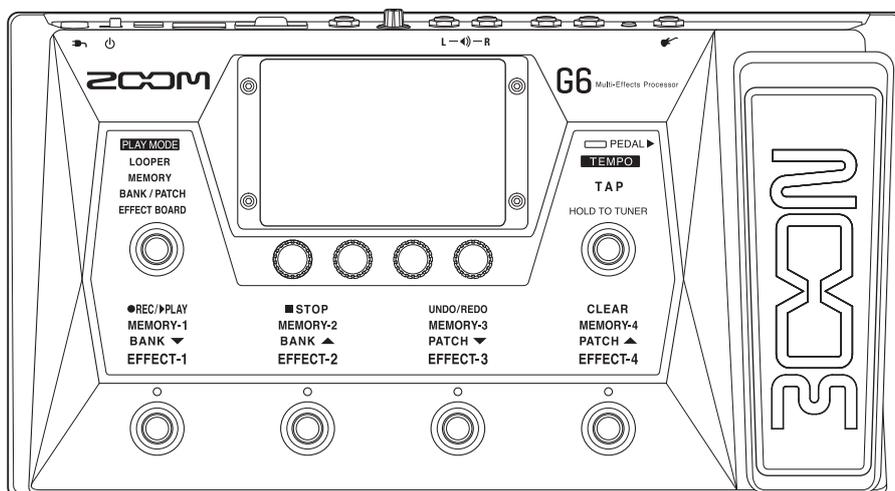


# G6

## Процессор мультиэффектов



## Руководство пользователя

Перед использованием необходимо ознакомиться с правилами техники безопасности и эксплуатации.

© 2021 ZOOM CORPORATION

Воспроизведение и копирование данного руководства или его отдельных частей без разрешения запрещено. Все названия продуктов, упомянутые в этом документе, являются торговыми марками соответствующих компаний. Все товарные знаки предназначены только для идентификации и не нарушают авторские права соответствующих владельцев. Корректное отображение на устройствах с передачей цвета оттенками серого невозможно.

# Примечание

---

Сохраните руководство для дальнейшего использования. Особенности устройства и содержание данной инструкции могут быть изменены в целях совершенствования продукта без предварительного уведомления.

© Windows® является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой компании Microsoft® Corporation.

© iPhone, iPad, iPadOS и Mac являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками компании Apple Inc.

© App Store является знаком обслуживания компании Apple Inc.

© iOS является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой компании Cisco Systems, Inc. (США).

© The SD, SDHC и SDXC логотипы являются торговыми марками.

© Другие названия продуктов, зарегистрированные товарные знаки и названия компаний в этом документе являются собственностью соответствующих компаний.

- Обращаем Ваше внимание на то, что все товарные знаки предназначены только для идентификации и не нарушают авторские права соответствующих владельцев.
- Запись источников, защищённых авторским правом, включая компакт-диски, пластинки, кассеты, живые выступления, видеозаписи и трансляции, без разрешения правообладателя в любых целях, кроме личного использования, запрещена законом. Компания Zoom Corporation не несет ответственность за нарушение авторских прав.

# Термины

---

## **Патч**

В патчах сохраняются параметры эффектов и усилителей, а также их статус (Вкл./Выкл.). В один патч можно добавить до 9 эффектов, а всего можно сохранить до 240 патчей.

## **Банк**

Группа из 4 патчей называется “банк”. Переключая банки, можно быстро выбрать нужный патч. Вы можете сохранить до 60 банков.

## **Тип эффекта**

Типы эффектов представляют собой различные модели гитарных эффектов и усилителей/кабинетов. Эффекты определенного типа можно добавлять в патчи.

## **Категория**

Эффекты сгруппированы в категории по типу.

## **Автосохранение**

Эта функция позволяет автоматически сохранять изменения параметров эффектов в патч.

## **Режим энергосбережения**

В этом режиме устройство отключится автоматически после 10 часов простоя.

## **Лупер**

Стерефонические лупы длиной до 45 секунд можно записывать и воспроизводить многократно. Установив SD-карту, можно увеличить время записи и сохранить лупы. Вы также можете использовать свои собственные аудиофайлы в качестве лупов.

## **Функция Preselect**

Эта функция позволяет выбирать следующий патч, не прекращая воспроизведение текущего патча.

# Содержание

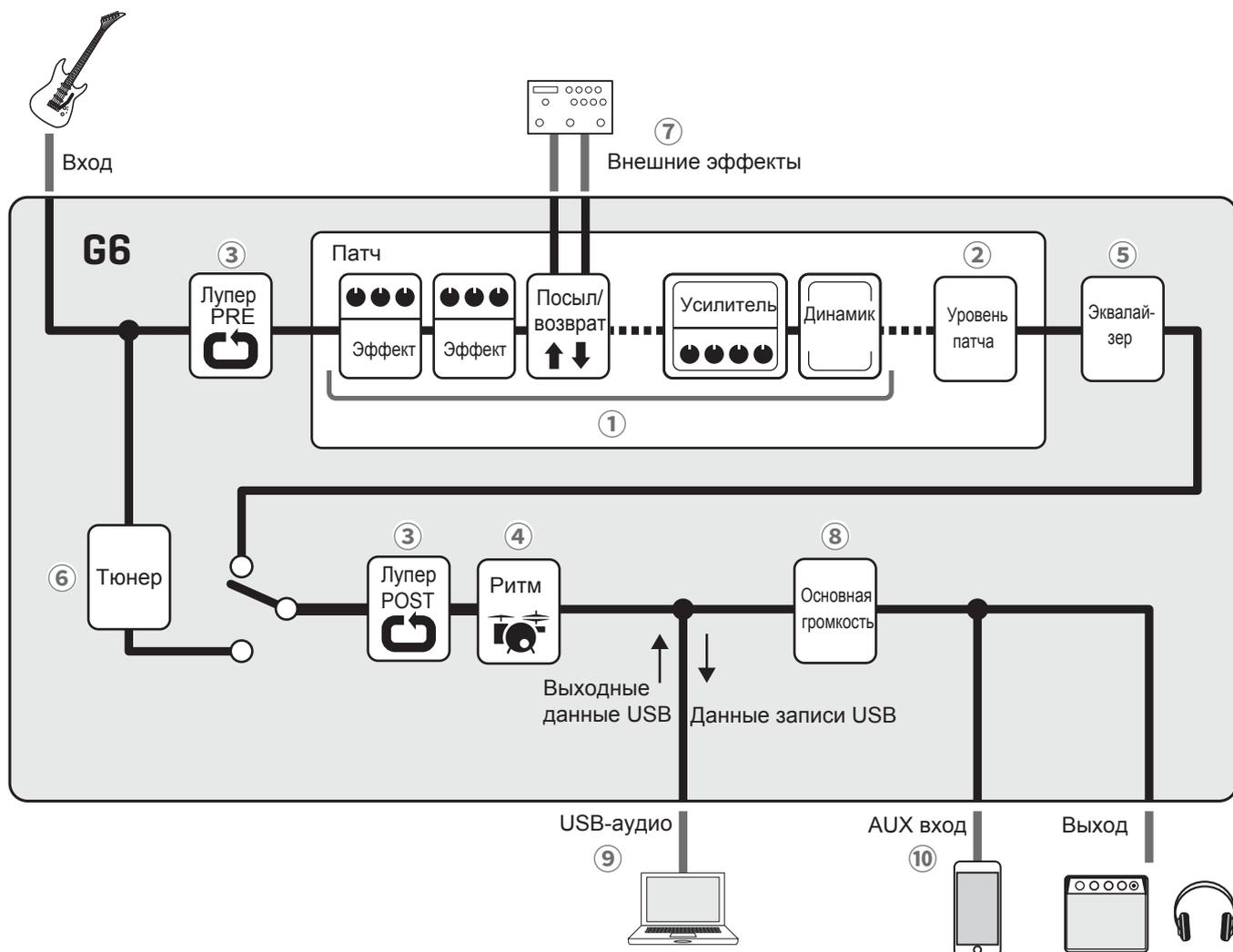
---

Примечание .....	2	<b>Настройка эффектов</b> .....	44
Термины.....	3	Включение/выключение эффектов.....	44
Содержание .....	4	Замена эффектов .....	45
Устройство G6.....	6	Настройка эффектов.....	48
Сенсорный дисплей .....	8	Переключение эффектов.....	50
Элементы интерфейса.....	11	Добавление эффектов.....	51
Подключение .....	16	Удаление эффектов.....	53
Установка SD-карты .....	17	Выполнение всех настроек на одном экране....	54
Включение/выключение устройства.....	18	<b>Установка уровня патча</b> .....	57
Включение.....	18	<b>Переименование патчей</b> .....	58
Выключение .....	18	<b>Настройка основного темпа</b> .....	59
<b>Настройка уровня на мастер-шине</b> .....	19	<b>Управление патчами</b> .....	60
<b>Настройка эквалайзера</b> .....	20	Сохранение патчей .....	60
<b>Включение/выключение эффектов</b> .....	21	Изменение порядка патчей .....	63
<b>Переключение банков</b>		Удаление патчей .....	64
<b>и патчей</b> .....	24	Создание патчей.....	65
<b>Функция PRESELECT</b> .....	26	<b>Управление банками</b> .....	68
Включение и выключение PRESELECT .....	26	Переключение банков.....	68
<b>Выбор патчей с функцией PRESELECT</b> .....	27	Удаление банков.....	69
<b>Переключение патчей в банке</b> .....	28	Создание банков.....	71
<b>Использование лупера</b> .....	31	<b>Педаль экспрессии</b> .....	73
Настройка лупера.....	36	Встроенная педаль .....	73
Использование SD-карты.....	41	Настройка педали.....	75
		Дополнительная педаль.....	77
		<b>Тюнер</b> .....	79
		Активация тюнера.....	79
		Изменение настроек тюнера.....	80
		<b>Ритмы</b> .....	82
		Активация функции ритмов.....	82
		Настройка ритмов.....	83
		Воспроизведение ритмов.....	87
		Список ритм-паттернов.....	88

<b>Эффекты посылы и возврата</b> .....	89
<b>Импульсные отклики (IR)</b> .....	91
Добавление импульсных откликов .....	91
Загрузка импульсных откликов (IR) .....	92
<b>Функции аудиоинтерфейса</b> .....	94
Установка драйвера.....	94
Подключение к компьютеру.....	95
Настройки аудиоинтерфейса .....	96
<b>Подключение к устройствам iOS/iPadOS</b> .....	98
<b>Основные настройки</b> .....	99
Функция автосохранения.....	100
Настройка яркости сенсорного дисплея .....	101
Режим энергосбережения.....	102
<b>Прошивка</b> .....	102
Просмотр версии прошивки.....	102
Обновление прошивки.....	103
Сброс настроек .....	104
<b>Управление SD-картами</b> .....	105
Информация о SD-карте .....	105
Форматирование SD-карты.....	106
Использование в качестве кардридера.....	108
<b>Устранение неисправностей</b> .....	110
<b>Технические характеристики</b> .....	112

# Устройство G6

## ■ Путь сигнала



- ① Входящий звук гитары проходит через эффекты, усилитель и динамик.  
(→ [“Настройка эффектов”](#) на стр. 44)
- ② Вы можете отрегулировать уровень патча.  
(→ [“Установка уровня патча”](#) на стр. 57)
- ③ Записанные фразы можно воспроизводить в лупере. Лупер можно установить в положение PRE или POST.  
(→ [“Использование лупера”](#) на стр. 31)
- ④ Звуки ударных инструментов можно воспроизводить с помощью встроенных ритм-паттернов.  
(→ [“Ритмы”](#) на стр. 82)
- ⑤ Вы можете скорректировать общий тембр. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча.  
(→ [“Настройка эквалайзера”](#) на стр. 20)
- ⑥ Вы можете настроить подключенную гитару с помощью тюнера.  
(→ [“Тюнер”](#) на стр. 79)

- ⑦ Вы можете использовать внешние эффекты.  
(→ [“Эффекты посылы и возврата” на стр. 89](#))
- ⑧ Вы можете настроить основную громкость. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча.  
(→ [“Настройка уровня на мастер-шине” на стр. 19](#))
- ⑨ Вы можете отправить аудио на компьютер с помощью функции аудиоинтерфейса.  
(→ [“Функции аудиоинтерфейса” на стр. 94](#))
- ⑩ Вы можете воспроизводить аудио со смартфона, плеера или другого внешнего устройства.

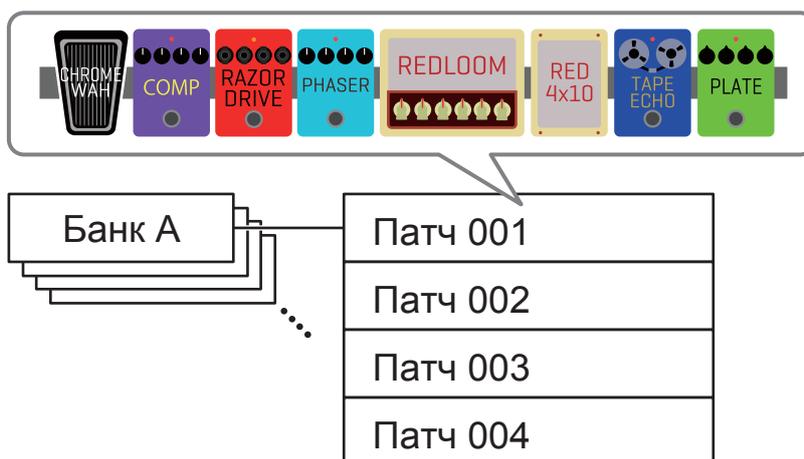
## ■ Память (патчи/банки)

### Патчи

В патчах хранятся используемые эффекты, их порядок, настройки параметров, а также их статус "Вкл./Выкл.". Вы можете сохранять эффекты в патчах. Всего можно сохранить до 240 патчей.

### Банки

Группа из 4 патчей называется "банк". Вы можете сохранить до 60 банков.



## ■ Режимы воспроизведения

В **G6** четыре режима воспроизведения, которые можно выбрать одним касанием в разделе PLAY MODE (→ [стр.11](#)). Вы можете использовать данные режимы для различных целей.

Режим	Пояснение
<b>LOOPER</b>	Лупер отображается на сенсорном дисплее и может управляться с помощью футсвитчей. (→ <a href="#">“Использование лупера” на стр. 31</a> )
<b>MEMORY</b>	Банки и патчи в них отображаются на сенсорном дисплее, патчи можно выбрать с помощью футсвитчей. (→ <a href="#">“Переключение патчей в одном банке” на стр. 28</a> )
<b>BANK / PATCH</b>	Названия патчей отображаются заглавными буквами на сенсорном дисплее, а банки и патчи можно выбрать с помощью футсвитчей. (→ <a href="#">“Переключение банков и патчей” на стр. 24</a> )
<b>EFFECT BOARD</b>	Эффекты, используемые в патчах, отображаются на сенсорном дисплее, эффекты можно включать/выключать с помощью футсвитчей. (→ <a href="#">“Включение/выключение эффектов” на стр. 21</a> )

# Сенсорный дисплей

Вы можете настраивать функции и параметры **G6** на сенсорном дисплее.

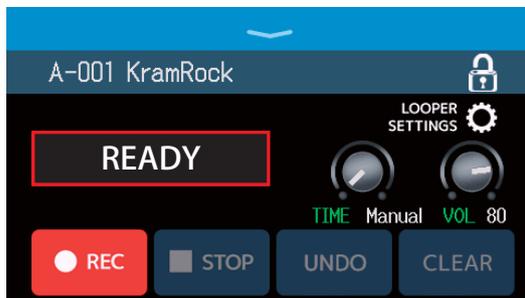
В этом разделе описываются операции с сенсорным дисплеем.

## Экраны, которые появляются на сенсорном дисплее

### ■ Экраны режимов воспроизведения

Эти экраны появляются при включении устройства и при выборе режима воспроизведения в разделе PLAY MODE ( → [стр. 11](#)).

#### LOOPER



#### MEMORY



#### BANK / PATCH

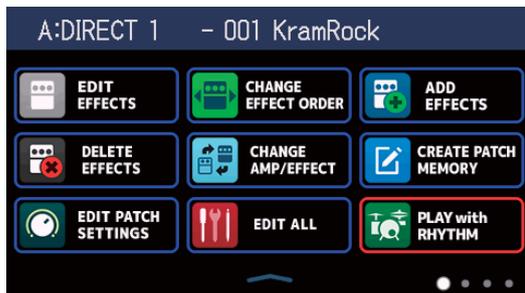


#### EFFECT BOARD



### ■ Экран меню

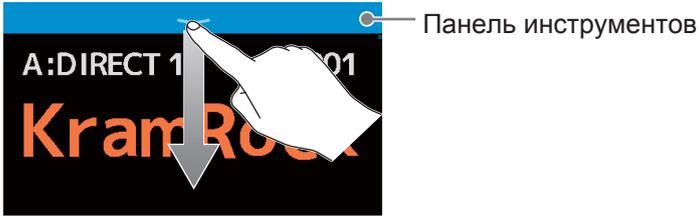
Все функции **G6** отображаются в виде значков на экране меню.



## Открытие экрана меню

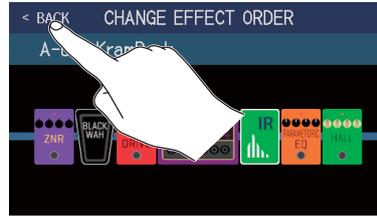
### На экране режимов воспроизведения

Проведите пальцем вниз от панели инструментов.

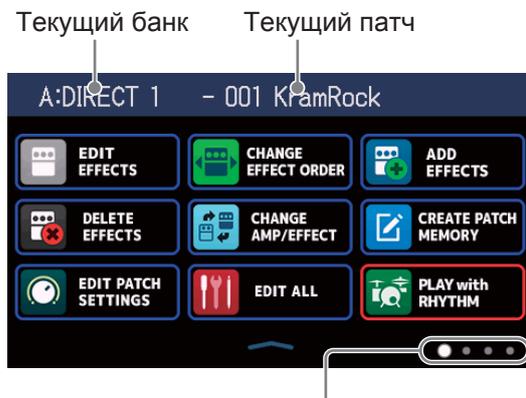


### Экран настроек

Коснитесь **< BACK** несколько раз.



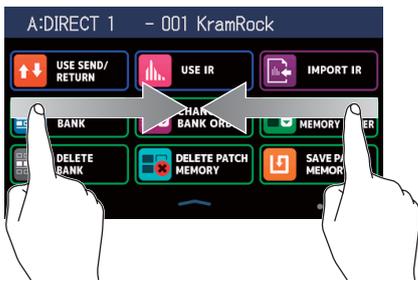
## Экран меню



Экран меню состоит из четырех страниц. Точка показывает, какая страница открыта в данный момент.

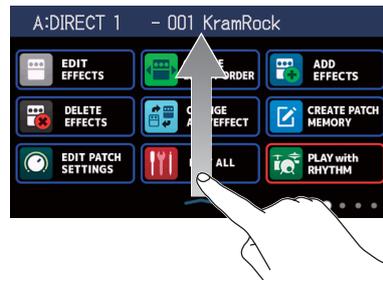


Коснитесь значка, чтобы выбрать функцию или настройку.



Чтобы открыть страницу слева, проведите пальцем вправо от левого края.

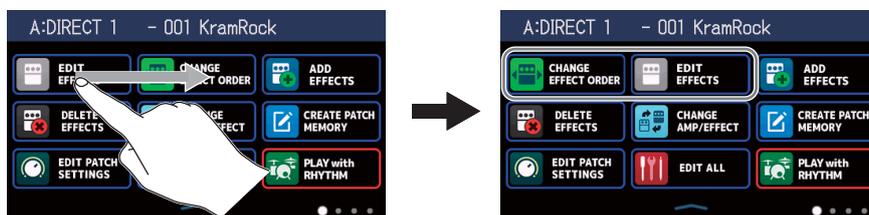
Чтобы открыть страницу справа, проведите пальцем влево от правого края.



Проведите пальцем вверх от панели в нижней части экрана меню, чтобы вернуться к экрану режимов воспроизведения.

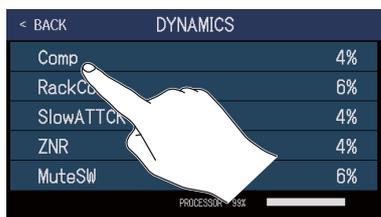
### Подсказка

- Даже когда экран меню открыт, выбранный режим воспроизведения активен и может управляться с помощью футсвитчей.
- Вы можете изменить порядок значков в меню, перетаскивая их влево, вправо, вверх и вниз.

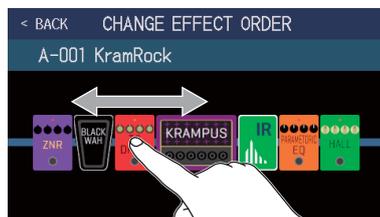


## Использование дисплея

Нажмите и перетащите значок, чтобы начать работу. Коснитесь значка, чтобы выбрать нужный пункт.

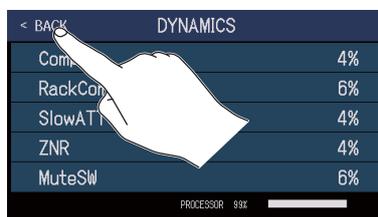


Перетащите значок, чтобы переместить или сделать настройки (проведите пальцем влево, вправо, вверх или вниз).



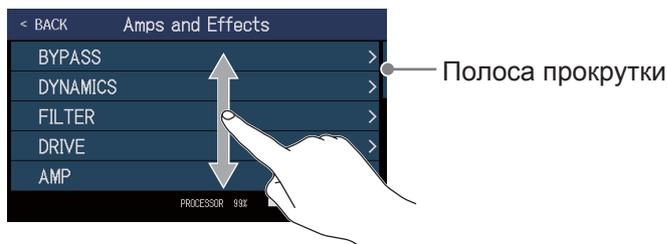
### ■ Возврат к предыдущему экрану

Когда значок **< BACK** появится в левом верхнем углу экрана, коснитесь его, чтобы вернуться к предыдущему экрану.



### ■ Прокрутка списков

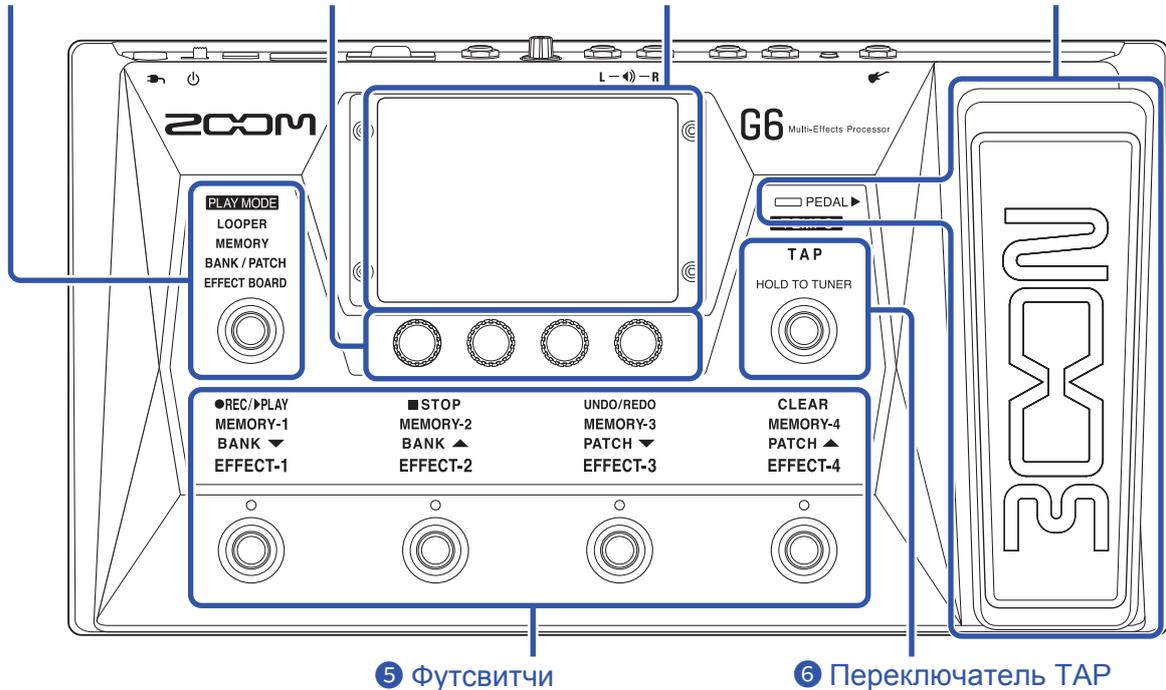
Полоса прокрутки появится с правого края, если список содержит больше элементов, чем может быть отображено на экране. Отображаемые элементы можно прокручивать, перетаскивая их вверх и вниз на сенсорном экране.



# Элементы интерфейса

## ■ Передняя панель

- ① Выбор режима воспроизведения    ② Кнопки параметров    ③ Дисплей    ④ Педаль экспрессии



### ① Выбор режима воспроизведения

Нажмите эту кнопку для выбора режима воспроизведения на **G6** (при этом индикатор выбранного режима загорается). Подробнее см. [“Режимы воспроизведения” на стр. 7.](#)

### ② Кнопки параметров

Используйте их для настройки параметров эффекта и других настроек.

### ③ Дисплей

Используйте сенсорный дисплей для выбора и настройки патча, а также для настройки **G6**. Подробнее см. [“Сенсорный дисплей” на стр. 8.](#)

### ④ Педаль экспрессии

Используйте педаль экспрессии для регулировки громкости или создания эффекта "вау-вау". Нажмите на переднюю часть педали, чтобы включить/выключить эффект педали.

PEDAL ► загорается, когда эффект включен.

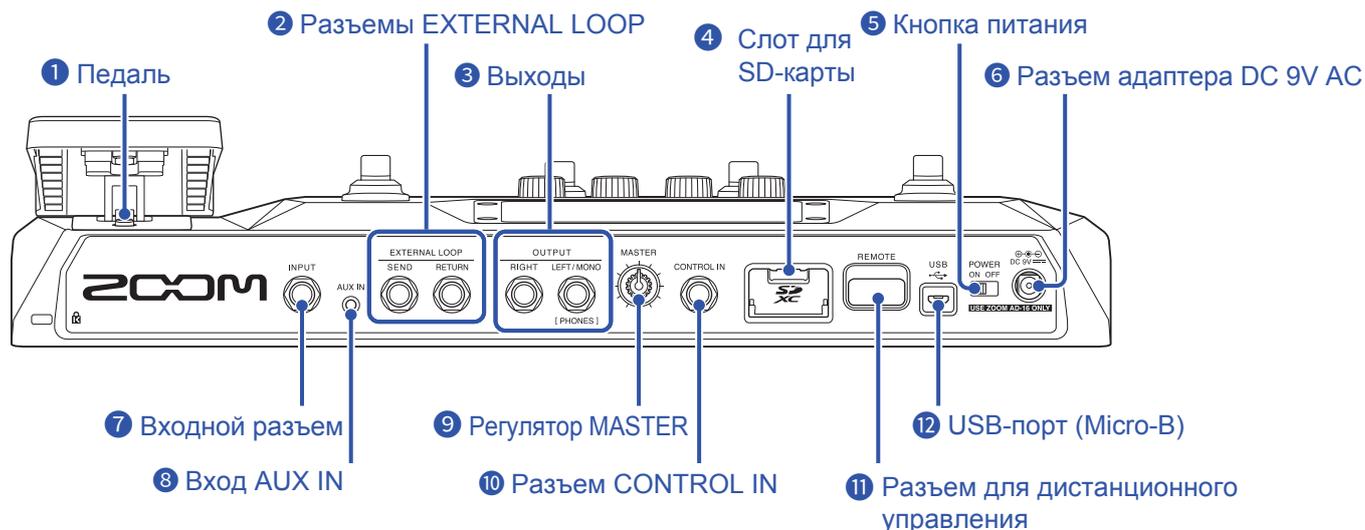
### ⑤ Футсвитчи

Используйте педали, чтобы выбирать патчи, банки, включать/выключать эффекты и управлять лупером. Индикатор функций, которыми можно пользоваться с помощью футсвитчей, загорится.

### ⑥ Переключатель TAP

Нажмите на эту кнопку, чтобы настроить темп. Нажмите и удерживайте, чтобы использовать тюнер.

## ■ Задняя панель



### 1 Педаль

Вы можете включать/выключать эффект, назначенный на педаль экспрессии.

### 2 Разъем EXTERNAL LOOP

Сюда можно подключить внешний эффект.

