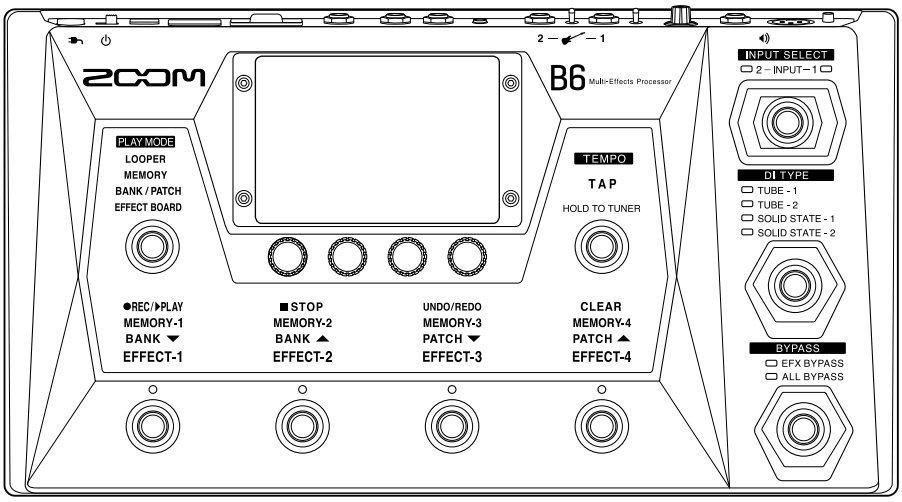
B6

Multi-Effects Processor



사용자 매뉴얼

제품을 사용하기 전에 사용법과 안전에 관한 주의 사항을 반드시 읽어주십시오

©2021 ZOOM CORPORATION

매뉴얼의 일부 또는 전체를 무단으로 복사하거나 재인쇄하는 것을 금지합니다.
이 매뉴얼에 등장하는 제품의 이름, 등록 상표 및 회사 이름은 해당 회사의 재산입니다. 이 매뉴얼의 모든 상표 및 등록 상표는 식별 목적으로만 사용되며 해당 소유자의 저작권을 침해하지 않습니다. 그레이 스케일 장치에서는 올바르게 표시 되지 않습니다.

사용자 매뉴얼에 대하여

나중에 이 설명서가 필요할 수 있습니다. 항상 쉽게 접근할 수 있는 장소에 보관하세요.
이 문서의 내용과 제품의 사양은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

- Windows®는 Microsoft® Corporation의 상표 또는 등록 상표입니다.
- iPhone, iPad, iPadOS 및 Mac은 Apple Inc.의 상표입니다.
- 앱스토어는 애플의 서비스 마크입니다.
- iOS는 Cisco Systems, Inc.(미국)의 상표 또는 등록 상표입니다.
- SD, SDHC 및 SDXC 로고는 상표입니다.
- 본 문서의 기타 제품 이름, 등록 상표 및 회사 이름은 해당 회사의 자산입니다.
- 본 문서의 모든 상표 및 등록 상표는 식별 목적일 뿐이며 해당 소유주의 저작권을 침해하려는 의도는 없습니다.
- CD, 음반, 테이프, 라이브 공연, 비디오 작품, 방송 등 저작권이 있는 출처로부터의 녹음은 저작권자의 허락 없이 개인 용도 이외의 목적으로 금지되어 있습니다. Zoom Corporation은저작권 침해와 관련된 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 이 문서의 그림 및 디스플레이 화면은 실제 제품과 다를 수 있습니다.

매뉴얼에 사용 되는 용어

Patch memory (패치 메모리)
패치 메모리는 사용되는 이펙터 및 앰프의 이펙트 on/off 상태 및 파라미터 설정 값을 저장하여 쉽게 호출할 수 있도록 합니다. 이펙트는 패치 메모리 단위로 저장 및 호출됩니다. 최대 9개의 이펙트를 패치 메모리에 추가할 수 있으며 최대 240개의 패치 메모리를 저장할 수 있습니다.

Bank (뱅크)
4개의 패치 메모리의 한 그룹은 "뱅크"입니다. 패치 메모리는 뱅크를 바꿔서 빠르게 불러올 수 있습니다. 최대 60개의 뱅크를 저장할 수 있습니다.

Effect type (이펙트 타입)
사용 가능한 이펙트 타입에는 다양한 기타 이펙트와 앰프 캐비넷 시뮬레이션 모델이 포함됩니다. 이러한 유형의 이펙트를 선택하여 패치 메모리에 추가할 수 있습니다.

Category (카테고리)
이펙트는 종류별로 카테고리 분류가 되어 있습니다.

Autosave (오토세이브)
패치 메모리 및 이펙트 설정의 변경 사항을 자동으로 저장하는 기능입니다.

ECO mode (에코 모드)
제품이 마지막 구동 후 10시간 후에 자동으로 전원이 꺼지는 기능입니다

Looper (루퍼)
최대 45초 길이의 스테레오 프레이즈를 반복해서 녹음하고 재생할 수 있습니다. SD 카드를 사용하여 녹음 시간을 늘리고 프레이즈를 저장할 수 있습니다. 개인 보유하고 있는 오디오 파일을 루프로 사용할 수도 있습니다.

Preselect (프리셀렉트)
이 기능을 사용하면 멀리 있는 다른 패치 메모리로 전환하는 동안 현재 패치 메모리 사운드를 계속 사용할 수 있습니다.

차례

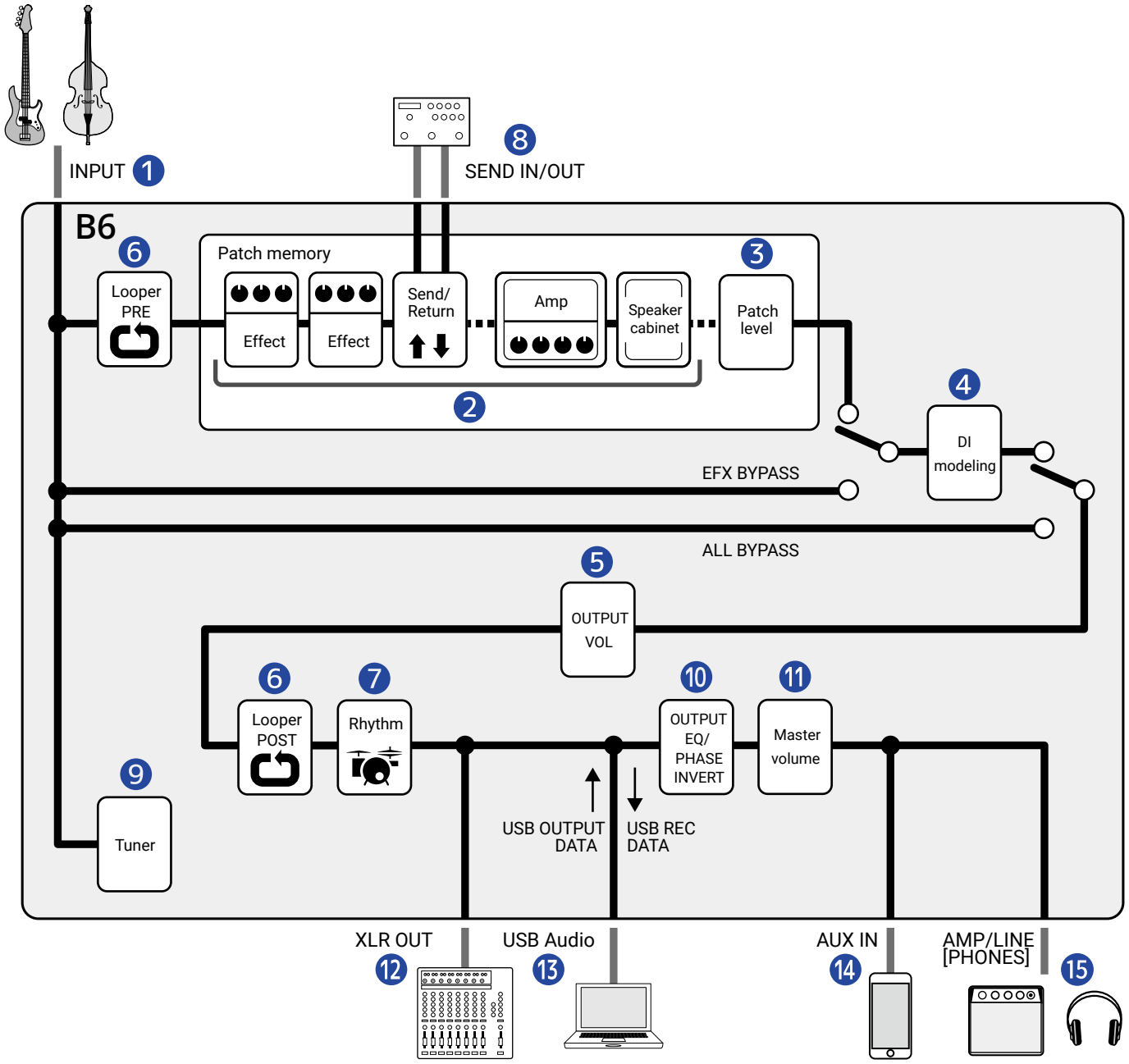
사용자 매뉴얼에 대하여 2
매뉴얼에 사용되는 용어들 3
B6 구조 7
  신호의 흐름 7
  INPUT SELECT (인풋 셀렉)기능 9
  DI 섹션 기능 9
  BYPASS (바이패스) 기능 10
  메모리 개요 (패치 메모리 /뱅크) 10
  플레이 모드 개요 11
터치스크린 조작 개요 12
  터치스크린에 나타나는 화면 12
  메뉴 화면 사용하기 14
  다양한 기능 화면 사용하기 16
파트의 기능 17
  상단 17
  후면 18
  메뉴 화면 20
연결하기 22
  SD 카드 장착하기 24
전원 on/off 하기 25
  전원 켜기 25
  전원 끄기 26
인풋 선택하기 (INPUT SELECT) 27
인풋 선택하기 (DI TYPE) 28
바이패스 기능 사용하기 29
마스터 레벨 조절하기 30
아웃풋 EQ 및 볼륨 조절하기 31
플레이 중 이펙터 on /off 하기 33
플레이 중 뱅크 및 패치 메모리 전환하기 36
  PRESELECT 기능 사용하기 38
플레이 중 한 뱅크의 패치 메모리 전환하기 40
플레이 중 루퍼 사용하기 43
  루퍼 작업 45
  루퍼 설정하기 49
  SD 카드 사용하기 54
이펙트 조정하기 57
  이펙트 on/off 하기 57
  이펙트 교체하기 59
  이펙트 조정하기 62
  이펙트 순서 변경하기 65

이펙트 추가하기 66
이펙트 삭제하기 68
모든 설정을 한 화면에서 하기 69
패치 메모리 레벨 설정하기 72
패치 메모리 이름 변경하기 73
마스터 템포 조절하기 75
패치 메모리 관리하기 76
패치 메모리 저장하기 76
패치 메모리 순서 변경하기 79
패치 메모리 삭제하기 80
패치 메모리 생성하기 81
뱅크 관리하기 84
뱅크 순서 변경하기 84
뱅크 삭제하기 86
뱅크 생성하기 88
익스프레션 페달 연결해서 사용하기 90
튜너 사용하기 92
튜너 활성화하기 92
튜너 설정 변경하기 93
리듬 사용하기 96
리듬 활성화하기 96
리듬 설정 만들기 97
리듬 재상 시작/정지 101
리듬 패턴 102
센드/리턴 사용하기 104
FxLoop 105
Send 105
Return 106
임펄스 리스폰스 (IR)사용하기 107
임펄스 리스폰스 사용하기 (IR) 107
임펄스 리스폰스 (IR) 데이터 로드하기 109
오디오 인터페이스 기능 사용하기 112
드라이버 설치하기 112
컴퓨터 연결하기 113
오디오 인터페이스 설정하기 114
iOS/iPadOS 기기와 무선으로 연결하기 116
기기 설정하기 117
AUTOSAVE 기능 설정기 117
터치스크린 밝기 조절하기 118
ECO 모드 설정하기 118
펌웨어 관리하기 119
펌웨어 버전 확인하기 119
업데이트하기 119
공장 초기화하기 120

SD 카드 관리하기 121
SD 카드 정보 확인하기 121
SD 카드 포맷하기 122
카드 리더기로 사용하기 124
문제 해결 126
전원이 켜지지 않습니다 126
소리가 나지 않거나 출력이 매우 작습니다 126
노이즈가 심합니다 126
이펙트를 선택할 수 없습니다 126
익스프레션 페달이 잘 작동되지 않습니다 126
DAW 에 녹음된 레벨이 작습니다 127
SD 카드 사용시 루퍼가 올바르게 녹음되지 않습니다 127
사양 128

B6 구조

신호의 흐름



❶ INPUT (인풋)

2개의 베이스를 연결할 수 있으며, 스위치를 사용하여 한개를 선택할 수 있습니다. (→인풋 선택하기(INPUT SELECT))

❷ Effects board (이펙트 보드)

입력된 베이스 사운드는 앰프와 스피커 캐비닛 모델 순으로 이펙트를 거칩니다. (→이펙트 조정하기)

❸ Patch level (패치 레벨)
패치 메모리 레벨을 조절합니다. (→패치 메모리 레벨 설정하기)

❹ DI modeling (DI 모델링)
모델링된 DI (direct injection) 의 유형은 튜브 및 솔리드 스테이트 옵션에서 선택할 수 있습니다.
(→인풋 선택하기 (DI TYPE))

❺ OUTPUT VOL (아웃풋 볼륨)
각 채널의 볼륨을 조절할 수 있습니다 이 설정은 패치 메모리가 변경되어도 유지됩니다.
(→아웃풋 EQ및볼륨 조정하기)

❻ Looper (루퍼)
녹음된 루프를 재생할 수 있습니다. 루퍼는 이펙트 이전 (PRE) 또는 이후 (POST) 에 배치할 수 있습니다.
(→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

❼ Rhythm (리듬)
드럼 사운드는 내장 리듬 패턴을 사용하여 재생할 수 있습니다. . (→리듬 사용하기)

❽ SEND IN/OUT (센드 인/아웃)
외부 이펙트를 사용할 수 있습니다. (→센드/리턴 사용하기)

❾ Tuner (튜너)
연결된 베이스를 튜닝하는 데 사용할 수 있습니다. (→튜너 사용하기)

❿ OUTPUT EQ/PHASE INVERT (아웃풋 EQ/위상 반전)
이퀄라이제이션은 조정될 수 있고, 위상은 각 채널에 대해 독립적으로 반전될 수 있습니다.
이것은 패치 메모리가 변경되어도 설정이 유지됩니다. (→아웃풋 EQ 와 볼륨 조절하기)

⓫ Master volume (마스터 볼륨)
마스터 볼륨을 조절합니다. 이 설정은 패치 메모리가 변경되어도 유지됩니다.
(→마스터 레벨 조절하기)

⓬ XLR OUT (XLR 출력)
BALANCED OUTPUT 잭에서 출력됩니다. 예를 들어 PA 믹서에 연결합니다. (→마스터 레벨 조절하기)

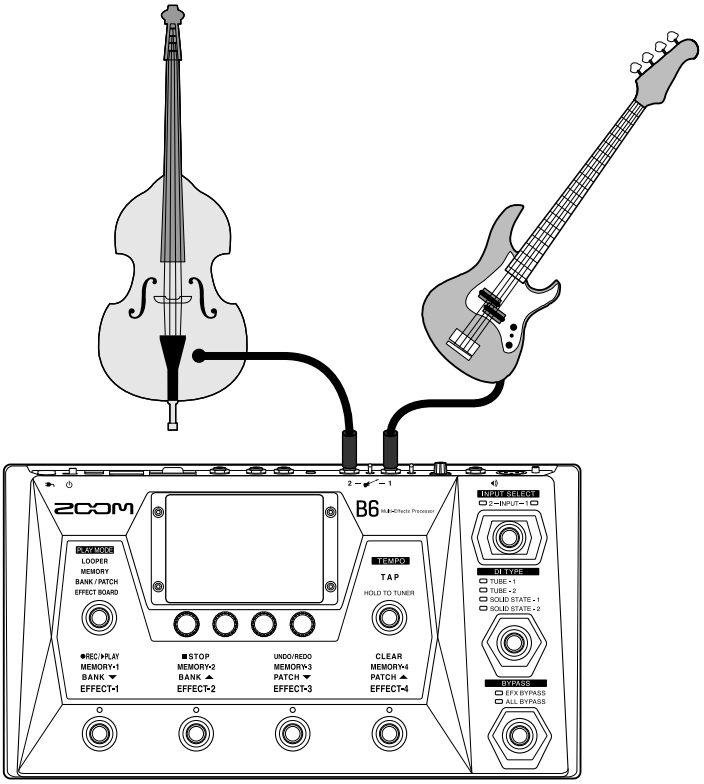
⓭ USB AUDIO (USB 오디오)
오디오 인터페이스 기능을 사용하여 컴퓨터와 데이터를 교환할 수 있습니다.
(→오디오 인터페이스 기능 사용하기)

⓮ AUX IN (억스 인)
오디오는 스마트폰, 휴대용 오디오 플레이어 또는 기타 장치에서 재생할 수 있습니다.

⓯ AMP/LINE [PHONES] (앰프/라인 폰)
앰프나 헤드폰에 연결합니다.

INPUT SELECT (인풋 셀렉트)기능

2개의 베이스 (예:일렉트릭 베이스 기타 및 어쿠스틱 베이스)를 B6 에 한번에 하나씩 사용하도록 전환합니다. 인풋 잭에는 임피던스 선택 스위치가 있어 연결된 베이스에 맞게 인풋을 설정할 수 있습니다.(→인풋 선택하기 (INPUT SELECT))



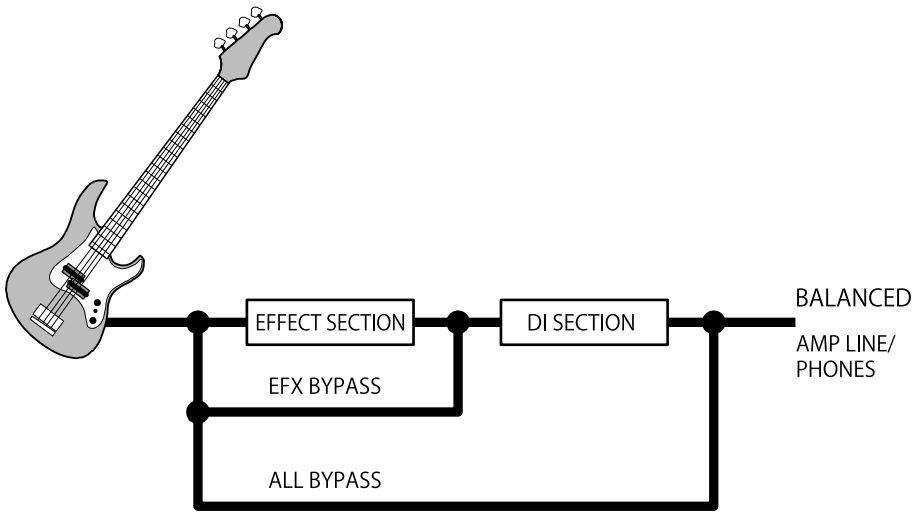
DI 섹션 기능

B6 의 DI 섹션은 진공관과 솔리드 스테이트의 특성을 재현한 4가지 타입으로 원하는 대로 선택할 수 있습니다. DI 타입은 전용 스위차를 사용하여 쉽게 선택할 수 있습니다.
(→인풋 선택하기(DI TYPE))

DI란 ?
DI 는 “Direct Injection Box,” 의 약자로 일렉트릭 베이스에서 나오는 하이 임피던스 신호 출력을 로우 임피던스로 변환하는 장치입니다. 예를 들어 하나를 연결하면 베이스로부터의 신호를 PA 시스템으로 효율적으로 보낼 수 있습니다. 라이브 공연과 녹음 중에 사용하면 노이즈를 억제합니다.
각각의 DI 는 또한 소리에 영향을 미치는 고유의 특성을 가지고 있습니다. B6 에는 플레이 스타일과 선호도에 따라 선택할 수 있는 4가지 대표적인 DI 모델이 포함되어 있습니다.

바이패스 (BYPASS) 기능

B6 의 이펙트 섹션은 바이패스 될 수 있습니다. 또한 바이패스 시 DI 섹션도 포함될 수 있습니다. 전용 스위치를 사용하면 한번 눌러 바이패스가 가능합니다.
(→바이패스 기능 사용하기)



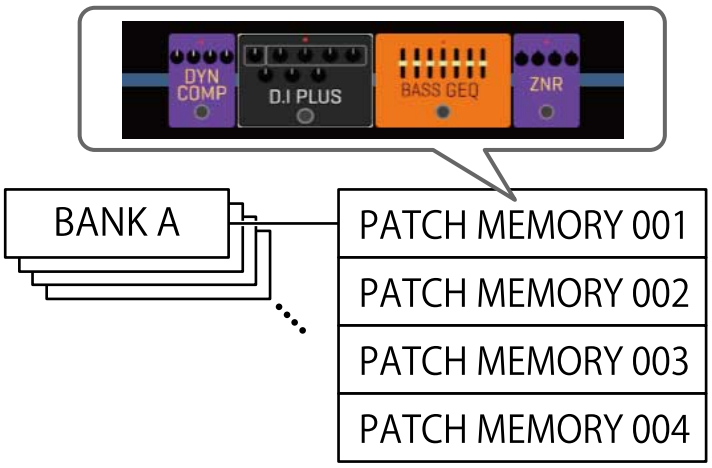
메모리 개요 (패치 메모리 /뱅크)

Patch memories (패치 메모리)

여기에는 사용된 이펙트, 순서, on/off 상태 및 파라미터 설정이 저장됩니다. 이펙트는 패치 메모리 단위로 저장 및 호출됩니다. 최대 240개까지 저장할 수 있습니다.

Banks (뱅크)

이것은 4개의 패치 메모리 그룹입니다. 최대 60개까지 뱅크를 저장할 수 있습니다.



플레이 모드 (Play mode) 개요

B6 에는 PLAY MODE 선택 섹션을 사용하여 한 번 눌러 선택할 수 있는 4가지의 재생 모드가 있습니다.

→ (파트의 기능)

플레이 하는 동안 필요에 따라 각 모드를 사용하십시오 .

플레이 모드	설명
LOOPER	루퍼는 터치스크린에 나타나며 풋스위치를 사용하여 조작할 수 있습니다. (→플레이 중 루퍼 사용하기)
MEMORY	뱅크와 그 안의 패치 메모리가 터치스크린에 표시되며, 패치 메모리는 풋스위치를 사용하여 선택할 수 있습니다. (→플레이 중 한 뱅크의 패치 메모리 전환하기)
BANK / PATCH	패치 메모리 이름은 터치스크린에 큰 문자로 표시되며, 풋스위치를 사용하여 뱅크와 패치 메모리를 선택할 수 있습니다. (→플레이 중 뱅크 및 패치 메모리 전환하기)
EFFECT BOARD	패치 메모리에 사용된 이펙트는 터치스크린에 표시되며 각 이펙트는 풋스위치를 사용하여 이펙트를 on/off 할 수 있습니다. (→플레이 중 이펙트 on /off 하기)

터치스크린 작동 개요

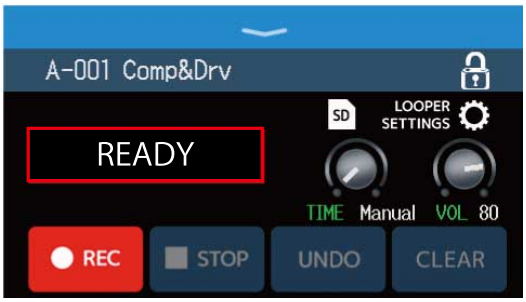
B6 조작 및 설정은 터치크스린을 사용하여 수행할 수 있습니다.
여기서는 터치스크린을 사용하는 조작에 대해 설명합니다.

터치스크린에 나타나는 화면

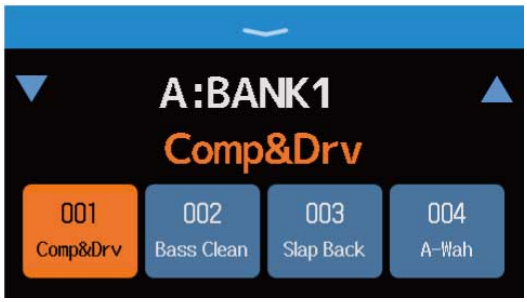
플레이 모드 (PLAY MODE) 화면

전원이 켜지고 PLAY MODE 선택 섹션에서 플레이 모드가 선택되었을 때 나타납니다. (파트의 기능).

LOOPER



MEMORY

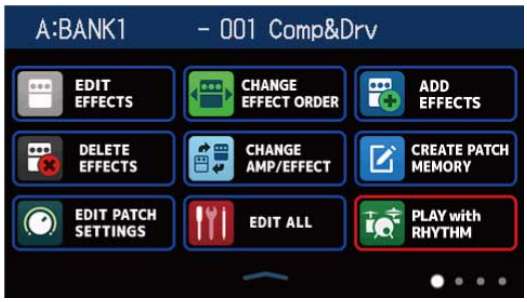


BANK / PATCH

EFFECT BOARD

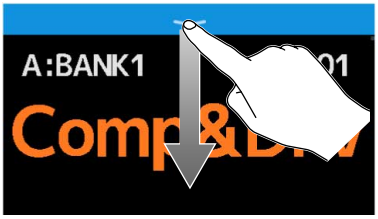
메뉴 화면 (Menu Screen)

B6 의 기능은 모두 메뉴 화면에 아이콘으로 배열돼 있어 터치만으로 각각의 기능에 접근할 수 있습니다.



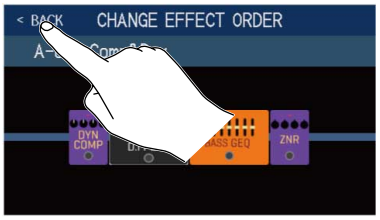
메뉴 화면 열기

플레이 모드 (PLAY MODE) 화면이 열리면 툴바를 아래로 스윕합니다.

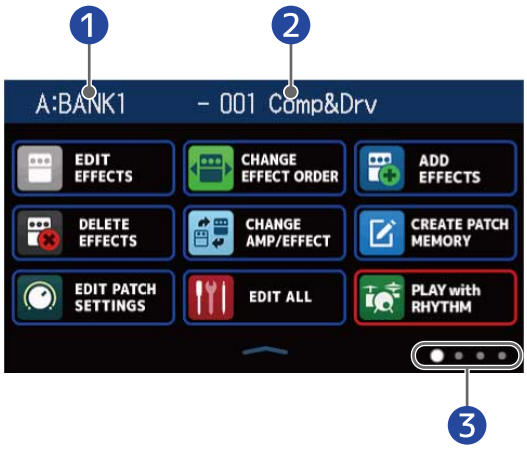


설정 화면이 열리면

< BACK 을 반복해서 터치하십시오.



메뉴 화면 사용하기



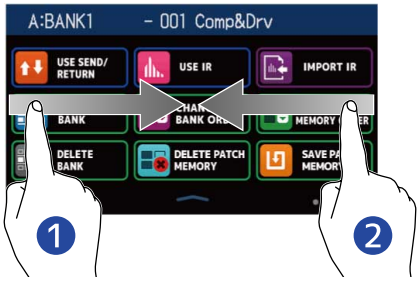
❶ 현재 뱅크

❷ 현재 패치 메모리

❸ 메뉴 화면은 4페이지로 구성되어 있습니다.
현재 열려져 있는 페이지를 보여줍니다.

아이콘을 터치하여 설정하거나 조정할 기능을 선택합니다.

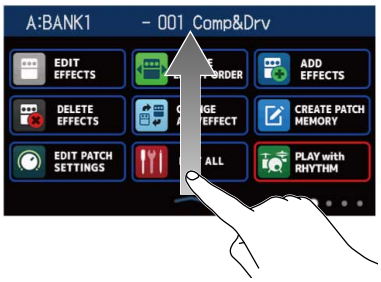
이전/다음 페이지를 보여줍니다.



❶ 이전 페이지를 보여줍니다.
왼쪽 가장자리에서 오른쪽으로 스와이프합니다.

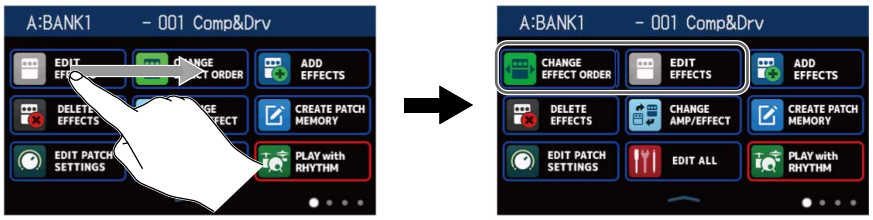
❷ 다음 페이지를 보여줍니다.
오른쪽 가장자리에서 왼쪽으로 스와이프합니다.

메뉴 화면 하단의 막대에서 위로 손가락을 문지르면 PLAY MODE 화면으로 돌아갑니다.



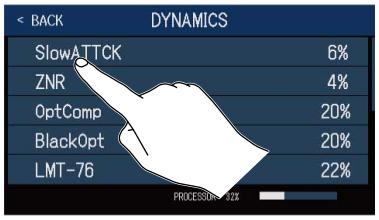
HINT

- 메뉴 화면이 열려 있는 경우에도 선택한 플레이 모드가 활성화되어 풋스위치를 사용하여 작동할 수 있습니다.
- 아이콘을 터치하는 동안 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽으로 끌어서 아이콘을 다시 정렬할 수 있습니다.

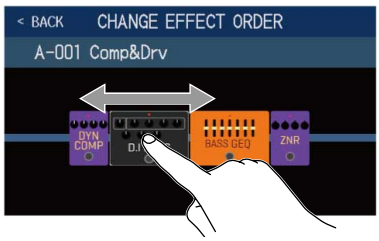


다양한 기능 화면 사용하기

화면을 터치하고 끌어서 사용합니다.
항목을 눌러 선택합니다.

