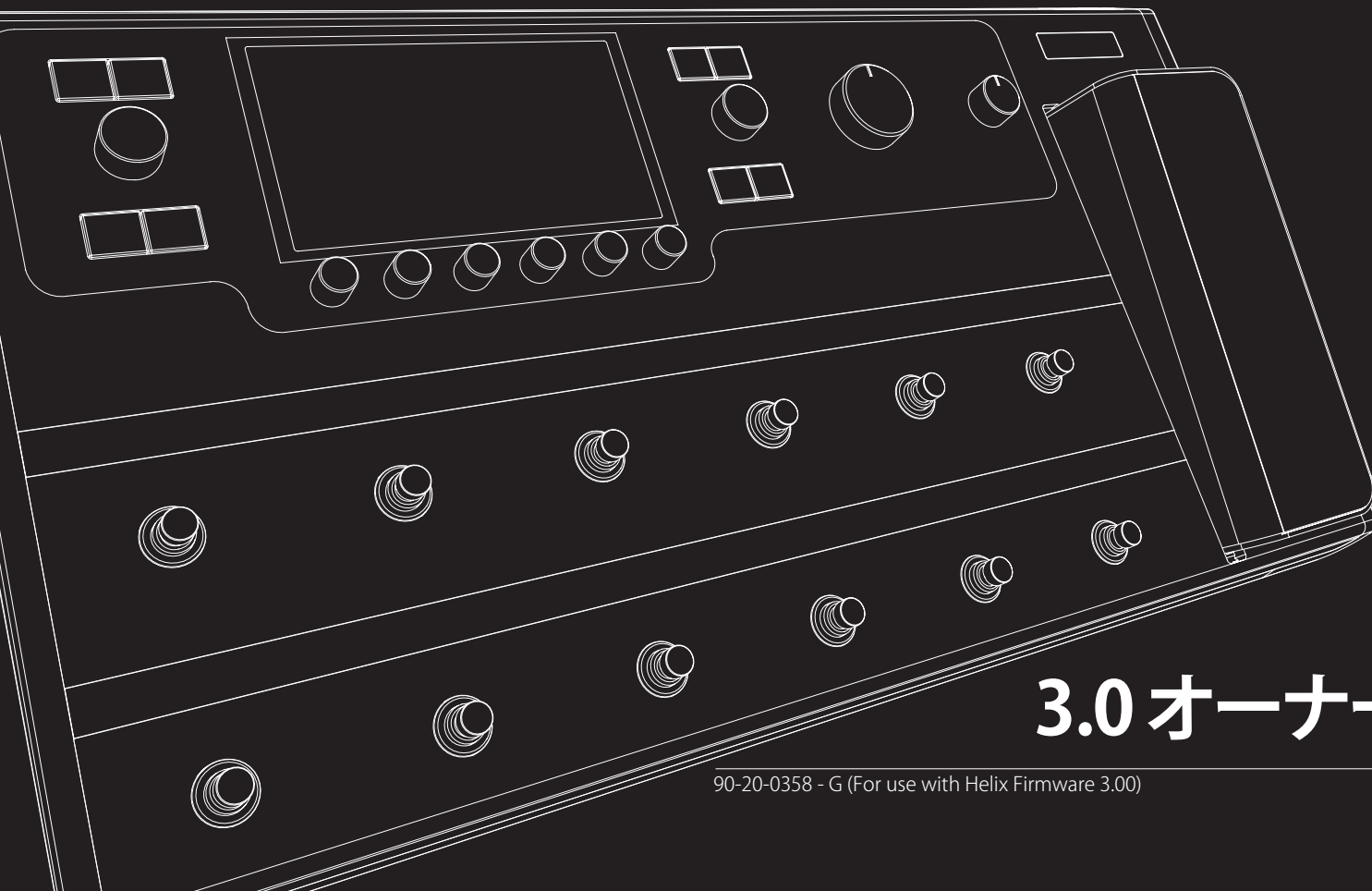




HELIX



3.0 オーナーズマニュアル >

90-20-0358 - G (For use with Helix Firmware 3.00)

© 2022 Yamaha Guitar Group, Inc. 無断複製禁止。

目次

Helixによるこそ	4	Tブロック	24	コントローラー・アサイン	54
同梱されている物	4	インプット	24	クイック・コントローラー・アサイン	54
一般的な用語	4	アウトプット	25	マニュアル・コントローラー・アサイン	55
HX Editアプリケーション	5	L6 LINK – Powercab PlusおよびDT25/50アンプ用オプション	26	ブロック・コントローラー・アサインをクリアする	56
Helixのファームウェアをアップデートする	5	エフェクト	28	全てのコントローラー・アサインをクリアする	56
Marketplace	6	アンプ+キャビネット	34	コントローラー・フットスイッチ・ラベルをカスタマイズする	56
トップ・パネル	7	アンプ	36		
バック・パネル	9	プリアンプ	36	コマンド・センター	57
ホーム画面	10	キャビネット	36	コマンドをアサインする	57
		インパルス・レスポンス(IR)	38	コマンドのコピー&ペースト	61
クイックスタート	11	センド/リターン	39	全てのコマンドのコピー&ペースト	61
適切なアウトプット・レベルに設定	11	ルーパー	40	コマンドをクリアする	61
プリセットおよびセットリストの選択	12	スプリット	42	全てのコマンドをクリアする	61
プリセット・フットスイッチ・モード	12	マージ	42	コマンド・フットスイッチ・ラベル&カラーをカスタマイズする	62
ストンプ・フットスイッチ・モード	13	ブロック・レベル・インジケータとメーター	43		
Snapshot フットスイッチ・モード	13			グローバルEQ	63
ペダル・エディット・モード	14			グローバルEQのリセット	63
ブロックの選択/パラメーターの調整	14	チューナー	45		
ブロックをバイパスする	15	チューナー設定	45	グローバル設定	64
ブロックのモデルを選択	15			全てのグローバル設定のリセット	64
インプットを選択	16	スナップショット	46	Global Settings > Ins/Outs	65
アウトプットを選択	16	スナップショットを使うスナップショットを使う	47	Global Settings > Preferences	66
ブロックの移動	16	スナップショットのコピー/ペースト	47	Global Settings > MIDI/Tempo	67
ブロックのコピー&ペースト	17	フロントパネルからスナップショットをコピー/ペーストする	48	Global Settings > Footswitches	68
ブロックをクリアする	17	スナップショットを取り替える	48	Global Settings > EXP Pedals	68
全てのブロックをクリアする	17	スナップショット・フットスイッチの名称と色をカスタマイズする	48	Global Settings > Displays	69
ブロックをフェイバリットに加える	17	スナップショットを保存する	49		
モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する	18	スナップショット・エディットの動作を設定する	49	USBオーディオ	70
プリセットに名称を付ける/保存する	18	プリセット、スナップショットとStompスイッチをアレンジする	49	ハードウェア・モニタリング vs. DAWソフトウェア・モニタリング	71
完全なデバイス・バックアップの作成/復元	18			DIレコーディングおよびプリアンプ	71
シリアル vs パラレル・ルーティング	19	バイパス・アサイン	51	ASIOドライバー設定 (Windowsのみ)	73
パラレル・パスBを削除する	19	クリック・バイパス・アサイン	51	Core Audioドライバーセッティング (macOS)	73
スプリットおよびマージのブロックを移動させ、さらにパラレル・ルーティングを作成する	20	マニュアル・バイパス・アサイン	51		
トゥルー・サウンド・スピルオーバー	21	フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ	52	MIDI	74
ダイナミックDSP	22	フットスイッチを交換する	53	MIDIバンク/プログラム・チェンジ	74
ブロックの順番およびステレオ・イメージング	23			MIDIクロックの送信と受信	74
Variacとは?	23			MIDI CC	74
				追加資料	76

© 2022 Yamaha Guitar Group, Inc. 全著作権所有。

Line 6、Line 6ロゴ、Helix、HX Stomp、HX Effects、HX Stomp、L6 LINK、DT25、DT50、M13、M9、M5、DL4、DM4、MM4、FM4、POD、POD Farm、Powercab、Variax、Ampeg、SVT及びPortaflexは米国及び他の国々で登録されたYamaha Guitar Group, Inc.の商標です。James TylerはJames Tylerの登録商標であり、許可を得て使用しています。Shuriken は米国及び他の国々で登録された Shuriken Guitars Pty Ltd. の登録商標であり、許可を得て使用しています。Apple、Mac、macOS、iPad、iPhone、Logic、GarageBandとiTunes は米国および他の国々で登録されたApple, Inc. の商標です。Appleは、この機器操作または、安全規制規準に関する一切の責任を負いません。Windows は米国及び他の国々で登録された Microsoft Corporation の商標です。YouTubeはGoogle, Incの商標です。Cubase及びVSTはSteinberg Media Technologies GmbHの登録商標です。Pro ToolsはAvid Technology, Incの登録商標です。YouTubeはGoogle, Incの商標です。

Helixによるこそ

かつてないほどにパワフルで柔軟性のあるオーディオ・プロセッサ、Helixをご購入いただきましてありがとうございます。ステージでもスタジオでも、至福のトーンを探しあて、長きにわたってクリエイティビティを発揮するお手伝いができればと思います。

なんだか難しそう？

いいえ、そんなことはありません。一見すると複雑そうに感じられるHelixですが、いくつかの基本コンセプトとショートカットを学んでしまえば、メニューのどこに何があるのかなどをほとんど意識することなく、シンプルそして複雑なトーンのいずれをも、ほぼ思いつくと同時に構築することができます。

箱を開けてすぐにも電源を入れてスタートしたい気持ちはわかりますが、ちょっとだけお待ちください。同梱されている「Helixを簡単にお使いいただくために」をご覧ください、いつでも見られるようお手元に置いておくことをお勧めします。それから本書の「[クイックスタート](#)」をお読みいただければ、もうギターを弾き倒す準備は万端です。

 **ヒント:** Line6のサイト (<http://line6.com/videos>) では、最新のLine6製品に関するチュートリアル・ビデオが常時更新されています。ぜひご覧ください。

同梱されている物

- Line 6 Helix
- 「Helixを簡単にお使いいただくために」(最初にお読みください)
- ACパワー・ケーブル
- USBケーブル
- エクスプレッション・ペダルの抵抗は、六角レンチで調節します。
- 保証書

一般的な用語

この取扱説明書をお読みの際、ご存じではない用語が出て来るかもしれません。意味を理解していることが大切ですが、それほど難しくありません。

ホーム トーンの作成やエディットをする場合、ホーム画面が主なワークスペースになります。分からなくなったら、**命**を押してホーム画面へ戻ってください。

ブロック **ブロック**とは、アンプ、キャビネット、エフェクト、スプリット、ルーパー、インプット、アウトプットおよびインパルス・レスポンスなど、プリセットのさまざまな要素に相当する物です。

パス **パス**はトーンのシグナル・フローを表します。Helixにはパス1およびパス2という2つの独立したパスがあり、それぞれインプットおよびアウトプットを持っています。パスはシリアル(シングル)またはパラレル(デュアル)に設定ができます。パス1をパス2へルーティングすることで、より洗練された複雑なトーンを作成できます。

プリセット **プリセット**はトーンです。ホーム画面の全てのブロック、フットスイッチ・アサイン、コントローラー・アサインおよびコマンド・センターのメッセージによって構成されています。

セットリスト **セットリスト**とはプリセットのコレクションです。Helixには128のプリセットを含むセットリストが8つあります。

モデル 各プロセッシング・ブロックは1つのモデル(場合によっては2つのモデル)を使用できます。Helixには80種類以上のギターとベースのアンプモデル、40種類以上のキャブモデル、220種類以上のエフェクトモデルが搭載されています。

コントローラー **コントローラー**は、さまざまなパラメーターをリアルタイムで調整するために使用します。例えば、エクスプレッション・ペダルはワウを、Variaxギターのトーン・ノブはアンプのゲインやリバーブの深さを調整するために使用できます。

SEND/リターン **SENDおよびリターン**は、エフェクト・ループ、または同時に複数の楽器をプロセッシングするためにHelixに追加の機材を接続する際に使用します。Helixには4つのモノ・SENDおよびリターンが付いていますが、隣接しているペアを選択しステレオ動作も可能です。

IR **IR**(インパルス・レスポンス)はオーディオ・システム(Helixの場合はスピーカー・キャビネットおよびマイクのコンビネーション)の音響特性を関数で現したものです。Helixには、カスタムまたはサード・パーティのインパルス・レスポンスを最大128個まで保存ができます。「[インパルス・レスポンス\(IR\)](#)」をご覧ください。

Variax® **Variax**はただのギターではありません。特別な電子回路や部品が搭載されており、他の特定のギターや楽器のトーンを再現したり、各弦のチューニングを即座に変えられます。HelixとVariaxは独自のパワフルな方法で互いに通信します。「[Variaxとは?](#)」をご覧ください。

L6 LINK™ **L6 LINK**は、1本のケーブルで簡単にHelixとLine 6 Powercab®アクティブ・ギター・スピーカー・システムおよびDTシリーズ・アンプ間のデジタル・オーディオ接続とリモートコントロール機能を提供します。「[L6 LINK – Powercab PlusおよびDT25/50アンプ用オプション](#)」。

FRFR **FRFR**(フルレンジ、フラットレスポンス)スピーカーは、トーンに悪影響を及ぼさず、モデラーの信号を増幅できるため、さらなる細やかさ、より幅広いスイートスポット、予測可能性の向上、スタジオからステージへの一貫性を実現します。FRFRは、ライブで使える大音量のスタジオ・モニターのようなものだと言えるかもしれません。

DAW **DAW**(デジタル・オーディオ・ワークステーション)とは、オーディオ・レコーディングで使用されるコンピューター(またはiPad)を差します。DAWは、オーディオ・インターフェース、オーディオ・レコーディング・ソフトウェア(例えばCubase®、Logic、GarageBand、Pro Tools®など)およびモニタリング・システム(アンプ、スピーカーまたはヘッドホン)で構成されます。Helixは、全ての主要DAWソフトウェアのハイパフォーマンスなUSB2.0オーディオ・インターフェースとして機能します。「[USBオーディオ](#)」をご覧ください。

なぜHelixから音が出るのですか？

あなたは多くのギタリストと同様に、本物の真空管アンプの音と感触に慣れているはず。我々もそうです。ミュージシャンは、自分の膝の裏側から感じる4x12インチのキャブの唸る音と感触が、顔の正面に向けられた1組のプラスチックのPAスピーカーからのそれとが(あるいは、高品質のスタジオモニターだとしても)全く異質のものであることを本能的に理解しています。とはいえ、この差を理由にマルチエフェクト・ボックスを非難する人がいるかもしれません。スピーカーを内蔵していない他のデバイスと同様に、Helixは完全にプラグインしたものに翻弄されます。再生システムはトーンの感触に多大な影響を与えます。もしもHelixのサウンドが薄っぺらい、単に分厚い、ボクシー(中域が過多)、高域が耳障り、高域が足りない、またはその他の理想的とは言えないサウンドに聴こえた場合、先ず精査するのはあなたの再生システムです。

HelixのCabまたはIRブロックをバイパスして、フラットなパワーアンプと本物の木製キャブに接続しても何ら問題はありません。デジタルマジックでそれらの6インチのコンピュータ・スピーカーがスタックさせた壁であると説得することは決してありません。あなたのトーンはチェーンの中で最も弱いリンクと同程度に良いだけです。しかし、同一の再生システムの場合、Helixアンプ・モデリングは、本物と実質的に区別がつかないほど似せて設計されています。

HX Editアプリケーション



MacおよびPC用に用意された無償の**HX Edit**アプリケーションを必ず入手してください。line6.com/softwareからダウンロードできます。

HX Editは、フル機能満載のエディターおよびサウンドとIRライブラリアンとして、Helixデバイスの完全なバックアップを簡単に作成および復元し、お手持ちのデバイスを最新のファームウェアに更新することができます(次のセクションも参照してください)。複数のHelixおよび/またはHXデバイスを接続することができ、HX Editはそれぞれに個別のアプリケーション・ウィンドウを表示します。

Helix/HXデバイス& Helix Nativeプラグインでサウンドを共有する

全てのHelixおよびHXハードウェアとソフトウェアは同じエコシステム内に存在します。いくつかの制限がありますが、HX Edit内の複数のウィンドウおよび/またはHelix Nativeプラグインの複数のインスタンスを使用して、ブロックとサウンド全体の両方をユニット間で自由にドラッグ&ドロップまたはコピー&ペーストすることができます。プリセットの互換性についての詳細は、HX EditおよびHelix Native [パイロットガイド](#)を参照してください。

Helixのファームウェアをアップデートする

Helixがまだ旧ファームウェア・バージョンを実行している場合は、利用可能な最新のバージョンに更新することを強くお勧めします。Line 6 HX Editアプリケーションを使用することで簡単に更新することができます。



重要! 以前のHelix 2.xxファームウェア・バージョンから保存およびエクスポートしたサウンドは全て、3.0ファームウェア・バージョンとの互換性が完全に維持されています。**ただし、Helixでファームウェア3.0を使用して保存し、エクスポートされたサウンドは、それ以前のファームウェア・バージョンと互換性がないことに注意してください。**ファームウェア3.0にアップデートする前に、HX Editを使用してカスタマイズしたサウンドのバックアップを作成しておくことを強く推奨します。

先ず、最新のHX Editソフトウェア・バージョンをMacまたはPC (line6.com/softwareで入手可能)にインストールし、HelixをコンピュータのUSBポートに接続します。HX Editはオンラインで新しいファームウェア・バージョンが利用可能かどうかをチェックして通知します。利用可能なバージョンが存在する場合、HX Editはデバイスの完全バックアップとファームウェアの更新を実行する手順を表示します。これら全てが数分以内に行われます。詳細はHX Edit [パイロットガイド](#)を参照してください。

ファクトリー・プリセット

Helixには、使い始めるための何百ものファクトリーサウンドが含まれており、それらの微調整、置き換え等のアップデートは、ファームウェアのアップデートの際によく行われます。



重要! カスタマイズされたサウンドを上書きしたくないため、ファームウェアのアップデートでは、自動的に新しいファクトリー・プリセットを**表示させません**。そのため、読み込みは手動で行う必要があります。工場出荷時のセットリストとプリセットを復元すると、あなた自身のセットリストとプリセットが完全に上書きされます。従って、以下の手順に従って、HX Editのバックアップ機能を使用して、**必ず最初にバックアップを作成してください**。

ファクトリー・プリセットのリセット

以下の手順でデバイスのセットリスト内の**全ての**サウンドを、インストールされているファームウェア・バージョンに含まれているものの上書きして置き換えます。

1. HX Editを開き、Fileメニューから「Create Backup」を選択し、メッセージに従ってデバイスの現在のサウンドと設定を全てバックアップします。
2. Helixをオフにします。フットスイッチ7と8(下の列の左側の2つのフットスイッチ)を押したまま再びオンにします。
3. 「Will restore…」の表示が出るのを待つからフットスイッチを離します。
4. オプションとして、復元したいカスタム・プリセットを含むセットリストがある場合は、HX Edit内のRestore From Backup機能を使用して、目的のセットリストを選択して復元します(HX Editの[パイロットガイド](#)参照)。

Marketplace

HelixファミリーデバイスとHelix Nativeプラグインの機能を更に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オンラインショップ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、既にサードパーティ製のサウンドやIRを手に入れることができるようになっています。Marketplace上で製品ニュースや告知をまめにチェックしましょう。

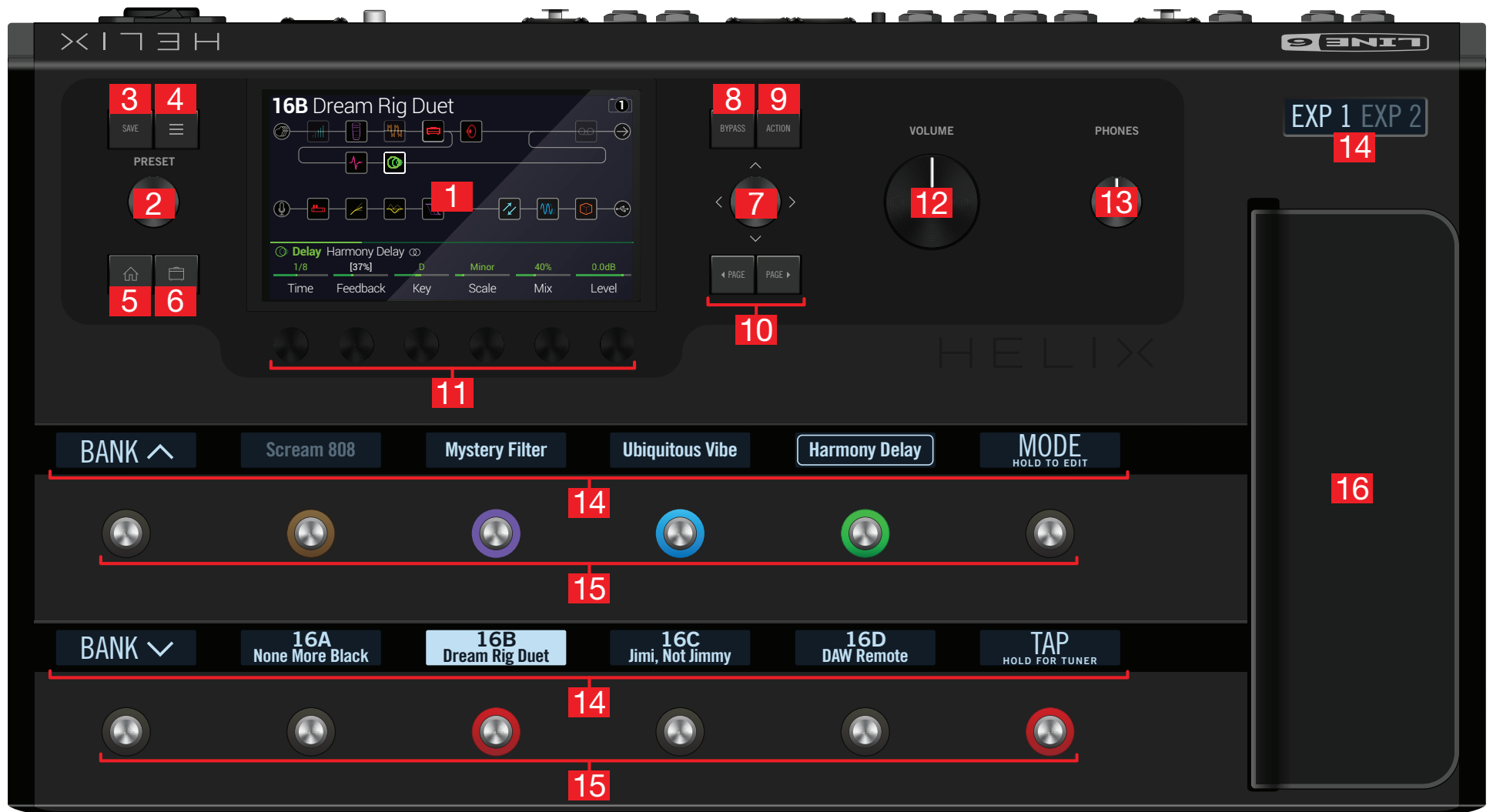


無償の[HX Edit](#)アプリを使用することで、直接Marketplaceにアクセスすることができます。ご自身のLine 6オンライン・アカウントにサインインし、HX Editメニューから**Get More Presets**または**Get More IRs**を選択してください。プレミアムMarketplaceアセットの購入手続きが終了すると、直ちにHX Editプリセットおよび/または IRライブラリーの中に直接ダウンロードでき、Helix上で使用する準備が整います。詳細は最新の[HX Edit](#)パイロットガイドを参照してください。







ヒント: Helixファミリーデバイスの登録済みオーナーは、Helix Nativeプラグインを購入される際、大幅なディスカウントを受ける権利があります! 全てのHelixサウンドおよびIRを直接Helix Nativeに読み込むことも、その逆も可能のため、ステージおよびスタジオでの作業が今まで以上に簡単になります。[Line 6](#)オンラインショップへアクセスしてください。

トップ・パネル





- 1. メイン画面:** Helixのパワフルな機能は、全てこの大型のカラーLCDから管理することができます。
- 2. プリセット:** プリセットを選択するにはこのノブを回してください。ノブを押すとセットリスト・メニューが開きます。[「プリセットおよびセットリストの選択」](#)をご覧ください。
- 3. SAVE:** プリセットへの変更および名称変更を保存するには、このボタンを押してください。
- 4. ≡:** Helixのさらに詳細な機能を使用するには、このボタンを押して下さい。コマンド・センター、グローバルEQ、グローバル・セッティングおよびその他のメニューがあります。

5. : わからなくなったら、このボタンを押してホーム画面に戻ってください。
6. : 現在のプリセットの全てのアンプ+キャビネット、アンプ、およびプリアンプ・モデルのトーンスタック・パラメーター（ゲイン、ベース、ミッド、トレブル、その他）に素早くジャンプするには、このボタンを一回または複数回押してください。
7. **ジョイスティック:** メイン画面をナビゲートするにはジョイスティックを動かします。ホーム画面でジョイスティックを操作し、ブロックを選択してください。ACTIONを押してジョイスティックを操作すると、選択されているブロックが移動します。選択されているブロックのモデルを変更するには、ジョイスティックを回してください。ジョイスティックを押すとモデルリストが開きます。ジョイスティックにはさまざまな機能が設定されています。ジョイスティックを押したまま回すと、素早くシグナル・フローをスクロールできます。
8. **BYPASS:** 選択されているブロックのオン/オフをこのボタンで行います。

 **ショートカット:** グローバルEQをオンまたはオフにするにはBYPASSを押し続けます（ アイコンがLCDの右上端に表示されます）。

9. **ACTION:** 選択されているブロックまたは画面のアクション・パネルを開くにはこのボタンを押します。アクションパネルは、ホーム画面からブロックの移動、コピー、ペースト、削除、更にはブロックに加えた変更をフェイバリットとして追加する、または現在の設定をモデルのデフォルトとして保存する際に使用します。ユニークなアクションパネルがその他の画面に用意されています。例えば、Global Settingsアクションパネルでは一度で全てのグローバルセッティングをリセットすることができます。
10. **< PAGE/PAGE >:** 選択したブロックまたはアイテムのパラメーターが複数のページに及ぶ場合は、< PAGEまたはPAGE >を押してパラメーターを表示させます。[14ページ、「ペダル・エディット・モード」](#)参照。
11. **ノブ1-6:** メイン画面に表示されているパラメーターの数値を変更するには、その下のノブを回してください。ノブを押すとパラメーターの数値はリセットされます。ノブの上に長方形のボタンが表示された場合、その機能を使用するにはノブを押してください。


 **ショートカット:** デレイ・タイムまたはモジュレーション・スピードなど多くのタイムベース・パラメーターは、ノブを押すと、ミリ秒、Hz、および音符（四分音符、付点八分など）に数値の設定を切り替えられます。


 **ショートカット:** ほとんどのパラメーターにコントローラーをアサインできます。パラメーターのノブを押し続けると、そのパラメーターの[「コントローラー・アサイン」](#)ページへ素早くジャンプ可能です。


12. **VOLUME:** Helixのメイン・アウトプットの音量をこのノブでコントロールします。
13. **PHONES:** PHONESの出力端子からの音量をこのノブでコントロールします。

14. **スクリブル・ストリップ:** フットスイッチに現在何がアサインされているかは13個のHelix LCDスクリブル・ストリップに表示されるので、ライブ中に意表を突かれるようなことはありません。フットスイッチに複数のブロックまたはアイテムがアサインされている場合、スクリブル・ストリップには「MULTIPLE (X)」（Xはアサインされている個数）と表示される場合があります。スクリブル・ストリップには好みの名前を付けられます。[「フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ」](#)をご覧ください。

15. **フットスイッチ:** 容量式のタッチセンサーで動作するフットスイッチにはカラーLEDリングがついており、アサインされているブロックまたはアイテムの現在の状態を示します。ストンプ・フットスイッチ・モードの状態ではフットスイッチに触れると（でも押さないでください）アサインされているブロックまたはアイテムを素早く選択できます。スイッチに繰り返し触れると、アサインされた複数のアイテム間を循環します。[「ストンプ・フットスイッチ・モード」](#)をご覧ください。


 **ショートカット:** ストンプ・フットスイッチ・モードの状態ではフットスイッチに2秒触れると（でも押さないでください）選択されているブロックにそのスイッチをアサインできます。

 **ショートカット:** Stompフットスイッチモードの状態では、2つのスイッチをタッチし続けて（押し込まない）スイッチの全ての割り当て（カスタマイズしたネームやLEDカラーを含め）を交換します。

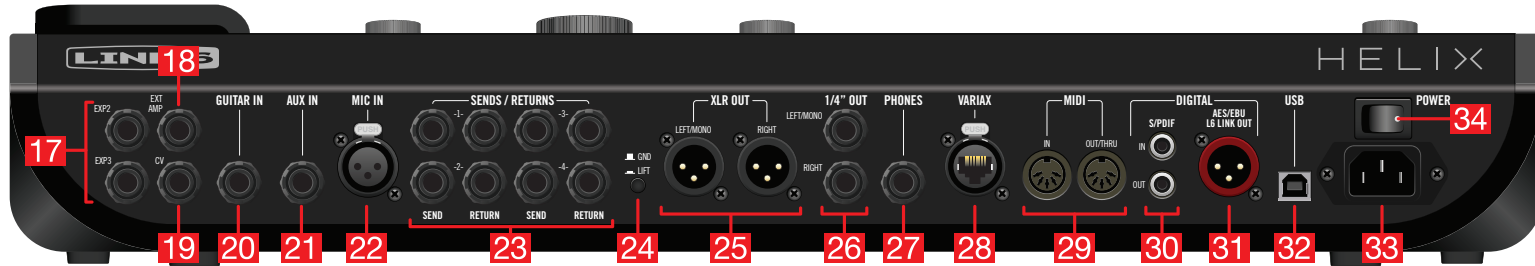
 **ショートカット:** TAPに触れると（でも押さないでください）テンポ・パネルが少しの間、表示されます。これにより、グローバル・セッティングからMIDI/テンポ・メニューへナビゲートせずに現在のテンポを素早く微調整できます。

 **注記:** オプションでTouchをオフにして、他のフットスイッチの設定をカスタマイズすることができます。[「Global Settings > Footswitches」](#)参照。

16. **エクスペッション・ペダル:** エクスペッション・ペダルを動作させ、ボリュームやワウ、またアンプやエフェクトのパラメーターの組み合わせなどをコントロールできます。隠れているトゥ・スイッチにより、EXP 1とEXP 2の機能を切り替えられるようになっています（上のスクリブル・ストリップにどちらが作動中かが表示されます）。外部ペダルがリア・パネルのEXP2ジャックに接続されている場合、内蔵ペダルはEXP1のみになります。[「コントローラー・アサイン」](#)をご覧ください。

 **注記:** Wah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを追加すると、自動的にEXP 1でコントロールするようにPositionパラメーターを割り当てます。Volume PedalまたはPanブロックを追加すると、自動的にEXP 2でコントロールするようにPositionパラメーターを割り当てます。

バック・パネル



17. EXP2および3: Helixに追加で2つのエクスペッション・ペダルを接続し、さまざまなパラメーターの調整に使用できます。[「コントローラー・アサイン」](#)をご覧ください。

18. EXT AMP 1/2: 一般的なギターアンプに接続し、チャンネルの切り替えまたはリバブのオン・オフを行うことができます。デュアル・オペレーション用には、TRSケーブルを使用してください(1=ティップ、2=リング)。

19. CV/Expression Out: ストンプ・ボックスのエクスペッション・ペダル入力、またはヴィンテージ・ペダルやシンセのCV(コントロール・ボルトage)入力に接続してください。

20. GUITAR IN: メインで使うギターまたはベースをここに接続してください。このインプットには、インピーダンスのセレクターおよび切り替え可能なパッドが付いています。

21. AUX IN: (10k Ω)補助的に使う、もしくはアクティブ・ピックアップ搭載のギターやベースをここに接続してください。

22. MIC IN: ボーカルのエフェクト処理を行う場合、またはコンピューターにUSB経由で録音する場合、マイクをここに接続してください。このXLRインプットには、コンデンサー・マイクを使用するための48Vファンタム電源および可変のローカット・フィルターが付いています。

23. SENDS/RETURNS 1-4: これら1/4のインプットおよびアウトプットは、FXループとして外部ストンプ・ボックスをインサートする以外にも、キーボード、ドラムマシン、ミキサー、およびその他の機材を接続するためのインプットおよびアウトプットとして使用できます。[「Send/リターン」](#)をご覧ください

24. グラウンド・リフト・スイッチ: 「ブーン」というような電氣的ノイズが出てしまう場合は、このボタンを押して機材間のグラウンド・ループを排除してください。

25. XLR OUT: スタジオ機材への接続、またはライブ演奏の際にハウス・ミキサー、PA、FRFRスピーカーに接続する場合は、バランスのXLRケーブルを使用してください。モノの場合はLEFT/MONOのみに接続してください。

重要! HelixのXLR出力を48Vファンタム電源供給が有効化されている装置のXLR入力に接続しないでください!

