



# HELIX NATIVE

**取扱説明書 ▶**

本説明書ではLine 6 Helix Nativeの特徴や機能を詳しくご紹介します。

# 目次

## Helix Nativeへようこそ

要件とインストール	3
ソフトウェア・ライセンスの購入	5
コンピュータのオーサライズ	5

## ワークフロー

プラグインに関して	7
何ができますか？	7
マーケットプレイス	7

## クイック・スタート

Helix Native経由のインプット・モニタリング	10
入力レベルの最適化	10
GUI オーバー・ビュー	11
Helix Nativeウィンドウのカスタマイズ	11
A/B比較	11
Undo / Redo	12
チューナー	12
ステータス・バー	13

## HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性

Helix Nativeのプリセットのロードvsインポート	14
ハードウェア互換モード	15
プリセットの変換	16
HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性	17
HX Edit	17
インプット&アウトプット・ブロック設定	18
ハードウェア・ブロック (センド、リターン、FXループおよびルーパー)	18
インパルス・レスポンス	19
フェイバリット	19
ハードウェア・コントローラー・アサイン	19
コンピュータのプロセッシング・マネージメント	21

## プリセット・パネル

Helix Nativeのファクトリー・プリセット	22
プレミアム・マーケットプレイス・プリセット	23
プリセットのロード	23

Helixプリセットのインポートとエクスポート	23
プリセットの名称変更、並び替え、コピー&ペースト	24
セットリストのインポートとエクスポート	24
Helixバンドルのインポートとエクスポート	25

## インパルス・パネル

インパルス・レスポンスとは？	26
インパルス・レスポンスのインポートとエクスポート	26
IRの名称変更、ロード、コピーと削除	27

## フェイバリット・パネル

ブロックをフェイバリットに追加	29
使用中のプリセットへのフェイバリットの追加	30
フェイバリットの管理	30
フェイバリットのインポートとエクスポート	31

## プラグイン・エディター

プリセットの順/逆送りボタン	32
プリセット・ファイル・メニュー	33
Undo&Redo	33
A/B比較の使用	34
テンポの編集	35

## スナップショット

スナップショット・メニュー	36
スナップショット > ブロック・バイパス	36
スナップショット > パラメータ・コントロール	37

## シグナル・フロー・ウィンドウ

マスター・インプット&アウトプットのレベル	39
ダイナミクス・ブロックのゲイン・リダクション・メーター	40
ブロックの追加、削除およびバイパス	40
ブロックのカット、コピー&ペースト	41
ブロックのドラッグ&ドロップ	41
ブロックの順番とステレオ・イメージ	42
ブロックの移動&シグナル・フローのアレンジ	42
シグナル・ルーティング例	43
フェイバリットにブロックを追加	45
ユーザー・モデル・デフォルトの設定	45

## エディット・タブ

モデル選択	46
モデル・ブラウザのモデルの利用に関して	46
モデル・パラメータのエディット	47
ノート・シンク	47
インプット、アウトプット、スプリット&マージブロックのエディット	48
センド、リターン、FXループ、ルーパー・ブロックのエディット	48

## オートメーション・コントローラー・アサイン・タブ

プラグイン・パラメータのオートメーション	49
コントローラー・アサインのオートメーション	50
既存のオートメーション・コントローラー・アサインのエディット	53
既存のオートメーション・コントローラー・アサインの削除もしくは置き換え	53
MIDIバイパス&コントローラー・アサイン	55
MIDI経由でセットリスト、プリセット、スナップショットの呼び出し	57
グローバルで確保されているMIDI CC	58

## Preferences/Aboutボックス

Preferencesウィンドウ	60
AboutボックスとHelp	62

## マーケットプレイスとアカウント

マーケットプレイス	64
My Accountメニュー	65
アカウントのサインイン/サインアウト	65
コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ	66

## モデル・リスト

エフェクト・モデル	67
アンプ・モデル	73
スピーカー・キャビネット・モデル	75
マイクロフォン・モデル	76

## 関連資料

78

**© 2021 Yamaha Guitar Group, Inc. All rights reserved.**

Line 6, the Line 6 logo, Helix, HX Stomp, HX Effects, M13, M9, M5, DL4, DM4, MM4, FM4, Ampeg, SVT, and Portaflex are trademarks or registered trademarks of Yamaha Guitar Group, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Apple, Mac, OS X, macOS, and Logic Pro are trademarks of Apple, Inc., registered in the U.S. and other countries. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Cubase and VST are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. Avid and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc.

