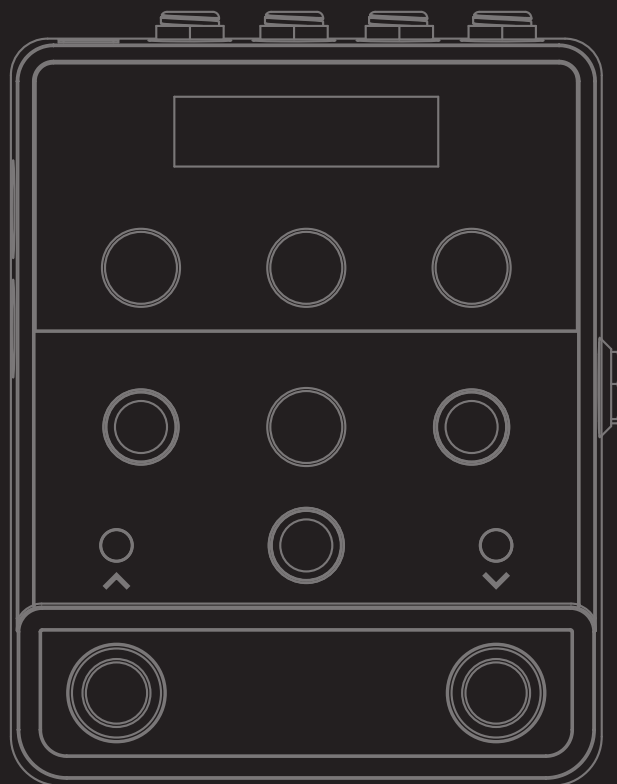




# HX ONE



[オーナーズマニュアル](#) >

© 2023 Yamaha Guitar Group, Inc. 無断複製禁止。

Line 6、Line 6ロゴ、Helix、HX、HX Effects、M13、M9、M5、DL4、DM4、MM4 また FM4 は、Yamaha Guitar Group, Inc.のトレードマークまたは登録商標として米国およびその他の国で登録されています。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。

モデルとシリアル番号は、製品ラベルをご確認ください。以下の番号を控えておいてください。また本書は大切に保管してください。

モデル番号： \_\_\_\_\_

シリアル番号： \_\_\_\_\_

# 目次

## ようこそ

同梱品	4
共通用語	4
粘着ラバー・フィートの取り付け	4
HX Oneファームウェアを更新する	4
バックアップと復元のHX One管理	4
トップパネル	5
リアパネル	6
左パネル	6
右パネル	6

## クイックスタート

セットアップ例	7
HX Oneの有効化とバイパス	9
エフェクトを選ぶ	9
現在のエフェクトを編集する	10
モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する	10
プリセットモード	11
サウンドを保存する/名称を決める	11
TAPでテンポを設定する	11
チューナーの使用	12

## エフェクト

エフェクト・モデル - 参照表	13
米国における登録商標	21

## エクスプレッション・ペダル、FLUXモード、フットスイッチのセットアップ

エクスプレッション・ペダルとフットスイッチの接続	22
Expression/FLUXアサインの作成	24

## 設定ビュー

グローバル設定の復元	26
適切なレベルを設定する	26
設定 表示オプション	27

## MIDI

MIDI プログラムチェンジによるメモリーの呼び出し	30
テンポ同期にMIDIクロックを使う	30
MIDI 経由でHX Oneのパラメーターをコントロールする	31
MIDIによるルーパーのコントロール	32

# ようこそ

## 「またマニュアルか？」

そうですね。誰もが取扱説明書を読むのが好きなわけではありません！Line 6® HX® Oneはシンプルに設計されており、コンセントに指すだけですぐに素晴らしい音色を奏することができます。しかし、Line 6 Helix®やHXファミリー製品は、一般家庭で使われる他の機器と同様、新しいデバイスを最大限に活用するために知っておきたいことがたくさんあります。また、HX Oneのすべてを説明するとても便利なオンラインビデオもご用意しました。

ここへアクセスしてください: [line6.com/meet-hx-one](https://line6.com/meet-hx-one).

## 「それでは...」

このような小型のストップボックスに詰め込まれたエフェクト・モデルの中で、おそらく最も豊富なワールドクラスの品揃えを誇るLine 6 HX Oneエフェクト・デバイスをお買い上げいただき、ありがとうございます！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制作活動の手助けとなることを願っています。

箱を開けてプラグインするのが待ち遠しいかもしれませんが、ちょっと待ってください！少なくとも、同梱のHX One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。そして次に本書の「[クイックスタート](#)」の章を読めば、すぐさま様々な機能を使いこなせるようになります。また、最新のLine 6ギアを紹介する新しいビデオチュートリアルも随時追加していますので、[line6.com/videos](https://line6.com/videos)もぜひご覧ください！

## 同梱品

- Line 6® HX® One本体
- HX Oneチートシート (こちらを先にお読みください)
- 9VDC、500mA 電源アダプター
- 粘着ゴム足
- 登録、安全&コンプライアンス、保証書

## 共通用語

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。それらの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。どうかご注意ください。

**モデル** ロード可能な各エフェクトをモデルと呼びます。HX Oneには、Line 6 HX Effects™、DL4™、DM4™、MM4™、FM4™、M13™からの250以上のエフェクトモデル、M9™やM5™マルチエフェクトデバイスも含まれます。

**プリセット** プリセットは、現在ロードされているモデルとそのタイトル、パラメーター設定、フットスイッチとコントローラーの割り当てで構成されます。

**コントローラー** コントローラーは、様々なパラメーターをリアルタイムで遠隔操作するために使用します。HX Oneは、エフェクトのパラメーターにコントローラーをアサインすることができます。例えば、エクスプレッション・ペダルでワウやピッチ・シフトをコントロールしたり、FLUXフットスイッチでコーラスやビブラートのレートを2つのスピード値の間で「ランプ」させたり、MIDIキーボードのモジュレーション・ホイールでディレイ・フィードバックやリバーブの深さをコントロールしたりできます。

**Send/Return** SendとReturnジャックは、他のお気に入りのストップボックスをシグナルフローの任意の場所にインサートしたり、[「4ケーブル方式」](#)経路でギターアンプに接続するために使用します。HX Oneを他の機材と組み合わせて使用したり、シグナル・チェーンのどこにでも設置できるなど、柔軟性に富んでいます。

## 粘着ラバー・フィートの取り付け

確実に固定するため、以下の手順に従って、付属の粘着ゴム・フィートをHX Oneの底面に貼り付けてください。

- イソプロピルアルコールなどの穏やかな溶剤で、フィートを貼り付けるシャーシの表面をクリーニングします。
- シャーシと環境が室温または室温に近い状態(約21°C)で貼り付けます。
- 台紙から剥がし、ラバー・フィートをシャーシに数秒間しっかりと押し当てて貼り付けます。接着剤が完全に接着するまで、72時間はゴム足を動かさないでください。

## HX Oneファームウェアを更新する

[line6.com/software](https://line6.com/software)で入手できる無償のLine 6 Centralアプリケーションを使用して、HX Oneデバイスの利用可能なファームウェア・アップデートを定期的にチェックし、インストールすることを強くお勧めします。アクティブなインターネット接続があれば、電源を入れ、コンピュータのUSBポートにHX Oneを接続し、Line 6 Centralを起動して画面に表示される手順に従ってください。

## バックアップと復元のHX One管理

[line6.com/software](https://line6.com/software)で入手可能な無償のLine 6 HX One Librarianアプリは、すべてのサウンドを簡単に並び替えて管理したり、デバイスのすべてのHX Oneサウンド、設定、カスタマイズされたユーザーモデルのデフォルトをバックアップしたりできる、なくてはならないツールです。コンピューターへのバックアップの保存数はほぼ無制限で、どのバックアップも数分でデバイスに復元できます。

## トップパネル



- 画面:** HOMEを押すと、現在のエフェクトとそのパラメーターが表示されます(上図)。このOLEDディスプレイには、サウンドのロードや保存、コントローラーやデバイスの設定など、次の章で説明する他のタスクのための代替ビューも表示されます。
- ノブ1~3:** 最上段にある3つのノブのうち1つを回して、現在ディスプレイに表示されている3つの各パラメーターを調整します。ノブを押すと、パラメーターが初期値にリセットされます。PAGE<または>ボタンを使用して、追加のパラメーターページにアクセスします。

**ショートカット:** デレイ・タイムやモジュレーション・スピードなど、ほとんどのタイム・ベースのパラメーターでは、ノブを押すと、値がmsまたはHzと音符の分割(1/4分音符、付点1/8分音符など)の間で切り替わります。

**ショートカット:** ほとんどのエフェクト・パラメーターにエクスペッション、FLUXまたはフットスイッチ・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長押しすると、そのパラメーターでExpression/FLUXをコントロールできるようになります。[22ページ](#)を参照ください。

- EFFECT:** このノブを回すと、エフェクトの全リストがスクロールし、目的のモデルがロードされます。より簡単にモデルを探すには、ノブを押しながら回すとエフェクト・カテゴリーからカテゴリーを選択でき、ノブを離すとカテゴリーが選択されます。[9ページ](#)、「エフェクトを選ぶ」を参照ください。ノブを押しながら離すと、現在のカテゴリーのエフェクトリストが表示されます。

ノブを押し続けると設定ビューに入り、「Input Gate」、「Bypass Type」をはじめとするGlobalやPer Presetの設定を編集することができます。[26ページ](#)、「設定ビュー」を参照ください。

- <PAGE>:** 選択したモデルのパラメーターが1ページ以上ある場合、ディスプレイの左または右に矢印が表示されます。PAGE<または>ボタンを押して、さらにパラメーターを表示します。エフェクト・カテゴリー・リストで、>を押してカテゴリー・フォルダーを開きます。エフェクト・リストで<を押すと、カテゴリー・リストに戻ります。

PAGE<>ボタンを同時に押して、Reset Factory DefaultsとUser Defaultsオプションにアクセスします。[26ページ](#)、「グローバル設定の復元」と[10ページ](#)、「モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する」を参照してください。

- HOME | SAVE:** 操作を見失った場合は、このボタンを押してディスプレイをホームビューに戻します。ボタンを押し続けると、「Preset Save」ビューに入ります。[11ページ](#)、「サウンドを保存する/名称を決める」を参照ください。
- ON:** 押して、現在のエフェクトの有効/無効を切り替えます。有効の場合、上のON LEDが点灯します。HX OneはデフォルトとしてDSP Buffered Bypassに設定されていますが、代わりにTrue Bypassを選択することもできます。[26ページ](#)、「設定ビュー」を参照ください。
- TAP | FLUX:** 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。[11ページ](#)、「TAPでテンポを設定する」を参照ください。

**ヒント:** HX OneはMIDIクロック・テンポに同期させることもできます。同期するとTAP LEDが青く点滅します。[30ページ](#)、「テンポ同期にMIDIクロックを使う」を参照ください。

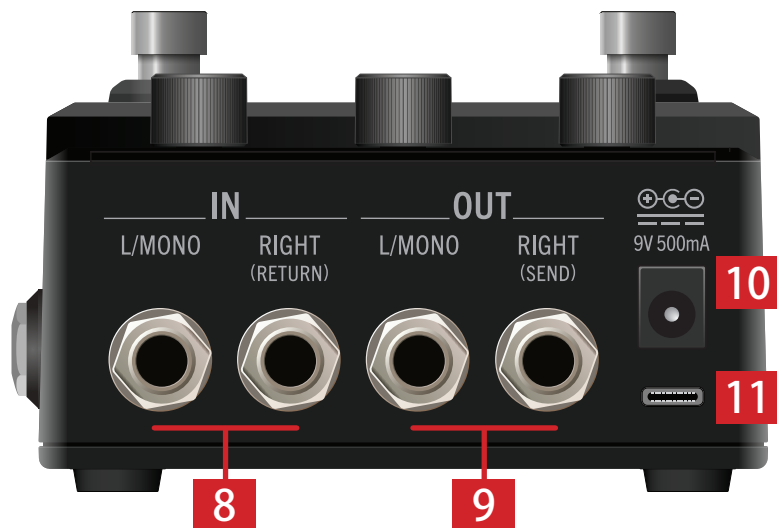
FLUXモードでは、Expression/FLUX割り当てられたエフェクト・パラメーターが、カスタム指定した値まで「ランプ・アップ」または「ランプ・ダウン」します。[22ページ](#)、「エクスペッション・ペダル、FLUXモード、フットスイッチのセットアップ」を参照ください。