26. 1/4" OUT: ギターアンプ、FRFRスピーカー、スタジオ・モニター、またはその他のプレイバック・システムに接続する際は、アンバランスの1/4"TSケーブルを使用してください。アンプまたはスピーカーが1台の場合はLEFT/MONOのみに接続してください。

27. PHONES Out: (12 Ω)ステレオ・ヘッドホンここに接続してください。上部パネルのPHONESノブで音量を調整してください。

注: Helixはハイ・インピーダンス・ヘッドホンで使用できるように十分にゲインを上げてあります。ロー・インピーダンス・ヘッドホンでPHONESノブを上げすぎると歪む場合があります。これは正常です。

28. VARIAX インプット: このインプットは、HelixとLine 6 Variaxギターとの間に電源、デジタル・オーディオ、エフェクト・コントロールを提供し、トーンを即座に呼び出し可能です。[「Variaxとは?」](#)をご覧ください。

29. MIDI IN、OUT/THRU: Helixをお使いのMIDI機器に接続し、プログラム・チェンジ、CC、およびその他のMIDI信号の送受信を行なえます。

30. S/PDIF IN/OUT: Helixをスタジオ機器にS/PDIF(75-ohm RCA)ケーブルでデジタル接続できます。

注: S/PDIFとAES/EBUは同時には使用できません。[「Global Settings > Ins/Outs」](#)をご覧ください。

31. AES/EBU, L6 LINK: L6 LINKは、簡単な接続でHelixとLine 6 Powercab Plusアクティブなギター・スピーカーシステムおよびDTシリーズ・アンプ間のデジタル・オーディオの伝達、リモートでのコントロールが可能です。あるいは、AES/EBU(110 Ω XLR)ケーブルを介してHelixをスタジオ機器に接続します。[26ページ](#)参照。

32. USB: Helixは、DL、リアンプおよびMIDI機能を搭載した、Mac および Windows®用のハイクオリティなマルチ・イン/アウト、24-bit/96kHz オーディオ・インターフェースとしても機能します。また、HelixはApple iPad(別売りのAppleカメラキットを使用)に録音可能です。この場合はUSB 2.0 または 3.0ポートが必要です。外部のUSBハブは使用しないでください。[「USBオーディオ」](#)をご覧ください。

33. AC In: HelixをグラウンドされたAC電源コンセントに接続してください。

34. POWERスイッチ: 電源スイッチ。

ホーム画面

トーンを作成する作業の90%はホーム画面で行います。

🏠を押すことで、いつでもメインのホーム画面へ戻れます。

入力ブロックを選択し、ジョイスティックを回して入力ソースを設定します。各パスに1つまたは2つの入力ブロックを配置することができます。

Inputブロックは信号が存在する場合は緑色、クリッピングの場合は赤色に変わります。

ジョイスティックを使用する、またはスイッチの上部にタッチして(白く縁取りされている)ブロックを選択します。

Splitブロック(選択した時のみ視覚可能)は、下へ移動させてInputブロックを複製します。

Mergeブロック(選択した時のみ視覚可能)は、下へ移動させてOutputブロックを複製します。

BYPASSを押してブロックのオン/オフを切り替えます(バイパスさせたブロックの表示は暗くなります)。

BYPASSを長押ししてGlobal EQのオン/オフを切り替えます。Global EQがオンになるとアイコンが表示されます。

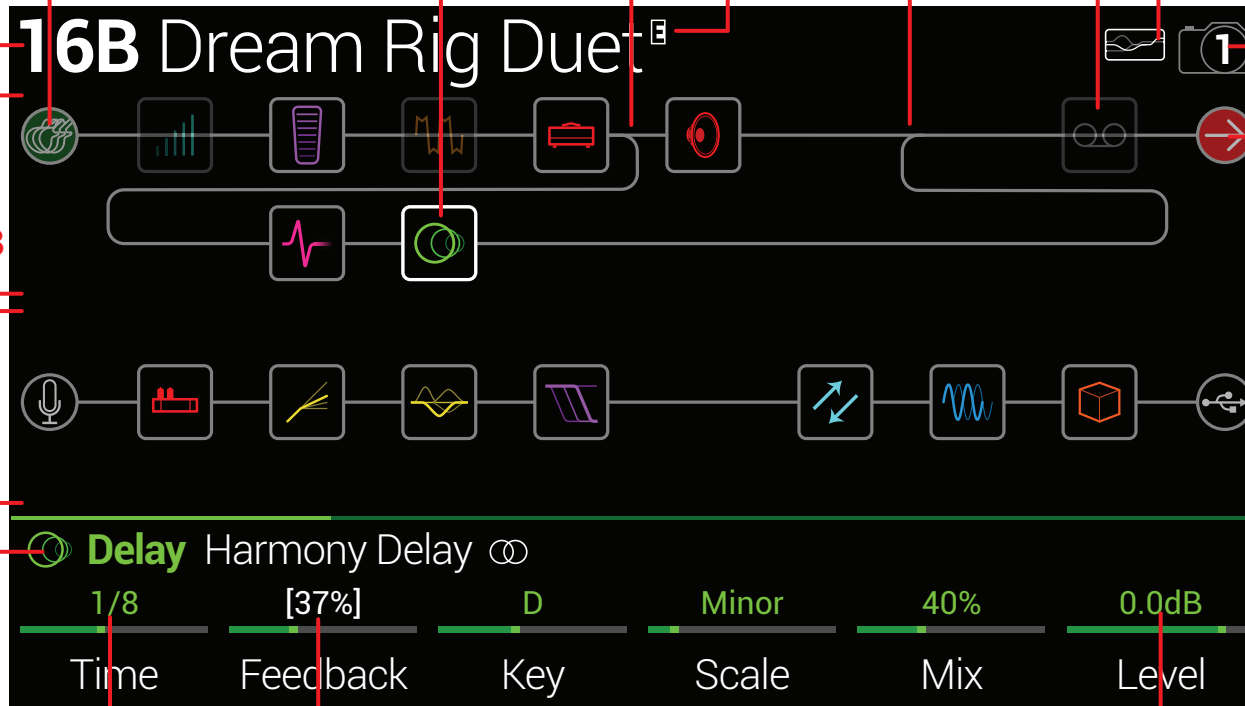
PRESETを回してプリセットを選択します。

PATH 1

Helixの2つの信号パスは、それぞれをパラレル(AとB)またはシリアル(Aのみの)どちらにも設定可能です。

PATH 2

ジョイスティックを回してモデルを選択します。ジョイスティックを押してモデルリストを開きます。🔊はステレオモデルを示します。



PRESETを押してからノブ5 (Select Snapshot)を回して8個のスナップショットの中から1つを選びます。

出力ブロックを選択し、ジョイスティックを回して信号をバックパネルの端子、バス2または、USB経由でコンピュータへルートさせます。各パスに1つまたは2つのOutputブロックを配置することができます。

Outputブロックは信号が存在する場合は緑色、クリッピングの場合は赤色に変わります。

< PAGE/PAGE >を押すと、選択したブロックで編集可能な多くのパラメータを見ることができます。このスクロールバーでパラメータのページを表示します。このブロックには、この他に3ページに渡るパラメータがあります。

ノブを押して音価とms(またはHz)を切り替えます。

コントローラーまたはスナップショットが割り当てられている場合は、値が括弧書きで白く表示されます。

ノブ1~6を回して選択したブロックのパラメータを調節します。

ノブを回してリターンLevelをユニティ(0.0dB)、Panをセンターへ調節します。

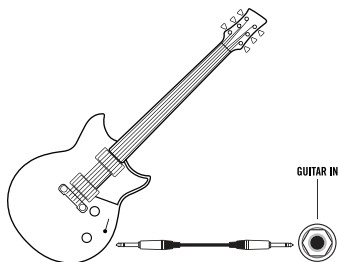
クイックスタート

適切なアウトプット・レベルに設定

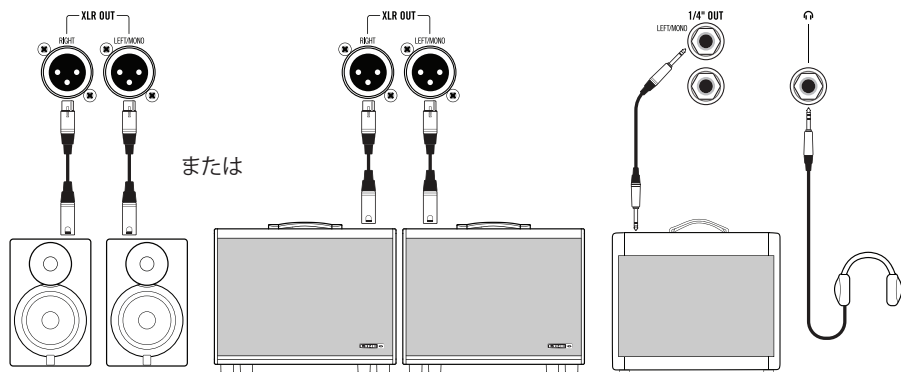
1. VOLUMEおよびPHONESのノブが下がっていることを確認します。



2. HelixのGUITAR INにギターを接続してください。

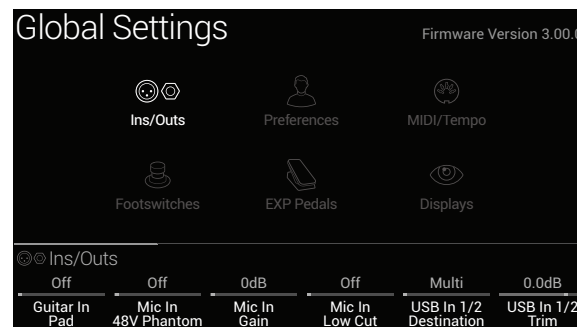


3. Helixからのアウトプットをお使いのプレイバック・システムに接続してください。



Helix 1/4\"

4. を押してメニューを開いてください。
5. ノブ6 (Global Settings) を押してください。
グローバル・セッティング画面が表示されます。



6. 必要の際は、ジョイスティックを左に倒してIns/Outsサブメニューを選択します。
7. PAGE >を押してページ2を選択します。
8. ディスプレイ下のノブ1および2を使用して、以下のようにレベルを設定してください。

アウトプット	接続先	次にこのようにします
1/4	ギター用ペダルまたはギターアンプの前	1/4\"
	アンバランス・インプットのパワード・スピーカーまたはデジタル・レコーダー	1/4\"
XLR	ミキサーのマイク・インプットまたはスタンドアローンのマイク・プリアンプ	1/4\"
	PA/FRFRスピーカーやバランス入力対応のスタジオモニター	XLRアウトを「Line」に設定

9. 徐々にVOLUMEノブを上げて行ってください。
ヘッドホンで作業をしている場合は、徐々にPHONESノブを上げて行きます。



プリセットおよびセットリストの選択

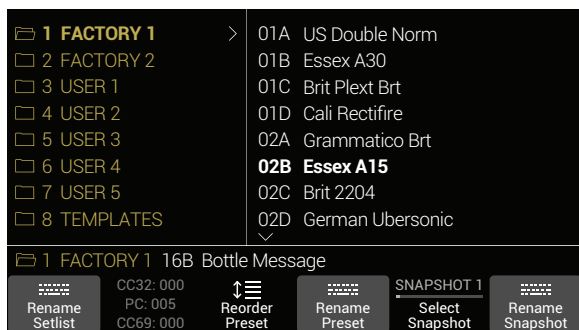
1. PRESETを回し、現在のセットリスト内のプリセットを選択してください。

Helixには8つのセットリストを保存可能です。各セットリストには4つのプリセット (A、B、C、D) が32バンクあり、合計1024のプリセット・ロケーションがあります。これだけあればどんなバンドにも対応できるでしょう。

ヒント: 無償提供されるLine 6 [HX Edit](#)ソフトウェアを使用して、コンピュータに保存されているサウンドおよびセットリストの、事実上無数のライブラリーを作成、バックアップおよび復元することができます。

最新のHelixファームウェアに含まれている最新のファクトリーおよびアーティストによって作成されたプリセットを忘れずにお試しください。[5ページ](#)参照。

2. PRESETを押してセットリスト・メニューを開いてください。



3. セットリスト・メニューのナビゲーションは簡単です。

ジョイスティックを回すと(または上下へ動かす)リスト内のアイテムが選択できます。

セットリスト・カラムでジョイスティックを押すと(または右へ動かす)最初のプリセットがロードされます。

プリセット・カラムでジョイスティックを左に動かすとセットリスト・カラムへ戻ります。

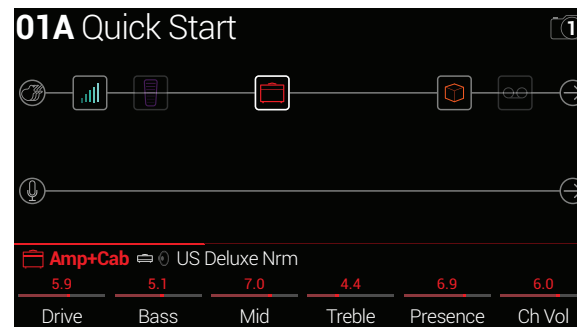
ノブ3 (Reorder Preset)を回してリスト内の選択したメモリーをスクロールします。

4. ジョイスティックを使用してセットリスト8 TEMPLATES > Preset 01A Quick Startを選択してください。

ヒント: ノブ2の上のグレー表示のテキストで、外部MIDI機器やソフトウェアから、選択したセットリスト、メモリーおよびスナップショットを呼び出すために必要なMIDIメッセージを表示します。上記のイラストでは、FACTORY 1セットリストが000のCC32値と共にリコールされ、02B Essex A15プリセットはPC(プログラムチェンジ)ナンバー005と共に、そしてスナップショット1は000のCC69値と共にリコールされます。

5. を押してホーム画面へ戻ってください。

次のように表示されます。

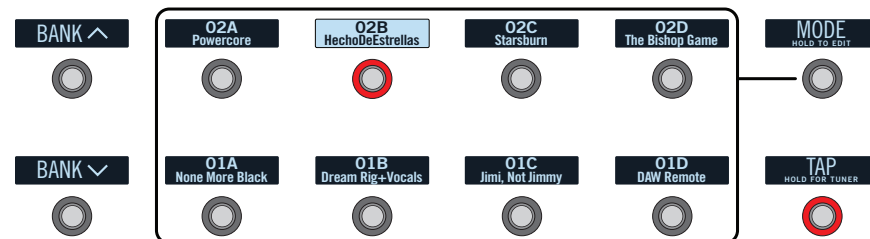


プリセット・フットスイッチ・モード

プリセット・モードでは、現在のセットリスト内のプリセットのナビゲーションを行うことができます。

1. すでに選択されていない場合は、FS6 (MODE)を押してプリセット・モードを選択してください。

中央の8つのスイッチにはプリセットが2バンク分表示され、作動中のプリセットには赤いLEDリングおよび白いスクリブル・ストリップが表示されます。



2. BANK ^ または BANK v を押し、好みのバンクを選択してください。

バンクのプリセットが点滅し、ロードの用意ができたことを示します。

3. 8つのプリセット・スイッチのうちの1つを押してプリセットをロードしてください。

注: フットスイッチの動作はカスタマイズできます。[\[Global Settings > Footswitches\]](#)をご覧ください。

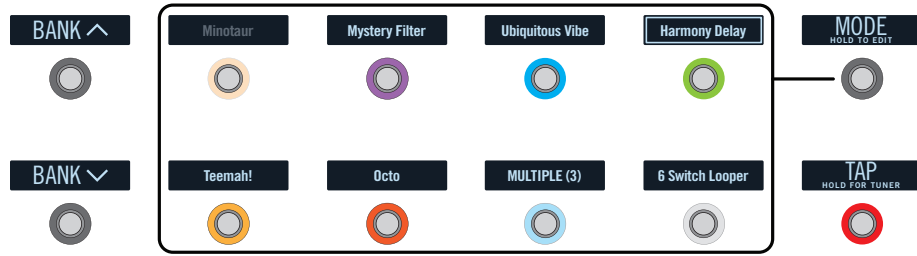
ストップ・フットスイッチ・モード

Stompモードでは、中央の8個のフットスイッチ (または Global Settings > Footswitches > Stomp Mode Switchesが「10 Switches」に設定されている場合は左側の10スイッチ)にはそれぞれ以下の機能があります。

- 1つまたは複数のブロックのオン/オフの切り替え。
- 1つまたは複数のパラメーターの数値の切り替え。
- MIDI、External Amp Control、CV/ExpressionまたはQWERTY Hotkeyメッセージの作成。
- 上記全て (全て同時に動作可能)。

すでに選択されていない場合は、FS6 (MODE) を押してストップ・モードを選択してください。

中央の8つのフットスイッチは、ブロックのモデル名、パラメーター名、コマンド・センター・メッセージ、およびカスタマイズ・ラベルを表示します。



注: スイッチに複数のブロックまたはアイテムがアサインされている場合、スクリブル・ストリップには「MULTIPLE (X)」(Xはアサインされている個数)と表示され、スイッチを踏み、全てのオン/オフを切り替えます。ブロックによってオンであったりバイパスであったりする場合は、スイッチを踏み、各ブロックのバイパス状態を切り替えます。

注: ストップ・モードの状態ではBANK ^ またはBANK v を踏むと、一時的にプリセット・モードに入ります。プリセットを選択するとHelixはストップ・モードに戻ります。

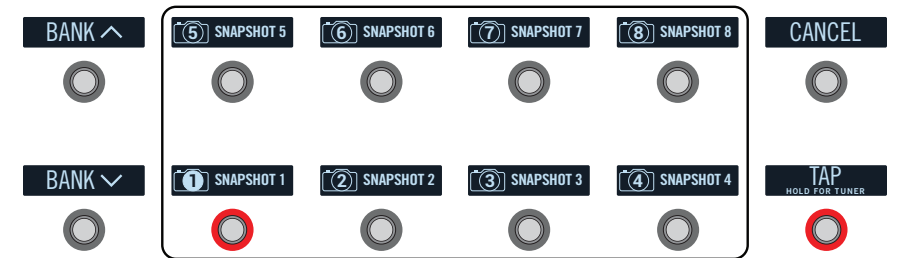
Snapshot フットスイッチ・モード

ハイエンドなデジタルミキサーに備えられているスナップショット機能と同様に、各Helixの8個のスナップショットが、以下を含め、現在選択したプリセットの特定の要素の状態を保存し、リコールすることができます。

- **Block Bypass**—フットスイッチの割り当てに関わらず、プロセスを行なう全てのブロック (ルーバーを除く) のバイパス (オン/オフ) 状態「[スナップショットを使うスナップショットを使う](#)」を参照してください。
- **Parameter Control**—コントローラーに割り当てたパラメーターの値 (各メモリー64個まで)「[スナップショットを使うスナップショットを使う](#)」を参照してください。
- **Command Center**—インスタントMIDI CC、Bank/Prog、MMC、CV Out、HX Preset、HX SnapshotおよびHX Looperコマンドの値に加え、§ CC Toggle、CV ToggleおよびExt Ampメッセージの状態 (薄暗いまたは点灯)。「[コマンド・センター](#)」参照。
- **Tempo**—「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」> Tempo Selectが「Per Snapshot」に設定されている際は、現在のシステムテンポ (初期設定は「Per Preset」です)。

1. BANK ^とBANK vを同時に押してSnapshotモードへ入ります。

中央の8個のフットスイッチが点滅し、スナップショットを選択する準備ができたことを示します。



2. 8個のスナップショットスイッチのいずれか1つを押して選択します。

注意: スナップショットはそれ自身の構成要素を保つ十分なパワーを備えています。詳細は「[スナップショット](#)」をご覧ください。

注意: Snapshotフットスイッチを1つ選択した後、見えなくなるのを防ぐ場合は、「[Global Settings > Footswitches](#)」のノブ4 (Snapshot Mode Switches) を「Manual Return」に設定します。この場合、Helixはフットスイッチ 6 (CANCEL)を押さない限りSnapshotフットスイッチモードに留まります。

ペダル・エディット・モード

ギターから手を離さずにほとんどのブロックの設定を編集することができます。Amp、Effect、Cab、IR、Split、Mixer、InputおよびOutputブロックパラメータ、さらにはVariacストリング・レベル、Powercab PlusとDT25/DT50リモート・パラメータまでもです！ほぼ全てのファクトリー・プリセットではルーパー・ブロックがフットスイッチにアサインされていますが、カスタマイズしたプリセットにはないかもしれません。

1. FS6 (MODE) を2秒間押してください。

プリセットの処理ブロックが点滅しながらフットスイッチに表示されます。

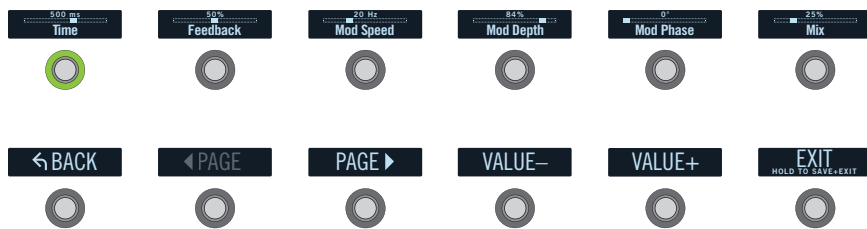


プリセットに10個以上の処理ブロックがある場合、必要なブロックが見えない場合があります。それが表示されるまで、FS6 (MORE...) を繰り返し押してください。

注: ペダル・エディット・モードでブロックを選択することは、そのブロックにアサインされているフットスイッチと相関性はありません。

2. エディットしたいブロックが表示されているフットスイッチを押してください。

ブロックのパラメーターの最初のページがFS1~FS6に表示されます。



そのブロックにパラメーターが1ページ以上ある場合は、パラメーターが表示されるまでFS8 (<PAGE) または FS9 (PAGE) を押してください。

3. 調整したいパラメーターが表示されているフットスイッチを押してください。

Time または Speed フットスイッチを長押しすると、ms、Hz または 音符の分割 (4 分音符、付点 8 分音符等) の設定値が切り替わります。

4. エクスプレッション・ペダルを使ってパラメーターを調整してください。

微調整するには、FS10 (VALUE-) および FS11 (VALUE+) を押してください。より速く調節する場合は、フットスイッチ10 (VALUE-) または 11 (VALUE+) を押します。

別のブロックを選択するには、FS7 (BACK) を押してください。

5. 終了したらFS12 (EXIT) を押してください。

ペダル・エディット・モードで行った変更を保存したい場合は、FS12 (EXIT) を2秒間押してください。

メモリーに加えた変更を保存する場合は、フットスイッチ12を2秒間長押しします。

ブロックの選択／パラメーターの調整

ブロックとは、アンプ、キャビネット、エフェクト、スプリット、ルーパー、インプットおよびアウトプットなど、プリセットのさまざまな要素に相当する物です。

1. ストップ・フットスイッチ・モードの状態、望みのブロックにアサインされているフットスイッチに軽く触れて(でも押さないで)ください。

選択されたブロックは、メインLCDおよびスクリブル・ストリップに白い箱で囲まれて表示されます。



フットスイッチに複数のブロックがアサインされている場合、スクリブル・ストリップには「MULTIPLE (X)」(Xはアサインされている個数) と表示されます。望みのブロックが選択されるまでスイッチの上に繰り返し触れてください。

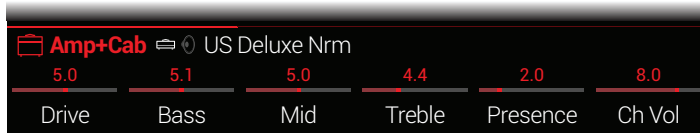
注: アサインによっては「MULTIPLE (X)」に繰り返し触れることによって全く違う画面が表示される場合があります。例えば、スイッチがエフェクト・ブロック、エフェクト・パラメーター、およびコマンド・センターMIDIメッセージに設定されている場合、繰り返し触れることでホーム、コントローラー・アサイン、コマンド・センター画面のそれぞれでこれら3つの項目が巡回されます。つまり、スイッチにある物はタッチするだけでいいのです。

ブロックを選択する他の方法としては、ジョイスティックを動かしてください。

ショートカット: を押すと、アンプ+キャビネット、アンプ、またはプリアンプ・ブロックを素早く選択でき、トーンスタックのパラメーター (ゲイン、ベース、ミッド、トレブルなど) が表示されます。このようなブロックがプリセットに複数ある場合は、 を繰り返し押して全てのトーンスタックを循環的に表示できます。オプションとして、ジョイスティックのノブを回しながら押すことで、その動作を変更し、(ブロックのモデルを選択するのではなく) ブロックを素早く選択することができます。[「Global Settings > Preferences」](#)。

2. 画面下のノブ1~6を回します。

ブロックの中には複数ページに及ぶパラメータを持つものもあり、その場合は、水平スクロールバーがパラメータの上に表示されます。例えば、Amp+Cabブロックのパラメータインスペクター（以下に表示）の上にある赤いスクロールバーは複数のパラメータが記載された複数のページがあることを意味しています。



3. さらに多くのパラメーターを見る（存在する場合）には<PAGEまたはPAGE>を押してください。

ブロックをバイパスする

フットスイッチがブロックにアサインされている場合は、スイッチを押してください。

もしくは、ブロックを選択してからBYPASSを押すとブロックのオン/オフの切り替えができます。

バイパスされたブロックは半透明に表示され、フットスイッチにアサインされている場合はLEDリングが薄暗くなり、スクリブル・ストリップ・ラベルは淡色表示されます。



注: スwitchのLEDリングおよびスクリブル・ストリップ・ラベルには、スイッチに別のブロックがアサインされている場合でも、最も新しく選択されたブロックやアイテムの色およびバイパス状態が反映されます。



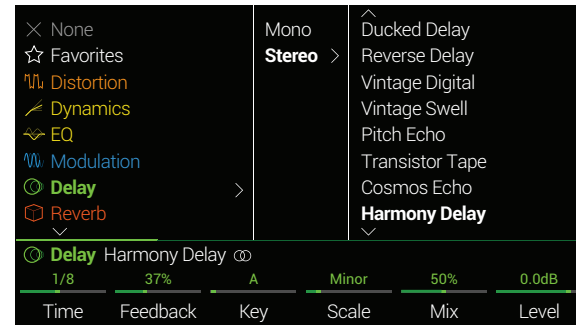
ブロックのモデルを選択

既存ブロックのモデルを変更するには、ブロックを選択してジョイスティックを回してください。

新しいブロックを作成するには、空の場所を選択してジョイスティックを回してください。

同じカテゴリー内のモデルは素早く選択できます。しかし、Helixでは何百ものアイテムから選択できるため、この方法で例えばモノのディストーション・ブロック（リストの最初）からステレオのFXループ・ブロック（リストの最後）に変更するには大変時間がかかります。その場合は、モデル・リストを開くといいでしょう。

1. ジョイスティックを押してモデル・リストを開きます。



ほぼ全てのモデルカテゴリーにサブカテゴリーが含まれています。例えば、エフェクトには通常「Mono」、「Stereo」と「Legacy」のサブカテゴリーがあります。アンプ+キャビネットおよびアンプ・モデルには、ギターおよびベースのサブカテゴリーがあります。キャビネット・モデルにはシングルおよびデュアルのサブカテゴリーがあります。

ジョイスティックを回す（または上下に動かす）とリスト内のアイテムを選択します。

ジョイスティックを押す（または右に動かす）とカテゴリーまたはサブカテゴリーの内容を表示します。

ジョイスティックを左に動かすとカラムが1つ前に戻ります。

重要! リスト内に淡色表示されている、もしくは使用不可能なアイテムがある場合、それは現在のパス（1または2）がそのカテゴリー、サブカテゴリー、またはモデルを収容できないという意味です。「[ダイナミックDSP](#)」をご覧ください。

注記: リストの最初のカテゴリーのFavoritesは、最初は空です。カスタマイズした設定や割り当てを含むアンプ、キャブおよび/またはエフェクトモデルを好きなように追加してください。[17ページ](#)、「[ブロックをフェイバリットに加える](#)」を参照してください。

2. モデル・リストを閉じるには、一番右カラムのアイテムを選択し、ジョイスティックをまた押してください（または 命 を押してください）。

注:アンプ+キャビネットおよびキャビネット>デュアル・ブロックは特殊で、2つのモデルを1つのブロックで表しています。アンプ+キャビネット・ブロックのアンプ・モデルを変更するには、アンプのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押し、ジョイスティックを回してください。キャビネットのモデルを変更するには、アイコンが白くなるまでPAGE>を押し、ジョイスティックを回してください。



キャビネット>デュアル・ブロックで最初のキャビネットのモデルを変更するには、左のキャビネットのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押し、ジョイスティックを回してください。2つ目のキャビネットのモデルを変更するには、右のキャビネットのアイコンが白くなるまでPAGE>を押し、ジョイスティックを回してください。



3. モデル・リストを閉じるには、一番右カラムのアイテムを選択し、ジョイスティックをまた押してください(または を押してください)。

ショートカット: モデルリストを開けずに、素早くモデルのサブカテゴリにアクセスする方法があります。

目的のブロックの位置を選択した状態で、ホーム画面から< PAGE>を押したままPAGE >を押すと、次のサブカテゴリへジャンプします。

PAGE >を押しながら< PAGE>を押すと、前のサブカテゴリへジャンプして戻ります。ここでジョイスティックを回してそのサブカテゴリ内のモデルを選択します。

インプットを選択

ジョイスティックを左に動かしてインプット・ブロックを選択し、ジョイスティックを回してください。使用可能なインプットのリストを見たいときはジョイスティックを押します。

通常は、ギター、AUX、およびVariaxの3つのインプットを同時に使用できる「マルチ」を選択するといいでしよう。



ヒント:使用可能なインプットを全て表示させるにはジョイスティックを押してください。

注記: Inputブロックは信号の存在(緑色)とクリッピング(赤色)の表示に加え、入力信号の量を計る役割もあります([「ブロック・レベル・インジケータとメーター」](#)を参照してください)。

アウトプットを選択

ジョイスティックを右へ動かしてOutputブロックを1つ選択し、ジョイスティックを回します。使用可能なアウトプットのリストを見たいときはジョイスティックを押します。

通常は、1/4"、XLR、デジタル、およびUSB 1/2の4つのインプット・ペアを同時に使用できる「マルチ」を選択するといいでしよう。



パス1にブロック・ロケーションまたはDSPが足りない場合は、パス2へルーティングしてください。

パス1のアウトプット・ブロックを選択し、ジョイスティックを回してパス2Aを選択してください。



パス2のインプット・ブロックには矢印が表示され、パス1からの信号を受けていることが示されます。



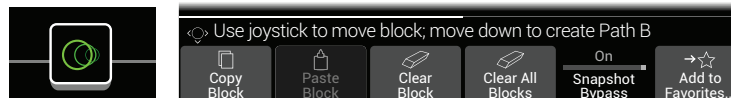
パス2に2つのインプット・ブロックがある場合、パス2Aまたは2Bのどちらかを選択、また信号が2Aおよび2Bの両方に行くよう、さらにスプリットも可能です。例は「2から1へ」をご覧ください。

注記: Outputブロックは信号の存在(緑色)とクリッピング(赤色)の表示に加え、出力信号の量を計る役割もあります([「ブロック・レベル・インジケータとメーター」](#)を参照してください)。

ブロックの移動

1. ブロック(インプットまたはアウトプット以外)を選択してACTIONを押してください。

ブロックが「持ち上がった」状態になり、アクション・パネルが表示されます。インスペクターのアイコンによってブロックを移動できる方向が表示されます。



2. ジョイスティックを左右に動かしてブロックを移動させてください。

ジョイスティックを下に動かすと、ブロックは新しいパラレルBパスに移動されます。詳しくは「[シリアル vs パラレル・ルーティング](#)」をご覧ください。

注:パス1のブロックはパス2へは移動できません(逆も同様)。しかし、片方のパスからもう片方のパスにブロックをコピー＆ペーストはできます。次のセクションをご覧ください。全ての出力ブロックはノブ1 (Pan)とノブ2 (Level)に加え、出力メーターとして表示されます(「[ブロック・レベル・インジケータとメーター](#)」参照)。

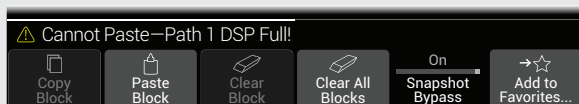
3. 再度ACTIONを押して(または  を押す)アクション・パネルを閉じます。

ブロックのコピー＆ペースト

1つのパスにあるブロックをコピーして同じパス、もう片方のパス、またはまったく別のプリセットのパスにペーストできます。

1. コピーしたいブロックを選択してACTIONを押してください。
2. ノブ1を押します (Copy Block)。
3. ブロックをペーストしたい場所を選択し(別のプリセット内でも可) ACTIONを押します。
4. ノブ2を押します (Paste Block)。

注:インプット、アウトプット、スプリット、マージ、およびルーパーもコピー＆ペーストができます。しかし、例えばルーパーをスプリット・ブロックの場所にペーストするとノブ2 (Paste Block) は淡色表示されます。また、ペースト先のパスのDSPがそのブロックを収容できない場合、ヘッダーには一時的に「ペーストできません。パス1 (または2) DSP満杯」と表示されます。「[ダイナミックDSP](#)」をご覧ください。