- Подключите разъем SEND к входному разъему внешнего эффекта.
- Подключите разъем RETURN к выходному разъему внешнего эффекта.

### 3 Выходы

Сюда подключается гитарный усилитель, мониторные колонки или наушники.

- Разъем RIGHT: подключите его к входному разъему правого канала другого устройства при использовании стереовыхода.
- Разъем LEFT/MONO [PHONES]: подключите его к гитарному усилителю или наушникам. Подключите его к входному разъему левого канала другого устройства при использовании стереовыхода.

### 4 Слот для SD-карты

Поддерживаются карты памяти, соответствующие спецификациям SD, SDHC или SDXC. В **G6** вы можете отформатировать SD-карту. ( → ["Форматирование SD-карты"](#) на стр. 106)

### 5 Кнопка питания

Вы можете включить/выключить устройство.

### 6 Разъем адаптера DC 9V AC

Сюда можно подключить сетевой адаптер (ZOOM AD-16) .

### 7 Входной разъем

Сюда подключается электрогитара.

### 8 Вход AUX IN

Сюда можно подключить портативный музыкальный плеер или аналогичное устройство.

### 9 Регулятор MASTER

С помощью этого регулятора можно настраивать общую громкость **G6**.

### 10 Разъем CONTROL IN

Сюда вы можете подключить педаль экспрессии (ZOOM FP02M) и использовать ее для настройки эффекта, назначенного на педаль.

### 11 Разъем для дистанционного управления

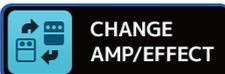
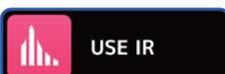
Сюда вы можете подключить ZOOM BTA-1 или другой фирменный беспроводной адаптер. Вы можете управлять **G6** с устройств iPhone/iPad с помощью приложения iOS/iPadOS Handy Guitar Lab.

### 12 USB-порт (Micro-B)

С помощью этого порта можно подключиться к компьютеру. Вы можете использовать **G6** в качестве аудиоинтерфейса и управлять им с помощью Guitar Lab. Также вы можете использовать **G6** в качестве кардридера.

## ■ Экран меню

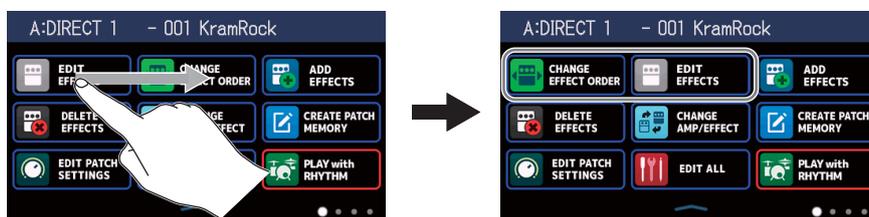
В этом списке перечислены функции значков, отображаемых на экране меню.

Значок	Пояснение	Значок	Пояснение
 EDIT EFFECTS	Настройки параметров эффекта. (→ <a href="#">стр. 48</a> )	 CHANGE EFFECT ORDER	Изменение порядка эффектов в патче. (→ <a href="#">стр. 50</a> )
 ADD EFFECTS	Добавление эффектов в патч. (→ <a href="#">стр. 51</a> )	 DELETE EFFECTS	Удаление эффектов из патча. (→ <a href="#">стр. 53</a> )
 CHANGE AMP/EFFECT	Изменение эффектов и усилителей в патче. (→ <a href="#">стр. 45</a> )	 CREATE PATCH MEMORY	Создание патча. (→ <a href="#">стр. 65</a> )
 EDIT PATCH SETTINGS	Настройки патча. (→ <a href="#">стр. 57</a> , <a href="#">стр. 58</a> )	 EDIT ALL	Редактирование настроек патчей. (→ <a href="#">стр. 54</a> )
 PLAY with RHYTHM	Функция ритма. (→ <a href="#">стр. 82</a> )	 USE SEND/RETURN	Настройки эффекта посылы/возврата. (→ <a href="#">стр. 89</a> )
 USE IR	Импульсные отклики (IR). (→ <a href="#">стр. 91</a> )	 IMPORT IR	Загрузка импульсных откликов (IR). (→ <a href="#">стр. 92</a> )
 CREATE BANK	Создание банков. (→ <a href="#">стр. 71</a> )	 CHANGE BANK ORDER	Изменение порядка банков. (→ <a href="#">стр. 68</a> )
 CHANGE PATCH MEMORY ORDER	Изменение порядка патчей. (→ <a href="#">стр. 63</a> )	 DELETE BANK	Удаление банка. (→ <a href="#">стр. 69</a> )
 DELETE PATCH MEMORY	Удаление патча. (→ <a href="#">стр. 64</a> )	 SAVE PATCH MEMORY	Сохранение патча.(→ <a href="#">стр. 60</a> )
 SET SYSTEM SETTINGS	Системные настройки. Управление SD-картами. (→ <a href="#">стр. 99</a> , <a href="#">стр. 102</a> , <a href="#">стр. 105</a> )	 SET TEMPO	Настройки темпа для эффектов, ритмов и лупера. (→ <a href="#">стр. 59</a> )
 SET USB AUDIO	Настройки USB. (→ <a href="#">стр. 96</a> )	 SET AUTO SAVE	Функция автосохранения. (→ <a href="#">стр. 99</a> )
 SET POWER/DISPLAY	Настройка яркости дисплея, вкл/выкл режима энергосбережения. (→ <a href="#">стр. 100</a> , <a href="#">стр. 101</a> )	 SET PEDAL	Дополнительные настройки педали. (→ <a href="#">стр. 75</a> , <a href="#">стр. 77</a> )
 SET TUNER	Дополнительные настройки тюнера. (→ <a href="#">стр. 80</a> )	 USE TUNER	Использование тюнера (→ <a href="#">стр. 79</a> )

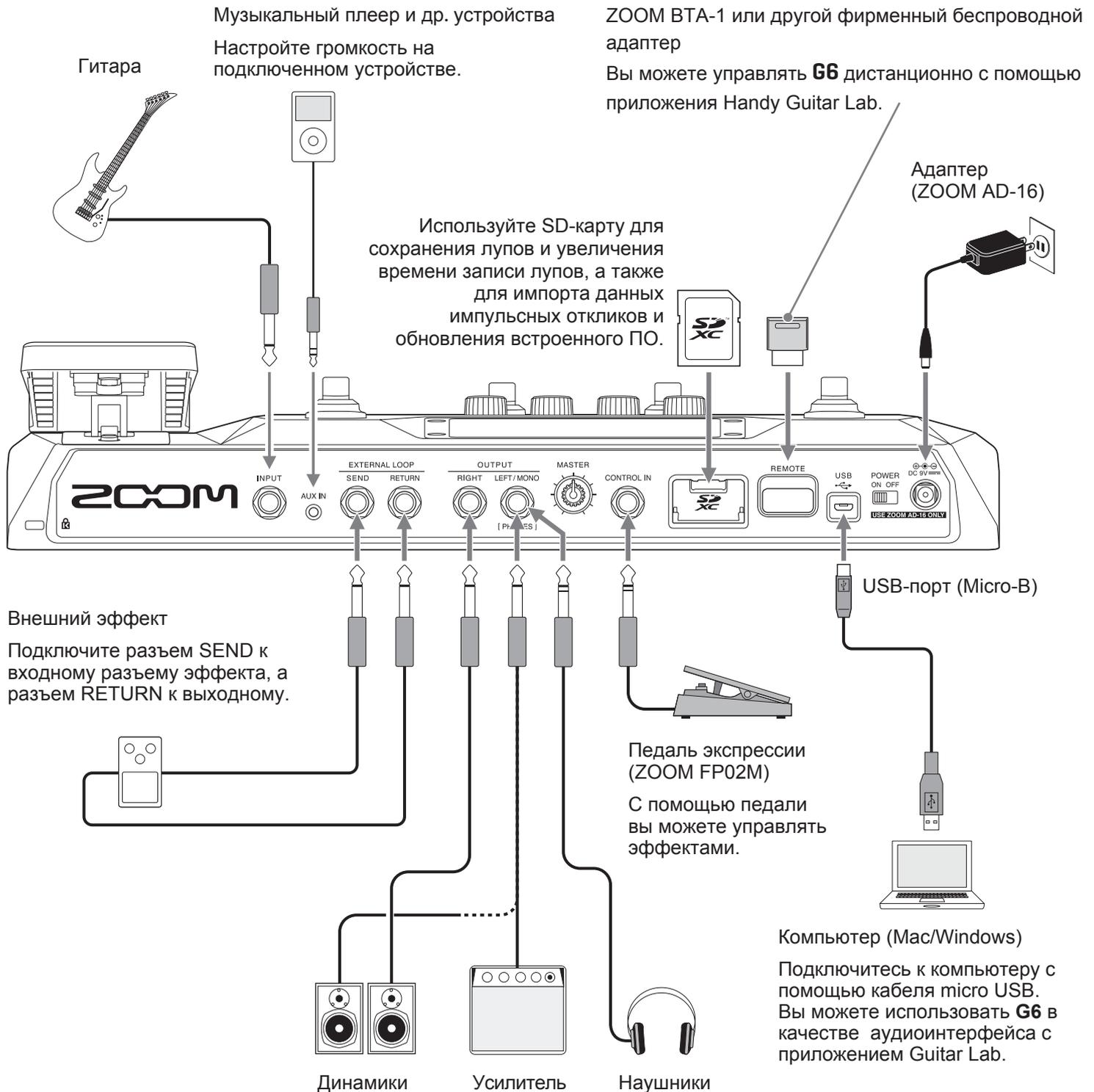
Значок	Пояснение	Значок	Пояснение
	Настройка тембра сигнала на выходе. ( → <a href="#">стр. 20</a> )		Отображение названий патчей заглавными буквами на сенсорном дисплее. ( → <a href="#">стр. 24</a> )
	Отображение используемых эффектов в патче на сенсорном дисплее. (→ <a href="#">стр. 21</a> )		Использование футсвитчей для выбора 4 патчей в банке. ( → <a href="#">стр. 28</a> )
	Использование лупера. (→ <a href="#">стр. 31</a> )		Включение и выключение функции Preselect. ( → <a href="#">стр. 26</a> )

#### Подсказка

Вы можете изменить порядок значков на экране меню, перетаскивая их влево, вправо, вверх и вниз.



# Подключение устройств



## Подсказка

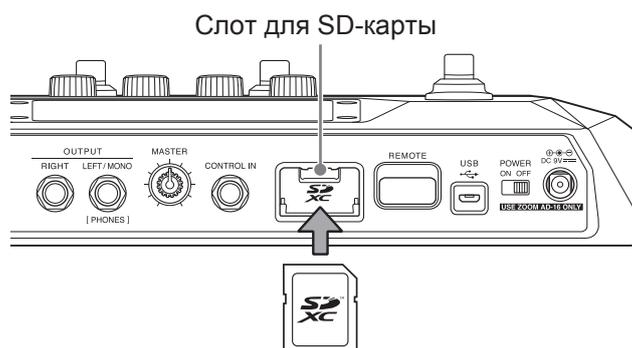
- Приложение Guitar Lab можно использовать для управления патчами, а также для редактирования и добавления эффектов. Вы можете скачать Guitar Lab с сайта ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).
- Вы можете управлять **G6** дистанционно, используя приложение Handy Guitar Lab для iOS/iPadOS. Приложение Handy Guitar Lab можно скачать в App Store.

# Установка SD-карты

Установка SD-карты в **G6** имеет следующие преимущества:

- Вы сможете сохранять лупы и увеличить время записи лупов.
- Вы сможете загружать и использовать данные импульсных откликов, включая сторонние данные и те, которые у вас уже есть.
- Вы сможете использовать **G6** в качестве кардридера.
- Вы сможете обновить прошивку.

**1.** Когда питание выключено, откройте крышку слота для SD-карты и вставьте SD-карту в слот до упора. Чтобы извлечь SD-карту, сначала нажмите на нее, а затем вытащите из слота.

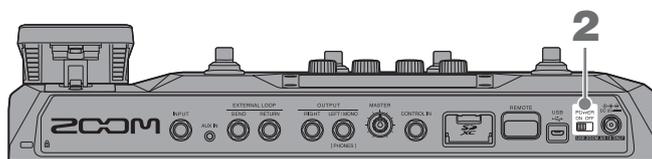


## Примечание

- Поддерживаются карты, соответствующие спецификациям SD, SDHC или SDXC.
- Отключите защиту от записи на SD-карте перед тем, как ее вставить.
- Установка или извлечение SD-карты при включенном питании может привести к потере данных.
- Убедитесь, что вы вставляете SD-карту правильной стороной, как показано на рисунке.
- Новые SD-карты или карты, отформатированные на компьютере, необходимо отформатировать в **G6** ( → [“Форматирование SD-карт” на стр. 106](#)).

# Включение/выключение устройства

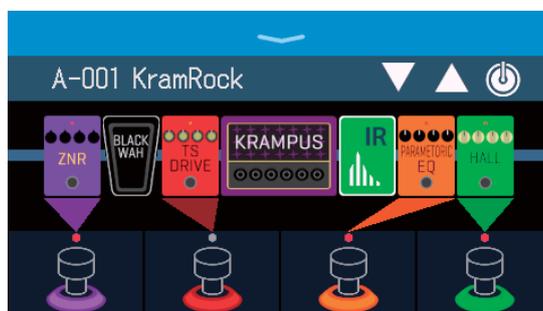
## Включение



1. Убавьте громкость усилителя/колонок.

2. Передвиньте кнопку  в положение ON.

**G6** включится, и на дисплее откроется экран режимов воспроизведения (→ [стр. 7](#)).



Подсказка

При включении питания будет отображаться тот режим, который вы использовали до этого.

3. Увеличьте громкость усилителя/колонок.

### Режим энергосбережения

- Режим энергосбережения включен по умолчанию, поэтому питание автоматически отключится, если в течение 10 часов устройство не будет использоваться.
- Вы можете отключить режим энергосбережения. (→ [“Режим энергосбережения” на стр. 101](#))

## Выключение

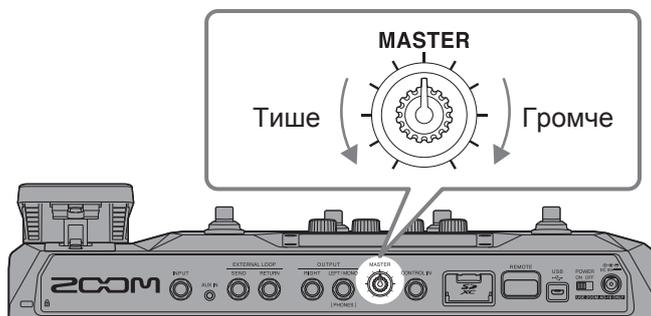
1. Убавьте громкость усилителя/колонок.

2. Передвиньте кнопку  в положение OFF.

Сенсорный дисплей погаснет.

# Настройка уровня на мастер-шине

Вы можете настроить громкость выхода **G6**.



## Примечание

- Диапазон настройки составляет от  $-\infty$  до +6 дБ.
- Когда регулятор в центральном положении, значение громкости равно 0 дБ.

# Настройка эквалайзера

Вы можете настроить тембр звучания на выходе **G6**.



**1.** Вращайте , чтобы выбрать режим MEMORY, BANK/PATCH или EFFECT BOARD.  
На сенсорном дисплее откроется экран эквалайзера.

**2.** Поверните , чтобы настроить параметры выходящего сигнала с помощью эквалайзера.

Коснитесь, чтобы вернуться к предыдущему экрану.

Коснитесь, чтобы заблокировать/разблокировать настройки.

- Заблокировано: 
- Разблокировано: 

Низкие частоты    Низкие средние частоты    Высокие средние частоты    Высокие частоты

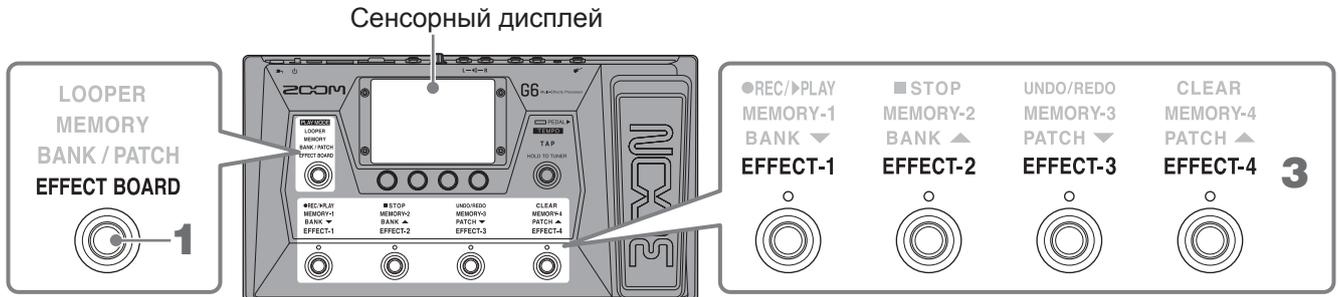
Когда настройка будет завершена, предыдущий экран снова откроется через некоторое время

Подсказка

Коснитесь  в меню, чтобы выбрать экран эквалайзера.

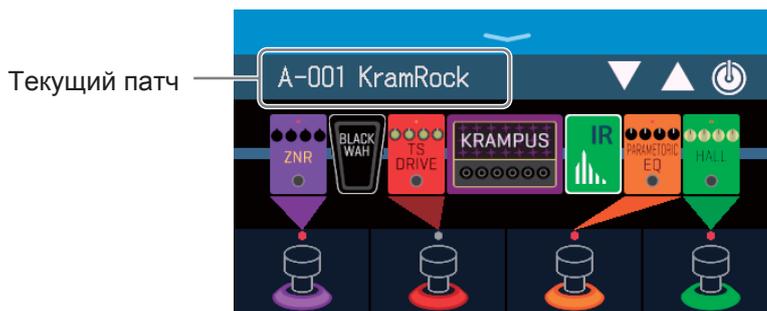
# Включение/выключение эффектов

В режиме EFFECT BOARD эффекты и усилитель, используемые в патчах, отображаются на сенсорном дисплее. Вы можете их включать и выключать с помощью футсвитчей.



## 1. Нажмите несколько раз, чтобы выбрать режим EFFECT BOARD.

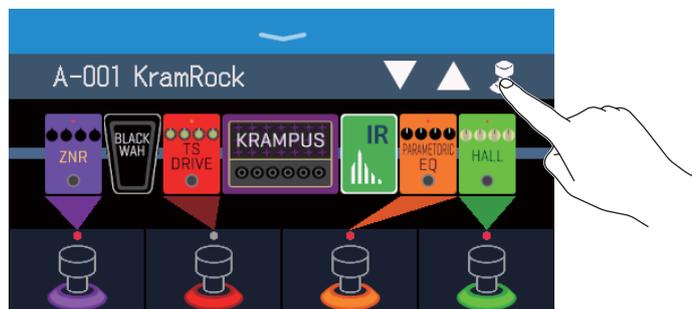
Режим EFFECT BOARD в G6 включится. В этом режиме вы можете легко увидеть все используемые эффекты и усилители в патчах.



Подсказка

Если вы коснетесь значка  PLAY MODE EFFECT BOARD на экране меню, режим EFFECT BOARD будет включен.

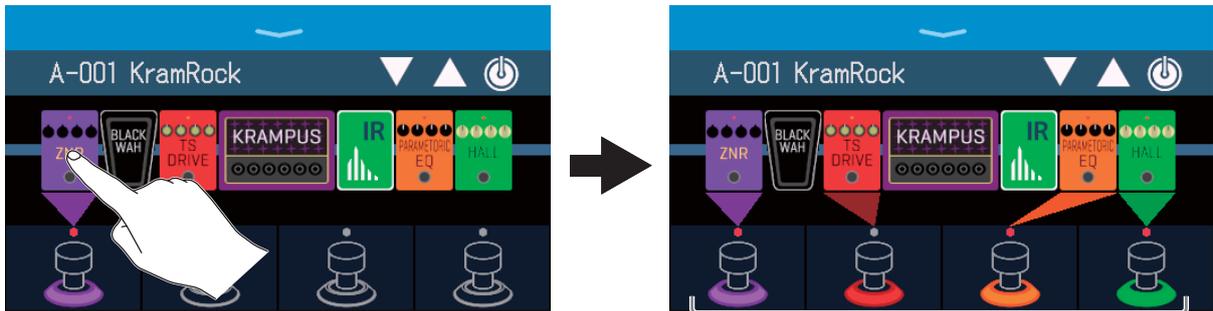
## 2. Коснитесь .



### 3. Коснитесь эффекта, чтобы включить/выключить его с помощью футсвитча.

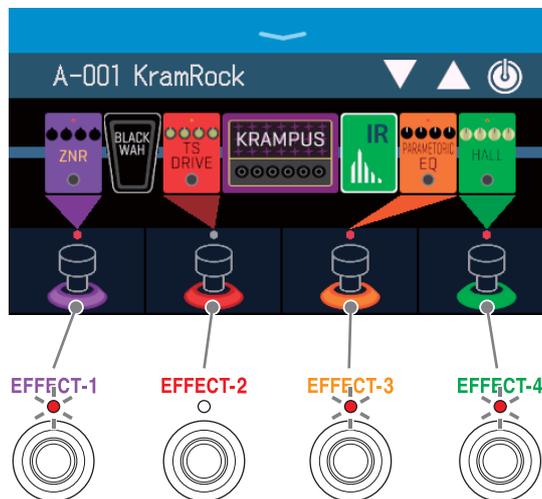
Выбранный эффект присваивается футсвитчу.

Коснитесь еще раз, чтобы убрать назначение.



При выборе эффектов цвет в основании футсвитча меняется в соответствии с категорией.

### 4. Нажимайте на футсвитчи, чтобы включить или выключить эффекты.



Индикаторы загораются, когда эффекты включены.

Цвет футсвитча зависит от категории эффекта.

#### Примечание

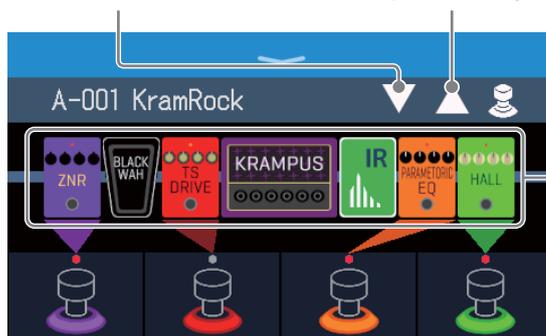
- Независимо от того, в каком порядке вы касаетесь эффектов, они назначаются на футсвитчи слева направо.
- Если вы назначили эффекты всем футсвитчам, то при выборе других эффектов они не будут назначены.
- Некоторые эффекты назначают специальные функции футсвитчам. (Например, эффекты, которые включаются только при нажатии футсвитча). Специальные функции можно выбрать на экране EDIT EFFECTS. (→ [“Специальные функции футсвитча”](#) на стр. 49)

Подсказка

На сенсорном дисплее также возможны следующие операции:

Выбрать предыдущий патч

Выбрать следующий патч



Открыть экран EDIT EFFECTS для настройки параметров. (→ ["Настройка эффектов" стр. 48](#))

# Переключение банков и патчей

Имена банков и патчей отображаются заглавными буквами на дисплее для удобства выбора.



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

Режим EFFECT BOARD в G6 включится, и названия выбранного банка и патча отобразятся заглавными буквами на сенсорном дисплее.



Подсказка

Если вы коснетесь значка  на экране меню, то режим BANK/PATCH будет включен.

**2.** Проведите пальцем вверх или вниз по сенсорному экрану, чтобы выбрать патч.

- Выбор следующего патча



- Выбор предыдущего патча

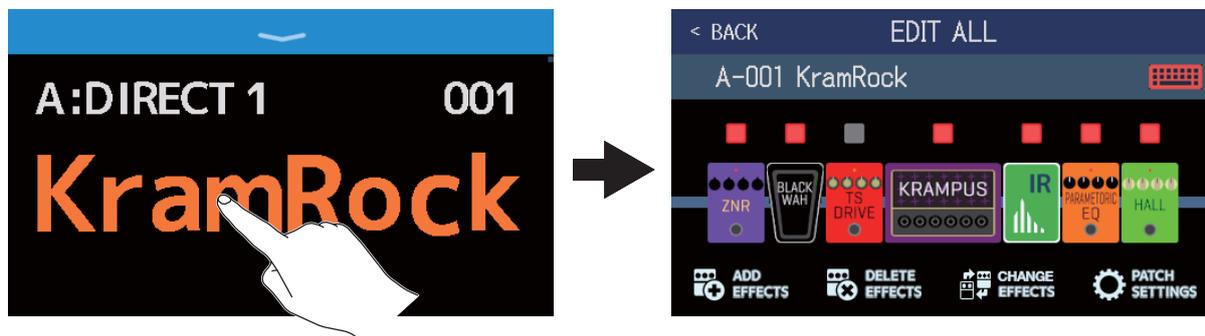


Для выбора банка и патча вы также можете использовать футсвитчи.



#### Подсказка

- Коснитесь названия патча, чтобы открыть экран редактирования, где вы можете добавлять, заменять, удалять и настраивать эффекты. (→ [“Все настройки в одном экране” стр. 54](#))



- Функцию Preselect можно использовать в режиме BANK/PATCH. С ее помощью вы можете заранее выбрать следующий патч и затем переключиться на него одним нажатием. Это полезно, если во время выступления вам нужно переключиться на патч, который находится далеко в списке от текущего патча. (→ [“Функция PRESELECT” стр. 26](#))

# Функция PRESELECT

Функцию PRESELECT можно использовать в режиме BANK/PATCH.

Если функция PRESELECT включена, переключение банков и патчей будет происходить только после нажатия кнопки . Таким образом, вы можете переключаться на другой патч, который находится далеко в списке от текущего патча, не прерывая воспроизведение.

## Включение и выключение функции PRESELECT

Вы можете включать и выключать функцию PRESELECT.

1. Коснитесь  в главном меню.

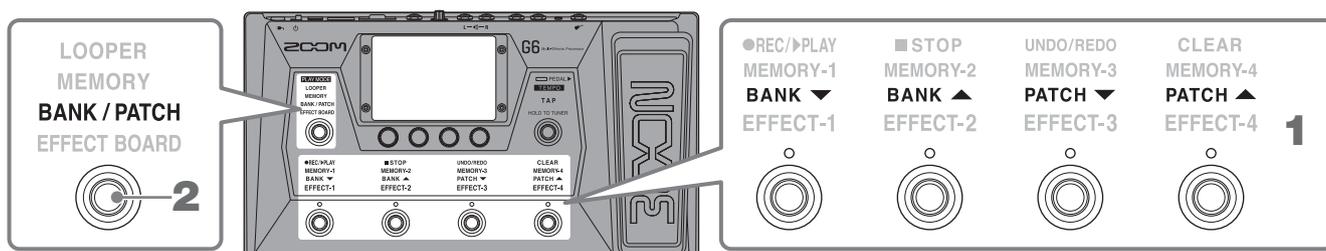
2. Коснитесь переключателя ON/OFF.

Функция включится или выключится.



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

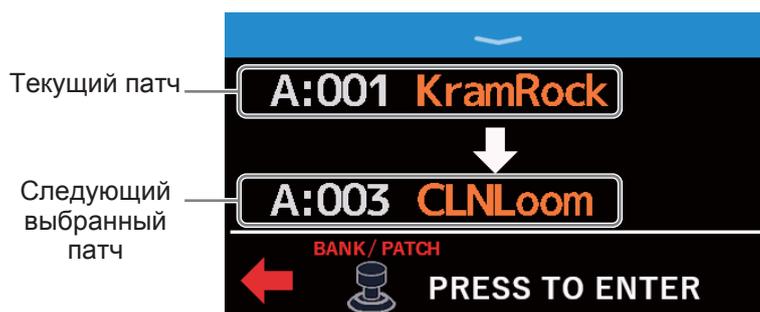
# Выбор патчей с функцией PRESELECT



1. В режиме BANK/PATCH используйте футсвитчи для выбора банка и патча.



На дисплее отобразится текущий патч и следующий выбранный патч.



2. Нажмите  для подтверждения.



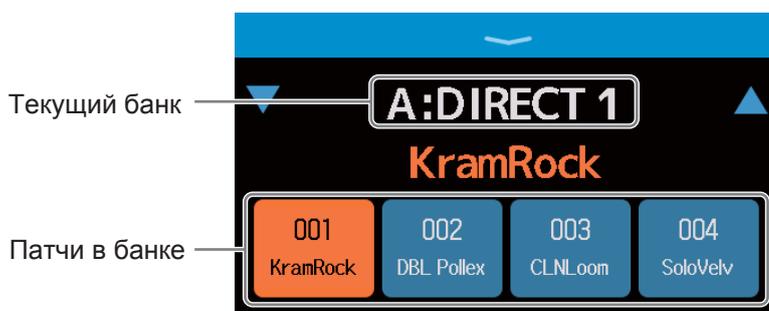
# Переключение патчей в банке во время исполнения

Банк будет отображаться на сенсорном экране, и вы можете выбрать в нем четыре патча одним касанием.