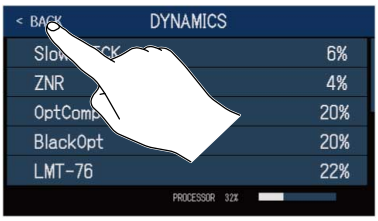


항목을 끌어서 이동하거나 조정합니다. (왼쪽, 오른쪽, 위쪽 또는 아래쪽)



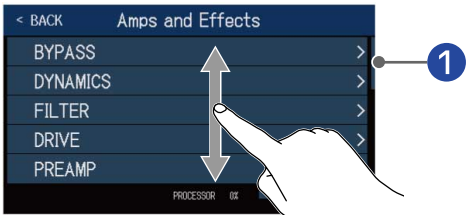
이전 화면으로 돌아가기

터치 스크린 왼쪽 상단에 < BACK 가 나타나면 터치스크린을 눌러 이전 화면으로 돌아갑니다.



리스트 스크롤하기

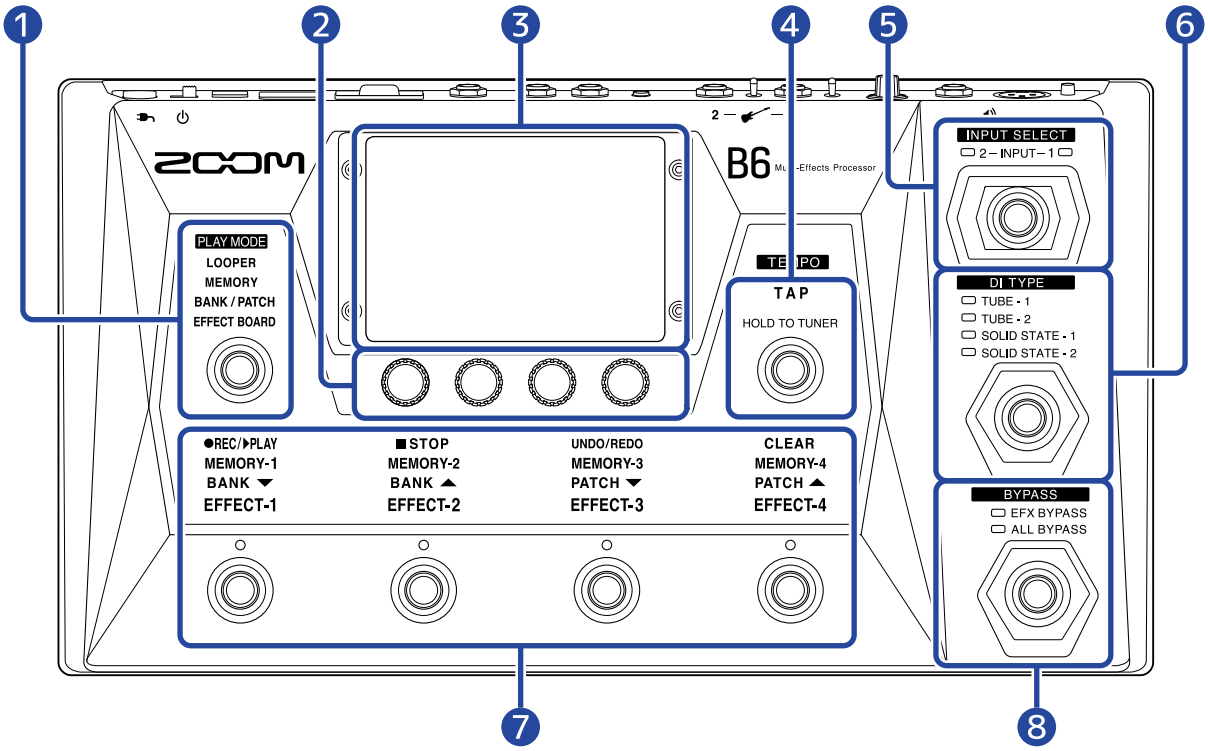
리스트가 터치스크린의 크기보다 많은 항목이 있으면 오른쪽 가장자리에 스크롤 바가 나타납니다.



❶ 스크롤바

파트의 기능

상단



❶ PLAY MODE (플레이 모드) 선택 섹션

B6 PLAY MODE 를 선택합니다. (선택한 모드에 불이 들어옵니다.)

PLAY MODE 모드에 대한 자세한 내용은 플레이 모드 개요를 참조하십시오.

❷ 파라미터 노브

이펙트 파라미터를 조정하고 다양한 설정을 수행합니다.

❸ 터치스크린

메모리 및 뱅크를 선택하고 설정할 뿐만 아니라 B6 설정도 할 수 있습니다.

작동에 대한 자세한 내용은 터치스크린 작동 개요 를 참조하십시오.

❹ TAP (탭) 스위치

이 버튼을 누르면 템포를 조절할 수 있습니다.

튜너를 사용하려면 길게 누르십시오.

❺ INPUT SELECT (인풋 셀렉) 스위치

인풋을 선택합니다. (선택한 인풋에 불이 들어옵니다.)

❻ DI TYPE 스위치

DI 타입을 선택합니다. (선택한 타입에 불이 들어옵니다.)

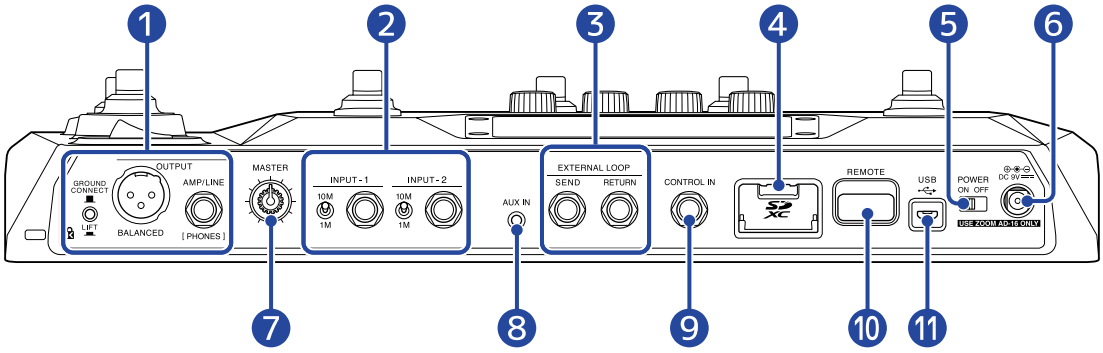
❼ 풋스위치 및 기능 표시등

패치 메모리와 뱅크를 선택하고, 이펙트 on /off ,루퍼를 작동시킵니다. 풋스위치 표시등으로 제어할수 있는 기능입니다.

❽ BYPASS (바이패스) 스위치

바이패스를 on/off 하고 바이패스 타입을 선택합니다. (선택한 설정에 불이 들어옵니다.)

후면



❶ 아웃풋 잭 섹션

GROUND CONNECT / LIFT GROUND LIFT (그라운드 리프트) 스위치: BALANCED OUTPUT 을 위해 그라운드 연결을 활성/비활성화할수 있습니다.

- CONNECT (▟): 그라운드 핀을 그라운드에 연결합니다.
- LIFT (▁): 이렇게 하면 그라운드 핀이 그라운드로부터 분리됩니다. 이 기능은 노이즈가 그라운드 루프로 인해 발생하는 경우에 유용합니다.

BALANCED BALANCED OUTPUT 잭: PA 시스템에 연결합니다.

AMP/LINE [PHONES] AMP/LINE [PHONES] 잭:베이스 엠프, 모니터 스피커 또는 헤드폰에 연결합니다.

❷ 인풋 잭 섹션

INPUT 1/2 잭: 베이스와 연결합니다.

10M 1M 임피던스 선택 1/2 스위치: 연결된 베이스에 맞도록 설정합니다.

❸ EXTERNAL LOOP (외부 루프) 잭

외부 이펙트는 여기에 연결할 수 있습니다.

SEND SEND 잭:외부 이펙트의 인풋 잭에 연결합니다.

RETURN RETURN 잭: 외부 이펙트의 아웃풋 잭에 연결합니다.

❹ SD 카드 슬롯

SD 카드를 장착하면 다음과 같은 작업이 가능합니다.

- 루프를 저장할 수 있고 레코딩 타임이 길어집니다.
- 임펄스 리스폰스 데이터를 로드할 수 있습니다.
- B6 는 카드 리더로 사용할 수 있습니다.
- 펌웨어를 업데이트 할 수 있습니다.

SD,SDHC , SDXC 사양에 맞는 카드가 지원됩니다. B6 를 사용하여 SD 카드를 포맷합니다.
(→ SD 카드 포맷하기)

❺ POWER (전원) 스위치
전원을 on/off 합니다.

❻ DC 9V AC 어댑터 커넥터
전용 어댑터를 연결합니다.

❼ MASTER k(마스터) 노브
B6의 볼륨을 조절합니다.

❽ AUX IN (억스 인) 잭
휴대용 뮤직 플레이어 또는 유사 장치를 연결합니다.

❾ CONTROL IN (컨트롤 인) 잭
익스프레션 페달 (ZOOM FP02M) 을 여기에 연결하고, 페달 이펙트를 조정하는데 사용합니다.

❿ REMOTE (리모트) 잭
ZOOM BTA-1 또는 기타 전용 무선 어댑터를 연결합니다.
B6용 iOS/iPadOS 앱 Handy Guitar Lab 을 이용하여 iPhone/iPad 에서 B6 를 무선으로 제어할 수 있습니다.

⓫ USB (Micro-B) 포트
컴퓨터를 연결하면 다음과 같은 것들이 가능합니다.

- B6를 오디오 인터페이스로 사용할 수 있습니다.
- B6를 Guitar Lab을 사용하여 조작할 수 있습니다.
- B6를 카드 리더기로 사용할 수 있습니다.

메뉴 화면（Menu Screen）

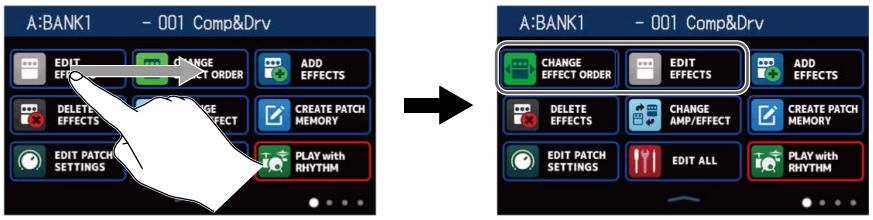
메뉴 화면에 표시된 아이콘의 기능을 소개합니다.

아이콘	설명	아이콘	설명
	이펙트 파라미터를 조정합니다. (→ 이펙트 조정하기)		패치 메모리의 이펙트 순서를 변경합니다. (→ 이펙트 순서 변경하기)
	패치 메모리에 이펙트를 추가하니다. (→ 이펙트 추가하기)		패치 메모리의 이펙트를 삭제합니다.(→ 이펙트 삭제하기)
	패치 메모리의 이펙트와 앰프를 변경합니다. (→ 이펙트 교체하기)		패치 메모리를 생성합니다. (→ 패치 메모리 생성하기)
	패치 메모리 이름과 레벨을 설정합니다. (→ 패치 메모리 레벨 설정하기, 패치 메모리 이름 변경하기)		패치 메모리의 모든 설정을 합니다. (→ 모든 설정을 한 화면하기)
	리듬을 사용합니다. (→ 리듬 사용하기)		센드/리턴을 설정합니다. (→ 센드/리턴 설정하기)
	임펄스 리스폰스 (IR)를 사용합니다.(→ 임펄스 리스폰스 (IR)사용하기)		임펄스 리스폰스 (IR) 데이터를 로드합니다. (→ 임펄스 리스폰스 데이터 로드하기
	뱅크를 생성합니다. (→ 뱅크 생성하기)		뱅크 순서를 변경합니다. (→ 뱅크 순서 변경하기)
	패치 메모리 순서를 변경합니다. (→ 패치 메모리 순서 변경하기)		뱅크를 삭제합니다. (→ 뱅크 삭제하기)
	패치 메모리를 삭제합니다. (→ 패치 메모리 삭제하기)		패치 메모리를 저장합니다. (→ 패치 메모리 저장하기)
	시스템 설정을 변경하고 확인합니다.SD카드를 관리합니다. (→ 펌웨워 확인하기, SD카드 관리하기)		이펙트, 리듬, 루퍼에 사용할 템포를 설정합니다. (→ 마스터 템포 설정하기)
	USB 오디오 설정을 합니다. (→ 오디오 인터페이스 설정하기)		AUTOSAVE 기능을 on/off 합니다. (→ AUTOSAVE 기능 설정하기)

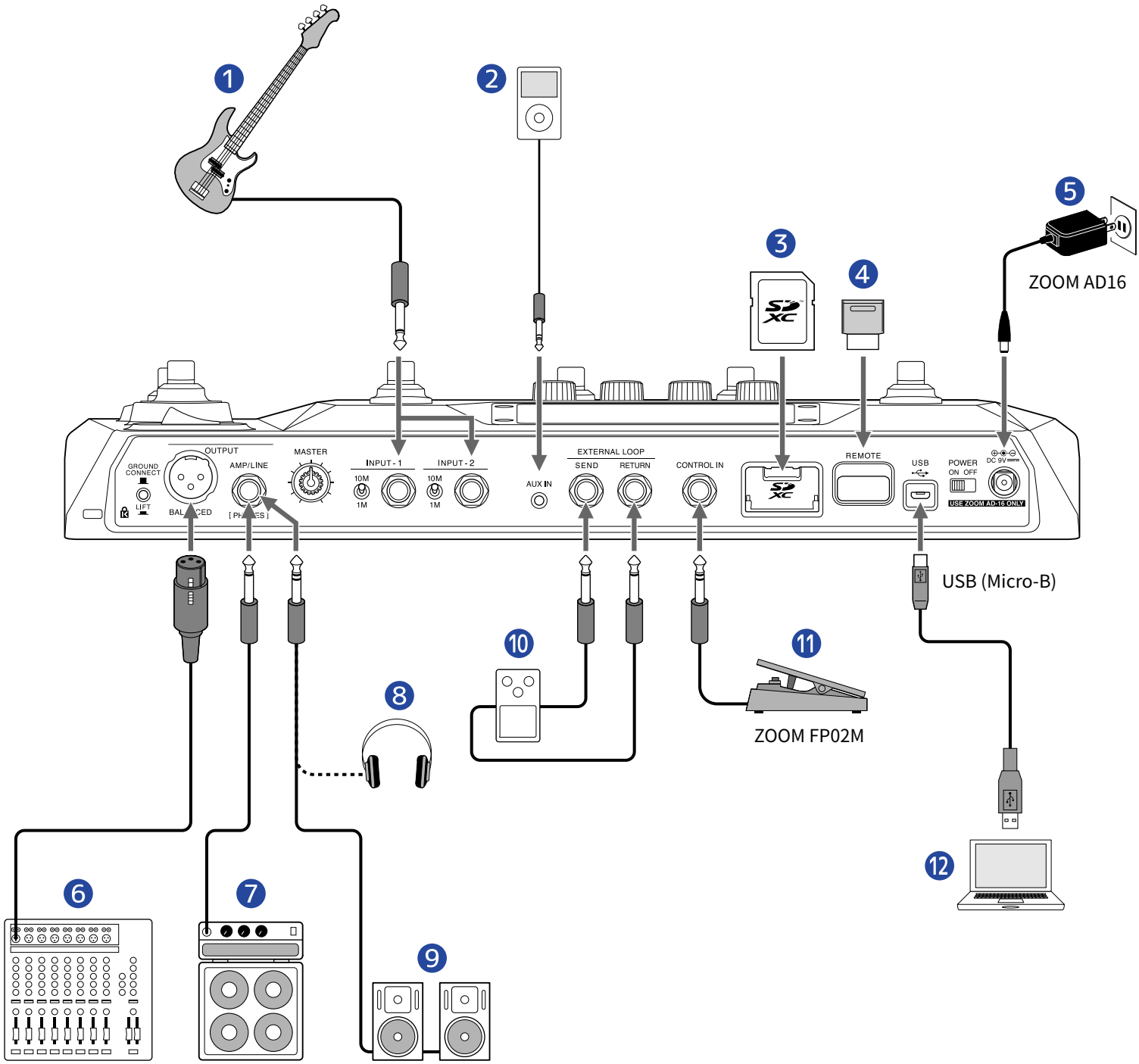
Icon	설명	Icon	설명
	터치스크린 밝기 조절 및 ECO 모드를 on/off 합니다. (→ 터치스크린 밝기 조절 하기 ,ECO 모드 설정하기)		특정 튜너를 설정합니다.(→ 튜너 설정 변경하기)
	튜너를 사용합니다. (→ 튜너 사용하기)		각 인풋 채널에 대한 출력 소리의 신호음 및 기타 특성을 설정합니다.(→ 아웃풋 EQ 와 볼륨 조절하기)
	PRESELECT 기능을 on/off 합니다. (→ PRESELECT기능 사용하기)		터치스크린에서 선택할 수 있도록 패치 메모리 이름을 큰 문자로 표시합니다. (→ 플레이 중 뱅크 및 패치 메모리 전환하기)
	터치스크린에서 패치 메모리에 사용된 이펙트가 표시됩니다. (→ 플레이 중 이펙트 on/off 하기)		풋스위치를 사용하여 뱅크에 있는 4개의 패치 메모리를 선택합니다. (→ 플레이 중 한 뱅크의 패치 메모리 전환하기)
	루퍼를 사용합니다. (→ 플레이 중 루퍼 사용하기)		

HINT

아이콘을 터치하는 동안 왼쪽, 오른쪽, 위 또는 아래쪽으로 끌어서 메뉴 화면에서 아이콘을 다시 정렬할 수 있습니다.



연결하기



1 Bass

INPUT 1 또는 INPUT 2 잭에 연결합니다. 임피던스 선택 스위치를 연결된 베이스에 맞게 설정합니다.

- 10M / 1M 일반 일렉트릭 베이스와 함께 사용
- 10M / 1M 피에조 픽업이 있는 어쿠스틱 베이스와 함께 사용

❷ 휴대용 뮤직 플레이어 등

연결된 장치의 볼륨을 조절합니다.

❸ SD 카드

SD 카드를 사용하여 루프를 저장하고 루프 레코딩 시간을 늘립니다.
IR 데이터를 가져오고 펌웨어를 업데이트할 때도 사용합니다.

❹ ZOOM BTA-1 또는 기타 전용 무선 어댑터

B6 의 iOS/iPadOS용 앱 Handy Guitar Lab 을 사용하여 B6를 무선으로 제어할 수 있습니다.

❺ 어댑터

❻ PA 믹서 등

BALANCED OUTPUT 잭의 그라운드 연결을 활성화/비활성화하기 위해 사용합니다.

- CONNECT (▀): 그라운드 핀을 그라운드에 연결합니다.
- LIFT (▄): 그라운드 핀이 그라운드에서 분리됩니다. 이 기능은 노이즈가 그라운드 루프에 의해 발생하는 경우에 유용합니다.

❼ 베이스 앰프

❽ 헤드폰

❾ 파워드 모니터

❿ 외부 이펙터 유닛

이펙트 인풋 잭에 SEND 잭을 연결하고 아웃풋 잭에 RETURN 잭을 연결합니다.

⓫ 익스프레션 페달 (ZOOM FP02M)

페달을 사용하여 이펙트를 제어할 수 있습니다.

⓬ 컴퓨터 (Mac/Windows)

Micro USB 케이블로 연결합니다.
B6 는 오디오 인터페이스와 Guitar Lab 으로 사용할 수 있습니다.

HINT

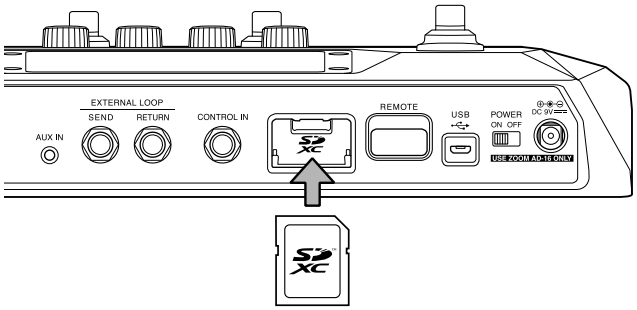
Guitar Lab 컴퓨터 앱을 사용하여 패치 메모리를 관리하고 이펙트를 편집 및 추가할 수 있습니다.
Guitar Lab 은ZOOM 웹사이트 (zoomcorp.com) 에서 다운로드할 수 있습니다.
B6용 iOS/iPadOS 앱 Handy Guitar Lab 을 사용하여 B6 를 원격으로 제어할 수 있습니다.
Handy Guitar Lab 는App Store 에서 다운로드 할 수 있습니다.

SD 카드 장착하기

B6에 SD 카드를 장착하면 다음과 같은 작업이 가능합니다.

- 루프를 저장하고 루프 레코딩 시간을 늘릴 수 있습니다.
- 이미 보유하고 있는 데이터와 타사의 데이터를 포함한 임펄스 리스폰스 데이터를 로드하여 사용할 수 있습니다.
- B6 를 카드 리더기로 사용할 수 있습니다.
- 펌웨어 업데이트를 할 수 있습니다.

1. 전원을 끄고, SD 카드 슬롯 커버를 열고 SD 카드를 슬롯에 끝까지 삽입합니다.
SD 카드를 제거하려면 슬롯에 더 밀어 넣은 다음 꺼내십시오.

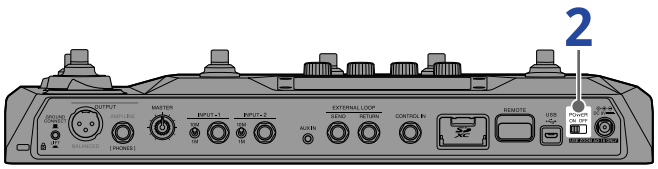


NOTE

- SD, SDHC 또는 SDXC 사양에 맞는 카드가 지원됩니다.
- SD 카드를 삽입하기 전에 쓰기 보호를 해제하십시오.
- 전원이 켜진 상태에서 SD 카드를 넣거나 제거하면 데이터가 손상될 수 있습니다.
- SD 카드를 넣을 때는 반드시 윗면이 위로 오도록 올바르게 삽입하십시오.
- 구입한 지 얼마 되지 않았거나 컴퓨터에서 포맷된 SD 카드를 사용하기 전에는 B6에서 포맷해야 합니다. (→ SD 카드 포맷하기).

전원 on/off 하기

전원 켜기



1. 앰프나 파워 모니터의 볼륨을 최소화합니다.

NOTE

노이즈 및 오작동을 방지하려면 전원을 켜기 전에 파워드 모니터와 베이스 앰프를 연결하십시오.

2. POWER ON OFF 을 ON으로 설정합니다.

B6 의 전원이 켜지고 터치스크린에 PLAY MODE 화면 (→플레이 모드 개요) 이 열립니다.

HINT

전원이 켜지면 마지막으로 꺼졌을 때 활성화된 PLAY MODE 가 다시 활성화됩니다.

3. 앰프나 모니터 스피커의 볼륨을 높입니다.

ECO 모드 개요

- 기본적으로 ECO 모드는 ON 으로 설정되어 있으므로 10 시간 동안 사용하지 않으면 전원이 자동으로 꺼집니다.
- ECO 모드를 OFF로 설정할 수도 있습니다. (→ ECO 모드 설정하기)

전원 끄기

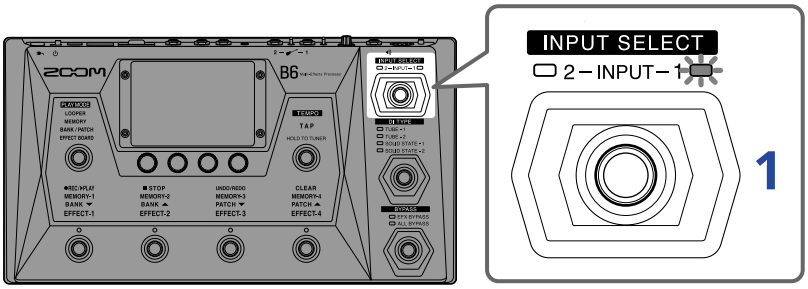
1. 엠프나 모니터 스피커 볼륨을 최소화합니다.

2.

을 OFF로 설정합니다.
터치스크린 화면이 꺼집니다.

인풋 선택하기 (INPUT SELECT)

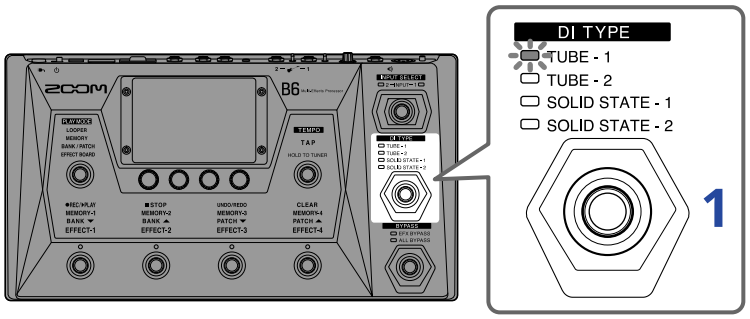
예를 들어 일렉트릭 베이스와 어쿠스틱 베이스 두 개를 B6 에 연결하여 한 번에 하나씩 사용할 수 있도록 전환할 수 있습니다.
베이스를 INPUT 1 및 INPUT 2 잭에 연결하고 연결된 베이스에 맞게 임피던스 선택 스위치를 설정합니다. .
(→ 연결하기)



1. INPUT SELECT 를 누르면 인풋을 선택할 수 있습니다.
선택한 인풋에 대한 표시등이 켜집니다.

인풋 선택하기 (DI TYPE)

B6의 DI 섹션은 진공관 및 솔리드 스테이트 DI 의 특성을 재현한 4가지 선택 가능한 유형이 있습니다.
DI 섹션은 BALANCED OUTPUT 및 AMP/LINE [PHONES] 잭의 출력에 영향을 미칩니다.



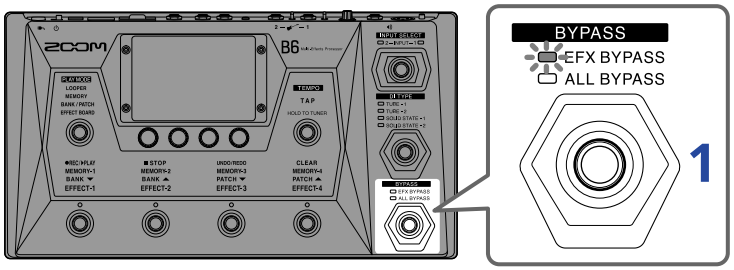
1. DI TYPE 을 누르면 DI 타입을 선택할 수 있습니다.

선택한 DI 타입을 선택할 수 있습니다.

TUBE-1	풍부한 하모닉스와 두꺼운 저주파수를 가진 진공관 DI 의 특성을 모델링합니다.
TUBE-2	이것은 진공관 DI 의 특징에 대해 명확한 어택과 타이트한 저주파수를 모델링합니다.
SOLID STATE-1	적당한 컴프레션과 선명한 톤의 솔리드 스테이트 DI 의 특성을 모델링합니다.
SOLID STATE-2	클리어한 톤과 디스토션이 적은 솔리드 스테이트 DI 의 특성을 모델링합니다.
Unlit	DI 섹션이 꺼집니다.

바이패스 기능 사용하기

B6 의 이펙트 부분을 바이패스할 수 있습니다. 또하 바이패스 시 DI 섹션도 포함될 수 있습니다.



1. BYPASS 을 누르면 바이패스 타입을 설정할 수 있습니다.
선택한 바이패스 타입에 대한 표시등이 켜집니다.

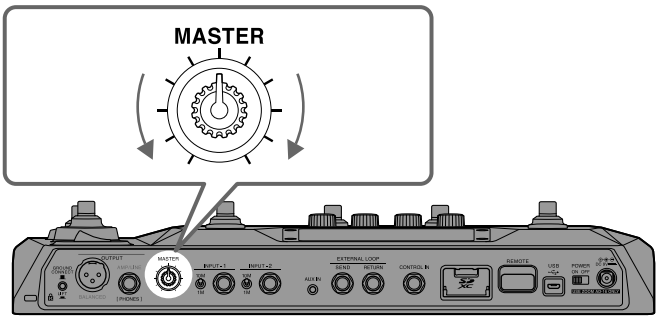
EFX BYPASS	이펙트 섹션을 바이패스합니다. (DI 섹션만 사용됩니다.)
ALL BYPASS	이펙트 및 DI 섹션을 모두 바이패스합니다.
Unlit	바이패스되지 않습니다.

HINT

- B6 이펙트를 바이패스하면 베이스 앰프의 EQ와 볼륨을 조절하는 것이 더 쉽습니다.
- 전원을 켜면 바이패스 기능이 꺼집니다.

마스터 레벨 조절하기

B6 의 볼륨 출력은 조절할 수 있습니다.

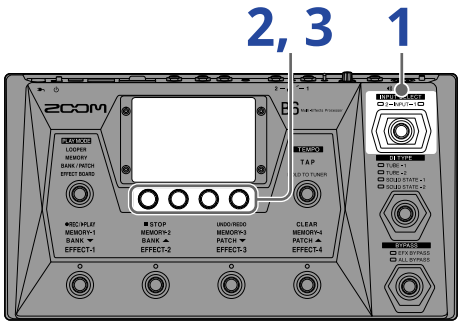


NOTE

- 설정 범위는 −∞ – +6 dB 입니다.
- 노브가 중앙에 있을 때 설정은 0 dB 입니다.