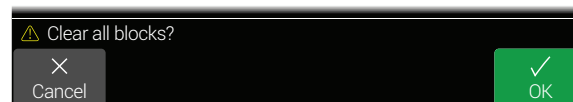
ブロックをクリアする

1. クリアしたいブロックを選択してACTIONを押してください。
2. ノブ3 (Clear Block)を押します。

全てのブロックをクリアする

全てのブロックをクリアすると、処理ブロックを全て削除し(ルーパーも含む)、パス1および2をシリアルへリセットします。パス1A、パス2Aインプット、およびアウトプット・ブロック、また「[コマンド・センター](#)」は影響されません。

1. ACTIONを押します。
2. ノブ4 (Clear All Blocks)を押します。
次のように表示されます。



3. ノブ6 (OK)を押します。

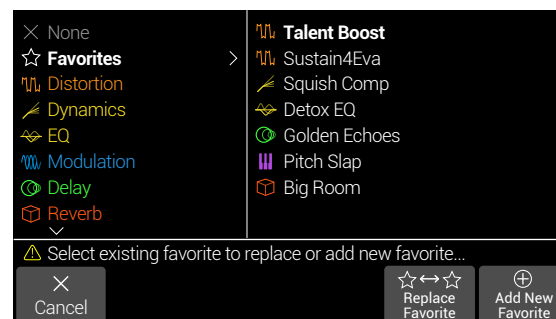
ブロックをフェイバリットに加える

アンプまたはエフェクト・ブロックを好きなようにダイヤルで調節した後、「Favorite」(お気に入り)としてその設定を保存できるため、瞬時にそのブロックを他のトーンに追加して、保存したパラメータ設定、バイパス状態および既存のバイパス割り当てと共に完成させることができます(既存のコントローラーまたはスナップショットの割り当てを除く)*

フェイバリットはモデルメニューの「Favorites」カテゴリーに表示され、名称の変更、並べ替え、削除が可能です。最大128までフェイバリットを追加することができます。

注記: そのバイパス割り当てで、フェイバリットを呼び出したい場合は、バイパス割り当てをカスタムとして作成する前にそのブロックをFavoritesに追加します。Input, Output, SplitまたはMerge Mixerブロックタイプはフェイバリットとして追加することができません。

1. 気に入ったアンプまたはエフェクトを選択し、バイパス割り当ての有無に関わらず好きなように調整してみてください。
2. ACTIONを押してから6 (Add to Favorites)ノブを押します。Favoritesリストが表示されます。



3. 既存のフェイバリットを置き換えたい場合は、置き換えたいフェイバリットを選択し、ノブ5 (Replace Favorite)を押します*

新しくフェイバリットを加えたいときは、そのフェイバリットを追加したい箇所を選択し、ノブ6 (Add New Favorite)を押します。

追加すると、そのモデルと保存された設定がインスペクター内に表示され、以前のカテゴリアイコンと置き換えて、左側にフェイバリットのアイコンが表示されます。



4. オプション Favoritesリストの表示中にACTIONを押します。

- ・ 選択したフェイバリットの位置を上または下に並び替えたいときはReorder Favoriteを選びます。
- ・ 選択したフェイバリットの名称を変更したいときはRename Favoriteを押します
- ・ 選択したフェイバリットを削除したいときはClear Favoriteを押します
- ・ 全てのフェイバリットを削除したいときはClear All Favoritesを押します。ダイアログが表示されます。OKを押して確定します。

フェイバリットを使うには サウンド内で空のブロックを選択し、ジョイスティックを回します。モデル・リストを開かずに、全ての調節済みのお気に入りアンプおよびエフェクトが第一オプションとして表示されます。

注記: 既にサウンド内で使用している既存のFavoriteを置き換えて上書きしても、これらのサウンドは変更されません。

しかし、新しく編集したフェイバリットとして使用するために、サウンドを「アップデート」したいという場合は、そのサウンド内の既存のFavoriteブロックを選択し、ジョイスティックノブを回して1回クリックします。これでアップデートしたフェイバリットを効果的に「リロード」することができます。

ヒント: HX Editアプリを使用すると、コンピュータに.favファイルとしてお気に入りをエクスポートすることができるため、いつでもデバイスのFavoritesライブラリーにインポート可能な無制限のコレクションを構築することができます。デバイス間または他のHelix/HXデバイスおよびHelix Nativeのオーナーと共有することも可能です！HX EditにはFavoritesライブラリーを簡単に管理できるように、いくつか機能が用意されています。

モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する

よく使用するモデルを常に同じ方法で再調整している場合は、モデルの設定を新しいデフォルトとして保存しておくことで、毎回そのように表示させることができます (Input, Output, SplitまたはMerge Mixerブロックの設定を除く)。

1. モデルを選択し、好きなように調整します。

パラメータおよびバイパス状態を設定します。(既存のMIDI、バイパス、スナップショットおよびコントローラーの割り当てはUser Modelデフォルトと共に保存することはできません。)

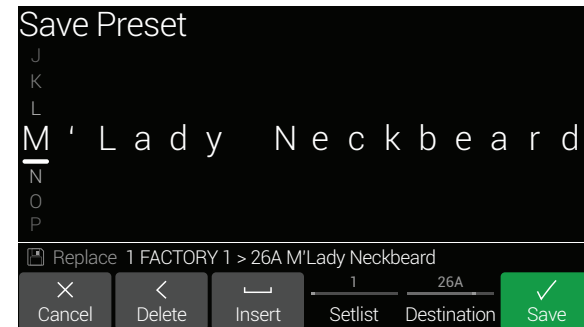
2. ACTIONを押してからPAGE▷ Sを押してノブ2 (User Default)を押します。

これで現在のパラメータ設定の全てが、次回使用する際のデフォルトとして保存されました。(そのモデルを含む既存のサウンドはこれに影響を受けることはありません。)

注記: モデルを工場出荷時の初期設定に戻したいときは、ACTIONを押し、PAGE▷を押してからノブ1 (Factory Default)を押します。現在のサウンドのモデルの設定は変更されません。次回そのモデルを挿入したときに、工場出荷時の初期設定に復元されていることが分かるはずです。

プリセットに名称を付ける／保存する

1. SAVEを押してセーブ・プリセット画面を開きます。



Move the joystick left or right to move the cursor.

Turn the joystick (or move it up/down) to change the selected character.

Press Knob 2 (Delete) to delete the selected character and shift all following characters to the left.

Press Knob 3 (Insert) to insert a space and shift all following characters to the right.

ヒント: ジョイスティックを押して、A、a、Q、[SPACE]を循環させます。

2. ノブ4 (Setlist) およびノブ5 (Destination) を回して、上書きしたいセットリストおよびプリセットの場所を選択してください。

Helixの1024個のプリセットは全て上書き可能です。

3. 再びSAVEまたはノブ6 (Save) を押してください。

完全なデバイス・バックアップの作成／復元

大切なカスタム・トーンおよび設定が失われないように、Helixデバイスのサウンド、IR、フェイバリット、カスタムモデル・デフォルトおよびグローバル設定の完全なバックアップを作成しておくことを強くお勧めします。幸いにも、無償のLine 6 HX Editアプリでいつでも完全なバックアップの作成と復元ができます (line6.com/softwareで入手可能です)。内蔵のBackupおよびRestore機能の使い方と手順についての詳細は、パイロットガイドを参照してください。

シリアル vs パラレル・ルーティング

多くのギターのトーンでは、シリアル(ステレオ・パスが1つ)のシグナル・フローで十分です。例えば、**8 TEMPLATES > 01A Quick Start** プリセットにはボリューム・ペダル、ワウ・ペダル、アンプ+キャビネット、リバーブおよびルーパーが入っていますが、ディストーション、モジュレーションおよびディレイのブロックを入れる余地もあります。



より洗練された複雑なトーンにするため、パラレル(ステレオ・パスが2つ)のシグナル・フローを作成できます。この場合、1つの信号を2つのステレオ・パスにスプリットし、別々に処理してから2つのパスをミックスできます。

1. アンプ+キャビネット・ブロックを選択し、ACTIONを押して持ち上げてください。
2. ジョイスティックを下に動かしてください。
アンプ+キャビネット・ブロックは新しく作成されたパラレル・パスB(ロー)に移動しました。



上記の図では:

ギターの信号はボリュームおよびワウのブロックに行きます。

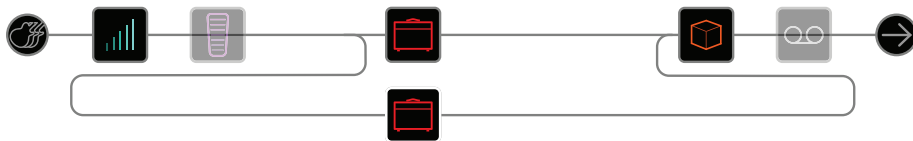
信号はパス1A(アッパー)およびパス1B(ロー)にスプリットされます。

ステレオ・パス1A(アッパー)はリバーブおよびルーパー・ブロックへ送られ、ステレオ・パス1B(ロー)はアンプ+キャビネット・ブロックへ送られます。

ステレオ・パス1Aおよび1Bはルーパー・ブロックの後でマージされ、マルチ・アウトプットへ送られます。

3. ACTIONを再度押すとアンプ+キャビネット・ブロックをドロップできます。

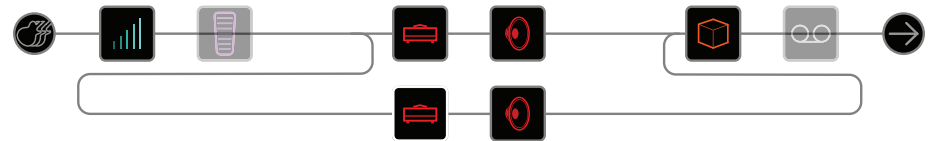
このプリセットは理想的ではないかもしれませんが、パス1Aおよび1B両方にアンプ+キャビネット・ブロックを入れ、リバーブの手前でマージした方が適切かもしれません。



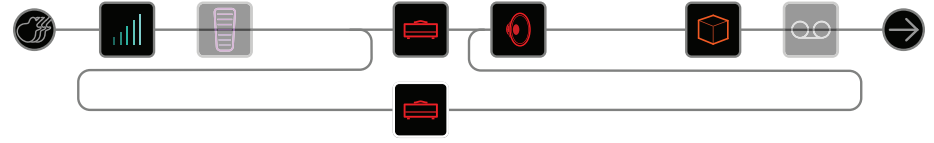
…またはアンプ1台のブロックが2つ別々のキャビネット・ブロックにスプリットされているとか…



…または2台のアンプが2つ別々のキャビネット・ブロックに…



…または2つ別々のアンプ・ブロックがキャビネット>デュアル・ブロックの前でマージするとか。



これらはトーンのほんの一部です。パス2Aおよび2Bも使用できます!

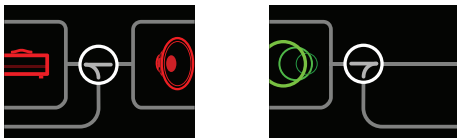
パラレル・パスBを削除する

パラレル・パスBを削除するには、パスB(ロー)にあるブロックを全て削除するか、全てパスA(アッパー)に移動してください。

スプリットおよびマージのブロックを移動させ、さらにパラレル・ルーティングを作成する

1. ジョイスティックを使用してパスAおよびBがスプリットまたはマージする場所を選択してください。

「スプリット」および「マージ」のブロックは選択されている時のみ表示されますが、他の処理ブロックと同じように調整したり移動できます。



2. ACTIONを押してスプリットまたはマージ・ブロックを持ち上げてください。

次のパラレル・ルーティング・オプションのいずれかを選択してください。

2から1へ

スプリット・ブロックをパスBへ移動させてください。

スプリット・ブロックは左へ移動し、インプット・ブロックが複製されます。

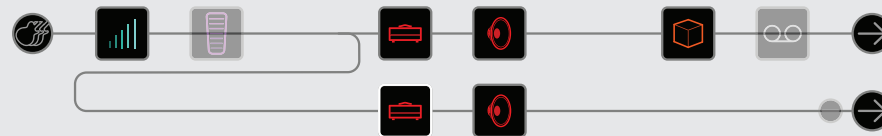


この新しいインプット・ブロックを全く違うインプットにアサインもできます。このルーティングを使用すれば、ギターとボーカルを、または接続されているVariacギターのモデルおよびマグネティック・ピックアップを、それぞれ別個の処理ブロックを通してミックスすることができます。

1から2へ

マージ・ブロックをパスBへ移動させてください。

マージ・ブロックは右へ移動し、アウトプット・ブロックが複製されます。



この例では、インプット・ブロックはパスAおよびBへスプリットされ、それぞれアウトプット・ブロックを持っています。パスAは1/4"アウトプット、パスBはXLRへルーティング可能です。

トゥルー・パラレル

スプリットおよびマージのブロックを両方パスBへ移動してください。

インプットおよびアウトプット・ブロックが複製されます。



このルーティングでは、ギターとボーカルが別個のインプット、ステレオ・パス、処理ブロック、およびアウトプットを持ちながら、それぞれ独立して処理できます。あるいは、バンドメンバー二人を別々に処理することも可能です。

スーパー・シリアル

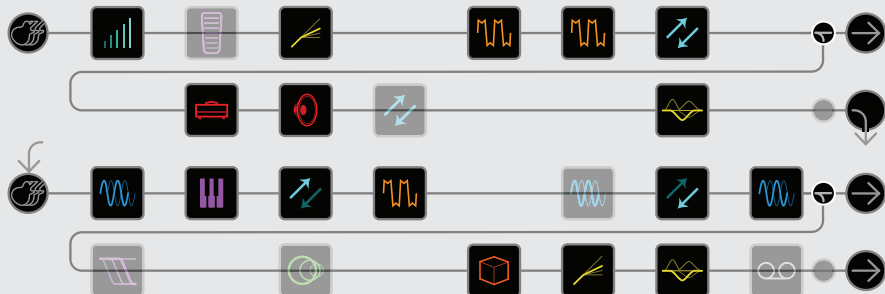
シリアル・パスには、8つの処理ブロック用の場所があります。それでも足りない場合は、パラレル・パスBを加えて1つの大きな「スーパー・シリアル」パスを作成できます。

1. マージ・ブロックをパスBへ移動させてください。
アウトプット・ブロックが複製されます。
2. スプリット・ブロックを一番右、パス1A最後の処理ブロックより先まで移動させてください。
3. パス1Aのアウトプット・ブロックを選択し、ノブ2 (Level) を0まで下げます。
そうするとアウトプット1Bの音のみが聞こえます。



上記の図では、信号はパス1Aの8つのブロックで処理され、さらにパス1Bの3つのブロックで処理されています。

もちろん、もしこれでも足りない場合は、パス2を使用して上記のシグナル・フローを複製し、パス1Bのアウトプット・ブロックをパス2Aにルーティングして、32個のブロックを使用した巨大なシリアル・トーンの作成も可能です (DSPで許容される限り。[「ダイナミックDSP」](#)をご覧ください)。

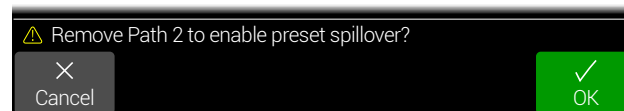


トゥルー・サウンド・スピルオーバー

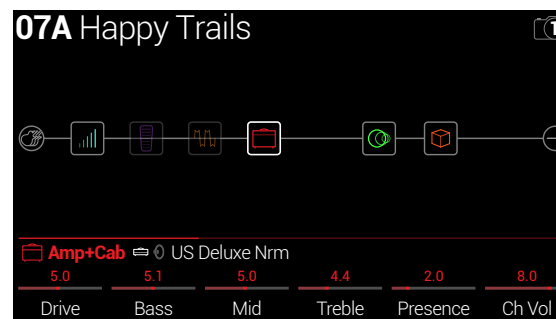
Helixのようにパワフルなマルチエフェクト・プロセッサの場合、別のサウンドに切り替える際、現在のプリセットからDSPブロックをアンロードしてから、新たにそのプリセットへDSPブロックをロードする必要があります。その結果、僅かなギャップが聴こえることがあります。Helixの2つのDSPの1つを犠牲にする覚悟があれば、ディレイとリバース・トレイルでシームレスに流れるトゥルー・サウンド・スピルオーバーを手に入れることができます。

重要! 残念ながら、ルーパー録音または再生では現在1つのサウンドから他のサウンドへのスピルオーバーはありません。

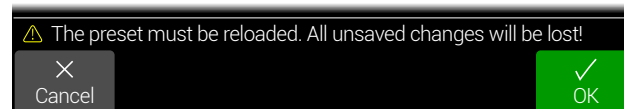
1. ホーム画面からACTIONを長押ししてHOMEを押します。
または、[「Global Settings > Preferences」](#)内のPreset Spilloverを「On」に設定します。
ダイアログが表示されます。



2. ノブ6 (OK)を押します。
3. HOMEを押します。
パス2が消えました。現在のプリセットのPath 1として表示されていたものが、ホーム画面上のパスの中心に表示されています。



4. 通常の2つのパスの操作に戻る際、パス1の変更を維持しておきたい場合は先に現在のサウンドを保存してから、を長押ししてHOMEを押します。
または、[「Global Settings > Preferences」](#)内のPreset Spilloverを「Off」に設定します。
ダイアログが表示されます。



5. ノブ6 (OK)を押します。
デバイスは、2つのパスを備えた通常のオペレーションへ戻ります。

Preset Spilloverを使用する際のヒント

Preset Spilloverモードがアクティブの場合、保存したHelixサウンドはどれでもインポートして読み込むことができます。とはいえ、読み込みが可能なものはそのプリセットのパス1ブロック、設定とルーティングのみです。既存のパス2ブロックのどれでも、それらの設定と割り当てと共にサウンド内に保存されたまま維持され、Preset Spilloverをオフにすると復元されます。以下は、Preset Spilloverがアクティブのときに注意しておくべき動作とヒントです。

- Spilloverをオンにするとパス2は隠されてオーディオはルートされません。従って、プリセットのパス1Aおよび/またはパスブロックがパス2に設定されていないことを確認する必要があります。そうしないと、シグナルが全く聞こえなくなります。
- ブロック・タイプの中にはサウンドごとに1度しか使用できないものもあります。つまり、Spilloverをオンにする場合は、これらのブロックタイプがパス2に既に含まれているサウンドをロードしないようにする必要があります。いくつかの例を紹介します。
 - 1つのサウンドには1つのLooperブロックのみが追加できます。
 - モノラルまたはステレオのReturnブロック、FX Loopブロック内、InputまたはOutputブロック内のいずれかで使用する場合でも、Return 1~4のそれぞれ1つのインスタンスをサウンド毎に1つ追加することができます。[39ページ](#)、「[センド/リターン](#)」を参照してください。
 - 1つのサウンドには1つのデジタル・タイプのInputブロック(S/PDIF)のみが追加できます。[24ページ](#)、「[インプット](#)」を参照してください。
 - どのような組み合わせでも最大64までのコントローラーの割り当てをサウンド内に作成できるため、足りないと感じることはまずありません。コントローラーの割り当てを最大限に活用したい場合は、パス2ブロックから割り当てを全て外してください。
 - メモリーを変更する際、サウンドAがサウンドBにスピルオーバーしている最中にサウンドCに切り替えると、サウンドAは唐突に遮断されます。つまり、同時に聞こえるのは2つのサウンド(DSP)だけなのです。
 - Delayブロックが「Tempo Sync= On」で設定されている場合(例えばそのTimeパラメータが音符の分割に設定されている場合)、メモリーの変更時にトレイルは新しいサウンドのBPMに同期しようと試みます。ディレイ・トレイルのテンポを一定に保ちたいときは、ディレイにテンポ同期を使用しないようにするか、「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」- Tempo SelectをGlobalに設定します。
 - Spilloverがオンであろうとオフであろうと、スナップショットを使用すると、シームレスな切り替えにより、現在のサウンド内で複数のブロックのオン/オフ状態とパラメータ設定を保存および呼び出すこともできます。[46ページ](#)、「[スナップショット](#)」参照。

ダイナミックDSP

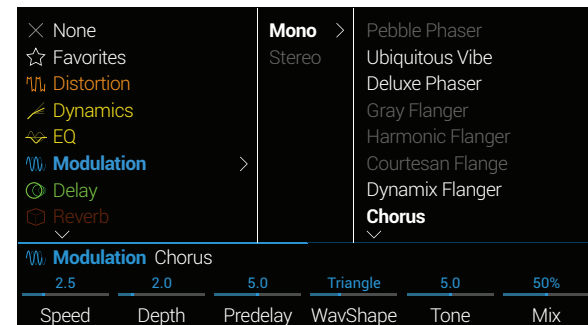
現在あるほとんど全てのオーディオ・プロセッサと同様に、HelixはDSP(デジタル・シグナル・プロセッシング)によって処理されています。モデルによってはより多くのDSP馬力が必要とされるため、1つのトーンの中でそうしたモデルを使う数は限られてきます。これを回避するため、プロセッサによってはアンプ1台、リバーブ1種類、ディレイ1種類などと制限している物もあります。Helixの場合、DSPが不足する可能性があっても、トーンを作成するために必要な物をユーザーが好きなだけ追加できるようにするのが大事だと考えています。

ですが、特定のブロックによってはプリセットに追加できる個数のルールがいくつかあります。

アンプ+キャビネット、アンプまたはリアンプ・ブロック	どのような組み合わせでも最大4つまで(各パスに2つ)
キャビネット・ブロック(アンプ+キャビネット・ブロックも含む)	最大4つまで(各パスに2つ。キャビネット>デュアル・ブロックは2つと数えます)
インパルス・レスポンス・ブロック	1024ポイントのインパルス・レスポンスを最大4つまで(各パスに2つ)または2048ポイントのインパルス・レスポンスを2つ(パスに1つ)
ポリフォニック(「Poly」)エフェクト・ブロック	パス毎に1つ。これらのエフェクトには、Poly Sustain (Delay)、Poly Detune (Modulation) and Poly Pitch、Wham、Capoおよび12 String (Pitch/Synth)が含まれます。
ルーパー・ブロック	1つ

現在のパスにどのモデルが追加できるかを調べるには、ジョイスティックを押してモデル・リストを開いてください。


淡色表示されたアイテムは収容できないため、スキップされます。「[ブロックの選択/パラメーターの調整](#)」をご覧ください。



DSPを最適化するヒント

- 各Helixの2つのプライマリーパスは、それぞれ固有のDSPを利用します。全てのブロックがパス1Aと1Bにある場合でも、Helixの馬力の半分しか使用していません！2台以上のアンプと多くのエフェクトを使用してトーンを作る場合でも、このパス1と2の両方を使用してください。
- 一部のブロックタイプは、アンプ、IR、リバーブおよびPolyエフェクトモデル等、のブロックタイプよりも多くのDSPを使用します。EQ、Dynamics、Volume/PanとSend/Return ブロックは比較的負担になりません。
- 2つのアンプ+キャビネット・ブロックや2台の別々のアンプおよびキャビネットの平行・パスではなく、単体のアンプ・ブロックの後に単体のキャビネット>デュアル・ブロックを入れてみてください(2つの違うキャビネットをミックスすると豊富なバリエーションを得られます)。
- 同じカテゴリー内でもモデルによってはより多くのDSPを使用する物もあります。アンプ・モデルでは特にそうです。
- エフェクト・ブロックのステレオ版は、同じブロックのモノ版のほぼ倍のDSPを使用します。同様に、キャビネット・ブロックのデュアル版はシングル版のほぼ倍のDSPを使用します。
- モデルのカテゴリーによっては、他と比べてDSPの使用度が低い「簡易」ブロックがあります。
- 1つのブロック内のパラメーターを即時に調整する際は、2台の同じアンプやエフェクトブロック(異なる設定と共に)を切り替える代わりに、コントローラーまたはスナップショットを使用してください。

ブロックの順番およびステレオ・イメージング

Helixのエフェクトのほとんどにはモノ版とステレオ版があります。ステレオ・ブロックにはインスペクター内のモデル名称の横に  が表示されます。ステレオ・イメージング、要するにステレオ・スピーカーやヘッドホンで聞いたときにどれだけトーンが左右に広がっているかは、ブロックの種類をどの順番に入れるかに大いに依存します。

トーンを作成するには下記を覚えておいてください。

- Amp+Cab、Amp、PreampおよびPoly ブロックは全てモノラルのため、これらにステレオ・信号が送信されても、モノラルになります。アンプとプリアンプの前にモノブロックのみを追加することをお勧めします。
- モノ・エフェクトを追加すると、同じパス内のそれ以前のステレオ・ブロックは全てモノにまとめられます。
- Helixを1台のPA/FRFRスピーカーまたはギターアンプ1台のフロント・インプットにしか接続しない場合、ステレオ・モデルを使う必要がないかもしれません(もちろん元々ステレオでしか用意されていないモデルは例外です)。
- Legacyエフェクトモデルの動作は異なります。
 - Legacy Distortion、DynamicsおよびPitch/Synthエフェクトはモノラルです。
 - Legacy ModulationおよびDelayエフェクトにはモノラルもあれば、ステレオもあり、そしていくつかはモノ・イン/ステレオ・アウトと混在しています。エフェクトのMix/パラメータを調節することで供給するステレオイメージを絞り込むことができます。
 - Legacy FilterおよびReverbエフェクトはモノラルです。


Variaxとは？

[Line 6 Variax®](#)には特別な電子回路や部品が搭載されており、他の特定のギターや楽器のトーンを再現したり、即座に各弦のチューニングを変えられます。HelixとVariaxの連携はパワフルで柔軟性があるため、以下のことが実現されます。


- Variaxモデル、チューニング、またはボリュームとトーンノブの位置をHelixメモリーまたはスナップショットで保存すれば、即座にそれらの設定をリコールすることができます。
- 2つのVariaxモデルやチューニングは、フットスイッチ、またはMIDIコントロールチェンジを通じて切り替えます。
- Variaxのボリュームおよびトーンノブによって、Helixのアンプやエフェクトのパラメーターを遠隔操作できます。EXP 4およびEXP 5という考え方もいいでしょう。
- Variaxのモデルとマグネティック・ピックアップの信号をスプリットし、それぞれ独立したシグナル・パスで別個に処理し、ミックスしたりHelixの別のアウトプットから出力できます。
- Variaxのモデリングエンジンは、VDIケーブル(CAT-5またはEthercon)を利用すれば、Variaxの充電式バッテリーを使用しなくても電力を供給することができます。



Variax Workbench HDアプリケーション・サポート

 Helixは**Line 6 Workbench HD**エディター/ライブラリアン・ソフトウェア(V2.13以降)のUSBインターフェースとしても使用できます。Workbench HDアプリはMacおよびPC用の無料アプリケーションであり、line6.com/softwareから入手可能です。お手持ちのJames Tyler®, Shuriken™またはVariax StandardギターをWorkbench HDで使用する場合は、以下を設定する必要があります。

- Helix「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」へ進み、MIDI over USBを「On」に設定します。
- WindowsでWorkbench HDを使用する場合は、line6.com/softwareから入手可能なHelix USBドライバー (V1.85以降)を必ずインストールしてください。
- Variaxを最新のVariax HDファームウェアに更新することをお勧めします。

 **重要!** Variax Workbench HDはMIDIチャンネル16を使用します。HelixのUSBポートを使用してWorkbench HDを接続している場合は、Helixまたはその「Command Center」メッセージをMIDIチャンネル16または(チャンネル16を含む)Omniに割り当てないでください。

Tブロック

インプット

各プリセットには4つのインプット・ブロック(パスにつき1つまたは2つ)を使用できます。



- None** インプット・ブロックを無効に(ミュート)します。パス2のみ使用可能。
- Multi** ギター、AUXおよびVariaxの3つのインプットが同時に使用可能。通常は「マルチ」を選択するといいでしょ。
- Guitar** ギター・インプットのみ
- Aux** Auxインプットのみ(10kΩインプット-アクティブ・ピックアップ搭載のギターまたはベース)
- Variax** James Tyler® Variax® (JTV)、Shuriken® Variaxまたは Variax Standardギターの「Variax」インプットはギターのモデル・スイッチの設定によってモデルまたはマグネティック・ピックアップの信号を受信します。

Variax Magnetics Variaxマグネティック・ピックアップ信号だけを受信します。

Mic マイク・インプットのみ

Return 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4 リターン1、2、3、4は追加のモノ・インプット・ブロックとして使用できます。リターン1/2、3/4は追加のステレオ・ブロックとしてキーボード、ドラムマシン、または他のモデラーを処理するために使用できます。「[センド/リターン](#)」をご覧ください。

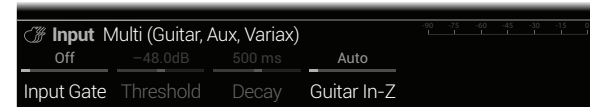
S/PDIF S/PDIFデジタル・インのみ。もしVariaxインプット(またはVariaxを含むマルチ・インプット)が他のインプット・ブロックで選択されている場合、S/PDIFは選択できません。

USB 3/4, 5/6, 7/8 USB インプット3/4、5/6、7/8は全てMac または Windows DAWソフトからのトラックをプロセッシングするために使用できます。「[USBオーディオ](#)」をご覧ください。

HelixはUSB 1/2からも信号を受信しますが、コンピューター(またはiPad)からのオーディオのモニタリング専用となっており、全てのプロセッシング・ブロックをバイパスします。そのため、インプット・ブロック・ソースとしては使用できません。

ヒント: Inputブロックには信号の存在/クリッピングを示す内蔵のインジケータが含まれています。[43ページ](#)を参照してください。

全てのインプット・ブロックには専用のノイズゲートおよびゲイン・リダクション・メータが含まれます([43ページ](#)参照)。ThresholdとDecay/パラメータはInput Gate/パラメータをオンにしない限り、グレイアウトで表示されます。



Input > MultiとInput > Guitarブロックには追加の Guitar In-Z パラメーターがあります。Helixには、インピーダンス回路がギター入力に備わっているため、エフェクトペダルやアンプの代わりに、ギターのピックアップでトーンと感触に影響を与えることができます。設定値を低くすることで、高周波の減衰、より低いゲインと全体により柔らかい雰囲気を得られます。高めの設定値では周波数レスポンスがフルに実現され、より高いゲインと全体的によりタイトな感触が得られます。「Auto」オプションを使用することで、インピーダンスにパス1Aの最初のブロックのインピーダンスを反映できます。[66ページ](#)、「[Global Settings > Preferences](#)」内の「Auto Impedance」オプションを参照してください。

マルチおよびVariaxインプット・ブロックにはVariaxパラメーター用の追加のページがあります。

James Tyler Variax、Shuriken Variax または Variax Standard

注記: 全てのInputブロック - 2~4ページのVariaxパラメータは、Variax Settings/パラメータ(2ページのノブ1)の設定方法によっては、Per PresetとGlobal間の機能を変更します。

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
2	1	Variax Settings	全てのVariax設定 (2~4ページ) をメモリー毎またはグローバルに適用するかどうかを決定します。
	2	Variax Model	Variaxモデルおよびピックアップ・セレクターの位置設定を選択します。「Don't Force」に設定されている場合、HelixはVariaxの現在の設定を優先します。
	3	Variax Volume Knob	Variaxボリュームノブの設定を離れた場所から行います。「Don't Force」に設定されている場合、Helixは現在のVariaxのボリュームノブの位置を優先します。
	4	Variax Tone Knob	Variaxトーンノブの設定を離れた場所から行います。「Don't Force」に設定されている場合、Helixは現在のVariaxトーンノブの位置を優先します。
	5	Variax Lock Control	「Unlocked」に設定されている場合、Variaxのトーンノブ、ボリュームノブおよびトグルスイッチはそのまま有効になります。ロックした場合、Variaxのノブおよびノブまたはスイッチでギターの機能をコントロールすることはできなくなります。Variaxモデルのノブを回すと、全てが「Unlocked」にリセットされます。
	6	Variax Tuning	「Don't Force」に設定されている場合、HelixはVariaxギターの現在のチューニングを優先します。「Custom」に設定されている場合、Helixは3ページのカスタム・チューニングを適用します。

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
3	1	Variax String 6	
	2	Variax String 5	選択した弦のピッチを上げたり下げたりする、正または負の半音数を選択します。表示されている音符のラベルは、ギターが、Aを440Hzの基準ピッチとする標準ピッチ (E、A、D、G、B、E) にチューニングされていることを前提としています。
	3	Variax String 4	
	4	Variax String 3	
	5	Variax String 2	
	6	Variax String 1	

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
4	1	String Level 6	
	2	String Level 5	
	3	String Level 4	必要に応じて、それぞれの弦の音量レベルを個別に減衰させます。
	4	String Level 3	
	5	String Level 2	
	6	String Level 1	

