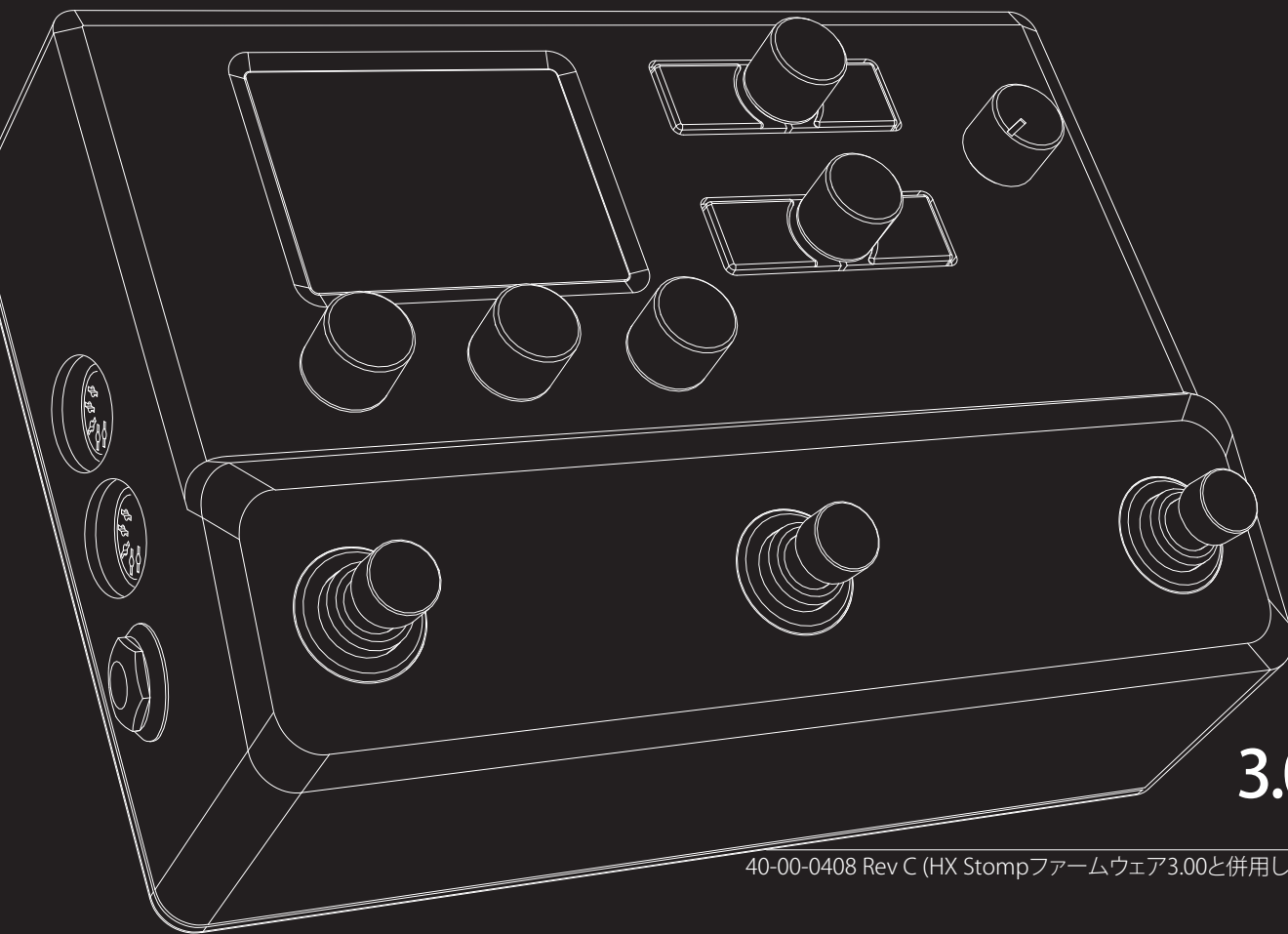


LINE 6

HX STOMP



3.0 オーナーズマニュアル >

内容

HX Stompへようこそ

同梱品	4
共通用語	4
HX Editアプリケーション	5
HX Stompのファームウェアをアップデートする	5
Marketplace	5
ハードウェア	6

クイックスタート

全てを接続する	9
Play画面	12
メモリーの選択	12
メモリーリスト	13
Edit画面	13
ブロックの選択/パラメーターの調節	13
ブロックをバイパスする	14
HX Stompを完全にバイパスする	14
ブロックのモデルを選択する	14
ブロックを移動する	15
ブロックのコピー/ペースト	15
ブロックをクリアする	15
全てのブロックをクリアする	16
ブロックをフェイバリットに加える	16
モデルのデフォルト設定を保存する	17
サウンドを保存する/名称を決める	17
完全なデバイス・バックアップの作成/復元	17
シリアルvs/パラレルルーティング	18
バスBの出力を設定する	18
TAP Tempo	19
チューナー	19
ダイナミックDSP	20
ブロックの順序とステレオイメージング	21

4 ブロック

Inputブロック	22
Outputブロック	22
シグナルの存在とクリップインジケータ	23
エフェクト	23
Amp+Cab	29
Amp	31
Preamp	31
Cab	31
インパルス・レスポンス (IR)	32
Send/Return	34
Looper	34
Split	36
Mixer	37
米国における登録商標	38

39 スナップショット

スナップショットを使う	39
スナップショット・ブロック・バイパスのオン/オフ	40
スナップショットをコピー/ペーストする	40
スナップショットを交換する	41
スナップショットを保存する	41
スナップショット・エディットの動作を設定する	41

42 Bypass Assign

クイック・フットスイッチ・アサイン	42
マニュアル・バイパス・アサイン	42
バイパスの割り当てをクリアする	43
全てのバイパスの割り当てをクリアする	43
Stompフットスイッチを交換する	43

45 Controller Assign

コントローラーを割り当てる	45
ブロックのコントローラーの割り当てをクリアする	46
全てのコントローラーの割り当てをクリアする	46

22

Command Center

コマンドを割り当てる	47
コマンドをコピーしてペーストする	50
全てのコマンドをコピーしてペーストする	50
コマンドをクリアする	50
全てのコマンドをクリアする	50

51 Global EQ

Global EQをリセットする	51
------------------	----

52 Global Settings

適切なレベルを設定する	52
全てのグローバルセッティングを設定し直す	52
Global Settings > Ins/Outs	53
Global Settings > Preferences	54
Global Settings > Footswitches	55
Global Settings > EXP Pedals	56
Global Settings > MIDI/Tempo	56
Global Settings > Displays	56

57 USB オーディオ

ハードウェア・モニタリング vs. DAW ソフトウェア・モニタリング	57
DIレコーディングとリアンプ	58
Core Audioドライバーセッティング (macOSのみ)	59
ASIOドライバーセッティング (Windowsのみ)	60

61 MIDI

MIDI経由のメモリーとスナップショットのリコール	61
MIDI経由のブロック・バイパス	61
MIDI経由のパラメーターコントロール	61
MIDI経由でテンポをシンクロさせる	62
MIDI CC	62

64 追加資料

47

51

52

57

61

64

© 2020 Yamaha Guitar Group, Inc. 全著作権所有。

Line 6、Line 6ロゴ、Helix、HX Stomp、M13、M9、M5、DL4、DM4、MM4、FM4、POD、Powercab、Ampeg、SVT及びPortaflexは米国及び他の国々で登録されたYamaha Guitar Group, Inc.の商標です。Apple、Mac、macOS、iPad、iPhoneとiTunes は米国および他の国々で登録されたApple, Inc. の商標です。Appleは、この機器操作または、安全規制規準に関する一切の責任を負いません。Windows は米国及び他の国々で登録された Microsoft Corporation の商標です。YouTubeはGoogle, Incの商標です。

HX Stompへようこそ

「ペダルの説明に60ページ? 勘弁してよ、読みたくもない!」

お気持ちはわかります?! 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り、それを観れば数分でHX Stomp™を使えるようになるとしたらどうでしょう。ペダル1つの説明に長ったらしいマニュアルを読まされた、なんていう不平をオンラインで書き込まないと約束してくれますか。同意できますか?

line6.jp/meet-hx-stompへアクセスしてください。



「良いね! マニュアル読むの大好きなんだよ!」

これは少し嫌みに聞こえますね。これはさておき、現在最もパワフルで柔軟性に富んだストンプボックスの一つでもある、Line 6 HX Stomp™ペダル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製作活動の手助けとなることを願っています。

すぐにでも包装を破いて使ってみたいお気持ちは分かりますが、先ずは一旦手を止めてください! 少なくとも、同梱のHX Stomp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。

重要! HX Stompペダルは様々な方法で使用できるため、デフォルトサウンドは言わば至る所で見つかります。例えば、「FX」で始まるメモリーはどれも、ギターアンプへ直接入れるエフェクトのみを念頭にデザインされたトーンを意味します。「DIR」で始まるメモリーはどれもアンプ、キャブ/IRとエフェクトブロックへのトーンを意味し、FRFR (フル・レンジ・フラット・レスポンス)のようなフルレンジのアンプシステムやPAスピーカーへ直接送られます。「4CM」で始まるメモリーは、HX Stompペダルを4ケーブル方式でアンプに接続していなければ、音は出ないことに注意してください。9ページ参照。

同梱品

- Line 6 HX Stompマルチエフェクト・ペダル
- HX Stomp 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

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。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、アンプ、キャブ、エフェクト、スプリット、ルーパー、入力、出力、やインパルス・レスポンス等、トーンの様々な要素を表す固体です。HX StompはDSPの処理範囲内で最大8台のアンプ、キャブ、IR、エフェクト、および/またはルーパーブロックを扱うことができます。

モデル 各処理ブロックは1つのモデル(場合によっては2つのモデル)を扱うことができます。HX Stompには80種類以上のギターおよびベースアンプ、40種類以上のキャブモ、220種類以上のエフェクトモデルが搭載されています。

メモリー メモリーはあなたのトーンです。全てのブロック、スナップショット、フットスイッチの割り当てとコントローラーの割り当てで構成されています。

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台の外部エクスペッションペダルは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は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することができます。

センド/リターン HX StompステレオTRSセンドと個別のレフトとライトリターンは、シグナルフロー内の何処にでもお気に入りのストンプボックスを差し込むために使用したり、4ケーブル方式でギターアンプと接続するために使用します。9ページ参照。

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 Stompは最大128個のカスタムまたは第三者のIRを一度に保存することができます。*「インパルス・レスポンス (IR)」参照。

注記: IRをHX Stompにインポートする場合、最新のLine 6 HX Editソフトウェアをダウンロードし、インストールする必要があります。以下の「HX Editアプリケーション」セクションを参照してください。

なぜHX Stompから音が出るのですか？

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

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

HX Editアプリケーション



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

HX Editは、フル機能のエディターおよびプリセットとインパルス応答のライブラリであり、HX Stomp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プラグインでサウンドを共有する

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

HX Stompのファームウェアをアップデートする

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



重要! 以前のHX Stomp 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 Stomp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 Stomp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。

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

Marketplace

HX Stomp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IRを手に入れることができるようになっています。Marketplace上で製品ニュースや告知をまめにチェックしましょう。



無償のHX Editアプリを使用することで、直接Marketplaceにアクセスすることができます。ご自身のLine 6オンライン・アカウントにサイン・インし、HX Editメニューから**Get More Presets**または**Get More IRs**を選択してください。プレミアムMarketplaceアセットの購入手続きが終了すると、直ちにHX Edit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 Stomp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 Stomp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 Stomp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。


ハードウェア




1. **メイン画面:** このカラー画面からHX Stompを操作します。
2. **🏠 VIEW:** 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。🏠を再び押すと2種類のホーム画面に切り替わります。“Play画面”と“Edit画面”参照。
3. **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。エディットビューからアクションパネルを使用して、ブロックの移動、コピー、ペースト、削除、更にはブロックに加えた変更をフェイバリットとして追加する、または現在の設定をモデルのデフォルトとして保存することができます。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。🏠とACTIONを同時に押すとSaveメニューが開き、名称の変更やサウンドへの変更をメモリーに保存することができます。両方のボタンを2度押せばクイックセーブが実行されます。“サウンドを保存する/名称を決める”参照
4. **アッパーノブ:** Play画面でこのノブを回してメモリーを選択します。メモリーリストを開くときはこのノブを押します。Edit画面でこのノブを回してエディットするブロックを選択します。このノブを回して選択したブロックをバイパス/有効にします。
5. **ローノブ:** Edit画面でこのノブを回すことにより、現在選択しているブロックのモデルを変更することができます。モデルリストを開くときはこのノブを押します。“ブロックのモデルを選択する”参照


 **ヒント:** アッパーノブとローノブを同時に押してHX Stompを完全にバイパスします。画面には「Analog [or DSP] bypass! Press any switch」と表示されます。

6. **◀ PAGE/PAGE ▶:** Play画面で◀PAGEまたは、PAGE▶を押して、フットスイッチモードを変更します。Edit画面で押すことにより、選択したブロックあるいはメニューのより多くのパラメータを見ることができます。HX Stompの詳細な機能は、◀PAGEとPAGE▶を同時に押すことで、Controller Assign, Global Settingsとその他のメニューが表示されます。
7. **VOLUME:** メイン出力とヘッドフォンのボリュームは、このノブを回して調節します。
8. **ノブ1~3:** Edit画面でメイン画面下の3つの小さいノブの一つを回すことで、上記のパラメータ値を調節することができます。ノブを押すとパラメータ値がリセットされます。ノブの上に四角いボタンが表示された場合、そのノブを押すことでその機能にアクセスすることができます。


 **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はコントローラーに割り当てられます。パラメータのノブを長押しすると、そのパラメータの「Controller Assign」ページへ素早くジャンプすることができます。パラメータのノブを押して回すと、パラメータをコントロールする対象に素早く割り当てることができます。

9. **フットスイッチ1~3:** 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カラーリングでアサインしたブロックやその機能の現在の状態を示します。詳細は“Play画面”をご覧ください。

 **ショートカット:** ストンプフットスイッチ・モードおよびEditビュー画面の状態、フットスイッチに2秒間ほど軽くタッチし(押し込まず)、選択したブロックにBypassアサインを作成します。ストンプフットスイッチ・モードの状態、2つのスイッチをタッチし続けると(押し込まず)両方の全ての割り当てを交換します。ストンプまたはスクロールフットスイッチ・モードの状態、TAPにタッチし(押し込まず)、テンポパネルを一時的に表示させます。これにより、現在のテンポを素早く微調整することができます。オプションでTouch-to-Selectをオフにして、他のフットスイッチの設定をカスタマイズすることができます。“Global Settings > Footswitches”参照。

10. **EXP 1/2, FS 4/5:** ここにエクスプレッションペダルを接続して様々なパラメーターを調節します。一本のY-ケーブル (チップ-リング-スリーブ6.3mmジャック、2つに分岐したチップ-スリーブ6.3mmジャック)を使用することで、2台のエクスプレッションペダルを接続することができます。あるいは、1台(または1本のY-ケーブル、2台)の外部フットスイッチを加え、更に多くのストンプ、メモリー、スナップショット等にアクセスすることができます。(FS4=チップ、FS5=リング)。この端子の機能を設定する場合は、56ページを参照してください。デフォルトにより、この端子はMission SP1-L6H Line 6エクスプレッションペダルに対応するように設定されており、そのトウスイッチでEXP 1 (Wah/Pitch Wham)とEXP 2 (Volume/Pan)を切り替えることができます。外部フットスイッチにはモーメンタリー(ラッチではない)タイプを使用してください。

 **注記:** 現在のFS 4/5設定が切り替わらないように、デバイスの電源がオフの間に、このEXP1/2またはFS 4/5入力に接続します。

11. **INPUT L/MONO, RIGHT:** ギター、ベースギターやモノのペダルをL/MONO入力へ接続します。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。
12. **OUTPUT L/MONO, RIGHT:** これらの6.3mm出力は、アンバランスTSケーブルでギターアンプやその他のペダルへ接続する、またはバランスTRSケーブルでミキシングコンソールやスタジオモニターに接続する際に使用します。モノのペダルや1台のアンプに接続する場合は、L/MONO端子のみに接続します。

13. **USB:** HX Stompはまた、DI、リアンプとMIDI 機能を搭載した高品質なマルチチャンネルの24ビット/96kHzオーディオインターフェースとして、Mac及びWindowsコンピュータで使用することができます。USB 2.0または3.0ポートを必ず使用し、外部USBハブは使用しないでください。HX Stompは、Apple iPadやiPhoneモバイルデバイスに収録することも可能です(別売りのAppleカメラコネクションキット使用時)。
14. **DC In:** Line 6は同梱の純正DC-3電源のみ使用されることを推奨します。かなりの量なのは承知しています。でもHX Stompペダルには多くの回路がその小さなケースに詰め込まれているんです。Helix®の信号の整合性を同一に維持するために、Helix Rack/ControlおよびHelix LT機器には頑丈な電源が必要だったのです。
- その理由として、Line 6はHX Stompで試験的に使用した他社製品のリストを以下に用意しました: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>.
15. **電源スイッチ:** 10人中9人が納得するはずです: HX Stompの電源を入れればその楽しさがわかります。例外が1人くらいいるかもしれませんが。
16. **MIDI IN, OUT/THRU:** HX StompをMIDI装置に接続して、プログラム変更、連続制御と他のMIDIメッセージの送受信を行なうことができます。詳細は“MIDI”をご覧ください。
17. **フォーン・アウト:** ステレオヘッドフォンをここに接続し、VOLUMEノブを回して音量を調節します。

重要! ヘッドフォンを接続する前に必ずVOLUMEノブを最小まで下げてください。聴覚を保護してください!
「何?!」
「ヘッドフォンを接続する前に必ずボリュームノブを最小まで下げてください」と言っただけです。聴覚を保護してください!