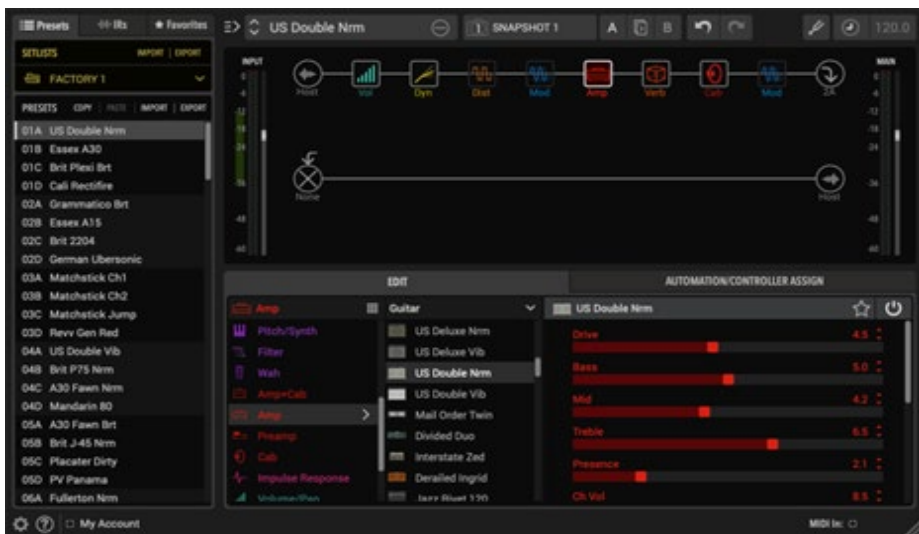
# Helix Nativeへようこそ

ネイティブ環境において最もパワフルで柔軟性があるマルチ・プロセッシング・オーディオ・プラグインとして開発されたLine 6® Helix® Nativeをご購入いただきありがとうございます。Helix Nativeはギタリストのみならず、プロデューサー、エンジニア、サウンド・デザイナー、映画/TV/ゲームの作曲家、電子音楽など、新しいものを生み出したり、エキサイティングなサウンドや特別なエフェクトを求めている、どんなミュージシャンにも最適です。この説明書では、Helix Native 3.0の機能や特徴をご説明します。\*

**\*NOTE:** Helix Nativeのひとつ前のバージョンは1.92だったのに、バージョン2.0はどうしたのか気になる人もいるかと思いますが、これはHelix Nativeのバージョンのナンバリングを、HelixやHXデバイスのバージョン3.0と一致させるように変更したからです。その方がわかりやすくないですか？

Helix Nativeには、革新的なハードウェア・マルチエフェクト・ユニットであるLine 6 Helix®の驚異的なアンプ、キャビ、エフェクトと同じセットが搭載されており、Helixファミリー・デバイスで使用するHX Editと同じシンプルなユーザー・インターフェイスとワークフローを提供します。\* このデザインのため、Helix Nativeで作成された全てのプリセットはHelixハードウェアと互換性があり、HX Editを使用することでプリセットをスタジオからステージへ、また反対に再びスタジオに戻すことまで可能になります！ それによって音色を探る喜びや創造性が生まれ続けることを願っています。

# HELIX NATIVE



Helix Native

**\*NOTE:** プリセットはHelix Nativeと全てのHelixおよびHXデバイスとの間で共有できません。P 14"HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性"参照

## 要件とインストール

準備はいいですか？ MacやWindows®でご使用いただけるHelix Nativeのインストーラーは<https://jp.line6.com/software/>からいつでも入手いただけます。インストールすると15日間はフリートライアル期間として、ご自身のシステムで全てをお試しいただけます。15日間を過ぎた後も継続して使用するには、ご購入とオーサライズが必要になります。下記のシステム要件からコンピュータとDAWソフトウェアが動作環境を満たしていることをご確認ください。

## システム要件

以下は、Helix NativeをコンピュータにインストールしてDAWでご使用いただくためのシステム要件です。Helix Nativeは64bitプラグインであるため、DAWアプリケーションも64bitプラグインをサポートしている必要があります。

### Macコンピュータ

- Mac OS X 10.10, 10.11, macOS 10.12以降\*
- 64-bit AAX Native, Audio Units (AU), VST® (VST2もしくはVST3)をサポートしているDAWソフトウェア
- サポートされるサンプル・レート: 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz

### Windowsコンピュータ

- Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 (64-bitバージョンのみ)\*
- 64-bit AAX Native, VST (VST2もしくはVST3)をサポートしているDAWソフトウェア
- サポートされるサンプル・レート: 44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, 96kHz