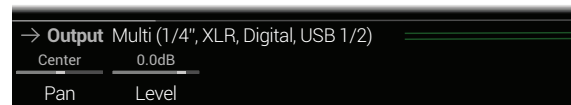
アウトプット

各プリセットには4つのアウトプット・ブロック (パスにつき1つまたは2つ) を使用できます。



- Multi** 1/4」、XLR、デジタル、およびUSB 1/2の4つのアウトプットが同時に使用可能。通常は「マルチ」を選択するといいでしよう。
- Path 2A, 2B, or 2A+B** これらのアウトプットはパス1のアウトプット・ブロックのみに表示され、パス1からパス2へルーティングする際に使用します。
 - 1/4"** 1/4"アウトプットのみ
 - XLR** XLRアウトプットのみ
- Send 1/2, Send 3/4** Send 1/2 and 3/4 can act as additional output blocks.
 - Digital S/PDIF, AES/EBU, L6 LINK** デジタル・アウトプット・タイプ (S/PDIFまたはAES/EBU)、デジタル・アウトプット・レベルおよび好きなサンプルレートを「[Global Settings > Ins/Outs](#)」で選択します。L6 LINKにGlobal Ins/Outsの設定は必要ありません。[26ページ「L6 LINK - Powercab PlusおよびDT25/50アンプ用オプション」](#)も参照してください。
- USB 1/2, USB 3/4, USB 5/6** USB 1/2, 3/4 と 5/6は、コンピュータ、iPad または iPhone (オプションの Apple カメラ接続キットと共に)へのルーティングパス用の追加出力ブロックとして機能します。USB7および8はリアンプ専用となっていて、アウトプット・ブロックの出力先としては使用できません。詳細は「[USBオーディオ](#)」をご覧ください。

全てのアウトプット・ブロックはノブ1 (Pan)とノブ2 (Level)の表示に加え、アウトプット・メーターも表示します ([43ページ「ブロック・レベル・インジケータとメーター」](#)参照)。



ショートカット: ノブ1 (Pan) を押すとパンがセンターに戻ります。ノブ2 (Level) を押すとレベルはユニティ (0.0dB) に戻ります。

ヒント: パス全体の音量を設定するにはノブ2 (Level) を使用してください。これは全てのプリセットが一定の音量を保つために不可欠です。

L6 LINK – Powercab PlusおよびDT25/50アンプ用オプション

または、デジタルXLRコネクタを使用して、最大2つのLine 6 [Powercab Plus](#)アクティブ・ギター・スピーカー・システムまたは[DT25/50](#)アンプのL6 LINK出力をL6 LINK入力に使用し、これらの受信デバイスを1台または複数で連結させて接続することもできます(全てのL6 LINK接続にはケーブルを使用することをお勧めします)。L6 LINKを介して複数のPowercab PlusまたはDT25/50ユニットを接続する場合、ステレオHelixシグナルは分割されて、左チャンネルは1台目のユニットへ、そして右チャンネルが2台目のユニットへ送信されます。PowercabまたはDT1台のみが接続されている場合、Helixのアウトプット信号はモノラルに変換されて1台のユニットへ送信されます。L6 LINKはリモートコントロール・メッセージも送信するため、カスタマイズ可能なコントロールで、接続されたデバイスをHelixから直接グローバルにまたはメモリーごとにコントロールすることができます。

PowercabおよびDT25/50のOutputブロック設定は、どの**Multi**または**Digital**アウトプット・ブロックタイプでもページ2~5で設定することができ、Helixからそれぞれのデバイスに必要なオプションをカスタマイズすることができます。Powercab PlusおよびDT25/50パイロットガイドを参照してください。

注記: L6 LINKの機能を使用する場合は、Powercab PlusおよびDT25/50ファームウェア・バージョン2.00以降が必要です。

Outputブロック – Powercabセッティング

Outputブロック – Powercab Plus Remoteセッティング				
ページ	ノブ	パラメーター	詳細	
1	Powercab Remote		接続したPowercab Plusユニットへ送信する、全ての2~3ページの設定の動作を決定します。	
			Off - Powercab Remote設定は送信されません。	
			Preset - 全てのPowercab Remote設定が現在のサウンドと共に保存され、そのサウンドの読み込みを契機に送信されます。 Global - 全てのPowercab Remote設定が、現在のHelixサウンドに関係なく、全てそのままの設定で送信されます。	
2	Powercab Mode		Powercabモードを決定します: Flat, SpeakerまたはUser IR。(2~3ページの一部のPowercab設定は、ここで選択したモードを反映して、変更されることに注意してください。)	
		3	Flat Voicing	Flatモードでは、そのスピーカーのボイスिंग・タイプを決定します: FRFR, LF FlatまたはLF Raw。
				どのPowercabユニットをコントロールするかを決定します: Powercab 1, Powercab 2または両方を(1+2 Link)同時。通常は、位相の一貫性を維持するためにこれを1+2 Linkに設定しておき、両方のPowercabを同時に編集します。Powercab 212 Plusでは、Powercab 1は各(または両方の)アンプの左のスピーカーをターゲットに、Powercab 2は各(または両方の)アンプの右のスピーカーをターゲットにすることに注意してください。 次のPowercabページ2~3の設定は、ここで選択したオプションを反映しています。
4	Speaker Select		Speakerモードでは、Powercabスピーカーモデルを決定します。	
			Speakerモードでは、PowercabのXLRアウトプットで使用するPowercabのマイクモデルを決定します。	
			Speakerモードでは、PowercabのXLRアウトプットで使用するPowercabのマイクの距離を決定します: 1.0~12.0'。	
3	Speaker	1	Speakerモードでは、PowercabのXLRアウトプットで使用するPowercabのマイクの距離を決定します: 1.0~12.0'。	
		2	User IRモードでは、使用するPowercabのUser IRを決定します: インデックス0~127。	
		3	SpeakerまたはUser IRモードでは、適用させるLow Cut EQを設定します: Offまたは20Hz~500Hz。	
		4	SpeakerまたはUser IRモードでは、適用させるHi Cut EQを設定します: 500Hz~20kHzまたはOff。	
		5	SpeakerまたはUser IRモードでは、適用させるボリュームのトリムを設定します: -60dB~+6dB。	
		6	SpeakerまたはUser IRモードでは、接続したPowercabのLEDリングの色を決定します: Auto, Color ChoiceまたはOff。	

Outputブロック – DT25/50セッティング

Outputブロック – DT25/50 Remoteセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
			接続したDT25/50ユニットへ送信する、全ての4~5ページの設定の動作を決定します。
	1	DT 25/50 Remote	Off - DT Remote設定は送信されません。 Preset - 全てのDT Remote設定が現在のサウンドと共に保存され、そのサウンドの読み込みを契機に送信されます。 Global - 全てのDT Remote設定が、現在のHelixサウンドに関係なく、全てそのままの設定で送信されます。
4	2	DT Select	コントロールするDTユニットを決定します: DT1、DT2または両方を(1+2 Link)同時。4~5ページのDTの設定が、ここで選択したオプションを反映することに注意してください。
	3	DT Channel	A (Helix) に設定した場合、そのDTユニットがChan. Aに切り替わり、そのプリアンプはバイパスされてHelix信号を使用できるようになります。B (DT Pre)に設定した場合、DTがChan. Bに切り替わり、その内蔵プリアンプが有効になります。
	4	DT Topology	ネガティブ・フィードバック・ループ・トポロジーを決定します: I~IV。
	5	DT Power Amp	チューブ・パワー・アンプ・モードを決定します: Class AまたはClass AB。
	6	DT Tube Config	DTパワーチューブの設定を決定します: トリオードまたはペントード。
	1	DT Reverb	DTアンプのオンボード・リバーブのオンオフ状態を決定します。
	2	DT Rev Mix	リバーブ・エフェクトのウェット/ドライ・ミックスを決定します: 0~100%。
5	3	DT 12AX7 Boost	(DT50のみ) DTアンプの12AX7ブーストのオンオフ状態を決定します。DT50 Low Volumeモードがオフの場合、使用可能。
	4	DT Feedback Cap	(DT50のみ) DTフィードバックのキャパシター・タイプを決定します。X (Tight)またはY (Smooth)。
	5	DT B+ Voltage	(DT50のみ) DTフェーズ・インバーターB+ボルテージのレベルを決定します: LowまたはHigh。



ヒント: 他の、Amp、Cabまたはエフェクト・パラメータと同様に、PowercabおよびDT Remoteパラメータを素早くフットスイッチまたはスナップショットに割り当てることができます。


L6 LINK Outを使用する際、多くの場合、AmpまたはAmp+Cabモデルよりも、HelixのPreAmpモデルを選択した方が良いとされています。PowercabまたはDTユニットが提供するオプションにより、パワーアンプの調節やスピーカー・キャブを好みに合わせて選ぶことが可能だからです。

Powercab PlusのユーザーはPowercabでIRおよびリバーブ・エフェクトを使用することもできるため、IRまたはReverbブロックをそれらのサウンド内で加える必要がありません。

MIDIを介したDTシリーズのアンプ(チャンネル選択、パワーアンプ・トポロジー、リバーブ等)のいくつかのパラメータを離れた場所からコントロールするのは、Helixを使用すれば可能です。MIDIケーブルをHelixのMIDI OUTソケットからDTアンプのMIDI INソケットへ接続し、Helixの「[コマンド・センター](#)」を使用して、プリセットに必要なMIDIコマンドを設定します。

まず最初にTEMPLATES > DT25-DT50 Remoteプリセットの読み込みから開始します。Helixのスイッチにはあらかじめ、いくつかの便利なDTコマンドがマッピングされています。このテンプレートをカスタマイズし、自分だけのコントロールセットを作り上げて サウンドに加えることができます。MIDIコマンドのコンプリート・リストについては、DT [MIDIインプリメンテーション・ガイド](#)を参照してください。

エフェクト

Helixのエフェクトブロックの多くがモノラルまたはステレオ・バージョンで用意されています。ステレオエフェクトはモデルの名称の後に「」を表示します。更に、HelixにはクラシックなLine 6 DL4™、DM4™、MM4™およびFM4™ストンプボックスに加え、M13™、M9™およびM5™プロセッサから厳選されたエフェクトが搭載されています。これらはLegacyサブカテゴリーに表示されています ([23ページ](#)、「[ブロックの順番およびステレオ・イメージング](#)」参照)。



エフェクトブロックを選択し、ジョイスティックを回してそのモデルを変更する、またはジョイスティック・ノブを押してモデルメニューに入ります。

 **ヒント:** モデルメニューの最初に表示されるFavoritesカテゴリーは、最初は空です。好みのモデルをそこに追加してください。[17ページ](#)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)
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
Scream 808	モノ、ステレオ	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
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)
Vermin Dist	モノ、ステレオ	Pro Co RAT

Distortionモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
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 (MJJ)
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
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
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
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	ProCo 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


* [44ページ](#)「[米国における登録商標について](#)」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Distortionモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
L6 Drive	Legacy	Coloursound 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

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
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
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

 **ヒント:** Dynamics – CompressorおよびGateモデルは、便利なゲイン・リダクション・メーターを表示します。[43ページ](#)を参照してください。

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

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®
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
Trinity Chorus	ステレオ	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	モノ、ステレオ	BOSS VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	ステレオ	Fender Vibratone

* [44ページ](#)「米国における登録商標について」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

† ここで示すPoly Detuneモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのDSPパワーを消費します。モデルが、使用可能なDPSの半分をパス1またはパス2で占有する可能性があります！

Modulationモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
122 Rotary	ステレオ	Leslie® 122
145 Rotary	ステレオ	Leslie 145
Double Take	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Detune †	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
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

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
Poly Sustain †	モノ	Line 6オリジナル
Glitch Delay	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Ping Pong	Legacy	Line 6オリジナル
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

* 44ページ「米国における登録商標について」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

† ここで示すPoly Detuneモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのDSPパワーを消費します。モデルが、使用可能なDPSの半分をパス1またはパス2で占有する可能性があります！ここで示すPoly Sustainモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのパワーを消費します。モデルが、使用可能なDPSの半分をパス1またはパス2で占有する可能性があります！

Delayモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
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

Reverbモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
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
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

* [44ページ「米国における登録商標について」](#)参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

† ここで示すPitch/Synthモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのDSPパワーを消費します。それぞれが、使用可能なDPSの半分をパス1またはパス2で占有する可能性があります！

‡ 3 Note Generatorと4 OSC Generatorモデルは楽器を接続してなくても音を出すことができます。従って、それらのブロックはデフォルトでオフになっています。必ず最初にHelixの音量を下げてからBYPASSを押してオンにしてください。

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
3 OSC Synth	ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Pitch †	モノ	Line 6オリジナル
Poly Wham †	モノ	Line 6オリジナル
Poly Capo †	モノ	Line 6オリジナル
12 String †	モノ	Line 6オリジナル
3 Note Generator ‡	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
4 OSC Generator ‡	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
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

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

Filterモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
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
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

* 44ページ「米国における登録商標について」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Volume/Panモデル		
モデル	サブカテゴリ	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

一般的なエフェクトのセッティング

パラメーター	説明
Drive	オーバードライブ、ディストーションまたはファズの量を調整。
Bass	低域のレベルを調整
Mid	中域のレベルを調整
Treble	高域のレベルを調整
Speed	エフェクトのスピードを調整します(高い数値ほど速くなります)。ノブを押してHzと音符を切り替えてください。Hzを選択すると秒間何サイクルと具体的なモジュレーションが得られます。音符を選択すると現在のテンポに基づいたタイムが表示されますが、非線形で高度にインタラクティブである場合もあるため、全てのスピード・パラメーターが音符に同期できるとは限りません。(TAPを一回踏むことで、トレモロやロータリー・スピーカー等、どのLFOベースのエフェクトでもリセットすることに注意してください。)
Rate	エフェクトのレート(高い数値ほど速くなります)。ノブを押してHzと音符を切り替えてください。非線形で高度にインタラクティブである場合もあるため、全てのスピード・パラメーターが音符に同期できるとは限りません。(TAPを一回踏むことで、トレモロやロータリー・スピーカー等、どのLFOベースのエフェクトでもリセットすることに注意してください。)
Time	ディレイ/リピートのタイムを調整します(高い数値ほど長くなります)。ノブを押してmsと音符を切り替えてください。msを選択するとミリ秒単位の具体的な数値が得られます。音符を選択すると現在のテンポに基づいたタイムが表示されます。音符を選択している場合、モデルを変更してもパラメーターの数値は保持されます。
Depth	モジュレーションの強さを調整します。高い数値に設定すると、エフェクトによっては極端な音程の変調、震えや脈打ちが得られます。
Feedback	ディレイ音がエフェクトに戻される量を調整します。高い数値に設定すると、よりドラマチックなデキスチャーを作り出せます。
Decay	リバーブの残響音の長さを設定します。
Predelay	リバーブが聞こえ始める前の時間を決定します。

パラメーター	説明
Scale	ステレオ・ディレイでは、Scaleを使用すると左右のチャンネルのリピートを均一にコントロールできます。左のチャンネルはTime値に従ってリピートし、右のチャンネルは残り時間のパーセンテージでリピートします。例えば、ディレイのTimeが1秒に、そしてScaleを75%に設定した場合、左チャンネルは1秒でリピートし、右は750ミリ秒(ms)でリピートするようになります。
Spread	Spreadはステレオ・ディレイエフェクトの中で少し異なる存在です。ほぼ全てのディレイに、どのくらい広くリピートを左右にバウンスさせるかを調節します。例えば、Ping Pong Delayでは、0は中央(モノラル)、そして10は左右いっぱいまでディレイが飛び交います。 モジュレーションを使用したステレオ・ディレイについては、SpreadがLFOの(低周波数オシレーター)ステレオ・モジュレーションの動作に影響を与えます。0でLFOは同期します。10で2つのLFOは180度同期を外れるため、一方のチャンネルのモジュレーションがアップし、もう片方のモジュレーションはダウンします。
Headroom	特にハイゲインのアンプ・ブロックの後に入れた場合、モジュレーションおよびディレイによっては、内部のシグナル・パスで軽い歪みが得られる場合があります。マイナス数値は歪みを強くし、プラス数値は歪みを若干抑えます。0dBでは、モデルはオリジナルのペダルと同じように作動します。
Low Cut	ブロックのベースまたはトレブルの周波数の一部をフィルターすることで、低域のゴロゴロした感じや高域のきつさを取り除くことができます。
High Cut	
Mix	ブロックから出力されるエフェクトのかかった「ウェット」と、かかっていない「ドライ」信号を混ぜます。0%に設定するとエフェクトはバイパスされます。100%に設定するとパス全体がエフェクトに通されるため、ドライ音は全く聞こえなくなります。
Level	エフェクトブロックの出力全体を調節します。複数のブロックでこのパラメータを高く上げすぎると、デジタルクリッピングが生じるため、注意してください。 「ブロック・レベル・インジケータとメーター」 も参照してください。一般的に、ほとんどのブロックではこの数値を0.0dBのままにしておくといいでしょう。オリジナルのペダルのレベルまたはボリューム・ノブがdBに当てはまらない場合、0.0-10が使われているものもあります。
Trails	トレール・オフ : ブロックがバイパスされた瞬間、ディレイまたはリバーブのディケイはミュートされます。 トレール・オン : ブロックがバイパスされていたり、違うスナップショットが選択されている場合、ディレイリピートやリバーブディケイは継続して自然に減衰します。

* [44ページ「米国における登録商標について」](#)参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

アンプ+キャビネット

アンプ+キャビネット・ブロックは便利で、アンプのモデルを選択するとそれに合ったキャビネットのモデルが自動的に読み込まれます。



アンプ+キャビネット・ブロックでアンプのモデルを変更するには、アンプのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押してジョイスティックを回してください。キャビネットのモデルを変更するには、キャビネットのアイコンが白くなるまでPAGE>を押してジョイスティックを回してください。



アンプ+キャビネットのパラメーターの最初のページに表示されるものはトーンスタックと呼ばれ、本物のアンプのパネルにあるノブを象徴しています。



ショートカット: を押すと、アンプ+キャビネット、アンプ、またはプリアンプ・ブロックを素早く選択してトーンスタック・パラメーター（ゲイン、ベース、ミッド、トレブルなど）にアクセスできます。プリセットにこのようなブロックが複数ある場合、繰り返し押すと全てのトーンスタックを循環できます。

Ampモデル

モデル	サブカテゴリー	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 (明るいチャンネル)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ノーマルチャンネル)
Fullerton Brt	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (明るいチャンネル)
Fullerton Jump	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ジャンプ)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico LaGrange (ノーマルチャンネル)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico LaGrange (明るいチャンネル)

Ampモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico LaGrange (ジャンプ)
US Small Tweed	Guitar	Fender Champ®
US Princess	Guitar	Fender Princeton Reverb®
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
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 (明るいチャンネル)
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
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (ノーマルチャンネル)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall JTM-45 (明るいチャンネル)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall JTM-50 (ノーマルチャンネル)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall JTM-50 (明るいチャンネル)
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 (明るいチャンネル)
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 (明るいチャンネル)
Brit 2204	Guitar	Marshall JCM-800

* 44ページ「米国における登録商標について」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
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®
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 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®

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg SVT® (ノーマルチャンネル)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg SVT (明るいチャンネル)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg SVT-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
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

トーンスタックおよび以降のページに記載されているアンプのさらに詳細なパラメーターは、選択されたアンプのモデルによって異なります。

共通アンプ設定

パラメーター	説明
マスター	パワー・アンプのディストーションの量を調整します。このパラメーターは、その他のパワー・アンプのパラメーターと密接に相互作用します。マスターの数値が低いほど、他のコントロールの影響が薄れます。
サグ	サグの数値を下げると、メタルやジェントタイプの音楽で「タイト」なレスポンスが得られます。数値を上げると、ブルースやクラシック・ロックなどの音楽に合ったタッチの強さやサステインが得られます。
ハム リップル	ヒーターの誘導ハムやリップルノイズがトーンに与える影響を調整します。数値を上げ過ぎると、恐ろしい音になります。
バイアス	パワー・チューブのバイアスを変えます。数値を下げると「冷たい」クラスABバイアスになります。全開にすると、アンプはクラスAで動作します。
バイアスX	強くプッシュされた際の、パワー・アンプのチューブのボイスの反応を決定します。タイトにするには数値を低くし、チューブ・コンプレッションのような雰囲気にするには数値を高く設定してください。このパラメーターは、ドライブおよびマスター設定に大きく影響されます。

* [44ページ「米国における登録商標について」](#)参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

アンプ

アンプ・ブロックは、マッチするキャビネットのモデルがない以外はアンプ+キャビネット・ブロックと全く同じです。



プリアンプ

さらに、アンプのプリアンプ段階のトーンのみを提供する、各Ampモデルのプリアンプ・バージョンの完全なセットも含まれています。Helixを外部アンプに接続する場合にお勧めします (6.3mmを介して従来のアンプに接続する、またはL6 LINKを介してLine 6 Powercab Plus, DT25またはDT25/50で使用してみてください)。



プリアンプ・ブロックは、アンプ・ブロックに比べるとDSPの使用度は低くなります。

キャビネット

キャビネット・ブロックには、シングルおよびデュアルの2つのサブカテゴリーがあります。当然ながら、デュアル・キャビネットはシングル・キャビネットの倍のDSPを使用します。



キャビネット>デュアル・ブロックにある最初のキャビネット・モデルを変更するには、キャビネットのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押してジョイスティックを回してください。2つ目のキャビネットを変更するには、右のキャビネットのアイコンが白くなるまでPAGE>を押して、ジョイスティックを回してください。



Cabモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender Champ
1x10 US Princess	Single, Dual	1x10" Fender Princeton Reverb
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson EH185
1x12 Fullerton	Single, Dual	1x12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	Single, Dual	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender Deluxe Oxford
1x12 US Princess	Single, Dual	1x12" Fender Princeton Reverb
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷ 13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner Shiva CL80
1x12 Cali IV	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie Mk IV
1x12 Cali Ext	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie EVM12L
2x12 Double C12N	Single, Dual	2x12" Fender Twin C12N
2x12 Mail C12Q	Single, Dual	2x12" Silvertone 1484
2x12 Interstate	Single, Dual	2x12" Dr Z Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual	2x12" Roland JC-120

* [44ページ「米国における登録商標について」](#)参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協働関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Cabモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
2x12 Silver Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30 Fawn Blue
2x12 Match H30	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 G12H30
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender Bassman P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual	4x12" Hiwatt AP Fane®
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange® Eminence®
4x12 Greenback25	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M25
4x12 Greenback20	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	Single, Dual	4x12" Park 75 G12 H30
4x12 1960 T75	Single, Dual	4x12" Marshall 1960 AT75
4x12 Uber V30	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg SVT 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg SVT

Micモデル	
モデル	ベースにしています*
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

キャビネット設定

パラメーター	説明
Mic	使用可能な16種のマイク・モデルから選択します。
Distance	マイクとスピーカー・グリルの間の距離(1インチから12インチ)を設定します。
Low Cut	キャビネットのベースまたはトレブルの周波数の一部をフィルターすると、低域のゴロゴロした感じや高域のきつさを取り除けます。
High Cut	
EarlyReflec	「アーリー・リフレクション」の量を設定します。数値が高いほど、アンプのトーンに部屋の反射音が付加されます。
Level	キャビネットの全体の音量を調整します。

* 44ページ「米国における登録商標について」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

インパルス・レスポンス(IR)

インパルス・レスポンスは、オーディオ・システム (Helixの場合はスピーカー・キャビネットおよびマイクのコンビネーション) の音響特性を関数で現したものです。Helixは、128個のカスタムまたはサード・パーティ・インパルス・レスポンスを読み込み、保存ができます。



ヒント: 無償提供されるIRのパックはline6.com/allureから入手することができます。または [Line 6 Marketplace](https://line6.com/marketplace)へアクセスし、更に増え続ける数々のカスタムHelixプリセットおよびIRバンドルを確認してみてください。

IRフォーマット

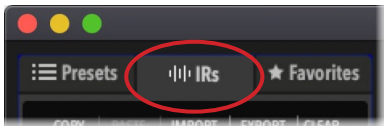
全てのHelixファミリーデバイスは、Helix Nativeプラグインも含め、以下のIRファイルタイプをサポートしています。

- **Helix Impulse Response (.hir)** – これは独自のIRファイル形式です。Line 6 Marketplaceを通じて購入した全てのIRは、このファイルタイプです。[6ページ](#)、「[Marketplace](#)」を参照してください。
- **WAV (.wav)** – 通常、ほとんどのIRプロデューサーやベンダーは形式の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.wavファイルIRをインポートすることが可能です。インポートの際、Helix用に IR .wavファイルは自動的に48kHzサンプルレート、32ビット、モノラル、2048サンプル長に変換されます。HX Editアプリのプリファレンスを使用してステレオWAVIRをインポートする際の動作を好みの通りに設定することができます (ファイルの左または右チャンネルデータをインポートするか、あるいは両方のミックスをインポートするか選択できます)。

HelixにIRを読み込む

インパルス・レスポンス・ファイル Helixに読み込む際は、MacまたはWindowsコンピュータのHX Editアプリケーションに接続する必要があります。HX Editアプリはline6.com/softwareから無料でダウンロードすることができます。

1. HelixをUSBでコンピュータと接続し、HX Editアプリを開きます。
2. IRのタブをクリックします。



3. デスクトップまたはファインダーウィンドウから1つまたは複数のIRファイルをHX Editアプリのインパルス・リストの中へ直接ドラッグします (またはHX Edit IR – Importコマンドを使用します)。

HX EditアプリがHelixのIRリストを自動的に更新します。Helixは一度に最大128のIRを読み込み保存することができます。

IRブロックにIRを読み込む

Helixの中にIRファイルが読み込まれれば、1つあるいは複数のIRブロックをトーンの中に加えることでそれらを使用できます (前のセクションを参照してください)。Amp+Cabタイプのブロックではなく、IRブロックの前にAmpブロックを使用することをお勧めします。

1. ジョイスティック・ノブを動かして、シグナルパスのAmpブロックの直ぐ右側に位置する空のブロックを選択します。
2. ジョイスティック・ノブを押してから回し、インパルス・レスポンスのカテゴリーを選択します。
3. ジョイスティック・ノブを押してMonoを選択し、再び押して1024-sample IRを選択します。

注記: オプションとして、より性能の高い2048サンプルIRを選択することができます (パス毎に1つの2048サンプルIRブロックまたはパス毎に2つの1024サンプルIRブロックが最大限度です)。

4. ノブ1 (IR Select)を回してIRインデックス (1~128) を選択し、ライブラリー内の好きなIRファイルを使用します。

ノブ2~5を使用し、好みに合わせてIR設定を調節します。以下を参照してください。

ヒント: オプションとして、スナップショットの割り当て ([47ページ](#)、「[スナップショットを使う](#)」参照) をIR Selectパラメータで作成することで、スナップショット毎にブロック内の異なるIR間を変更できるようになります。

インパルス・レスポンス設定

ノブ	パラメーター	説明
1	IR Select	使用可能な128個のIRロケーションの1つを選択します。そこにIRがある場合、インスペクターのヘッダーには名称が表示されます。存在しない場合は<EMPTY>と表示されます。
2	Low Cut	IRのベースまたはトレブルの周波数の一部をフィルターすると、低域のゴロゴロした感じや高域のきつさを取り除けます。
3	High Cut	IRから出力される信号を、IRブロックを通したドライの信号に混ぜます。0%に設定するとパスはバイパスされます。100%に設定するとパスは全てエフェクトを通され、ドライは全く聞こえなくなります。
4	Mix	IRから出力される信号を、IRブロックを通したドライの信号に混ぜます。0%に設定するとパスはバイパスされます。100%に設定するとパスは全てエフェクトを通され、ドライは全く聞こえなくなります。
5	Level	IRブロック全体の音量を調整します。

IR ファイル・リファレンス

インポートされたIR (.wavまたは.hir) ファイルを含むIRインデックス・スロットを使用できるようにIRブロックを設定します。サウンドメモリーは、そのファイル名からインポートされたIRに「リファレンス・シグネチャー」を作成します。同様に、IRブロックをお気に入りとして保存する ([17ページ](#)、「[ブロックをフェイバリットに加える](#)」を参照)、またはその現在の設定をUser Modelデフォルトとして設定する ([18ページ](#)、「[モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する](#)」を参照) 場合、そのIRブロックはIRライブラリー内の特定のファイルへのリファレンスも作成します。従って、IRライブラリー・リスト内のIRを並び替えても、サウンド (またはIR FavoriteまたはUser Model Defaultブロック) は元々関連していたIRファイルのリファレンスとします。これにより、HelixのIRライブラリー内のどのスロットにも、必要なIRファイルを挿入することができ、プリセットがそれを見つけるため、友人とサウンドを簡単に共有することができます。IRの使用についての詳細はHX Edit/パイロットガイドを参照してください。

SEND/リターン

Helixの4つのSENDおよびリターンは、それぞれ独立して、または一緒にFXループとして使用可能です。



FXループを使用と、お気に入りの外部ストンプ・ボックス (またはラックタイプ・エフェクト) をあらゆる位置にインサート可能です。

注:各SEND & リターンのペアは楽器 (ストンプ・ボックスのインサート用) またはライン・レベルに設定ができます。「[Global Settings > Ins/Outs](#)」をご覧ください。Send/Returnブロックは、レベルを管理するためのクリップインジケータを提供します。[43ページ](#)、「[ブロック・レベル・インジケータとメーター](#)」を参照してください。

注:各リターンはプリセットで一度しか使えません。例えば、リターン1のブロックを追加した場合 (またはインプット・ブロックの1つをリターン1にアサインした場合)、リターン1/2、FXループ1、およびFXループ1/2のアイテムはいずれもリターン1を使用するため、モデル・リストで淡色表示されます。

SEND設定

ノブ	パラメーター	説明
1	Send	外部デバイスに送られる音量を調整します。
2	Dry Thru	SEND・ブロックへパススルーする信号の音量を、ノブ1 (Send) とは独立して調整することができます。通常これは0.0dBに設定してください。

リターン設定

ノブ	パラメーター	説明
1	Return	リターン・インプットで受信する音量を調整します。
2	Mix	Returnブロック内を通過した、リターン信号に対するドライ信号をブレンドします。0%に設定されている場合、そのパスはReturnブロックを完全にバイパスします。100%に設定されている場合、処理された信号だけが聞こえ、ドライ・トゥルー信号は聞こえません。

FXループ設定

ノブ	パラメーター	説明
1	Send	外部デバイスへ送られる音量を調整します。
2	Return	リターン・インプットで受信する音量を調整します。
3	Mix	FXループ・ブロックから出力されるエフェクトがかけられた「ウェット」とかかっていない「ドライ」信号を混ぜます。0%に設定するとエフェクトはバイパスされます。100%に設定するとパスは全てエフェクトに通され、ドライ音は全く聞こえなくなります。(これは現在、外部ギアがSendおよびReturn端子に接続されていない場合、FX Loopブロックをバイパスしない限り、出力信号が聴こえないということです。)
4	Trails	トレール・オフ: FXループ・ブロックがバイパスされた瞬間に、外部ストンプ・ボックスはミュートされます。 トレール・オン: FX Loopブロックがバイパスされていたり、違うスナップショットが選択されている場合、外部ディレイやリバースストンプボックスは継続して自然に減衰します。

ルーパー

Helixには3種類の異なるルーパータイプがあります。1 Switch、6 SwitchおよびShuffling Looper。多くのファクトリー・プリセットにはあらかじめLooperブロックが含まれており、既にストップモード・フットスイッチに割り当てられています。Looperブロックは、パス1またはパス2のどの位置にも配置することができますが、サウンド毎に1つのLooperブロックのみです。



Looperモデル(モノラル&ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*	最大ループ長さ	
		ハーフスピード	フルスピード
6 Switch Looper (Mono)	Line 6オリジナル	120秒	60秒
1 Switch Looper (Mono)	Line 6オリジナル	120秒	60秒
Shuffling Looper (Mono)	Line 6オリジナル	不可	60秒
6 Switch Looper (Stereo)	Line 6オリジナル	60秒	30秒
1 Switch Looper (Stereo)	Line 6オリジナル	60秒	30秒
Shuffling Looper (Stereo)	Line 6オリジナル	不可	30秒

重要! ループ中にサウンドを選択することもできますが、選択したサウンドに同じタイプのルーパーブロックが含まれていない限り、ループの再生は停止します(同じ6 Switch、1 SwitchまたはShuffleルーパータイプおよび同じモノラルまたはステレオタイプ)。

ヒント: Command Center – HX Looperオプションを使用すると、ストップモード・フットスイッチをさらにカスタマイズして、簡単に6 Switchまたは1 Switchルーパーの複数のルーパー機能をトリガーする動作に設定することができます。[57ページ](#)、「[コマンド・センター](#)」を参照してください。

6 Switchまたは1 Switchルーパーは、外部MIDIを介してコントロールすることができます。[74ページ](#)、「[MIDI](#)」を参照してください。

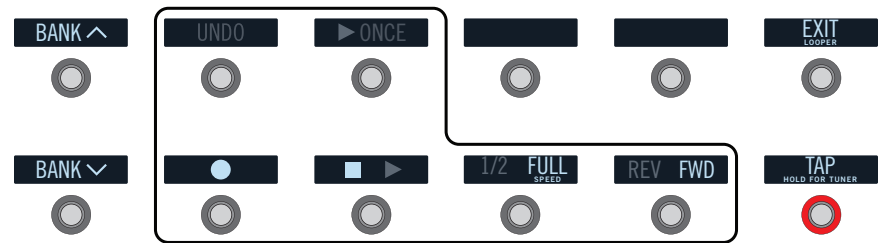
Looperセッティング(6 Switch & 1 Switch Looper)

