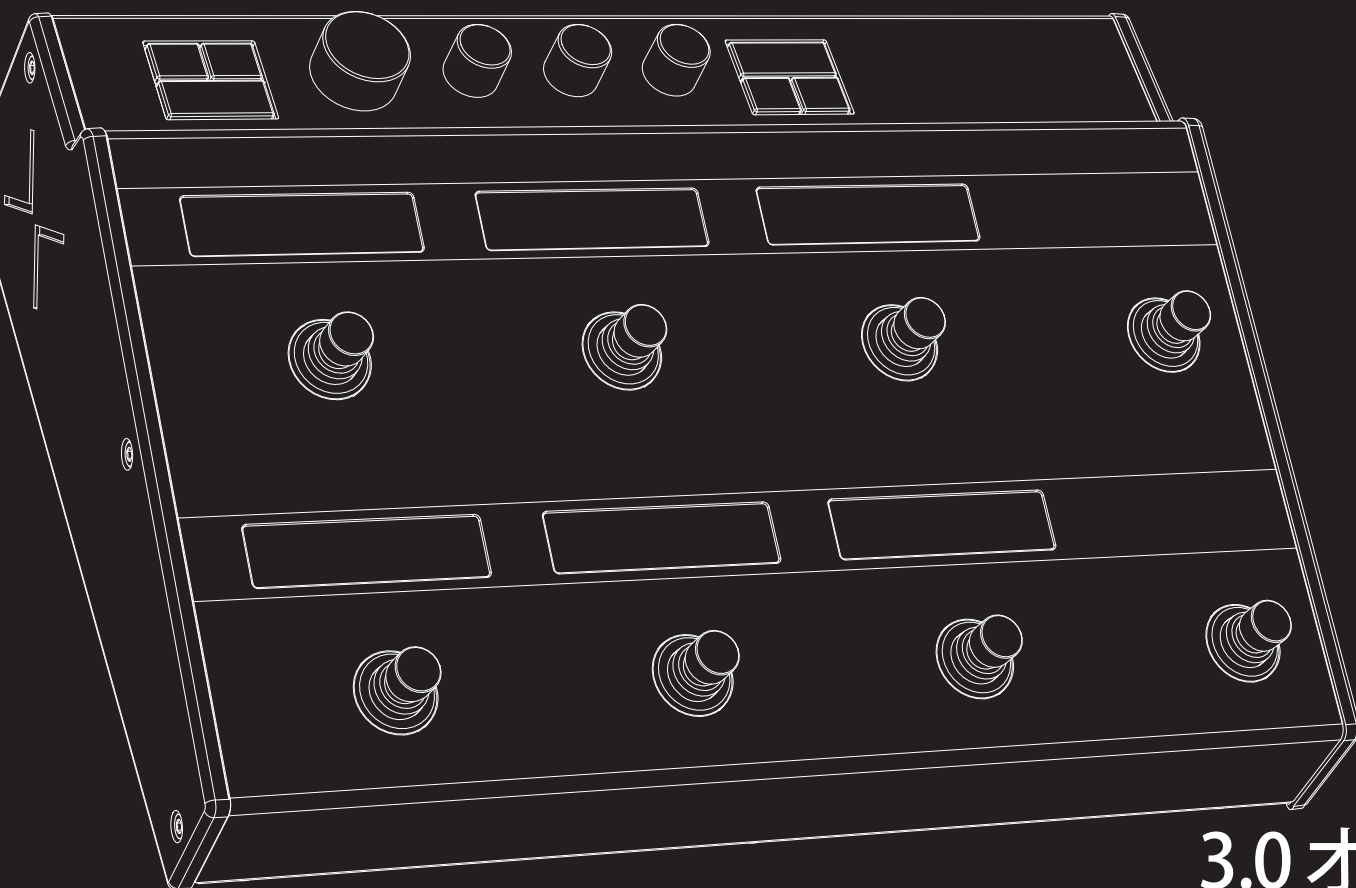




HX EFFECTS



3.0 オーナーズマニュアル >

内容

ようこそ

同梱品	4
用語	4
HX Editアプリケーション	5
HX Effectsファームウェアを更新する	5
Marketplace	5
トップパネル	6
リアパネル	8

クイックスタート

全てを接続する	9
Stompモード	11
エフェクトをバイパスする	11
全てのエフェクトをバイパスする	11
エフェクトを選ぶ	12
エフェクトをエディットする	12
ハンズフリー・エディット (Pedal Edit)	13
フットスイッチを交換する	14
エフェクトをコピー/ペーストする	14
エフェクトをクリアする	14
ブロックをフェイバリットに加える	14
モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する	15
フットスイッチの変更について	15
Presetモード	16
sサウンドを保存する/名称を決める	16
完全なデバイス・バックアップの作成/復元	17
タップテンポ	17
チューナー	17

エフェクト

インパルス・レスポンス (IR)	24
Send/Return	25
ルーパー	26
米国における登録商標	29

4 スナップショット

スナップショットを使う	31
スナップショットをコピー/ペーストする	32
スナップショットを取り替える	32
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	32
スナップショットを保存する	32
スナップショット・エディットの動作を設定する	33

シグナルフロー

ブロックをSignal Flowビューに加える	34
シグナルフロー画面でブロックを移動する	35
シグナルフロー画面でブロックをバイパスする	35
シグナルフロー画面でブロックを編集する	35
シグナルフロー画面でフットスイッチを割り当てる	36
パラレルパス・ルーティング	36
パスBの出力のセッティング	37
Splitブロック・オプションを設定する	37
Dynamic DSP	38
ダイナミックDSP	38
ブロックの順序とステレオイメージング	38

コントローラーの割り当て

コントローラーを割り当てる	39
ブロックのコントローラーの割り当てをクリアする	40
全てのコントローラーの割り当てをクリアする	40

Command Center

コマンドを割り当てる	41
コマンドをコピーしてペーストする	44
全てのコマンドをコピーしてペーストする	44
コマンドをクリアする	44
全てのコマンドをクリアする	45

Global Settings

適切なレベルを設定する	46
全てのグローバルセッティングをリセットする	46
Global Settings > Ins/Outs	47
Global Settings > Preferences	47
Global Settings > Switches	48
Global Settings > Pedals	48
Global Settings > MIDI/Tempo	49
Global Settings > Displays	49

MIDI

MIDI経由のメモリー・リコール	50
MIDI経由のスナップショット・リコール	51
MIDI経由のブロック・バイパス	51
MIDI経由のパラメータコントロール	51
MIDIクロックの送信と受信	51
MIDIコントロールチェンジ・メッセージ	51

46

50

© 2020 Yamaha Guitar Group, Inc. All rights reserved.

Line 6、Line 6ロゴ、Helix、HX Stomp、HX Effects、HX Stomp、L6 LINK、DT25、DT50、M13、M9、M5、DL4、DM4、MM4、FM4およびAmpegは米国及び他の国々で登録されたYamaha Guitar Group, Inc.の商標です。Apple、Mac、macOS、iPadとiPhone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。

ようこそ

「マニュアルなんて読みたくもない!」

同感です。読む人などほとんどいないとなると、書く意欲も失せます。では我々が極短いショートビデオを作って、それを観れば10分以内にHX Effects™をすぐ使えるようになるとしたら、オンラインに飛びついてマニュアルを読まされる不平を書き込まないと約束してくれますか? 同意できますか? ここへアクセスしてください:line6.jp/meet-hx-effects



「まあ、マニュアルでいいよ」

分かりました(ため息)。最もパワフルで柔軟性のあるオーディオプロセッサの一つと称されるLine 6 HX Effectsをお買い上げいただき、ありがとうございました。本機がステージ、スタジオを問わず、音質を追求するあなたの製作活動の手助けとなることを願っています。

HX Effectsは、使いこなすのに時間がかかるように見えるのは事実ですが、2種類の方法で使用できるように設計されています。1つは通常のペダルボードのようにエフェクトを選びノブを回して使う方法。もう一つはエフェクトの編集、設定で高い機能を発揮するワークステーションとして使う方法です。

すぐにも包装を破いて使ってみたいお気持ちはわかりますが、まずは一旦手を止めてください! 少なくとも、同梱のHX Effectsチートシートを確認し、すぐ手の届くところに大切に保存してください。そして「クイックスタート」の章を読めば、すぐに操作に取り掛かれます。

ヒント: line6.com/videosへ忘れずにアクセスしてください(英語版のみ)。最新のLine 6ギアを紹介するチュートリアルビデオが常に用意されています!

同梱品

- Line 6 HX Effectsマルチエフェクト・デバイス
- HX Effectsチートシート(こちらを先にお読みください!)
- AC電源アダプター
- USBケーブル
- 保証カード

用語

本書を読み進めていくにつれ、いくつか馴染みのない用語に遭遇するかもしれません。不明な用語の意味を理解する事はとても大切です。途中でクイズを出す事もあるかもしれません。どうかご注意を。

ブロック ブロックは、個々のエフェクト、ボリュームペダル、ルーパー、信号の分割及び結合やインパルス・レスポンス等、トーンの様々な要素を表すものです。それぞれのサウンドは、DSPの能力範囲内で最大9個のブロックを同時に作動させることができます。

モデル それぞれの処理ブロックが1つのモデルを受け入れることができます。HX Effectsには100種類以上のHX(Helix™)エフェクトモデルに加え、Line 6 DL4™、DM4™、MM4™、FM4™、M13°、M9°、M5°マルチエフェクト機器からの数十種類のレガシー・エフェクトモデルが含まれています。

メモリー それぞれの処理ブロックが1つのモデルを受け入れることができます。HX Effectsには、Line 6 Helix®およびDL4™、DM4™、MM4™、FM4™、M13°、M9°、M5°マルチエフェクトデバイスからの、220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 コントローラーは様々なパラメータをリアルタイムで調節する際に使用します。例えば、1台のエクスペッションペダルでワウをコントロールするために使用したり、MIDIキーボード上のモジュレーションホイールでディレイフィードバックとリバース深度をコントロールするために使用したりします。

Send/Return SENDとRETURNソケットは、シグナルフロー内の何処にでもお気に入りのエフェクトを入れるために使用したり、「4ケーブル方式」経由でギターアンプと接続するために使用します。HX Effectsには2つのモノSENDとリターンがあるため、ステレオオペレーション用にペアで使用することもできます。

IR IR(インパルス・レスポンス)はオーディオシステムの音響を測定値で表す関数です。HX Effectsは一度に最大128個のカスタムまたは第三者のIRを保存することができます。「[インパルス・レスポンス\(IR\)](#)」

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、フル機能のエディターおよびメモリーとインパルス応答のライブラリアンであり、HX Effects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できることに加え、デバイスを最新のファームウェアにアップデートすることもできます(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プラグインでプリセットを共有する

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。HX Edit内の複数のウィンドウおよび/またはHelix Nativeプラグイン内の複数のインスタンスを使用することで、いくつかの制限はありますが、ブロックおよび全体のサウンド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。サウンド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。

HX Effectsファームウェアを更新する

HX Effectsがまだ以前のファームウェア・バージョンを実行している場合は、V3.0(または利用可能な最新バージョン)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HX Effects 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されたサウンドは全て、ファームウェア・バージョン3.0との互換性が完全に維持されています。**ただし、HX Effectsでファームウェア・バージョン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。**HX Effectsファームウェア・バージョン3.0にアップデートする前に、HX Editアプリケーション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。

最初に最新のHX Editソフトウェア・バージョンをMacまたはPC(line6.com/softwareから入手可能)にインストールし、次にHX EffectsをコンピュータのUSBポートへ接続します。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、その旨を通知します。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。

Marketplace


Helix/HX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[Line 6 Marketplace](#)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インパルス・レスポンス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、直接にMarketplace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メモリーおよび/またはIRライブラリーにダウンロードでき、HX Effects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: HX Effects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HX Effects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。


- SAVE:** このボタンを押してSaveメニューを開き、名称の変更やサウンドへの変更を保存します。素早く保存したいときは2回押します。[「sサウンドを保存する/名称を決める」](#)参照。
- ≡:** HX Effectsの詳細な機能を更に使い込みたい場合は、このボタンを押してシグナルフロー、Controller Assign、Command Center、Global Settingsメニューへアクセスしてください。
- 🏠:** 使い方が分からなくなったときにこのボタンを押せば、いつでもホーム画面に戻れます。
- ビッグノブ:** Stompフットスイッチモードでこのノブを回すと選択したブロックのエフェクトを変更することができます。ビッグノブを押すとモデルリストが開きます。[「エフェクトを選ぶ」](#)参照 Presetフットスイッチモードでビッグノブを回してメモリーを選択します。[「Presetモード」](#)参照。
- ノブ1〜3:** 3つの小さいノブの一つを回すことで、選択したLCD(白いブラケットで囲まれた)のパラメーターを調節することができます。ノブを押すとパラメーターの数値がリセットされます。

 **ショートカット:** ディレイタイムまたはモジュレーションスピード等、タイムをベースとした多くのパラメーターは、ノブを押して、msまたはHzと音符の分割(4分音符、付点8分音符等)の設定値を切り替えます。


 **ショートカット:** 大部分のパラメーターはコントローラーに割り当てられます。パラメーターのノブを長押しすると、すぐにそのパラメーターの[「コントローラーの割り当て」](#)ページへアクセスすることができます。


- ACTION:** このボタンを押すと、選択したブロックまたはメニューのアクションパネルが開きます。ストンプフットスイッチモードから、アクションパネルはブロックの移動、コピー、ペースト、削除、フットスイッチのラベルおよびLEDカラーのカスタマイズ、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、またはその変更をモデルのデフォルトとして保存する際に使用します。独自のアクションパネルがその他のメニュー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。
- ◀ / ▶:** 選択したモデルまたはアイテムのパラメーターが1ページに納まらない場合、そのLCDの左下または右下の隅に矢印が表示されます。◀または▶を押すと、更に多くのパラメーターを見ることができます。モデルリストでは、押すことで▶フォルダーを開いたり、◀閉じたり、1つ前のレベルに戻ることができます。

- スクリブル・ストリップ:** 6個のLCDスクリブル・ストリップにそれぞれ割り当てたエフェクトやアイテムの名称を表示できるため、演奏中でも戸惑うことはありません。スクリブル・ストリップのラベルはカスタマイズすることができます。[「フットスイッチの変更について」](#)参照 (新しいHX Effectsのストリップには保護フィルムが付いています。剥がしてお使いください!)


 **注意:** 特定のフットスイッチに複数のブロックやアイテムが割り当てられている場合、そのストリップ・スクリブルは「MULTIPLE (X)」のように表示され、Xは割り当ての数を表します。[「シグナルフロー画面でフットスイッチを割り当てる」](#)参照

- フットスイッチ1〜6:** これらの静電容量式タッチセンサーを備えたフットスイッチはLEDカラーリングでエフェクトやアイテムの状態が一目で分かります。Stompモードでは、フットスイッチに軽く触れるだけで割り当てたエフェクトを瞬時に切り替えることができます(踏み込む必要はありません)。スイッチを繰り返し操作して複数の割り当てたアイテムを順々に表示させます。[「Stompモード」](#)参照

 **ショートカット:** Stompフットスイッチモードで、フットスイッチに1秒間ほど(押さずに)触れると、複数のスクリブルストリップにそのパラメーター全てが表示されます。

 **ショートカット:** Stompフットスイッチモードで、2つのスイッチに触れ続けて(押し込まない)スイッチの全ての割り当て(カスタマイズした名称やLEDの色を含め)を交換します。オプションとして、タッチで選択する機能をオフにして、他のフットスイッチの設定をカスタマイズできることに注意してください。[48ページ](#)、「[Global Settings > Switches](#)」を参照してください。

- MODE/EDIT/EXITスイッチ:** MODEを押すたびにStompとPresetフットスイッチモード切り替わります。MODEを1秒間ほど長押しすることでこのモードに入ります。ギターから手を離さずに足の操作だけでエフェクトをエディットすることができます。[「ハンズフリー・エディット \(Pedal Edit\)」](#)参照 MODE/EDIT/EXITを押すとルーパーまたはペダルエディットモードが終了します。[「ルーパー」](#)参照
- TAP/TUNERスイッチ:** TAPを複数回押してディレイやモジュレーションといったテンポをベースとしたエフェクトのBPM(ビート/分)を設定します。TAPを1回押すことで、どのLFOをベースとしたモジュレーションエフェクトでも再開できます。TAPを1秒間ほど長押しするとチューナー画面が表示されます。[「チューナー」](#)参照

 **ショートカット:** TAPに(押さずに)触れてテンポパネルを僅かの間表示させます。これにより、Global Settingsメニューまで移動せずに、素早く現在のテンポを微調整することができます。

リアパネル



12. PEDAL/EXT AMP 1~2: HX Effectsにもう2台のエクスペッション・ペダルを接続し、多様なパラメータを割り当てて操作することができます。シグナルフロービュー内でブロックを追加すると、EXP 1は自動的にWah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックのコントロールおよびバイパスに割り当てられ、EXP 2は自動的にVolumeおよびPanブロックのコントロールに割り当てられることで、接続したエクスペッション・ペダルで使用できるようになります。[「コントローラーを割り当てる」](#)参照。

従来のギターアンプを端子に接続して、チャンネルの切り替えや、リバーブのオン・オフを操作することも可能です。デュアルオペレーション(A=ティップ、B=リング)にはTRSケーブルを使用します。この端子の機能を設定する場合は、[「Global Settings > Preferences」](#)を参照してください。

13. SEND/RETURN 1&2: これらの6.3mm入出力を使用することで外部エフェクトペダルをエフェクトループとしてHX Effectsの特定のブロック間に挿入したり、4ケーブル方式を用いたリグの入出力として使用することができます。[「4ケーブル方式」](#)参照。

14. INPUT L/MONO、RIGHT: ギター、ベースギターやモノのシグナルソースをL/MONO入力へ接続します。ステレオペダル、キーボード、シンセやモデラーをL/MONOとRIGHTの両方の入力へ接続します。

15. OUTPUT L/MONO、RIGHT: ギターアンプや他のペダルを接続するときは、6.3mm TSアンバランスケーブルを使用します。モノラルのペダルやアンプ1台を接続する場合は、L/MONO端子のみに接続します。

16. MIDI IN、OUT/THRU: プログラムの変更、コントローラの継続操作、その他MIDIメッセージの送受信にはHX EffectsをMIDI装置に接続します。(MIDIコミュニケーションはUSBを介したオプションの信号の送受信であることにご注意ください。)