18. **SEND/RETURN L/R:** これらの6.3mmのインとアウトはHX Stompの中の特定のブロック間にエフェクトループとして外部ストンプボックスを差し込むために使用したり、または4ケーブル方式のリグ用に入力と出力として使用することもできます。“4ケーブル方式でのHX Stomp”参照 あるいは、L/MONOとRIGHT入力を常時オンにしておくAUXインとして動作させ、ミキサー、キーボード、ドラムマシンやMP3プレーヤーをモニターすることも可能です。RETURN L/R端子の機能を設定する際は、“Global Settings > Ins/Outs”。

クイックスタート

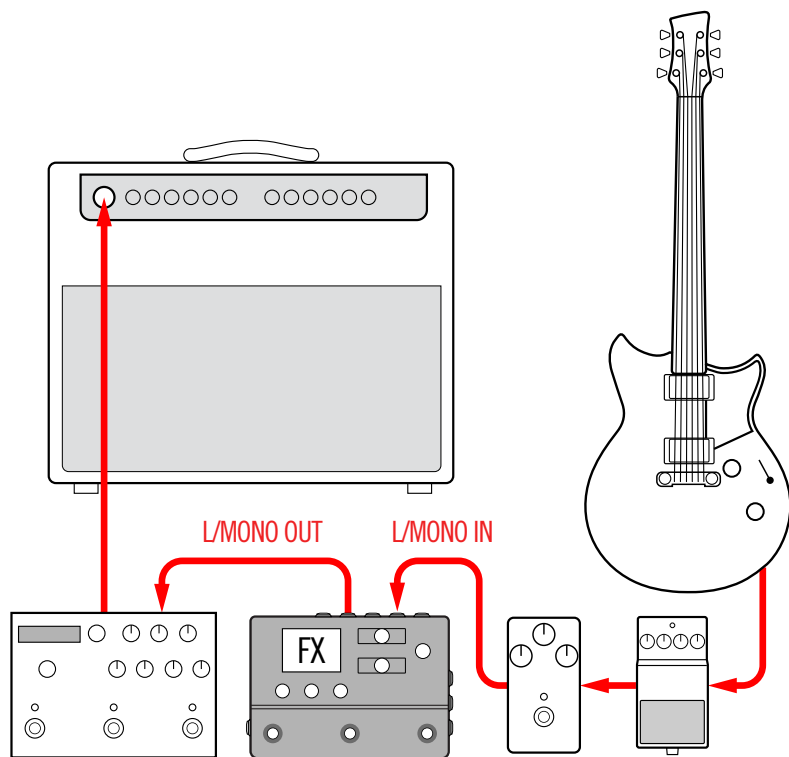
全てを接続する

HX Stompと他のギアとを接続させる方法は数多くあります。以下のページにその幾つかの方法を記載します。

ペダルボードで使用するHX Stomp

HX Stompにはアンプとキャブのモデルが用意されていますが、既にお気に入りのギターやベースアンプがある場合は、無理に使用する必要はありません。8個の処理ブロック全てをエフェクトとエフェクトコントロール専用に使用することができます。

ヒント: 「FX」で始まる名称のデフォルトサウンドを探します。これらはエフェクトブロックのみで作成されています。



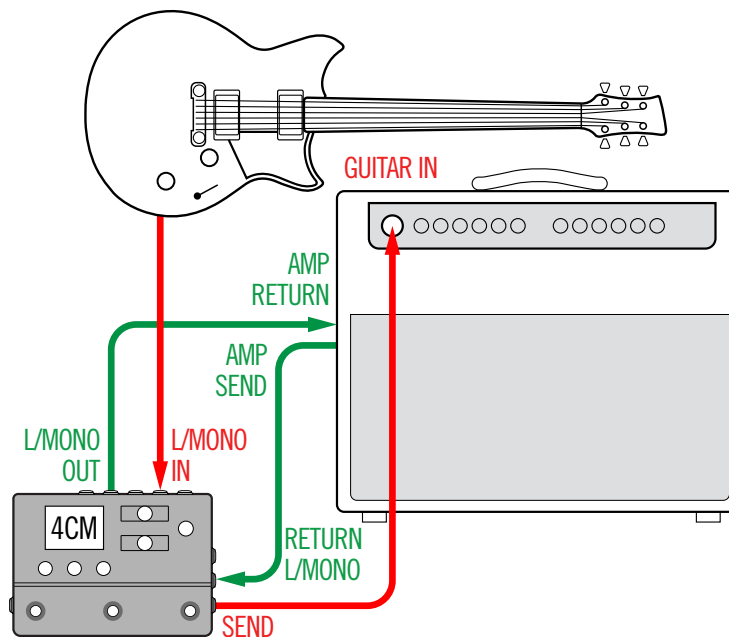
4ケーブル方式でのHX Stomp

「4ケーブル方式」は最近よく使われる、自由度の高い接続方法です。アンプのプリアンプの前に、例えばドライブ、ディストーション、ワウ、コンプレッサーをルートさせ、その他のディレイとリバーブといったタイムベースのエフェクトのブロックをエフェクトループに入れることができます。

注意: 大部分のアンプのエフェクトループは楽器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 Stompの入力と出力もラインレベルに設定する必要があります。**適切なレベルを設定する**参照

重要! 忘れずにSend/Return > Mono > FX Loopブロックを、あなたがシグナルフローの中でアンプのプリアンプを置きたい位置へ加えてください。そうしないと何も聞こえません。

ヒント: 「4CM」で始まる名称のデフォルトサウンドを探します。これらのサウンドは以下の方法で接続しない限り、オーディオを送りません!



パワードスピーカーで使うHX Stomp

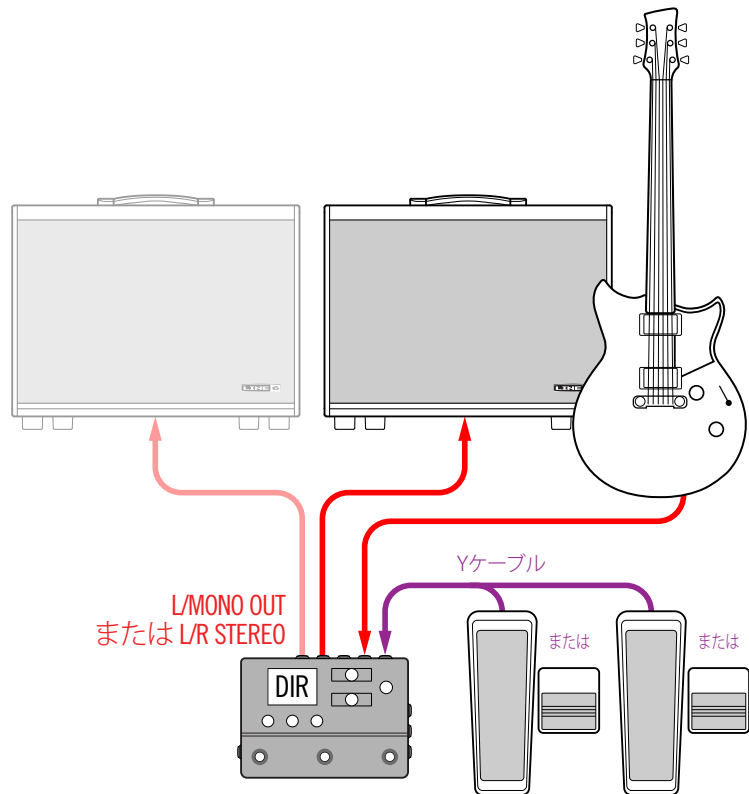
HX Stompは、あなたのトーンの複雑さの度合いによって、アンプモデリング、キャブモデリング、あるいはキャブIRの(インパルスレスポンス)、エフェクト、ルーピングそしてさらにはチューナーを提供し、全体の処理リグとして動作させることも可能です。

HX Stompを1台のパワードスピーカー(またはステレオとして2台のパワードスピーカー)に接続する場合は、メイン出力をラインレベルに設定します。“適切なレベルを設定する”参照。

ヒント: Line 6 Powercab®アクティブ・ギター・スピーカー・システムを必ずチェックしてください。HX Stompのようなモデラー専用特別に設計されています!

Yケーブルを使用すれば2台のエクスペッションペダル、あるいはモーメンタリータイプのフットスイッチをHX StompのリアパネルのEXP 1/2 | FS 4/5端子に接続することができます。あるいは、1台の Mission SP1-L6H Line 6エクスペッションペダルを接続し、搭載されているトウスイッチでEXP 1 (デフォルトによるワウ)とEXP 2 (デフォルトによるボリューム)機能を切り替えることができます。

ヒント: 「DIR」(ダイレクト)で始まる名称のデフォルトサウンドを探します。これらはフルトーンに匹敵するアンプ、キャブ、エフェクトで作成されました。

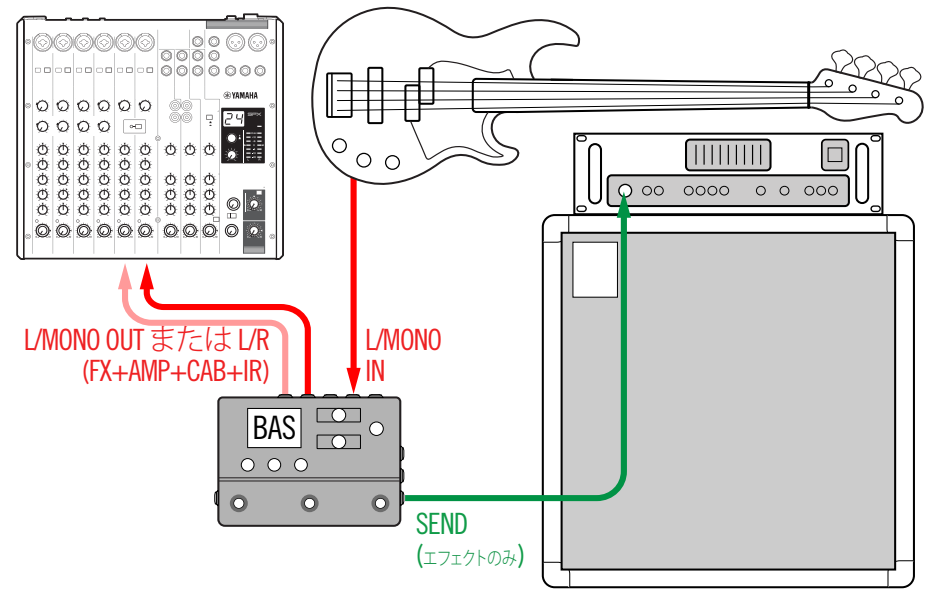


ハイブリッドアンプ/ダイレクトセットアップでのHX Stomp

ライブ演奏の際、信号を直接FOH(フロントオブハウスコンソール)へ送るのを好むギタリストやベーシストもいますが、実際にアンプの前に立つことで得られる感覚をそれ以上に好んでいます。HX Stompは、その両方の再生システムを同時に実現することが可能です。

Send/Return > Mono > Send Lブロックをダイレクトにアンプの前に置く、またはシグナルフローの中にAmp+Cabブロックを置きます。ここが、信号がタップされて実際のアンプに送られるポイントです。それにより、AmpとCab/IRブロックを加えたシグナルフローがFOHコンソールに送られます。

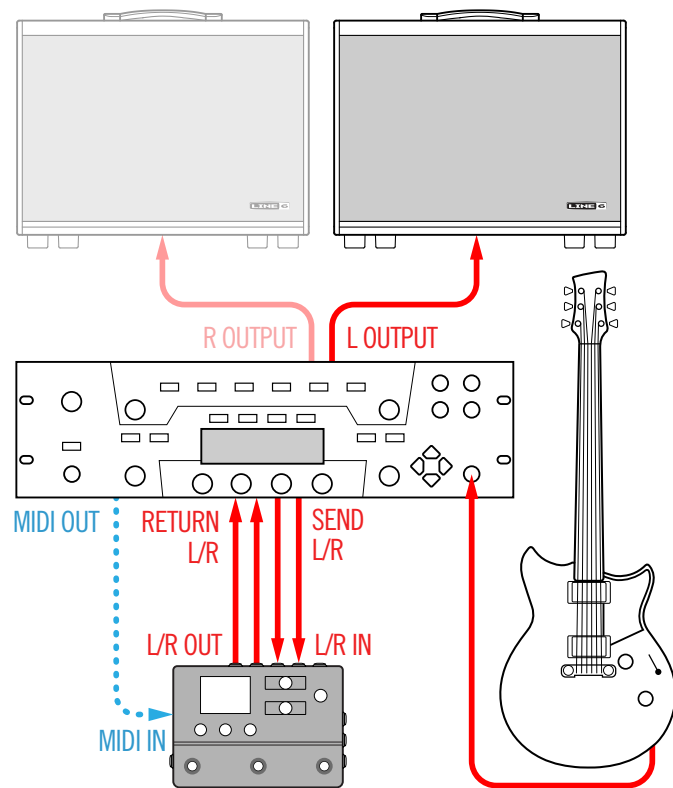
ヒント: 「BAS」で始まる名称のデフォルトサウンドを探します。これらはエフェクトブロックの後、AmpやAmp+Cabブロックの前に置いたSend/Return > Mono > Send Lブロックで作成されました。これらはベースプレーヤーを念頭にデザインされていますが、ベースアンプとキャブをギターアンプとキャブ(あるいはIR)と交換しても問題はありません。



DSP拡張としてのHX Stomp

実際に、市場には多くの優れたデジタルギター製品が出回っており、あなたはただ気に入ったボックスを手放せないだけかもしれません。しかし、あなたは恐らくHXアンプモデリングとエフェクトに僅かながらも興味があるのでしょう。迷いますね。

幸いにも、両方を手にすることができます。HX Stompをお気に入りのモデラーまたはプロファイラーのステレオエフェクトループに置くだけで、瞬時にして数十種類以上のアンプと数百種類以上のエフェクトを既存の貯蔵庫に加えたことになるのです。更に、モデラーのDSPに加えて、HX Stompの8個の処理ブロックが活用されるため、より多くの同時アンプとエフェクトを得ることになります。* 1本のMIDIケーブルを使用すれば、2つの間のメモリー選択とテンポを同期させることさえ可能になります。詳細は、お手持ちのモデラーの説明書を参照してください。

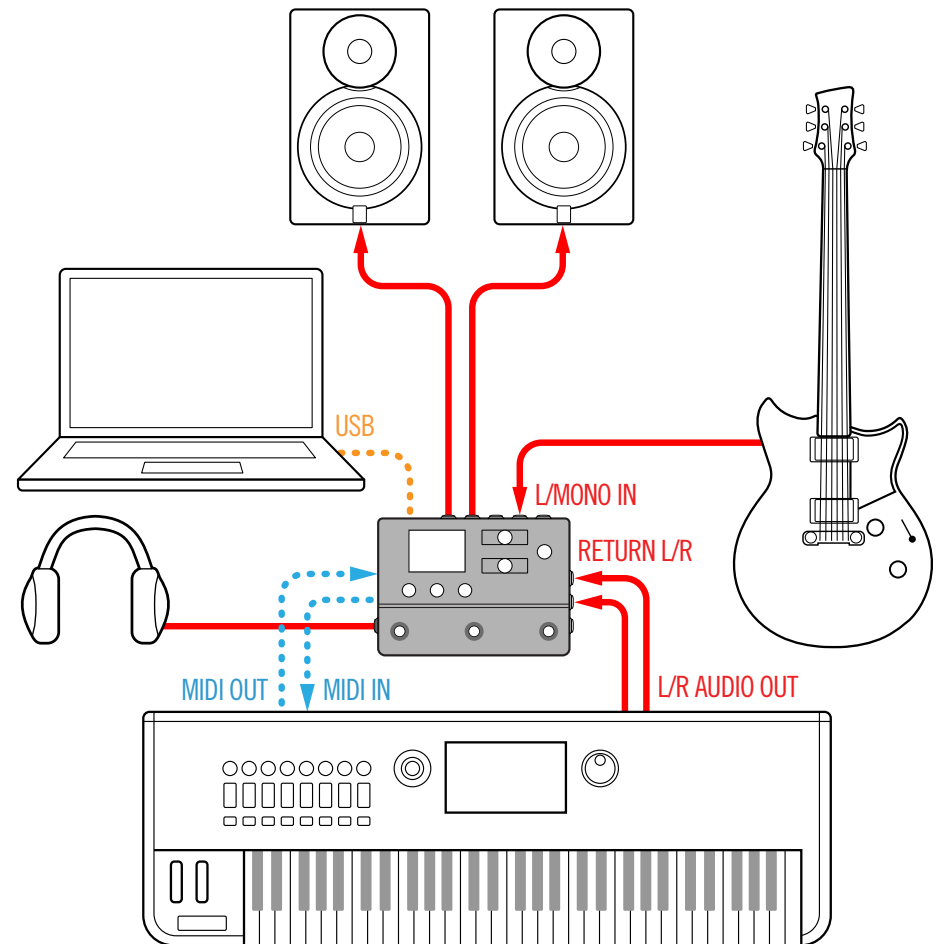


注記: ファームウェアバージョン3.0の時点で、HX Stompは1つのサウンド内で最大8個のブロックをサポートすることができます。以前のHX Stompファームウェアバージョンは、最大6個のブロックをサポートするのみでした。

スタジオでのHX Stomp

HX Stompには、スタジオ録音に適したマルチチャンネルUSBオーディオ/MIDI インターフェースと共に、プロ品質のA/D/A 変換、123dBのダイナミックレンジとプログラム可能なインピーダンス回路が用意されています。これこそがHelix Nativeプラグインのための完璧なツールなのです。

もしもHelix Nativeを使用していないのであれば、HX Stompでリアンプしたり、またはUSBオーディオストリームを使用して録音後のDAW（デジタルオーディオワークステーション）の中でトラックやバスを処理することができます。詳細は“USB オーディオ”をご覧ください。

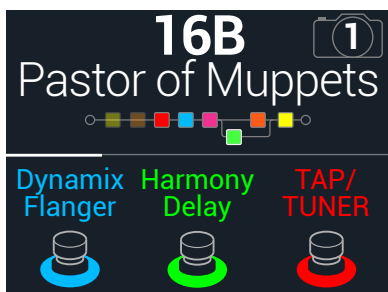


Play画面

HX StomplにはPlay画面とEdit画面の2種類のメイン画面があります。Play画面は主に演奏またはジャムの際に使用します。

1. VIEWを押してPlay画面を選択します。

現在選択されているメモリー番号とネームが画面上部に表示され、そのフットスイッチモードの割り当てが画面下部に表示されます。



2. PAGE、またはPAGEを押し、またはPAGEを押して4つのフットスイッチモードの中から1つを選択します(下参照)。

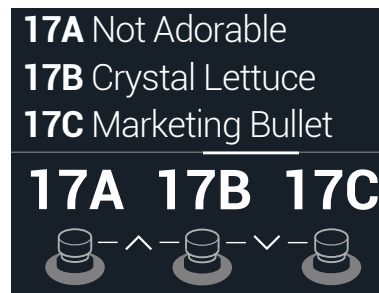
メモリーの選択

HX Stomplには3つのメモリー(A、B、C)がそれぞれ42個のバンクを保有し、合計126個のメモリーを保管します。

1. まだこのモードに入っていない場合は、VIEWを押してPlay画面を選択してください。

2. <PAGEまたはPAGEを押し、またはPAGEを押してPresetモードを選びます。

3. フットスイッチ1+2(またはフットスイッチ2+3)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：



4. フットスイッチの1つを押してそのメモリーをロードします。

または、アップナーブを回してメモリーを選ぶことも可能です。

Stompモード



割り当てたブロックのオンオフはFS1/FS2を踏んで切り替えます。

FS1またはFS2を繰り返しタッチして追加の割り当てがあるかどうかを確認します。

テンポを設定するときはFS3を踏みます。

チューナーを開くときはFS3を長押しします。

FS3をタッチしてテンポパネルを開きます。

Scrollモード



前のメモリーを選択するときはFS1を踏みます。次のメモリーを選択するときはFS2を踏みます。

FS1+FS2を長押しして、メモリーアップ/ダウンとスナップショットアップ/ダウンを切り替えます。

テンポを設定するときはFS3を踏みます。

チューナーを開くときはFS3を長押しします。

テンポパネルを開くときはFS3をタッチします。

Presetモード



フットスイッチを踏んで、メモリー(A、BまたはC)を選択します。

メモリーの前のバンクに入るときはFS1+FS2を踏みます。

メモリーの次のバンクに入るときはFS2+FS3を踏みます。

Snapshotモード



フットスイッチを踏み、スナップショット1、2、3から1つを選択します。

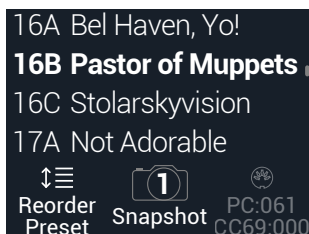
スナップショットの前のバンクに入るときはFS1+FS2を踏みます。

スナップショットの次のバンクに入るときはFS2+FS3を踏みます。

詳細は「スナップショット」をご覧ください。

メモリーリスト

1. まだこのモードに入っていない場合は、**VIEW**を押してPlay画面を選択してください。
2. アッパーノブを押してメモリーリストを開きます：



アッパーノブを回してメモリーを選びます。

ノブ1 (Reorder Preset)を回してリスト内を上下にスクロールさせ、選択したメモリーを移動させます。

スナップショット・フットスイッチモードに入らなくても、ノブ2 (Snapshot)を回せば Snapshot 1、2または3を選択することができます。詳細は“スナップショット”をご覧ください。

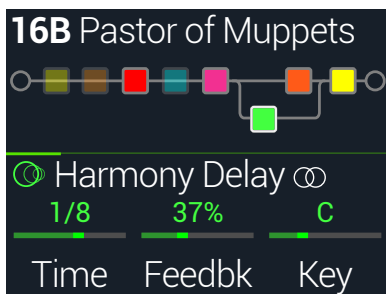
ヒント: ノブ3の上のグレイ表示の番号が、外部MIDI機器や一続きのソフトウェアから現在のメモリー(PC:XXX)とスナップショット(CC69:XXX)を呼び出すために必要なメッセージを意味します。