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

Режим MEMORY в **G6** включится, и вы сможете посмотреть имя выбранного банка и четырех патчей.



Подсказка

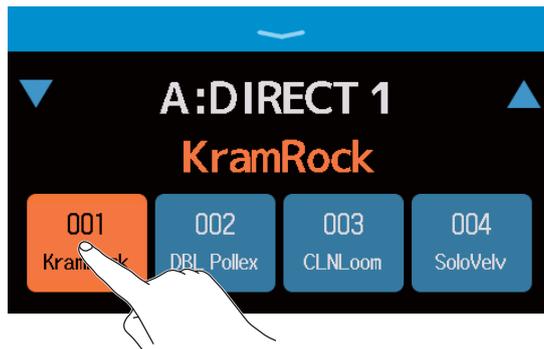
Если вы коснетесь значка на экране меню, то режим MEMORY будет включен.

2. Коснитесь или на названии банка и выберите нужный банк.

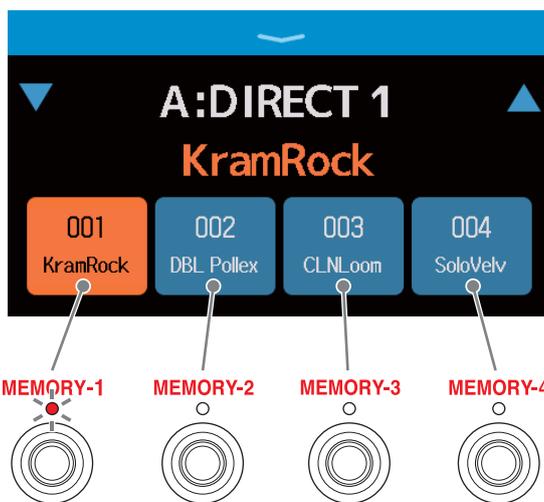


### 3. Коснитесь нужного патча.

Выбранный патч будет выделен оранжевым цветом.



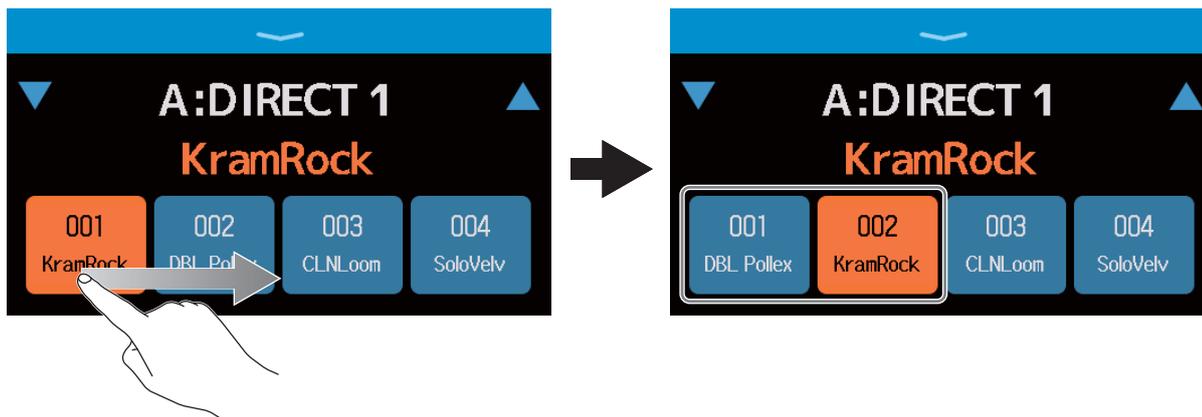
Вы также можете выбирать патчи с помощью футсвитчей.



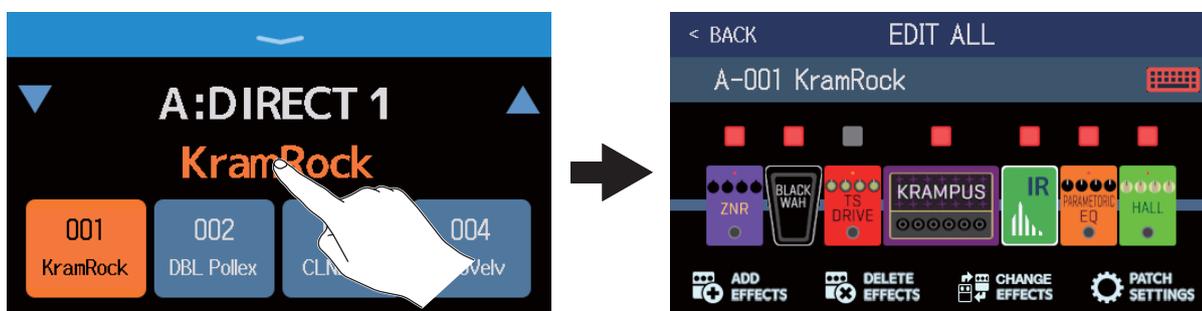
Индикатор для выбранного патча загорится.

Подсказка

- Вы можете перетаскивать патчи, чтобы изменить их порядок.



- Коснитесь названия патча, чтобы открыть экран редактирования, где вы можете добавлять, изменять, удалять и настраивать эффекты. (→ [“Все настройки в одном экране” стр.54](#))



# Использование лупера

Вы можете записать воспроизводимые фразы и создавать стереофонические лупы длиной до 45 секунд.



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

Режим LOOPER включится в **G6**, и на дисплее откроется экран Looper Control.



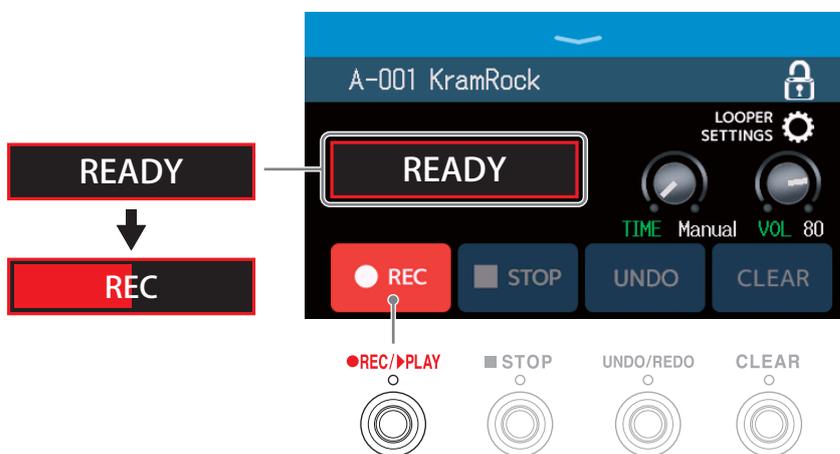
Подсказка

Коснитесь значка  на меню экрана, чтобы включить режим LOOPER.

## 2. Лупер готов к использованию.

### ■ Запись лупов

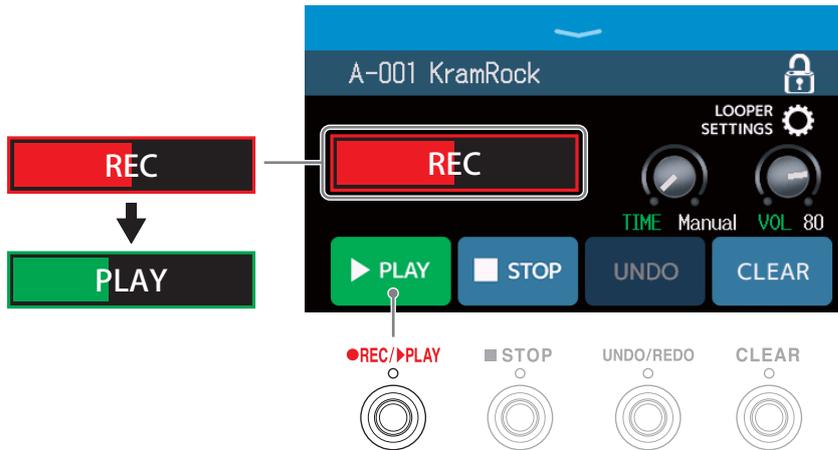
Если луп еще не был записан и на экране отображается **READY**, нажмите  или коснитесь .



Нажмите  во время записи, чтобы ее отменить.

## ■ Остановка записи и воспроизведение лупов

Во время записи нажмите  или коснитесь .

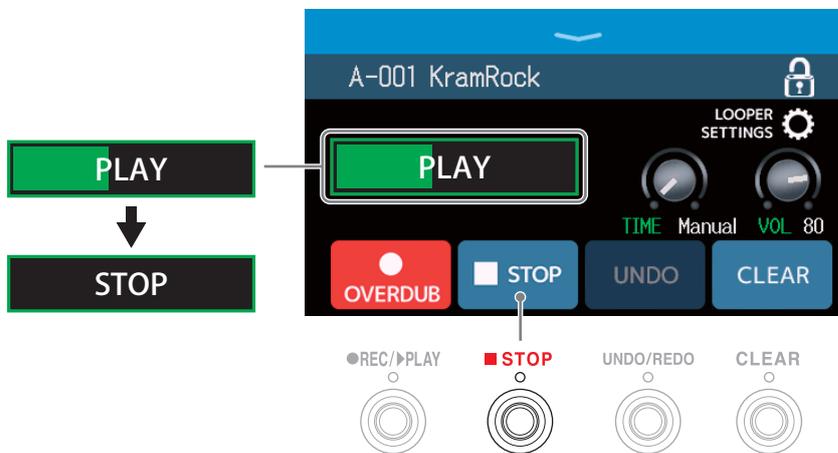


### Примечание

- Если достигнуто максимальное время записи, запись остановится и начнется воспроизведение лупа.
- Если время записи установлено на “ $\downarrow \times 1-64$ ”, запись остановится, и воспроизведение лупа начнется по истечении установленного времени записи. ( → [“Установка времени записи” на стр. 36](#) )

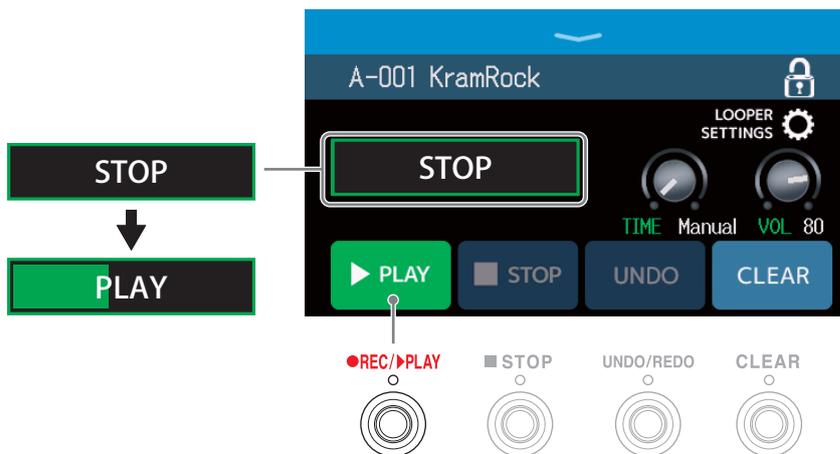
## ■ Остановка воспроизведения

Во время воспроизведения нажмите  или коснитесь .



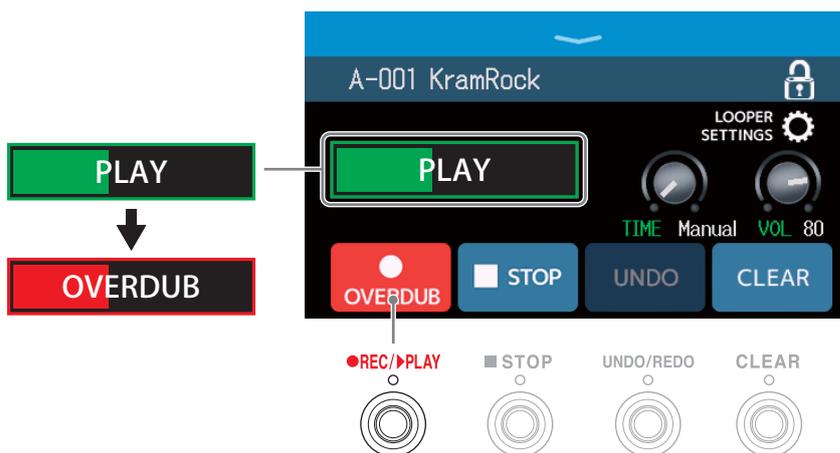
## ■ Воспроизведение записанного лупа

При остановке записи нажмите  или коснитесь .



## ■ Запись с наложением

Во время воспроизведения нажмите  или коснитесь .

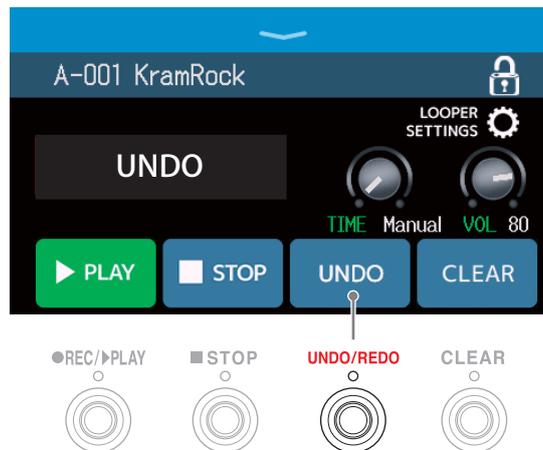


Когда будет достигнут конец лупа, его воспроизведение продолжится с начала, и вы можете повторить запись с наложением.

Во время записи с наложением нажмите , чтобы остановить запись, но продолжить воспроизведение лупа.

## ■ Отмена последнего записанного дубля

Нажмите  или коснитесь **UNDO**.



## ■ Восстановление отмененного дубля (функция REDO)

Нажмите  или коснитесь **REDO**.



## ■ Удаление лугов

Нажмите  или коснитесь **CLEAR**.



Записанный луп будет удален.

## Примечание о темпе лупера

- Темп, установленный для лупера, также используется эффектами и ритмами.
- О настройке темпа рассказано в разделах [“Настройка основного темпа” на стр. 59](#) и [“Настройка темпа” на стр. 85](#).
- Изменение темпа приведет к удалению записанных данных в следующих случаях:
  - Если длительность лупа установлена на  $\downarrow \times 1-64$  (→ [“Установка времени записи” на стр. 36](#))
  - Во время воспроизведения ритм-паттерна. (→ [“Ритм-паттерны” на стр. 82](#))

## Примечание

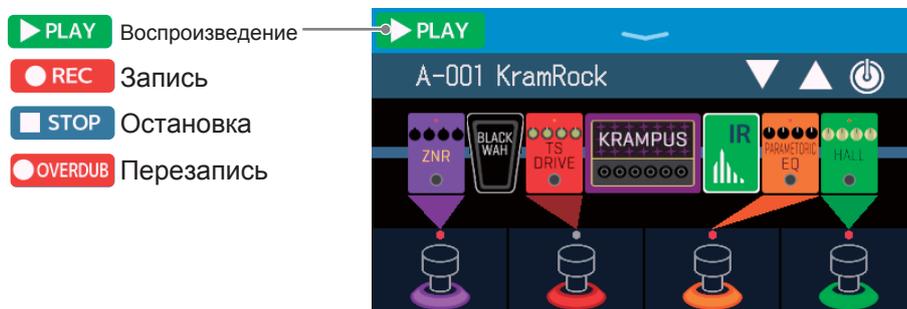
- Если функция затактового отсчета включена (→ [“Установка затактового отсчета” на стр. 84](#)), то запись начнется после затактового отсчета.
- Звук, поступающий через разъем AUX IN, записываться не будет.
- См. [“Установка лупера” на стр. 36](#) для настройки времени записи, громкости и других настроек.

## Подсказка

- Используя SD-карту, вы можете записывать лупы в течение более длительного времени и сохранять их. Кроме того, вы можете воспроизводить и перезаписывать сохраненные на SD-карте лупы. (→ [“Использование SD-карт” на стр. 41](#))
- Во время воспроизведения ритмов работает функция квантизации, поэтому даже если записанный луп выбивается из ритма, он будет автоматически приведен к текущему ритму (→ [стр. 82](#)).
- Вы можете выбирать различные режимы воспроизведения и открывать экран меню во время воспроизведения лупа. А также выбирать патчи и использовать ритмы во время воспроизведения лупа.

Чтобы остановить воспроизведение цикла при других функциях, нажмите  несколько раз и выберете **LOOPER**.  
или коснитесь  на меню экрана. Затем остановите воспроизведение.

Когда открыты другие экраны режима воспроизведения, статус воспроизведения лупера отображается в левом верхнем углу.



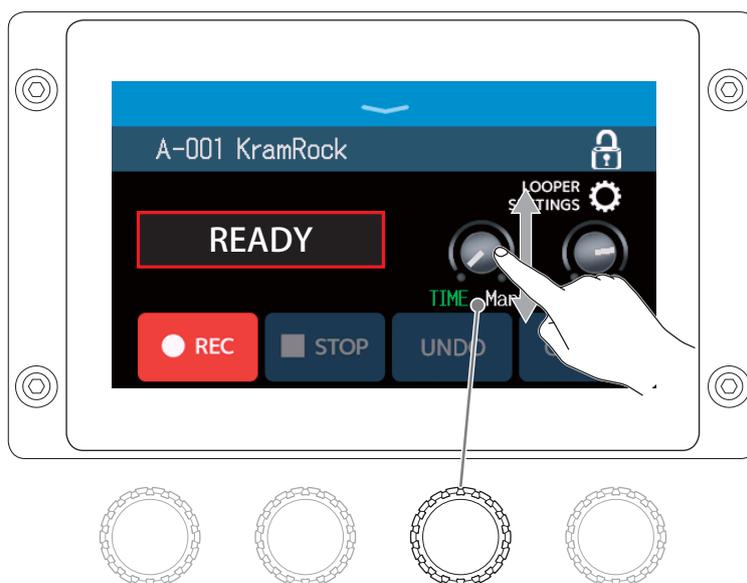
# Настройка лупера

Вы можете настраивать параметры лупера.

## Установка времени записи

Вы можете установить продолжительность записываемой фразы.

1. Поверните  или перетащите ручку TIME вверх или вниз на экране Looper Control ( → [стр. 31](#))



Настройка	Пояснение
MANUAL	Запись будет продолжаться до тех пор, пока не будет остановлена вручную или не будет достигнуто максимальное время записи.
♩ × 1–64	Установите значение в 1-64 четвертных нот. Фактическое время записи зависит от настройки BPM (темп). ( → <a href="#">“Настройка основного темпа” на стр. 59</a> ) Время записи (секунды) = 60 ÷ BPM × четвертные ноты. По достижении установленного времени запись остановится и начнется воспроизведение лупа.

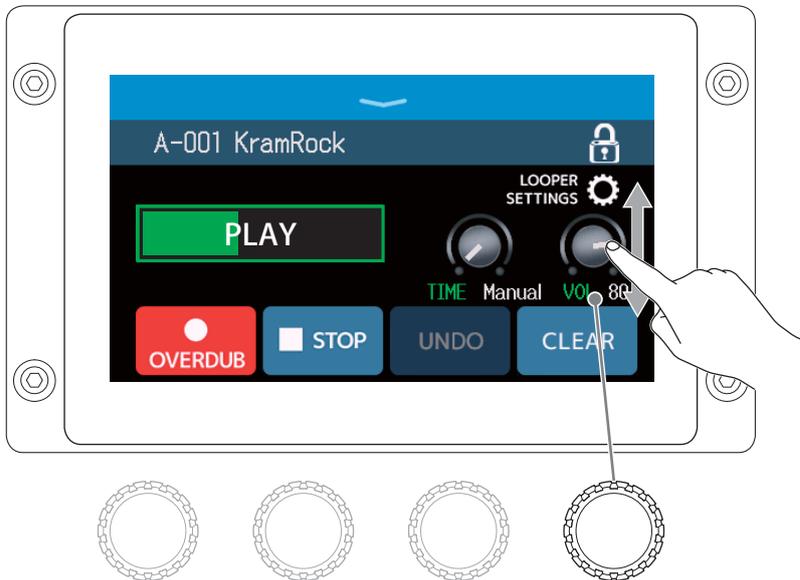
### Примечание

- Варианты настройки включают настройку ручную (MANUAL) и четвертные ноты 1–64.
- Время записи для лупера составляет 2-45 секунд для стерео и 2-90 секунд для моно. Для переключения между стерео и моно см. [“Установка стерео или моно” на стр. 38](#).
- Настройки, превышающие максимальное время записи, будут автоматически скорректированы.
- Изменение времени записи приведет к удалению записанных данных.

## Настройка громкости

Вы можете настроить громкость лупера.

1. Поверните  или перетащите ручку VOL вверх или вниз на экране Looper Control ( → [стр. 31](#)).



---

Подсказка

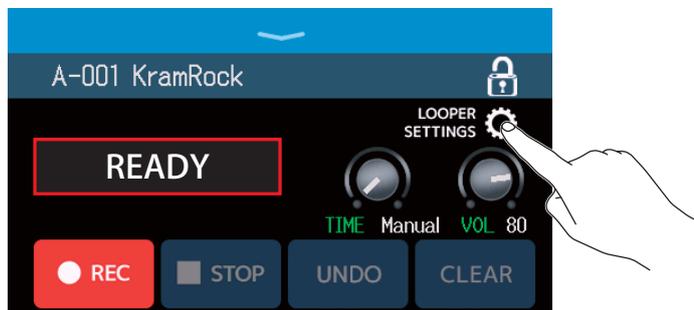
Вы можете установить это значение в диапазоне от 0 до 100.

---

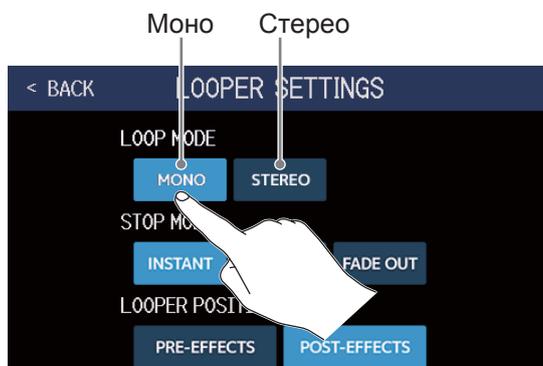
## Установка стерео или моно

Вы можете записывать лупы в стерео или моно.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS на экране Looper Control ( → [стр. 31](#)).



2. Выберите нужную настройку.



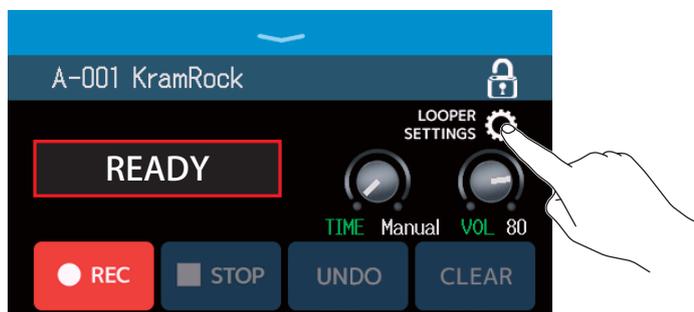
### Примечание

- Время записи для лупера составляет 2-45 секунд для стерео и 2-90 секунд для моно.
- При использовании SD-карты ( → [стр. 41](#)) вы не можете поменять настройку STEREO/MONO, так как по умолчанию установлено STEREO.

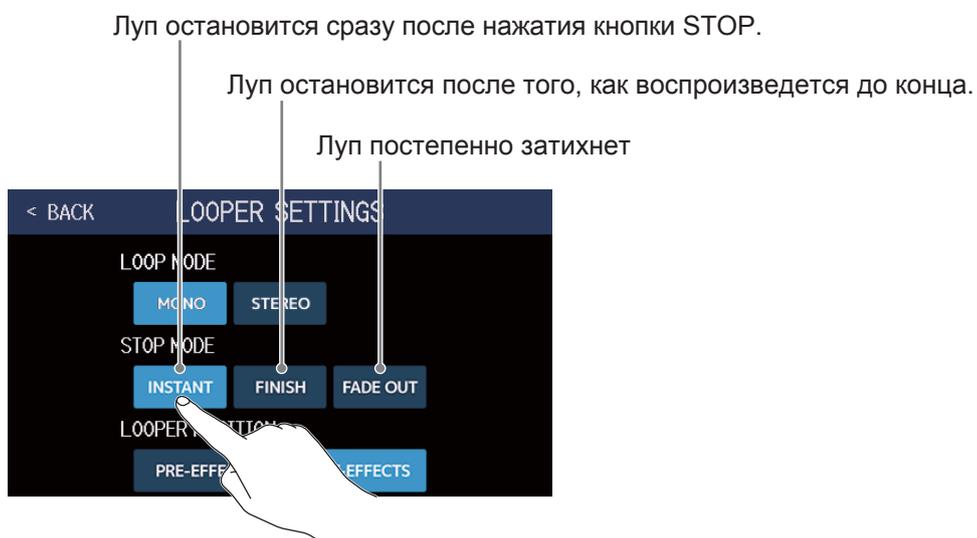
## Настройка режима STOP

Вы можете настроить поведение лупера при остановке записи.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS на экране Looper Control ( → [стр. 31](#)).



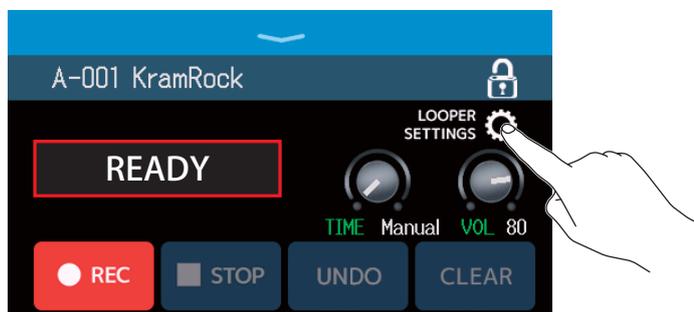
2. Коснитесь нужного режима остановки.



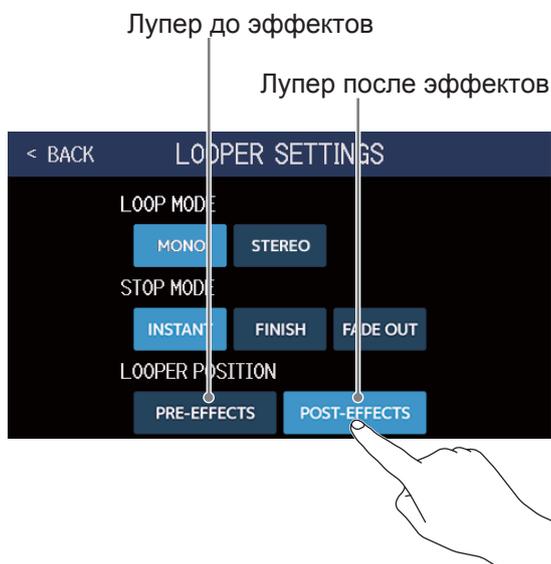
## Изменение положения лупера

Вы можете изменить положение лупера в цепи.

1. Коснитесь LOOPER SETTINGS на экране Looper Control ( → [стр. 31](#)).



2. Коснитесь нужного положения лупера.



### Подсказка

Если вы установите лупер перед эффектами, вы можете изменять звучание зацикленного фрагмента без необходимости продолжать его воспроизведение.



# Использование SD-карты

Установив SD-карту в **G6**, вы можете увеличить время записи лупов и сохранять лупы. Вы также можете загрузить другие аудиофайлы в качестве лупов.

## Создание лупов и сохранение на SD-карту



**1.** Установите SD-карту ( → [“Установка SD-карты” на стр. 17](#)).

**2.** Нажмите  несколько раз и выберите **LOOPER** или коснитесь  на экране меню. **LOOPER** в **G6** включится, и откроется экран Looper Control.