ノブ	パラメーター	詳細
1	Playback	ルーパーの再生レベルを調節します。ライブギターの音量を少し上げたいときにこれを下げれば便利です。
2	Overdub	相対的にオーバーダビング中のループのレベルを設定します。例えば、Overdub Levelが90%に設定されている場合、ループが繰り返されるたびに音量は10%ずつ減り、オーバーダブを繰り返すことでサウンドが静かになります。
3	Low Cut	ループのベースおよび/またはトレブルの周波数の一部を排除するため、ライブギターとのミックスが改善されます。
4	High Cut	

6 Switch Looperを使用する

割り当てが済んでから、6 Switch Looperのストップモード・フットスイッチを押すと、Looper Footswitchモードがアクティブになり、全ての機能がHelixフットスイッチにラベルを付けて配置されます。

- 6 Switch Looperブロックをサウンドへ加え、ストップモードでフットスイッチへ割り当てます。
[51ページ](#)、「[クリック・バイパス・アサイン](#)」参照。
- ストップモードから、「6 Switch Looper」フットスイッチを押します。
Looperモードが表示されます。



フットスイッチ 詳細

● ●を踏んで、ループの録音を開始します。■ ▶を踏んでループを停止し、即座に再生を開始します。●を踏んで追加パートをオーバーダブします。■ ▶を再び踏んで再生を停止します。

UNDO 最後のオーバーダブでミスをした場合は、UNDOを踏んでそれを消去します。

▶ ONCE ▶ ONCEを踏んで、録音したループを一通り再生します。

1/2 FULL SPEED フルスピードの設定で録音してから1/2の速度に切り替えると、録音したループはピッチが1オクターブ下がった状態で再生されます。1/2の速度で録音するとループのメモリーは2倍になり、フルスピードに切り替えること、ループは2倍の速度で再生されます(1オクターブ上がります)。

REV FWD REV/FWDを踏むと、ループを逆再生で聞くことができます。

注記: ループの再生が停止している間に●を踏むと、毎回新しいループを録音できるようになり、既に録音されたものは消去されます。

Looperモードの状態ではBANK ^またはBANK vを踏むと、一時的にPresetモードに入ります。サウンドを選択すると、HelixはLooperモードに戻ります。

- 前のモードに戻る場合は、フットスイッチ6 (EXIT)を押します。

1 Switch Looperを使用する

その名前が示す通り、1 Switch Looperの全ての機能は以下に記載されている、割り当てたストンプモード・フットスイッチから使用することができます。

- 1 Switch Looperブロックをサウンドへ加え、ストンプモードでフットスイッチへ割り当てます。
[51ページ「クリック・バイパス・アサイン」](#)参照。
- 1 Switch Looperフットスイッチを押します。
LEDが赤色で点灯し、ループが録音中であることを示します。
- 1 Switch Looperスイッチを再び押します。
LEDが緑色で点灯し、ループが再生中であることを示します。
- 1 Switch Looperスイッチを再び押します。
LEDが黄色で点灯し、ループがオーバーダブモードに入っていることを示します。スイッチを続けて押すことで再生とオーバーダブモードが切り替わります。
- ルーパーが再生またはオーバーダブモードに入っているときに、そのスイッチを1秒間長押しします。
直前の録音を取り消されます。再びスイッチを長押しし、録音をやり直します。
- 1 Switch Looperスイッチを素早く2回押します。
再生/録音が停止し、LEDが白で点灯してループがメモリーに保存されたことを示します。
- ルーパー再生/録音を停止させている間に、そのスイッチを1秒間長押しします。
直前の録音が消去され、LEDが薄暗い白色で点灯します。

Shuffling Looperを使用する

パート・ルーパー、パート・サンプラー、パート・パフォーマンス・インストルメントというように、Shuffling Looperは録音したループを分割し、それらのスライス(断片)をランダムに並び替え、オクターブ・シフト、リバーブ、リピート等をコントロールすることができます。

- Shuffling Looperブロックをサウンドへ加え、ストンプモードでフットスイッチへ割り当てます。
[51ページ「クリック・バイパス・アサイン」](#)参照。
- ノブ1(Slices)を回して、ループを分割する際のスライス(断片)の数を設定します。
- フットスイッチを押して録音を開始します。
LEDが赤色で点灯し、ループが録音中であることを示します。
- ループの録音が終了したら、フットスイッチを押します。
LEDが緑色で点灯し、分割されたループのシーケンスを直ちに再生します。

- 再生中に、以下のノブを調節します(またはエクスプレッション・ペダル等のコントローラーにそれらを割り当てます)。
 - Slices—ループを分割する際のスライス(断片)の数を設定します。
 - SeqLength—ループさせる前のシーケンスのステップ数を決定します。
 - Shuffle—スライスのシャッフル/並び替えの挙動を決定します。
 - Octaves—スライス再生時のオクターブを上下させる挙動を決定します。
 - Reverse—スライス逆再生時の挙動を決定します。
 - Repeat—スライスのリピートの挙動を決定します。
 - Smoothing—高めの値に設定すると、スライス間をスムーズにシンセパッドのようなオリティが得られます。低めの値に設定すると、トランジェントが維持されます。ポップやクリック音を避けるには高めに設定した方が良いでしょう。
 - Seq Drift—スライスの再生後、スライスを変化させる挙動を決定します。
 - Playback—ループ・シーケンスの再生レベルを設定します。
 - Low Cut and High Cut—これらを調節して、ループ再生時に低周波数または高周波数を取り除きます。

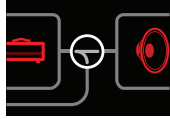


ヒント: ループでピッチとリバーブ効果のみを使用する場合は、Shuffleを0%まで下げ、SlicesとSeqLengthを同じ値で設定します。

- もっと変化させて楽しみたいですか? ループの再生中にスイッチを押すと、スライスのシーケンスがランダムに変化します。
- Looperスイッチを素早く2回押します。
再生/録音が停止し、LEDが白で点灯してループがメモリーに保存されたことを示します。もう一度押すとリスタートします。
- ループの再生中または停止中に、スイッチを長押しします。
録音が消去され、LEDが薄暗い白で点灯します。

スプリット

パラレル・パスが作成されるたびにスプリット・ブロックが出現しますが、選択されている場合のみ表示されます。



Helixには4種類の異なるSplitブロックがあります。およびDynamic。

Y 初期設定により、信号はパスA(上)とB(下)へ均等に送られます。個々のBalance(パン)オプションを使用することで各パスへ送信されるステレオバランスをコントロールすることができます。

A/B 信号をパスA(アッパー)およびB(ロワー)に別々の量で送れます。

Crossover 高域の周波数はパスA(アッパー)へ、低域の周波数はパスB(ロワー)へ送られます。

Dynamic クロスオーバーと同様ですが、オーディオ・コンテンツがオーディオ**Threshold**を超えていれば、パスAへ送られ、コンテンツがオーディオスレッシュホールドを超えていなければパスBへ送られます。

Split > Yセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Balance A	パスA(上)に送信される信号のステレオ・バランス(パン)を調節します。
2	Balance B	パスB(下)に送信される信号のステレオ・バランス(パン)を調節します。

スプリット>A/B設定

ノブ	パラメーター	説明
1	Route To	パスAとパスBに送られる信号の量を決定します。ノブを押すと均一にスプリットされます。

スプリット>クロスオーバー設定

ノブ	パラメーター	説明
1	Frequency	この周波数以上の信号はパスA(アッパー)へ送られ、この周波数以下の信号はパスB(ロワー)へ送られます。
2	Reverse	これがオンになっている場合、パスのアサインが逆になります(クロスオーバー周波数以上の信号はパスB(ロワー)へ送られ、クロスオーバー周波数以下の信号はパスA(アッパー)へ送られます)。

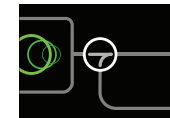
Split > Dynamicセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Threshold	Thresholdボリューム・レベルを下回る信号は全てパスAへルートされます。このスレッシュホールドを上回る信号は全てパスBへ送信されます。
2	Attack	信号がスレッシュホールドに達した際の、パスBへルートさせる信号の速度を決定します。
3	Decay	信号がThresholdを下回った際の、パスAへ戻す信号の速度を決定します。
4	Reverse	オンの場合、パスの割り当てを逆にします(Threshold値を超えた信号はパスBに送られ、Threshold値を下回る信号はパスAに送られます)。

注記: エフェクト・タイプのブロックと同様に、Splitブロックはバイパスさせることが可能であることに加え、そのためのバイパスの割り当てを作成することもできます。バイパスした場合、使用しているSplitタイプに関係なく、そのブロックは左右両方の信号を均一に両方のパスへ送信します。

マージ

パラレル・パスが作成されるとマージ>ミキサー・ブロックが出現しますが、選択されている場合のみ表示されます。



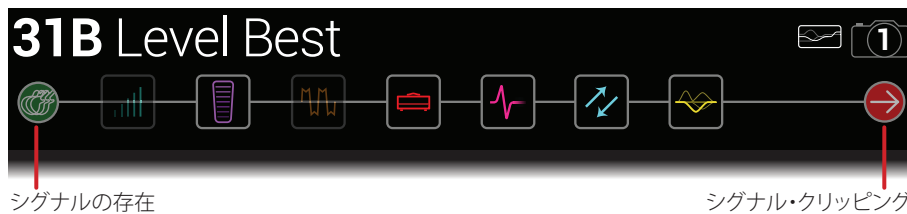
ノブ	パラメーター	説明
1	A Level	パスA(アッパー)の出力音量を調整します。
2	A Pan	パスAの左右ステレオ・バランスを調整します。
3	B Level	パスB(ロワー)の出力音量を調整します。
4	B Pan	パスBの左右ステレオ・バランスを調整します。
5	B Polarity	パスBの極性を反します。通常これは「ノーマル」に設定してください。
6	Level	マージ・ブロックの全体の音量を調整します。

ブロック・レベル・インジケータとメーター

Helixには、特定のブロックタイプのためのリアルタイム・レベルのインジケータとメーターが含まれています。これらはトーンのシグナルフロー全体を視覚で確認することができるため、ステージ上でゲインを最適化するのにとても便利です。

シグナルの存在とクリップインジケータ

バスInputおよびOutputブロック用 – これらのブロックは全体が緑色で表示された場合は信号が存在していることを意味し、全体が赤色の場合はインプットが熱過ぎることを意味します。クリッピングが示された場合は、赤色で示されているInput/Outputブロックの前および/または、その箇所のシグナルレベルを下げてください。

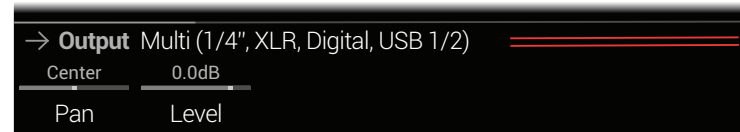
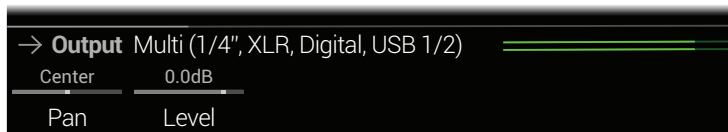


Send/Return – Send, ReturnとFX Loopブロック用 – これらのブロックタイプのいずれかのシグナルレベルが高すぎる場合は、常にクリップインジケータとして、全体が赤色で表示されます。クリッピングが示された場合は、赤色で示されているSend/Returnブロックの前と/または、その箇所のシグナルレベルを下げてください。



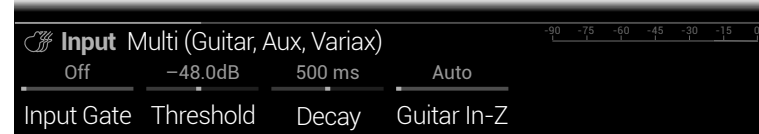
レベルメーター

Output, SendまたはFX Loopタイプのブロック用 – シグナルフロー内でこれらのブロックタイプの1つを選択すると、Helixのホーム画面の下部に位置するインスペクター部分に表示されます。メーターが出力レベルを計測し、シグナルレベルが正常の場合は緑色で表示します。シグナルが熱過ぎると、メーターはクリッピングを警告する赤色で表示します。モノラルのブロックには1本のメーターバーが表示され、ステレオのブロックには2本のバーが表示されます。



ゲイン・リダクション・メーター

Dynamics-CompressorとInput Gateタイプのブロック用 – メーターは、エフェクトによって適用されるゲインリダクションのdB量を測定し、コンプレッションとゲートパラメータを調整するのに役立つ指標を提供します。モノラルおよびステレオDynamicsモデルには1本のゲイン・リダクション・メーターが表示され、3-Band Compモデルには3本のメーターが表示されます(周波数帯域毎に1本のバー)。



米国における登録商標について

本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

5150 は ELVH Incの登録商標です。

Acoustic は GTRC Services, Incの登録商標です。

Aguilar は David Boonshoftの登録商標です。

AKG及びDigitech WhammyはHarman International Industries, Incの登録商標です。

Arbiter は Sound City Amplification LLCの登録商標です。

Ashly は Ashly Audio, Incの登録商標です。

Binson, Dytronic, LA-2A及びTeletronixはUniversal Audio, Incの登録商標です。

Beyerdynamic は Beyer Dynamic GmbH & Co. KGの登録商標です。

Bogner及びÜberschallはBogner Amplificationの登録商標です。

BOSS及びRolandはRoland Corporation U.Sの登録商標です。

CarvinはCarvin Corp.の登録商標です。

Colorsound は Sola Sound Limited Corporation, UKの登録商標です。

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR及びUni-VibeはDunlop Manufacturing, Incの登録商標です。

Darkglass及びMicrotubesはDarkglass Electronics, TMI Douglas Castroの登録商標です。

DODは DOD Electronics Corporationの登録商標です。

Dr. Z は Dr. Z Amps, Incの登録商標です。

EBS は EBS Holdingの登録商標です。

EchoRec は Nicholas Harrisの登録商標です。

Electrixは、米国およびその他の国・地域におけるIVL Technologies, Ltd.の商標または登録商標です。

Electro-HarmonixはNew Sensor Corpの登録商標です。

Electro-Voice は Bosch Security Systems, Incの登録商標です。

Eminence はEminence Speaker, LLC.の登録商標です。

Engl は Beate AusflugとEdmund Englの登録商標です。

Eventide は Eventide Incの登録商標です。

Fane はFane International Ltdの商標です。

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb及びSunnはFender Musical Instruments Corp.の登録商標です。

Fulltone は Fulltone Musical Products, Incの登録商標です。

Gallien-Krueger は Gallien Technology, Incの登録商標です。

Gibson及びMaestroはGibson Guitar Corpの登録商標です。

Heil Sound は Heil Sound Ltdの登録商標です。

Hiwatt は Simon Gilesと9574565 Canada Inc.の登録商標です。

Ibanez は Hoshino, Incの登録商標です。

Klon は Klon, LLCの登録商標です。

Korg は Korg, Incの登録商標です。

Leslie は Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltdの登録商標です。

Marshall は Marshall Amplification Plcの登録商標です。

Matchless は Matchless, LLCの登録商標です。

MAXON は Nisshin Onpa Co., Ltdの登録商標です。

Mesa/Boogie, Lone Star及びRectifierはMesa/Boogie, Ltd.の登録商標です。

Moog及びMoogerfoogerはMoog Music, Incの登録商標です。

Musitronics は Mark S. Simonsenの登録商標です。

Mu-Tron は Henry Zajacの登録商標です。

Neumann は Georg Neumann GmbHの登録商標です。

Orange は Orange Brand Services Limitedの登録商標です。

Park は AMP RX LLCの登録商標です。

Paul Reed Smith及びArchonはPaul Reed Smith Guitars, LPの登録商標です。

Peavey は Peavey Electronics Corporationの登録商標です。

RevvはRevv Amplification Inc.の登録商標です。

RMC は Richard McClishの登録商標です。

Royer は Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labsの登録商標です。

Sennheiser は Sennheiser Electronic GmbH & Co. KGの登録商標です。

Shure は Shure Incの登録商標です。

Silvertone は Samick Music Corporationの登録商標です。

Supro は DAG Audio Group LLCの登録商標です。

TC Electronic は MUSIC Group IP Ltdの登録商標です。

Tech21はTech21 Licensing Ltd.の登録商標です。

Timmy は Paul Cochrane AKA PAULAUDIOの登録商標です。

Trainwreck は Scott Alan FischerとMona Fischerの登録商標です。

Tube Screamer は Hoshino Gakki Co. Ltdの登録商標です。

Tycobrahe は Kurt Stierの登録商標です。

Vox は Vox R&D Limitedの登録商標です。

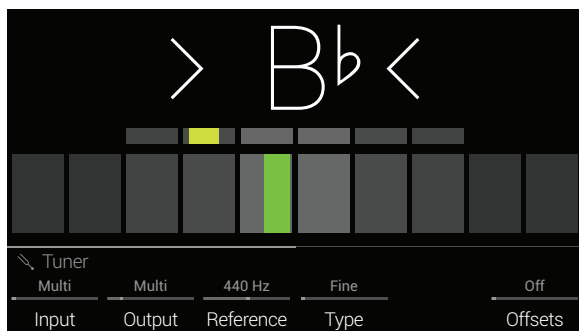
Way HugelはSaucy Inc.の登録商標です。

Xotic は Prosound Communications, Incの登録商標です。

チューナー

Helixには、Fine (以下に示す)、CoarseおよびStrobeの3種類チューナーが搭載され、Tuner Settingsの4ノブで選択することができます。下記の表を参照してください。

1. チューナー画面が表示されるまでTAPフットスイッチを押し続けてください。



2. ギターで単音を出します。

中央より左に位置したボックスが赤色または黄色で点灯した場合は弦がフラットです。中央より右に位置しているボックスが赤色または黄色で点灯した場合は弦がシャープです。下の列の中央のボックスの1つが緑色で点灯したら、上の小さいバーを使用してより正確なチューニングを行います。両方の矢印が点灯していれば、弦のチューニングは完璧です。

3. チューナー画面から移動するには、フットスイッチを押し続けてください(どれでも構いません)。チューナーの設定は全てグローバルです。

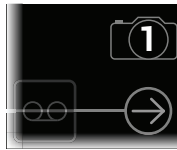
ヒント: お気に入りのペダルやラックタイプのチューナーがあり、Helixのチューナーではなくそちらを使いたい場合には、センド1、2、3、4のいずれかをチューナーのインプットに接続し、ノブ2 (Tuner Out) を回してそのセンドを選択してください。TAPスイッチを押すたびに、Helixは信号を自動的にお気に入りのチューナーへルーティングしてくれます。

チューナー設定

ページ	ノブ	パラメーター	説明
1	1	Tuner In	チューナーがどのインプットからの音を聞かかを設定します。通常はギター、AUX、およびVariaxを同時に聞く「マルチ」を選択するといいでしょ。
	2	Tuner Out	チューナー画面を使用している際にどのアウトプットを有効にするかを設定します。チューニング中に音を出したくない場合は「ミュート」を選択してください。通常はインプットを1/4、XLR、デジタル、およびUSB 1/2にルーティングしてくれる「マルチ」を選択するといいでしょ。
	3	Reference	標準の400Hz以外でチューニングしたい場合は425Hz~455Hzから選択できます。
	4	Type	3つのチューナータイプから選択します: Fine (カラーの変わる、ファインチューニング・バー付き針式、初期設定)、Coarse (カラーの変わる針式チューナーファインチューニング・バー無し) またはStrobe。チューナーは5弦ベースに対応し、21.83Hz (low F)まで正確にチューニングします。
	6	Offsets	ページ2に表示されているチューナーオフセットが有効になります。
	2	1	String 6 Offset
2		String 5 Offset	
3		String 4 Offset	
4		String 3 Offset	
5		String 2 Offset	
6		String 1 Offset	

スナップショット

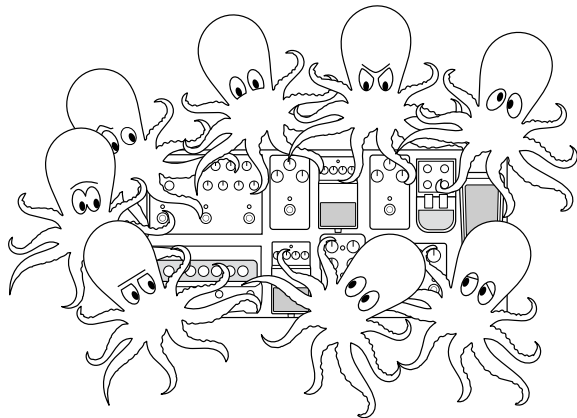
カメラアイコンが画面右上の隅に表示されます。数字が現在のスナップショットを示します。



スナップショットとは

スナップショットはメモリーの中に存在するプリセットです。

8匹のタコをペットにしていると想像してみてください。あなたのアンプとペダルボードの周りで、どれもクネクネしていると。ペダルを自分で操作している間にうっかりタコの触手を踏んでしまうかもしれません。代わりにあなたが「よし、お前ら、ここでバースだ、いけ!」と指示を出すと、タコ達は一齐に動き出し、あなたのソングのバースが、スピルオーバー・ディレイとリバーブ・トレイルで全てがシームレスに流れるように、最適な設定を試みてペダルのオンオフを切り替え、いくつかのペダルをオフにし、全てのアンプとペダルのノブを調節していくのです。そこであなたは「コーラスの用意…今だ!」と声を出すとタコ達は瞬時にあなたのソングのコーラスのために全てを微調整し始めます。これがスナップショットの能力です。



唯一、あなたのタコ達/スナップショットに出来ないことが、ペダルボードの配置換え、あるいはエフェクトやアンプを別のものと交換することです(両方のエフェクト・ブロックが同じサウンドに存在しない限りは)。

各メモリーが最大64個までのパラメータをスナップショットへ割り当てられるのは、8匹のタコがそれぞれ8本の触手を持つことと同じです。タコ達は個別のグループとして8つのオン/オフ状態とメモリー毎の微調整の設定を記憶することができます。それが、Helixはメモリー毎に8つのスナップショットを持つということです。

Helix内の8つのスナップショットそれぞれが、現在選択しているメモリー内の、以下を含む特定のエレメントの状態を保持して呼び出します。

- **Block Bypass**—フットスイッチの割り当てに関わらず、全ての処理ブロック(ルーパーを除く)のバイパス(オン/オフ)状態。

注記: ブロックのバイパス状態は、スナップショット毎に自動的に保存され、リコールされます。オプションとして、ブロックのバイパス状態をスナップショットの影響から除外できます。次の「[スナップショットとブロック・バイパス](#)」を参照してください。

- **Parameter Control**—コントローラーに割り当てたパラメータの値(各メモリーで64個まで)。
- **Command Center**—インスタントMIDI CC, Bank/Prog, MMC, CV Out, Qwerty HotkeyおよびHX Looperメッセージ値に加え、CC Toggle, CV ToggleおよびExt Ampメッセージの状態(薄暗いまたは点灯)。「[コマンド・センター](#)」参照。
- **Tempo**—「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」> Tempo Selectが「Per Snapshot」に設定されている際は、現在のシステムテンポ。(初期設定は「Per Preset」です。)

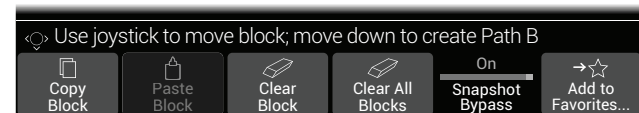
スナップショットは、全て同じメモリーの中でどのように構成したかによって、**同じトーンを8つのバリエーション、8つの全く異なるトーンやどのようなコンビネーションであっても動作させることができます**。多くの場合、1つのメモリーのスナップショットは1曲に必要な様々なトーン全てに対応します。

重要! スナップショットを使用して、同じフットスイッチに複数のブロックが割り当てられることから、予想外の結果に至る事があります。例えば、フットスイッチ2が Delay (オン) と Reverb (オフ) ブロックを切り替え、スナップショットが Reverb をオンにすると、フットスイッチ2は突然両方のブロックをまとめてオンとオフにしようとします。

スナップショットとブロック・バイパス

スナップショットで特定のブロックのバイパス状態をコントロールしたくない場合もあるかもしれません。つまり、手動でオンとオフを切り替えたいときです。例えば、特定のスナップショットでブロックがオンになるかオフになるかどうかを心配せずに、いつでもBoostブロックを手動でコントロールしたいという場合です。

1. ホーム画面で処理ブロックをシグナルフロー内で選択して、ACTIONを押します。
2. ノブ5 (Snapshot Bypass)を回してそのブロックの動作を設定します。

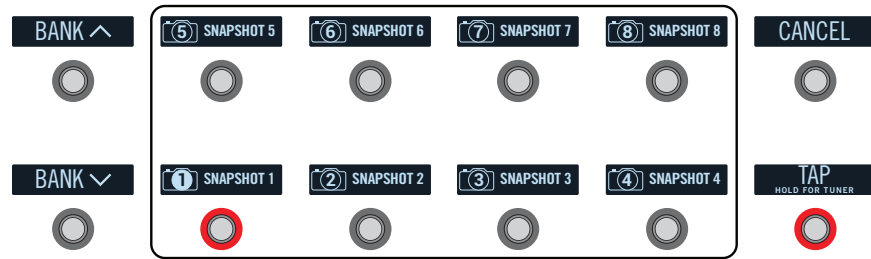


初期設定により、自動的にこれらのバイパス状態をスナップショットを通じてコントロールするように、全てのブロックは「On」に設定されています。「Off」に変更すると、選択したブロックのバイパス状態のスナップショットのコントロールが無効になります。

スナップショットを使うスナップショットを使う

1. BANK へとBANK へを同時に押してスナップショット・フットスイッチ・モードへ入ります。

中央の8個のフットスイッチが点滅し、スナップショットを選択する準備ができたことを示します。現在選択したスナップショットのフットスイッチが赤で点灯し、カメラレンズが反転表示されます。



2. 8つのスナップショットスイッチのいずれか1つを押して異なるスナップショットを選択します。

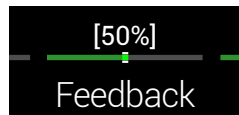
注記: スナップショット・フットスイッチを1つ選択した後、そのフットスイッチが見えなくなるのを防ぐ場合は、「Global Settings > Footswitches」> のノブ4 (Snapshot Mode Switches)を「Manual Return」に設定します。この場合、Helixはフットスイッチ6 (Cancel)を押さない限りSnapshotフットスイッチモードに留まります。

あるいは、PRESETSノブを押してから、5 (Select Snapshot)ノブを回してください。

注記: まだ変更を加えていないスナップショットを選択すると、元のスナップショットと同じように表示されます。新しくスナップショットを編集すると(例えば、アンプまたはエフェクトブロックを有効化またはバイパスすることにより)、直ちにスナップショットは「アクティブ」になり、変更を記憶します。

3. 以下の操作を一回、または数回行なうことで、サウンドを調節します。

- ストンプモード・フットスイッチ、またはBYPASSボタンを押して、幾つかのブロックをオンまたはオフにします。
- ノブを押しながら回すことで、それらのパラメータがスナップショット・コントローラーに割り当てられます。パラメータ値が白色で括弧書きと共に表示されて、割り当てられたことを示します。



- Command Centerページで、Instantメッセージの値を調節する、CC Toggle、CV Toggle、Ext Amp、Qwerty HotkeyまたはあるいはHX Looperへ割り当てられたフットスイッチを押します。これらのコマンド・センターの割り当てメッセージは、スナップショットが呼び出されたときに送信されます。「コマンド・センター」を参照してください。



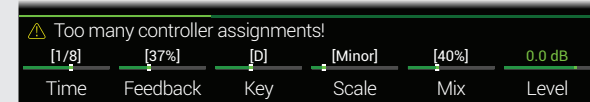
ショートカット: ACTIONを押しながらパラメータノブを押せば、素早くコントローラーの割り当て(Snapshotsコントローラーを含め)を外すことができます。値がカラー表示され、コントローラーは何も割り当てられていないことを示します。



注記: Snapshotsコントローラーを手動で割り当てすることもできます。「コントローラー・アサイン」ページから、好きなブロックとパラメータを選択し、ノブ2 (Controller) を回して「Snapshot」を選択します。



注記: 各メモリーは、スナップショットによってコントロールされるパラメータを含め、最大64のコントローラー割り当てを持つことができます。もしも65番目を追加しようとする、ヘッダーに「Too many controller assignments!」が表示されます。



その場合、いずれかのコントローラーの割り当てを外して空きを確保しなければなりません。「ブロック・コントローラー・アサインをクリアする」または「全てのコントローラー・アサインをクリアする」を参照してください。

4. 最初のスナップショットに切り替えます。

Helixは即座に、そしてシームレスに以前の状態に戻ります。



注記: 「Global Settings > Preferences」> Snapshot Editsを「Discard」へ変更してある場合、別のスナップショットを選ぶ前にそのサウンドを保存する必要があります。保存していない場合、編集内容は破棄されます。

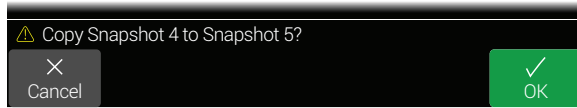
スナップショットのコピー / ペースト

一からスナップショットを新たに作る代わりに、既存の一つを別のスナップショットの位置へコピーした後、ほんの幾つかを微調整する方法もあります。これには二つの方法があります。


フットスイッチからスナップショットをクイックコピー / ペースト

1. BANK へとBANK へを同時に押してSnapshotフットスイッチモードへ入ります。

2. コピーしたいスナップショットに対応したフットスイッチをタッチしている間に、上書きしたいスナップショットに対応したフットスイッチを軽くタッチしてすぐ放します。ダイアログパネルが表示されます。

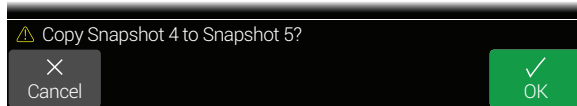


3. ノブ6 (OK)を押します。

 **注記:** フットスイッチの「タッチ」動作は、[「Global Settings > Footswitches」](#)

フロントパネルからスナップショットをコピー / ペーストする

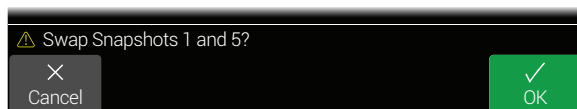
1. PRESETSを押してSetlistメニューを開き、ノブ5 (Select Snapshot)を押してコピーしたいスナップショットを選びます。
2. ACTIONボタンを押してからノブ1 (Copy Snapshot)を押します。HelixはSetlistメニューへ戻ります。
3. ノブ5 (Select Snapshot)を回して上書きしたいスナップショットを選びます。
4. ACTIONボタンを押してからノブ2 (Paste Snapshot)を押します。ダイアログパネルが表示されます。



5. ノブ6 (OK)を押します。

スナップショットを取り替える

1. 取り替えたい2つのスナップショットに対応したスイッチにタッチ (押し込まず)して以下のダイアログを表示させます。

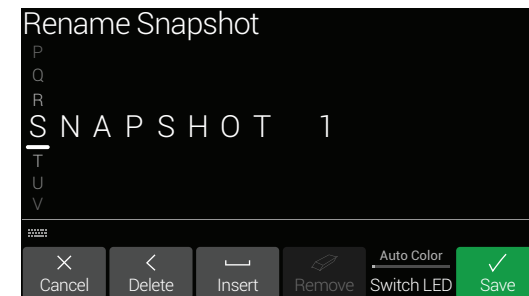


2. ノブ6 (OK)を押します。

スナップショット・フットスイッチの名称と色をカスタマイズする


「SNAPSHOT 1」と「SNAPSHOT 2」の違いを覚えておかなくても済むように、スナップショットの名前を、「VERSE」、「BIG SOLO」または「D. IGLOO」等、わかり易い名前に変えておくとう便利です。フットスイッチのLEDの色で識別できるようにカスタマイズするのも良い方法です。

1. PRESETSを押してSetlistメニューを開きます。
2. ノブ6 (Rename Snapshot)を押します。Rename Snapshot画面が表示されます。



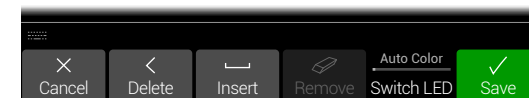
ジョイスティックを左右に動かしてカーソルを移動させます。スナップショット名は10文字に制限されています。

ジョイスティックを回転させ (あるいは上下に動かして)、選択した文字を変更します。ノブ2 (Delete)を押して選択した文字を消去し、以下全ての文字を左へシフトさせます。スペースを挿入する、または以下の全ての文字を右へシフトさせる場合は3 (Insert)ノブを押します。