**ヒント:** ONとTAP|FLUXを同時に2秒間押し続けると、内蔵チューナーが使用可能になります。[12ページ](#)、「チューナーの使用」を参照ください。

## プリセット・モードの切り替え

ONとTAP|FLUXの両方のスイッチを押して離すと、プリセットモードになります。ディスプレイにサウンドリストが表示されます。ONまたはTAP|FLUXをそれぞれ押して離すと、次の音/前の音が表示されます。[11ページ](#)、「プリセットモード」を参照ください。

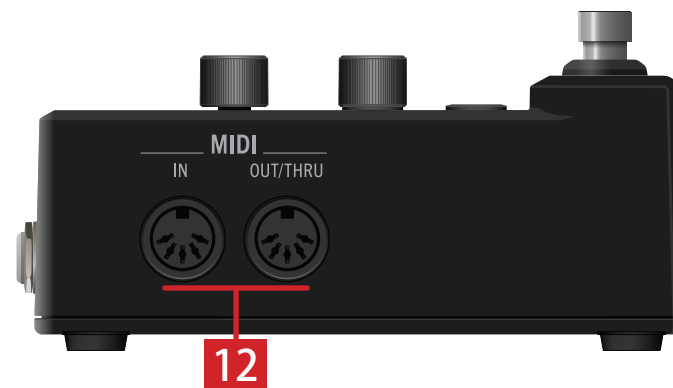
## リアパネル



**注記:** デフォルトでは、HX Oneは、ステレオまたはモノラルに設定されています。両方のINまたはOUT端子にケーブルを接続するとステレオに、INまたはOUT L/MONO端子のみに接続するとモノラルになります。また、「設定ビュー」-「I/O Config」オプションを「Insert」に設定すると、OUT RIGHTとIN RIGHT端子がモノラル・エフェクト・ループのSENDとRETURN端子として機能します。7ページ、「セットアップ例」も参照してください。

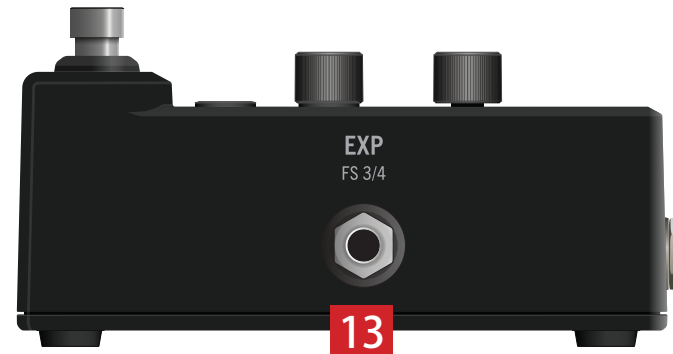
8. **INPUT L/MONO、RIGHT:** ギター、ベース、モノラルペダルなどをL/MONO入力に接続する場合は、6.3mm TSアンバランスケーブルを使用してください。ステレオのペダル、キーボード、シンセやモデラーをL/MONOとRIGHTの両方の入力へ接続します。
9. **OUTPUT L/MONO、RIGHT:** ギターアンプや他のペダルを接続するときは、6.3mm TSアンバランスケーブルを使用します。モノラルのペダルやアンプ1台を接続する場合は、L/MONO 6.3mm端子のみに接続します。
10. **アダプター入力:** 付属のLine 6電源アダプター (9VDC、センターマイナス、 $\varnothing$ 2.1mm、500mA) を使用し、ここに接続してHX Oneの電源を供給します。付属のアダプターは、電源を遮断するデバイスとしても機能します。
11. **USB:** MacまたはWindowsコンピューターに接続すると、設定のバックアップ/リストア用の無償で提供されるLine 6 HX One Librarianアプリケーションや、最新のファームウェアにアップデートするためのLine 6 Centralアプリケーション ([line.com/software](http://line.com/software)から入手可能) が使用できます。また、HX Oneは、MIDI/DAWアプリケーションからのUSB-MIDI制御も可能です。USBケーブルの推奨最大長は2mです (ケーブルは付属していません)。

## 左パネル



12. **MIDI IN、OUT/THRU:** HX OneハードウェアをMIDI機器に接続し、プログラム・チェンジ、コンテンツ・コントローラー、MIDIクロック信号を受信します。MIDIコミュニケーションはUSBから可能です。30ページ「MIDI」を参照ください。

## 右パネル



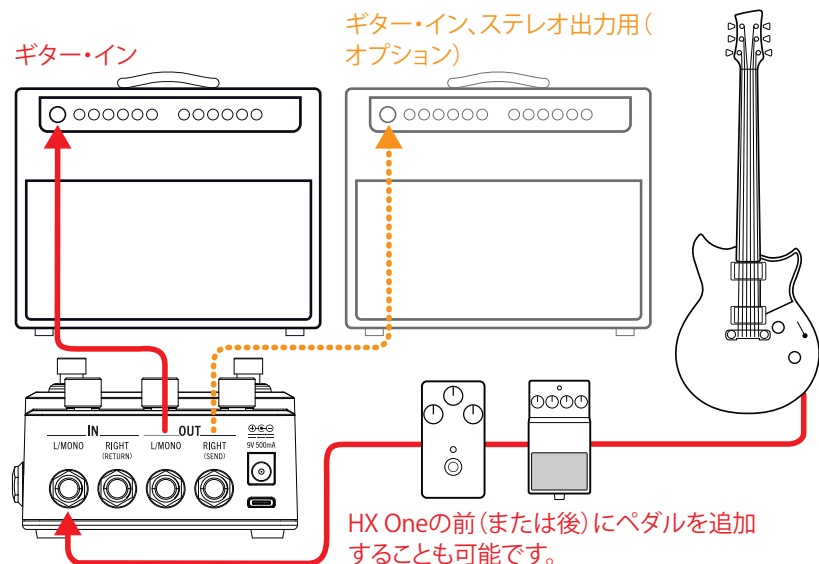
13. **EXP PEDAL | FS 3/4:** エクスプレッション・ペダルまたはデュアル・フットスイッチ (TRSケーブル) を接続し、実質的にあらゆるエフェクト・パラメーターを追加コントロールできます。「[エクスプレッション・ペダルとフットスイッチの接続](#)」参照。

# クイックスタート

## セットアップ例

### アンプの前に設置

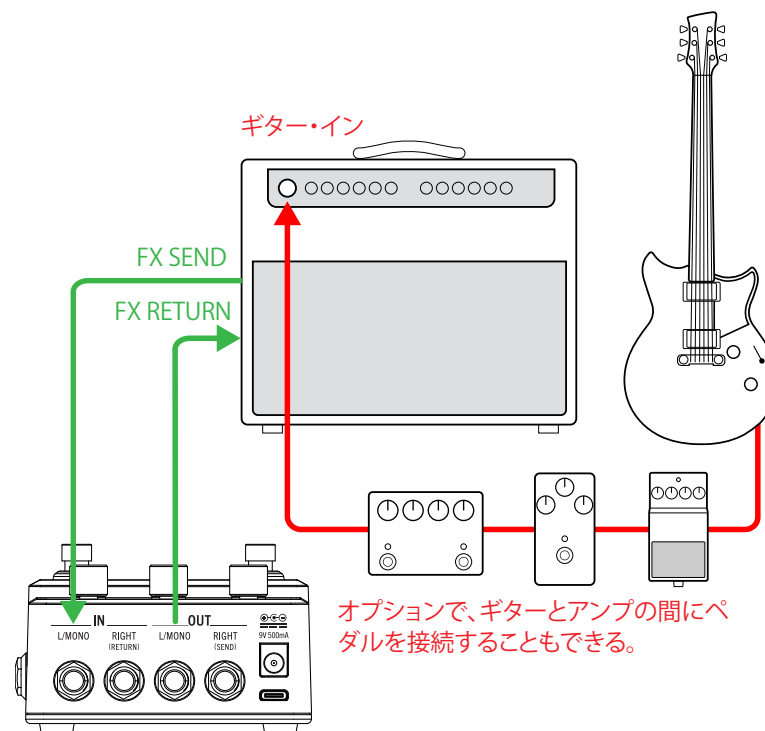
最もシンプルなHX Oneの使い方は、従来のエフェクターと同じように、アンプのフロントに直接接続することです。HX Oneは2台目のアンプへ信号を供給するステレオオペレーションのオプションがあります。



1. HX Oneは、オプションで2台目のアンプに接続し、ステレオで使用することもできます。  
PAGE > を押して2ページに移動し、ノブ2を回して「I/O Config」オプションを「Stereo」(工場出荷時設定)に設定すると、HX Oneをモノラルまたはステレオで使用できます。
2. ギターまたは楽器をHX OneのIN L/MONO INジャックに接続します。  
オプションで、ギターとHX Oneジャックの間にペダルを接続することもできます。
3. HX Oneのジャックをアンプの入力に接続します。  
HX OneのOUT L/MONOジャックだけを接続した場合、出力はモノラルになります。OUT RIGHTジャックからもう1台のアンプに接続すれば、ステレオになります。  
オプションで、HX Oneとアンプの間にペダルを接続することもできます。

### アンプのエフェクトループの中に

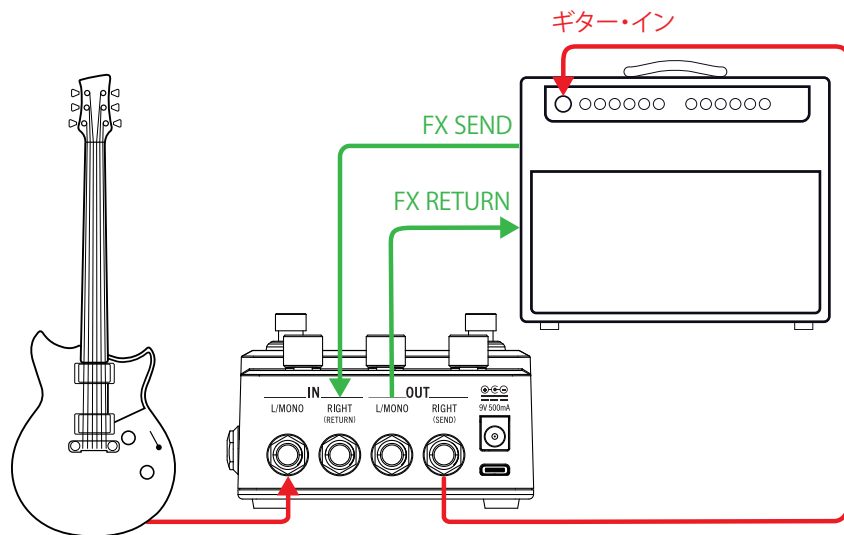
ギタリストの中には、ディレイやリバーブなどのタイムベースエフェクト(「ポスト」エフェクトと呼ばれることもあります)をアンプのエフェクトループに入れることを好む人もいます。アンプにエフェクト・ループがあれば、アンプの前にペダル(オーバードライブ、ファズ、コンプレッションなど)を追加してもしなくても、このようなセットアップに簡単に対応できます。



1. EFFECTノブを長押しして設定ビューに入ります。  
PAGE > を押して2ページに移動し、ノブ2を回して「I/O Config」オプションを「Stereo」(工場出荷時設定)に設定します。
- 注記:** 通常、ギター・アンプのエフェクト・ループはインストゥルメント・レベルですが、中にはライン・レベルのものもあります。インとアウトのレベルを「Instrument」(工場出荷時設定)または「Line」(参照)の間で変更できます(「設定ビュー」参照してください)。
2. ギターまたは楽器をアンプのインプットに接続します。  
オプションで、ギターとジャックの間にペダルを接続することもできます。一般的には、ファズ、ワウ、コンプレッサー、ディストーション・タイプのペダルです。
  3. アンプのエフェクト・ループ・SENDジャックをHX OneのIN L/MONOジャックに接続します。
  4. HX OneのOUT L/MONOジャックをアンプのエフェクト・ループRETURNに接続します。

## 4ケーブル方式

アンプにエフェクト・ループがある場合、この方法でHX Oneを接続すると特に機能的です。各プリセットを個別に設定し、自身の SEND & RETURN Insertループを、現在のエフェクト・モデルの「Pre」(前)または「Post」(後)に配置できるからです。(の下の「Insert」と「Insert Position」オプションを「設定ビュー」参照)。これにより、ディレイやリバーブを使用する場合はHX Oneをアンプのエフェクト・ループ内(HX Oneの「Insert Position」=「Pre」設定)に、ワウやディストーション、ダイナミック・タイプのエフェクトを使用する場合はアンプの前(HX Oneの「Insert Position」=「Post」設定)に配置することができます。



