



# HX EDIT

**取扱説明書 >**

本説明書ではLine 6 HX Editの特徴や機能を詳しくご紹介します。

# Contents

<b>ワークフロー</b>	<b>2</b>	フェイスバリットの管理	21	<b>Preferences/Aboutボックス</b>	<b>51</b>
何ができますか?	2	フェイスバリットの読み込みと書き出し	22	Preferencesウィンドウ	51
マーケットプレイス	2	<b>エディターの機能</b>	<b>23</b>	About/LegalボックスとHelp	53
ワークフロー・オーバービュー	2	プリセット名の変更と保存	24	<b>マーケットプレイス</b>	
コンピュータとの接続	2	スナップショットの設定と管理	24	<b>とアカウント</b>	<b>54</b>
マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート	3	Undo/Redo	25	マーケットプレイス	54
<b>プリセットの互換性</b>	<b>4</b>	タップ・テンポの編集	26	My Accountメニュー	55
Helix Nativeとのプリセットの互換性	4	デバイスの完全なバックアップの作成と復元	27	サインイン/サインアウト	55
プリセットの変換	4	バックアップからファイルを抽出する	28	コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ	56
機能の互換性	7	<b>シグナル・フロー・ウィンドウ</b>	<b>30</b>	<b>モデル・リスト</b>	<b>57</b>
<b>GUI オーバービュー</b>	<b>9</b>	ブロックの移動とシグナル・フローのアレンジ	31	エフェクト・モデル	57
アプリケーション・ウィンドウのサイズ変更	9	スプリット・パス・オプション	31	アンブ・モデル	63
アプリケーション・メニュー	10	ブロックのカット、コピー、ペーストとクリア	32	スピーカー・キャビネット・モデル	66
Preferences, Help & Account オプション	12	ブロックのフェイスバリットへの追加	34	Cabモデル	66
<b>プリセット・パネル</b>	<b>13</b>	ユーザー・モデル・デフォルトの設定	34	マイク・モデル	67
プレミアム・マーケットプレイス・プリセット	13	<b>エディット・タブ</b>	<b>35</b>	レガシー・キャビ・モデル	68
プリセットの選択、ロード&セーブ	13	モデルの選択	35	Legacyマイクロフォン・モデル	69
プリセットの読み込みと書き出し選択	14	モデルのパラメータ編集	36	<b>キーボード・ショートカット</b>	<b>72</b>
プリセットの名称変更、並べ替え、コピー&ペースト	14	リンク・デュアル・キャビ	37	Command Center, Global EQ & Preferencesウィンドウの	
プリセットのドラッグ&ドロップ	14	インプット、アウトプット、ミキサー・ブロックの編集	37	ショートカット	80
セットリストの読み込みと書き出し	14	L6 LINK - Powercab Plus&DT 25/50アンブオプション	38	その他のマウスの動作に関して	83
バンドルの読み込みと書き出し	15	<b>バイパス/コントローラー・アサイン・タブ</b>	<b>39</b>	<b>ファームウェア・アップデートと関連資料</b>	<b>84</b>
<b>インパルス・パネル</b>	<b>16</b>	アサインの編集	39	Helix/HXデバイスのファームウェア・アップデート	84
インパルス・レスポンス (IR) とは?	16	バイパス・アサインの作成	40	Line 6 Central Appを使用する	87
インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し	16	コントローラー・アサインの作成	42	関連資料	88
IRの名称設定、コピー、ペーストと削除	17	<b>コマンド・センター・ウィンドウ</b>	<b>46</b>		
Single/Dual IR ブロック	18	コマンド・センター・アサインの作成	46		
<b>フェイスバリット・パネル</b>	<b>20</b>	フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ	49		
フェイスバリット・ブロックの追加	20	<b>グローバルEQ・ウィンドウ</b>	<b>50</b>		
プリセットへのフェイスバリットの追加	21	グローバルEQのパラメータ調整	50		

© 2023 Yamaha Guitar Group, Inc. All rights reserved.

Line 6, the Line 6 logo, Ampeg, Powercab, Helix, the Helix logo, HX Stomp, and HX Effects are trademarks or registered trademarks of Yamaha Guitar Group, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Apple, Mac and macOS are trademarks of Apple, Inc. registered in the U.S. and other countries. Apple is not responsible for the operation of this product or its compliance with safety and regulatory standards. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

# ワークフロー

HX® Editの取扱説明書によるぞ! この説明書では、Helixデバイス(Helix®, Helix Rackおよび Helix LT)だけでなく、HXデバイス(HX Stomp™、HX Stomp XLおよびHX Effects™)と接続してご使用いただけるHX Editのv3.70の特徴や機能を詳細にご説明します。特に説明がない限りMacでもPCでも全ての操作や機能は同じです。あわせて、ご使用になるデバイスの[取扱説明書](#)を詳細にご確認いただくことをお勧めします。

## 何ができますか?

HX Editは、Line 6® HelixデバイスやHXデバイスとご使用いただけるシンプルかつパワフルなエディター、プリセット管理、IRマネージャー・アプリケーションです。このアプリをご使用いただくことで、カスタマイズやバックアップ、またプリセットやセッテリストの管理が簡単に行えるだけでなく、インパルス・レスポンスも管理できます。

HX Edit v3.70は、ファームウェア・バージョンが3.10以降のHelix(Helix, Helix RackとHelix LT)デバイスやHX(HX Stomp XL, HX StompとHX Effects)デバイスで使用するエディター/ライブラリアン・ソフトウェアです。最適な状態でご使用いただくためにHX Edit、ドライバーやデバイスのファームウェアは(ご使用の場合はHelix Nativeも)、最新の状態でご使用いただくことを推奨します。もし何らかの理由で3.00よりも前のファームウェアでデバイスをご使用になりたい場合は、正しく動作させるために、ファームウェアとソフトウェアのバージョンを確実に一致させる必要があります。

**!** \*重要! HelixやHXデバイスのファームウェア・バージョン3.00以降でご使用になる場合はHX Editもバージョンv3.70以降で使用する必要があります。

現在HX Editをver3.01で使用している場合は、HelixまたはHXデバイスをインターネット接続がアクティブなコンピュータに接続し、HX Editを起動してください。内蔵されているアップデートが、最新のHX Editとデバイスのファームウェアを数分で見つけます。[P84](#) "ファームウェア・アップデートと関連資料"参照

**!** NOTE:ご使用になるHelixやHXデバイスによってインプット、アウトプット、シグナル・フローの内容が異なります。この後の章では、HX EditでのHelixやHXデバイスの特徴的な機能を紹介しています。

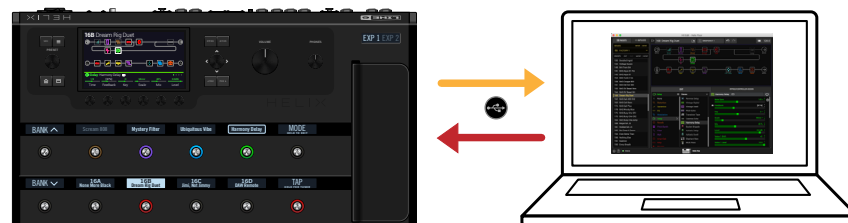
## マーケットプレイス

HelixやHXデバイス (Helix Nativeも!) をより強化するサード・パーティ製のアドオン・アセットを探すことができるLine 6 Marketplace online shopにアクセスしてみてください。このマニュアルを作成している時点で、すでにプロフェッショナルが作成したプリセットやIRを手に入れることができるようになっています。マーケットプレイス上で製品ニュースや告知をまめにチェックしましょう。マーケットプレイスのプレミアム・アセットをご使用になるには、HX Editを使用してオーサライズを行う必要があるため、コンピュータをインターネットに接続する必要があります。[P 54参照](#)をご参照下さい。

## ワークフロー・オーバービュー

HX Editを起動すると、HelixやHXデバイスの内蔵メモリの全てのプリセットとIRを自動的に同期します。左側のライブラリアン・パネルにデバイス内のプリセットとIRが表示されます。このソフトウェアでプリセットやIRをコンピュータ上に書き出すことで、仮想ライブラリが無制限に作成でき、それらをいつでもデバイス上に読み込むことができます。これらのライブラリアン・パネルでは簡単に名称変更や並び替えができ、数分でHelixやHXデバイスのフル・バックアップの作成や復元が行える機能も搭載しています。

右側のエディター・パネルには、現在呼び出されているプリセットの内容が表示されます。ここでプリセットのロードや編集が行え、バイパスやコントローラー・アサインの設定やスナップショットの作成や編集が行えます。接続している間は、アプリケーションとデバイスの内蔵メモリで交わされる情報交換は瞬時に行われます。シグナル・フローやインスペクタ・ウィンドウのパラメータの変化だけでなく、ライブラリアンの全てのプリセット、セッテリストやIRの変更もすぐにデバイスにも反映されます。その逆も然りです。



この双方向の通信機能により、送受信や手動での同期を行うことなくリアルタイムにプリセットやセッテリストの調整が行えます。

**!** 警告: プリセットやインパルス・レスポンスを上書きしてしまうと元に戻すことはできないので気をつけてください! バックアップの作成&復元機能を使用すればHelixやHXデバイスを元の状態に戻すことができます。[P27](#) "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"をご参照ください。

## コンピュータとの接続

HX Editをご使用になるには、HelixやHXデバイスをコンピュータのUSB 2 (またはそれ以上) ポートと接続してください。

**!** NOTE: Windows®でご使用になる場合は、必ず最新のLine 6ドライバーをインストールするようにしてください。Macでご使用の場合はドライバーのインストールは必要ありません。初期設定ではインストール時に全てのドライバーが最新の状態でインストールされるように選択されています。最新のHX Editのインストーラーはいつでも<https://jp.line6.com/software>より入手できます。

✕ ⑧ 他のLine 6アプリケーションが起動中の場合は終了してください。Helixデバイスの電源を入れ、HX Editを起動してください。

- Mac: アプリケーション > Line 6 > HX Edit
- Windows: スタートボタン・メニュー > すべてのプログラム > Line 6 > HX Edit

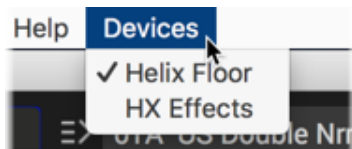
起動するとアプリケーションはHelixを検出し、自動的に読み込みを行って本体のプリセットやインパルス・レスポンスを表示します。全てのプリセット情報がロードされるまでには数秒要します。

## マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート

HX Editアプリケーションは、複数台接続したHelixやHXデバイスの同時使用をサポートしており、それぞれのアプリケーション・ウィンドウが表示されます。それぞれのウィンドウは画面上の任意の場所に配置したりサイズ変更が可能で、これによって簡単に参照、プリセットやセットリストの編集を行えるだけでなく、USB接続されている異なるデバイス間でプリセットやIRのドラッグ&ドロップが行えます。[P9 "GUI オーバービュー"](#)をご参照ください。

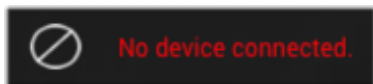
**TIP:** HX Editのデバイスのウィンドウに呼び出されているプリセットから、他のデバイスのウィンドウにコピー&ペーストのコマンドを使用したり、ドラッグ&ドロップすることでブロックやセッティングをコピーすることができます!

接続した異なるデバイスのそれぞれのウィンドウにアクセスするには、シンプルにHX EditのDevicesメニューから表示したいデバイスを選択し、HX Editウィンドウを最前面に移動します。デバイス名の左側のチェックマークは、そのデバイスのウィンドウが最前面に表示されていることを意味しています。接続が失われたデバイスがある場合は、このメニュー内に"Not Connected"が表示されます



デバイス・メニューで、接続した2つのデバイスウィンドウが表示され、Helix Floorのウィンドウが最前面に表示されている場合

アプリケーション下部に接続されたHelix/HXデバイスの種類やファームウェア・バージョン、もしくはデバイスが検出されていない(No device connected)という警告が表示されます。



HX Editメイン・ウィンドウ下部のデバイス表示

各デバイスのHX Editウィンドウには、それぞれのコマンドセンターやグローバルEQのフローティング・ウィンドウも含まれます。[P46 "コマンド・センター・ウィンドウ"](#)や[P50 "グローバルEQ・ウィンドウ"](#)をご参照ください。

**NOTE:** macOSをご使用の場合、全てのウィンドウを閉じてもHX Editを終了したことにはなりません。マルチ・ウィンドウに対応した他のmacOSアプリケーションと同様に、メイン・メニューからQuit HX Editを使用する必要があります。(Cmd+Qのショートカットを使うとさらに簡単です。)

# プリセットの互換性

この説明書では、HX Editのバージョンv3.70を対象にしています。HX EditとHelixおよびHXデバイスとの互換性や最適なパフォーマンスを得る最も簡単な方法は、最新のバージョンにアップデートすることです。HX Editでは自動的に最新バージョンをチェックし、接続したHelixやHXデバイスのファームウェアを最新バージョンにアップデートできます。[P84「ファームウェア・アップデートと関連資料」](#)をご参照ください。

Helixのプリセット・ファイルはHelixデバイス (Helix, Helix Rack, Helix LT) と同様にHelix® Nativeとも共有できます。それに加えてHX EditとHelix Nativeで互いのプリセットを使用できる機能を搭載し、さらにHelix Nativeは選択可能なハードウェア互換モードを搭載しています。この章ではたくさんのプリセットをHelixやHX(HX Stomp XL, HX Stomp, and HX Effects)デバイス、Helix Nativeの間で相互共有を可能にする機能をご説明します。

**!** **\*重要!** バージョン3.70またはそれ以降のバージョン)のHX Edit、Helix/HXデバイス、Helix Nativeから保存または書き出されたプリセットは、それ以前のバージョンとは互換性がありません。最新のソフトウェアやファームウェアにアップデートする前に、すべてのプリセットのバックアップを取っておくことを強くおすすめします。

**TIP:** HX Editで開いている複数のデバイス・ウィンドウ間と同様に、HX EditとHelix Nativeとの間でも、現在開いているセッティングや、個々のブロックのコピー＆ペーストやドラッグ＆ドロップが可能です。ブロックのコピー＆ペーストもご参照ください。

## Helix Nativeとのプリセットの互換性

HelixやHXデバイスの全てのプリセット、セツリストやバンドルは、Helix Nativeのハードウェア互換モード (HCモード) を使用することで、HX Edit(v3.0およびそれ以後)とHelix Native(v3.0およびそれ以後)間でも互換性があります。上記の通り、Helix/HXデバイスのファームウェアとHelix Native v3.xxでエクスポートまたは保存されたプリセットは、それ以前のバージョンとは互換性がありません。

HX Editを使用してデバイスのプリセット (セツリストもしくはバンドル) が書き出されると、Helix Nativeはインポート時にどのデバイスで作成されたか判別し、自動的にデバイスのタイプに合わせてHCモードを変更するため、そのトーンを完璧にサポートします。同様にHelix NativeのHCモードに合わせて書き出されたプリセットは使用するHelixやHXデバイスと完全互換します。

Helix Nativeもプリセット移植機能を搭載しています (HX Editも搭載しています - 次のセクションをご参照ください)。Helix Nativeにプリセットを呼び出した場合 (HX Editのプリセット・ライブラリから、もしくはコンピュータのフォルダから直接Helix Nativeのシグナル・フローにドラッグ＆ドロップした場合)、元のプリセットのフォーマットに合うようにHCモードを変更するか、現在設定しているHCモードに合わせて移植するかを選択を促されます。

このプリセットの互換性はLine 6の"Studio to Stage"というコンセプトに基づいており、HX EditとHelix Native間で音色のロード、編集や移植が行えるようになっています! Helix Nativeは、Helixハードウェア上のプリセットやIRから独立した独自のプリセット & IRライブラリを維持します。詳しくは[Helix Native Pilot's Guide](#) (英語) をご参照下さい。

**TIP:** もしHelix Nativeもお使いの場合は、プリセットの互換性を最大限使用するために推奨される互換性のあるHelixのバージョン (HelixやHXデバイスのファームウェア・バージョンHelix Nativeの>About box")を確認してください。デバイスのファームウェア、HX Edit、Helix Nativeのいずれも常に最新バージョンしておくことを強くお勧めします。

Helixのデバイスのタイプによって入出力が異なるため、いくつかのセッティングに不一致が生じるだけでなく、サポートされるブロックやコントローラーのタイプも異なるため、デバイスやHX EditとHelix Native間でプリセットを共有した場合に影響を及ぼすことがあります。この章の後の項目でプリセットとセッティングの共有に関して詳しくご説明します。

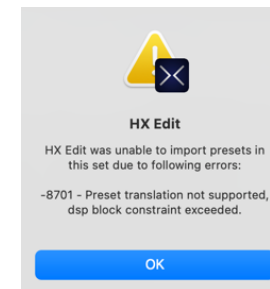
## プリセットの変換

HX Editのプリセット・ライブラリにプリセットを読み込んだ時に、アプリケーションはどのデバイス (Helix, HX Effects, HX Stomp, HX Stomp XL) で作成されたか自動的に判別します。

**NOTE:** 前述の通り、Helix Nativeで書き出されたプリセットを読み込もうとした場合に、ハードウェア互換モードがそのデバイスタイプのフォーマットを決定します。

HX Editのウィンドウの現在接続されているデバイスと、プリセットを作成したデバイスが異なる場合、HX Editは自動的にプリセットを接続しているデバイスのフォーマットに変換しようとします。変換が成功するとプリセットはデバイスのライブラリに読み込まれます。

接続しているデバイス以上 (もしくはHelix NativeのHXモード) の処理能力や機能があるデバイスで作成したプリセットは移植できません (例えばシグナル・パスの数や上限を超えるブロック数やタイプ他)。プリセットが移植できない場合は、エラー・ウィンドウを見ることでプリセットに互換性がないことと、原因を知ることができ、読み込みもキャンセルされます。例えば、Helixで書き出したアンプ・モデルを含むプリセットをHX Effects (HX Effectsはアンプ・モデルを持っていません) に読み込ませようとしても移植することはできず、下のようなエラー・メッセージが表示されます。



読み込み時にプリセットが移植できない場合に表示されるエラー・メッセージ

## 機能比較表

下の表では、HelixやHXのハードウェアのタイプによってプリセットの変換に影響する、主な相違点を表しています。さらにHelix NativeはHCモードの“Off”を選択できます。Helix NativeでこのHCモードをOffにした場合は、ブロック・タイプやDSPの上限などの制限をほとんど受けません。その結果、HCモードをOffの状態を書き出したプリセットはHelixやHXデバイスの処理能力の上限を超える場合もあり得ます。あるデバイス (Helix NativeのHCモード含む) で作成したプリセットが他のデバイスに移植できるかどうか、この表を参考にしてください。また、プリセット移植の互換表もご参照ください。

DEVICE / HC MODE 機能比較表					
機能	デバイスタイプ、もしくはHCモード:				
	Off (Helix Nativeのみ)	Helix	HX Stomp XL	HX Stomp	HX Effects
内蔵モデル	全てのv3.70 Helixモデル			6 Switch Looperを除く 全てのv3.70 Helixモデル	
パスの最大ブロック数	16	16	8	8	9
パスごとのブロック・タイプ による最大数	なし	アンプ×2 シングル・キャビ×2もしくはデュアル・キャビ×1* シングルIR×2(1,024 サンプル)もしくはシングルIR×1(2,048 サンプル)、1×デュアルIR 1 Poly Pitch エフェクト†			
DSP処理能力	なし	Helixと同じ	HX Stomp XL と同じ	HX Stomp と同じ	HX Effects と同じ
プリセットごとのスナップシ ョット数	8	8	4	3	4
プリセット・ライブラリ (HC modeごとに 独立)	8セットリスト、最大1,024プリセット 各バンク4プリセット バンドル対応		1セットリスト 最大128プリセット 各バンク4プリセット	1セットリスト 最大126プリセット 各バンク3プリセット	1セットリスト 最大128プリセット 各バンク4プリセット
インパルス・ライブラリ フェイバリット・ライブラリ (HC modeで共通)	各最大128のUser IRとフェイバリットを保有可能				

\*レガシーとIRベースのCabブロックの最大数は互いに独立しており、同じパスに両方のタイプをそれぞれの最大数まで組み合わせることができます (パスのDSPの上限を超えない限り)。IRベースのCabブロックとIRタイプのブロックは、1つのパスあたり最大Single×2またはDual×1の最大数を共有しています。P35 “DSPリミットと使用可能なモデル”もご参照ください。

†ポリピッチ・タイプのエフェクトとは、ポリフォニック・ピッチのプロセッシングを使用するエフェクトを指します: Delay - Poly Sustain, Modulation - Poly Detune, および Pitch/Synth - Poly Pitch, Poly wahm, Poly capo, 12-string



**NOTE:** 同様に、一度に複数のプリセットやセットリスト、バンドルを読み込んだ際に、プリセットがデバイスに移植できない場合、移植できなかったプリセットがエラー・ウィンドウに表示され読み込まれませんが、適正なプリセットは移植と読み込みに成功します。

インプット・ブロックやアウトプット・ブロックの選択肢やコントローラーのサポートは、HelixやHXデバイスによって異なります (例えばHX EffectsはHelixのようにVariaxの入力やEXP 3ペダル端子を持っていません)。こうした非互換機能はプリセットの移植の妨げにはならず、セッティングは自動的に変更もしくは無視されます。典型的な例として、互換性のないインプット/アウトプット・ブロックは、通常のMain in、Main Outにリセットされ、サポートされていないコントローラーのアサインはプリセットから削除されます。

## プリセット移植の互換表

下の表ではそれぞれのデバイス(もしくはHelix Nativeの各HCモード)からのプリセット互換の機能の概要を表しています。

プリセット移植互換					
	対象となる移植先:				
	HC mode Off (Helix Native)	Helix (Floor, Rack, LT)	HX Stomp XL	HX Stomp	HX Effects
Helix Native HCモード Off	✓	Helixのブロック数やDSPの限界を超えない場合	HX Stomp XLのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合	HX Stompのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合 3以上のスナップショットは破棄されます。	HX Effectsのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合 4以上のスナップショットは破棄されます。
Helix (Rack, Floor, LT) もしくは Helix Native Helixモード	✓	✓	HX Stompのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合 4以上のスナップショットは破棄されます。	HX Stompのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合 3以上のスナップショットは破棄されます。	HX Effectsのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合 4以上のスナップショットは破棄されます。
HX Stomp XL もしくは Helix Native HX Stomp XLモード	✓	✓	✓	✓ 3以上のスナップショットは破棄されます。	HX Effectsのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合
HX Stomp もしくは Helix Native HX Stompモード	✓	✓	✓	✓	HX Effectsのブロックやパスの数とDSPの限界を超えない場合
HX Effects もしくは Helix Native HX Effectsモード	✓	✓	✓	✓ 3以上のスナップショットは破棄されます。	✓

## 機能の互換性

この項では、デバイス・タイプ間、およびHX EditとHelix Native間の主要な機能の互換性の詳細を説明します。

### HX Editバックアップ・ファイル

HX Editには、HelixやHX デバイスのプリセットやインパルス・レスポンス、グローバル・セッティングの復元が行えるHelixのバックアップ・ファイル(.hxb)が作成できる機能が含まれています(P.27参照)。Helixのバックアップ・ファイルは、個別のデバイス・タイプに対して作成されるので、異なるタイプのデバイスに接続された場合、ファイルを開くことも利用することもできません。

Helix Nativeはこのバックアップの機能を持っていないので、Helixバックアップ・ファイル(.hxb)を作成することも開くこともできません。

### ブロックのコピーとペースト

ブロックのCopyとPasteコマンドを使用することで、HX Edit内、またHelixやHXデバイスが接続された複数のHX Editウィンドウ、すべてのHelix Nativeのインスタンスとの間でプリセットやブロックをコピー＆ペーストすることができます。ブロックを現在呼び出されているプリセット内にドラッグ＆ドロップで移動させたり、他のデバイスのHX Editウィンドウにコピーすることもできます。いくつかのブロック・タイプをコピー、ペーストまたは移動しようとした際、元のHelix/HXデバイス(またはHelix Nativeの元のHCモード)と移植先によっては制限がかかることがあります。P.32「[ブロックのカット、コピー、ペーストとクリア](#)」をご参照ください。


### スナップショットのコピーとペースト

呼び出されているスナップショットおよび、その全てのセッティングは、Copy SnapshotやPaste Snapshotコマンドを使用することで、HX EditのプリセットやHelix Nativeのプリセット内にコピー＆ペーストすることができます。スナップショットの設定と管理(P.17)もご参照ください。

### コマンド・センターのコピーとペースト

コマンド・センター・ウィンドウ内でのフットスイッチやEXPペダルや他のコントローラーに作成されたコマンドのアサインは、コマンド・センターのコピー＆ペースト機能を使用してコントローラーをコピーでき、同様に他のHX Edit内のプリセットからに現在呼び出されているHX Editのデバイスのウィンドウにもコピーできます。

Helix Nativeはコマンド・センターの機能がないので、HX EditとHelix Native間ではコマンド・センターのアサインはコピーできません。P.46「[コマンド・センター・ウィンドウ](#)」をご参照ください。

 **\*NOTE:** ファームウェア・バージョン3.0以後のHX Stompは、コマンド・センターが搭載されています。

## インプットとアウトプット・ブロックのセッティング

HelixやHXハードウェアから書き出したプリセットを、異なるタイプのデバイスを接続したHX Editに読み込む場合 — 接続されたデバイスが元のデバイスと同じオプションを持たない場合、プリセットの移植の過程でインプット/アウトプット・ブロックは、“Multi”/“Main”に変更されます。P.4「[プリセットの変換](#)」もご参照ください。

Helix Nativeから書き出したプリセットをHelixやHXハードウェアに読み込む場合 — 初期値で“Host”に設定されている全てのインプット/アウトプット・ブロックはHelixデバイスでは“Multi”、HXデバイスでは“Main”に設定されます。“None”に設定されたインプット・ブロックはハードウェアでも“None”に設定されます。


HelixやHXハードウェアから書き出したプリセットをHelix Nativeに読み込む場合 — 全てのインプット/アウトプット・ブロック(“None”以外)はプラグイン内では“Host”に設定されます。“None”に設定されたインプット・ブロックはプラグインでも“None”に設定されます。

### ハードウェア・ブロック (Send, Return, FX Loop & Looper)

HelixやHXハードウェアから書き出したプリセットをHelix Nativeに読み込む場合 — これらのハードウェア・ブロックはHelixやHXデバイスだけの機能です。Helix Native内ではこれらのブロックはルーティング機能を持たず、パラメータも編集できません。

### インパルス・レスポンス

インパルス・レスポンス(IR)ファイルは、HelixやHXデバイスだけでなく、Helix Nativeの全てのHCモードのIRブロックで使用することができます。Helix NativeとHelixやHXデバイスでHelixのプリセットを共有したい場合は、それぞれのIRライブラリを同じように構築することで、同じIRをプリセットの中で使用することができます。(P.16参照)

 **NOTE:** Line 6マーケットプレイス・オンラインショップやサード・パーティ製のIRは、全てのHelixやHXデバイス、Helix Nativeをサポートされています。これらのIRは、HX EditおよびHelix NativeのIRライブラリ・ウィンドウ間での読み込みや書き出し、ドラッグ＆ドロップに対応しています。

### フェイバリット

HelixおよびHXデバイスで作成されたフェイバリットおよびHX Editから書き出されたフェイバリット・ファイル(.fav)は、対象のモデルがサポートされている限りにおいては、どのHelixやHXデバイス、およびHelix Nativeとも互換性があります。(P.20参照)



## コントローラー・アサイン

コントローラー・アサインのタイプは、例えばHelix Floorで作成したプリセットにHelix LTやHXデバイスでは使用できないEXP 3が含まれているというように、HelixとHXデバイス間でも異なります。そのため、HX Editで異なるデバイスにプリセットを読み込んだり移植した場合にサポートされてないアサインは破棄されます。

Helix Nativeは、HX Editで書き出されたプリセット内のハードウェア・ベース（フットスイッチやEXPのコントローラー、VariacやPowercabのパラメータ・アサイン、コマンド・センター）のバイパスは、使用することはできません。Helix/HXハードウェアでのみサポートされているこのようなアサインは、プリセット内でそのまま保持されますが、Helix Nativeでは無視されます（スナップショットとMIDI InタイプのアサインはHelix/HXハードウェアとHelix Native両方でサポートされます）。Helix Nativeは“オートメーション・コントローラー・タイプのアサイン”のような独自のプラグインのパラメータ作成機能を持っていますが、Helix NativeのプリセットをHX Editに読み込んだ際には同じように無視されます。

**TIP:** Helix Nativeには、アサイン・タブ内に、設定されているハードウェア・ベースのアサインの表示/非表示を選択するPreferencesオプションがあります

**NOTE:** 初期状態では、フットスイッチ、Variacノブ、MIDIタイプのコントローラー用に作成されたすべてのコントローラー・アサインは、スナップショット・アサインでも自動的に有効になります。オプションとして、パラメータのスナップショット・コントロールを Off に設定することで、スナップショットへのアサインを無効にすることができます。[P.40参照](#)

## MIDI Inのバイパスとコントローラー・アサイン

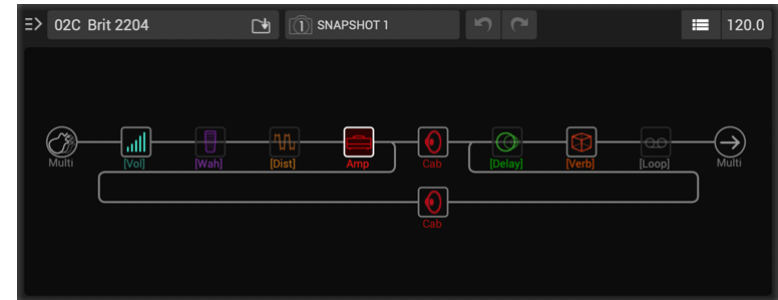
HX Editを使用することで、外部MIDIコントローラー・デバイスやMIDIソフトウェアを経由して、ほとんどのブロックのバイパス状態をリモートで切り替えるMIDI In バイパス・アサインや、ほとんどのHelixのパラメータをコントロールできるMIDI In コントローラー・アサインを作成することができます。HX Editで書き出されたプリセット内のMIDI In アサインは、他のHelixやHXデバイスに読み込んだ場合や、同様にHelix Nativeもサポートしていません。[P.40 “バイパス・アサインの作成”](#)をご参照ください。

## DSPリミット

HelixとHXデバイスでプリセットの互換性を保持するために、Helix NativeのHCモードでは個別のハードウェア（プリセット・スピルオーバーの項もご参照ください）のリミットに合わせたDSPリミットをプリセットに組み込みます。このルール例外はHelix Native使用時にHCモードのセッティングを“Off”にした場合です。この設定により、プリセット上のDSPリミットおよび他のいくつかの制限を実質的に無効にすることができます。そのため、HCモードを“Off”にした状態で書き出したプリセットは、HX Editでどのデバイスにも移植できない場合があります。[P.4 “Helix Nativeとのプリセットの互換性”](#)をご参照ください。

## プリセット・スピルオーバー・モード

Helix Floor、RackおよびLTは、アクティブにした際、DSPの50%を使用して、ディレイやリバーブの減衰を完全に“スピルオーバー”させたり、プリセット間のスムーズな切替を可能にするプリセット・スピルオーバー・モードを搭載しています（本体のGlobal Settings>Preferencesでアクティブの場合）。このモードを使用するためにデバイスはシグナル・フローをPath1のみに限定します（Path2は非表示になります）。そのため、接続されたHelixのプリセット・スピルオーバー・モードがアクティブの場合、HelixのプリセットをロードするとPath1の表示とサウンドのみが有効となり（下のHX Edit画像）、Path2で設定したバイパス・アサインやコントローラー・アサインは機能しなくなります。



シグナル・フローに表示される1列のみのシグナルパス

プリセットのPath 2にブロックを含むプリセットは、スピルオーバーがアクティブな状態で保存されたとしても、スピルオーバーをOffにしない限りプリセットのPath2は表示されません。ですので、このモードでしか使わないプリセットを作成する場合は、Path 2のブロックや設定を気にかける必要がないよう、プリセット・スピルオーバーをOnにした状態でプリセットを作成するのがベストな方法と言えます。

**NOTE:** スピルオーバー・モード使用時に、プリセットのPath1AとPath 2Aのアウトプット・ブロックの設定をHelix本体のアウトプットに設定されているか確認する必要があります。（例えばインポートしたプリセットのPath 1のアウトプット・ブロックがPath 2Aに設定されていると、アウトプットからサウンドが出力されません）。[Helix オーナーズ・マニュアル](#)で詳細をご確認ください。

## マーケットプレイス・アセット

オンラインのマーケットプレイスで購入されたプレミアム・プリセットやIRは、HelixやHelix Nativeと互換性があります。マーケットプレイスにはHXデバイス専用で作成されたプリセットやバンドルもあります。プレミアムなマーケットプレイスのアセットを読み込むには、オンラインでのライセンスのオーサライズが必要です。[P.54 “マーケットプレイスとアカウント”](#)をご参照ください。

**NOTE:** マーケットプレイスのプレミアム・プリセット/IRを使用するには、バージョン1.70のHelix Nativeとバージョン2.70のHX Editおよびデバイスのファームウェア（もしくはそれ以後のバージョン）が必要になります。

# GUI オーバービュー

HX Editは非常に直感的で使いやすいインターフェイスになっています。メイン・ウィンドウでは自動的に個々のHelixやHXデバイスのタイプを判別し、その全てのセッティングを表示します。

**TIP: P3 "マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート"**でも説明している通り、複数のデバイスを接続している場合には、各デバイスごとに個別のウィンドウが有効になります。

アプリケーション内のウィンドウは3つのメインセクションに分かれています

ライブラリアン・ウィンドウ - プリセットやインパルス・レスポンス(IR)、フェイバリットのファイル管理

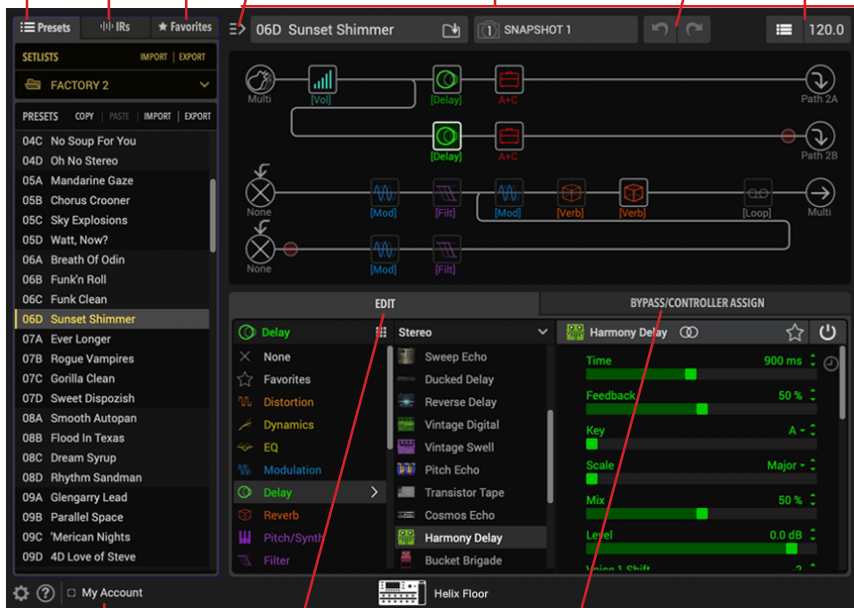
シグナル・フロー・ウィンドウ - アンプ、エフェクト、ミックス・ブロックの追加や移動、シグナル・パスのルーティング全体のカスタマイズ

インスペクター・ウィンドウ - 膨大なコレクションからのモデルの選択、パラメータの編集、バイパスやコントローラーのアサインの作成など

プリセット IRタブ フェイバリット・タブ ライブラリアンの表示/非表示 シグナル・フロー・ウィンドウ Undo/Redo ボタン テンポ・コントロール

ライブラリアン

インスペクター



My Account/Preferences  
メニュー

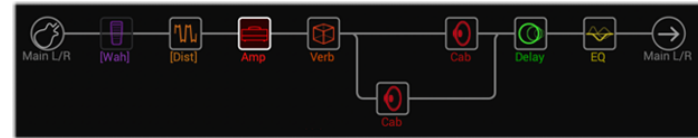
Editタブ

インスペクタ・  
ウィンドウ

Bypass/Controller  
Assignタブ

HX Editのメイン GUI (Helix Floor 接続時)

**TIP:** HXデバイス・オーナー: HXデバイスと接続すると、アプリケーション・ウィンドウはHXハードウェアの画面と同じく1本のシグナル・パスを表示します。この章ではHelixデバイスで解説していますが、ブロックのバイパスや移動、削除、コピー&ペースト、スプリット・パスの作成などもアプリケーションのシグナル・フローから行えます。



HX Edit シグナル・フロー - HX Stomp XLもしくはHX Stomp 接続時



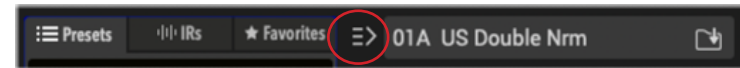
HX Edit シグナル・フロー - HX Effects 接続時

**TIP:** MIDIコントロール・アサインを作成するコマンド・センター、Global EQ (Helix, HX Stomp XL, HX Stompのみ) は、アプリケーションのウィンドウ・メニューから別に表示されます。

## アプリケーション・ウィンドウのサイズ変更

HX Editのメイン・ウィンドウは、スクリーンサイズやワークフローによって最適なサイズに変更することが可能です。コーナーや端の部分をクリック&ドラッグして好みのサイズに調整するか、ウィンドウ最上段の"最大化"ボタンを使用してフルスクリーンモードに変更できます。複数のデバイスを接続している場合は、個別にサイズ変更できます。


プリセット&インパルス・レスポンス、フェイバリットのライブラリアンの表示/非表示を切り換えるには、シグナル・フロー・ウィンドウの左上のボタンをクリックします(もしくはWindowsメニューのライブラリアンの表示/非表示コマンド)。




ライブラリアン・ウィンドウの表示/非表示切り換えボタン

# アプリケーション・メニュー

コンピュータ・スクリーンの最上部 (Mac)、アプリケーション・ウィンドウの最上部 (Windows) に接続しているデバイスのメニューバーがあります。FileおよびEditメニュー内で使用できるコマンドはアプリケーション・ウィンドウ、タブ付パネルおよび特定のフォーカスしているコントロールによって異なります。フォーカスを変更するには、目的のウィンドウ内をクリックするかTABキーを使用します。ここからは、MacおよびWindowsに含まれるアプリケーション・メニューのコマンドの説明になります。[P72 "キーボード・ショートカット"をご参照ください。](#)

 **\*NOTE:** ライブラリアンのプリセットとインパルス・タブをフォーカスすることはできませんが、ライブラリアン・パネルが非表示の場合は青いアウトライン・フォーカス・インジケータは表示されません。ライブラリアンが非表示の場合でも、TABキーを使用することで他のウィンドウにフォーカスを送ることができます。

 **NOTE:** Macの場合、画面上部に共通のメイン・メニューがあります。複数のデバイスを接続して複数のウィンドウを開いている場合、使用できる全てのメニューコマンドとキーボード・ショートカットは最前面にあるアプリケーション・ウィンドウに対して動作します。(デバイス・メニューから操作するデバイスを選択してウィンドウを最前面に移動させてください)

## HX Edit (Macのみ)

- About HX Edit - About HX Editを起動すると、HX Editと接続されたHelixデバイスのファームウェアのバージョン、法律情報が表示されます。
- Check for Updates - 内蔵のアップデートを起動して利用可能なソフトウェアとデバイスのファームウェアのアップデートをインストールするか確認します。[P84 "ファームウェア・アップデートと関連資料"参照](#)
- Preferences - Preferencesを起動すると、アプリケーションとハードウェアのセッティングを選択することができます ([P51 "Preferences/Aboutボックス"参照](#))。アプリケーション・ウィンドウの最下部にある歯車アイコンがデバイスのアイコンをクリックすることでもPreferencesを起動できます。
- Quit HX Edit - 接続された全てのデバイスのアプリケーションを終了します。

## File

プリセット・タブがフォーカスされている場合 (もしくはプリセット・タブがいずれかのウィンドウで表示およびフォーカスされている場合) に下記のコマンドが選択できます。

- Save Preset - デバイスのプリセット・ライブラリに、現在ロードされているプリセットに対して加えた変更を保存します。
- Save Preset As - Save As ウィンドウを表示して、作成したトーンをセットリストやプリセット・ライブラリの任意の場所に保存できます。すでにデバイス内の既存のプリセットが存在する場所を選択した場合は上書きされます。
- Import Preset - プリセット・ファイル(.hlx)をコンピュータからインポートして、選択したライブラリのプリセットと置き換えます。

- Export Preset - プリセットをプリセット・ファイル(.hlx)としてコンピュータに保存します。
- Import Setlist - セットリスト・ファイル (.hls) をコンピュータからインポートして、選択したライブラリのプリセットと置き換えます。(Helixデバイスのみ)
- Export Setlist - セットリストをコンピュータにセットリスト・ファイル(.hls)として保存します。(Helixデバイスのみ)
- Import Bundle - コンピュータ上のバンドル・ファイル(.hnb)を読み込んでHelixの全てのセットリストとプリセットを置き換えます。(Helixデバイスのみ)
- Export Bundle - Helixの全てのセットリストとプリセットを書き出し、コンピュータにバンドル・ファイル(.hnb)として保存します。(Helixデバイスのみ)
- Save Preset - デバイスのプリセット・ライブラリに現在ロードされているプリセットに対して加えた変更を保存します。
- Save Preset As - Save As ウィンドウが表示されている場合、作成したトーンをセットリストやプリセット・ライブラリの任意の場所に保存できます。

インパルス・タブのIRスロットがフォーカスされている場合、さらに下記のコマンドが使用できます。

- Import Impulse - コンピュータ上のインパルス・レスポンスファイルを、ライブラリで選択されているものと置き換えます
- Export Impulse - 選択されているインパルス・レスポンスを書き出して、コンピュータに保存します。

フェイスバレット・タブのフェイスバレット・スロットがフォーカスされている場合、さらに下記のコマンドが使用できます。

- Import Favorite - フェイスバレット・ファイルをコンピュータからインポートします。
- Export Favorite - 選択されたフェイスバレット・ファイルを個別にコンピュータに保存します。

 **TIP:** これらのファイル・メニューの詳細は[P13 "プリセット・パネル"](#)、[P16 "インパルス・パネル"](#)、[P20 "フェイスバレット・パネル"](#)をご参照ください。

下記のファイル・メニュー・コマンドはウィンドウ・フォーカスに関係なく使用できます。


- Create Backup - Create a Helix Backupウィンドウを起動することで、デバイスのプリセット、インパルス・レスポンス、グローバル・セッティング、フェイスバレットおよびユーザー・デフォルトの完全なバックアップを書き出すことができます。[\(P 27参照\)](#)
- Restore From Backup - Restore a Helix Backupウィンドウを起動することで、デバイスに作成しておいたプリセット、インパルス・レスポンス、グローバル・セッティング、フェイスバレット、ユーザー・デフォルトの完全なバックアップを復元することができます。[\(P 27参照\)](#)
- Extract Files From Backup - Extract Files From Backup ウィンドウを起動すると、保存したHelix Backup ファイルの一つを選択でき、バックアップからFavorites、IRs、Presets の抽出するものを選択します。[\(P 28参照\)](#)