Edit画面

HX StompにはPlay画面とEdit画面の2種類のメイン画面があります。Edit画面はトーンの作成や微調整に使用します。

VIEWを押して Edit画面を選択します。

アンプ、キャブ、エフェクト、その他のアイテムを表す、カラーで色づけされたブロックは画面上部に、そして選択したブロックのパラメーターは画面下部に表示されます。



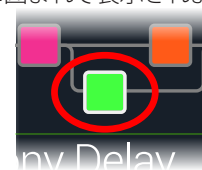
ブロックの選択/パラメーターの調節

HX Stompの各メモリーはそれぞれ最大8個のブロックを保管することができます。ブロックは、一つ一つがアンプ、キャブ、エフェクトであり、更には1つの1-Switch Looper といった、サウンドの様々な要素を表す固体です。8個の処理ブロックに加え、各サウンドにはInputブロック、OutputブロックとSplitとMixerブロックの2つのパラレルパスを備えた4つのメモリーが含まれています。

(ブロックがある場合) Edit画面で、Stompフットスイッチモードを使用中に、そのブロックに割り当てられているフットスイッチに軽くタッチ(押さない)します。

1. フットスイッチに複数のブロックが割り当てられている場合、希望するブロックが選択可能になるまで、スイッチ上を繰り返しタッチします。
または、アッパーノブを回してメモリーを選びます。

選択したブロックが白い枠に囲まれて表示されます：



2. 画面下のノブ1~3を回します。


ブロックによっては、パラメーター数が1ページに納まらないものもあります。その場合は、中央のインスペクターラインに色の着いた細いスクロールバーが表示されます：



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

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。

ブロックをバイパスする

1. まだこのモードに入っていない場合は、VIEWを押してEdit画面を選択してください。
2. アッパーノブを回してブロックを選択し、次にノブを押してブロックのオンオフを切り替えます。

バイパスされたブロックは半透明で表示されますが、Stompモード・フットスイッチに割り当てられている場合は、そのLEDリングの点灯が暗くなります。



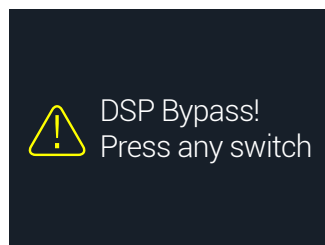
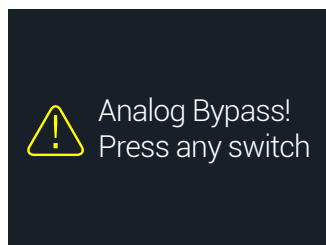
HX Stompを完全にバイパスする


1. アッパーノブとローノブを同時に押します。

HX Stompが完全にバイパスされている間、インスペクターは以下を表示します：

Analog Bypass


DSP Bypass




 **注意:** HX Stompには2つタイプのAll Bypassがあります：Analog Bypass(「トウルーバイパス」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、リバーブテールは自然に減衰します。デフォルトにより、HX StompはAnalog Bypassに設定されていますが、この動作は「Global Settings > Preferences」から設定し直すことができます。

2. フットスイッチのいずれかを押します。

HX Stompは通常のオペレーションへ戻ります。

 **ヒント:** TAP/TUNERスイッチ(または外部フットスイッチFS4やFS5)をAll Bypassへ変更することも可能です。「Global Settings > Footswitches」参照

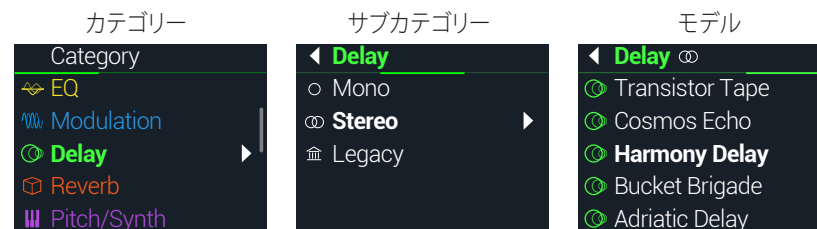
ブロックのモデルを選択する

1. まだこのモードに入っていない場合は、VIEWを押してEdit画面を選択してください。
2. アッパーノブを回してブロックを選び、次にローノブを回してそのモデルを変更します。


新しいブロックを作るときは、アッパーノブを回して空いている箇所を選び、次にローノブを回します。

同じカテゴリの中でのモデルを選ぶのが、手っ取り早い方法です。とはいえ、HX Stompでは選択できるアイテムが数百にも及ぶため、この方法で仮にモノのディストーションブロック(リストの最初)を1-Switch Looperブロック(リストの最後尾)に変更するとしてもどうしても時間がかかってしまいます。結局、モデルリストを開くのが一番簡単です：


3. ローノブを押してモデルリストを開きます：



ほぼ全てのモデルカテゴリにサブカテゴリが含まれています。例えば、「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」のサブカテゴリには、クラシックなLine 6 M13[®]、M9[®]、M5[®]、DL4[™]、MM4[™]、FM4[™]とDM4[™]ペダルからのエフェクトが用意されています。Amp+CabとAmpモデルにはGuitarとBassサブカテゴリが用意されています。CabモデルにはSingleとDualサブカテゴリが用意されています。

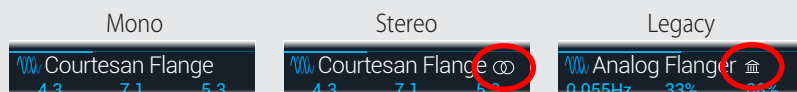
 **注記:** リストの最初のカテゴリのFavoritesは、最初は空です。カスタマイズした設定や割り当てを含むアンプ、キャブおよび/またはエフェクトモデルを好きなように追加してください。[16ページ、「ブロックをフェイバリットに加える」](#)を参照してください。

ローノブを回してリストからアイテムを選択します。

ローノブ(またはPAGE)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<PAGEを押しします。

注意: StereoまたはLegacyモデルを加えたエフェクトブロック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:



重要! リストの中でグレイ表示または不可の場合、メモリーがそのカテゴリー、サブカテゴリーまたはモデルを使用できないことを意味します。["ダイナミックDSP"](#)参照

4. ロワーノブ、<PAGEとPAGE>を使うことで好みのカテゴリー、サブカテゴリーやモデルを選ぶことができます。

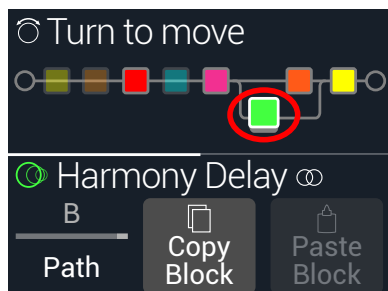
ショートカット: モデルリストを開けずに、素早くモデルのサブカテゴリーをスキップする方法があります。エディットビューから、ローワーノブを押して回し、サブカテゴリーを飛ばしながら表示させ、次に通常通りに回してそのサブカテゴリー内でモデルを選択します。

5. モデルリストを閉じるときは、一番右の欄の中から1つのアイテムを選び、ローワーノブ(または<を押ししてキャンセルします)を再び押しします。

ブロックを移動する

1. まだこのモードに入っていない場合は、<VIEWを押してEdit画面を選択してください。
2. アッパーノブを回してブロック(InputとOutput以外)を選択し、次にACTIONを押しします。

そのブロックがピックアップされると、アクションパネルが表示されます。



3. アッパーノブを回してブロックを移動します。

4. ACTIONを再び押しして(または<)アクションパネルを閉じます。

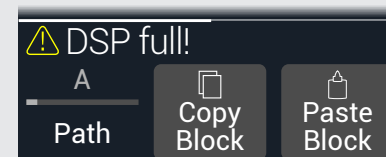
注意: 1つのブロックをパラレルパスAとBの間に移動するとき、ACTIONを押ししてからノブ1を使用します。["シリアルvsパラレルルーティング"](#)参照

ブロックのコピー/ペースト

ブロックはコピーが可能であり、他のブロックの位置や全く異なるメモリーの中にもペーストすることができます。

1. Editビュー画面から、コピーしたいブロックを選択し、ACTIONを押しします。
2. ノブ2 (Copy Block)を押しします。
3. ブロックをペーストしたい位置(異なるメモリーの中でも可能です)を選び、ACTIONを押しします。
4. ノブ3 (Paste Block)を押しします。

注意: Input、Output、Split、MixerとLooperブロックは可能な位置であればコピー、ペーストを実行できます。例えば、ルーパーをSplitブロックの位置へペーストを試みると、ノブ2 (Paste Block)はグレイ表示になります。加えて、実行先となるメモリーがコピーされたブロックを扱う事ができない場合、ヘッダーに「DSP full!」と瞬時表示されます。["ダイナミックDSP"](#)参照



ブロックをクリアする

1. Edit画面から、クリアしたいブロックを選択し、ACTIONを押しします。
2. PAGE>を押してからノブ1 (Clear Block)を押しします。

全てのブロックをクリアする

全てのブロックをクリアすることにより、全ての処理ブロックが外され、そのシグナルフローはシリアルにリセットされます。Input と Output ブロックには何の影響もありません。

1. ACTIONを押します。
2. PAGE▷を押してからノブ2 (Clear All Blocks)を押します。

以下のダイアログが表示されます：



3. ノブ3 (OK)を押します。

ヒント： 編集を終えた後、変更内容を保管するために、別のメモリーへ切り替える前に必ず保存してください(次のセクション参照)。メモリーへの変更を行うと、セーブ前のメモリー内の全ての編集した設定は消失します。

ブロックをフェイバリットに加える

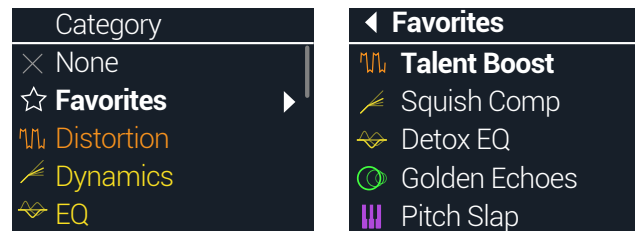
アンプまたはエフェクト・ブロックを好きなようにダイアルで調節した後、「Favorite」としてその設定を保存できるため、素早くそのブロックを他のトーンに追加して、保存したパラメータ設定およびカスタマイズしたバイパス割り当てと共に完成させることができます(既存のコントローラーとスナップショットの割り当てを除く)。

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

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

1. エディットビュー画面から、気に入ったアンプまたはエフェクトの1つを選択し、フットスイッチおよびコントローラーの割り当ての有無に関わらず、好きなように調整してみてください。

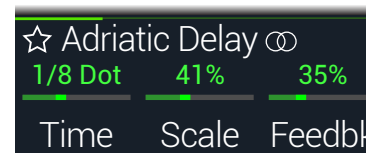
2. ACTIONを押し、PAGE▷を2回押してからノブ1 (Add to Favorites)を押します。Favoritesリストが表示されます。



3. 既存のフェイバリットを置き換えたい場合は、ローノブを回して置き換えたいフェイバリットを選択し、ノブ2 (Replace Favorite)を押します。*

新しくフェイバリットを加えたいときは、ローノブを回してそのフェイバリットを追加したい箇所を選択し、ノブ3 (Add New Favorite)を押します。

追加してエディット画面に戻ると、そのモデルと保存された設定がインスペクター内に表示され、左側にお気に入りアイコンが以前のカテゴリーアイコンに置き換わって表示されます。



4. オプション： EDIT画面から下のつまみを押して、モデルリストのFavoritesカテゴリーを選択し、Favoritesを選択し、ACTIONを押してFavoritesを管理します。
 - 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
 - 選択したフェイバリットの位置を上または下に並び替えたいときはReorder Favoriteを選びます。
 - 選択したフェイバリットの名称を変更したいときはRename Favoriteを押します

フェイバリットを使うには サウンド内で空のブロックを選択し、ローノブを時計回りに回します。お気に入りの各アンプおよびエフェクトが、モデルリストを開けなくても即時に表示されます。

注記： 既にサウンド内で使用している既存のFavoriteを置き換えて上書きしても、そのサウンドは変更されないまま残ります。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、プリセットを「アップデート」したいという場合は、そのプリセットを含む既存のFavoriteブロックを選択し、ローノブを回して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ファイルとしてフェイバリット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デバイスおよびのHelix Nativeオーナーと共有することも可能です! HX EditにはFavoritesライブラリーを簡単に管理できるように、いくつか機能が用意されています。

モデルのデフォルト設定を保存する

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

1. モデルを選択し、好きなように調整します。

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

2. ACTIONを押し、PAGE▷を2回押してからノブ3 (User Default)を押します。

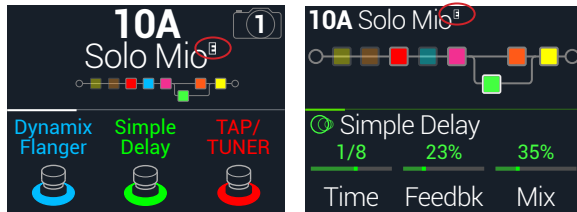
これで現在のパラメーター設定の全てが、次回使用する際のデフォルトとして保存されました。(そのモデルを含む既存のサウンドはこれに影響を受けることはありません。)



注記: モデルを工場出荷時の初期設定に戻したいときは、ACTIONを押し、PAGE▷を2回押してからノブ2 (Factory Default)を押します。現在のプリセット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よ。

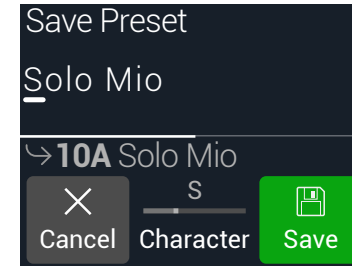
サウンドを保存する/名称を決める

読み込み後にメモリーが編集されると、プレビューおよびエディットビュー画面の両方で、右側に小さな「E」インジケータが表示されます。現在の編集内容を全て保持したい場合は、必ず以下の手順でサウンドを保存してください。



ショートカット: 現在のメモリーに加えた変更を素早く保存するときは、△とACTIONを同時に2回押します。「早めのセーブ常にセーブ」のおまじないを忘れず!

1. △とACTIONを同時に押してSave Preset 画面を開きます:



アップーノブを回してカーソルを左右に移動させます。

選択した文字を変更するときは2 (Character)ノブを回します。

PAGE▷を先に押してからノブ1 (Delete)を押し、選択した文字を消去し、以下全ての文字を左へシフトさせます。

スペースを挿入して以下の全ての文字を右へシフトさせる場合は、PAGE▷を押してからノブ2 (Insert)を押します。



ショートカット: ノブ2 (Character)を押すと、「A」、「a」、「0」と [space]を一巡します。

2. ローノブを回して上書きしたいメモリーの位置を選びます。

126種類のメモリーは、全てが上書き可能です。

3. ノブ3 (Save)を押します。

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、HX Stompのサウンド、IR、フェイバリット、カスタムモデル・デフォルトおよびグローバル設定の完全なバックアップを作成しておくことを強くお勧めします。幸いにも、無償のLine 6 HX Editアプリでいつでも完全なバックアップの作成と復元ができます (line6.com/softwareで入手可能です)。内蔵のBackup&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。

シリアルvsパラレルルーティング

ギタートーンの多くが、シリアル(シングル、ステレオパス)シグナルフローでは適量を超えています。例えば、以下のプリセットには、Pitch/Synthブロック(バイオレット) > Ampブロック(レッド) > IRブロック(ピンク) > Modulationブロック(ブルー) > Delayブロック(グリーン) > Reverbブロック(ダークオレンジ)が含まれています。



より洗練されたトーンを目指して、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つのパスを合わせられます。

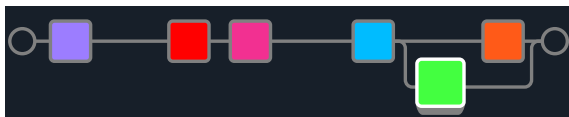
パラレルルーティングの利点:

- 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はリバーブが掛かります。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、リバーブのテイ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ることはありません。結果的によりクリーンで明確な音が生み出されることになります。
- エフェクトブロックに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が処理されずに通過し、その後にエフェクト信号と合わせることができます。クリーンな信号とディストーションをかけたベース信号を合わせる場合、これは特に効果的です。
- 1つのAmp+Cabブロックの代わりに、スタンドアローンのAmpブロックを2つのパラレルCabブロックまたはインパルス・レスポンス(両方または1つずつ)を実行できます。
- ステレオリグでMixerブロックを使用することにより、各パスで自在に左右スピーカーやアンプ間をパンさせることができます。極端に左右にパンさせた異なるディレイやリバーブモデルは特に大音量になります。



ヒント: パラレルルーティングの場合、両方のパス AとBはステレオパスとなり、それぞれにモノやステレオ処理ブロックが利用して好きなだけパンさせることができます。21ページ、「ブロックの順序とステレオイメージング」参照。

- Edit画面から、アッパーノブを回して処理ブロックを選び、ACTIONを押してピックアップします。
- ノブ1(Path)を回して「B」を選択します。
Delayブロックが新しく作ったパラレルパスBへ移動します。



上記のイラストでは:

ギターの信号は、Pitch、Amp、IR、Modulationブロックに入り、パスA(上)とパスB(下)に分かれます。

ステレオパス A (上) は濃い橙のReverbブロックへ送られ、ステレオパス B (下) は緑のDelayブロックへ送られます。

ステレオパスAとBは1つに合わせられて出力へ送られます。

- もう一度ACTIONを押してDelayブロックをドロップします。

パスBを外す場合は、パスB(下)に置いた全てのブロックをパスA(上)へ戻します。

パスBの出力を設定する

パラレルパスBを全く別の出力セットへ送信したいという状況もあるかもしれません。

- Edit画面から、アッパーノブを回して2つのパスを合流させ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:



- ACTIONを押してからノブ1(Path)を回して「B」を選択します。

MixerがパスBへ移動し、新しくOutputブロックが作成されます。この場合、パスAはHX StompメインL/R出力から送信され、パスBはそのステレオSEND L/R出力から送信されます。



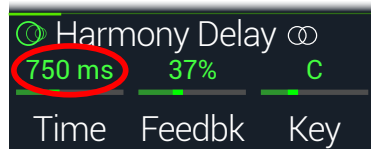
- もう一度ACTIONを押してMixerブロックをドロップします。

TAP Tempo

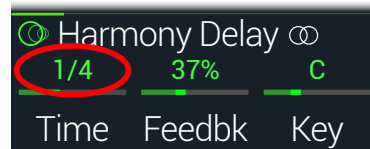
Stompまたは Scrollフットスイッチモードのどちらかに入り、フットスイッチ3 (TAP/TUNER)を繰り返し押し続けてBPM (ビート/分)のテンポを設定します。

例えばTimeとSpeedといった特定のDelayとModulationパラメーターは固定の数値(msやHz)または音価(四分音符、付点8分音符等)で表す事ができます。音符で設定する場合、パラメータはTap Tempoまたは送信されるMIDIクロックに従います。パラメータノブを押してms(またはHz)と音価を切り替えます。

マニュアルタイム/スピード



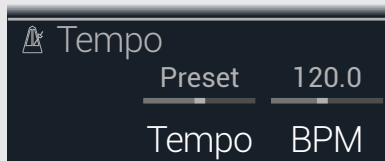
TAP/MIDI クロック・テンポ



注記: 複数の速いタップでの入力が正しく認識されるようにするため、HX Stomp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。

現在のテンポは"Global Settings > MIDI/Tempo"から設定することもできます。

ショートカット: StompまたはScrollモードから、フットスイッチ3 (TAP/TUNER)をタッチしてTempoパラメーターを瞬時表示させます。



ノブ	パラメーター	詳細
2	Tempo	テンポを保存し、各スナップショットと共にリコールさせる、各メモリーと共にリコールさせる、または全てのメモリーとスナップショット全体に付加させるかどうかを選択します。
3	BPM	このビート/分値は、ノブ2 (Tempo)の設定によって、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 Stompには、Fine (以下に示す)、CoarseおよびStrobeの3種類チューナーが搭載され、Tuner設定のノブ3で選択することができます。下記の表を参照してください。