아웃풋 EQ 와 볼륨 조절하기

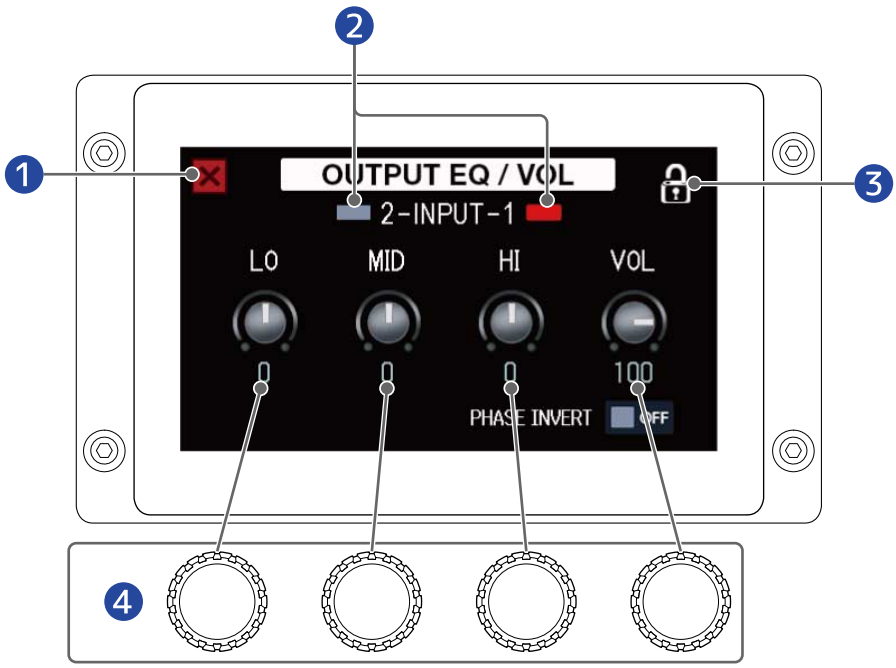
B6 에서 나오는 소리 출력의 볼륨과 EQ 는 각 채널에 맞게 조절이 가능합니다.
이러한 설정은 AMP/LINE [PHONES] 잭 출력에 영향을 미칩니다.
VOL 설정은 BALANCED OUTPUT 잭 출력에도 영향을 미칩니다.



1. INPUT SELECT 을 눌러 아웃풋 EQ 및 볼륨 조절 채널을 선택합니다.
선택한 인풋에 대한 표시등이 켜집니다.

2. MEMORY, BANK/PATCH 또는 EFFECT BOARD 모드를 켭니다.
터치스크린에 OUTPUT EQ/VOL 화면이 열립니다.

3. 를 돌려 사운드 EQ 와 볼륨을 조절합니다.



❶ 이전 화면으로 돌아갑니다.

❷ 인풋 채널을 선택하여 표시합니다.
인풋을 변경할 때 터치합니다.

❸ 설정을 잠금/잠금 해제합니다.

잠금

잠금 해제

❹ 로우 레인지/미드 레인지/하이 레인지/볼륨을 조절하십시오.

조절이 완료되면 잠시 후 이전 화면이 다시 열립니다.

HINT

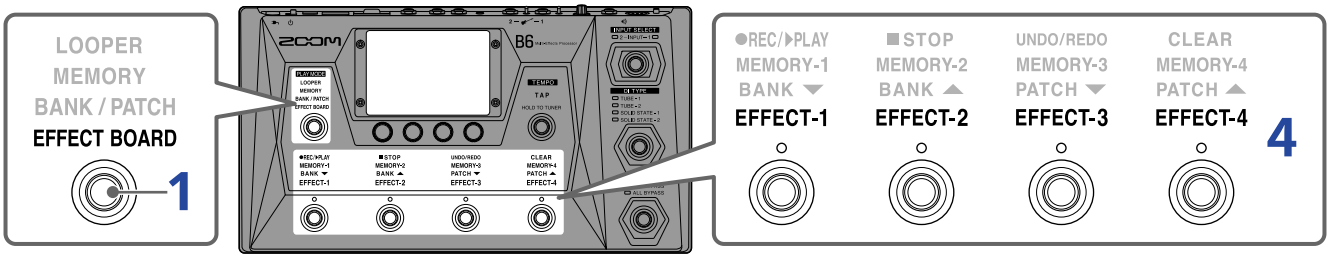
- 메뉴 화면에서

을 누르면 OUTPUT EQ/VOL 화면이 열립니다.
- OUTPUT EQ/VOL 화면이 열리면

를 눌러 채널을 변경하여 해당 EQ 및 볼륨이 조절됩니다.
- 라이브 공연 중에 베이스 앰프와 모니터 스피커의 출력이 서로 간섭할 수 있어 무대 위 사운드가 약하게 느껴질 수 있습니다. B6 아웃풋의 위상을 반전시키면 이러한 현상을 방지할 수 있습니다. 이 버튼을 누르면 위상이 반전되어 켜집니다.

플레이 중 이펙트 on/off 하기

EFFECT BOARD 모드에서는 패치 메모리에 사용된 이펙트와 앰프가 터치스크린에 표시되며 풋스위치를 사용하여 켜거나 끌 수 있습니다.



1. PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **EFFECT BOARD** 를 선택합니다.

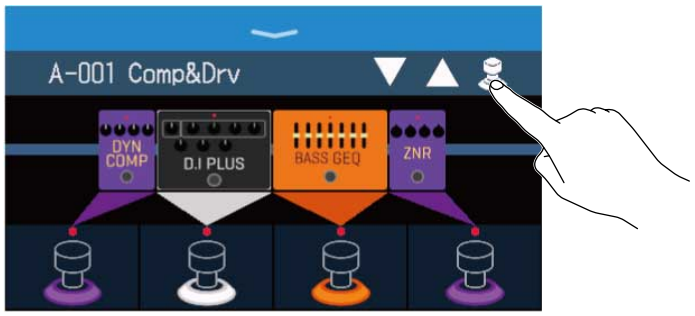
이를 통해 패치 메모리에 사용된 모든 이펙트와 앰프를 한 눈에 볼 수 있는 B6 Effect BOAD모드가 활성화됩니다.

❶ 현재 패치 메모리

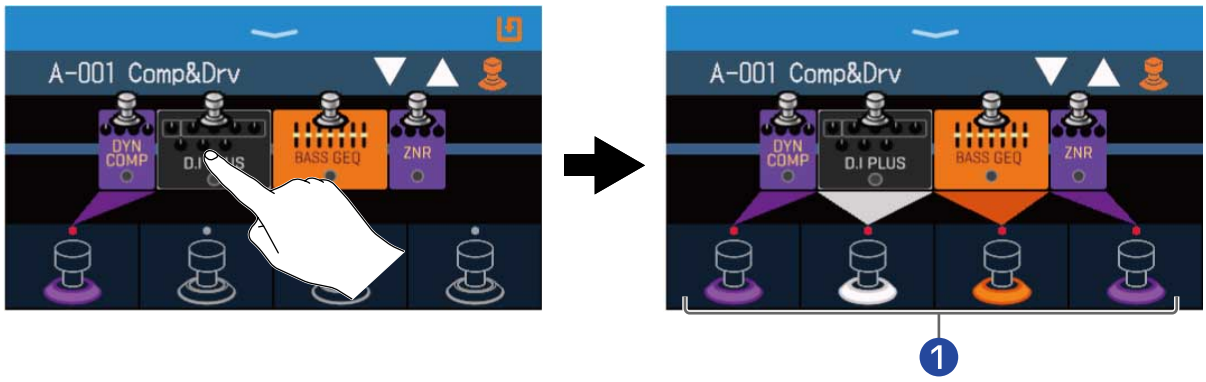
HINT

메뉴 화면에서 PLAY MODE EFFECT BOARD 을 터치해도 EFFECT BOARD 모드가 활성화됩니다.

2. 를 터치합니다.

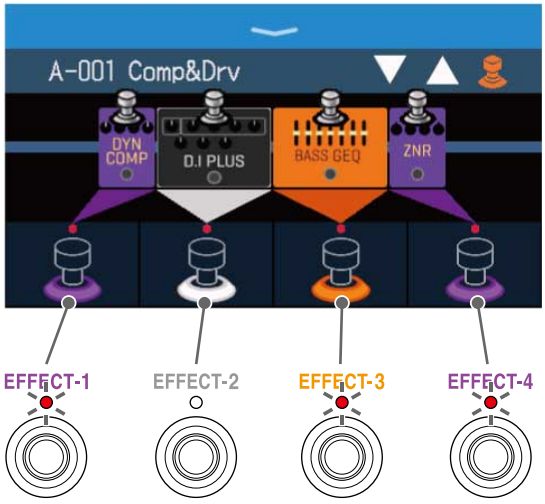


3. 이펙트를 터치하면 풋스위치로 on/off 할수 있습니다.
터치된 이펙트가 풋스위치에 할당됩니다. 다시 누르면 할당이 해제됩니다.



❶ 이펙트가 지정되면 카테고리에 따라 풋스위치 바탕 색상이 변경됩니다.

4. 풋스위치를 눌러 이펙트를 on/off 합니다.



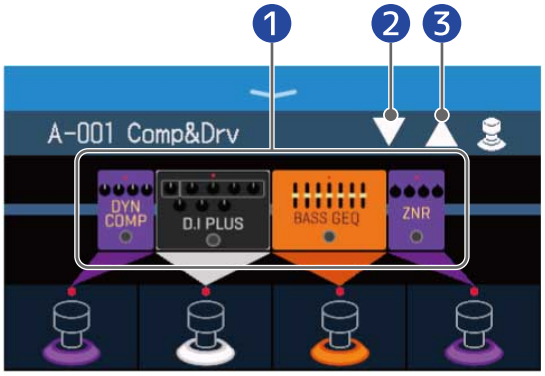
- 이펙트가 켜지면 표시등에 불이 들어옵니다.
- 풋스위치 디스플레이 색상은 이펙트 카테고리에 따라 다릅니다.

NOTE

- 이펙트를 터치하는 순서에 관계없이 왼쪽부터 풋스위치에 할당됩니다.
- 모든 풋스위치에 이펙트를 할당한 후에는 다른 이펙트를 터치해도 이펙트가 할당되지 않습니다.
- 일부 이펙트는 풋스위치에 특수 기능을 할당합니다. (예를 들어 풋스위치를 누르고 있는 동안에만 켜지는 이펙트도 포함됩니다.)특수 기능은 EDIT EFFECTS 화면에서 선택할 수 있습니다. (→ 풋스위치 특수 기능)

HINT

터치스크린에서도 다음 작업을 수행할 수 있습니다.



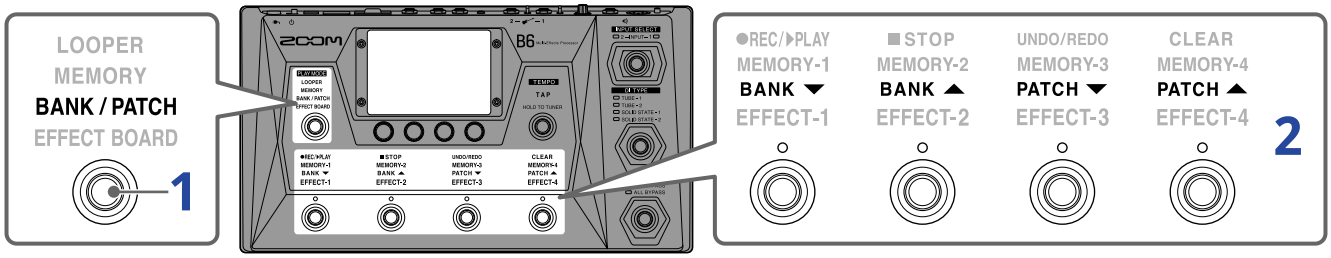
❶ EDIT EFFECTS 화면을 엽니다.
(→ 이펙트 조정하기)

❷ 이전 패치 메모리를 선택합니다.

❸ 다음 패치 메모리를 선택합니다.

플레이 중 뱅크 및 패치 메모리 전환하기

뱅크 및 패치 메모리 이름은 큰 문자로 표시되고, 터치스크린에서 선택할 수 있습니다.



1. PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **BANK / PATCH** 를 선택합니다.

이렇게 하면 B6 BANK/PATCH 모드가 활성화되며 터치스크린에서 선택할 수 있습니다.

❶ 현재 뱅크

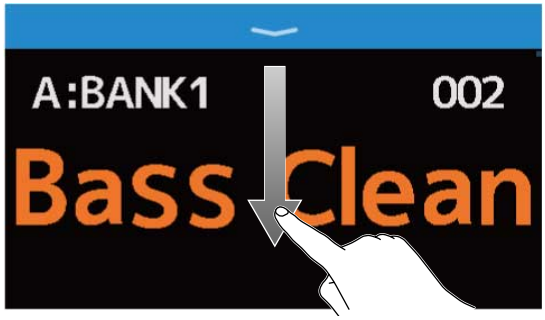
❷ 현재 패치 메모리

HINT

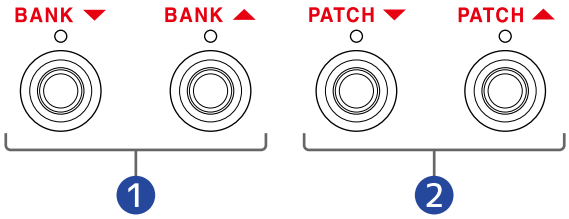
메뉴 화면에서 PLAY MODE BANK/PATCH 를 터치해도 BANK/PATCH 모드가 활성화됩니다.

2. 터치스크린에서 위 또는 아래로 문지르면 패치 메모리를 선택할 수 있습니다.
다음 패치 메모리를 선택합니다.

이전 패치 메모리를 선택합니다.



풋스위치는 뱅크 선택 및 패치 메모리에도 사용할수 있습니다.

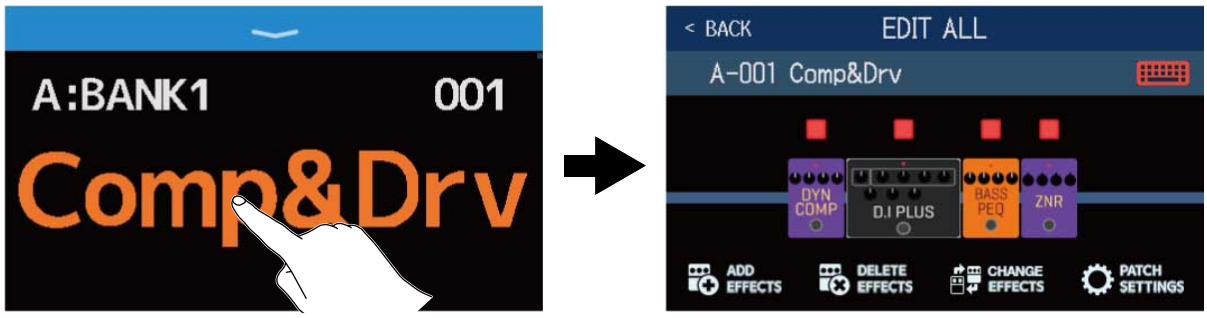


❶ 이전/다음 뱅크를 선택합니다.

❷ 이전/다음 패치 메모리를 선택합니다.

HINT

- 패치 메모리 이름을 누르면 패치 메모리를 편집하여 이펙트를 추가, 변경, 삭제 및 조정할 수 있는 화면이 열립니다. (→모든 설정을 한 화면에서 하기)



- PRESELECT 기능은 BANK/PATCH 모드에서 사용할 수 있습니다. 따라서 다음 패치 메모리를 미리 선택한 후 한번 누르면 전환할 수 있습니다. 라이브 할 때 현재 메모리 근처에 없는 패치 메모리로 전환하는데 유용합니다. . (→PRESELECT 기능 사용하기)

PRESELECT 기능 사용하기

PRESELECT 기능 BANK/PATCH 모드에서 사용할 수 있습니다.

PRESELECT 기능이 ON 이면 PLAY MODE 를 눌러 패치 메모리 변경을 확인할 때까지 뱅크 및 패치 메모리가 전환되지 않습니다.
라이브 시 현재 메모리에 근접하지 않은 패치 메모리로 직접 전환할 수 있습니다.

PRESELECT 기능 on/off 하기

PRESELECT 기능은 on/off 할 수 있습니다.

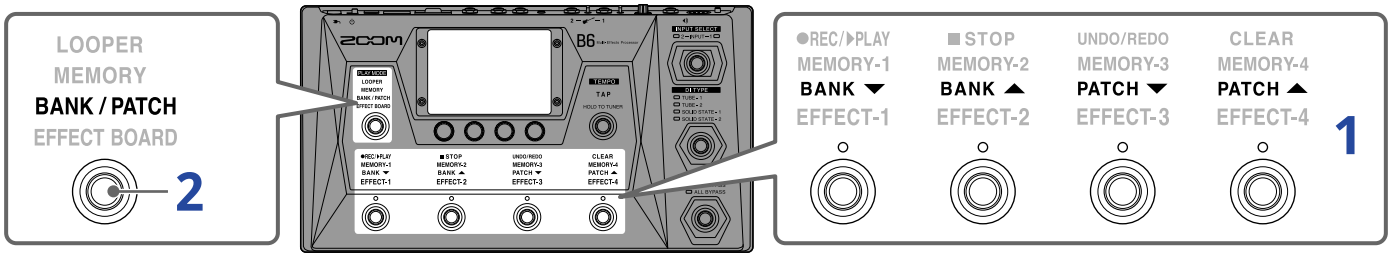
1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

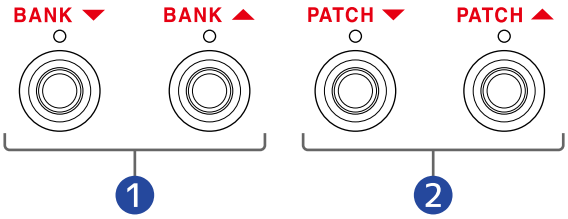
2. 스위치를 눌러 ON/OFF 로 설정합니다.
이 버튼을 누르면 ON/OFF 됩니다.

설정	설명
ON	PRESELECT 기능을 켭니다.
OFF	PRESELECT 기능을 끕니다.

PRESELECT 기능이 켜져 있을 때 패치 메모리 선택하기



1. BANK/PATCH 모드에서는 풋스위치를 사용하여 뱅크 및 패치 메모리를 선택합니다.



❶ 이전/다음 뱅크를 선택합니다.

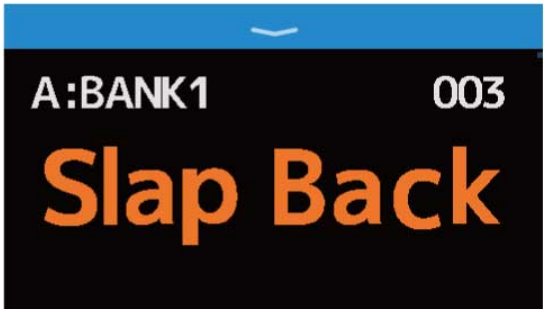
❷ 이전/다음 패치 메모리를 선택합니다.

현재 선택한 패치 메모리와 다음으로 선택한 패치 메모리가 표시됩니다.

❶ 현재 선택한 패치 메모리

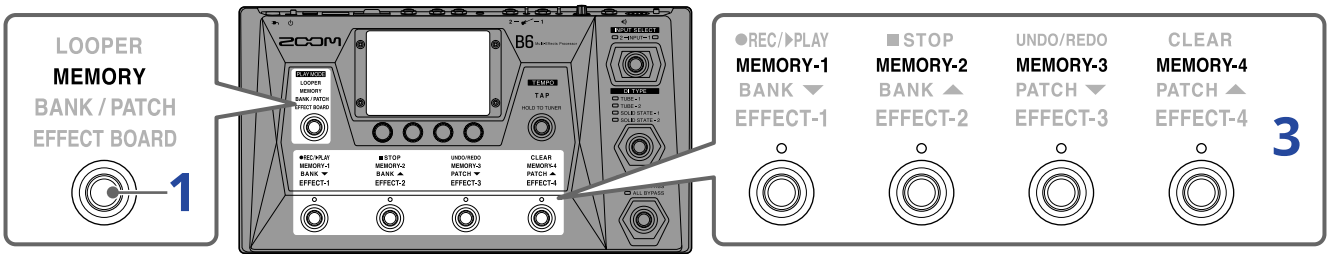
❷ 다음으로 선택한 패치 메모리

2. BANK / PATCH 을 누르면 선택이 확정됩니다.



플레이 중 한 뱅크의 패치 메모리 전환하기

터치스크린에 뱅크를 표시할 수 있으며, 뱅크 안에 있는 4개의 패치 메모리를 한 번 누르면 선택할 수 있습니다.



1. PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **MEMORY** 를 선택합니다.

선택한 뱅크의 이름과 4개의 패치 메모리를 확인할 수 있는 B6 MEMORY 모드가 활성화됩니다.

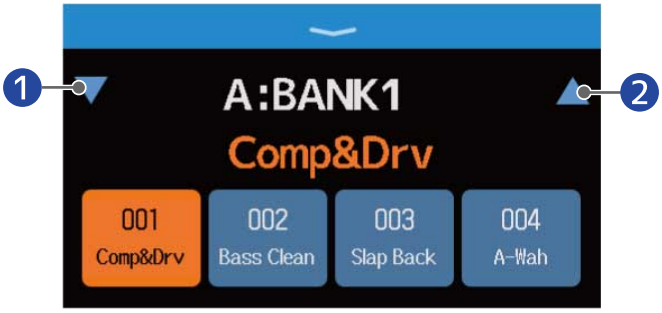
❶ 현재 뱅크

❷ 뱅크안의 패치 메모리

HINT

메뉴 화면에서 PLAY MODE MEMORY 를 터치해도 MEMORY 모드가 활성화됩니다.

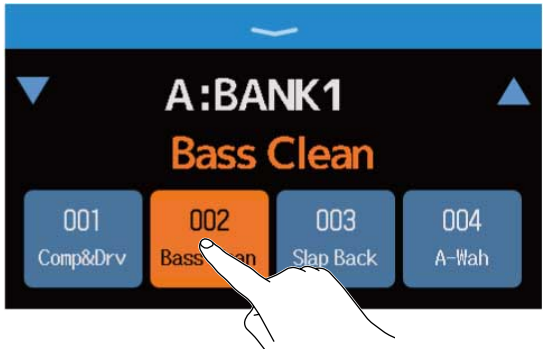
2. 뱅크 이름의 양쪽에 있는 ▼ 와 ▲ 를 터치하여 원하는 뱅크를 선택합니다.



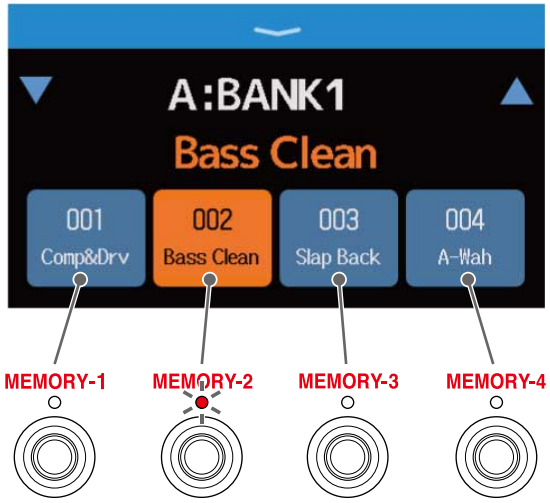
❶ 이전 뱅크를 선택합니다.

❷ 다음 뱅크를 선택합니다.

3. 원하는 패치 메모리를 터치합니다.
선택한 패치 메모리가 강조 표시됩니다.



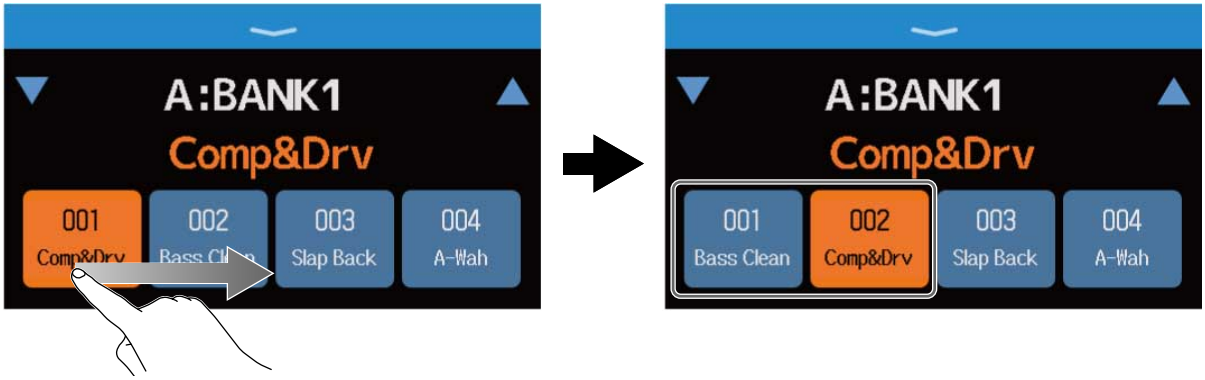
풋스위치를 사용하여 패치 메모리를 직접 선택할 수도 있습니다.



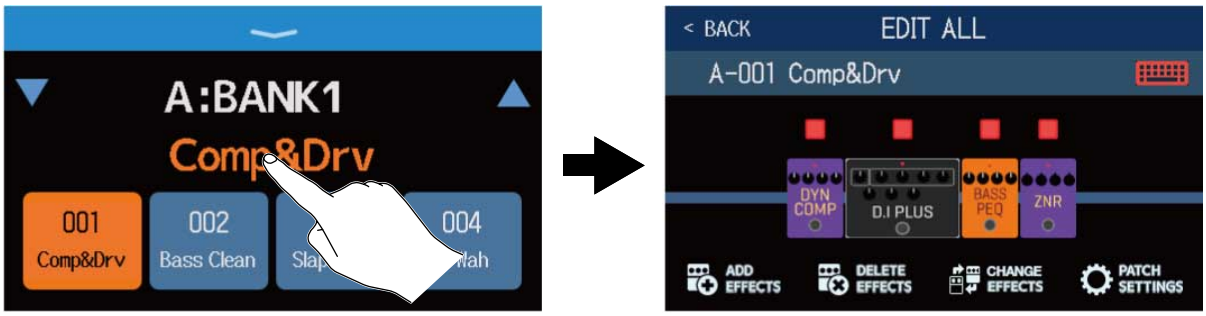
선택한 패치 메모리에 대한 표시등이 켜집니다.

HINT

- 패치 메모리를 끌어서 재정렬할 수 있습니다.

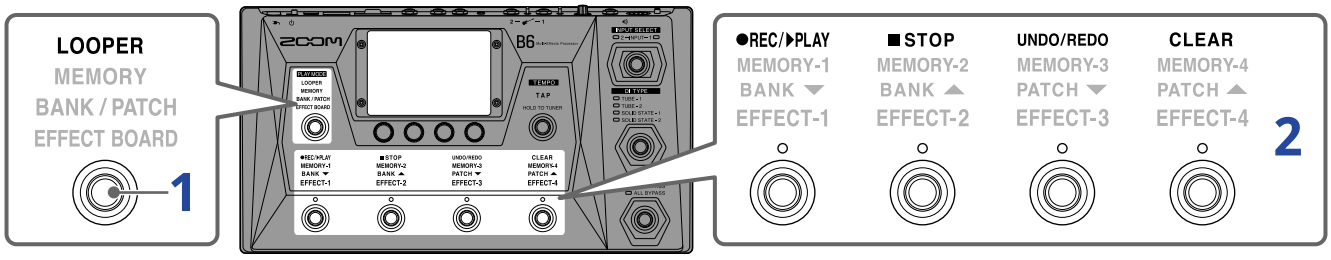


- 예를 들어 패치 메모리를 편집하여 이펙트를 추가, 변경, 삭제 및 조정할 수 있는 화면을 열려면 패치 메모리 이름을 터치합니다. (→모든 설정을 한 화면에서 하기)



플레이 중 루퍼 사용하기

재생되는 프레이즈들을 레코딩하여 최대 45초 길이의 스테레오 루프를 만들 수 있습니다.



1. PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **LOOPER** 를 선택합니다.

B6 LOOPER 모드가 활성화되고, 터치스크린에서 루퍼 컨트롤 화면이 열립니다.

❶ 루퍼 상태

❷ 잠금/잠금 해제를 설정합니다.

잠금

잠금 해제

HINT

메뉴 화면에서 PLAY MODE LOOPER 을 터치해도 LOOPER 모드가 활성화됩니다.

2. 루퍼 사용하기

작업 세부 세항은 다음을 참조하십시오.

→루프 녹음하기
→녹음 중지 및 루프 재생 시작하기
→재생 중지하기
→녹음된 프레이즈의 루프 재생 시작하기
→녹음된 루프에 퍼포먼스 추가하기 (오버더빙)
→마지막 오버더빙된 프레이즈 지우기 (UNDO 기능)
→취소된 오버더빙 복원하기 (REDO 기능)
→루프 삭제하기

■ 루퍼 템포에 대한 참고 사항

- 루퍼 템포는 이펙트와 리듬에도 사용됩니다.
- 템포는 다음에서 설명한 대로 설정 가능합니다. (마스터 템포 조절하기) ,(템포 조절하기)
- 템포를 변경하면 다음과 같은 경우 녹음된 루프가 삭제됩니다.
  - 루프 녹음 시간이 ♩×1-64 로 설정된 경우 (→녹음 시간 설정하기)
  - 리듬 재생 중 (→리듬 사용하기)

NOTE

- COUNT 기능이 켜져 있으면, 프리카운트가 끝난 후 녹음이 시작됩니다. (→ 프리카운트 사용하기)
- AUX IN 잭을 통한 사운드 인풋은 녹음되지 않습니다.
- 루퍼 설정하기 에서 녹음 시간, 볼륨 및 기타 설정을 참조하십시오.