- Preferences - (Windowsのみ) Preferencesウィンドウを起動することで、アプリケーションとハードウェアのセッティングにアクセスできます。(P 51参照) アプリケーション・ウィンドウの最下部にある歯車アイコンかデバイスのアイコンをクリックすることでもPreferencesを起動できます。
- Quit - (Windowsのみ) アプリケーションを終了します。

## Edit

タブのフォーカスに関係なく

- Undo - 最後に行った編集工程に戻ります。
- Redo - 最後に行ったUndo前に戻ります。

 **TIP:** 詳細はUndo/Redo (P 25参照) をご参照ください。

プリセット・タブがフォーカスされている場合

- Copy Preset - 選択されたプリセットをクリップボードにコピーします。
- Paste Preset - コピーされたプリセットを選択されたライブラリ内の場所にペーストして置き換えます。
- Select All Presets - 現在選択しているセトリスト内の全てのプリセットを選択します。
- Rename Preset - 現在選択しているプリセットの名称を変更します。

インパルス・タブがフォーカスされている場合

- Copy IR - 選択したIRをクリップボードにコピーします。
- Paste IR - 選択したIRライブラリ内のIRを、最後にコピーしたIRをペーストして置き換えます
- Clear IR - 選択したIRをインパルス・ライブラリから削除します。
- Select All IRs - インパルス・ライブラリ内の全てのIRを選択します。
- Rename IR - 現在選択しているIRの名称を変更します。

フェイバリット・タブがフォーカスされている場合

- Copy Favorite - 選択したフェイバリットをクリップボードにコピーします。
- Paste Favorite - 選択したフェイバリットを、最後にコピーしたフェイバリットにペーストして置き換えます
- Clear Favorite - 選択したフェイバリットをライブラリから削除します。
- Rename Favorite - 現在選択しているフェイバリットの名称を変更します。


シグナル・フロー・ウィンドウがフォーカスされている場合

- Cut Block - 現在選択しているブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーし、シグナル・フローから削除します。
- Copy Block - 現在選択しているブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーします。

- Paste Block - コピーしたブロックのモデルとセッティングを、選択したブロック・ロケーションにペーストします。ペースト先に既存のブロックが選択されている場合は、そのブロックを置き換えます
- Paste Block Before - 既存のブロックが選択されている場合、選択しているブロックの前に、最後にコピーされたブロックのモデルとそのセッティングがペーストされます。
- Paste Block After - 既存のブロックが選択されている場合、選択しているブロックの後ろに、最後にコピーされたブロックのモデルとそのセッティングがペーストされます。
- Clear Block - 選択したブロックの削除
- Rename Preset - 現在ロードしているプリセットの名称を変更します。


コマンドセンター・ウィンドウがフォーカスされている場合

- Cut Command - 選択したコントローラーのコマンド設定 (instant, footswitch, EXP Pedal,もしくはVariaxノブ) をクリップボードにコピーして、コントローラーからコマンドの設定を削除します。
- Copy Command - 選択したコントローラーのコマンド設定をクリップボードにコピーします。
- Paste Command - 最後にコピーしたコントローラーのコマンド設定をペーストして置き換えます
- Clear Command - 選択したコントローラーのコマンド設定を削除します

 **NOTE:** "コマンド・センター・ウィンドウ"を起動中に下記の方法でコマンドのエディット画面にアクセスできます。

Mac - コマンドセンター・ウィンドウがフォーカスされている場合、画面上部のEditメニューからアクセスできます。

Windows - コマンドセンター・ウィンドウはEditメニューに含まれています。

 **TIP:** Copy BlockとPaste Blockは、ブロックのドラッグ&ドロップ同様に、HX EditとHelix Native間をまたいで使用することもできます。P32 "ブロックのカット、コピー、ペーストとクリア"をご参照ください。

## Snapshots

- Copy Snapshot - 現在呼び出されているプリセットのスナップショットをクリップボードにコピーします。
- Paste Snapshot - 最後にコピーしたスナップショットの内容を、現在呼び出されているプリセットのスナップショットの内容と置き換えます。
- Rename Snapshot - 現在呼び出されているスナップショットの名称が変更できます。(Helix, HX Effectsデバイスのみ)。
- Snapshots - 使用中のプリセットに含まれる全てのスナップショットを、ここから直接選択することができます。(Helixデバイスは8スナップショット、HX Stomp XLとHX Effectsは4スナップショット、HX Stompは3スナップショット)

**NOTE:** "コマンド・センター・ウィンドウ"を起動中に下記の方法でスナップショットのエディット画面にアクセスできます。

Mac - コマンドセンター・ウィンドウがフォーカスされている場合、画面上部のEditメニューからアクセスできます。

Windows - コマンドセンター・ウィンドウはEditメニューに含まれています。

**TIP:** 詳細はP24 "スナップショットの設定と管理"参照してください。

## Window

- Show / Hide Librarian - デバイス・ウィンドウでプリセット/インパルス/フェイバリット ライブラリアンの表示/非表示を切り替えます。
- Command Center - コマンド・センター・ウィンドウを表示します。(Helix、HX Effectsデバイスのみ) - [P 46参照](#)
- Global EQ - グローバルEQ・ウィンドウを表示します。 - [P 50参照](#)
- Close - コマンド・センター、グローバルEQ、またはメイン・アプリケーションでフォーカスされたウィンドウを閉じます。メインの HX Editウィンドウは、デバイスのメニュー・コマンドを使用して再度開くことができます。

## Help

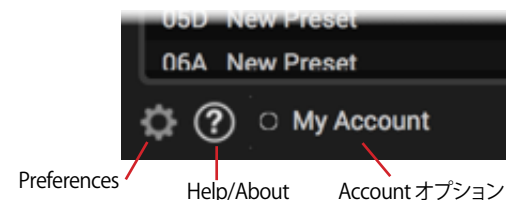
- HX Edit Online Help - HX EditやHelix & HXデバイスの役に立つ情報が見つかるLine6.com (英語) のサポートサイトにアクセスします。
- HX Edit Application Pilot's Guide - 現在お読みのマニュアルのPDF (英語版) が起動します。
- Check for Updates - 内蔵のアップデートを起動して利用可能なソフトウェアとデバイスのファームウェアのアップデートをインストールするか確認します。[P84 "ファームウェア・アップデートと関連資料"参照](#)
- About HX Edit - (Windowsのみ) ソフトウェアのバージョンや法律情報を含むAboutを起動します。

## Devices

接続されたHelixやHXデバイスごとに、HX Editのアプリケーション・ウィンドウに選択肢として表示されます。メニューのデバイスを選択すると、そのデバイスのHX Editの画面が最前面にない場合は前面に移動させ、最小化したり閉じている場合はウィンドウを展開します。デバイス名の左側にあるチェックマークはそのウィンドウが最前面にあることを表します。[P3 "マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート"もご参照ください。](#)

## Preferences, Help & Account オプション

アプリケーション・ウィンドウの左下のメニューボタンをクリックすることで、アプリケーションのPreferences、Help/About([P 51参照](#))およびMy Account([P 55参照参照](#))にアクセスできます。



# プリセット・パネル

ライブラリアンのプリセット・タブ・パネルでは、プリセットとセットリストの読み込み、書き出し、管理が行えます。



アプリケーションのFileとEditメニューの中に同じコマンド (Copy, Paste, Rename, Import, Export) があります。これらのコマンドは"[キーボード・ショートカット](#)"でも使用できます。

**TIP:** Helixデバイスのプリセット・ファイル、セットリスト・ファイル、バンドル・ファイルは、他のHelixデバイスやHelix Nativeでも読み込み、使用することができます。詳細はP4 "[Helix Nativeとのプリセットの互換性](#)"をご参照下さい。

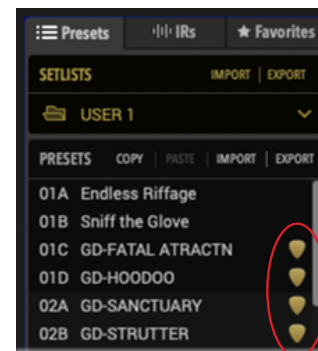
**HX デバイス・オーナー:** 特に断りのない限り、この章で説明する全ての項目はHelixでもHXデバイスでも同じです。

## プレミアム・マーケットプレイス・プリセット

マーケットプレイスでHelixやHXデバイスのプレミアムなプリセットを購入しダウンロードした場合、最初にそれらのプリセットの読み込みや書き出しを許可するために、HX EditでLine 6アカウントにサインインして、コンピュータのオーサライズが必要です。(プレミアム・プリセットを含むセットリストやバンドルも同じです。)

**\*NOTE:** 一度マーケットプレイスのアセットをインポートしてライセンスをあなたのアカウントとリンクさせると、以降は、コンピュータをデオーサライズする場合を除き、使用するたびにHX Edit内でLine 6アカウントにサインインする必要がなくなり、オーサライズ済みのコンピュータはインターネットに接続する必要もありません。P56 "[コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ](#)"参照。

プレミアム・マーケットプレイス・プリセットは、他のHelixのプリセットと同じように使用できます。読み込んだ時に、これらのプレミアム・マーケットプレイス・プリセットはプリセット・パネル内の右側にギター・ピックのバッジが表示されます。




プレミアム・マーケットプレイス・プリセットと表示されたゴールデンピック・バッジ

## プリセットの選択、ロード&セーブ

プリセット・パネルでのプリセットの選択とロードは異なるということに注意が必要です。

**プリセットの選択** - プリセット・パネルの任意の場所をクリックするとグレーでハイライトされます。これはプリセットが選択されたことを表し、プリセット・コマンド(コピー、ペースト、読み込み他)がこの選択したプリセットに対して実行されることを意味します。(シグナル・フローにロードされたプリセットと選択したものが異なっていたとしてもです)

**プリセットのロード** - 任意のプリセットをダブルクリックする(もしくは一度クリックして選択した後にEnter/Returnキーを押す)すると、現在使用しているプリセットとして琥珀色にハイライトされます。もし現在選択されているプリセットの他に選択されているもの(グレーにハイライトされているもの)がない場合、メニュー・コマンドは選択されたプリセットに適用されるため、ロードされたプリセットに適用されます。

**プリセットのセーブ** - プリセット・ライブラリからプリセットをロードして編集を加えると、その状態を保持するために保存しておく必要があります。プリセットをデバイスのライブラリに保存するには、FileメニューからSave PresetもしくはSave Preset Asを選択するか、シグナル・フロー・パネル最上部に表示されているプリセット・セーブ・ボタンをクリックしてください。(P24 "[プリセット名の変更と保存](#)"参照) 書き出したプリセットをコンピュータに保存するオプションについては、次のセクションもご参照ください。

**\*TIP:** プリセットを編集する前に、別の場所にコピーもしくは書き出しておいて、元のバージョンを残しておくようにするとよいでしょう。

## プリセットの読み込みと書き出し選択



プリセットはコンピュータ上に独立したファイル(.hlx)として書き出すことができ、いつでもデバイス内のプリセット・ライブラリに戻ることができる音色のコレクションを無制限に作成することができます。

プリセット・ファイルの読み込み - プリセット・パネル内の空の“New Preset”を選択し Import Presetコマンドを実行します。読み込みを行うと、選択した場所にあるすべてのプリセット情報が上書きされる旨のダイアログが表示されますので、Yesをクリックしてください。ファイル・ブラウザが表示されるのでコンピュータ内のインポートしたいプリセットを選択してください。これでプリセット・データはHelixやHXデバイスの内蔵メモリの選択された場所に保存されます。

プリセット・ファイルの書き出し - ライブラリアンのプリセット・パネルからプリセットをクリックして選択し、Export Presetコマンドを選択してください。これを行うと、HelixやHXデバイスのメモリーに最後に保存された状態のプリセットのコピーが作成され、コンピュータに保存されます。“save”ウィンドウが表示されたら、必要であればファイル名を変更して保存場所を指定してください。初期設定では.hlxファイルは以下の場所に保存されます。

- Mac - /書類/Line 6/Tones/Helixフォルダ
- PC - \マイドキュメント\Line 6\Tones\Helixフォルダ



**TIP:** Helix (もしくはHelix Native) とHXデバイスをお持ちの場合、HXデバイスのプリセットがHelixやHX Nativeのプラグインと混在しないように、別の保存場所に保存することをお勧めします。

プリセットはご使用になっているデバイスのフォーマットで書き出され、HX Editのプリセット移植やHelix Nativeのハードウェア互換モードで使用する際の挙動に反映されません。[P4 “プリセットの互換性”](#)参照

## プリセットの名称変更、並べ替え、コピー&ペースト

これらの機能は、プリセット・パネル内のプリセットに対して行えます。プリセット・コマンドか上部メニューバーのEditメニューからRename、CopyもしくはPasteを選択すると、選択されたプリセットに対して実行されます。リスト上のプリセットを右クリックすると表示されるメニューからも実行できます。ほとんどのコマンドは、連続する複数のプリセットを一括して選択 (Shift+Click)、また連続していない複数のプリセットを選択 (“Macの場合”Cmd+Click, “Winの場合”Ctrl+Click) することができます。



**TIP:** プリセットの“削除”コマンドはありませんが、シグナル・フローのブロックを右クリックすることでClear All Blocksコマンドが使用できます。



**NOTE:** HX EditとHelix Native間、またはHX Editのマルチ・ウィンドウ間でのプリセットのコピー&ペーストは、現時点ではサポートされていませんが、ドラッグ&ドロップすることでこれらのアクションを行えます。次のセクションをご参照ください。

## プリセットのドラッグ&ドロップ

プリセット(もしくは複数のプリセット)をプリセット・パネルからドラッグ&ドロップすることで、下記のような操作が可能です

- 読み込み - デバイスのプリセット・ライブラリにプリセットを読み込むには、プリセット・ファイル(.hlx)をコンピュータのフォルダから直接プリセット・パネルのスロットにドラッグしてください。この操作は先にロードされたプリセットを置き換え、上書きします。
- 読み込みとロード - 現在ロードされているプリセット・スロットにコンピュータ上のフォルダからプリセットをドラッグ&ドロップするか、シグナル・フロー・ウィンドウにドラッグ&ドロップすることで、プリセットが読み込まれ、新しい音色として元の音色と置き換えられます。(プリセットを現在呼び出しているプリセットのスロットではない場所にドラッグ&ドロップした場合、プリセットはライブラリに読み込まれますが、ロードはされません)



**\*NOTE:** 現在使用中のものと異なるHelix/HXデバイス(またはHelix Nativeの異なるハードウェア互換モード)で作成されたプリセットを読み込む場合、HX Editは現在のデバイスに適した変換を行います。[P4 “プリセットの変換”](#)参照。


- ロード - プリセット・パネルのプリセットをシグナル・フロー・ウィンドウにドラッグ&ドロップすることで、現在ロードしているプリセットにコピー、上書きします。
- 書き出し - プリセットをプリセット・パネルからコンピュータ上の任意のフォルダにドラッグ&ドロップすることで、プリセット・ファイル(.hlx)が直接書き出されます。
- 並べ替え - プリセットをセットリスト内の他の場所に移動する場合は、目的の場所にドラッグ&ドロップするだけです。プリセットを新しい場所に移動した場合、すでにプリセットが存在する場所であれば、対応して周囲のプリセットが上または下に移動します。
- 2つのデバイス間でのプリセットのコピー - 複数のデバイスが接続されている場合、プリセットをHX Editのマルチ・ウィンドウのプリセット・パネル間でドラッグ&ドロップすることができ、またデバイスが移植可能なタイプであれば、シグナル・フローに直接ドロップすることもできます ([P4 “プリセットの変換”](#)参照)
- Helix Nativeへの/からのコピー - (Helixデバイスのみ) Helix Nativeのプリセット・パネルからプリセットをドラッグして、HX Editのプリセット・パネルにドラッグすると、Helixデバイスに読み込み&ロードされ、元のプリセットが上書きされます。同様に、HX EditからHelix Nativeにプリセットをドラッグ&ドロップできます。[\(P4 “プリセットの変換”](#)参照)

## セットリストの読み込みと書き出し




プリセット・パネルから現在ロードされているセットリスト(そのセットリストに保存された全てのプリセット)を一つのセットリスト・ファイル(.hls)として簡単に保存できます。これによ

てセットリスト内の全てのプリセットのバックアップを手軽に作成でき、一回の操作で簡単にHelix本体にプリセット群を戻すことができます。

 **HXデバイス・オーナー:** HXデバイスのセットリストは、各デバイス内のすべてのプリセットを含んでいます。ここでHelixデバイス向けに説明している手順と同様に、HX EditのFileメニューからImport Setlist & Export Setlistを使用できます。


セットリストの読み込み - セットリスト・コマンドからImport Setlistを選択します。現在選択されているセットリストとその中のプリセットを置き換えるかどうか確認されるので、Helix本体にセットリストをインポートしたい場合はOpenを選択して進めてください。

 **\*NOTE:** 使用しているデバイス (Helix, HXもしくはHelix Nativeの異なるHCモード) と異なるデバイスで作成したセットリストを読み込む場合、HX Editは使用しているデバイス向けに変換しようとします。[P4 "プリセットの変換"参照](#)。

セットリストの書き出し - セットリスト・コマンドからExport Setlistを選択するとSave画面が表示されます。


## セットリストの変更

プリセット・パネルの現在アクティブになっているセットリストを変更するには、セットリスト・メニューをクリックして、Helix本体の8つのセットリストの中から選択してください。アクティブになっているセットリストはこのメニュー内の"オープン・フォルダ"アイコンとともに表示されます。(Helixデバイスのみ)


 **\*HX デバイス・オーナー:** デバイスのプリセット・ライブラリが1つのセットリストで構成されているため、セットリスト・メニューがありません。しかしながら、コンピュータ上のセットリストを読み込んで、現在のセットリストと入れ替えることができます。


## セットリストの名称変更


現在アクティブになっているセットリストの名称を変更するには、セットリスト・メニュー内のセットリストを右クリックし、名称変更を行います。

 **\*HX デバイス・オーナー:** HXデバイスのセットリストはハードウェア上およびHX Editで名前が表示されません。しかしながら、Import Setlistを使用してコンピュータ上にセットリスト・ファイルを書き出す際にファイル名を変更できます。

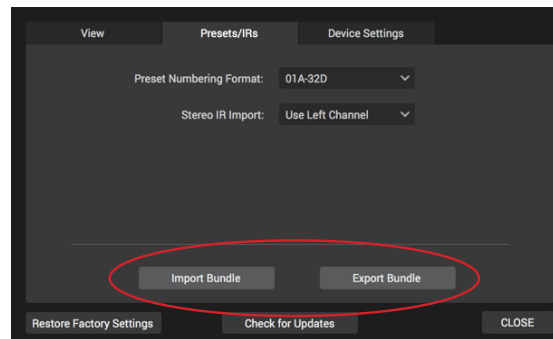
## バンドルの読み込みと書き出し

 Helixのバンドル・ファイルは全てのプリセットとセッティング、8つのセットリストが1つのパッケージになっているファイルです。これによって、Helix本体のプリセット・ライブラリを完璧なバックアップとして作成、保存することが簡単に行え、バンドルをインポートすることで、デバイス本体で保存したプリセットをデバイス(もしくはHelix Native)に戻すことが簡単に行えます。

 **\*NOTE:** バンドル・ファイルはHelix本体のグローバル・セッティングやインパルス・レスポンスのファイルを含んでいません。Helixのすべての要素を含めるにはCreate & Restore機能を使用してください。[\(P 27参照\)](#)

 **\*HX デバイス・オーナー:** HXデバイスの本体はバンドル・ファイルをサポートしていないので、バンドル機能は使用できません。

Import BundleとExport Bundle はアプリケーションのPreferences > Presets/IRsタブにあります。[\(P.48 プリファレンスとAbout参照\)](#)





Preferences ウィンドウ内のバンドル・オプション(Helixデバイスのみ)


**バンドルの読み込み** - Import Bundleをクリックすることで、バンドル・ファイルに含まれるプリセットとセットリストを、プリセット・ライブラリに入っているものと置き換えるかどうかの確認が表示されます。続けるには、"Open"を選択してインポートしたいバンドル・ファイルを選択して下さい。Helix Native プラグインや他のHelixシリーズからエクスポートしたバンドル・データをインポートすることもできます。

**バンドルの書き出し** - Export Bundleをクリックすることで、最後にセーブした状態の全てのプリセットをバンドル・ファイル(.h1b)として書き出します。初期設定では.h1bファイルは以下の場所に保存されます。

- Mac - /書類/Line 6/Tones/Helix/Bundlesフォルダ
- PC - \マイドキュメント\Line 6\Tones\Helix\Bundlesフォルダ

 **\*NOTE:** 複数のプリセットやセットリスト、バンドル・ファイルをインポートした後にHelixの電源を入ると起動している間に"Re-building Presets"と表示されることがあります。この動作はHelix本体のロード時間を最適化する通常の動作です。

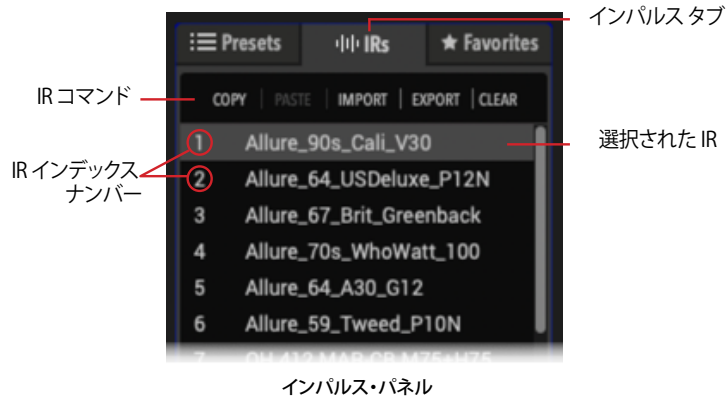
 **TIP:** ご使用になっているデバイスを工場出荷時のプリセットやセッティングに戻したくなったら、いつでも工場出荷時の状態に復元できます。HelixやHXデバイスの[オーナーズ・マニュアル](#)で詳細をご確認ください。(最初にHX Editでプリセットのバックアップを作成しておくことを忘れないでください。)

 **TIP:** [line6.com/customtone](https://www.line6.com/customtone)にアクセスして、作成したトーンをシェアしたり、数えきれないくらいのアーティストやユーザーが作成したプリセットをダウンロードしてください!



# インパルス・パネル

ライブラリアンのインパルス・パネルでは、HelixやHX本体に存在している全てのインパルス・レスポンス(左側は個別のIDナンバー)のファイルが表示されます。初期状態ではインパルス・レスポンスは空の状態、インパルス・レスポンス・ファイルを読み込ませることができます。インパルス・パネルにIRがインポートされると、そのIRはSingle IRまたはDual IRブロックとして音色内で使用できるようになります。



**HX デバイス・オーナー:** IRファイルは全てのHelixやHXデバイスでご使用になれます。この章でご説明している全ての機能は、特に断りのない限り全てのデバイスで同じです。

## インパルス・レスポンス (IR) とは?

Helixでご使用いただけるインパルス・レスポンス(IR)は、ギターやベース・アンプのスピーカー・キャビネットを通したテスト・トーン(周波数スイープ)のサウンドをキャプチャーし、オリジナルの音声信号を畳み込み演算で再現した.wavファイルです。これはキャビネットの周波数特性と同じものを再現し、サウンドの変化をシミュレートするために用いられます。これはコンボリユーション・リバーブに似ていますが、ディケイが非常に短いです。

IRブロックをプリセットに追加することで、Cabブロック、もしくはLegacy Cabブロックの代わりにスピーカー・キャビネットとしてご使用いただけます。Helixでご使用可能なプロが録音した多くのIRファイルがいくつかの会社から販売されていますし、ご自身で録音方法を調べて作成することもできます。

アコースティック・ギターのボディやピックアップ、その他の素材の特徴を畳み込み演算でキャプチャーして作成されたIRもご使用になれます。これらのIRはHelixのIRブロックで使用でき、よりディープな音色をかたち作ります!

Helix/HXファームウェア・バージョン3.50から、シングルIRブロックだけでなく、ステレオ出力や独立した2つのIRファイルを使用可能なデュアルIRブロックも使用できるようになりました!

**TIP:** Line 6はAllureの作成した素晴らしいIRを無償で提供しています。<http://line6.com/allure/>より入手できます。マーケットプレイスではHelixのために特別に作成されたIRが用意されています。(P.54参照)

## IRのフォーマットと制限

全てのHelixやHXデバイスおよびHelix Nativeは下記のIRのファイル形式をサポートしています。

- Helixインパルス・レスポンス(.hir) - Line 6独自のIRフォーマットです。マーケットプレイスで購入した全てのIRファイルはこのファイル形式になります。(P.54 "マーケットプレイスとアカウント"もご参照ください。)
- WAV (.wav) - ほとんどのIRプロデューサーやベンダーは通常.wavファイルのIRを提供しています。これらはビット数や長さ、サンプリング周波数に関係なくモノステレオのIR(.wav)をインポートいただけます。これは非常に便利であるものの、単なる.wavファイルをIRとしてロードすると予期せぬ結果を招く恐れがあるので、ご注意ください。

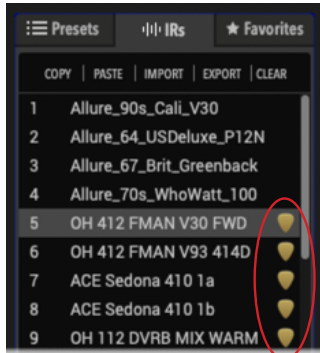
## インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し

Helix本体に保存されたインパルス・レスポンスにアクセスするには、インパルス・タブをクリックしてください。ここに最大128のインパルス・レスポンスのリストとその番号が表示されます。プリセットからはこれらのIRを番号でのみ選択できます。IRは直接プリセットに加えることができないので、左に表示された各々の番号を参照して選択してください。

**NOTE:** マーケットプレイスで購入したプレミアムなHelix IRは以下の手順で読み込み & 書き出しできます。コンピュータのオーサライズを行なった上で、初めて読み込み & 書き出しを行う際にHX EditでLine 6アカウントにサインインする必要があります。一度HX Editに読み込みを行うと、マーケットプレイスのIRを使用するのにアクティブなインターネット接続は必要ありません。詳細はP.54 "マーケットプレイスとアカウント"をご参照ください。

IRの読み込み - IRを任意の番号に読み込む場合は、まず目的の場所をHX Editのインパルス・パネルで指定してからImportを選択してください。次にOpenを選択してHelixにロードしたいIR(.hirもしくは.wav)を選択してください。複数のIRを同時に選択した状態でウィンドウを開き、1回の操作で全てをインポートすることも可能です。

マーケットプレイスのプレミアムIR(.hls)を読み込んだ場合、インパルス・パネル内の右側に金色のギター・ピックのバッジが表示されます。



金色のギター・ピックバッジが表示されたマーケットプレイスのIR

IRを書き出す場合は、ExportをクリックしてSaveダイアログを表示してください。

初期設定ではIRは以下に保存されています：

- Mac - /書類/Line 6/Tones/Helixフォルダ
- PC - \マイドキュメント\Line 6\Tones\Helixフォルダ

ドラッグ&ドロップでもインパルス・パネルに読み込みおよび書き出しが行えます。

以下のセクションをご参照ください。

**TIP:** FileメニューからCreate BackupやRestore From Backupを選択すると、インパルス・パネルのバックアップが作成され、いつでも復元が行えます。デバイスの完全なバックアップの作成と復元をご参照ください。[P27 "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"](#)をご参照ください

## IRの名称設定、コピー、ペーストと削除

これらの操作はインパルス・リストの上のコマンドを選択することで行え、選択したIR(ハイライト表示)に対して実行します。右クリックしてメニューから選択することも行えます。(もしくはアプリケーションの"[キーボード・ショートカット](#)"使用)

**NOTE:** HX EditとHelix NativeおよびHX Editのマルチ・ウィンドウ間のプリセットやIRのコピー&ペーストはサポートされていません。しかしながら、ドラッグ&ドロップでこれらの操作が可能です。次のセクションをご参照ください。

## IRのドラッグ&ドロップ

ドラッグ&ドロップには、1つもしくは複数のIR(.wav) ファイルを、コンピュータ上のディレクトリとHX Editとの間でインポート/エクスポートを可能にする以下のようなオプションがあります。

- Import - 1つもしくは複数のIR(.wav)をコンピュータ上の保存場所から直接インパルス・パネルにドラッグしてください。複数のファイルをドラッグした場合は、選択したIRスロットから順番にインポートされます
- Export - 1つもしくは複数のIR(.wav)を選択してインパルス・リスト上からコンピュータ上の保存したいフォルダに直接ドラッグしてください。

**NOTE:** HX EditのIRパネルからIRを書き出す場合、マーケットプレイスで購入されたIRはコンピュータ上にHelix IR(.hls)として保存されます。.hlsファイルはLine 6製品専用であり、購入したLine 6アカウントを通じてライセンスが付与されません。.wavで読み込まれたIRは.wavとして書き出されます。

- Copy - インパルス・リスト内のIRを、使用されていないリストの場所にドラッグすることでもIRのコピーが行えます。

**\*NOTE:** IRとHelixプリセット間のリンクが不意に外れてしまうリスクを最小化するため、1つの操作でIRの移動や並び替えを行うことはできません。インパルス・リストを再構築する場合はCopyとClearを使用してください。

- Helix/HXデバイス間のコピー - 複数のデバイスを接続している場合、HX Editのアプリケーション・ウィンドウのインパルス・パネルから、他のデバイスのインパルス・パネルにドラッグ&ドロップすることでもデバイス間でIRをコピーできます。
- Helix Nativeへの/からのコピー - Helix Native プラグインを起動している場合、HX Editから直接Helix Native プラグインのインパルス・パネルにIRをドラッグしてください。またHelix Native プラグインからHX Editのインパルス・パネルにドラッグすることも可能で、双方で同じIRを使用することができます。
- 現在呼び出しているトーンへの読み込み - 1つ、または複数のIRをインパルス・ライブラリに読み込むと、ライブラリ・ウィンドウのIRファイルをエディット・ウィンドウのシグナル・パスの任意の場所に直接ドラッグして、そのIRがロードされたシングルIRブロック(1024-Sample)を作成することができます。次の項をご参照ください

# Single/Dual IR ブロック

バージョン3.50以降のHelix Nativeは、モノラルのSingle IRブロックに加えて、ステレオのDual IRブロックがご使用いただけます。

- Single IRブロックは、1024サンプルまたはより解像度の高い2048サンプルのIRを選択することができます。また、1つのシグナル・パスに最大2つのSingle IRブロック (1024-Sample) を追加することができます (例えば、AとBの平行・パス内に各1つずつ)。<sup>\*</sup>
- Dual IRブロックは、2つのIRを1つのブロックにロードし、それぞれ個別に設定できるパラメータのセット持ち、ディレイやパンも任意に設定できます。1つのシグナル・パスに最大1つのデュアルIRブロックを追加することができます。<sup>\*</sup>

**\*NOTE:** 各シグナル・パスのIRブロックの最大使用数には、バージョン3.50のCab、Dual Cab、Amp+Cabのブロック・タイプも含まれています。P35 ["DSPリミットと使用可能なモデル"](#)も参照ください。

## IRブロック・パラメータ

個別のIRパラメータ - 以下の説明は、Single IRブロックで使用可能なものです。Dual IRブロックの場合は2つのパラメータのセットがあり、IR「A」とIR「B」にそれぞれ1セットずつあります。

パラメータ	説明
IR Select	IRライブラリのIRを番号 (1-128) でロードします。次のセクションをご参照ください。
Low Cut	IRブロックの低音／高音域をフィルタリングし、不要なノイズを除去するのに役立ちます。
High Cut	
Mix	ドライ・シグナルとウェット・シグナル (IR) のバランスを調整します。0% = 完全ドライ、100% = 完全ウェット
Level	IR全体の出力レベルを調整します。


**Dual IRブロック・パラメータ - 以下は、Dual IRブロックで使用可能です。**

Pan	各IRの出力を個別に最大100%Left、または100%Rightの範囲でパンニングします。
Polarity	どちらか一方のIRの極性 (Normal または Inverted) を設定します。位相のずれが聞こえる場合は、片方のIRの極性をInvertedに設定してみてください。

**Dual IRブロックで共通のパラメータ - 以下は、Dual IRブロックの両方のIRに適用されます。**

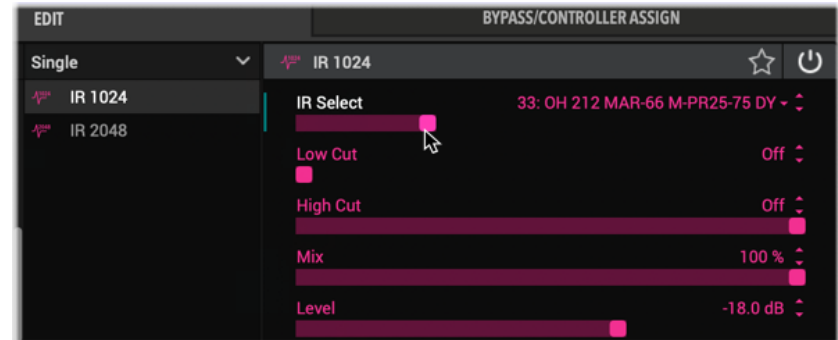
Delay	1番目のIR「A」または2番目のIR「B」を最大50msまで遅延させます。この機能は、ブロックのIR間での小さな位相問題を修正したり (Polarityを使用しない方法として)、一方のIRの出力を遅延させてダブル・トラッキング効果をシミュレートするために使用できます (2つのIRが逆方向にパンニングされている場合に最も効果的です)。
Mix	Dual IRブロック全体のドライ・シグナルとウェット・シグナル (IR) のバランスを調整します。0% = 完全ドライ、100% = 完全ウェット

## IRブロックにIRをロード


 プリセットのシグナル・フロー内にIRブロックを挿入すると、最初は自動的にIRライブラリの#1のIR番号を参照します。(Dual IRブロックのIRは、デフォルトで両方とも#1のIR番号が参照されます)。参照される番号にまだIRファイルをインポートしていない場合、「空の」IRブロックはシグナルに何の影響も与えません。

以下は、IRブロックに紐付けられるIRファイルを決定して、IRブロックにIRをロードするための手順です (その他の動作に関しては、P19 ["IRファイルの参照"](#)もご参照ください。)

- モデル・ブラウザでIRカテゴリーを選択し、必要に応じてパネルの上から2番目にあるメニューのサブ・カテゴリから、SingleまたはDualを選択します。
  - サブ・カテゴリでSingleを選択した場合、1024-Sampleまたは2048-SampleからIRのタイプを選択することができます。
  - Dualを選択した場合は、1024-Sampleのタイプを選択します
- シグナル・フローのIRブロックを選択します。Editタブで、IR Selectパラメータのスライダー (または右のメニュー) を使用して、任意のIRの番号 (1~128) を選択します。



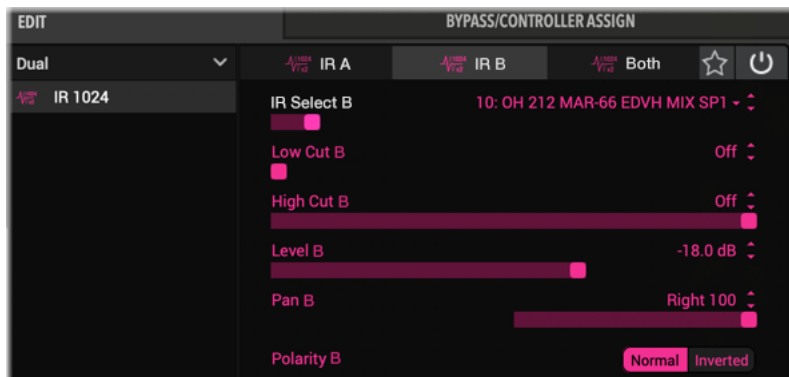
モデル・ブラウザ内のSingle IRブロックで使用するIRを選択

 **TIP:** Single IRを使用する場合、これらの方法でもIRファイルをロードできます:

**ライブラリでダブルクリック** - シグナル・パスのSingle IRブロックを選択し、IRライブラリ内の任意のIRをダブルクリックしてIRブロックにロードすることで、現在参照されているIRを置き換えます。IRブロックが選択されていない場合は、何も行われません。

**ドラッグ&ドロップ** - 前項で述べたように、IRライブラリから任意のIRをシグナル・パスの空の場所に直接ドラッグ&ドロップすることもSingle IRブロックを追加することができます。(IRライブラリからドラッグ&ドロップすると、1024-SampleのSingle IRブロックを追加し、ドラッグされたIRファイルはプリロードされます)。

Dual IRブロックの場合、1番目または2番目のIRを選択したり、ロードするIRの選択、それぞれ個別に設定を調整できるタブ付きのパネルが表示されます。Bothタブでは、ロードされた両方のIRに適用される共通のパラメータ(DelayとMix)が使用できます。

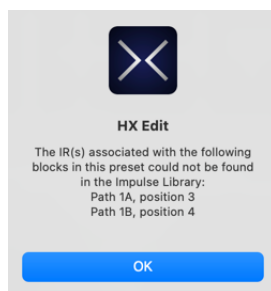


Dual IRブロックは、複数のタブでエディット・オプションを表示 - IR「B」タブを選択時

**TIP:** また、IRライブラリ内の任意のIRをダブルクリックすることでも、デュアルIRブロックに現在選択されているIR AまたはIR Bのエディット・タブにIRをロードすることができます。

**TIP:** オプションで、パラメータのIR Selectをスナップショットにアサインすることで(P 44参照)、スナップショットごとにブロック内のIRを任意に変更することができます!

IRが空のインデックス番号を参照している1つ、もしくは複数のIRブロックを含むプリセットをロードすると、アラートのポップアップが表示されます。例えば、下の画像のアラートでは、プリセットのパスAとパスBで2つのIRが含まれていますが、紐付けされたIRが見つからないということを表示しています。



IRの紐付けを失った際のアラート

## IRファイルの参照

IRブロックが、読み込まれたIRファイルを含むIRインデックス・スロットを使用するように設定され、それからプリセットが保存されると(HX Editおよびデバイスファームウェア・バージョン2.90以降使用時)、プリセットは、読み込まれたIRのファイル名から“参照情報”を作成します。同様にIRブロックをフェイバリットとして保存した場合(P 20参照)やIRブロックの現在の設定をユーザー・モデル・デフォルトに設定(P 34参照)した場合でも、IR

ブロックはIRライブラリ内の特定のIRに参照情報を作成します。そのため、IRライブラリのリストを並べ替えて異なる場所にIRが移動したとしても、プリセットは紐付けされたIRファイルを参照したままになります。

- IRのインデックス・スロット内のプリセット/IR/フェイバリット/ユーザーモデル・デフォルトで使用中のIRファイルを削除もしくは置き換えると、IRブロックはまず他の場所からインスタンスを検索し、IRライブラリの紐づけられたインデックス・スロットの他の場所にあるIRファイルが自動的に設定されます。
- 設定されたIRのインデックス・スロットが空の場合は、IRブロックに紐づけられたIRファイルが見つからなくなります(前の項をご参照ください)。IRブロックは同じIRインデックス・スロット(空のスロット)を設定し続けます。既にIRが存在しているIRインデックス・スロットのIRを、IRブロックに設定してプリセットを保存(もしくはIRブロックに新しいフェイバリットやユーザー・モデル・デフォルトの作成)するでしょう。
- 下のIRファイルがライブラリから削除され、IRインデックス・スロットに異なるIRファイルがある場合、紐付けされたIRが見つからないので、IRブロックは設定されたインデックス・スロットのIRファイルを使用します。次にプリセットやフェイバリットのロードを行う場合にアラートのポップアップが出るのを防ぐためには、この新しいファイルを参照するにはプリセットの保存(もしくはブロックへの新しいフェイバリットの再作成)、もしくはIRが存在している異なるスロットのへ設定変更が必要です。
- IRブロックにIRライブラリの番号が設定されプリセットが保存されると(もしくはIRのフェイバリットかユーザー・モデル・デフォルトを作成)、IRファイルはライブラリから書き出した際にこの参照名を保持します。そのため、この書き出されたIRファイルをIRライブラリの任意のスロットに再び読み込むと、IRブロックを探して設定することができます。

はい、上のルールは少し複雑に聞こえますよね。でも、これはIRをIRリスト内で動かした場合に保存したプリセットやIRのフェイバリット、IRユーザー・モデル・デフォルトがリンクを失うということです!