- まだこのモードに入っていない場合は、VIEWを押してPlay画面を選択してください。
- ◀PAGEまたはPAGE▶を押して StompモードあるいはScrollモードのどちらかを選びます。
フットスイッチ3がTAP/TUNERとして表示されます。
- フットスイッチ3 (TAP/TUNER)をTuner画面が表示されるまで長押しします：



- ギターで個々の弦を鳴らします。
色付けされたボックスが中央より左に位置している場合は弦がフラットです。色付けされたボックスが中央より右に位置している場合は弦がシャープです。正しいチューニングの位置にボックスが近づいたら、次は第2のより小さいボックスを使ってより正確なチューニングを行います。両方の矢印が点灯していれば、弦のチューニングは完璧です。
- 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: お気に入りのペダルチューナーをHX Stomp内蔵のチューナーの代わりに使用したい場合は、HX StompのSEND出力をお手持ちのチューナーの入力に接続し、ノブ1 (Output)を回して「Send L/R」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 Stompが信号を自動的にあなたのチューナーへレポートさせることができます。

ショートカット: また、ACTION + PAGE▶を使ってチューナーにアクセスすることもできます。

Tunerセッティング

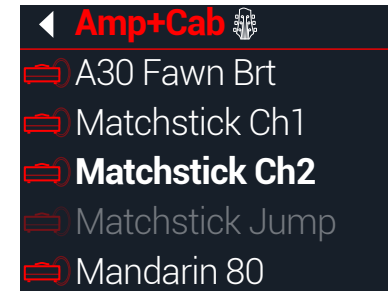
ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Output	Tuner画面を起動させている状態で、有効な出力を決定します。チューニングを行う間、音を出したくない場合は、「Mute」を選択してください。通常は、「Main L/R」を選択しておきます。
	2	Refrnc	標準の440Hz以外のリファレンスへチューニングを合わせたい場合は、425から455Hzの範囲内を選択してください。
	3	Type	3つのチューナータイプから選択します：Fine（カラーの変わる、ファインチューニングバー付き針式、初期設定）、Coarse（カラーの変わる針式チューナー、ファインチューニングバー無し）またはStrobe。チューナーは5弦ベースに対応し、21.83Hz（low F）まで正確にチューニングします。
2	1	Offsets	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	String 6 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聞こえます。弦6は低いE、弦1が高いEです。ページ1のノブ3（Offsets）をオンにしない限り、チューニングオフセットは作動しません。
	3	String 5 Offset	
3	1	String 4 Offset	
	2	String 3 Offset	
4	3	String 2 Offset	
	1	String 1 Offset	

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ーと同様に、HX StompエンジンはDSP（デジタル信号処理）をベースとしています。他よりも数倍大きい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つのアンプ、1つのリバーブ、1つのディレイ、というように制限を設けたプロセッサーもあります。HX Stompでならば、8個のディストーションを連続でかけるなんて無理、なんて野暮な事は言いません。あるいは2つのアンプブロックを2つのIRへ？ それとも大きな渦に巻き込まれるような雰囲気ステレオで作り出すために、2つのパラレル・モジュレーションを2つのパラレル・ディレイに入れ、更に2つのパラレル・リバーブに入れて見たい？ 我々は、たとえDSPが枯渇する結果になろうとも、あなたのトーンに何でも好きだけ組み立てあげることが大切だと感じています。

現在のメモリーに加えられるモデルを確認したいときは、Edit画面からローノブを押してモデルリストを開いてください。

グレイ表示されたアイテムは対応できないため、スキップされます。“ブロックの選択/パラメーターの調節”参照。



DSPを最適化するヒント

- 一部のブロックタイプは、他のブロックタイプよりもはるかに多くのDSPを使用します。アンプ、IR、Reverbおよびポリフォニックピッチシフトを利用する（Delay - Poly Sustain、Modulation - Poly Detuneおよび Pitch - Poly Pitch、Poly Wham、Poly Capo、12-String）モデル等が例です
- 2つのAmp+Cabブロックまたは2つの個別のアンプとキャブで構成する1つのパラレルパスの代わりに、1つのAmpブロックを1つのCab > Dualブロックを従わせて加えてみてください（2つの異なるキャブをミックスすることで相当な数のバリエーションを提供してくれます）。
- 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。同様に、CabブロックのDualバージョンは1つのSingleバージョンと比べ、ほぼ2倍のDualを使用します。
- 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。
- Legacyサブカテゴリーの中のエフェクトモデルは一般的に、常にとは言えませんが、MonoとStereoのサブカテゴリーのエフェクトモデルよりも少ないDSPを使用します。
- 1つのブロック内のパラメーターを即時に調整する際は、2台の同じアンプやエフェクトブロック（異なる設定と共に）を切り替える代わりに、コントローラーまたはスナップショットを使用してください。単にアンプモデルのトーン・スタック・ノブで調節するだけで、驚く程異なるトーンが得られることに驚かれるでしょう。

ブロックの順序とステレオイメージング

HX Stompのシグナルパスはステレオで、2つのオーディオチャンネルを持っています。ステレオの入力ソース（例えば分離した左右の信号が HX Stompの左右の入力端子に送られる場合）がデバイスに供給されると、ソースとなるオーディオはパス内で使用されるステレオブロックの場所を問わず、直接ステレオ内で個別に処理されます。パ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てモノとしてブロックから送られます。

HX Stompのエフェクトモデルのほぼ全てにモノとステレオバージョンがあります。インスペクター内のモデルの名称の後にステレオブロックが∞を表示します。ステレオイメージング、あるいはあなたのトーンがステレオスピーカーやヘッドフォンからどれくらいの幅で出現させるか、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 Distortion、Dynamics & Pitch/Synthエフェクトはモノです。
- Legacy Modulation & Delay エフェクトにはモノもあれば、ステレオもあり、そしていくつかはモノ・イン/ステレオ・アウトと混在しています。エフェクトのMixパラメーターを調節することで供給するステレオイメージを絞り込むことができます。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 Filter と Reverbエフェクトはモノです。



ヒント: 1つのアンプや他のモノ再生システムを使用している場合でも、ステレオエフェクトがモノのカウンターパートよりも「フル」に聞こえる場合があります。これが特に顕著なのがステレオリバースを使用しているときです。

ブロック

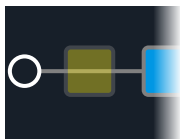
Inputブロック

Inputブロックには専用のノイズゲートが備えられています。ThresholdとDecayパラメーターはノブ1 (Gate)をオンにしない限り、グレイアウトで表示されます。

ほぼ常時InputブロックをINPUT MAIN L/MONOとRIGHT入力から供給させたいのはわかりません。とは言え、代わりにRETURN L/MONOとRIGHT入力をシグナルフローに入れる、あるいはUSB In 5/6へリアンプの目的で供給することもできるのです。

Edit画面からアップナーノブを回してInputブロックを選択し、次にローナーノブを回して入力を変更します。

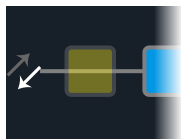
INPUT MAIN L/R



Main L/R

L/MONOとRIGHT入力は両方とも同時に有効化されます。通常は、Input Main「L/R」を選択しておきます。

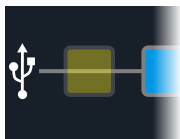
INPUT RETURN L/R



Return L/R

RETURN L/MONO/RIGHTは、キーボード、ドラムマシン、またはその他のモデラーのサウンド処理を行うステレオ入力ブロックとして動作させることができます。メモリー内にRETURNまたはFX Loop処理ブロックが存在する場合、利用したRETURN入力を選択することはできません。“Send/Return”参照

INPUT USB 5/6



USB 5/6

USB入力5/6は、MacやWindows DAWソフトウェアでトラックを処理する際に使用できます。“USB オーディオ”参照

注意: HX Stompにはまた、USB 1/2と3/4から入力信号を受信しますが、コンピュータ(またはiPadデバイス)からのオーディオのモニター専用となり、全ての処理ブロックはバイパスされます。USB 1/2または3/4は、入力ブロックソースとして使用することはできません。

ヒント: Inputブロックには信号の存在/クリッピングを示す内蔵インジケータが含まれていません。23ページを参照してください。

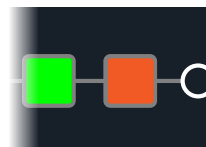
Inputセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Gate	入力ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。
	2	Thresh[old]	入力レベルをノイズゲートが信号で動作するレベルで設定します。ギターが突然カットされるようであれば、スレッシュホールドを回して上げてください。
	3	Decay	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	In-Z	HX Stompには、インピーダンス回路がメインL/R入力に備わっているため、エフェクトペダルやアンプの代わりに、ギターのピックアップでトーンと感触に影響を与えることができます。設定値を低くすることで、高周波の減衰、より低いゲインと全体により柔らかい雰囲気を得られます。高めの設定値では周波数レスポンスがフルに実現され、より高いゲインと全体的によりタイトな感触が得られます。「Auto」オプションを使用することで、インピーダンスにシグナルパス内の最初のブロックのインピーダンスを反映できます。“Global Settings > Preferences”内のAuto Impedanceオプションも参照してください。

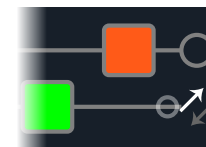
Outputブロック

ほとんどのサウンドには1つのOutput Main L/Rブロックがあり、ステレオスピーカー間の全体のレベルとバランスを調節するためにこれを使用します。1つのパラレルパスの構成が存在する場合、MixerブロックをパスBへルートさせると、パスB信号をステレオSEND出力からルートさせるための第2のOutputブロックが表示されます。“パスBの出力を設定する”参照。

OUTPUT MAIN L/R



OUTPUT MAIN L/R+SEND L/R



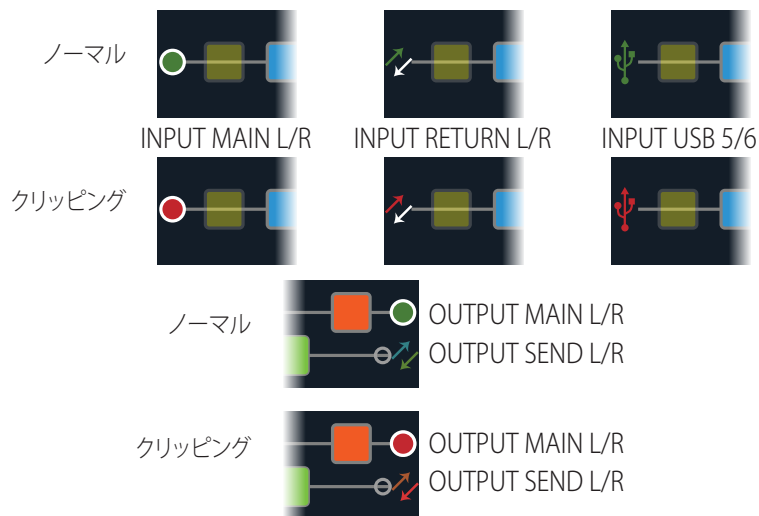
Outputセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Pan	左右の出力のバランスを設定します。L/MONO出力だけで使用している場合は、これをCenterにしておきます。
2	Level	メモリー全ての全体のレベルを設定します。
3	Type (Send only)	SEND L/R出力(MixerブロックをパスBへルートさせた際に表示)をモノまたはステレオにするかを決定します。

ヒント: Outputブロックには信号の存在/クリッピングを示す内蔵のインジケータが含まれています。次のセクションを参照してください。

シグナルの存在とクリップインジケータ

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



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



エフェクト

HX Stompには、Line 6の名高いHelixギタープロセッサの全てのエフェクトが搭載されています。これらのエフェクトはモデルリスト内のMonoとStereoのサブカテゴリーの中で見つけることができます。さらに、HX StompにはクラシックなLine 6 DL4™、DM4™、MM4™およびFM4™ストンプボックスに加え、M13®、M9®およびM5®プロセッサから厳選されたエフェクトが搭載されています。これらはLegacyのサブカテゴリーの中で見つけることができます。



エディットビューから、アッパーノブを回して目的のブロックを選び、次にローノブを回してそのモデルを変更します。またはローノブを押してModelメニューに入ります。

ヒント: モデルメニューの最初に表示されるFavoritesカテゴリーは、最初は空です。好みのモデルをそこに追加してください。16ページ参照。

Distortionモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Kinky Boost	モノ、ステレオ	Xotic® EP Booster
Deranged Master	モノ、ステレオ	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	モノ、ステレオ	Klon® Centaur
Teemah!	モノ、ステレオ	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	モノ、ステレオ	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	モノ、ステレオ	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	モノ、ステレオ	Way Huge® Red Llama (モディファイド)
Compulsive Drive	モノ、ステレオ	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	モノ、ステレオ	Hermida Zendrive
Horizon Drive	モノ、ステレオ	Horizon Precision Drive
Valve Driver	モノ、ステレオ	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	モノ、ステレオ	DOD® OD-250
Scream 808	モノ、ステレオ	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	モノ、ステレオ	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	モノ、ステレオ	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	モノ、ステレオ	BOSS® DS-1 Distortion (日本製)
Deez One Mod	モノ、ステレオ	BOSS® DS-1 Distortion (Keeleyモディファイド)

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Distortionモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
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®
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender

Distortionモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
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	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

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

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

Modulationモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
122 Rotary	ステレオ	Leslie® 122
145 Rotary	ステレオ	Leslie® 145
Double Take	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Poly Detune †	モノ	Line 6オリジナル
AM Ring Mod	モノ、ステレオ	Line 6オリジナル
Pitch Ring Mod	ステレオ	Line 6オリジナル
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6オリジナル
Panner	Legacy	Line 6オリジナル
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (スクリプト・ロゴ・バージョン)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6オリジナル
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	Legacy	MXR® Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS® VB-2
Dimension	Legacy	Roland® Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS® CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR® Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR® Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6オリジナル
Ring Modulator	Legacy	Line 6オリジナル
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

† Poly Detuneモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのDSP/パワーを消費し、プリセットの使用可能なDSPの半分を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*
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

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

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

† 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、プリセットの使用可能なDSPの半分を占有する可能性があります!

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

Filterモデル

モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Oberheim® 電圧制御 S&H フィルター
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (アップポジション)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (ダウンポジション)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Line 6オリジナル
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6オリジナル

Wahモデル

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

Volume/Panモデル

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

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

†ここで示すPitch/Synthモデルはポリフォニック・ピッチシフトを利用するため、非常に多くのDSP/パワーを消費し、プリセットの使用可能なDSPの半分を占有する可能性があります！

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

一般的なエフェクトのセッティング

パラメーター	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/秒で供給します。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。 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。
Scale	マルチプルタップを持つDelayモデルには各タップに1つのScaleパラメーターがあり、それがメインのTime値に応じたタイムに調整します。例えば、Timeパラメーターが500msに設定されている場合、T1 Scaleを「50%」に設定すると、そのタップは250msになります。そこで、Timeパラメーターを調節すればタップ全てのタイミングが合わせて調節されます。
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	リバーブエフェクトのサステインの長さを設定します。
Predly	リバーブエフェクトの効果を利かせる前のプリディレイを決定します。
Spread	Spreadはステレオディレイ・エフェクトの中で少し異なる存在です。ほぼ全てのディレイに、どのくらい広くリピートを左右にバウンスさせるかを調節します。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。

パラメーター	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のいくつかは、ハイゲイン・ディストーションブロック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、パス全体にエフェクトがかかることでドライシグナルは聴こえなくなります。
Level	エフェクトブロックの出力全体を調節します。複数のブロックでこのパラメータを高く上げすぎると、デジタルクリッピングが生じるため、注意してください。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、ディレイリピートやリバーブディレ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、ディレイリピートやリバーブディレイは継続して自然に減衰します。

Amp+Cab

Amp+Cabブロックは1つの Ampモデルを選ぶと、マッチするモデルが自動的にロードされるため、とても便利です。使用可能な処理ブロック8個のうち、使用するのは1つだけです。



Amp+Cabブロックの中のアンプモデルを変更するときは、アンプアイコンが明るい赤で表示されるまで <PAGE> を押し、次にローノブを回します。キャブモデルを変更するときは、キャブアイコンが明るくなるまでPAGE> ノブを押し、次にローノブを回します。

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender® Bassman® (ノーマルチャンネル)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (明るいチャンネル)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (ノーマルチャンネル)
Fullerton Brt	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (明るいチャンネル)
Fullerton Jump	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (ジャンプ)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico® LaGrange (ノーマルチャンネル)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico® LaGrange (明るいチャンネル)
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico® LaGrange (ジャンプ)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Princess	Guitar	Fender® Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (ノーマルチャンネル)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (ビブラートチャンネル)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (ノーマルチャンネル)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (ビブラートチャンネル)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Divided Duo	Guitar	÷ 13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox® AC-15
Essex A30	Guitar	Vox® AC-30 トップブースト
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (ノーマルチャンネル)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (明るいチャンネル)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (チャンネル1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless® DC30 (チャンネル2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless® DC30 (ジャンプ)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (ノーマルチャンネル)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (明るいチャンネル)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall® JTM-50 (ノーマルチャンネル)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall® JTM-50 (明るいチャンネル)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-50 (ジャンプ)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (ノーマルチャンネル)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (明るいチャンネル)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (ジャンプ)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (ノーマルチャンネル)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (明るいチャンネル)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (クリーンチャンネル)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBEチャンネル)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (クリーンチャンネル)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (ドライブチャンネル)

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (Iチャンネル)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (IIチャンネル)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (リードチャンネル)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (クリーンチャンネル)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (リードチャンネル)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (クリーンチャンネル)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (クランチチャンネル)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (オーバードライブチャンネル)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (紫/ゲインチャンネル3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv® Generator 120 (赤/ハイゲインチャンネル4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (メガチャンネル)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (リードチャンネル)
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Doom	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Epic	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6オリジナル
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (ノーマルチャンネル)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg® SVT® (明るいチャンネル)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg® SVT®-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie® M9 Carbine

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (1チャンネル)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (2チャンネル)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (ジャンプ済み)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 マイクプリアンプ

以下のページに記載されているトーンスタックとより詳細なアンプパラメーターは、選択したアンプモデルによって異なります。

一般的なアンプセッティング

パラメーター	詳細
Master	全体のアンプ出力レベルだけでなく、パワーアンプのディストーションも調節します。このパラメーターは全ての他のパワーアンプパラメーターと相互作用し、Masterを低く設定すると、他のコントロールのエフェクトもより減少します。
Sag	より低い Sag値はテンポの速いメタルパフォーマンスに合った「硬め」のレスポンスを提供し、より高い値での設定は、ブルースとクラシックロックのリフにより多くのタッチダイナミクス&サステインを与えます。
Hum	ヒーターハムとACリプルとトーンとが相互に作用する量をコントロールします。設定が高いと、不気味な雰囲気になります。
Bias	パワーチューブのバイアスを変更します。より低い値では「より冷たい」クラスAB/バイアスが得られます。最大に設定すると、アンプはクラスAで動作します。
Bias X	最大まで上げたときの、パワーアンプチューブのボイスの動作を決定します。より固い感じにしたいときは低く設定します。チューブ圧縮をさらに強めたいときは高く設定します。このパラメーターはDriveとMasterの設定に大きく反応します。

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Amp

Ampブロックはマッチするキャブモデルが含まれていない点を除き、Amp+Cabブロックと全く同じです。



Preamp

さらに我々は、アンプのプリアンプ段階のトーンを提供する、各AmpモデルのPreampバージョンの完全なセットも含めておきました。HX Stompペダルをお気に入りのアンプのパワーアンプセクションへ供給する際に使用することをお勧めします。そして、Preamp > Micカテゴリーの中にはスタジオマイク・プリアンプが用意されています。