1. EFFECTノブを長押しして設定ビューに入ります。  
 >を押して2ページに移動し、ノブ2を回して「I/O Config」オプションを「Insert」に設定します。
2. ギターHX OneのIN L/MONOジャックを接続します。  
 オプションで、ギターとHX Oneジャックの間にペダルを接続することもできます。一般的には、ワウ、ピッチ、コンプレッション、ディストーションタイプのペダルです。
3. HX OneのOUT RIGHT (SEND)ジャックをアンプのギター入力へ接続します。
4. アンプのエフェクト・ループSENDをHX OneのIN RIGHT (RETURN)ジャックに接続します。
5. HX OneのOUT L/MONOジャックをアンプのエフェクトループRETURNに接続します。

6. オプションとして、HX Oneの「設定ビュー」に入り、「Insert Position」(2ページ、ノブ3)オプションを現在のプリセットに設定します。

アンプのエフェクトループ内に配置したいHX Oneのモデルを使用している場合は、「Pre」を選択します。

アンプの前に配置するHX Oneのモデルを使用する場合は、「Post」を選択します。

これらの設定を保持するために、サウンドを保存します。メモリーごとに、好みのエフェクト・モデルとPreまたはPostの設定を行うことができます。



**ヒント:** さらに高度なセットアップを行うには、モデラーや他のエフェクトHX OneからMIDIを送信してメモリーを呼び出したり、Looperとエフェクトのパラメーターをリモート・コントロールしたり、MIDIクロック・テンポを提供してHX Oneタイムベース・エフェクトを同期させることができます。[30ページ](#)、「MIDI」を参照ください。



## HX Oneの有効化とバイパス

フットスイッチONを押すと、HX Oneのイネーブルとバイパスが切り替わります。

有効の場合、ON LEDが明るく点灯し(下記のLEDカラーの説明を参照)、ディスプレイにはエフェクト名が実線で表示されます。



バイパスの場合、ON LEDは暗く点灯し、ディスプレイにはエフェクト名がグレーの文字で表示されます。



**注記:** HX Oneには2種類のBypassがあります: Buffered DSP Bypass (デフォルト設定)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。True 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。Bypassの動作は「設定ビュー」で変更できます。

## ON LED カラー

ホーム、プリセット・リスト、エフェクト・カラーセル・ビューのいずれにおいても、現在のエフェクトのカテゴリを視覚的に示すために、LEDがいくつかの異なる色のいずれかで表示されることにお気づきでしょう。

オレンジ:		ディストーション
黄色:		ダイナミクス、EQ
青:		モジュレーション
緑:		ディレイ
ダークオレンジ:		リバートール
パープル:		ピッチ、フィルター/ワウ
白色:		ルーパー

**ヒント:** それぞれのカテゴリでどのエフェクトモデルが提供されているかは、13ページ「エフェクト」を参照のこと。

## エフェクトを選ぶ

同じカテゴリ内のエフェクト・モデルを選択する場合、例えばSimple DelayをReverse Delayに変更する場合は、EFFECTノブを回すだけで簡単に変更できます。これにより、現在のカテゴリ内の次または前のモデルが順次ロードされ、次または前のエフェクト・リスト・カテゴリに順次ロードされます。しかし、HX Oneには250を超えるモデルが用意されているため、この方法でディストーション(エフェクト・リストの先頭)をルーパー(リストの最後)に変更するのは非常に時間がかかります!代わりに、エフェクト・カラーセルを開いてください:

1. EFFECTノブを押しながら回すと、エフェクト・カラーセル・ビュー内のカテゴリをブラウズして選択できます。

この例では、Delayカテゴリを選択しています。EFFECTノブを離します。次にEFFECTノブを押して離すと、カテゴリが確定し、そのエフェクトリストが開きます。



2. EFFECTノブを回してエフェクトを選択し、ノブを押してロードします。

エフェクト・リストのカテゴリは、左側のアイコン(およびON LEDの色)で示されることがわかります。Mod/Chorus Echoモデルを選択してロードしているところです。

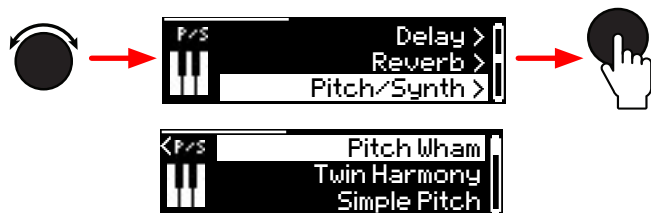


3. ホームビューからいつでもEFFECTノブを押して離すと、現在のカテゴリのエフェクトリストが表示されます。

前のステップの図のように、EFFECTノブを回してモデルを選択し、ノブを押してロードします。

4. エフェクト・リスト画面の左上にある左矢印のインジケータに注目してください。PAGE < ボタンを押すと、エフェクト・カテゴリ・リストに戻り、別のカテゴリを選択することができます。

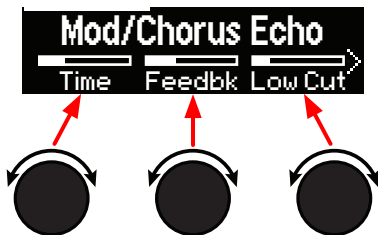
エフェクト・カテゴリ・リスト内でEFFECTノブを回してカテゴリを選択し、ノブを押してカテゴリのエフェクト・リストを表示します。ここではPitch/Synthカテゴリを選択し、そこからモデルをロードできるようにしています。



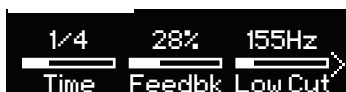
**注記:** ほとんどHX Oneのエフェクトはステレオですが、ポリフォニック・ピッチ・モデルとモノ・ルーバーの操作は例外です。詳細は13ページ、「エフェクト」をご覧ください。

## 現在のエフェクトを編集する

1. HOME ボタンを押すと、現在のエフェクトとそのパラメーターが表示されます。1~3ノブを回して、表示されている3つのパラメーターを編集します。



エフェクトのパラメーターを調整している間、その値が短く表示されます:



現在のエフェクト・モデルに3つ以上のパラメーターがある場合、数値バーの右または左に矢印が表示され、上部にポジション・バーが表示されます。上記の例では、右の矢印とポジション・バーが、パラメーターの追加ページを示しています。

**ショートカット:** デレイの「Time」やモジュレーションの Speed や Rate など、時間ベースのパラメーターのほとんどは、ノブを押すことでmsまたはHz単位での設定と、音符の分割(1/4分音符、付点1/8分音符など)単位での設定を切り替えることができます。その他のパラメーターは、ノブを押すと即座にデフォルト値にリセットされます。さらに、編集した値をモデルのパラメーターのデフォルトに設定することもできます。10ページ、「モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する」を参照ください。

2. PAGE < または > ボタンを押して、前後のパラメーター・ページにアクセスします。



**ショートカット:** パラメータの最後のページにジャンプするには、HOME HOME を押しながらPAGE > を押します。パラメータの最初のページにジャンプするには、< を押しながら HOME を押します。

3. 現在の設定をすべて保持したい場合は、プリセットに保存します。

11ページ「サウンドを保存する/名称を決める」を参照ください。



**注記:** HX Oneをオフにすると、次の電源投入時に最後のバイパス状態と最後に編集したパラメータ変更が復元されず(ただし、変更後に3秒以上待ってから電源を切断する必要があります)。

## モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する

エフェクト・モデルを工場出荷時のデフォルト・セッティングから微調整し続ける場合、そのセッティングを編集して新しいデフォルト・セッティングとして保存することができます。

1. 任意のエフェクト・モデルをロードして、好みに合わせて微調整できます。  
パラメーター、EXP/FLUXコントローラー設定、バイパス・ステートを設定します。
2. PAGE < と > ボタンの両方を押してから離し、ノブ3を押して「User」オプションを設定します。

Save user default or  
restore factory default?  
(Cancel) (Factory) (User)

現在のパラメーター設定はすべて「User Default」として保存され、次回以降そのモデルを使用する際に役立ちます。(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。)

3. モデルを工場出荷時の設定に戻すには、再度User Default画面に戻り、ノブ2を押します。

次にエフェクトをロードすると、工場出荷時の設定に戻ります。

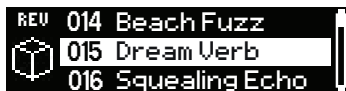
## プリセットモード

エフェクトを選択して編集するのは良いことですが、特定のエフェクトやその他の設定をすべてプリセットしておけば、タップするだけで素早く作業できます!あなたのHX Oneには、数多くのファクトリー・プリセットが搭載されており、それら呼び出してそのまま使ったり、変更したり、あるいは完全に自分の作品に置き換えることができます(サウンドの保存については、次のセクションで詳しく説明します)。HX Oneの128プリセット・ロケーションにアクセスするには、プリセット・モードに入ります。

**ヒント:** HX OneのサウンドをMIDI経由でリモート・ロードすることもできます。[30ページ](#)「MIDIプログラムチェンジによるメモリーの呼び出し」を参照ください。

### 1. ONとTAP|FLUXの両方のスイッチを押して離すと、プリセットモードになります。

000~127プリセット・リスト画面が表示され、フットスイッチのLEDが暗くなります。選択したプリセットのエフェクト・モデルのカテゴリー・タイプが画面左側に表示されます。



### 2. プリセット・モードでTAP | FLUXスイッチを押して離すと次のプリセットが、ONへにするとリストの前のプリセットがロードされます。

また、EFFECTノブを回してリストを選択することもできます。また、どちらかのフットスイッチを長押ししプリセット・リストをスクロールし、選択したいプリセットで離してロードすることもできます。

**注記:** プリセット選択Preset Selectのグローバル設定 ([26ページ](#)「設定ビュー」)、選択した次または前のプリセットを即座にロードするか(デフォルトの動作)、またはキューにのみ保存して、次にON + TAPスイッチ、ホーム・ボタン、またはEFFECTノブを押したときにロードします。

## サウンドを保存する/名称を決める

### 1. ホーム・ボタンを1秒間長押しすると、プリセット保存画面が表示されます。



### 2. 名前を編集せずに、現在のサウンドを現在の000~127の場所に保存したい場合は、ステップ5に進んでください。

### 3. サウンドの名前を変更する場合

PAGE<>ボタンを押して編集カーソルを左右に動かし、EFFECTノブを回して使用可能な文字をスクロールします。

つまり、EFFECTノブを時計回りに回して最後の文字(/)を過ぎると、最初の文字(スペース)に戻ります。

EFFECTノブを押して「A」、「a」、「0」とスペースを循環させます。

2 (Delete)ノブを押すと、現在の文字がクリアされ、それに続くすべての文字が左にシフトします。

プリセット名は16文字まで。

### 4. サウンドを別の場所に保存したい場合 (000~127)

1 (Destination)ノブを回して保存先を選択します(0~127)。保存先の番号と既存の名前が、中央の矢印マーク(前の画像では「106 Squealing Echo」)の右に表示されます。

### 5. デスティネーション名とデスティネーションが決まったら、3 (Save)ノブを押すか、ホーム・ボタンを1秒長押しすると、既存のサウンドがデスティネーションに上書きされます。

保存せずに終了するには、ホーム・ボタンを押したままにします。

**注記:** HX Oneのサウンドは、他のLine 6 Helix/HXファミリー・デバイスやHX Edit、Helix Nativeソフトウェアとは互換性がありません。

## TAPでテンポを設定する



TAP|FLUXフットスイッチは、テンポ(上のTAP LEDが赤色に点滅、デフォルト)またはFLUX機能(LEDが白色)を設定できます。まだ選択されていない場合は、スイッチを長押ししてTAP機能用に設定します。



TAPを繰り返し押ししてBPM(ビート/分)のテンポを設定します。

BPM入力したテンポでTAP LEDが赤く点滅します。特定のディレイ、リバース、モジュレーション・エフェクト・モデルのパラメーター(「Time」、「Rate」や「Speed」など)は、ノート値(1/4分音符、付点1/8分音符など)または固定数値(msまたはHz)で表すことができます。ノート値に設定すると、パラメーターはタップ・テンポに同期します。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。



**ヒント:** また、「設定ビュー」もご覧ください。タップ・テンポTap Tempoの値を微調整したり、TAPテンポを「Per Preset」(デフォルト)または「Global」に設定したり、HX OneデバイスをMIDIクロック経由で外部のMIDIハードウェアやソフトウェアとテンポを同期するように設定したりすることができます。