**NOTE:** IRファイルの参照機能はHelix Nativeにも組み込まれています。そのため、Helix Native(バージョン3.0もしくはそれ以降)で書き出されたプリセットやIRのフェイバリットでも同じく、HX EditのIRライブラリ内にロードされ、参照されたIR(.wav)を検索します。同様に、HX Editで書き出されたプリセットやフェイバリットのIRをHelix Nativeにロードした場合に、IRブロックに参照されたIR(.wav)を参照します。この話の教訓としては、作成したプリセットやフェイバリットをHX EditとHelix Nativeの間で共通化しようとする場合、シンプルにの両方に同じIRファイル(.wav)を読み込むことです。そうするとそのIRがIRスロットのどの場所であろうと、IRが自動的にIRライブラリから設定されます。

**NOTE:** プリセットとIRライブラリを簡単に復元するためにバックアップの作成を行うことを高く推奨します(P 27参照)。バックアップからの復元を実行した直後に、電源を入れ直すと全てのプリセットの再構築を行い、プリセットのパフォーマンスやIRの参照機能を最適化します。

# フェイバリット・パネル

ライブラリアンのフェイバリット・パネルは、HelixやHX本体でフェイバリットとして追加した全てのブロックのリストを表示します。これはHelix/HXのアンプ、キャビ、IR、エフェクト、センド/リターン/FXループやルーパー・ブロックのセッティングをカスタマイズして、名前をつけて本体のフェイバリット・ライブラリに保存しておくことで、プリセットへの追加が簡単に行えるようになる機能です。さらに、フェイバリットをコンピューターにファイル(.fav)として書き出すことで、大量のコレクションを作成でき、Helix/HX本体へのインポートや他のユーザーに共有することも可能になります。

**TIP:** Helix Nativeにも同じフェイバリットの機能があるので、Helix NativeとHX Editとの間でフェイバリットを自由に読み込み、書き出し、ドラッグ&ドロップできます！

初期状態では、フェイバリット・パネルは空の状態です。最大128のフェイバリットを作成もしくは読み込みできます。フェイバリットを追加すると下の画像のように表示され、目的に合わせて名称変更やコピー、書き出し、並べ替え、削除が行えます。[P21 "フェイバリットの管理"](#)をご参照ください。



## フェイバリット・ブロックの追加

ブロックをお好みに調節した状態でフェイバリットに保存することで、プリセットの作成時にパラメータやバイパス、バイパス・アサインが保存された状態のブロックに素早くアクセスすることができます。インプット、アウトプット、スプリットやマージ・ブロックはフェイバリットとして保存できません。

**NOTE:** HX Effectsではバイパス・アサインはフェイバリットとして保存できません。

フェイバリットライブラリにブロックを追加するにはいくつか方法があります

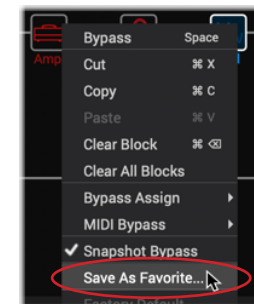
3. アンプ、キャビ、IR、エフェクト、センド/リターン/FXループやルーパー・ブロックを選択もしくはシグナル・フローに追加してパラメータやバイパスの状態を調整します。

**NOTE:** フェイバリットで保存したバイパス・アサインを呼び出したい場合は、アサインを作成する前にブロックをフェイバリットに追加してください(もしくはバイパス・アサインを削除して追加)。コントローラーやスナップショットはフェイバリットに保存されません。

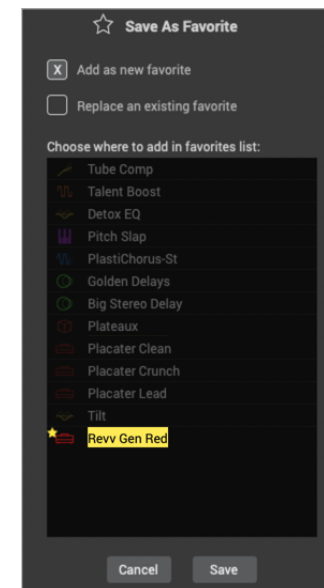
4. シグナル・フローのブロックを選択した状態で、インスペクターのエディット・タブ右上の“スター”ボタンをクリックして下さい。



5. または、シグナル・フローのブロックを右クリックしてSave as Favoriteを選択して下さい。



6. フェイバリットの保存画面が表示されます。



Save as Favoriteウィンドウの上部でAdd as a New Favorite (新規フェイバリットとして追加) もしくは、Replace an Existing Favorite (既存のフェイバリットに上書き) を選択できます。

新規フェイバリットを追加するにはこのオプションを選択してください。

- 必要があればフェイバリットに任意の名前を入力して下さい。
- フェイバリット・パネルのView byソート・オプションがDevice List (Helix/HXデバイスと同じ並び順で表示) に設定されている場合、Save As Favoriteウィンドウに前のページの画像のように"Choose where to add in favorites list" (フェイバリット・リストに追加する場所を選択してください) と表示されるので、新しくフェイバリットを保存する他の場所を任意でクリックしてください。
- 新しいフェイバリットとして追加するにはSaveをクリック、追加しない場合はCancelをクリックしてください。

既存のフェイバリットを置き換えるには、ウィンドウ上部の"Replace an existing Favorite"を選択して下さい。選択したブロックにフェイバリットが存在する場合、初期状態ではこのオプションが選択されており、使用中のフェイバリットがリストでハイライトされます。

- 置き換えているフェイバリットの名前を任意で編集します
- 新しいフェイバリットとして追加するにはSAVEをクリック、追加しない場合はCancelをクリックしてください。

**NOTE:** 置き換えたり上書きしたフェイバリットがプリセットで使用の場合、プリセットは変更を行いません

## 7. 追加したフェイバリットがライブラリ・パネルのフェイバリット・タブとエディット・タブのModelメニューのフェイバリットの両方に表示されます。

Modelメニューのフェイバリットリスト内で、フェイバリットを右クリックすることでRename (名称変更) やClear (削除) を選択できます。[P34 "ブロックのフェイバリットへの追加"](#)をご参照ください。

**TIP:** 後の項で解説しているように、フェイバリット・ファイル (.fav) はフェイバリット・ライブラリに追加することができます。

IRブロックをフェイバリットとして追加する場合、使用するよう設定されているIRファイルをIRライブラリ内の異なるIRスロットに移動した場合でも、自動的にリコールされます。[\(P19 "IRファイルの参照"\)](#)

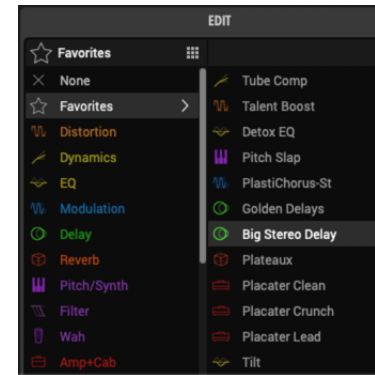
バックアップを作成した場合、フェイバリット・ライブラリの内容も含まれています。[\(P27 "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"参照\)](#)

## プリセットへのフェイバリットの追加

フェイバリット・パネル内のフェイバリットをダブルクリックしてシグナル・フローの選択されている場所に追加します。フェイバリットが存在しているブロックの場合は、このフェイバリットのブロックを置き換えます。もしくは、シグナル・フロー内の空いているブロックにフェイバリット・パネルから直接ドラッグすることもできます。[P22 "フェイバリットのドラッグ&ドロップ"](#)もご参照ください。

エディット・タブ - モデルメニュー - Favoriteカテゴリから選択することでも、カテゴリでモデルを選択する方法とよく似たやり方でトーンにフェイバリットを追加することができます。

フェイバリットをプリセットに追加すると、バイパス、コントローラー、スナップショットへのアサインや、移動、コピー、ペースト、削除などを他のブロックと同じように、より詳細にそのセッティングを調整できます。



モデルメニュー - Favoritesカテゴリ

**TIP:** モデルメニューのフェイバリットを右クリックすることでも、フェイバリット・カテゴリ・リストで名称変更、削除、View Byの並び順を変更できます。

## フェイバリットの管理

フェイバリット・パネル上部のコマンドからパネル内の選択されたフェイバリットへのImport (読み込み) やExport (書き出し - 次の項参照)、Copy (コピー)、Paste (ペースト) や削除のコマンドが選択できます。

- **コピー&ペースト** - パネル内の1つもしくは複数のフェイバリットを選択してCopyコマンドを選択します。パネル内のコピーしたフェイバリットをペーストしたい場所を選択してPasteコマンドを選択します。
- **削除** - パネル内の1つもしくは複数のフェイバリットを選択してClearコマンドを選択してフェイバリット・ライブラリから削除します。

**NOTE:** フェイバリット・パネル内のフェイバリットを削除してもプリセットで使用中のフェイバリットブロックのインスタンスは削除されず、プリセットはブロックやそのセッティングをそのまま保持します。

- **名称変更** - パネル内のフェイバリットを選択してRenameコマンドを選択して任意の名前を入力してください。フェイバリットを判別するのに非常に便利です!

**NOTE:** フェイバリット・パネル/モデルメニュー内のフェイバリットの名称は、ブロックにバイパス・アサインを設定した場合に、本体のフットスイッチのスク립ルストリップにも表示されます。

- **並べ替え** - View ByオプションをDevice Listに設定している場合は、パネル内のフェイバリットをドラッグして並び替えることができます(次のポイントもご参照ください)。1つもしくは複数のフェイバリットをパネルの上下にドラッグしてください。ドラッグしている間、ドロップするターゲットになっている場所には青いラインが表示されます。
- **リストのソートの変更** - メニューのView Byで好みのオプションを選択してソート方法を変更してください。このView Byオプションはモデルメニュー - Favoritesカテゴリ・リストもしくはP51 "Preferences - Viewタブ"内で右クリックすることでも変更できます。View Byオプションは次のとおりです。
  - **Device List** - 本体のフェイバリットリストと同じ並び順で表示します。このオプションを使用している場合は、フェイバリットをパネルもしくは本体のどちらで並べ替えてもリストは同期しています。
  - **Category** - モデルカテゴリと同じメニューで表示します (Distortion, Modulation, Amp+Cab, etc)。
  - **Name(A-Z)** - フェイバリットをアルファベット順に並べます。

## フェイバリットの読み込みと書き出し


パネル内の全てのフェイバリットは、フェイバリット・ファイル(.fav)としてコンピュータに書き出せます。これらのファイルはHelixもしくはHXデバイスと使用するHX Editに読み込むことができます。

### フェイバリットの読み込み

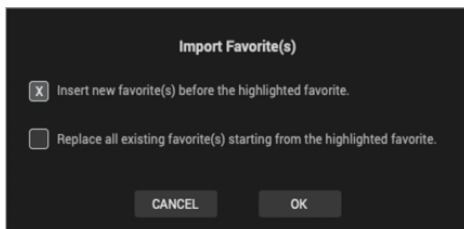
1. フェイバリットの読み込みコマンドにアクセスするには、いくつか方法があります。


- フェイバリット・パネル上部のImportコマンドをクリック
- アプリケーションのFileメニューからImportを選択
- フェイバリット・パネルのフェイバリットを右クリックしてImportを選択

それからコンピュータ上のフォルダで.favファイルを検索して、ファイルを選択して読み込んでください。

 **TIP:** ドラッグ&ドロップでも読み込みが行えます。次の項をご参照ください。


2. パネルのView ByオプションをDevice Listに設定している場合、Import Favoriteウィンドウが表示され、新しいファイルとして追加(初期設定)するか、リスト内の選択されたフェイバリットと置き換えるかを選択できます。OKをクリックして読み込んでください。



 **NOTE:** フェイバリット・パネルには、同一の.favファイルを複数読み込むことが可能です。フェイバリットの複製は作らずに、わかりやすい固有の名前を付けるのがベストな方法です!

### フェイバリットの書き出し

1. フェイバリット・パネルのフェイバリットを選択します。
2. フェイバリットの書き出しコマンドにアクセスするには、いくつか方法があります。
  - フェイバリット・パネル上部のExportコマンドをクリック
  - アプリケーションのFileメニューからExportを選択
  - フェイバリット・パネルのフェイバリットを右クリックしてExportを選択
3. .favを保存するコンピューター上のフォルダを検索もしくは作成してください。

 **TIPS:** ドラッグ&ドロップでも読み込みが行えます。次の項をご参照ください。

フェイバリットがシグナル・フローに追加されると、ブロックを使用中のプリセットや他のプリセットにコピーできます。HX Editの他のデバイスのウィンドウやHelix Nativeにもペーストできます(この場合フェイバリットではない通常のブロック・タイプとしてペーストされますが、セッティングはフェイバリットのままです)。

コンピュータ上にFavorite用のフォルダを作成して、そこにすべて書き出しておく、特にHelix/HXデバイスやHelix Nativeを2つ以上お持ちの場合、簡単に探すことができます。

### フェイバリットのドラッグ&ドロップ

フェイバリットをドラッグすることで下記の操作を実行できます。

- フェイバリット・パネルから直接シグナル・フローにドラッグすることで、呼び出しているプリセットにフェイバリット・ブロックを追加
- コンピュータから1つ以上のフェイバリット・ファイル(.fav)をHX Editに直接ドラッグして読み込みます。フェイバリット・パネルにドロップして、上部のリストに入っているフェイバリットの1番上にフェイバリットを読み込みます。読み込みが可能な場所でフェイバリットをドロップするか置き換える前にImport Favoriteウィンドウを表示します。
- HX Editのフェイバリット・パネルからコンピュータにドラッグしてフェイバリット・ファイル(.fav)として書き出し
- HelixもしくはHXデバイスを複数接続している場合、HX Editのウィンドウから他のHX Editのフェイバリット・パネルにドラッグして読み込み
- HX EditとHelix Nativeのフェイバリット・パネル間で双方向にフェイバリットを読み込み
- HX Editの他のデバイスのフェイバリット・パネルから現在HX Editに呼び出しているトーンのシグナル・フローに直接ドラッグしてブロックを追加してください。このブロックの追加方法は、セッティングはそのままの通常のブロックタイプ(フェイバリットではない)がプリセットに追加されるので、追加された側には新しいフェイバリットは読み込まれません。

# エディターの機能

HX Editのエディター部分のユーザーインターフェイスは、シグナル・フローとインスペクター・ウィンドウで構成されています。シグナル・フロー・ウィンドウでは現在ロードされているプリセットのシグナル・パスがHelix本体のホームスクリーンとほぼ同じように表示されます。下部のインスペクター・ウィンドウは、EditとBypass/Controller Assignの2つのタブパネルで構成されており、そこでモデルの選択やパラメータの調整、コントローラーの設定等が行えます。選択しているタブに関わらず、ウィンドウの最上部にあるプリセット名、Save、Snapshots、Undo、Tempoは有効になっています。それに加えて、画面上部のWindowメニューからはMIDIアサインを行うコマンド・センター(P 46参照)やグローバルEQ(P 50参照-Helix、HX Stomp XL、HX Stompのみ)を別の画面で表示します。まだその機能をご使用になってない場合は、以下のセクションの内容を理解するためにHelix本体の[オーナーズ・マニュアル](#)をより詳細にお読みください。



**HX デバイス・オーナー:** 特に断りのない限り、この章で説明する全ての項目はHelixでもHXデバイスでも同じです。

The screenshot shows the HX Edit editor interface with several annotations:

- ライブラリアンの表示/非表示ボタン**: Points to the library icon on the left.
- プリセット名**: Points to the preset name "27C Cavernous Clean".
- プリセット・セーブボタン**: Points to the save icon.
- スナップショット・メニュー**: Points to the "SNAPSHOT 1" menu.
- アンドゥ/リドゥボタン**: Points to the undo and redo icons.
- テンポ・コントロール**: Points to the tempo control "120.0".
- シグナルフローウィンドウ**: Points to the signal flow diagram showing two parallel paths of Multi, Vol, Dyn, Dist, Amp, Cab, Verb, and Delay modules.
- インスペクターウィンドウ**: Points to the bottom panel with "EDIT" and "BYPASS/CONTROLLER ASSIGN" tabs. The "EDIT" tab shows a list of modules like Amp, Reverb, Pitch/Synth, Filter, Wah, Amp+Cab, Preamp, Cab, and ID. The "BYPASS/CONTROLLER ASSIGN" tab shows parameters for "Archetype Clean" such as Drive (5.0), Bass (4.0), Mid (8.0), Treble (4.0), Presence (4.8), and Ch Vol (8.0).
- エディットタブとバイパス/コントローラーアサイン・タブ**: Points to the bottom panel tabs.

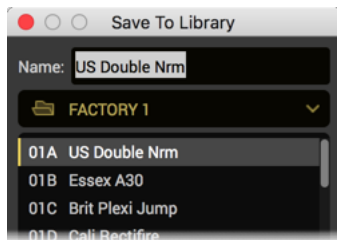


# プリセット名の変更と保存

エディター画面の最上部のプリセット名フィールドに、現在ロードされているHelixのプリセットが表示されています。プリセット名をダブルクリックすることで、プリセットの名称変更が行えます。シグナル・フロー・ウィンドウの最上部にプリセット名がイタリック体で表示されている場合は、最後にセーブした状態からプリセットが編集されたことを示しています。

**HX デバイス・オーナー:** HXデバイスはプリセットの機能が異なるので、保存されていない状態でもプリセット名はイタリック体で表示されません。

エディター上部のPreset Saveボタンはプリセット名の変更や、ロードされている音色を保存するためのセットリストやプリセットの場所の選択、その選択した場所のプリセットを上書きすることができるSave To Libraryウィンドウを起動します。(初期状態では現在ロードされているプリセットが選択されており、上書きする場合はそのままOKボタンをクリックしてください。)



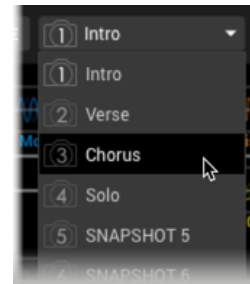
ライブラリウィンドウへのプリセットの保存

もう一つの方法として、HX EditのFileメニューからPreset SaveもしくはPreset Save Asを選択することができます。P13 "プリセット・パネル" でご説明した通り、ライブラリアン・ウィンドウからCopyやExportを使用することでプリセットの複製を作成&保存できます。

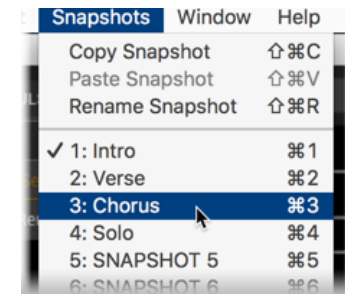
## スナップショットの設定と管理

Helixファミリーのハードウェアでは、1つのプリセットに最大8つのスナップショット(HX Stompは1つのプリセットにつき最大3、HX Stomp XLおよびHX Effectsは4)を設定でき、使用している各ブロックの異なる設定を、プリセット変更では避けられない音切れを起こすことなく呼び出すことができます!各スナップショットにはアンプやエフェクト・ブロックのバイパスの状態や、最大64のパラメータ、テンポ設定等を保存できます。(機能の詳細はHelix本体の["オーナーズ・マニュアル"](#)をご確認ください)


HX Editでスナップショットを選択するには、Editウィンドウの上部にあるSnapshotsメニューをクリックするか、アプリケーションのSnapshotsメニュー内のコマンドを使用します。設定を編集するには、目的のスナップショットの番号を選択し、このスナップショットに必要なトーンのセッティングを行います。



Editウィンドウのスナップショット・メニュー



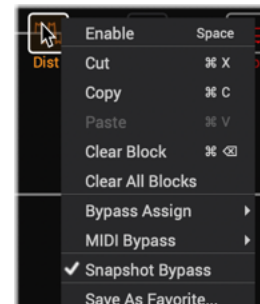
メニューバーのスナップショット・メニュー

**\*NOTE:** Helix本体のGlobal Settings > Preferences > Snapshot EditsからRecall(変更を自動的に現在選択しているスナップショットに保存)かDiscard(変更を自動的に保存しない)のどちらかを選択できます。Helix本体でDiscardが選択されている場合は、エディット画面のスナップショットメニューが赤いカメラアイコン  で表示されます。

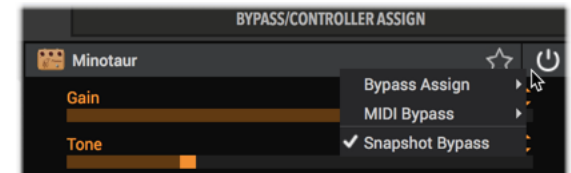
目的のスナップショットを選択し終わったら、その設定に関して次の項を確認してください。

各スナップショットのブロック・バイパス状態の保存 - シグナル・フローのブロック上部のバイパス・ボタンをクリックすることで、ブロックのバイパス状態を切り替えられます(もしくはEditタブのBypassボタンで切り替えられます)。初期状態では全てのアンプやエフェクトの状態も各スナップショットごとに呼び出されます。

スナップショットによってブロックをコントロールされたくない場合は、ブロックを右クリックして表示されるメニューからSnapshot Bypassを"Off"にしてください(メニューで左側にチェックが表示されていない状態です)。もしくは、Editタブ右上のバイパス・ボタンを右クリックすることでSnapshot Bypassのメニューにアクセスできます。メニューからSnapshot Bypassをもう一度選択することで、スナップショットは初期状態と同じ動作に戻ります(メニューコマンドの左側にチェックが表示されている状態)。



ブロックの右クリックメニュー



エディットタブのバイパスボタンを右クリックすると

表示されるメニュー

スナップショットのバイパス・オプション

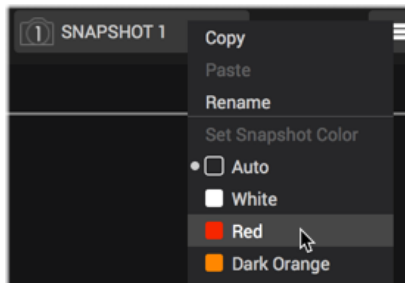
スナップショットごとのパラメータの最小値&最大値の保存 - シグナル・フロー内の設定したいブロックを選択し、設定したいパラメータのスライダーを直接右クリックすることでスナップショットのコントローラー機能を使用できます。パラメータのスナップショット・アサインを作成するには、この方法が有効です。スナップショットをロードしてスナップショットにアサインしたパラメータに任意の値を設定します。各スナップショットでこの手順を繰り返すと、パラメータの値は各スナップショットで保存/呼び出されます。これらのコントローラーオプションの設定に関しては、[P39 "バイパス/コントローラー・アサイン・タブ"](#)で詳しく説明しています。

スナップショットごとのコマンド・センター・メッセージとバリューの保存 - 全てのMIDI CC, Bank/Prog, MMCメッセージ, CC Toggle(Dim または Lit), Ext ampのメッセージのValueのパラメータは、スナップショットを切り替えても保持されたまま呼び出されます。そのため、コマンド・センター内でスナップショットのアサインをする際に個々のパラメータを手動で設定する必要はありません。 - [P 46参照](#)

 Helix Nativeユーザーへのご注意: スナップショットの設定は、Helix, Helix Rack, Helix LTの各デバイスとHelix Nativeとの間で互換性を持っています!


## スナップショットのコピー、ペースト、名称変更およびカスタマイズ

スナップショットのコピー&ペースト・コマンドはアプリケーションのメイン・メニューにあります。もしくは、エディット・ウィンドウのスナップショット・メニューを右クリックして、これらのコマンドだけでなくスナップショットの名称変更やLEDカラーのカスタマイズにもアクセスできます。これらのスナップショットの名称やLEDカラーは、フットスイッチをスナップショット選択モードにしている場合にスクリブルストリップ (Helix LTはパフォーマンス・ビュー) やフットスイッチのLEDカラーに影響します。




スナップショット・メニューを右クリックして表示されるメニュー

スナップショットのコピー&ペースト - 1つのスナップショットのすべての設定をコピーしてプリセット内の他のスナップショットにペーストすることが可能です。コピーしたいスナップショットをロードしてCopyを選択してください。それから上書きしたいスナップショットをロードしてPasteを選択することで現在ロードされているスナップショットが上書きされます。

 **NOTE:** コピーしたスナップショットをペーストする操作はHX EditのUndo/Redoに反映されません。(次のセクションをご参照ください)

スナップショットの名称変更 - スナップショットメニューから名称変更したいスナップショットを右クリックしてRename Snapshotを選択してください。新しい名前を入力してキーボードのEnter/Returnキーを押してください。

スナップショットのLEDカラーのカスタマイズ - フットスイッチがスナップショットモードにセッティングされている場合、初期設定では各フットスイッチは赤色に設定されています。現在使用しているスナップショットのLEDカラーをカスタマイズしたい場合は、右クリックしてメニューからカラーを選択してください。初期状態に戻すにはAuto、LEDを点灯したくない場合はOffを選択してください。


 **NOTE:** 現在呼び出しているプリセットのスナップショットのセッティングやカスタマイズを保持するために、他のプリセットに変更する前に必ずセーブを実行してください。プリセットを再度ロードすると、セーブ時に使用していたスナップショットが呼び出されます。

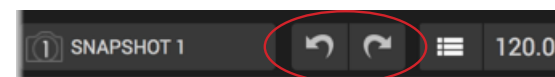
## ハードウェア・コントローラー・アサインのスナップショット・コントロールのオン/オフ

このグローバルのオプションでは、プリセットのパラメータに存在するコントローラー・アサイン (Variacノブ、フットスイッチ、MIDI) を、スナップショット・コントロールに割り当てるかどうかを設定します。初期状態では、これらのコントローラー・アサインに対してスナップショット・コントロールのオン/オフ機能が「オン」になっており、バイパス/コントローラー・アサイン・パネル内のオプションでアサインごとにオン/オフを切り替えることができます ([P 40参照](#))。 (Snapshot コントローラー・アサインに手動で設定したパラメータは、このオプションの影響を受けません)。

## Undo/Redo

HX Editでは、使用中のプリセットのシグナル・フローやEditタブ内で行われた編集が、HX Edit内もしくは接続されたHelix/HXハードウェアのどちらで行われたかに関わらず、ほとんどの操作においてメイン・ウィンドウ上部 (もしくはEditメニュー) のボタンでUndoとRedoすることができます。Undo/Redoの履歴は、デバイス・ウィンドウごとに個別に保存されます (Helix/HXデバイスを複数接続している場合)。Undo/Redoの履歴は、他のプリセットをロードしたり、アプリケーションを終了したり、また、HelixやHXデバイスの接続が外れたり電源を切ったりするまで保持されます。

 **\*NOTE:** 詳細は[P26 "ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット"](#)をご参照ください。



Undo/Redoボタン

UndoはHX Editのシグナル・フローやEditタブで、下記のようなほとんどの操作に対応します。

- ・ パラメータの変更
- ・ スナップショットの選択
- ・ ブロックモデルの変更
- ・ シグナル・パスの変更(ブロックのバイパス状態、追加/カット、ブロックの削除、パスの構造変更、etc)
- ・ ハードウェア・エディットや外部コントローラ経由の変更、MIDI CC&PCメッセージ (P26 "ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット") 参照

Undo/Redoに対応していない操作は下記の通りです。

- ・ テンポの変更
- ・ プリセット、IRおよびフェイバリット・ライブラリ内の操作(例えばセットリストの変更、他のプリセットのロード、読み込み、書き出し、並び替え、プリセットやIRもしくはフェイバリットのペースト etc.)

**NOTE:** 他のプリセットがロードされた場合、Undoの履歴は削除されます。  
フェイバリット・ライブラリへのフェイバリットの保存はアンドゥが可能です。

- ・ スナップショットの追加、編集、削除やバイパス&コントローラのアサイン

**NOTE:** Undoがアサインを含むブロックの除去を復元する場合、ほとんどの場合はこれらのアサインはブロックとともに復元されますが、場合によっては復元できないこともあります。

- ・ スナップショットのコピー&ペースト
- ・ HX EditのPreferences、コマンド・センターおよびグローバルEQの設定変更

**NOTE:** UndoボタンとEditメニューのコマンドは、HX EditでUndoが可能な操作が行われるまで淡色表示になり使用できません。同様に、Redoは対応可能なUndoの操作が行われるまで使用できません。

## ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット

HX Edit内で行われた編集(ソフトウェア・エディットと呼びます)には、個別にUndo/Redoが記録されます。例えば、HX Editのパラメータ・スライダーを調整したり、ブロックを移動したり、ブロックのモデルを変更した場合、これらの操作は1クリックごとに1操作前の状態に戻すことができます。

接続されたHelix/HXデバイス、または外部MIDIコントローラ経由で行われた編集(ハードウェア・エディットと呼びます)は、Undo履歴の中では1つにまとめられます。そのため、複数のハードウェア・エディットを行なってUndoを選択した場合、1クリックでそれら全てを編集前の状態に戻します。同様に、複数のハードウェア・エディットを行なった後にRedoを選択した場合、1クリックで全てのハードウェア・エディットを復元しRedoを実行します。

## タップ・テンポの編集

シグナル・フロー・ウィンドウの最上部のテンポ・コントロールには、テンポに関する設定がいくつかあります。タップ・テンポの値は、選択中のプリセットの中で音符表示に設定されている全てのエフェクト・モデルに適用されます。(ノート・シンク・モードはほとんどのディレイやモジュレーション・エフェクトで使用できます - P36参照)

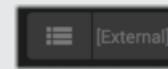


## テンポの呼び出し設定

テンポ・セレクト・メニューで、テンポをどのように保存、呼び出すかの設定が行えます。(Helix本体のGlobal Settings > MIDI/Tempoと同じオプションです):

- ・ Per Snapshot - 各スナップショットで固有のテンポを保存、呼び出します。
- ・ Per Preset - 各プリセットで固有のテンポを保存、呼び出します。
- ・ Global - 設定したテンポが全てのプリセットに適用されます。

**NOTE:** HelixデバイスのGlobal Settings > MIDI/Tempoにアクセスすることで、Helixデバイスのテンポを外部機器のMIDIクロックに追従する設定にすることができます。デバイスがMIDIクロックに追従している場合、全てのテンポ・コントロールは使用できなくなり、テンポの値も"[External]"と表示されます。



## テンポ値の決定

値を設定するには、タップ・テンポ・ボタンをリズムに合わせてクリックするか、タップ・テンポ・ボタンを右クリックして直接数値を入力してください。

## デバイスの完全なバックアップの作成と復元

ファイル・メニューのCreate BackupとRestore From Backupを使用すると、Helix本体のプリセット、インパルス・レスポンス、グローバル設定、フェイバリット、ユーザー・モデル・デフォルトの全てのバックアップが作成でき、いつでも簡単にHelix本体にそのデータを復元することができます。全てのプリセットは最後に保存した状態でバックアップされるので、バックアップを作成する前に、ロードされているプリセットの状態を確認して保存してください。

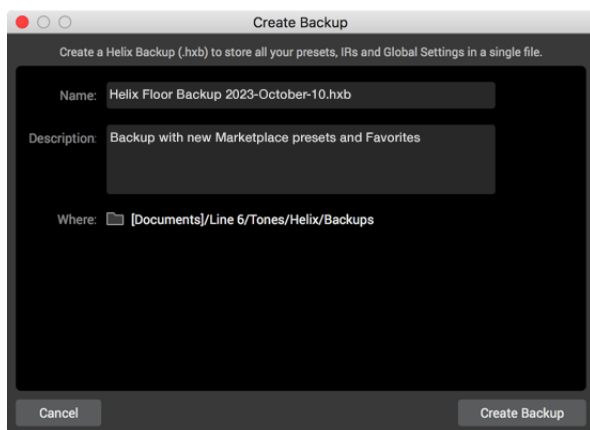
**NOTE:** マーケットプレイスで購入したプレミアム・プリセットやIRを所有していて、バックアップの対象にそれらが含まれている場合、この機能を使用してバックアップを取るにはコンピュータがオーサライズされた状態である必要があります。[P56 "コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ"](#)参照

**TIP:** Create Backupで作成されるHelix本体のバックアップ・ファイル(.hxb)はHelix Floor、LT、Rackのどの機種でも復元できます。これによって1つの操作で簡単に全てのプリセットとIRライブラリ、グローバル設定が別のHelixデバイスに複製できます。

 HXデバイスで作成されたバックアップ・ファイルは、各HXデバイス・タイプでのみ互換性があります。(HX Stomp XL, HX Stomp, HX Effects)

### バックアップの作成

ファイル・メニューからCreate Backupを選択してウィンドウを立ち上げてください。



Create Backupウィンドウ (Helixデバイス)

1. **Name** - 自動的にHelix本体のタイプ(Helix Floor, Rack, LT, HX Stomp XL, HX Stomp, HX Effects)と日付が入力されます。名前をクリックすることでファイル名の変更も行えます。
2. **Description** - このバックアップに関するメモを記入できます。ここで入力したものはバックアップに保存され、バックアップの復元時に確認できます。

3. **Where** - 初期設定では、Helixバックアップ・ファイル(.hxb)はコンピュータ上の以下の場所に保存されます。

- Mac - /書類/Line 6/Tones/Helix/Backupsフォルダ
- PC - \マイドキュメント\Line 6\Tones\Helix\Backupsフォルダ

他のフォルダに保存したい場合は、フォルダ・ボタンをクリックして保存する場所を選択してください。

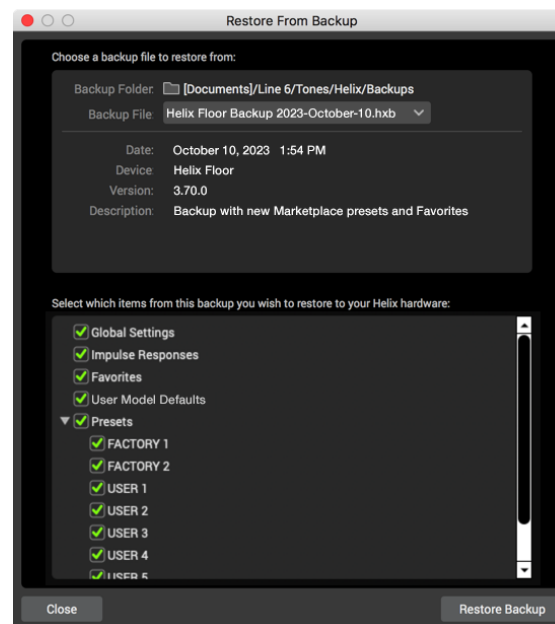
4. **Create Backup** - をクリックするとバックアップ作成の進行状況が表示され、問題なく終了するとメッセージが表示されます。(Cancelをクリックするとバックアップは作成されずに終了します)

以上の操作を繰り返すことで、いつでも個別のバックアップを作成することができます。接続しているHelix本体に利用可能な全てのバックアップ・ファイルはRestore from Backupウィンドウに表示されます。

**TIP:** 新しいHelixのファームウェアをインストールする前にバックアップを作成すること、定期的にバックアップを行い音色やIR、設定のコピーを持っておくことを強くお勧めします!

### バックアップから復元

ファイル・メニューからRestore From Backupを選択してウィンドウを立ち上げてください。



Restore From Backupウィンドウ (Helixデバイス)

1. **Backup Folder** - 初期設定または最後に使用したフォルダが選択されます。もし他のフォルダからファイルを探したい場合は、フォルダ・ボタンを押して場所を指定してください。
2. **Backup File** - 指定したディレクトリ内の互換性のある完全なHelixのバックアップ・ファイルが選択できます。バックアップ・ファイルを選択したら、復元を実行する前に確認できるようにそのバックアップ・ファイルの詳細を示す以下の情報が表示されます。
  - Date: バックアップ・ファイルの作成日
  - Device: このバックアップ・ファイルを作成したHelix本体のタイプ(Helix Floor,Rack,LT, HX Stomp XL, HX Stomp, HX Effects)
  - Version: バックアップが作成されたHelixのファームウェア・バージョン
  - Description: バックアップ作成時に加えたメモ
3. **Items to Restore** - 下の領域では、バックアップ・ファイルから復元したい項目(プリセット、インパルス・レスポンス、グローバル設定、フェイバリット、ユーザー・モデル・デフォルト)を個別に選択できます。選択された内容がHelix本体に復元され、現在の設定に上書きされます。

**TIP:** プリセットのチェックボックスの左にある矢印をクリックすることで、選択されたバックアップから復元するセットリストを個別に選択できるオプションを表示することができます!(上部画像)

4. **Restore Backup** - をクリックすると復元の進行状況が表示され、成功するとメッセージが表示されます。(もしくはCloseをクリックすると復元せずに終了します。)復元が完了するまで、HX EditやHelix本体には一切触れないようにしてください。

**TIP:** プリセットやセットリストを含むバックアップを復元した際は、プリセットを再構築するために、一度電源をオフしてから入れ直すことを強く推奨します。このプロセスにより、プリセットをロードする時間と"IRファイルの参照"機能が最適化されます。

以上の手順をまめに繰り返すことによって、コンピューター上の最適なバックアップ・ファイルを選択できるようになります。

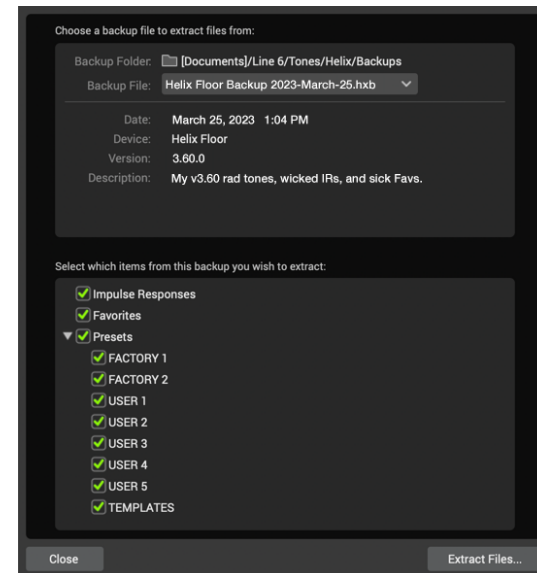
## バックアップからファイルを抽出する

前のセクションで説明したような、バックアップ全体を復元する方法の代わりに、保存されたバックアップ・ファイルからIRs, Favoritesやセットリスト&プリセットを選択してコンピューターに抽出することもできます。また、Extract Files From Backupから保存されたバックアップに含まれるアセットに個別にアクセスすることもできます。この場合は、お持ちのHelixやHXデバイス(またはHelix Native プラグイン)に抽出したい個々のアセットのみをブラウズして選択することが可能です。\* これを実行するには、Extract Files from Backup機能を使います。

**TIP:** この機能を使うと、コンピューターに保存されたとのHelixまたはHX デバイスのバックアップ(.hxb) ファイルからもIRs, Favorites, プリセットを抽出できます!但し、抽出されたプリセットを異なるタイプのHelix/HXデバイスにインポートする場合は、プリセット間の互換性のルールが適用されます。[\(P4 "プリセットの互換性"\)](#)

バックアップからファイルを抽出する

FileメニューからExtract Files From Backup コマンドを選択してウィンドウを起動します。



Extract Files From Backupウィンドウ (Helix デバイス)

1. 上段に表示されるすべてのフィールドとオプションは、Restore From Backup で説明したものと同じです— 個々の項目については前のセクションをご参照ください。
2. **Select which items from the backup you wish to extract** - ウィンドウの下段のこの部分では、目的のアセットをチェックします。Helix Floor/Rack/LT で作成されたバックアップから抽出する場合は、個々のセットリスト(上図参照)から必要なセットリストだけをチェックすることができます。

3. **Extract Files** ボタンをクリックしてプロセスをスタートすると、全ての抽出したアセットを含むフォルダが指定したBackups フォルダに保存されます。(デフォルトのフォルダ・パスは、Documents > Line 6 > Tones > Helix > Backups です。)
4. 抽出が完了すると、抽出されたアセットのフォルダを開くかどうかを確認するポップアップ・ウィンドウが表示されます。



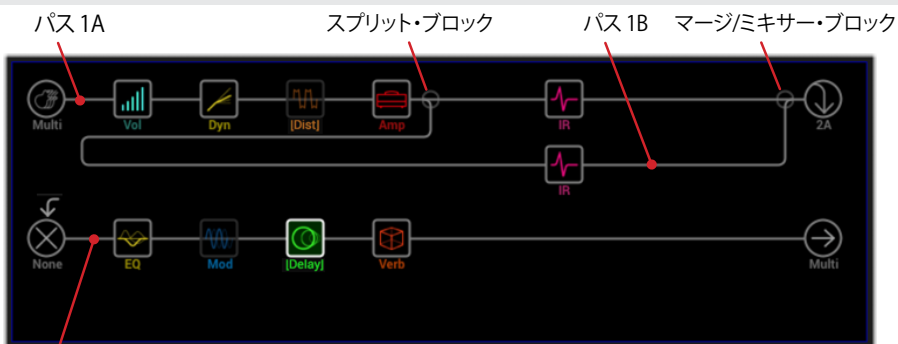
5. すぐにフォルダを開く場合は **Yes** をクリックします。抽出された全てのIR、Favoriteおよびプリセット・ファイルはそれぞれサブフォルダ内で確認でき、わかりやすいように元のライブラリーのインデックス・スロット番号を含んだ名称になっています。Helixデバイスのバックアップでは、選択されたセットリストはそれぞれ個別のサブフォルダに抽出されます。

これらの抽出されたIR、Favoriteおよびプリセット・ファイルは、Helix および HX デバイス、そして Helix Native プラグインにインポートすることができます。

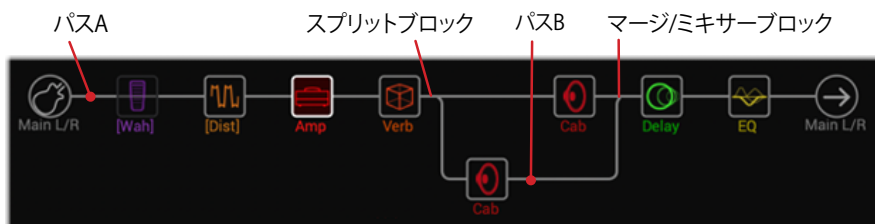
# シグナル・フロー・ウィンドウ

シグナル・フロー・ウィンドウでは、プリセット内のアンプ、エフェクト、ミックス、ルーパー・ブロックに直接アクセスでき、シンプルにクリックやドラッグすることでシグナルのルーティングを設定できます。シグナル・フローのブロックを選択すると、インスペクターのEditタブパネルの下に編集可能な全てのパラメータが表示されます。このオプションは基本的に接続されているHelix本体のホーム・スクリーンで見られるものと同じで、編集作業をわかりやすくしています。

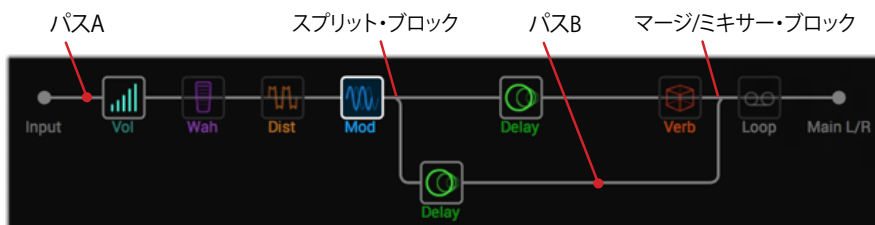
**HX デバイス・オーナー:** 特に断りのない限り、この章で説明する全ての項目はHelixでもHXデバイスでも同じです。



シグナル・フロー・ウィンドウ (Helix)



シグナル・フロー・ウィンドウ (HX Stomp XL, HX Stomp)



シグナル・フロー・ウィンドウ (HX Effects)

## プリセット・スピルオーバー

Helix Floor、LT、Rackにはプリセット・スピルオーバー(P.7)が搭載されています。プリセット・スピルオーバーを"On"にしている場合、シグナル・フローパスが1つだけ表示され、デバイスのスピルオーバー状態を反映します。プリセット・スピルオーバーはGlobal Settings > PreferencesでOn/Offを切り替えます。

## ブロック名の表示/非表示

HX Editのシグナル・フローをよりすっきりした見た目にした場合は、各ブロックの下に表示されているブロック名をPreferences > Viewタブ (P.48参照) で表示/非表示を選択できます。ラベルを非表示にした場合、ブロックの上にマウスアイコンが重なった時のみブロック名が表示されます。



ブロック名を表示に設定した場合

ブロック名を非表示に設定した場合

## ブロック・バイパス・アサインのインジケータ

プリセット内でアンプやエフェクトのバイパス・アサイン(フットスイッチ、EXP、MIDIハードウェア・コントローラー)を作成した場合、ブロック名は下の画像のように括弧内に表示されます。バイパス・アサインの作成の詳細はP23 "バイパス/コントローラーアサイン・タブ"をご参照ください。(上記のようにブロック名が非表示に設定されている場合はマウス・ポイントが重なったとき以外はこれらのラベルは表示されません)



括弧内のブロック名はバイパス・アサインされていることを表しています

## ハードウェア・ブロック・シグナル・インジケータとレベルメーター

HelixやHXデバイスには、シグナル・フローを通したトーンのゲインの調整や視覚的な確認に非常に便利な、リアルタイムのレベル・インジケータと特定のタイプのブロックにメーターを搭載しています。

**NOTE:** これらのインジケータやメーターはデバイスのスクリーン上でのみ表示され、現時点でHX Editには表示されません。

以下は、これらの機能のハイライトです。詳細はご使用になっているデバイスの[オーナーズ・マニュアル](#)をご参照ください。

## シグナル・インジケーター

(HelixやHXデバイス)シグナル・フローの全てのインプット、アウトプット、センド、FXループのブロックは、インプットやアウトプットにシグナルが通っている場合に緑色に点灯してシグナルが通っていることを表示します。いずれのブロックもシグナルのレベルが大きすぎてクリップすると赤く点灯します。(ブロックのレベルを下げるか、赤く点灯したブロックのレベルを下げてクリップしないようにしましょう。)

## レベルメーター

(Helix)シグナル・フローでアウトプット、センド、FXループ、コンプレッサー、ゲート・タイプのブロックが選択されている場合、Helixのホーム画面のインスペクター・パネルの下部にメーターが表示されます。

- ・ アウトプット、センド、FXループの各ブロックのメーターはアウトプットのレベルを計測し、シグナルが通常のレベルの場合、緑色に点灯します。シグナルが大きすぎる場合は、赤色に点灯してクリップしていることを表します。
- ・ Dynamics - コンプレッサーやゲート・タイプのブロックは、黄色のメーターでインリダクションしている量を計測します。