HINT

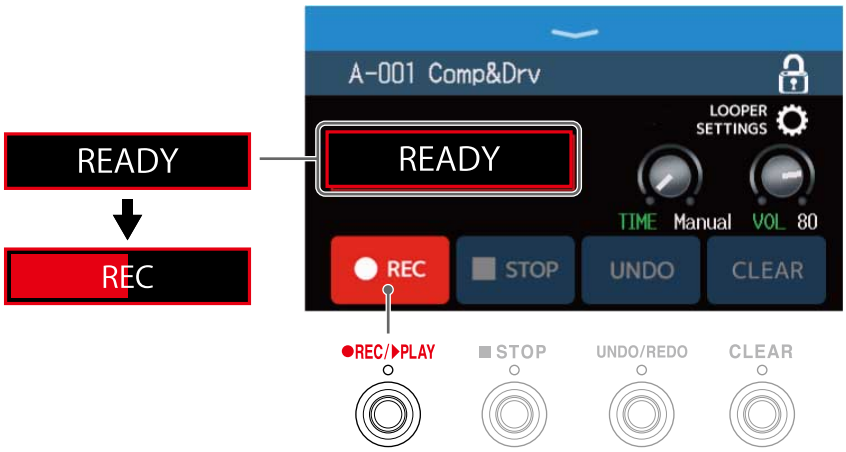
- SD 카드를 사용하면 루프를 더 오래 녹음하여 저장할 수 있습니다. 또한 SD 카드의 루프는 재생 및 오버더빙을 위해 불러올 수 있습니다. (→ SD 카드 사용하기)
- 리듬 재생 중 (→ 리듬 사용하기),에는 녹음 종료 시간이 정확하지 않더라도, 루프 재생이 시간 내에 유지되도록 루프가 자동 조정됩니다.
- 루프 재생 중에는 다양한 재생 모드를 선택할 수 있으며, 메뉴 화면을 열 수 있습니다. 이를 통해 루프가 계속 재생되는 동안 패치 메모리를 선택하고 리듬을 사용할수 있습니다. 다른 작업을 수행할 때 루프 재생을 중지하려면 PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **LOOPER** 를 선택하거나 메뉴 화면에서 PLAY MODE LOOPER 를 터치합니다. 그런 다음 재생을 중지합니다. 다른 PLAY MODE 화면이 열려 있으면 왼쪽 상단에 루퍼 재생 상태가 표시됩니다.

  - PLAY 재생 중
  - REC 녹음 중
  - STOP 정지
  - OVERDUB 오버더빙

루퍼 작업

루프 녹음하기

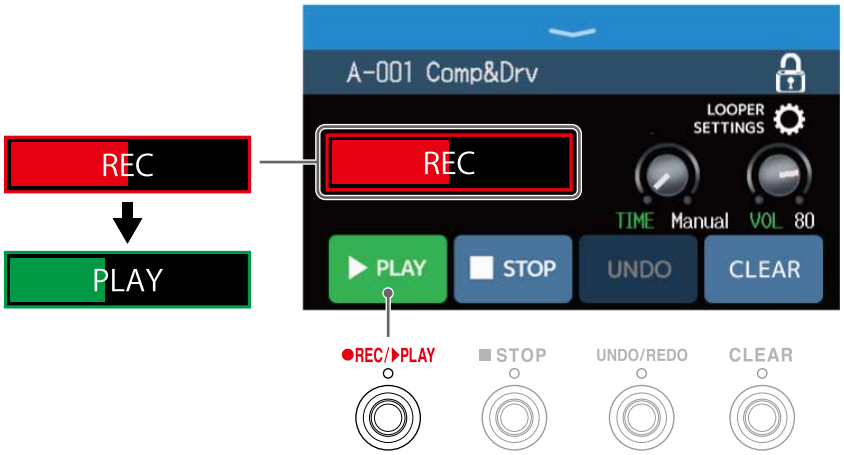
녹음된 루프가 없으면 (“READY” 표시) ●REC/▶PLAY 를 누르거나 ● REC 를 터치합니다.



녹음 중에 ■STOP 을 누르면 녹음이 취소됩니다.

녹음 중지 및 루프 재생 시작하기

녹음 중 ●REC/▶PLAY 를 누르거나 ▶ PLAY 를 터치합니다



NOTE

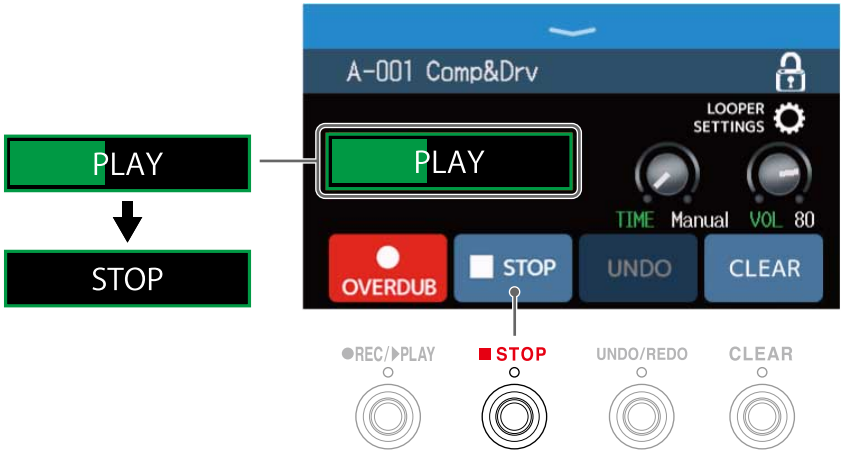
- 최대 녹음 시간에 도달하면 녹음이 중지되고 루프 재생이 시작됩니다.
- 녹음 시간을 “♩×1-64” 로 설정하면 녹음이 중지되고 설정된 녹음 시간이 경과한 후 후 루프 재생이 시작됩니다. (→ 녹음 시간 설정하기)

재생 중지하기

재생할 때

를 누르거나

를 터치합니다.

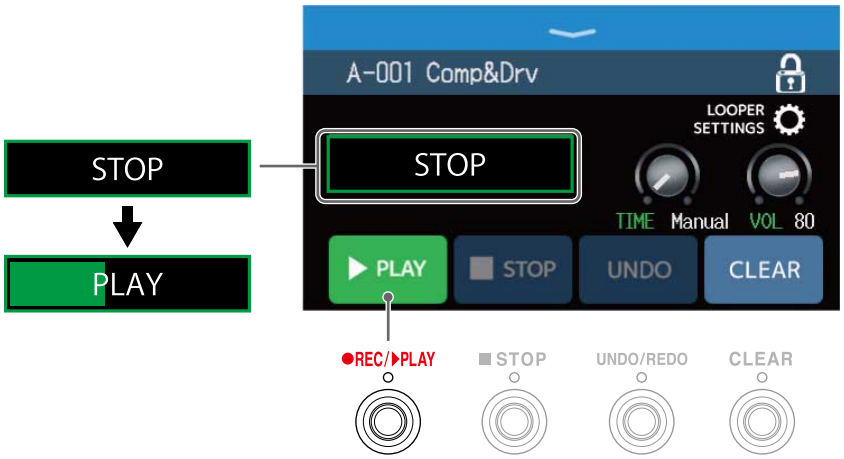


녹음된 프레이즈의 루프 재생을 시작하기

정지 상태에서

를 누르거나

를 터치합니다.

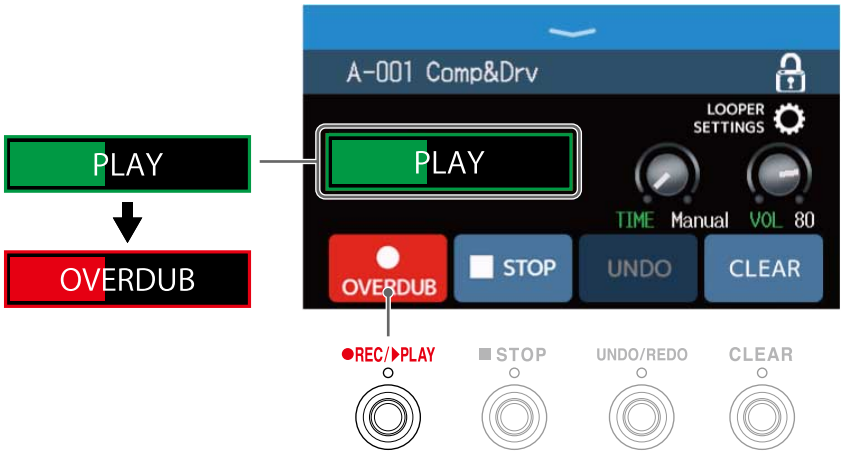


녹음된 루프에 퍼포먼스 추가하기 (오버더빙)

재생할 때

를 누르거나

를 터치합니다.



- 루프의 끝에 도달하면 루프 재생이 처음부터 계속되며 오버더빙을 반복할 수 있습니다.

- 오버더빙할 때

를 눌러 오버더빙을 중지하고 루프 재생을 계속합니다.

마지막 오버더빙 프레이즈 지우기 (UNDO 기능)

을 누르거나

를 터치합니다.

취소된 오버더빙 복원하기 (REDO 기능)

UNDO/REDO 를 누르거나 REDO 를 터치합니다.

루프 삭제하기

CLEAR 를 누르거나 CLEAR 를 터치합니다. .

녹음된 루프가 삭제됩니다.

루퍼 설정하기

다양한 루퍼 설정을 할 수 있습니다.

녹음 시간 설정하기

녹음하는 루프의 길이를 설정할 수 있습니다.

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 를 돌리거나 TIME 노브를 위 또는 아래로 끕니다.
(→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

설정	설명
MANUAL	수동으로 중지되거나 최대 녹음 시간에 도달할 때까지 녹음이 계속됩니다.
♩×1–64	이 값은 1–64 사분음표로 설정됩니다. 실제 녹음 시간은 BPM (tempo) 설정 (→ 마스터 템포 설정하기) 에 따라 달라집니다. 녹음 시간(초) = 60 ÷ BPM × 사분음표 설정된 녹음 시간에 도달하면 녹음이 중지되고 루프 재생이 시작됩니다.

NOTE

- 설정 옵션에는 MANUAL (수동) 및 1–64 사분음표가 포함됩니다.
- 루퍼의 녹음 시간은 스테레오의 경우 2–45 초, 모노의 경우 2–90 초입니다. 스테레오와 모노 사이를 전환하려면 스테레오나 모노 설정하기 를 참조하십시오.
- 최대 녹음 시간을 초과하는 설정은 자동으로 조정됩니다.
- 녹음 시간을 변경하면 녹음 데이터가 삭제됩니다.

볼륨 조절하기

루퍼 볼륨을 조절할 수 있습니다.

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 또는 VOL 노브를 위 또는 아래로 끕니다. (→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

HINT

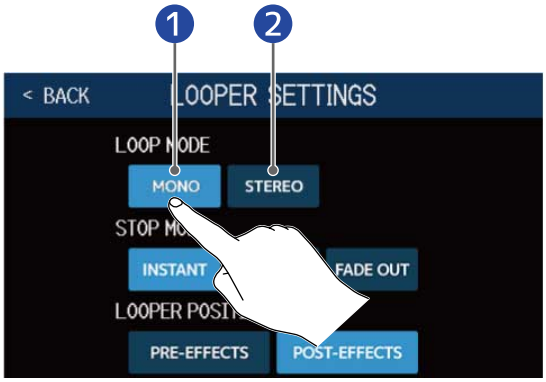
이 값은 0 에서 100 까지 설정할 수 있습니다.

스테레오/모노 설정하기

루프는 스테레오나 모노로 녹음할 수 있습니다.

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 LOOPER SETTINGS 을 누릅니다.(→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

2. 원하는 설정을 터치합니다.



❶ 모노

❷ 스테레오

NOTE

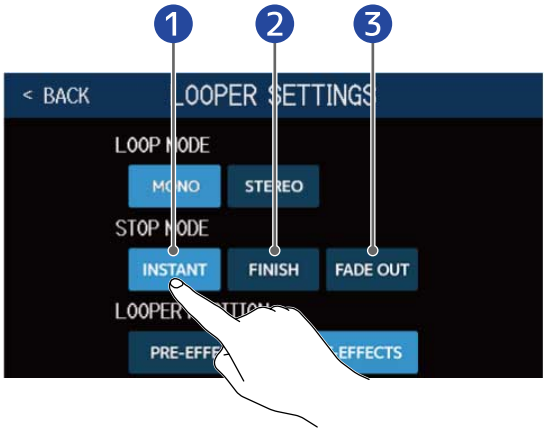
- 루퍼의 녹음 시간은 스테레오의 경우 2–45 초, 모노의 경우 2–90 초입니다.
- SD 카드(→ SD 카드 사용하기), 사용 시, STEREO/MONO 설정은 변경할 수 없습니다. STEREO에 고정되어 있습니다.

STOP MODE 설정하기

정지 시 루퍼의 동작 방식을 설정할 수 있습니다.

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 LOOPER SETTINGS 을 터치합니다. (→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

2. 원하는 STOP MODE 를 터치합니다.



❶ 정지 작업 후 루프가 즉시 중지됩니다.

❷ 루프는 끝까지 재생한 후에 멈춥니다.

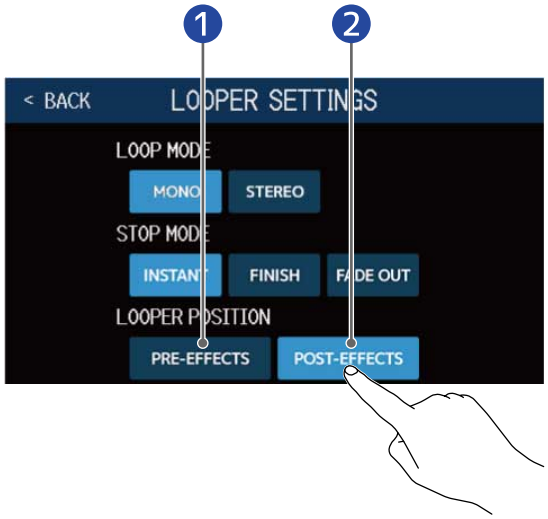
❸ 페이드 아웃 후 루프가 중지됩니다.

루퍼 위치 변경하기

루퍼 위치는 변경할 수 있습니다.

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 LOOPER SETTINGS 을 터치합니다. (→ 플레이 중 루퍼 사용하기)

2. 원하는 루퍼 위치를 터치합니다.



❶ 이펙트 앞에 루퍼를 배치합니다.

❷ 이펙트 뒤에 루퍼를 배치합니다.

HINT

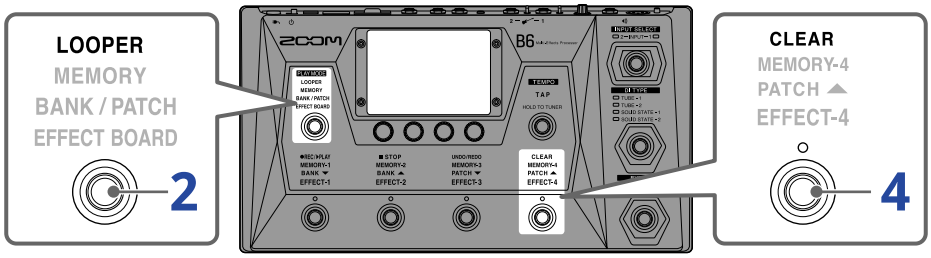
이펙트보다 루퍼를 먼저 배치함으로써 루프된 퍼포먼스의 사운드를 변경하여 계속 재생하지 않고도 사운드를 만들 수 있습니다.

SD 카드 사용하기

B6에 SD 카드를 장착하여 루프 녹음 시간을 늘리고, 루프를 저장할 수 있습니다.

다른 오디오 파일도 로드하여 루프로 사용할 있습니다.

루프 생성하기 및 SD 카드에 저장하기



1. SD 카드를 넣습니다. (→ SD카드 장착하기)

2. PLAY MODE 를 반복해서 눌러 **LOOPER** 를 선택하거나 메뉴 화면에서 PLAY MODE LOOPER 를 터치합니다.

B6 LOOPER 모드가 활성화되고, 터치스크린에서 루퍼 컨트롤 화면이 나타납니다.

❶ SD 카드가 로드되면 나타납니다.

❷ 새 루프를 만들 수 있음을 나타내는 “New Loop File” 가 나타납니다. 루프가 생성중이거나, 선택되었을 때 선택한 루프의 이름이 표시됩니다.

3. 루프를 만듭니다.

플레이 중 루프 사용하기 의 2단계 절차를 따라 루프를 생성합니다.

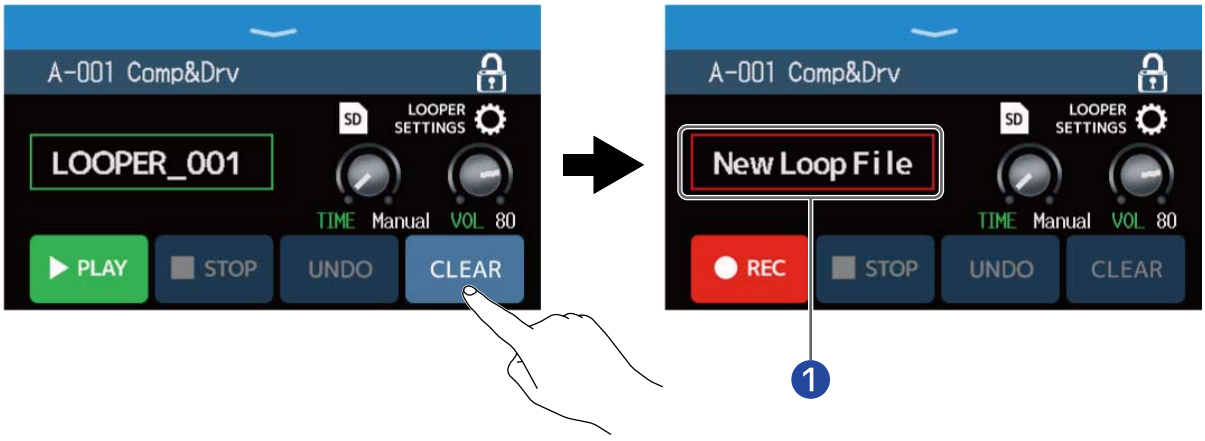
❶ 루프 녹음이 시작되면 루프 이름이 표시됩니다. 생성 중인 루프가 표시된 이름으로 저장됩니다.

NOTE

- 루프가 생성되고, "LOOPER_xxx" 라는 이름이 지정됩니다. 루프 이름의 "xxx" 는 일련 번호입니다.
- SD 카드가 로드되면 루프는 삭제가 불가능합니다. 컴퓨터나 다른 장치를 사용하여 SD 카드에 저장된 루프를 삭제합니다.
- SD 카드가 장착되면 터치스크린에 루퍼 상태가 표시되지 않습니다.
- SD 카드가 장착되면 녹음 시간은 2 초에서 2 시간입니다.

4. 루프 생성이 완료되면 CLEAR 를 누르거나 CLEAR 를 누릅니다 .

생성된 루프는 SD 카드에 저장됩니다.



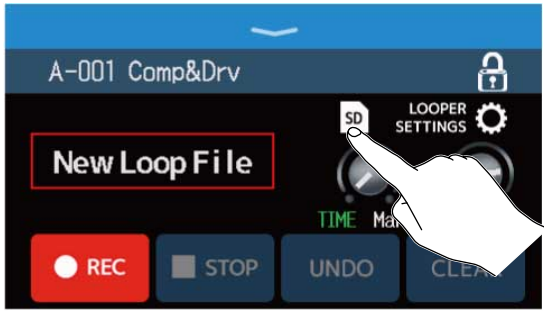
❶ "New Loop File" 이 나타나고, 새 루프를 만들 수 있습니다.

NOTE

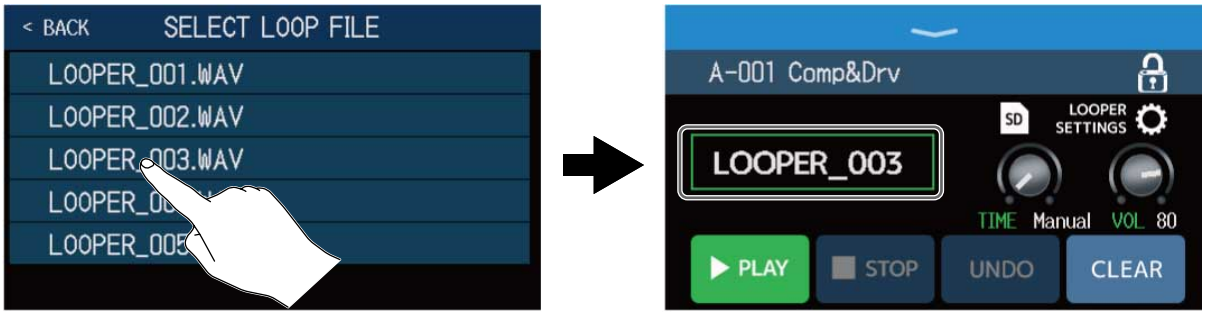
루퍼 설정하기 에서 설정한 설정은 루프별로 따로 저장할 수 없습니다. 모든 루프에 동일한 설정이 사용됩니다.

SD 카드에 저정된 루프 선택하기

1. 루퍼 컨트롤 화면에서 SD 를 터치합니다. (→ 플레이 중 루프 사용하기)



2. 루프를 눌러 선택합니다.
선택한 루프가 루퍼 컨트롤 화면에 나타납니다.



선택한 루프를 재생하여 오버더빙할 수 있습니다.

HINT

오디오 파일을 로드하여 루프로 사용하려면 미리 SD 카드의 “B6_Looper” 폴더에 복사합니다.
(→ B6 폴더 및 파일 구조)
“B6_Looper” 폴더는 B6 로 포맷할 때 SD 카드의 최상위 레벨에 생성됩니다. (→ SD 카드 포맷하기)

다음 형식의 오디오 파일을 로드할 수 있습니다.

- 샘플링 주파수 : 44.1 kHz
- 비트 레이트 : 16-bit
- 스테레오

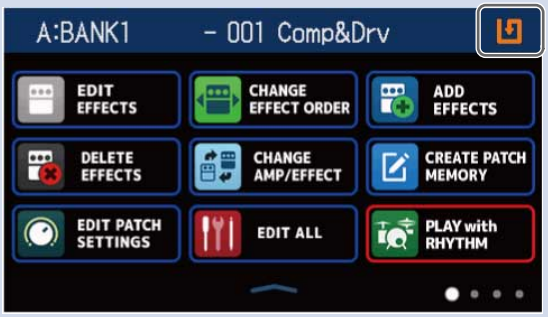
이펙트 조정하기

변경 내용 저장하기

- AUTOSAVE 기능이 켜져 있으면, 패치 메모리의 변경사항이 자동으로 저장됩니다. (기본 설정값은 ON입니다)
  (→ AUTOSAVE 기능 설정하기)

- AUTOSAVE 기능이 꺼져 있으면 패치 메모리가 자동으로 저장되지 않습니다. 패치 메모리의 내용이 변경되면 터치스크린 오른쪽 상단에 가 표시되어 저장된 설정과 다름을 나타냅니다.

를 눌러 패치 메모리 저장 화면을 열고 필요에 따라 저장합니다.
(→ 패치 메모리 저장하기)



이펙트 on/off 하기

패치 메모리의 개별 이펙트는 on/ off 할 수 있습니다.

1. on/off 하려는 이펙트가 있는 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

3. 이펙트 위의 표시등을 터치하여 on/off 합니다.

on 이면 빨간색 불이 들어고,off 면 불이 꺼집니다.

HINT

를 사용하여 단일 화면에서 패치 메모리 편집을 할 수 있습니다.

(→ 모든 설정을 한 화면에서 하기)

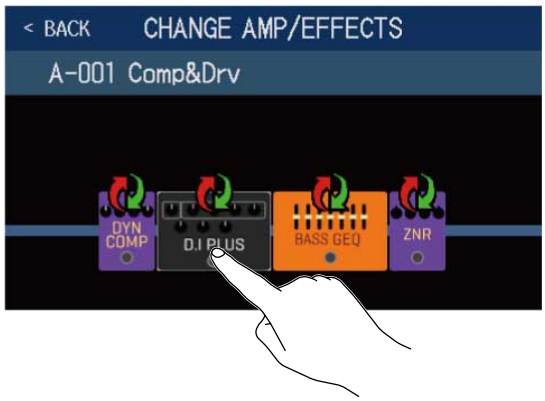
이펙트 교체하기

패치 메모리의 이펙트는 원하는 대로 다른 이펙터로 대체될 수 있습니다.

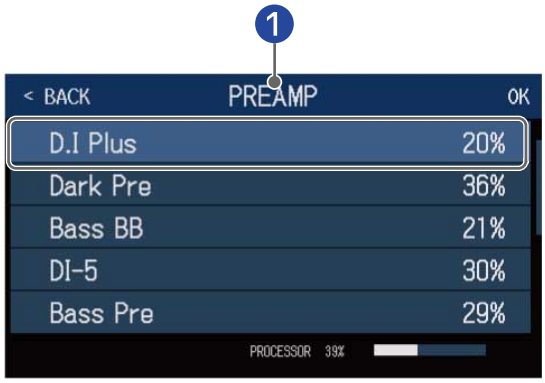
1. 교체할 이펙트가 있는 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서 CHANGE AMP/EFFECT 를 터치합니다.

3. 교체하고자 하는 이펙트를 터치합니다.

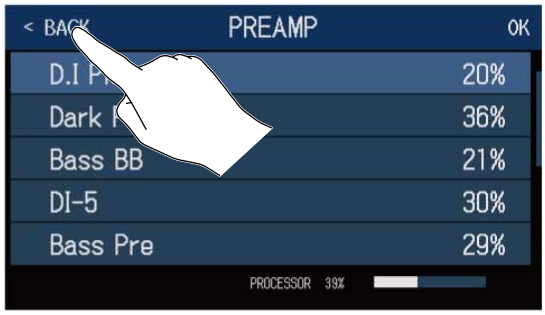


터치된 이펙트가 목록에 표시됩니다.

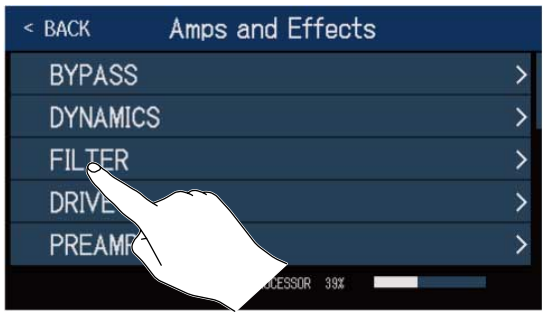


❶ 카테고리 이름

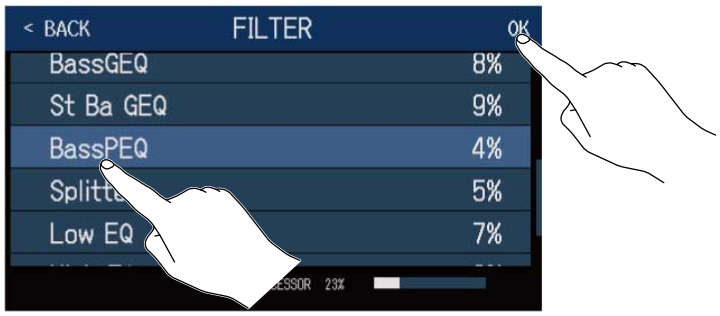
4. 6 단계로 건너뛰어 동일한 카테고리에서 다른 이펙트를 선택합니다.
< BACK 를 눌러 다른 커테고리의 이펙트를 선택합니다.



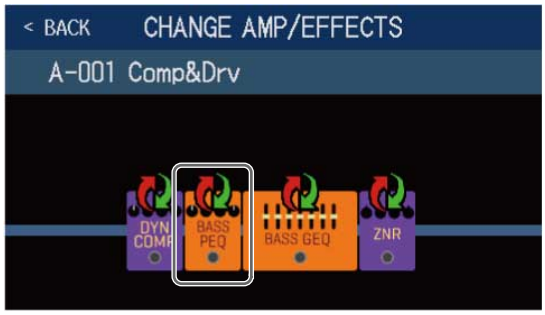
5. 원하는 카테고리를 터치합니다.



6. 앰프 또는 이펙트를 눌러 선택합니다. 그런 다음 "OK"를 터치합니다.



선택한 이펙트 또는 앰프가 이전 이펙트를 대체합니다.



NOTE

패치 메모리의 이펙트가 Guitar Lab 에서 삭제된 경우 삭제된 이펙트는 ⚠ 로 나타나고 비활성화됩니다.

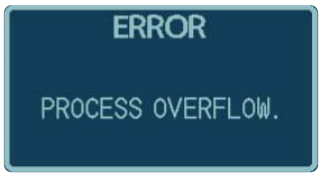
HINT

각 이펙트에 대한 설명은 Guitar Lab 을 참고하십시오.

패치 메모리의 이펙트 수에 대한 참고

B6는 최대 6 개의 이펙트를 자유롭게 조합할 수 있습니다.
그러나 프로세서가 100% 를 초과하지 않는 이펙트를 선택해야 합니다.
처리 부하는 카테고리 및 이펙트 선택 화면에서 확인할 수 있습니다.

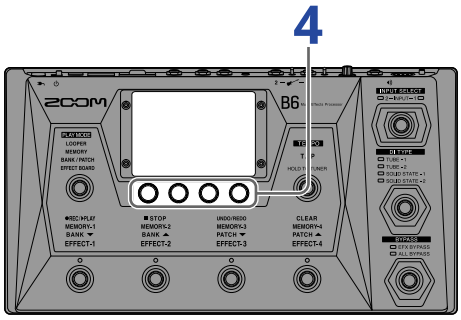
프로세서가 100% 를 초과하는 이펙트를 선택한 경우, 이펙트가 선택되지 않고 다음 메세지가 이전 화면이 다시 열리기 전에 나타납니다.



이 경우, 프로세서가 100% 를 초과하지 않도록 다른 앰프나 이펙트를 변경하십시오.

이펙트 조정하기

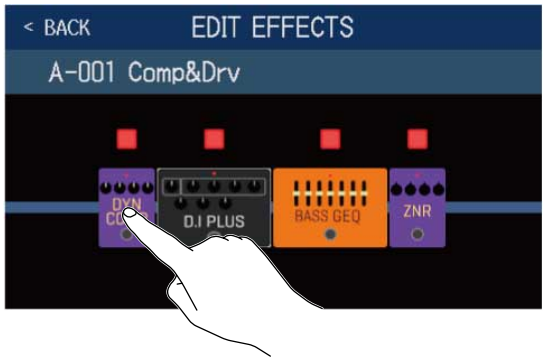
패치 메모리에 사용되는 개별 이펙트는 조정이 가능합니다.