## チューナーの使用

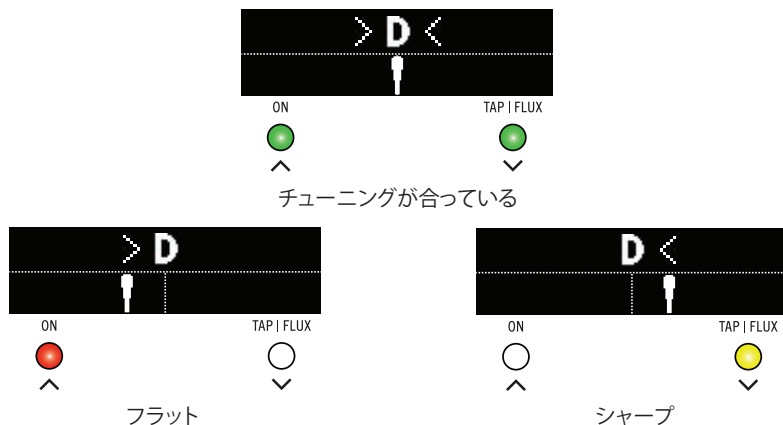
楽器のチューニングを維持するためのクロマチック・チューナーも用意されています。ホームビューからアクセスできます。

**注記:** 他のペダル、特にピッチペダルやモジュレーションペダルの後にチューナーを配置する場合、チューナーでは楽器の真のピッチとチューニングを検出することができません!しかし、他のアクティブ・エフェクトが前にない場合に使用するために、内蔵チューナーを搭載しました。責任を持ってチューニングしてください。

1. ONスイッチとTAP|FLUXスイッチの両方を2秒間押し続けると、チューナーに入ります。
2. 楽器の弦を1本ずつ弾きます。

入力信号がチューナーに入ると、チューナーはターゲット音を検出し、表示します。また、ターゲット音と比較して、あなたの楽器がどの程度フラットまたはシャープであるかを知らせるインジケータも表示します。

移動する「針」インジケータがディスプレイの中央に位置し、ONとTAP|FLUXの両方のLEDが緑色に点灯するように弦をチューニングします。



3. ホーム・ボタンまたはどちらかのフットスイッチを押して、チューナーを終了します。

**注記:** デフォルトでは、チューナーをオンにすると出力信号はミュートされ、チューナーの基準ピッチは440Hz。これらの値は「[設定ビュー](#)」内で変更できます。

# エフェクト

HX Oneには、Line 6の受賞歴のあるHX Effectsギター・プロセッサのエフェクトが搭載されており、定番となっているDL4, DM4, MM4とFM4ストンプボックス、M13, M9とM5プロセッサの厳選されたエフェクトが含まれています。すべてのエフェクトは、エフェクトカテゴリーの中でカテゴリー別にきちんと整理されています。すべてのエフェクト・モデルは、以下の表にカテゴリーごとにもリストされています。



ポリフォニック・ピッチタイプ・モデルとモノ・ルーパー（以下の表に記載）を除き、すべてHX Oneのエフェクト・モデルはステレオで信号を処理します。レガシー・タイプのモデルは、従来のLine 6のデバイスと同様、モノ・イン/ステレオ・アウトの処理に制限されています。ステレオモデルは、ステレオイン、ステレオアウトとして信号を処理します（INとOUT L/MONOとRIGHTジャックとデフォルトの「I/O Config」- 「Stereo」オプションの両方を使用している場合）。[26ページ「設定ビュー」](#)を参照ください。

**ヒント:** L/MONO OUTジャックだけを接続した場合、HX Oneの出力信号はモノラルにまとめられます。

EFFECTノブを回して次または前のモデルを読み込むか、EFFECTノブを押し たまま回してエフェクト・カテゴリーを選択します。[9ページ「エフェクトを選ぶ」](#)を参照ください。

## エフェクト・モデル - 参照表

### ディストーション

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Kinky Boost	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Klon® Centaur
Teemah!	Paul Cochrane Timmy® オーバードライブ
Heir Apparent	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	Way Huge® Red Llama(モディファイ)
Compulsive Drive	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Hermida Zendrive
Horizon Drive	Horizon Precision Drive

モデル	ベースとしたもの*
Valve Driver	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	DOD® OD-250
Scream 808	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Pillars	Earthquaker Devices® Plumes
Hedgehog D9	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	BOSS DS-1 Distortion (日本製)
Deez One Mod	BOSS DS-1 Distortion(Keeleyモディファイ)
Ratatouille Dist	Pro Co RAT (LM308オペアンプ付)
Vermin Dist	Pro Co RAT
Vital Dist	Earthquaker Devices Life - Octave/Distortion回路
Vital Boost	Earthquaker Devices Life - Boost回路
KWB	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	Carvin® VLD1 Legacy Drive(ハイゲイン・チャンネル)
Swedish Chainsaw	BOSS HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	Arbiter® Fuzz Face®
Pocket Fuzz	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
Triangle Fuzz	Electro-Harmonix Big Muff Pi
Dark Dove Fuzz	Electro-Harmonix ロシアのBig Muff Pi
Ballistic Fuzz	Euthymia ICBM Fuzz
Industrial Fuzz	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	Garbageの改良版BOSS FZ-2
Thrifter Fuzz	Line 6 オリジナル
Xenomorph Fuzz	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	メガフォン
Bitcrusher	Line 6 オリジナル
Ampeg Scrambler	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	Tech 21® SansAmp Bass Driver DI V1
Obsidian 7000	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	Wounded Paw Battering Ram

\*21ページ「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。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。

モデル	ベースとしたもの*
—レガシーモデル—	
Tube Drive	Chandler Tube Driver
Screamer	Ibanez Tube Screamer
Overdrive	DOD Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Pro Co RAT
Heavy Dist	BOSS Metal Zone
Colordrive	Colorsound* Overdriver
Buzz Saw	Maestro* Fuzz Tone
Facial Fuzz	Arbiter Fuzz Face
Jumbo Fuzz	Vox* Tone Bender
Fuzz Pi	Electro-Harmonix Big Muff Pi
Jet Fuzz	Roland* Jet Phaser
L6 Drive	Colorsound Overdriver (モディファイド)
L6 Distortion	Line 6 オリジナル
Sub Oct Fuzz	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Tycobrahe Octavia
Bronze Master	Maestro Bass Brassmaster
Killer Z	BOSS Metal Zone MT-2

## ダイナミクス

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Deluxe Comp	Line 6 オリジナル
Red Squeeze	MXR Dyna Comp
Kinky Comp	Xotic SP Compressor
Ampeg Opto Comp	Ampeg Opto Compコンプレッサー
Rochester Comp	Ashly* CLX-52 (B. Sheehanと組み合わせて)
LA Studio Comp	Teletronix* LA-2A*
3-Band Comp	Line 6 オリジナル
Noise Gate	Line 6 オリジナル
Hard Gate	Line 6 オリジナル

モデル	ベースとしたもの*
Horizon Gate	Horizon Precision Drive – ゲート回路
Autoswell	Line 6 オリジナル
—レガシーモデル—	
Tube Comp	Teletronix LA-2A
Red Comp	MXR Dyna Comp
Blue Comp	BOSS CS-1
Blue Comp Treb	BOSS CS-1 (Trebleオン)
Vetta Comp	Line 6 オリジナル
Vetta Juice	Line 6 オリジナル
Boost Comp	MXR Micro Amp

## EQ

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Simple EQ	Line 6 オリジナル
Low and High Cut	Line 6 オリジナル
Low/High Shelf	Line 6 オリジナル
Parametric	Line 6 オリジナル
Tilt	Line 6 オリジナル
10 Band Graphic	MXR 10-Band Graphic EQ
Cali Q Graphic	MESA/Boogie Mark IV Graphic EQ
Acoustic Sim	Line 6 オリジナル

\*21ページ、「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。これらのトレードマークは、サウンドモデル開発中にLine 6によって色調、音色が調査されたプロダクトを識別する目的でのみ使用されています。



## モジュレーション

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Optical Trem	Fender* オプティカル・トレモロ回路
60s Bias Trem	Vox AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	BOSS PN-2
Harmonic Tremolo	Line 6 オリジナル
Bleat Chop Trem	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	MXR Phase 90
Pebble Phaser	Electro-Harmonix Small Stone
Ubiquitous Vibe	Shin-ei Uni-Vibe*
FlexoVibe	Line 6 オリジナル
Deluxe Phaser	Line 6 オリジナル
Gray Flanger	MXR 117 Flanger
Harmonic Flanger	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Electro-Harmonix Deluxe EM
Dynamix Flanger	Line 6 オリジナル
Chorus	Line 6 オリジナル
70s Chorus	BOSS CE-1
PlastiChorus	Modded Arion SCH-Zコーラス
Ampeg Liquifier Chorus	Ampeg Liquifier Chorus
Trinity Chorus	Dytronic* Tri-Stereo Chorus
4-Voice Chorus	Line 6 オリジナル
Bubble Vibrato	BOSS VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Fender Vibratone
122 Rotary	Leslie* 122
145 Rotary	Leslie 145
Triple Rotary	Yamaha* RA-200
Retro Reel	Line 6 オリジナル
Double Take	Line 6 オリジナル

モデル	ベースとしたもの*
AM Ring Mod	Line 6 オリジナル
Pitch Ring Mod	Line 6 オリジナル
Poly Detune (mono) †	Line 6 オリジナル
—レガシーモデル—	
Pattern Tremolo	Line 6 オリジナル
Panner	Line 6 オリジナル
Bias Tremolo	1960 Vox AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	1964 Fender Deluxe Reverb*
Script Phase	MXR Phase 90 (スクリプト・ロゴ・バージョン)
Panned Phaser	Ibanez Flying Pan
Barberpole	Line 6 オリジナル
Dual Phaser	Mu-Tron* Bi-Phase
U-Vibe	Shin-ei Uni-Vibe
Phaser	MXR Phase 90
Pitch Vibrato	BOSS VB-2
Dimension	Roland Dimension D
Analog Chorus	BOSS CE-1
Tri Chorus	Dytronic Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	MXR Flanger
Jet Flanger	A/DA Flanger
AC Flanger	MXR Flanger
80A Flanger	A/DA Flanger
Frequency Shift	Line 6 オリジナル
Ring Modulator	Line 6 オリジナル
Rotary Drum	Fender Vibratone
Rotary Drum/Horn	Leslie 145
Tape Eater	Line 6 オリジナル
Warble-Matic	Line 6 オリジナル
Random S&H	Line 6 オリジナル
Sweeper	Line 6 オリジナル

\*21ページ「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。これらのトレードマークは、サウンドモデル開発中にLine 6によって色調、音色が調査されたプロダクトを識別する目的でのみ使用されています。

† Poly Detuneモデルは、DSPインテンシブ・ポリフォニック・ピッチシフトを使用しているため、モノラルです。


**ディレイ**

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Simple Delay	Line 6 オリジナル
Mod/Chorus Echo	Line 6 オリジナル
Dual Delay	Line 6 オリジナル
Multitap 4	Line 6 オリジナル
Multitap 6	Line 6 オリジナル
Ping Pong	Line 6 オリジナル
Sweep Echo	Line 6 オリジナル
Ducked Delay	TC Electronic* 2290
Reverse Delay	Line 6 オリジナル
Vintage Digital	Line 6 オリジナル
Vintage Swell	Line 6 オリジナル
Pitch Echo	Line 6 オリジナル
Transistor Tape	Maestro Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Roland RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Line 6 オリジナル
Bucket Brigade	BOSS DM-2
Adriatic Delay	BOSS DM-2 w/Adrian Mod
Adriatic Swell	Line 6 オリジナル
Elephant Man	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Multi Pass	Line 6 オリジナル
Heliosphere	Line 6 オリジナル
Glitch Delay	Line 6 オリジナル
Euclidean Delay	Line 6 オリジナル
ADT	Line 6 オリジナル
Crisscross	Line 6 オリジナル
Tesselator	Line 6 オリジナル
Ratchet	Line 6 オリジナル
Poly Sustain (mono) †	Line 6 オリジナル

モデル	ベースとしたもの*
—レガシーモデル—	
Ping Pong	TC Electronic 2290
Dynamic	TC Electronic 2290
Stereo	Line 6 オリジナル
Digital	Line 6 オリジナル
Dig w/Mod	Line 6 オリジナル
Reverse	Line 6 オリジナル
Lo Res	Line 6 オリジナル
Tube Echo	Maestro Echoplex EP-1
Tape Echo	Maestro Echoplex EP-3
Sweep Echo	Line 6 オリジナル
Echo Platter	Binson* EchoRec*
Analog Echo	BOSS DM-2
Analog w/Mod	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Line 6 オリジナル
Multi-Head	Roland RE-101 Space Echo
Bubble Echo	Line 6 オリジナル
Phaze Eko	Line 6 オリジナル


**リバーブ**

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Dynamic Hall	Line 6 オリジナル
Dynamic Plate	Line 6 オリジナル
Dynamic Room	Line 6 オリジナル
Dynamic Ambience	Line 6 オリジナル
Shimmer	Line 6 オリジナル
Hot Springs	Line 6 オリジナル
Glitz	Line 6 オリジナル
Ganymede	Line 6 オリジナル