## ブロックの移動とシグナル・フローのアレンジ

シグナル・パス内のブロックを移動させるためには、ブロックをクリックして任意の場所にドラッグしてください。以下にシグナル・フローを異なる方法でアレンジするポイントをいくつか紹介します。

**HX デバイス・オーナー:** HX Stomp/HX Effects本体のパス 1 のみがHX Editのシグナル・フロー・パネルに表示されます。HXのパス 1 は左のスクリーンショットのようにパラレル・パスとして1Aと1Bにスプリットさせることができます。

**パス 1 / パス 2 (Helixデバイスのみ)** - ハードウェアとは異なり、HX Editのパス 1 とパス 2 間でドラッグ&ドロップすることでブロックのセッティングを保持したままブロックをコピーおよび移動できます。ブロックをカット/コピーすることで異なるパスの任意の場所にセッティングを保持したままペーストすることも可能です。次の項をご参照ください。

**スプリット・パス - スプリット・パス (もしくはパラレル・パス)** を作成するにはシンプルにブロックをメインのシグナル・パス (パス 1A、パス 2A) から下方向にドラッグします。するとスプリットされたパラレル・パス (パス B) が表示され、スプリット・ブロックとマージ・ブロックが交差するポイントに自動的に作成されます (この章の最初の画像)。各パスはステレオですが、スプリットタイプのブロックの影響を受けます (次の項参照)。スプリット・パスを削除するには、パス "B" 上のブロックを全て削除、もしくは移動させてください。

**ミックス (スプリット & マージ) ブロック** - シグナル・フローのスプリット・ブロックを選択すると、スプリット・ブロックのタイプを 3 つの中から選択でき、下部のEditタブに表示されるパラメータ・スライダーでバランスを調整できます。スプリットとマージ/ミキサー・ブロックをクリックしてドラッグすることでパス内でお好きなように配置できます。

## スプリット・パス・オプション

スプリット・ブロックでは、4種類のスプリット・タイプが選択可能です。

**Split Y:** 初期設定です。パスBが作成されるとSplit > Yが表示されます。Balance AとBalance B(パン)のパラメータを使用して各ステレオパスで個別に右/左のステレオバランスを調整できます

**Split A/B:** Route to/パラメータを使用してパスAとパスB間のシグナルのバランスを決定します。

**Split Crossover:** オーディオ・データを分割して高音域をパスAに、低音域をパスBに送ります。Frequencyパラメータで中心となる周波数を決定します。この周波数より高い周波数はパスAに、低い周波数はパスBに送られます。

**Split Dynamic:** スレッシュホールドを超えるオーディオ・データをパスAに、超えないデータをパスBに送るといった点以外はクロスオーバーと似ています (ReverseがOnになっている場合はパスのルーティングが逆になります)。Attackはスレッシュホールドに達した後、シグナルがパスBにルーティングされる速さを決定し、Releaseはスレッシュホールドを下回った後にシグナルがパスAにルーティングされる速さを決定します。通常は高い値の方がスムーズにパスの切り替えがスムーズになります。

多くのエフェクト・ブロックのように、スプリット・ブロックはバイパスが可能で、バイパス・アサインも作成できます。スプリット・ブロックをバイパスすると各パラレルパス (ステレオ) に右/左が均等にシグナルが送られます。スプリット・ブロックとパスはHelixとHXデバイスでは少し異なっているので、ここで詳しく説明します。

## Helix, Helix Rack & Helix LT

パス A のスプリット・ブロックを下方向にドラッグ (もしくは右クリックしてCreate Inputを選択) すると、パス B に対して独立したインプット・ブロックを作成でき、Editパネルでインプット・ブロックのオプションを選択できます。同様に、マージ・ブロックを下方向にドラッグ (もしくは右クリックしてCreate Outputを選択) すると、独立したアウトプット・ブロックを作成できます。パス B にドラッグすると、スプリットやマージ/ミキサー・ブロックは非アクティブとなり、どちらのシグナル・パスにも影響を与えません。

この機能により、1つのプリセット内に異なるインプットとアウトプットの設定を持ったシグナル・パスを最大4つまで作成できるようになります。一度インプット & アウトプット・ブロックに変更すると、メインのパス A に各スプリット、マージ・ブロックを復元するための "ハンドル" が表示されます。(もしくは右クリックでスプリット、マージ・ブロックへの復元 "Restore" を選択できます。)



それぞれ独立したシグナル・パス (Helixデバイス)



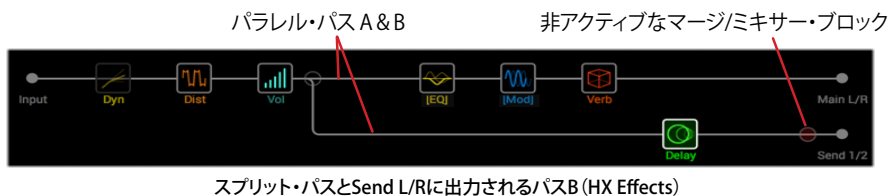
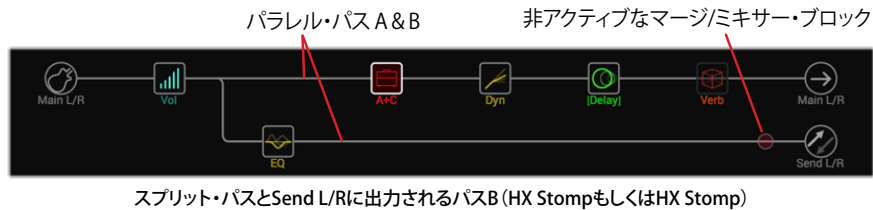
## HXデバイス

HXデバイスでは、一度パラレル・パスを作成すると、スプリット・ブロックはパス Aの左か右にドラッグすることで好きな場所に配置できます。(ただしHelixデバイスのように下方にドラッグすることでパス Bの独立したインプットを作成することはできません。)

パス Aのマージ/ミキサー・ブロックを右上の画像のように下方にドラッグすることができます (もしくは右クリックしてアウトプットの作成を選択)。このパス Bのシグナルは独立してハードウェアのSend 1/2ジャックから出力され、マージ/ミキサー・ブロックはパス Bで非アクティブな状態になります。

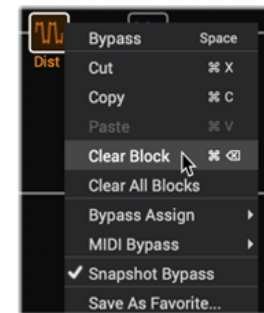
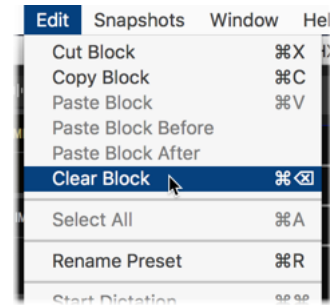
**NOTE:** プリセットにすでにFX Loopブロックが含まれている場合、Send L/R 出力がFX Loop に使用されるため、Merge-MixerブロックをパスB(Send L/R 出力)にOutputブロックとして設定することはできません。同様に、Merge-MixerブロックをパスB(Send L/R 出力)にOutputブロックとして設定した場合は、プリセットにFX Loopブロックを追加することはできません。

一度作成されたパス Bのアウトプットは、非アクティブなマージ/ミキサー・ブロックをドラッグして上段のパス Aに戻すことで、スプリット・パス、アクティブなマージ/ミキサー・ブロックとして復元できます (もしくは右クリックRestoreを選択)。



## ブロックのカット、コピー、ペーストとクリア

アサイン済みのブロック(Amp, Cab, IR, FX, Looper, Mix, Favorite)はそのセッティングを保持したままカット、コピーして、どのプリセットのどのパスにでもペーストすることができます。選択したブロックの削除も行えます。これらのコマンドには、目的のブロックを選択した状態で、メニューバーのEditもしくはブロックを右クリックして表示されるコンテキストメニューから(もしくはキーボード・ショートカット P.65)でアクセスできます。



ブロックのカット、コピー、ペーストとクリア・コマンドは、HX Editのメニューか、ブロックの選択メニューで使用できます

**TIP:** コピー/ペーストやドラッグ&ドロップはHX Editの異なるデバイスのウィンドウ間でも使用できます。詳細は下記の通りです。

HX EditとHelix Native間でフェイバリット・ブロックのコピー/ペーストを行なった場合、ブロックは通常のタイプ(フェイバリットではない)のブロックでペーストされますが、セッティング保持されています。

HX EditとHelix NativeでCut BlockやCopy Block、Paste Blockコマンドは、下記のように使用できます。

- Helix Nativeの全てのシグナル・フロー
- HX Edit内の全てのパスおよびプリセット
- 複数のHelixやHXデバイスを接続したHX Editのプリセット内(コピーしたブロックのデータが、最後にコンピュータのクリップボードにコピーされたものである場合)
- 追加のHX Editのウィンドウ - [P3 "マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート"](#)もご参照ください。

ブロックのカット、コピー、ペーストは、一定の条件の下で全てのブロック・タイプでご使用いただけます。これによってHelix Native、HX Editや異なるHelixやHXデバイス間でのトン作成をとっても柔軟に行うことができます。

**\*NOTE:** ブロックのコピー/ペーストに提供される条件は、ご使用中のデバイスの機能やDSPの処理能力によって異なります。例えば、Helix NativeやデバイスのプリセットはDSPの処理能力が限界に達するとブロックやモデルの追加ができなくなり、このDSPのルールはコピー/ペーストにも適用されます。各プリセットは、1つのルーパー・ブロック、各1つのSEND/リターン、最大2つのIRブロックを持つことができます。そのため、コピー/ペーストも同様にこれらのブロックのルールに従います。本体のインプットやアウトプットはHelixとHX デバイスで異なります (Helix Nativeの異なるHCモードも同じ)。そのため、ルーパー、ミックス、インプット、アウトプット・ブロックとそのセッティングのコピーは、この章でご説明しているとおり、実行できない場合があります。

**Cut Block** - ブロックをシグナル・フローから削除し、パラメータを保持したままクリップボードにコピーします。

**Copy Block** - ブロックのパラメータを保持したままクリップボードにコピーします。

**Paste Block** - 最後にカット、もしくはコピーしたブロックを選択した場所にペーストします。既に他のブロックが存在する場合は、上書きされます。以下に便利なコピー＆ペーストのTipsを紹介します。

- **Paste Block After / Paste Block Before** - 既に存在するブロックを選択した場合、ブロックをペーストする場所を指定するためにこのコマンドを使用することができます。全てのペースト・コマンドはメイン・メニュー、もしくはブロックを右クリックした選択メニュー内で選択できます。
- **ミックス系ブロック** (Helixデバイスのみ) - コピー＆ペーストはインプット、アウトプット、スプリット、マージ・ブロックでも使用でき、同じタイプのブロックにセッティングをコピー＆ペーストすることもできます。(異なるデバイス間でブロックをコピーした場合、特定のデバイスにしかないパラメータは無視され、共通のパラメータのみペーストされます。)
- **フェイバリット・ブロック** - フェイバリットブロックでもコピー＆ペーストは使用でき、どのブロックでも、そのブロックとセッティングをコピーできます。

**\*NOTE:** コピーしたフェイバリット・ブロックを別のHX EditまたはHelix Nativeのシグナル・フローにペースト(もしくはドラッグ&ドロップ)する場合は、通常のブロック・タイプでペーストされるため、新しいデバイスやNativeにはFavoriteとしてインポートされません。コピーしたフェイバリット・ブロックを他のHX EditやHelix Nativeのフェイバリット・パネルにペースト(もしくはドラッグ&ドロップ)した場合は、新しいデバイスやNativeのフェイバリット・ライブラリにインポートされます。

- 同じウィンドウ内、もしくは異なるHX Edit (Helix Native) のウィンドウにブロックをコピーした場合、フットスイッチのバイパス・アサイン以外の全てのアサインはブロックとともにコピーされます。
- ブロックをHX EditからHelix Nativeにコピーした場合、Helix Nativeはハードウェア・ベースのコントローラー・アサインをサポートしていないので、それらが表示されることがあります。しかし、同じブロックをHX Editに再度コピーした場合、オリジナルのアサインは損なわれることなくコピーされます。

**\*NOTE:** ハードウェア・ベースのアサインを含むブロックをコピーした場合、目的のデバイスが必要なコントローラー・タイプを持っていない、もしくはサポートしていない場合はアサインは保持されません。(例えば、Helix FloorでコピーしたEXP 3のコントローラー・アサインを

HX Stompにコピーする場合、HX StompがEXP 3を持っていないため、アサインはサポートされず表示されません)

**Clear Block** - Clear BlockはアプリケーションのEditメニュー、もしくはブロックを右クリックした選択メニューから選択するか、ブロック上にマウス・カーソルを合わせた時に表示される“X”ボタンをクリックします。もう一つの方法は、シグナル・フローに存在するブロックを選択してEditタブのモデル・ブラウザからNoneを選択する方法があります。



ブロック上にカーソルがある場合、バイパスと削除ボタンが表示されます

**Clear All Blocks** - ブロックの選択メニューで選択することで、シグナル・フローの全てのブロックを削除します。(インプット&アウトプット・ブロックは変更されません)

**\*NOTE:** ルーパー・ブロックは1つのプリセットにつき1つだけ使用できます。そのため、同一プリセット内にルーパーをコピー＆ペーストすることはできません。しかしCut BlockとPaste Blockを使用することで、異なるパスに対してでもセッティングを保持したままルーパー・ブロックを移動させることができます。

## ブロックのドラッグ&ドロップ

プリセット内と同様に、異なるHX EditやHelix Nativeのウィンドウ間でも、コピー/ペーストするためにドラッグ&ドロップを使用することができます。コピーや移動は目的のシグナル・フローでサポートされている限り、全てのブロック・タイプ (Amp, Cab, IR, FX) で使用できます。下記のドラッグ&ドロップが使用できます。

- HX Editのシグナル・フローのブロックをドラッグ&ドロップしてブロックを移動(パス間の移動を含む)
- Alt/Optin(Mac)もしくはCtrlキー(PC)を押しながらドラッグ&ドロップすることでシグナル・フローの任意の場所にブロックを複製
- 他のHX EditやHelix Nativeのプラグインウィンドウにドラッグ&ドロップしてブロックを複製
- Alt/Optin(Mac)もしくはCtrlキー(PC)を押しながら他のHX EditやHelix Nativeのプラグインウィンドウにドラッグ&ドロップしてブロックを移動
- 異なるウィンドウにブロックをドラッグ&ドロップする方法は、基本的にブロックのコピー/ペーストと同じなので、同じルールや動作が適用されます。詳細は前のセクションをご参照ください。

**\*NOTE:** ブロックをドラッグした場合、既に存在しているブロックの上にドロップしようとすると、ドラッグしたブロックを前と後ろのどちらに配置するかによって元のブロックが左右に移動します。コピー/ペースト・コマンドを使用するのは異なり、ドラッグ&ドロップでは既に存在しているブロックを上書きすることができません。[P22 "フェイバリットのドラッグ&ドロップ"参照](#)

## ブロックの追加とバイパス

プリセットにブロックを追加する方法 - パス上の任意の場所にマウスのカーソルを合わせると空のブロック"None"が表示されます。場所を選択したら、インスペクターのEditタブの下に表示されるモデル・リスト・メニューからモデルを選択してください。(後の章で詳細をご確認ください。)もし既に使用されているブロックを選択して、他のモデルを選択した場合は、そのブロックのモデルは上書き、変更されます。

ブロックのバイパスの切り替え - 以下のいずれかの方法で行ってください。

- ・ シグナル・フローのブロックの上にマウス・カーソルを合わせて、上に表示されるBypassボタンをクリック
- ・ ブロックを右クリックし選択メニューからBypassを選択
- ・ 任意のブロックをクリックして選択し、Editタブ内のBypassボタンを使用
- ・ 任意のブロックをクリックして選択し、スペース・バーを押す
- ・ ブロックのバイパス状態は、初期設定では全てのスナップショットで保存 & 呼び出されます。(P24 "スナップショットの設定と管理"をご参照ください)

## ブロックのフェイバリットへの追加

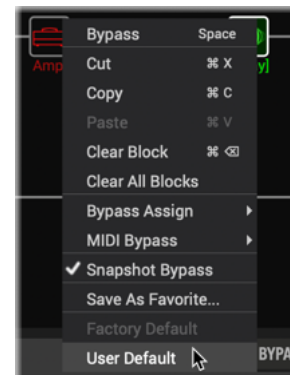
アンプやエフェクトブロックをお好みに調整したら、フェイバリットとしてセッティングやバイパス状態、バイパス・アサインを保存でき、ブロックを他のトーンに素早く追加することができます。フェイバリットの追加方法や設定、管理に関する詳細はP20 "フェイバリット・パネル"をご参照ください。

## ユーザー・モデル・デフォルトの設定

よく使用するモデルを常に調整し直して使っているような場合、その設定をモデルのデフォルトにすることができ(インプット、アウトプット、スプリット、マージ/ミキサーブロックは除く)、モデルを追加するたびにそのセッティングで表示されます。

1. モデルを選択してパラメーターとバイパス状態をお好みに調整します(バイパス・アサイン、MIDI、スナップショット、コントローラー・アサインはユーザー・デフォルトには保存されません)。

2. シグナル・フローの選択されたモデルのブロックを右クリックしてUser Defaultを選択してください。




すべてのパラメータが現在の設定でデフォルトとして保存され、次回以降使用可能になります。(そのモデルを含むすでに存在するプリセットには影響しません)

**NOTE:** モデルをファクトリー・デフォルトに戻すには、モデルのブロックを選択して右クリックし、Factory Defaultを選択してください。

**TIP:** HX Editでバックアップを作成した場合、ユーザー・デフォルトも含まれていません。P27 "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"参照

# エディット・タブ

インスペクタ・ウィンドウのEditパネルから、音色を作るためのモデルを多くのカテゴリから選択でき、複数の階層を持つモデル・ブラウザにアクセスできます。このパネルは信号・フローで現在選択されているブロックのパラメータも表示するため、編集も容易に行えます。

 **HX デバイス・オーナー:** 特に断りのない限り、この章で説明する全ての項目はHelixでもHXデバイスでも同じです。

## モデルの選択


前の章 (P.34参照) でもご説明した通り、プリセットの信号・フロー・ウィンドウ内でパスの空いている場所を選択し、モデル・セレクト・メニューから使用したいモデルを選択して追加してください。同じやり方で信号・フロー内で既に使用しているブロックを選択するとモデルの変更も行えます。

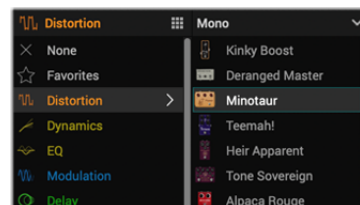
リスト/グリッドの表示切り替え      サブカテゴリ・メニュー



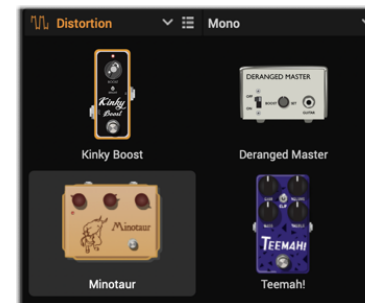
エディット・パネルのモデル・ブラウザ

最初に左のカテゴリ・リストからブロックのタイプを選択すると、モデル・リストに使用できる全てのモデルが表示されます。カテゴリを選択するとリスト/グリッド表示切り替えボタンでカテゴリのモデル表示をリストかグリッドで切り替えられます。

 **HX Effectsオーナー:** HX Effectsはアンプ、プリアンプ、キャビネットのモデルを持っていないため、これらのカテゴリは使用できません。



モデル・リスト・ビュー



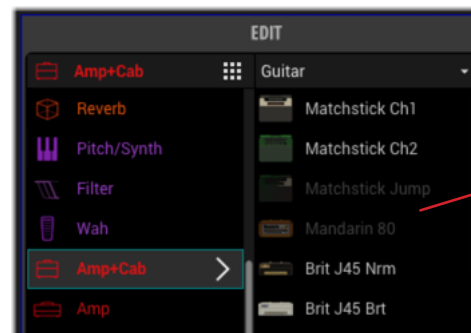
モデル・グリッド・ビュー

ブロックを選択すると、モデル・リスト最上段にモデルのMono/Stereoを選択するサブカテゴリ・メニューが表示されます。アンプを選択してる場合はGuitar/Bass、Cabの場合はSingle/Dualの選択肢が表示されます。

モデル・リストからモデルを選択してクリックすると、選択された信号・フローの任意の場所にすぐにロードされアクティブな状態になります。エディット・パネルの右側にそのモデルの編集可能なパラメータが表示されます。ブロックを削除したい場合は、信号・フローでそのブロックを選択して、NoneからEmpty Blockを選択してください。(もしくはメニューのClearを使用してください)


## DSPリミットと使用可能なモデル

HelixやHXデバイス本体のセレクト・メニューと同様に、使用中のプリセットのDSP使用量が高くなると、メニュー内のいくつかのモデルが選択できなくなります。さらに、ブロック・タイプによっては、1つのパスやプリセットに追加できるインスタンスの最大数が制限されているものもあります(以下の表をご参照ください)。HX Editでは、下の画像のようにモデル名が薄暗く表示されます。プリセットでDSPを解放したい場合は、いくつかのモデルを削除するか、パス1とパス2の両方を利用してください。(詳細なDSPマネージメントの情報はHelixオーナーズ・マニュアルをご参照ください。)



薄暗く表示されたモデル

プリセットのブロック数やDSP使用量がリミットに達して、選択できないモデルが薄暗く表示された状態

 **NOTE:** P.4"プリセットの互換性"をご参照いただき、DSPリミットとHelix Nativeでのプリセット使用に関する情報をご確認ください。

以下は、各パスまたは各プリセットごとの最大インスタンス数の制限を含むブロック・タイプの表です。

ブロック・タイプ	デバイス・タイプ		
	Helix Rack/Floor/LT	HX Stomp/Stomp XL	HX Effects
Amp+Cab, Amp, Preamp, Single Cab, 1024 IR	組み合わせに関わらず1つのプリセット内で最大4(各パスで最大2)	組み合わせに関わらず最大2	Amp, PreampやCabブロックのサポートなし
Dual Cab, Dual IR, Single 2048 IR	これらは、上記のブロック・タイプの2つ分としてカウントします。プリセット内に任意の2つ、各パスに1つずつ	各プリセット1	各プリセット2048 IR ×1 Amp, PreampやCabブロックのサポートなし
Legacy Amp+Cab, Single Legacy Cab, Dual Legacy Cab	最大4つのSingle Legacy Cab(各パスごとに最大2) プリセットごとに2つのLegacy Amp+Cab、またはDual Legacy Cab(各パスごとに1つ)	各プリセットごとにSingle Legacy Cabを最大2 各プリセットごとにLegacy Amp+CabまたはDual Legacy Cabを1台のみ	Legacy Amp, PreampやCabブロックのサポートなし
Poly Pitch Effects Models	各パス1、各プリセット2	各プリセット1	各プリセット1
Return	プリセット毎に各Returnインプットに対して1つのインスタンス	プリセット毎に各Returnインプットに対して1つのインスタンス	プリセット毎に各Returnインプットに対して1つのインスタンス
6 Switch Looper, 1 Switch Looper, or Shuffling Looper	各プリセットにルーパー×1	各プリセットにルーパー×1	各プリセットにルーパー×1

## モデルのパラメータ編集

追加したモデルはシンプルにブロックをクリックすると選択でき、エディット・パネルで他のモデルの選択やパラメータの調整が行えます。以下でいくつかのエディットTipsを紹介します。("キーボード・ショートカット"もご参照ください。)

**モデルのバイパスの切り替え** - バイパスの切り替えはモデル選択時にエディット・パネルの右上のバイパス・ボタンで行えます。モデルがバイパスされている場合はパラメータは薄暗く表示されます。



Editタブ - アクティブな状態



Editタブ - バイパス状態

**フェイバリットの保存** - 右上のバイパスボタンの左にあるスターボタンを押すと、現在のセッティングでデバイスのフェイバリット・ライブラリにモデルを追加できます。

[P.20参照](#)

**パラメータ・スライダーの調整** - スライダーの値を調整する方法はいくつかあります:

- ・ スライダーのハンドルをクリックして目的の値までドラッグ
- ・ スライダー上の任意の場所をクリックして、パラメータを変更
- ・ スライダー上にマウス・カーソルがある場合に、マウス・ホイールでの調整
- ・ 右側の小さなアップ/ダウン・ボタンをクリックすると、値を小刻みに変化させながら調整できます。値の右側に下向きの矢印が表示された場合、選択可能なオプションが表示されます。

**値の入力** - スライダー上の任意の場所、もしくは値をダブルクリックして数値を入力してください。

**スライダーのリセット** - スライダーの調整がうまくいかなかった時などにスライダー上をCmd+クリック(Mac)もしくは、Ctrl+クリック(Win)することで初期設定の値にリセットできます。

**全てのパラメータ表示** - アンプや複雑なエフェクトなどのいくつかのモデルは、エディット・タブでスライダーやパラメータが一度に表示できないことがあります。右側のスクロール・バーをクリック&垂直方向にドラッグして全てのパラメータにアクセスしてください。(もしくはスクロール・バー上にカーソルを合わせてマウス・ホイールでスクロール)

**Note Sync** - ほとんどのモジュレーションやディレイのエフェクト・モデルはノート・シンクに対応しており、モジュレーションのRateやディレイのTimeは本体のTap Tempoの値に追従します。(P.25"タップ・テンポの編集"参照) それらのモデルはEditタブ内のノート・シンク・ボタンをクリックするとオン/オフの切り替えが行えます。アクティブ(ノート・シンク・ボタンが点灯)な場合、下の画像のようにパラメータが音符の分数表示に変わります。

ノート・バリュー・オプション ノートシンク(アクティブ)



ノート・シンクに設定されたディレイ

インパルス・レスポンス・ブロック・オプション - シグナル・フローにIRブロックを挿入して選択すると、エディット・パネルに他のブロックと同じようなIRブロックのパラメータのスライダーが表示されます。IR Selectパラメータを使用してIRライブラリにある使用したいIRのインデックス・ナンバーを選択します。IRブロックでこれを行うには、アプリケーションのインパルス・タブを使用してHelix本体にIRファイルをインポートする必要があります。[P.16"インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し"参照](#)

**ルーパー・ブロック・オプション** - プリセットにルーパー・ブロックを追加することができ、Editタブ内でルーパー・ブロックのパラメータが表示、編集できます。しかしながら、HX Editを使用して接続されているHelix本体のルーパーのオン/オフを切り替えることはできません。

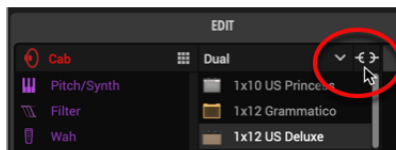
**TIP:** スライダーを右クリックするとHelixやHXデバイスのコントローラーや、MIDIコントローラーでのパラメータの外部コントロールをアサインする便利なメニューが表示されます。[P.42参照](#)

Editタブのスライダー上でAltを押しながらクリックすることで、パラメータのスナップショット・コントローラーのアサインが簡単に設定できます。[P.24参照](#)

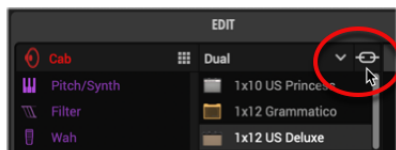
初期設定では、全てのアンプ&エフェクト・ブロックのバイパス状態は自動的にスナップショット毎に保存され呼び出されます。ブロック・バイパスの状態を、スナップショットを変更した際のリコール対象から除外することも可能です。[P.24参照](#)

## リンク・デュアル・キャビ

Dual CabとDual Legacy Cabブロックでは、Editタブ内のリンク・デュアル・キャビ(グローバル)を有効にすると、1番目のCabモデルに合わせて2番目のCabモデルが自動的に変更されるようになります(参照)。このオプションは、初期設定ではオフになっており、デバイスのGlobal Settings>Preferencesからもアクセスできます。



リンク・デュアル・キャビ・ボタン - Off



リンク・デュアル・キャビ・ボタン - On

## インプット、アウトプット、ミキサー・ブロックの編集

アンプやエフェクト・ブロックと同じように、インプット、アウトプット、スプリット、マージ・ブロックをクリックすることで、Editパネルでそれらのオプションにアクセスできます。

### インプット・ブロック・オプション

- HelixおよびHX Stomp XL、HX STompデバイス - インプット・ブロックから選択したインプットのタイプに応じて、インプット・ブロックのメニューから選択できるパラメータ (Gate, Level, Pan他)が表示されます。MultiやVariaxを選択している場合は、Variaxのモデル選択、個別の弦のチューニングやレベルなどのオプションが表示されます。(Helixのみ)

**NOTE:** v3.15以降のHelixデバイスには、インプット・ブロックのGuitar InにGuitar In Pad levelが搭載され、各プリセットもしくはグローバルでオン/オフを設定できます。グローバルで使用する場合は、Global Settings > Ins Outs > Guitar In Padでオン/オフを切り替えます。

同様に、HX Stomp XLとStompデバイスには、インプット・ブロックにInput Levelが搭載されています。プリセットごと、もしくはグローバルにパッド/インストゥルメントまたはライン・レベルに設定できます。グローバルに設定する場合は、デバイスのGlobal Settings - Ins Outs - Input Levelでパッド/インストゥルメントまたはライン・レベルに設定することができます。

- HX Effectsデバイス - インプット・ブロックは固定されているため選択できず、メニューも表示されません。

## アウトプット・ブロック・オプション

- Helixデバイス - 各パス上のアウトプット・ブロックを選択している場合、アウトプットのルーティングオプションや、デバイスが使用できる他のアウトプット・ブロックで選択可能なオプション (Pan, Level, L6 LINK - Powercab® & DT amp他)が表示されます。さらに、Helix本体のアナログ & デジタル・アウトプットだけでなく、そのアウトプットから次のパスのインプットへのルーティングも選択できます。パス1のアウトプットをパス2のインプットへの"シリアル"な流れを形成することで、両方のパスのDSPパワーを最大限利用することができます!

**NOTE:** Helixプリセットの中にFX Loopブロックが存在している場合、Outputブロックで既存のFX Loopブロックで使用されているSend出力を選択することはできません。同様に、OutputブロックでSend出力を使用するように設定されている場合、プリセットに同じSend出力を使用するFX Loopブロックを追加することはできません。

- HXデバイス - スプリット・ブロックが作成されている場合、ミキサーブロックをパスBにドラッグすることで"Send"アウトプットが作成されます([P31 "スプリット・パス・オプション"](#)参照)。この2つのアウトプットを持つシリアル・パスが設定されている場合、パスA(Main)アウトプットかパスB(Send)アウトプットをクリックすることでPanやレベルのパラメータにアクセスできます。HX Stomp XLおよびHX StompのパスBアウトプットはMono/Stereoを選択できます。

**NOTE:** Helixプリセットの中にFX Loopブロックが存在している場合、Send L/R出力はすでに使用されているため、パスBを作成するためにMerge-Mixerを動かすことはできません—see [P31 "スプリット・パス・オプション"](#)。

スプリット・ブロック・オプション - プリセットにスプリット・パスが含まれている場合、メイン・パス上のシグナルが分岐しているポイントをクリックすることでスプリット・ブロックが選択でき、異なるスプリット・ブロックのタイプ選択とパラメータが表示されます。スプリット・ブロックにもバイパス・スイッチがあり、バイパスした場合に分岐している両方のパスに均等なバランスで信号が流れます。

マージ・ブロック・オプション - プリセットにスプリット・パスが含まれる場合、メイン・パス上のシグナルが合流するポイントをクリックすることでマージ/ミキサー・ブロックを選択でき、2つのパスのシグナルをブレンドするためのいくつかのミキサー・オプションが表示されます。

# L6 LINK - Powercab Plus&DT 25/50アンプオプション

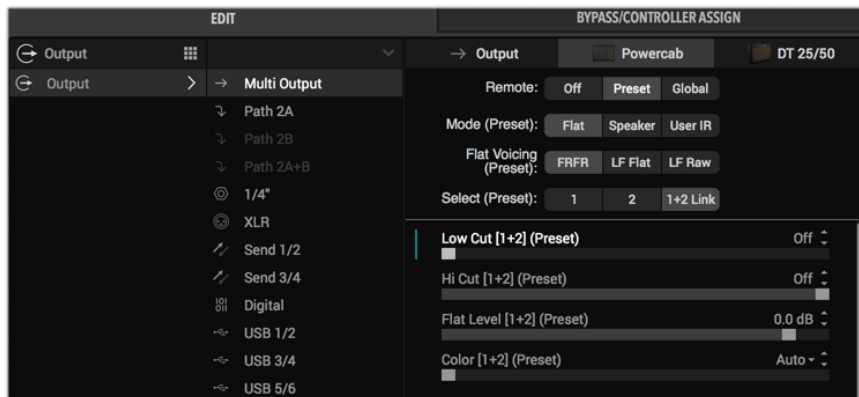
Helix Floor, Rack, LTはLine 6独自のL6 LINKテクノロジーを採用しており、1本のケーブルを接続するだけで、最大2台のLine 6 PowerCab Plus/パワードスピーカーシステムもしくはDT 25/50アンプをリモートでコントロールする機能や、モノラル/ステレオの音声をHelixとの間で伝送する機能を持っています。これによって、Helixデバイスを経由してPowercab Plus112もしくは212、DTのパラメータをプリセット毎やグローバルで保存したり呼び出すことができます！

**L6 LINKをご使用になるには下記のバージョン(もしくはそれ以降)が必要です。**

- Helix デバイス ファームウェア v3.00
- Powercab Plus ファームウェア v2.00
- HX Edit v3.00 (HX EditでHelix-L6 LINKのパラメータをご使用になりたい場合)

**最良の結果を得るために、ご使用になっている全てのLine 6製品を最新のアプリケーション、ファームウェア・バージョンでご使用いただくことを強くお勧めします。**

これらのオプションは、HX Editのシグナル・フローでアウトプット・ブロックを選択し、EditタブでMultiかDigitalいずれかのアウトプット・ブロック・タイプを選択することでアクセスできます。PowercabやDT25/50タブをクリックして、ご使用になっているデバイスを目的に合わせて設定してください。



L6 LINK Powercab & DT 25/50 オプション

PowercabやDT25/50タブ内では下記のようなコントロールが表示されます。

Remote - Helixから接続したPowercabもしくはDTをリモート・コントロールする場合の挙動を選択できます。

- Off - Helixから接続したユニットへのリモート・コントロールをOffにします。
- Preset - タブ内のすべてのセッティングはHelixのプリセットのみに保存され、そのプリセットをロードした際に、Helixから接続した機器に送信されます。

- Global - タブ内のすべてのセッティングは、Helixから接続した機器に送信されます。これらのセッティングはロードされたプリセットに関係なく保持されます。

下の3つのオプションは、各Remoteオプションでの選択に応じて、プリセット毎またはグローバルのどちらかで適用されるかで表示内容が変わります。

Mode - (Powercabタブ・スクリーンのみ)使用したいPowercabのモード (Flat, Speaker, またはUser IR)

**Flat Voicing** - PowercabのModeオプションでFlatが選択されている場合、Powercab Flatモードのボイス機能で選択できるFRFR, LF Flat, LF Rawのいずれかが選択できます。

Select - L6 LINK接続したユニットのスピーカー 1、スピーカー 2をそれぞれリモート・コントロールできます。1、2または1+2を選択すると、タブ内のスライダーがそれに応じて変わり、それぞれのユニット毎にセッティングをコントロールできます。詳細は下記の通りです。

- 1台のPowercab112 PlusもしくはDTをご使用の場合 - 1を選択することでHelixからコントロールできます。
- 2台のPowercab112 PlusもしくはDTをご使用の場合 - 最初に接続された1台目をHelixからコントロールするには1、2台目をコントロールするには2、両方をコントロールするには1+2を選択してください。
- 1台もしくは2台のPowercab112 Plusをご使用の場合 - 1はユニットの左のスピーカーをコントロールし、2は右のスピーカーをコントロールします。Speaker 1+2 Linkを選択して両方を1台としてコントロールできます。

**NOTE:** タブ内の個別のスライダーは、スナップショット・コントローラーにもアサインでき、各スナップショットによって値が変更されます。つまり、Helix本体や外部MIDIコントローラーにアサインされたスライダーはその値をリモートで変更できます。これらのコントローラーのアサインは、L6 LINK接続時にプリセット毎でもグローバルでも動作します。


個別のモードの詳細やスピーカー、他のオプションに関する詳細は[Powercabファミリー・パイロット・ガイド](#)や[DT取扱説明書](#)をご参照下さい。


**NOTE:** L6 LINKは最大2台のStageSource/パワード・スピーカーと接続できます。2台のStageSourceスピーカーを接続した場合、最初に接続したStageSourceを自動的にLチャンネルに設定し、2台目に接続したものをRチャンネルに設定します。Helixは、L6 LINK経

由でStageSourceに、コントロールやパラメータのメッセージを送信しません。そのため、Helixのアウトプット・ブロックには設定できる項目がありません。

# バイパス/コントローラー・アサイン・タブ


このタブ・パネルにはHelix本体のバイパス・アサインとコントローラー・アサインが統合されており、HelixやHXデバイスのフットスイッチやエクスペッション・ペダル(Helix, HX Stomp XLおよびHX Stompデバイスのバイパス・アサイン画面のオプションも同様)、Variaxのノブおよび外部MIDI機器からのリアルタイム・リモート・コントロールを行うためのモデルのパラメータ機能をアサインすることができます。ここでは、フットスイッチのラベルやLEDカラーのカスタマイズだけでなく、スナップショットで保存やリコールするパラメータ・アサインも可能です。

 **HX デバイス・オーナー:** 特に断りのない限り、この章で説明する全ての項目はHelixでもHXデバイスでも同じです。

 **TIP:** HelixやHX EffectsのフットスイッチやペダルからのMIDIコマンドの送信のアサインの作成や管理は、P46 "コマンド・センター・ウィンドウ"を参照してください。

アサインの作成機能だけでなく、現在のプリセットにアサインされているバイパス&コントローラー・アサインのリストがこのパネルの左側に表示され、アサインに関するオプションの選択、編集が行えます。(このような、全てのアサイン状況を一望できる画面は、HelixやHXデバイスにはありません)



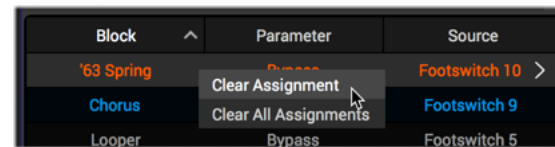
 **HELIX NATIVE ユーザーのみなさま:** Helix Nativeのオートメーション/コントローラー・アサイン・パネルは、コントローラー・アサインの異なるセットをサポートしています(ホストDAWソフトウェアと併せて使用するため)。そのため、Helix Nativeはプリセットに保存されているHX Editで作成したハードウェア・コントローラーのアサインを無視します。P4 "プリセットの互換性"をご参照ください。

## アサインの編集

ファクトリー・プリセットには、すでいくつかのアサインがされており、それらはBypass/ControllerAssignタブの左側にリストで表示されます。(左画像)で自分でバイパス/コントローラー・アサインを作成すると、それらが同様にこのリストに表示されます。以下で述べるように、必要な際はリスト内のアサインを選択し、そのオプションを確認したり編集することができます。特定のアサインを作成するための詳細については、以下の例もご参照ください。

## アサインの削除

アサイン・リスト内のバイパス/コントローラー・アサインを右クリックすると、選択したもののみ、もしくは全てのアサインを削除する便利なオプションが表示されます。




アサインの選択メニューでのアサインの削除

Clear Assignment - クリックしたアサインのみを削除

Clear All Assignments - 現在のプリセット内の全てのバイパス、コントローラ、スナップショットやMIDIのアサインの削除

## 最小値&最大値のスライダー

MinとMaxのスライダーを使用することでコントロールの範囲を設定します。例えば、HelixのEXPペダルのコントローラー・アサインを作成する場合、Minの値はペダルをかかと側いっぽいに踏んだときの値で、Maxはつま先側いっぽいに踏み込んだときの値です。フットスイッチにアサインした場合は、スイッチを踏むたびにMinとMaxが切り替わります。(スナップショットをアサインしている場合は、そのスナップショットと同時に呼び出したいパラメータの値を1つ設定するだけです。)

 **TIP:** Minから100%をMaxから0%のように逆に動作させる設定も可能です。例えばWahペダルを逆向きに動作させることもできます!

## ラッチング/モメンタリー・フットスイッチの設定

アンプやエフェクト・モデルでは、アサインしたフットスイッチをLatching(オン/オフの切り替え)かMomentary(フットスイッチを踏み込んでいる間のみアクティブ)のいずれかで動作させるのかをTypeで選択できます。



## MIDI CC In セレクター

外部からMIDIを使用してリモート・コントロールを行う場合は、外部のMIDIコントローラーやソフトウェアから送信されたMIDI CCと同じMIDI CC(CC 0-127)の値をこのパラメータに設定する必要があります。5-pin MIDIケーブルかUSB経由でMIDI CCメッセージをHelixやHXデバイスに送信可能なMIDIコントローラーまたはソフトウェアが必要です。

**NOTE:** HelixやHXデバイスは、MIDIを5-pin MIDI INジャックまたはUSBのいずれかを通じて受信することができます。本体のGlobal Setting - MIDI Tempoから受信するMIDIチャンネルやその他のMIDIの設定を行ってください。

## スナップショット・コントロールのオン/オフ

Variacノブ、フットスイッチ、MIDIタイプのコントローラー・アサインでパラメータ (Bypass以外) が設定されると、初期状態では、そのパラメータも自動的にスナップショットにアサインされます。バージョン3.50以降では、パラメータの値をスナップショットごとに呼び出すか (スナップショット・コントロールをOn)、呼び出さないか (スナップショット・コントロールをOff) を設定することができます。この設定は、プリセットに保存されます。



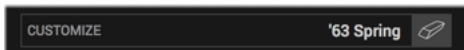
スナップショット・コントロールのOn/Off

## スイッチのLED

初期設定では、アサインされたフットスイッチのLEDライトはAuto Colorに設定されており、アサインしたモデルのタイプを判別して自動的にそのカラーを選択します。スライダーを使用してこのLEDを任意のカラーに設定することも可能です。

## フットスイッチ名のカスタマイズ

フットスイッチを使用するバイパスやコントローラーのアサインが作成されると、Customize Labelコントロールにそのブロックのモデル名が表示されます。このラベルはHelix本体をストップ・フットスイッチ・モードにした時に該当するフットスイッチのスクリブル・ストリップに表示されます (もしくはHelix LT, HX Stomp XL, HX StompのLCD)。このラベルを編集したい場合は、表示されている名前をダブルクリックしてから文字を入力し、Enter/Returnキーを押してください。入力した名前を削除したり、ラベルを初期状態に戻したい場合は、右側のClearボタン(消しゴム)をクリックしてください。



Customize Label コントロール

**NOTE:** フットスイッチに複数のブロック・バイパスやコントローラー、コマンド・センターでのアサインがある場合、初期状態ではそのラベルはMultiple (X)で表示され、"X"はアサインの数を表します。上記と同じ方法でラベルをカスタマイズすることも可能ですが、別のアサイン・パネルのCustom Label欄内でもカスタマイズでき、最後に行った編集が全てのラベルに反映されます。