17. USB: MacやWindowsコンピュータにHX Effectsを接続することで、メモリーの管理、そしてHX Editアプリを使用してのインパルス・レスポンスのロード、ファームウェアの更新、MIDIコントロールメッセージの受信及びリモートでの Command Centerメッセージの送信など、様々なソフトを操作することができます。USB 2.0または3.0ポートを使用する必要があります。外部USBハブは使用しないでください。

18. DC IN: Line 6は同梱の純正電源のみ使用されることを推奨します。

19. ケーブルタイ: 電源ケーブルは邪魔にならないように1つまたは2つのフックに通して留めておきます。

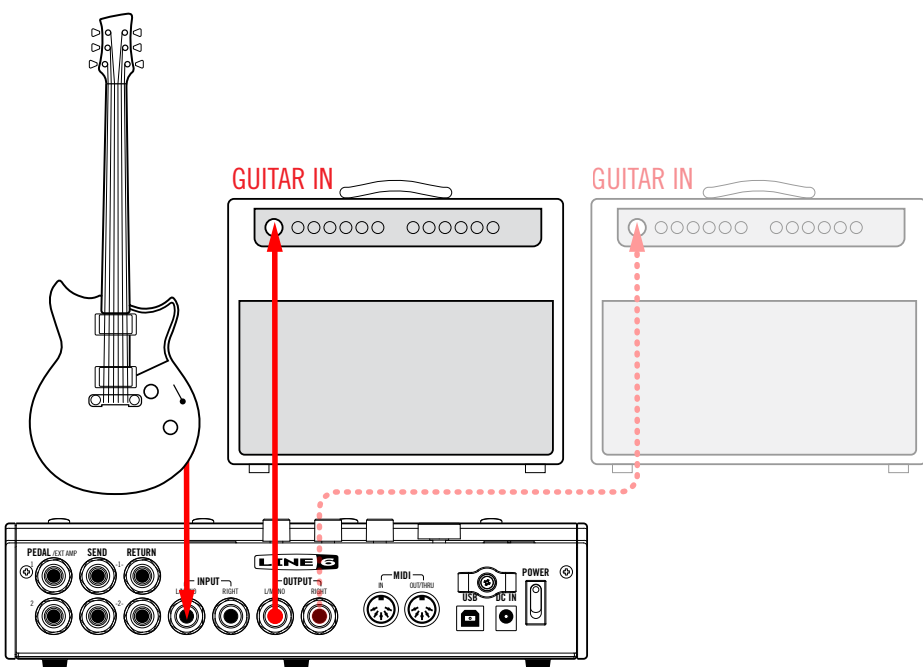
20. POWERスイッチ: パワーの源です!

クイックスタート

全てを接続する

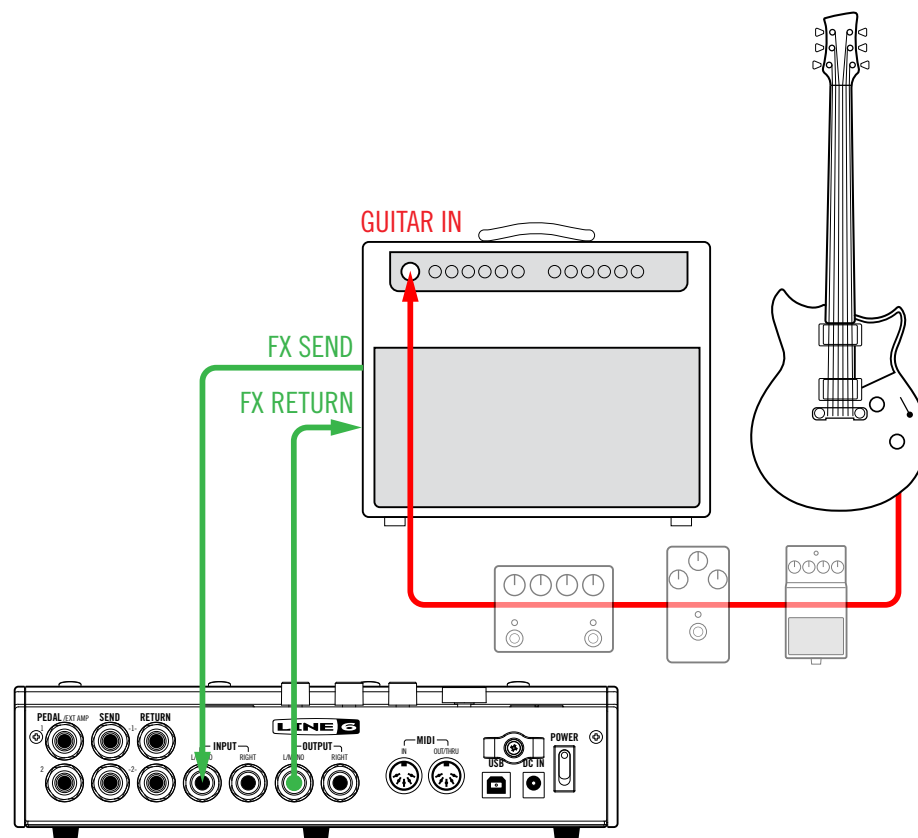
HX Effectsをペダルボードとして使用する

多くのユーザーはHX Effectsユニットを通常のエフェクト、「ペダルボード」として直接アンプに接続します。HX Effectsは2台目のアンプへ信号を供給するステレオオペレーションのオプションがあります。



アンプのエフェクトループの中にHX Effectsを使用する

ディレイとリバーブ(「ポスト」エフェクトとも呼ばれる)等、タイムベースのエフェクトをアンプのプリアンプとパワーアンプセクションの間に差し込んで演奏を楽しむギタリストもいます。お手持ちのアンプにエフェクトループが搭載されているのであれば、HX Effectsはアンプ前のペダル(オーバードライブ、ファズ、コンプレッション等)の有無を問わずに、このようなセットアップで簡単に繋ぐことができます。



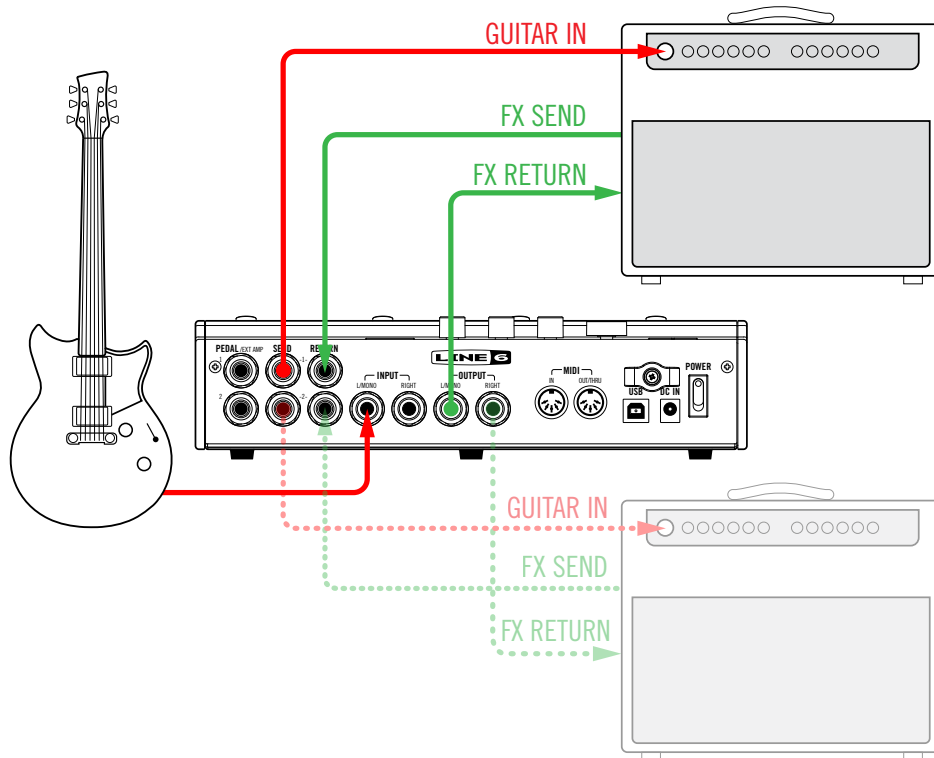
注意: 大部分のアンプのエフェクトループは、インストルメント・レベルで実行されます。アンプのエフェクトループがラインレベルで実行されるようであれば、HX Effectsの入力と出力も同様にラインレベルに設定してください。「[適切なレベルを設定する](#)」参照。

4ケーブル方式

もっとも柔軟性の高い接続方法は、いくつかのエフェクト（一般的なオーバードライブ、ワウとコンプレッサー）をアンプのプリアンプの前に繋ぎ、その他（先述のディレイとリバーブ）をエフェクトループ内に繋ぐことです。これは一般的に「4ケーブル方式」と呼ばれ、HX Effectsもこれに対応しています。

初期設定として搭載されているプリセットの中から「4CM」と表示されているタイトルを探して最初のテンプレートとして使用することもできますし、S FX Loopブロックを加えることで自由に組み合わせることもできます（「[エフェクトを選ぶ](#)」参照）。

アンプが2台あれば、HX Effectsはステレオで7ケーブル方式も実現可能です。

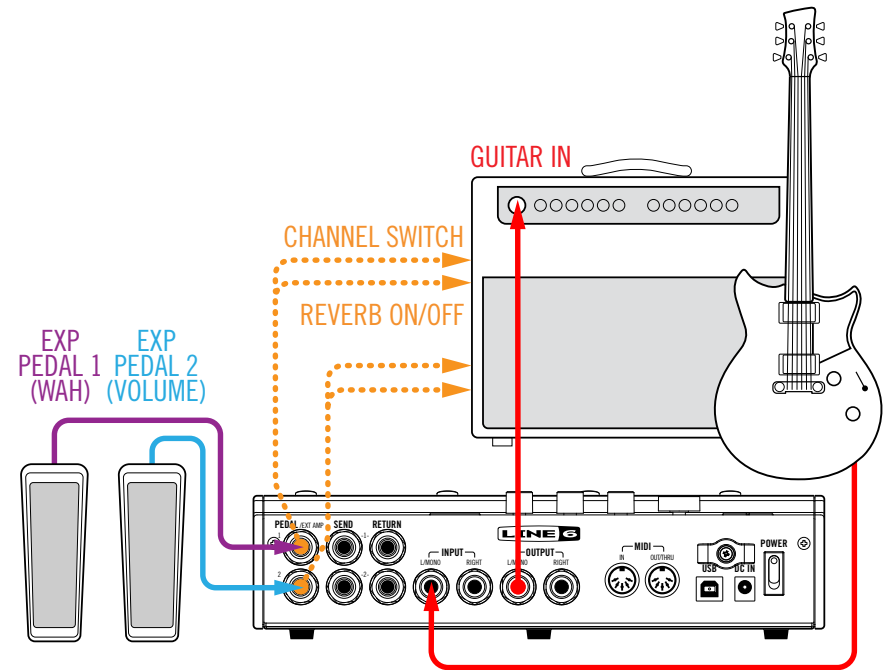


エクスペッションペダルと外部アンプのコントロール

初期設定により、2つのPEDAL端子はそれぞれのエクスペッションペダルに対応するように設定されており、PEDAL 1は自動的にWah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックに自動的に割り当てられ、PEDAL 2は自動的にVolumeまたはPanブロックに自動的に割り当てられています。あるいは、1つまたは両方のPEDAL端子を2つの（A=ティップ、B=リング）アンプコントロール出力として作動させ、アンプのチャンネル変更や、リバーブのオンオフの切り替えを行うように設定することもできます。*

💡 ヒント: シグナルフロー・ビュー内にブロックを追加すると、PEDAL 1は自動的にWah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックへ割り当てられ、PEDAL 2はVolumeまたはPanブロックへ自動的に割り当てられます。「[コントローラーを割り当てる](#)」

それぞれのPEDAL端子をエクスペッションペダル入力として機能させるか、デュアルアンプコントロール出力として機能させるかを決める際は、「[Global Settings > Preferences](#)」を参照してください。



⚠️ 重要! EXT AMP 1/2は「short-to-sleeve」のフットスイッチ入力を使用するアンプにのみ接続します。それ以外の入力に接続すると、アンプとHX Effectsの両方に深刻なダメージを与える場合があります！お手持ちのアンプが、short-to-sleeve入力を備えているかどうかは、製造元へお問い合わせください。

⚠️ 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HX Effectsの能力は、人気を高い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。

Stompモード

Stompモードは、感覚と動作が従来のペダルボードに最も類似しているため、最も時間をかけて取り組むことになるはずですが、

Stompモードでは、フットスイッチ1~6それぞれが幾つかの機能を備えています：

- 1つまたは複数のエフェクトのオンオフ切り替え
- 1つまたは複数のパラメータの持つ、2つの設定値のどちらかへの切り替え
- MIDIまたはQWERTYホットキーメッセージを作成する、または外部アンプのチャンネルを切り替えます。
- 上記全てを同時実行

まだこのモードに入っていない場合は、MODEを押してStompモードを選択してください。

フットスイッチ1~6に割り当てたエフェクト、パラメータの名称、Command Centerメッセージ、またはカスタマイズしたラベルが表示されます：



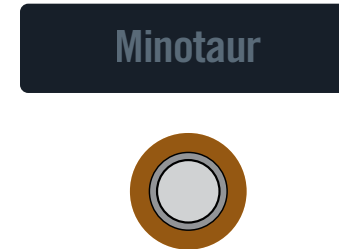
ヒント: Global Settings > Footswitches > Stomp Modeオプションを使用して、左側の6つのスイッチすべてをストンプスイッチ(「6 Swtch」)として構成する、あるいは左側の2つを「Bank/ Preset/Snapshot Up-Down」および4つのストンプスイッチ(「4 Swtch」)として構成します。

これらの「HX Preset」(Command Center)、SnapshotおよびLooperコマンドを使用して、Stompモードの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。[43ページ](#)、「HX Preset, SnapshotとLooperコマンド」参照。

エフェクトをバイパスする

割り当てたフットスイッチを押します。

バイパスしたエフェクトがグレイ表示され、LEDリングが薄暗く点灯：



注意: ほとんどのユーザーはフットスイッチ毎に1つのエフェクトを割り当てようですが、HX Effectsを使用すれば、同時に複数のエフェクトのオンオフを切り替えや、更には複数のエフェクト間の切り替えがフットスイッチ1台で操作できます。複数のエフェクトを同じフットスイッチへ割り当てるときは、シグナルフローメニューから設定します。[「シグナルフロー画面でフットスイッチを割り当てる」](#)参照。

全てのエフェクトをバイパスする

1. MODEとTAPを同時に押します。

HX Effectsが完全にバイパスされている間、6つ全てのスクリブルストリップが順々にゆっくりと警告ダイアログを表示していきます：



注意: HX Effectsには2種類のAll Bypassがあります：Analog bypass(「トゥルーバイパス」とも呼ばれる)は、機械的に切り替えリレーが信号に処理やA/D/A変換を施さず、直接入力から出力へルートさせます。DSP bypassでは、ディレイにはエコーがかかり、リバートールは自然に減衰します。初期設定により、HX EffectsはAnalog bypassに設定されています。

2. MODEとTAPを再度同時に押します。

HX Effectsは通常のオペレーションへ戻ります。

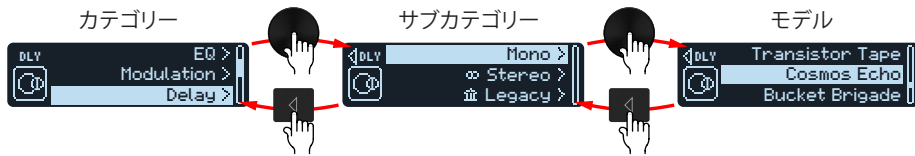
エフェクトを選ぶ

既存のエフェクトを変更するときは、フットスイッチに軽く触れてからビッグノブを回します。

開いているフットスイッチへエフェクトを加えるときは、スイッチに軽く触れてからビッグノブを回します。

例えばSimple DelayをReverse Delayに変更するといったように、同じカテゴリ内でのエフェクトは簡単に選ぶことができます。とはいえ、HX Effectsには約200種類のモデルが搭載されているため、この方法でモノディストーション(リストの先頭)をステレオルーパー(リストの最後尾)に変更すると、どうしても時間がかかってしまいます。モデルリストを開くのが一番簡単です:

1. Stompモードでビッグノブを押すとモデルリストが開きます:

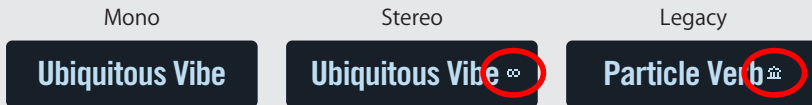


注記: 「Favorites」として1つまたは複数のブロックを追加すると、Categoryメニューの上にFavoritesオプションが表示されます。[14ページ](#)、「ブロックをフェイバリットに加える」参照。

ショートカット: オプションとして、モデルリストを開けずに、素早くモデルのサブカテゴリを飛ばし読みする方法があります。Stompモード内で任意のブロックを選択した状態で、ビッグノブを回してサブカテゴリを飛ばしなが表示させ、次に通常通りに回してそのサブカテゴリ内でモデルを選択します。

エフェクトカテゴリには1つまたは複数のサブカテゴリが含まれています。「Mono」と「Stereo」のサブカテゴリの中のエフェクトがHX (Helix) モデルです。「Legacy」のサブカテゴリの中には、M13、M9、M5、DL4、MM4、FM4、DM4を含むクラシックなLine 6ペダルからのエフェクトが用意されています。

注意: StereoまたはLegacy モデルに割り当てられているストンプスイッチがモデル名称の右側に小さい識別アイコンを表示させます:



ビッグノブを回してリストからアイテムを選択します。

ビッグノブ(または)を押してカテゴリやサブカテゴリのコンテンツを一覧します。

1つ前のレベルへ戻るときは<を押します。

重要! 特定のエフェクトがモデルリストに表示されていない場合、HX Effectsがそのカテゴリ、サブカテゴリまたはモデルを備えていないことを意味します。例えば、もしも既に3つのリバーブと1つのピッチシフターを加えている場合、さらにもう一つのピッチシフターを追加することはできません。

2. ビッグノブ、<と>を使うことで好みのカテゴリ、サブカテゴリやモデルを選ぶことができます。

3. モデルリストを閉じるときは∞を押します。

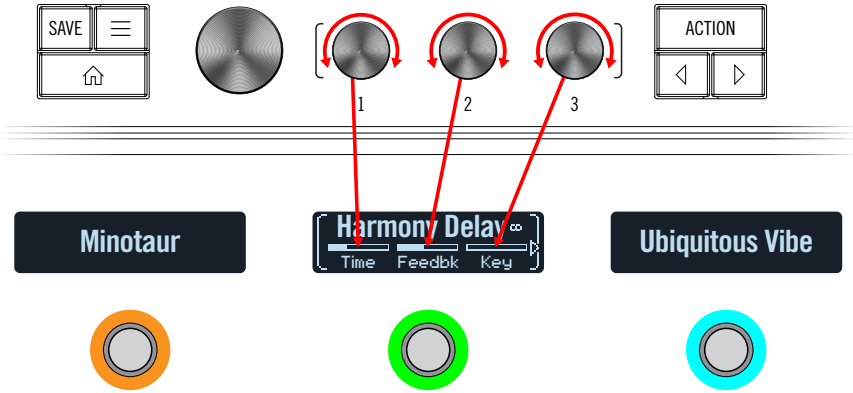
エフェクトをエディットする

1. エディットしたいエフェクトを選ぶときは、そのフットスイッチに軽く触れます。

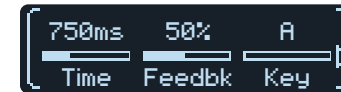
先ず3つのパラメータが表示され、割り当てたスクリブルストリップにはそれらパラメータがそれぞれのノブによってコントロールされていることを示す白い括弧が表示されます:



2. ノブ1~3を回します。



パラメータを調節する間、スクリブルストリップにそれらの設定値が表示されます:



1つのエフェクトまたは他のアイテムに3つ以上のパラメータがある場合、それらパラメータバナーの右または左に矢印が表示されます(上記参照)。

ショートカット: ディレイタイムまたはモジュレーションスピード等、タイムをベースとした多くのパラメータは、ノブを押して、msまたはHzと音符の分割(4分音符、付点8分音符等)の設定値を切り替えます。

3. **◀または▶**を押して他のパラメータにアクセスします (表示以外にパラメータがある場合)。

💡 ヒント: フットスイッチに1秒間ほど触れると、より簡単に複数のスクリブル・ストリップにそのパラメータ全てを表示できます:



ハンズフリー・エディット (Pedal Edit)

ギターから手を離さずにエフェクトを編集することができます。ノブへ手を伸ばして調節することが煩わしいと感じているのであれば、Pedal Editモードがそれを解決してくれます。このモードは本来のコントローラの割り当て操作に取って代わるために用意された訳ではありませんが、演奏中であっても1つずつパラメータを調節することができます。

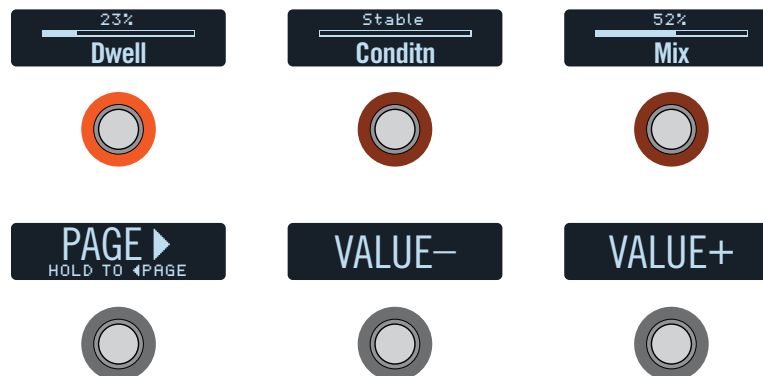
1. **MODE/EDIT**を2秒間ほど長押しします。

メモリーの処理しているブロックがフットスイッチに点滅表示されます。メモリーに6つ以上のブロックがある場合、フットスイッチ3 に「MORE…」と表示されます。フットスイッチ3 (MORE…)を押すと、更に多くのブロックを見ることができます。

📌 注意: Pedal Editモードでブロックを選ぶと、通常の実操作で割り当てられた以外のもう1つのフットスイッチが必要になる場合があります。

2. **編集したいエフェクトのフットスイッチ**を押します。

パラメータのブロックの最初のページがフットスイッチ1~3に表示されます:



そのエフェクトのパラメータが1ページで表示しきれない場合は、見たいパラメータが表示されるまでフットスイッチ4 (PAGE >)を押してください。前のページに戻るときは、フットスイッチ4を長押しします。

3. **調節したいパラメータが表示されているフットスイッチ**を押します。

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

その他のパラメータもそのスイッチを長押しすれば、初期値にリセットすることができます。

4. **接続したエクスペッションペダルを使ってパラメータ値を調節**します。

微調整を行う場合はフットスイッチ5 (VALUE-)とフットスイッチ6 (VALUE+)を押します。より速く調節する場合は、フットスイッチ5 (VALUE-)または6 (VALUE+)を長押しします。

5. **終了したらMODE/EXIT**を押します。

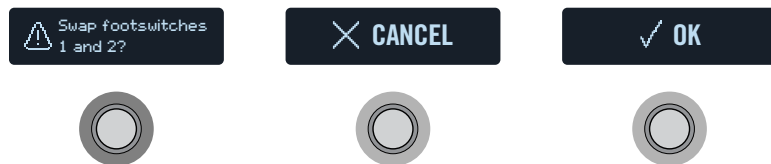
サウンドに加えた**変更を保存**する場合は、MODE (EXIT)を2秒間**長押し**します。

フットスイッチを交換する

Stompモードで使用しているフットスイッチの位置を交換したい場合、2つのフットスイッチを素早く交換することができます。

重要! フットスイッチ位置を交換しても、実際のエフェクトの順序に影響はありません。エフェクトの順序を変更するときは「[シグナルフロー画面でブロックを移動する](#)」を参照してください。

1. Stompモードのいずれか2つのフットスイッチに触れて以下のダイアログを表示させます:



2. OKフットスイッチを押します。

エフェクトをコピー / ペーストする

エフェクトは同じメモリーの中でも全く異なるメモリーの中であっても、コピーし、他のスイッチにペーストすることができます。

1. コピーしたいフットスイッチに触れてからACTIONを押します。
選択したエフェクトの周りにアクションスイッチが表示されます。
2. COPY BLOCKフットスイッチを押します。
3. ブロックをペーストさせたいスイッチに触れ（異なるメモリーの中であっても）、ACTIONを押します。
4. PASTE BLOCKフットスイッチを押します。

注意: 選択した位置へブロックをペーストできなくなる場合があります。例えば、メモリーに最大種類のブロックが既に含まれている、または特定のモデルタイプを加えるための十分なDSP馬力が無いかもしれません（「[ダイナミックDSP](#)」参照）。このような場合、PASTE BLOCKフットスイッチはグレイ表示に変わります。

エフェクトをクリアする

1. クリアしたいフットスイッチに触れてからACTIONを押します。
選択したエフェクトの周りにアクションスイッチが表示されます。
2. CLEAR BLOCKフットスイッチを押します。

ブロックをフェイバリットに加える

エフェクトブロックを好みに合わせてダイヤルした後は、その設定を「フェイバリット」として保存することができます。これにより、そのフェイバリットを保存されたパラメータ設定およびカスタマイズしたバイパス割り当てと共に、素早く他のトーンに追加することができます（既存のフットスイッチ、コントローラーおよびスナップショットの割り当てを除く）。

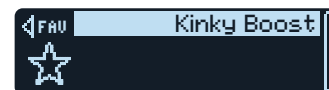
フェイバリットはモデルメニューの「Favorites」カテゴリーに表示され、名称の変更、並べ替え、削除が可能です。（フェイバリットは、1つのブロックをフェイバリットとして加えておかない限り、デバイスのCategoryメニュー内には表示されません。） 最大128個までフェイバリットを追加することができます。

注記: フェイバリットは、サウンドに加えると、非Favoriteモデルタイプと同様に、フットスイッチまたはEXPペダルに自動的に割り当てられます。
Splitおよび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. StompまたはSignal Flowモードの状態、好きなエフェクトを1つ選択し、カスタムフットスイッチの有無に関係なく、好みに合わせて設定を微調整します。
2. ACTIONを押してからノブを押し、次にAdd to Favoritesフットスイッチを押します。
3. 既存のフェイバリットを置き換えたい場合は、置き換えたいお気に入りを選択し、Replace Favoriteフットスイッチを押します。*

新しい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、Add New Favoriteフットスイッチを押します。

そのモデルがFavoritesカテゴリー・リストに追加されます。



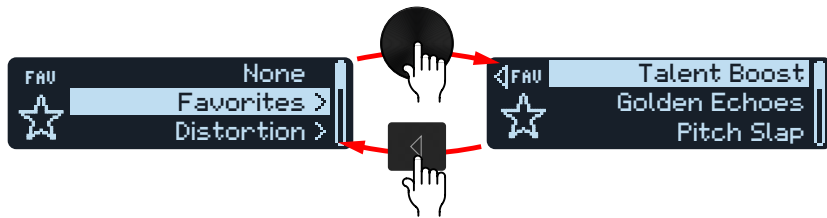
注記: サウンド内で既に使用している既存のフェイバリットを置き換えて上書きしても、そのサウンドは変更されずに保持されます。しかし、新しく編集したフェイバリットとして使用するために、サウンドを「アップデート」したいという場合は、そのサウンド内の既存のフェイバリットブロックを選択し、ビッグノブを回して1回クリックします。これでアップデートしたフェイバリットを効果的に「リロード」することができます。

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。

4. お気に入りを使うには

サウンド内で空のブロックの場所を選択し、ビッグノブを時計回りに回します。モデル・リストを開かずに、完璧に調整済みのお気に入りのエフェクト全てが、第一オプションとして即座に表示されます。スイッチのLEDカラーが選択したフェイバリットのモデルカテゴリーを反映します。

または、空のブロックの場所を選択し、ビッグノブを押してフェイバリットを選択すると、リストが表示されます。



5. オプション: モデルリストを再び開いてフェイバリット・カテゴリーを選択し、そのリストから気に入ったものを選択してACTIONを押すことで、更にフェイバリット・リストをカスタマイズできます。

- 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 UpまたはReorder Downを押します。
- 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。
- を押してActionオプションを終了します。

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 (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>を押し、次にModel Defaultを押します。

これで現在のパラメータ設定の全てが、次回そのモデルを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りたいときは、ACTIONを押し、>を押してから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。

フットスイッチの変更について

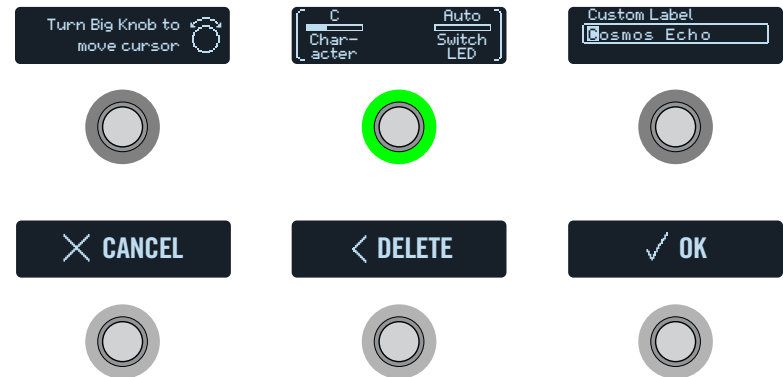
スクリプストリップのテキストラベルの表示をカスタマイズしたい、またはフットスイッチのLEDの色を変えたい、という場合は以下の手順で操作します。

1. カスタマイズしたいフットスイッチに触れてからACTIONを押します。

選択したエフェクトの周りにアクションスイッチが表示されます。

2. CUSTOMIZEフットスイッチを押します。

カスタマイズ画面が表示されます:



ビッグノブを回してカーソルを移動させます。

選択した文字を変更するときは 1 (Character)ノブを回します。

ショートカット: ノブ1 (Character)を押すと、大文字、小文字、0、[SPACE]を一巡します。

DELETEフットスイッチ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。

全ての文字を消去してカスタムラベルを外すと、フットスイッチのラベルに通常の割り当てが表示されます。

3. ノブ3 (Switch LED)を回してフットスイッチのLEDリングに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」にしておくのが良いでしょう。

4. 終了したら OKフットスイッチを押します。

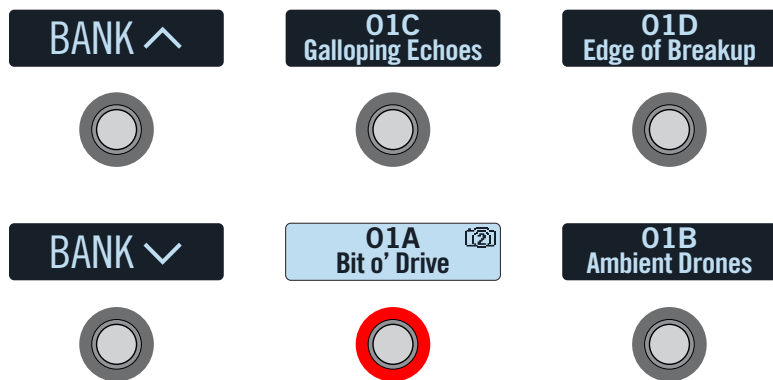
Presetモード

エフェクトを加えたり編集すること自体、それはそれで良いのですが、別のペダルをいくつか追加してみてもどうですか？ HX Effectsのようなユニットの大きな利点の1つが、それぞれ異なるエフェクト、構成とセッティングという潜在能力を持つ、多くの異なる「ペダルボード」を保持でき、1つのフットスイッチを押すだけでそれらを全て呼び出せることです。これらの「ペダルボード」がメモリーとして保存されているのです。

HX Effectsは4つのメモリー(A、B、C、D)を持つ32個のバンクで、合計128個のメモリーを提供します。

まだこのモードに入っていない場合は、MODEを押してPresetモードを選択してください。

フットスイッチ1~6を使用してバンクとメモリー内を一覧します：



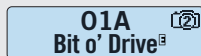
1. BANK ^またはBANK vを押して好きなバンクを選びます。
バンクのメモリーが点滅し、ロードの準備ができたことを示します。
2. 4つのメモリーフットスイッチの1つを押してそのサウンドをロードします。

注意： HX Effectsはメモリーを選んだ後、Stompモードに自動的に戻るように設定しておくことができます。[「Global Settings > Switches」](#)参照。

注意： 現在選択しているメモリーフットスイッチで、小さいカメラアイコンが右上の隅に表示された場合、その番号は現在のスナップショットを示します。スナップショットは各メモリー内で追加機能を提供します！[「スナップショット」](#)参照。

あるいは、Presetモード中にビッグノブを回してメモリーを選択することもできます。

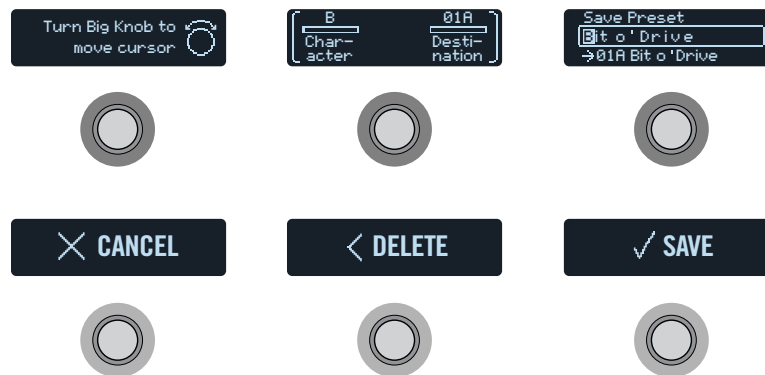
注意： 選択されたプリセットが編集状態になっている場合は、小さな「E」が表示されます。



sサウンドを保存する/名称を決める

ショートカット： 現在のサウンドに加えた変更を素早く保存するときは、SAVEを2回押します。

1. SAVEを押してSave Preset画面を開きます：



ビッグノブを回してカーソルを移動させます。

選択した文字を変更するときは1 (Character)ノブを回します。

ショートカット： ノブ1 (Character)を押すと、A、a、0、[SPACE]を一巡します。

DELETEフットスイッチ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。

2. ノブ3 (Destination)を回して上書きしたいメモリーの位置を選びます。
128個のメモリーは、全てが上書き可能です。
3. 終了したらSAVEフットスイッチを押します。

ヒント： HX Editアプリを使用すれば、どのメモリーでもHX Effectsからエクスポートすることができます。お手持ちのコンピュータにカスタマイズしたサウンドのコピーを無限に保存してバックアップできる便利な方法です。詳細は<https://line6.com/support/manuals/>から入手可能なHX Edit/パイロットガイドをご覧ください。

注記： HX Effectsでエクスポートされたサウンドファイルは、Helixファミリーデバイス (Helix, Helix RackおよびHelix LT) またはHelix Nativeプラグインソフトでインポートして使用することができません。同様に、HelixファミリーデバイスやHelix Nativeプラグインからエクスポートされたサウンドとセットリストファイルは、HX Effectsデバイスでインポートして使用することができません。

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、デバイスのサウンド、インパルス・レスポンス、フェイバリット、カスタムユーザーモデル・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 & Restore機能の使い方と手順についての詳細は、[HX Edit](#) / パイロットガイドを参照してください。