## 最低システム要件


- Dual-Core 2.0GHzプロセッサもしくはそれ以上
- 4GB RAM
- 100MBのディスク空き容量
- ライセンスのオーサライズ、トライアル・バージョンのご使用やマーケットプレイスのプレミアム・アセットと初めて同期する場合にはインターネット接続が必要です。(マーケットプレイスで購入したプレミアム・プリセットやインパルス・レスポンスをご使用になるにはHelix Native ver1.70以降が必要です。)


**\*NOTE:** 最新のMac OSおよびWindows OSのサポートの詳細は、[Line 6のダウンロード・ページ](#)や全てのLine 6ソフトウェアやドライバーのインストールに含まれる製品のリリースノートを常に確認してください。



# Helix Nativeのインストール

 最初にLine 6 ユーザー・アカウントにサインインします。まだアカウントをお持ちでない場合は、[line6.com/account](https://line6.com/account)にアクセスして作成してください。無償ですし、みなさん持ってますよね！ それから下の手順に従って下さい。

 **NOTE:** Helix Nativeをインストールしたりトライアル・バージョンを起動するのと同様に、ライセンスのオーサライズやデオーサライズを行う場合にもコンピュータがインターネットに接続されている必要があります。Helix Nativeを使用したり、マーケットプレイスで購入したプレミアム・アセットをインポートやエクスポートするには、コンピュータ上のライセンスのオーサライズが必要です。P 5参照

 **重要!** 新しいHelix Nativeの機能や特徴を搭載するためにバージョン3.0からプリセット・ファイルの構造が変更されています。以前のバージョンのHelix Nativeで保存または書き出されたプリセットはHelix Nativeのバージョン3.0と完全な互換性を持っていません（ファームウェア・バージョン3.0のHelixやHXデバイスも同様です）。しかしながら、Helix Nativeのバージョン3.0（もしくはそれ以降）で保存もしくは書き出されたプリセット・ファイルは、以前のバージョンとは互換性がありません。Helix Nativeをバージョン3.0にアップデートする前に、バックアップを書き出して全てのプリセットのコピーを作成しておくことを強くおすすめします。


1. サインインしたら、Line 6オンライン・ストアに直接アクセスしてHelix Nativeのライセンスを購入してください（P 5"ソフトウェア・ライセンスの購入"参照）。もしくは、次の手順に進んでコンピュータにHelix Nativeをインストールして15日間のフリー・トライアルを選択してください。
2. <https://jp.line6.com/software/>にアクセスして、ご使用のMacもしくはWindows用のHelix Nativeのインストーラーをダウンロードしてください。



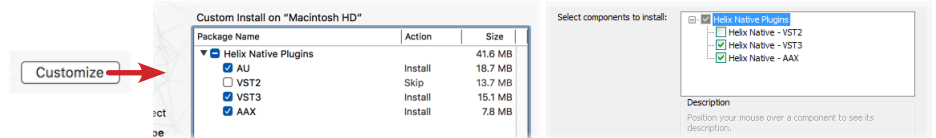
## FREE SOFTWARE DOWNLOADS

- All Products - Helix Native Mac OS X GO

Line 6ウェブサイトのソフトウェア・ダウンロード・ページ


 **重要!** Helix NativeもしくはLine 6 アプリケーション、デバイスのドライバーおよびファームウェアをインストールする前に製品のリリースノートをお読みになることを強くおすすめします（通常はLine 6ソフトウェア・ダウンロード・ページの製品のダウンロード内容の説明に含まれています）。特に古いバージョンから新しいバージョンへインストール場合に、特別な手順が指示されることがあるため、[ナレッジベース](#)や[FAQ](#)をチェックすることを強くおすすめします。

3. ダウンロードが完了したら、DAWや他の全てのアプリケーションを終了してインストーラーを起動し、手順を読んでからそれに従いインストールを完了させてください（はい、nextをクリックする前にこれらのスクリーンをよく確認することを強くお勧めします）。必要な場合はDAWアプリケーションに必要なフォーマット（AAX、AU、VST3もしくはVST2）のみをインストールするようにカスタマイズが可能です。\*