Этот значок появится, когда SD-карта установлена

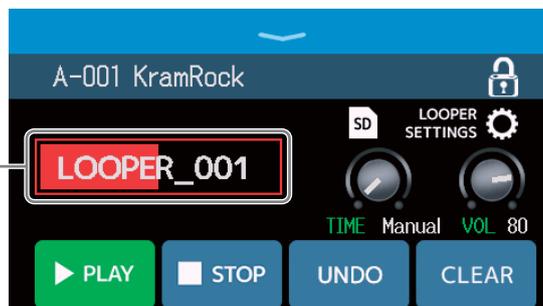
Надпись “New Loop File” означает, что вы можете создать новый луп. Название выбранного лупа будет отображаться при создании или выборе лупа.



**3.** Создание лупов.

Выполните действия, описанные в шаге 2 в разделе [“Использование лупера” на стр. 31](#), чтобы создать луп.

При записи лупа будет отображаться название, под которым он будет сохранен.

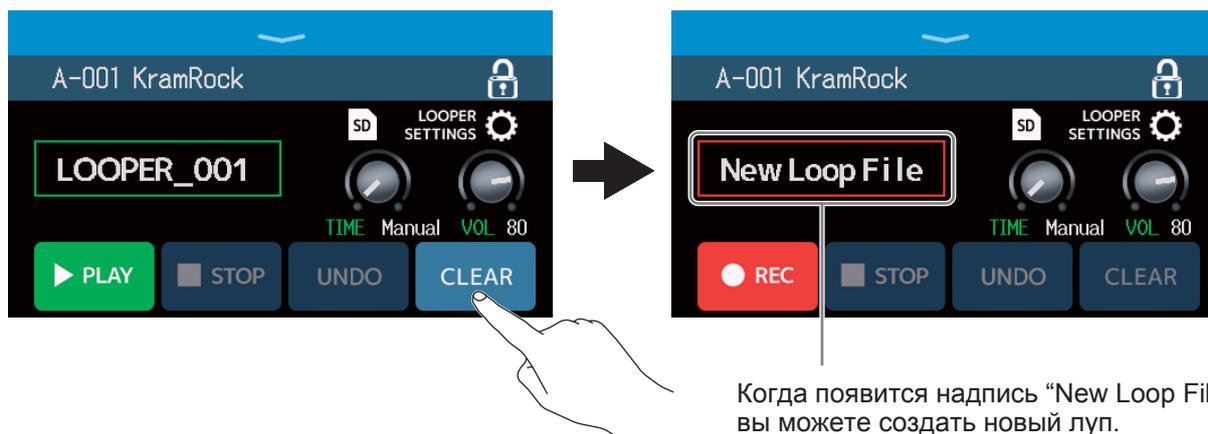


#### Примечание

- Лупы записываются с названиями в формате "LOOPER\_xxx". "xxx" в названии лупа это его порядковый номер.
- Нельзя удалить лупы, сохраненные на SD-карте. Для их удаления используйте компьютер или другое устройство для удаления сохраненных лупов на SD-карте.
- При установленной SD-карте статус лупера не будет отображаться на сенсорном дисплее.
- Изменение темпа во время записи приведет к удалению записываемых данных.
- При установленной SD-карте время записи составляет от 2 секунд до 2 часов.

4. После создания лупа нажмите  или коснитесь **CLEAR**.

Созданный луп сохранится на SD-карте.



#### Примечание

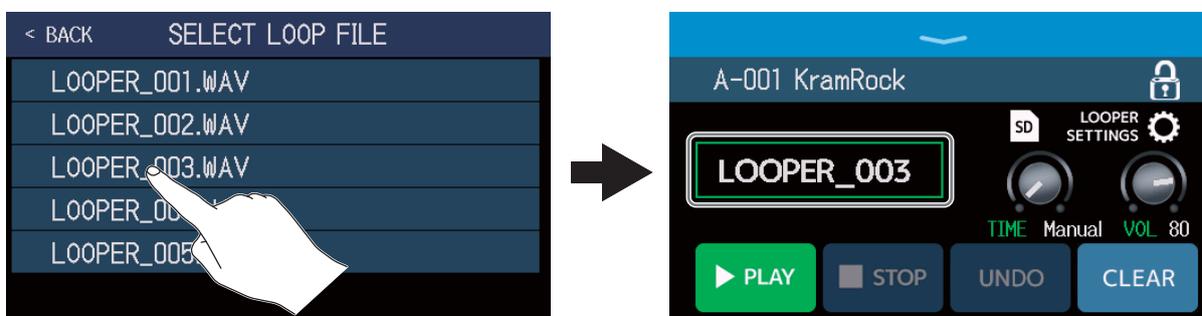
Вы не можете сохранить настройки лупера (см. ["Установка лупера" на стр. 36](#)) отдельно для разных лупов. Одни и те же настройки используются для всех лупов.

## Выбор лупов, сохраненных SD-карте

1. Коснитесь  на экране Looper Control ( → [стр. 31](#)).



2. Коснитесь лупа, чтобы его выбрать.  
Выбранный луп появится на экране Looper Control.



Вы можете воспроизвести выбранный луп или произвести запись с наложением.

### Подсказка

Чтобы загрузить собственные аудиофайлы и использовать их в качестве лупов, заранее скопируйте их в папку "G6\_Looper" на SD-карте. ( → ["Папки и файлы в G6"](#) на стр. 109)

Папка "G6\_Looper" создается в корневом каталоге SD-карты при форматировании на **G6**. ( → ["Форматирование SD-карты"](#) на стр. 106)

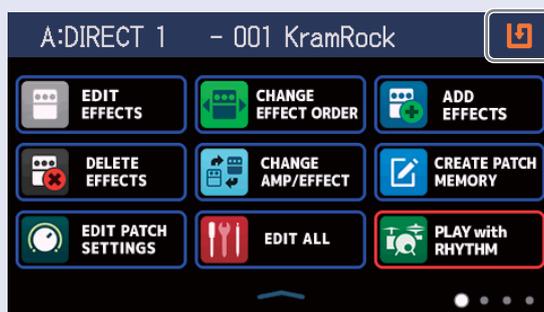
Вы можете загрузить аудиофайлы в следующих форматах:

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

# Настройка эффектов

## Сохранение изменений

- Когда функция AUTOSAVE включена, изменения в патчах будут сохраняться автоматически. (Эта функция включена по умолчанию). ( → [“Функция автосохранения” на стр. 99](#))
- Патчи не будут сохраняться автоматически, если функция AUTOSAVE выключена. Если содержимое патча было изменено, то в правом верхнем углу дисплея появится значок , сигнализирующий о том, что содержимое патча отличается от сохраненных настроек. Коснитесь значка , чтобы открыть экран сохранения патчей, и сохраните патч, если это необходимо. ( → [“Сохранение патчей” на стр. 60](#))



## Включение/выключение эффектов

Вы можете включать/выключать отдельные эффекты в патчах.

1. Коснитесь патча, в котором вы хотите включить/выключить эффект.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Коснитесь индикатора над эффектом, чтобы включить/выключить его.



Индикатор горит красным, когда эффект включен, и не горит, когда выключен.

Подсказка

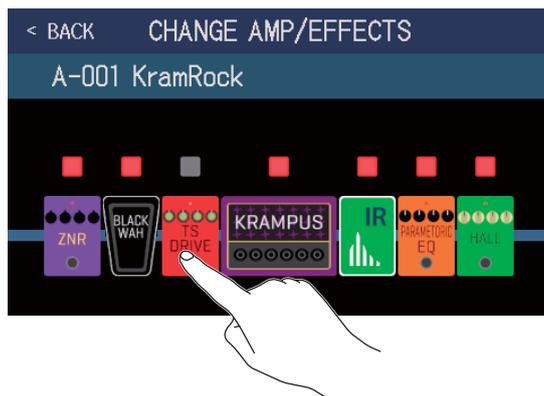
С помощью значка  вы можете редактировать патчи на одном экране.

( → [“Выполнение всех настроек на одном экране” на стр. 54](#))

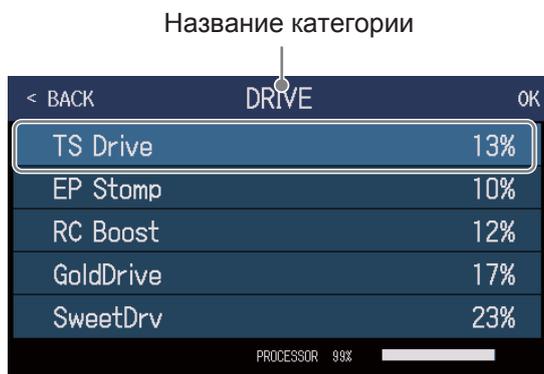
# Замена эффектов

Вы можете заменять эффекты в патчах.

1. Выберите патч, в котором вы хотите заменить эффект.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Коснитесь эффекта, который вы хотите заменить.

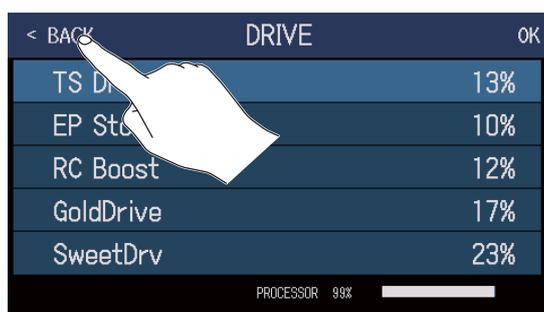


Выбранный эффект отобразится в списке.

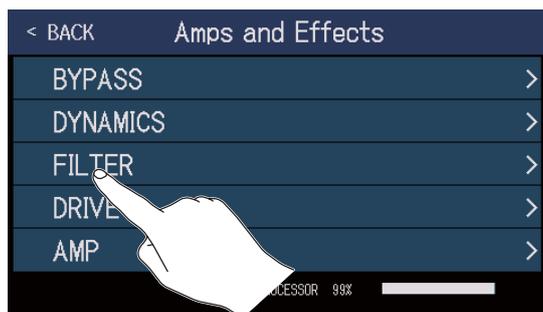


4. Перейдите к шагу 6, чтобы выбрать эффект в этой же категории.

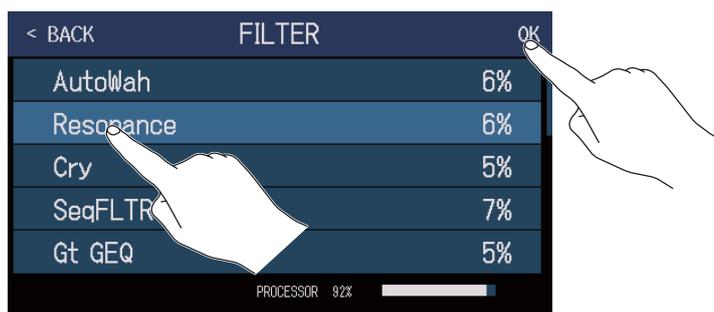
Коснитесь BACK, чтобы выбрать эффект в другой категории.



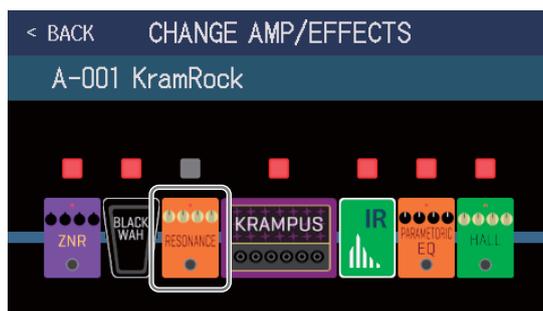
5. Коснитесь нужной категории, чтобы выбрать ее.



6. Коснитесь усилителя или эффекта, чтобы выбрать его. Затем нажмите OK.



Эффект или усилитель изменятся на выбранный.



#### Примечание

Если эффект в патче был удален из Guitar Lab, удаленный эффект появится со знаком  и будет недоступен.

#### Подсказка

Подробные описания эффектов доступны в программе Guitar Lab.

## Количество эффектов в патчах

В **G6** вы можете сочетать до 9 эффектов. Однако необходимо выбрать эффекты, при которых загрузка процессора не превышает 100%.

Вы можете проверить степень загрузки процессора, где выбраны категории и эффекты.



Effect	Processor Load
AutoWah	6%
Resonance	6%
Cry	5%
SeqFLTR	7%
Gt GEQ	5%

PROCESSOR 98%

Степень загрузки

Если вы выбрали эффект, при использовании которого загрузка процессора превысит 100%, эффект не будет выбран и появится следующее сообщение перед возвратом к предыдущему экрану:



В этом случае измените или удалите эффект, чтобы степень загрузки процессора не превышала 100%.

# Настройка эффектов

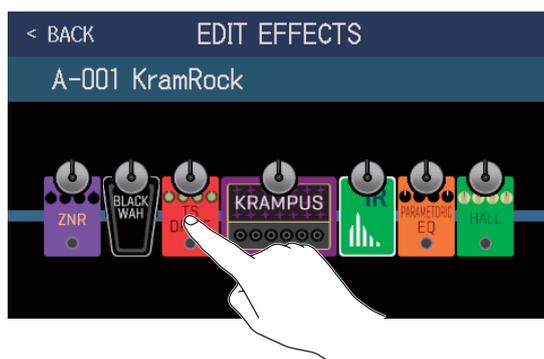
Вы можете настраивать отдельные эффекты в патчах.



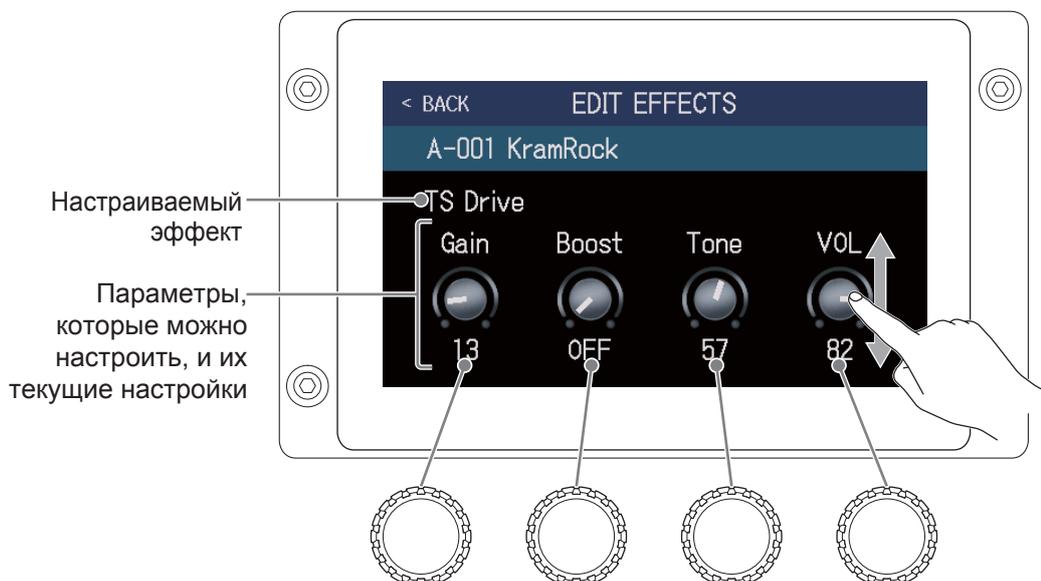
1. Выберите патч, в котором вы хотите настроить эффект.

2. Коснитесь  на экране меню.

3. Коснитесь эффекта, чтобы настроить его.



4. Поверните  или перетащите ручки параметров вверх/вниз, чтобы изменить настройки эффекта.



### Подсказка

- Время, скорость и некоторые другие параметры эффектов можно синхронизировать с темпом. ( → [“Настройка основного темпа” на стр. 59](#))
- Подробные описания эффектов доступны в приложении Guitar Lab.
- Замена эффектов ( → [“Замена эффектов” на стр. 45](#)).
- Добавление эффектов ( → [“Добавление эффектов” на стр. 51](#)).
- Удаление эффектов ( → [“Удаление эффектов” на стр. 43](#)).

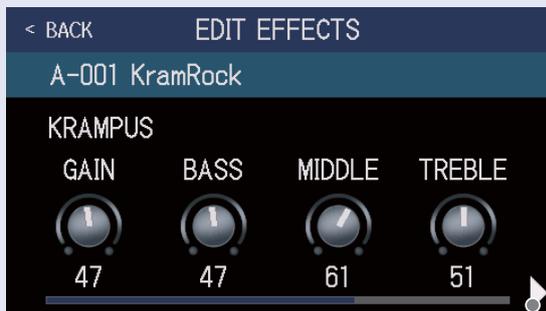
### Большие эффекты

Эффекты, изображения которых выглядят крупнее в режиме EFFECT BOARD и на экране EDIT EFFECTS, называются “большими эффектами” и занимают вдвое больше памяти, чем обычный эффект.

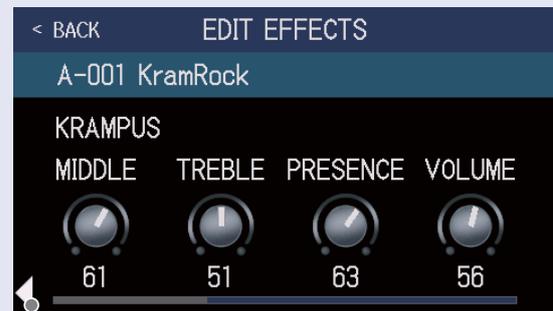


Большой эффект

Большие эффекты имеют больше параметров, поэтому экран EDIT EFFECT занимает две страницы. Коснитесь внизу экрана  или , чтобы переключать страницы.



Открыть следующий экран



Открыть предыдущий экран

### Специальные функции футсвитча

Некоторые эффекты назначают специальные функции футсвитчам, в том числе, активация эффекта только при зажатом футсвитче. Эти параметры отображаются на сенсорном дисплее темными буквами на светлом фоне.

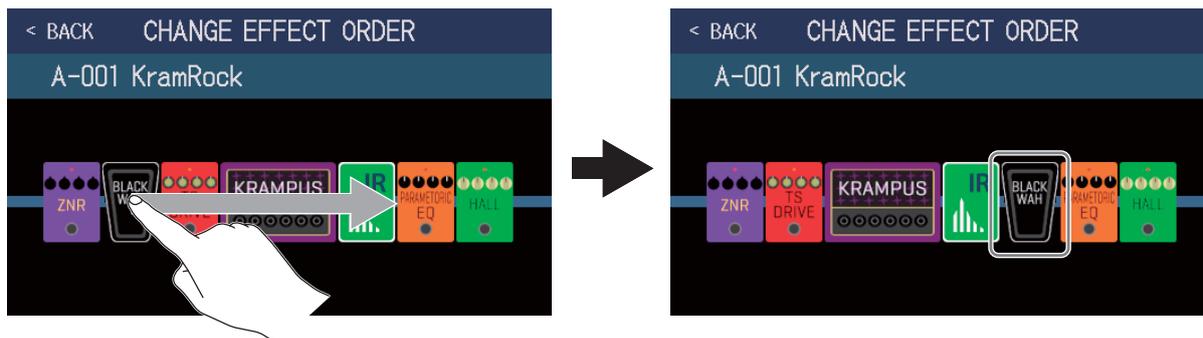


Темные буквы на светлом фоне

## Изменение порядка эффектов

Вы можете изменять порядок эффектов в патче.

1. Выберите патч, в котором вы хотите изменить порядок эффектов.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Перетащите значок эффекта на нужное место.



# Добавление эффектов

Вы можете добавлять эффекты в патчи.

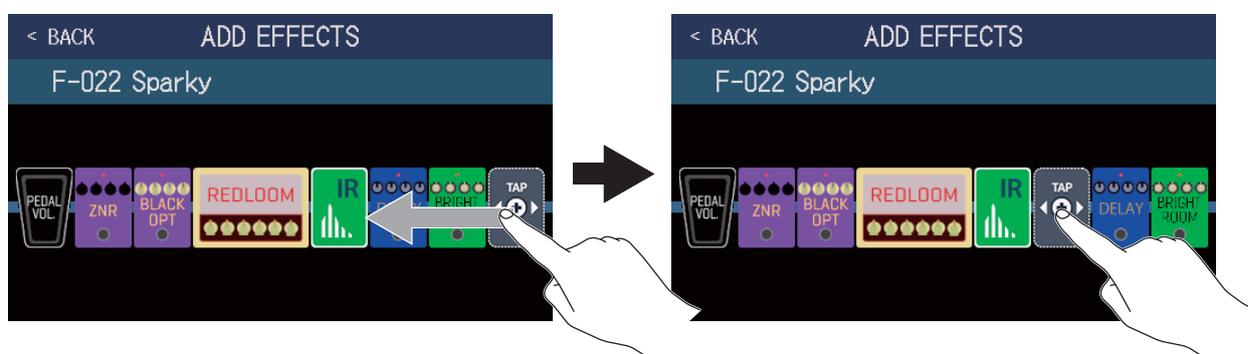
## Примечание

В **G6** в одном патче вы можете сочетать до 9 эффектов. (→ [“Количество эффектов в патчах”](#) на стр. 47)

1. Выберите патч, в который вы хотите добавить эффект.

2. Коснитесь  на экране меню.

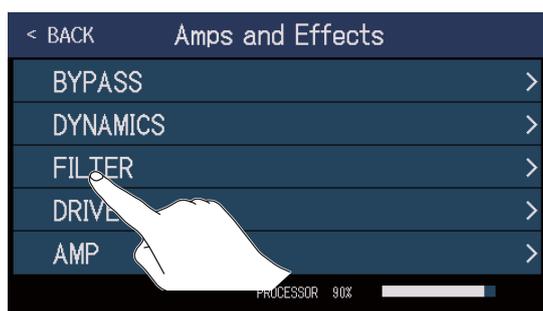
3. Перетащите  на место, куда вы хотите добавить эффект. Затем коснитесь .



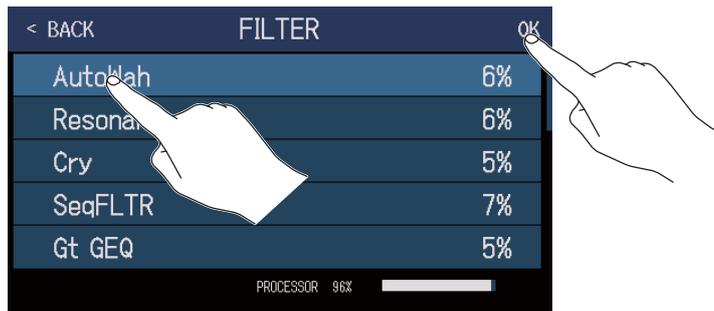
## Примечание

Если используется максимальное количество эффектов, значок  не будет отображаться.

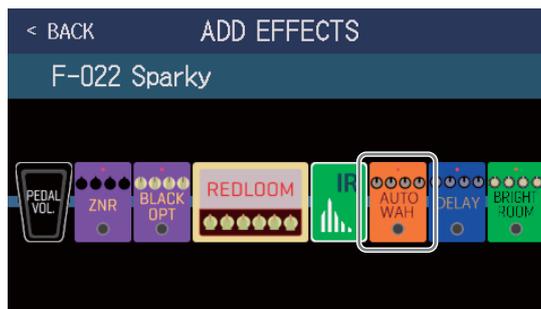
4. Коснитесь категории эффекта, которую вы хотите добавить.



**5.** Коснитесь усилителя или эффекта, чтобы выбрать его. Затем нажмите ОК.



Выбранный эффект будет добавлен.



появится снова, поэтому при необходимости вы можете добавить дополнительные эффекты, повторив шаги 3-5.

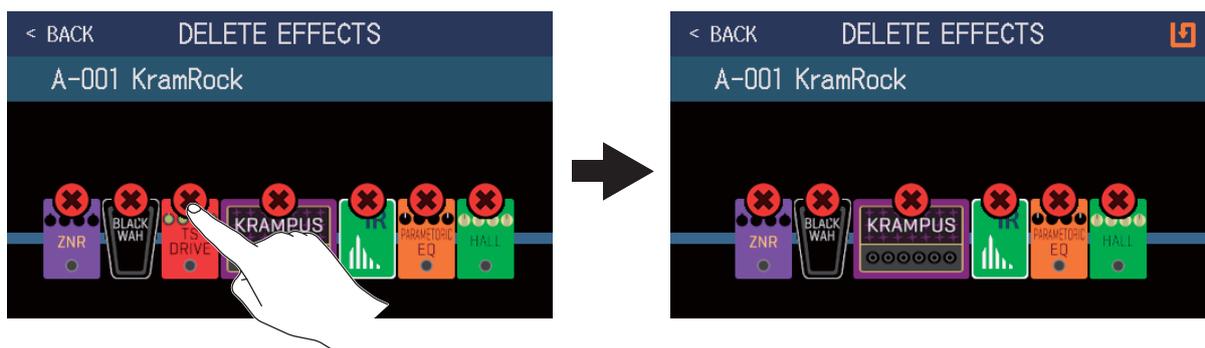
#### **Примечание**

Если дополнительная педаль выключена ( → [стр. 77](#)), эффекты категории PEDAL не будут добавлены в патч, в котором уже используются эффекты категории PEDAL.

# Удаление эффектов

Вы можете удалять ненужные эффекты из патчей.

1. Выберите патч, в котором вы хотите удалить эффект.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Коснитесь значка  на эффекте, чтобы удалить эффект. Выбранный эффект будет удален.



# Выполнение всех настроек на одном экране

Вы можете редактировать патчи на одном экране.

1. Выберите патч, который вы хотите отредактировать.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Отредактируйте патч.

## ■ Включение/выключение усилителей и эффектов

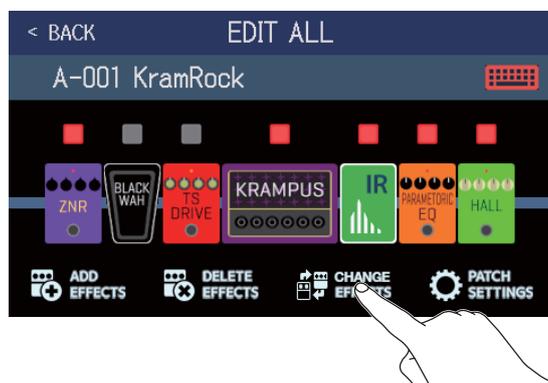
Коснитесь индикатора над усилителем или эффектом, чтобы включить/выключить его.



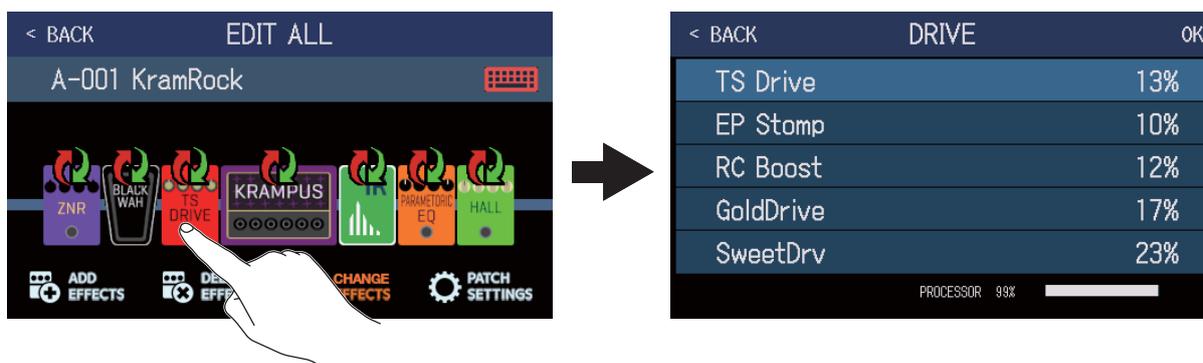
Индикатор горит красным, когда включен, и не горит, когда выключен.

## ■ Замена усилителей или эффектов

Коснитесь CHANGE EFFECTS.



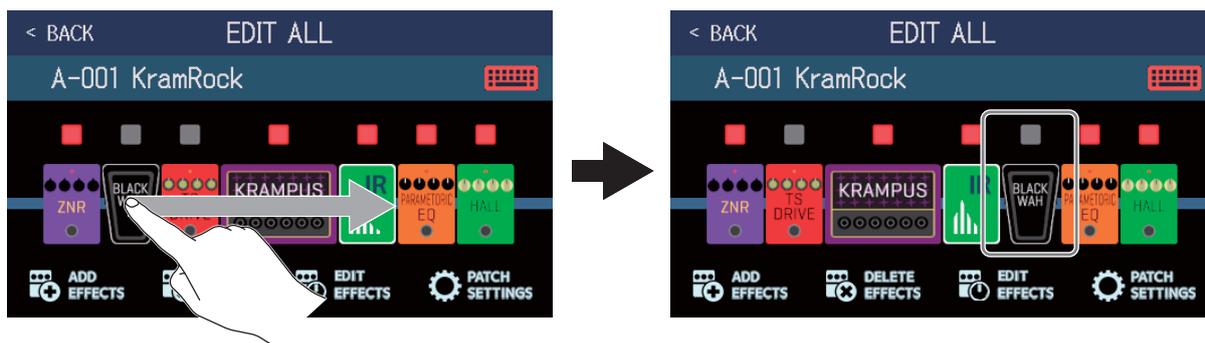
Коснитесь эффекта или усилителя, который хотите заменить.