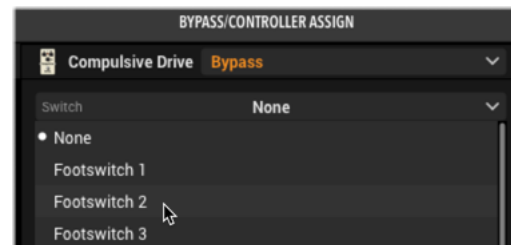
## バイパス・アサインの作成

アンプ、キャビネット、IR、エフェクト、ルーパー、スプリットなどのブロックにバイパス・アサインを作成することで、HelixやHXデバイスのフットスイッチ、コントローラーや外部MIDI経由で、オン/オフを切り替えることができます。

**NOTE:** Helixデバイスでは、Volume Pedal, Pan, Wah, Pitch Whamのブロックを追加すると自動的にペダルのEXP Toeのフットスイッチにバイパス・アサインを作成します。必要に応じてこのアサインは変更や削除が可能です。[P39 "アサインの編集"](#)参照

## フットスイッチを使用したバイパス・アサインの作成

1. バイパス・アサインを作成したいシグナル・フロー内のブロックをクリックしてください。
2. 右側のBypass/Controller Assignパネルに初期設定のものが選択されていない場合は、アサイン・メニューをクリックして操作するパラメータにBypassを選択してください。
3. フットスイッチ・コントローラー・メニューをクリックし、設定したいフットスイッチやコントローラーを選択してアサインを作成してください。



ブロックのバイパス・アサインのフットスイッチ・コントローラーの選択

**TIP:** 他にも、シグナル・フローのブロックを右クリックして、Helixのフットスイッチやコントローラーを選択するバイパス・アサインの手軽な作成方法もあります。

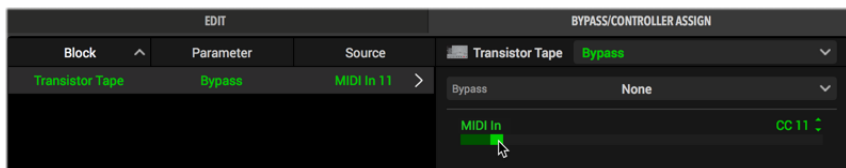
## 外部MIDIコントローラーを使用したバイパス・アサインの作成

外部のMIDIコントローラー・スイッチやコンピュータのDAWソフトウェアからのMIDIを使用したリモート・コントロールもブロックに設定可能です。コントローラー側には、5-pinMIDIケーブルかUSB経由でHelixやHXデバイスにMIDI CCメッセージを送る機能が必要です。

MIDIバイパス・アサインは、同じブロックに対して、HelixやHXデバイス本体のコントローラーから独立して作成できます。有効なMIDIアサインやHelix本体内のコントローラー・アサイン、もしくはその両方がある場合も、HX Editのアサイン・リストにはバイパス・アサインは一つしか表示されません。

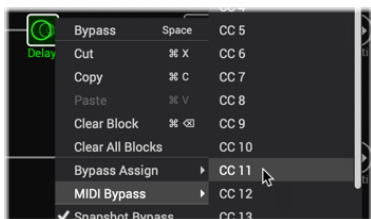
**NOTE:** HelixやHXデバイスは、5-Pin MIDI INもしくはUSB経由でMIDIを受信します。本体のGlobal Settings - MIDI TempoでMIDIの受信チャンネルや他のオプションを設定してください。

1. MIDI制御のバイパス・アサインを作成したいシグナル・フロー内のブロックをクリックしてください。
2. 右のBypass/Controller Assignパネルで初期設定が選択されていない場合は、アサイン・メニューをクリックして操作するパラメータにBypassを選択してください。
3. MIDI Inのパラメータを、外部MIDIコントローラーが送信しているMIDI CCナンバーと同じ値(0-127)に設定してください。MIDIアサインを無効にする場合は、パラメータをoffに設定してください。



MIDI InのCCナンバーにバイパス・アサインを設定

上の手順 2 & 3 の代わりに、シグナル・フローのブロックを直接右クリックすることでメニューからMIDI inやMIDI CCを選択できます。



右クリックメニューからMIDI CCナンバーの設定

これで設定は完了し、外部からのMIDI信号でブロックのバイパスの選択を切り替えることができます。アサイン・リストで、選択したCCナンバーが確認できます。(画像ではMIDI In 11)

**TIP:** もう一つの方法として、HelixやHXデバイスのBypass Assign画面のLearn機能を使用することでMIDIのバイパス・アサインを作成できます。

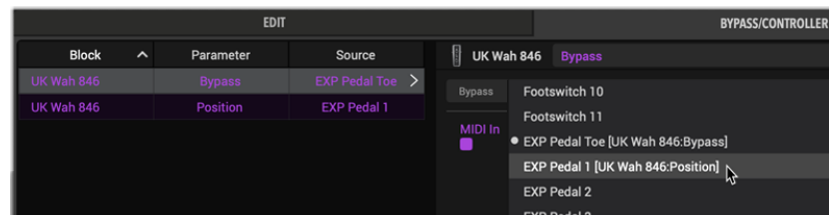
**NOTE:** HelixやHXデバイスでは、6 スイッチ・ルーパーのバイパス切り替えにCC67を使用することができます。このナンバーはグローバルのMIDI CCとして本体にあらかじめ設定されていて、HX Editのバイパス/コントローラー・アサイン・パネルで表示されません。

## エクスプレッション・ペダルのバイパス・アサインの作成

ブロックのバイパスはエクスプレッション・ペダルやVariaxのノブにもアサインすることができます。一例として、Wahブロックの場合、かかと側いっぱい踏んだときにエフェクトはオフ、Wahを使用するためにペダルがこのポジションから離れると自動的にエフェクトはアクティブになるように設定することができます。このような設定は以下の手順で行います。

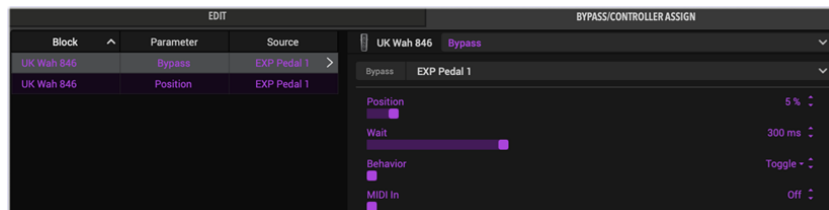
**\*HX Effectsオーナー:** HX Effectsでは、WahやPitch Wahmなどのブロックを音色に追加すると、自動的にバイパス設定はEXP 1に、Volume/Panを追加するとEXP 2に設定されます。下記の手順に従うことで、バイパス・アサインを手動でどんなブロックにもEXPペダルを適用できます。

1. 本体にエクスプレッション・ペダルが搭載されているHelixデバイスを使用する場合は、EXP Pedal 1に設定され、Wahブロックがアクティブになるよう、ペダルを踏み込んでトウスイッチをクリックします。
2. HelixやHX Stomp XL、HX Stompをご使用の場合、Wahブロックは自動的にフットスイッチにバイパスがアサインされているため、EXP Pedal 1にバイパス・アサインを変更する必要があります。
3. Wahブロックをトーンに追加します。シグナルフロー・ビューからWahブロックを選択してBypass/Controller Assignタブにアクセスします。リストの左に表示されるすでに設定済みのバイパス・アサインを選択し、右側のController/SwitchメニューよりEXP Pedal 1を選択してください。



ブロックのバイパス・アサインにエクスプレッション・ペダルを選択

4. アサインが作成されると、パネル右側のオプションのスライダーを調整できるようになります。



エクスプレッション・ペダルのバイパス・アサインオプションの設定

- Position - バイパス・アサインで、ブロックのバイパスをコントローラーのどの位置で切り替えるかを決定します。この設定を5%もしくはそれ以下に設定すると、バイパスの切り替えは"ヒールダウン"(かかとを下ろした状態)ポジションに設定されます。

- Wait - アサインされたコントローラーが設定されたポジションの値でバイパスを切り替えるまでの時間を決定します。Wahのバイパス・アサインの場合は、普通に使用している間に不意にバイパスがトリガーされてしまうことのないようにするために、一般的には300msにしておくといでしょう。
- Behavior - エクスプレッション・ペダルのどのポジションがブロックのバイパス状態をトリガーするかを決定します: Toggle (ペダルを動かしたとき、これがデフォルト・オプション)、Heel Down時、またはToe Down時。

デフォルトの設定の場合は、EXP 1ペダルを前方に動かすとWahブロックがオンになり、ヒールダウン・ポジションに戻してから300ms (Waitスライダーで設定できます) 経過すると、Wahブロックはバイパスになります。他のブロックのパラメータも同様の手順で“ペダル・バイパス”の設定を選択できます。

**TIP:** 初期設定では、すべてのブロックはスナップショット・バイパスにアサインされています。つまり、各ブロックのバイパスの状態は、自動的にスナップショットに記憶されて呼び出すこともできます。スナップショット・バイパスから任意のブロックを除外することもできます。P24 “スナップショットの設定と管理”をご参照ください。

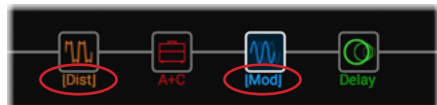
## 複数ブロックのバイパス・アサイン

HelixやHXデバイスでは、ブロックのバイパス切り替えは、一度に1つのフットスイッチにしかアサインできません。すでにブロックに設定されているバイパス・アサインを変更する場合、アサインは新たに選択したフットスイッチまたはコントローラーに移動することになります。ただし、複数のブロックのバイパスの切り替えを一つのスイッチやコントローラーにアサインしてそれらを同時に切り替えることはできます。

HelixやHXデバイスの各フットスイッチは、最大8つのアサインを持つことができます。コントローラーやコマンド・センター (Helix, HX Effects) のアサインの設定をしたフットスイッチに同時にバイパス・アサインも追加することができます。スナップショットを作成すると、複数のバイパスやパラメータの全ての変更を1クリックで変更することもできます。これらのアサインの詳細は各セクションでご参照ください!

## ブロック・バイパス・アサインのインジケーター

ブロックのバイパス・アサインを作成すると、ブロック名に括弧が表示されます。(P 30参照)



ブロック名の括弧はバイパス・アサインされていることを表示します

**TIP:** 2つの異なるディストーションやアンプなどを、一方をオフ、もう一方をオンに同時切り替えする場合は複数ブロックのバイパス・アサインを作成すると便利です。スイッチングを逆にするために、シグナル・フロー内の1つのブロックを選択して手でバイパス・ボタンをクリックし、もう1つのブロックが逆のバイパス状態になるようにクリックします。この状態でアサインしたバイパススイッチで切り替えるといつでも両方のブロックのバイパス状態が逆に切り替えられます。

## コントローラー・アサインの作成

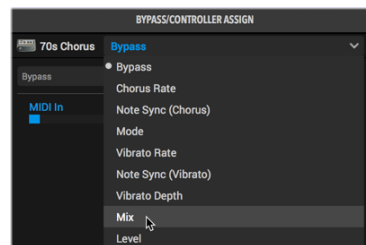
HelixやHXデバイスのコントローラー・アサイン画面と同じように、Helix本体のフットスイッチやコントローラー、もしくは外部MIDI機器からブロックのパラメータをリモートでコントロールできるコントローラー・アサインを作成できます。このBypass Controller Assignタブではスナップショットのアサインも設定でき、プリセット内の8つのスナップショットで設定した任意のパラメータ・セッティングを保存したり呼び出すことができます。

**\*NOTE:** HelixやHXデバイスは、5-Pin MIDI INもしくはUSB経由でMIDIを受信します (MIDI over USBではコンピュータと接続時にDAWやMIDIソフトウェア経由で受信します) 本体のGlobal Settings - MIDI TempoでMIDIの受信チャンネルや他のオプションを設定してください。

**TIP:** Variaxノブ、フットスイッチ、MIDIタイプのコントローラー・アサインがパラメータに設定されると、初期状態ではスナップショットにもパラメータがアサインされます。各アサインごとにこの設定のOn/Offを切り替えることができます。P40 “スナップショット・コントロールのOn/Off”参照

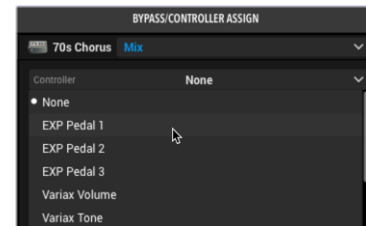
## エクスプレッション・ペダル、フットスイッチを使用したコントローラー・アサインの作成

1. コントローラー・アサインを作成したいパラメータがあるブロックをクリックします。
2. 右側のBypass/Controllerアサインパネルでメニューをクリックしてコントロールするパラメータを選択してください。ここでは、例として70's ChorusのMixを選択しています。



ChorusブロックのMixパラメータをコントローラー・アサインとして選択

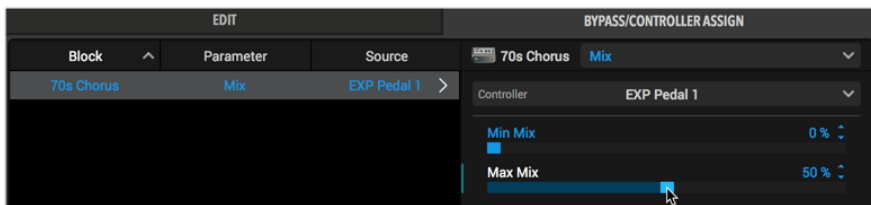
3. スイッチ/コントローラー・メニューから目的のコントローラーをクリックしてアサインを作成します。ここではEXP Pedal 1を選択していますが、他のEXP Pedal (Helixをご使用の場合はVariaxのノブも選択できます) が選択できます。Helixのフットスイッチも選択が可能で、パラメータにおける任意の2種類の値をそのフットスイッチに設定できます。これについては最後の手順で説明します。



コントローラー・アサインへのEXP Pedalの選択

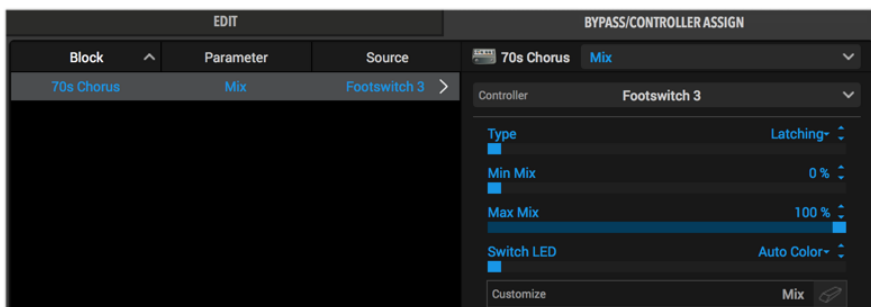
**TIP:** もう一つの方法として、Editタブの70's ChorusのMixスライダーを右クリックすると表示されるメニューから、任意のHelixのコントローラーを選択することで素早くコントローラー・アサインが作成できます。

4. コントローラー・アサインを作成すると、Bypass/Controller Assignタブの左側にリストが表示されます。リストのアサインを選択して、選択されたコントローラーのタイプに応じた各オプションにアクセスしてください。EXP PedalやVariax Knobの場合は、Min MixとMax Mixが表示され、ペダルやノブを最小位置から最大位置に動かした時にアサインされたパラメータが変更される範囲を制限できます。例えば下の画像では、Maxスライダーを50%に設定し、これによってコントローラーを最大位置にした時にウェット/ドライが50%になるように設定しています。



EXP Pedalをコントローラーにアサインした場合のオプションの設定

EXP PedalやVariaxノブではなくHelixのフットスイッチをコントローラーに選択している場合、さらに以下のようなオプションが表示されます。



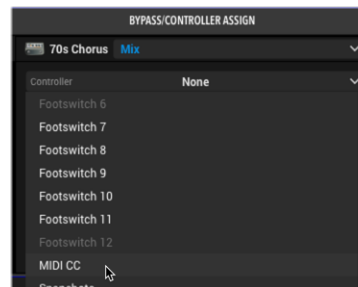
フットスイッチをコントローラにアサインした場合のオプションの設定

- Type - フットスイッチのタイプを選択してください
  - Latching - フットスイッチを押すたびに"オン/オフ"を切り替えます。
  - Momentary - フットスイッチを押し続けている間は"オン"になり、スイッチを離すと"オフ"になります。
- MinとMax - これら2つのスライダーで、"オン"および"オフ"の状態の時に呼び出す値を設定すると、アサインされたフットスイッチでそれらを切り替えることができます。
- Switch LED - HelixもしくはHelix ControlでアサインしたフットスイッチのLEDのカラーを変更できます。
- Customize - ここをクリックすることで、Helix本体のアサインされたフットスイッチに表示される名前を編集できます。初期状態の名前に戻したい場合は、消しゴムボタンをクリックしてください

## 外部MIDIコントローラーを使用したコントローラー・アサインの作成

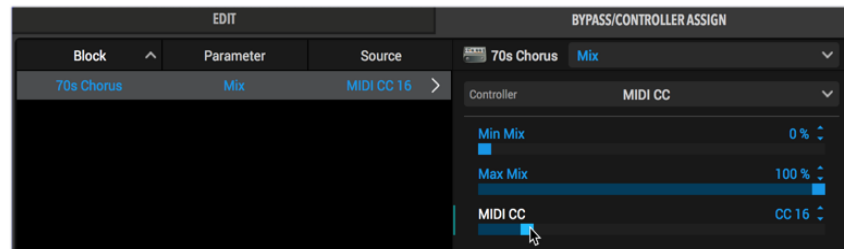
外部のMIDIコントローラーやソフトウェアから、ブロックのパラメータをリモートでコントロールする設定も可能です。

1. パラメータの外部MIDIコントロールの設定は、概ね先に紹介したコントローラー・アサインと同じ手順ですが、手順3でFootswitch/ControllerメニューからMIDI CCを選択する必要があります。



コントローラーにMIDI CCを選択

2. アサインを作成すると、パラメータ・コントロールでMinとMaxでスライダーのパラメータをコントロールする範囲を設定できます。MIDI CC Inスライダーを使用して、外部MIDIソースからHelix本体に送信されるMIDI CCナンバーと同じ値を設定する必要があります。MIDI CCが一致しない場合はパラメータは反応しません。



MIDI CCアサインの設定

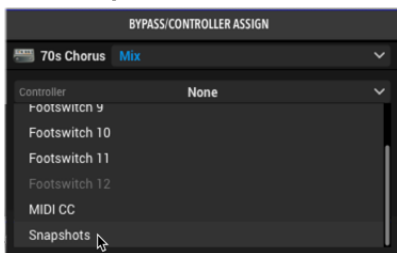
以上で設定は完了し、外部MIDIコントローラーから選択された70s ChorusのMixパラメータが正しくコントロールできているはずです。アサイン・リストのSourceからアサインされたCCをご確認いただけます。(画像はMIDI CC16)

**TIP:** もう一つの方法として、HelixやHXデバイスのController Assign画面でLearn Controller(MIDI Learn)を使用することで、MIDIのコントローラー・アサインを作成することができます。

## スナップショット・コントローラーのアサイン

スナップショットにブロックのパラメータをアサインすることで、プリセット内の8つのスナップショットでそのパラメータを保存&呼び出すことが可能になります。

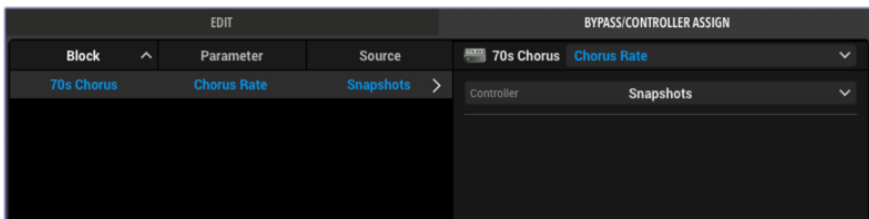
1. **スナップショット・アサインはコントローラー・アサインの1種と言えるので、P42 "コントローラー・アサインの作成"の手順1 & 2を参照して、シグナル・フローのブロックを選択して、Bypass/Controller Assignタブのパラメータ・メニューから設定したいパラメータを選択します。**
2. **コントローラー・メニューからSnapshotsを選択します。**



Snapshotコントローラーの選択

**TIP:** もう一つの方法として、Editタブの目的のパラメータのスライダー上でAltを押しながらクリックすること(もしくはキーボード・ショートカットの"S")で、すぐにスナップショット・コントローラーを作成することができます。

3. **他のコントローラーと異なり、Bypass/Controllerタブ右側のスナップショット・コントローラーのアサイン画面にはオプションが表示されません。**



スナップショットへのアサインが作成されても設定できるオプションはありません。

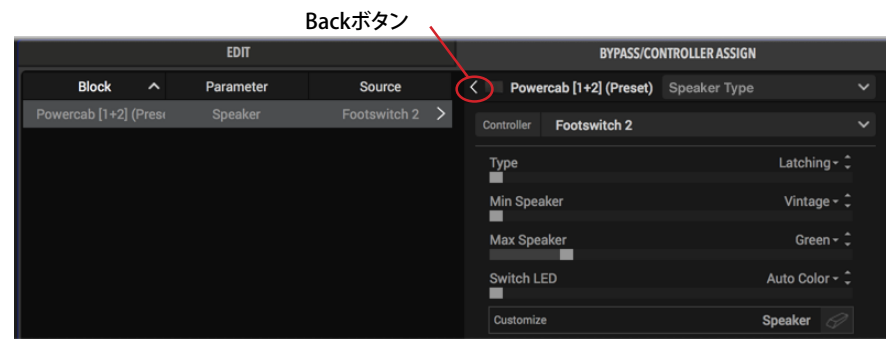
パラメータに作成されたこのアサインにより、HX Editの画面の最上部にあるSnapshotsメニューから目的のスナップショットを選択するだけで、設定した全てのパラメータが自動的にこのスナップショットに保存され呼び出されます。これによって、1つのプリセットに最大8つの異なる値をスナップショットごとに設定できます(もしくはHX EffectsやHX Stomp XLで最大4、HX Stompで最大3)。スナップショットの使い方については各デバイスのオーナーズ・マニュアルでご確認ください。

## VariaxとL6 LINKパラメータのコントローラー・アサイン

(Helixのみ) ハードウェア、MIDI、スナップショット・コントローラーのアサインは、Variaxを含むインプット・ブロックのパラメータやアウトプット・ブロックのL6 LINK (PowercabやDT 25/50)のパラメータでも作成することができます。コントローラー・アサインは同様に全てのブロックのパラメータ、選択されたインプットやアウトプット・ブロック、右クリックしたEditタブのスライダー、メニュー内のBypass/Controller Assignタブでも作成できます。

これらのパラメータ・タイプはEditタブ内のSubタブの中でグループになっています。P38 "L6 LINK - Powercab Plus&DT 25/50アンブオプション"参照

例として、下の画像はBypass/Controller Assignタブ内のL6 LINK - Powercab - SpeakerTypeのパラメータで作成されたフットスイッチ・コントローラーです。左のアサイン・リストで、作成したアサインを確認でき、選択することで右側のインスペクタにアサインのオプションが表示されます。このアサインはBypass/Controllerタブ内のPowercab Subタブの深い階層にあるので、インスペクターの左上のBackボタンが使用できます。このボタンをクリックすることで、簡単にメインのアウトプット・ブロックに戻ることができます。



設定済みのL6 LINK-Powercabのパラメータのフットスイッチ・コントローラー・アサインのオプション

## 複数のコントローラー・アサイン

ハードウェアと同じように、一つのパラメータは同時に一つのコントローラーにしかアサインできませんが、一つのコントローラーに複数のパラメータをアサインすることは可能です。

- エクスプレッション・ペダルで2つのエフェクトのMixパラメータを同時にコントロールして、それらをブレンドさせる
- Variaxの各弦の音量を個別にコントロールしたい場合は、エクスプレッション・ペダルでインプット・ブロックのVariaxの複数のString Levelのパラメータを同時に調整できます!

コントローラー・アサインが作成されたフットスイッチに、バイパス・アサインやコマンド・センターをアサインすることが可能です。アサインする内容によって各セクションをご参照ください。

**NOTE:** Helix、HX Effectsデバイスでは、フットスイッチに複数のブロック・バイパスやコントローラー、コマンド・センターでのアサインがある場合、初期状態ではそのラベルはMultiple (X)で表示され、"X"はアサインの数を表します。フットスイッチ名はカスタマイズすることも可能です。P40 "フットスイッチ名のカスタマイズ"を参照。コマンド・センター内でラベルをカスタマイズすることも可能ですが、最後に行った編集が全てのラベルに反映されます。詳細は次のセクションをご参照ください。

## コントローラー・アサインの自動保存

HelixまたはHXデバイスは、ブロックのモデルを変更する場合に、スナップショット・アサインを除くすべてのコントローラー・アサインを自動的に「保存」します。アサインが保存されるには、新しく選択されたモデルのアサインされたパラメータのタイプや種類が似ている必要があります。

例えば、Amp+CabモデルのDriveスライダーをエクスペッション・ペダルでコントロールするように設定している場合、このブロックに他のAmp+Cab、Amp、Preampモデルを選択すると、ほとんどの場合、自動的に新しいモデルのDriveスライダーにエクスペッション・ペダルのコントロールがアサインされます。同様に、DelayのMixのパラメータがオートメーション化されている場合、Mixのパラメータのアサインは、Mixスライダーを含む他のほとんどのタイプのFXモデルのMixパラメータに保持されます。

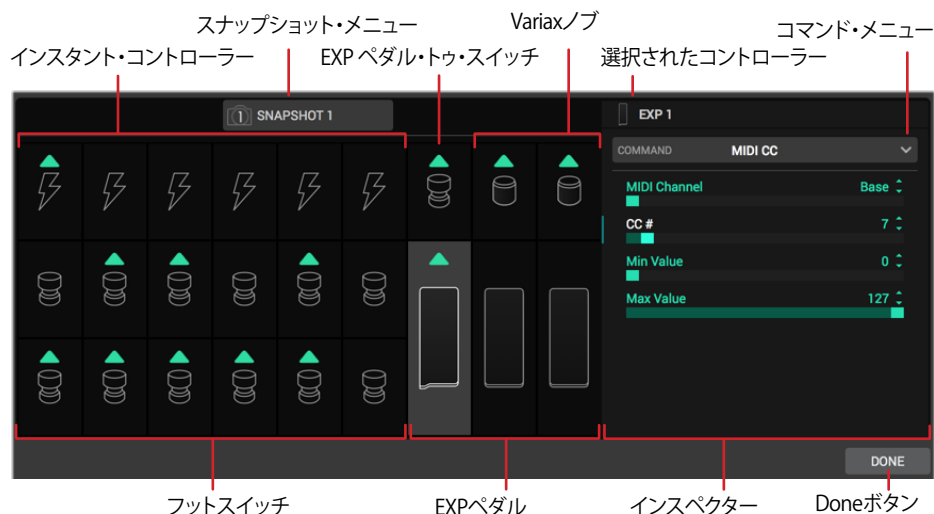
コントローラー・アサインが自動的に保存されない場合（例えば、パラメータのセットが大きく異なるブロックのモデルに変更された場合）、コントローラー・アサインは削除されず。

# コマンド・センター・ウィンドウ

コマンド・センター・ウィンドウを表示するには、アプリケーションのWindowメニューから選択します。このウィンドウはHelixやHXデバイスのメニュー - Command Centerの画面に表示されるオプションを選択でき、MIDI、バンク/プログラム、MMC、外部アンプのチャンネルスイッチの作成や、ホットキー (QWERTYキー) のアウトプット・アサイン (HelixのCVのアサイン) を、ご使用のデバイスから他の機器をリモートでコントロールするためのアサインを作成できます。デバイスのストップ・モードの機能を拡張する他のコントロールもフットスイッチに設定できます (P48 “HXプリセット、スナップショットとルーパー・コマンド”を参照)。サポートするコマンドの詳細はHelixやHXデバイスのオーナーズ・マニュアルを参照してください。多くのコマンド・センターの機能はキーボード・ショートカットでもアクセス可能です。P72参照

コマンド・センター・ウィンドウは独立したウィンドウのため、HX Editを使用中でも、任意で開いたり閉じたりすることができます。

**TIP:** HelixやHXデバイスは、ホストDAWやその他の主要なソフトウェアに対しての優れたUSBリモート・コントロール・デバイスになります! TEMPLATESプリセット・ライブラリから、主要なDAWでよく使用されるコントロールの送信コマンドがあらかじめ設定された“Remote”を名前を含むプリセットをチェックしてください。いくつかのテンプレートのプリセットは、他ソフトウェア・アプリケーションをコントロールするためのホットキーが設定されています。全てのコマンドは簡単に他のプリセットにコピー＆ペーストできます。P44“コマンドのコピー、ペーストと削除”参照



コマンド・センター・ウィンドウ (Helix Floor)

**NOTE:** アプリケーションのコマンド・センター・ウィンドウでは、デバイスで使用できるコントロールのオプションを表示します。例えば上の画像では、Helix FloorはHX StompやHX Effectsより多くのハードウェアのコントロール・オプション (Variacノブ、3 EXPペダル、ペダル・トゥ・スイッチ) が使用できることがわかります。

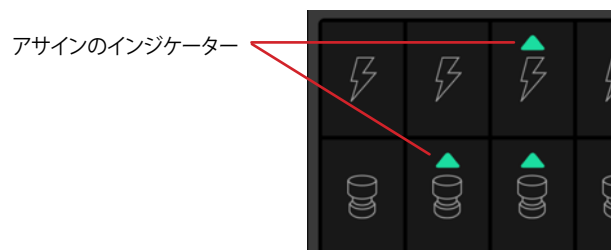
コマンド・センターのアサインは書き出されたプリセットにも保持され、異なるHelixやHXデバイスにロードされた場合でも可能な限り変換されますが、デバイスが対応するフットスイッチやコントローラーを搭載していない場合は、すべてのコマンド・センター・アサインが使用できないこともあります。

**! HELIX NATIVE プラグイン・ユーザー:** Helix Nativeにはコマンド・センター機能は含まれておらず、コマンドの作成やカスタマイズをサポートしていません。ただし、Helix Nativeでロード、編集、書き出した後でも、設定済みのコマンド・センターのアサインは保持されます。P4 “Helix Nativeとのプリセットの互換性”参照

## コマンド・センター・アサインの作成

アサインをマッピングしたいコントロール・セレクター・アイテム (インスタント フットスイッチ、エクスプレッション・ペダル、Variac ノブ) を直接クリックしてください。それからウィンドウ右側のインスペクター・パネルでこのコントロールから送信したいメッセージの種類、コマンド・メニューをクリックして選択してください。コマンドの種類が選択されると、パラメータ・スライダーを使って設定可能なオプションが表示されます。一度セーブを実行すると、現在のプリセットにコマンド・センターの設定が個別に保存されます。

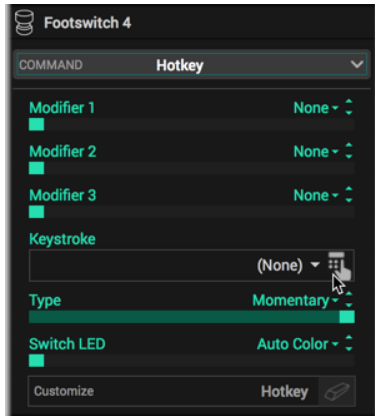
アサインを作成したコントロール・アイテムの上部には、青緑色の三角形のインジケータが表示されます。アサインを削除するには、もう一度コマンド・センター・ウィンドウ内のそのコントロール・アイテムを選択して、コントローラー・メニューからNoneを選択するか、右クリックしてメニューからClear Commandを選択してください。



## ホットキー・アサインの作成

HelixやHX Effectsのインスタントやフットスイッチ・タイプのコントローラーに、USB経由でコンピュータに"QWERTY"キーボード・コマンドの送信を設定できます。これによってDAWやDJソフトウェア、照明ソフト、ビデオゲームなど、コンピュータのキーボードでコントロールできるものであれば、足でコントロールできるようになります。ホットキー・アサインの作成方法です。

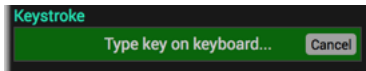
1. 設定したいインスタントやフットスイッチを選択して(下の画像ではFootswitch 4)、コマンド・メニューからHotkeyを選択します。



ホットキー・オプション

2. Keystrokeメニューをクリックして、手動でコマンド選択しキーボードの文字や記号と最大3つまでの修飾キー (Shift, Control, Command他) を選択を3つのModifierオプションから選択してください。

より簡単な方法として、キーストローク・セクションの小さなキーボード・アイコンをクリックして、緑色に変化したら好きなキーを入力する"Learn"機能を使用する方法があります。



ホットキー・コマンドがLearn機能でキーボードの入力を待っている状態

好みのキー、もしくは修飾キーとの組み合わせを入力するだけで、HX Editは自動的に判別しコマンドとして適用します。

3. Typeを使用することでフットスイッチの挙動 (Latching, Momentary) を選択できます。さらに、Switch LEDやCustomizeフィールドでデバイスのフットスイッチのスクリブル・ストリップの名称とカラーを変更できます。(詳細はこの後のセクションをご参照ください)

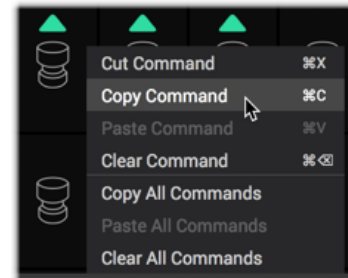
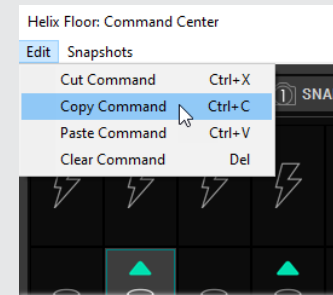
**\*NOTE:** Helix/HX Effectsのデバイスのスクリーンでは、3つのModifierメニューの中にMac/PCというコマンドがありますが、これはWindows OSをご使用の場合はWindowsキー、Macをご使用の場合はCommandキーとして機能します。

## カット、コピー、ペーストとコマンドの削除

HelixやHX Effects本体と同様に、コマンド・センターのアサインを簡単にカット、コピー、ペースト、削除することができます。アプリケーションのEditメニュー、もしくは右クリックして表示されるメニューや"[キーボード・ショートカット](#)"を使用して、これらのコマンドを使用すると、一つのコントローラーを他のコントローラーに簡単にコピー＆ペーストでき、プリセット内の全てのアサインを他のプリセットにコピー＆ペースト、すでに設定されているアサインの削除、もしくは全てのプリセットのコマンドのアサインを削除できます。

**\*NOTE:** Macをご使用の場合、これらのコマンドはコマンド・センター・ウィンドウがフォーカスされている場合にアプリケーションのEditメニューから使用することができます。

Windowsをご使用の場合は、コマンド・センター・ウィンドウにEdit (とSnapshot) が含まれています。




コマンド・センターのコンテキスト・メニューのCut, Copy, Paste, Clearコマンド

**\*NOTE:** フットスイッチの名称やLEDカラーはフットスイッチのコマンドにはコピーされません(目的のフットスイッチに既存の名称やカラーがある場合は、それが保持され変更されません。)

クリップボードに最後にコピーしたコマンド・データが残っている間は、HX Editに接続された別のHelixデバイスを含む、他のどのプリセットのコマンド・センター内にもペーストすることができます。現時点では、異なるデバイス間でCopy All CommandsとPaste All Commandsは使用できません。


**\*NOTE:** Helixのデバイス・タイプによってコマンド・センターで使用できるアサインの内容が異なるため、サポートされないコマンドは異なるHelixデバイス間ではコピーできません。



Cut、CopyまたはClearするには - アサインが設定されているインスタント  やフットスイッチ、EXPペダルやVariaxノブなどのコントローラー・アイテムを右クリックして、メニューからコマンドを選択してください。


- 選択されたコントロールのアサインを削除して、同時にクリップボードにコピーしたい場合はCutを使用してください。
- 使用中のプリセットのコマンド・センター全体のアサインをコピーしたい場合はCopy Allを使用し、別のプリセットにロードする場合はPaste Allを使用すると、1アクションで全てを複製できます
- プリセットからコマンド・センターのアサインを全て消去するにはClear Allを使用して、何も設定されていない状態で始められます。

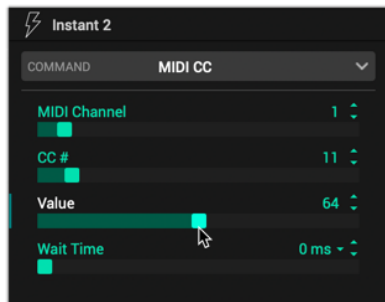
Pasteするには - コマンド・センターのアサインのデータをクリップボードにコピーしたら、目的のコントローラーを右クリックして、PasteかPaste Allを選択してください。\*

 **\*NOTE:** インスタントとフットスイッチの各タイプのコントローラー間でのコマンドのコピー/ペーストには対応していません。


## スナップショットごとの個別のコマンド設定

インスタント、フットスイッチ、ペダルおよびコマンド・センター内のその他のコントローラーにアサインを作成すると、スナップショットごとに異なるコマンドの値を設定でき、一つのプリセット内で多くの種類のメッセージを使用することができます(ほとんどのコマンドのパラメータの値はスナップショットごとに保存されるので、手動でスナップショットのアサインを作成する必要がありません。)

例えば、 インスタントの一つをMIDI CCのコントローラーとして設定している場合、スナップショットごとに異なるMIDI Channel、CC #、Valueを設定することができるので、プリセット内で異なるスナップショットに変更することでいつでもMIDI接続されたハードウェアの機能変更のトリガーとして使用できます!