タップテンポ

TAP/TUNERを繰り返し押ししてBPM (ビート/分)内のテンポを設定します。

「Time」、「Rate」、「Speed」等、特定のDelay、ReverbとModulationブロックのパラメータは音符値(4分音符、付点8分音符等)または数値 (msやHz)として設定することができます。音符として設定する場合、パラメータはTap Tempoに従います。パラメータノブを押すと音価とms(またはHz)が切り替わります。

注記: 複数の速いタップでの入力が入力が正しく認識されるようにするため、HX Effectsは40.0BPMより遅いテンポでTAPを押しても応答しません。以下で記載するように、Global Settingsまたはノブ3 (BPM)パラメータを使用すれば、手動で20.0BPMまでの低いテンポを選択することができます。

[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#)にアクセスしてTap Tempo値を微調整し、HX Effectsがそのテンポで外部MIDI/ハードウェアとソフトウェアに同期するように設定します。

ショートカット: TAP/TUNERに触れると、テンポパラメータがフットスイッチの上に瞬時表示されます。

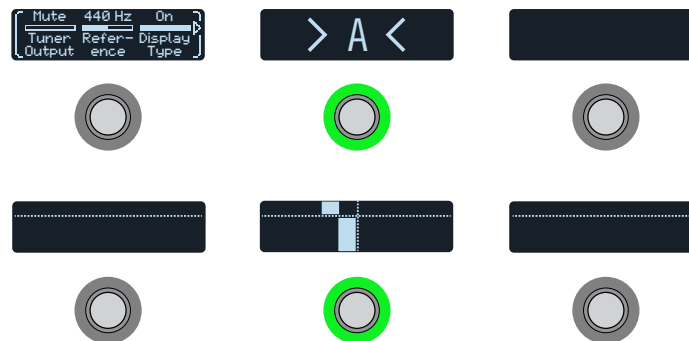


ノブ	パラメータ	詳細
2	Tempo	各スナップショットと共にテンポを保存してリコールするか、または各メモリーと共にリコールさせるか、または全てのメモリーとスナップショット全体に付加させるかどうかを選択します。
3	BPM	この値は、ノブの2 (Tempo)セッティングによって、スナップショット毎、メモリー毎、または全体として保存されます。

チューナー

HX Effectsには、Fine (以下に示す)、CoarseおよびStrobeの3種類のチューナータイプが用意されており、Tuner設定のノブ4から選択することができます。下記の表を参照してください。デフォルトFineチューナータイプの使い方

1. TAPを長押しして、Tuner画面を表示させます:



2. ギターで個々の弦を鳴らします。

ノートが検出されてスクリブル・ストリップの上の中央に、フラットの場合は左の矢印、シャープの場合は右の矢印、チューニングが合っている場合は両方の矢印と共に表示されます。

スクリブル・ストリップの下で、インジケータが中央より左の場合、弦がフラットであることを意味します。インジケータが中央より右に位置している場合は弦がシャープです。インジケータが左下または右下のストリップ内に表示されると、フットスイッチのLEDが赤色で点灯し、それぞれフラットまたはシャープであることを示します。

中央下のボックス内にインジケータが表示されると、小さいインジケータが上の列に表示され、より正確なチューニングを行うことができます。上のイメージで示すように、中央のフットスイッチのLEDがチューニングの度合いを示し、近い場合は黄色、チューニングが合うと緑色で点灯します。

3. チューナー機能を終了するときは、いずれかのフットスイッチを押します。

全てのチューナーセッティングはグローバルです。

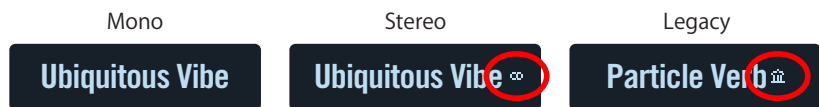
ヒント: もしも、お気に入りのチューナーペダルを所有していて、それをHX Effects内蔵のチューナーの代わりに使いたい場合は、SEND 1または2をお手持ちのチューナーの入力に接続し、ノブ1 (Tuner Out)を回して「Send12」を選択します。これにより、毎回TAPフットスイッチを押すたびに、HX Effectsは自動的に信号をあなたのチューナーへルートさせることができます。

チューナーセッティング

ページ	ノブ	パラメータ	詳細
	1	Tuner Output	Tuner画面を起動させている状態で、アクティブな出力を決定します。チューニングを行う間、音を出したくない場合は、「Mute」を選択してください。オプションとして、Main Left/Rightアウトプットから未処理の信号を聴く場合は「L/R」を選択し、Send 1/2アウトプットから聴く場合は「Send12」を選択します。
1	2	Reference	標準の440Hz以外のリファレンスへチューニングを合わせたい場合は、425から455Hzの範囲内を選択してください。
	3	Display Type	3つのチューナータイプから選択します：Fine (ファインチューニング・バー付き針式、初期設定)、Coarse (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。
2	1	Offsets	「On」に設定すると、ページ2~4に表示されているチューナーオフセットが可能になります。
	2	String6 Offset	コンサート・チューニングに関連して、特定の弦を僅かにシャープへ、またはフラットへチューニングする方が、より良いイントネーションが得られると感じているギタリストもいます。String Offsetはチューナーを調整するため、これらの極わずかにはずれたピッチもチューニングが合っているように聴こえます。6弦は低いE、1弦が高いEです。ページ2のノブ1 (Offsets)をオンにしない限り、チューニングオフセットは適用されません。
	3	String5 Offset	
	1	String4 Offset	
3	2	String3 Offset	
	3	String2 Offset	
4	1	String1 Offset	

エフェクト

HX Effectsには受賞歴のあるHelixギタープロセッサのLine 6のエフェクト全てが含まれています。これらはモデルリスト内のMonoとStereoのサブカテゴリの中で見つけることができます。さらに、HX EffectsにはクラシックなDL4、DM4、MM4とFM4ストンプボックスに加え、M13、M9とM5プロセッサから厳選されたエフェクトが搭載され、これらは Legacyのサブカテゴリの中で見つけることができます。Legacyエフェクトは信号をモノで処理するものもあれば、ステレオで処理するものもあります。詳細は [38ページ](#)、「[ブロックの順序とステレオイメージング](#)」をご覧ください。



Stompモードから、エフェクトのフットスイッチをタッチし、ビッグノブを回してそのモデルを変更します。またはビッグノブを押してモデルメニューに入ります。

ヒント: 1つまたは複数のモデルを「Favorites」として追加すると、Modelメニュー内で Favoritesが最初のカテゴリとして表示されます。[14ページ](#)参照。

Distortionモデル

モデル	サブカテゴリ	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

Distortionモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
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
KWB	モノ、ステレオ	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	モノ、ステレオ	Carvin® VLD1 Legacy Drive (Hi Gain)
Swedish Chainsaw	モノ、ステレオ	Boss® HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	モノ、ステレオ	Arbiter® FuzzFace®
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®

* [29ページ](#)、「[米国における登録商標](#)」参照。本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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*
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (モディファイド)
L6 Distortion	Legacy	Line 6オリジナル
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

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

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
122 Rotary	ステレオ	Leslie® 122

* [29ページ「米国における登録商標」](#)参照。本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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。

Modulationモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
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	Dytronic® 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
Lo Res	Legacy	Line 6オリジナル

* [29ページ、「米国における登録商標」](#)参照。本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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。

† Poly Detuneおよび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DSPパワーを消費します。それぞれが、プリセットの使用可能なDSPを最大で半分ま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*
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

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	コルグ® 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 Patrn	モノ、ステレオ	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF フィルター
Voice Box	Legacy	Line 6オリジナル
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Line 6オリジナル
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah

* [29ページ](#)、「米国における登録商標」参照。本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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、プリセットの使用可能なDSPを最大で半分ま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ため、それらのブロックは初期設定でオフになっています。必ず最初にHX Effectsの音量を下げてからBYPASSを押してオンにしてください。

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

Volume/Panモデル		
モデル	サブカテゴリ	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	詳細
Drive	オーバードライブ、ディストーションやファズの量を調節します。
Bass	ベースレベルを調節します。
Mid	中音域レベルを調節します。
Treble	トレブルレベルを調節します。
Speed	エフェクトの速度をより高いセッティングと共に調節し、より速いレートで提供します。 ノブを押すと、Hzと音価が切り替わります。 Hz値を選択することで特定のモジュレーションの速度をサイクル/秒で提供します。音価を選択することで現在のテンポをベースとした長さを供給します。Speed/パラメータはおそらく非線形で極めてインタラクティブなため、全てが音価に同期できるわけではありません。
Rate	エフェクトのレートを高めに調節することで、より速いレートを提供します。 ノブを押すと、数値と音価が切り替わります。 Rate/パラメータはおそらく非線形で極めてインタラクティブなため、全てが音価に同期できるわけではありません。
Time	ディレイ/リポートタイムを高めに設定すると、より長いディレイを提供します。 ノブを押すと、msと音価が切り替わります。 ms値を選択して、特定のタイムをミリ秒で提供します。音価を選択することで現在のテンポをベースとした長さを提供します。モデルを変更すると、このパラメータ値はノートの分割した値と共に保持されます。
Depth	モジュレの強度を調節します。高めの設定値の場合、エフェクトの種類によってはより強いピッチベンディング、ウォブルやスロブ効果が生まれます。
Feedbk	エフェクトへフィードバックされたディレイ信号の量を調節します。高めの設定値の場合、よりドラマティックな質感が得られます。
Decay	リバースエフェクトのサステインの長さを設定します。
Predly	リバースエフェクトの効果を利かせる前の時間を決定します。
Scale	ステレオディレイでは、Scaleを使用することで、左右のチャンネルのリポートを調和させてコントロールできます。左のチャンネルがTime値に従ってリポートし、右のチャンネルは残り時間のパーセンテージでリポートします。例えば、ディレイのTimeが1秒に、そしてScaleが75%に設定した場合、左チャンネルは1秒でリポートし、右は750ミリ秒(ms)でリポ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、どのくらい広くリポートを左右にバウンスさせるかを調節します。Ping Pong Delayでは、例えば、0は中央(モノ)、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、1つ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。

* 29ページ「米国における登録商標」参照。本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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。

パラメータ	詳細
Headrm	モジュレーションとディレイペダルの内部シグナルパスが、ハイゲインdistortion blockの後に置かれている場合、多少のグリットを示します。負の値ではグリットの感知された量が増加し、正の値ではクリーンさが多少増加します。0dBで、そのモデルはオリジナルペダルの動作に近づきます。
Low Cut	ブロックのベースとトレブルの周波数にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
Hi Cut	
Mix	ブロック内を通過してエフェクトがかかった「ウェット」シグナルと「ドライ」シグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはブロックを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体がエフェクトを通過して供給されるためドライシグナルは聞こえません。
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。通常、大部分のブロックは0.0dBのままにしておくべきです。オリジナルペダルのレベルや、ボリュームノブの動作にdBが適用できない場合は、0.0~10に設定してください。
Trails	Trails オフ: ブロックがバイパスされると、ディレイリポートやリバーブディケイは即座にミュートされます。Trails 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、ディレイリポートやリバーブディケイは継続して自然に減衰します。

インパルス・レスポンス (IR)

インパルス・レスポンスは特定のオーディオシステム (HX Effectsの場合は、アコースティックギターの本体の共鳴やスピーカーキャビネットとマイクの組み合わせ) の音響を測定値で表す関数です。HX Effectsは一度に最大128個のカスタムや第三者のIRをロードして保持することができます。



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サウンドおよびIRバンドルを確認してみてください。

IRフォーマット

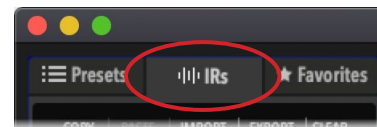
全てのHelix/HXファミリーデバイスは、Helix Nativeプラグインも含め、以下のIRファイルタイプをサポートしています。

- Helix Impulse Response (.hir) - これは独自のLine 6 IRファイル形式です。Line 6 Marketplaceを通じて購入した全てのインパルス・レスポンスは、このファイルタイプです。[5ページ](#)、「[Marketplace](#)」参照。
- WAV (.wav) - 通常、ほとんどのIRプロデューサーやベンダーは.wav形式のインパルス・レスポンスを提供しています。ビット深度、長さ、またはサンプルレートとの周波数に関係なく、モノラルまたはステレオの.wavファイル・インパルス・レスポンスをインポートすることができます。インポートの際、HX Effectsで使用できるように.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WAV IR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の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)。

インパルス・レスポンスをHX Effectsに読み込む

インパルス・レスポンス・ファイルをHX Effects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. HX Effects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のウィンドウから1つまたは複数のインパルス・レスポンス・ファイルをHX EditアプリのIRのリスト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HX Effects/ハードウェアのIRリストを自動的に更新します。HX Effectsは一度に最大128のインパルス・レスポンスを読み込んで保存することができます。

インパルス・レスポンスをIRブロックに読み込む

HX Effects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)。

1. ビッグノブを回して、既存のAmpブロックの右に位置する空の場所を選択します。
2. ビッグノブを押してモデルメニューを開き、ビッグノブを回して「Impulse Response」カテゴリを選択します。次にビッグノブを押して「Mono」に続いて「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(サウンド毎に1つの2048サンプルIRブロックまたサウンド毎に2つの1024サンプルIRブロックが最大限度です)。

3. ノブ1 (IR Select)を回してIRインデックス(1~128)を選択し、IRライブラリー内の好きなインパルス・レスポンス・ファイルを使用します。

このページと次のページの他のノブを使用して、IR設定を好みに合わせて微調整します。次の表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(31ページ参照)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・レスポンスのセッティング

ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	1	IR Sel	128個の利用可能なIRインデックス位置から1つ選択します。ノブ1を回すと、IRインデックス・スロット内の.wavファイルの名称が表示されます。
	2	Low Cut	IRのベースとトレブルの周波数の部分にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	IRシグナルとIRブロック内を通過した、ドライシグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはIRを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体はIRを通過して供給されるためドライシグナルは聴こえません。
	2	Level	IRブロックの出力全体を調節します。

注意: トゥルースピーカーキャビネットと同様に、IRブロックはモノです。そのため、IRブロックはどんなステレオソースが供給されても全てモノになります。「[ブロックの順序とステレオイメージング](#)」参照。

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ブロックが構成され、そのサウンドが保存されると、そのサウンドはそのファイル名からインポートされたインパルス・レスポンスへの「リファレンス・シグネチャー」を作成します。同様に、IRブロックをフェイバリットとして保存(14ページを参照)、またはそのIRブロックの現在の設定をUserモデル・デフォルトとして設定(15ページを参照)した場合、そのIRブロックもまたIRライブラリー内に特定のIRファイルへのリファレンスを作成します。従って、IRライブラリー・リスト内のインパルス・レスポンスを並び替えても、サウンド(またはIR FavoriteまたはUserモデル・デフォルト・ブロック)は、現在、別のIRライブラリー・インデックスの位置に存在している場合であっても、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、友人も同じIRファイルをHX EffectsのIRライブラリー内のどのスロットにも挿入することができ、サウンドがそれを見つけることができるため、友人とサウンドを簡単に共有することができます。インパルス・レスポンス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/Return

それぞれSENDとRETURN端子は独立して使用したり、モノやステレオのエフェクトループのコンビネーションで使用することができます。



エフェクトループを使用することで、好みの外部ストンプボックス(またはラックエフェクト)をトーンのどの位置にでも思い切り差し込むことができます。

注意: 各SENDとRETURNのペアはインストルメント・レベル(ストンプボックスを差し込み)またはライン・レベルのオペレーションに設定可能です。「[Global Settings > Ins/Outs](#)」参照。

Sendセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Send	外部機器へ送信されたレベルを調節します。
2	Dry Thr	Sendブロックを通過する信号のレベルを、ノブ 1 (Send) とは無関係で調節します。通常、これは「0.0dB」に設定しておくべきです。

Returnセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Return	RETURN 端子で受信したレベルを調節します。
2	Mix	RETURNブロック内を通過した、RETURNシグナルとドライシグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはRETURNブロックを完全にバイパスします。100%に設定すると、信号全体がRETURNから供給されるため、ドライシグナルは聴こえません。

FX Loopセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Send	外部機器へ送信されたレベルを調節します。
	2	Return	Return 端子で受信したレベルを調節します。
	3	Mix	FX Loopブロック内を通過した、FX Loopシグナルとドライシグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはエフェクトループを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体がエフェクトループを通過して供給されるため、ドライシグナルは聴こえません。(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。)
2	1	Trails	Trails オフ: 外部ストンプボックスはFX Loopブロックがバイパスされると、即座にミュートされます。Trails 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ブ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

HX Effectsには 3 種類の異なるルーパータイプがあります。6 Switch Looper、1 Switch Looperおよび Shuffling Looperです。サウンド毎に最大 1 つのLooperブロックを追加することができます。



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	
		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	—	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	—	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ルーパータイプの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、Stompモードのフットスイッチをさらにカスタマイズして、6 Switchまたは1 Switch Loopersの複数の機能を簡単にトリガーすることができます。[41ページ](#)、「[Command Center](#)」参照。

6 Switchまたは1 Switchルーパーを外部MIDIを介してコントロールすることも可能です。[50ページ](#)、「[MIDI](#)」参照。

6 Switchおよび1 Switch Looper設定

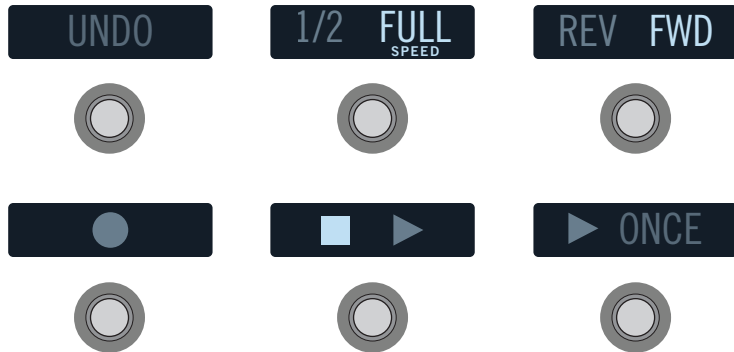
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Playbk	ルーパーの再生レベルを調節します。これを少し下げれば、あなたのギターがもう少し大きく聴こえて便利だと感じるかもしれません。
	2	OvrDub	Relativelyでオーバーダビング中のループのレベルを設定します。例えば、Overdub Levelが90%に設定されている場合、ループが繰り返されるたびにそのボリュームは 10%ずつ減少し、オーバーダブ毎に徐々に、静かになっていきます。
	3	Low Cut	ループのベースとトレブルの周波数の部分にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
2	1	High Cut	