Выбранный эффект или усилитель появится в списке. Следуйте шагам из раздела [“Замена эффектов” на стр. 45](#), чтобы заменить их.

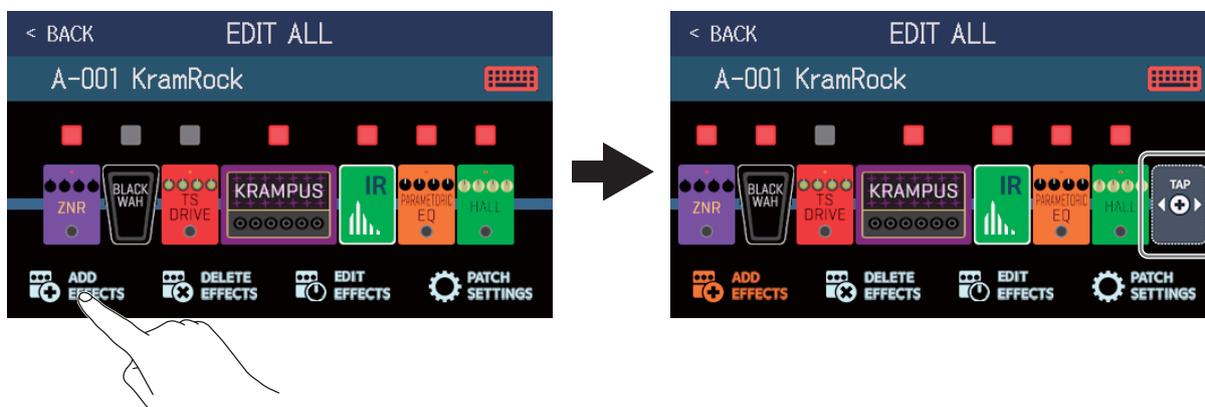
## ■ Изменение порядка эффектов

Перетащите значок эффекта в нужное место.



## ■ Добавление эффектов

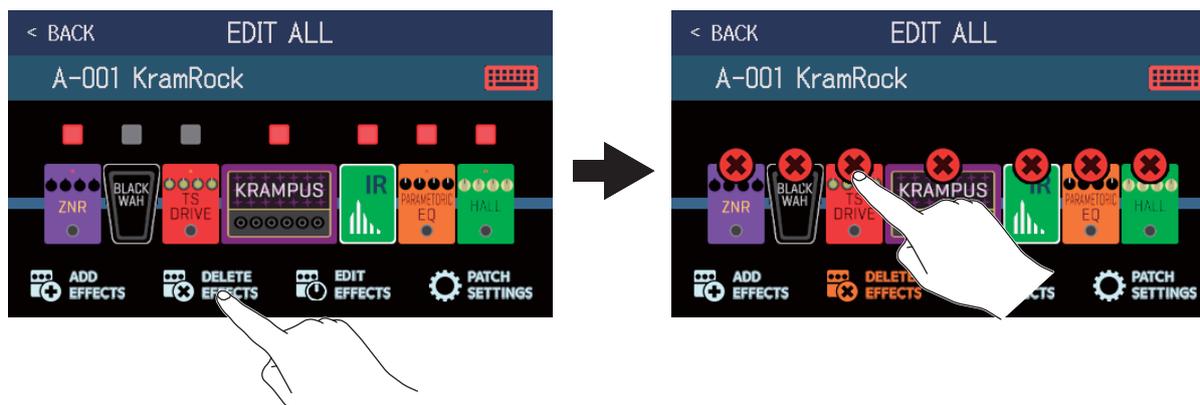
Коснитесь ADD EFFECTS.



Появится значок . Следуйте шагам из раздела ["Добавление эффектов"](#) на стр. 51, чтобы добавить эффект.

## ■ Удаление эффектов

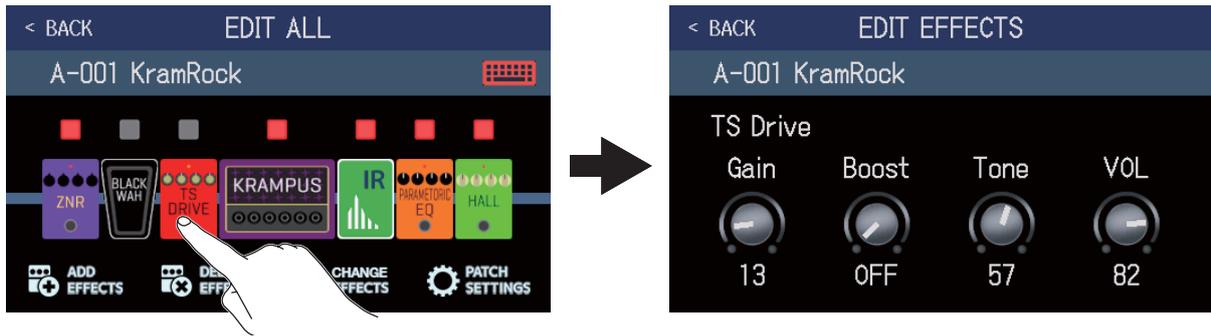
Коснитесь DELETE EFFECTS.



Коснитесь , чтобы удалить эффект из патча.

## ■ Настройка эффектов

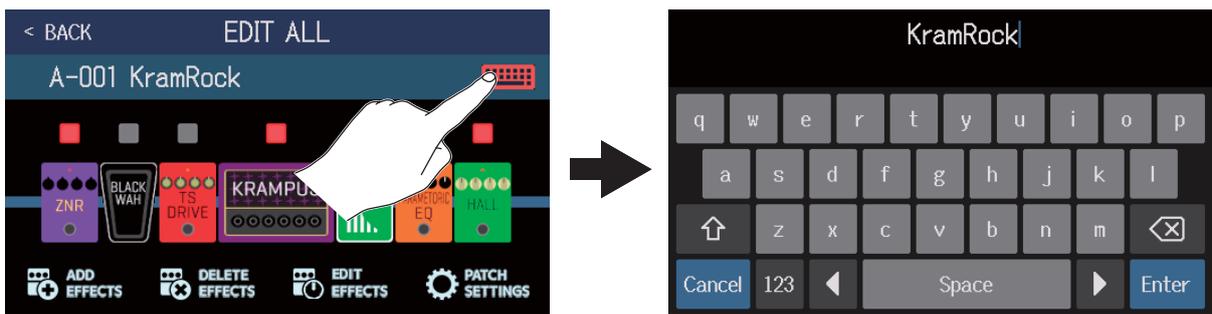
Коснитесь эффекта, который хотите настроить.



Откроется экран EDIT EFFECTS. Следуйте инструкции в разделе [“Настройка эффектов” на стр. 48](#), чтобы настроить параметры эффекта.

## ■ Переименование патча

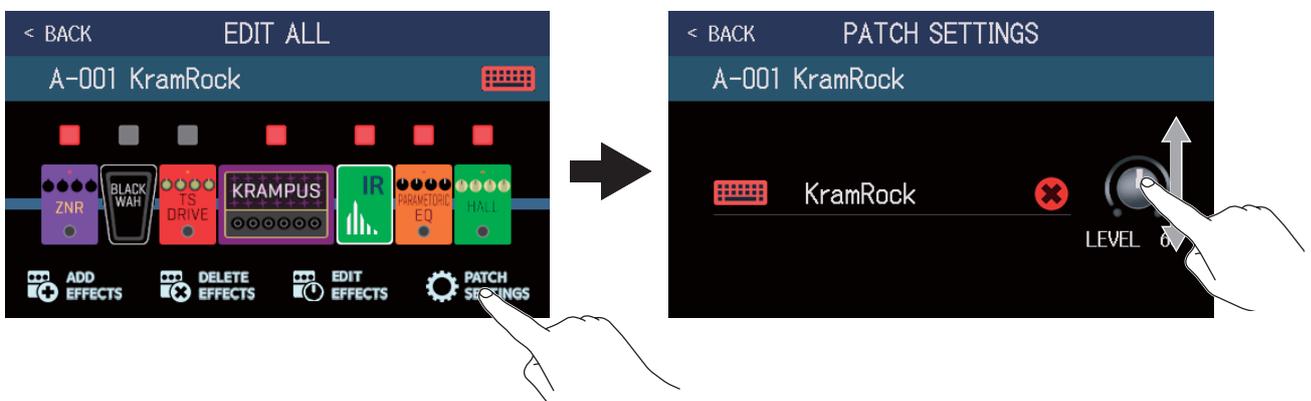
Коснитесь .



Коснитесь клавиатуры и введите название патча.  
(→ [“Переименование патчей” на стр. 58](#))

## ■ Установка уровня патча

Коснитесь PATCH SETTINGS.

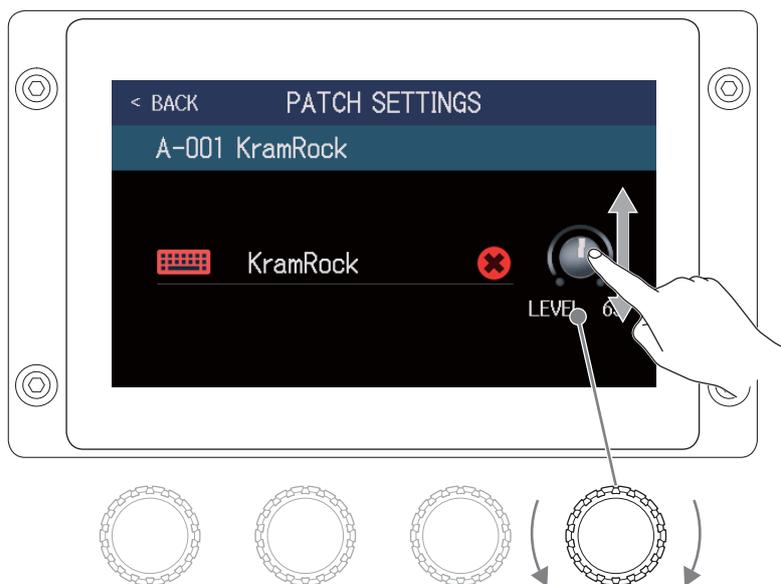


Перетащите кнопку LEVEL, чтобы настроить уровень патча. (→ [“Установка уровня патча” на стр. 57](#))

# Установка уровня патча

Вы можете установить уровень отдельно для каждого патча.

1. Выберите патч, в котором вы хотите установить уровень.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Вращайте  или используйте регулятор LEVEL, чтобы установить уровень.



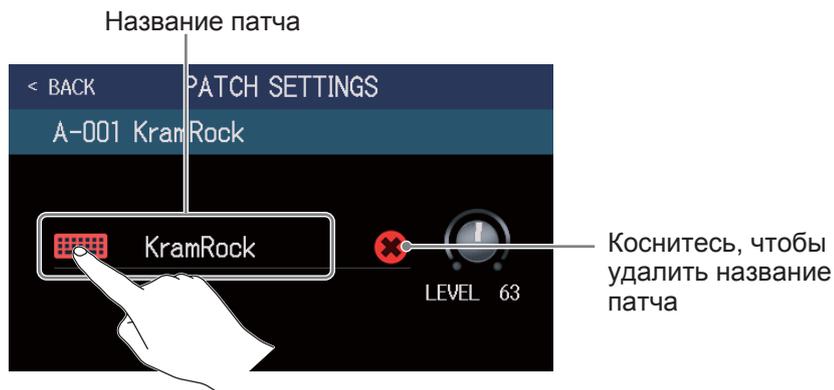
Подсказка

- Уровень можно установить в диапазоне от 0 до 120.

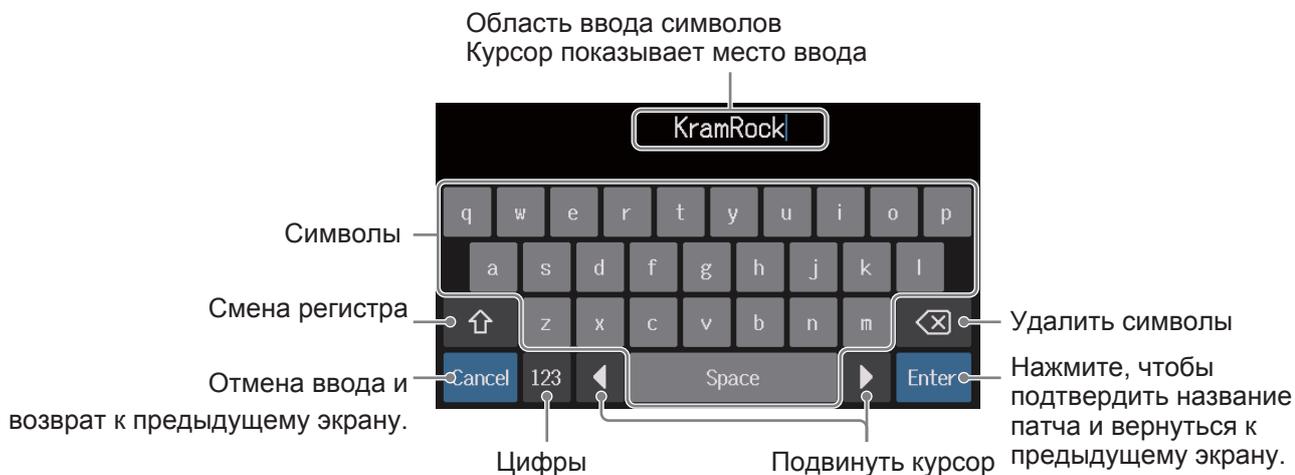
# Переименование патчей

Вы можете переименовывать патчи.

1. Выберите патч, который вы хотите переименовать.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Коснитесь , чтобы открыть клавиатуру.



4. Коснитесь клавиатуры и введите название патча.



## Примечание

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

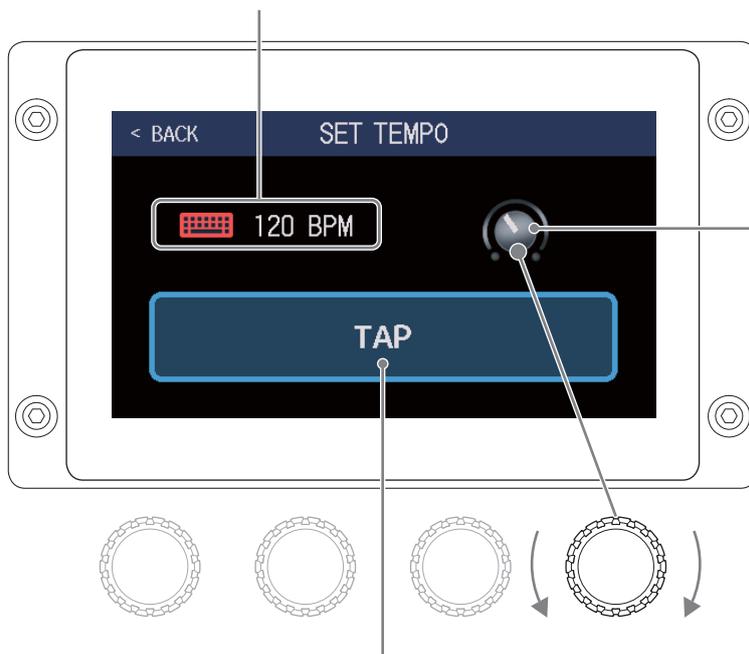
# Настройка основного темпа

Вы можете настроить темп, который используется ритмами, лупером, эффектами дилэя и некоторыми эффектами модуляции.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Настройте темп.

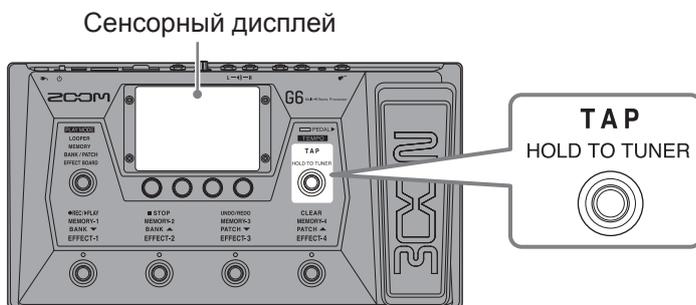
Отображается текущий темп.  
Коснитесь, чтобы открыть  
клавиатуру и ввести нужный темп.



Нажмите несколько раз в нужном темпе, чтобы задать значение.

## Подсказка

- Темп может быть установлен от 40 до 250 ♩ в минуту.
- Нажмите  несколько раз в нужном темпе, чтобы задать его значение. Во время настройки темп отображается на сенсорном дисплее.



# Управление патчами

## Сохранение патчей

Когда функция AUTOSAVE выключена (по умолчанию она включена), настройки эффектов и усилителей, уровня и другие изменения не сохраняются автоматически. В этом случае вы можете их сохранить вручную. Патчи можно сохранять в разных местах.

Подсказка

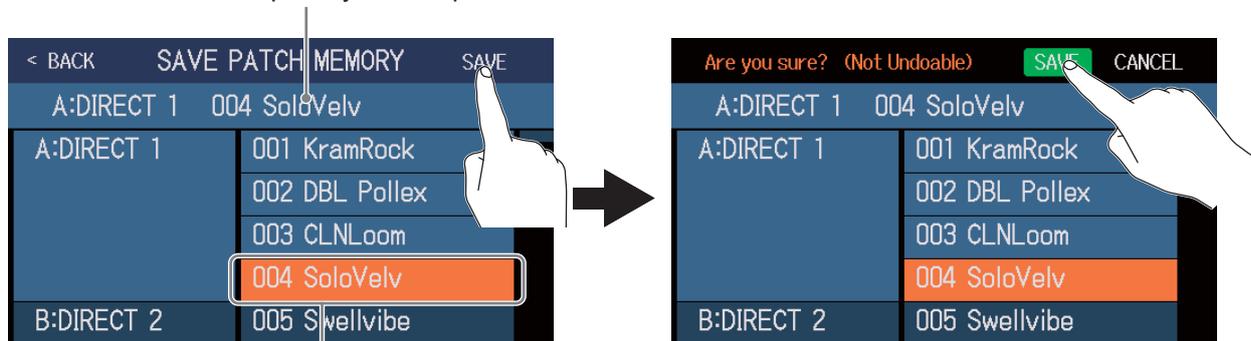
См. "[Функция автосохранения](#)" на стр. 99, чтобы подробнее узнать о функции автосохранения.

1. Выберите патч, который вы хотите сохранить.
2. Коснитесь  на экране меню.
3. Сохраните патч.

### ■ Перезапись в тот же файл

Коснитесь SAVE два раза.

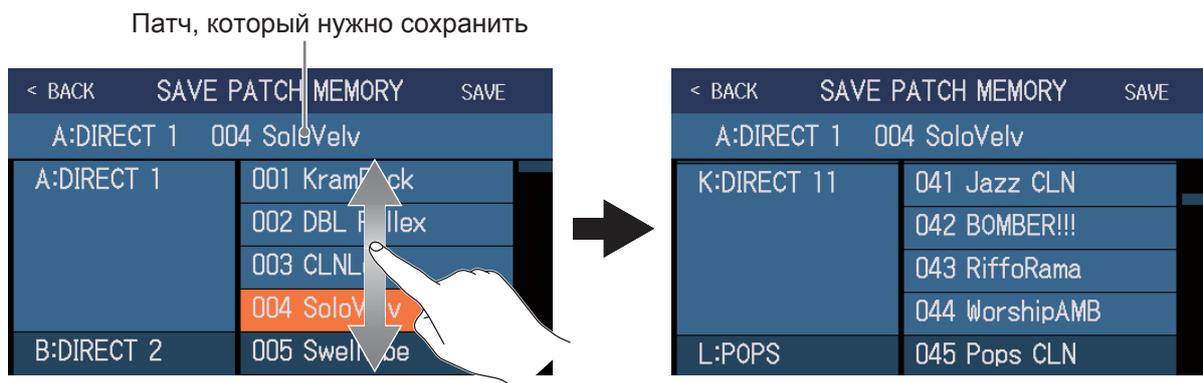
Патч, который нужно сохранить



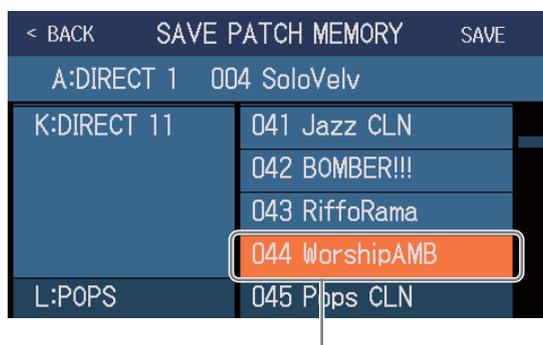
Путь сохранения выделяется

### ■ Сохранение в другое место

1. Проведите пальцем вверх или вниз, чтобы выбрать место сохранения.  
Для каждого банка отображаются доступные места для сохранения.

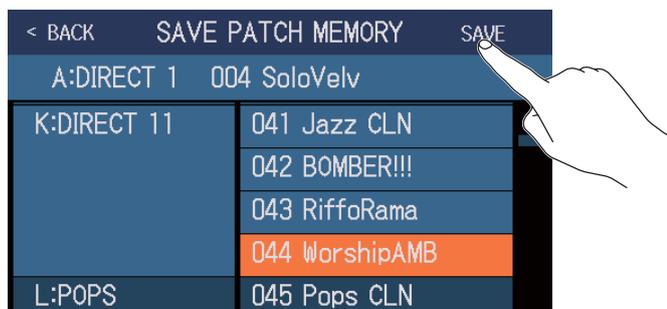


2. Коснитесь места сохранения.

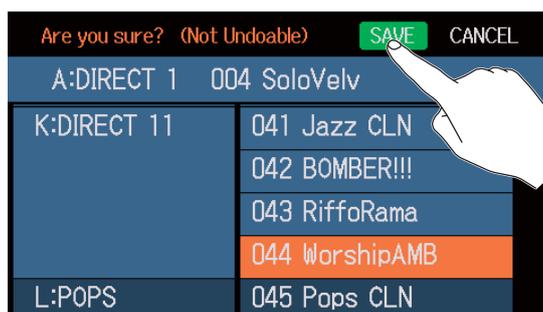


Путь сохранения выделяется

3. Коснитесь SAVE.



4. Коснитесь SAVE еще раз, чтобы сохранить патч в выбранное место.



---

### Подсказка

Когда функция AUTOSAVE выключена, если содержимое патча было изменено при включенной функции AUTOSAVE, то в правом верхнем углу дисплея появится значок . Это значит, что содержимое патча отличается от сохраненных настроек.

Коснитесь , чтобы открыть экран сохранения патчей.

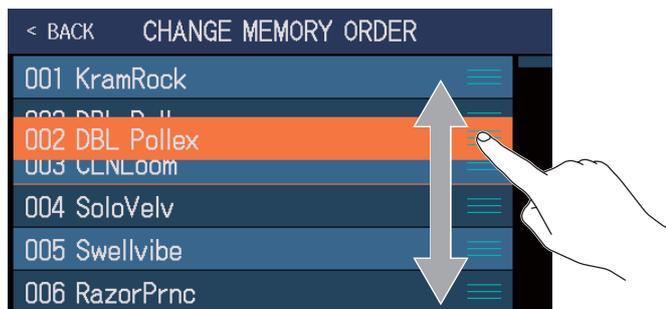


# Изменение порядка патчей

Вы можете изменить порядок патчей.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Перетащите значок патча  вверх или вниз, чтобы изменить порядок.

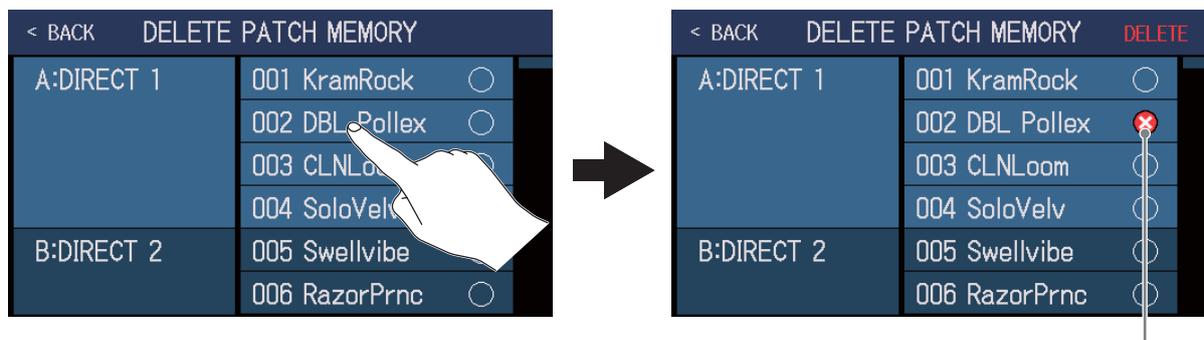


# Удаление патчей

Вы можете удалять ненужные патчи.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Коснитесь патча, который вы хотите удалить.

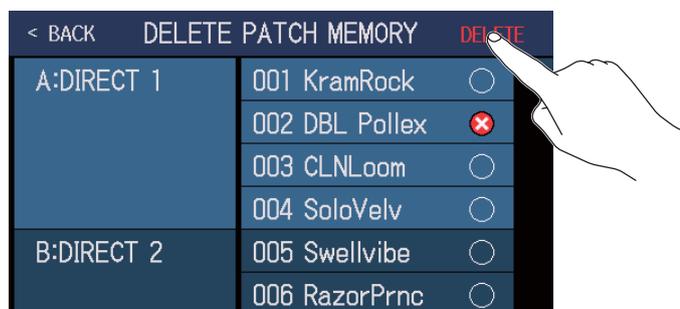


Значок удаления появится рядом с выбранным патчем.

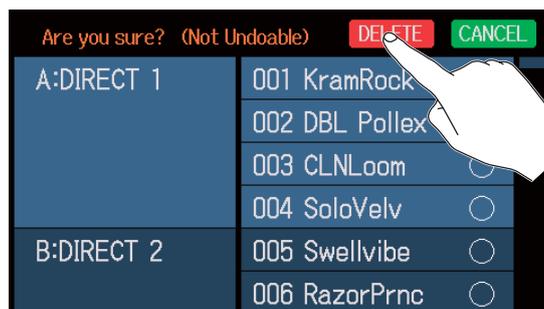
## Подсказка

- Патчи отображаются в банках.
- Вы можете выбрать несколько патчей для удаления.
- Чтобы отменить удаление, нажмите еще раз на патч и уберите значок DELETE.

3. Коснитесь DELETE.



4. Коснитесь DELETE еще раз.

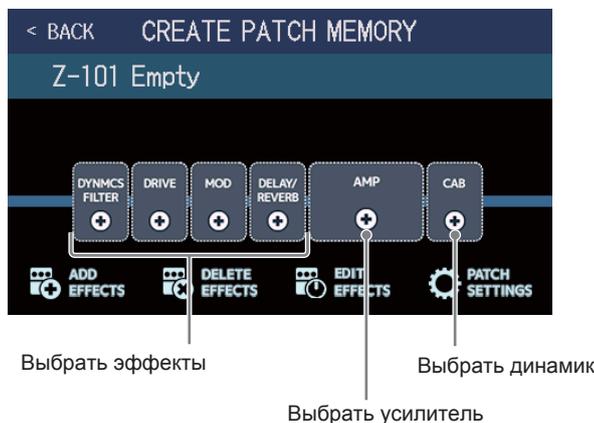


Удаленный патч станет пустым, и появится надпись "Empty".

# Создание патчей

Вы можете создавать патчи.

1. Коснитесь  на экране меню.  
Откроется экран создания патчей.



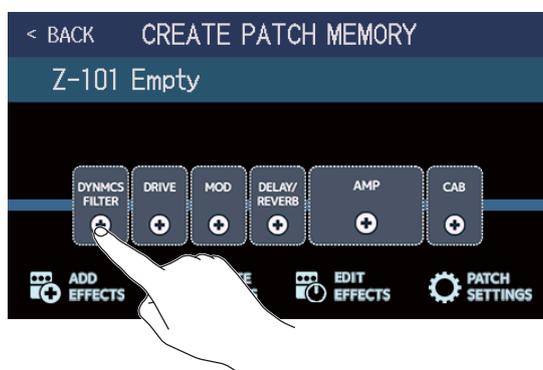
На экране создания патчей расположен шаблон для добавления эффектов из 4 категорий, усилителя и кабинета.