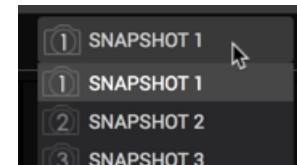


インスタント・コントローラーへのMIDI CCの設定

 **TIP:** インスタント・コマンドで、Wait Time パラメータ (ファームウェアv3.10以降) を使用すると、特定のイベントを最大1000ms 遅延させることができます。これは、Helix/HXデバイスが、複数のコマンドを一度に受信したときに正しく動作しない可能性のある古いMIDI機器をコントロールするのに役立つことがあります。


スナップショットごとに異なる種類のコマンドを保存やリコールはできず、選択されているコマンドのスライダーの値のみが可能で(フットスイッチのコントローラー設定時のSwitch LEDカラーや名称の変更は例外です)。コマンド・センターのコマンドの種類やそれらの動作に関しては、HelixやHXデバイスの[オーナーズ・マニュアル](#)をご参照ください。

スナップショットのメニューは、コマンド・センター・ウィンドウの最上部にあります。このメニューは基本的にHX Editのメイン・ウィンドウの最上部にあるものと同じで、スナップショットごとのパラメータの値を編集するのに、コマンド・センター・ウィンドウを閉じることなく、別のインデックス番号のスナップショットを選択するだけで済むように、ここに配置されています。(メイン・ウィンドウからのスナップショットの変更とコマンド・センター・ウィンドウを開くのは同じ機能です。)



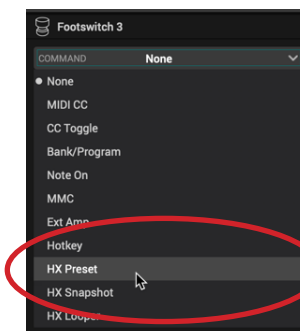
コマンド・センターのスナップショット・メニュー

スナップショットごとのコマンド・センター・アサインの保存 - 最初にコマンド・センターのスナップショット・メニューから目的のスナップショットの番号を選択して、保存したいコントロールセンターのアサインの値を編集してください。そのセッティングは編集している間はスナップショットごとに保持されますが、編集を完了したらプリセットを保存してください。("スナップショットの設定と管理"参照)

 **TIP:** コマンドセンターやスナップショットのコマンドを再び作成する時間を節約するために、他のスナップショットにコピー & ペーストが行えます。Windowsの場合はコマンド・センター・ウィンドウの上のSnapshotメニューから、Macの場合はコマンドセンターのウィンドウがフォーカスされている状態で、アプリケーションのSnapshotsメニューからスナップショット・コマンドのコピー & ペーストにアクセスしてください。

## HXプリセット、スナップショットとルーパー・コマンド

これらの"HX"コマンドを使用すると、ストップ・モードのスイッチを設定して、デバイス内の機能をさらに細かくコントロールできます。




コマンド・センターでフットスイッチに選択できるHXコマンド


**NOTE:** ストンプ・モードのスイッチには複数の機能をアサインできますが、意図しない動作を防ぐために、HXプリセット、HXスナップショット、HXルーパーは空いているフットスイッチにアサインすることを強くおすすめします。

HX Preset - ストンプ・モードのフットスイッチを、使用中のセッリスト内のどのプリセットにでもすぐに“ジャンプ”できる設定を作成できます。コマンド・センター・ウィンドウで選択されたフットスイッチのコントローラーにHX Presetコマンドを設定して、PresetパラメーターをNextやPrevious、もしくは使用しているセッリスト内のロードしたいプリセット (01A~32D) を選択してください。


HX Snapshot - ストンプ・モードのフットスイッチを、使用中のプリセット内のどのスナップショットでも呼び出せる設定を作成できます。コマンドセンター・ウィンドウでフットスイッチを選択してCommandのパラメーターをHX Snapshotに設定してください。追加のオプションから任意のスナップショットの番号、もしくは1つ後 (Next) か1つ前 (Previous) を呼び出すことができ、個別にフットスイッチをPress/ReleaseもしくはPress/Holdを選択できます (フットスイッチの名称やLEDには、Pressにアサインしたコマンドのみが表示されます)。

HX Looper - ルーパーを含むプリセットのインスタント  もしくはストンプ・モードのフットスイッチに、ルーパーをトリガーする機能を設定できます (Play, Stop, Record, etc)

**NOTE:** HX Looperは、プリセットに6 Switch Looper、もしくは1 Switch Looperが存在する場合に機能します。

- コマンドセンター・ウィンドウで選択されたインスタント  のCommandのパラメーターにHX Looperを設定して、トリガーしたい任意のルーパー機能を選択して使用してください。(インスタントに複数のHX LooperのCommandを設定することができますが、トリガーを複数設定してルーパー機能が破綻しないように気をつけてください!)
- コマンドセンター・ウィンドウで選択されストンプ・モードのフットスイッチのCommandのパラメーターにHX Looperを設定してください。追加で表示されるオプションでは、フットスイッチのPress/ReleaseもしくはPress/Holdで、それぞれ独立した任意のルーパーの機能を設定して切り替えられるようになります。
  - フットスイッチにアサインされると、ストンプ・モードのフットスイッチの名称やLEDはPressにアサインされた機能のみが表示されます。
  - HX Looperコマンドでは、ストンプ・モードのフットスイッチにアサインされたパラメーターの値 (Behavior, PressとRelease) は自動的に各スナップショットに保存され呼び出されます。

## フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ

 **\*HX デバイス・オーナー:** HXデバイスはフットスイッチ・ラベルのカスタマイズに対応していません。

コマンド・センター・ウィンドウ内で選択されたフットスイッチにコマンド・センターのアサインを作成すると、右側にパラメーターのCustomize欄が表示されます。

本体のフットスイッチのスクリブル・ストリップ (Helix Floor, Helix Contorok, HX Effects)、もしくはストンプ・モード時のフットスイッチ画面のブロック (Helix LT, HX Stomp XL, HX StompのメインLCD) に表示される名前をここでカスタマイズできます。入力したテキストの削除や初期設定の名称に戻す場合は、右側のClear (消しゴム) ボタンをクリックしてください。



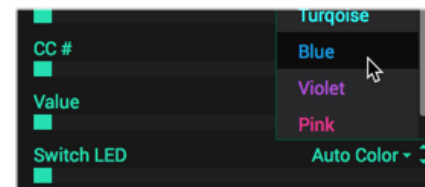
Customizeラベル Clearボタン

**NOTE:** フットスイッチにさらにブロック・バイパス、コントローラー、コマンド・センターのアサインが複数されている場合は、初期状態ではMultiple (X) で表示されます (“X”はアサインされている数)。上記と同じ方法でラベルをカスタマイズすることが可能ですが、別のアサインパネルのCustomラベル内でもカスタマイズでき、最後に行った編集が全てのラベルに反映されます。

このコマンドセンターのフットスイッチ・ラベルのCustomizeオプションは、HX Preset, HX Snapshot, HX Looperを選択している場合は無効となります。

## フットスイッチのLEDカラーのカスタマイズ

バイパス、コントローラーやコマンド・センターのアサインを含むスイッチをコマンド・センター内で選択した場合、オン/オフを表示するストンプ・モードのフットスイッチのまわりのLEDのカラーを、右側のSwitch LEDスライダー/メニューから任意のカラーを選択してカスタマイズすることが可能です。



コマンド・センター - スイッチLEDパラメータ

選択できるものは下記になります。

- 10色の中から1色を選択
- Auto Color - アサインしたモデルを判別してカラーを決定します。
- Off - LEDは状態に関係なく消灯したままになります。

**NOTE:** このオプションはBypass/Controller Assignパネルにもあり、どちらでLEDをカスタマイズしても後で選択したLED設定に上書きされます。

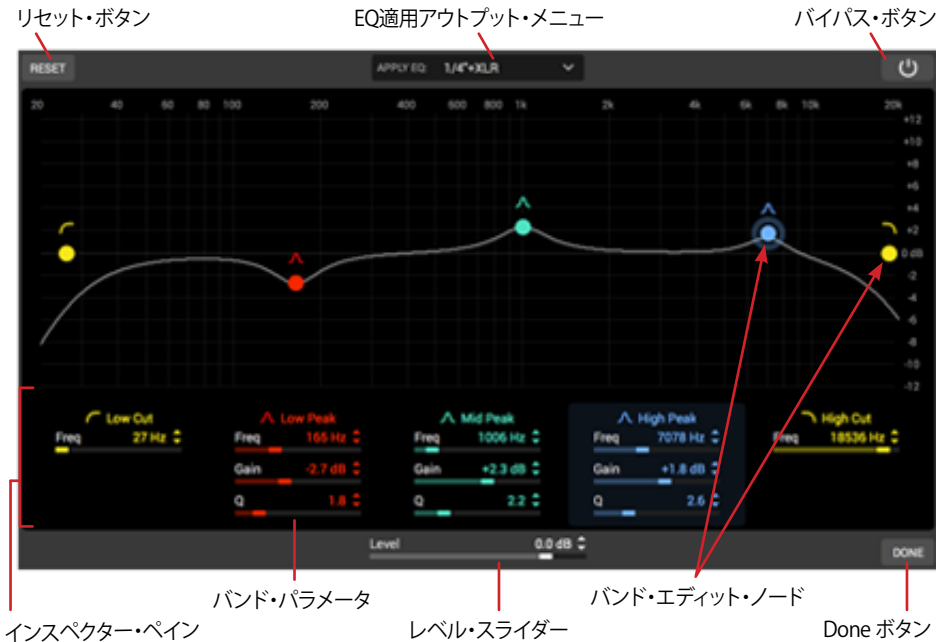
このコマンドセンターのSwitch LEDオプションは、HX Preset, HX Snapshot, HX Looperを選択している場合には使用できません。

# グローバルEQ・ウィンドウ

アプリケーションのWindowメニューからアクセスできるグローバルEQは、HelixやHX Stomp XL、HX StompのグローバルEQを大きなグラフィック・インターフェースで表示します。この名前が表すように、グローバルEQの設定やバイパスの状態は全体に共通して反映され、プリセットやスナップショットで保存や呼び出しはできません。この章で説明するHX Editの機能は特に断りのない限りHelixでもHX STomp XLでもHX Stompでも同じです。

Global EQウィンドウは“フローティング”ウィンドウのため、HX Editを使用している間に任意で表示したままにしたり閉じたりできます。HX Editのメイン・ウィンドウの背面に隠れている場合は、シンプルにウィンドウをクリックするか、Cmd+Shift+G(Mac) もしくはCtrl+Shift+G(Windows)のショートカットを使用して前面に移動させて下さい。

 \*HX Effectsオーナー: HX EffectsはグローバルEQに対応していません。



グローバルEQは5バンドのパラメトリック・イコライザーで、シグナル・パスの全てのブロックの後ろに位置し、Helix (1/4"とXLRアウトプットのいずれか)、HX Stomp XL/HX Stomp (Main 1/4") に送る直前で全ての音色に適用されます。プリセットを1つずつ調整する必要がなく、ルーム・サウンドやステージによって音色の補正のために微調整を行うのに非常に便利です。

## グローバルEQのパラメータ調整

グローバルEQウィンドウでは、グラフ内で“ノード”をドラッグするか、またはウィンドウ下部のインスペクターでバンド・パラメータのスライダーを使用する2つの方法でセッティングを確認・調整することができます。EQのプロセッシングは、このウィンドウのBypassボタンがアクティブに設定されている場合はいつでも適用されます。(もしくはグローバルEQ画面を見ている時に本体のBypassボタンから)

**Reset** - Resetボタンをクリックすることですぐに全てのパラメータが初期値である“フラット”に戻ります。

**EQ適用アウトプット・メニュー** - (Helixのみ)グローバルEQをアクティブにしたいHelix本体のアウトプットを選択してください。

**Bypassボタン** - グローバルEQのBypassを切り替えます。

**バンド・エディット・ノード** - グラフ上にある目的のバンドの編集したポイントをクリックしてドラッグすることで、周波数とゲインが調整できます。エディット・ポイントを調整している時にインスペクター・パネルのパラメータのスライダーも動いていることが確認できます。


**インスペクター・ペイン** - このウィンドウの下部で5バンドEQの各パラメータを調整します。

**バンド・パラメータ** - 各バンドには調整用のスライダーがあります。Low CutとHigh Cutはシェルヴィング・タイプのフィルタで、Low、Highごとにロールオフ・ポイントを設定できます。ミドルの3バンドはフル・パラメトリックで、中心となる周波数帯域を選択したり、Gain(最大1 2 dbのブースト、カット)、Q(周波数帯域の範囲を適用する幅)をコントロールします。スライダーの調整方法は次の通りです。

- ・ スライダーのハンドルをクリック&ドラッグするか各スライダー右側のUp/Downボタンを使用
- ・ スライダーを右クリックして数字を入力
- ・ スライダー上にカーソルを合わせた状態でマウス・ホイールを操作
- ・ スライダーをクリックして、コンマ/ピリオドもしくは-/+ショートカット・キーを使用してその値を徐々に調整してください。
- ・ 個別にスライダーをダブルクリックすることで、初期値にリセットします。

**レベル・スライダ** - Post-EQのアウトプット・レベルを調整することで、EQパラメータの設定で変化したアウトプット・レベルの調整のためのゲインのメイクアップができます。

**Doneボタン** - グローバルEQウィンドウを閉じます。

 **TIP:** グローバルEQを調整するための便利なキーボード・ショートカットを試してください。 [P.72参照](#)

# Preferences/Aboutボックス

## Preferencesウィンドウ

HX EditのPreferencesウィンドウはアプリケーションの設定、バージョン、法的情報の確認を行う3つの選択画面:**View**、**Presets/IRs**、**Device Settings**を持っています。このウィンドウはHX Editメニュー(Mac)またはHelpメニュー(Windows)、もしくはメイン画面の左下のPreferencesボタン(Helix/HXデバイスのインジケーター・アイコン)をクリックすることでアクセスできます。



Preferencesウィンドウの起動には歯車ボタンをクリックしてください。

**NOTE:** 複数のHelix/HXデバイスを接続した場合、それぞれのHX Editのウィンドウは個別のPreferencesウィンドウや、HX Editで使用する個別のデバイスのすべてのセッティングを持っています。

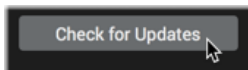
## ファクトリー・セッティングの復元



Preferencesウィンドウの左下のこのボタンで、Preferencesウィンドウの3つのタブ内の全てのアイテムを工場出荷時の初期設定にリセットすることができます。

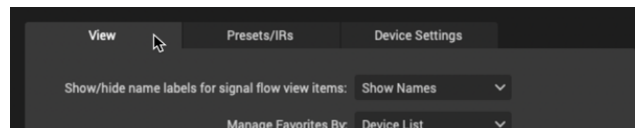
**NOTE:** HelixやHXデバイスはグローバル・セッティング画面の中に、復元オプションを含むいくつかの設定を持っています。このRestore Factory Settings ボタンはHXアプリケーションのPreferencesウィンドウで表示されるセッティングのみを復元します。

## Check for Updates (アップデートの確認)



このボタンで、HX Editや接続したHelixやHXデバイスに対応する有効なファームウェアのアップデートを手動で確認し、必要に応じてインストールすることができます(インターネットの接続が必要です)。P84 "ファームウェア・アップデートと関連資料"参照

## Preferences - Viewタブ



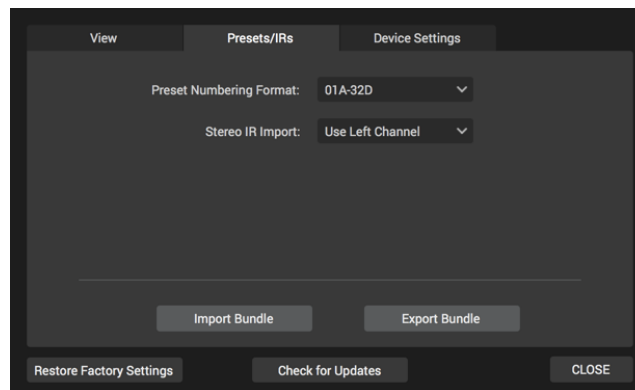
Viewタブ

このタブには2つのオプションがあります。

Show/hide name labels - Show Namesは工場出荷時の設定です。シグナル・フロー内の各ブロックの下に名前を表示したくない場合は、Hide Namesを選択できます。(P.9参照)

Manage Favorite By - Favoriteタブ・パネルとModelメニューのFavoriteカテゴリーは、初期設定ではデバイス本体上で見えるのと同じ順番になっています。このPreferenceでは、初期設定のDevice Listの他、Categoryでカテゴリ順、Name(A-Z)でアルファベット順に並びを変更できます。P.20参照

## Preferences - Presets/IRsタブ



Presets/IRsタブ

このタブはプラグインのPresets/Impulsesライブラリアンに対して下記のオプションを持っています。

Preset Numbering Format - ライブラリアンのプリセット・パネルのプリセットは各セトリスト内でバンク・ナンバーと文字(工場出荷時は01A-32D)、もしくは000-127で番号で表示することができ、より使いやすいほうを選択できます。

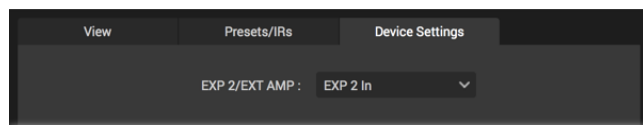
Stereo IR Import - Helix本体にステレオの.wavファイルをインポートすると、強制的にモノラルに変換されます。このプリファレンスでは、ソースとなる.wavファイルの左右それぞれのチャンネルか、双方をサミングしてモノラルにするかを選択できます。初期設定では左チャンネルをインポートします。

Import Bundle & Export Bundle - (Helixのみ)バンドルとは、Helix本体のプリセット・ライブラリの内容を全て含んだファイル(もしくはHelix Nativeでエクスポートされた全てのプリセット・ライブラリ)です。これらのボタンによって、ハード・ドライブ上のHelixバンドル・ファイルをインポートしたり、Helix本体にある全てのセットリストとプリセットを現在保存されている状態のままバンドルとしてハード・ドライブ上に一括保存できます。詳細は[P.15参照](#)

## Preferences - Device Settingsタブ

Device Settings画面では、接続したデバイスで設定できるEXPやフットスイッチのオプションを選択できます。このオプションはHelix LT、HX Effects、HX Stomp XL、HX Stompでのみ使用できます (Helix FloorやRackでは、EXPジャックの機能共有をしていないため、これらのオプションは表示されません)

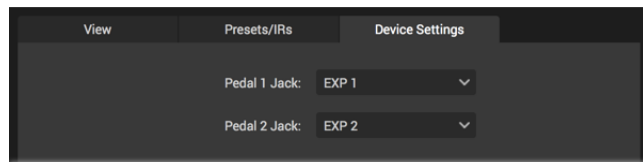
### HELIX LT



Helix LT デバイス設定

EXP 2/Ext Amp Option - Helix LTには切り替えて使用するEXP PEDAL 2/EXT AMPジャックがあります。このオプションでそのジャックの機能を選択できます。(Helix LT本体のGlobal Settings > Preferencesと同じです)

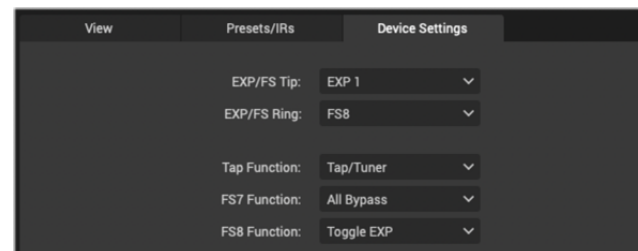
### HX Effects



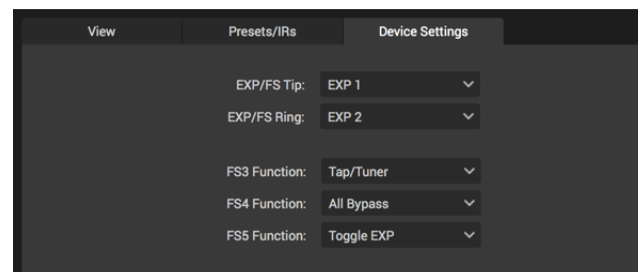
HX Effects デバイス設定

Pedal 1およびPedal 2 Jackオプション - HX Effectsにはリア・パネルに2つのPedalジャックがあり、これらのオプションで機能を選択できます。(Hx Effects本体のGlobal Settings > Preferencesと同じです)

### HX Stomp XLとHX Stomp



HX Stomp XL デバイス設定



HX Stomp デバイス設定

HX Stomp XLとHX Stompのリアパネルには複数の機能を持つTRS端子のジャックがあります (HX Stomp XLでは**EXP 1/2 FS 7/8**、**HX Stomp**はEXP 1/2 FS4/5)。これらのEXP/FSオプションでは、“Tip”と“Ring”に個別の機能を選択することができます。これらはハードウェアのGlobal Settings > Preferencesオプションと同じです。詳細はご使用のデバイスの[オーナーズ・マニュアル](#)をご参照ください。

**EXP/FS Tip** - ジャックのTipの信号をエクスプレッション・ペダル1のインプット・ジャックかフットスイッチ7(HX Stomp XL)もしくはフットスイッチ4(HX Stomp)のインプット・ジャックどちらで使用するかを決定することができます。

**EXP/FS Ring** - ジャックのRingの信号をエクスプレッション・ペダル2のインプット・ジャックかフットスイッチ8(HX Stomp XL)もしくはフットスイッチ5(HX Stomp)のインプット・ジャックどちらで使用するかを決定することができます。

- Tap, FS7, FS8 Functions (HX Stomp XL)
- FS3, FS4, FS5 Functions (HX Stomp)

各フットスイッチの動作をTap/Tuner、All Bypass、ストンプ・フットスイッチ、Bank Up/Down、Preset Up/Down、Snapshot Up/DownもしくはEXP切り替えから決定することができます。

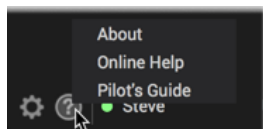


**NOTE:** リンク・デュアル・キャビはグローバルなオプション (デバイスのGlobal Settings > Preferences) ですが、現在のオン/オフ状態を簡単に参照できるように、Preferencesウィンドウではなく、アプリのエディット・タブ内に便利なボタンを追加しています。[P.66 “リンク・デュアル・キャビ”参照](#)

## About/LegalボックスとHelp

下記から選択できます。

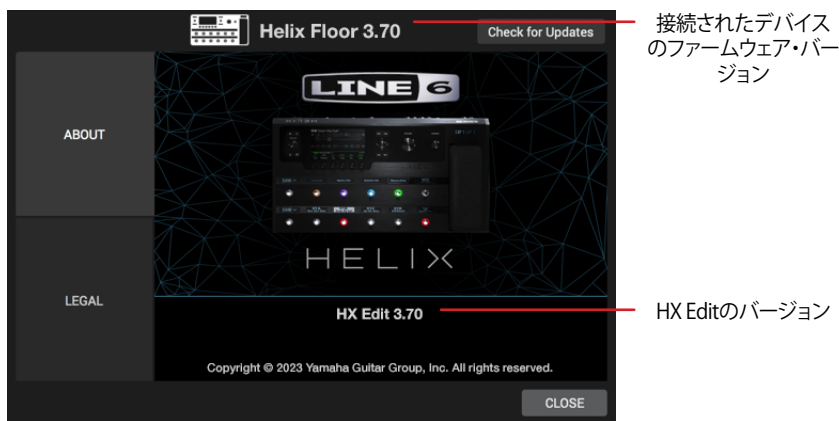
- HX Editメニュー (Mac)、Helpメニュー (Windows) からAbout HX Editを選択
- アプリケーションのHelpメニューからHelpかPilot's Guideを選択
- HX Editのメイン・ウィンドウの左下の ? ボタンから、これらのオプションを選択



? ボタンをクリックしてメニューにアクセス

## Aboutボックス

ウィンドウの左にあるAboutを選択すると、AboutボックスにHX Editのバージョン情報が表示されます。



HX Edit Aboutボックス・スクリーン - Aboutタブ選択時

接続されたHelix/HXデバイスのファームウェア・バージョンはウィンドウの最上部に表示されます。デバイスのファームウェアとHX Editを最新のバージョンでご使用いただくことを強くお勧めします。Line 6 Helix Nativeを使用していてプリセットを共有している場合も、最新バージョンでご使用されることをお勧めします。(P4 "Helix Nativeとのプリセットの互換性"参照)



現在使用しているバージョンによっては、インストールの順番や手順に特定のインストラクションがあるため、ファームウェア、ドライバー、アプリケーション・バージョンをインストールする前に必ずリリース・ノートをお読みください。

HelixやHXデバイスのファームウェア・アップデートには、HX Editに組み込まれたアップデータ機能、またはLine 6 Updaterを使用できます (P84 "ファームウェア・アップデートと関連資料"を参照)。最新の Line 6 UpdaterとHX Editのインストーラは、[jp.line6.com/software/](http://jp.line6.com/software/)から無償でダウンロードできます。

## Legal Information

HX Editについての商標、著作権およびその他の法的な情報を表示するには、ウィンドウ左側のLegalタブを選択します

## Online Help

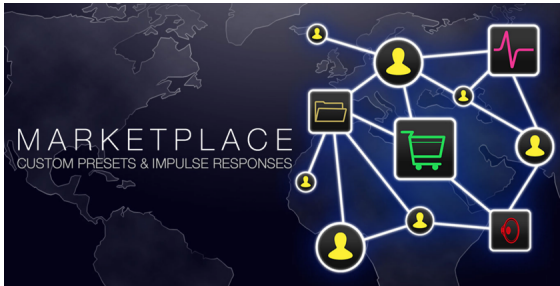
メニューからOnline Helpを選択することで、ブラウザから直接Line 6サポート・ページ(英語)にアクセスします。アクセス先のKnowledge Baseには、Helix/HXデバイスのFAQ、動画、ユーザー・フォーラムなどがあります。

## Pilot's Guide

メニューからPilot's Guideを選択することで、この取扱説明書の英語版のPDFを開きます。

# マーケットプレイス とアカウント

## マーケットプレイス



HelixやHXデバイス、Helix Nativeの機能をより高めるサード・パーティ製のプレミアム・アセットが見つかるLine 6マーケットプレイス・オンライン・ショップがオープンしています！このマニュアルを作成している現時点でも、プロフェッショナルが作成したプリセットやIRを入手することができます。[マーケットプレイスのサイト](#)で商品ニュースやアナウンスをまめにチェックしてください。この章でご説明している通り、新しいマーケットプレイスのアセットを使用するためには、HX Editの右側のMy Accountメニューを数クリックするだけです。

**NOTE:** マーケットプレイスのプレミアム・プリセットやIRをフル機能で使用するには、HX Editのファームウェア2.70とHelix Nativeの1.70、もしくはそれ以降のバージョンが必要です。

## マーケットプレイスのアセットを入手するには

HX Editウィンドウの左下のMy Accountメニュー内のGet More PresetsとGet More IRsをクリック（もしくは<https://line6.com/marketplace/>に直接アクセス）してマーケットプレイスのサイトにアクセスしてください。マーケットプレイスのサイトにアクセスした場合、Line 6アカウントにサインインし、目的のプリセットやIRのパックを選択して、カートに追加してチェックアウトしてください。

**\*NOTE:** マーケットプレイスで購入したアセットが適切なアカウントに追加されるよう、HX EditやHelix Nativeを使用するためにオーサライズしたコンピュータ上で、同じLine 6アカウントでログインしていることを確認してください！

購入手続きが完了すると、ダウンロード可能なアセットが個人のライセンス情報とともにLine 6アカウントにデポジットされ、オーサライズされたコンピュータ上でインポートすることができます。マーケットプレイスで購入されたものはzipファイルでダウンロードでき、完了後にローカルのハードディスク上で解凍する必要があります

購入したアセットをダウンロードするには、HX EditのMy Accountメニュー内のManage Accountをクリック（<https://line6.com/account/>）して、アカウントにサインインし、左側の（ハードウェア/ソフトウェア）からHelix Marketplaceを選択してください。

### Hardware & Software

Registered Gear

Purchase History

Authorized Devices

Software Add-ons

Marketplace Downloads

Activations

iLok Deposits

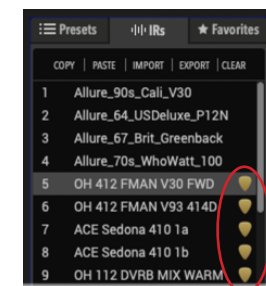
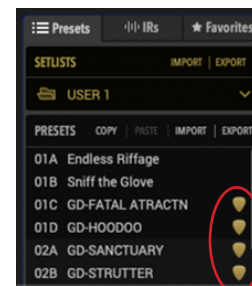
購入したアセットのライセンスは自動的にLine 6アカウントに追加され、My AccountメニューのLine 6アカウントにサインインされていれば、次回HX Editを使用するとき同期されます。（P55「サインイン/サインアウト」参照）

## マーケットプレイスのアセットのインポートと活用

マーケットプレイス・プレミアム・アセットを使用するにはHX Editでのオーサライズ、および新たに購入したアセットのライセンスを認証してLine 6アカウントと同期するためにコンピュータをインターネットに接続する必要があります

一度サインインしてHX Edit経由でコンピュータをオーサライズすると、マーケットプレイスのプレミアム・プリセットやIRをインポートでき、HX Edit（もしくはHelix Native）で他のプリセットやIRと同じように使用することができます。

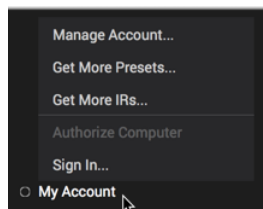
一度インポートされると、プレミアムなマーケットプレイスのプリセットとインパルス・レスポンス（.hlr）は、HX Editのライブラリアンのリストで右側に金色のピック型のバッジを表示します。（P 14参照とP 16参照で詳細をご確認ください。）



金色のギター・ピック型バッジを表示するプレミアムなマーケットプレイスのプリセットとIR

## My Accountメニュー

HX Editのウィンドウの左下に、My Accountメニューとアカウント・ステータスのインジケータがあります。Line 6アカウントにサインインする前や、マーケットプレイス・プレミアム・アセットを使用するためにコンピュータをオーサライズする前は、My Accountという名前で表示されます。



My Accountメニュー (サインインまたはオーサライズしていない状態)

My Accountメニューをクリックすることで、Line 6アカウントのサインイン、管理、マーケットプレイスのオンライン・ショップにアクセスできます。

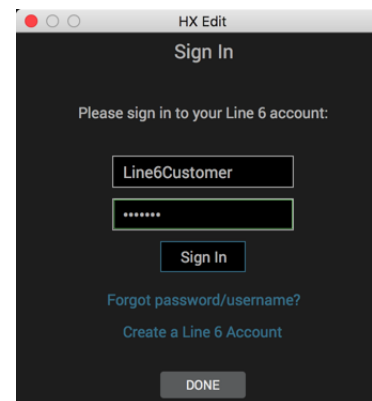
**\*NOTE:** HX Edit自体を使用するために、サインインやオーサライズ、インターネット接続は必要ありません。しかしながら、マーケットプレイスで購入したアセットのインポートやエクスポートにはコンピュータのオーサライズ(デオーサライズ)のためにサインインが必要になります。

マーケットプレイスのプレミアム・アセットを使用しない場合は、HX Editでのサインインやサインアウトを気にする必要がありませんので、次の「サインイン/サインアウト」、「オーサライズとデオーサライズ」の項はスキップして先に進んでください。

## サインイン/サインアウト

サインインされていない場合、メニューからSign Inを選択して、サインイン・ウィンドウでLine 6アカウントのユーザーネームとパスワードを入力してください。サインインに必要な情報を忘れた場合、もしくはまだLine 6アカウントを作成していない場合は、ウィンドウのForgot my password/usernameもしくはCreate a Line 6 accountを選択してください。すでにサインインしていてサインアウトしたい場合はメニューからSign Outを選択してください。

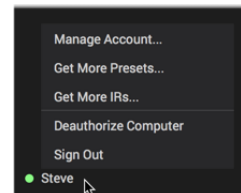
**TIP:** マーケットプレイスのプレミアム・アセットの購入を検討されている場合、コンピュータのオーサライズとサインインをアクティブな状態にしておくことが最も簡単な方法です。これによって、購入したアセットのライセンスはLine 6アカウントから自動的に同期され、アセットに対して、HX Edit内の全ての機能が利用可能となります。



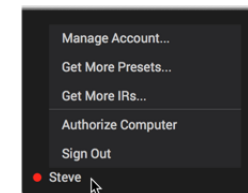
Line 6アカウントのサインイン・ウィンドウ

## コンピュータのオーサライズ状態のインジケータ

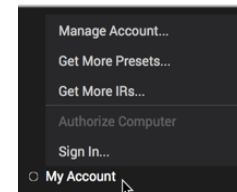
一度サインインすると、自動的にコンピュータはオーサライズされ、サインインとオーサライズが成功したことをポップアップ・ウィンドウによって確認できます。My Accountメニュー・ラベルにLine 6アカウントで作成したファーストネームが表示され、コンピュータのオーサライズとサインインの状態を表示します(オーサライズの詳細は下記のセクションをご参照ください)。サインアウトすると、メニューボタンは「My Account」と表示され、オーサライズ・インジケータは無色になります。



コンピュータがオーサライズされてサインインしている状態



コンピュータがオーサライズされずにサインインしている状態



コンピュータがオーサライズされておらずサインアウトしている状態


一度コンピュータをオーサライズすると、サインアウトしてもコンピュータはオーサライズの状態を保持し、コンピュータがインターネットに接続されていなくても、マーケットプレイスのアセットに対してインポート、エクスポート、コピーとバックアップが行えます。

メニューからデオーサライズおよびオーサライズするために再度サインインしたり、マーケットプレイスで新たな購入をしたあとに初めてLine 6アカウントと同期する場合には、インターネット接続が必要になります。(["ライセンスの同期"](#)参照)



## コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ


マーケットプレイスのプレミアム・IRやプリセット、またそれらを含むセットリストやバンドルにインポート、エクスポート、コピー/ペーストやバックアップの作成/復元をHX Editで使用するためには、コンピュータがオーサライズされた状態であることが必要です。Line 6アカウントにサインインすることで、コンピュータは自動的にオーサライズされます。

 **\*NOTE:** コンピュータは同時に最大4台までオーサライズすることができます。すでに4台のコンピュータがオーサライズされている場合、オーサライズされているコンピュータを1台デオーサライズする必要があります。

## コンピュータのデオーサライズ

Line 6アカウントにサインインしている間に、My AccountメニューからDeauthorize Computerを選択すると自動的にオンラインのデオーサライズのプロセスが短時間で完了します。確認のダイアログが表示され、My Accountメニューのオーサライズ・ステータスのインジケータはデオーサライズ・ステータスを示す赤色に変化します(前項をご参照ください)。さらに、コンピュータのデオーサライズを行うと、自動的にLine 6アカウントはサインアウトします。

デオーサライズ状態では、HX Editは全てのプリセットやIRライブラリアンとシグナル・フローの編集機能が使用できませんが、マーケットプレイスで購入したアセットは、HX Editでインポート、エクスポートが実行できません。まだオーサライズされたコンピュータが4台に達していなければ、メニューからAuthorize Computerを選択することで、いつでも再びオーサライズすることができます。

 **Helix Nativeオーナー:** このHX Edit内のコンピュータをHelix Nativeに対しても共通でオーサライズ/デオーサライズしますので(その中でのマーケットプレイス・アセットの使用も同様)、Helix Nativeのライセンスとマーケットプレイスで購入したものは、同じLine 6ユーザー・アカウントを使って動いているように見えます。詳細は["Helix Native Plug-in Pilot's Guide"\(英語\)](#)をご参照ください。

## ライセンスの同期

マーケットプレイスで購入すると、購入した商品のライセンスはオンラインのLine 6アカウントに置かれます。HX Editがライセンスにアクセスして購入したアセットをアンロックするために、Line 6アカウントを同期する必要があります。インターネット接続とライセンスの同期後、次にHX Editを使用するときにサインインしなければなりません。

サインインした場合、次にHX Editを起動した時、もしくは、すでに起動している場合は、HX Editのウィンドウを次にクリックした時に短時間で自動的に同期を実行します。(HX Editがすでに起動している場合は、シンクされるまで最大5分かかる場合があります) ライセンスの同期が完了すると、Helix本体やHX Editで購入したマーケットプレイス・アセットを使用するためにインターネットに接続する必要はありません。

## アカウントの管理

Line 6.comのMy Accountページでこのメニュー・オプションを選択することで、Line 6アカウントを閲覧&アップデートでき、add-onやマーケットプレイスで購入したものの閲覧や管理、Line 6商品の登録、個人情報のアップデートが実行できます。

# モデル・リスト

HelixとHXデバイスに搭載されている全てのエフェクト、アンプ、スピーカー・キャビネット & マイクフォンのモデルと、ベースになったオリジナルの機材をリストにしています。

多くの場合、モデルは元になった機材のコントロールと同じパラメータを持っていますが、次のセクションでご説明するようにモデルのカテゴリーの種類に共通するオプション存在します。

**📌 HX Effects オーナー:** HX Effectsは全てのエフェクトモデルを搭載していますが、以下のリストに含まれるアンプ、キャビネット、マイク・モデルは搭載していません。

## エフェクト・モデル

次の挙げるエフェクト・モデルは、Helix やHXデバイスのそれぞれのブロック・カテゴリー・メニュー内にあります (Distortion, Dynamics, EQ, etc)。アプリケーションのモデル・ブラウザ・メニューでエフェクトのカテゴリを選択すると、最大3つのサブ・カテゴリ: Mono (アイコンなし)、Stereo (🔊)、Legacy (🏠) が表示されます。Monoモデルはモノラルでプロセスするので、前に置いたステレオ・アウトプットのブロックはモノに変換されます。Stereoモデルは、信号をステレオイン、ステレオアウトに分離して処理します。Legacyタイプのモデルは、前の世代のLine 6製品から寄せ集めたもので、モノ、ステレオ、モノイン/ステレオアウトのものがあります。

**📌 NOTE:** “Legacy”モデルは、Line 6 DL4™、DM4™、MM4™やFM4™などのストンプボックスやM13®、M9®やM5に搭載されているエフェクトです。



**💡 TIP:** ModelメニューのFavoriteカテゴリは最初は空になっており、お好みのモデルを追加することができます。[P.20参照](#)

## Distortionモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Kinky Boost	モノ、ステレオ	Xotic® EP Booster
Deranged Master	モノ、ステレオ	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	モノ、ステレオ	Klon® Centaur
Teemah!	モノ、ステレオ	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	モノ、ステレオ	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	モノ、ステレオ	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	モノ、ステレオ	Way Huge® Red Llama (モディファイド)

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Compulsive Drive	モノ、ステレオ	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	モノ、ステレオ	Hermida Zendrive
Horizon Drive	モノ、ステレオ	Horizon Precision Drive
Valve Driver	モノ、ステレオ	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	モノ、ステレオ	DOD® OD-250
Prize Drive	モノ、ステレオ	Nobels® ODR-1(bc)
Scream 808	モノ、ステレオ	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Pillars	モノ、ステレオ	Earthquaker Devices® Plumes
Hedgehog D9	モノ、ステレオ	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	モノ、ステレオ	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	モノ、ステレオ	BOSS DS-1 Distortion (日本製)
Deez One Mod	モノ、ステレオ	BOSS DS-1 Distortion (Keeleyモディファイド)
Ratatouille Dist	モノ、ステレオ	Pro Co RAT (LM308オペアンプ)
Vermin Dist	モノ、ステレオ	Pro Co RAT
Vital Dist	モノ、ステレオ	Earthquaker Devices® Octave/Distortion
Vital Boost	モノ、ステレオ	Earthquaker Devices® Boost
KWB	モノ、ステレオ	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	モノ、ステレオ	Carvin® VLD1 Legacy Drive (Hi Gain)
Swedish Chainsaw	モノ、ステレオ	BOSS HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	モノ、ステレオ	Arbiter® Fuzz Face®
Pocket Fuzz	モノ、ステレオ	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	モノ、ステレオ	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
Triangle Fuzz	モノ、ステレオ	Electro-Harmonix Big Muff Pi
Dark Dove Fuzz	モノ、ステレオ	Electro-Harmonix Russian Big Muff Pi
Ballistic Fuzz	モノ、ステレオ	Euthymia ICBM Fuzz
Industrial Fuzz	モノ、ステレオ	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	モノ、ステレオ	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	モノ、ステレオ	BOSS FZ-2 Garbageモディファイド
Thrifter Fuzz	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Xenomorph Fuzz	モノ、ステレオ	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	モノ、ステレオ	メガフォン

\*See [P.71 "U.S. Registered Trademarks"](#) All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Bitcrusher	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ampeg Scrambler	モノ、ステレオ	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	モノ、ステレオ	Tech 21® SansAmp Bass Driver DI V1
Regal Bass DI	モノ、ステレオ	Nobel Preamp Bass DI
Obsidian 7000	モノ、ステレオ	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	モノ、ステレオ	Wounded Paw Battering Ram
Tube Drive	Legacy	Chandler Tube Driver
Screamer	Legacy	Ibanez Tube Screamer
Overdrive	Legacy	DOD Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Legacy	Pro Co RAT
Heavy Dist	Legacy	BOSS Metal Zone
Colordrive	Legacy	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Legacy	Arbiter Fuzz Face
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix Big Muff Pi
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound Overdriver (モディファイド)
L6 Distortion	Legacy	Line 6オリジナル
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe Octavia
Bronze Master	Legacy	Maestro Bass Brassmaster
Killer Z	Legacy	Boss Metal Zone MT-2

## Dynamicsモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Deluxe Comp	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Red Squeeze	モノ、ステレオ	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	モノ、ステレオ	Xotic SP Compressor
Ampeg Opto Comp	モノ、ステレオ	Ampeg Opto Comp Compressor

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Rochester Comp	モノ、ステレオ	Ashly® CLX-52 (B. Sheehanと組み合わせて)
LA Studio Comp	モノ、ステレオ	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Noise Gate	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Hard Gate	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Horizon Gate	モノ、ステレオ	Horizon Precision Drive - ゲート回路
Autoswell	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Feedbacker <sup>†</sup>	モノ	Line 6 Original, Feedback Generator
Tube Comp	Legacy	Teletronix LA-2A
Red Comp	Legacy	MXR Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS CS-1 (Treble オン)
Vetta Comp	Legacy	Line 6オリジナル
Vetta Juice	Legacy	Line 6オリジナル
Boost Comp	Legacy	MXR Micro Amp

## EQモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Simple EQ	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Low and High Cut	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Low/High Shelf	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Parametric	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Tilt	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
10 Band Graphic	モノ、ステレオ	MXR 10バンド・グラフィックEQ
Cali Q Graphic	モノ、ステレオ	MESA/Boogie® Mark IVグラフィックEQ
Acoustic Sim	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks" All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

† The Feedbacker model utilizes polyphonic pitch shifting and, therefore, is extremely DSP-intensive—possibly utilizing up to half of all DSP available for Path 1 or Path 2!

## Modulationモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Optical Trem	モノ、ステレオ	Fender® オプティカル・トレモロ回路
60s Bias Trem	モノ、ステレオ	Vox AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	モノ、ステレオ	BOSS PN-2
Harmonic Tremolo	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Bleat Chop Trem	モノ、ステレオ	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	モノ、ステレオ	MXR Phase 90
Pebble Phaser	モノ、ステレオ	Electro-Harmonix Small Stone
Ubiquitous Vibe	モノ、ステレオ	Shin-ei Uni-Vibe®
FlexoVibe	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Deluxe Phaser	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Gray Flanger	モノ、ステレオ	MXR 117 Flanger
Harmonic Flanger	モノ、ステレオ	A/DA Flanger
Courtesan Flange	モノ、ステレオ	Electro-Harmonix Deluxe EM
Dynamix Flanger	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Chorus	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
70s Chorus	モノ、ステレオ	BOSS CE-1
PlastiChorus	モノ、ステレオ	モディファイドArion SCH-Z chorus
Ampeg Liquifier Chorus	モノ、ステレオ	Ampeg Liquifier chorus
Trinity Chorus	ステレオ	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
4-Voice Chorus	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Bubble Vibrato	モノ、ステレオ	BOSS VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	ステレオ	Fender Vibratone
122 Rotary	ステレオ	Leslie® 122
145 Rotary	ステレオ	Leslie 145
Triple Rotary	ステレオ	Yamaha® RA-200
Retro Reel	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Double Take	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Detune <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
AM Ring Mod	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Pitch Ring Mod	ステレオ	Line 6オリジナル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6オリジナル
Panner	Legacy	Line 6オリジナル
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR Phase 90 (スクリプト・ロゴ・バージョン)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6オリジナル
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe
Phaser	Legacy	MXR Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS VB-2
Dimension	Legacy	Roland Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6オリジナル
Ring Modulator	Legacy	Line 6オリジナル
Rotary Drum	Legacy	Fender Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie 145
Tape Eater	Legacy	Line 6オリジナル
Warble-Matic	Legacy	Line 6オリジナル
Ransom S&H	Legacy	Line 6オリジナル
Sweeper	Legacy	Line 6オリジナル

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks" All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

<sup>†</sup> The Poly Detune model utilizes polyphonic pitch shifting and, therefore, is extremely DSP-intensive—possibly utilizing up to half of all DSP available for Path 1 or Path 2!

## Delayモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Simple Delay	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Mod/Chorus Echo	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dual Delay	ステレオ	Line 6オリジナル
Multitap 4	ステレオ	Line 6オリジナル
Multitap 6	ステレオ	Line 6オリジナル
Ping Pong	ステレオ	Line 6オリジナル
Sweep Echo	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ducked Delay	モノ、ステレオ	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Vintage Digital	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Vintage Swell	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Pitch Echo	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Transistor Tape	モノ、ステレオ	Maestro Echoplex EP-3
Cosmos Echo	モノ、ステレオ	Roland RE-201 Space Echo
Harmony Delay	ステレオ	Line 6オリジナル
Bucket Brigade	モノ、ステレオ	BOSS DM-2
Adriatic Delay	モノ、ステレオ	BOSS DM-2 w/Adrian Mod
Adriatic Swell	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Elephant Man	モノ、ステレオ	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Multi Pass	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Heliosphere	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Sustain <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
Glitch Delay	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Euclidean Delay	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
ADT	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Crisscross	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Tesselator	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ratchet	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ping Pong	Legacy	Line 6オリジナル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Dynamic	Legacy	TC Electronic 2290
Stereo	Legacy	Line 6オリジナル
Digital	Legacy	Line 6オリジナル
Dig w/Mod	Legacy	Line 6オリジナル
Reverse	Legacy	Line 6オリジナル
Lo Res	Legacy	Line 6オリジナル
Tube Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6オリジナル
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Line 6オリジナル
Multi-Head	Legacy	Roland RE-101 Space Echo
Bubble Echo	Legacy	Line 6オリジナル
Phaze Eko	Legacy	Line 6オリジナル

## Reverbモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Dynamic Hall	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dynamic Plate	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dynamic Room	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dynamic Ambience	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dynamic Bloom	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Shimmer	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Hot Springs	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Nonlinear	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Glitz	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ganymede	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks" All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

<sup>†</sup> The Poly Sustain model utilizes polyphonic pitch shifting and, therefore, is extremely DSP-intensive—possibly utilizing up to half of all DSP available for Path 1 or Path 2!

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Searchlights	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Plateaux	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Double Tank	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Plate	Legacy	Line 6オリジナル
Room	Legacy	Line 6オリジナル
Chamber	Legacy	Line 6オリジナル
Hall	Legacy	Line 6オリジナル
Echo	Legacy	Line 6オリジナル
Tile	Legacy	Line 6オリジナル
Cave	Legacy	Line 6オリジナル
Ducking	Legacy	Line 6オリジナル
Octo	Legacy	Line 6オリジナル
'63 Spring	Legacy	Line 6オリジナル
Spring	Legacy	Line 6オリジナル
Particle Verb	Legacy	Line 6オリジナル

## Pitch/Synthモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Pitch Wham	モノ、ステレオ	Digitech Whammy®
Twin Harmony	モノ、ステレオ	Eventide® H3000
Simple Pitch	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Dual Pitch	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Boctaver	モノ、ステレオ	Boss OC-2 Octaver
3 OSC Synth	ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Pitch <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
Poly Wham <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
Poly Capo <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
12 String <sup>†</sup>	モノ	Line 6オリジナル
3 Note Generator <sup>‡</sup>	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
4 OSC Generator <sup>‡</sup>	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks" All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

<sup>†</sup> These indicated Pitch/Synth models utilize polyphonic pitch shifting and, therefore, are extremely DSP-intensive. Any one might take up half of all DSP available for Path 1 or Path 2!

<sup>‡</sup> The 3 Note Generator and 4 OSC Generator models make sound without any instrument connected, therefore, their blocks are turned off by default. Be sure to first set your Helix volume to low, and press BYPASS to turn them on.