PreampブロックはフルのAmpブロックよりもDSPの使用量は少なくすみます。

Cab

CabブロックにはSingleとDualの2つのサブカテゴリーがあります。Dualキャブにはステレオ出力があり、各キャブは左右最端までパンします。驚く事ではありませんが、DualキャブはSingleキャブよりも2倍のDSPを要します。



Cab > Dualブロックの 最初 のキャブモデルを変更するときは、左 のキャブアイコンが明るい赤で表示されるまで<PAGE>を押し、次にローノブを回します。2 番目 のキャブを変更するときは、右 のキャブアイコンが明るい赤で表示されるまでPAGE>を押し、次にローノブを回します。

Cabモデル

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

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Cabモデル		
モデル	サブカテゴリー	ベースにしています*
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie® 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL® XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn® Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg® B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn® Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic® 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie® 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

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

Cabセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Mic	16種類のマイクモデルの中から1つを選択します。
	2	Distanc	マイクとスピーカーグリル間の距離(2.5~30cm)を設定します。
	3	Low Cut	キャブ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。
1	High Cut		
2	2	Reflec	「アーリーレフレクション」の量を設定します。値を高くすることで、反響の大きいルームサウンドがアンプのトーンにかかります。
	3	Level	キャブの出力レベル全体を調節します。

インパルス・レスポンス (IR)

インパルス・レスポンスは測定した特定のオーディオシステムの音の出力を関数で表したものです。(HX Stompに関しては、アコースティックギターボディの音響やスピーカーキャビネットとマイクの組み合わせを指します。) HX Stompは一度に最大128のカスタム、あるいは他社のIRを読み込んで保存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プリセットおよびIRバンドルを確認してみてください。

IRフォーマット

全てのHelix/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。

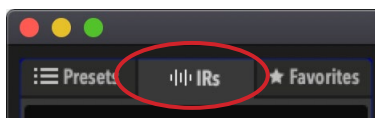
- **Helix Impulse Response (.hir)** - これはLine 6独自のIRファイル形式です。Line 6 Marketplaceを通じて購入した全てのIRは、このファイルタイプです。[5ページ](#)、「[Marketplace](#)」を参照してください。
- **WAV (.wav)** - 通常、ほとんどのIRプロデューサーおよびベンダーは .wav形式のIRを提供しています。ビット数や長さ、サンプリング周波数に関係なく、モノラルまたはステレオの.wavファイルIRをインポートすることが可能です。インポートの際、IR.wavファイルは自動的にHX Stomp用の48kHzサンプルレート、32ビット、モノラル、2048サンプル長に変換されます。HX Editアプリのプリファレンスを使用してステレオWAVIRをインポートする際の動作を好みの通りに設定することができます(ファイルの左または右チャンネルデータをインポートするか、あるいは両方のミックスをインポートするか選択できます)。

*38ページ、「米国における登録商標」参照 本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupとLine 6のどちらとも関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

HX StompにIRをロードする

インパルス・レスポンス・ファイルをHX Stomp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 StompをUSBでコンピュータと接続し、HX Editアプリを開きます。
2. IRのタブをクリックします。



3. デスクトップまたはファインダーウィンドウから、1つまたは複数のIRファイルをHX EditアプリケーションのIRリストの中へ直接ドラッグします。(またはHX EditのIR-Importコマンドを使用します。)

HX Editアプリケーションは、HX StompハードウェアのIRリストを自動的に更新します。HX Stompは最大128のIRを一度に読み込んで保存することができます。

IRブロックにIRをロードする

HX Stompの中にIRファイルをインポートしたら(前のセクションを参照)、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。IRブロックの前には、(Amp+Cabタイプのブロックではなく) Ampブロックを使用することをお勧めします。

1. アッパーノブを回して、シグナルパスのAmpブロックの右側にある空のブロックの位置を選択します。
2. ロワーノブを押してから回し、インパルス・レスポンスのカテゴリを選択します。
3. ロワーノブを押してMonoを選択し、再び押して1024-sample IRを選択します。

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

4. 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IRファイルを使用します。

ページ1~2の追加のノブを使用して、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。

注記: オプションとして、スナップショットの割り当てをIR Selectパラメータで作成することができます。ノブ1を押して回し、スナップショットの割り当てを作成します(39ページ参照)。これにより、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	パラメーター	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。1つの位置にIRが含まれている場合、その名称がインスペクターヘッダーに表示されます。
	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信号とIRブロック内を通過したドライビン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IRがかかることでドライビングナルは聴こえなくなります。
	2	Level	IRブロックの出力全体を調節します。

IRファイル・リファレンス

インポートしたIR(.wavまたは.hir)ファイルが含まれているIRインデックス・スロットを使用するようにIRブロックを構成し、そのサウンドを保存すると、メモリー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(16ページを参照)、またはそのIRブロックの現在の設定をユーザー・モデル・デフォルト(17ページを参照)として設定した場合も、IRブロックは特定のIRファイルへのリファレンスをIRライブラリー内に作成します。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 Model Default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、インテリジェントに元々関連付けられていたIRファイルをリファレンスとします。これにより、友人とサウンドを簡単に共有することができます。デバイスのIRライブラリー内のどのスロットの中にも同じIRファイルを挿入することができ、HX Stompがそれを見つけることができます。IRの使用についての詳細はHX Editパイロットガイドを参照してください。

Send/Return

各センドとリターンは個々に使用することもできますが、(モノまたはステレオの)エフェクトループとして一緒に使用することもできます。



エフェクトループでお気に入りの外部ストンプボックス (あるいはラックエフェクト) をサウンドのどの位置にでも自在に差し込むことが出来るようになります。

注意: 各SendとReturnのペアはインストルメント(ストンプボックスに差し込むため) またはライン・レベルのオペレーション用に設定可能です。“[Global Settings > Ins/Outs](#)”参照。Send/Returnブロックは、レベルを管理するためのクリップ・インジケータを提供します。[23ページ](#)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 Thru	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、リターン信号に対するドライ信号をブレンドします。0%に設定しておけば、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、信号全体にReturnから供給されてドライ信号は聴こえなくなります。

FX Loopセッティング

ページ	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	Return	Return 端子で受信したレベルを調節します。
1	3	Mix	FX Loopブロック内を通過した、FX Loop信号と、対するドライ信号をブレンドします。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てドライ信号は聴こえません。 [*] これは、つまり現在SendとReturn端子に外部ギアが何も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、出力信号はなにも聞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。

Looper

HX Stompには 2 つのルーパータイプが用意されています: 1 Switch LooperとShuffling Looperです。



LooperはStompモードで、1 つのフットスイッチにそれが割り当てられているときのみ作動します。フットスイッチへのブロックの割り当て方は “[Bypass Assign](#)”を参照してください。Looper機能はMIDI経由でアクセスすることもできます“[MIDI CC](#)”参照。

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
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
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! ループ中にプリセットを変更することもできますが、選択したプリセットに同じタイプのルーパーブロックが含まれていない限り、ループの再生は停止します (同じ1 SwitchまたはShuffling Looperタイプおよび同じモノラルまたはステレオタイプ)。

1 Switch Looperを使用する

- 1-Switch Looperブロックをサウンドへ加え、それをStompモードでフットスイッチへ割り当てます。
「クイック・フットスイッチ・アサイン」参照
- 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。



ヒント: Command Center - HX Looperオプションを使用すると、ストップモード・フットスイッチをさらにカスタマイズして、簡単に1 Switch Looperの複数のルーパー機能をトリガーする動作に設定することができます。47ページ、「Command Center」を参照してください。

1 Switch Looperは外部MIDIを介してコントロールすることができます。61ページ、「MIDI」参照。

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	相対的にオーバーダビング中のループのレベルを設定します。例えば、Overdubレベルを90%に設定した場合、ループが繰り返されるたびにオーバーダブが毎回通り、そのボリュームが10%ずつ減少してより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	

Shuffling Looperを使用する

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

- Shuffling Looperブロックをサウンドに加え、ストップ・フットスイッチ・モードのフットスイッチに割り当てます。
42ページ、「クイック・フットスイッチ・アサイン」参照。
- 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。
- スイッチを押して録音を開始します。
LEDが赤色で点灯し、ループを録音していることを示します。
- 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。
- 再生中、以下のノブで調節します(またはエクスプレッション・ペダル等のコントローラーにそれらを割り当てます)。
 - Slices—ループを分割する際の断片(スライス)数を決定します。
 - 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/並び替えを決定します。
 - 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。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。

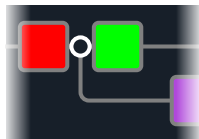
- **Drift**—スライスの再生後、スライスを変化させる挙動を決定します。
- **Playback**—ループ・シーケンスの再生レベルを設定します。
- **Low Cut and Hi Cut**—これらを調節して、ループ再生時に低周波数または高周波数を取り除きます。

ヒント: ループでピッチとリバーブ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が白色で点灯してループがメモリー内にあることを示します。
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。

Split

Splitブロックはパラレルパスを作成する都度表示されますが、視覚できるのは選択した時のみです：



HX Stompには4種類の異なるSplitブロックが含まれています：Y、A/B、CrossoverとDynamicです。

アップパーノブを回してSplitブロックを選択し、次にローノブを回して Splitタイプを変更します。

Split > Y設定

ノブ	パラメーター	詳細
1	Balnce 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	Balnce 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。

ヒント: いいですか、これはパワーユーザーむけです：もし、Split > Yブロックを一番左へ移動させ、そのBalnceAを「L100」に、BalnceBを「R100」へ設定すると、L/MONOとRIGHT入力を個別に処理することができます。さらに、Mixerブロックをパス B (Send L/R)へルートさせると、2つのインストルメントをそれぞれのモノ入力、ステレオ処理とステレオ出力で同時に処理することができます。

Split > A/Bセッティング

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。ノブを回してEven Splitに設定します。

Split > Crossoverセッティング

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

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

Mixer

Mixerブロックはパラレルパスを作成する都度表示されますが、視覚できるのは選択した時のみです：



Mixerセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	A Level	パスA(アップパー)の出力レベルを調節します。
	2	A Pan	パスAの左/右ステレオバランスを調節します。
	3	B Level	パスB(ロワー)の出力レベルを調節します。
2	1	B Pan	パスBの左/右ステレオバランスを調節します。
	2	B Polari	パス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。
	3	Level	Mixerブロックの出力全体を調節します。

米国における登録商標

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

5150 は ELVH Incの登録商標です。

Acoustic は GTRC Services, Incの登録商標です。

Aguilar は David Boonshoftの登録商標です。

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

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

Ashly は Ashly Audio, Incの登録商標です。

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

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

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

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

Carvinは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。

Dr. Z は Dr. Z Amps, Incの登録商標です。

EBS は EBS Holdingの登録商標です。

EchoRec は Nicholas Harrisの登録商標です。

Electro-Harmonix及びBig Muff PiはNew Sensor Corpの登録商標です。

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

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

Eventide は Eventide Incの登録商標です。

Fane はFane International Ltdの商標です。

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

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

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

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

Heil Sound は Heil Sound Ltdの登録商標です。

Hiwatt は Simon GilesとJustin Harrison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。

Lone Star は Randall C. Smithの登録商標です。

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

Matchless は Matchless, LLCの登録商標です。

MAXON は Nisshin Onpa Co., Ltdの登録商標です。

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

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

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

Mu-Tron は Henry Zajacの登録商標です。

Neumann は Georg Neumann GmbHの登録商標です。

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

Park は AMP RX LLCの登録商標です。

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

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

RevvはRevv Amplification Inc.の登録商標です。

RMC は Richard McClishの登録商標です。

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

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

Shure は Shure Incの登録商標です。

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

Supro は Absara Audio LLCの登録商標です。

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

Tech21はTech21 Licensing Ltd.の登録商標です。

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

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

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

Tycobrahe は Kurt Stierの登録商標です。

Vox は Vox R&D Limitedの登録商標です。

Way HugelはSaucy Inc.の登録商標です。

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

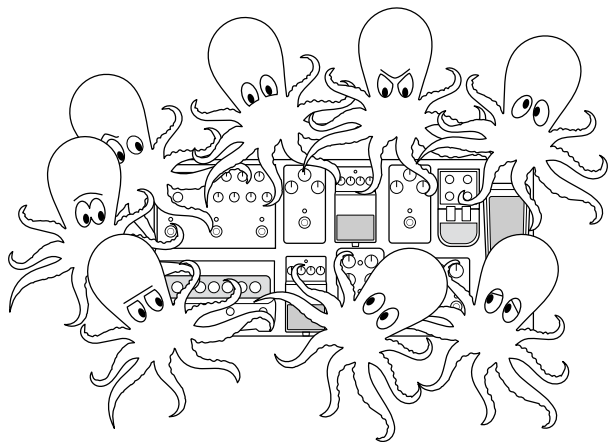
スナップショット

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



スナップショットとは

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、どれもがクネクネしていると。タップダンスでペダルを操作して、うっかり触手を踏みつける代わりに、「よし、お前ら、ここでバースだ…いけ!」とあなたが指示を出すと、タコ達は一齐に動きだします。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、最適な設定を作ろうとペダルのオンオフを切り替え、アンプやペダルのノブを調節します。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を微調整しはじめるのです。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(両方のエフェクトやアンプブロック2つが同じメモリー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ー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。タコ達はオン/オフ状態とメモリー毎の微調整の設定(例えば、バース、コーラス、間断なく続くノイズ等のための)を個別のグループとして3個記憶することができます。それが、HX Stompはメモリー毎に3つのスナップショットを持つということです。

HX Stomp内の3つのスナップショットそれぞれが、現在選択しているメモリー内の以下を含む特定のエレメントの状態を保持して呼び出します:

- **エフェクト・バイパス** - 全ての処理ブロックのバイパス(オン/オフ)状態。(1-Switch Looperのバイパス状態はスナップショットを通じて保存/呼び出されるわけではありません)
- **パラメーター・コントロール** - コントローラーに割り当てたパラメーターの値(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メッセージの状態(薄暗いまたは点灯)。“Command Center”参照。
- **テンポ** - “Global Settings > MIDI/Tempo” > Tempo Selectが「Per Snapshot」に設定されている際は、現在のシステムテンポ。(初期設定は「Per Preset」です。)

スナップショットは全て同じメモリーの中でどのように構成したかによって、同じトーンを3つのバリエーション、3つの全く異なるトーンやどのようなコンビネーションであっても動作させることができます。多くの場合、1つのメモリーのスナップショットは1曲に必要な様々なトーン全てに対応します。

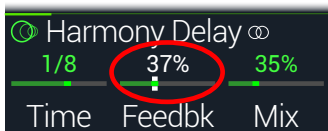
スナップショットを使う

1. Play画面から、Snapshotフットスイッチモードに切り替わるまでPAGEを押します:



2. 3つのスナップショットスイッチのいずれか1つを押して別のスナップショットを選択します。
3. 以下の操作を一回、または数回行なうことで、サウンドを調節します:
 - ストップ・モード・フットスイッチを押す、または“Edit画面”のアッパーノブを押して、1つまたは複数のエフェクトをオンまたはオフにします。スナップショットはブロックのオン/オフ状態を全て記憶します。この動作は変更することができます: “スナップショット・ブロック・バイパスのオン/オフ”参照。

- パラメーターを調節し、更に自動的にスナップショット毎に更新させたい場合は、ノブを押しながら回します。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します。パラメーターの値が白で表示され、この場合は、Snapshots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 コントローラーを含め)を外すことができます。値がカラー表示され、コントローラーは何も割り当てられていないことを示します。

注意: Snapshotsコントローラーを手動で割り当てることもできます。“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「Snapshot」を選択します。

4. 最初に手を付けたスナップショットに戻ります。

HX Stompは即座に、そしてシームレスに以前の状態に戻ります。

注意: “Global Settings > Preferences” > Snapshot Editsを「Discard」へ変更してある場合、別のスナップショットを選ぶ前にそのサウンドを保存する必要があります。そうしないと、編集した内容が消去されてしまいます!

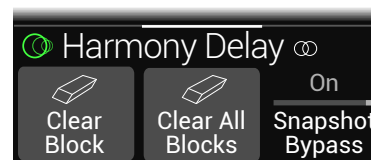
Snapshot Reselect

“Global Settings > Preferences” > Snapshot Reselect/パラメータは、Snapshotモード・フットスイッチの柔軟性をより高めます。例えば、スナップショット2(バース)で演奏している際、スナップショット3(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3フットスイッチを再び押すと、どうなるでしょう? Snapshot Reselectが初期設定の「Reload」に設定されている場合、通常通り、スナップショット3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3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3が交互に切り替わって読み込まれるのです。

スナップショット・ブロック・バイパスのオン/オフ

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。

- エディットビュー画面から、処理ブロックをシグナルフロー内で選択して、ACTIONを押します。
- PAGE ▾を一回押し、ノブ3 (Snapshot Bypass)を回してそのブロックの動作を設定します。



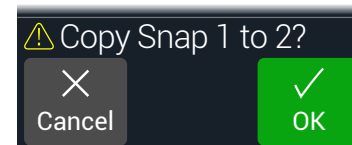
初期設定により、全てのブロックは「On」に設定されているため、スナップショットは自動的にそれらのバイパス状態をコントロールするようになっています。「Off」に変更すると、選択したブロックのバイパス状態のスナップショットのコントロールが無効になります。

スナップショットをコピー/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。

- 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に触れている間に、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:

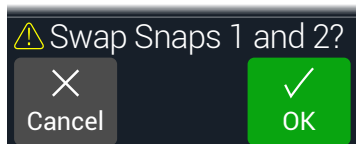


- ノブ3 (OK)を押します。

注記: フットスイッチの「タッチ」動作は、“Global Settings > Footswitches”のStomp Selectオプションを使用して無効にすることができます。

スナップショットを交換する

1. Snapshotモードから、取り替えたいスナップショットに対応する2つのフットスイッチに同時に触れて、以下のダイアログを表示させます：



2. ノブ3 (OK)を押します。

スナップショットを保存する

ⒺとACTIONを同時に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3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1 (ベース)で、例えば、ディレイブロックをオンに、モジュレーション・ブロックをオフに切り替え、ディストーションのDriveパラメーターを微調整する等、いくつかの変更を加えると仮定します。ここでスナップショット2 (コーラス)に切り替え、次に第2のベース用にスナップショット1へ戻るとしたら、HX Stompはこれらの変更を呼び出すべきか、あるいはスナップショットへ戻り、最後に保存された時のサウンドの状態に戻すべきか、どちらだと思いますか？ 正しい答えはありませんので、HX Stompはあなたに選択を委ねます。

1. <PAGEとPAGE>を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. PAGE>を押してから2 (Global Settings)ノブを押します。
3. アッパーノブを回してプリファレンスのサブメニューを選びます。
4. Snapshot Edits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)。
 - **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 が「Discardに設定されている状態で、現在選択しているスナップショットに加えた変更を保存させたい場合は、他のスナップショットを選択する前にⒺとACTIONボタンを同時に2回押します。

Play画面のカメラアイコンにより、一目でSnapshot Editsの設定を確認することができます。「Recall」に設定されている場合、カメラはグレイに、「Discard」に設定されている場合、カメラは赤で表示されます：



注意: 別のメモリーへ移る前に必ず全てのスナップショットの設定を保存してください！

クリエイティブなスナップショットの使い方のヒント

- スナップショットの明らかな使用目的は曲の特定箇所を指定する事です。例えば、スナップショット1をイントロ、スナップショット2をベース1、スナップショット3をコーラスへ指定するとします。
- Delay、Reverb、FX Loops、またはFX LoopsブロックのTrails/パラメーターを「On」にすることでスナップショット間のスピルオーバーをシームレスにすることができます。
- これ以上調節するとせつかくのトーンが台無しになるか、またはさらに良くなるか悩むところですね。スナップショットは、ギターをひく手を離さなくてもトーン間のマイナーチェンジを比較できる画期的な方法です。
- スナップショット毎にHarmony Delayブロックの中に違うキーを設定する、またはPitchブロックの中にインターバルを設定します。
- 曲全体を通してボリュームを維持することが困難ですか？ 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。
- 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2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3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2と3を切り替えてループを再生し、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した、他のアクションと共に設定することもできます)。
- 代わりにMIDI経由でスナップショットを変更することも可能です。[62ページ](#)、「MIDI CC」参照。