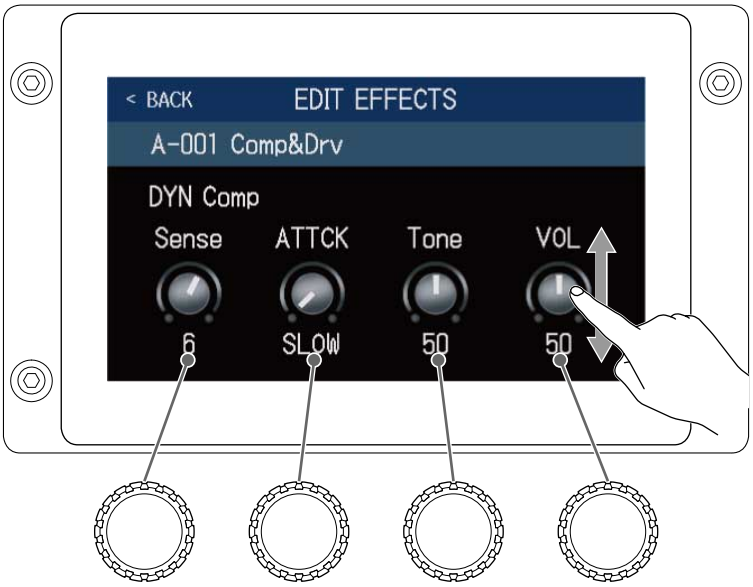
1. 조정할 이펙트가 있는 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서 EDIT EFFECTS 를 터치합니다.

3. 이펙트를 터치하여 조정합니다.



4. 를 돌리거나 파라미터 노브를 위아래로끌면 이펙터 파라미터를 변경할 수 있습니다.

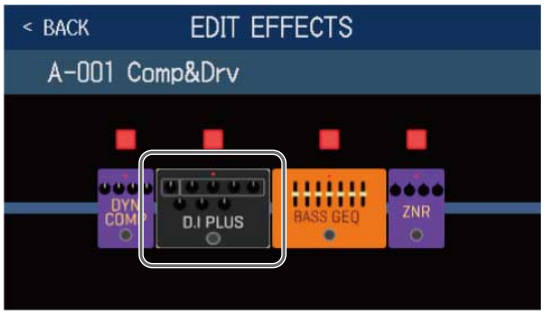


HINT

- 시간 속도 및 기타 이펙트 파라미터를 음악 노트에 설정하여 템포에 동기화합니다. (→ 마스터 템포 조정하기)
- 각 이펙트에 대한 설명은 Guitar Lab을 참조하십시오.
- 이펙트를 변경하는 방법 (→이펙트 교체하기)
- 이펙트를 추가하는 방법 (→ 이펙트 추가하기)
- 이펙트를 삭제하는 방법 (→ 이펙트 삭제하기)

라지 이펙트 사용하기

EFFECT BOARD 모드와 EDIT EFFECTS 화면에서 더 크게 보이는 효과를 "large effects" (라지 이펙트)라고 하며 두 개의 이펙트 공간을 사용합니다.



라지 이펙트에는 더 많은 파라미터가 있으므로 EDIT EFFECT 화면에는 두 페이지가 있습니다.
페이지를 변경하려면 화면 하단의 ▷ 또는 ◁ 를 터치하십시오.

❶ 다음 화면 열기

❷ 이전 화면 열기

풋스위치 특수 기능

일부 이펙트는 풋스위치를 누르고 있는 동안에만 이펙트를 켜는 것을 포함하여 풋스위치에 특수 기능을 할당합니다. 특수 기능을 선택하는 파라미터는 밝은 배경에 어두운 글자로 터치스크린에 나타납니다.

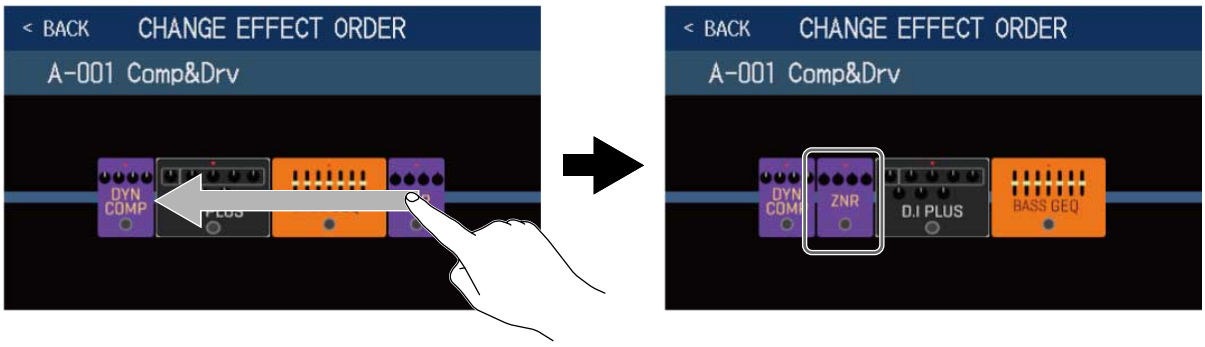
이펙트 순서 변경하기

패치 메모리의 이펙트는 원하는 대로 다시 정렬할 수 있습니다.

1. 재정렬할 이펙트가 있는 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서 CHANGE EFFECT ORDER 를 터치합니다.

3. 이펙트 아이콘을 끌어 원하는 위치로 이동합니다.



이펙트 추가하기

패치 메모리에 원하는 이펙트를 추가할 수 있습니다.

> **NOTE**
> B6 를 사용하여 최대 6.개의 이펙트를 자유롭게 조합할 수 있습니다. (→ 패치 메모리의 이펙트 수 참고)

1. 이펙트를 추가할 패치 메모리를 선택합니다.

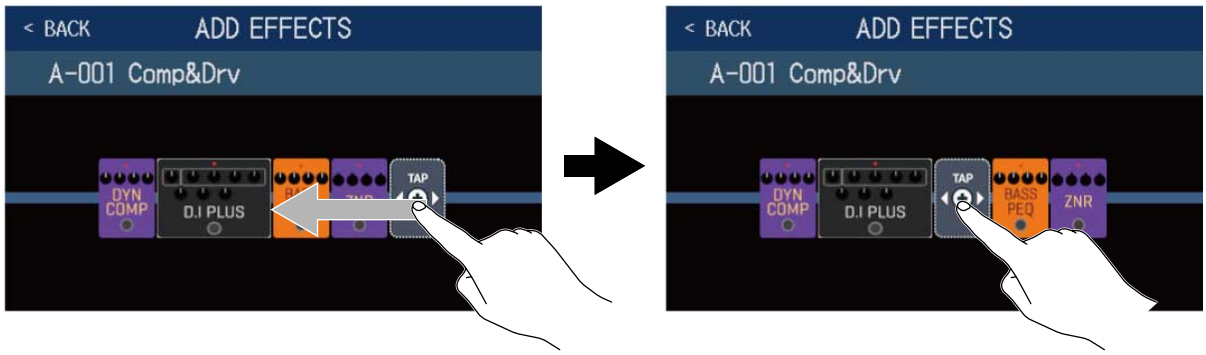
2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

3. 이펙트를 추가할 위치로

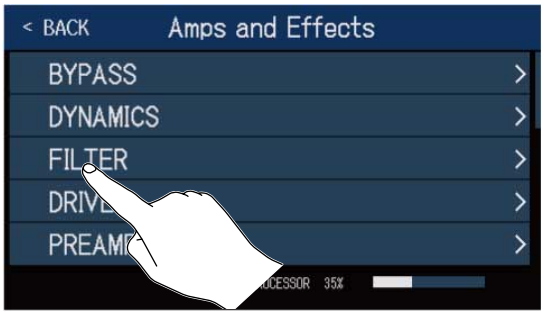
을 끕니다. 그리고

을 터치합니다.

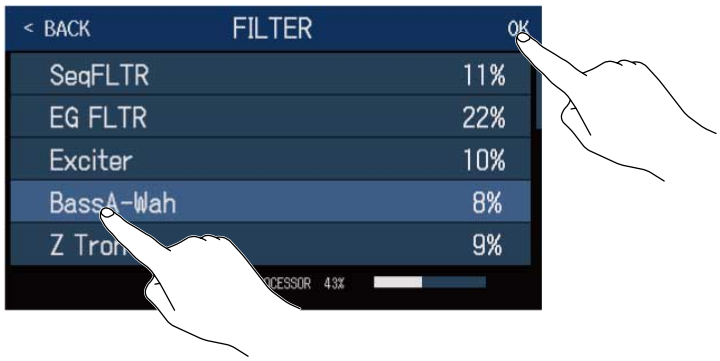


> **NOTE**
> 최대 이펙트 수가 사용 중인 경우
>
> 가 표시되지 않습니다.

4. 추가할 이펙트의 카테고리를 터치합니다.



5. 앰프 또는 이펙트를 눌러 선택합니다. 그런 다음 “OK”를 터치합니다.



선택한 이펙트가 추가됩니다.

는 다시 나타나므로 필요에 따라 3~5단계를 반복하여 더 많은 이펙트를 추가할 수 있습니다.

이펙트 삭제하기

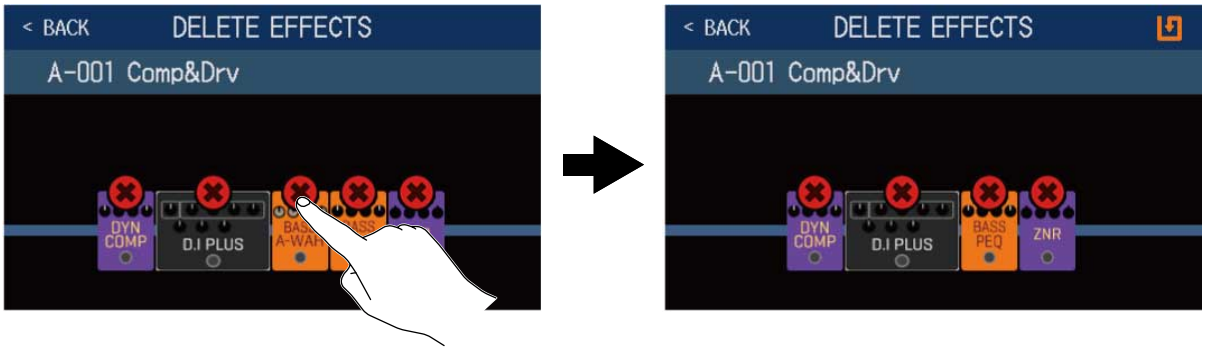
필요 없는 이펙터는 패치 메모리에서 삭제할 수 있습니다.

1. 이펙트를 삭제하고 싶은 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

3. 를 눌러 이펙트를 삭제합니다.



모든 설정을 한 화면에서 하기

모든 패치 메모리 편집은 하나의 화면에서 할 수 있습니다.

1. 편집할 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

3. 패치 메모리를 편집합니다.

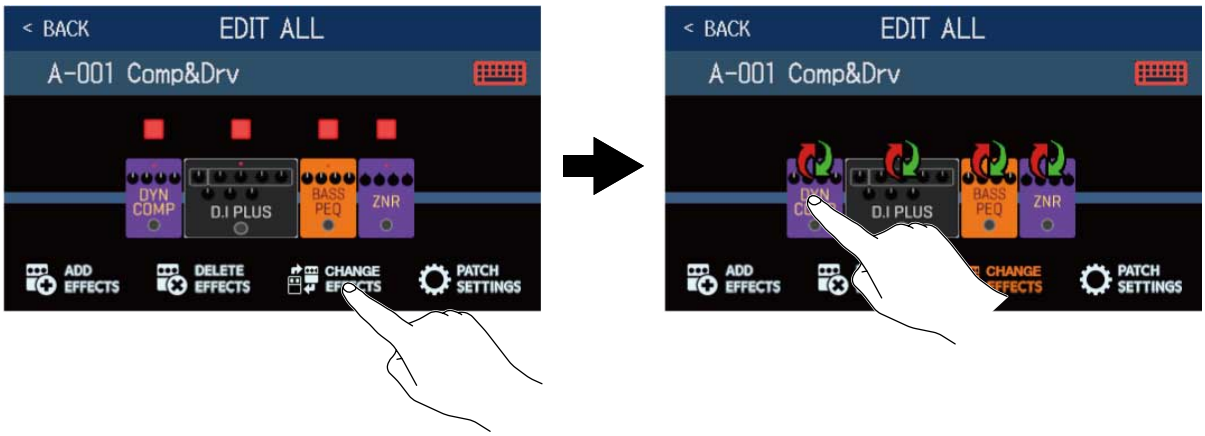
앰프 및 이펙트 on/off 하기

앰프 또는 이펙트 위에 있는 표시등을 터치하면 on/off 됩니다.

on 이면 빨간색 불이 들어오고, off 면 꺼집니다.

앰프 및 이펙트 교체하기

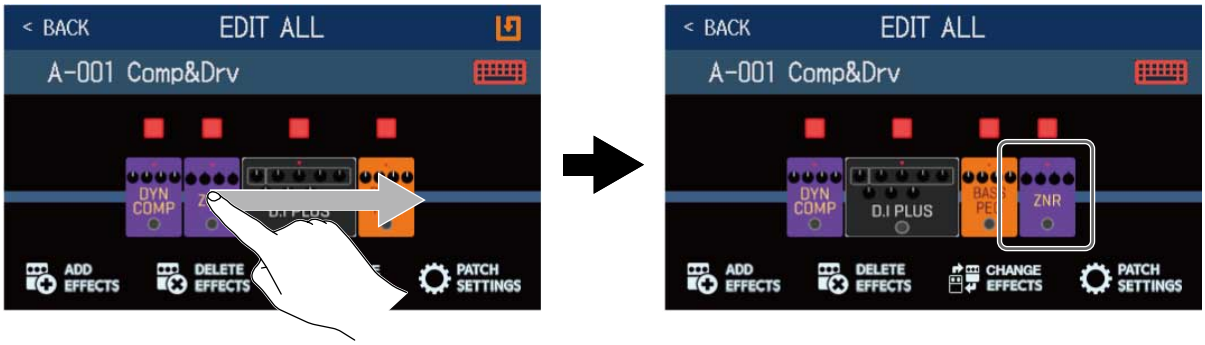
CHANGE EFFECTS 를 터치합니다.



변경할 앰프 또는 이펙트를 눌러 해당 목록을 엽니다. 이펙트 교체하기 의 방법에 따라 앰프 또는 이펙트를 교체합니다.

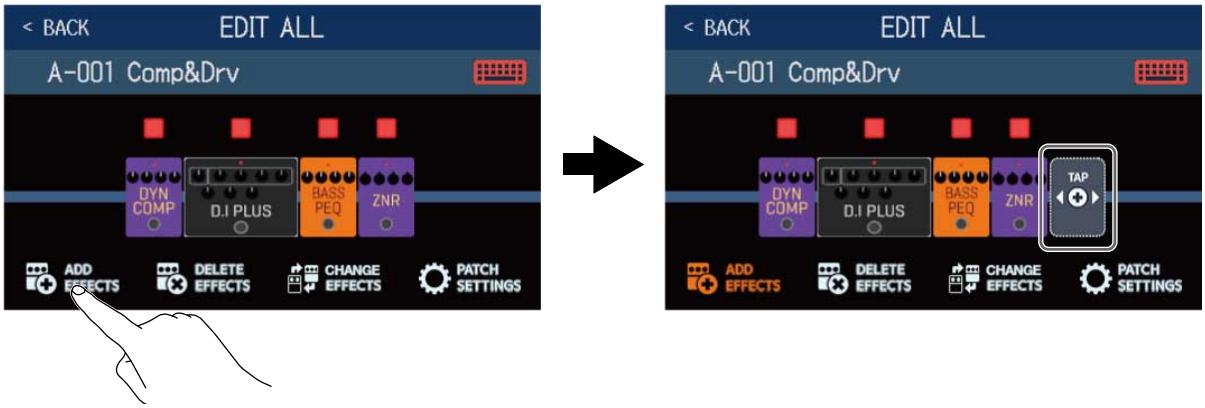
이펙트 순서 변경하기

이펙트 아이콘을 끌어 원하는 위치로 이동합니다.



이펙트 추가하기

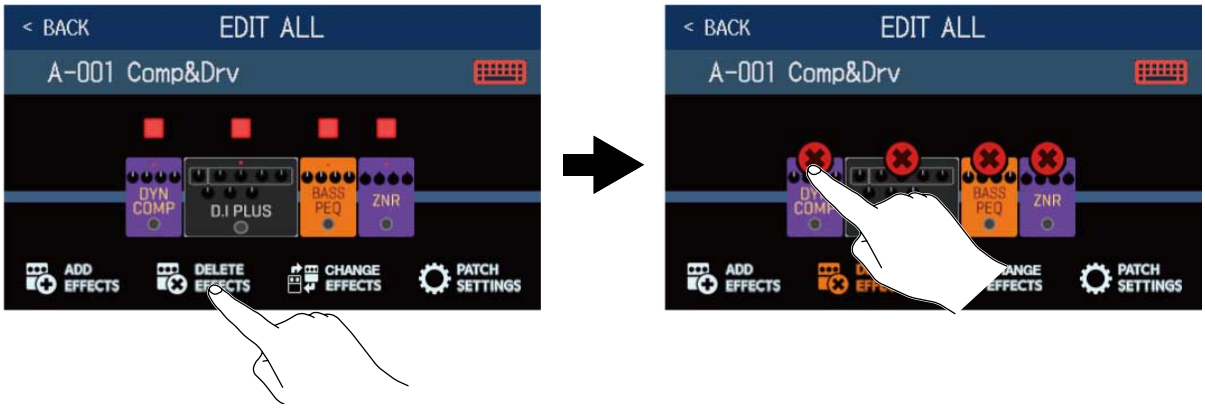
ADD EFFECTS 를 터치합니다.



가 나타나고, 이펙트를 추가하려면 이펙트 추가하기 의 순서에 따라 추가합니다.

이펙트 삭제하기

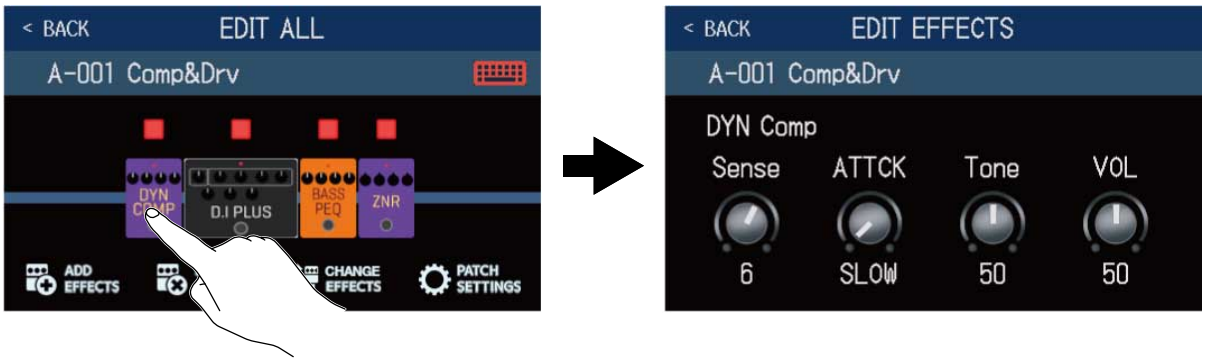
DELETE EFFECTS 를 터치합니다.



를 눌러 패치 메모리에서 삭제합니다.

이펙트 조정하기

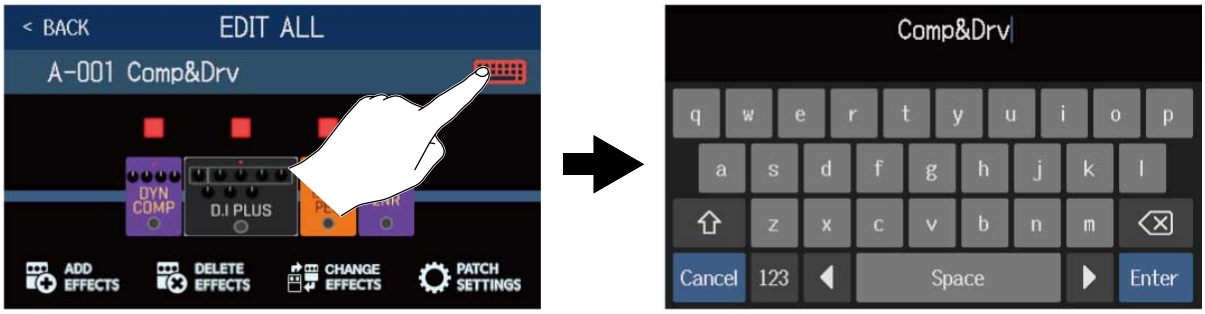
조정하려는 이펙트를 터치합니다.



EDIT EFFECTS 화면이 열리면, 이펙트 조정하기 에 따라 이펙트를 조정합니다.

패치 메모리 이름 변경하기

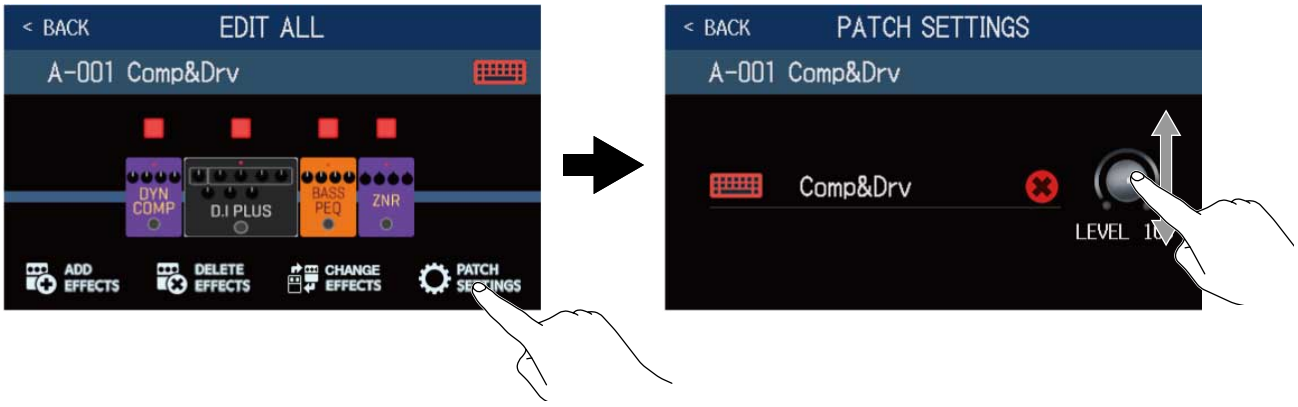
를 터치합니다.



키보드를 눌러 패치 메모리 이름을 입력합니다. (→ 패치 메모리 이름 변경하기)

패치 메모리 레벨 설정하기

PATCH SETTINGS 을 누르십시오.



LEVEL 노브를 끌어 패치 메모리 레벨을 조정합니다. (→ 패치 메모리 레벨 설정하기)

패치 메모리 레벨 설정하기

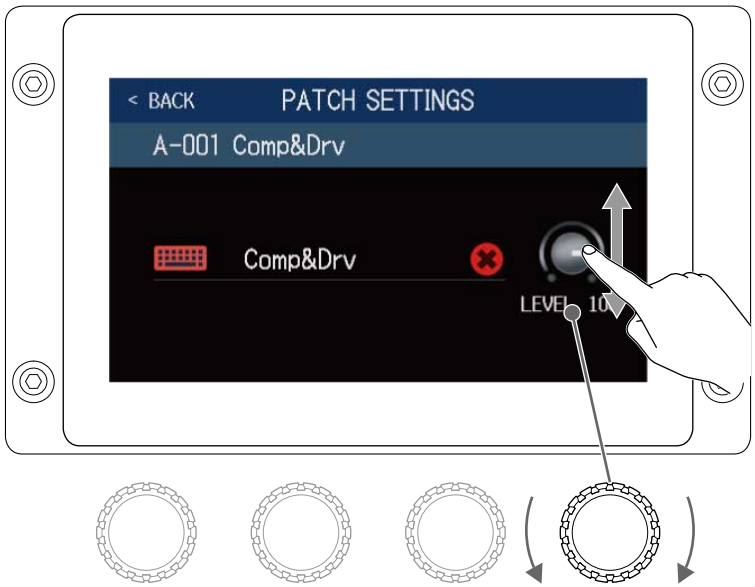
각 패치 메모리에 대해 개별적으로 레벨을 조정할 수 있습니다.

1. 레벨을 설정할 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면 에서

를 터치합니다.

3. 을 돌리거나 LEVEL 노브를 끌어서 레벨을 설정합니다.



HINT
볼륨은 0에서 120까지 설정할 수 있습니다.

패치 메모리 이름 변경하기

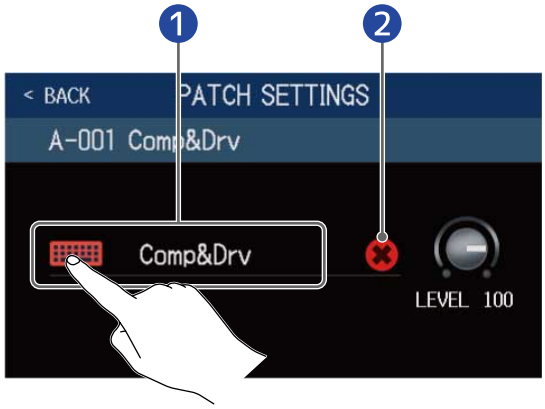
패치 메모리 이름을 변경할 수 있습니다.

1. 변경할 이름의 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

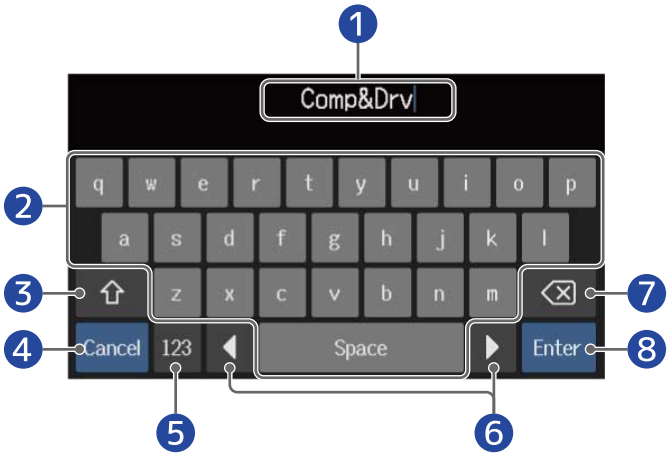
3. 를 누르면 키보드가 열립니다.



❶ 패치 메모리 이름

❷ 이 버튼을 누르면 패치 메모리 이름을 삭제할 수 있습니다.

4. 키보드를 눌러 패치 메모리 이름을 입력합니다.



❶ 문자 입력 영역
커서는 입력 위치를 나타냅니다.

❷ 입력 문자

❸ 대소문자 전환

❹ 입력 취소
이전 화면이 다시 열립니다.

❺ 문자 유형 변경

❻ 커서 이동

❼ 문자 삭제

❽ 패치 메모리 이름 확인
이전 화면이 다시 열립니다.

HINT

사용할 수 있는 문자 및 기호는 다음과 같습니다.

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

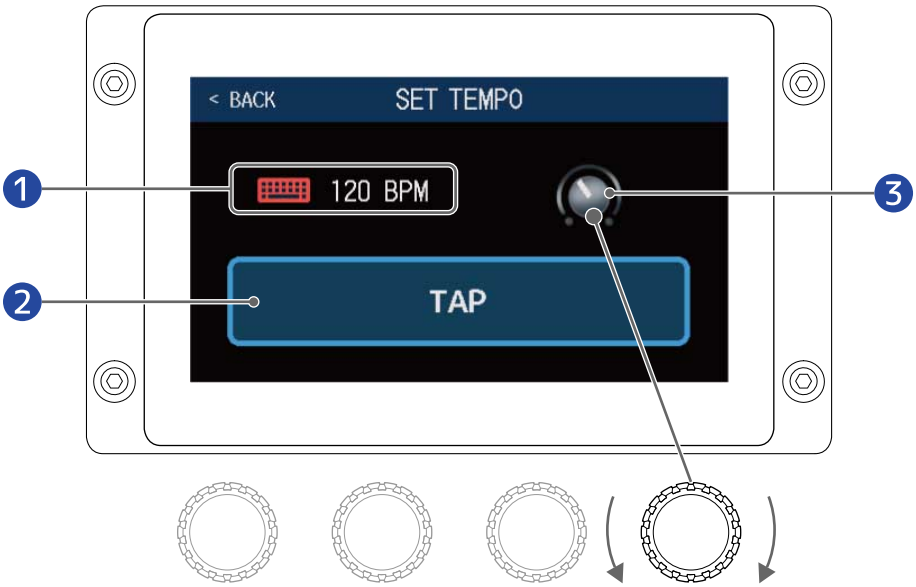
마스터 템포 조절하기

리듬, 루퍼, 딜레이 이펙트 및 일부 모듈레이션 이펙트가 사용하는 템포를 조절할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다. .

2. 템포를 조절합니다.



❶ 현재 템포

템포를 직접 입력할 수 있는 키보드를 열 때 터치합니다. .

❷ 탭 템포 버튼

이 버튼을 반복해서 누르면 템포가 탭된 간격 속도로 설정됩니다.

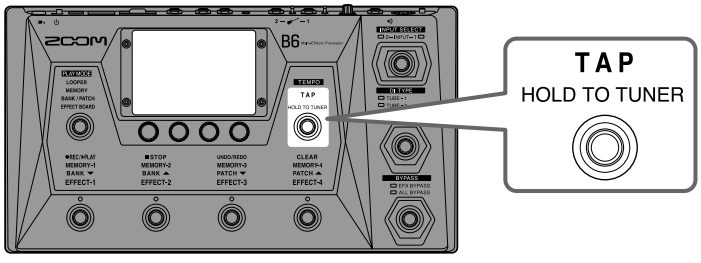
❸ 템포 조절 노브

를 돌리거나 끌어서 템포를 조절합니다.

HINT

- 템포 설정 범위는 40–250 ♩(bpm) 입니다.
- 템포는

를 반복해서 눌러 설정할 수도 있습니다.템포가 설정되는 동안 터치스크린에 템포가 표시됩니다.