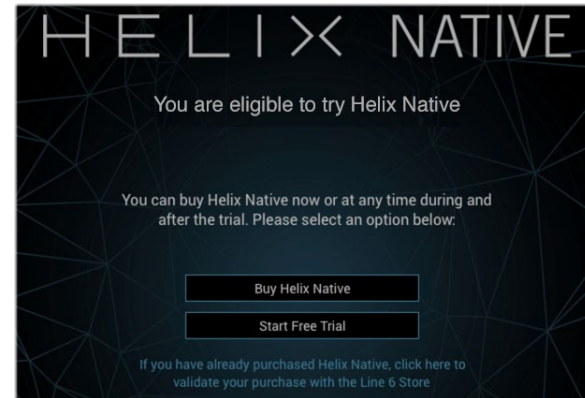
Mac - カスタム・インストール・オプション  
（オプションにアクセスするにはカスタマイズボタンをクリックしてください）

Windows - カスタム・インストール・オプション

 **\*NOTE:** ご使用のDAWアプリケーションがVST3をサポートしている場合、以前のVST2フォーマットをインストールしないことをおすすめします（初期状態ではVST2は選択されていません）。VST2フォーマットはVST3プラグインをサポートしていないDAWをご使用のユーザーにのみ提供されています。

WindowsのインストールでVST2をインストールすることを選択した場合は、任意のインストール先を決定するように指示されます。ホストDAWによっては、VST2をスキャンしてこのVST2のディレクトリを検出できるようにプリファレンス内でインストール先を手動で設定する必要があるため、選択したVST2のインストール場所に注意してください。

4. インストールが終了し、DAWアプリケーションを起動すると、通常はアプリケーションがスキャンしてLine 6 Helix Nativeを検出し、オーディオ・プラグインのインサート・メニューのリストに追加します。
5. DAWのプロジェクトのトラックにHelix Nativeをインサートしてください（P 8"クイック・スタート"参照）。ライセンスのオーサライズ画面が表示されます。
  - **Helix Nativeのライセンスを購入済みの場合** - このライセンスをコンピュータに認証するように指示されます。P 5"コンピュータのオーサライズ"まで手順を飛ばしてください。
  - **まだHelix Nativeのライセンスを購入されていない場合** - 今すぐ購入するか（次の項参照）15日間のフリー・トライアルを開始するかのどちらでも選択できます。試用期間期間を終了すると、購入したHelix Nativeを使用しているコンピュータをオーサライズする必要があり、しない場合は使用できなくなります。



Helix Nativeの購入とトライアル版の選択画面

**NOTE:** フリー・トライアルをスタートすると、残りの試用時間がプラグイン・ウィンドウの右下部に表示されます。

15 days remaining in trial

トライアル・ステータス・インジケータ

トライアル・インジケータをクリックする、もしくはLine 6 オンライン・ストア (<https://shop.line6.com/>) に直接アクセスすることで、トライアル期間中でも終了した後でも、いつでもHelix Nativeのライセンスを購入することができます。

## ソフトウェア・ライセンスの購入

Helix Nativeのライセンスは、[Line 6ストア](#)から購入できます。ショッピング・カートにHelix Nativeを追加してチェックアウトすると、インターネットを通じてライセンスはすぐあなたにLine 6アカウントにデポジットされます。あるいは、まずHelix Nativeをダウンロードおよびインストールしてから、購入するか、フリー・トライアルとして実行するかを選択できます (P 4"Helix Nativeのインストール"参照)。Helix Nativeのライセンス購入が完了したら、Helix Nativeを起動するために次のセクションでご説明するように、プラグインのオーサライズ画面からコンピュータのオーサライズを行なってください。

**\*NOTE:** Helix Nativeはお気に入りの楽器店などからも入手できる場合があります。それらの販売店で購入された場合は、購入したHelix Nativeのライセンスは自動的にLine 6アカウントにプロセスの一部としてデポジットされます。



**NOTE:** Line 6 Helix, HXデバイス、POD Farmの登録済みのオーナーである場合、Helix Nativeの購入に割引が適用されます！ Line 6ストアの購入オプションをご確認ください。

## コンピュータのオーサライズ

Helix Nativeをご使用になる前に、プラグインを実行するコンピュータに購入したHelix Nativeのライセンス認証が必要になります。オーサライズはプラグインのオーサライズ画面でDAWを使用するコンピュータから直接インターネットを通じて行われます。Helix NativeをインストールしたらDAWアプリケーションを起動して、トラックにHelix Nativeのインスタンスをインサートして、プラグイン・ウィンドウを起動してください。(ホストDAWでHelix Nativeをインストールする方法はP 8"クイック・スタート"をご参照ください)

1. Sign in - 起動するとHelix Nativeのオーサライズ画面が表示され、Line 6アカウントのユーザー・ネームとパスワードを使用してLine 6アカウントにサイン・インすることを指示されます。(ユーザー・ネームは通常アカウントを作成した際の名前でeメール・アドレスではありません)