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Smart Harmony	Legacy	Eventide H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6オリジナル
Synth O Matic	Legacy	Line 6オリジナル
Attack Synth	Legacy	Korg® X911 ギター・シンセ
Synth String	Legacy	Roland GR700 ギター・シンセ
Growler	Legacy	Line 6オリジナル
Buzz Wave	Legacy	Line 6オリジナル
Rez Synth	Legacy	Line 6オリジナル
Seismic Synth	Legacy	Line 6オリジナル
Analog Synth	Legacy	Line 6オリジナル
Synth Lead	Legacy	Line 6オリジナル
String Theory	Legacy	Line 6オリジナル
Synth FX	Legacy	Line 6オリジナル
Saturn 5 Ring Mod	Legacy	Line 6オリジナル
Synth Harmony	Legacy	Line 6オリジナル
Double Bass	Legacy	Line 6オリジナル

## Filterモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Mutant Filter	モノ、ステレオ	Musitronics® Mu-Tron III
Mystery Filter	モノ、ステレオ	Korg A3
Autofilter	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Asheville Pattn	モノ、ステレオ	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF フィルター
Voice Box	Legacy	Line 6オリジナル
V Tron	Legacy	Musitronics Mu-Tron III
Q Filter	Legacy	Line 6オリジナル
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Oberheim® 電圧制御 S&H フィルター
Tron Up	Legacy	Musitronics Mu-Tron III (アップポジション)
Tron Down	Legacy	Musitronics Mu-Tron III (ダウンポジション)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Slow Filter	Legacy	Line 6オリジナル
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6オリジナル

## Wahモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
UK Wah 846	モノ、ステレオ	Vox V846
Teardrop 310	モノ、ステレオ	Dunlop® Cry Baby® Fasel 310 モデル
Fassel	モノ、ステレオ	Dunlop Cry Baby Super
Weeper	モノ、ステレオ	Arbiter Cry Baby
Chrome	モノ、ステレオ	Vox V847
Chrome Custom	モノ、ステレオ	モディファイドVox V847
Throaty	モノ、ステレオ	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Colorful	モノ、ステレオ	Colorsound Wah-fuzz
Conductor	モノ、ステレオ	Maestro Boomerang

## Volume/Panモデル


モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Volume Pedal	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Gain	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Pan	ステレオ	Line 6オリジナル
Stereo Width	ステレオ	Line 6オリジナル
Stereo Imager	ステレオ	Line 6オリジナル

## 共通するFXセッティング

パラメータ	説明
Drive	オーバードライブやディストーション、ファズの量を調整します。
Bass	低域のレベルを調整します。
Mid	中域のレベルを調整します。
Treble	高域のレベルを調整します。
Speed	エフェクトのスピードを調整し、高いセッティングにすると周期が早くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。Hzを選択すると1秒間あたりのサイクルで特定のモジュレーションのスピードを設定します。音価を選択した場合は、現在設定しているテンポのタイムベースになります。ノンリニアで高度にインタラクティブな可能性があるため、全てのSpeedパラメータが音価に同期できるわけではありません。
Rate	エフェクトの周期を調整し、高いセッティングにすると周期が早くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。ノンリニアで高度にインタラクティブな可能性があるため、全てのrateパラメータが音価に同期できるわけではありません。
Time	ディレイ/リピート・タイムを調整し、高いセッティングにするとディレイが長くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。msを選択すると1/1000秒から特定のタイムを設定できます。音価を選択した場合は、現在設定しているテンポのタイムベースになります。音価を選択している場合はモデルを変更してもパラメータが保持されます。
Depth	モジュレーションの激しさを調整します。高いセッティングにすると、エフェクトによっては非常に激しいピッチの変化、揺れ、振動が発生します。
Feedback	エフェクトのディレイのフィードバックの量を調整します。高いセッティングにするとドラマティックな質感が得られます。
Decay	リバーブのサスティンの長さのタイムを設定します。
Predelay	リバーブが聞こえるまでの時間を決定します。
Scale	ステレオ・ディレイでは、Scaleは左右のチャンネルのリピートを比例してコントロールします。左チャンネルはTimeの値に従って繰り返し、右チャンネルは左チャンネルのタイムのパーセンテージで繰り返します。例えば、ディレイのTimeを1秒に設定してScaleを75%に設定すると、左チャンネルは1秒で、右チャンネルは750ミリ秒で繰り返します。
Spread	Spreadはステレオ・ディレイによってわずかに異なります。ほとんどのディレイでは、リピートの左右の広がりを調整します。Ping Pong Delayの場合は、例えば0にすると中央でモノラルに、10にすると最大限左右に定位してリピートします。 モジュレーションのかかったステレオ・ディレイでは、SpreadはLFO (low frequency oscillator) のステレオ・モジュレーションの動作に影響します。0の場合はLFOは同期します。10の場合は2つのLFOが180度反転しているため、一方のモジュレーションがアップしていると、もう一方はダウンします。

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks" All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

パラメータ	説明
Headroom	モジュレーションやディレイには、特にハイゲインのアンプ・ブロックの後ろに置いた際に、ペダルの内部信号がわずかに粗くなるものがあります。Negativeの値を増やすと粗さがわかりやすくなり、Positiveの値を増やすとわずかにクリーンになります。0dbでは、モデルはオリジナルと同じように動作します。
Low Cut	ブロックのフィルターの一部で、不要な低域もしくは高域の成分を取り除きます。
High Cut	
Mix	ブロックのエフェクトがかかった“ウェット”のシグナルと“ブロックを通るドライ”のシグナルを混ぜます。0%に設定した場合、エフェクトは完全にバイパスされ、100%に設定した場合は、全てのシグナルがエフェクトを通るため、ドライのシグナルは聞こえません。
Level	エフェクト・ブロックのアウトプット・レベルを調整します。デジタル・クリップが起こるまで、複数のブロックでこのパラメータを高く設定しすぎてブーストしないように気をつけてください。通常は、ほとんどのブロックで0.0dBのままにしておいてください。元のペダルのレベル、またはボリュームノブの動作が実際にはdBの値に適用されていない場合は、0.0-10を使用できます。
Trails	Trails Off: ブロックをバイパスした場合や異なるスナップショットを選択した場合にディレイのリピートやリバーブのディケイをすぐにミュートします。 Trails On: ブロックをバイパスした場合にディレイのリピートやリバーブのディケイが自然に減衰します。

 **\*TIP:** お使いのHelix/HX デバイスには、チューナー画面の中にTrails On/Off オプションがあります。「On」に設定すると、ディレイやリバーブのディケイとアクティブなルーパー・ブロックの再生が、チューナーが作動している間も聞こえ続けます。

(Helixデバイス上で、パス1の出力がパス2にルーティングされている特定のコンフィギュレーションにおいて、チューナーのTrails On の設定は、シグナルがOutputブロックのみに供給されるため、オーディオを通さない場合があります。)

## アンプ・モデル

次のギター & ベース・アンプのモデルはHelixやHX Stomp XLやHX Stompデバイス(ファームウェア3.50以降)のAmp+Cab、AmpやPreampブロックのカテゴリ・メニューにあります。Amp & CabやAmpのカテゴリにはGuitar、BassやLegacyのサブカテゴリが、PreampのカテゴリにはGuitar、Bass、Micのサブカテゴリがあります。



**HX Effectsオーナー:** Amp、Preamp、Speaker CabやMicモデルはHX Effectsではサポートしていないため、HX Effectsをご使用の場合は、HX Editのモデル・メニューにこれらのカテゴリやモデルは表示されません。

- **Amp+Cab**ブロックには、AmpとマッチングされたCabのモデルが含まれています。音のバリエーションでCabを変更できます。バージョン3.50以降のHX Editでは、Guitar、Bass、Legacy Guitar、Legacy BassからCabのタイプを選択します([P68 “レガシー・キャビ・モデル”](#)参照)
- **Amp**ブロックは、マッチングされたCabのモデルを含まないことを除いてAmp+Cabブロックと同じです。Ampブロックは、ステレオのルーティングや異なるスピーカー・タイプを組み合わせたりより複雑な音作りのために、SingleCab、Dual CabやIRブロックを単独で使用したい場合に最適です。
- **Preamp**ブロックには、各アンプ・モデルのプリアンプ・バージョンも含まれていて、プリアンプ段のトーンのみを提供します。PreampブロックはAmpブロックよりもコンピューターの動作が軽くなります。

## AmpとPreampモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender Bassman® (ノーマルチャンネル)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender Bassman (ブライツチャンネル)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ノーマルチャンネル)
Fullerton Brt	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ブライツチャンネル)
Fullerton Jump	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ジャンプ)
GrammaticoLG Nrm	Guitar	Grammatico LaGrange (ノーマルチャンネル)
GrammaticoLG Brt	Guitar	Grammatico LaGrange (ブライツチャンネル)
GrammaticoLG Jmp	Guitar	Grammatico LaGrange (ジャンプ)
US Small Tweed	Guitar	Fender Champ®
US Princess	Guitar	Fender Princeton Reverb®

\*See [P.71 “U.S. Registered Trademarks”](#) All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.



モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender Deluxe Reverb (ノーマルチャンネル)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender Deluxe Reverb (ビブラートチャンネル)
US Double Nrm	Guitar	Fender Twin Reverb® (ノーマルチャンネル)
US Double Vib	Guitar	Fender Twin Reverb (ビブラートチャンネル)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Grammatico GSG	Guitar	Grammatico GSG100
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox AC-15
Essex A30	Guitar	Vox AC-30トップブースト
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox AC-30 Fawn (ノーマルチャンネル)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox AC-30 Fawn (ブライツチャンネル)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (チャンネル1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless DC30 (チャンネル2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless DC30 (ジャンプ)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Mandarin Rocker	Guitar	Orange Rockerverb 100 MkIII (ダーティ・チャンネル)
MOO)))N T Nrm	Guitar	Sunn® Model T (ノーマルチャンネル)
MOO)))N T Brt	Guitar	Sunn Model T (ブライツチャンネル)
MOO)))N T Jump	Guitar	Sunn Model T (ジャンプチャンネル)
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (ノーマルチャンネル)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall JTM-45 (ブライツチャンネル)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall JTM-50 (ノーマルチャンネル)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall JTM-50 (ブライツチャンネル)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall JTM-50 (ジャンプ)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall Super Lead 100 (ノーマルチャンネル)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall Super Lead 100 (ブライツチャンネル)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall Super Lead 100 (ジャンプ)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (ノーマルチャンネル)
Brit P75 Brt	Guitar	Park 75 (ブライツチャンネル)

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Brit 2203	Guitar	Marshall JCM-800, 100W, 2203
Brit 2204	Guitar	Marshall JCM-800, 50W, 2204
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (クリーンチャンネル)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBEチャンネル)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (クリーンチャンネル)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (ドライブチャンネル)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (Iチャンネル)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (IIチャンネル)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (リードチャンネル)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (クリーンチャンネル)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith Archon (リードチャンネル)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (クリーンチャンネル)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (クランチチャンネル)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (オーバードライブチャンネル)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
PV Vitriol Clean	Guitar	Peavey Invective (クリーンチャンネル)
PV Vitriol Crnch	Guitar	Peavey Vitriol (クランチチャンネル)
PV Vitriol Lead	Guitar	Peavey Vitriol (リードチャンネル)
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (紫/ゲインチャンネル3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv Generator 120 (赤/ハイゲインチャンネル4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (メガチャンネル)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (リードチャンネル)
Line 6 Clarity	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Aristocrat	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Carillon	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Voltage	Guitar	Line 6オリジナル

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks". All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
Line 6 Kinetic	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Oblivion	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Ventoux	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Elmsley	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Doom	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Epic	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6オリジナル
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg SVT® (ノーマルチャンネル)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg SVT (ブライツチャンネル)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg SVT-4 PRO
US Dripman Nrm	Bass	Fender Bassman (Silverface)
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua Sledge	Bass	Aguilar® Tone Hammer
Agua 51	Bass	Aguilar DB51
Mandarin Bass 200	Bass	Orange AD200 MkIII
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (1チャンネル)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (2チャンネル)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (ジャンプ済み)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 マイクプリアンプ

パラメータ	解説
Master	パワー・アンプのディストーションの量を調整します。このパラメータは他のパワーアンプのパラメータと高い相互関係があり、Masterを低く設定すると他のコントロールはあまり効かなくなります。
Sag	Sagを低い値に設定するとメタルやジェント向けのタイトなレスポンスを得られ、高い値に設定するとブルースやクラシック・ロックのリフに合うような、タッチのダイナミクスやサスティンがより多く得られます。
Hum Ripple	トーンに影響するヒーターのハムとACリップルの量をコントロールします。高いセッティングにすると激しいサウンドになります。
Bias	パワー感のバイアスを変更します。低いセッティングにするとより冷たいClass ABのバイアスになり、最大値にするとアンプはクラスAで動作します。
Bias X	ハードにプッシュした場合にパワーアンプのボイスिंगがどのように反応するかを決定します。低く設定するとタイトになり、高く設定するとより多くチューブコンプレッションが得られます。このパラメータはDriveとMasterのセッティングに大きく反応します。

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks". All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

## スピーカー・キャビネット・モデル

Amp+CabおよびCabブロックのカテゴリー・メニューには、以下のスピーカー・キャビネット・モデルがあります。また、すべてのキャビネット・モデルには、本セクションの表にあるように、キャビネットを使用するためのマイク・モデルとそのパラメータが含まれています。

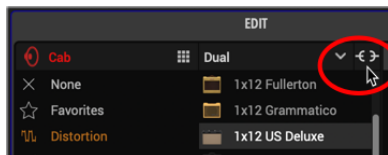
**NOTE:** Amp、Preamp、CabやMicモデルはHX Effectsではサポートされていません。そのため、HX Effectsを接続してもHX Editのモデル・ブラウザのメニューにこれらのカテゴリーやモデルは表示されません。

Amp+Cabブロックをシグナル・パスに追加することで、1つのブロックを使用するだけで、1つのギター/ベースのAmpモデルと、1つのギター/ベースのCabモデルを選択できます。また、ギター/ベース・アンプ・モデルでAmpブロックを選択し、別にCabブロックを選択することで、より対応力が広がります。バージョン3.50以降のHX Editでは、CabとLegacyが選択できるようになりました（詳しくは後述）。また、CabブロックはSingleとDualの2つのサブ・カテゴリから選択できます。モデル・ブラウザでDual Cabを選択する場合、2つのモデル・タブが表示され、それぞれのCabを選択したり、設定することができます。Dual Cabブロックはステレオで、2つのキャビをそれぞれ左右に極端にパンニングすることができます。

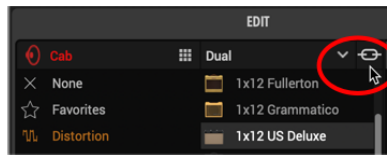
## リンク・デュアル・キャビ

このオプションで、Dual CabまたはLegacy Dual Cabブロックの1番目のCabモデルを選択する際の動作をお好みに選択できます。

**NOTE:** リンク・デュアル・キャビはグローバルな「プリファレンス」オプションですが、現在のオン/オフ状態に簡単にアクセスできるようにEditタブ内に便利なボタンを追加しています。この設定は、すべてのプリセットにグローバルに適用され、再度変更するまで保持されます。（現在のCabモデルの選択には影響しません）。



リンク・デュアル・キャビ・ボタン - オフ



リンク・デュアル・キャビ・ボタン - オン

- **Off:** Dual CabまたはDual Legacy Cabブロック内のCab Aに新しいモデルを選択しても、現在ロードされているCab Bモデルは影響を受けません（初期設定）。
- **On:** Dualブロック内のCab Aに新しいモデルを選択すると、Cab Bに同じCabモデルが初期設定の状態ロードされます。

## Cabモデル・タイプ

バージョン3.50以降のHX Edit（およびHelix/HXデバイス）の「Cab」モデル・カテゴリーには、新たにインパルス・レスポンス・ベースのSingle CabおよびDual Cabが追加されました\*。これらのIRベースのCabは、最新のデジタル技術を使って独自にキャプチャーされており、これまで以上に細部の表現が可能になった上にマイク・ポジションの選択が追加され、さらにはそれをバージョン3.50以前のCabモデルと比べてわずか1/10のDSPで実現しました! Dual Cabはステレオ・パンニング機能も搭載しています。

ご安心ください—バージョン3.50以前のファクトリー・キャビネット・モデルもすべて含まれており、P68「[レガシー・キャビ・モデル](#)」で説明したように、Legacy Cabという名称に変更され、独自のメニュー・カテゴリーになりました。バージョン3.50以前のプリセットは、自動的にLegacy Cabをロードして使用できますが、新旧のプリセットで新しいキャビを試してみてください!

## Cabモデル

以下の表は、モデル・ブラウザのCab - Single/Dual、Amp+Cab - Guitar/Bassカテゴリ内で利用可能なIRベースの新しいCabモデルのリストです。

Model	Subcategories	Captured From*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1x6×9" Supro, S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1×8" Fender Champ
1x10 US Princess	Single, Dual	1x10" Fender Princeton Reverb
1x12 Fullerton	Single, Dual	1×12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	Single, Dual	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender Deluxe Oxford
1x12 Open Cast	Single, Dual	1x12" Custom open-back, EVM12L
1x12 Open Cream	Single, Dual	1x12" Custom open-back, G12M-65
1x12 Cali EXT	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie Extension, EVM12L
1x12 Cali IV	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie MkIV Combo
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox AC-15, Blue Alnico
2x12 Blue Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30 Fawn, Blue Alnico
2x12 Silver Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30TB, Silver Alnico
2x12 Match H30	Single, Dual	2x12" Matchless DC30, Custom G12H-30
2x12 Match G25	Single, Dual	2x12" Matchless DC30, Custom G12M-35
2x12 Double C12N	Single, Dual	2x12" Fender Twin C12N
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual	2x12" Roland JC-120
2x12 Mail C12Q	Single, Dual	2x12" Silvertone 1484, Jensen C12Q
2x12 Mandarin30	Single, Dual	2x12" Orange, Vintage 30

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks". All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

Model	Subcategories	Captured From*
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender Bassman P10R
4x12 WhoWatt	Single, Dual	4x12" Hiwatt AP Fane*
4x12 Greenback20	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12M-20
4x12 Greenback25	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12M-25
4x12 Greenback30	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12H-30
4x12 1960A T75	Single, Dual	4x12" Marshall 1960A, G12T-75
4x12 Blackback30	Single, Dual	4x12" Park 75, G12H-30
4x12 Brit V30	Single, Dual	4x12" Marshall 1960AV, Vintage 30
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie 4FB, Vintage 30
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange, Eminence®
4x12 MOO)))N T75	Single, Dual	4x12" Sunn, G12T-75
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab, G12T-75
4x12 Uber V30	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab, V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL XXL, V30
1x12 Epicenter	Single, Dual	1x12" Epifani® Ultralight
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg B-15
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
2x15 US Dripman	Single, Dual	2x15" Fender Bassman, JBL® D130
4x10 Garden	Single, Dual	4x10" Eden D410XLT
4x10 Ampeg Pro	Single, Dual	4x10" Ampeg PR-410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie PowerHouse*
8x10 SVT AV	Single, Dual	8x10" Ampeg SVT-810AV

## マイク・モデル

モデル	ベースになったモデル*
<b>- GUITAR -</b>	
57 Dynamic	Shure® SM57
421 Dynamic	Sennheiser MD 421-U
7 Dynamic	Shure SM7B
906 Dynamic	Sennheiser e906
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30

モデル	ベースになったモデル*
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
84 Ribbon	AEA R84
414 Cond	AKG® C414XLS
47 Cond FET	Neumann® U47 FET
67 Cond	Neumann U67
<b>- BASS -</b>	
57 Dynamic	Shure SM57
421 Dynamic	Sennheiser MD 421-U
7 Dynamic	Shure SM7
88 Dynamic	Beyerdynamic M88TG
52 Dynamic	Shure Beta 52A
112 Dynamic	AKG D112
D6 Dynamic	Audix® D6
40 Dynamic	Heil Sound PR 40
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG C414XLS
47 Cond FET	Neumann U47 FET
67 Cond	Neumann U67

## Cabオプションのエディット

モデル・ブラウザでSingleまたはDual Cabを選択すると、Editタブの右側にグラフィカルなスピーカー/マイク・エディタが表示されます※(このスピーカー/マイク・エディターは、Amp+CabのCabタブにも表示されます)。ここでマイクのポジション、および全てのパラメータ・スライダを調整することができます。Dual Cabブロックの場合は、編集可能な2つのスピーカー/マイクのグラフィックが表示され、Cab AとCab Bそれぞれのパラメータ・スライダーにアクセスするためのタブが個別に表示されます。

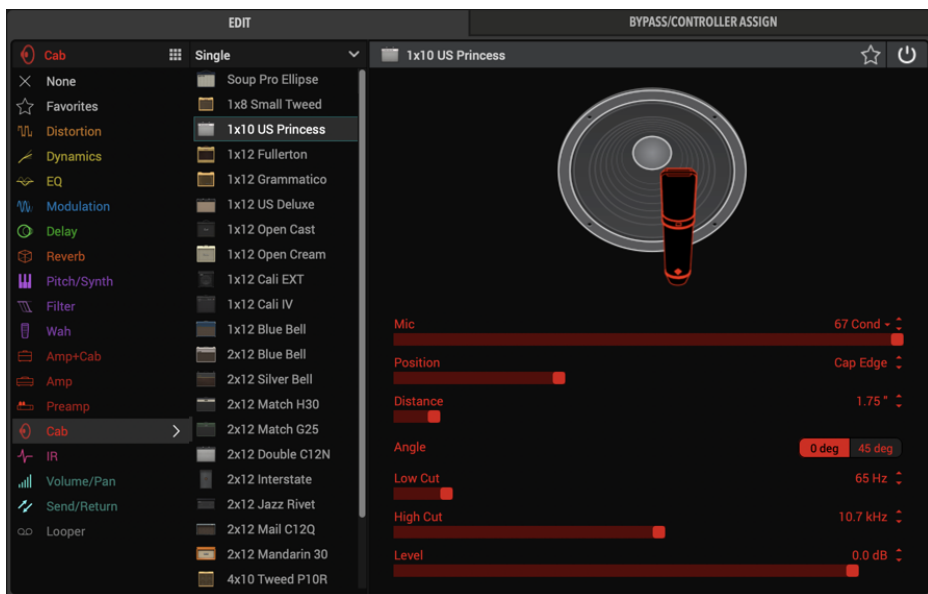


**\*NOTE:** Legacy Cab、Legacy Amp+Cabブロックは、パラメータが若干異なり、グラフィカルなスピーカー/マイクの表示はありません。[P70 "Legacy Cab & Micセッティングのエディット"を参照](#)

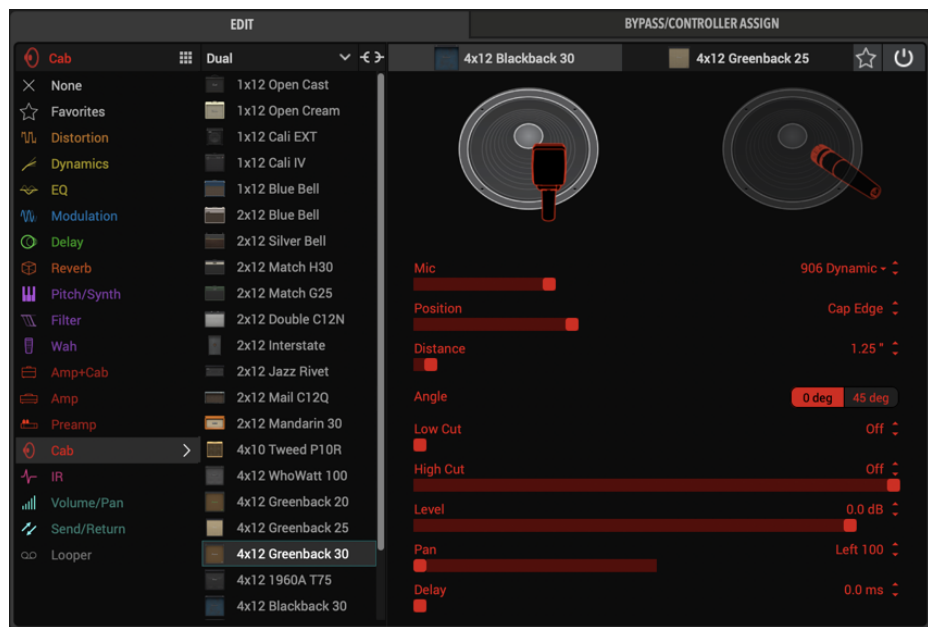


**TIP:** マイクの画像をクリックしたまま左右にドラッグしてポジションを調整したり、上下にドラッグして距離を調整することができます。Dual Cabの場合、編集タブを選択しなくても、調整したいCabのマイクをドラッグすることで、ポジションと距離をエディットすることができます。

\*See [P.71 "U.S. Registered Trademarks"](#). All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.



エディット画面 - Single Cabブロックのオプション



エディット画面 - Dual Cabブロックのオプション

以下は、モデル・ブラウザでCabからSingleおよびDualが選択されている場合のパラメータです。これらのパラメータは、Amp+Cabブロック(GUITAR/BASS)のCabをエディットする際にも表示されます。Dual Cabをご使用の場合は、2つのCabを個別に調整するために、Cab AとCab Bのエディット・パネルそれぞれに同じパラメータのセットが表示されます。

**TIP:** マイクの画像をクリックしたまま左右にドラッグしてポジションを調整したり、上下にドラッグして距離を調整することができます。Dual Cabの場合、編集タブを選択しなくても、調整したいCabのマイクをドラッグすることで、ポジションと距離をエディットすることができます。

## Single & Dual Cabパラメータ

パラメータ	説明
<b>Single &amp; Dual Cab Parameters:</b> 以下は、Single CabとDual Cabの両方で使用可能です。	
<b>Mic<sup>†</sup></b>	ギター用、ベース用のマイク・モデルを1つ選択します。
<b>Distance<sup>†</sup></b>	マイクとスピーカーの距離を設定します(1~12インチ)。
<b>Position<sup>†</sup></b>	マイクの左右の位置をスピーカー・コーンの中心から端まで調整します。
<b>Angle<sup>†</sup></b>	スピーカーに対しての角度を選択します: 0 degrees(on-axis)または45 degrees(off-axis)
<b>Low Cut</b>	Cabの低音域(オフから500Hzまで) および高音域(オフから500Hzまで)をフィルタリングし、不要なサウンドを除去することができます。
<b>High Cut</b>	
<b>Level</b>	Cab全体のアウトプット・レベルを調整します。
<b>Dual Cab Parameters:</b> 以下は、Dual Cabでのみ使用可能です。	
<b>Pan</b>	選択されたCabのステレオ・アウトプットの左右のバランスを調整します。 <b>TIP:</b> Dual Cabブロックでは、2種類のCabモデルを使用し、それぞれを反対方向にパンニングすることで、より大きなステレオ効果を得ることができます。
<b>Delay</b>	選択したCabを最大50msまで遅らせることができます。1台のCabモデルの出力を遅延させてダブル・トラック効果シミュレートするために使用できます(2つのIRが逆方向にパンニングされている場合に最も効果的です)。

**†NOTE:** これらのパラメータは、エクスプレッション・ペダル、Variacノブ、MIDI CCコントローラーのアサインには適用されません。

## レガシー・キャビ・モデル

前項のIRベースのCabモデルに加えて、以下のLegacy Cabモデルは、Helix、HX Stomp XL、HX Stompデバイス(バージョン3.50)のCab - Single Legacy/Dual LegacyやAmp+Cab - Guitar Legacy/Bass Legacyのカテゴリ・メニューにあります。すべてのCabモデルはCabで使用するマイク・モデルを選択するだけでなく、マイクのセッティングも変更できます。(P69 "Legacyマイクロフォン・モデル"のリスト参照)

モデル・ブラウザでDual Cabを選択している場合、2つのモデルのタブが表示され、それぞれのCabの選択とセッティングが行えます。Dual CabブロックはステレオでそれぞれのCabモデルを極端に左右にパンニングできます。

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks". All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

## Legacy Cabモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Soup Pro Ellipse	Single, Dual Legacy	1 x 6x9" Supro S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual Legacy	1x8" Fender Champ
1x10 US Princess	Single, Dual Legacy	1x10" Fender Princeton Reverb
1x12 Field Coil	Single, Dual Legacy	1x12" Gibson EH185
1x12 Fullerton	Single, Dual Legacy	1x12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	Single, Dual Legacy	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	Single, Dual Legacy	1x12" Fender Deluxe Oxford
1x12 US Princess	Single, Dual Legacy	1x12" Fender Princeton Reverb
1x12 Celest 12H	Single, Dual Legacy	1x12" ÷ 13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual Legacy	1x12" Vox AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual Legacy	1x12" Bogner Shiva CL80
1x12 Cali IV	Single, Dual Legacy	1x12" MESA/Boogie Mk IV
1x12 Cali Ext	Single, Dual Legacy	1x12" MESA/Boogie EVM12L
2x12 Double C12N	Single, Dual Legacy	2x12" Fender Twin C12N
2x12 Mail C12Q	Single, Dual Legacy	2x12" Silvertone 1484
2x12 Interstate	Single, Dual Legacy	2x12" Dr Z Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual Legacy	2x12" Roland JC-120
2x12 Silver Bell	Single, Dual Legacy	2x12" Vox AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	Single, Dual Legacy	2x12" Vox AC-30 Fawn Blue
2x12 Match H30	Single, Dual Legacy	1x12" Matchless DC-30 G12H30
2x12 Match G25	Single, Dual Legacy	1x12" Matchless DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual Legacy	4x10" Fender Bassman P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual Legacy	4x12" Hiwatt AP Fane
4x12 Mandarin EM	Single, Dual Legacy	4x12" Orange Eminence
4x12 Greenback25	Single, Dual Legacy	4x12" Marshall Basketweave G12 M25
4x12 Greenback20	Single, Dual Legacy	4x12" Marshall Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	Single, Dual Legacy	4x12" Park 75 G12 H30
4x12 1960 T75	Single, Dual Legacy	4x12" Marshall 1960 AT75
4x12 Uber V30	Single, Dual Legacy	4x12" Bogner Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual Legacy	4x12" Bogner Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual Legacy	4x12" MESA/Boogie 4FB V30

モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
4x12 XXL V30	Single, Dual Legacy	4x12" ENGL XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual Legacy	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual Legacy	1x12" Sunn Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual Legacy	1x15" Ampeg B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual Legacy	1x18" Sunn Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual Legacy	1x18" Acoustic® 360
2x15 Brute	Single, Dual Legacy	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual Legacy	4x10" Ampeg SVT 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual Legacy	6x10" MESA/Boogie Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual Legacy	8x10" Ampeg SVT

## Legacyマイクロフォン・モデル

以下は、全てのLegacy Cabで使用可能なマイク・モデルのリストです。

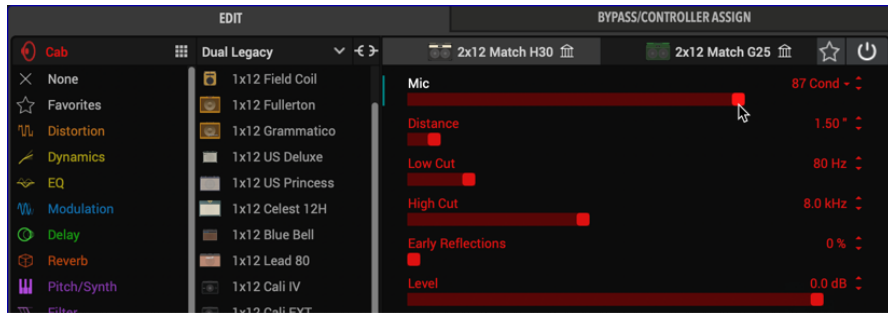
## Legacy Micモデル

モデル	ベースになったモデル*
57 Dynamic	Shure SM57
409 Dynamic	Sennheiser MD 409
421 Dynamic	Sennheiser MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG C414 TLII
84 Cond	Neumann KM84
67 Cond	Neumann U67
87 Cond	Neumann U87
47 Cond	Neumann U47
112 Dynamic	AKG D112
12 Dynamic	AKG D12
7 Dynamic	Shure SM7

\*See P.71 "U.S. Registered Trademarks". All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

## Legacy Cab & Micセッティングのエディット

以下は、Cab - Single Legacy/Dual Legacy、もしくはAmp+Cab - Guitar+Legacy/Bass+Legacyを選択した場合にEditタブに表示されるパラメータです。Dual Cabをご使用の場合、Cab AとCab Bを個別に調整するために2つのパラメータのセットが表示されます。(Legacy CabモデルはIRベースのCabモデルのようにEditタブでグラフィカルなスピーカー/マイクのインターフェイスを表示しません。各パラメータはスライダーで表示されます。)



Dual Legacy Cabのパラメータをエディット

## Legacy Cabパラメータ

パラメータ	説明
Mic	16種類のマイク・モデルから1つ選択できます。
Distance	マイクとスピーカー・グリルまでの距離(1~12インチ)を調整します。
Low Cut	キャビネットのフィルターの一部で、不要な低域もしくは高域の成分を取り除きます。
High Cut	
EarlyReflec	初期反射の量を設定します。高い値にするとアンプのトーンに部屋の反響をより多く加えられます
Level	Cabのアウトプット・レベルを調整します。

## U.S. Registered Trademarks

All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

5150 is a registered trademark of ELVH Inc.  
Acoustic is a registered trademark of GTRC Services, Inc.  
Aguilar is a registered trademark David Boonshoft.  
AKG and Digitech Whammy are registered trademarks of Harman International Industries, Inc.  
Arbiter is a registered trademark of Sound City Amplification LLC.  
Ashly is a registered trademark of Ashly Audio, Inc.  
Audix is a registered trademark of Audix Corporation.  
Binson, Dytronic, LA-2A and Teletronix are registered trademarks of Universal Audio, Inc.  
Beyerdynamic is a registered trademark of Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.  
Bogner and Überschall are registered trademarks of Bogner Amplification.  
BOSS and Roland are registered trademarks of Roland Corporation U.S.  
Carvin is a registered trademark of Carvin Corp.  
Celestion is a registered trademark of Celestion Corporation.  
Colorsound is a registered trademark of Sola Sound Limited Corporation, UK.  
Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR and Uni-Vibe are registered trademarks of Dunlop Manufacturing, Inc.  
Darkglass and Microtubes are registered trademarks of Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.  
DOD is a registered trademark of DOD Electronics Corporation.  
Dr. Z is a registered trademark of Dr. Z Amps, Inc.  
EarthQuaker Devices and Plumes are registered trademarks of EarthQuaker Devices, LLC.  
EBS is a registered trademark according of EBS Holding.  
EchoRec is a registered trademark of Nicholas Harris.  
Electrix is a trademark or registered trademark of IVL Technologies, Ltd. in the U.S. and/or other jurisdictions.  
Electro-Harmonix is a registered trademark of New Sensor Corp.  
Electro-Voice is a registered trademark of Bosch Security Systems, Inc.  
Eminence is a registered trademark of Eminence Speaker, LLC.  
Engl is a registered trademark of Beate Ausflug and Edmund Engl.  
Epiphani is a registered trademark of Epifani Custom Sound Systems, Inc.  
Eventide is a registered trademark of Eventide Inc.  
Fane is a trademark of Fane International Ltd.  
Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb, and Sunn are registered trademarks of Fender Musical Instruments Corp.  
Fulltone is a registered trademark of Fulltone Musical Products, Inc.  
Gallien-Krueger is a registered trademark of Gallien Technology, Inc.  
Gibson and Maestro are registered trademarks of Gibson Guitar Corp.  
Heil Sound is a registered trademark of Heil Sound Ltd.  
Hiwatt is a registered trademark of 9574565 Canada Inc.

Ibanez is a registered trademark of Hoshino, Inc.  
JBL is a registered trademark of Harman International Industries, Incorporated.  
Klon is a registered trademark of Klon, LLC.  
Korg is a registered trademark of Korg, Inc.  
Leslie is a registered trademark of Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.  
Marshall is a registered trademark of Marshall Amplification Plc.  
Matchless is a registered trademark of Matchless, LLC.  
MAXON is a registered trademark of Nisshin Onpa Co., Ltd.  
Mesa/Boogie, Lone Star, PowerHouse, and Rectifier are registered trademarks of Mesa/Boogie, Ltd.  
Moog and Moogerfooger are registered trademarks of Moog Music, Inc.  
Musitronics is a registered trademark of Mark S. Simonsen.  
Mu-Tron is a registered trademark of Henry Zajac.  
Neumann is a registered trademark of Georg Neumann GmbH.  
Nobels is a registered trademark of Kurzke, Bernhard, DBA Music Center Bernhard Kurzke Individual Fed Rep Germany.  
Orange is a registered trademark of Orange Brand Services Limited.  
Park is a registered trademark of AMP RX LLC.  
Paul Reed Smith and Archon are registered trademarks of Paul Reed Smith Guitars, LP.  
Peavey and Invective are registered trademarks of Peavey Electronics Corporation.  
Revv is a registered trademark of Revv Amplification Inc.  
RMC is a registered trademark of Richard McClish.  
Royer is a registered trademark of Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.  
Sennheiser is a registered trademark of Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.  
Shure is a registered trademark of Shure Inc.  
Silvertone is a registered trademark of Samick Music Corporation.  
Supro is a registered trademark of DAG Audio Group LLC.  
TC Electronic is a registered trademark of MUSIC Group IP Ltd.  
Tech21 is a registered trademark of Tech21 Licensing Ltd.  
Timmy is a registered trademark of Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.  
Trainwreck is a registered trademark of of Scott Alan Fischer and Mona Fischer.  
Tube Screamer is a registered trademark of Hoshino Gakki Co. Ltd.  
Tycobrahe is a registered trademark of Kurt Stier.  
Vox is a registered trademark of Vox R&D Limited.  
Way Huge is a registered trademark of Saucy Inc.  
Xotic is a registered trademark of Prosound Communications, Inc.  
Yamaha is a registered trademark of Yamaha Corporation.



