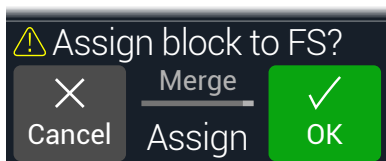
Bypass Assign

Edit画面からアッパーノブを押す以外にも、HX Stompにはブロックのオンオフを切り替える様々な方法が用意されています。

- Stompモードフットスイッチを押す
- 接続したエクスプレッションペダルを動かす(「オートエンゲージ」とも呼ばれます)
- MIDI CCメッセージをHX StompのMIDI Inへ送る(またはUSB経由で)

クイック・フットスイッチ・アサイン

1. Edit画面でアッパーノブを回し、フットスイッチへ割り当てたいブロックを選択します。
2. Stompフットスイッチモードで、フットスイッチ1か2(Global Settings > Footswitches > FS3 Functionが「Stomp 3」に設定されている場合は3) を以下のダイアログが表示されるまで長押しします：



既にフットスイッチに割り当てられているブロックを別のブロックと置き換えたい場合は、2 (Assign)ノブを回して「Replace」です。または「Merge」に設定しておくことで、複数のブロックを同じスイッチに割り当てることができます。

3. ノブ3 (OK)を押します。

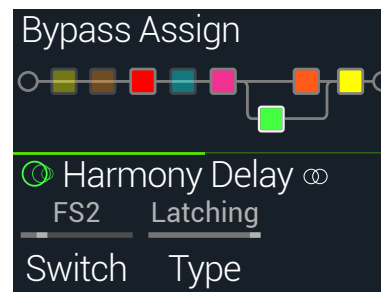
注記: フットスイッチの「タッチ」動作は、「Global Settings > Footswitches」のStomp Selectオプションを使用して無効にすることができます。

マニュアル・バイパス・アサイン

ストンプ・モード・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 Stompは、エクスプレッションペダルを動かすとき、または外部MIDIを介して1つのブロックを自動的にオンまたはバイパスさせることもできます。例えば、EXP 1をヒールダウン位置よりも前方へ動かすことでWahまたはPoly Whamブロックをオンにし、EXP 1をヒール位置へ戻すことでそのブロックを再びバイパスすることができます。

1. <PAGEとPAGE>を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. ノブ1 (Bypass Assign)を押します。

Bypass Assign画面はEdit画面と良く似ています：



3. アッパーノブを回してバイパスさせたいブロックを選択します。

Input, Output, Mixerブロックは割り当てることができません。バイパスされている場合、Splitブロックは割り当てが可能です。Split YとSplit A/Bタイプのブロックは各パスに対して均一に信号に分けるように戻り、Split Crossoverタイプは周波数分離を行わずに、各パスへ均等に信号を送ります。

4. ノブ1 (Switch)を回して希望するフットスイッチ、エクスプレッションペダルを選択します。

オプションとして、ノブ4を使用してそのブロックのバイパスをMIDI経由でコントロールすることもできます。ステップ5を参照してください。

None バイパスの割り当てを外します。

FS1~FS5 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。フットスイッチ3, 4, 5は Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Functionを「Stomp 3 [Stomp 4 or Stomp 5]」に設定していない限り機能しないことに注意してください。

フットスイッチを選択するとノブ2 (Type)が表示されます。ノブ2を回して「Momentary」または「Latching」の動作を選択します。Momentaryに設定されている場合、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無効化)され続けます。Latchingに設定されている場合、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無効化)されます。**注記:** フットスイッチタイプ(Momentary または Latching) は割り当て毎ではなく、フットスイッチ毎で決定します。

EXP 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2を選択するとノブ2 (Position)とノブ3 (Wait)が表示されます。Positionはどの位置までエクスプレッションペダルが踏み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%はトゥダウンです。WaitはそのブロックをバイパスさせるまでのHX Stomp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わけではありません。

ヒント: デフォルトにより、EXP 1またはEXP 2経由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い場合は、アップーノブ (Bypass)を押します。その場合、そのブロックはエクスプレッション・ペダルを 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・ペダルに複数のブロックのバイパスを割り当てることができるため、各ブロックのPosition値を個別に設定することも可能です。これにより、ペダルの移動範囲の異なる位置で、いくつかのブロックをオンに、その他をオフに切り替えることができます。

ショートカット: あるいは、PAGE ▾を押して、ノブ3 (Learn)を押してから、使用したいエクスプレッション・ペダルを移動させるか、MIDIコントローラーから任意のMIDI CCメッセージを送信します。HX Stompが自動的にそれを選択します。

5. PAGE ▾を押してノブ1 (MIDI In)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可能です。
受信するCC値0~63がブロックをオフに、値64~127がブロックをオンに切り替えます。MIDI CCの中にはグローバル機能に予め確保されているものもあり、選択できない場合もあるので注意してください。"MIDI CC"参照。

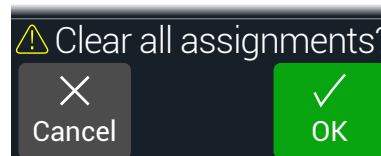
バイパスの割り当てをクリアする

1. Bypass Assign画面からバイパスの割り当てをクリアさせたいブロックを選び、ACTIONを押します。
2. ノブ1 (Clear Assignments)を押します。

全てのバイパスの割り当てをクリアする

1. Bypass Assign画面からACTIONを押します。
2. ノブ2 (Clear All Assignments)を押して全てのブロックのバイパス割り当てをクリアします。

以下のダイアログが表示されます:

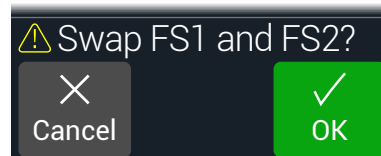


3. ノブ3 (OK)を押します。

Stompフットスイッチを交換する

Stompモードフットスイッチの位置を変更したい場合(特に複数のアイテムが割り当てられている)、全てを手動で割り当て直す代わりに、2つのフットスイッチ間で全ての割り当てを素早く交換することができます。

1. 2つのStompフットスイッチをタッチ(押すのではなく)して以下のダイアログを表示させます。



2. ノブ3 (OK)を押します。

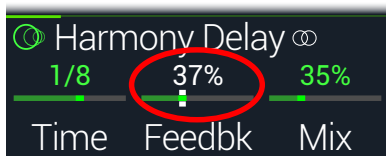
バイパスアサインメントを作成する際のヒント

- 頻繁に1つのスイッチをオフにして他をオンにするといった動作を繰り返すようであれば、同じフットスイッチに両方のブロックを割り当ててから、一方を選択している間にアッパーノブを押します。それにより、フットスイッチを押すことで一方をオフに、もう一方をオンに同時に操作することができます。
- Wahブロックは、エクスプレッションペダルを1%以上動かした時にだけ取り込むように割り当てます。Wait時間は、自然なフット動作で毎回ヒールダウン位置に届く度にワウをオフに切ってしまうように十分な長さに設定します。しかしエクスプレッションペダルがヒールダウンの位置で長く留まり過ぎてオフにならないように調節が必要です”マニュアル・バイパス・アサイン”参照。
- エクスプレッションペダルの異なる踏み込む位置または、ノブをどこまで回すかで、別のブロックを有効にしたり、バイパスするように設定することができます。実際に複数のOverdriveブロックを作動させ、1つをPosition= 5%、次をPosition= 30%、そしてまた1つをPosition= 70%等で試してみます。
- フットスイッチを2つの AmpやAmp+Cabブロック間で切り替えると、アンプモデルは、それぞれ全く違うように聞こえることがあります(実際のアンプと同じです!)。EQブロックを使用して1つの Ampブロックを別のAmpブロックのサウンドに似せて作り、それをバイパスしたものを同じフットスイッチに割り当てます。
- 高いFeedbackを持つDelayブロックを、エクスプレッションのそのトウポジションに届いた時にのみオンになるように割り当てます。たっぷりと悲鳴を。

Controller Assign

HX Stomp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、接続したエクスプレッションペダルです（通常Wah、Pitch WhamやVolumeを割り当てた場合）。しかしまた、1つのパラメータに与えた2つの値の切り替え、またはパラメータどうしの切り替え、あるいは即座にパラメータを変更するようにメモリー内の別のスナップショットを選ぶことでフットスイッチを割り当てることもできます。実際に、どのブロックのパラメータも外部MIDI (CC) をコントロールするように構成することができます。

パラメーターがコントローラーに割り当てられている場合、その値は白い文字で表示されます：

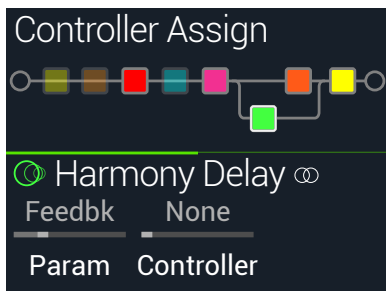


重要! Wah、Pitch WhamまたはPoly Whamブロックを追加すると、自動的に EXP 1でコントロールされるように割り当てられます。VolumeまたはPanブロックを追加すると、自動的に EXP 2でコントロールされるように割り当てられます。Mission SP1-L6Hエクスプレッション・ペダルをYケーブルを使用してHX Stompへ接続すると、その内蔵トウスイッチでWah/Pitch Wham/Poly WhamとVolume/Panブロックを切り替えることができます。55ページ参照。

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 Stomp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するときは、三を押してからノブ2 (Controller Assign)を押します。

2. PAGE▷を押してからノブ3 (Learn)を押します。
ボタンのブレイン・アイコンが青で表示されます。
3. フットスイッチを押して接続したエクスプレッション・ペダルを動かす、または外部MIDIコントローラーデバイス、コンピュータ・ソフトウェア等からMIDIコントロール・チェンジ・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。

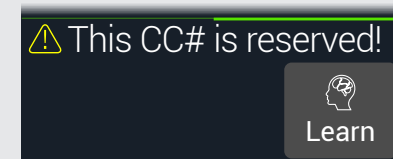
注意: コントローラーをマニュアルで選択したいときは、ノブ2 (Controller)を回します。

- None** コントローラーの割り当てを外します。
- EXP 1, 2** エクスプレッションペダルはボリューム、ワウ、ピッチワム等をコントロールする際に使用する、最も一般的なタイプのコントローラーです。
- FS1~FS5** 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-FS5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[jing]」の動作を選択します。「Momentary」はスイッチを押している間、異なる値になります。「Latching」はスイッチを押すたび、「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。
- Snapshot** 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:** フットスイッチの動作(MomentaryまたはLatching) は割り当て毎ではなく、フットスイッチ毎で決定します。

注意: HX Stompにはグローバル機能用に特定のMIDI CC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 CC」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、PAGEを押し、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。

ホーム画面に戻ると、割り当てたパラメータは、コントローラーの割り当てを示す白いテキストで値と共に表示されます。

フットスイッチ、ペダルタイプのコントローラー割り当ての場合、MinおよびMaxの値は白い点で示されます。

スナップショットの割り当ての場合、以下で示すように、スライダーの値の上下に白いインジケータが表示されます。



5. 戻るを押すと、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、回すだけです。その値が白く表示され、現在コントローラーに割り当てられていることを示します。

ショートカット: 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。白く表示されていた値が元の色の表示へもどり、コントローラーが何も割り当てられていないことを示します。

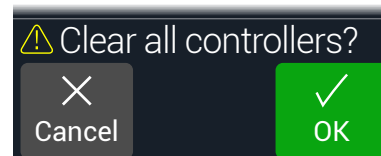
ブロックのコントローラーの割り当てをクリアする

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. ノブ1 (Clear Controller)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. ノブ2 (Clear All Controllers)を押して全てのブロックのコントローラー割り当てをクリアします。

以下のダイアログが表示されます:



3. ノブ3 (OK)を押します。

重要! オールコントローラーアサインメントをクリアすると、EXP 1とEXP 2からのWahとVolumeの割り当てがキャンセルされます。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

- 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つのエクスプレッ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、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。2つのインパルス応答のMinとMax値を設定します。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 Stompは、他のライブ・パフォーマンスやスタジオギアのマスター・リモートコントロールとしても機能します。ストンプモード・フットスイッチおよびエクスプレッション・ペダルは、それぞれ、様々なメッセージの送信に使用することができます：

- MIDI CC、プログラムチェンジ、ノートおよびMMCコマンドを、ギターアンプ、ペダル、シンセまたは他のモデラーにまでも送信します。
- 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 (48ページ、「QWERTY Hotkeys 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、デバイスのストンプモードを拡張することができます (49ページ、「HX Preset, SnapshotとLooperコマンド」を参照してください)。
- 加えて、HX Stompのサウンドがリコールされると、最大6つの「Instant」コマンドを自動的に送信して、DAWの開始、MIDI制御の照明装置のトリガー、外部ギアのメモリーの切り替えを実行させることができます。

全てのCommand Centerの割り当てはサウンド毎に保持されますが、別のプリセットにコピー＆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”を参照してください)。

注記: スナップショットを1つ選択すると、インスタントMIDI CC, Bank/Prog, MMCおよびHX LooperメッセージのValue/パラメータに加え、CC Toggle メッセージの状態 (DimまたはLit) が、自動的に呼び出されます。

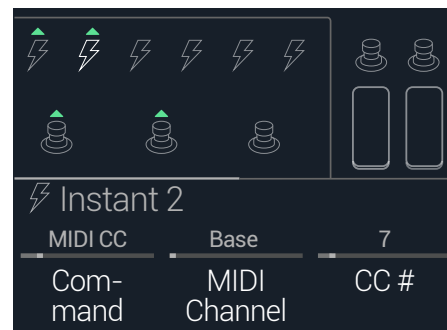
注記: 初期設定により、全てのMIDIベースのCommand Centerメッセージは、MIDIとUSB経由で同時に送信されます。“Global Settings > MIDI/Tempo”オプションを使用してMIDIの動作をカスタマイズすることができます。

コマンドを割り当てる

1. ◀ PAGEとPAGE ▶を同時に押してメニュー画面を開きます。

2. ノブ3 (Command Center)を押します。

コマンドを割り当てたスイッチ、ペダルまたはインスタントのロケーションが、ターコイズブルーの三角形をその上に伴って表示されます：



3. 上のノブを回して、コマンドを送信するために使用するフットスイッチ、ペダル、またはインスタントの場所を選択します。

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。


全てのコマンド・ソースが、同じタイプのコマンドを送信できるというわけではありません。

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. コマンドの設定を調節するときは、◀または▶を押してノブ 1~3を回します。その設定は選択したコマンドのタイプで決定されています：

MIDI CC (連続コントローラー)			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	MIDI Channel	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 Stompデバイスは“Global Settings > MIDI/Tempo”ページから設定されるGlobal MIDI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 Value	CC番号の値(0~127)を設定します。EXP Pedal 1と2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 Value	EXP Pedal 1と2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 Toggle			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	MIDI Channel	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 Stompデバイスは「Global Settings > MIDI/Tempo」ページから設定されるGlobal MIDI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	Dim Value	フットスイッチのリングが薄暗く点灯する際の、CC番号の値(0~127)を設定します。
	2	Lit Value	フットスイッチのリングが点灯する際の、CC番号の値(0~127)を設定します。
	3	Type	フットスイッチの動作を「Latching」(初期設定)または「Momentary」のどちらかに設定します。

 **注記:** メモリーのリコールにより、サウンドが保存された際のフットスイッチの状態(薄暗いまたは点灯)で決定された、2つの値のうち1つの値を「CC Toggle」コマンドのために自動的に送信します。フットスイッチを続けて押すと、2つの状態のCC値が切り替わりません: Dim ValueまたはLit Value。


Bank/Prog (Program Change)			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	MIDI Channel	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 Stompデバイスは「Global Settings > MIDI/Tempo」ページから設定されるGlobal MIDIチャンネルに従います。
	3	Bank CC00	CC00 (Bank MSB)の値を設定します。受信する機器をBank MSBに応答させたくない場合は「Off」を選択します。
2	1	Bank CC32	CC32 (Bank LSB)の値を設定します。受信する機器をBank LSBに応答させたくない場合は「Off」を選択します。
	2	Program	プログラムチェンジ(PC)値を設定します。Bank MSBおよび/またはBank 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	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 Stompデバイスは「Global Settings > MIDI/Tempo」ページから設定されるGlobal MIDI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	Velocity	MIDI ノートのベロシティ(0~127)を設定します。
	2	Note Off	MIDIノートのサステインが、スイッチを再度押すまで持続するか(Latching)、スイッチを押している間だけ持続するか(Momentary)を決定します。

MMC (MIDI Machine Control)			
ノブ	パラメータ	詳細	
2	メッセージ	メッセージタイプを決定します。	

QWERTY Hotkeys 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。これらのコマンドは、この章の手順を使用してHX Stomp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て簡単です)。

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でフォーカスしない限り、ホットキーは機能しません。

QWERTY Hotkey			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Modifier 1	キー操作で送信する修飾キーを最大3つまで設定します: 「Shift」、「Alt」、「Ctrl」または「Mac/PC」を選択します (WindowsOSシステムの「Windows」キーおよびmacOSシステムの「Command」キーに対応)。
	3	Modifier 2	
2	1	Modifier 3	ノブ2~4に修飾キーを加えない場合は、「None」を選択します。
	2	Keystroke	送信する英数字またはその他のコンピュータのキーボードキー値を設定します。
	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。

HX Preset、SnapshotとLooperコマンド

これらの「HX」コマンドを使用してストップモード・スイッチを構成することで、デバイスの内部機能をより細かくコントロールすることができます。HXコマンドは前述の手順を使用してHX Stomp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メモリー毎に保存されます。

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

HX Preset

HX Presetコマンドでストップモード・フットスイッチを構成することで、別のサウンドに素早く「ジャンプ」することができます。

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~42C)。


HX Snapshot

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

1. **Command Center**ページから、フットスイッチを選択し、ノブ1 (Command)を回して「Snpsht」を選択します。
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」)で、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。


HX Snps (Snapshots)			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Behavior	フットスイッチの動作を設定します。これにより、フットスイッチの各Press (プレス) およびRelease (リリース) または各Press およびHold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。(割り当てられた、ストップモード・フットスイッチのラベルとLEDは、Press機能に割り当てられたコマンドのみを示すことに注意してください。)
	3	Press	フットスイッチを押す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 またはストップモード・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1つの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**ウィンドウ内で、Instant 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ルーパー機能を選択します。

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

HX Loop (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 - フットスイッチ・アサイン:

1. **Command Center** ウィンドウ内で、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. 他のノブを回して、フットスイッチを「押す」および「離す」(または「長押し」)の各操作で、どのLooperコマンドを送信させるかを設定します。

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

HX Loop (Looper) - フットスイッチ			
ページ	ノブ	パラメータ	詳細
1	2	Behavior	フットスイッチの動作を設定します。これにより、最大2つの異なるLooperコマンドを、フットスイッチの各Press(プレス)およびRelease(リリース)または各PressおよびHold(ホールド)毎に独立して送信することができます。(割り当てられた、ストップモード・フットスイッチのラベルとLEDは、Press機能に割り当てられたコマンドのみを示すことに注意してください。)
	3	Press	フットスイッチを押す動作で送信するLooperコマンドを設定します。
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。

割り当てたストップモード・フットスイッチのラベルとLEDは、Press機能へ割り当てられたコマンド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. コピーしたいコマンドを含むロケーションを選択し、ACTIONを押します。
2. ノブ1 (Copy Command)を押します。
3. コマンドをペーストしたい場所、別のメモリー内であっても、を選択し、ACTIONを押します。
4. ノブ3 (Paste Command)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 Stompならば、全てのコマンドを別のプリセットに素早くコピーしてペーストすることができます。