 **ショートカット:** ジョイスティックを押して「A」、「a」、「0」、「[SPACE]」を切り替えます。

ノブ4 (Remove)を押してカスタム名前を外します。カスタマイズした名前が付けられるまで、Removeはグレイアウトで表示されます。

3. フットスイッチのLEDの色を変更したいときは、ノブ5 (Switch LED)を回して色を選択します。「Auto Color」の初期設定は赤色です。



4. ノブ6 (Save)を押します。スナップショットの名前とLEDの色は、そのサウンドを保存した時点でのみ保持されます。

スナップショットを保存する

SAVE を 2 回押してプリセットを保存します。

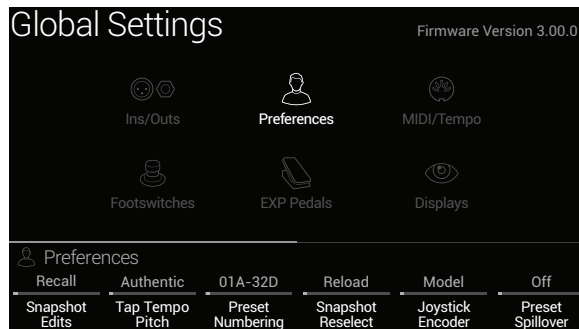
プリセットを保存する事でその8つのスナップショット全てが自動的に保存されます。

注意: メモリーを選ぶことで、プリセットが保存された時にアクティブだったスナップショットがリコールされます。

スナップショット・エディットの動作を設定する

スナップショット2(バース)で幾つか変更を加えると仮定します。Delayブロックをオンにして、Modブロックをオフに切り替え、AmpブロックのGainパラメーターをVariaxのトーンノブ側で調整する等です。ここでスナップショット4(コーラス)に切り替え、次に第2のバース用にスナップショット 2 へ戻ります。Helix はこれらの変更をリコールする、またはスナップショット2 を、前回、プリセットが保存された際の状態へ戻す、のどちらだと思いますか？ ここに正しい答えはありません、Helixに選択させてください。

1. 三を押してからノブ6 (Global Settings)を押します。
2. ジョイスティックを動かしてPreferencesサブメニューを選びます。



3. ノブ1 (Snapshot Edits) を回してスナップショットのエディット動作を設定します。
 - ・ Recall—スナップショットからスナップショットへジャンプすると、どのスナップショットのエディットでもリコールされ、最後にそこを離れた状態のまま表示されます (初期設定)。
 - ・ Discard—スナップショットからスナップショットへジャンプすると、どのスナップショットのエディットでも放棄され、最後に保存された設定のまま表示されます。Snapshot Edits が「Discard」に設定されている状態で、1つのスナップショットに加えた変更を保存しておきたい場合は、他のスナップショットを選択する前にSAVEを2回押します。

ホーム画面のカメラアイコンでSnapshot Edits 設定が一目で分かるように表示されます。「Recall」に設定されていると、カメラはグレイ表示です。「Discard」に設定されていると、カメラは赤で表示されます。



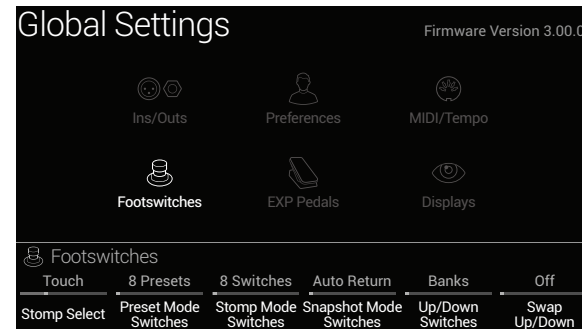
ショートカット: BYPASSを押しながら SAVEを押すと、いつでもこのセッティングに切り替えることができます。

Snapshot Reselect

この「[Global Settings > Preferences](#)」 > Snapshot Reselectパラメータの追加により、スナップショット・フットスイッチをより自由に使用することができます。例えば、スナップショット2(バース)で演奏している場合、次にスナップショット4(コーラス)を押してそれを読み込む、と仮定します。スナップショット4フットスイッチを再び押すと、どうなるでしょう？ Snapshot Reselectが初期設定の「Reload」に設定されている場合、通常通り、スナップショット4が再び読み込まれます。ところが、これを「Toggle」に設定しておく、その前に読み込んだスナップショット(この例では、スナップショット2)を読み込みます。そしてスナップショット4フットスイッチを連続して押すことで、スナップショット2とスナップショット4が交互に切り替わって読み込まれるのです。

プリセット、スナップショットと Stomp スイッチをアレンジする

1. 三を押してからノブ6 (Global Settings)を押します。
2. ジョイスティックを動かしてFootswitchesサブメニューを選びます。



3. 2 (Preset Mode Switches)ノブを回して中央の8個のスイッチをカスタマイズします。

- **8 Presets**—メモリーの2つのバンク(初期設定)
- **Preset/Stomp**—一番上の列にあるメモリーの1つのバンクが一番下の列のStompモードから切り替わります。
- **Stomp/Preset**—一番上の列のStompモードから、一番下の列のメモリーの1つのバンクへ切り替わります。
- **Preset/Snap**—一番上の列にあるメモリーの1つのバンク、一番下の列のスナップショット1~4。
- **Snap/Preset**—一番上の列にあるスナップショット1~4、一番下の列のメモリーの1つのバンク。
- **Snap/Stomp**—一番上の列にあるスナップショット1~4、一番下の列のStompモードから切り替わります(以下のイメージ参照)。
- **Stomp/Snap**—一番上の列にあるStompモードから、一番下の列のスナップショット1~4へ切り替わります。
- **8 Snapshots**—スナップショット1~8。



4. ノブ5 (Up/Down Switches)を回してフットスイッチ1と一番左の7をカスタマイズします。

「Banks (Bank Queue)」、「Presets」または「Snapshots」を選びます(上記のイメージ参照)。

ショートカット: フットスイッチ1と7の両方を長押しすると、いつでもBANK PRESET ▲/▼、またはSNAPSHOT ▲/▼へ切り替えることができます。

5. ノブ6 (Swap Up/Down)を回してOnにすると、フットスイッチ1とフットスイッチ7の動作が逆になります。

Onに設定すると、フットスイッチ7は次のスナップショット(上)を選択し、フットスイッチ1は前のスナップショット(下)を選択します。

ショートカット: フットスイッチ1とフットスイッチ7の両方を2秒間(押し込まずに)タッチして、▲/▼の動作を入れ替えます。

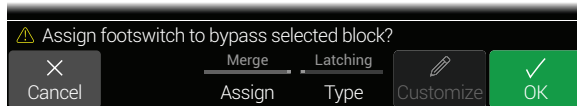
クリエイティブなスナップショットの使い方のヒント

- スナップショットの明らかな使用目的は曲の特定箇所を指定する事です。例えば、スナップショット1をイントロ、スナップショット2をバース1、スナップショット3をコーラス等へ指定します。
- Delay、Reverb、またはFX Loops ブロックのTrails/パラメーターをオンにすることでスナップショット間のスピルオーバーをシームレスにすることができます。
- 「SNAPSHOT (X)」というような曖昧な名称では詳細が分かりません。スナップショットのネームは必ず付けてください。[「スナップショット・フットスイッチの名称と色をカスタマイズする」](#)参照。
- これ以上調節するとせつかくのトーンが台無しになるか、またはより良くなるか悩みますか? スナップショットは、ギターをひく手を離さなくてもトーン間のマイナーチェンジを比較できる画期的な方法です。
- 外部アンプのチャンネルを切り替えたいけど、それにあてたフットスイッチを無駄にしたいくないですか? スナップショットがリコールされると、MIDI、CVとExt Amp Instant ⚡メッセージ(Command Center)は自動的に送信されます。
- スナップショット毎にHarmony Delayブロックの中に違うキーを設定する、またはPitchブロックの中にインターバルを設定する。
- スナップショット毎に違うVariacモデル(またはチューニング)を設定する。
- 曲全体を通してボリュームを維持することが困難ですか? スナップショット毎にOutputブロックのLevel/パラメーターを設定します。
- Looperブロックを含むサウンド内で、Command Centerを開き、スナップショット7に割り当てられたHX Looper - Playメッセージ及びスナップショット8に割り当てられたHX Looper - Stopメッセージを使用してInstant ⚡コマンドを作成します。ここでループを録音し、スナップショット7と8を切り替えてループを再生して停止します(これら2つのスナップショットで発生するように、追加で他のアクションと共に設定することもできます)。

バイパス・アサイン

クリック・バイパス・アサイン

1. ホーム画面でジョイスティックを使用してフットスイッチにアサインしたいブロックを選択してください。
Input、Output及びMergeブロックをフットスイッチに割り当てることはできません。どのSplitブロックタイプでもフットスイッチに割り当てることができます。バイパスされている場合、シグナルは均一にスプリットされてパスA(上)およびパスB(下)の両方ヘルートされます。
2. FS6 (MODE) を踏んでストンプ・モードを選択してください(まだ選択されていない場合)。
3. 次のダイアログが出るまで、希望のフットスイッチに触れたままで(押すのではなく)いてください。



そのフットスイッチにすでにアサインされているブロックを別のブロックと差し替えたい場合、ノブ4 (Assign) を「Replace」まで回してください。それ以外の場合は、同じスイッチに複数のブロックをアサインできる「Merge」のままにしておいてください。

スイッチの動作を変更したい場合は、ノブ5 (Type) を「モーメンタリー」または「ラッチング」に変更してください。

Momentary スイッチを押している間、ブロックはバイパス(すでにバイパスの場合は有効に)になります。

Latching スイッチを押すたび、ブロックはバイパス(すでにバイパスの場合は有効に)になります。初期設定ではこれになっています。

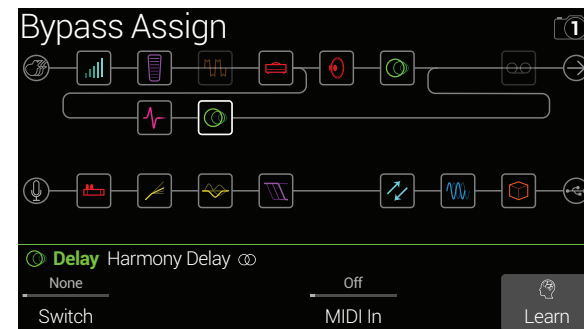
4. ノブ6 (OK) を押してください。

注記: フットスイッチの「タッチ」動作は、[「Global Settings > Footswitches」](#)のStomp Selectパラメータを使用して無効にすることができます。

マニュアル・バイパス・アサイン

Stompモードでは、フットスイッチでエフェクトブロックのオン・オフを切り替えることが一番の方法です。しかし、Helixは、エクスプレッション・ペダルを動かす、またはVariaxギターのパリウムまたはトーンノブを動かすことで、ブロックを自動的に有効化またはバイパスさせることもできます。例えば、EXP 1をヒールダウンの位置よりも前方へ踏み込むことでWahまたはPoly Whamブロックを有効化させ、EXP 1をヒール位置へ戻すことで再びバイパスさせることができます。

1. を押してメニューを開きます。
2. ノブ1 (Bypass Assign)を押します。
Bypass Assign画面はホーム画面と良く似ています。



3. ジョイスティックを動かしてバイパスさせたいブロックを選びます。
Input、OutputとMergeブロックはバイパスさせることも、バイパスを割り当てることもできません。プロセッシングまたはSplitブロックタイプは、バイパスさせることもバイパスを割り当てることも可能です。Splitブロックがバイパスされている場合、シグナルは均一にスプリットされ、パスA(上)とパスB(下)の両方ヘルートされます。
4. 1 (Switch)ノブを回して希望するフットスイッチ、エクスプレッションペダル、またはVariaxノブを選択します。(あるいは、ノブ4を使用してブロックのバイパスをMIDI経由でコントロールすることもできます。ステップ5を参照してください。)

None バイパスの割り当てを外します

Footswitch 2~11 ストンプ・モード・フットスイッチを踏むことでブロックのオン・オフが切り替わります。

フットスイッチ2~5または8~11を選択するとノブ2 (Type)が表示されます。**ノブ2を回して「Momentary」または「Latching」を選択します。**Momentaryに設定すると、そのブロックはスイッチを押している間、バイパスされます(または、既にバイパスされている場合は有効になります)。Latchingに設定すると、そのブロックはスイッチを押すたびに、バイパスされます(または、既にバイパスされている場合は有効になります)。

注記: フットスイッチタイプ(MomentaryまたはLatching)は割り当て毎ではなく、フットスイッチ毎で決定します。

EXP Toe ブロックのバイパスをオンボードペダルのトウスイッチに割り当てるように選択することもできます。とはいえ、その動作は常に「Latching」です。

注記: Volume Pedal, Pan, Wah, Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを追加すると、自動的に「EXP Toe」に割り当てられます。

EXP Pedal 1, 2 または3 エクスプレッション・ペダルを動かせば、自動的にそのブロックは有効化(またはバイパス)されます。

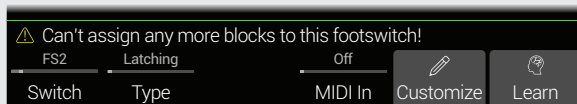
EXP Pedal 1, 2または3を選択するとノブ2 (Position)とノブ3 (Wait)が表示されます。Positionはどの位置までエクスプレッション・ペダルが踏み込まればブロックを有効化またはバイパスさせるかを決定します。0%はヒールダウン、99%はトウダウンです。Waitはそのブロックをバイパスさせるまでのくわいが待つかを決定します。例えば、ワウを効かせたソロの最中に、ヒールがダウン位置に触れるたびにワウをオフにはしたくないはずだ。

Variax Vol, Variax Tone Variaxのボリュームまたはトーンノブを動かせば、自動的にそのブロックは有効化(またはバイパス)されます。

Variax VolまたはVariax Toneを選択するとノブ2 (Position)とノブ3 (Wait)が表示されます。Positionはどの位置までノブを回せばブロックを有効化またはバイパスさせるかを決定します。0%は完全に下げた位置(反時計回り)、99%は完全に上げた位置(時計回り)です。Waitはそのブロックをバイパスさせるまでのくわいが待つかを決定します。

注記: フットスイッチ1および7への割り当てはいつでも行えますが、それが表示されるのは、Stomp Mode Switchesオプションを「10 switches」に設定されている場合に限りません(「[Global Settings > Footswitches](#)」を参照してください)。この設定がない場合、フットスイッチ1とフットスイッチ7は、BANK ▲とBANK ▼として表示されます。

注記: 各フットスイッチは最大8個の割り当てを持つことができます。9番目を加えようと試みると、ヘッダーに注意メッセージが表示されます:



ヒント: バイパスの動作を逆にしたい場合は、BYPASSを押します。その場合、そのブロックはエクスプレッション・ペダルまたはVariaxノブをPosition位置を超えて押されたときにバイパスされます。1つのエクスプレッション・ペダルに複数ブロックの割り当てが可能のため、ペダルを踏み込んだ異なる位置でいくつかのブロックをオンにし、その他をオフにすることができます。

5. 必要であれば、4 (MIDI In)ノブを回して、MIDI CCメッセージの着信で、ブロックのオン/オフを切り替えるように割り当てることも可能です。

受信するCC値0~63がブロックをオフに、値64~127がブロックをオンに切り替えます。MIDI CCの中にはグローバル機能に予め確保されているものもあり、選択できない場合もあるので注意してください。[74ページ](#)、「[MIDI](#)」参照。

ショートカット: または、ノブ6 (Learn)を押して、HelixへMIDIコントロールチェンジ・メッセージを送信します。その着信メッセージは自動的に選択されます。詳細は「[コントロール・アサイン](#)」をご覧ください。

バイパスの割り当てをクリアする

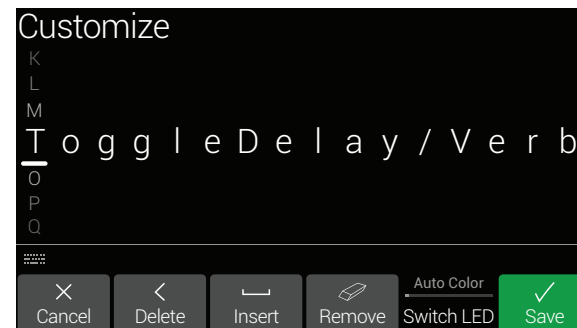
Bypass Assign画面から、最初に**ACTION**を押し、次にノブ1を押して現在選択しているブロックの割り当てを削除します。または、ノブ2を押してサウンド内の全てのブロックから全ての割り当てを削除します。



フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ

1. Bypass Assign画面から、ジョイスティックを使用してフットスイッチに割り当てられたバイパスのブロックを選び、ノブ5 (Customize)を押します。

カスタマイズ画面が表示されます。



ジョイスティックを左右に動かすとカーソルが動きます。

ジョイスティックを回す(または上下に動かす)と選択されている文字が変わります。
ノブ2 (Delete) を押すと選択されている文字が削除され、それ以降の文字が全て左にずらされます。

スペースを挿入する、または以下の全ての文字を右へシフトさせる場合はノブ3 (Insert) を押します。



ショートカット: ジョイスティックを押すと「A」、「a」、「0」、「[スペース]」へと一巡します。

カスタム・ラベルを削除するにはノブ4 (Remove) を押します。フットスイッチ・ラベルには通常のアサインされた内容が表示されます。

- フットスイッチのLEDの色をカスタマイズしたいときは、ノブ5 (Switch LED) を回して好きな色を選択します(または消灯させます)。

通常、これは「Auto Color」にしておくのが良いでしょう。

- ノブ6 (OK) を押ししてください。



ショートカット: フットスイッチへいずれかのアイテムが割り当てられていると、そのフットスイッチをタッチし続ける(押し込まず)と複製 Customize ボタンがノブ5の上に表示されます。

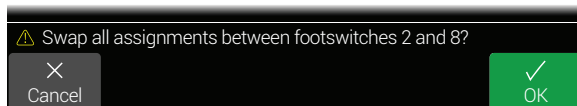


注意: フットスイッチは「[コマンド・センター](#)」画面 (またはHX Editアプリケーション) からでもカスタマイズすることができます。

フットスイッチを交換する

Stompモードフットスイッチの位置を変更したい(特に複数のアイテムが割り当てられている、カスタムラベルまたはLEDリングの色が設定されている等) 場合、全てを手動で割り当て直す代わりに、2つのフットスイッチ間で全ての割り当てを素早く交換することができます。

- Stomp モードフットスイッチのいずれか 2つにタッチ(押すのではなく)して以下のダイアログを表示させます。



- ノブ6 (OK) を押します。



注記: フットスイッチの「タッチ」動作は、「[Global Settings > Footswitches](#)」のStomp Selectパラメータを使用して無効にすることができます。

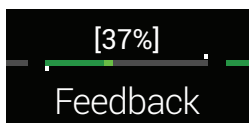
バイパス・アサインメントを作成する際のヒント

- フットスイッチに複数のブロックや他のアイテムを割り当てた場合、「MULTIPLE (X)」だけでは詳細が分かりません。忘れずにラベルをカスタマイズして明記するようにしてください。[[フットスイッチ・ラベルのカスタマイズ](#)]参照。
- 頻繁に1つのスイッチをオフにして他をオンにするといった動作を繰り返すのであれば、同じフットスイッチに両方のブロックを割り当ててから、一方を選択している間にBYPASSを押します。それにより、フットスイッチを押すことで一方をオフに、もう一方をオンに同時に操作することができます。1つのフットスイッチに最大8個のブロックを同時に割り当てることができます。
- Wahブロックは、エクスプレッション・ペダルを1%以上動かした時にだけ取り込むように割り当てます。Waitタイムは、ヒールダウンの位置に到達するたびに、自然な足の動きでワウをオフにしまわれないように、十分に長く設定してください。
- エクスプレッション・ペダルの異なる踏み込む位置または、Variacノブをどこまで回すかで、別のブロックを有効にしたり、バイパスするように設定することができます。実際に複数のOverdriveブロックを作動させ、1つをPosition 5%、次をPosition 30%、そしてまた1つをPosition 70%等で試してみます。
- フットスイッチを使用して2つのAmpまたはAmp+Cabブロックを切り替えると、アンプモデルの音が顕著に異なって聴こえる場合があります(実際のアンプと同じように!)。EQブロックを使用して、1つのAmpブロックの音をもう一方のAmpブロックの音に少し近づけ、そのバイパスを同じフットスイッチに割り当てます。
- エクスプレッション・ペダルのトウの位置に達したときのみオンになるように、Delayブロックを非常に高いFeedbackで割り当てます(またはVariacノブを時計回りにいっぱいまで回します)。たつぷりと悲鳴を。

コントローラー・アサイン

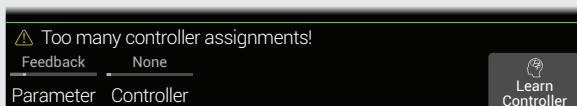
Helixには、演奏中にトーンをコントロールするためのさまざまなツールが用意されています。一番わかりやすいのは内蔵されているエクスプレッション・ペダル(多くの場合はワウまたはボリュームにアサインされています)ですが、パラメーターの2つの数値を切り替えるためにフットスイッチをアサインしたり、外部MIDIデバイスやJames Tyler Variax, Shuriken Variaxから、またはVariax Standardギターのボリュームやトーン・ノブからパラメーターをコントロールすることもできます。メモリー内の異なるスナップショットを選んだ際に、パラメーターを瞬時に変更することもできます

コントローラーにパラメータが割り当てられている場合、その数値は括弧書きで白く表示されます。白い点がスライダー・アイコンに表示され、コントローラーのMinおよびMax範囲値を示します(詳細については、次のセクションを参照してください)。



注記: Wah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを追加すると、自動的にEXP 1でコントロールするようにPositionパラメータを割り当てます。Volume PedalまたはPanブロックを追加すると、自動的にEXP 2でコントロールするようにPositionパラメータを割り当てます。

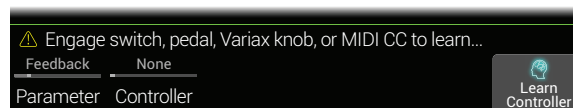
注: 各プリセットには最大64個までコントローラーをアサインできます。65個目を追加しようとすると、ヘッダーに「Too many controller assignments!(コントローラー・アサインが多すぎます)」と表示されます。



その場合、いずれかのコントローラーの割り当てを外して空きを確保しなければなりません。[「ブロック・コントローラー・アサインをクリアする」](#)または[「全てのコントローラー・アサインをクリアする」](#)を参照してください。

クイック・コントローラー・アサイン

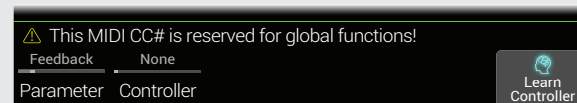
1. ホーム画面で、コントロールしたいパラメーターのノブを2秒押し続けてください。
コントローラー・アサイン・ページに飛び、ノブ1 (Parameter) の上にパラメーターが表示されます。
2. ノブ6 (Learn Controller) を押し続けてください。
ボタンのプレーン・アイコンが青く光り、ヘッダーには「Engage switch, pedal, Variax knob or MIDI CC to learn...」が表示されます。



3. Helixのエクスプレッション・ペダルを動かす、接続されているVariaxのボリュームまたはトーン・ノブを回す、ストンプ・モードのフットスイッチを踏む、キーボードからMIDI CCを送信などを行います。

コントローラーの名称がノブ2 (Controller) の上に表示されます。

注: Helixはグローバル機能用にいくつかのMIDI CCを取り留めています。これらCCはコントローラーとして使用できません。グローバル機能用に置き留められているCCを覚えようとすると、以下のダイアログが表示されます。



詳しくは「[MIDI](#)」をご覧ください。


4. を押してホーム画面へ戻ってください。

ショートカット: パラメーターを Snapshots コントローラーへ割り当てるのは、さらに簡単です。そのパラメーターのノブを押しながら回すだけです。その値が括弧書きで白く表示され、現在コントローラーに割り当てられていることを示します。

ショートカット: BYPASS を押しながらパラメーターノブを押せば、素早くコントローラーの割り当て(Snapshots コントローラーを含め)を外すことができます。値が括弧無しで表示され、どのコントローラーにも割り当てられていないことを示します。

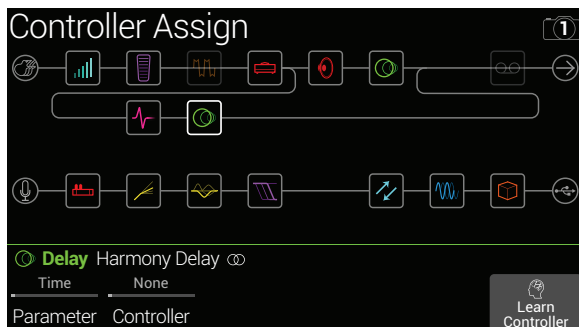
マニュアル・コントローラー・アサイン

コントローラー・アサイン画面では、コントローラーでリアルタイムに調整するパラメーターを手動でアサインすることができます。

1.  を押してメニューを開いてください。

2. ノブ2 (Controller Assign) を押してください。

コントローラー・アサイン画面はホーム画面とよく似ています。



3. ジョイスティックを動かし、コントローラーにアサインしたいパラメーターが含まれているブロックを選択してください。

ノブ1 (Parameter) の上には、直前にアクセスしたパラメーターが表示されます。

注: アンプ+キャビネットおよびキャビネット>デュアル・ブロックは特殊で、2つのモデルを1つのブロックで表しています。アンプ+キャビネット・ブロックのアンプ・モデルのパラメーターにコントローラーをアサインするには、アンプのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押してください。キャビネットのパラメーターにコントローラーをアサインするには、キャビネットのアイコンが白くなるまでPAGE>を押してください。



キャビネット>デュアル・ブロックで最初のキャビネットのパラメーターにコントローラーをアサインするには、左のキャビネットのアイコンが白くなるまで<PAGE>を押してください。2つ目のキャビネットのパラメーターにコントローラーをアサインするには、右のキャビネットのアイコンが白くなるまでPAGE>を押してください。



4. コントロールしたいパラメーターを選択するにはノブ1 (Parameter) を回してください。

5. 希望のコントローラーを選択するにはノブ2 (Controller) を回してください。

None コントローラー・アサインを削除します。

Exp Pedal 1, 2
または3 もっとも一般的なコントローラー・タイプ。ボリューム、ワウ、Pitch Whamなどをコントロールするのに使用。

Variac Vol,
Variac Tone James Tyler Variac または Variac Standardギターを使用している場合、ボリュームおよびトーン・ノブでHelixのさまざまなパラメーターを調整ができます。

Footswitch
1-5, 7-11 ストンプ・モードのフットスイッチを踏み、パラメーターの最小値および最大値を切り替え可能です。

フットスイッチにパラメーターが1つしかアサインされていない場合(ブロック、コマンド・センター・メッセージ、およびその他のパラメーターもアサインされていない)、スクリブル・ストリップにパラメーターの名称が表示されます。

Feedback





フットスイッチ1-5、7-11を選択すると、ノブ3 (Type) が表示されます。ノブ3を回して「モーメンタリー」または「ラッチング」を選択してください。モーメンタリーは、スイッチを押している間だけ数値が変わります。ラッチングは、スイッチを押すたびに最小および最大の数値が切り替わります。フットスイッチタイプ (MomentaryまたはLatching) は割り当て毎ではなく、フットスイッチ毎で決定されます。

フットスイッチは「コマンド・センター」画面からカスタマイズすることができます。

MIDI CC 「MIDI CC」を選択するとノブ3 (MIDI CC#) が表示されます。ノブ3を回して、希望のMIDI CC番号を選択してください。

Snapshots コントローラーに割り当てられたパラメーターは全てスナップショット毎に更新されますが、他のコントローラーが既に使用されている場合は、追加の「Snapshots」コントローラーが使用可能になります。

注: フットスイッチ1および7はいつでもアサインできますが、ストンプ・モード・スイッチのオプションが「10個のスイッチ」に設定されている場合のみ表示されます ([Global Settings > Footswitches](#) をご覧ください)。それ以外の場合、FS1およびFS7はバンク  およびバンク  として表示されます。

注: Helixのグローバル機能用としていくつかのMIDI CCを取り置いてあるため、選択できないCC番号があります。詳しくは「[MIDI](#)」をご覧ください。

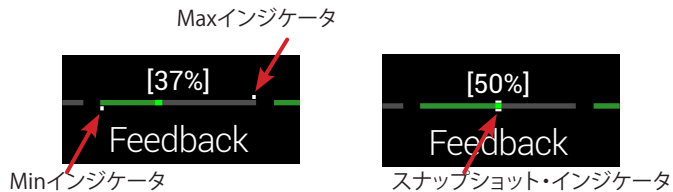
6. 必要であれば、ノブ4 (Min Value) およびノブ5 (Max Value) を回してコントロールしたいレンジを設定してください。

ヒント: コントローラーの動作を逆にしたい場合は最小と最大の数値を入れ替えてください。

ホーム画面に戻ると、割り当てたパラメータが括弧内に値を伴って表示され、コントローラーの割り当てが含まれていることを示すテキストが白く表示されます。

フットスイッチ、ペダルまたはVariaxノブタイプのコントローラーの割り当ては、MinとMaxの値が白い点で示されます。

以下に示すように、スナップショットの割り当ての、スライダー値の上と下に白いインジケータが表示されます。



創造的なコントローラー・アサインのヒント

- フットスイッチを複数のコントローラーや他のアイテムに割り当てた場合、「MULTIPLE (X)」だけでは詳細が分かりません。忘れずにラベルをカスタマイズして明記するようにしてください。以下のセクションを参照してください。
- 初期設定では最小値および最大値はかなり極端になっています。控えめに設定して、パラメータを微調整した方が効果的な場合があります。
- パラレル・パスAおよびBのトーンをスムーズにブレンドするには、スプリット>A/Bのブロックを選択し、「ルーティング先」のパラメータをエクスプレッション・ペダルにアサインしてください。初期設定では、かかとが下の位置にすると信号はパスAを通ります。つま先が下の位置へペダルを動かしていくと、信号は徐々にパスBへとクロスフェードして行きます。あるいは、「ルーティング先」のパラメータをコントロールするためにフットスイッチをアサインすると、即時に切り替えができるようになります。
- ソロ用に軽く歪んだブーストを作りたい場合、ディストーション・ブロックを追加するのではなく、アンプ+キャビネット、アンプ、またはプリアンプ・ブロックのミッドおよびチャンネル・ボリュームのパラメータを増幅させるようにフットスイッチをアサインしてみてください。
- スーパークリーンなブーストを作りたい場合、ボリューム/パン>ゲインのブロックを追加するのではなく、マージ>ミキサーまたはアウトプット・ブロックのレベルを増幅させるようにフットスイッチをアサインしてみてください。
- 好きなディレイやリバーブ・ペダルがある場合、FXループ・ブロックを使用してトーンにインサートすることができます。ブロックのミックス・パラメータにエクスプレッション1、2、または3をアサインするとペダルをスムーズにブレンドできます。
- エクストリームなサイケデリック・ダブ・ディレイ・スクリーム音を作りたい場合、ディレイのフィードバックを上げながらタイムを下げるようにフットスイッチをアサインしてみてください。
- 四分音符および付点八分音符など2種類のディレイ>タイムのパラメータの切り替えに使えるようにフットスイッチをアサインしてみてください。
- お使いのJTV Variax または Variax Standardギターのトーン・ノブを、Pitch Whamブロックのポジション・パラメータにアサインしてみてください。ギターのノブを触るだけでどうやってダイブボムをやっているのか、観客席にいるギタリスト達が悩む姿を楽しみましょう。

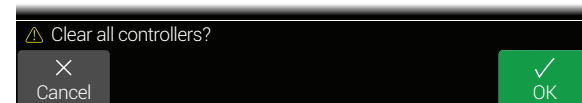
- アンプ+キャビネットの複数のパラメータを、1つのスイッチにアサインしてみてください。上手くアサインすれば、スイッチをまるでアンプのA/Bチャンネル切り替えのように使用できます。
- フットスイッチにマイクまたはIRをアサインしてみてください。2つのマイク・モデルまたはIRを最小値および最大値に設定してください。2つのマイクまたは2つのIRを即座に切り替え可能です。

ブロック・コントローラー・アサインをクリアする

- コントローラー・アサイン画面で、クリアしたいブロックを選択してACTIONを押してください。
- ノブ1 (Clear Controllers) を押してください。

全てのコントローラー・アサインをクリアする

- コントローラー・アサイン画面でACTIONを押してください。
- ノブ2 (Clear All Controllers) を押してください。
次のようなダイアログが表示されます。



- ノブ6 (OK) を押してください。

重要! 全てのコントローラー・アサインをクリアすると、EXP 1 および EXP 2からワウおよびボリュームのアサインが削除されます。この機能は注意して使用してください。

コントローラー・フットスイッチ・ラベルをカスタマイズする

Controller Assignページには専用のCustomizeボタンのためのスペースが無いため、フットスイッチに1つ以上コントローラーを割り当てた際は、「[コントローラー・アサイン](#)」ページにおいてラベルをカスタマイズすることが必要です。

ショートカット: フットスイッチへいずれかのアイテムが割り当てられていると、そのフットスイッチをタッチし続ける(押し込まず)とCustomizeボタンがノブ5の上に表示されます。