\*21ページ「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。これらのトレードマークは、サウンドモデル開発中にLine 6によって色調、音色が調査されたプロダクトを識別する目的でのみ使用されています。

† Poly Sustainモデルは、DSPインテンシブ・ポリフォニック・ピッチシフトを使用しているため、モノラルです。



モデル	ベースとしたもの*
Searchlights	Line 6 オリジナル
Plateaux	Line 6 オリジナル
Double Tank	Line 6 オリジナル
—レガシーモデル—	
Plate	Line 6 オリジナル
Room	Line 6 オリジナル
Chamber	Line 6 オリジナル
Hall	Line 6 オリジナル
Echo	Line 6 オリジナル
Tile	Line 6 オリジナル
Cave	Line 6 オリジナル
Ducking	Line 6 オリジナル
Octo	Line 6 オリジナル
'63 Spring	Line 6 オリジナル
Spring	Line 6 オリジナル
Particle Verb	Line 6 オリジナル

## Pitch/Synth

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
Pitch Wham	Digitech Whammy*
Twin Harmony	Eventide* H3000
Simple Pitch	Line 6 オリジナル
Dual Pitch	Line 6 オリジナル
Boctaver	Boss OC-2 Octaver
3 OSC Synth	Line 6 オリジナル
3 Note Generator †	Line 6 オリジナル

モデル	ベースとしたもの*
4 OSC Generator †	Line 6 オリジナル
Poly Pitch (mono) †	Line 6 オリジナル
Poly Wham (mono) †	Line 6 オリジナル
Poly Capo (mono) †	Line 6 オリジナル
12 String (mono) †	Line 6 オリジナル
—レガシーモデル—	
Bass Octaver	EBS* OctaBass
Smart Harmony	Eventide H3000
Octi Synth	Line 6 オリジナル
Synth O Matic	Line 6 オリジナル
Attack Synth	Korg* X911 Guitar Synth
Synth String	Roland GR700 Guitar Synth
Growler	Line 6 オリジナル
Buzz Wave	Line 6 オリジナル
Rez Synth	Line 6 オリジナル
Seismik Synth	Line 6 オリジナル
Analog Synth	Line 6 オリジナル
Synth Lead	Line 6 オリジナル
String Theory	Line 6 オリジナル
Synth FX	Line 6 オリジナル
Saturn 5 Ring Mod	Line 6 オリジナル
Synth Harmony	Line 6 オリジナル
Double Bass	Line 6 オリジナル

\*21ページ、「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。これらのトレードマークは、サウンドモデル開発中にLine 6によって色調、音色が調査されたプロダクトを識別する目的でのみ使用されています。

†これらのPitch/Synthモデルは、DSPを多用したポリフォニック・ピッチ・シフティングを利用しているため、モノラルです。

‡3-Note Generatorと4-OSC Generatorは、楽器が接続されていない状態でも音が出るため、ロード時のデフォルトではブロックがオフになっています。フットスイッチONで有効にする前に、必ずアンプを小音量に設定してください。

## Wah/FLT – ワウ/フィルター

モデル	ベースとしたもの*
—HXモデル—	
UK Wah 846	Vox V846
Teardrop 310	Dunlop® Cry Baby® Wah Fasel 310
Fassel	Dunlop Cry Baby Super Wah
Weeper	Arbiter Cry Baby Wah
Chrome	Vox V847 Wah
Chrome Custom	改良版 Vox V847 Wah
Throaty	RMC® Real McCoy Wah
Vetta Wah	Line 6 オリジナル
Colorful	Colorsound Wah-fuzz
Conductor	Maestro Boomerang Wah
Mutant Filter	Musitronics Mu-Tron III
Mystery Filter	Korg A3
Autofilter	Line 6 オリジナル
Asheville Pattn	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF Filter
—レガシーモデル—	
Voice Box	Line 6 オリジナル
V Tron	Musitronics® Mu-Tron III
Q Filter	Line 6 オリジナル
Seeker	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Oberheim®電圧制御 S&H フィルター
Tron Up	Musitronics Mu-Tron III (アップポジション)
Tron Down	Musitronics Mu-Tron III (ダウンポジション)
Throbber	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Line 6 オリジナル
Spin Cycle	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	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。 <b>ノブを押すと、Hzと音価が切り替わります。</b> Hz値を選択すると、具体的なモジュレーション速度が1秒あたりのサイクルで表示され、ノート値を選択すると、現在のテンポに基づく時間が表示されます。Speedパラメータはノンリニアでとてもインタラクティブなことがあるため、全てが音価に同期できるわけではありません。(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を高めに調節することで、より速いレートを提供します。 <b>ノブを押すと、数値と音価が切り替わります。</b> Rateパラメータはノンリニアでとてもインタラクティブなことがあるため、全てが音価に同期できるわけではありません。(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。 <b>ノブを押すと、msと音価が切り替わります。</b> 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	モジュレーション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、ウォブルやスロプ効果が生じます。
Feedback	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、よりドラマチ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。
Predelay	リバースエフェクトの効果が聴こえるまでの時間を決定します。高めに設定すると、より広い空間をエミュレートします。
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。左チャンネルはTimeの値に従ってリピートし、右チャンネルはその時間に対するパーセンテージでリピートする。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。

\*21ページ「米国における登録商標」を参照ください。このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。これらのトレードマークは、サウンドモデル開発中にLine 6によって色調、音色が調査されたプロダクトを識別する目的でのみ使用されています。

パラメータ	詳細
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、どのくらい広くリビ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、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	いくつかのモジュレーションやディレイ・モデルの内部信号経路は、若干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	低域と高域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、パス全体にエフェクトがかかることでドライシグナルは聞こえなくなります。
Level	モデル全体の出力レベルを調整します。HX Oneの有効時に出力をブーストまたはカットしたい場合を除き、通常は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。

## ルーパー

HX Oneには、2つの異なるルーパー・タイプ、SimpleとShuffling Looperがあり、それぞれエフェクト・リストからモノまたはステレオを選択できます。

モデル	最大 ループ長さ
Simple Looper M (モノ)	60秒*
Simple Looper S (ステレオ)	30秒*
Shuffling M (モノ)	60秒
Shuffling S (ステレオ)	30秒

ステレオ・ルーパーのフル動作: 以下の設定が必要です:

- エフェクト・リストからステレオ (Simple Looper SまたはShuffling S) ルーパーを選択する。
- 「設定ビュー」- 「I/O Config」を「Stereo」へ設定します。
- ステレオ・ソースをIN L/MONOとRIGHT端子に接続します。
- OUT L/MONOとRIGHTの両方のジャックを、ステレオ・アンプ/エフェクトに接続します。



**注記:**「設定ビュー」- 「I/O Config」が「Insert」に設定されている場合、ルーパーの録音と再生はモノになります。ループ録音やループ再生は、音が変わると自動的に停止します。別のプリセットをロードしたり、HX Oneの電源をオフにすると、録音されたループも破棄されます。



**\*ヒント:** Simple Looperのフルスピードとハーフスピードは、MIDI経由で変更できます。30ページ「MIDI」を参照ください。ハーフ・スピード・モードで録音する場合、Simple Looperの最大録音時間は2倍になります。

## Simple Looperを使用する

Simple Looperは、フットスイッチを踏むだけで、曲のアイデアを取り込んだり、ジャム・トラックを作成できるように、素早く簡単に使えるように設計されています。

- EFFECTノブを押しながら回して Looperカテゴリーを選択し、EffectリストからモノラルまたはステレオSimple Looperを選びます。

Looperは自動的にONフットスイッチにアサインされます。ON LEDが最初はぼんやりと白く表示されます。オプションでSimple Looperのパラメーターを調整できます。

パラメータ	詳細
Playbk	これを少し下げると、生で弾いているギターの音量が聞こえやすくなって便利です。
Ovrdbl	「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徐々に小さくなります。
Low Cut	ループの低域と高域にフィルターがかかり、生で弾いているギターとのミックスを改善することができます。
High Cut	

- ループの録音を開始するには、ONスイッチを押してから放します。

ON LEDが赤く点灯し、ループが録音中であることを示します。

- ONスイッチを再び押します。

ON LEDが緑色に点灯し、録音が停止してループが再生されていることを示します。ループを繰り返しながら、エンドレスにジャムすることができます。

- ONフットスイッチをもう一度押します。

ON LEDがアンバーに点灯し、ループがオーバーダブ・モードになったことを示します。ループにパートを追加するために、いくつかの追加リフを演奏する。ONスイッチを繰り返し押しすると、再生モードとオーバーダブ・モードが切り替わります。

- ルーパーがプレイモードまたはオーバーダブモードの状態、ONスイッチを1秒間押し続けます。

直前の録音が取り消されます。再びスイッチを長押しし、録音をやり直します。

## 6. ON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プリセットに保存されたことを示します。

## 7. ルーパー再生/録音を停止させている間に、そのON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。



**ヒント:** また、外部MIDI経由でSimple Looperをコントロールすることも可能で、リバース・プレイバックやハーフ・スピードなど、いくつかの追加ループ・トリックをトリガーすることもできる。[30ページ「MIDI」](#)を参照ください。

## 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. EFFECTノブを押しながら回して Looperカテゴリーを選択し、EffectリストからモノラルまたはステレオShuffling Looperを選びます。

Looperは自動的にONフットスイッチにアサインされます。ON LEDが最初はぼんやりと白く表示されます。

### 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. ONフットスイッチを押して録音を開始します。

ON LEDが赤く点灯し、ループが録音中であることを示します。

### 4. ループの録音が終了したら、ONフットスイッチを押します。

ON 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. 再生中に、以下のShuffling Looperパラメーターを調整します(またはExpression/FLUXコントローラーに割り当てます)：

パラメータ	詳細
Slices	ループを分割する際の断片(スライス)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/並び替えの確率を決める
Octave	スライスが1オクターブ上または下で再生される確率を決定します。
Reverse	スライス逆再生の確率を決める。
Repeat	スライスが繰り返される確率を決める。
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ク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。

パラメータ	詳細
Drift	プレー後にスライスが変化する可能性を判定する。
Playback	ループ・シーケンスの再生レベルを設定します。
Low Cut	ループの低域と高域にフィルターがかかり、生で弾いているギターとのミックスを改善することができます。
Hi Cut	



**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ONフットスイッチを押すと、スライスのシーケンスがランダムに変化します。

### 7. ONフットスイッチ素早く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、ONフット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。

## 米国における登録商標

このドキュメントの中で使用される製品名はすべてそれぞれの所有者のトレードマークです。また、Yamaha Guitar GroupやLine 6との関連はありません。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, Dytronics, LA-2A及びTeletronixはUniversal Audio, Inc.の登録商標です。

BOSSと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とUni-VibeはDunlop Manufacturing, Inc.の登録商標です。

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

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

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

EarthQuaker DevicesとPlumesはEarthQuaker Devices, LLC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で登録された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。

EventideはEventide Inc.の登録商標です。

Fender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。

Gibsonと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。

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。

MAXONはNisshin Onpa Co., Ltd.の登録商標です。

Mesa/BoogieはMesa/Boogie, Ltd.の登録商標です。

Moogと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。

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。

YamahaはYamaha Corporationの登録商標です。

# エクスプレッション・ペダル、FLUXモード、フットスイッチのセットアップ

HX Oneは、演奏中のコントロールを追加するために、いくつかのタイプのコントローラーの使用をサポートしています。最も分かりやすいコントローラーは、接続されたエクスプレッション・ペダル(WahやPitch Whamなど)でしょう。しかし、フットスイッチのFLUXモードを使用することで、あらゆるパラメーターの2つの値を「ランプ」またはトグルすることができます。さらに、最大2つの外部フットスイッチを接続し、個別にTAP, FLUXのコントロールやメモリー選択を設定することもできます。

**ヒント:** またHX OneもMIDI経由で多くのパラメーターをコントロールできます。[30ページ](#)を参照ください。

## このエクスプレッションとFLUXモードは一体何なの？

もっともなご質問です... 例えばディレイのFeedbackパラメーターなど、実質的にあらゆるエフェクトのパラメーターをお好みの「Min」と「Max」で設定し、エクスプレッション・ペダルまたはTAP|FLUXフットスイッチ(またはFLUXアサインされたFS3またはFS4はフットスイッチ)でリモート・リコールできる、というのが基本的な考え方です。

**エクスプレッション・ペダルを使用する場合** ペダルを「ヒール」ポジションに動かすとMinの値が、「トゥ」ポジションに動かすとMaxの値が呼び出され、Feedback/パラメーターの定義された範囲をリアルタイムにマニュアルでスイープすることができます。

**FLUXフットスイッチを使用する場合** (TAP|FLUXフットスイッチを長押しし、LEDが白く点灯するFLUXモードにします)。フットスイッチのトグルでMinとMaxフィードバック値が呼び出され、その間の「ランプ」にかかる時間を設定できます。