패치 메모리 관리하기

패치 메모리 저장하기

AUTOSAVE 기능은 기본적으로 on 입니다. off 이면 볼륨 설정뿐만 아니라 이펙터 및 앰프 조정을 포함한 변경 내용이 자동으로 저장되지 않습니다. 이 경우 변경 사항을 수동으로 저장합니다. 패치 메모리는 다른 위치에 저장할 수도 있습니다.

HINT
AUTOSAVE 기능에 대한 자세한 내용은 AUTOSAVE 기능 설정하기 를 참조하십시오.

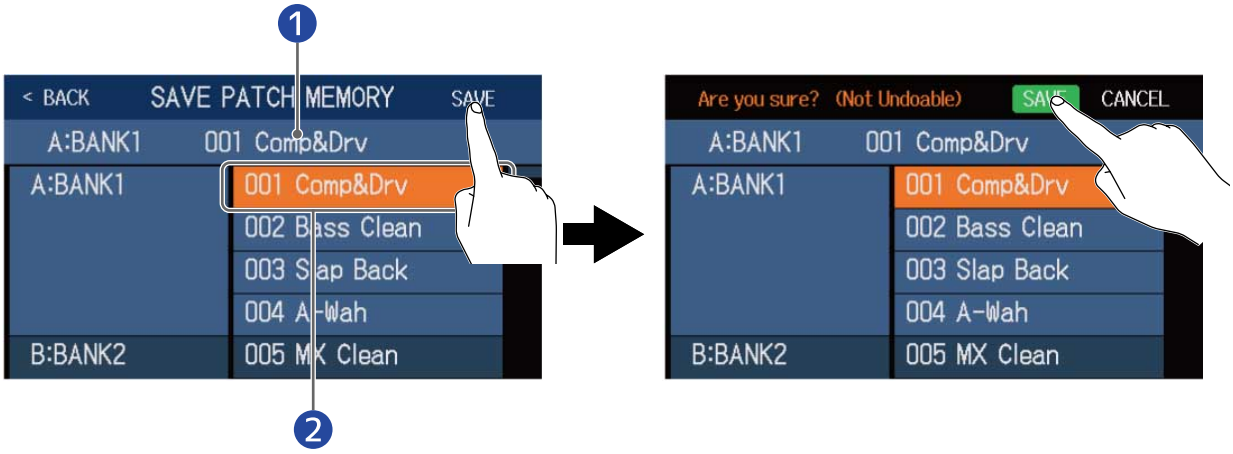
1. 저장할 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서 SAVE PATCH MEMORY 를 터치합니다.

3. 패치 메모리를 저장합니다.
   자세한 내용은 현재 패치 덮어쓰기 나 다른 위치에 저장하기 를 참조하십시오.

현재 패치 덮어쓰기

SAVE 를 누른 다음 SAVE 를 다시 터치합니다.

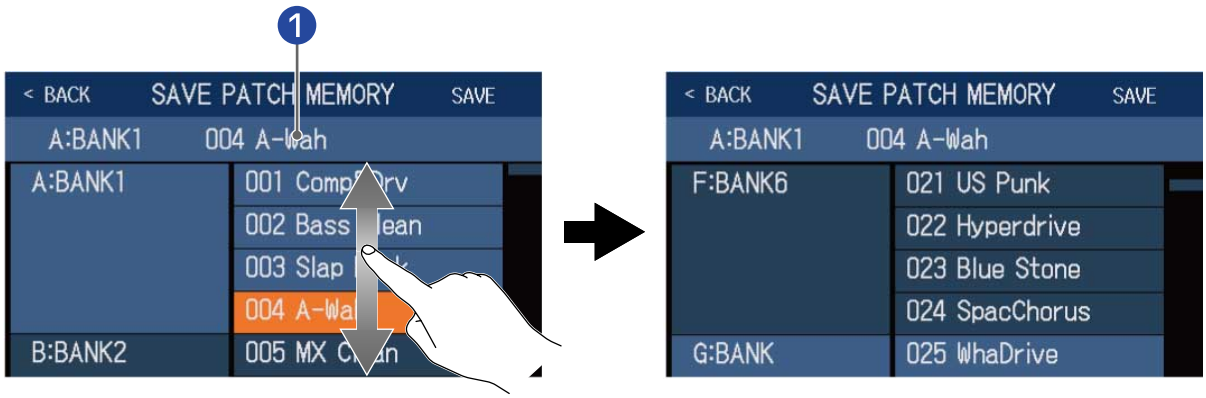


❶ 저장할 패치 메모리

❷ 대상 저장
강조 표시됩니다.

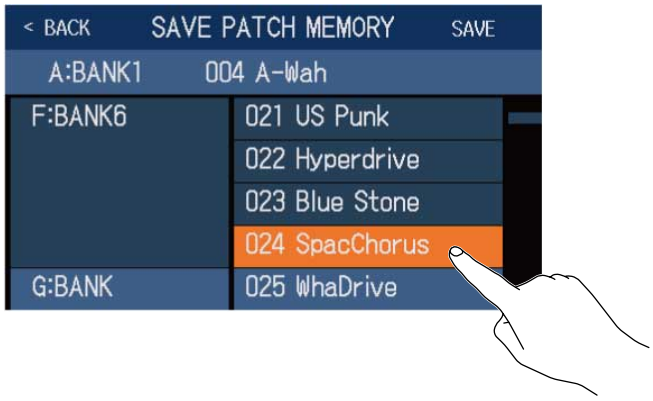
다른 위치에 저장하기

1. 위 또는 아래로 문지르면 저장 대상이 표시됩니다.
저장 대상은 뱅크별로 표시됩니다.

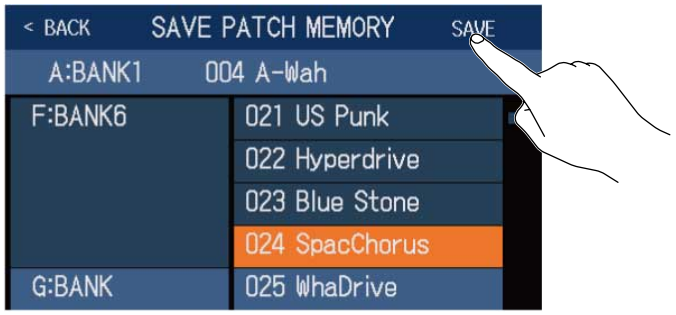


❶ 저장할 패치 메모리

2. 저장 대상을 터치합니다.
저장 대상이 강조 표시됩니다.



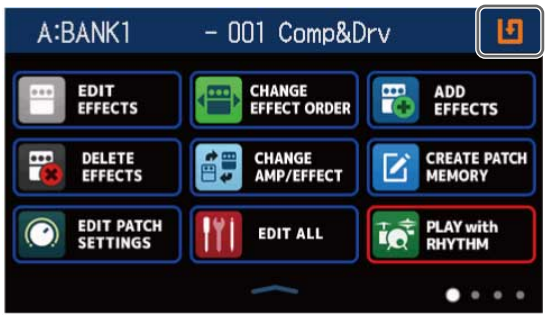
3. SAVE 를 터치합니다.



4. SAVE 를 다시 터치합니다.
선택한 위치에 저장됩니다.

HINT

AUTOSAVE 기능이 OFF 일 때 패치 메모리의 내용이 변경된 경우 터치스크린 우측 상단에 이 나타나 저장된 설정과 다르다는 것을 알 수 있습니다. 를 누르면 패치 메모리를 저장할 수 있는 화면이 열립니다.

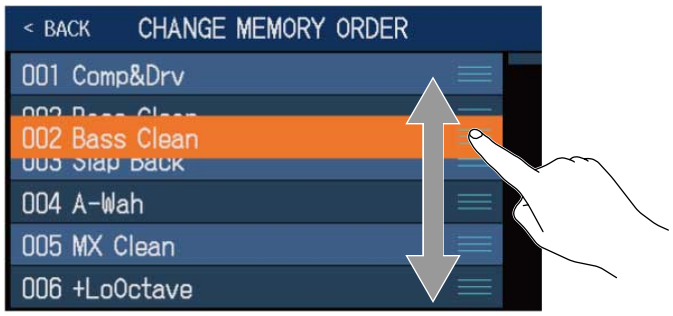


패치 메모리 순서 변경하기

패치 메모리 순서는 변경될 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서 CHANGE PATCH MEMORY ORDER 를 터치합니다.

2. 패치 메모리의 ☰ 을 위 아래로 끌어서 순서를 변경합니다.



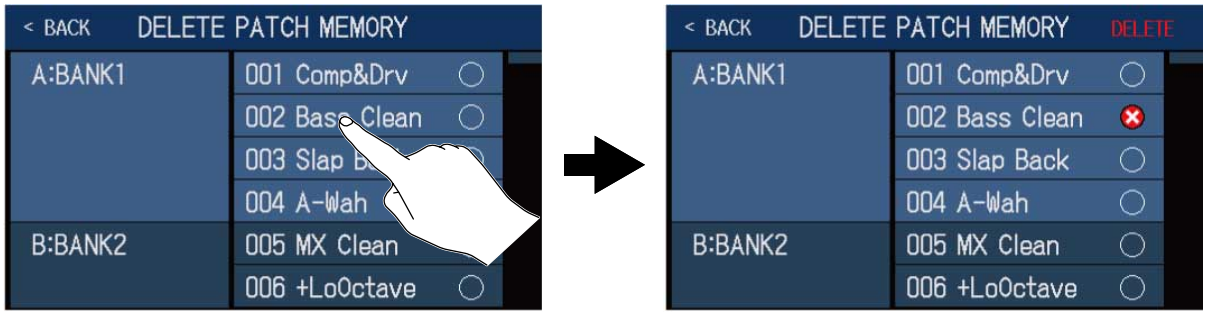
패치 메모리 삭제하기

불필요한 패치 메모리를 삭제할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

을 터치합니다.

2. 삭제할 패치 메모리를 터치합니다.
터치된 패치 메모리 옆에 삭제 아이콘이 나타납니다.

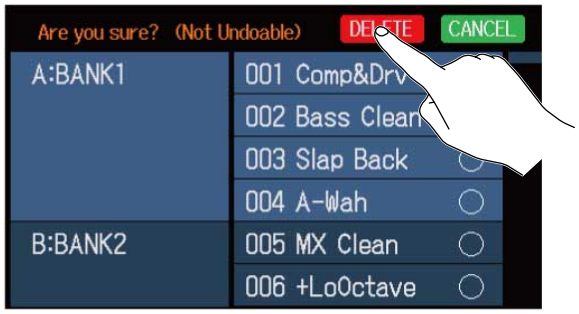


HINT

- 패치 메모리는 뱅크별로 표시됩니다.
- 삭제할 패치 메모리를 여러 개 선택할 수 있습니다.
- 다시 누르면 삭제 아이콘이 사라지고 삭제가 취소됩니다.

3. DELETE 를 터치합니다.

4. DELETE를 터치합니다.

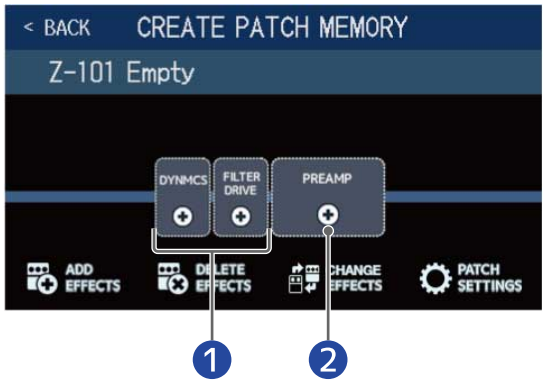


삭제된 패치 메모리는 내용이 지워지고, “Empty” 으로 표시됩니다.

패치 메모리 생성하기

새 패치 메모리를 만들 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서 CREATE PATCH MEMORY 를 터치합니다.
   패치 메모리를 만들 수 있는 화면이 열립니다.



❶ 이펙트 선택

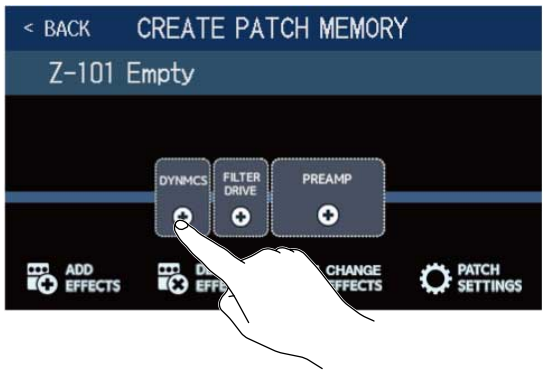
❷ 프리앰프 선택

CREATE PATCH MEMORY 화면은 두 개의 이펙트 카테고리와 선택할 준비가 된 프리앰프로 시작됩니다. 원하는 이펙트와 프리앰프를 선택하여 패치 메모리를 만듭니다.

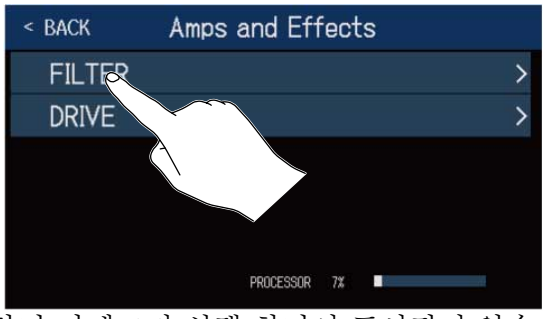
- DYNMCS: 컴프레서와 다이나믹 이펙트를 선택할 때 사용합니다.
- FILTER/DRIVE: 이 항목을 사용하여 이퀄라이저 및 기타 필터 이펙트를 선택하고 오버드라이브 및 기타 디스토션 이펙트를 선택할 수 있습니다.
- PREAMP: 프리앰프를 선택할 수 있습니다.

NOTE
최대 240 개의 패치 메모리를 저장할 수 있습니다. 빈 패치 메모리가 없는 경우 CREATE PATCH MEMORY 화면이 표시되지 않습니다. 불필요한 패치 메모리를 삭제하여 사용할 수 있도록 합니다.

2. 이펙트 또는 프리앰프 아이콘을 눌러 선택합니다.

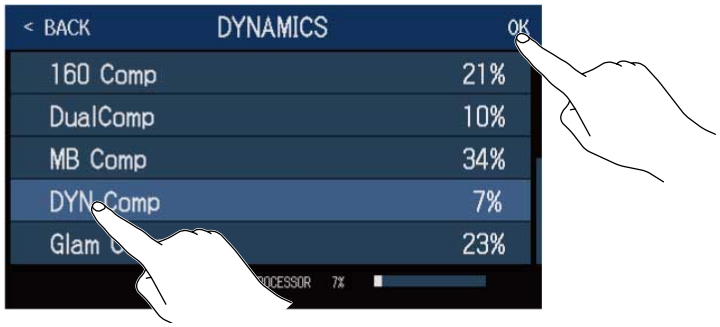


3. 카테고리를 선택합니다.

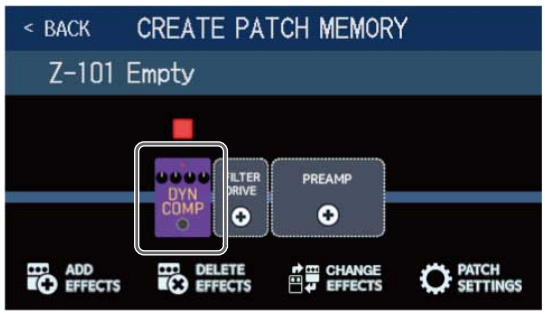


DYNMCS 또는 PREAMP 를 선택하면 카테고리 선택 화면이 표시되지 않습니다.
이 경우 4 단계로 진행합니다.

4. 이펙트 또는 프리앰프를 눌러 선택합니다. 그 후 "OK" 을 터치합니다.



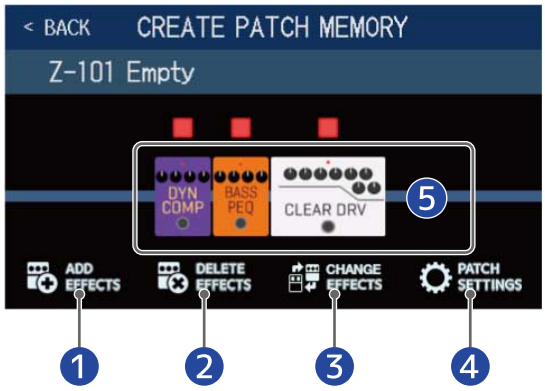
선택한 이펙트 또는 앰프가 추가됩니다.



5. 2–4 단계를 반복하여 다른 이펙트와 프리앰프를 선택합니다.
AUTOSAVE 기능 (→ AUTOSAVE 기능 설정하기) 가 on 이면 생성된 패치 메모리는 자동으로 저장됩니다.

AUTOSAVE 기능이 off 인 경우 을 누르면 패치 메모리를 저장할 수 있는 화면이 열리고 패치 메모리 저장하기 의 지침을 따르십시오.

6. 필요에 따라 패치 메모리를 편집합니다.
이펙트를 추가, 삭제 및 교체할 수 있습니다. 예를 들어 패치 메모리 이름을 변경하고 패치 레벨을 조정할 수도 있습니다.



❶ 이펙트 추가
코러스, 플랜지 및 기타 모듈레이션 이펙트, 딜레이, 리버브 및 기타 공간 이펙트 뿐만 아니라 페달 이펙트까지 다양한 이펙트가 추가될 수 있습니다. (→ 이펙트 추가하기)

❷ 이펙트 삭제
(→ 이펙트 삭제하기)

❸ 이펙트 교체
(→이펙트 교체하기)

❹ 패치 메모리 이름 및 레벨 변경하기
(→ 패치 메모리 이름 변경하기, 패치 메모리 레벨 설정하기)

❺ 이펙트 조정
추가된 이펙트 또는 프리앰프 아이콘을 눌러 조정을 활성화합니다. (→이펙트 조정하기)

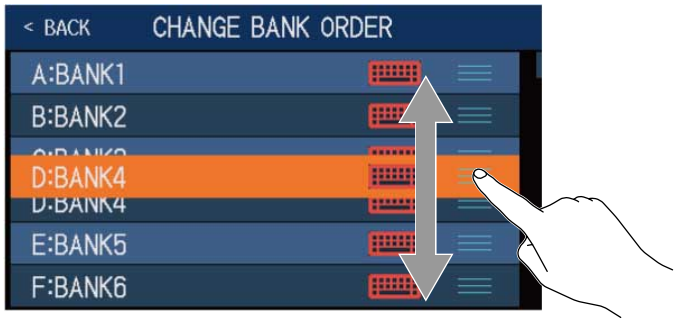
뱅크 관리하기

뱅크 순서 변경하기

뱅크 순서는 변경될 수 있습니다.

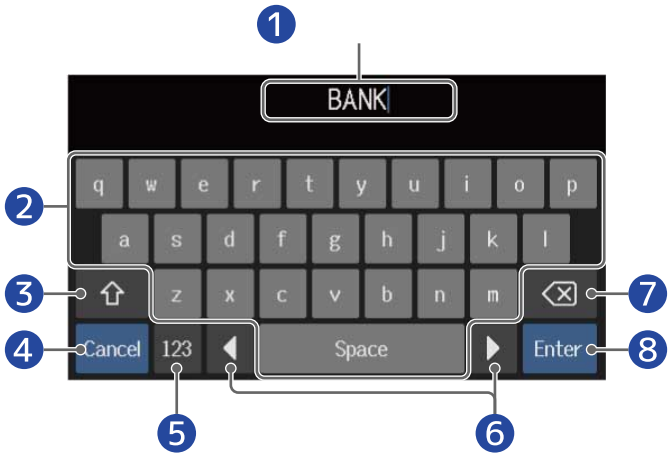
1. 메뉴 화면에서 CHANGE BANK ORDER 을 터치합니다.

2. 뱅크의 를 위 또는 아래로 끌어서 순서를 변경합니다.



HINT

을 누르면 뱅크 이름을 편집할 수 있는 키보드가 열립니다.



❶ 문자 입력 영역
커서는 입력 위치를 나타냅니다.

❷ 입력 문자

❸ 대소문자 전환

❹ 입력 취소
이전 화면이 다시 열립니다.

❺ 문자 유형 변경

❻ 커서 이동

❼ 문자 삭제

❽ 팽크 이름 확인
이전 화면이 다시 열립니다.

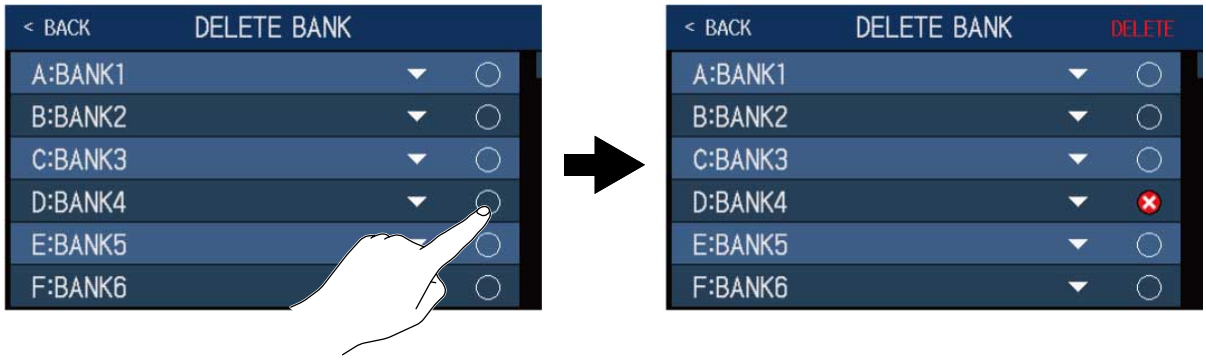
뱅크 삭제하기

불필요한 뱅크는 삭제할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

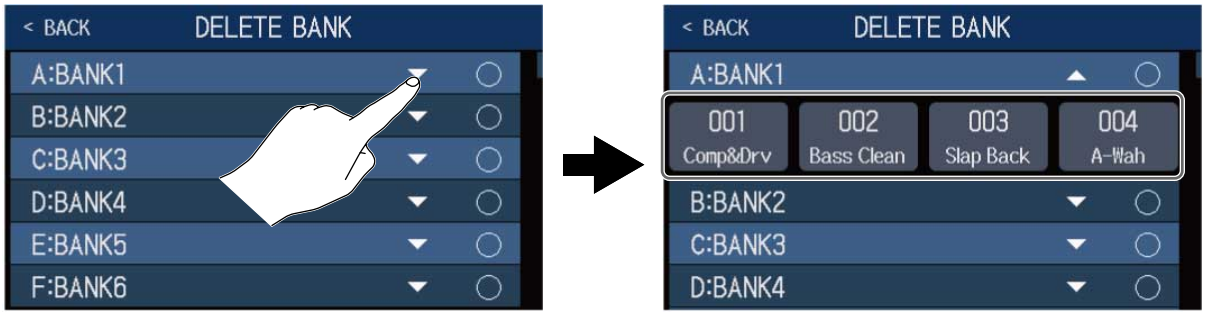
을 터치합니다.

2. 삭제할 뱅크의 ○를 터치합니다.
터치한 뱅크 옆에 삭제 아이콘이 나타납니다.



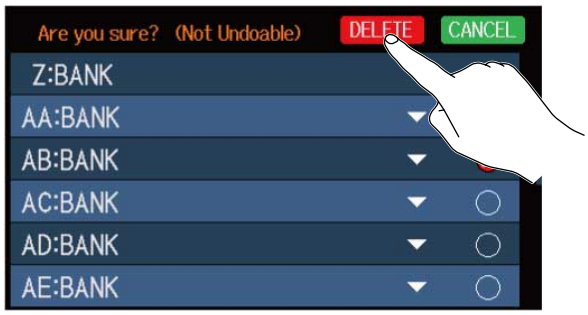
HINT

- 삭제할 뱅크를 여러 개 선택할 수 있습니다.
- 삭제 아이콘을 눌러 해당 항목을 취소합니다.
- ▼를 눌러 뱅크의 패치 메모리를 확인합니다.



3. DELETE를 터치합니다.

4. DELETE 를 터치합니다.



해당 뱅크가 삭제되고 다음 뱅크가 위로 이동합니다.

NOTE

뱅크를 삭제하면 뱅크의 패치도 삭제됩니다. 삭제 전에 확인 하십시오.

뱅크 생성하기

새로운 뱅크를 만들 수 있습니다.

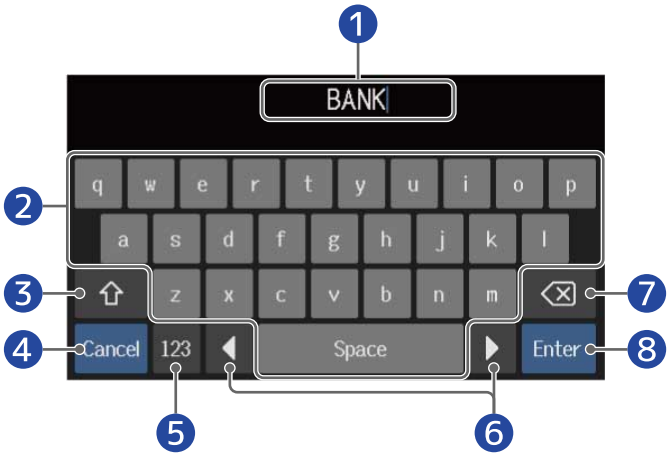
1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

> **NOTE**
> 만약 “All banks are full. Please delete a bank and try again.” 라는 메시지가 표시되면 빈 뱅크가 없으니 불필요한 뱅크를 삭제합니다. (→ 뱅크 삭제하기)

2. 를 터치합니다.

3. 뱅크 이름을 입력합니다.



❶ 문자 입력 영역
커서는 입력 위치를 나타냅니다.

❷ 입력 문자

❸ 대소문자 변환

❹ 입력 취소
이전 화면이 다시 열립니다.

❺ 문자 유형 변경

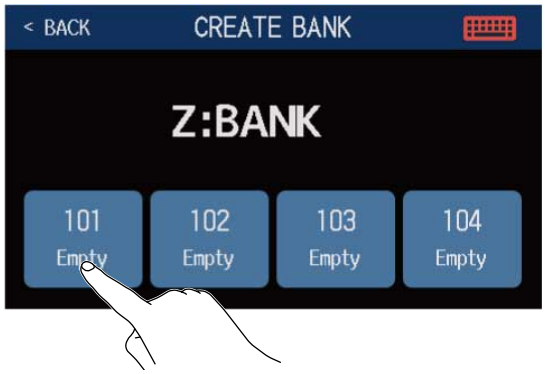
❻ 커서 이동

❼ 문자 삭제

❽ 뱅크 이름 확인
이전 화면이 다시 열립니다.

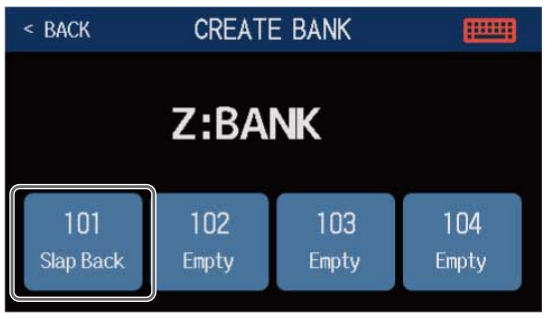
NOTE
사용할 수 있는 문자 및 기호는 다음과 같습니다
! # $ % & ' () +, -. ; = @ [ ] ^ _ ` { } ~ (space) A–Z, a–z, 0–9

4. 패치 메모리를 할당할 위치를 터치합니다.



5. 할당할 패치 메모리를 누르고 OK 를 터치합니다.

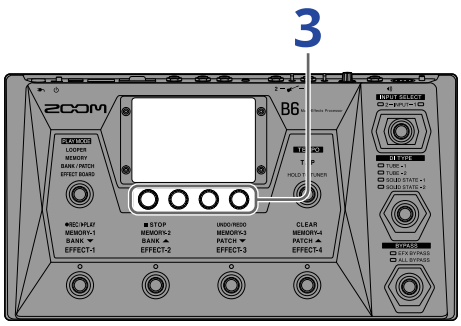
선택한 패치 메모리가 할당됩니다.



6. 4–5 단계를 반복하여 다른 패치 메모리를 선택합니다.

익스프레션 페달 연결해서 사용하기

익스프레션 페달 (ZOOM FP02M) 을 연결하여 페달 PEDAL 카테고리의 이펙트를 조정할 수 있습니다.
익스프레션 페달을 사용하여 이펙트의 적용을 변경할 수 있습니다.

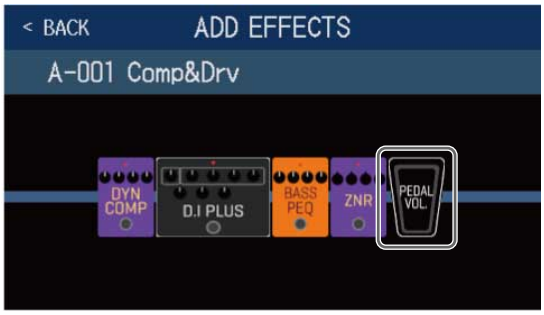


1. 외부 페달에 대해 설정할 패치 메모리를 선택합니다.

2. 메뉴 화면에서

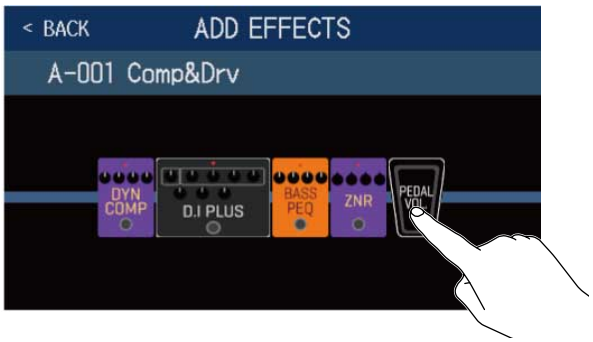
를 터치합니다.

이 나타난 후 이펙트 추가하기의 지침에 따라 PEDAL 카테고리를 추가합니다.