コマンド・センター

Helixは、ツアー用機材またはスタジオ機材の遠隔コントローラーとしても一流です。ストンプモード・フットスイッチおよびエクスプレッション・ペダルは、それぞれ様々なメッセージの送信に使用することができます。

- またはExternal Ampコマンドをギター・アンプ、ビンテージ・ペダル、シンセ、更には他のモデラーにも送信します。
- QWERTY Hotkeyメッセージを送信して、コンピュータ・キーボードをエミュレートし、実際どのようなソフトウェアでもお手持ちのデバイスからコントロールすることができます。
- 追加のコントロール機能を使用してフットスイッチを構成することで、デバイスのストンプモードを拡張することができます (60ページ「HX Preset、SnapshotとLooperコマンド」を参照してください)。
- Helixメモリーが呼び出されると、最大6つの「Instant」コマンドが自動的に送信され、DAWの開始、MIDI操作をトリガーとする照明システムや外部ギア上でのメモリーの切り替えが可能です。

コマンド・センターのアサインは全てプリセットに保存されていますが、他のプリセットにコピー＆ペーストが可能です。「[コマンドのコピー＆ペースト](#)」をご覧ください。

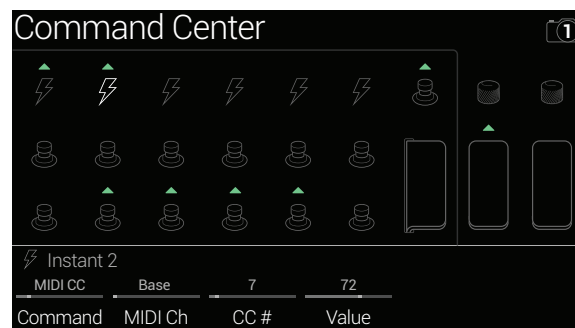
注意: 1つのスナップショットを選ぶことで、「Instant」MIDI CC、バンク/プログラムチェンジ、MMC、CV OutおよびHX LooperとCV OutメッセージのValue/パラメーター、さらにはCC Toggle、CV ToggleとExt Ampメッセージの状態 (DimまたはLit) が自動的にリコールされます。

注記: 初期設定により、全てのMIDIベースのCommand Centerメッセージは、MIDIとUSB経由で同時に送信されます。「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」オプションを使用してMIDIの動作をカスタマイズすることができます。

コマンドをアサインする

1.  を押してメニューを開いてください。
2. ノブ3 (Command Center) を押してください。


コマンドがアサインされているスイッチ、ペダル、またはインスタント・ロケーションの上部には、ターコイズ色の三角が表示されます。



3. ジョイスティックを動かして、コマンドの送信に使用するフットスイッチ、ペダル、Variax ノブ、またはインスタント・ロケーションを選択してください。
4. ノブ1 (Command) を回して、送信するコマンドの種類を選択してください。
全てのコマンド・ソースが同じ種類のコマンドを送信できるとは限りません。
コマンド・アサインを削除したい場合は「None」を選択してください。
5. ノブ2-5を回し、コマンドの種類によって決定されるコマンド設定を調整してください。

MIDI CC (Continuous Controller)		
ノブ	パラメーター	説明
2	MIDI Ch	CCメッセージのMIDIチャンネル (1-16) を設定します。「Base」に設定された場合、Helixは「 Global Settings > MIDI/Tempo 」のページで設定されたグローバルMIDIチャンネルに従います。
3	CC #	C番号 (0-127) を設定します。
4	Value [Min Value]	CC番号の数値 (0-127) を設定します。EXP 1-3およびVariaxボリューム/トーン・ノブの場合、そのペダルまたはノブでコントロールされるCCの最小値を設定します。
5	[Max Value]	EXP 1-3およびVariaxボリューム/トーン・ノブの場合、そのペダルまたはノブでコントロールされるCCの最大値を設定します。

CC Toggle			
ページ	ノブ	パラメーター	説明
	2	MIDI Ch	CCメッセージのMIDIチャンネル(1-16)を設定します。「Base」に設定された場合、Helixは「 Global Settings > MIDI/Tempo 」のページで設定されたグローバルMIDIチャンネルに従います。
	3	CC #	CC番号(0-127)を設定します。
1	4	Dim Value	フットスイッチ・リングが薄暗くなっている時のCC番号の数値(0-127)を設定します。フットスイッチ7(MODE)および12(TAP)は「Initial Val」と表示されます。
	5	Lit Value	フットスイッチ・リングが明るくなっている時のCC番号の数値(0-127)を設定します。フットスイッチ7(MODE)および12(TAP)は「Toggle Val」と表示されます。
2	1	Type	フットスイッチの動作を「Latching」(初期設定)または「Momentary」のどちらかに設定します。


 **注:** CC切り替えコマンドの場合、2つの数値のうち1つはプリセットが呼び出された際に自動的に送信され、送信される数値はプリセットが保存された時のフットスイッチの状態(薄暗いか明るい)によって決定されます。それ以降にフットスイッチを押すと、ノブ4(Dim Value)およびノブ5(Lit Value)のCC値の2つの状態の切り替えとなります。


Bank/Prog			
ノブ	パラメーター	説明	
2	MIDI Ch	CCメッセージのMIDIチャンネル(1-16)を設定します。「Base」に設定された場合、Helixは「 Global Settings > MIDI/Tempo 」のページで設定されたグローバルMIDIチャンネルに従います。	
3	Bank CC00	CC#00(Bank MSB)の数値を設定します。受信デバイスがバンクMSBに反応しないようにするには「Off」を選択してください。	
4	Bank CC32	CC#32(Bank LSB)の数値を設定します。受信デバイスがバンクLSBに反応しないようにするには「Off」を選択してください。	
5	Program	プログラム・チェンジ数値(PC)を設定します。バンクMSBまたはバンクLSBのみを送信させるには「Off」を選択してください。	


Note On			
ノブ	パラメーター	説明	
2	MIDI Ch	CCメッセージのMIDIチャンネル(1-16)を設定します。「Base」に設定された場合、Helixは「 Global Settings > MIDI/Tempo 」のページで設定されたグローバルMIDIチャンネルに従います。	
3	Note	MIDIノート数値(C1-G9)を設定します。真ん中のCはC3です。	
4	Velocity	MIDIベロシティ数値(0-127)を設定します。	
5	Note Off	再度スイッチを押すまでMIDIノートが鳴り続けるか(ラッチング)押し続けている間だけ鳴るか(モーメンタリー)を設定します。	

MMC (MIDI Machine Control)			
ノブ	パラメーター	説明	
2	Message	メッセージの種類を設定します。	

Ext Amp			
ノブ	パラメーター	説明	
2	Select	外部アンプのチャンネル、リバーブ、およびその他の機能を切り替える場合の外部アンプへの接続方法「1(TS)、2(RS)、または両方」を設定します。Instantコマンドに割り当てた場合、「None」を選択するオプションもあります。これを選択するとスナップショット毎に別の(またはNone)メッセージを送信することができます。	
3	Type	フットスイッチに割り当てると、フットスイッチの動作をLatching(初期設定)またはMomentaryに決定します。	


 **重要!** EXT AMP 1/2は「short-to-sleeve」フットスイッチ・インプットを使用するアンプにのみ接続してください。他のインプットに接続した場合、アンプおよびHelixの両方に永久的な損傷を与える可能性があります。お使いのアンプが「short-to-sleeve」のインプットがあるかどうか分からない場合は製造元に確認してください。

 **重要!** 外部アンプチャンネルやリバーブ切り替えをコントロールするHelixの能力は、人気を有する多くのアンプやヘッドでテスト済みです。残念ながら、これは全ての製品との互換性を保証するものではありません。ご使用になるギターアンプのチャンネル切り替え端子の回路の性能によって、EXT Amp機能が期待通りに作動しないこともあります。

 **注:** インスタント1-6に外部アンプのコマンドがアサインされた場合、ノブ2(Select)で設定された接続はプリセットが読み込まれた際に実行されます。外部アンプのコマンドがフットスイッチにアサインされている場合、外部アンプのコマンドが接続されるかどうかは、フットスイッチの現在の状態(薄暗いか明るい)によって決定されます。暗い場合は接続されず、明るい場合はノブ2(Select)で設定されたように接続されます。それ以降にフットスイッチを押すと、オン(明るいLED)およびオフ(暗いLED)接続の2つの状態の切り替えが行われます。


CV (Control Voltage) Out		
ノブ	パラメーター	説明
2	CV Value [CV Min Val]	HelixのCV/エクスプレッション・ジャックに表示されるCV数値(1-100)を設定します。EXP 1-3およびVariaxボリューム/トーン・ノブの場合は、そのペダルまたはノブでコントロールされるCVの最小値を設定します。
3	[CV Max Val]	EXP 1-3およびVariaxボリューム/トーン・ノブの場合は、そのペダルまたはノブでコントロールされるCVの最大値を設定します。

CV (Control Voltage) Toggle		
ノブ	パラメーター	説明
2	Dim Value	フットスイッチ・リングが薄暗くなっている時のCVの数値(0-100)を設定します。フットスイッチ 7 (MODE) および12 (TAP) は「Initial Val」と表示されます。
3	Lit Value	フットスイッチ・リングが明るくなっている時のCVの数値(0-100)を設定します。フットスイッチ 7 (MODE) および12 (TAP) は「Toggle Val」と表示されます。
4	Type	フットスイッチに割り当てると、フットスイッチの動作をLatching (初期設定) またはMomentaryに決定します。

 **注:** CV切り替えコマンドの場合、CVの2つの数値のうち1つはプリセットが呼び出された際にCV/エクスプレッションのアウトに出現し、送信される数値はプリセットが保存された時のフットスイッチの状態(薄暗いか明るいか)によって決定されます。それ以降にフットスイッチを押すと、ノブ2(Dim Value) およびノブ3(Lit Value) という2つのCV値間での切り替えが行われます。

QWERTY Hotkeyコマンド


USB経由で、QWERTY Hotkey (Shift、Control、Option/Altおよびコマンド等の修飾キーの有無に関わらず、コンピュータのキーボード・ショートカット)をMac、PCまたはiOSデバイスへ送信し、事実上どのDAW、YouTube、Spotify、ループ・ソフトウェア、DJソフトウェア、照明ソフトウェア等をコントロールすることができます。

QWERTYコマンドの割り当てでは、どのフットスイッチまたはInstant  コマンドにも適用することができます。どのサウンドまたはスナップショットのリコールからでも自動的に送信することができます。以下がHelixで構成する手順です(とはいえ、HX Editアプリを使用してHotkeyの割り当てを構成した方が早くて簡単です。

1. **Command Center**ページから、フットスイッチまたはInstantコマンドを選択し、ノブ1 (Command)を回して「Hotkey」を選択します。
2. ノブ2~5を回して好きなキーの組み合わせを選択します。キーストロークに修飾キーが無い場合は、ノブ2、3および4を「None」に設定します。

標準的なコンピュータのキーボードと同様に、制御するソフトウェアまたはアプリでフォーカスしない限り、ホットキーは機能しません。

QWERTY Hotkeys			
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	2	Modifier 1	キー操作で送信する修飾キーを最大3つまで設定します: 「Shift」、「Alt」、「Ctrl」または「Mac/PC」を選択します (WindowsOSシステムの「windows」キーおよびmacOSシステムの「Command」キーに対応)。
	3	Modifier 2	
	4	Modifier 3	
	5	Keystroke	送信する英数字またはその他のコンピュータのキーボードキー値を設定します。
2	1	Type	フットスイッチタイプをMomentaryまたはLatchingのどちらかに設定します。

 **ヒント:** 始めるために、ホットキーコマンドであらかじめ構成済みのプレート・セットリスト内に「**ファクトリー・プリセット**」をいくつか用意しました。これにより、離れた場所から様々なDAW、マルチメディアおよび製作用コンピュータアプリをコントロールすることが可能です!

HX Preset、SnapshotとLooperコマンド

これらの「HX」コマンドを使用してストップ・モード・スイッチを構成することで、デバイスの内部機能をより充実させることができます。これらのコマンドはメモリー毎に保存されます。

注意: ストップモードスイッチは複数の機能に割り当てることができますが、意図しない動作を避けるため、HX Preset、HX SnapshotおよびHX Looperコマンドは空のフットスイッチにのみ割り当ててを強くお勧めします。

HX Preset

HX Presetコマンドを使用してストップ・モード・フットスイッチを構成することで、現在のセットリスト内の別のメモリーに素早く「ジャンプ」させることができます。

1. **Command Center**ページから、フットスイッチを選択し、ノブ1 (Command)を回して「HX Preset」を選択します。
2. ノブ2 (Preset)を回して「Next」、「Previous」を設定する、または特定のメモリー番号(01A~32D)を選択します。

HX Preset		
ノブ	パラメーター	詳細
2	Preset	コマンドにより選択するメモリーを設定します: 「Next」、「Previous」または現在のセットリスト内に存在するメモリー番号 (01A~32D)。

HX Snapshot


HX Snapshotコマンドを使用してストップ・モード・フットスイッチを構成することで、現在のセットリスト内のどのスナップショットでも素早く呼び出すことができます。

1. **Command Center**ページから、フットスイッチを選択し、ノブ1 (Command)を回して「HX Snapshot」を選択します。
2. ノブ2 (Behavior)を回して「Press/Release」または「Press/Hold」のいずれかを選択します。
3. ノブ3と4を回して、フットスイッチの「Press」と「Release」(または「Hold」)の操作で、どのスナップショットを呼び出すかを設定します。

HX Snapshot		
ノブ	パラメーター	詳細
2	Behavior	フットスイッチの動作を設定します。これにより、フットスイッチの各(Pressプレス)およびRelease(リリース)または各PressおよびHold(ホールド)毎に独立して目的のスナップショット・インデックス番号または次または前のスナップショットを呼び出すことができます。(割り当てられたストップモード・フットスイッチのラベルとLEDは、Press機能に割り当てられたコマンドのみを示すことに注意してください。)
3	Press	フットスイッチを押す(Press)動作で呼び出すスナップショットを設定します。


HX Snapshot		
ノブ	パラメーター	詳細
4	Release/ Hold	フットスイッチを離す(Release) (または、ノブ2の選択によってはホールド)動作で呼び出すスナップショットを設定します。

HX Looper


Looperブロックを含むサウンドの場合、このコマンドを使用してInstant またはストップ・モード・フットスイッチをトリガーにLooper 機能(再生、停止、録音等)を作動させるように設定することができます。

注意: HX Looperコマンドが機能するには、サウンド内に**6 Switch**または**1 Switch Looper**ブロックが存在する必要があります。

HX Looper - Instantコマンド・アサイン

1. **Command Center**ウインドウ内で、Instant コントローラーを選択し、1 (Command)を回して「HX Looper」を選びます。
2. ノブ2 (Function)を回してトリガーにしたい特定のルーパー機能を選択します。

選択したFunctionアクションは、スナップショット毎に自動的に保存されて呼び出されます。これにより、ループを記録し、例えば、Instantコマンドを構成することで、1つのスナップショットを読み込むとループを自動的に再生し、別のスナップショットを読み込むとループを停止させるといったことができるようになります。[「スナップショットを使うスナップショットを使う」](#)を参照してください。

HX Looper - Instant  コマンド		
ノブ	パラメーター	詳細
2	Function	トリガーされるルーパーアクションを設定します: Play, Stop, Play/ Stop, Rec, Overdub, Record/Overdub, Play Once, Reverse, Forward, Reverse/Forward, Half Speed, Full Speed, Toggle SpeedまたはUndo。

HX Looper – フットスイッチ・アサイン:

1. CommandCenterウインドウ内で、フットスイッチを選択し、ノブ1(Command)を回して「HX Looper」を選びます。
2. ノブ2 (Behavior)を回して「Press/Release」または「Press/Hold」のいずれかを選択します。
3. ノブ3と4を回して、フットスイッチを押す、離す(または長押し)の操作で、どのLooperコマンドを送信させるかを設定します。

選択したBehavior、PressおよびRelease/Holdアクションは、スナップショット毎に自動的に保存されて呼び出されます。

HX Looper - Footswitch		
ノブ	パラメーター	詳細
2	Behavior	フットスイッチの動作を設定します。これにより、最大2つの異なるLooperコマンドを、フットスイッチの各Press (プレス) およびRelease (リリース) または各PressおよびHold (ホールド) 毎に独立して送信することができます。(割り当てられたストンプモード・フットスイッチのラベルとLEDは、Press機能に割り当てられたコマンドのみを示すことに注意してください。)
3	Press	フットスイッチを押す動作で送信するLooperコマンドを設定します。
4	Release/ Hold	フットスイッチを離す(または、ノブ2の選択によってはホールド)動作で送信されるLooperコマンドを設定します。

割り当てたストンプモードフットスイッチのラベルとLEDは、Press機能へ割り当てられたコマンドを示すのみであることに注意してください。

コマンドのコピー&ペースト

1. コピーしたいコマンドが含まれている場所を選択しACTIONを押します。
2. ノブ1 (Copy Command)を押します。
3. コマンドをペーストしたい場所を選択し(別のプリセット内でも可) ACTIONを押します。
4. ノブ3 (Paste Command)を押します。

全てのコマンドのコピー&ペースト

同じまたは似たようなコマンドを複数のプリセットに渡って設定するのは大変です。幸いにもHelixには全てのコマンドを別のプリセットへ素早くコピー&ペーストする機能が備えられています。

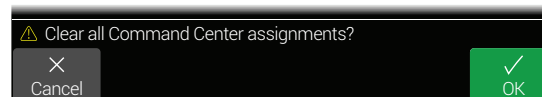
1. コマンド・センターのページでACTIONを押してください。
2. ノブ2 (Copy All Commands)を押してください。
3. コマンドをペーストしたいプリセットを選択してACTIONを押してください。
4. ノブ3 (Paste All Commands)を押してください。

コマンドをクリアする

1. クリアしたいコマンドが含まれている場所を選択しACTIONを押します。
2. ノブ4 (Clear Command)を押します。

全てのコマンドをクリアする

1. コマンド・センターのページでACTIONを押してください。
2. ノブ5 (Clear All Commands)を押してください。
次のようなダイアログが表示されます。



3. ノブ6 (OK)を押してください。

コマンド・フットスイッチ・ラベル&カラーをカスタマイズする

1. コマンド・センター画面からフットスイッチ1-5、7-11、またはコマンドがアサインされたトゥ・エクスプレッションを選択し、ノブ6 (Customize) を押してください。
カスタマイズ画面が表示されます。



ジョイスティックを左右に動かすとカーソルが動きます。

ジョイスティックを回す(または上下に動かす)と選択されている文字が変わります。

ノブ2 (Delete) を押すと選択されている文字が削除され、それ以降の文字が全て左にずれます。

スペースを挿入する、または以下の全ての文字を右へシフトさせる場合は3 (Insert)ノブを押します。



ショートカット: ジョイスティックを押すと「A」、「a」、「0」、「[スペース]」へと一巡します。

カスタム・ラベルを削除するには、ノブ4 (Remove) を押します。フットスイッチ・ラベルには、通常のアサイン内容が表示されます。カスタム名前が付けられるまで、Removeはグレイアウトで表示されます。

2. フットスイッチのLEDの色をカスタマイズしたいときは、ノブ5 (Switch LED)を回して好きな色を選択します(または消灯させます)。
通常、これは「Auto Color」にしておくのが良いでしょう。
3. ノブ6 (Save)を押します。



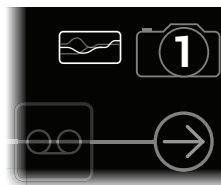
注記: フットスイッチは「[バイパス・アサイン](#)」画面からカスタマイズすることができます(またはHX Editエディター・アプリケーション)。
Command Center - Customizeフットスイッチ・ラベルオプションは、またはHX Looperタイプのコマンドを選択した場合は使用できません。

グローバルEQ

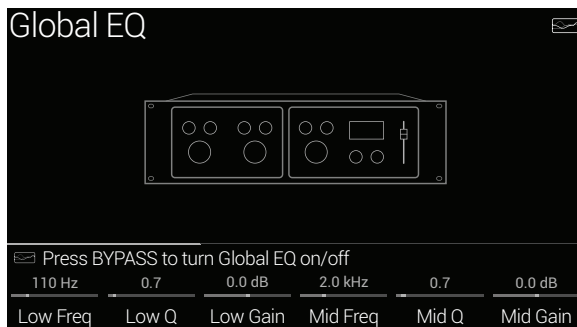
HelixのグローバルEQには、3つのパラメトリック・バンドに加えて可変式のローおよびハイ・カット・フィルターがあり、ツアー中またはスタジオからスタジオを行き来するような場合における音響環境の差を補正するために使うことができます。グローバルEQは全てのセットリストおよびプリセットに適用され、1/4JおよびXLRアウトプットの両方で聞けます。

注:グローバルEQはセンド、デジタル、またはUSBアウトプットから聞こえることはありません。

Global EQがアクティブの時、ホーム画面に Global EQアイコンがスナップショットアイコンの左側に表示されます。



1. 三横線を押してメニューを開いてください。
2. ノブ5 (Global EQ) を押してください。
グローバルEQが表示されます。



3. BYPASSを押してグローバルEQのオン/オフを行ってください。

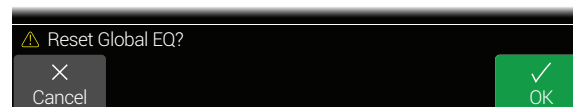
ショートカット: ホーム画面からBYPASSを押し続けると、グローバルEQのページまでナビゲートすることなくグローバルEQのオン/オフを行えます。

ヒント: PAGE > を押してパラメータのページ3を開き、ノブ1 (Apply EQ) を回してグローバルEQを6.3mmアウトプットのみ、XLRアウトプットのみ、または両方に適用します。

グローバルEQのリセット

グローバルEQをリセットし、工場出荷状態(フラット)に戻せます。

1. グローバルEQ画面からACTIONを押してください。
2. ノブ1 (Reset Global EQ) を押してください。
次のようなダイアログが表示されます。



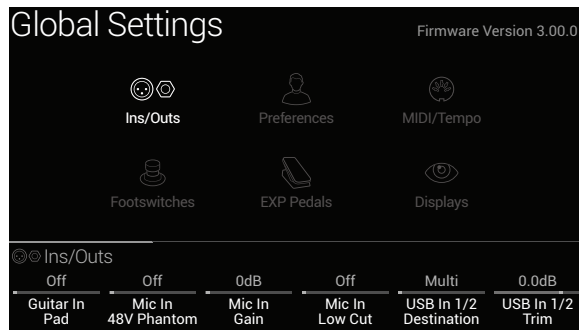
3. ノブ6 (OK) を押してください。

グローバル設定

グローバル設定メニューには、インプットおよびアウトプット、カスタム・フットスイッチ・モード設定など、全てのセットリストおよびプリセットに適用される追加のパラメーターが含まれています。右上の隅に現在使用しているHelixのファームウェアバージョンが表示されます。最新のHelixファームウェアのアップデートに関する詳細は line6.com/support にアクセスしてご覧ください。

1. ☰を押してメニューを開いてください。
2. ノブ6 (Global Settings) を押してください。

グローバル設定画面が表示されます。

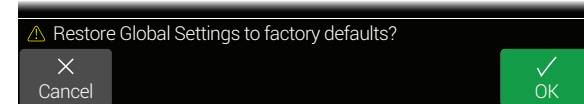


3. ジョイスティックを左右に動かして5つのサブメニューの1つを選択してください。
必要があれば<PAGE/PAGE>を押して他のパラメーターを表示させてください。

全てのグローバル設定のリセット

Helixのグローバル設定をリセットすると、グローバル設定を工場出荷状態に戻します。このリセットを実行しても、作成したプリセットに影響はありません。

1. いずれかの Global Settingsサブメニューから、ACTIONを押します。
2. ノブ1 (Factory Settings) を押してください
次のようなダイアログが表示されます。



3. ノブ6 (OK) を押してください。

ヒント: HX EditアプリのCreate & Restore Backup機能を使用することで、セットリスト、IR、フェイバリットおよびUser Modelデフォルトと共に、デバイスのグローバル設定を含むように選択することができます。

Global Settings > Ins/Outs

ページ	ノブ	パラメーター	説明
1	1	Guitar In Pad	お使いのギターまたはベースにアクティブまたは非常に音の大きいピックアップがついている場合、このパッドを入れるといいかもしれません。特に正しいルールはないので、一番いいと思うサウンドのものを使用してください。
	2	Mic In 48V Phantom	オンにすると、Helix はMIC IN (XLR)端子から48Vの電流をスタジオコンデンサーマイクへ供給します。 重要! HelixデバイスのXLR出力を、48Vファンタム電源供給が有効化されているデバイスのXLR入力には、決して接続しないでください!
	3	Mic In Gain	MIC IN端子のアナログゲインを設定します。
	4	Mic In Low Cut	MIC INの専用、可変ローカットフィルターの周波数を設定します。反時計回りの方向へいっぱいまで回して(または押して)無効にします。
	5	USB In 1/2 Destination	iTunes、YouTube™またはDAWと共にジャム演奏をしたい場合、どのHelixから出力してコンピュータ、またはiPadの主要ステレオオーディオストリームを聞かせるかをこの設定で決定します。USB In 1/2 は全ての Helix プロセスをバイパスします。USB 3/4、5/6 と 7/8 は、DAWトラックまたはリアンプをプロセスするための入力ブロックとして選択することができます。通常、6.3mm、およびXLRデジタル出力へUSB In 1/2を直接送信する「Multi」を選ぶべきです。「 USBオーディオ 」参照
	6	USB In 1/2 Trim	USB 1/2から送信されるオーディオのレベルを設定し、全てのHelixプロセスをバイパスします。通常、これは0.0dBのままにしておきます。
2	1	1/4" Outputs	Helixの1/4]アウトプットをストップ・ボックスやアンプのフロント・インプットに接続する場合は「Instrument」を選択し、ミキサー、スタジオ・モニター、またはスタンドアロン・レコーダーに接続する場合は「Line」を選択してください。1台のアンプまたはスピーカーを使用する場合は、LEFT/MONO 1/4]ジャックのみ接続してください。
	2	XLR Outputs	HelixのXLRアウトプットをスタンドアロン・マイク・プリアンプまたはミキサーのXLRマイク・インプットに接続する場合は「Mic」を選択し、スタジオ・モニターまたはミキサーのライン・インプットに接続する場合は「Line」を選択してください。再生システムがモノの場合は、LEFT/MONO XLRジャックを接続してください。
	3	Send/Return 1	
	4	Send/Return 2	センド/リターンをストップ・ボックスのFXループで使用する場合は「Instrument」を選択し、ライン・レベルのラック・プロセッサ、またはキーボード、ドラムマシン、ミキサー、およびその他の機材を接続するためのインプットおよびアウトプットとして使用する場合は「Line」を選択してください。
	5	Send/Return 3	
	6	Send/Return 4	
3	1	Re-amp Src (USB 7)	USB7および8はDIの信号の録音専用となっていて、リアンプする際に使用できます。ドライ (処理なし)のままDAWに送信したい2つのインプットを選択してください。「 USBオーディオ 」をご覧ください。
	2	Re-amp Src (USB 8)	
	3	Volume Knob Controls	トップ・パネルのVOLUMEノブを回した時に影響されるアウトプットを設定します。例えば、ハウスのミキサーへ送っているXLRのレベルを変更せずにステージ・モニターに送っている1/4]アウトを変更したい、といった場合に使うことができます。またはVOLUMEノブを完全に無効にします。この場合は、「Digital」に設定します。この時点でHelixの6.3mmおよびXLR出力はユニティ・レベルになります。
	4	Headphones Monitor	PHONESアウトプットからどの信号を聞こえるようにするかを設定します。通常はこれはマルチ (1/4]+XLR+Digital+USB 1/2) に設定しますが、違う信号(または違うメンバーの信号!)が送られている場合など、1/4]またはXLRアウトプットの音しか聞きたくないというケースもあるかもしれません。
	5	Digital Output	デジタル・アウトプットは同時に1つしか有効にできません。S/PDIF または AES/EBUを選択してください。HelixにL6 LINKのデバイスを接続すると、S/PDIFアウトは自動的に無効になります。この設定によるUSBオーディオへの影響はありません。「 アウトプット 」もご覧ください。
	6	Digital Out Level	S/PDIF と AES/EBU 出力レベルを設定します。通常、これは0.0dBのままにしておきます。
4	1	Sample Rate	HelixのS/PDIFのサンプルレートとAES/EBU出力を決定します。44.1kHz、48kHz (初期設定)、88.2kHzまたは96kHzを選択します。別の機器のS/PDIFまたはAES/EBU入力に接続する場合、必ず両ユニットを同じサンプルレートで設定してください。この設定はHelixのUSBオーディオ・サンプルレート操作に影響を与えません。

Global Settings > Preferences

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1		1 Snapshot Edits	スナップショットへ戻った際に、そのスナップショットに加えた編集(ブロックオン/オフ、パラメーターコントロール、Command Center、テンポ)を記憶させるかどうかを決定します。「Recall」に設定しておく、スナップショットからスナップショットへジャンプした場合でも、編集内容がリコールされ、前回そこを離れた状態のまま表示されます。「Discard」に設定しておく、スナップショットからスナップショットへジャンプした場合、編集内容は放棄され、前回保存したプリセットのまま表示されます。Snapshot Editsが「Discard」に設定されている状態で、1つのスナップショットに加えた変更を保存しておきたい場合は、他のスナップショットを選択する前に2回SAVE押します。ホーム画面のカメラアイコンでSnapshot Edits設定が一目で分かるように表示されます。「Recall」に設定されていると、カメラはグレイ表示です。「Discard」に設定されていると、カメラは赤で表示されます。BYPASSを押しながらSAVEを押すと、いつでもこのセッティングに切り替えることができます。 「スナップショット・エディットの動作を設定する」
		2 Tap Tempo Pitch	TAPを繰り返しタップすると、どのようにディレイリピートを動作させるかを決定します。「Accurate」は実際のディレイペダルのタイムノブを変更すると、本来の自然なピッチ変動を重視します。「Transparent」はこれらの効果を最小に留めます。
		3 Preset Numbering	各セットリストのメモリーが4つ(A, B, C, D)の32バンクとして表示させるかどうか、または000~127の数字で表すかを決定します(MIDIプログラム変更メッセージを介してリコールする際に便利です。)
		4 Snapshot Reselect	割り当てたスナップショットを読み込んだ後、Snapshotモードフットスイッチを再び押したときの動作を決定します。「Reload」(初期設定)はフットスイッチに割り当てられたスナップショットの保存された状態を再度読み込むだけです。「Toggle Previous」は、前に選択したスナップショットとフットスイッチに割り当てられたスナップショット間を切り替えます。
		5 Joystick Encoder	ホーム画面のシグナルフロー内でブロックが選択されたときのジョイスティックの動作を決定します。「Model」(初期設定)の場合、ジョイスティックノブを回すことで選択したブロックに使用可能なモデルをスクロールします。「Selection」の場合、ジョイスティックノブを回すことで、シグナルフロー全体の選択ブロックを素早く移動します。ショートカット: ジョイスティックを回しながら押すと、現在のジョイスティックの動作が逆になります。
		6 Preset Spillover	21ページ 、「 トウルナー・サウンド・スピルオーバー 」を参照してください。プリセット(Spilloverオン)を切り替えたとき、Helixが、ギャップを最小限に抑えてシームレスなディレイとリバーブスピルオーバーを備えたパス1ブロックのみを実行するか、または両方のパス1とパス2ブロック(初期設定によるSpilloverオフ)を実行するかを決定します。
2	1	Auto Impedance	「Input block > Guitar In-Z」が「Auto」に設定されている場合、Guitar Inのインピーダンス回路をどのように動作させるかを決定します。「First Block」(初期設定)に設定されている場合、インピーダンス回路はそれが有効またはバイパスであるかに関係なく、パス1Aの最初のブロックのインピーダンスを反映します。「First Enabled」に設定されている場合、インピーダンス回路はパス1Aの最初の有効なブロックのインピーダンスを反映します。