- 最初のトグルはMin値からMax値へランプします。エフェクトの「OnTime」と「OnCurv」パラメーターを調整することで、エフェクトの任意のアサインされたパラメーターに使用される時間の長さとかurveの形状を設定し、自動的にMinからMaxにランプします。
- 次のトグルは、Max値からMin値へランプします。エフェクトの「OffTime」と「OffCurv」パラメーターを調整することで、エフェクトの任意のアサインされたパラメーターに使用される時間の長さとかurveの形状を設定し、自動的にMaxからMinにランプします。
- オプションで「Ramp」に外部フットスイッチを設定し、Exp/FLUXアサインしたパラメーターを切り替えることができます。以下のセクションを参照してください。以下のセクションを参照してください。

オプションで、現在のエフェクトの複数のパラメーターを同時にコントロールするように設定できるように注意してください! カスタマイズされたExpression/FLUXMinとMax値は、サウンドごとに個別に保存されま

す。これらのコントローラーの使い方については、[24ページ](#)「Expression/FLUXアサインの作成」もご参照ください。

## エクスプレッション・ペダルとフットスイッチの接続

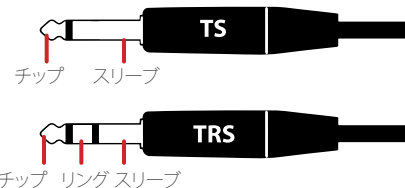
エクスプレッション・ペダルのみを使用するか、ペダル+フットスイッチ1つを使用するか、フットスイッチ2つを使用するかを決定します。接続先に応じて、HX Oneの設定ビューのオプションを設定する必要があります。詳細については、以下の設定例を参照してください。

**注記:** エクスプレッション・ペダルとフットスイッチは別売りです：Line 6 EXP-1ペダルはいい選択肢です。エクスプレッション・ペダルとフットスイッチは別売りです。シングルまたはデュアル外部フットスイッチの場合は、「モメンタリ」(ラッチなし)タイプをお求めください。

## TSとTRS ケーブル・タイプの違い

まず最初に... このセクションでは、エクスプレッション・ペダルやフットスイッチの6.3mmケーブル接続について、2つのタイプの違いを説明します：

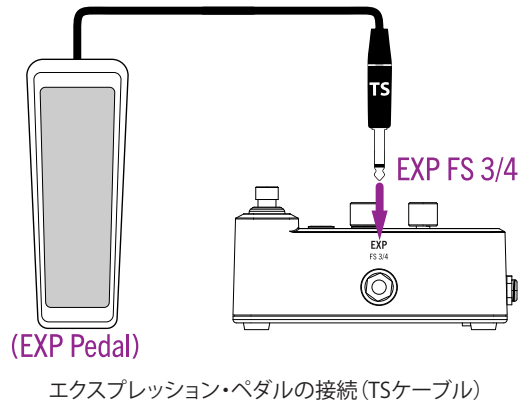
- チップスリーブ (TS) タイプのケーブルは、Tip (プラス) と Sleeve (アース) の 2本の導体で構成されています。
- チップ・リング・スリーブ (TRS) タイプのケーブルは、チップ (プラス1)、リング (プラス2)、スリーブ (コモン・グラウンド) の 3本の導体で構成されています。



HX OneのEXP PEDAL端子は、TSケーブルで1台のエクスプレッション・ペダル、またはTRSケーブルで2台のフット・スイッチを接続できるTRSタイプです。また、エクスプレッション・ペダルをTSケーブルで、TS付きフットスイッチを同時に接続することも可能です(デュアルTSからTRSブリッター(または「Y」アダプター)に接続する場合)。以下の接続例をご参照ください。

## エクスプレッション・ペダルの接続

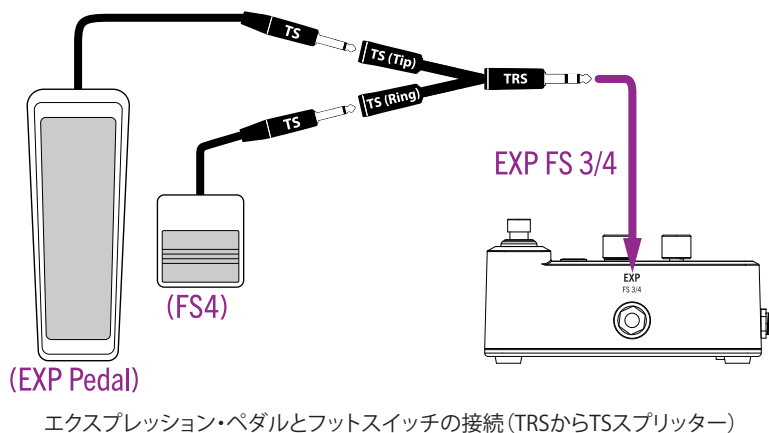
エクスプレッション・ペダルのみを接続する場合は、TSインストゥルメント・ケーブルを使用します。



このエクスプレッション・ペダルの接続では、ペダルとデバイスを正しく動作させるために、「設定ビュー」-「Pedal Jack」オプションをデフォルトの「ExpFs4」設定しておく必要があります。

## エクスプレッション・ペダルとフットスイッチの接続

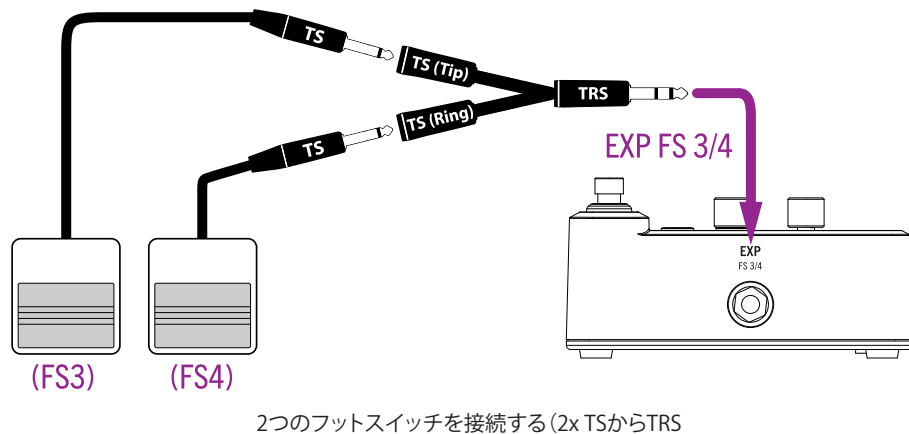
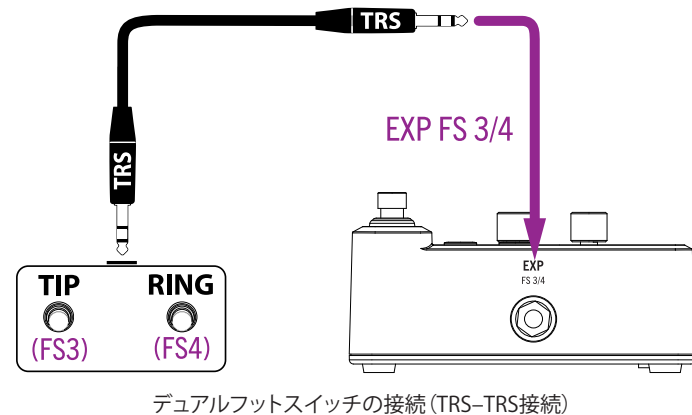
このセットアップでは、TRSからTSスプリッターを使用します。エクスプレッション・ペダルをスプリッターの「Tip」に、フットスイッチを「Ring」に接続してください。



この接続では、コントローラーとデバイスを正しく動作させるために、「設定ビュー」-「Pedal Jack」設定をデフォルトの「ExpFs4」にしておく必要があります。フットスイッチは、デフォルトでは「Next」メモリー選択オプションをトリガーするように「FS4」をコントロールします。また、「設定ビュー」-「FS4 Func」を使って、TAPテンポをコントロールする場合は「TAP」に、FLUX機能を利用する場合は「FLUX」に変更することもできます。

## 2つのフットスイッチを接続する

このタイプのセットアップは、デュアルフットスイッチ・ユニット (通常は、TRSケーブルを使用) または2つの個別のフットスイッチ (それぞれ通常は、TSケーブルを使用) のいずれかを使用して実現できます。



デュアルフットスイッチまたは2つの個別フットスイッチタイプの接続では、スイッチとデバイスが適切に動作するように「Fs3/4」設定を「設定ビュー」-「Pedal Jack」で行う必要があります。「設定ビュー」-「FS3 Func」と「FS4 Func」のオプションを使って、各フットスイッチの好みの機能を選択します:「TAP」をTapテンポに、「Ramp」をFLUX機能に、「Prev/Next」をプリセット切り替えに使用します。



## Expression/FLUXアサインの作成

ペダル/フットスイッチを設定し、HX Oneに接続したら、いよいよ実際に使用します!多くのファクトリー・プリセットには、あらかじめExpression/FLUXに割り当てられたエフェクト・パラメーターが含まれています\* 以下の手順で、各メモリに対してペダルやFLUXフットスイッチが実行する内容をカスタマイズしてください。

**\*ヒント:** デフォルトでは、すべての「Wah」、Pitch Wham」と「Poly Wham」モデルは、Position/パラメーターがExpression/FLUXにアサインされた状態で設定されています。

### 1. Expression/FLUXアサインを作成するには

パラメーターのノブを1秒長押しします。

下図のSimple DelayのMix/パラメーター・バーに示されているように。アサインが完了すると、「Min」/「Max」インジケーターに「ノード」が表示されます。



これで、接続したエクスペッション・ペダルとFLUXフットスイッチが、このパラメーターをコントロールできるようになります。さらにカスタマイズする方法を説明します。

パラメーターから既存のExpression/Fluxアサインを削除するには、そのノブを1秒長押しします。「Min」/「Max」のインジケーターがクリアされているのが確認できるはずです。

### 2. MinとMax値をカスタマイズするには

TAP|FLUXフットスイッチを長押ししてFLUXモードに入る (FLUXモードに入るとスイッチのLEDが白に変わる)。

**アサインメントのMin値を調整する:** FLUXフットスイッチを押して離し、LEDを白色に点灯させます。

パラメーターのノブを回すと、Minノードが動いて新しい値が表示されます。(複数のパラメーターがアサインされている場合は、それぞれのMin値を調整します)

**アサインメントのMax値を調整する:** FLUXフットスイッチを押して離し、LEDを白色に点灯させます。

パラメーターのノブを回すと、Maxノードが動いて新しい値が表示されます。(複数のパラメーターがアサインされている場合は、それぞれのMax値を調整します)

**\*ヒント:** Expression/FLUX MinとMaxの方向を「逆に」するには、Max値よりも高いMin値を調整します!

### 3. エクスペッション・ペダルを前後に動かして(またはFLUXをゆっくり数回押して)、アサインしたパラメーターの動作を確認します。

ディスプレイ上部のFLUXインジケーター・ラインが前後に動き、MinからMaxまでの動きをリアルタイムで確認できます。また、FLUX LEDが薄暗い色から明るい白色へと段階的に変化し、MinからMaxまでの動きを示します。

### 4. アサインされたFLUXパラメーターのコントロールオプションをカスタマイズするには、モデルのパラメーターを使用します。

PAGEボタンを使用してホームビューの最後の2ページに移動し、以下のFLUXパラメータにアクセスします。

FLUXパラメータ	値/範囲	デフォルト	詳細
OnTime	0.0ms~8.0 sec  1/64 Trip~32 Beats*	1.000 s	パラメーターが自動的にMinからMax値までランプする時間を設定します。 ノブを押すと、msと音価が切り替わります。
OnCurv	Slow 5, Slow 4, Slow 3, Slow 2, Slow 1, Linear, Fast 1, Fast 2, Fast 3, Fast 4, Fast 5	Linear	MinからMaxのランプの可聴スロープを設定します。スクリーンに表示されるグラフィックも設定を示しています。
OffTime	0.0 ms ~ 8.0 sec  1/64 Trip ~ 32 Beats*	1.000 s	パラメーターが自動的にMaxからMin値までランプする時間を設定します。 ノブを押すと、msとノートの分割値が切り替わります。
OffCurv	Slow 5, Slow 4, Slow 3, Slow 2, Slow 1, Linear, Fast 1, Fast 2, Fast 3, Fast 4, Fast 5	Linear	MaxからMinのランプの可聴スロープを設定します。スクリーンに表示されるグラフィックも設定を示しています。