- DYNMCS/FILTER: Компрессоры и другие динамические эффекты, а также эквалайзеры и другие эффекты фильтров
- DRIVE: Дисторшн, овердрайв и подобные эффекты
- MOD: Хорус, фланжер и другие эффекты модуляции
- DELAY/REVERB: Дилэй, реверберация и другие пространственные эффекты

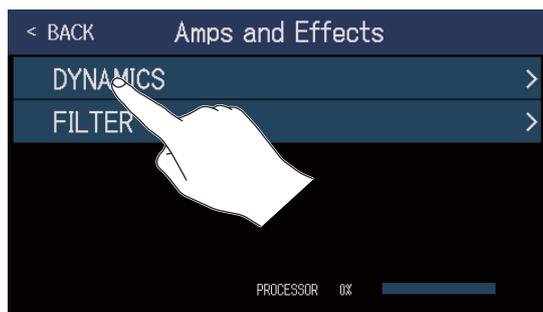
## Примечание

Вы можете сохранить до 240 патчей. Если места нет, экран создания патчей отображаться не будет. Удалите ненужные патчи перед созданием нового.

2. Коснитесь значка эффекта, усилителя или динамика, который вы хотите выбрать.

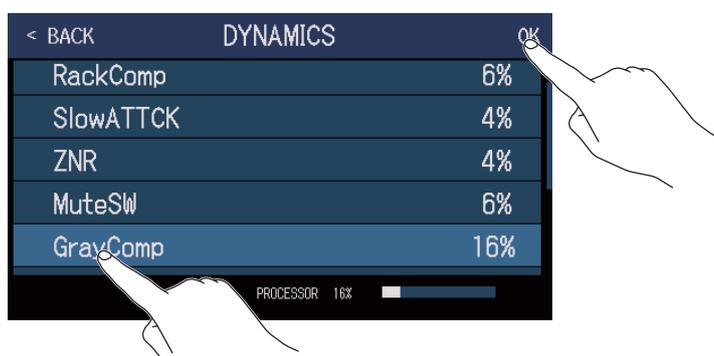


### 3. Выберите категорию.



Экран выбора категории появляется только при выборе DYNAMICS/FILTER или DELAY/REVERB. Перейдите к шагу 4.

### 4. Коснитесь усилителя или эффекта, чтобы выбрать. Затем нажмите ОК.



Выбранный эффект или усилитель активируется.



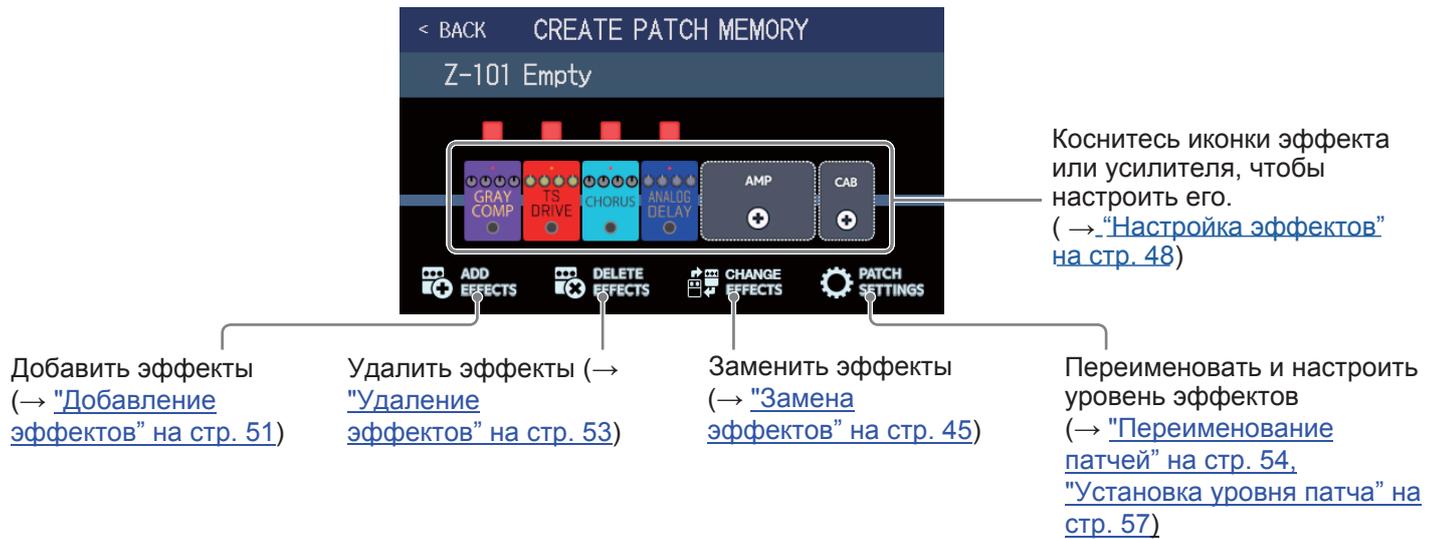
### 5. Повторите шаги 2-4, чтобы выбрать усилители и эффекты.

Если функция AUTOSAVE включена (→ [стр. 99](#)), патч сохранится автоматически.

Если функция AUTOSAVE выключена, коснитесь , чтобы открыть экран сохранения патчей. Следуйте инструкции из раздела [“Сохранение патчей” на стр. 60](#), чтобы сохранить патч.

## 6. При необходимости отредактируйте патч.

Вы можете добавлять, удалять и редактировать эффекты в патче. Также можно переименовать патч и настроить его уровень.

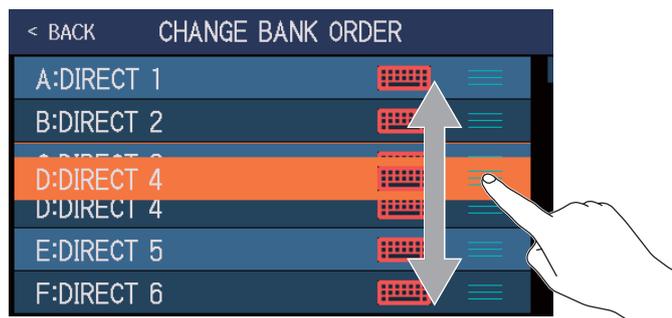


# Управление банками

## Изменение порядка банков

Вы можете изменять порядок банков.

1. Коснитесь  на экране меню.
2. Перетащите значок банка  вверх или вниз, чтобы изменить порядок.



### Подсказка

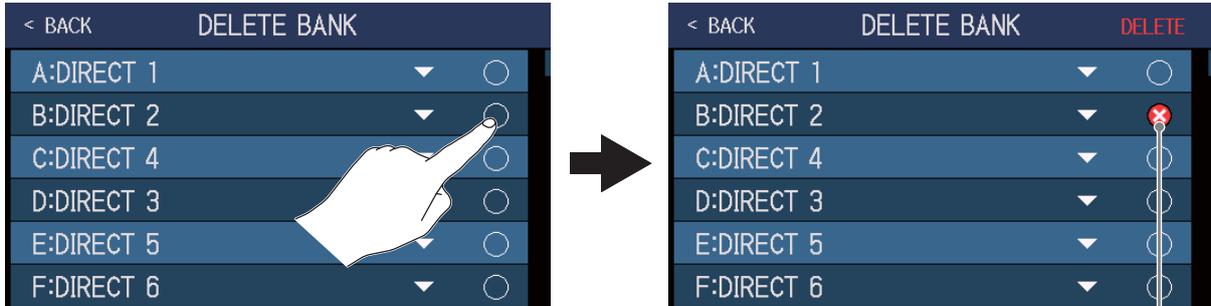
Коснитесь , чтобы открыть клавиатуру и переименовать банк.



# Удаление банков

Вы можете удалить ненужные банки.

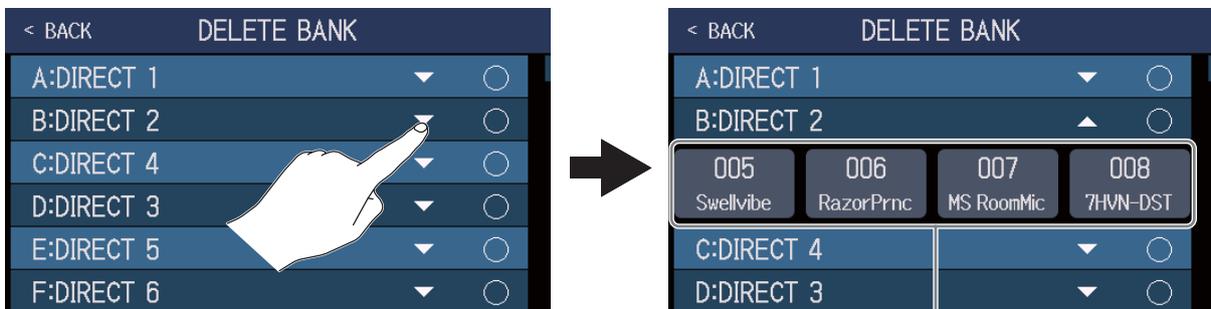
1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь  напротив банка, который хотите удалить.



Значок удаления появится рядом с банком.

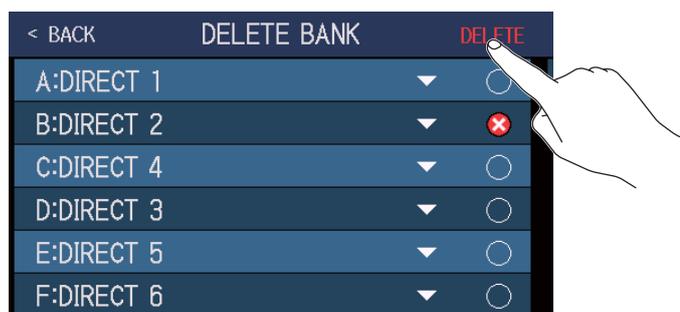
## Подсказка

- Вы можете удалить сразу несколько банков.
- Коснитесь значка DELETE, чтобы отменить выбор банка.
- Коснитесь ▼, чтобы проверить патчи в банке.



Патчи в банке

3. Коснитесь DELETE.



#### 4. Коснитесь DELETE.



Когда вы удаляете банк, банки после него сдвинутся вверх по порядку.

#### **Примечание**

Удаление банка приведет к удалению всех патчей в нем. Убедитесь, что вам не нужны эти патчи.

# Создание банков

Вы можете создавать банки.

1. Коснитесь  на экране меню.

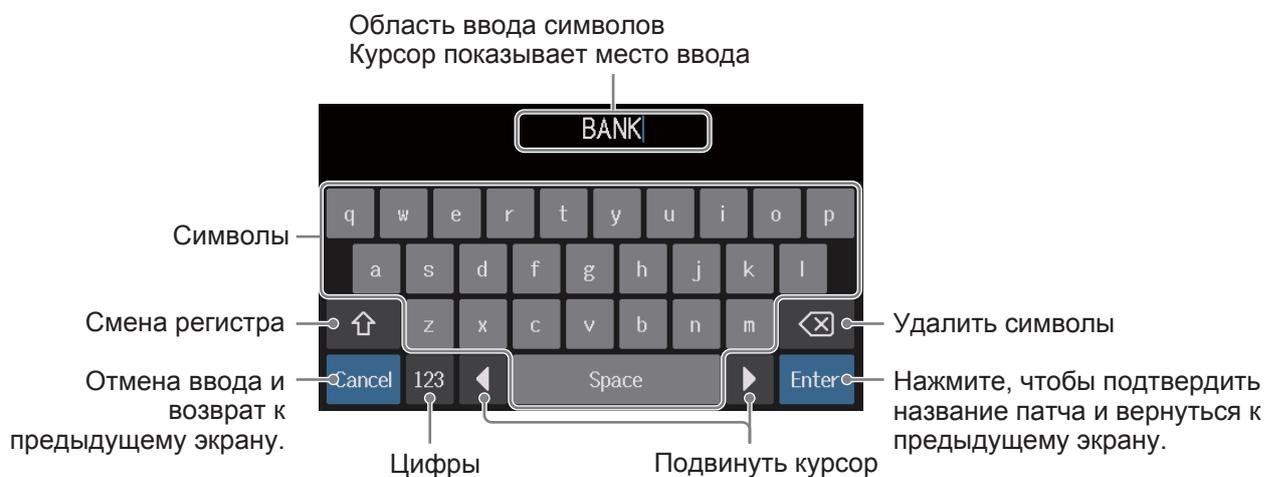
## Примечание

Если на дисплее появляется надпись “All banks are full. Please delete a bank and try again”, значит, пустых банков нет. Удалите ненужный банк. ( → “Удаление банков” на стр. 69)

2. Коснитесь .



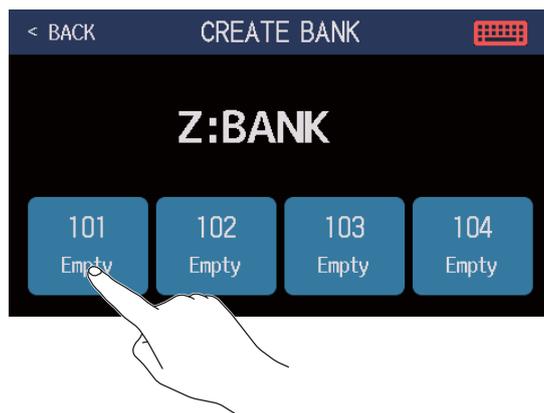
3. Введите имя банка.



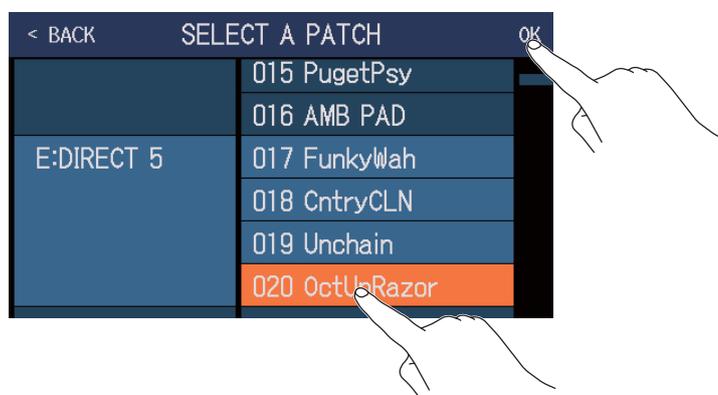
## Примечание

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

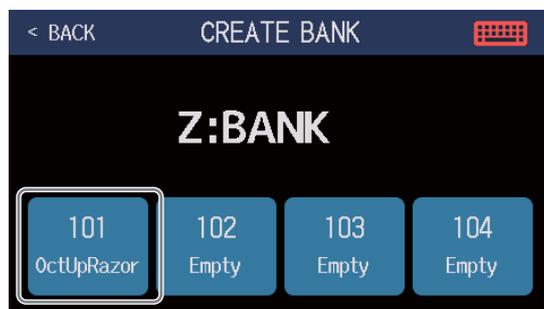
4. Выберите свободный слот в банке, куда вы хотите назначить патч.



5. Коснитесь патча, который вы хотите назначить, и нажмите OK.



Выбранный патч будет назначен.



6. Повторите шаги 4–5, чтобы выбрать другие патчи.

# Педаль экспрессии

Если в патче выбран эффект из категории PEDAL (педальный эффект), вы можете управлять эффектом с помощью педали.

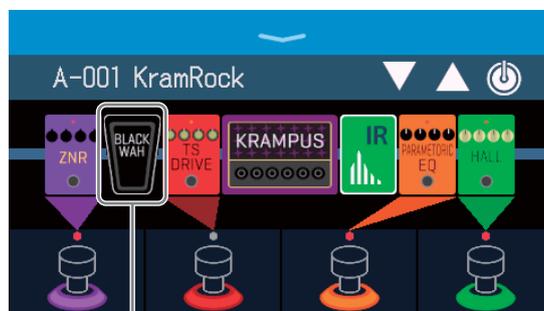
## Встроенная педаль

Вы можете использовать встроенную педаль экспрессии для управления эффектом.



1. Выберите патч с педальным эффектом, который вы хотите настроить.

Нажмите  несколько раз, чтобы выбрать **EFFECT BOARD**, или коснитесь  на экране меню, чтобы просмотреть выбранный патч.



Педалный эффект

- Чтобы заменить педальный эффект см. [“Замена Эффектов” на стр. 45.](#)
- Чтобы добавить педальный эффект см. [“Добавление эффектов” на стр. 51.](#)

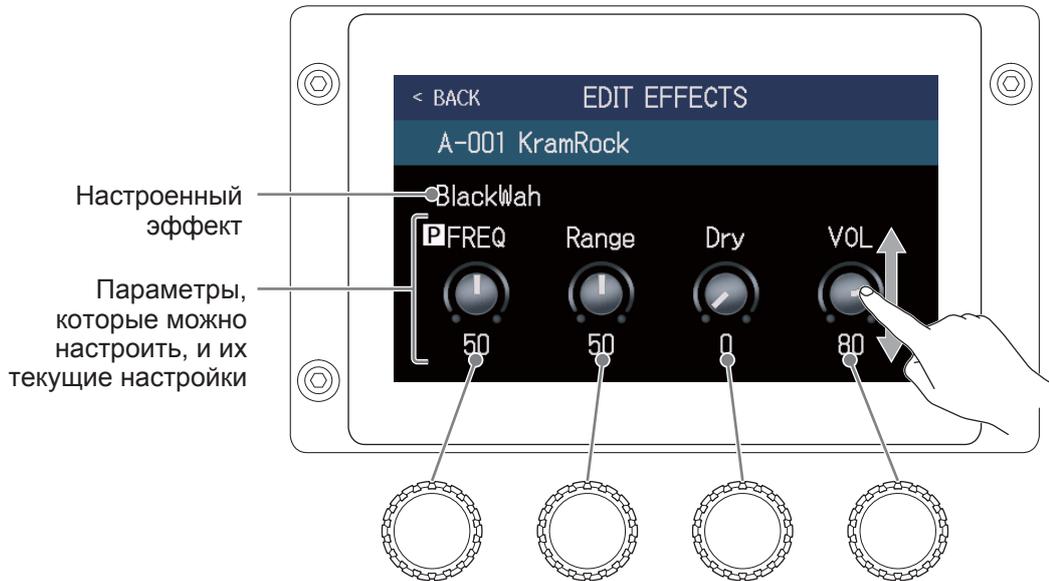
### Примечание

При подключении внешней педали вы можете использовать два эффекта из категории PEDAL. ( → [“Дополнительная педаль” на стр. 77](#))

## 2. Отрегулируйте эффект педали, показанный в разделе Effects.

Нажмите иконку эффекта, чтобы открыть экран EDIT EFFECTS, и произведите настройки.

( → [“Настройка эффектов”](#) на стр. 48)



## 3. Используйте педаль экспрессии.

Поведение эффекта изменится. Нажатие на переднюю часть педали включает/выключает эффект, назначенный на педаль. (При включении загорается индикатор педали).

### Примечание

Статус эффекта педали (вкл/выкл), переключенный нажатием на переднюю часть педали, не сохраняется. Статус вкл/выкл, выбранный футсвитчем, сохраняется ( → [“Включение/выключение эффектов”](#) на стр. 21).

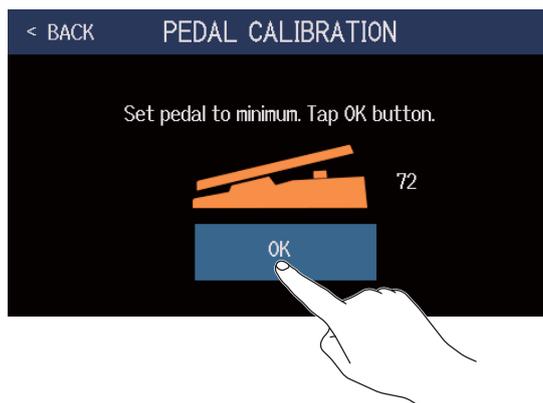
## Настройка педали

Вы можете откалибровать встроенную педаль экспрессии, чтобы отрегулировать ее чувствительность.

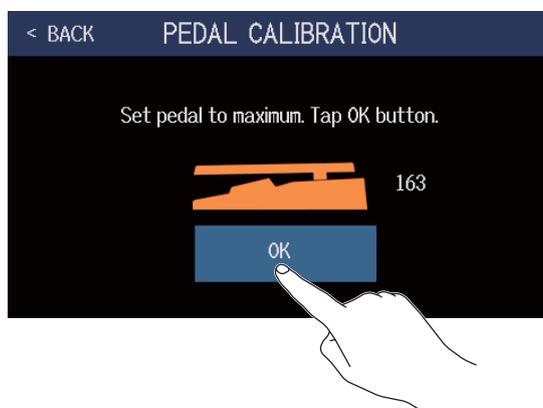
1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь кнопки START рядом с PEDAL CALIBRATION.  
Начнется калибровка педали.



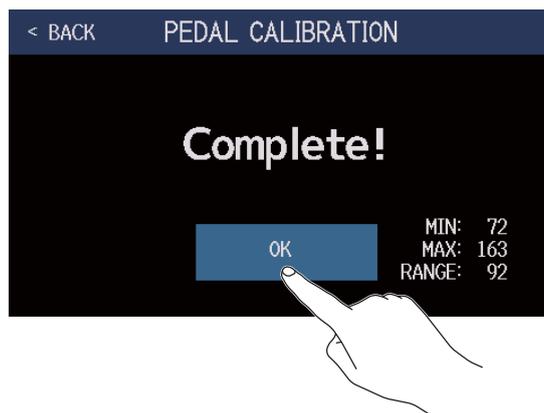
3. Когда педаль не нажата (передняя часть педали находится в самой высокой точке), коснитесь OK.



4. Когда педаль нажата полностью, коснитесь OK.

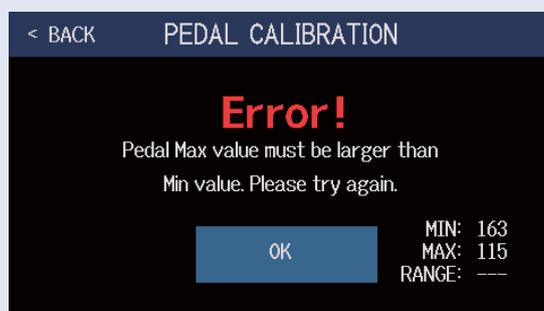


## 5. Коснитесь ОК, чтобы завершить калибровку.



### Примечание

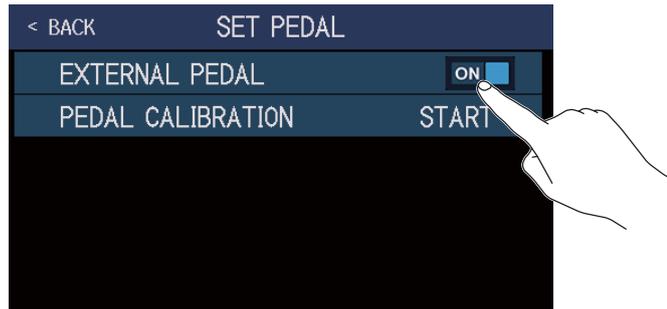
- Отрегулируйте чувствительность педали в следующих случаях:
  - Нажатие на педаль ни к чему не приводит.
  - Громкость и тон сильно меняются даже при легком нажатии на педаль.
- Если на дисплее появится следующее сообщение, коснитесь ОК и начните калибровку снова.



## Дополнительная педаль

При подключении дополнительной педали можно использовать два эффекта из категории PEDAL. На дополнительную педаль вы можете назначить еще один эффект.

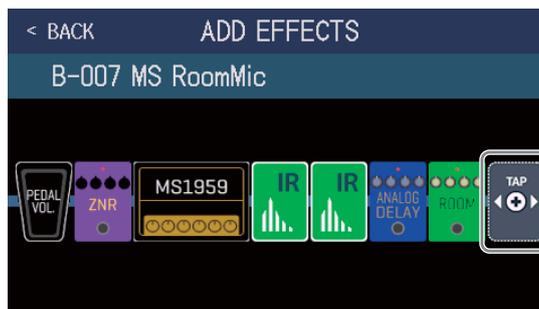
1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь переключателя EXTERNAL PEDAL, чтобы включить внешнюю педаль. Этот переключатель включает/выключает педаль.



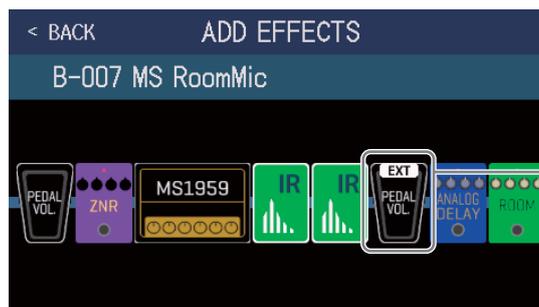
Настройка	Пояснение
OFF	Использование внешней педали отключено.
ON	Использование внешней педали включено.

3. Выберите патч, в который вы хотите добавить эффект дополнительной педали.

4. Коснитесь  на экране меню.



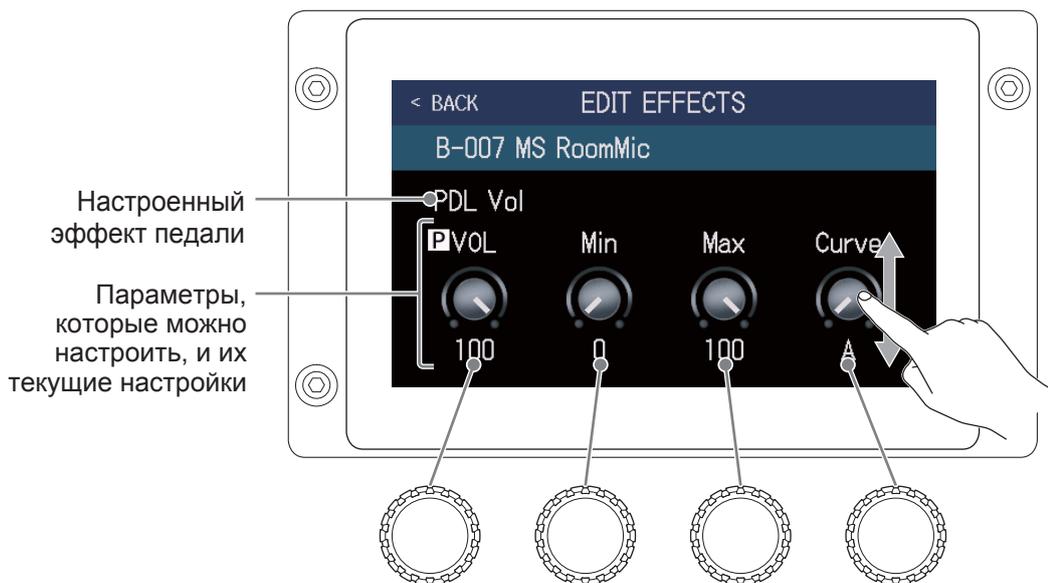
Появится значок . Следуйте шагам из раздела [“Добавление эффектов” на стр. 51](#), чтобы добавить эффект педали (эффект в категории PEDAL).



Надпись EXT появится на эффекте педали, используемом с внешней педалью.

## 5. Настройка эффекта педали.

Следуйте шагам из раздела [“Настройка эффектов” на стр. 48](#), чтобы настроить эффект.



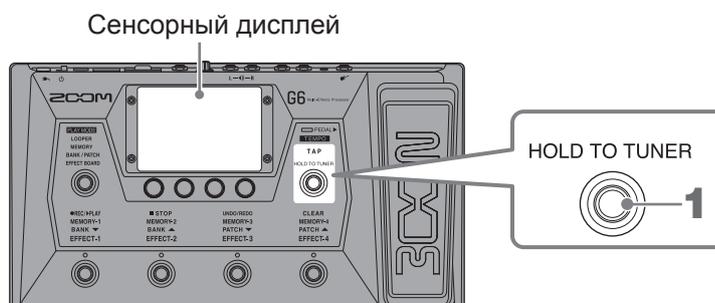
### Примечание

Если при добавлении дополнительного эффекта педали настройка EXTERNAL PEDAL выключена, то появится значок  и эффект будет недоступен.

# Тюнер

## Включение тюнера

Включите тюнер, чтобы использовать **G6** для настройки гитары.