6 Switch Looperを使用する

6 Switch Looperが追加されると、Stompモードの状態でのフットスイッチを押すことにより、Looperフットスイッチモードがアクティブになり、HX Effectsのフットスイッチに全ての機能が使い易いようにラベルと共に配置されます。

1. Stompモードから、「6 Switch Looper」のラベルの付いた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	フルスピードで録音してから1/2の速度に切り替えると、そのループは1オクターブ下がります。1/2の速度で録音すると、ループのメモリーが2倍になり、フルスピードへ切り替えることでそのループの再生速度が倍になります(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。

注意： ループ再生を停止している時に●を押すと、いつでも新しいループを録音することができますが、直前に録音したものは消去されます。

重要！ ループの使用中にメモリーを変更することもできますが、選択したメモリーに同じタイプのルーパーブロック(モノまたはステレオ)が含まれていない限り、ループの再生は停止します。

2. 前のモードに戻る場合は、MODE (EDIT/EXIT)を押します。

1 Switch Looperを使用する

6 Switch Looperとは異なり、1 Switch Looperは特別なLooperフットスイッチモードを使用しません。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Stomp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1つサウンドに加ええます。**
ルーパーは自動的にStompモード・フットスイッチの1つに割り当てられます。
- Stompフットスイッチ・モードで、1 Switch Looperスイッチを押します。**
LEDが赤で点灯し、ループを録音していることを示します。
- 1 Switch Looperスイッチを再び押します。**
LEDが緑で点灯し、ループを再生していることを示します。
- 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、リバース、リピート等をコントロールすることができます。

1. Shuffling Looperブロックを1つサウンドに加えます。

ルーパーは自動的にStompモード・フットスイッチの1つに割り当てられます。

2. ノブ1 (Slices)を回して、ループを分割する際の断片(スライス)数を設定します

3. スイッチを押して録音を開始します。

LEDが赤で点灯し、ループを録音していることを示します。

4. ループの録音が終了したら、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。

5. 再生中、以下のShuffling Looperパラメータを調節します(またはエクスプレッション・ペダルのように、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断片(スライス)数を設定します。
- SeqLen—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
- Octave—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。
- Smooth—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く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ず。または、ポップやクリック音を避けるために高めに設定します。
- 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 Hi Cut—これらを調節して、ループ再生時の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ス・エフェクトのみを使用する場合は、Shuffleを0%まで下げ、SlicesとSeqLenを同じ値で設定します。

6. 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。

7. Looperスイッチ素早く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。

8. 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が薄暗い白色で点灯します。

米国における登録商標

本ドキュメントに記載されているすべての製品名は、各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupまたはLine 6との関連や提携関係はありません。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。

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、Dytrronics、LA-2A及びTeletronixはUniversal Audio, Inc.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Kiesel Guitars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。

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

DOD及びWhammyはHarman International Industries, 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。

Electro-Harmonix及びBig Muff PiはNew Sensor Corp.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。

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。

IbanezはHoshino, Inc.の登録商標です。

KlonはKlon, LLCの登録商標です。

コルグはコルグ, Inc.の登録商標です。

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

MAXONはNisshin Onpa Co., 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。

RMC は Richard McClish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 PAULCAUDIO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 HugeはSaucy Inc.の登録商標です。

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

スナップショット

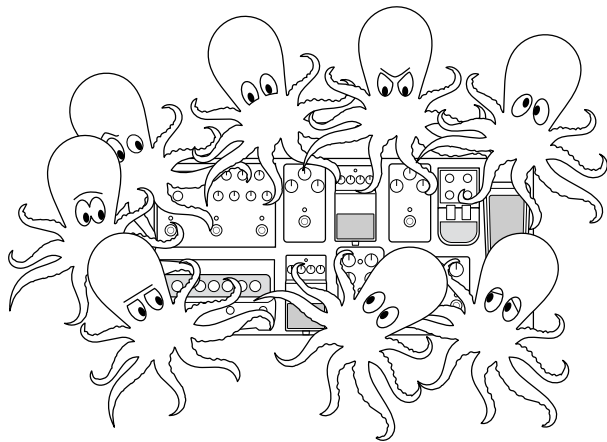
Presetモードでは、現在選択したメモリーのスクリブルストリップに小さいカメラアイコンが表示されます。数字が現在のスナップショットを示します。



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サウンドです。

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、タコ達は一斉に動き出し、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)。

各サウンドは最大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4つのオン/オフ状態とサウンド毎の微調整の設定を記憶することができます。つまり、HX Effectsはサウンド毎に4つのスナップショットを持っているからです。

HX Effectsのそれぞれ4つのスナップショットは、以下を含め、現在選択しているサウンドの特定の元素の状態を保持し、リコールすることができます。

- Block Bypass—全ての処理ブロックのバイパス(オン/オフ)状態(ルーパーを除く)。

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がスナップショットから影響を受けないように設定することができます。

- パラメータ・コントロール—コントローラーに割り当てたパラメータの値(各サウンドで64個まで)。
- Command Center—インスタントMIDI CC, Bank/Prog, MMCおよびHX Preset/Snapshot/Looperメッセージ値に加え、CC ToggleまたはExt Ampメッセージの状態(薄暗いまたは点灯)。[「Command Center」](#)も参照してください。
- テンポ—[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#) > Tempo Selectが「Per Snapshot」に設定されている場合は、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、どのように構成したかによって、同じトーンの**4バリエーション**、**4つの全く異なるトーン**、またはそれらの**コンビネーション**として、**全て同じサウンドの中で機能します**。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てしまいます。

Snapshot Block Bypass On/Off

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場合です。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. ストップ・フットスイッチ・モードの状態、除外したいブロックに割り当てたフットスイッチをタッチして選択し、ACTIONを押します。
2. Snapshot Bypassを押し、このブロックのオン/オフ状態を切り替えます。

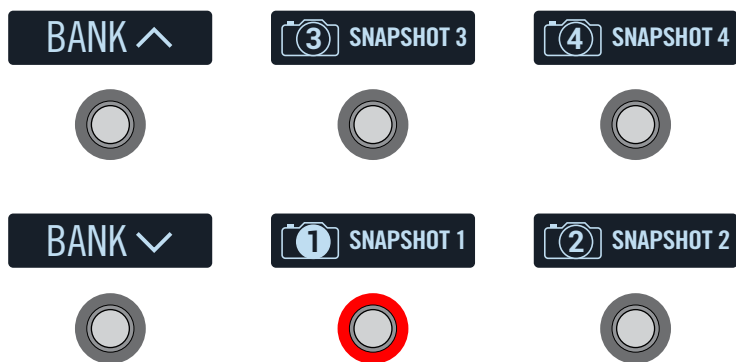


初期設定により、自動的にこれらのバイパス状態をスナップショットを通じてコントロールするように、全てのブロックは「On」に設定されています。「Off」に変更すると、選択したブロックのバイパス状態をスナップショットでコントロールする機能が無効になります。

注記: このスクリブル・ストリップの右の矢印は、次の「ページ」にさらに多くのActionオプションがあることを意味します。(あるいは、選択しブロックまたはメニューのタイプによっては、このインジケーターがスクリブル・ストリップに単独で表示される場合があります。) ▶ ボタンを押して、他の機能が記載されている次のページへ進みます。

スナップショットを使う

1. Presetモードで、BANK ▲とBANK ▼を同時に押すとSnapshotフットスイッチモードへ入ります。



2. 4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。

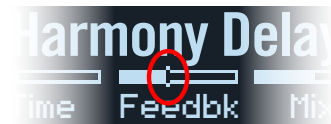
注記: オプションとして、スナップショットの切り替えに影響する、これらの「[Global Settings > Switches](#)」オプションを構成することができます:

- スナップショットのフットスイッチを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、Snpstモードを(ページ2、ノブ1)を「Latch[ing]」に設定します。
- 左側の2つのフットスイッチを(BANK ▲/▼の代わりに)SNAPSHOT ▲/▼に設定したい場合は、Up/Dn Switch(ページ2、ノブ2)を「Snpst」に設定します。
- 左側の2つのフットスイッチの▲/▼動作を反転させ、▼/▲にしたい場合は、Swap Up/Dn(ページ2、ノブ3)を「On」に設定します。

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:

- 1つまたは複数のエフェクトをオンまたはオフに切り替えるときは、フットスイッチ(Stompモード)を押す、または「[シグナルフロー](#)」画面でフットスイッチ3を押します。初期設定により、スナップショットはすべてのブロックのバイパス状態を自動的に記憶しますが、この動作は変更することができます。[30ページ](#)、「[Snapshot Block Bypass On/Off](#)」。

- パラメータを調節し、更に自動的にスナップショット毎に更新させるときは、ノブを押して回します。これにより、このパラメータの「スナップショットコントローラーの割り当て」が行われます。スナップショットは最大64個までのエフェクトパラメータ値を記憶することができます。パラメータ値のバーが現在値に小さい節点を表示して、スナップショットのコントローラーに割り当てられたことを示します。



ショートカット: ACTION 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 コントローラを含め)を外すことができます。小さい値ノードが消え、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。

注意: Snapshotsコントローラーを手動で割り当てることもできます([「コントローラーを割り当てる」](#)参照)。[Controller Assign](#)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「Snpst」を選択します。

- 「[Command Center](#)」ページで、いずれかのInstant ⚡メッセージの値を調節するか、CC Toggle, HX Preset/Snapshot/LooperまたはExt Ampに割り当てられたフットスイッチを押します。スナップショットは、インスタントMIDI CC, Bank/Prog, MMCメッセージおよびHX Looperメッセージの値に加え、CC ToggleおよびExt Ampメッセージの状態(薄暗いまたは点灯)を記憶します。

4. 最初のスナップショットに切り替えます。

HX Effectsは即座に、そしてシームレスに以前の状態に戻ります。全てのスナップショットのセッティングが現在のメモリーと共に保持できるように、必ず保存してください。

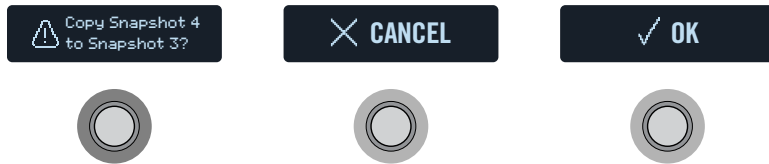
注意: 「[Global Settings > Preferences](#)」>「Snpst Edits」を「Discard」へ変更してある場合、別のスナップショットを選ぶ前にそのメモリーを保存する必要があります。そうしないと、編集した内容が消去されてしまいます!

スナップショットをコピー / ペーストする

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。

1. Snapshotモードから、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押している間に、上書きしたいフットスイッチに軽く触れて放します。

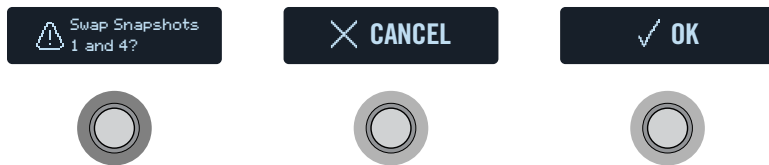
ダイアログパネルが表示されます：



2. OKフットスイッチを押します。

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フットスイッチに触れて (押すのではなく) 以下のダイアログを表示させます：



2. OKフットスイッチを押します。

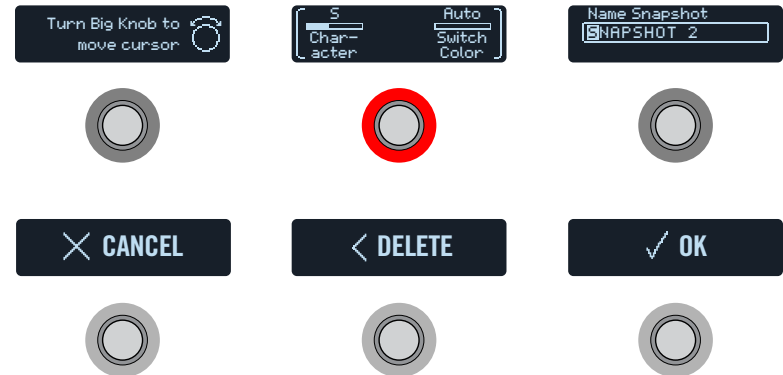
スナップショット・フットスイッチの名称と色をカスタマイズする

「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、わかりやすい名前に変えるか、スイッチLEDの色を固有のものにすると便利です。

1. Snapshotモードで、名称を付け直したいスナップショットを選んでACTIONを押します。

2. Name Snapshotフットスイッチを押します。

Name Snapshot画面が表示されます：



ビッグノブを回してカーソルを移動させます。

選択した文字を変更するときは ノブ1 (Character)を回します。



ショートカット: ノブ1 (Character)を押すと大文字、小文字、0、[SPACE]を一巡します。

DELETEフットスイッチ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。

全ての文字を消去してカスタムラベルを外すと、フットスイッチのラベルに通常の割り当てが表示されます。

3. ノブ3 (Switch Color)を回してフットスイッチのLEDリングに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。
4. 終了したら OKフットスイッチを押します。

スナップショットを保存する

SAVEを2回押してサウンドを保存します。

1つのサウンドを保存することで、その4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、メモリー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 (VERSE)で、ディレイブロックをオンに、モデルブロックをオフに切り替え、(スナップショットコントローラーを割り当てた)パラメータを微調整する等、いくつかの変更を加えると仮定します。もしも、スナップショット4 (CHORUS) に切り替え、次に2番目のバースのためにスナップショット2へ戻すとしたら、HX Effectsはこれらの変更をリコールするべきでしょうか、それともスナップショット2を最後にサウンドが保存された時の状態へ戻すべきでしょうか？ HX Effectsはその選択をあなたに任せます。

1. **☰**を押してからGLOBAL SETTINGSノブを押します。
2. **ビッグノブ**を回して「Prefs」を選び、次に「Snapst Edits」(2)と表示されたフットスイッチに触れます。
3. 対応するノブ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編集でもリコールされ、最後にそこを離れた状態のまま表示されます(初期設定)。
 - Discrd [Discard]—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、スナップショットの編集内容は放棄され、最後に保存したサウンドの内容で表示されます。Snapshot Editsを「Discard」に設定した状態で、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。

Snapshot Reselect

この「[Global Settings > Preferences](#)」> Snap 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しすと、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。


クリエイティブなスナップショットを使うためのヒント

- 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」パラメータを「On」にすることでスナップショット間にシームレスなスピルオーバーが得られます。
- 「SNAPSHOT (X)」が記述することはありません。忘れずにスナップショット名称を付けてください。「[インパルス・レスポンス \(IR\)](#)」参照
- さらに手を加えると、良くなるどころか台無しにしてしまうと心配ですか？ スナップショットは、ギターから手を離さなくてもメモリー内のマイナーチェンジを簡単に比較できます。
- 他の用途のためにフットスイッチを残しておきたいですか？ スナップショットがリコールされると、Command CenterMIDI タイプ・インスタントメッセージが自動的に送信されません。
- 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3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4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3と4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)。
- 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、またはPitchブロックの中にインターバルを設定します。
- 曲全体を通して一定のボリュームを維持することが困難ですか？ そのエフェクトのGainまたはLevelパラメータの1つをスナップショット毎に設定します。
- スナップショットのセッティングを作成または編集をした際は、メモリーにその内容を保存してください。保存せずに他のメモリーをロードすると内容は破棄されます。

シグナルフロー

多くのユーザーは彼らの多くの時間をStompとPresetモードで費やすべきだと考えているようですが、ブロックの追加や変更、エフェクト（フットスイッチの位置に関係なく）の並び替え、同じスイッチへの複数のエフェクトの割り当て、パラレルルーティングの作成は、Signal Flowフローメニューで行うことができます。

シグナルフロー画面では、一度で9種類のエフェクト全て見ることもできます。

1. を押してメニューを開きます。
2. SIGNAL FLOWフットスイッチを押します。

最大9種類の同時エフェクトが、一番下の3つの画面にブロックで表示されます。現在選択されているブロックのモデル名称がフットスイッチ3に表示されます。

3. ビッグノブを回してブロックを選択します。

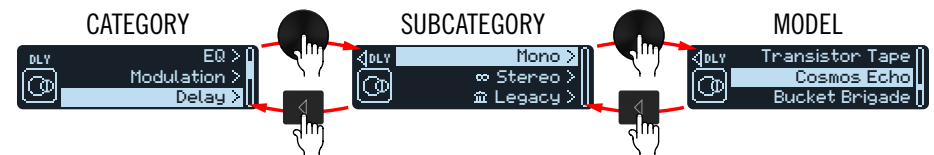
ブロックをSignal Flowビューに加える

1. ビッグノブを回してパス内の空の場所を選択します。
空のブロックの場所を1つ選択すると、小さな正方形として表示されます：



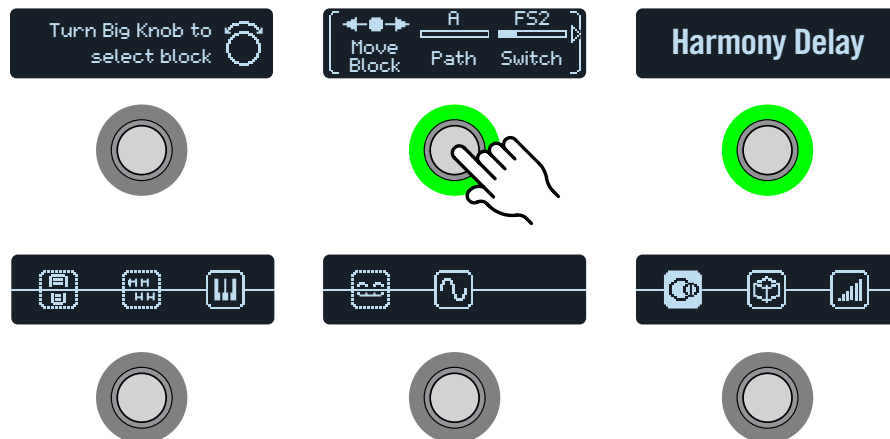
既存のブロックを移動またはクリアすることで、新しいブロックタイプを追加するためのスペースを確保することができます。次のセクションを参照してください。