**\*ヒント:** OnTimeまたはOffTimeに音符の分割値が設定されている場合、「Beat」は1/4音符の長さに相当します(つまり、「4 Beats」= 全音符、「8 Beats」= 全音符2つなど)。

### 5. Expression/Fluxの割り当てとカスタマイズされた設定を保持するために、必ずサブプリセットを保存してください!

保存する前に別のモデルやプリセットに変更すると、未保存の設定はすべて破棄されます。

**\*ヒント:** また、エフェクト・モデルのExpression/FLUXデフォルト・アサインとパラメーターを設定することもできます。PAGE<>ボタンを両方押し、「User」を選択すると、機種を選択するたびにカスタマイズされた設定がデフォルトとして設定されます。[10ページ、「モデルのユーザー・デフォルト設定を保存する」](#)を参照ください。



## クリエイティブなコントローラー割り当てのヒント

- FLUXの「OnTime」と「OffTime」パラメーターは、0ms（デフォルト）に設定することで、MinとMaxを瞬時に切り替えることができます。このパラメーターは、ソロでブーストするためにディストーションのLevelを切り替える場合などに便利です。
- FLUX「OnTime」と「OffTime」を長めに設定すると、モジュレーション・エフェクトのスピードやフィルターのスweepを変化させるなど、ドラマチックなランプ効果が得られます。
- エフェクトの「OnTime」と「OffTime」ノブを押すと、ms 値と音符分割値が切り替わります。音符分割値の場合、パラメーターのタイミングは現在のTAPテンポに同期します。
- パラメーターの上昇 (Min-Max) が終わる前にFLUXフットスイッチを押すと、即座に方向が反転します。
- 極端なサイケデリック・ダブ・ディレイ効果を得るには、Expression/FLUXアサインを作成し、ディレイのFeedbackを増加させ、Timeを最大値まで減少させます。
- ルーパーのパラメーターにExpression/FLUXをアサインして、ループ再生、オーバーダブ・ボリューム、ハイカット、ローカットなど、Shuffling Looperの各種パラメーターをコントロールすることもできます。

# 設定ビュー

設定ビューには「Per Preset」と「Global」オプションがあり、セットアップや好みに応じてHX Oneを設定することができます。パラメータの説明については、本章の「[設定表示オプション](#)」の表を参照してください。

## 設定ビューへのアクセス:

1. EFFECTノブを1秒間押し続けると、設定ビューに入ります。
2. PAGE<または>ボタンで各設定ページにアクセスし、1~3ノブで各ページの必要なパラメータを編集します。



3. HOMEボタンを押して、設定メニューを終了します。

## グローバル設定の復元

以下の設定ビューオプションの表にあるように、オプションの多くはグローバルで、工場出荷時のデフォルト値が含まれています。HX OneのGlobal設定をリセットすると、工場出荷時の設定に戻ります。このリセットを実行しても、編集した設定ビューの「Per Preset」値やサウンドには影響しません。

1. 必要に応じて、EFFECTノブを長押しして設定ビューに入ります。
2. PAGE<と>ボタンの両方を1秒間押し続けます。
3. 3 (OK)ノブを押してリストアを実行します。1 (Cancel)ノブを押して、リストアを実行せずに画面を終了します。



## 適切なレベルを設定する

各種入出力は、理想的なトーンが得られ、低ノイズで不要なクリッピングが生じないよう、楽器やアンプ、他のペダルにマッチする設定にするべきです（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から、とやかく言う問題ではありません。）

1. 設定ビューのページ3に進むと、「Input Level」と「Output Level」のパラメーターがあります。
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:

パラメータ	何を接続しますか?	これで試してください:
Input Level	パッシブ・ピックアップのギターまたはベース*	「Instrument」に設定します。
	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	「Instrument」が「Line」のどちらかに設定してください(ご自分の耳を信じてください)。
	キーボード、シンセまたはドラムマシン	「Line」に設定します。
Output Level	ギターまたはベース・アンプのインストゥルメント・インプット	「Instrument」に設定します。
	ストップボックス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ゥルメント・レベルのエフェクト・リターンへ	「Line」に設定します。
	スタジオラックエフェクト、またはミキサーの入力へ	「Line」に設定します。

\*ヒント: また、「設定ビュー」ビューの2ページでInput Zパラメーターを試して、各メモリのインピーダンスを設定することもできます。これにより、楽器のトーンや「フィール」を変えたり、特定のエフェクト・モデル用に入力を最適化することができます。

## 設定 表示オプション

ページ	ノブ	パラメータ	値	デフォルト	適用	詳細
1	1	Input Gate	Off, On	Off		現在のプリセットに対して、HX Oneの「Input Gate」をバイパスに設定するか、イネーブルに設定するかを選びます。
	2	Gate Threshold	-96.0dB~0.0dB	-48.0dB	プリセットごと	ゲートが入力信号に作用する入力レベルを設定します。入力が急激にカットオフされる場合は、「Threshold」を上げてください。
	3	Gate Decay	10ms~1.000 sec.	500ms		スレッシュホールド・レベルの下へ信号がドロップする際に、どこでノイズゲートをかけるかを決定します。
2	1	Input Z	Auto, 10kΩ, 22kΩ, 32kΩ, 70kΩ, 90kΩ, 136kΩ, 230kΩ, 1MΩ	Auto	プリセットごと	HX Oneはインピーダンス回路を搭載しており、LEFTとRIGHTのインプットを使用することで、エフェクターやアンプではなく、ギターのパickaアップでトーンやフィーリング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。インピーダンスを、現在ロードされているエフェクト・モデルの入力インピーダンスに合わせるには、「Auto」オプションを選択します。
	2	I/O Config	Stereo, Insert	Stereo	グローバル	HX Oneのステレオ構成またはモノラル構成を設定します： 左右両方のIN端子とOUT端子に接続する場合は、「Stereo」を選択し、左右のステレオ信号経路を分離してください。OUT RIGHTジャックにケーブルが接続されていない場合、HX Oneの出力はモノラルとなります。 モノ・イン、モノ・アウトの場合は「Insert」を選んでください。オプションとして、OUT RIGHTをモノラルSENDアウトプットとして、IN RIGHTをモノラルRETURNとして使用し、エフェクトループを作成することができます。Insertが選択されている場合、ノブ3 (Insert Position)を使用して、HX Oneのエフェクト・モデルをHX Oneのエフェクト・ループに対して配置することができます。 <a href="#">2ページ</a> 、「 <a href="#">セットアップ例</a> 」も参照してください。
	3	Insert Position	Pre/Post	Pre*	プリセットごと	*注記: このオプションは、ノブ2 (I/O Config)が「Insert」に設定されている場合のみ有効です。 HX Oneのエフェクトループを、現在のHX Oneエフェクトモデルの処理の前(「Pre」)に配置するか、後(「Post」)に配置するかを選択します。
3	1	In Level	Instrument, Line	Inst		HX OneインプットをInstrumentレベル(一般的にエレキギター/ベースに最適)またはLineレベル(キーボード、ドラムマシンなどに最適)に設定します。 <a href="#">26ページ</a> 「 <a href="#">適切なレベルを設定する</a> 」を参照ください。
	2	Out Level	Instrument, Line	Inst		HX Oneの出力信号レベルをInstrument (-10dB、他のペダルやアンプのインプットに接続する場合に最適)とLine (+4dB、アウトボード機器のインプットに接続する場合に最適)のどちらにするかを設定します。 <a href="#">26ページ</a> 「 <a href="#">適切なレベルを設定する</a> 」を参照ください。
	3	Bypass Type	True, DSP	DSP	グローバル	HX OneのBypassの種類を選択する： True/バイパスでは、入力信号はA/D/A変換されずにHX Oneに直接送られ続け、すべてのDSPがバイパスされます。 DSPバypassの場合、入力はDSPパスに送られますが、エフェクト処理は適用されません。現在サステインしているディレイリポートやリバーステイルは自然に減衰します。 注記: I/O Configが「Insert」に設定されている場合、デバイスがバイパスされてもHX OneのSEND端子とRETURN端子から信号が送られ続けるようにするには、Bypass Typeを「DSP」に設定する必要があります。
4	1	Screen Bright	1 ~ 10	10		OLED表示の明るさを設定します。10が最も明るく設定されます。
	2	Auto Dim	30 sec, 1 min, 2 min, 5 min, 10 min, 20 min	20 min	グローバル	選択した時間が経過すると、ディスプレイの輝度が自動的に約50%暗くなるように設定する。ノブを回したり、スイッチやボタンを押すとタイマーがリセットされます。
	3	TAP Flash	Off, On	On		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。

ページ	ノブ	パラメータ	値	デフォルト	適用	詳細
5	1	Preset Select	Instant, Load	Instant	グローバル	プリセットリストのスクロール中に瞬時にプリセットをロードするか (Instant)、ONとTAPのフットスイッチ、HOMEボタン、またはEFFECTノブの両方を押してプリセットモードを終了したときにロードするかを設定します (Load)。オプション「Load」を選択すると、現在のプリセットとターゲット・プリセットの間のすべてのサウンドを聞くことなく、新しいエフェクトを効果的に「キューに入れる」ことができます。この場合、選択が完了するまで、キューに入れられたプリセットが点滅します。
	2	Preset Min	0-126	0		この「Min」と「Max」の値は、PRESET NEXT/PREVフットスイッチを押したときにアクセスできるプリセットの範囲を指定するために設定します。例えば、Preset Minが「9」で、Preset Maxが「12」の場合、NEXTを繰り返し押すと、9, 10, 11, 12, 9, 10, 11, 12, 9と循環します。すべての128種類のプリセットはEFFECTSノブで選択可能です。選択範囲外のプリセットがアクティブになっているときにNEXT/PREVを押しても、通常通り増減しますが、選択範囲内に入ると、設定されたとおりに循環します。
	3	Preset Max	1-127	127		
6	1	Pedal Jack	ExpFs4, Fs3/4	ExpFs4	グローバル	エクスプレッション・ペダル、またはエクスプレッション・ペダル+シングル・フットスイッチ (ExpFs4)、または2つのフットスイッチ (Fs3/4) に対応するようにEXP FS 3/4ジャックを設定します。 <a href="#">22ページ「エクスプレッション・ペダルとフットスイッチの接続」</a> を参照ください。
	2	FS3 Function (Tip)	TAP, FLUX, Previous	Prev*		*注記: このパラメーターは、前の「Pedal Jack」パラメーターが「Fs3/4」に設定されている場合のみ設定可能です。接続したFs3スイッチの機能: タップ・テンポ・スイッチ (「TAP」)、フラックス (「Flux」) を使ってEXPに割り当てられたパラメーターをトリガーする (「FLUX」)、前のプリセットをロードする (「Prev」)。
	3	FS4 Function (Ring)	TAP, FLUX, Next	Next		接続したFs4スイッチの機能: タップ・テンポ・スイッチ (「TAP」)、フラックス (「Flux」) を使ってEXPに割り当てられたパラメーターをトリガーする (「FLUX」)、次のプリセットをロードする (「Next」)。
7	1	Pedal Polarity	Normal, Invert	Normal	グローバル	外部エクスプレッション・ペダルが逆に動作しているように見える場合 (例えば、ワウをコントロールする際に、つま先下がりではなくかかと下がりでトレブル・ブーストが発生する場合)、この極性を「Invert」に設定するとペダルの動作が逆になります。
	2	Pedal Position	Preset, Global	Preset		エクスプレッション・ペダルのポジションをメモリーでとに設定するか、グローバルに設定するかを決めます。プリセットを切り替えてもエクスプレッション・ペダルに割り当てられたパラメーターのポジションを維持したい場合は、「Global」に設定します
	3	Tempo Pitch	Authentic, Transparent	Auth		同期されたDelayが選択されている時にTAP (または入力されるMIDIクロックのテンポの変化) を押すと、古いテープディレイユニットで知られているような正確なピッチのアーチファクトが聞こえたり (Auth)、これらのアーチファクトを最小限に抑えたり (Trans) します。
8	1	MIDI Channel	1-16, Omni	1	グローバル	HX OneがMIDIメッセージを受信するチャンネルを選択します。なお、MIDI OUT/THRUは常にチャンネル1で送信されます。
	2	MIDI Thru	Off, On	On		オンの場合、MIDI OUTもまたMIDI THRUとして動作します: 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。 注記: 入力されたMIDIクロックは、このMIDI THRU On/Offの設定に関わらず、常にMIDI OUT/THRUとUSB-MIDI OUTにルーティングされます。
	3	MIDI PC Rx	Off, On	On		HX OneがMIDI INまたはUSB経由で受信したMIDIプログラム・チェンジ000-127メッセージ (メモリー・チェンジ用) に反応するかどうかを決定します。