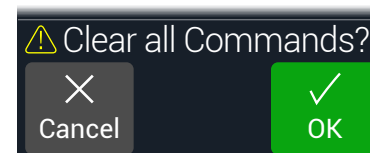
1. **Command Center** ページからACTIONを押します。
2. ノブ2 (Copy All Commands)を押します。
3. コマンドをペーストしたいメモリーを選び、ACTIONを押します。
4. ノブ3 (Paste All Commands)を押します。

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ロケーションを選択し、ACTIONを押します。
2. ページ2を選択し、ノブ1 (Clear Command)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. ページ2を選択し、ノブ2 (Clear All Commands)を押します。
以下のダイアログが表示されます:



3. ノブ3 (OK)を押します。

Global EQ

HX Stompに内蔵されているグローバルイコライザーには3つの完全なパラメーターバンドに加え可変ロー/ハイカットフィルターが備えられており、ツアー時やスタジオからスタジオへの移動する際などの音響環境における様々な相違を補正するために使用します。Global EQが全てのサウンドにかかります。

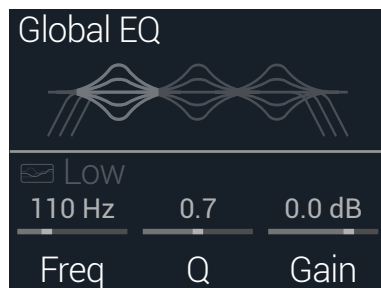
注意: Global EQはSENDまたはUSB出力からは聞こえません。

1. **◀PAGEとPAGE▶**を同時に押してメニュー画面を開きます。

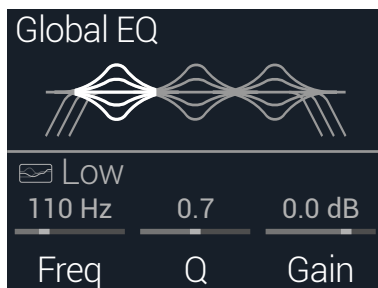
2. **ノブ3 (Global EQ)**を押します。

Global EQ画面が表示されます：

GLOBAL EQオフ



GLOBAL EQオン



3. **アッパーノブ**を押してGlobal EQをオンまたはオフにします。

4. **アッパーノブ**を回して、Low Cut、Low、Mid、High、High Cutから好みのEQバンドを選択します。

5. **ノブ1~3**を回して選択したEQバンドを調節します。

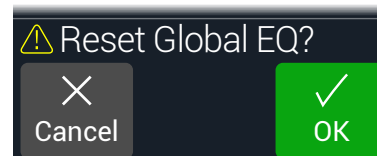
Global EQをリセットする

Global EQをリセットすると、出荷時の初期設定に戻ります (フラット)。

1. **Global EQ画面からACTION**を押します。

2. **ノブ1 (Reset EQ)**を押します。

以下のダイアログが表示されます：



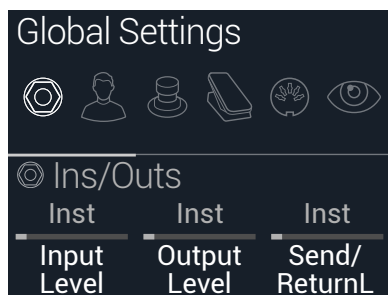
3. **ノブ3 (OK)**を押します。

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. **◀PAGEとPAGE▶**を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. **PAGE▶**を押してから**2 (Global Settings)**ノブを押します。

Global Settings画面が表示されます：



3. アッパーノブを回して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**PAGE▶**を押し、他のパラメータを確認してください。

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

様々な入力と出力は、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、ノイズを抑えて不要なクリッピング・ディストーション等が生じないように設定する必要があります。[23ページ、「シグナルの存在とクリップインジケータ」](#)を参照してください（敢えて、酷いクリッピング・ディストーションが欲しい場合を除きます。好みは人それぞれです。）すると、人々が最初にあなたに問うのは、マニュアルのこのセクションを読んだかどうか、です。もしあなたが読んでなかったとしたら、恥をかくのはあなたです。

1. Global Settingsメニューから、アッパーノブを回して**Ins/Outs**を選択します。

2. ノブ1と2を使用し、以下の表を参考しながらレベルを設定します：

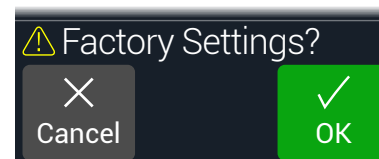
端子	何を接続しますか？	これで試してください：
INPUT L/MONO, RIGHT	パッシブ・ピックアップのギターまたはベース	「Input Level」を「Inst」へ設定
	大音量またはアクティブ・ピックアップのギターまたはベース	「Input Level」を「Inst」または「Line」のどちらかへ設定(自分の耳を信じて)
	キーボード、シンセまたはドラムマシン	「Input Level」を「Line」へ設定
OUTPUT L/MONO, RIGHT	ギターまたはベースアンプの GuitarInへ	「Output Level」を「Inst」へ設定
	ストンプボックスまたは他のマルチ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設定し直す

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. ノブ1 (Factory Settings)を押します。

以下のダイアログが表示されます：



3. ノブ 3 (OK)を押します。

Global Settings > Ins/Outs

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Input Level	ギター、ベースまたはストンプボックスをHX Stompの入力端子へ接続している場合は、「Inst」を選択します。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センドに接続している場合は「Line」を選択します。お手持ちのギターまたはベースがかなり大音量のアクティブピックアップ（またはインストゥルメントに水増しした入力レベルのサウンドが欲しい場合）であれば、「Line」を選択します。または、両方試して自分の耳で判断してください。
	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ときは、「Inst」を選択します。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」を選択します。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 6.3mm 端子にのみ接続します。
	3	Send/ReturnL	ストンプボックス用のエフェクトループとして Send/Returnペアを使用するときは、「Inst」を選択します。ライン・レベルのラックプロセッサ一用にエフェクトループとして、またはキーボード、ドラムマシン、ミキサー、その他のギアを接続するために追加の入力と出力として、Send/Returnペアを使用するときは、「Line」を選択します。
2	1	Send/ReturnR	ストンプボックス用のエフェクトループとして Send/Returnペアを使用するときは、「Inst」を選択します。ライン・レベルのラックプロセッサ一用にエフェクトループとして、またはキーボード、ドラムマシン、ミキサー、その他のギアを接続するために追加の入力と出力として、Send/Returnペアを使用するときは、「Line」を選択します。
	2	Return Type	RETURN端子で受信した信号をReturnとFX Loopブロックに使用するか、またはミキサー、MP3プレーヤー等と共にジャム演奏のためにステレオAUX In (処理無し)として動作させるかを決定します。RETURN端子を非処理のAUX Inに使用するときは、サウンドのInputブロックを「Main L/R」に設定します。これにより、インストゥルメントの信号（メインL/R入力経由に接続した）が、ジャミング用に（非処理の）RETURN L/R信号と共に同時に聞くことができます。
	3	USB In 1/2 Trim	USB 1/2から送信されるオーディオのレベルを設定し、全てのHX Stompプロセスをバイパスします。通常、これは0.0dBのままにしておきます。
3	1	Phones Monitor	フォーンの出力からどの信号を聞くかを決定します。通常これは「Main L/R」に設定しておきます。
	2	Volume Controls	トップパネルのVOLUMEノブで両方の6.3mmメイン出力とヘッドフォン出力（「Main+HP」）をコントロールするか、またはヘッドフォン出力（「Phones」）のみをコントロールするかを決定します。「Phones」に設定すると、6.3mmメイン出力はユニティゲインのままになります。

Global Settings > Preferences

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
	1	Bypass Type	アッパーとローノブの2つを同時に押す事で(またはフットスイッチを「All Bypass」に割り当てておくと)、HX Stompに全てのブロックをバイパスさせることができます。HX Stompには2つタイプのAll Bypassがあります: ギター信号を処理やA/D/A変換を行わずに、直接HX Stomp入力からその出力へルートさせたい場合は、「Analog」を選択します。「トゥルーバイパス」とも呼ばれています。HX Stompがバイパスしたとき、ディレイエコーとリバートールを自然に減衰させたい場合は「DSP」を選択します。
1	2	Snapsh 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、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、編集内容が呼び出され、前回そこを離れた状態のまま表示されます。「Discard」に設定しておく、スナップショットからスナップショットへジャンプした場合、編集内容は放棄され、前回保存したプリセットのまま表示されます。Snapshot Editsが「Discard」に設定されている状態で、1つのスナップショットに加えた変更を保存しておきたい場合は、他のスナップショットを選択する前に2回SAVE押します。 "スナップショット・エディットの動作を設定する" 参照。
	3	Tempo Pitch	TAPを繰り返しタップすると、どのようにディレイリピートが動作するかを決定します。「Authentic」は実際のディレイペダルのタイムノブを変更しても、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。
	1	EXP/FS Tip	リアパネルPEDAL端子のチップ信号がエクスペッションペダル1入力端子か、フットスイッチ4入力端子かを決定します。
2	2	EXP/FS Ring	リアパネルのPEDAL端子のリング信号がエクスペッションペダル2入力端子か、フットスイッチ5入力端子かを決定します。
	3	Tip Polarity	お手持ちの外部エクスペッションペダルまたはフットスイッチが、例えば、ボリュームペダルブロックがヒールを一杯まで踏み込んだ状態で最も音が大きい、あるいはフットスイッチ4または5の割り当てた機能が、外部フットスイッチで切り替えても、期待通りに実行されない等、反対の動作をするようであれば、その極性を「Invert」に設定してください。
	1	Ring Polarity	
3	2	Preset Number	メモリーが3つの(A、B、C)の42バンクとして表示させるか、または000~125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	Snapshot Reselect	割り当てたスナップショットを読み込んだ後、Snapshotモードフットスイッチを再び押したときの動作を決定します。「Reload」(初期設定)はフットスイッチに割り当てられたスナップショットの保存された状態のみを再度読み込みます。「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。
4	1	Auto In-Z	Input > Input Main L/R > In-Zが「Auto」に設定されている場合、INPUTのインピーダンス回路をどのように動作させるかを決定します。「First Block」(初期設定)に設定されている場合、インピーダンス回路はそれが有効またはバイパスであるかに関係なく、シグナルパス内の最初のブロックのインピーダンスを反映します。「First Enabled」に設定されている場合、インピーダンス回路はシグナルパス内の最初の有効なブロックのインピーダンスを反映します。 22ページ 、「 Inputセッティング 」も参照してください。

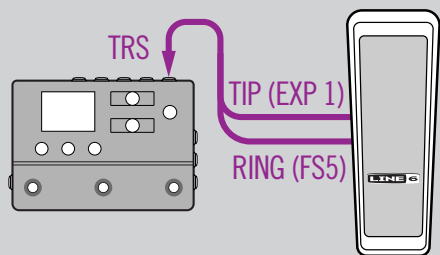
Global Settings > Footswitches

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
	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。「PPress」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、タッチの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。デフォルトは「Touch」です。
1	2	FS3 Function	フットスイッチ3の機能を設定します。TAP/Tuner、Stomp 3、Preset Up、Preset Down、Snapshot Up、Snapshot Down、All Bypass、Toggle EXP 1/2から選択します。デフォルトは「TAP/Tuner」です。
	3	FS4 Function	フットスイッチ4の機能を設定しますが、Global Settings > Preferences > EXP/FS Tipが「FS4」に設定されている場合のみです。(デフォルトで「EXP 1」に設定されているため、FS4 Functionに正常に動作させる場合はこれを「FS4」に設定しておきます!) TAP/Tuner、Stomp 4、Bank Up、Bank Down、Preset Up、Preset Down、Snapshot Up、Snapshot Down、Next Footswitch Mode (Play画面でPAGE▶を押すと同様)、Previous Footswitch Mode (Play画面で◀を押すと同様)、All Bypass、Toggle EXP 1/2から選択します。* デフォルトは「All Bypass」です。
2	1	FS5 Function	フットスイッチ5の機能を設定しますが、Global Settings > Preferences > EXP/FS Ringが「FS5」に設定されている場合のみです。TAP/Tuner、Stomp 5、Bank Up、Bank Down、Preset Up、Preset Down、Snapshot Up、Snapshot Down、Next Footswitch Mode (Play画面でPAGE▶を押すと同様)、Previous Footswitch Mode (Play画面で◀を押すと同様)、All Bypass、Toggle EXP 1/2から選択します。* デフォルトは「Tog[EXP]1/2」です。

*FS4またはFS5機能へアクセスするために外部フットスイッチを接続したい場合は、モーメンタリー(ラッチではない)タイプのフットスイッチを使用することを推奨します。現在のFS 4/5設定が切り替わらないように、デバイスの電源がオフの間にEXP1/2またはFS 4/5入力に接続します。

Mission Helix エクスプレッションペダル

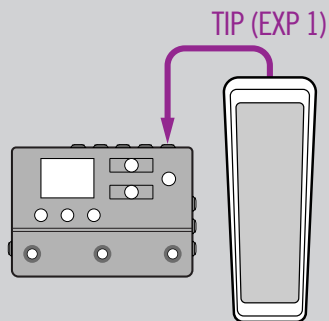
デフォルトにより、HX Stomp EXP 1/2 | FS4/5端子は、オプションのYケーブル(TRSケーブルとも呼ばれる)で接続したMission Helix エクスプレッションペダルに対応するように設定されています。このセットアップの利点は、搭載されたトウスイッチを踏むことにより、EXP 1 (Wah/Pitch Wham/PolyWham/PolyBass Wham)とEXP 2 (Volume Pedal/Pan)のペダルの機能を切り替えるだけでなく、適切なブロックのオンオフの切り替え操作もできるようになります。



1台のエクスプレッションペダル

従来のエクスプレッションペダルを接続する場合、いくつかの注意点ががあります:

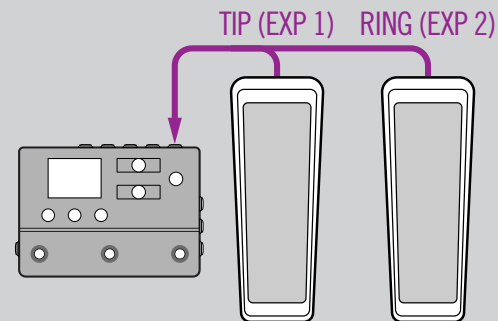
- “Controller Assign”メニューから、Volume PedalのPosition/パラメーターとPanブロックを「EXP 1」へ割り当てます。
- “Bypass Assign”メニューから、Volume PedalのSwitch/パラメーターとPanブロックを「None」に設定します。
- “Bypass Assign”メニューから、Wah、PitchまたはPoly WhamブロックのSwitch/パラメータを「EXP 1」(ヒールダウン位置からEXP 1を動かしたときにHX Stompがそのブロックを有効にする)またはストンプ・フットスイッチのどちらかに割り当てます。



2台のエクスプレッションペダル

従来のエクスプレッションペダルをYケーブルで2台接続する場合、いくつかの注意点ががあります:

- “Global Settings > Preferences” > EXP/FS Ringを「EXP 2」へ設定します。
- “Bypass Assign”メニューから、Volume PedalのSwitch/パラメーターとPanブロックを「None」に設定します。
- “Bypass Assign”メニューから、Wah、PitchまたはPoly WhamブロックのSwitch/パラメータを「EXP 1」(ヒールダウン位置からEXP 1を動かしたときにHX Stompがそのブロックを有効にする)またはストンプ・フットスイッチのどちらかに割り当てます。



Global Settings > EXP Pedals

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	EXP 1 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。
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	MIDI Base Channel	HX Stomp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、システムベースのMIDIチャンネルを設定します。
	2	MIDI Thru	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。
	3	Rx MIDI Clock	HX StompがUSB経由のMIDI INポートで受信するMIDIビートクロックに応答するか、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 Stomp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 StompのMIDIビートクロックをMIDI OUTポートから送信するか、USB経由か、あるいは両方から送信するかを決定します。HX Stomp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 Select	テンポを保存し、各スナップショットと共にリコールさせる、各メモリーと共にリコールさせる、または全てのメモリーとスナップショット全体に付加させるかどうかを選択します。
	3	BPM	このビート/分のテンポ値は、ノブ2 (Tempo Select)の設定によって、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 Stomp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 StompがMIDI INポートからの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、両方のMIDIとUSB経由かを決定します。HX Stomp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 Stompが自動的にMIDI OUTポートからMIDIプログラムチェンジ(PC)メッセージを送信するか、サウンドを選ぶときにUSB経由で送るか、両方のMIDIとUSBから送るかを決定します。

Global Settings > Displays

ノブ	パラメーター	詳細
1	LED Rings	StompモードフットスイッチのカラーLEDリングが、バイパス(「Dim/Br」)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/Br」)を決定します。明るい屋外で演奏する場合、これを「Off/Br」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 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。

USB オーディオ

HX StompはWindows及びMacコンピュータに加え、iPad及び iPhone モバイルデバイス (オプションAppleカメラ接続キットアダプターと共に)専用のUSB 2.0、マルチチャンネル、24ビット96kHz、低レイテンシーオーディオインターフェースとして機能し、主流DAWソフトウェア全てに対応しています。HX Stompとお手持ちのコンピュータ間でのオーディオの扱いの詳細は、以下のイラストと表を参照してください。

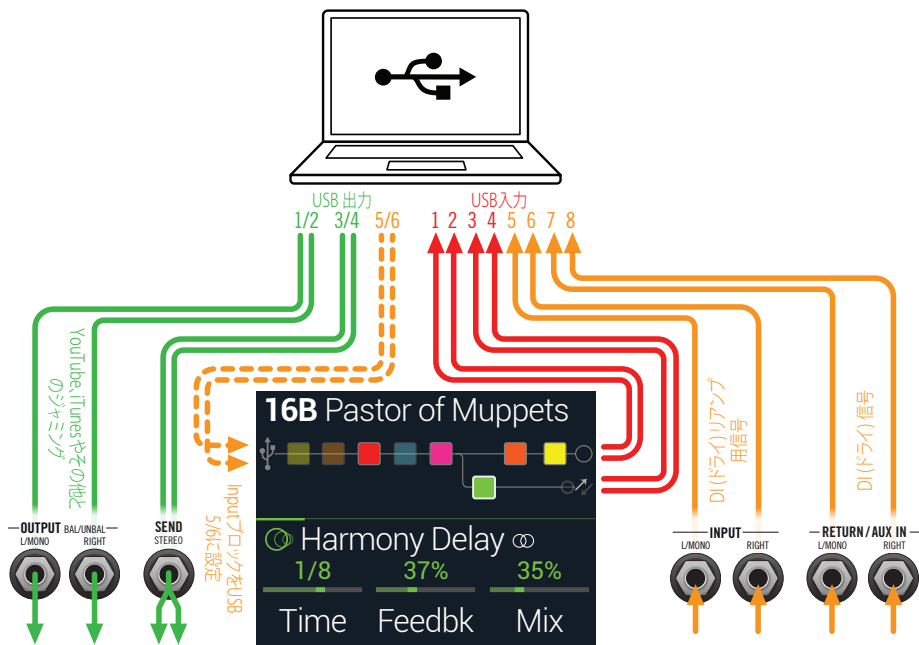
注記: USBオーディオ操作:

Windowsコンピュータの場合、Line 6 Helix ASIOドライバーをダウンロードし、インストールする必要があります (60ページを参照してください)。

Macコンピュータの場合、目的のオーディオ・サンプル・レートでのオペレーションが48kHz以外のレートを要する場合にのみ、Line 6 Mac Core Audioドライバーのダウンロードとインストールが必要になります (59ページを参照してください)。

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

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



コンピュータ・インプット	ソース
USB 1と2	HX StompのパスAの出力(全てパスA処理)
USB 3と4	HX StompのパスBの出力(全てパスB処理)
USB 5と6	HX StompのMAINとRETURN/AUX L/MONOおよびRIGHT入力(ドライ、非処理)
USB 7と8	HX StompのRETURN/AUX L/MONOとRIGHT入力(ドライ、非処理)
コンピュータ・アウトプット	デスティネーション
USB 1/2	HX StompのMAIN L/MONO、RIGHTとフォーン出力 (ダイレクト、非処理) DAWのマスター出力のモニタリングまたはYouTube™、iTunes等とのジャミング用
USB 3/4	HX StompのステレオSENDステレオ出力 (ダイレクト、非処理)
USB 5/6	HX Stompの Inputブロック リアンプ用 (InputブロックがUSB 5/6に設定されている場合のみ有効)
USB 7/8	予備 (今後の使用のため)