2. ビッグノブを押して、右上のスクリブル・ストリップに表示されるモデルメニューを開きます。好きなモデルを選択します。

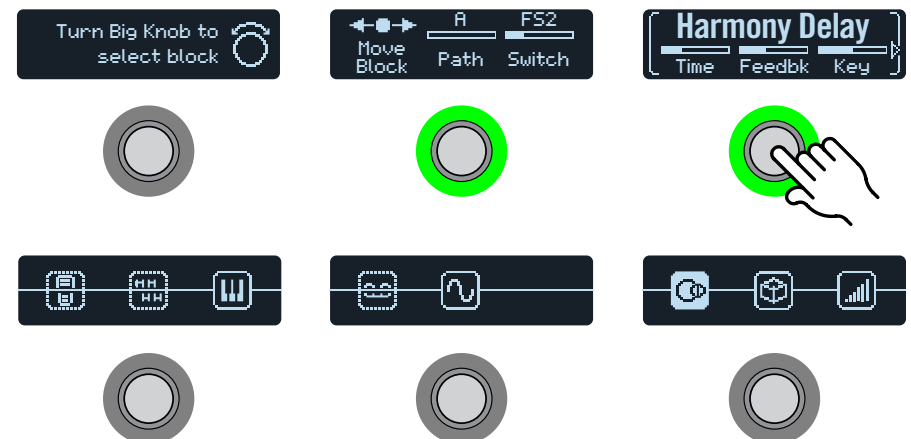


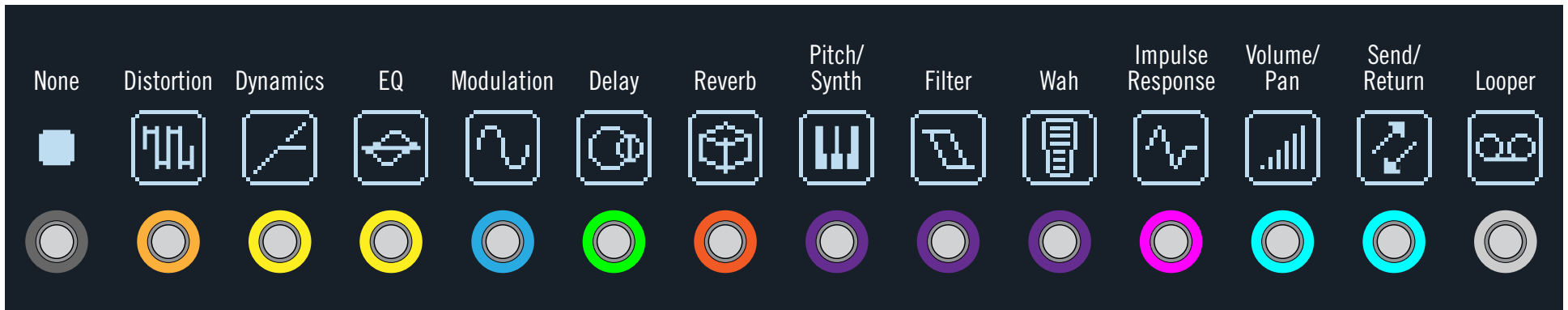
ヒント: 好みの設定で保存したエフェクトモデルのバージョンを、自分だけのフェイバリットとして作成することができます。作成すると、それらはリストの上部、「Favorites」カテゴリーに表示されます。[「ブロックをフェイバリットに加える」](#)

フットスイッチに触れてブロックの移動、ルーティング、フットスイッチの割り当てを設定します。



フットスイッチ3に触れ、シグナルフロー画面の中から選択したブロックを編集します。





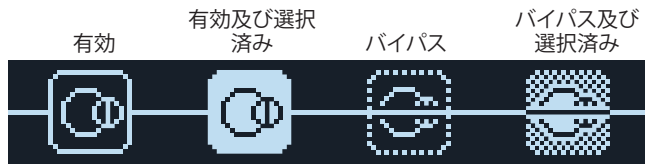
シグナルフロー画面でブロックを移動する

1. ビッグノブを回して移動させたいブロックを選択します。
2. フットスイッチ2に触れ、ノブ1 (Move Block)を回して選択したブロックを左右に移動させます。

シグナルフロー画面でブロックをバイパスする

Stompモードのフットスイッチでエフェクトブロックのオン・オフを切り替えるのが一番わかりやすい方法ですが、HX Effectsは、エクスペリションペダルを動かすときに1つのブロックを自動的に動作またはバイパスさせることもできます。例えば、Wah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを、シグナルフロービューを介して追加すると、これらのブロックタイプは自動的に割り当てられ、そのブロックのバイパスはEXP 1を介して切り替えられることがわかります。EXP 1をヒールダウンの位置よりもさらに前方へ移動するとそのブロックが有効になり、EXP 1をヒール位置へ戻すと、再びそのブロックをバイパスさせることができます。

1. ビッグノブを回してバイパスさせたいブロックを選択します。
フットスイッチ2と3のLEDリングを確認します。点灯している場合は、選択したブロックが有効、薄暗く点灯している場合はバイパスされています。
2. フットスイッチ2または3を押して選択したブロックをバイパスします。
エフェクトブロックの外観はその状態によって変化します。以下の例で、Delayブロックの様々な状態を説明します：



パラレルパスを作成すると、「Split」と「Mixer」ブロックが加わります ([「パラレルパス・ルーティング」](#)参照)。Mixerブロックはバイパスできません。Splitブロックがバイパスされると、2つのBalance/パラメータを中央に設定して「Split > Y」のように動作します。

! ***重要!** シグナルフロー画面でフットスイッチ 2 または 3 を押すことにより、他のブロックが同じフットスイッチをStomp モード内で共有していても、選択したブロックのみをバイパスすることができます。例えば、Distortion (有効)とDelay (バイパス)の両方のブロックがフットスイッチ1に割り当てられていれば、Stompモードでフットスイッチ 1を押すことによりディストーションとディレイ間が切り替わります。Stompモード中、Distortion と Delay/パラメータを一巡させて切り替えようとする、フットスイッチ1に繰り返し触れなければなりません。

シグナルフロー画面でブロックを編集する

1. ビッグノブを回して編集したいブロックを選択します。
2. フットスイッチ3に触れてノブ1~3を回します。
パラメータを調節する間、スクリブルストリップにそれらの設定値が表示されます：



1つのエフェクトまたは他のアイテムに3つ以上のパラメータがある場合、それらパラメータ名称の右または左に矢印が表示されます (上記参照)。

3. <または>を押して他のパラメータにアクセスします (表示以外にパラメータがある場合)。

💡 ヒント: Stompモードと同様に、ブロックはシグナルフロー画面でコピー、ペースト、クリアすることができます。ACTIONを押してから好きなフットスイッチを押します。[「エフェクトをコピー/ペーストする」](#)参照

シグナルフロー画面でフットスイッチを割り当てる

重要! シグナルフロー画面に加えた最初の6つのエフェクトブロックが自動的に Stompフットスイッチへ割り当てられます。ブロックを加えた順序を心配する必要はありません。シグナルフロー画面のFootswitchパラメータを使用してStompフットスイッチを再度順番を割り当てる必要もほとんどありません。その代わりに、Stompモードでフットスイッチの割り当てを2つのフットスイッチに触れて交換することをお勧めします。[「フットスイッチを交換する」](#)参照

シグナルフロー画面のFootswitchパラメータはどんな自動割り当ても上書きし、複数のエフェクトを同じスイッチへ割り当てることができます(他がバイパスの場合もいくつかが有効になります)。

1. ビッグノブを回してフットスイッチに割り当てたいブロックを選択します。
2. フットスイッチ2に触れてからノブ3 (Switch)を回し、好みのフットスイッチまたはエクスプレッションペダルを選択します:

None	スイッチの割り当てを外します。
FS1~FS6	Stomp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。 FS1~FS6を選択することで、ノブ1 (Switch Type) を2番目のページへ表示します。ノブ1 (Switch Type) を回し、「Latch[ing]」または「Moment[ary]」を選択します。「Moment」に設定されている場合、フットスイッチを押している間そのブロックはバイパス(または既にバイパスされている場合は有効になります)されます。「Latch」に設定されている場合、フットスイッチを押すたびにそのブロックはバイパス(または既にバイパスされている場合は有効になります)されます。
EXP 1, EXP 2	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 1」または「EXP 2」を選択すると、ノブ1 (Position) とノブ2 (Wait) が2番目のページに表示されます。Position はどの位置までエクスプレッションペダルが踏みこ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Helix LT の待ち時間を決定します。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したいはずはです。

ヒント: 初期設定により、EXP 1 または EXP 2 経由のエフェクトのバイパスの切り替えは「ヒールダウン= オフ」の動作で設定されています。バイパスの動作を逆にした場合は、フットスイッチ3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をPosition位置を超えて押し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をバイパスさせる設定が可能のため、各ブロックの「Position」値をそれぞれ異なる値で設定し、ペダルを踏み込んだ異なる位置で幾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。

シグナルフロー画面でフットスイッチ2 に触れ、両方のページのパラメータにアクセスすることで選択したブロックのバイパスの追加動作を変更することができます。

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

3. 望むのであれば、ノブ3 (MIDI In)ノブを回すことで、ブロックのオン・オフ切り替えに使用できる MIDI CCメッセージを受信するように割り当てることもできます。

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。

パラレルパス・ルーティング

ギタートーンの大部分がシリアルルーティングで作成されています。つまり、ストンプボックスやエフェクトを次から次へと繋げることになります。例えば、HX Effectsのプリセットのほとんどが、シグナルフロー画面ではこのように見えるのです:



より洗練されたトーンのために、パラレル(2つのステレオパス)シグナルフローを作り上げることができます。これにより、シグナルを2つのステレオパスに分け、別々に信号を処理してから再び2つを合わせることが可能です。

パラレルルーティングの利点:

- シリアルパスでリバーブがディレイの後ろに従う場合、そのディレイのエコーにリバーブがかかります。同様に、ディレイがシリアルパスでリバーブの後ろに従う場合、リバーブのテールにエコーがはっきりとかがります。逆に言えば、もしリバーブとディレイが別のパラレルパス上であれば、お互いに影響を与えない結果、時にはよりクリーンで明確な音が生まれることになるのです。
- エフェクトブロックのタイプにMIXやBLENDコントロールが無い場合、パラレルパスへそれらを加えることで、ドライギターやベース信号を処理しないまま通過させ、エフェクト信号とブレンドさせることができます。

フットスイッチ2に触れ、ノブ2 (Path)を回して選択したブロックをパスBへ下します。

ブロックは下方のパスBへ下がり、Splitブロックがそのすぐ左側に作成され、Mixerブロックは最後のエフェクトの後ろに作成されます:



パスBを外すときは、パスB(下)上の全てのブロックをパスA (上)へ移します。

パスBの出力のセッティング

パラレルパスBを全く別の出力へ送信したいという状況もあるかもしれません。

1. シグナルフロー画面で、ビッグノブを回して2つのパスが合流する位置を選択します。
選択した場合のみ、Mixerブロックが表示されます：



2. フットスイッチ2に触れてノブ2 (Path B Output)を回し、「Send12」を選択します。
Mixerブロックが2つに分かれ、パス AはHX EffectsのOUTPUT L/Rコネクターから、パス BはSEND 1/2出力から送信されることを示します：



Splitブロック・オプションを設定する

Splitブロックに対して、信号をどのようにパスAとBへ供給するかをカスタマイズできるオプションがあります。

ヒント: パス A と B は両方ともステレオシグナルパスのため、各パスには同じルーティングとブロックの原則が適用されルコに注意してください。 [38ページ](#)、「[ブロックの順序とステレオイメージング](#)」参照。

1. シグナルフロー画面で、2つのパスに分かれる位置でビッグノブを回してSplitブロックを選択します。
選択した場合のみ、Splitブロックが表示されます。



初期設定により、Split Yタイプのブロックが選択され、フットスイッチ3に表示されず。BalanceAとBalanceBパラメータで、それぞれのパスへ供給する信号量を調節します。異なるルーティングオプションを持つ、別のSplitブロックタイプを選ぶこともできます。

2. フットスイッチ2に触れてビッグノブを押します。
FS3スク립ル・ストリップに、4つのスプリットタイプから選択できるメニューが表示されます：次の表に記載される、Y、A/B、CrossoverおよびDynamicです。

Split > Yセッティング

初期設定により、パラレルパスBを作成する都度 Split > Yが表示されます。

ノブ	パラメータ	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。

Split > A/Bセッティング

パスA(上)とB(下)へは異なる量の信号を送る事ができます。

ノブ	パラメーター	詳細
1	RoutTo	パス A対パス Bへ送信する信号量を決定します。パスBノブを回してEven Splitに設定します。

Split > Crossoverセッティング

高音の周波数はパスAへ送信され、低音の周波数はパスBへ送信されます。

ノブ	パラメーター	詳細
1	Freq	この周波数を上回る信号がパスA(上のパス)へ送信されます。この周波数を下回る信号がパスB(下のパス)へ送信されます。
2	Reverse	オンの場合、パスの割り当ては逆になります(クロスオーバー周波数を上回る信号はパス Bへ送信され、クロスオーバー周波数を下回る信号はパスAへ送信されます)。

Split > Dynamic設定

ノブ	パラメータ	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。このスレッシュヨルドを上回る信号は全てパスBへルートされます。
2	Attack	信号がスレッシュヨルドに達した際の、パスBへルートさせる信号の速度を決定します。
3	Decay	信号がスレッシュヨルドを下回った際の、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ブロックを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。

Mixerセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	A Level	バスAの出力レベルを調節します (上のバス)。
	2	A Pan	バス Aの左/右ステレオバランスを調節します。
	3	B Level	バスBの出力レベルを調節します (下のバス)。
2	4	B Pan	バス Bの左/右ステレオバランスを調節します。
	5	B Polar	バスBの極性を反転させます。通常、これは「Normal」に設定しておくべきです。
	6	Level	Mixerブロックの出力全体を調節します。

Dynamic DSP

ダイナミックDSP

最近のほぼ全てのオーディオプロセッサと同様に、HX EffectsエンジンはDSP (デジタル信号処理) をベースとしています。他よりも更に大きいDSP能力が必要なモデルがあるため、少数のモデルしかトーンの中で存在できないことも納得がいきます。これに対処するため、1つのリバーブ、1つのディレイ、1つのピッチシフターというように制限を強いるプロセッサもあります。我々は、たとえDSPが枯渇する結果になろうとも、あなた方にHX Effectsで何でも好きなだけシグナルフローに組み込ませることが大切だと感じています。

現在選択しているメモリーの最大DSPリミットに近づくと、HX Effectsの「ダイナミックDSP」機能が、DSPリミットを超えそうなエフェクトモデルを自動的にメニューから隠してしまいます。以下に本機の性能をフルに活用するためのヒントを記載します。

DSPを最適化するヒント

- リバーブ、インパルス・レスポンスおよび、ポリフォニック・ピッチシフター (Delay - Poly Sustain, Modulation - Poly DetuneおよびPitch - Poly Pitch, Poly Wham, Poly Capo, 12-String) 等のブロックタイプは、他よりも多くの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。
- 同じカテゴリーの中であっても、他よりも多くのDSPを使用するモデルがあります。従って、1つのカテゴリー内でタイプの似たエフェクトを選べば、DSPの負担を軽減できることにもなり、結果的にブロックをより多く使用できるようになるのです。
- 1つのエフェクトブロックのステレオバージョンは、同じブロックのモノバージョンと比べ、ほぼ2倍のDSPを使用します。従って、IRや他のモノタイプのブロックの前にステレオブロックを加えても意味がありません (信号は合わせられてモノになるからです [「ブロックの順序とステレオイメージング」](#)参照)。
- モデルカテゴリーには、使用するDSPが他よりも少なくて済む「Simple」ブロックというものがあります。

- 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つの同じ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。

ブロックの順序とステレオイメージング

HX Effectsのシグナルバスはステレオで、2つのオーディオチャンネルを持っています。デバイスにステレオ入力ソースが供給された場合 (例 - 分離した左右の信号は INPUT L/MONOとRIGHT端子に接続されている場合)、ソースとなるオーディオはバス内で使用されるステレオブロックの場所を問わず、直接ステレオ内で処理されます。バス内にモノブロックが加えられると、オーディオの両チャンネルが合わせられ、モノとしてブロックから送られます。

ほとんどのエフェクトモデルは**Mono**と**Stereo**バージョンの両方を持っています。ステレオイメージングは加えるブロックのタイプと順序に大きく依存します。

Legacyエフェクトモデルの動作は、クラシックなLine 6エフェクトが本来のオリジナルモデルのそれと異なるのと同様に、それぞれが異なります。

- Legacyディストーション、ダイナミクス&ピッチ/シンセエフェクトはモノです。
- Legacyモジュレーション&ディレイエフェクトは、モノ、ステレオ、モノーイン/ステレオアウトと様々です。エフェクトのMixパラメータを調節することで、それらに供給されるステレオイメージを絞り込むことができます。望み通りのステレオ出力が得られるように、これらのエフェクトで実際に試し、Mixパラメータを調節することが一番です。
- Legacyフィルターとリバーブエフェクトはステレオです。

コントローラーの割り当て

HX Effectsは演奏中でも、多彩なツールでトーンをコントロールすることができます。その利便性が最も顕著に現れるのが、接続したエクスペッションペダルです(通常Wah、Pitch WhamやVolumeを割り当てた)。しかし、既に値を設定したパラメータまたは、そのままのパラメータ間での2つの値の切り替え、外部MIDI 機器からのパラメータのコントロール、更にはメモリー内の異なるスナップ外を選択したときに、即座にパラメータを変更するようにフットスイッチを割り当てることまでもが可能です。

コントローラーに1つのパラメータが割り当てられている場合、その値バーの上と下に小さい白のノードが表示されます:

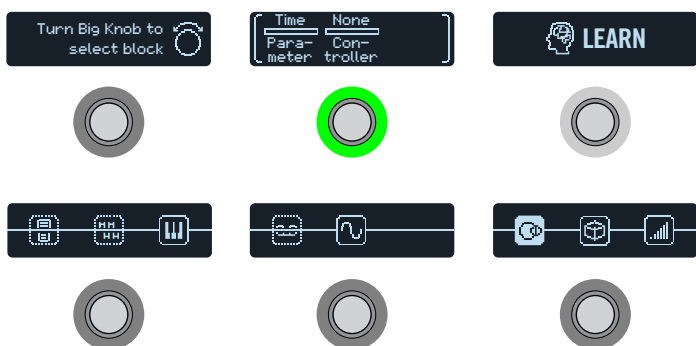


注記: シグナルフロー・ビューを使用してWah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを追加すると、EXP 1でコントロールし、バイパスするように自動的に割り当てられます。シグナルフロー・ビューを使用してVolume PedalまたはPanブロックを追加すると、EXP 2でコントロールするように自動的に割り当てられます。ブロックのバイパス・フットスイッチの割り当てを変更するときは、[36ページ](#)を参照してください。

コントローラーを割り当てる

1. Stomp画面から、コントロールしたいパラメーターのノブを長押しします。

HX EffectsがController Assignページへジャンプし、ノブ1 (Parameter)の上にパラメーターが表示されます。



注意: Controller Assignメニューへ **マニュアルでアクセス** したいときは、三を押してから CONTROLLER ASSIGNフットスイッチを押します。

2. LEARNフットスイッチを押します。

ボタンのプレーンアイコンが青く光り、フットスイッチ1には「Press switch、move EXP or send MIDI…」が表示されます。

3. フットスイッチを押して接続したエクスペッションペダルを移動させ、キーボード等からMIDI CCメッセージを送ります。

コントローラーの名称がノブ2 (Controller)の上に表示されます。

注意: コントローラーをマニュアルで選択したいときは、ノブ 2 (Controller)を回します。

None コントローラーの割り当てを外します。

EXP 1 エクスペッションペダルは最も一般的なタイプのコントローラーです。ボリュームまたは2 ム、ワウ、Pitch Wham等をコントロールする際に使用します。

FS1~FS6 Stomp モードフットスイッチを踏むことで、パラメータの Min と Max値が切り替わります。

FS1~FS6 を選択すると、ノブ 3 (Switch Type)が表示されます。ノブ3を回して「Moment[ary]」または「Latch[ing]」を選択します。「Moment」はスイッチを押している間、異なる値になることを意味します。スイッチを押すたび、「Latch」は「Min」と「Max」値が切り替わります。

MIDI CC 「MIDI CC」を選択すると、ノブ 3 (CC#)が表示されます。ノブ3ノブを回して好きな MIDI CC番号を選択します。


Snpshnt 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。


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


注意: HX Effectsにはグローバル機能とサウンド編集用に特定のMIDIコントロールチェンジ・メッセージが確保されていて、これらのCCはコントローラーとして使用することはできません。グローバル機能に用意されているCCメッセージを知ろうと試みると以下のダイアログが表示されます:




詳細は「[MIDI](#)」をご覧ください。

4. コントロールする範囲を設定したいときは、を押してノブ1 (Min Value)とノブ2 (Max Value)を回します。

 **ヒント:** コントローラーの動作を逆にするときは、「Min」と「Max」値を交換します。

5. を押すと、ホーム画面に戻ります。

 **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て、回すだけです。** 値バーは小さい値のピクセルを表示し、現在コントローラーに割り当てられていることを意味します。

 **ショートカット:** ACTION 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。値バーのコントローラーのノードが消え、それが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。

ブロックのコントローラーの割り当てをクリアする

1. Controller Assign画面からクリアしたい割り当てを持つコントローラーのブロックを選び、ACTIONを押します。
2. CLEAR CONTROLLERSフットスイッチを押します。


全てのコントローラーの割り当てをクリアする

1. Controller Assign画面からACTIONを押します。
2. CLEAR ALL CONTROLLERSフットスイッチを押します。

以下のダイアログが表示されます:



3. OKフットスイッチを押します。

 **重要!** コントローラーの割り当てを全てクリアすることにより、スナップショットのコントローラーの割り当ておよびEXP 1とEXP 2からのWah, Pitch Wham, Poly Wham, VolumeとPanの割り当てを含め、サウンド内に現存する**全ての**コントローラーの割り当てが削除されます。この機能を使うときは注意してください!

コントローラーの割り当てをする際のヒント

- フットスイッチに複数のコントローラー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。必ず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。[「フットスイッチの変更について」](#)参照。
- 初期設定により、1つのパラメータのMinとMax値はかなり極端です。ここをじっくりと慎重に進めれば、微妙なパラメーターの調整は上手くなります。
- パラレルパス AとBのトーン間をスムーズにブレンドするときは、Split > A/Bブロックを選択してRoute Toパラメータを1つのエクスペディションペダルへ割り当てます。初期設定により、信号がパスAを完全に通過するのがヒールダウンの位置です。ペダルをトードアウンの位置へ動かすことで、パスBの中へ徐々にクロスフェードします。代わりに、即座に前後で切り替えられるようにRoute Toパラメータをコントロールする場合は、[フットスイッチ](#)に割り当てます。
- 極クリーンなブーストを求めるのであれば、Volume/Pan > Gainブロックを加える代わりに、Merge > MixerまたはOutputブロックのLevelパラメータを増加させるようにフットスイッチに割り当ててみてください。
- お気に入りのディレイやリバーブペダルがあれば、FX Loopブロックを使用してトーンの中へ差し込むことができます。EXP 1または2にブロックのMixパラメータをコントロールするように割り当てます。これでスムーズにペダルをトーンにブレンドさせることができます。
- 極端にサイケデリックなダブ・ディレイ・スキルには、ディレイFeedbackを増加させ、Timeは減少させるようにフットスイッチに割り当てます。
- 四分音符、付点8分音符等、2つのDelay > Timeパラメータ値を切り替えるようにフットスイッチを割り当てます。
- IR Selectをフットスイッチへ割り合えます。インパルス応答のMinとMax値を選択します。これにより、この2つを瞬時に切り替えることができます。

Command Center

HX Effectsは偶然にも、ペダルボードまたはライブリグとして、世界に通用するマスターリモートコントロールです。Stompモードの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：

- MIDIまたはExternal Ampコマンドをギターアンプ、ペダル、シンセ、更には他のモデラーにも送信します。
- コンピュータ・キーボードをエミュレートして、実際にどのようなソフトウェアにでも QWERTY Hotkeyメッセージを送信し、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 (43ページ、「QWERTY Hotkey コマンド」を参照してください)。
- 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Stompモードを拡張することができます (43ページ、「HX Preset, SnapshotとLooperコマンド」を参照してください)。
- HX Effectsメモリーが呼び出されると、DAWの開始、MIDI制御の照明システムのトリガーまたは外部ギア上でのサウンドの切り替えのために、最大6つのInstantコマンドを自動的に送信することができます。

全てCommand Centerの割り当てはサウンド毎に保持されますが、別のメモリーへコピーペーストすることができます。「[コマンドをコピーしてペーストする](#)」参照。

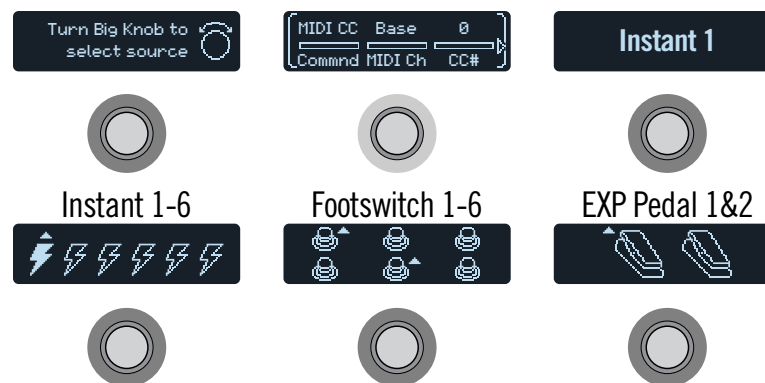
注意: スナップショットを1つ選択すると、ValueパラメータなどのCC#、バンク/プログラムチェンジとMMCメッセージ、加えてCC Toggle)とExt Ampメッセージの(DimまたはLit状態が、自動的にリコールされます。

注意: 全てのMIDIベースのCommand CenterメッセージがMIDI OUTとUSB経由で同時に送信されます。MIDIの設定オプションについては、「[Global Settings > MIDI/Tempo](#)」を参照してください。

コマンドを割り当てる

1. を押してメニューを開きます。
2. COMMAND CENTERフットスイッチを押します。

Command Center画面が表示され、一番下の3つの画面に14個のアイコンでHX Effectsの中のコマンドソースが示されます。



3. ビッグノブを回してコマンドソースInstant 1~6、Footswitch 1~6またはEXP Pedal 1~2を選択します。

ソースの名称がフットスイッチ3の上に表示されます。

4. ノブ1 (Command)を回して送信したいコマンドのタイプを選択します。

全てのソースが同じタイプのコマンドを送信することはできません。

既存のコマンド割り当てを外すときは「None」を選択します。

5. コマンドのセッティングを調節するときは、またはを押してノブ 1~3を回します。そのセッティングは選択したコマンドのタイプで決定されています：

MIDI CC (Continuous Controller)			
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	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」に設定されている場合、HX Effects は「 Global Settings > MIDI/Tempo 」ページから設定されるMIDI Baseチャンネルに従います。
	3	CC #	CC 番号(0~127)を設定します。
2	1	Value, Min Val[ue]	CC の値(0~127)を設定します。EXP1とEXP2のペダルによってコントロールされるCCの最小値を設定します。
	2	Max Val[ue]	EXP1とEXP2のペダルによってコントロールされるCCの最大値を設定します。

CC Togl [Toggle]			
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	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」に設定されている場合、HX Effectsは「 Global Settings > MIDI/Tempo 」ページから設定される MIDI Baseのチャンネルに従います。
	3	CC #	CC 番号(0~127)を設定します。
2	1	DimVal[ue]	フットスイッチのリングが薄明るく点灯している場合、コントロールチェンジ・メッセージの値 (0~127) を設定します。
	2	LitVal[ue]	フットスイッチのリングが点灯している場合、チェンジ・メッセージの値 (0~127) を設定します。

注意: メモリーのリコールにより、メモリーが保存された際のフットスイッチの状態 (薄明かりか点灯) で決定された、2つの内1つの値が「CC Toggle」コマンドのために自動的に送信されます。または、フットスイッチを押すことで2つの状態のCC値の「Dim Value」と「Lit Value」を切り替えます。

Bank/PC (プログラムチェンジ)			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	MIDI Ch	バンク/プログラムメッセージの MIDIチャンネル (1~16)を設定します。「Base」に設定されている場合、HX Effects は「 Global Settings > MIDI/Tempo 」ページから設定される MIDI Baseチャンネルに従います。
	3	CC00	CC00(バンクMSB)値を設定します。受信する機器をCC00に 応答させたくない場合は「Off」を選択します。
2	1	CC32	CC32(バンクLSB)値を設定します。受信する機器をCC32に 応答させたくない場合は「Off」を選択します。
	2	Prog[ram]	プログラムチェンジ(PC)値を設定します。バンク MSB または バンク LSBメッセージのみを送信させたい場合は「Off」を 選択します。

Note On			
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	2	MIDI Ch	ノートのMIDIチャンネル (1~16)を設定します。「Base」に 設定されている場合、HX Effects は「 Global Settings > MIDI/Tempo 」ページから設定されるBaseチャンネルに従います。
	3	Note	MIDI ノート値(C-1~G9)を設定します。ミドル C は C3です。
2	1	Velcity	MIDI ノートのベロシティ(0~127)を設定します。
	2	NoteOff	MIDIノートのサステインがスイッチを再度押すまで (Latch)、 またはスイッチを押している間 (Moment)のどちらかを決定 します。

MMC (MIDI マシンコントロール)			
ノブ	パラメーター	詳細	
2	Message	メッセージタイプを決定します。	
Ext Amp			
ノブ	パラメーター	詳細	
2	Select	Ext Ampの接続配線を決定します: 1 (Tip-to-sleeve)、2 (Ring-to-sleeve) または両方 これは外部アンプのチャンネル、リバーブ、または他の機能 の切り替えに使用します。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。	
		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。	
3	Type		

重要! EXT AMP 1/2は「short-to-sleeve」のフットスイッチ入力を使用するアンプにのみ接続します。それ以外の入力に接続すると、アンプとHX Effectsの両方に深刻なダメージを与える場合があります! お手持ちのアンプが、short-to-sleeve入力を備えているかどうかは、製造元へお問い合わせください。


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HX Effectsの能力は、人気を高い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。

QWERTY Hotkey コマンド

USB経由で、QWERTY Hotkeys (Shift、Control、Option/AltおよびCommand等の修飾の有無に関わらず、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、メディアプレーヤー、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。どのメモリー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。これらのコマンドは、前の章の手順を使用してHX Effectsで割り当てることができます (とはいえ、HX Editアプリを使用した方がより早く簡単です)。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にフォーカスがない限り、ホットキーは機能しません。

QWERTY Hotkeys			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Mod 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 (Windowsシステムの「Windows」キー、macOSシステムの「Command」キーに対応)を選択します。
	3	Mod 2	
	1	Mod 3	
2	2	Keystk	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。
	3	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:** すぐにでも始められるように、ホットキーコマンドであらかじめ構成された、いくつかのファクトリー・プリセットをいくつか用意しました。これにより、人気のある、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離れた場所からコントロールすることができます!

HX Preset, SnapshotとLooperコマンド

これらの「HX」コマンドを使用してStompモードの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。HXコマンドは前述の手順を使用してHX Effects上で割り当てることができます ([「コマンドを割り当てる」](#)を参照してください)。すべての割り当てはサウンド毎に保存されます。

 **注記:** Stompモードのスイッチには複数の機能を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おくことを強くお勧めします。

HX Preset

HX Presetコマンドを使用してStompモードのフットスイッチを構成すると、現在のセットリスト内の別のサウンドに素早く「ジャンプ」させることができます。

Preset (HX Preset)		
ノブ	パラメータ	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」またはメモリー番号 (01A~32D)。


HX Snapshot


HX Snapshotコマンドを使用してStompモードのフットスイッチを構成すると、現在のサウンド内で任意のスナップショットを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「Snpsht」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. 他の2つのノブを回して、フットスイッチの「Press」と「Release」(または「Hold」)のそれぞれでどのスナップショットを呼び出すかを設定します。


Snpsht (HX Snapshot)			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Type	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毎に、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単独で呼び出すことができます。(割り当てた、Stompモードの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呼び出すスナップショットを設定します。
2	1	Release/Hold	フットスイッチを離す(または、ページ1、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Stompモードのフットスイッチを、ルーパーの任意の機能のトリガーとして設定することができます。

 **注記:** 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  コマンド・コントローラーを選択し、ノブ1 (Command)を回して「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Looper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。

Looper (HX Looper) - Instant  Command		
ノブ	パラメータ	詳細
2	Function	ルーパー動作のトリガーを設定します: 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 - Footswitch アサイン:

1. Command Center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「Looper」を選びます。
2. ノブ2 (Behavior)を回して「Prs/Rel」または「Prs/Hld」のいずれかを選択します。
3. 他の2つのノブを回して、フットスイッチの「Press」と「Release」(または「Hold」)のそれぞれでどのスナップショットを呼び出すかを設定します。

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。

Looper (HX Looper) - フットスイッチ			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Type	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「Press」および「Release」毎、または「Press」および「Hold」毎に最大2つの異なるLooperコマンドを、単独で送信することができます。(割り当てた、Stompモードの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。

Looper (HX Looper) - フットスイッチ			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
2	1	Release/ Hold	フットスイッチを離す動作(または、ページ1、ノブ2の選択によってはホールド)で送信するLooperコマンドを設定します。

割り当てた、Stompモードの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のみを示すことに注意してください。

コマンドをコピーしてペーストする

1. ビッグノブを回してコピーとペーストをしたいコマンドが含まれているソースを選択し、ACTIONを押します。
2. COPY COMMANDフットスイッチを押します。
3. コマンドをペーストしたい場所を選択し、ACTIONを押します(別のメモリーも可)。
4. PASTE COMMANDフットスイッチを押します。

全てのコマンドをコピーしてペーストする

全く同じまたは似通ったコマンドのセットを、複数のメモリーの至る所で設定することはとても大変です。幸運にも、HX Effectsならば、全てのコマンドを別のメモリーへ素早くコピーペーストすることができます。

1. Command CenterページからACTIONを押します。
2. COPY ALL COMMANDSフットスイッチを押します。
3. コマンドをペーストしたいメモリーを選び、ACTIONを押します。
4. PASTE ALL COMMANDSフットスイッチを押します。

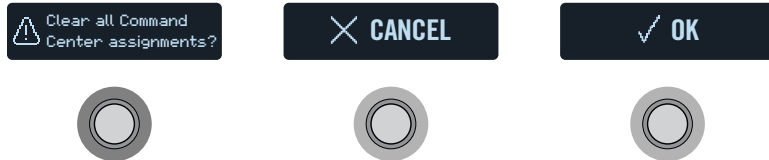
コマンドをクリアする

1. クリアしたいコマンドが含まれているソースを選び、ACTIONを押します。
2. CLEAR COMMANDフットスイッチを押します。


全てのコマンドをクリアする

1. Command CenterページからACTIONを押します。
2. CLEAR ALL COMMANDSフットスイッチを押します。

以下のダイアログが表示されます：



3. OKフットスイッチを押します。

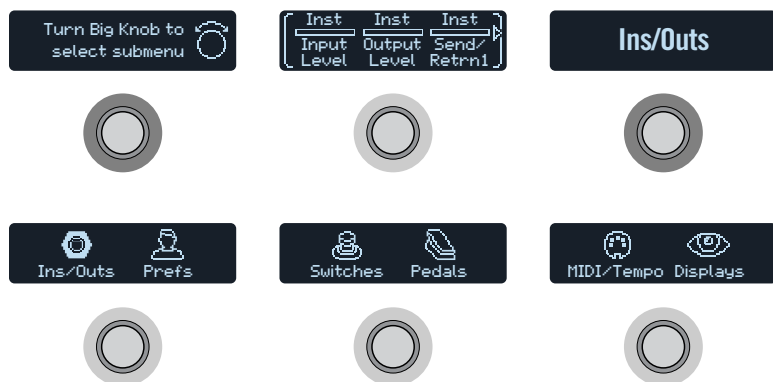
 **ヒント:** フットスイッチのラベルとLEDカラーは好みに合わせてカスタマイズできます。[__15](#)
ページ「[フットスイッチの変更について](#)」