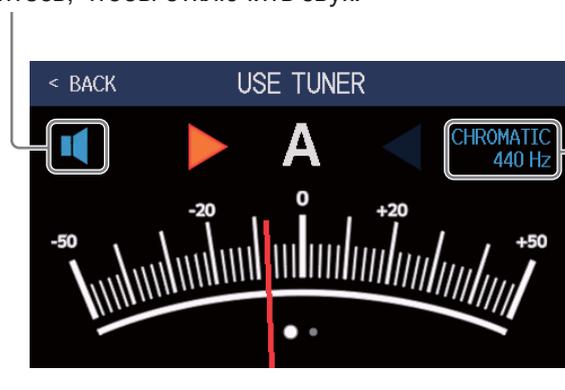


1. Нажмите и удерживайте  или коснитесь  на экране меню.

Тюнер активируется и появится экран USE TUNER.

2. Сыграйте на открытой струне, которую вы хотите настроить, и отрегулируйте ее звучание.

Коснитесь, чтобы отключить звук.



Здесь отображается тип тюнера и высота тона. Коснитесь, чтобы изменить настройки тюнера.

(→ ["Изменение настроек тюнера" на стр. 80](#))

- Отобразится ближайшая нота и значение высоты тона.
- Когда высота тона будет точной, левый и правый индикаторы загорятся зеленым.
- Проведите пальцем вправо/влево, чтобы увидеть другие типы тюнеров.

## ■ Закрывать тюнер

Нажмите , когда тюнер используется, чтобы закрыть его и перейти в предыдущий экран.

# Изменение настроек тюнера

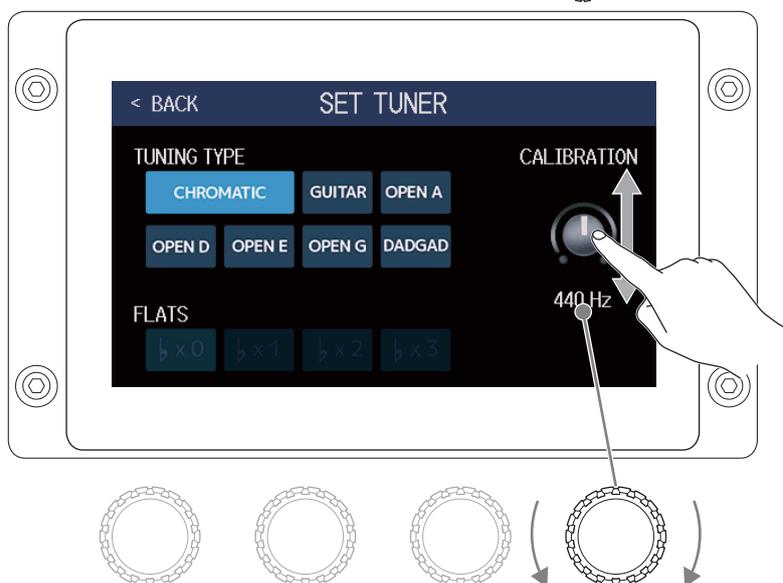
Вы можете изменить высоту тона эталонной ноты Ля и тип тюнера. Также возможна настройка пониженного строя.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Изменение настроек тюнера

## ■ Изменение эталонной ноты Ля

Перетащите кнопку CALIBRATION вверх и вниз или поверните , чтобы изменить высоту тона.



Подсказка

- Диапазон настройки составляет 435-445 Гц.

## ■ Настройка типа тюнера

Коснитесь, чтобы выбрать нужный тип.

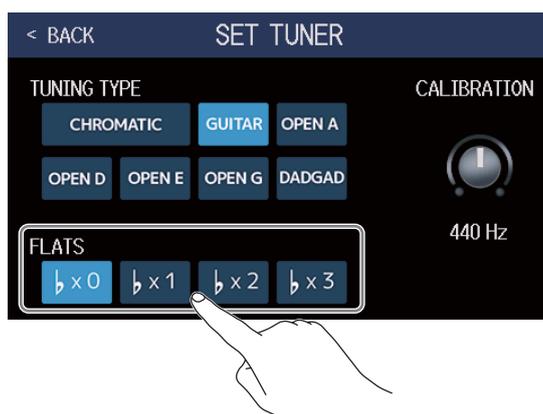


Настройка	Пояснение
CHROMATIC	Хроматический тюнер показывает, насколько сигнал отклоняется от ближайшей ноты (в полутонах).
Другие типы тюнера	В зависимости от выбранного строя, на дисплее отображается отклонение от ближайшей струны и степень отклонения. Ниже перечислены типы строев.

Строй	Пояснение	Номер струны/нота						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Стандартный строй с доп. струной.	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Строй Open A (на открытых струнах аккорд A)	–	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Строй Open D (на открытых струнах аккорд D)	–	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Строй Open E (на открытых струнах аккорд E)	–	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Строй Open G (на открытых струнах аккорд G)	–	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Альтернативный строй для игры теппингом и в др. техниках	–	D	A	D	G	A	D

## ■ Использование пониженных строев

Все струны могут быть понижены на один, два или три полутона: 1 (  $b \times 1$  ), 2 (  $b \times 2$  ) или 3 (  $b \times 3$  ). Коснитесь нужного пониженного строя.



### Примечание

Вы не можете использовать пониженные строи, если используется тип тюнера CHROMATIC.

# Ритмы

Вы можете использовать встроенные ритмы в качестве аккомпанемента.

## Активация функции ритмов

Когда эта функция активирована, вы можете устанавливать и воспроизводить ритмы.

1. Коснитесь  на экране меню.

Функция ритма активируется и откроется экран PLAY with RHYTHM.



Вы можете воспроизводить, останавливать и устанавливать ритмы с помощью сенсорного дисплея и кнопок параметров.

# Настройка ритмов

Вы можете настраивать ритмы.

## Выбор ритм-паттернов

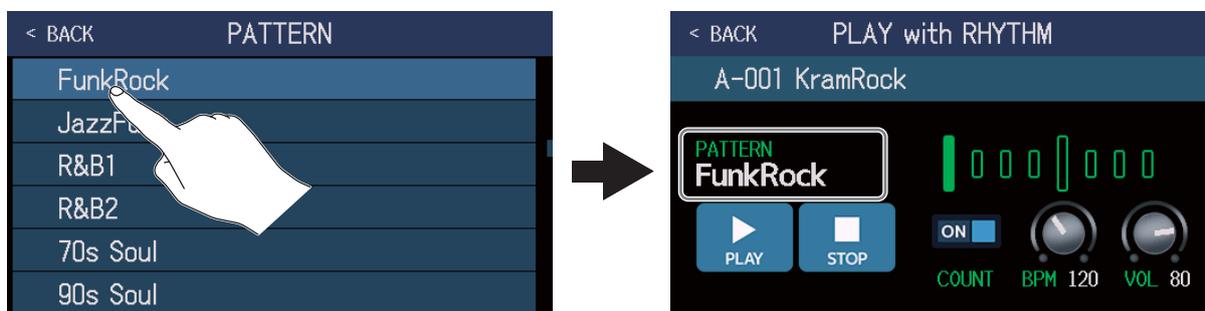
Вы можете выбрать воспроизводимый ритм.

1. Коснитесь названия ритм-паттерна на экране PLAY with RHYTHM ( → [стр. 82](#)).

Название ритм-паттерна



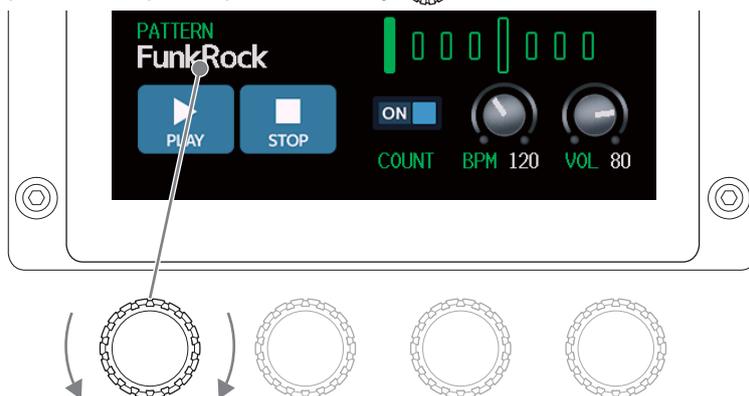
2. Коснитесь нужного ритм-паттерна. Затем нажмите BACK.



Выбранный ритм-паттерн будет активирован.

Подсказка

- См. [“Ритм-паттерны” на стр. 88](#) для дополнительной информации о ритм-паттернах.
- Вы можете выбирать ритм-паттерны, вращая кнопку .

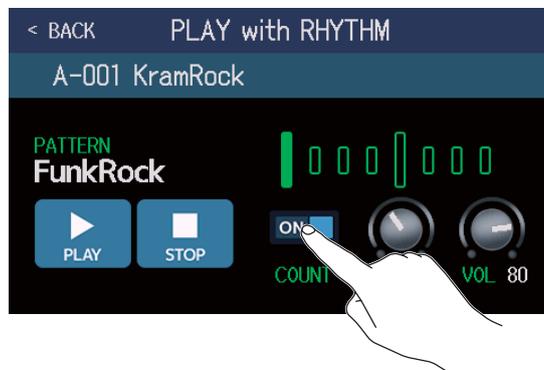


## Установка затактового отсчета

Вы можете установить затактовый отсчет перед началом записи лупера.

1. Коснитесь COUNT на экране PLAY with RHYTHM ( → [стр. 82](#)).

Вы можете включить/выключить затактовый отсчет.



Настройка	Пояснение
OFF	Затактовый отсчет выключен.
ON	Затактовый отсчет включен.

## Настройка темпа

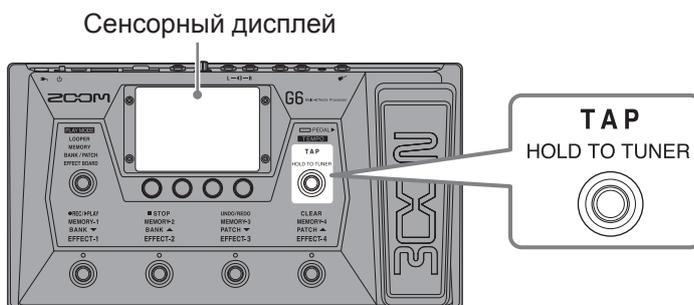
Вы можете настроить темп ритм-паттерна.

1. Поверните  на экране PLAY with RHYTHM ( → [стр. 82](#)) или перетащите ручку BPM вверх или вниз.



### Подсказка

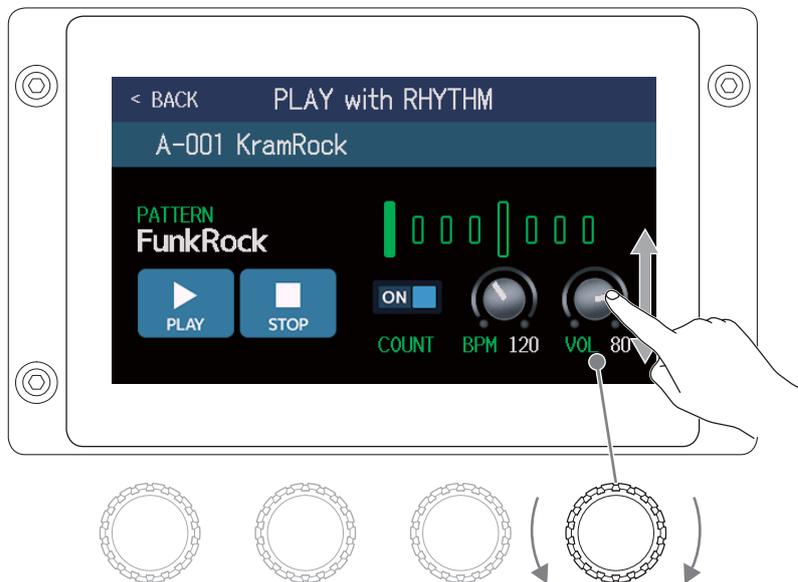
- Вы можете установить значение в диапазоне от 40 до 250.
- Установленный здесь темп будет использоваться эффектами и лупером.
- Вы можете установить темп, нажав несколько раз на кнопку  в нужном темпе. Во время установки темп отображается на дисплее.



## Настройка громкости

Вы можете настроить громкость ритм-паттерна.

1. Поверните  на экране PLAY with RHYTHM ( → [стр. 82](#)) или перетащите ручку VOL вверх и вниз.



Подсказка

Вы можете установить значение в диапазоне от 0 до 100.

# Воспроизведение ритмов

Вы можете воспроизводить/останавливать ритмы.

1. Коснитесь PLAY или STOP на экране PLAY with RHYTHM ( → [стр. 82](#)).

Начать воспроизведение      Остановить воспроизведение



---

## Подсказка

Во время воспроизведения ритма вы можете выбрать режим воспроизведения и открыть экран меню. Таким образом, во время воспроизведения ритма вы можете выбирать патчи или использовать лупер. Чтобы остановить воспроизведение, коснитесь  на экране меню, затем нажмите STOP.

---

## Список ритм-паттернов

№	Название	Размер
1	GUIDE	4/4
2	8Beats1	4/4
3	8Beats2	4/4
4	8Beats3	4/4
5	16Beats1	4/4
6	16Beats2	4/4
7	16Beats3	4/4
8	Rock1	4/4
9	Rock2	4/4
10	Rock3	4/4
11	ROCKABLY	4/4
12	R'n'R	4/4
13	HardRock	4/4
14	HeavyMtl	4/4
15	MtlCore	4/4
16	Punk	4/4
17	FastPunk	4/4
18	Emo	4/4
19	TomTomBt	4/4
20	Funk1	4/4
21	Funk2	4/4
22	FunkRock	4/4
23	JazzFunk	4/4

№	Название	Размер
24	R&B1	4/4
25	R&B2	4/4
26	70's Soul	4/4
27	90's Soul	4/4
28	Motown	4/4
29	HipHop	4/4
30	Disco	4/4
31	Pop	4/4
32	PopRock	4/4
33	IndiePop	4/4
34	EuroPop	4/4
35	NewWave	4/4
36	OneDrop	4/4
37	Steppers	4/4
38	Rockers	4/4
39	Ska	4/4
40	2nd Line	4/4
41	Country	4/4
42	Shuffle1	4/4
43	Shuffle2	4/4
44	Blues1	4/4
45	Blues2	4/4
46	Jazz1	4/4

№	Название	Размер
47	Jazz2	4/4
48	Fusion	4/4
49	Swing1	4/4
50	Swing2	4/4
51	Bossa1	4/4
52	Bossa2	4/4
53	Samba1	4/4
54	Samba2	4/4
55	Breaks1	4/4
56	Breaks2	4/4
57	Breaks3	4/4
58	12/8 Grv	12/8
59	Waltz	3/4
60	JzWaltz1	3/4
61	JzWaltz2	3/4
62	CtWaltz1	3/4
63	CtWaltz2	3/4
64	5/4 Grv	5/4
65	Metro3	3/4
66	Metro4	4/4
67	Metro5	5/4
68	Metro	

# Эффекты посыла и возврата

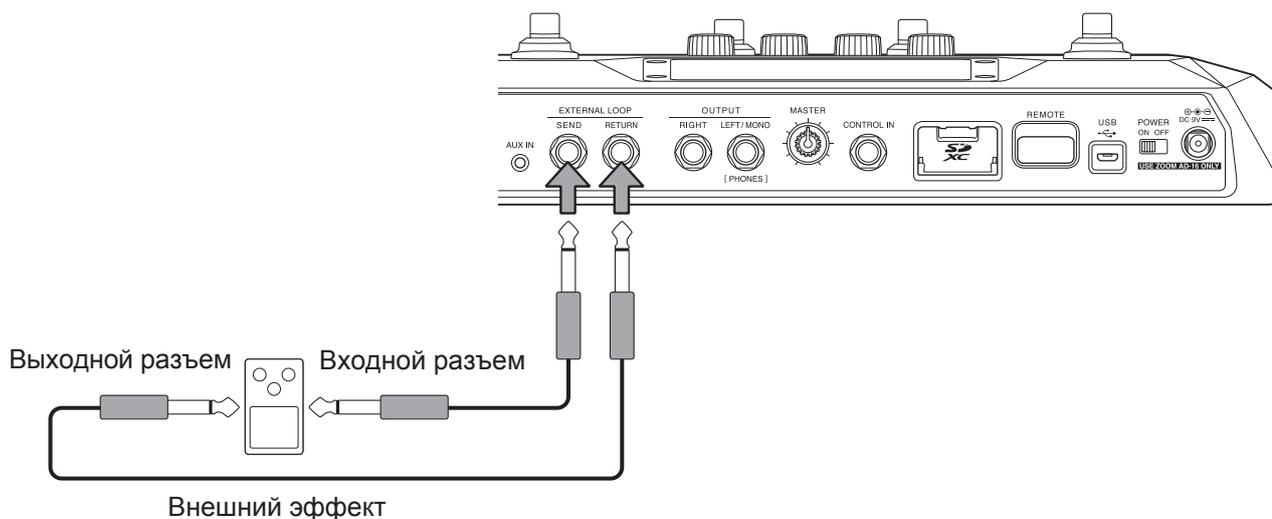
Вы можете использовать внешние эффекты, подключив их к разъемам Send и Return. Можно выбирать положение эффектов посыла/возврата в цепи и сохранять их в патчи.

## Примечание

Эффект посыла/возврата включен в максимальное количество эффектов в патче.

( → [“Количество эффектов в патчах”](#) на стр. 47)

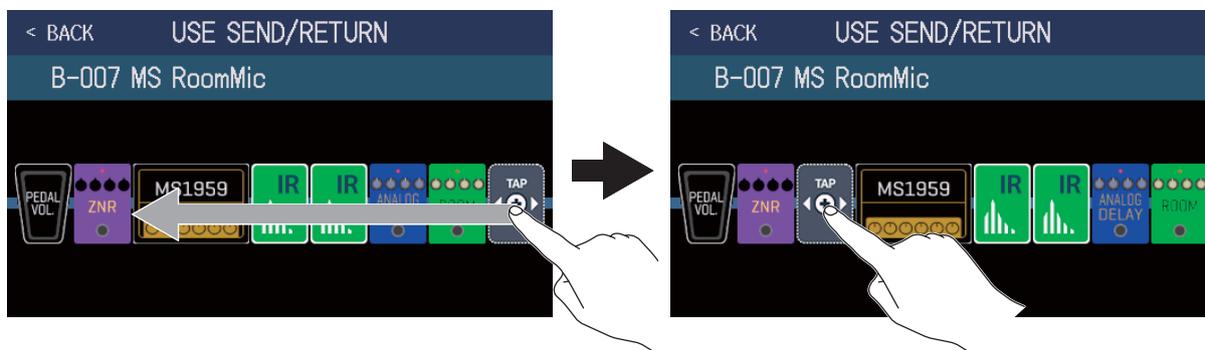
## 1. Подключите внешний эффект к G6.



## 2. Выберите патч, в который вы хотите добавить эффект посыла/возврата.

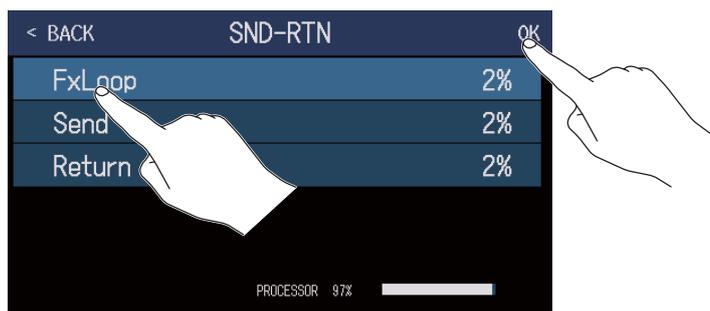
## 3. Коснитесь на экране меню.

## 4. Перетащите значок в позицию, куда хотите установить эффект посыла/возврата и коснитесь .



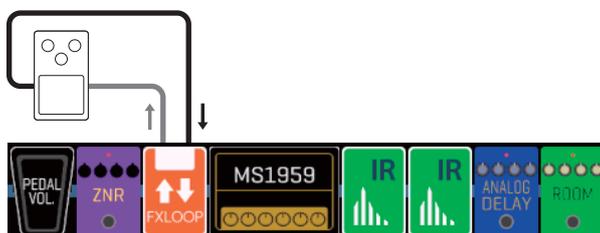
## 5. Коснитесь настроек эффект посылы/возврата. Затем нажмите ОК.

При выборе настройки руководствуйтесь следующими вариантами использования:



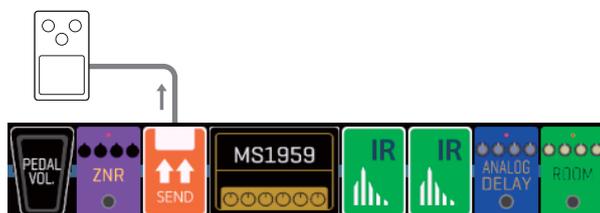
### ■ FxLoop

Сигнал будет отправлен на внешний эффект из позиции, установленной на экране USE SEND / RETURN, сигнал будет возвращен в ту же позицию.



### ■ Send

Сигнал будет отправлен на внешний эффект из позиции, установленной на экране USE SEND / RETURN.



### ■ Return

Сигнал будет возвращен от внешнего эффекта в позицию, установленную на экране USE SEND / RETURN.



#### Примечание

- Чтобы удалить эффект посылы/возврата, см. [“Удаление эффектов” на стр. 53.](#)
- Чтобы заменить эффект посылы/возврата, см. [“Замена эффектов” на стр. 45.](#)

#### Подсказка

Вы можете добавить эффекты эффект посылы/возврата на экран CHANGE AMP/EFFECTS.  
( → [“Добавление эффектов” на стр. 51](#) )

# Импульсные отклики (IR)

Эта технология позволяет фиксировать акустические характеристики помещения и представлять их в оцифрованном виде. Акустические характеристики звучания гитары, записанного с динамиков кабинета, можно оцифровать и использовать для настройки эффектов. В этом случае реалистичное гитарное звучание можно будет впоследствии воссоздать, не выводя сигнал на динамики, а используя спикосимулятор.

В G6 можно использовать до 70 импульсных откликов. Вы также можете загружать и использовать собственные данные импульсных характеристик или данные, созданные другими пользователями.

## Добавление импульсных откликов

Вы можете назначить импульсные отклики патчам.

1. Выберите патч, в котором хотите использовать импульсные отклики.

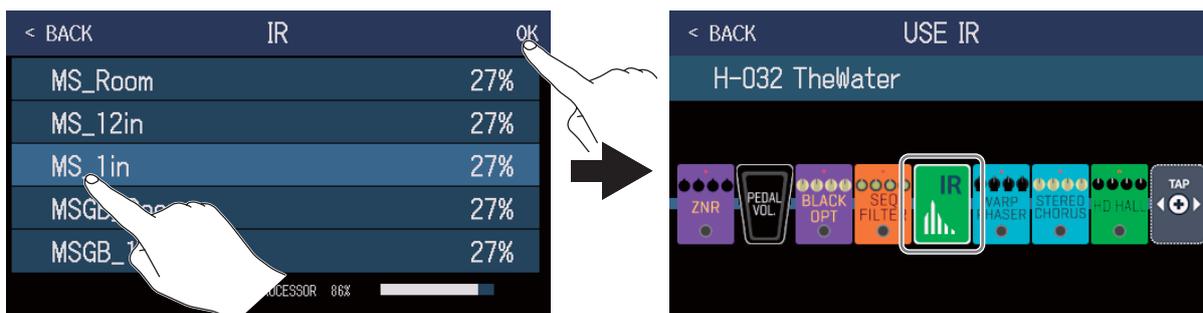
2. Коснитесь  на экране меню.

3. Коснитесь .



Перетащите значок  на место, куда хотите установить импульсные отклики.

4. Коснитесь импульсного отклика, который хотите использовать. Затем нажмите OK.



Выбранный импульсный отклик будет добавлен в патч.

# Загрузка импульсных откликов (IR)

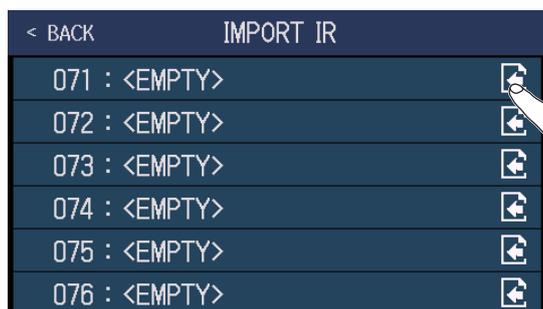
Вы можете загружать как свои собственные данные импульсных откликов, так файлы, созданные другими пользователями.

## Примечание

Вы можете загрузить импульсные отклики в следующих форматах:

- Формат: WAV
- Частота дискретизации: 44,1–192 кГц

1. Скопируйте данные импульсных откликов на SD-карту.  
Скопируйте данные импульсных откликов в папку “G6\_IR” на SD-карте. ( → [“Папки и файлы в G6” на стр. 109](#) )  
Папка “G6\_IR” создается в корневом каталоге SD-карты, когда она отформатирована на **G6**.  
( → [“Форматирование SD-карты” на стр. 106](#) )
2. Установите SD-карту ( → [“Установка SD-карты” на стр. 17](#) ).
3. Коснитесь  на экране меню.
4. Коснитесь значка , чтобы выбрать, куда сохранить файл.



Данные импульсных откликов сохраняются в ячейках 001–070. Вы можете сохранить файлы с импульсными откликами в ячейки от 071 до 200.

5. Коснитесь названия файла.



6. Коснитесь .



7. Введите название импульсного отклика.



**Примечание**

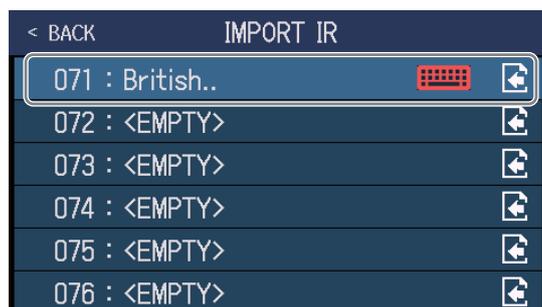
Вы можете использовать следующие символы: # \$ % & ' ( ) + , - . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (пробел) A-Z, a-z, 0-9

8. Коснитесь OK.



Выбранные импульсные отклики будут назначены.

Коснитесь , чтобы их переименовать.



# Функции аудиоинтерфейса

---

Вы можете использовать **G6** в качестве аудиоинтерфейса с двумя входами и двумя выходами. Всего можно отправить на компьютер два канала с обработанным сигналом с **G6**. С компьютера на **G6** также можно отправить два канала с обработанным сигналом.

В разделе [“Путь сигнала” на стр. 6](#) можно подробнее узнать о входах и выходах.

## Установка драйвера

### ■ Windows

1. Скачайте на компьютер драйвер для G6 с сайта [zoomcorp.com](http://zoomcorp.com).

#### Примечание

Последнюю версию драйвера **G6** вы можете скачать с вышеуказанного веб-сайта.

2. Запустите программу установки и следуйте ее инструкциям по установке драйвера G6.

#### Примечание

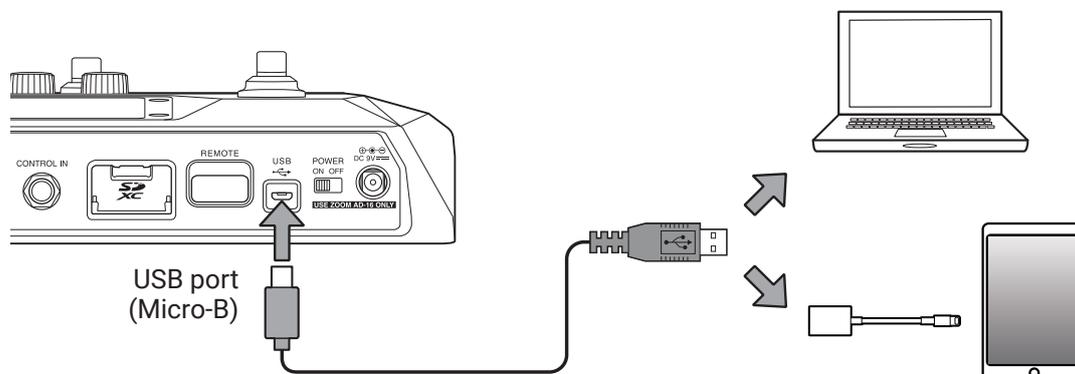
Подробнее об установке см. в руководстве по установке, включенном в пакет драйверов.

### ■ Mac или устройство iOS/iPadOS

Для устройств Mac или iOS/iPadOS драйвер не требуется.

## Подключение к компьютеру

1. Используйте USB-кабель для подключения G6 к компьютеру или устройству iOS/iPadOS.