ハードウェア・モニタリング vs. DAW ソフトウェア・モニタリング

HX Stompは、DAWソフトウェアのモニター設定とは別に、あなたのライブ入力信号を常に聴くことができるハードウェアモニタリングを提供します。ハードウェアモニタリングは、モニター信号がDAWソフトウェアを bypass するため、低レイテンシーで生のギターにHXの処理を加えた音を聞くことができる理想的な機能です。

一部のDAWレコーディングのシナリオでは、レコーディング・アプリケーションの「入力モニタリング」または「ソフトウェア・モニタリング」機能を使用することが望ましい場合があります。これは、ライブのインプット信号をレコーディング・トラックへルートさせることで、そのトラックに挿入されたプラグインがある場合等、そこから影響を受ける入力をモニタリングできるためです。DAW ソフトウェアモニタリングの短所として1つ、「レイテンシー」と呼ばれる、わずかなディレイが生じることが挙げられます。これはライブ入力信号がソフトウェアにルートされた後、HX Stompの出力へ戻るためです。HX Stompは極めて低いレイテンシーでのオペレーションを提供するように設計されています。詳細と設定は「[ASIOドライバーセッティング \(Windowsのみ\)](#)」をご覧ください。

DAWトラックのソフトウェアモニタリングを有効にした場合、HX Stompハードウェアモニタリング信号まで同時に聴くことはないと思います。その場合、HX Stomp USB 5/6入力をDAWオーディオトラックの入力ソースとして使用し、HX StompでMain L/R Outputブロックを選択し、そのレベルを一番最小に下げるのが最も良い方法です。この構成により、HX Stompからあなたのオーディオトラックへ送られるドライなDI信号のみを聴きながら録音することができます。(DIトラックへの録音に関しては次のセクションをご覧ください。)

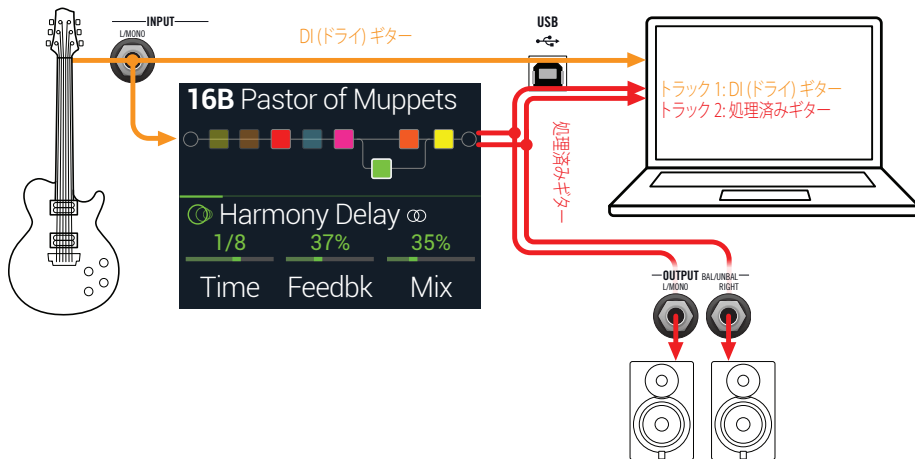
DIレコーディングとリアンプ

一般的なDAWレコーディング技術は、ギターからの未処理の信号等、ドライDI（ダイレクトインプット）信号を録音することです。これにより、DIトラックを後からプラグイン(Helix Nativeプラグイン等)で処理する、またはアンプやその他のアウトボードギアを通してDIトラックを「リアンプ」することができます。HX Stompは、DIトラックの録音だけではなく、簡単にHX Stompトーンを通してDIトラックにリアンプを加えることができます。追加のハードウェアやケーブル無しで使える便利なオプションが搭載されています。

HX Stompは、メインL/MONOとRIGHT入力から直接信号を供給されるUSB Out 5と6の2つの特別なDI出力を備えています。USB Out 7と8は、ステレオのデジタルピアノ、シンセ、ドラムマシンやその他の機器を同時にトラックリングするために、RETURN/AUX In L/MONOとRIGHT入力から直接(非圧縮)供給されることに注意してください。

ドライDIトラックを録音する

この例では、ギターを2つのDAWトラックへ同時に録音します。1つは処理済みのトーンを、もう1つは非圧縮のDIギターをキャプチャーします。



- 2つの新しいオーディオトラックをDAWソフトウェアプロジェクトで作成します：
DIギターをドライのまま録音するためのモノトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをHX Stomp USB 5に設定します。
フルにステレオで処理したトーンを録音するためのステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをHX Stomp USB 1/2に設定します。
- 両方のトラックのアウトプットと、全てのトラックがHX Stompを通して再生されるように、DAWマスターアウトプットもHX Stomp USB 1/2に設定します。

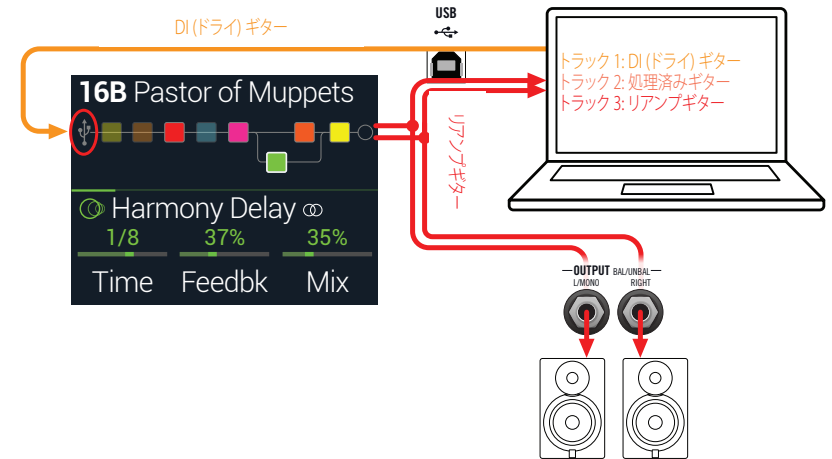
注意: ステレオトラックの出力をHelix USB 1/2に設定することで、録音中にHX Stompのハードウェアモニタリングを介して処理済みのトーンを聴くことができます。この構成には、全てのDAWトラックでソフトウェアの入力モニタリングを無効にしておく必要があります。

3. これら両方のDAWオーディオトラックの準備が整ったら、録音ボタンを押し、ギター演奏を始めて下さい!

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

HX Stompを使ったリアンプ

では録音したドライDIギタートラックを使って、それをHX Stompへルートさせて処理してみましょう。




1. Play画面からアッパーノブを回してInputブロックを選択し、次にローノブを回して「Input USB 5/6」を選択します。

小さなUSBアイコンの表示がInputブロックに置き換わります(“シグナルの存在とクリップインジケータ”参照)：




2. DAWソフトウェアの中で、DIトラックの出力設定をHX Stomp USB 5/6に設定します。
3. DAWプロジェクトの中で新たにステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプット及びアウトプットの両方をUSB 1/2に設定します。録音用のトラックを準備します。

 **注意:** DAWソフトウェアによっては、あなたのプロジェクトを再生する際、処理済みの信号をモニターするためには、この「リアンプした」トラック上でそのソフトウェアモニタリング機能を起動させる必要があります。お手持ちのソフトウェアの説明書を参照してください。

4. これでDAWプロジェクトを再生すれば、HX Stompを通じて「リアンプ」したDIトラックを聞くことができます！ミックスした再生を聞きながら、アンプ&エフェクトを好きなように調節します。
5. 自分の好みに合わせてギタートーンのリアンプを終了した後、両方のDIとリアンプしたトラックをソロで再生し、プロジェクトの最初に巻き戻し、DAW録音ボタンを押して新しくリアンプしたトラックの中にリアルタイムで信号を取り込めるようにします。

DIトラックを最後まで再生し、録音を停止します。これで新しくリアンプしたギタートラックが完成です！

 **ヒント:** オリジナルのギターDIトラックがまだ残っているため、このプロセスを繰り返す事で、別のHX Stomp設定で追加のリアンプ・トラックの作成や、プラグインの追加、オリジナルのギター・トラックとのブレンド等、いろいろとお楽しみください。

リアンプはパワフルですが、時間がかかります。もっと簡単な方法があるのでは。

その通りです！ドライDIギタートラックをHX Stompにルーティングしてから、全てをリアルタイムで再びトラックで処理する代わりに（リアンプするギターとベースのトラックが長く、そして多い場合は、途方もない時間がかかります）、Helix Nativeプラグインを各トラックに挿入するだけで事は済みます。Helix Nativeを使用すれば、どのような制作のトラック（ボーカル、キーボード、シンセ、ドラム、ベース等を含む）にも、ルーティングやリアンプの対処を必要無しで、HX StompのDSP能力を適用することができます。HX Stompサウンドをエクスポートして、Helix Nativeプラグインに直接インポートすることもできます！

Core Audioドライバーセッティング (macOSのみ)

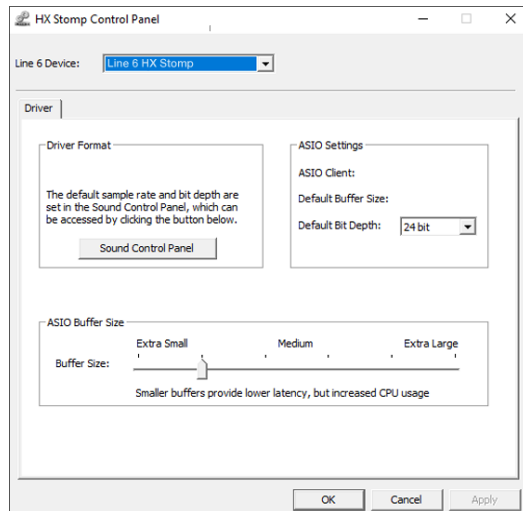
Macアプリケーション専用のオーディオインターフェースとしてHX Stompを使用する場合、追加ドライバーをインストールする必要はありません。HX StompはUSBポートに接続するだけで、自動的にMacコンピュータの「クラス適合」USBドライバーを利用します。それにより、HX StompはMacユーティリティ>オーディオMIDIセットアップパネルまたはお手持ちのDAWホスト及びマルチメディアアプリケーション内に選択可能Core Audioデバイスとして表示されます。とはいえ、Appleのクラス適合ドライバーは忠実に48kHzネイティブサンプルレートオペレーションを提供する事に注意してください。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

ASIOドライバーセッティング (Windowsのみ)

HX StompをWindows DAWアプリケーション用のオーディオインターフェースとして使用する場合、HX Stomp ASIOドライバーを使用する用にソフトウェアを構成することを強く推奨します。Line 6 HX Stomp ASIOドライバーは、DAW録音に不可欠な、優れた低レイテンシオーディオ性能を発揮します。このドライバーの選択は通常、DAWソフトウェアのプリファレンスの中、またはオプションダイアログで見つかります。ソフトウェアの説明書を参照してください。

注意: 最新のLine 6 HX Stomp ASIOドライバーはline6.com/softwareからダウンロードとインストールが可能です。

一旦HX Stomp ASIOドライバーがお手持ちのDAW ソフトウェアの中で選択されると、「ASIO設定」 (または似通ったタイトルで)用のダイアログの中にボタンが表示されます。このボタンを押してHX Stompコントロールパネルを起動させ、以下のドライバーの設定を行います。



Sound Control Panel このボタンでWindowsサウンドコントロールパネルを起動すれば、マルチメディアアプリケーション(Windowsメディアプレーヤ、iTunes等)用にHX Stompをオーディオ再生デバイスとして構成することができます。Windows サウンドコントロールパネル内の設定は、標準のマルチメディアアプリケーションは標準Windowsドライバーを利用するため、お手持ちのDAWソフトウェアに対応していません。

Default Bit Depth お手持ちのDAWソフトウェアでの録音と再生には、HX Stompが動作するビット深度を選択します。品質の高いオーディオ制作には24ビットまたは32ビットが推奨されています。

ASIO Buffer Size あなたの目標はDAWソフトウェアで可能な限り低いレイテンシながらも、グリッチの無いオーディオパフォーマンスを達成させることです。小さいバッファサイズでは低レイテンシが得られますが、コンピュータへは負荷が増加し、結果的にはクリックやポップ音や他の聞き取れるノイズになることがあります。低めのスライダーセッティングから始め、オーディオパフォーマンスの問題に直面したときは、このパネルに戻り、このスライダーを右へ増加させてその問題に対処してみてください。

HX Stompコントロールパネルでの設定が終了したら、「Apply」と「OK」ボタンを押してDAWソフトウェアに戻ります。特定のオーディオデバイス、バッファおよびプロジェクトの設定については、お手持ちのDAWソフトウェアの説明書を参照してください。

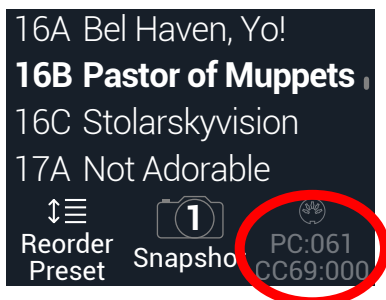
MIDI

注意: HX Stompは、そのMIDIコネクタを介した際と同様に、USBを使用してMIDIメッセージを送信し、応答します。WindowsコンピュータでUSB MIDIオペレーションを行う場合は、line6.com/softwareで入手可能なLine 6 HX Stomp ASIOドライバーをダウンロード、そしてインストールする必要があります。Macコンピュータ、iPad、iPhoneデバイスを使用する場合、ドライバーをインストールする必要はありません。

MIDI経由のメモリーとスナップショットのリコール

MIDIは、特定のデバイスのメモリーの変更に必要なメッセージが来るのかを考えるだけでもマニュアルをしっかりと読んで理解しなければ、本当にどうすることもできない代物です。便利なことに、HX Stompには使い易いヘルプテキストでどのメッセージで現在選択されているメモリーとスナップショットを呼び出せるのかを知ることができます。

1. まだこのモードに入っていない場合は、**VIEW**を押してPlay画面を選択してください。
2. アッパーノブを押してメモリーリストを開きます:



ノブ3の上の暗い表示のテキストが外部MIDIデバイスやソフトウェアからリコールするメモリーまたはスナップショットのために必要なMIDIメッセージを表示します。上記のイラストでは、16B Pastor of Muppetsサウンドが061のPCメッセージを伴って呼び出し、Snapshot 1は000のCC69メッセージを伴って呼び出しています。

注意: HX Stompは初期設定により、MIDIチャンネル1に反応しますが、これは“Global Settings > MIDI/Tempo”で変更することができます。

注意: 別のメモリーを選択すると、HX Stompは自動的にその選択したメモリーに対してMIDIプログラムチェンジメッセージを送信します。PCメッセージを自動的に送信しないよう場合は、“Global Settings > MIDI/Tempo” > MIDI PC Txを「Off」に設定してください。

MIDI経由のブロック・バイパス

1. **◀PAGEとPAGE▶**を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. ノブ1 (Bypass Assign)を押します。
3. アッパーノブを回して、送信されるMIDIでバイパスを割り当てたいブロックを選択します。
4. **PAGE▶**ボタンを押してから3 (Learn)ノブを押します。MIDI CCメッセージをフットコントローラー、キーボード等から送ります。

CC番号がノブ1 (MIDI In)の上に表示されます。

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 CC”参照)。

注意: マニュアルでMIDI CCを選択するときは、上記のステップ4の代わりに、**PAGE▶**を押してからノブ1 (MIDI In)を回し、MIDI CC番号を選びます。

MIDI経由のパラメーターコントロール

1. Edit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 Stomp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。
2. **PAGE▶**ボタンを押してからノブ3 (Learn)を押します。MIDI CCメッセージをフットコントローラー、キーボード等から送ります。

CC番号がノブ3 (CC#)の上に表示されます。

注意: MIDICC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MIDI CC番号を選択します。

3. コントロールする範囲を設定したいときは、**PAGE▶**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。

4. **⏏**を押して終了します。全ての割り当てが失われないように、忘れずにサウンドを保存してください!

MIDI経由でテンポをシンクロさせる

例えばTimeとSpeedといった特定のDelayとModulation/パラメーターは固定の数値(msやHz)または音価(四分音符、付点8分音符等)で表す事ができます。音符で設定する場合、パラメータはTap Tempoまたは送信されるMIDIクロックに従います。パラメータノブを押してms(またはHz)と音価を切り替えます。



デフォルトにより、HX Stompは外部ギアから受け取るMIDIクロックに従います(またはUSB経由のDAWソフトウェア)。HX Stompは外部ギアやソフトウェアへMIDIクロックも送信します(送信はデフォルトで無効になっています)。MIDIクロックの受信(Rx)と送信(Tx)は、「Global Settings > MIDI/Tempo」メニューから有効または無効に設定することができます。

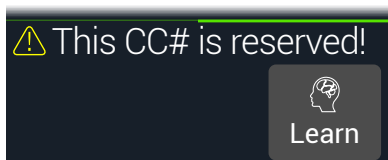
加えて、例えば、スクエアウエーブ(「Slicer」とも呼ばれる)に設定されているトレモロはテンポだけではなく、ビートも含み、特殊なリズム要素を持つ特定のモジュレーションエフェクトは、曲に関連してウエーブのアップスイングにかかります。つまり、エフェクトは完璧なテンポであなたの曲にシンクしても、その「ダウンビート」はシフトされるか、ドラマーの(スタジオの場合、録音した曲の)ダウンビートの後になります。

StompまたはScrollモードから、曲のダウンビート上でTAPを一回押します。

シンクベース(「LFO」とも呼ばれる)エフェクトを最初からリセットします。

MIDI CC

HX Stompにはグローバル機能用に特定のMIDI CC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(「Controller Assign」参照)に確保されている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:



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
2	0~127	EXP 2ペダルをエミュレート
49	0~127	フットスイッチ1をエミュレート
50	0~127	フットスイッチ2をエミュレート
51	0~127	フットスイッチ3をエミュレート
52	0~127	フットスイッチ4をエミュレート
53	0~127	フットスイッチ5をエミュレート
1-Switch Looperコントロール		
60	0~63: オーバーダブ; 64~127: 録音	1-Switch Looper 録音/オーバーダブ
61	0~63: 停止; 64~127: 再生	1-Switch Looper 再生/停止
62	64~127	1-Switch Looper 1回再生
63	64~127	1-Switch Looper 元に戻す/やり直す
65	0~63: フォワード; 64~127: リバース	1-Switch Looper フォワード/リバース
66	0~63: *フル; 64~127: *ハーフ	1-Switch Looper フル/ハーフスピード
追加コントロール		
0	不可	Bank MSB (未使用、予備)
32	不可	Bank LSB (未使用、予備)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Tuner 画面 on/off
69	0~2, 8と9	スナップショット選択 (0= スナップショット 1, 1= スナップショット 2, 2= スナップショット 3, 8= 次のスナップショット, 9= 前のスナップショット)
70	0~63: バイパス; 64~127: オン	All Bypass
71	0~5	フットスイッチ・モード (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4=次のフットスイッチ・モード, 5=前のフットスイッチ・モード)

MIDI CC#	値	機能
3	0~127	アディショナルグローバルMIDIコマンド (予備)
54	0~127	
55	0~127	
56	0~127	
57	0~127	
58	0~127	
59	0~127	
67	0~127	
72	0~127	
73	0~127	
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63: ジェラス; 64~127: 共依存	HX Stompが深夜にあなたの昔の恋人全員にメッセージを送り、 恋人と猫たちをまだ愛している振りを装う

追加資料

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

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

LINE 6