ページ	ノブ	パラメータ	値	デフォルト	適用	詳細
9	1	Rx Clock	Off, On, Auto	Auto	グローバル	<p>HX OneがMIDI INまたはUSB経由で受信したMIDI Clockメッセージを受信して同期するかどうかを選びます。<a href="#">30ページ「テンポ同期にMIDIクロックを使う」</a>を参照ください。</p> <p>「Off」の場合、HX Oneは内部のTAPテンポのみを使用し、入力されるMIDIクロック・メッセージは無視されます。なお、入力されたMIDIクロックはそのままMIDI THRUにルーティングされます。</p> <p>「On」の時、HX Oneは自動的に入力されるMIDIクロックに同期します。TAPスイッチで自分のテンポを手動で入力することはできません。</p> <p>「Auto」に設定すると、HX Oneは自動的に入力されたMIDIクロック・テンポに同期し、オプションでTAPフットスイッチを使って自分のテンポを入力することができます。</p>
	2	Tempo	Preset, Global	Preset		TAPテンポを現在のサウンドに適用(保存&呼び出し)するか、グローバルに適用するかを選択します。
	3	BPM	20.0~240.0 External	120.0	グローバル*	<p>ディレイタイム(Delay Time)とモジュレーションスピード(Modulation Speed/Rate)をシンクさせるTAPテンポレートを選びます。</p> <p>HX OneがMIDIクロックに同期している場合、「Extrnl」と表示されます(テンポを示すTAP LED]が赤ではなく青に点滅します)。</p> <p>*注記: BPMのPer PresetまたはGlobalの動作は、直前のTempoオプションの設定によって決まります(デフォルトでは「Global」)。</p>
10	1	Tuner Reference	425Hz~455Hz	440Hz		チューナーを標準の440Hz以外の基準ピッチに校正したい場合は、この設定で変更できます。(432Hz対440Hzの論争に味方しているわけではありません!)
	2	Tuner Audio	Mute, Dry, Effect	Mute	グローバル	<p>チューナーをオンにしたときにHX Oneの出力から聞こえる音を選びます。</p> <p>「Mute」- すべての出力がミュートされます。</p> <p>「Dry」- プロセスされていない入力されたままの信号が聞こえます。</p> <p>「Effect」- HX Oneのエフェクトモデルを通してプロセスされた信号が聞こえます。</p>
	3	Tuner ♭/♯	♭(フラット), ♯(シャープ)	♭		音符の表示に「♭」(フラット)と「♯」(シャープ)のどちらを使うかを選択します。

# MIDI

HX Oneは、5-pin MIDI INとUSB経由でMIDIメッセージを受信し、HX Oneのメモリー選択、エフェクト・パラメーター、ルーパー、MIDIクロック・テンポ・シンクをコントロールするために、一般的なMIDIハードウェアまたはソフトウェア・コントローラーの機能を提供します。USB-MIDIはMacおよびWindowsコンピュータで使用可能です。以下のセクションと表は、MIDI機能の詳細を示しています。

- 外部MIDIコントローラー・デバイスのMIDI出力をHX OneのMIDI INに接続すると、HX OneはMIDIプログラム・チェンジ(PC)、ノート・オン、コントロール・チェンジ、MIDIクロック・メッセージに反応します。
- コンピュータに接続すると、HX OneもコンピュータのUSB接続を介して同じMIDIメッセージを受信し、応答します。
- HX OneのMIDI OUT/THRUを他のMIDI機器に接続(またはUSBをコンピュータに接続)すると、入力されたMIDIコントロールやMIDIクロック・メッセージを他の機器やコンピュータ・アプリに「スルー」して渡すことができます\*。
- HX Oneは、自分自身のアクションに対してMIDIを送信しません。しかし、入力されたMIDIコントロールとMIDIクロックは、MIDI OUT/THRUとUSB-MIDIポートを経由して出力されます。

**注記:** MIDI THRU はデフォルトでオンです。無効にするには、「設定ビュー」-「MIDI THRU」を「Off」に設定する。HX Oneで受信したMIDIクロック・メッセージは、「設定ビュー」-「MIDI THRU」パラメーターの設定に関わらず、常にMIDI OUT/THRUソケットとUSB-MIDIポートからルーティングされます。

- すべてのMIDIコントロールはグローバルです。つまり、この章に記載されているすべてのコマンドは、現在ロードされているメモリーに関係なく、それぞれのHX One機能をコントロールします。

**注記:** HX Oneは、工場出荷時のデフォルトとしてMIDIチャンネル1を使用しますが、これは「設定ビュー」-「MIDI Channel」オプションで変更することができます。

## MIDI プログラムチェンジによるメモリーの呼び出し

**注記:** デフォルトでは、HX Oneはプログラム・チェンジ・タイプのメッセージを受信するように設定されています。「設定ビュー」-「MIDI PC Rx」パラメータを「Off」に設定すると、受信したプログラム・チェンジ・メッセージを無視することができます。

メモリーを呼び出すには、HX OneデバイスにMIDIプログラム・チェンジ(PC)メッセージを送信します。

PC: 000~127は、それぞれHX Oneメモリー000~127をロードする。(バンク・セレクト・メッセージはHX Oneでは無視されます)。

## テンポ同期にMIDIクロックを使う

HX Oneは、MIDI IN経由だけでなく、USB-MIDI経由でもMIDIクロックを受信できるので、タイムベースのエフェクトを他のエフェクト機器やコンピュータ・アプリケーションのテンポに同期させることができます。「設定ビュー」-「Rx MIDI Clock」オプションを使用して希望のMIDIクロック機能を設定します：

- Off:** HX OneはMIDIクロックに同期しません。テンポはTAP フットスイッチでマニュアルに設定できます。
- Auto:** (デフォルト設定)。HX OneのTAPテンポは、入力されるMIDIクロック・メッセージに同期します。MIDI クロックシンクが確立するとTAP スイッチのLED が青く点滅します。「Auto」に設定されている場合、TAPフットスイッチをタップすることで、テンポをマニュアルで設定することができます。

**注記:** 「MIDI Clock」を「Auto」に設定した状態で、HX Oneのテンポを手動でタップすると、TAP LED]が青のまま新しいテンポで点滅します。

上記の好みの設定を選択したら、以下の手順でHX OneをMIDIクロック・ソース機器のテンポに同期させます。

- MIDIクロック・ソース・デバイスのMIDI OUTをHX OneのMIDI IN端子に接続します。または、HX OneのUSBポートをパソコンに接続し、MIDI/DAWソフトでHX OneのUSB-MIDIポートを選択します。
- ソース・デバイスで希望のテンポ・レートを設定し、MIDIクロックの送信を開始します。
- HX OneがMIDIクロックの「Start」コマンドを受信すると、TAP LED]が青く点滅し、受信したMIDIクロックのテンポ・レートにアクティブに追従していることがわかります。

**注記:** ルーパーのループ再生はテンポに同期しないため、MIDIクロックに同期しません。

## MIDI 経由でHX Oneのパラメーターをコントロールする

HX Oneには、以下の表に示すように、特定のグローバルなMIDIコントロール・チェンジ(CC)コマンドに対応する多数の機能があらかじめ設定されています。

### エクスペダル&フットスイッチ・エミュレーション - CC

CC	値	ペダル/フットスイッチ/ノブ機能
0	--	予約
1	0~127	フットスイッチをエミュレートします。エフェクトがオフの場合、CC01の値によってオンとなる。エフェクトがオンの場合、CC01の値によってオフとなる。主にMIDIフットスイッチ用に用意されている。
2	0~127	フットスイッチFLUXをエミュレート(TAP TempoはCC64を使用) HX OneがFLUXモードである必要はありません。
3	0~127	エクスプレッション・ペダルをエミュレートします(Pedal Jack/パラメーターが「ExpFS4」の場合)。
4	0~63: バイパス; 64~127: エンゲージ	Bypass/Engage (現在のバイパス状態に関係なくエフェクトのオンオフを切り替えるCC01とは無関係)。主にMIDIノブで使用するために用意されており、12:00時に降に動かすとエフェクトのオン/オフが切り替わります。
5	0~2	HX Oneのビューをリモートコントロールします: 0: Home 1: Preset List 2: Tuner
93	0~127	タップテンポに入る


### エフェクト・パラメーター・コントロール - MIDI CC

CC	値	パラメーター
21	0~127	パラメーター1
22	0~127	パラメーター2
23	0~127	パラメーター3
24	0~127	パラメーター4
25	0~127	パラメーター5
26	0~127	パラメーター6

CC	値	パラメーター
27	0~127	パラメーター7
28	0~127	パラメーター8
29	0~127	パラメーター9
30	0~127	パラメーター10
31	0~127	パラメーター11
32	—	予約
33	0~127	パラメーター12
34	0~127	パラメーター13
35	0~127	パラメーター14
36	0~127	パラメーター15
37	0~127	パラメーター16
38	0~127	パラメーター17
39	0~127	パラメーター18
40	0~127	パラメーター19
41	0~127	パラメーター20
42	0~127	パラメーター21
43	0~127	パラメーター22
44	0~127	パラメーター23
45	0~127	パラメーター24
46	0~127	FLUX - OnTime
47	0~10	FLUX - OnCurve 0~4: Slow 5からSlow 1 5: Linear 6~10: Fast 1からFast 5
48	0~127	FLUX > OffTime
49	0-10	FLUX - OffCurve 0~4: Slow 5からSlow 1 5: Linear 6~10: Fast 1 to Fast 5


## エフェクト・パラメーター・コントロール - MIDIノート・オン

コマンド	意味
Note C [0]	バイパスとイネーブルを切り替えます。キーを押すたびに、ON スイッチを押すのと同じように、現在のエフェクト モデルをバイパスまたは有効にします。 「Looper モデルはこのメッセージには応答しません」
Note C# [0]	タップテンポ入力。キーを繰り返し押し、タップスイッチを押すのと同じように、タップテンポの値が設定されます。
Note D [0]	FLUX を有効にする。キーを押すたびに FLUX スイッチを押すのと同じように、FLUX 機能がトリガーされます。

 **注記:** Line 6は、YamahaのMIDIノート仕様に準拠し、ミドルCは「C3」です（ミドルCを「C4」と表記する他の機器メーカーとは異なります）。

## MIDIによるルーパーのコントロール

MIDI コントロールチェンジメッセージまたはノートオンメッセージを使用して、HX OneのSimple Looper の様々な側面をコントロールすることができます。\* [19ページ](#)のLooperのセクションをよく読み、すべての機能を理解した上で、以下のMIDIメッセージをHX Oneに送ってループ演奏に挑戦してみてください。


 **\*注記:** これらのオプションは、Simple Looper (モノラルとステレオ) でのみ有効です。

## ルーパー・コントロール - MIDI CCメッセージ

CC	値	ルーパー機能
60	0~63: オーバーダブ, 64~127: 録音	オーバーダブは、デバイスが現在ループを再生または録音している場合にのみ有効になります。録音は、メモリーにループが存在しない場合、または再生または録音が停止している場合にのみ有効になります。
61	0~63: 停止; 64~127: 再生	再生/停止。
62	64~127	プレイワンス (0~63値は何もしません)。
63	64~127	直近のオーバーダブ録音の取り消しとやり直しを、押すたびに切り替えます。 (0~63値は機能しません)
65	0~63: フォワード 64~127: リバース	フォワード/リバース。
66	0~63: フル; 64~127: ハーフ	フル/ハーフスピード。

## ルーパー・コントロール - MIDIノート・オン・メッセージ

コマンド	ルーパー機能
Note C [-1]	押すたびに、録音* > 再生 > オーバーダブの間で切り替わります。 [*現在メモリー内にループがない場合にのみ記録を開始します。]
Note D [-1]	押すごとに再生と停止を切り替える。
Note E [1]	1回再生
Note F [-1]	記録 - 現在のループが存在する場合はそれをクリアし、新しいループを記録することに注意してください。
Note F# [-1]	直近のオーバーダブ録音の取り消しとやり直しを、押すたびに切り替えます。
Note G [-1]	オーバーダブ
Note G# [-1]	押すごとに、順方向と逆方向が切り替わります。
Note A [-1]	再生
Note A# [-1]	押すごとに、半速と全速の切り替えができます。
Note B [-1]	停止

 **注記:** Line 6は、YamahaのMIDIノート仕様に準拠し、ミドルCは「C3」です（ミドルCを「C4」と表記する他の機器メーカーとは異なります）。



## ご購入お取扱いに関するお問い合わせ窓口

Line 6インフォメーションセンター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-062-808

上記番号でつながらない場合は03-5488-5472におかけください。

受付時間 月曜～金曜 11:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 修理に関するお問い合わせ窓口

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-012-808

上記番号でつながらない場合は053-460-4830におかけください。

受付時間 月曜～金曜 10:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 輸入発売元

株式会社ヤマハミュージックジャパン

LM営業部 輸入マーケティング課

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL 03-5488-6195