Global Settings > MIDI/Tempo

ページ	ノブ	パラメーター	説明
1	1	MIDI Base Channel	HelixがMIDIおよびUSB経由で送受信するMIDI通信の大元となるMIDIチャンネルを設定します。コマンド・センターのページで設定できるMIDIメッセージは、どのチャンネルにも設定できます。
	2	MIDI Thru	オンの場合、MIDIアウトはMIDIスルーとしても機能します。つまり、MIDIインから入って来たMIDIメッセージはそのままスルーされます。
	3	Receive MIDI Clock	Helixが、USB経由でMIDI INポートで受信した着信MIDIクロックに反応するか、最初に検出した方(「Auto」)に反応するかどうかを決定します。HelixがMIDIクロックに反応しないようにする場合は「Off」に設定します。HelixのTAPフットスイッチLEDを着信MIDIクロックに同期させた場合は、テンポに合わせて点滅します。
	4	Send MIDI Clock	HelixにMIDIクロックをMIDI OUTポートから送信させるか、USB経由か、あるいは両方から送信させるかを決定します。HelixにMIDIクロックを送信させないようにする場合は、これを「Off」に設定します。
	5	Tempo Select	全てのテンポを基にしたエフェクトの「Speed」または「Time」パラメーターは、タップテンポまたはノブ 6 (Snapshot BPM/Presets BPM/Global BPM)で設定したテンポに従う音符値に設定することができます。Helixテンポを保存し、各スナップショットと共にリコールさせる、各メモリーと共にリコールさせる、または全てのメモリーとスナップショット全体に付加させるかどうかを選択します。 注記: 複数の速いタップでの入力が正しく認識されるようにするため、Helixは40.0BPMより遅いテンポでTAPを押しても応答しません。Tempo Select設定を使用すれば、手動で20.0BPMまでのテンポを選択することができます。
	6	Snapshot BPM/Presets BPM/Global BPM	これは、フットスイッチを繰り返し踏んで Helixテンポを設定する方法とは異なる、もう一つの方法です。この値は、ノブの 5 (Tempo Select)セッティングによって、スナップショット毎、メモリー毎、または全体として保存されます。Helix テンポの分解能は0.1BPM (ビート/分)です。TAPフットスイッチを軽くタッチすると、いつでも、即座にこのパラメーターにアクセスできます。
2	1	MIDI Over USB	オンの場合、Helix はそのMIDI端子のそれと同じ容量のMIDIデータをUSB経由で受信して送信します。(USB-MIDIをコンピュータで使用すれば、HelixおよびDAWとMIDIソフトウェア・アプリケーション間でMIDIを送受信することができます。)
	2	MIDI PC Receive	HelixがHelixのメモリーを呼び出すためのMIDIプログラムチェンジ(PC)メッセージを受信して応答するかどうかを決定します。
	3	MIDI PC Send	HelixがMIDIプログラムチェンジ・メッセージを送信するか、およびどのMIDI出力へかを決定します。MIDI OUT端子経由で送信する場合はMIDIに設定し、USBのみの経由で送信する場合はUSBに、両方を経由させて送信する場合はMIDI+USBに設定します。HelixにMIDIプログラムチェンジ・メッセージを送信させないようにする場合は、これを「Off」に設定します。
	4	Duplicate PC Send	メモリーを選択するときに、Helixが一致するMIDIプログラムチェンジ(PC)メッセージを自動的に送信するかどうかを決定します。(MIDIプログラムチェンジ・メッセージを送信する出力を、ノブ3 (MIDI PC Send)で設定します。) Helixでメモリーが選択されると、PCメッセージが送信されます。

Global Settings > Footswitches

ノブ	パラメーター	説明
1	Stomp Select	初期設定により、このオプションは「Touch」です。これにより、フットスイッチの静電容量式タッチ機能が有効になります。Stomp FSモードの状態では、軽くフットスイッチにタッチすると、編集用に割り当てられたブロックが選択され、2秒間長押しするとQuick Bypass Assignを使用できるようになります。または割り当てられた2つのフットスイッチを同時にタッチして2秒間長押しすることで、割り当てを交換することができます。この「タッチ」動作（裸足で操作しているとか!）が必要なければ、これを「Off」に設定します。「Press」を選択すると、Stomp FSモードの動作が変更されるため、割り当てられたフットスイッチが押されると、そこに割り当てられたブロックもまた選択されます（ブロックのバイパスの切り替えも加わります）。これらの動作を全て無効にする場合は「Touch+Press」を選択します。
2	Preset Mode Switches	初期設定により、Presetフットスイッチモードで8つのメモリー（各列に4つ）が表示されます。可能性：「8 Presets」、「Preset/Stomp」（一番上の列のメモリーの1つのバンクが一番下の列のStompモードから切り替わります。）、「Stomp/Preset」（一番上の列のStompモードから、一番下の列のメモリーの1つのバンクへ切り替わります。）、「Preset/Snap」（一番上の列にあるメモリーの1つのバンクが一番下の列のスナップショット1~4へ切り替わります。）、「Snap/Preset」（一番上の列にあるスナップショット1~4、一番下の列のメモリーの1つのバンクへ切り替わります。）、「Snap/Stomp」（一番上の列にあるスナップショット1~4、一番下の列のStompモードから切り替わります。）、「Stomp/Snap」（一番上の列にあるStompモードから、一番下の列のスナップショット1~4へ切り替わります。）また「8 Snapshots」（スナップショット1~8）。
3	Stomp Mode Switches	「10 switches」に設定すると、フットスイッチ1 (BANK ▲)とフットスイッチ7 (BANK ▼)は、追加のStompスイッチとして設定されます。これはStompフットスイッチモードでのみ有効です。Preset、SnapshotまたはLooperフットスイッチモードの間、BANK ▲とBANK ▼は維持されます。
4	Snapshot Mode Switches	「Auto Return」に設定しておく、スナップショットを選んだ後Helixは前のフットスイッチモードに戻ります。「Manual Return」に設定しておく、Helixはフットスイッチ6 (CANCEL)を押さない限りSnapshotフットスイッチモードに留まります。
5	Up/Down Switches	「Presets」または「Snapshots」に設定しておく、フットスイッチ1 (BANK ▲)とフットスイッチ7 (BANK ▼)はPRESET ▲/▼またはSNAPSHOT ▲/▼に変更され、どちらかのスイッチを押すことで、次/前のメモリーまたはスナップショットを順次に選択します。演奏用にセットリストをプログラムし、全てのメモリーやスナップショット全体を増やしていきたいのであれば、これは大変便利です。▲と▼スイッチの両方を約2秒間長押しすれば、全て3つのスイッチタイプを一巡することができます。フットスイッチ1と7の両方を長押しすると、いつでもBANK ▲/▼、PRESET ▲/▼、またはSNAPSHOT ▲/▼へ切り替えることができます。
6	Swap Up/Down	Stomp Mode Switches (上記のノブ3参照)を「8 Switches」に設定した場合は、ここで「On」設定を使用してフットスイッチ1とフットスイッチ7、BANK、PRESETまたはSNAPSHOTの上下の動作の方向を逆にします。ショートカット：アップおよびダウン・ストンプモード・フットスイッチ1とフットスイッチ7のスイッチを1秒間一緒にタッチ（押し込まず）して、ノブ6を押します。

Global Settings > EXP Pedals

ノブ	パラメーター	詳細
1	EXP 1 Polarity	
2	EXP 2 Polarity	外部エクスペッションペダルが逆に動作する、例えば、踵で踏み込んだときにボリュームペダルブロックが最も大きいような場合は、これを「Inverted」に設定してください。
3	EXP 3 Polarity	
4	EXP 1 Pedal Position	
5	EXP 2 Pedal Position	Helixのエクスペッションペダルの位置がスナップショット毎、メモリー毎にリコールされるか、あるいは全体に適用されるかを決定します。メモリーを切り替えたときに、ボリュームペダルまたはワウにその位置を維持させたい場合は、これを「Global」に設定してください。
6	EXP 3 Pedal Position	

Global Settings > Displays

ノブ	パラメーター	説明
1	LED Ring Brightness	バイパスや、オフにしたときにStompモードフットスイッチのカラー LEDリングをほのかな明かりで点灯させるかどうかを決定します。明るい屋外で演奏する場合、これを「Off/Bright」に設定しておけば、明るさにコントラストがついて確認し易くなります。
2	Tap Tempo LED	FS12 (TAP) の赤いLEDを常に点滅させたくない場合はオフにできます。
3	Pedal Position Display	オンボードのエクスペッション・ペダルの上のスクリブル・ストリップでエクスペッション・ペダルの位置を一時的に表示させる (「Temporary」) か、表示したまま (「Persistent」) にするかを決定します。ペダルを動かすと、スクリブル・ストリップに位置インジケータが表示されます (0~100%)。
4	Tempo BPM Display	TAPテンポフットスイッチの上のスクリブル・ストリップで、スイッチが2回以上タップされたときに、一時的に現在のテンポBPM値を表示する (「Temporary」) か、またはテンポBPMが常にこのスクリブル・ストリップでTAPラベルを置き換えて表示したまま (「Persistent」) にするかを決定します。 ショートカット：テンポを微調整するには、TAP/TUNERフットスイッチを短くタッチしてメイン画面にテンポ編集オプションを一時的に表示させます。次にノブ6 (BPM) を回して手動でテンポ値を設定します。

USBオーディオ

Helixは、Mac、Windows、またはiPadやiPhone用（別売りのAppleカメラキットを使用）のUSB2.0を使用したマルチ・イン／アウト、24-bit/96kHz、ロー・レイテンシー・オーディオ・インターフェースとしても機能し、全ての主要DAWソフトウェアと互換性があります。

注記: USBオーディオ操作:

Windowsコンピュータの場合、Line 6 Helix ASIOドライバーをダウンロードし、インストールする必要があります（[73ページ](#)を参照してください）。

Macコンピュータの場合、目的のオーディオ・サンプル・レートでのオペレーションが48kHz以外のレートを要する場合にのみ、Line 6 Mac Core Audioドライバーのダウンロードとインストールが必要になります（[73ページ](#)を参照してください）。

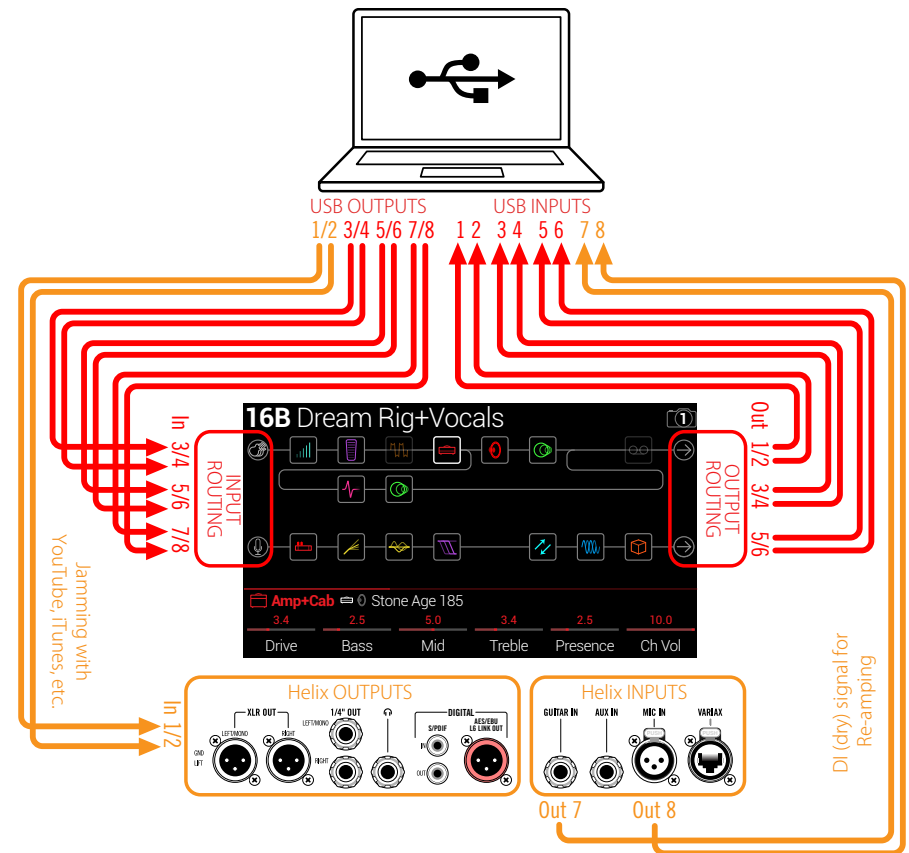
iPadまたはiPhoneモバイルデバイスを使用する場合、ドライバーをインストールする必要はありません。

全てのドライバーはline6.com/softwareから入手可能です。最新のWindowsおよびMacOS専用のドライバー・サポートについては、Helixのファームウェアリリース・ノートを参照してください。

Helixの初期設定である「マルチ」インプットおよびアウトプットのブロック設定を使用していれば、オーディオ・ソフトウェアのプレイバックはUSB1/2から直接HelixのXLR、1/4"およびヘッドホンのアウトプットに自動的にルーティングされます。これにより、色々なアンプやエフェクトを通すことなくiTunes、YouTube™やお使いのDAWとジャム演奏が可能です。

お使いのDAWソフトウェアのトラックがHelixのUSB 1/2から録音されるように設定すれば、Helixのハードウェア・アウトプットの音をソフトウェアにルーティングされる前に聞けるため、Helixで処理された音をゼロ・レイテンシー・モニタリングでDAWに録音可能です。

追加のUSBインプットおよびアウトプットは、Helixのインプットおよびアウトプット・ブロックから、またDAWソフトウェアのトラック・メニューからも使用できるため、ケーブルを追加せずにさまざまなルーティングが構成できます。



ハードウェア・モニタリング vs. DAWソフトウェア・モニタリング

Helixの初期設定である「マルチ」インプットおよびアウトプットのブロックを使用するとハードウェア・モニタリングを行えるため、DAWソフトウェアのモニタリング設定とは独立して、常にライブのインプット信号が聞けます。ハードウェア・モニタリングの利点として、モニター信号がDAWソフトウェアへルーティングされないため、ライブのギターまたはマイクのインプットがHelixで処理された音を、ほぼ「レイテンシー・フリー」で聞けます。

DAWで録音するシナリオでは、録音アプリの「Input Monitoring」または「Soft Thru」機能を使用するのが良いとされる場合があります。これは、ライブのインプット信号をレコーディングトラックへルートさせるため、そのトラックにインサートされたプラグインにより影響を受けたインプットのモニタリングが可能になります。DAWソフトウェアのモニタリングの弱点として、ライブの入力信号が一度ソフトウェアにルートされ、その後またHelixの入力に戻されるため、僅かな遅れが生じることが挙げられます。これを「レイテンシ」と呼びます。Helixは極めて低いレイテンシでのオペレーションを提供するように設計されています。詳細と設定は「[ASIOドライバー設定 \(Windowsのみ\)](#)」をご覧ください。

DAWトラックのソフトウェア・モニタリングが作動中は、同時にHelixのハードウェア・モニタリング信号を聞きたくないでしょう。そのためには、Helixのアウトプット・ブロックをUSB アウト 3/4 または 5/6 に設定してください。このアウトプット・ブロックのオプションは、Helixで処理されたステレオ信号をDAWソフトウェアへ送りつつ、Helixのハードウェア・モニタリングをUSB1/2に送らないようにします。次に、Helixで処理した信号をトラックで録音するため、HelixのUSBアウトから受信できるようにDAWのトラックを設定してください。または、DAWトラックのインプットがHelixのUSB7またはUSB8からの信号を受けるように設定して、ドライなDI信号を録音も可能です。次のセクションをご覧ください。

注: DAWのミックスのプレイバックを聞くには、Helixのインプット・ブロックは「マルチ」のままにして、DAWソフトウェアのメインまたはマスター・アウトプットをHelixのUSB1/2に設定してください。

DIレコーディングおよびリアンプ

一般的なDAWレコーディング技術は、ギター、Variaxまたはマイクからの圧縮されていない信号といった、ドライDI（ダイレクトインプット）信号をマイク通した、または処理済みのトーンと共に録音することです。これによりDIトラックを後からプラグイン（Line 6 Helix Nativeプラグイン等）で処理したり、またはアンプその他のアウトボードギアを通してDIトラックを「リアンプ」することができます。Helixには、DIトラックを録音できるオプションや、DIトラックをお使いのHelixのトーンに戻して簡単にリアンプできるオプションなど、追加のハードウェアやケーブルを必要としない便利な機能がいくつも搭載されています。

HelixにはUSBアウト7および8という2つの特殊なDIアウトプットがあり、DAWソフトウェアのトラックのインプット・メニューに使用可能な選択肢として表示されます。この2つの専用USBアウトは、Helix内の任意のインプットからルーティングされています。各USBアウトに対してHelixのインプットソースを設定するには、グローバル設定>インストゥルメント>アウトプット>リアンプSrc USB7およびリアンプSrc USB8から、ギター、Variax、Variax Mags、またはマイクを選択してください。

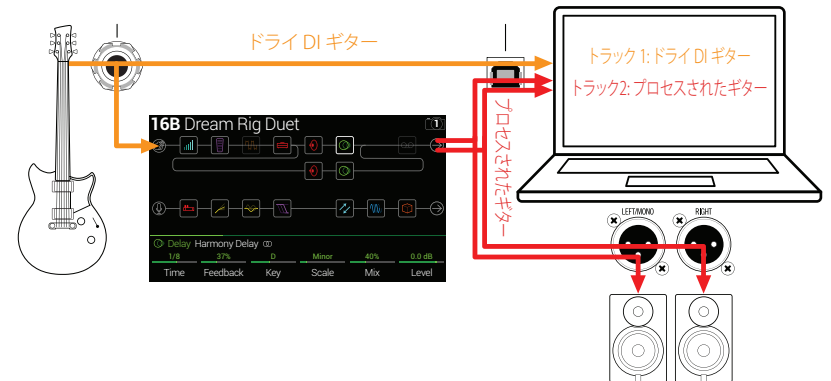


ドライのトラックを録音する

この例では、Helixで処理されたギターのトーンと、未処理のDIギターのトーンの2種類を、2つのDAWトラックに同時に録音します。

1. Helixのグローバル設定>イン/アウト画面で、リアンプSrc (USB 7) を「ギター」に設定します (上記スクリーンショット参照)。
2. Helixのインプットおよびアウトプットのブロックを両方とも初期設定の「マルチ」に設定し、使用したいHelixのトーンを選択してください。
3. DAWソフトウェアに新規のオーディオ・トラックを2つ作成してください。
DIギターをドライのまま録音するためのモノトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをHelix USB 7に設定します。

フルにステレオHelixで処理したトーンを録音するためのステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをHelix USB 1/2に設定します。



4. 全てのトラックがHelix経由で聞こえるように、両トラックのアウトプットおよびDAWのマスター・アウトプットをHelix USB 1/2に設定してください。

注:ステレオ・トラックのアウトプットをHelix USB 1/2に設定すると、録音中にHelixで処理されたトーンをハードウェア・モニタリング経由で聞けません。そのためには、全てのDAWトラックでソフトウェア・モニタリングを無効にしてください。

5. DAWの2つのオーディオ・トラックを録音可能にし、録音ボタンを押してギターを弾き始めてください。

これで演奏しながら聴く事ができるHelixで処理済みのトラックと、そしていつでも後からDAWプラグインや、さらにはリアンプをかけて実験できる別のDIトラックも手に入れた事になります(次のセクションを参照してください)。

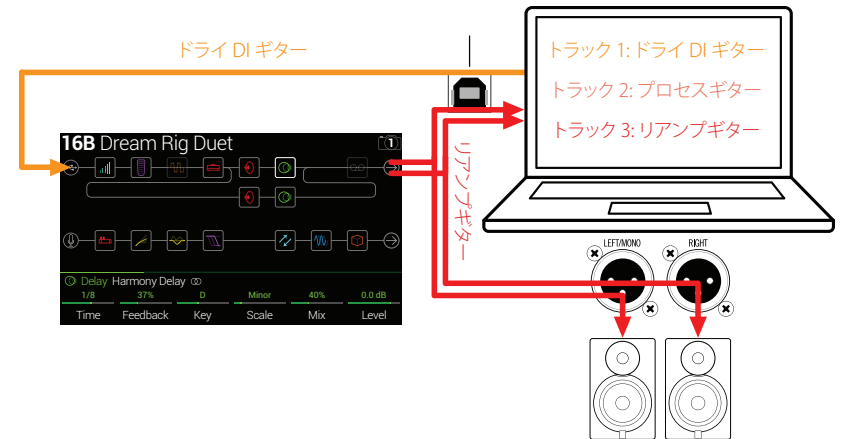
Helixを使用したリアンプ

お使いのDAWソフトウェアが、個々のオーディオ・トラックをメインのHelix USB アウト 1/2以外のアウトプットにルーティングが可能な場合、次の手順によってドライのDIギターのトラックをHelixへ戻してリアンプすることができます。

1. DAWソフトウェア内で、DIトラックのアウトプット設定をHelix USB アウト 1/2以外のHelixのステレオ・アウトに設定してください。この例ではHelix USB アウト 3/4を使用します。
2. DAWプロジェクトの中で新たにステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプット及びアウトプットの両方をUSB 1/2に設定します。このトラックに「リアンプ」と名称をつけ、録音可能にしてください。

注:多くのDAWソフトウェアの場合、再生の際にHelixで処理された「リアンプ」トラックを聞くには、そのトラックのソフトウェア・モニタリング機能を作動させる必要があるかもしれません。DAWソフトウェアの説明書をご覧ください。

3. Helixのインプット・ブロックを選択し、先ほどと同じHelix USBのペア(USB イン 3/4)から受信するように設定し、アウトプット・ブロックは「マルチ」のままにしておいてください。現在のHelixのプリセットに、任意のアンプおよびエフェクトを読み込んでください。



4. DAWのプロジェクトを再生すると、Helixを通して「リアンプ」されたDIトラックが聞こえます。Helixへの入力量が大きくなりすぎないように、DIトラックのボリューム・スライダーを調整してください。プロジェクトのミックスと一緒に再生されているHelixのアンプおよびエフェクトを好みに合わせて調整してください。
5. リアンプのトーンが気に入ったら、DIおよびリアンプのトラックをソロにします。プロジェクトの最初に戻し、DAWの録音ボタンを押して、リアンプされた新たなトラックにリアルタイムで信号を録音してください。
DIトラックの最後まで再生し、録音を終了すれば、リアンプのギター・トラックは完成です。

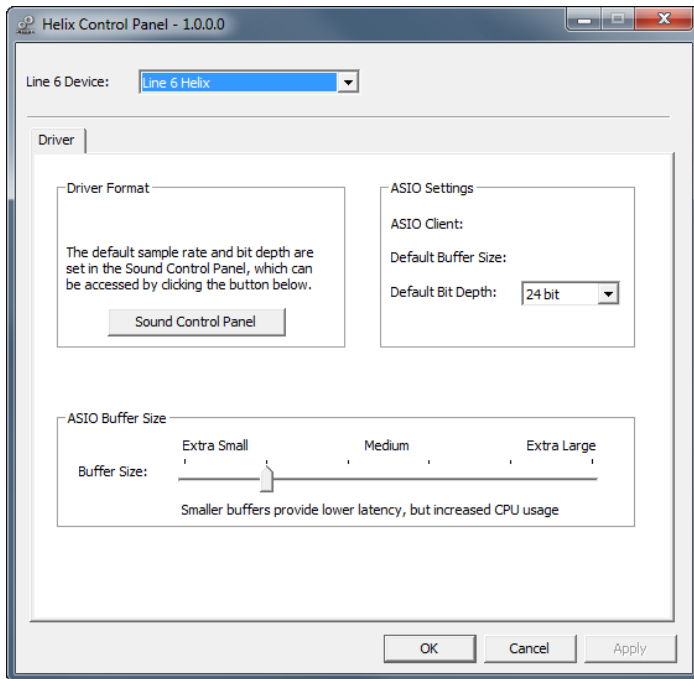
ヒント: オリジナルのギターDIの録音はまだ残っているため、このプロセスを繰り返すことで、別のHelix設定で追加のリアンプ・トラックの作成や、プラグインの追加、オリジナルのギター・トラックとのブレンド等、いろいろと試してお楽しみください。

ASIOドライバー設定 (Windowsのみ)

HelixをWindowsのDAWアプリケーション用のオーディオ・インターフェースとして使用する場合、ソフトウェアが「ASIO Helixドライバー」を使用する設定が強く推奨されます。Line 6 ASIOは、DAW録音で必要とされる優れたロー・レイテンシー・オーディオ・パフォーマンスを提供します。通常、このドライバーはDAWソフトウェアの環境設定またはオプションのダイアログ内で選択できます。詳しくは、お使いのソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

注:最新のLine 6 Helix ASIOドライバーは、line6.com/softwareからダウンロードおよびインストールしてください。

お使いのDAWソフトウェアでHelix ASIOドライバーが選択されると、同じダイアログ内に「ASIO設定」(または類似した名前)のボタンが表示されます。このボタンを押し、Helixコントロール・パネルを起動して、以下のようにHelixのドライバー設定を行ってください。



Sound Control Panel このボタンを押すと、Windowsサウンド・コントロール・パネルが開き、Helixをマルチ・メディア・ソフトウェア (Windowsメディア・プレイヤーや iTunesなど) のオーディオ・プレイバック・デバイスとして選択できます。これらのソフトウェアは標準のWindowsドライバーを使用するため、DAWソフトウェアにこうした設定は必要はありません。

Default Bit Depth DAWソフトウェアで録音および再生する際に使用するビット・デプスを選択してください。ハイ・クオリティなオーディオ制作には、24ビットまたは32ビットが推奨されます。

ASIO Buffer Size 問題のないオーディオ・パフォーマンスを保ちつつ、DAWソフトウェアで可能な限り低いレイテンシーを実現するのが目標です。バッファ・サイズを小さくするとレイテンシーは低くなりますが、コンピューターへの負担が大きくなり、クリックやポップ、その他のノイズの原因になります。最初はスライダーを低く設定し、オーディオ・パフォーマンスに問題が出現したらこのパネルに戻り、問題を改善するためにスライダーを右に上げてください。

Helixのコントロール・パネル設定が完了したら、適用およびOKボタンを押してDAWソフトウェアへ戻ってください。DAWソフトウェアのオーディオ・デバイス、バッファ、およびプロジェクト設定については、DAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

Core Audioドライバーセッティング (macOS)

Macアプリケーション専用のオーディオインターフェースとしてHelixを使用する場合、追加ドライバーをインストールする必要はありません。Helixはポートに接続するだけで、自動的にMacコンピュータのクラス適合USBドライバーを利用します。それにより、HelixはMac OS ユーティリティ> オーディオMIDIセットアップパネルまたはオーディオ及びマルチメディアアプリケーション内に選択可能Core Audioデバイスとして直接表示されます。とはいえ、Appleのクラス適合ドライバーは忠実に48kHzネイティブサンプルレートオペレーションを提供する事に注意してください。違うネイティブサンプルレートを使用したい場合 (あるいは特定のDAWアプリケーションを使用する際に必要な場合) は、line6.com/softwareからLine 6 Mac Core Audioドライバーをダウンロードしインストールしてください。このLine 6ドライバーは、44.1kHz、48kHz、88kHzまたは96kHzサンプルレートオペレーションを提供します。

MIDI

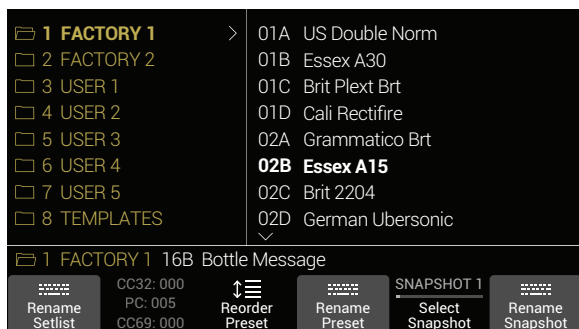
注: Helixは、USB経由で送受信されているMIDIメッセージに対し、MIDIコネクター経由で送受信されている同メッセージに対するのと同じように反応します。WindowsコンピュータでUSB MIDIを使用するには、line6.com/softwareからLine 6 Helix ASIOドライバーをダウンロードおよびインストールする必要があります。MacまたはiPadやiPhoneデバイスの場合、ドライバーのインストールは必要ありません。

MIDIバンク／プログラム・チェンジ

Helixは外部MIDI機器（またはUSB経由のMIDIソフトウェア）からの従来のMIDIバンクの選択とプログラムチェンジメッセージにตอบสนองし、セットリスト、メモリー、そしてスナップショットを適宜にリコールします。

セットリスト、メモリー、スナップショットを遠隔操作で選択する

PRESETSを押して Setlistメニューを開きます。



ノブ2の上の暗い表示のテキストが外部MIDI機器やソフトウェアからHelixのセットリスト、メモリー、スナップショットをリコールするために必要なMIDIメッセージを表示します。上記のイラストでは、**FACTORY 1** セットリストが000のCC32値と共にリコールされ、**02B Essex A15**メモリーはPC(プログラムチェンジ)ナンバー005 と共に、そしてスナップショット1 は000のCC69 値と共にリコールされます。

注: Helixのハードウェアからプリセットをナビゲートしている場合(プリセット・エンコーダー、プリセット・フットスイッチ、プリセット ▲、プリセット ▼)、Helixは選択されているプリセットに対応するプログラム・チェンジ・メッセージを自動的に送信します。Helixが自動的に送信したりPCメッセージを受信しないよう設定したい場合は、[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#)ページのノブ4 (MIDI PC Send/Receive)をOffにしてください。

MIDIクロックの送信と受信

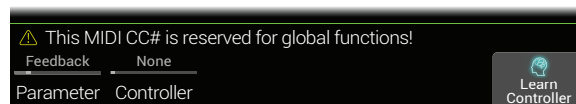
HelixはMIDI 5ピン・イン/アウト、およびUSB経由でMIDIクロックを送受信できます。MIDI Clockオプションは、[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#)オプション内で設定し、有効化させることができます。

MIDI Clock Send: MIDIクロックを送信して外部ペダル、ラックギアおよびソフトウェアのテンポをHelixの現在のTAP Tempoレートに同期させます。

MIDI Clock Receive: 外部DAWソフトウェア、ドラムマシン、キーボード・ワークステーション、またはその他のモデラーからMIDIクロックを受信して、Helixのタイムベースのエフェクト(ディレイおよびモジュレーション等)を同期させます。MIDIクロックを受け取ると、HelixのTAPフットスイッチが(初期設定の赤色ではなく)青色で点滅して、送信されるテンポのレートを示すことに注意してください。

MIDI CC

Helixはグローバル機能用としていくつかのMIDI CCを取り留めています。これらのCCはコントローラーとして使用できません。グローバル機能用に取り留めてあるCCを覚えようとすると([「コントローラー・アサイン」](#)をご覧ください)、以下のダイアログが表示されます。



MIDI CC#	Value	Function
		ペダルおよびフットスイッチ・アサイン
1	0-127	EXP 1ペダルをエミュレートする
2	0-127	EXP 2ペダルをエミュレートする
3	0-127	EXP 3ペダルをエミュレートする
49	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ1をエミュレートする
50	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ2をエミュレートする
51	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ3をエミュレートする
52	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ4をエミュレートする
53	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ5をエミュレートする
54	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ7をエミュレートする
55	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ8をエミュレートする
56	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ9をエミュレートする
57	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ10をエミュレートする
58	0-127	Stomp フットスイッチモードのフットスイッチ11をエミュレートする
59	0-127	EXP トウスイッチをエミュレートする

MIDI CC#	Value	Function
ルーパー・コントロール		
60	0-63: Overdub; 64-127: Record	ルーパー録音／オーバーダブ・スイッチ (FS8)
61	0-63: Stop; 64-127: Play	ルーパー再生／ストップ・スイッチ (FS9)
62	64-127	ルーパー1度だけ再生スイッチ (FS3)
63	64-127	ルーパー Undo/Redoスイッチ (フットスイッチ2)
65	0-63: Forward; 64-127: Reverse	ルーパー・早送り／リバース・スイッチ (FS11)
66	0-63: Full; 64-127: Half	ルーパー・フル／ハーフ・スピード・スイッチ (FS10)
67	0-63: Off; 64-127: On	ルーパー・ブロック・オン／オフ (使用可能な場合)、またルーパー・フットスイッチ・モードに入る／出る
追加のコントロール		
0	0-7	バンクMSB
32	0-7	バンクLSB - セットリスト選択
64	64-127	タップ・テンポ
68	0-127	チューナー画面オン／オフ
69	0-7	スナップショットの選択 (1~8)
	8	次のスナップショット選択
	9	以前のスナップショットの選択
70	0-127	
71	0-127	
72	0-127	
73	0-127	追加のグローバルMIDIコマンド (将来的な使用のため取り置いてあります)
74	0-127	
75	0-127	
76	0-127	
128	0~63: オウ; 64~127: ノー	Helix は自己認識をし、あなたがソロをする間その顔を楽しみます。

追加資料

詳細をお探しですか？ オンラインで豊富な資料を用意しました。クリックしてご覧ください。

- Helixファミリーデバイスとソフトウェアに関する、ダウンロード用の追加のヘルプドキュメントはLine 6ウェブサイト[Line 6 Product Manuals](#)から入手可能です。
- 役立つヒント、ビデオ、フォーラムや、Line 6テクニカルサポートへのお問い合わせは[Line 6 Support](#)ページへアクセスしてください。
- [Line 6 Software Downloads](#)ページにアクセスして、忘れずにHX Edit, Helix Nativeや他のLine 6アプリケーションの最新バージョンを入手してください。
- [Line 6 CustomTone](#)サイトへアクセスするだけで、世界中のHelixサウンドを共有し、Line 6とあなたのようなユーザーとで作り上げたサウンドを無料でダウンロードすることができます。
- 更に増え続ける製品のファミリー用プレミアムアドオンのセクションは[Helix Marketplace](#)から入手可能です。
- Line 6ギア & アクセサリーについてもっと知りたい？ [Line 6 Store](#)を覗いてみてください。

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 ギター営業推進課

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL 03-5488-6195