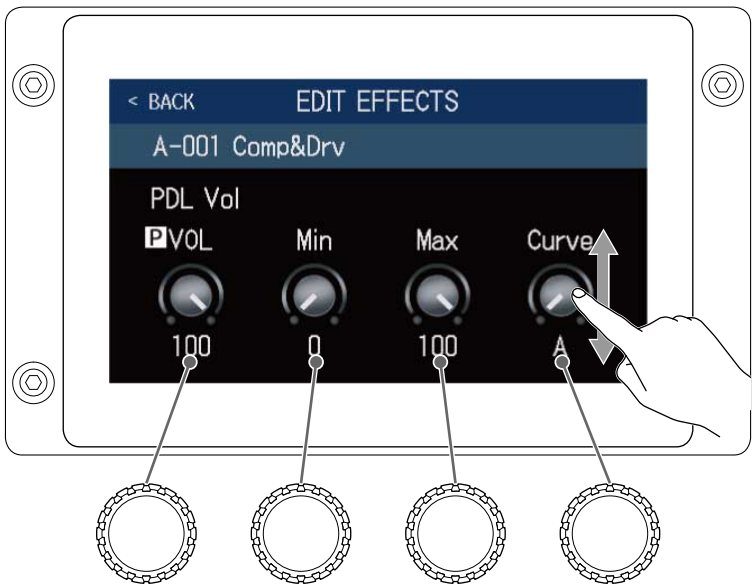
HINT
패치 메모리에 이미 있는 이펙트를 페달 이펙트로 변경할 수도 있습니다. (→이펙트 교체하기)

3. 추가된 페달 이펙트를 터치합니다.



EDIT EFFECTS 화면이 열립니다.

4. 추가된 페달 이펙트를 조정합니다.
이펙트 조정하기 의 절차에 따라 이펙터를 조정합니다.



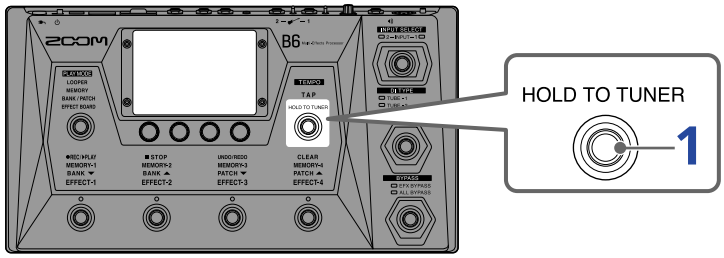
5. 익스프레션 페달을 사용합니다.
이펙트의 적용을 변화시킵니다.

3단계의 EDIT EFFECTS 화면에서 P 가 추가된 파라미터를 조정할 수 있습니다.

튜너 사용하기

튜너 활성화하기

B6를 사용하여 베이스를 튜닝하도록 튜너를 활성화합니다.



1. 메뉴 화면에서 HOLD TO TUNER 을 길게 누르거나 USE TUNER 를 터치합니다.

튜너가 활성화되고, USE TUNER 화면이 열립니다.

2. 조율할 개방현을 연주하고 음높이를 조정합니다.

❶ 튜너 타입 및 표준 피치

튜너 설정을 변경할 때 터치합니다. 튜너 설정 변경하기

- 가장 가까운 노트 이름과 피치 디튜닝이 표시됩니다.
- 피치가 정확하면, 좌우 표시기가 녹색으로 바뀝니다.
- 다른 튜너 타입은 오른쪽과 왼쪽으로 스와이프하여 표시할 수 있습니다.

튜너 닫기

튜너를 사용 중일 때 HOLD TO TUNER 를 누르면 튜너가 닫히고, 이전 화면을 다시 열 수 있습니다.

튜너 설정 변경하기

튜너에서 사용하는 표준 피치와 튜너 타입을 변경할 수 있습니다. 플랫 튜닝도 가능합니다.

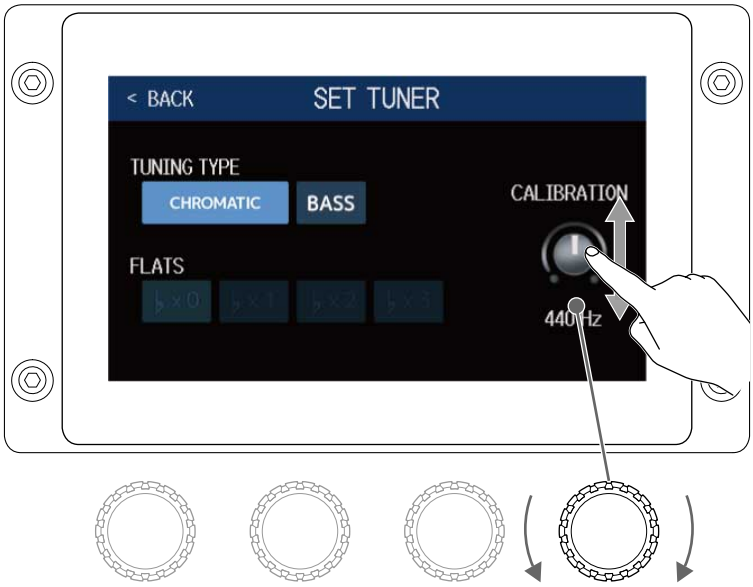
1. 메뉴 화면에서

을 터치합니다.

2. 튜너 설정을 변경합니다.

튜너의 표준 피치 변경하기

CALIBRATION 노브를 위아래로 드래그하거나 을 돌려 표준 피치를 변경합니다.

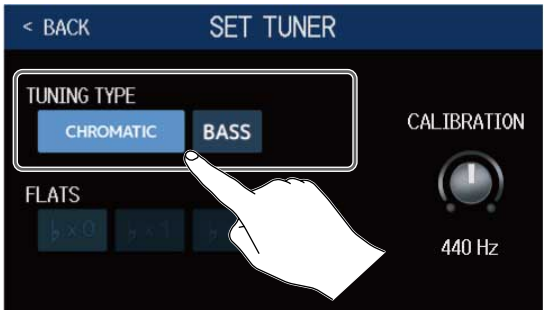


HINT

- 설정 범위는 A의 경우 435–445 Hz 입니다.

튜너 타입 설정하기

원하는 튜너 타입을 터치합니다.



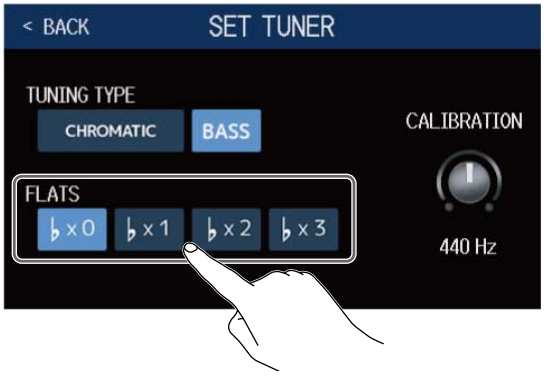
설정	설명
CHROMATIC	크로매틱 피치 디튜닝은 가장 가까운 음(반음)에 따라 표시됩니다.
BASS	5/6 현 베이스를 지원하는 표준 베이스 기타 튜닝입니다. 선택한 형식에 따라 가장 가까운 스트링 번호가 표시되며 해당 음정에서 디튜닝된 정도가 표시됩니다.

BASS 튜닝 (“LB” i는 낮은 B , “HC” 는 높은 C.)

String	LB	4	3	2	1	HC
Note	B	E	A	D	G	C

플랫 튜닝 사용하기

모든 현은 일반 튜닝에서 1 (♭× 1), 2 (♭× 2) 또는 3 (♭× 3) 반음씩 조정될 수 있습니다.
원하는 플랫 튜닝을 터치합니다.



NOTE
튜너 타입이 CHROMATIC 인 경우에는 플랫 튜닝을 사용할 수 없습니다.

리듬 사용하기

내장된 리듬을 연주할 수 있습니다.

리듬 활성화하기

이 기능이 활성화되면 리듬을 설정하고 연주할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

을 터치합니다.

   리듬 기능이 활성화되고, RHYTHM 화면이 포함된 PLAY 가 열립니다.

   터치스크린 및 파라미터 노브를 사용하여 리듬을 재생, 정지 및 설정할 수 있습니다.

리듬 설정하기

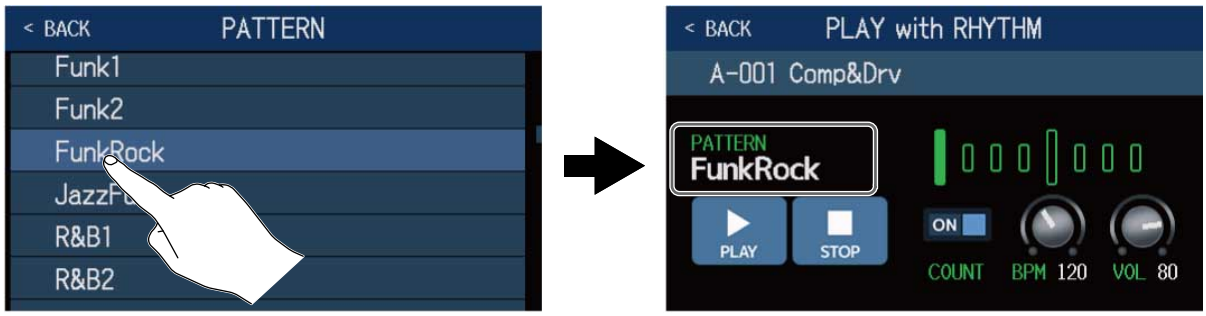
다양한 리듬 설정을 할 수 있습니다.

리듬 패턴 선택하기

재생되는 리듬 패턴을 선택할 수 있습니다.

1. RHYTHM 이 있는 PLAY 화면에서 리듬 패턴 이름을 누릅니다 .(→ 리듬 활성화하기)

2. 원하는 리듬 패턴을 터치하고 < BACK 을 터치합니다.

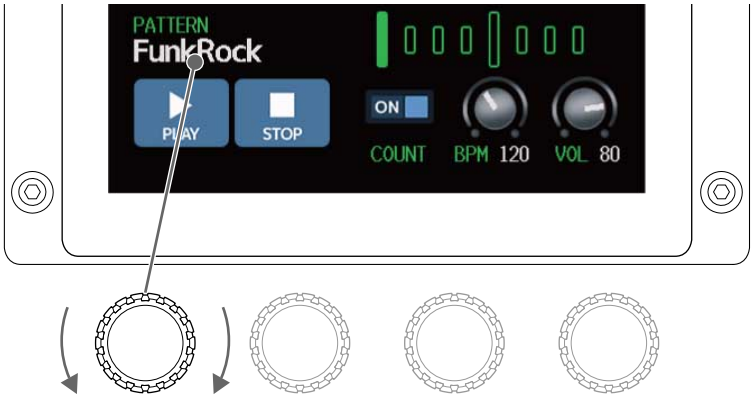


선택한 리듬 패턴이 활성화됩니다.

HINT

리듬 패턴 타입에 대한 자세한 내용은 리듬 패턴 을 참조하십시오.

을 돌려 리듬 패턴을 선택할 수도 있습니다.



프리카운트 설정하기

루퍼 녹음이 시작되기 전에 카운트 사운드를 재생할지 여부를 설정합니다.

1. PLAY with RHYTHM 화면에서 COUNT 를 누릅니다.(→ 리듬 활성화하기)
이 버튼을 누르면 ON/OFF 됩니다.

설정	설명
OFF	프리카운트가 재생되지 않습니다.
ON	프리카운트가 재생됩니다.

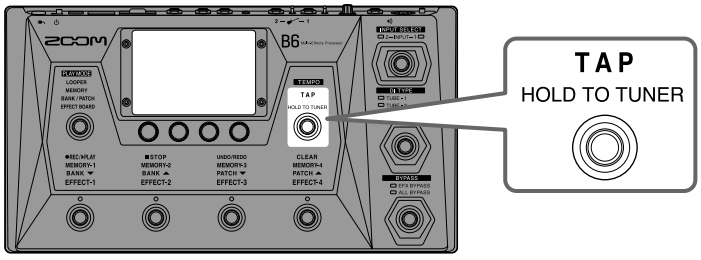
템포 조절하기

리듬의 템포는 조절할 수 있습니다.

1. PLAY with RHYTHM 화면에서 를 돌립니다. (→리듬 활성화하기)

HINT

- 40 에서 250 까지 설정할 수 있습니다.
- 여기서 설정한 템포는 이펙트와 루퍼가 공유합니다.
- TAP 을 반복해서 눌러 템포를 설정할 수도 있습니다. 템포가 설정되는 동안 템포가 터치 스크린에 표시됩니다.



볼륨 조절하기

리듬의 볼륨을 조절할 수 있습니다.

1. PLAY with RHYTHM 화면에서 를 돌리거나 VOL 노브를 위 아래로 드래그합니다. (→ 리듬 활성화하기)

HINT

이 값은 0 에서 100 까지 설정할 수 있습니다.

리듬 재생 시작/중지하기

리듬 재생을 시작하고 중지할 수 있습니다.

1. PLAY with RHYTHM 화면에서 PLAY 또는 STOP 을 터치합니다. (→ 리듬 활성화하기)

❶ 재생 시작

❷ 재생 중지

HINT

PLAY MODE 를 선택할 수 있으며 리듬 재생 중에 메뉴 화면을 열 수 있습니다. 이를 통해 리듬이 계속 재생되는 동안 패치 메모리를 선택하고 루퍼를 사용할 수 있습니다.

다른 작업을 수행할 때 리듬을 중지하려면 메뉴 화면에서

를 눌러 중지합니다.

리듬 패턴

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

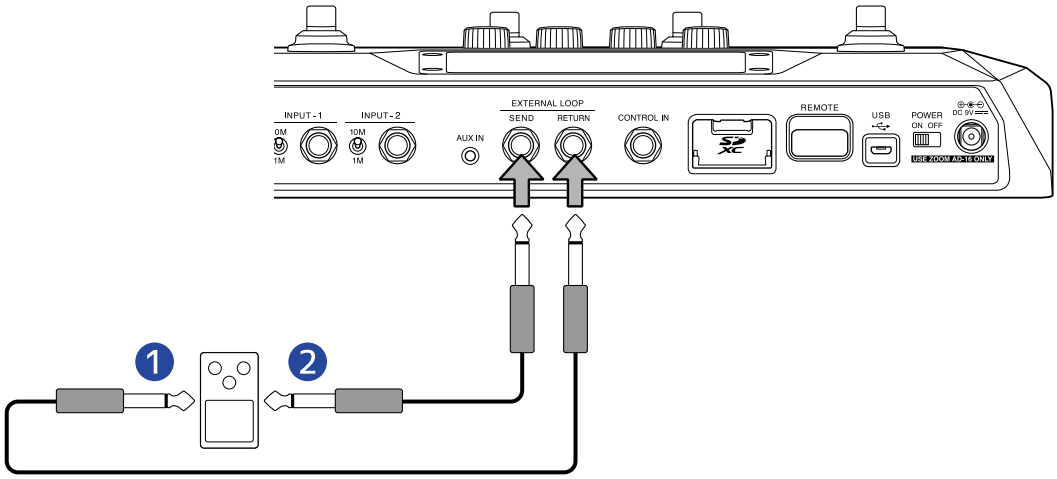
No.	Pattern Name	Time Sig.	No.	Pattern Name	Time Sig.
29	HipHop	4/4	63	CtWaltz2	3/4
30	Disco	4/4	64	5/4 Grv	5/4
31	Pop	4/4	65	Metro3	3/4
32	PopRock	4/4	66	Metro4	4/4
33	IndiePop	4/4	67	Metro5	5/4
34	EuroPop	4/4	68	Metro	

센드/리턴 사용하기

외부 이펙트는 센드/리턴 잭에 연결하여 사용할수 있습니다.
센드/리턴 위치는 원하는 대로 설정하고 각 패치 메모리에 저장할 수 있습니다.

> **NOTE**
> 센드/리턴은 패치 메모리의 최대 이펙트 수 중 하나로 계산됩니다. (→ 패치 메모리의 이펙트 수에 대한 참고)

1. 외부 이펙트를 B6 에 연결합니다.



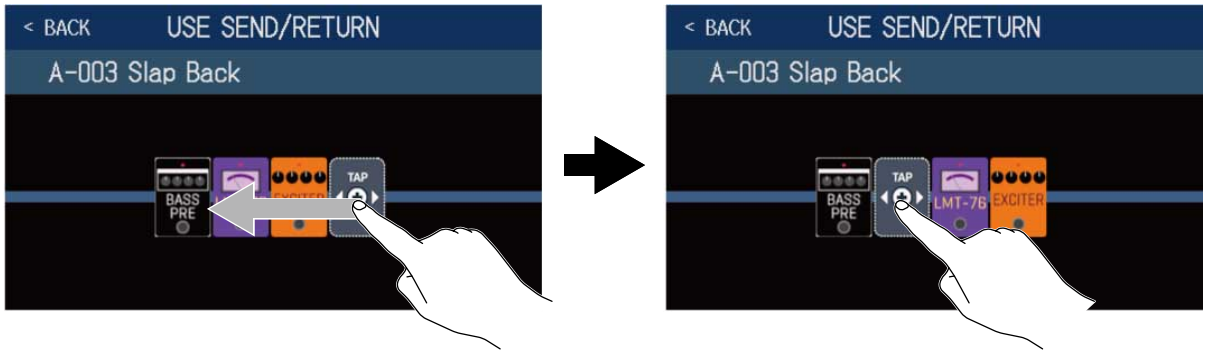
❶ 아웃풋 잭에 연결

❷ 인풋 잭에 연결

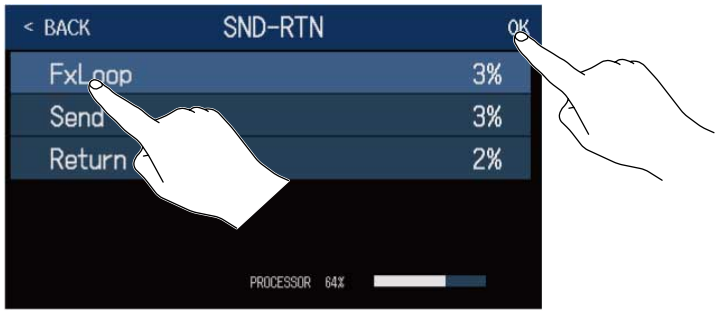
2. 센드/리턴을 설정할 패치 메모리를 선택합니다.

3. 메뉴 화면에서 USE SEND/RETURN 를 터치합니다.

4. TAP 를 센드/리턴을 설정할 위치로 끕니다. 그리고 TAP 를 터치합니다.

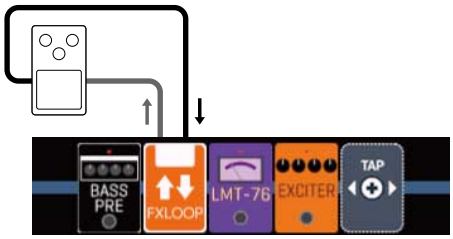


5. 센드/리턴 설정을 터치합니다. 그런 다음 OK 를 터치합니다.
설정을 선택할 때 다음 옵션을 참조하십시오.



FxLoop

신호가 USE SEND/RETURN 화면에 설정된 위치에서 외부 이펙트로 전송되고 같은 위치로 신호가 돌아갑니다.

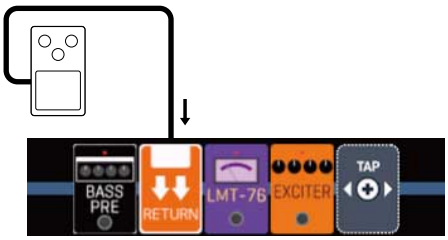


Send

USE SEND/RETURN 화면에 설정된 위치에서 외부 이펙트로 신호가 전송됩니다.

Return

외부 이펙트로부터 USE SEND/RETURN 화면에서 설정된 위치로 신호가 되돌아옵니다.



NOTE

- 센드/리턴 을 삭제하려면 이펙트 삭제하기
- 센드/리턴을 변경하려면 이펙트 교체하기

HINT

CHANGE AMP/EFFECTS 화면에서도 센드/리턴을 추가할 수 있습니다. (→ 이펙트 추가하기)

임펄스 리스폰스 (IR) 사용하기

임펄스 리스폰스는 공간의 음향 특성을 포착해 데이터로 정량화합니다. 마이크로 녹음된 스피커 캐비닛에서 출력되는 베이스 사운드의 음향 특성을 포착하여 다양한 스페커 캐비닛의 특성을 데이터로 정량화하고 이펙트에 사용할수 있습니다. 스피커 캐비닛의 출력 없이 사실적인 베이스 사운드를 재현할 수 있습니다.
B6 는 36개의 임펄스 리스폰스에 대한 데이터가 포함되어 있습니다. .
또한 자신의 임펄스 리스폰스와 타사의 임펄스 리스폰스 데이터를 로드하여 사용할 수도 있습니다.

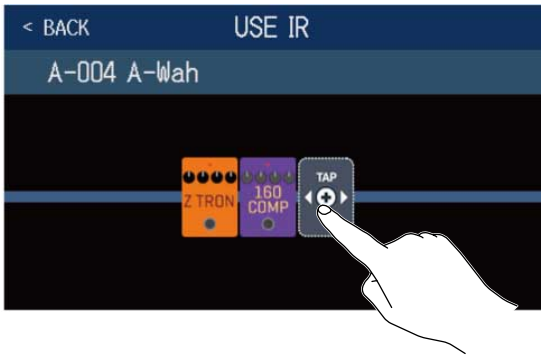
임펄스 리스폰스 (IR) 사용하기

임펄스 리스폰스는 패치 메모리에 할당할 수 있습니다.

1. 임펄스 리스폰스를 사용할 패치 메모리를 선택합니다.
2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.
3.

를 터치합니다.



를 임펄스 리스폰스를 설정할 위치로 끕니다.

4. 사용하려는 임펄스 리스폰스를 터치하여 선택합니다.

선택한 임펄스 리스폰스가 추가됩니다.

임펄스 리스폰스 (IR) 데이터 로드하기

자신의 임펄스 리스폰스 데이터와 타사의 임펄스 리스폰스 데이터를 로드할 수 있습니다.

NOTE

다음 형식의 임펄스 리스폰스 데이터를 로드할 수 있습니다.

- 포맷 : WAV
- 샘플링 프리퀀시 : 44.1–192 kHz

1. 임펄스 리스폰스 데이터를 SD 카드에 복사합니다.

임펄스 리스폰스 데이터를 SD 카드의 " B6_IR" 폴더에 복사합니다. (→ B6 폴더 및 파일 구조)

"B6_IR" 폴더는 B6 로 포맷하면 SD 카드의 최상위에 생성됩니다 . (→ SD 카드 포맷하기)

2. SD카드를 장착합니다. (→ SD 카드 장착하기)

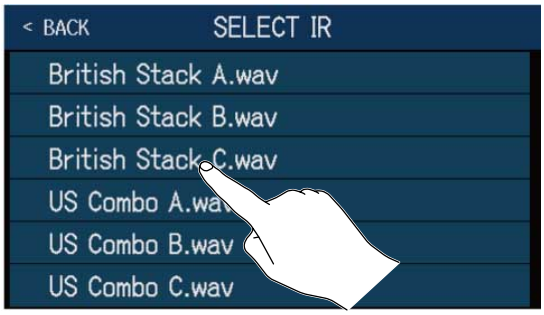
3. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

4. 할당할 위치에 대해 을 터치합니다.

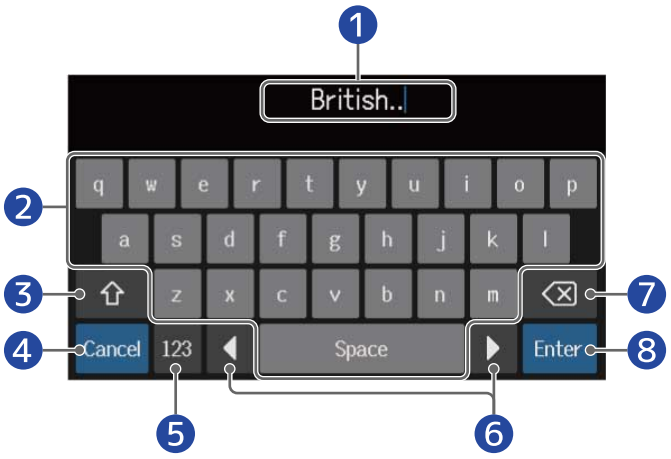
임펄스 리스폰스 데이터는 이미 001–036 위치에 할당되어 있습니다. 037–120 에 원하는 임펄스 리스폰스 데이터를 할당할 수 있습니다.

5. 할당된 임펄스 리스폰스 데이터를 터치합니다.



6. 를 터치합니다.

7. 임펄스 리스폰스 이름을 입력합니다.



❶ 문자 입력 영역
커서는 입력 위치를 보여줍니다.

❷ 문자 입력

❸ 대소문자 전환

❹ 입력 취소
이전 화면이 다시 열립니다.

❺ 문자 유형 변경

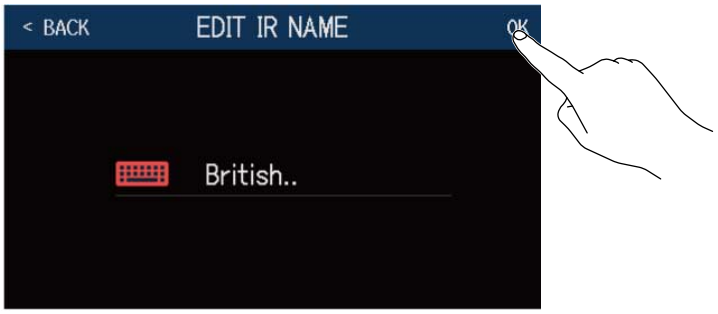
❻ 커서 이동

❼ 문자 삭제

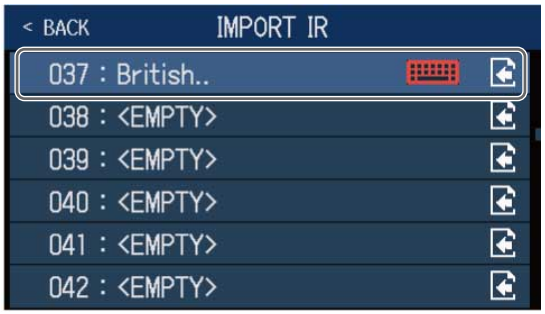
❽ 임펄스 리스폰스 이름 확인
이전 화면이 다시 열립니다.

NOTE
사용할수 있는 문자 및 기호는 다음과 같습니다.
! # $ % & ' () +, -. ; = @ [ ] ^ _ ` { } ~ (space) A–Z, a–z, 0–9

8. OK 를 터치합니다.
선택한 임펄스리스폰스가 할당됩니다.



를 눌러 이름을 변경합니다.



오디오 인터페이스 기능 사용하기

B6 는 2-in/2-out 오디오 인터페이스로 사용할 수 있습니다.
B6 에서 이펙트 처리 후 오디오 신호의 2채널을 컴퓨터로 보낼 수 있습니다. 이펙트 처리 후 컴퓨터에서 2 개의 오디오 신호 채널을 한 위치에 입력할 수 있습니다. 입력 및 출력 위치에 대한 자세한 내용은 신호 흐름 을 참조하십시오.

드라이버 설치하기

Windows

1. B6 드라이버를 컴퓨터에 다운로드합니다. (zoomcorp.com)

   NOTE
   최신 B6 드라이버는 위 사이트에서 다운로드할 수 있습니다 .

2. 설치 프로그램을 시작하고 지침에 따라 B6 드라이버를 설치합니다.

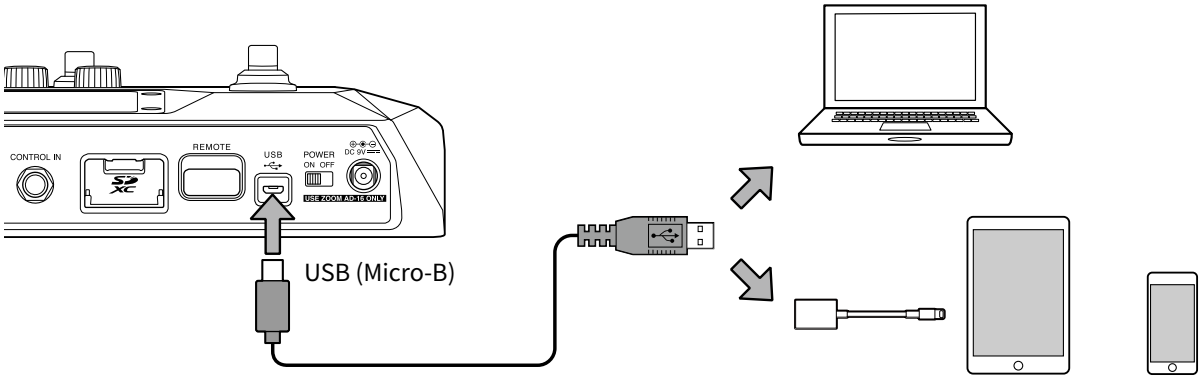
   NOTE
   자세한 설치 절차는 드라이버 패키지에 포함된 설치 안내서를 참조하십시오.

Mac 또는 iOS/iPadOS 기기

Mac 과 iOS/iPadOS 기기에는 드라이버가 필요하지 않습니다.

컴퓨터 연결하기

1. USB 케이블을 사용하여 B6 Mac/Windows 컴퓨터 또는 iOS/iPadOS 기기에 연결합니다.



NOTE

- 데이터 전송을 지원하는 USB 2.0 Micro-B 케이블을 사용합니다.
- B6 는 USB 버스 파워로 작동할 수 없습니다.
- 라이트닝 to USB 카메라 어댑터 (또는 라이트닝 to USB 3 카메라 어댑터) 를 사용하여 iOS/iPadOS 기기에 연결할 수 있습니다.

2. POWER ON OFF 으로 ON을 설정합니다.

B6 전원을 켜고iOS/iPadOS 기기를 연결합니다.

컴퓨터에 연결하는 경우, 3단계로 건너뜁니다.