Global Settings

Global Settingsメニューには、入力と出力レベル、フットスイッチの設定等、全てのメモリーへ適用する追加パラメータが含まれています。

1. を押してメニューを開きます。
2. GLOBAL SETTINGSフットスイッチを押します。

以下のダイアログが表示されます：



3. ビッグノブを回して6つのサブメニューの中から1つを選びます。
必要に応じてを押し、他のパラメータを確認します。

注意：グローバルセッティングの詳細は次のページをご覧ください。

適切なレベルを設定する

様々な入出力に関しては、ノイズを抑え、そして不必要なクリッピングディストーション等が生じないように、楽器、アンプやその他のペダルに合わせて理想的なトーンが得られるように設定するべきです(勿論、敢えてクリッピングディストーションが欲しい場合は別ですが)。あなたがインターネット上で、「HX Effectsの音は酷い」と書き込みをしたとします。すると、人々はあなたがマニュアルのこのセクションを読んだかどうかを最初に聞いてくる筈です。そして、あなたが読んでいなかったと判れば、彼らは直ちにあなたのギターギアグル(ギターギアのカリスマ的第一人者)のステータスを剥ぎ取るでしょう。

1. Global Settingsメニューからビッグノブを回してIns/Outsを選択します。

2. 以下の表を参考にしながら、ノブ1~3を使用してレベルを設定します：

端子	何に接続しますか？	これでお試しください：
INPUT L/MONO, RIGHT	パッシブ・ピックアップのギターまたはベース	「Input Level」を「Inst」へ設定
	大音量またはアクティブ・ピックアップのギターまたはベース	「Input Level」を「Inst」または「Line」へ設定 (耳を信じて)
	キーボード、シンセまたはドラムマシン	「Input Level」を「Line」へ設定
OUTPUT L/MONO, RIGHT	ギターまたはベースアンプの入力へ	「Output Level」を「Inst」へ設定
	エフェクトペダルまたは他のマルチエフェクターのギター入力へ	
	ポストエフェクトまたは4ケーブルメソッド用に、ギターまたはベースアンプのインストールメント・レベルのエフェクト・リターンへ	「Output Level」を「Line」へ設定
	ポストエフェクトまたは4ケーブルメソッド用に、ギターまたはベースアンプのライン・レベルのエフェクト・リターンへ	
スタジオラックエフェクト、またはミキサーの入力へ		

全てのグローバルセッティングをリセットする

HX Effectsのグローバルセッティングをリセットすると、出荷時の初期設定に戻ります。このリセットを実行しても、既に制作されたいかなるサウンドへの影響はありません。

1. Global SettingsメニューからACTIONを押します。
2. FACTORY SETTINGSフットスイッチを押します。

以下のダイアログが表示されます：



3. OKフットスイッチを押します。

Global Settings > Ins/Outs

ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	1	Input Level	ギター、ベースまたはエフェクトペダルをHX Effectsの入力端子へ接続する場合は、「Inst」を選択 シンセ、ドラムマシン、ミキサーまたは他のライン・レベルのソースからの出力に接続する場合は「Line」を選択 ギターまたはベースが大音量のアクティブピックアップの場合は、「Inst」と「Line」両方を選び、後は自分の耳を信じる。
	2	Output Level	6.3mm出力をストンプボックスまたはギターアンプの前面に接続する場合は「Inst」を選択 ミキサーまたは独立したレコーダーに接続する場合は、「Line」を選択 1台のアンプやミキサーチャンネルを使用する場合は、LEFT/MONO 端子にのみ接続。
	3	Send/Retrn1	ストンプボックス用のエフェクトループとして Send/Returnペアを使用する場合は、「Inst」を選択 ライン・レベルのラックプロセッサ用のエフェクトループとして Send/Returnペアを使用する場合は、「Line」を選択。
2	1	Send/Retrn2	

Global Settings > Preferences

ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	1	Bypass Type	MODEとTAPの両方を押すと、HX Effects は全てのエフェクトをバイパスします。HX Effectsには2種類のAll Bypassがあります。ギター信号をHX Effectsの入力から出力まで処理やA/D/A 変換を行わずに直接ルートさせたい場合は「Analog」を選択します。HX Effects がバイパスしたとき、ディレイエコーとリバーステールを自然に減衰させたい場合は「DSP」を選択します。
	2	Snpsh 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。「Discrd」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、最後に保存したメモリーが表示されます。「Snapshot Edits」が「Discrd」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。
	3	Tempo Pitch	Tap Tempo 値を変更するためにTAPを繰り返しタップした場合、ディレイリピートがどのように動作するかを決定します。「Authtc」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。「Transpr」はこれらの効果を最小に留めます。
2	1	Pedal 1 Jack	リアパネルPEDAL/EXT AMP 1 端子を追加のエクスペッションペダル入力(EXP 1)として動作させるか、または外部ギターアンプ(EXT AMP 1)のチャンネルを切り替えるために、デュアルアンプコントロール出力として動作させるかを決定します。
	2	Pedal 2 Jack	リアパネルPEDAL/EXT AMP 2 端子を追加のエクスペッションペダル入力(EXP 2)として動作させるか、または外部ギターアンプ(EXT AMP 2)のチャンネルを切り替えるために、デュアルアンプコントロール出力として動作させるかを決定します。
	3	Numbering	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、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)。
3	1	Snap 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。

Global Settings > Switches

ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	1	Stomp Select	「Touch」に設定すると、Stompモードスイッチにタッチすることで割り当てたアイテムを選択しますが、押し込んだ場合はこの動作をしません。「Press」に設定すると、Stompモードスイッチを押すことで割り当てたアイテムを選択しますが、触れる場合はこの動作をしません(裸足での演奏にこだわりがある場合は役立ちます)。「Both」に設定した場合、触れても、押ししても割り当てたアイテムを選択することができます。
	2	Stomp Mode	初期設定により、Stompモードは6つのエフェクトフットスイッチを表示します。「4 Switch」を選択すると、フットスイッチ1と4が▲と▼スイッチに置き換わります。
	3	Preset Mode	「Moment」に設定すると、HX EffectsはPreset (または Snapshot) モードでメモリーを選んだ後、自動的にStompモードに戻ります。「Latch」に設定すると、HX EffectsはPreset (または Snapshot) モードに留まり、ユーザーはStompモードへ戻るためにはMODEを押さなければなりません。
2	1	Snpsht Mode	「Moment」に設定しておく、スナップショットを選んだ後HX EffectsはPresetモードに戻ります。「Latch」に設定すると、HX Effectsは▲ + ▼を押してPresetモードへ戻る(またはMODE/EDIT/EXITを押してStompモードへ戻る)までSnapshotモードに留まります。
	2	Up/Dn Switch	「Preset」または「Snapsht」に設定しておく、フットスイッチ1(BANK ▲)とフットスイッチ4(BANK ▼)はPRESET ▲/▼またはSNAPSHOT ▲/▼に変更され、最初にバンクを選択しなくても、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を選択します。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場合にはとても便利です。フットスイッチ1(▲)と4(▼)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。
	3	Swap Up/Down	Stompモードスイッチ(上記のページ1、ノブ2アイテム参照)を「4 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4 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: UpおよびDown Stompモードフットスイッチ1と4を一緒に1秒間タッチ(押さずに)し、「OK」フットスイッチを押します。

Global Settings > Pedals

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	EXP 1 Polrity	外部エクスプレ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、この極性を「Invert」に設定してください。
	2	EXP 2 Polrity	
	3	EXP 1 Position	
2	1	EXP 2 Position	各エクスプレ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。

Global Settings > MIDI/Tempo


ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	MIDI Base Ch	HX EffectsがMIDIとUSB経由でMIDIコミュニケーションの受信と送信の両方に使用する、システムMIDIチャンネルを設定します。Command Centerページから割り当てたMIDIメッセージはどのMIDIチャンネルにも設定することができます。
	2	MIDI Thru	このパラメーターがオンの場合、MIDI OUTはMIDI THRUとしても動作します。つまり、それはMIDI IN端子で受信したどのMIDIメッセージでも通過させることになります。
	3	Rx MIDI Clock	HX Effectsが受信するMIDIシンクのメッセージにMIDI IN端子で応答するか、USB経由か、どちらか最初に感知した方が応答するか(「Auto」)を決定します。HX EffectsにMIDIクロックに対して応答させたくない場合はこれを「Off」に設定します。
2	1	Tx MIDI Clock	HX EffectsのMIDIシンクメッセージをMIDI OUT端子から送信するか、USB経由か、あるいは両方から送信するかを決定します。HX Effects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。
	2	Tempo	Tap Tempo値を各スナップショットと共にリコールさせるか、各サウンドと共にリコールさせるか、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。
	3	BPM	この値は、ノブの2 (Tempo)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。
3	1	USB MIDI	オンの場合、HX Effects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。
	2	MIDI PC Rx	HX EffectsがMIDI IN端子からのMIDIプログラムチェンジ(PC) メッセージに応答するか、USB経由か、両方 (MIDI INとUSB)かを決定します。HX EffectsにPCメッセージに対して応答させたくない場合はこれを「Off」に設定します。
	3	MIDI PC Tx	HX Effectsが自動的にMIDI OUT端子からのMIDIプログラムチェンジ(PC) メッセージに応答するか、USB経由か、両方 (MIDI OUTとUSB)かを決定します。このセッティングはCommand Center ページからマニュアルで割り当てたMIDIコマンドの送信に影響を与えることはありません。

Global Settings > Displays

ノブ	パラメーター	詳細
1	LED Ring	StompモードフットスイッチのカラーLEDリングが、バイパス(「Lo/Brt」)したときに薄暗く点灯するか、またはバイパスされてオフになるか(「Off/Brt」)を決定します。明るい屋外で演奏する場合、これを「Off/Brt」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 LED	赤いTAP フットスイッチのLEDが常時点滅するのが煩わしいと思うのであれば、消すこともできます。


MIDI

HX EffectsはMIDI IN & OUTコネクタに加え、共に使用したいMIDIハードウェアやソフトウェアのいかなる機能でも提供するUSBを介して、MIDIメッセージを送受信します。USB-MIDIはMac & Windowsコンピュータばかりではなく、iPadやiPhoneモバイル機器でも操作することができます。* MIDI オプションについては、[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#)を参照してください。

 **注意:** WindowsコンピュータでUSB-MIDIオペレーションを行う場合、Line 6 HX Effects デバイスドライバをダウンロード、そしてインストールする必要があります。line6.com/softwareから入手可能です。Apple Mac コンピュータ、iPadまたはiPhoneモバイル機器を接続する場合、ドライバをインストールする必要はありません。iPad & iPhoneモバイル機器との接続には、Appleカメラ・コネクション・キットのUSBアダプター (別売り)が必要です。


MIDI経由のメモリー・リコール

サウンドをリコールする場合は、以下の表を参照してプログラムチェンジ(PC)メッセージをMIDIチャンネル1のHX Effectsへ送信します。

 **注意:** HX Effectsは初期設定により、MIDIチャンネル1にตอบสนองしますが、これは[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#)で変更することができます。

バンク	メモリー A	メモリー B	メモリー C	メモリー D
01	PC: 000	PC: 001	PC: 002	PC: 003
02	PC: 004	PC: 005	PC: 006	PC: 007
03	PC: 008	PC: 009	PC: 010	PC: 011
04	PC: 012	PC: 013	PC: 014	PC: 015
05	PC: 016	PC: 017	PC: 018	PC: 019
06	PC: 020	PC: 021	PC: 022	PC: 023
07	PC: 024	PC: 025	PC: 026	PC: 027
08	PC: 028	PC: 029	PC: 030	PC: 031
09	PC: 032	PC: 033	PC: 034	PC: 035
10	PC: 036	PC: 037	PC: 038	PC: 039
11	PC: 040	PC: 041	PC: 042	PC: 043
12	PC: 044	PC: 045	PC: 046	PC: 047
13	PC: 048	PC: 049	PC: 050	PC: 051

バンク	メモリー A	メモリー B	メモリー C	メモリー D
14	PC: 052	PC: 053	PC: 054	PC: 055
15	PC: 056	PC: 057	PC: 058	PC: 059
16	PC: 060	PC: 061	PC: 062	PC: 063
17	PC: 064	PC: 065	PC: 066	PC: 067
18	PC: 068	PC: 069	PC: 070	PC: 071
19	PC: 072	PC: 073	PC: 074	PC: 075
20	PC: 076	PC: 077	PC: 078	PC: 079
21	PC: 080	PC: 081	PC: 082	PC: 083
22	PC: 084	PC: 085	PC: 086	PC: 087
23	PC: 088	PC: 089	PC: 090	PC: 091
24	PC: 092	PC: 093	PC: 094	PC: 095
25	PC: 096	PC: 097	PC: 098	PC: 099
26	PC: 100	PC: 101	PC: 102	PC: 103
27	PC: 104	PC: 105	PC: 106	PC: 107
28	PC: 108	PC: 109	PC: 110	PC: 111
29	PC: 112	PC: 113	PC: 114	PC: 115
30	PC: 116	PC: 117	PC: 118	PC: 119
31	PC: 120	PC: 121	PC: 122	PC: 123
32	PC: 124	PC: 125	PC: 126	PC: 127

 **注意:** HX Effects(ビッグノブ、フットスイッチ、PRESET ▲/PRESET ▼等)からメモリーを一覧すると、HX Effects は自動的に選択したメモリーに対応するMIDIプログラムチェンジ・メッセージを送信します。これらのメッセージを自動的に送信しないようにする場合は、[「Global Settings > MIDI/Tempo」](#) > 「MIDI PC Tx」を「Off」に設定してください。

MIDI経由のスナップショット・リコール

スナップショットをリコールするときは、以下の表を参考にした値でHX Effects a CC69メッセージを送信します。

スナップショット	MIDI CC#	値
1	69	000
2	69	001
3	69	002
4	69	003
Next	69	008
Previous	69	009

MIDI経由のブロック・バイパス

- ☰を押してメニューを開きます。
- SIGNAL FLOWフットスイッチを押します。
- ビッグノブを回して、MIDI経由でバイパスまたはオンにしたいブロックを選択します。
- ▶を押してノブ3 (MIDI Bypass)を回すことで、ブロックのオン・オフ切り替えに使用できるCCメッセージを受信するように割り当てることができます。

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。

MIDI経由のパラメータコントロール

- Stomp画面から、コントロールしたいパラメーターのノブを長押しします。
HX EffectsがController Assignページへジャンプし、ノブ1 (Parameter)の上にパラメーターが表示されます。
- LEARNフットスイッチを押してからMIDIフットコントローラー、キーボード等からCCメッセージを送信します。
CC番号がノブ3 (CC#)の上に表示されます。

 **注意:** MIDIメッセージをマニュアルで選択するときは、ノブ2 (Controller)を回し、「MIDI CC」を選択して、ノブ3で送信したいMIDI CC番号を選択します。

- コントロールする範囲を設定したいときは、▶を押してノブ1 (Min Value)とノブ2 (Max Value)を回します。



バンク: コントローラーの動作を逆にするときは、「Min」と「Max」値を交換します。

- ⏪を押すと、ホーム画面に戻ります。

MIDIクロックの送信と受信


HX Effects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HX Effectsの現在のTAP Tempoレートに同期させます。

MIDI Clock Receive: HX Effects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受信したMIDIクロックに同期させます。MIDIクロックを受け取ると、HX Effects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コントロールチェンジ・メッセージ

HX Effectsにはグローバル機能に備えた特定のMIDI CCメッセージが用意されています。これらのCC番号はコントロールソースとして利用することはできません。グローバル機能(「[コントローラーの割り当て](#)」参照)に備えたCCメッセージを知ろうと試みると以下のダイアログが表示されます:

 This MIDI CC is used for global functions!

MIDI CC#	値	機能
ペダルとフットスイッチの割り当て		
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
49	0~127	フットスイッチ1 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする
50	0~127	フットスイッチ2 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする
51	0~127	フットスイッチ3 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする
52	0~127	フットスイッチ4 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする
53	0~127	フットスイッチ5 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする
54	0~127	フットスイッチ6 (Stompフットスイッチモード)をエミュレートする

MIDI CC#	値	機能
ルーパーコントロール		
60	0~63: オーバーダ ビング; 64~127: 録音	ルーパー Record/Overdubスイッチ (4)
61	0~63: 停止; 64~127: 再生	ルーパー Play/Stopスイッチ (5)
62	64~127	ルーパー Play Onceスイッチ (6)
63	64~127	ルーパー Undoスイッチ (1)
65	0~63: ノーマル; 64~127: リバース	ルーパー Forward/Reverseスイッチ (3)
66	0~63: Full; 64~127: Half	ルーパー Full/Half Speedスイッチ (2)
67	0~63: オフ; 64~127: オン	Looper ブロック オン/オフ (可能な場合) Looper フットスイッチ モードへ入る/抜ける
追加コマンド		
64	64~127	タップしてTap Tempo 値を設定する
68	0~127	チューナー画面 オン/オフ
69	0~3 8 9	スナップショット1~4選択 次のスナップショット選択 前のスナップショット選択
70	0~63: バイパス; 64~127: オン	All Bypass
71	0~127	
72	0~127	
73	0~127	
74	0~127	追加グローバルMIDIコマンド(予備)
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63: 罪悪感; 64~127: 後悔	HX Effects はあなたのご家族に電話であなたが今までにした全ての誤ちを知らせます。