### Примечание

Используйте адаптер Lightning - USB (или адаптер Lightning - USB 3) для подключения к устройству iOS / iPadOS с разъемом Lightning.

2. Установите переключатель  в положение ON.

Включите **G6** и подключите к устройству iOS/iPadOS.

При подключении к компьютеру пропустите шаг 3.

3. При подключении компьютера установите **G6** в качестве звукового устройства.

# Настройки аудиоинтерфейса

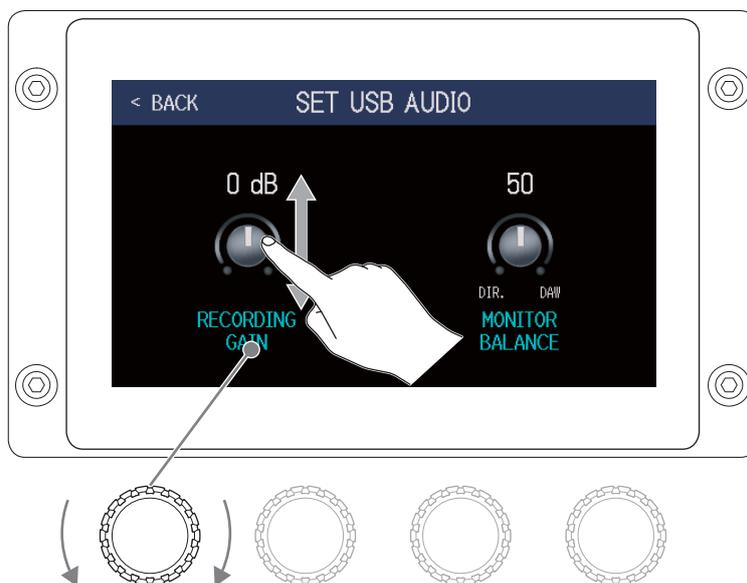
Вы можете регулировать громкость (уровни записи) и устанавливать баланс мониторинга сигнала.

1. Коснитесь  SET USB AUDIO на экране меню.

2. Настройте аудиоинтерфейс.

## ■ Настройка громкости сигнала, отправляемого на компьютер

Поверните  или перетащите регулятор RECORDING GAIN вверх и вниз, чтобы настроить уровень записи. Значения параметров отобразятся над кнопками.



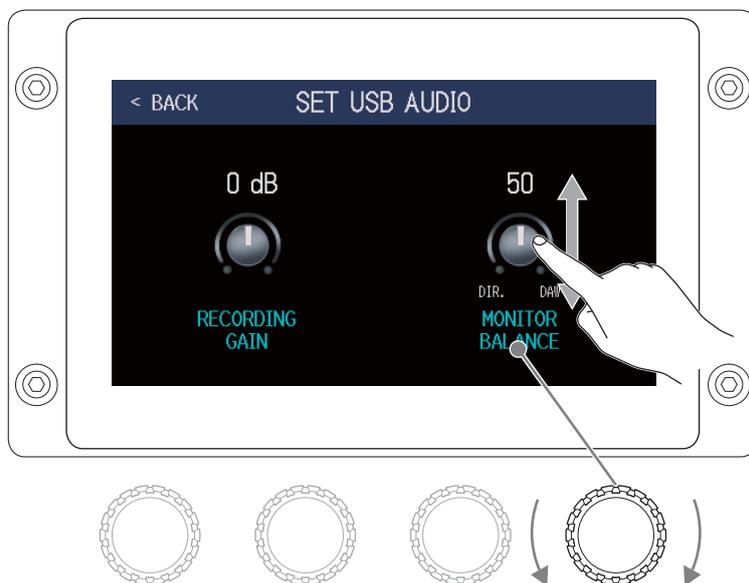
Подсказка

Вы можете установить это значение в диапазоне от -6 дБ до +6 дБ.

## ■ Настройка баланса мониторинга

Поверните  или перетащите кнопку MONITOR BALANCE, чтобы отрегулировать баланс между выходным сигналом компьютера и прямым сигналом (звук с **G6**).

Значение параметра отобразится над кнопками.



---

Подсказка

При значении "0" будет только прямой сигнал, при значении "100" - выходной сигнал компьютера.

---

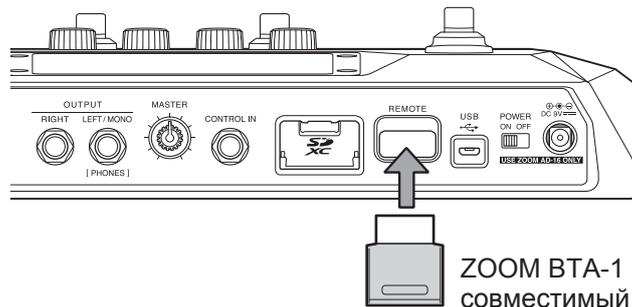
# Подключение к устройствам iOS/iPadOS

Подключив ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер, вы можете управлять **G6** дистанционно с iPhone/iPad с помощью приложения Guitar Lab iOS/iPadOS.

## Примечание

- Перед включением **G6** подключите ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер.
- Скачайте специальное приложение из App Store.

1. Пока **G6** выключен, подключите ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер.



2. Установите кнопку  в положение ON.

3. Запустите Handy Guitar Lab на iPhone/iPad.

4. Установите соединение на экране настроек Handy Guitar Lab.

Подсказка

Подробнее о приложении см. в руководстве Handy Guitar Lab.

# Основные настройки

## Функция автосохранения (AUTOSAVE)

Когда функция AUTOSAVE включена, патчи будут автоматически сохраняться при изменении их содержимого.

1. Коснитесь  или  на экране меню.
2. Коснитесь кнопки AUTOSAVE, чтобы включить/выключить функцию автосохранения. Функция включится/выключится.



Настройка	Пояснение
ON	Функция AUTOSAVE включена.
OFF	Функция AUTOSAVE выключена.

### Подсказка

Патчи не будут автоматически сохраняться, если функция AUTOSAVE выключена.

Если содержимое патча было изменено, то в правом верхнем углу дисплея появится значок . Это значит, что содержимое патча отличается от сохраненных настроек.

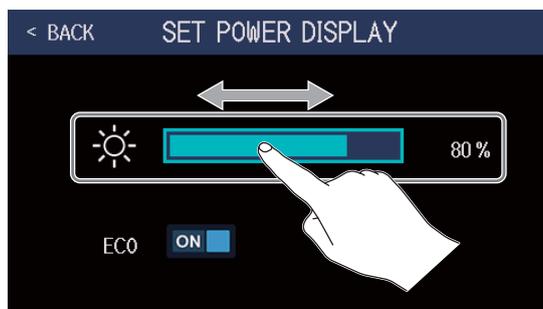
Коснитесь значка , чтобы открыть экран сохранения патчей, и при необходимости сохраните патч. ( → [“Сохранение патчей” на стр. 60](#) )



# Настройка яркости дисплея

Вы можете настроить яркость дисплея.

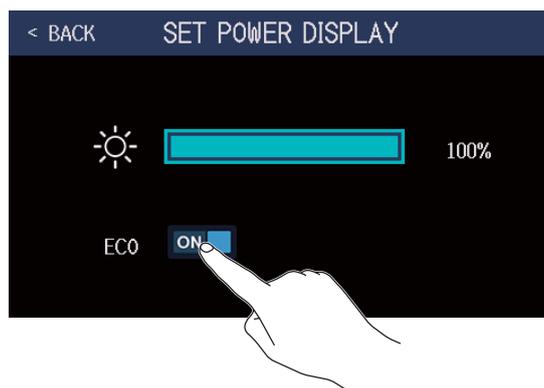
1. Коснитесь  SET POWER/DISPLAY на экране меню.
2. Перетаскивайте ползунок вправо/влево, чтобы настроить яркость.



## Режим энергосбережения

Вы можете использовать эту функцию для автоматического отключения устройства после 10 часов простоя.

1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь кнопки ECO, чтобы включить/выключить функцию энергосбережения.  
Функция включится/выключится.



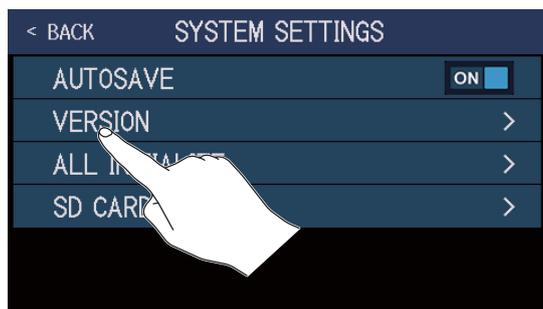
Настройка	Пояснение
ON	Устройство выключится после 10 часов простоя.
OFF	Режим ECO выключен.

# Прошивка

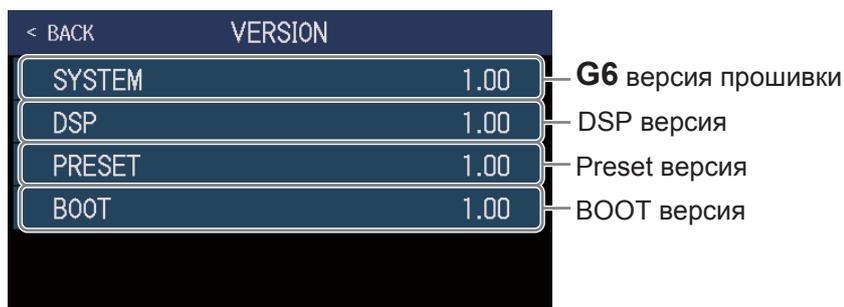
## Просмотр версии прошивки

Вы можете посмотреть версию прошивки **G6**.

1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь VERSION.



Отобразится текущая версия прошивки.



## Обновление прошивки

Прошивку **G6** можно обновить до последней версии.

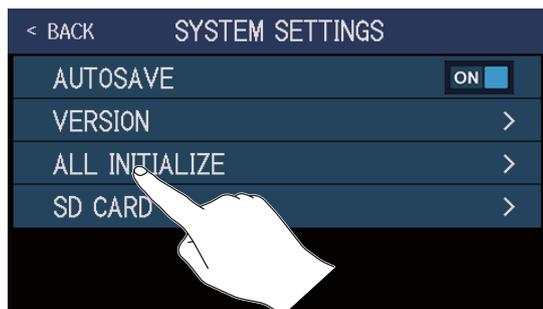
Последнюю версию прошивки вы можете скачать с сайта ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

# Сброс настроек

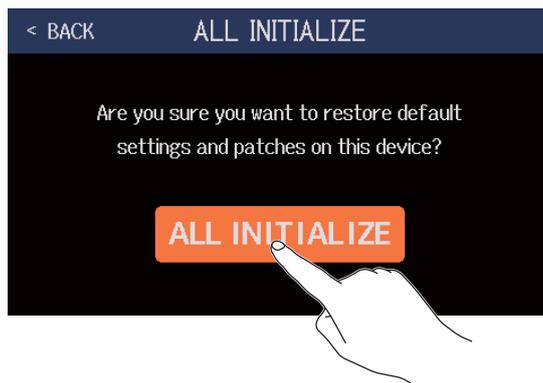
Вы можете сбросить все настройки к значениям по умолчанию.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Коснитесь ALL INITIALIZE.



3. Коснитесь ALL INITIALIZE.



Будет выполнена инициализация, настройки будут сброшены к значениям по умолчанию. Затем **G6** снова включится.

## Примечание

Имейте в виду, что при инициализации все настройки, включая патчи, будут сброшены.

## Подсказка

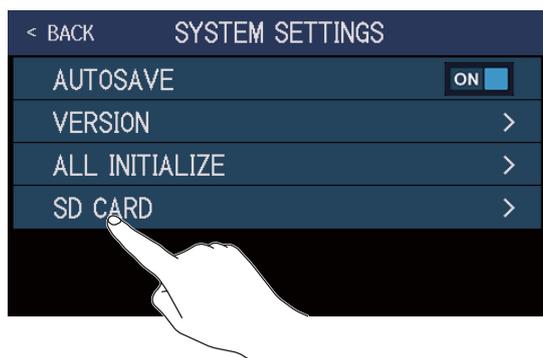
Чтобы отменить сброс настроек, вернитесь к шагу 3.

# Управление SD-картой

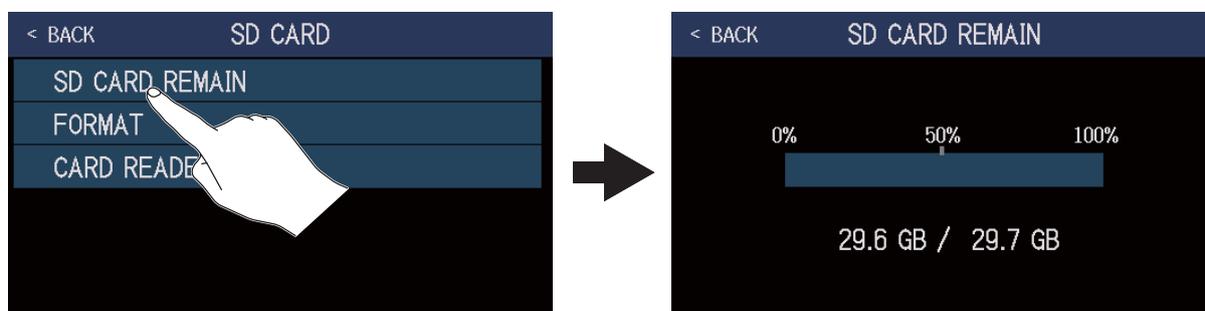
## Информация о SD-карте

Вы можете проверить свободное место на SD-карте.

1. Коснитесь  на экране меню.
2. Коснитесь SD CARD.



3. Коснитесь SD CARD REMAIN.  
Отобразится доступное место на SD-карте.

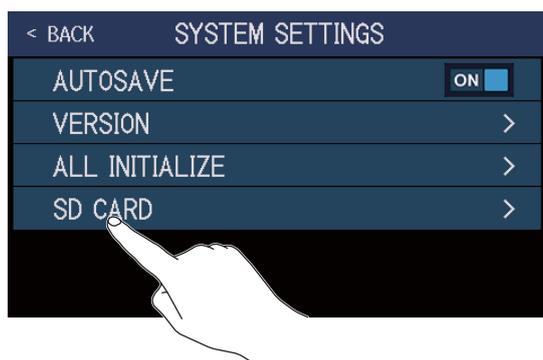


## Форматирование SD-карты

Используйте **G6** для форматирования SD-карт, чтобы улучшить их производительность. Перед использованием новых или отформатированных на компьютере SD-карт необходимо их отформатировать на **G6**. Имейте в виду, что все данные, ранее сохраненные на SD-карте, будут удалены при ее форматировании.

1. Коснитесь  на экране меню.

2. Коснитесь SD CARD.

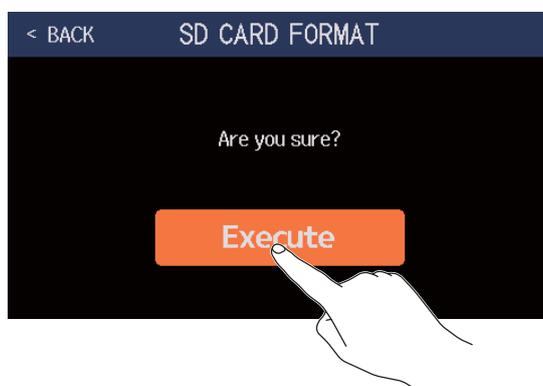


3. Коснитесь FORMAT.

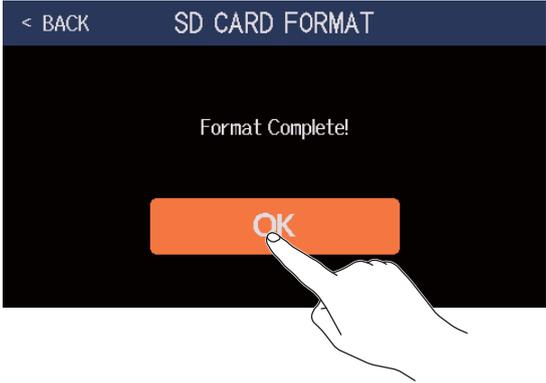


4. Коснитесь Execute.

Карта будет отформатирована.



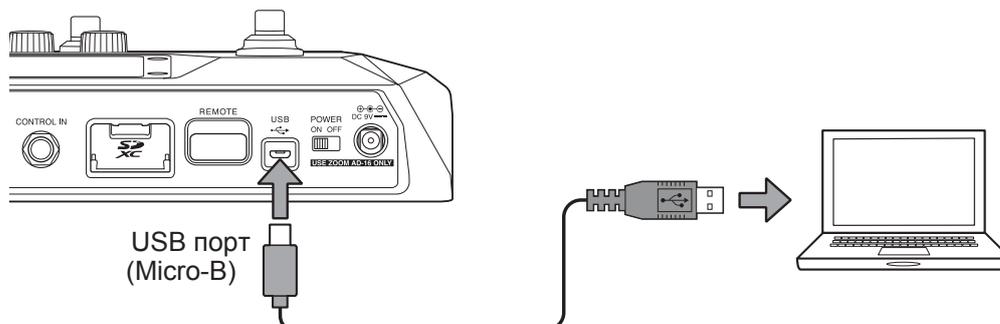
**5.** Коснитесь ОК.



## Использование в качестве кардридера

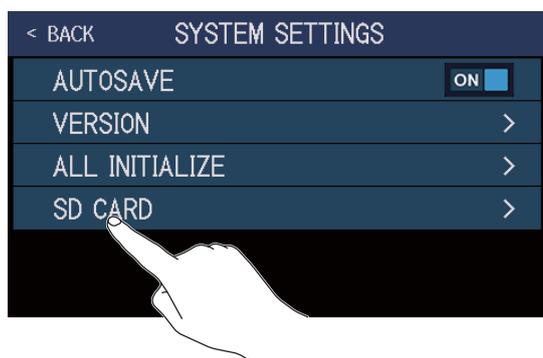
При подключении к компьютеру вы можете использовать **G6** в качестве кардридера. Лупы и файлы импульсных откликов (как ваши собственные, так и сторонние) можно копировать с компьютера на **G6**.

1. Используйте USB-кабель для подключения **G6** к компьютеру.



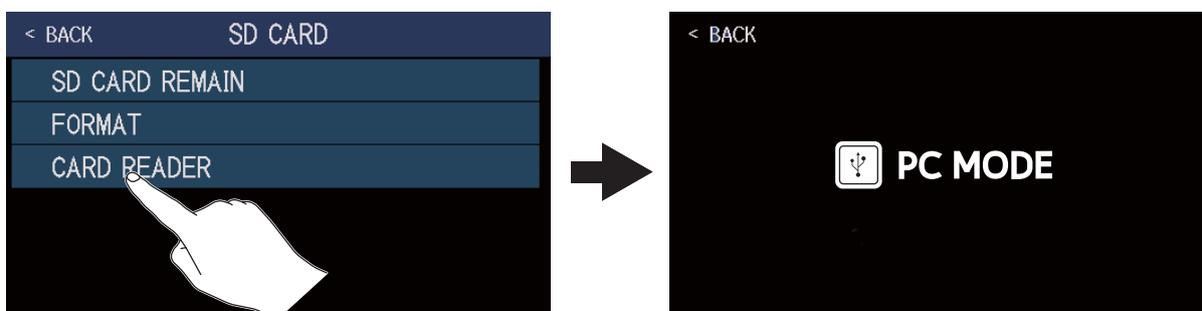
2. Коснитесь  на экране меню.

3. Коснитесь SD CARD.



4. Коснитесь CARD READER.

Откроется экран PC MODE.



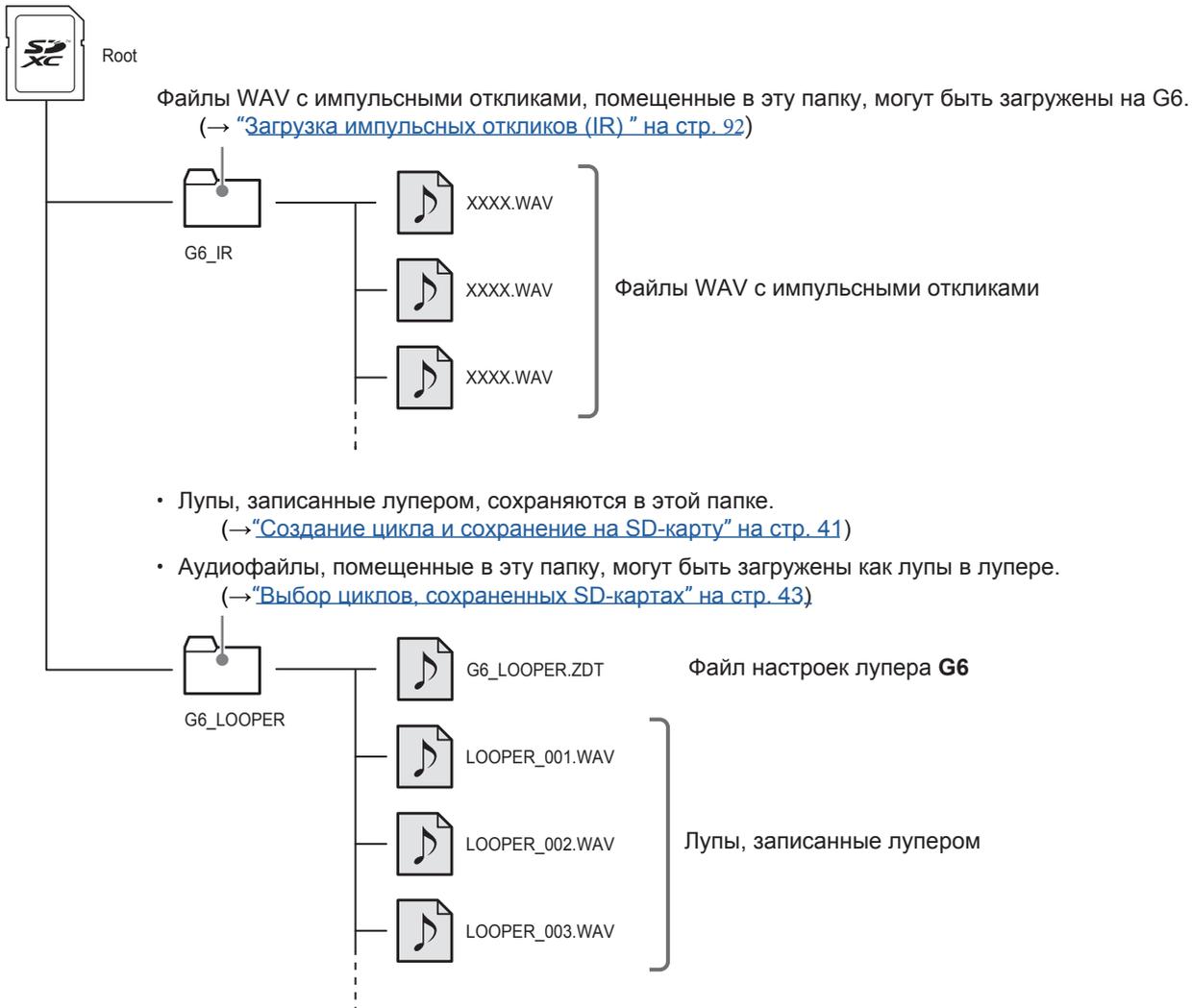
## 5. Используйте компьютер для передачи необходимых файлов.

### Примечание

Когда открыт экран PC MODE, вы не можете использовать другие функции, а футсвитчи и кнопки параметров отключены.

## Папки и файлы G6

Папки и файлы организованы на SD-карте **G6** в следующую структуру:



# Устранение неисправностей

---

## Устройство не включается

---

- Убедитесь, что кнопка питания установлена в положение ON.
- Проверьте подключение. ( → [“Подключение” на стр. 16](#))

## Нет звука или звук очень тихий

---

- Проверьте подключение. ( → [“Подключение” на стр. 16](#))
- Настройте уровень эффектов. ( → [“Настройка эффектов” на стр. 48](#))
- Настройте уровень патчей. ( → [“Установка уровня патча” на стр. 57](#))
- Настройте громкость выхода. ( → [“Настройка уровня на мастер-шине” на стр. 19](#))
- Если вы используете педаль экспрессии для регулировки громкости, регулируйте положение педали до тех пор, пока уровень громкости не станет подходящим.
- Убедитесь, что в настройках тюнера не включен беззвучный режим. ( → [“Тюнер” на стр. 79](#))

## Слишком много шумов

---

- Убедитесь, что причиной шумов не является экранированный кабель.
- Используйте оригинальный адаптер ZOOM AC. ( → [“Подключение” на стр. 16](#))

## Эффекты не работают

---

- Если мощности процессора не хватает, на дисплее появится сообщение “PROCESS OVERFLOW” и эффект не будет применен. ( → [“Количество эффектов в патчах” на стр. 47](#))

## Педаль экспрессии плохо работает

---

- Выберите педальный эффект. ( → [“Встроенная педаль” на стр. 73](#))
- Проверьте настройки педали экспрессии. ( → [“Встроенная педаль” на стр. 73](#))
- Настройте педаль экспрессии. ( → [“Настройка педали” на стр. 75](#))
- Подтвердите настройки подключенной педали. ( → [“Дополнительная педаль” на стр. 77](#))

## Уровень сигнала в DAW слишком низкий

---

- Проверьте настройки уровня записи. ( → [“Настройки аудиоинтерфейса” на стр. 96](#))

## Лупер не записывает при использовании SD-карты

- SD-карты могут изнашиваться. Скорость записи может уменьшаться после многократной записи и удаления файлов.
- Попробуйте отформатировать карту на **G6**. ( → [“Форматирование SD-карт” на стр. 106](#) )
- Если форматирование SD-карты не помогает, мы рекомендуем заменить карту. Пожалуйста, проверьте список совместимых карт на сайте ZOOM.

### **Примечание**

- Нахождение в списке совместимых карт типа SD/SDHC/SDXC еще не гарантирует безотказную работу конкретной SD-карты.
- Этот список предназначен для помощи в поиске подходящих карт.

# Технические характеристики

Максимальное количество эффектов одновременно		9 эффектов
Пользовательские патчи		240
Частота дискретизации		44,1 кГц
А/Ц-преобразование		24-бит 128-кратный оверсэмплинг
Ц/А-преобразование		24-бит 128-кратный оверсэмплинг
Обработка сигналов		32-бит
Частотные характеристики		20 Гц - 20 кГц (+0,5 дБ / -0,5 дБ) (нагрузка 10 кОм)
Дисплей		Цветной ЖК-экран TFT с диагональю 4,3 дюйма (480 × 272)
Входы	INPUT	Стандартный моно разъем Номинальный входной уровень: -20 дБн Входное сопротивление (линейное): 500 кОм
	RETURN	Стандартный моно разъем Номинальный входной уровень: -20 дБн Входное сопротивление (линейное): 1 МОм
	AUX	Сtereo мини разъем Номинальный входной уровень: -10 дБу Входное сопротивление (линейное): 10 кОм
Выходы	Правый	Стандартный моно разъем Макс. выходной уровень: +11,4 дБн (при выходном сопротивлении 10 кОм или выше)
	Левый/MONO Наушники	Стандартный стерео разъем Макс. выходной уровень: +11,4 дБн (при выходном сопротивлении 10 кОм или выше) Наушники 24 мВт + 24 мВт (при нагрузке 32 Ом)
	SEND	Стандартный моно разъем Макс. выходной уровень: +11,4 дБн (при выходном сопротивлении 10 кОм или выше)
Вход S/N		123 дБ
Минимальный уровень шума	L/R	-99,3 дБн
	SEND	-99,0 дБн
Вход Control		Вход FP02M
Питание		Адаптер (9В постоянного тока, 500 мА, центральный минус) (ZOOM AD-16)
USB		Порт: USB 2.0 Micro-B/Поддерживаемый тип кабеля: Micro-B Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Аудиоинтерфейс: USB 2.0 Full Speed, 44,1 кГц / 32-бит, 2 входа, 2 выхода • Используйте USB-кабель, поддерживающий передачу данных. Питание USB не поддерживается.
SD-карта	Стандарты	Карты, поддерживающие спецификации SD/SDHC/SDXC (класс 10 или выше)
	Лупер	44,1 кГц / 16 бит стерео WAV
	IR	44,1–192 кГц, 16/24/32 бит WAV
Дистанционное управление		ZOOM BTA-1 или другой совместимый беспроводной адаптер
Габариты		228 мм (Д) × 418 мм (Ш) × 65 мм (В)
Вес		1,94 кг

Примечание: 0 дБн = 0,775 В



**ZOOM CORPORATION**

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

Z2I-4197-02