3. 컴퓨터에 연결할 때 B6 를 사운드 장치로 설정합니다.

오디오 인터페이스 설정하기

레코딩 레벨을 조정하고 모니터링 밸런스를 설정할 수 있습니다.

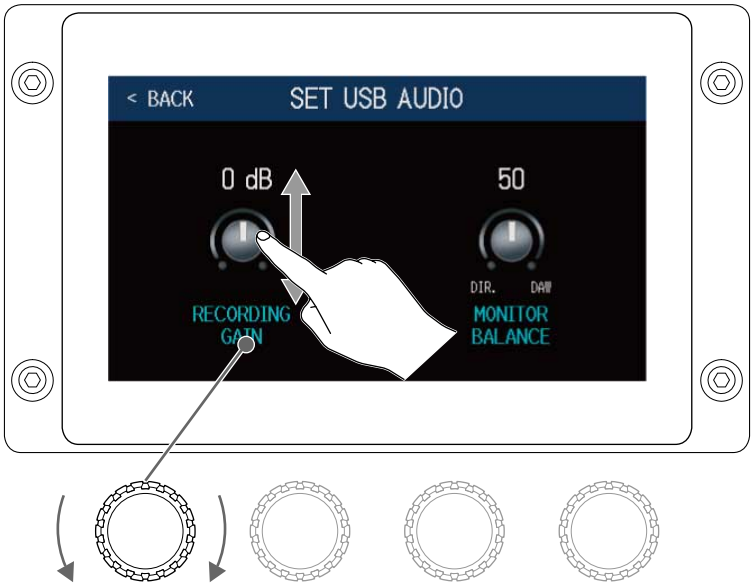
1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

2. 오디오 인터페이스 설정을 합니다.

컴퓨터로 전송된 볼륨 (레코딩 레벨) 조절하기

를 돌리거나 RECORDING GAIN 노브를 위 아래로 끌어 레코딩 레벨을 조절합니다.

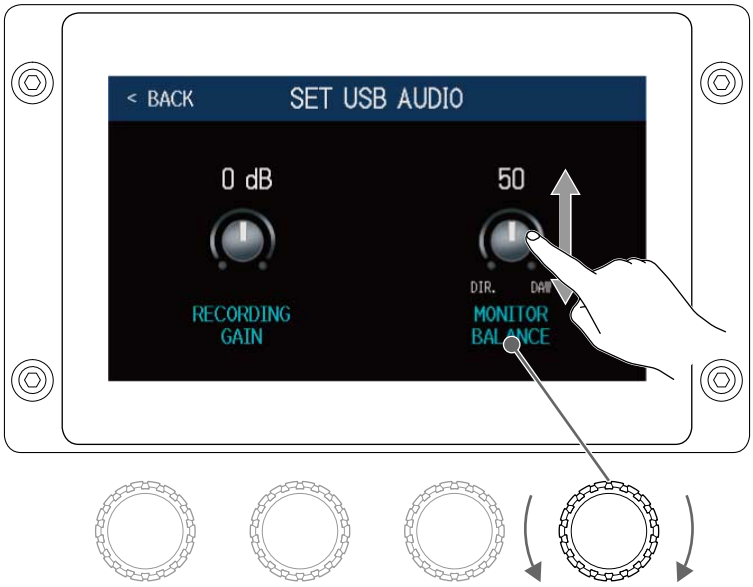


HINT

설정 범위는 −6 dB – +6 dB 입니다.

모니터링 밸런스 조정하기

를 돌리거나 MONITOR BALANCE 노브를 위 아래로 끌어 컴퓨터 출력 신호와 다이렉트 신호 (B6 소리) 사이의 균형을 조정합니다.



HINT

설정 범위는0–100입니다. 밸런스는 0 으로 설정하면 다이렉트 신호만 되고,100으로 설정하면 컴퓨터 출력만 됩니다.

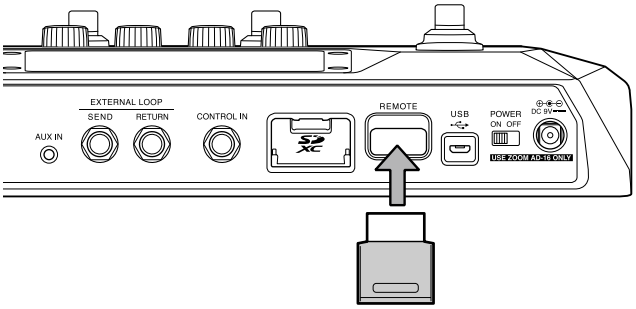
무선으로 iOS/iPadOS 기기에 연결하기

ZOOM BTA-1또는 기타 전용 무선 어댑터를 연결하면 B6용 iOS/iPadOS 앱 Handy Guitar Lab 을 사용하여 iPhone/iPad 에서 무선으로 B6를 제어할 수 있습니다.

NOTE

- B6 전원을 켜기 전에 ZOOM BTA-1 또는 기타 전용 무선 어댑터를 연결합니다.
- App Store 에서 전용 앱을 다운로드합니다.

1. B6 전원이 꺼진 상태에서 ZOOM BTA-1 또는 기타 전용 무선 어댑터를 연결합니다.



2. POWER ON OFF 을 ON 으로 설정합니다.

3. iPhone/iPad 에서 B6용 Handy Guitar Lab을 시작합니다.

4. B6 설정 화면에서 Handy Guitar Lab 을 연결합니다.

HINT

B6용 Handy Guitar Lab 설정 절차는 설명서를 참조하십시오.

기기 설정하기

AUTOSAVE 기능 설정하기

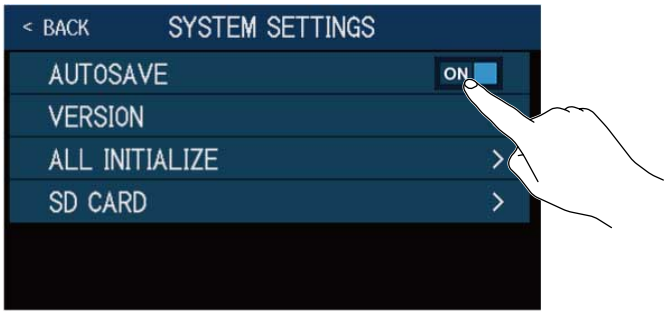
AUTOSAVE 기능이 ON일때 패치 메모리는 내용 변경시 자동으로 저장됩니다.

1. 메뉴 화면에서

또는

를 터치합니다.

2. AUTOSAVE 스위치를 눌러 ON/OFF 를 설정합니다. .
버튼을 누르면 ON/OFF 가 됩니다.



설정	설명
ON	AUTOSAVE 기능을 켭니다.
OFF	AUTOSAVE 기능을 끕니다.

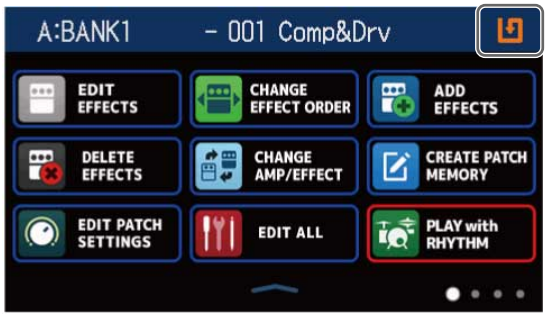
HINT

AUTOSAVE 기능이 꺼져 있으면 패치 메모리가 자동으로 저장되지 않습니다.

패치 메모리의 내용이 변경되면 터치 스크린 우측 상단에 이 표시되어 저장된 설정과 다르다는 것을 알 수 있습니다.

을 눌러 패치 메모리 저장 화면을 열고 필요에 따라 저장합니다.

(→ 패치 메모리 저장하기)



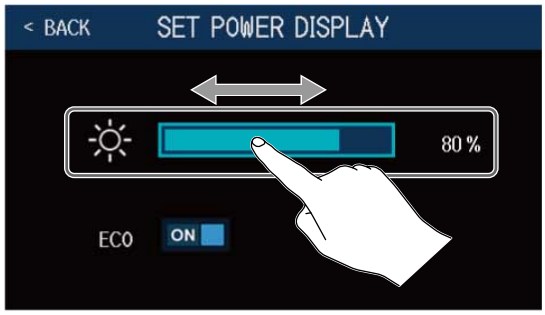
터치스크린 밝기 조절하기

터치스크린 밝기를 조절할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

2. 터치스크린의 밝기를 조정하려면 왼쪽 또는 오른쪽으로 끕니다.



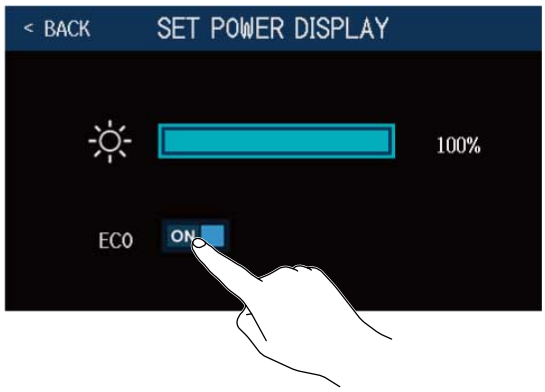
ECO 모드 설정하기

10 시간 동안 사용하지 않을 경우 자동으로 전원을 끌 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

2. ECO 스위치를 눌러 ON/OFF 를 설정합니다.
이 버튼을 누르면 ON/OFF 됩니다.



설정	설명
ON	10시간 동안 사용하지 않으면 자동으로 꺼집니다.
OFF	ECO 모드가 비활성화됩니다.

펌웨어 관리하기

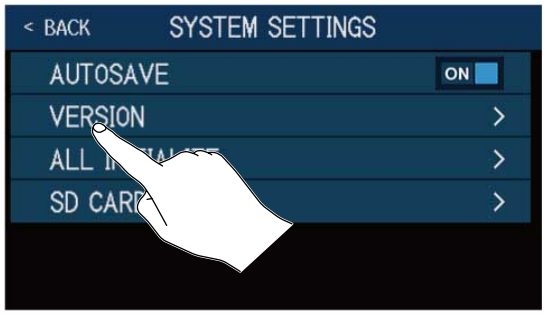
펌웨어 버전 확인하기

B6에서 사용하는 펌웨어 버전을 확인할 수 있습니다.

1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

2. VERSION 을 터치합니다.



펌웨어 및 프리셋 버전이 표시됩니다.

❶ B6 펌웨어 버전

❷ DSP 버전

❸ 프리셋 버전

❹ BOOT 버전

업데이트하기

B6 펌웨어는 최신 버전으로 업데이트할 수 있습니다.
최신 업데이트 파일은 ZOOM 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다. (zoomcorp.com).

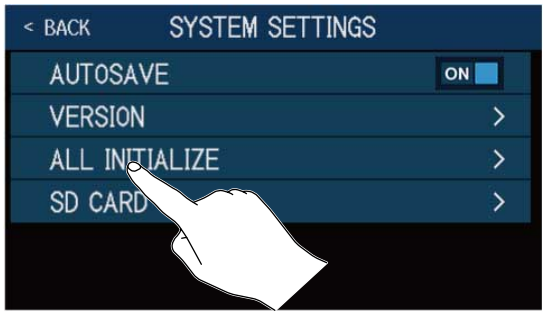
공장 초기화하기

출고시 기본 설정으로 복원할 수 있습니다.

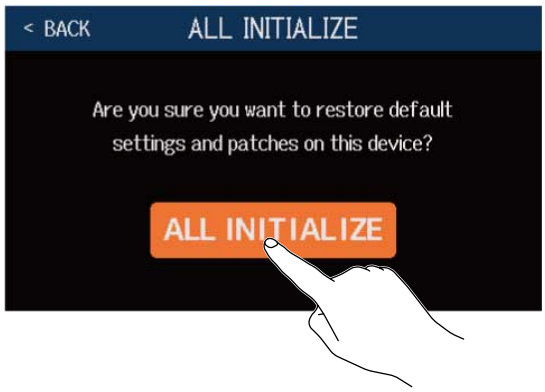
1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

2. ALL INITIALIZE 를 터치합니다.



3. ALL INITIALIZE 를 누릅니다



기본 설정을 복원하는 동안 초기화가 실행됩니다. 그리고 B6 가 정상적으로 시동됩니다.

NOTE

초기화를 수행하면 패치 메모리를 포함한 모든 설정을 공장 초기화값으로 덮어씁니다.
이 기능을 사용하기 전에 확인하십시오.

HINT

초기화를 취소하려면 < BACK 를 눌러 3단계로 돌아갑니다.

SD 카드 관리하기

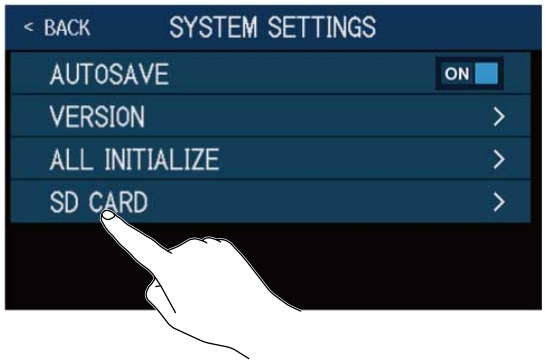
SD 카드 정보 확인하기

SD 카드의 빈 공간을 확인할 수 있습니다.

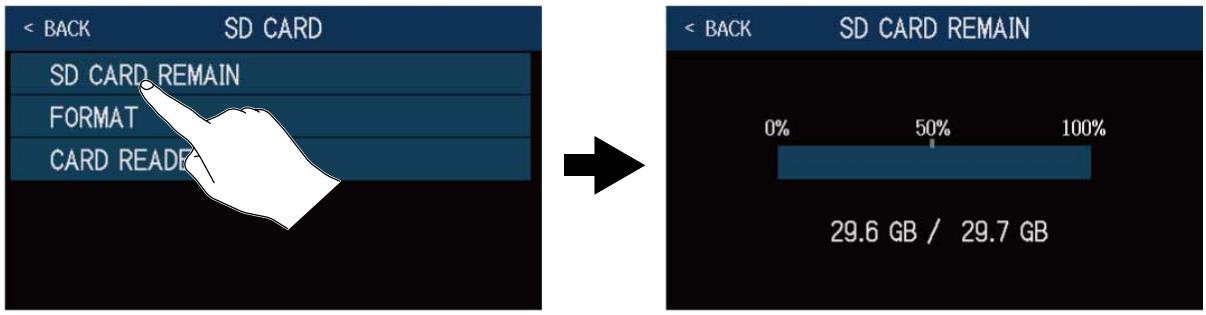
1. 메뉴 화면에서

을 터치합니다.

2. SD CARD 를 터치합니다.



3. SD CARD REMAIN 를 터치합니다.
SD 카드의 빈 공간의 양을 보여줍니다.



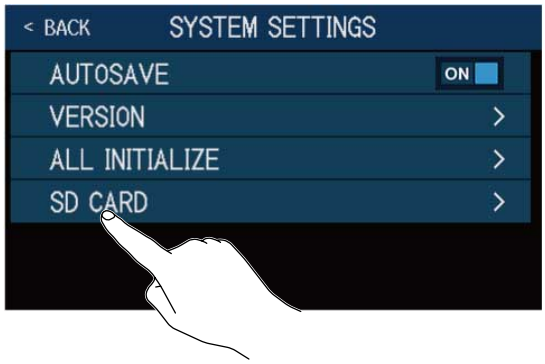
SD 카드 포맷하기

B6 를 사용하여 SD 카드를 포맷하여 성능을 극대화합니다.
구매한 지 얼마 안됐거나, 컴퓨터에서 포맷된 SD 카드를 사용하기 전에 B6 에서 포맷해야 합니다.
SD 카드에 이전 저장된 모든 데이터는 포맷하면 삭제됩니다.

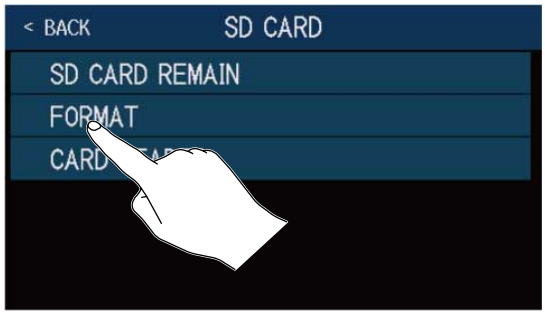
1. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

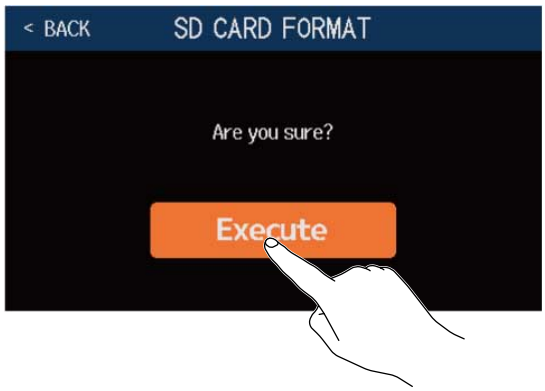
2. SD CARD 를 터치합니다.



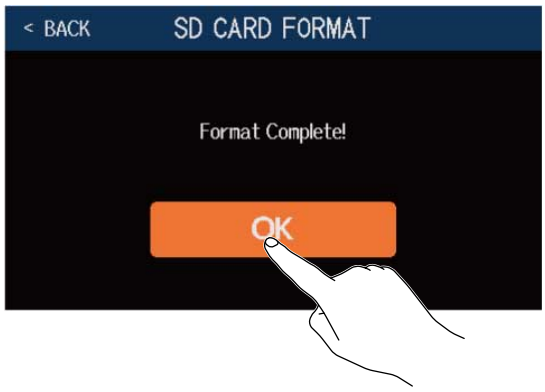
3. FORMAT을 터치합니다.



4. Execute 를 터치합니다.
카드가 포맷됩니다.



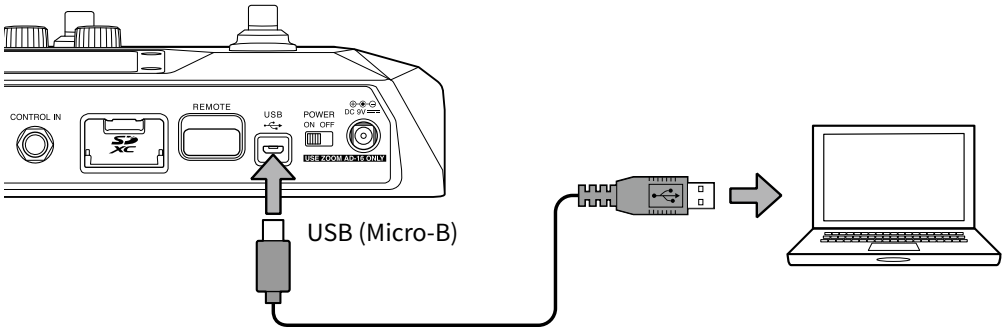
5. OK를 터치합니다.



카드 리더기로 사용하기

B6 는 컴퓨터에 연결할 때 카드 리더기로 사용할수 있습니다.
루프 및 임펄스 리스폰스 데이터는 컴퓨터에서 전송되어 B6에 로드할 수 있습니다.

1. USB 케이블을 사용하여 B6 를 Mac/Windows 컴퓨터와 연결합니다.



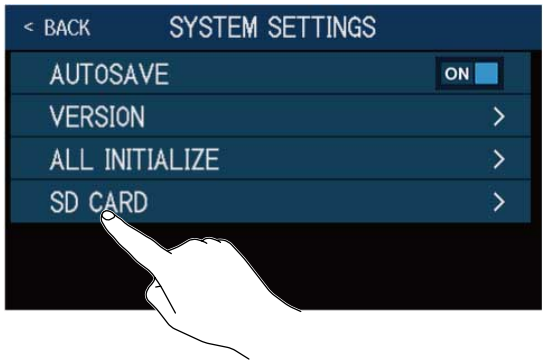
NOTE

- 데이터 전송을 지원하는 USB 2.0 Micro-B 케이블을 사용합니다.
- B6 는 USB 버스 파워로 작동할 수 없습니다.

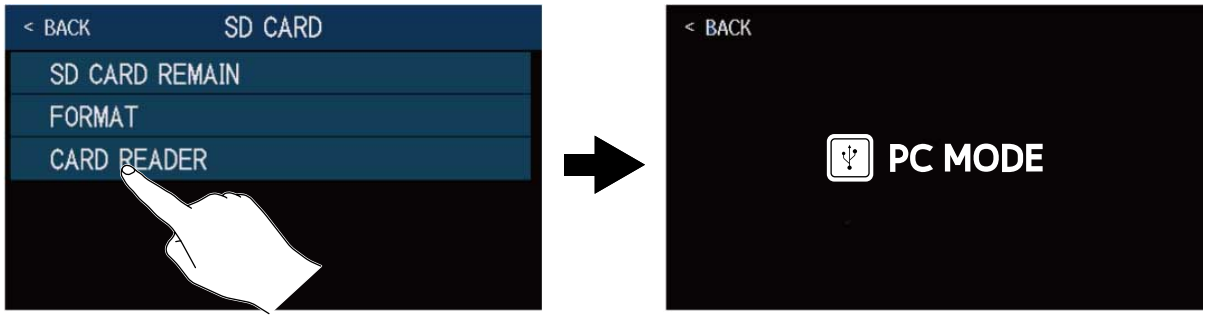
2. 메뉴 화면에서

를 터치합니다.

3. SD CARD 를 터치합니다.



4. CARD READER 를 터치합니다.
PC MODE 화면이 열립니다

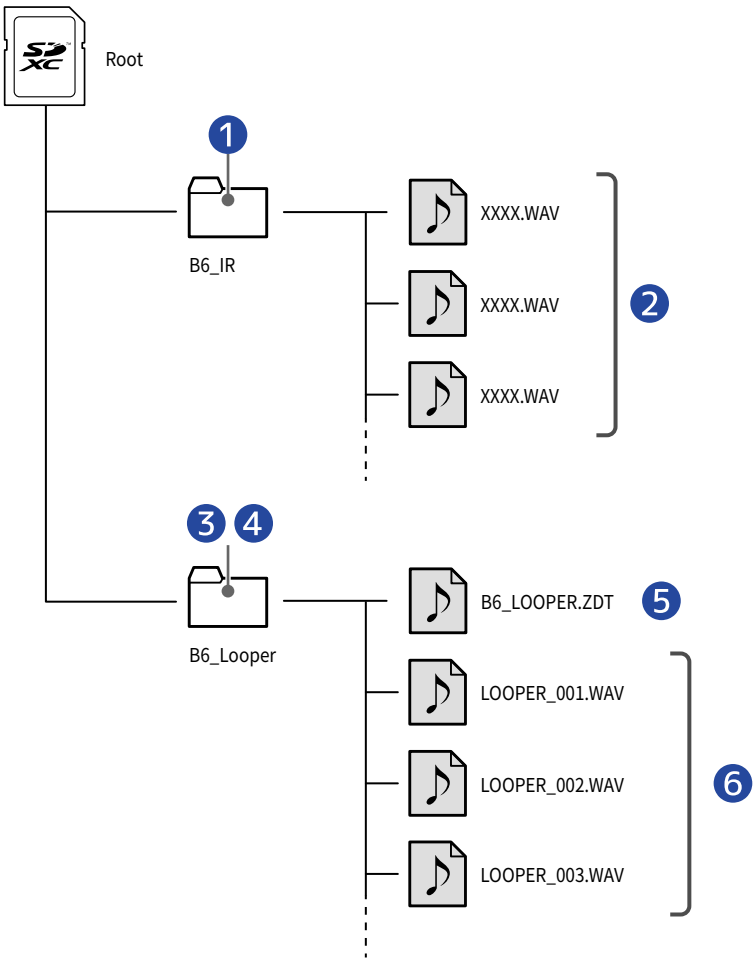


5. 컴퓨터를 사용하여 필요한 파일을 전송합니다.

> **NOTE**
> PC MODE 화면이 열려 있으면 다른 기능을 사용할 수 없으며 풋스위치 및 파라미터 노브가 비활성화됩니다.

B6 폴더 및 파일 구조

폴더와 파일은 다음과 같은 방식으로 B6 SD 카드에 생성됩니다.



❶ 이 폴더에 있는 임펄스 리스폰스 WAV파일은 B6에 로드될 수 있습니다.
(→ 임펄스 리스폰스 (IR) 데이터 로드하기)

❷ 임펄스 리스폰스 WAV 파일

❸ 루퍼가 기록한 루프는 이 폴더에 저장됩니다.
(루프 생성 및 SD 카드에 저장하기)

❸ 이 폴더에 있는 오디오 파일은 루퍼에서 루프로 로드할 수 있습니다.
(→ SD 카드에 저장된 루프 선택하기)

❺ (B6 루퍼 설정 파일)

❻ 루퍼가 기록한 루프

문제 해결

전원이 켜지지 않습니다.

- POWER 스위치가 ON 으로 설정되어 있는지 확인합니다.
- 연결을 확인합니다. . (→ 연결하기)

소리가 나지 않거나 출력이 매우 작습니다.

- 연결을 확인합니다. (→ 연결하기)
- 선택한 인풋 채널이 올바른지 확인합니다. (→인풋 선택하기 (INPUT SELECT))
- 이펙트의 레벨을 조절합니다. (→ 이펙트 조정하기)
- 패치 메모리의 레벨을 조절합니다. (→ 패치 메모리 레벨 조절하기)
- 아웃풋 볼륨을 조절합니다. (→ 마스터 레벨 조절하기)
- 익스프레션 페달을 사용하여 볼륨을 조절하는 경우 볼륨 레벨이 적절할 때까지 페달 위치를 조절합니다.

노이즈가 심합니다.

- 악기 케이블이 원인이 아닌지 확인합니다.
- 어댑터가 규격에 맞는지 확인합니다. (→ 연결하기)

이펙트를 선택할 수 없습니다.

- 이펙트 선택으로 이펙트 처리 능력을 초과할 경우 디스플레이에 “PROCESS OVERFLOW” 가 나타나며 이펙트를 선택할 수 없습니다. (→ 패치 메모리의 이펙트 수에 대한 참고)

익스프레션 페달이 잘 작동되지 않습니다.

- 페달 이펙트를 선택합니다. (→익스프레션 페달 연결하여 사용하기)

• 익스프레션 페달 연결을 확인합니다. (→연결하기)

DAW 에 녹음된 레벨이 낮습니다.

레코딩 레벨 설정을 확인합니다. (→ 오디오 인터페이스 설정하기)

SD 카드 사용시 루퍼가 올바르게 녹음되지 않습니다.

• SD 카드는 마모될 수 있습니다. 쓰고 지우는 것을 반복하면 속도가 떨어질 수 있습니다.

• 카드를 B6 로 포맷하면 개선될 수 있습니다. (→ SD 카드 포맷하기)

• SD 카드를 포맷해도 개선되지 않으면 카드를 교체하는 것이 좋습니다. ZOOM 웹사이트에서 작동이 확인된 카드 리스트를 확인해 주십시오.

NOTE
이것은 작동이 확인된 SD/SDHC/SDXC 카드에 대한 특정 SD 카드 기록 성능을 보장하지 않습니다
이 리스트는 적합한 카드를 찾는 데 도움이 되는 지침으로 제공됩니다.

사양

최대 동시 이펙트 수		6 effects
유저 패치 메모리		240
샘플링 주파수		88.2 kHz
A/D 변환		24-bit 128× 오버샘플링
D/A 변환		24-bit 128× 오버샘플링
신호 처리		32-bit
주파수 리스폰스		20 Hz – 20 kHz (+0.5 dB/−0.5 dB) (10kΩ 로드)
디스플레이		4.3" TFT color LCD (480×272)
인풋	INPUT 1/2	표준 모노 폰 잭 정격 인풋 레벨 I: −20 dBu 인풋 임피던스 (line): 1 or 10 MΩ (전환 가능)
	RETURN	표준 모노 폰 잭 정격 인풋 레벨 : −20 dBu 인풋 임피던스 (line): 1 MΩ
	AUX IN	스테레오 미니 잭 정격 인풋 레벨 : −10 dBu 인풋 임피던스 (line): 10 kΩ
아웃풋	AMP/LINE [PHONES]	스탠다드 스테레오 폰 잭 최대 아웃풋 레벨 : Line +11.4 dBu (아웃풋 임피던스가 10 kΩ 이상일 경우)/폰 24 mW + 24 mW (32 Ω 로드)
	BALANCED OUTPUT	XLR 잭 임피던스 : 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND)/200 Ω (HOT-COLD) GND LIFT (전환 가능)
	SEND	스탠다드 모노 폰 잭 최대 아웃풋 레벨 : +11.4 dBu (아웃풋 임피던스가 10 kΩ 이상일 경우)
노이즈 플로 (잔존 소음)	AMP/LINE [PHONES]	–96.0 dBu
	BALANCED OUTPUT	–100.0 dBu
	SEND	–99.0 dBu
컨트롤 인풋		FP02M 인풋
전원		AC 어댑터 (9V DC 500mA, center negative) (ZOOM AD-16)

USB		포트: USB 2.0 Micro-B/지원되는 케이블 유형 : Micro-B Guitar Lab: USB1.1 최대 속도 오디오 인터페이스 : 고속 USB 2.0 , 44.1/88.2 kHz, 32-bit (16-bit 88.2 kHz), 2-in/2-out 대용량 저장 클래스 : 고속 USB 2.0 Note: 데이터 전송을 지원하는 USB 케이블을 사용하십시오. USB 버스 파워는 지원되지 않습니다.
SD 카드	사양	SD/SDHC/SDXC 사양을 준수하는 카드
	LOOPER	WAV: 44.1kHz, 16-bit, stereo
	IR	WAV: 44.1–192kHz, 16/24/32-bit
REMOTE		ZOOM BTA-1 또는 기타 전용 무선 어댑터
사이즈		228 mm (D) × 418 mm (W) × 65 mm (H)
무게		1890 g

Note: 0 dBu = 0.775 V

(주)엠앤에스
서울시 종로구 삼일대로 428 낙원상가 3층 306호
www.mnshome.com

ZOOM CORPORATION
zoomcorp.com

Z2I- 4381-01