# キーボード・ショートカット





以下のキーボード・ショートカットを使用すると、HX Editでの作業をスピードアップすることが可能です。表記のあるいくつかのショートカットでは、ウィンドウやパネル上に配置される“フォーカス”や機能をトリガーするための特定のコントロールが必要となります。目的のウィンドウにフォーカスを置くには、Tabキーを押してライブラリアン、エディター、インスペクタ・ウィンドウのフォーカスを順番に切り替えます、するとフォーカスされているウィンドウが青い枠線で表示されます。Command Center、Global EQやPreferencesはアプリケーションのWindowメニューからいつでも開くことができ、自動的にフォーカスされます。タブ・パネルをフォーカスしたい場合は、直接Presets、Impulses、EditやController Assignパネルをクリックしてください。ブロックやパラメータ・スライダー、ボタンやメニュー・リストをフォーカスしたい場合はそれらを直接クリックして選択するか、Up/DownとLeft/Rightアロー・キーを使用してブロック、プリセット、IRやメニューリストを移動してください。

 HXデバイス・オーナー: 特に断りのない限り、下記のショートカットの表はHelixでもHXデバイスでも同じです。

## グローバルショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスしているものに関係なく以下のように動作します。
ウィンドウフォーカス (順送り)			ライブラリアン、シグナル・フロー、インスペクターの選択を切り替えます。(選択されたウィンドウは青い枠線で表示されます)
ウィンドウフォーカス (逆送り)	 + 		上と同じ操作をしますが、ライブラリアン、シグナル・フロー、インスペクターを反対方向に切り替えます。
Tap Tempoの決定			このキーをリズムカルに“タップ”することでシステムのTap Tempoの値を決定します。
Tap Tempoモード選択	 + 		Tap Tempoのモード・メニューの選択を変更します。(Per Snapshot, Per Preset もしくは Global)
HX Edit パイロットガイド	N/A		今、お読みになっているこのPDFを起動します。
About Box ウィンドウ	N/A	 + 	アプリケーションのバージョン情報を含むAbout HX Editgウィンドウを表示します。
ウィンドウの最大化	N/A	 +   + 	Windowsでは、Windowsキー + Up Arrowキーを使用することでHX Editのウィンドウを最大化でき、目の状態に戻したり最小化する場合はWindowsキー + Down Arrowキーを使用します。macOSでは、optionキーを押しながら HX Editウィンドウの左上にある緑色のボタンをクリックします。(次に紹介するフルスクリーン・モードとは異なります)
フルスクリーン・モード	 +  + 	N/A	HX Editをフルスクリーン・モードでの表示/元の状態に切り替えます。(フルスクリーンの場合は、HX Editのウィンドウは最大化され、ウィンドウの枠とメニュー・バーは非表示になります)

## HX Edit メニュー・コマンド - ショートカット (Macのみ)

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスに関わらず下のように機能します。
Preferences	 + 	*	Preferencesウィンドウを開きます。
HX Editの終了	 + 	*	HX Edit applicationを終了します。

\*PCの同じショートカットはFileメニュー・コマンドでご確認ください。

## ファイル・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets/IRs/Favoritesタブ フォーカス	Signal Flowパネルフォーカス	Inspectorタブ フォーカス
Presetの保存	+ S	Ctrl + S	現在呼び出しているプリセットを保存します。		
Presetを場所を決めて保存	shift +  + S	Ctrl + Shift + S	Save Asウィンドウを開き、SetlistやPresetの保存場所を選択できます。		
Preset/IR/Favoriteの読み込み	+ I	Ctrl + I	PresetやIR、Favoriteを現在選択しているライブラリアン・リストのスロットに読み込みます。Favoriteを読み込む場合は新規で追加するか置き換えるかを表示します。	これらのショートカットはライブラリ・ウィンドウでPresets、IRs、Favoriteタブの現在表示されているいずれかに機能します。	
Preset/IR/Favoriteの書き出し	+ E	Ctrl + E	現在選択されているPreset/IR/Favoriteを書き出します。		
Setlistの読み込み	+  + I	Ctrl + Alt + I	Setlistを読み込んで、現在のSetlistとPresetを置き換えます。IRやFavoriteタブでは機能しません。	これらのショートカットはライブラリ・ウィンドウにPresetタブが表示されている場合に機能します。	
Setlistの書き出し	+  + E	Ctrl + Alt + E	現在のSetlistとPresetをSetlistファイルとしてコンピュータに書き出します。IRやFavoriteタブでは機能しません。		
Bundleの読み込み (Helix devices)	shift +  + I	Ctrl + Shift + I	Bundleを読み込んで、現在のすべてのSetlistとPresetを置き換えます。IRやFavoriteタブでは機能しません。	これらのショートカットはライブラリ・ウィンドウにPresetタブが表示されている場合に機能します。	
Bundleの書き出しあ (Helix devices)	shift +  + E	Ctrl + Shift + E	全てのSetlistとPresetをBundleファイルとしてコンピュータに書き出します。IRやFavoriteタブでは機能しません。		
Preferences	*	Alt +	Preferencesウィンドウを開きます。(閉じる場合はESCを使用してください)		
終了	*	Ctrl + Q	HX Editを終了します。		

\*Macの同等のショートカットについては、HX Editメニュー・コマンド一覧をご参照ください。





























## エディット・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets/IRs/Favoritesタブ フォーカス	Signal Flowパネルフォーカス	Inspectorタブ フォーカス
Undo	+ Z	Ctrl + Z	機能なし	ブロックやシグナル・フローの最後に行った操作を戻します	Editタブで最後に行った操作を戻します
Redo	shift +  + Z	Ctrl + Shift + Z	機能なし	シグナル・フロー内で最後に行ったUndoを元に戻します	Editタブで最後に行ったUndoを元に戻します
Cut	+ X	Ctrl + X	機能なし	選択したブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーし、シグナル・フローからそのブロックを削除します。	機能がありません

## エディット・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets/IRs/Favoritesタブフォーカス	Signal Flowパネルフォーカス	Inspectorタブフォーカス
Copy	 + <b>C</b>	 + <b>C</b>	選択されているPreset/IR/Favoriteを最後に保存された状態でクリップボードにコピーします。	選択されているブロックをその状態でクリップボードにコピーします。	機能がありません
Paste	 + <b>V</b>	 + <b>V</b>	最後にクリップボードにコピーされたPreset/IR/Favoriteを選択された場所にペーストします。	選択したブロックの場所に最後にクリップボードにコピーしたブロックをペーストします。	機能なし
Clear	 + 		選択されたIRやFavoriteを削除します。Presetタブでは機能しません。	シグナル・フローからブロックを削除します。	機能なし
Select All	 + <b>A</b>	 + <b>A</b>	現在のSetlistないの128の全てのPreset/IR/Favoriteを選択します。	機能なし	
Rename	 + <b>R</b>	 + <b>R</b>	選択されたPreset/IR/Favoriteの名前を変更できます。	現在ロードされているPresetの名前を変更できます。	

## スナップショット・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets/IRs/Favoritesタブフォーカス	Signal Flowパネルフォーカス	Inspectorタブフォーカス
Copy	 +  + <b>C</b>	 +  + <b>C</b>	現在呼び出しているスナップショットをクリップボードにコピーします。		
Paste	 +  + <b>V</b>	 +  + <b>V</b>	最後にコピーしたスナップショットのコンテンツをクリップボードから現在のスナップショットにコピーします。		
Rename	 +  + <b>R</b>	 +  + <b>R</b>	現在のスナップショット名称変更が行えます。		
Snapshot 1 (全てのHelix & HXデバイス)	 + <b>1</b>	 + <b>1</b>	Snapshot 1をロード		
Snapshot 2 (全てのHelix & HXデバイス)	 + <b>2</b>	 + <b>2</b>	Snapshot 2をロード		
Snapshot 3 (全てのHelix & HXデバイス)	 + <b>3</b>	 + <b>3</b>	Snapshot 3をロード		
Snapshot 4 (Helix & HX Stomp XL, HX Effects)	 + <b>4</b>	 + <b>4</b>	Snapshot 4をロード		
Snapshot 5 (Helixデバイス)	 + <b>5</b>	 + <b>5</b>	Snapshot 5をロード		
Snapshot 6 (Helixデバイス)	 + <b>6</b>	 + <b>6</b>	Snapshot 6をロード		
Snapshot 7 (Helixデバイス)	 + <b>7</b>	 + <b>7</b>	Snapshot 7をロード		
Snapshot 8 (Helixデバイス)	 + <b>8</b>	 + <b>8</b>	Snapshot 8はロード		

## ウィンドウ・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets/IRs/Favoritesタブ フォーカス	Signal Flowパネルフォーカス	Inspectorタブ フォーカス
ライブラリアン・パネルの表示/非表示	+  + <b>E</b>	+  + <b>L</b>	Presets/IRs/Favoritesライブラリアン・パネルの表示/非表示		
Command Center	+  + <b>M</b>	+  + <b>M</b>	Command Centerウィンドウの表示(フォーカスされます)と非表示		
Global EQ (Helix, HX Stomp XL, HX Stompデバイス)	+  + <b>G</b>	+  + <b>G</b>	Global EQウィンドウの表示(フォーカスされます)と非表示		

## デバイス・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスに関係なく機能します。
デバイスのHX Editのウィンドウを選択	+  + <b>0</b> ...	+ <b>0</b> ...	選択したHelixまたはHXデバイスのアプリケーション・ウィンドウを表示し、最前面にします。デバイスは「0」で始まり、ショートカットのそれぞれのデバイス番号を使用して選択されます。

## ライブラリアン・ウィンドウ - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets タブ フォーカス	IRsタブ フォーカス	Favorites タブ フォーカス
Presetsタブ		<b>P</b>	Presetタブを表示してフォーカスします。	機能なし	機能なし
IRsタブ		<b>I</b>	機能なし	IRsタブを表示してフォーカスします。	機能なし
Favoritesタブ		<b>F</b>	機能なし	機能なし	Favoritesタブを表示してフォーカスします。
Display Context Menu	+ or  or +	 or +	選択したプリセットのコンテキスト・メニューを開きます。 (メニュー内はUp/Downキーを使用でき、ENTERキーで選択を決定します。ESCキーメニューを閉じます)		
タブのフォーカスの変更			Presets, IRs, Favorites間でフォーカスを変更します。		
選択の移動			現在表示しているパネル内でPreset/IR/Favoriteの選択が移動します。		
選択範囲を広げる		+	現在表示しているパネル内でPreset/IR/Favoriteの選択が広がられます。		
連続した複数選択		+	現在表示しているパネル内で複数のPreset/IR/Favoriteを連続して選択します。		

## ライブラリアン・ウィンドウ - ショートカット

コマンド	Mac	PC	Presets タブ フォーカス	IRs タブ フォーカス	Favorites タブ フォーカス
連続しない複数選択	+	+	現在表示しているパネル内で複数のPreset/IR/Favoriteを連続せずに選択します。		
Preset/IRの名称変更	 Delay click		クリックしたPreset/IR/Favoriteの名称を変更します。(最初にクリックしてから 1 /3秒後に2度目のクリックを行って下さい)		
<b>Setlistの名称変更</b> (Helixデバイス)			現在のSetlistの名称変更	機能なし	
<b>Setlist 1</b> (Helixデバイス)			Setlist 1を表示	機能なし	
<b>Setlist 2</b> (Helixデバイス)			Setlist 2を表示	機能なし	
<b>Setlist 3</b> (Helixデバイス)			Setlist 3を表示	機能なし	
<b>Setlist 4</b> (Helixデバイス)			Setlist 4を表示	機能なし	
<b>Setlist 5</b> (Helixデバイス)			Setlist 5を表示	機能なし	
<b>Setlist 6</b> (Helixデバイス)			Setlist 6を表示	機能なし	
<b>Setlist 7</b> (Helixデバイス)			Setlist 7を表示	機能なし	
<b>Setlist 8</b> (Helixデバイス)			Setlist 8を表示	機能なし	

## シグナル・フロー・ウィンドウのショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはシグナル・フロー・ウィンドウが選択されている時に以下の操作を行います
選択の移動			シグナル・フローのブロックの選択と移動
Editタブ			Edit タブをアクティブにし、選択したブロックの編集可能なオプションを表示し、選択したモデルのモデルカテゴリを選択します。
ブロックのコンテキストメニューの表示	+ or  + or	+ or	ブロックのコンテキストメニューを表示します。
ブロックのバイパス切り替え			選択したブロックのバイパス状態の切り替え

シグナル・フロー・ウィンドウのショートカット			
コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはシグナル・フロー・ウィンドウが選択されている時に以下の操作を行います
アンプブロックの選択(Helix & HX Stomp XL、HX Effects デバイス)		A	現在のプリセットで選択されているAmp、Amp+Cab、Preampを順番に選択します。
ブロックの選択		マウス 1回クリック	ブロックもしくは空白の選択
Edit タブのモデルブラウザの表示		マウス 2回クリック	ブロックや空白の上でダブル・クリックすることでモデルを選択するためのモデル・ブラウザを表示します。

\*コンテキスト・メニューは矢印キーで操作でき、ENTERで決定、ESCでそのメニューを終了します。

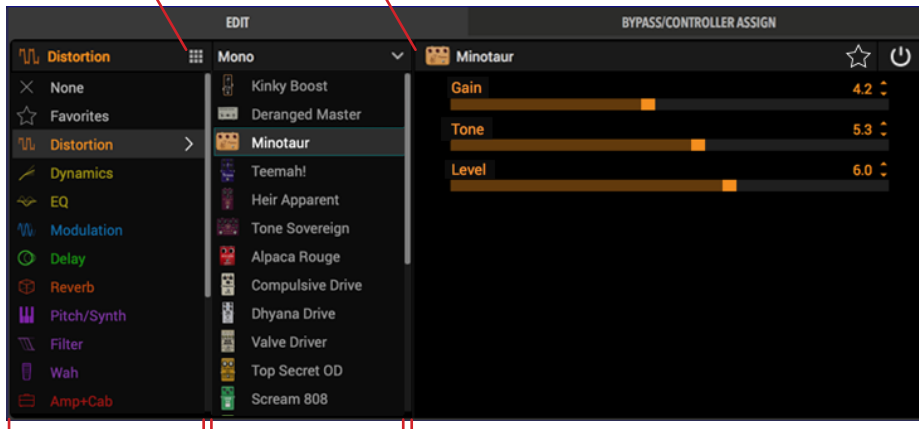
インスペクタ・ウィンドウのショートカット				
コマンド	Mac	PC	Edit タブフォーカス	Bypass/Controller Assign タブフォーカス
Editタブ		E or H	機能がありません	Editタブの表示と場所のフォーカス
Bypass/Controller Assignタブ		B or C	Bypass/Controller Assignタブの表示と場所のフォーカス	機能がありません
パラメータやリストの前/次を選択		◀ ▶	選択している場所の前/次のパラメータ・スライダーやリストに移動(もしモデルグリッドビューが表示している場合は、Shiftを使用するとモデルグリッドの外に選択が移動します。次のショートカット参照)	機能がありません
前/次のタブリストの選択		Shift + ◀ ▶	前/次のタブのリストの最初のパラメータに移動します。(Amp+CabやDual Cab、もしくはVariacインプット・パラメータが表示している場合)	機能がありません
スナップショット・アサイン		Alt + マウス	パラメータ・スライダーを直接クリックして、素早くスナップショットコントローラへのアサイン/アンアサイン(パラメータのスライダーをフォーカスしているときにSを押す)	機能がありません
コンテキストメニューの表示	Shift + Enter Return or control + マウス or マウス	Shift + Enter Return or マウス	選択したパラメータ・スライダーのコンテキストメニューの表示	アサイン・リスト内の選択したバイパスやコントローラ・アサインのコンテキストメニューを表示 (Shift+Enterのショートカットはこのタブ内では使用できませんが、右クリックで使用できます。)
初期値にリセット	command + マウス	control + マウス	ブロックのパラメータをクリックすることで初期値にリセットします(もしくはパラメータ・スライダーがフォーカスされているときにDを押す)	アサインのパラメータをクリックすることで初期値にリセットします(もしくはパラメータ・スライダーがフォーカスされているときにDを押す)。
モデル・リストとグリッドビューの切り替え		G	カテゴリー/モデル・リストとモデル・グリッド・ビューの表示を切り替えます。	機能がありません

選択されたEditタブ内で、モデル・ブラウザのアイテムの周りや、パラメータ・スライダーの左に縦方向の線が青緑色で表示されます。詳細は次のセクションをご参照ください。

## Edit タブ - モデル・ブラウザショートカット

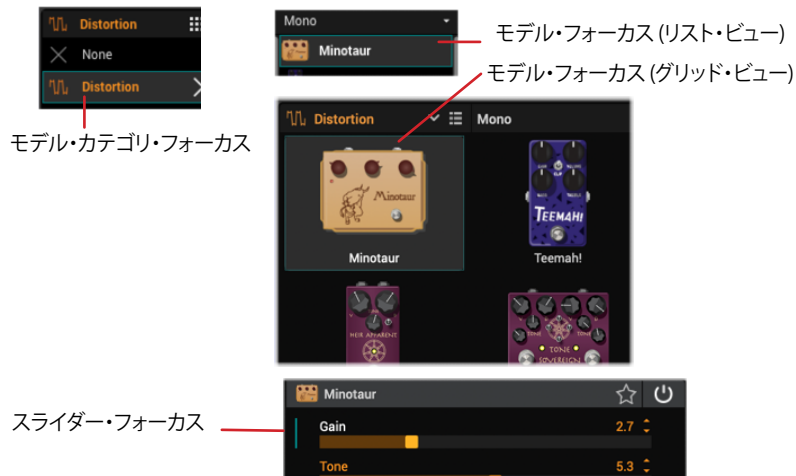
インスペクターのEdit タブのモデル・ブラウザには非常に多くのショートカットがあります。それらのショートカットの機能は以下の通り、Editタブでフォーカスされているものの要素に依存します。

リスト/グリッド・ビュー切替    サブカテゴリ・メニュー





















カテゴリ・リスト    モデル・リスト/グリッド    パラメータ・スライダー

モデル・ブラウザでは、現在選択されている項目が青緑色の外枠で表示されます。リスト内のアイテムをクリックするか、上下左右の矢印キーを使用するいずれかの方法で項目を選択できます。



Edit タブ: カテゴリ・リストやモデル/グリッドリストフォーカス時のショートカット	
Mac or PC	機能
▲ ▼	カテゴリやモデル選択の変更
◀ ▶	カテゴリ・リスト、モデル・リスト、パラメータ・スライダー間を移動(モデルグリッドビューを表示している場合は、Shiftを使用することでモデル・グリッドの外に選択を移動します。)
Shift + ▶	モデル・グリッド・ビューを使用している場合に最初のパラメータ・スライダーに移動します。
Shift + ◀	モデルグリッドビューを使用している場合のモデルカテゴリメニューの表示(上下矢印キーとENTERキーでメニュー内のカテゴリの選択を移動します。)
G	カテゴリ/モデル・リストビューとモデル・グリッド・ビューの表示を切り替え
Shift + D	Distortionカテゴリを選択
Shift + Y	Dynamicsカテゴリを選択
Shift + Q	EQカテゴリを選択
Shift + M	Modulationカテゴリを選択
Shift + L	Delayカテゴリを選択
Shift + R	Reverbカテゴリを選択
Shift + S	Pitch/Synthカテゴリを選択
Shift + F	Filterカテゴリを選択
Shift + W	Wahカテゴリを選択
Alt Option + Shift + A	Amp+Cabカテゴリを選択(Helix&HX Stomp XL、HX Stompデバイス)
Shift + A	Ampカテゴリを選択(Helix&HX Stomp XL、HX Stompデバイス)
Shift + P	Preampカテゴリを選択(Helix&HX Stomp XL、HX Stompデバイス)
Shift + C	Cabカテゴリを選択(Helix&HX Stomp XL、HX Stompデバイス)
Shift + I	IRカテゴリを選択

Edit タブ: カテゴリ・リストやモデル/グリッドリストフォーカス時のショートカット	
Mac or PC	機能
 + <b>V</b>	Volume/Panカテゴリを選択
 + <b>N</b>	Send/Returnカテゴリを選択
 + <b>O</b>	Looperカテゴリを選択

Edit タブ: パラメータ・スライダーフォーカス時のショートカット	
Mac or PC	機能
 +   or 	パラメータの値の増/減(微調整)
 +  or  +   + 	パラメータの値の増/減(粗調整)
	数字を使用したパラメータ編集が選択した個別のパラメータのドロップダウンメニューを表示します。(上下矢印キーでオープンメニューを操作して、Enterキーで選択を決定します。ESCキーでメニューを終了します)
 + 	選択したスライダーのコンテキスト・メニューを開き、コントローラー・アサインのオプションを表示します。
<b>N</b>	“Note Sync”パラメータ(スライダーの右側に表示される  ボタン)で、Note SyncとTimeを切り替えます。
<b>D</b>	選択したパラメータを初期値に設定
<b>S</b>	モデル・パラメータをスナップショットパラメータにアサイン
<b>ダブルクリック</b> 	数字を使用するパラメータの値でエディットするモードに入ります。(編集した値を決定するためにEnter/Returnキーをタップしてください)

 **TIP:** 上のパラメータ・スライダーのフォーカス時のショートカットは、Bypass/Controllerタブのインスペクターのパラメータ・スライダーでも使用できます。






# Command Center, Global EQ & Preferencesウィンドウのショートカット

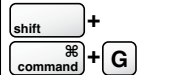











(Helix&HX Effects) フォーカスされたこれらのウィンドウ内でコントロールの周りや、パラメータ・スライダーの左に縦方向の線が青緑色で表示されます。

Command Center ウィンドウのショートカット (Helix&HX Effects)			
コマンド	Mac	PC	機能
いずれかのコントロールがフォーカスされている場合			
Command Center を開く			Command Centerウィンドウを開いて最前面に移動します。 Command Centerウィンドウが開いていてフォーカスされている場合、Cmd+W(Mac)もしくは、Alt+F4(Windows)で閉じることができます。
次をFocus			次のコントロールに移動します。
前をFocus			前のコントロールに移動します。
パラメータ・スライダーがフォーカスされている場合			
パラメータの微調整			選択されたパラメータ・スライダーの値を上下を使用して微調整します。
パラメータの粗調整			選択されたパラメータ・スライダーの値を上下を使用して大きく調整します。
数字を使用したパラメータの編			選択したパラメータを数字で編集するか、パラメータのオプションのドロップ・ダウン・メニューを表示します。
カスタマイズ・ラベル・コントロールがフォーカスされている場合			
Custom Labelの編集			Custom Labelの文字を編集して、フットスイッチ・ラベルに任意の名前を作成
Custom Labelの消去			Custom Labelの文字を消去して、初期設定の名前に戻します。
コントローラー・グリッドがフォーカスされている場合			
グリッドのコントローラーの選択			グリッドパネル内のコントローラー(インスタント, フットスイッチ, Variaxノブ, エクスプレッション・ペダル)が選択されている時に、前/次のコントローラーに移動します。(コマンド・メニューではTABキーでタブの選択、コマンド・オプションの選択には矢印キーを使用します。
コマンド・メニュー・フォーカス (as indicated)			
コマンド・メニューのオプション選択			コマンド・メニューが選択されていて、メニューが開かれていない場合にコマンド・メニューの前/次のオプションを選択できません。目的のコマンドがハイライトされていたらENTERキーで選択したコマンドを決定してください。






















## Command Center ウィンドウのショートカット (Helix&HX Effects)

コマンド	Mac	PC	機能
コマンド・メニューを開く			コマンド・メニューが選択されていて、メニューが開かれていない場合にENTERキーでメニューを開いて、以下のショートカット・キーを使用してメニューリストからコマンドを選択してください。
コマンド・メニューを終了			コマンド・メニューが選択されていて、メニューが開かれている場合にESCキーを使用すると選択を決定しないままメニューを終了します。
コマンド・メニューの選択を変更			コマンド・メニューが選択されていて、メニューが開かれている場合に上下矢印キーを使用してメニューリストの目的のコマンドをハイライトさせ、ENTERキーでハイライトされたコマンドを決定します。





## Global EQ ウィンドウのショートカット (Helix, HX Stomp XL, HX Stomp)

コマンド	Mac	PC	機能
いずれかのコントローラーがフォーカスされている場合			
Global EQを開く			Global EQウィンドウを開いて最前面に移動します。 Global EQウィンドウが開いていてフォーカスされている場合、Cmd+W(Mac)もしくは、Alt+F4(Windows)で閉じることができます。
次をFocus			次のコントロールに移動
前をFocus			前のコントロールに移動
リセット			リセット・ボタンを起動して全てのパラメータを"フラット"にします。
Apply EQ (Helix)			Apply EQメニューのアウトプットを順番に選択します。
Bypass			バイパスのon/offを切り替えます。
EQグラフがフォーカスされている場合			
Low Cut			Low Cutノードを選択
Low Peak			Low Peakノードを選択
Mid Peak			Mid Peakノードを選択
High Peak			High Peakノードを選択
High Cut			High Cutノードを選択
エディットノードの微調整			選択したエディット・ノードを微調整します。 上部の番号キーを使用して目的のノードを選択して、上下矢印キーでGainを、左右矢印キーでFrequencyを編集してください。

## Global EQ ウィンドウのショートカット (Helix, HX Stomp XL, HX Stomp)

コマンド	Mac	PC	機能
エディット・ノードの粗調整	 +    		選択したエディット・ノードを粗調整します。 上部の番号キーを使用して目的のノードを選択して、上下矢印キーでGainを、左右矢印キーでFrequencyを編集してください。
Qの値を0.1増			選択したノードのQのパラメータの値を0.1増やします。
IQの値を1.0増	 + 		選択したノードのQのパラメータの値を1.0増やします。
Qの値を0.1減		 + 	選択したノードのQのパラメータの値を0.1減らします。
Qの値を1.0減	 +  + 		選択したノードのQのパラメータの値を1.0減らします。
<b>特定のコントロールがフォーカスされている場合</b>			
リセット			リセット・ボタンが選択されている場合、全てのパラメータを初期値のフラットにリセットします。
バイパス			バイパス・ボタンが選択されている場合、Global EQのバイパスを切り替えます。
Windowを閉じる			Doneボタンが選択されている場合、Doneボタンを使用することでGlobal EQウィンドウを終了します。さらに、ESCキーを使用することでウィンドウは終了できます。
Output Optionの適用(Helix)	    or  		Apply to アウトプットメニューが選択されている場合、Apply to アウトプットメニューを次/前のオプションに変更します。メニューが選択されている時にENTERキーを使用するとメニューリストを広げて表示することができます。

## Preferencesウィンドウのショートカット

コマンド	Mac	PC	機能
Windowを閉じる	 or  + 		Preferencesウィンドウが開いている時に、Closeボタンを使用することでウィンドウを終了できます。ESCキーを使用することでウィンドウはクローズできます。

## その他のマウスの動作に関して

ちょっと待ってください、まだあります! 以下はマウス・ボタンやホイールを使用してさらに時間を節約できるマウス・ジェスチャーです。

- ・ スライダーの上にマウス・カーソルをわせることでその値を調整できます。
  - ・ シグナル・フロー内のブロックのBypassと削除ボタンにアクセス
  - ・ パラメータ・スライダーとその値の調整
  - ・ Presets、IRsやFavoriteパネルとBypass/Controller Assignタブのスクロール・バーでパネルの内容をスクロールできます
  - ・ スナップショット・メニューで異なるスナップショットのロード
  - ・ 数字で表記されたタップ・テンポ・コントロールのテンポ値の増減
  - ・ セットリスト・メニュー (Helixデバイス) で異なるセットリストのロード
- ・ マウスボタンの左クリックを長押し、もしくは右クリック...
  - ・ Presetタブのセットリスト・メニュー (Helixデバイス) の現在呼び出しているセットリストの名称変更
  - ・ スナップショットのメニューの現在呼び出しているスナップショットの名称変更
  - ・ 数字で表記されたタップ・テンポ・コントロールのテンポ値の編集
- ・ Presetライブラリアンのウィンドウで、Alt/Option + 左click (Mac) or Ctrl + 左-click (PC)とプリセット (もしくは複数) をドラッグ&ドロップして新しいプリセットの場所にコピーすると、その場所に既に存在しているプリセットを上書きします。(修飾キーを使用せずにドラッグ&ドロップすることでプリセットの移動やプリセットリストの並べ替え)
- ・ アプリケーション内の異なるアイテムで右クリックすると、あなたの知らない便利なコマンド発見があるかもしれません

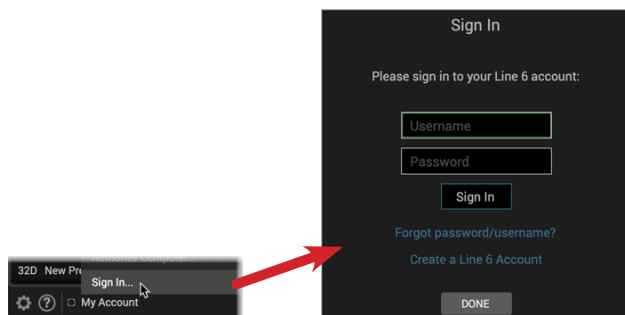
# ファームウェア・アップデートと関連資料

## Helix/HXデバイスのファームウェア・アップデート

HX Editアプリケーション(v3.01以降)を起動すると、HX Editアプリケーションと接続しているHelixまたはHXデバイスのファームウェアの両方の最新バージョンを使用しているかどうかを自動的にチェックします。アップデートには、アクティブなインターネット接続が必要です。最新の機能とスムーズな製品の互換性を得るためには、デバイスのファームウェア、HX Edit、Helix Nativeの最新バージョンを常に使用することを強くお勧めします。デバイスのファームウェアのアップデート方法

### アップデートのチェックやインストールの確認

1. HelixやHX デバイスを接続して電源を入れ、HX Editを起動します。
2. Sign In:まだサインインしてない場合は、HX Editウィンドウの左下のMy AccountボタンをクリックしてSign Inを選択し、UsernameとPasswordを入力してSign Inをクリックしてください。まだアカウントをお持ちでない場合は、Sign InウィンドウのCreate a Line 6 AccountをクリックしてLine 6のウェブサイトで作成(無料)し、HX Editに戻ってサインインしてください。

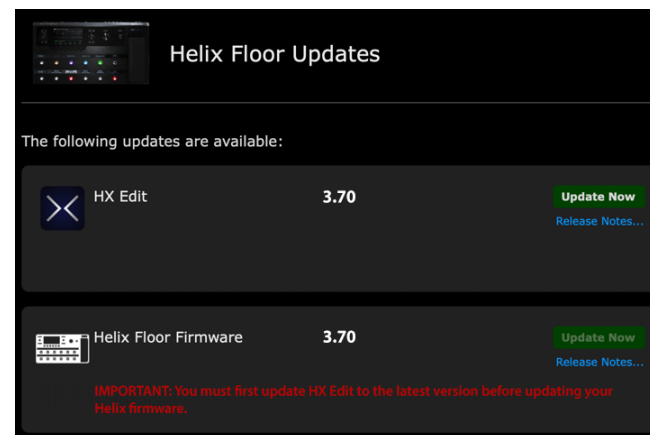


HX EditでLine 6 アカウントにサインイン

3. HX Editが新しいファームウェアが使用可能な場合、指示されます。



4. OKをクリックすると、利用可能なアップデートとそのバージョン情報が表示されます。また、HX Editのウィンドウ右下に表示される「Updates available」をクリックすると、いつでもアップデートを表示することができます。

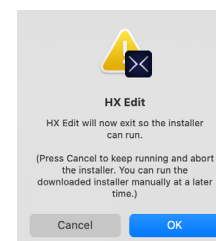


上記の例では、HX Editと接続されているHelix Floorデバイスのファームウェアの両方のアップデートが利用可能です。

**⚠ \*重要!** アップデート、またはインストールを実行する前に全てのLine6アプリケーション、およびデバイスのドライバーのインストールに関するリリース・ノートをお読みください。すでにインストールされているバージョンによっては、更新を実行するための順序と手順に特別な指示がある場合があります

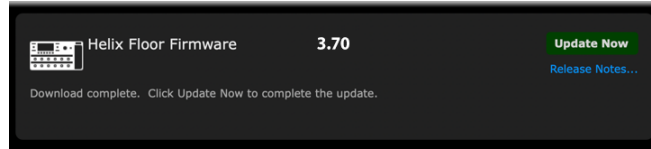
HX EditでのアップデートにはUpdate Nowボタンだけが選択可能なので、デバイスのファームウェアをアップデートする前にアプリケーションを最初にアップデートする必要があります。

5. HX EditのUpdate Nowをクリックすると、アプリケーションのインストーラーをダウンロードするように指示されます(このダウンロードにより、あとで再び実行する必要がある場合に備えて、インストーラーをコンピュータに保存しておくことができます)。OKをクリックし、ダウンロード先を選択してダウンロードを開始します。
6. ダウンロードが完了すると、HX Editのインストーラーを実行するように指示されます。



OKをクリックして次に進みます。インストーラー画面の指示に従って、HX Editのインストーラーを完了します。

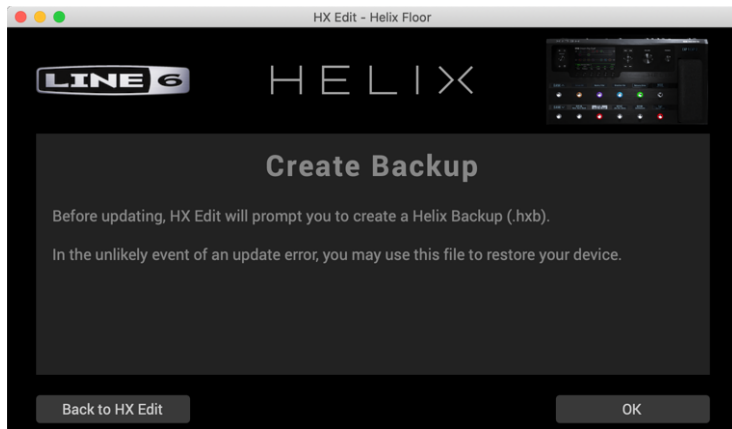
- アップデートしたHX Editを起動します。HX Edit Updaterは、ステップ3と同様にアップデートが利用可能であることを再度確認します。OKをクリックすると、ステップ4と同様にファームウェアのアップデートが表示されますが、Update Nowボタンが選択可能になります。



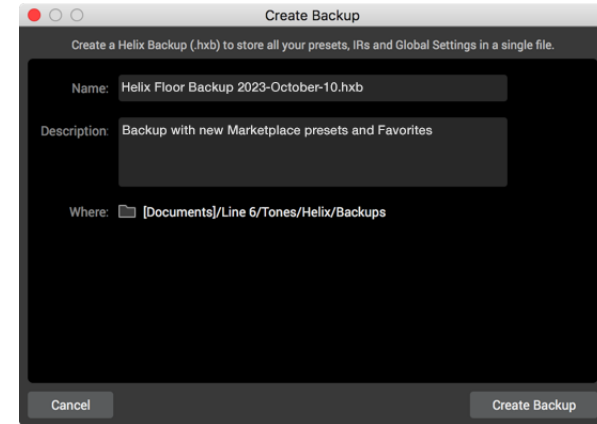
**NOTE:** 以前のファームウェア・バージョンをインストールしたい場合や、コンピュータにインターネット接続がない場合は、別のアプリであるLine 6 Updaterを使用する必要があります。[P87 "Line 6 Central Appを使用する"](#)にお進みください。

- Update Nowボタンをクリックして、ファームウェアの更新を開始し、次の手順を実行します

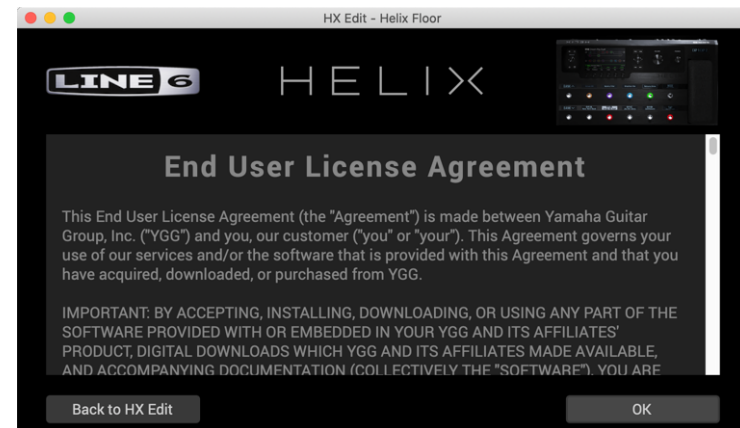
- Create Backup** - デバイスの全てのプリセット、セットリスト、IR、フェイバリット、ユーザー・モデル・デフォルト、グローバル・セッティングを含むバックアップを作成するよう指示が出ます。OKをクリックして続けてください。



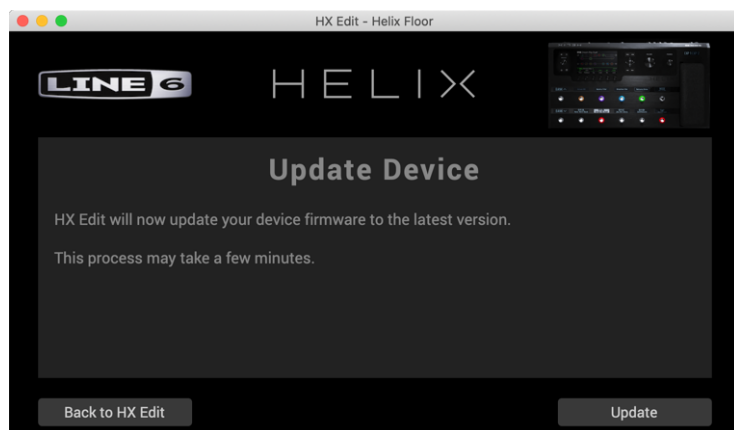
- 必要であれば、Create Backupウィンドウでバックアップ・ファイルの名称や説明、保存場所をカスタマイズできます（詳細は[P27 "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"](#)をご確認ください）。Create Backupボタンをクリックして進んで下さい。



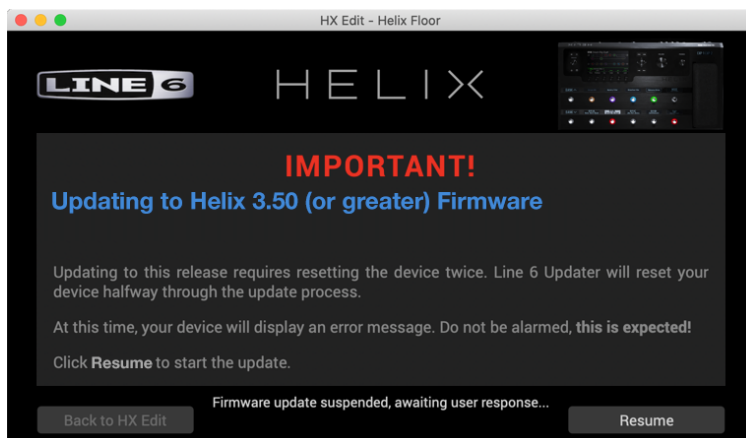
- End User License Agreement:** ファームウェアのインストールには使用許諾契約への条項に同意する必要があります。読み終えたらOKをクリックしてください。



- **Update Device:** Updateをクリックします。

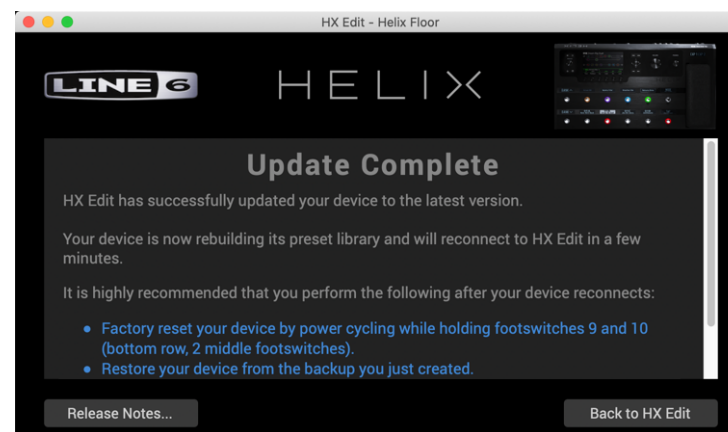


- **IMPORTANT!** 初期のファームウェア・バージョンから3.50にアップデートする場合、アップデートのプロセスが2回実行されることになるため、それを知らせるために"IMPORTANT!"というアラートが表示されます。これは、アップデート中にHelixまたはHXを再起動してリセットする必要があるからです。デバイスが再起動すると、デバイスの画面にエラーが表示され、さらに「IMPORTANT!」とアプリの警告画面が表示されますが、これは正常です。アップdaterの「Resume」ボタンをクリックしてください。



- アップデートの実行を許可します。アップデータ画面の下部にあるステータス・バーで、その進行状況を確認することができます。非常に重要なのは、アップデートが完全に終了するまでは、デバイスを操作したりケーブルの接続を妨げたりしないことです。!

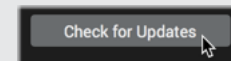
- **Update Complete:** 終了すると、Update Complete画面が表示されます。ここに示された内容を確認および実行して、Back to HX Edit をクリックします。するとHX Edit アプリケーションに再接続され、新しいファームウェアを使用する準備が完了します!



デバイス上のプリセット自体は変更されませんが、ファームウェアのリリース・ノートにも記載がある場合、アップデートによって微妙な音の変化が生じることがあります。

**TIP:** ほとんどの場合、ファームウェアのバージョンは新しいファクトリー・プリセットを含んでいますが、ファームウェアのアップデートではファクトリー・プリセットはインストールされません(今あるプリセットを上書きしたくありませんよね)。工場出荷時に復元することで、それらをインストールできます。HelixやHXの[オーナーズ・マニュアル](#)で詳細をご確認ください。

**TIP:** "Preferencesウィンドウ"のCheck for Updatesボタンをクリックすることで、いつでも手動でHX Editやデバイスのファームウェアのアップデートのチェックができます。



# Line 6 Central Appを使用する



前の章で述べたように、Helix/HXデバイスを最新のファームウェアにアップデートするには、HX Editに搭載しているファームウェア・アップデートをご使用になることをお勧めします。何らかの理由で以前のバージョンのファームウェアに戻したり、インストールしたい場合は、<https://jp.line6.com/software/>から無償で入手いただけるLine 6 Centralを使用してください。

**重要!** アップデートやインストールを実行する前に、Line 6アプリケーションやデバイス・ドライバーのリリースノートを必ずよくご確認ください。

**TIP:** ファームウェア・アップデートを実行する前にバックアップを作成しておくことは非常に良いアイデアです。最初にご使用になっているHelix/HXでバックアップを作成してから、最新のHelixとHXのファームウェアにアップデートするのが最も良い手順です。[P27 "デバイスの完全なバックアップの作成と復元"](#)参照。

## Helix/HXデバイスのファームウェアのアップデート

必ず最初に<https://jp.line6.com/software/>にアクセスして最新バージョンのLine 6 Centralをコンピュータにダウンロードおよびインストールしてください。Helix/HXデバイス本体を接続して電源を入れ、他の全てのLine 6およびオーディオ・アプリケーションを終了して、Line 6 Centralアプリケーションを起動します。

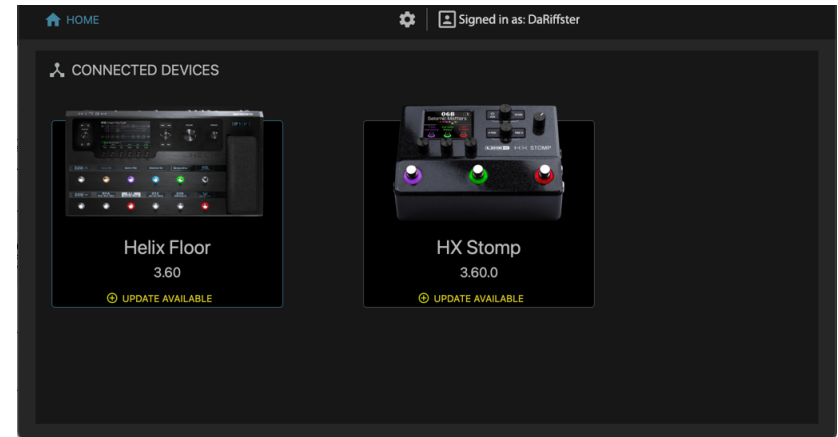
Mac - Applications > Line 6 > Line 6 Central

Windows® - スタートボタン・メニュー > すべてのアプリケーション(もしくはプログラム) > Line 6 > Line 6 Central

- Line 6 Centralを起動すると、Line 6アカウントにサインインします。\*アカウントをお持ちでない場合、先に作成する必要があります。画面の指示に従って、簡単なオンライン登録を行なってください。

**\*NOTE:** ご使用になっているコンピュータがインターネットに接続されていない場合でも、デバイスをオフラインでアップデートするLine 6 CentralのUpdate from Fileがご使用になれます。詳細は、この章の最後の手順をご参照ください。

- ログインすると、USB接続されたHelix/HXと現在のファームウェアのバージョンがホーム画面に表示されます。



- 上の例では、Helix FloorとHX Stompがファームウェア・アップデートが可能であると表示されている。
- アップデートするデバイスをクリックして次の画面に進み、インストールしたいファームウェアのバージョンを選択します(最新のファームウェアを選択することをお勧めします)。

SELECT FIRMWARE

Firmware Version 3.70

- 選択されたファームウェア・バージョンのリリースノートが表示されます。特別な指示がある場合もあるので、必ず詳細をお読みください。
- 黄色のDownload Updateをクリックしてファームウェアのダウンロードをお待ちください。青いPerform Updateボタンが表示されたらクリックして先に進みます。

DOWNLOAD UPDATE

PERFORM UPDATE

- 次の画面では使用許諾が表示されます。使用許諾をお読みにになり、Acceptをクリックして利用規約に同意してアップデートを開始します。追加の指示が表示された場合は、その指示に従ってください。
- アップデートが完了するまでに本体の操作や接続を外したりしないことが非常に重要です!

アプリケーションがアップデートを完了したことを知らせたら、Line 6 Centralを終了してアップデートされたデバイスを使用してください。

**\*NOTE:** Helix/HXデバイスのプリセットが変更されることはありませんが、ファームウェアのリリースノートに記載されているように、ファームウェアのアップデートにより若干の音質の変化が生じる場合があります。



## Line 6 Centralをオフラインモードで使用する

ご使用のコンピュータをインターネットに接続せずにLine 6 Centralをご使用になる場合、アプリケーションの**Update from File**からHelix/HXデバイスのファームウェアのオフライン・アップデートを以下の手順で実行できます。

- 最初に<https://jp.line6.com/software/>からHelix/HXデバイスの最新のファームウェアをダウンロードしてから、Line 6 Centralを使用しているコンピュータにダウンロードしたファイル(.hxfもしくは.wuf)を手動でコピーします。Helix/HXデバイスをコンピュータのUSBポートに接続します。
- Line 6 Centralを起動して、ホームスクリーンのアップデートしたいHelixもしくはHXデバイスを選択します。
- 次の画面**Update From File**ボタンをクリックしてコンピュータを参照し、最初のステップで取得したHelix/HX(.hxf) ファームウェアファイルを選択します。



- 次の画面では使用許諾が表示されます。使用許諾をお読みにになり、Acceptをクリックして利用規約に同意してアップデートを開始します。追加の指示が表示された場合は、その指示に従ってください。
- アップデートが完了するまでに本体の操作や接続を外したりしないことが非常に重要です!

**TIP:** Helix/HXデバイスのファームウェアをインストールする際は、同じバージョンのHX Editもインストールする必要があります。<https://jp.line6.com/software/>から正しいアプリケーションのインストーラーをダウンロードしてください。

## 関連資料

さらに情報をお探しですか?クリックするだけで膨大なオンライン・リソースにアクセスできます。

- Helix、HX、Helix Nativeに関する詳細な情報は<https://line6.jp/helix/resources.html>から入手できます。
- [Line 6 CustomTone](#)にアクセスすると世界中にあなたの作成したHelixのプリセットを共有したり、無償でLine 6や他のユーザーが作成したプリセットをダウンロードできます。
- HelixやHelix Nativeのプロフェッショナルが作成したプリセットやインパルス・レスポンスをお探しですか?新しい[Marketplace](#)とニュースやプロダクトに関する情報をチェックしてください。
- Line 6機器やアクセサリがもっと必要ですか?[国内Line 6製品正規お取扱いディーラー](#)にお問い合わせください。
- [Line 6サポート・ページ](#)にアクセスして、役に立つ情報やビデオ、フォーラムをご確認いただいたり、Line 6のテクニカル・サポートに連絡してください。(一部コンテンツは英語のみ)

## ご購入・お取扱いに関するお問い合わせ窓口

Line 6インフォメーションセンター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-062-808

上記番号でつながらない場合は03-5488-5472におかけください。

受付時間 月曜～金曜 11:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 修理に関するお問い合わせ窓口

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-012-808

上記番号でつながらない場合は053-460-4830におかけください。

受付時間 月曜～金曜 10:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 輸入発売元

株式会社ヤマハミュージックジャパン

LM営業部 輸入マーケティング課

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL 03-5488-6195