**NOTE:** Helix Nativeのライセンスを購入してコンピュータがオーサライズされると、その後は使用するたびにサイン・インを求められることはありません。コンピュータをデオーサライズしてオーサライズする場合や、新しく購入されたマーケットプレイスのアセットを初めて同期させる場合にのみ、サイン・イン状態がアクティブである必要があります。

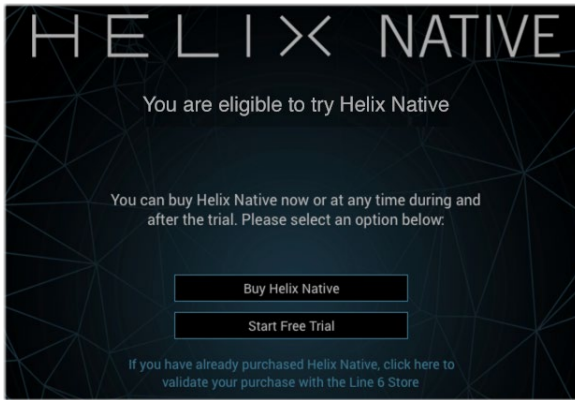
マーケットプレイスで購入されたプレミアム・アセットを、Helix Nativeで読み込みや書き出しおよび最適化を行うには、ご使用のコンピュータがオーサライズされた状態である必要があります。マーケットプレイスのプレミアム・アセットを購入するプランがある場合は、Helix Nativeのオーサライズとサイン・インを継続させておくのが最も簡単な方法です。これによって全てのアセットが完璧に機能しライセンスも同期し続けます。P 64"マーケットプレイスとアカウント"をご参照ください。



最初にHelix Nativeをオーサライズ - サイン・イン画面

- **Line 6アカウントをすでにお持ちでログイン情報をお忘れの場合 - Forgot password/username?**をクリックして手順に従ってログイン情報をリセットしてください。
  - **Line 6アカウントをまだお持ちでない場合 - Create a Line 6 Account**をクリックして作成するか、[ここに](#)アクセスすることですぐに無償で作成することができます！
2. ユーザー・ネームとパスワードを入力してSign Inをクリックして進んでください。
    - **Line 6アカウントにHelix Nativeのライセンスをすでにお持ちの場合 - サイン・イン時にAuthorize Computerを選択すると、コンピュータが正常にオーサライズされたことを確認するメッセージが表示されます。**これでHelix Nativeの使用を開始できます！

- **Helix Nativeのライセンスをまだご購入されていない場合** - Line 6アカウントにライセンスが見つからないことが通知され、buy it now (すぐに購入) もしくはstart a free trial (試用期間を開始) を選択します。

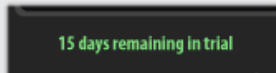


Helix Nativeの購入とフリー・トライアルの選択

**\*NOTE:** 必ずHelix Nativeのライセンスを購入した時と同じLine 6 アカウントでサイン・インしてください!

- **Helix Nativeのライセンスを購入する場合** - Buy helix Nativeボタンをクリックして、安全なLine 6 オンライン・ストアの手順に従ってください。完了すると、Helix Nativeのライセンスはご使用になっているLine 6アカウントにデポジットされます。購入したライセンスが確認されるとHelix Nativeがコンピュータをオーサライズします。
- **Helix Nativeをフリー・トライアルでご使用になる場合** - Start Free Trialボタンをクリックすると、15日間は制限なしでHelix Nativeをご使用いただけます(トライアル・モードにはインターネット接続が必要です)。トライアル・モードではHelix Nativeを使用するセッション毎にサイン・インするように指示されます。トライアル期間が終了すると、Helix Nativeのライセンスを購入するまでHelix Nativeが機能しなくなります。

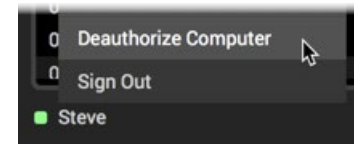
**\*NOTE:** フリー・トライアルを開始すると、プラグイン・ウィンドウの下部にトライアルの残り期間が表示されます。Helix Nativeのライセンスを購入したい場合はこのインジケータを直接クリックしてください。



## デオーサライズ - 他のコンピュータで使用

ライセンスを購入後にコンピュータをオーサライズした後で(もしくはフリー・トライアル・バージョンを使用している場合)、Helix Nativeを他のコンピュータで起動するには、最初に使用中のコンピュータをデオーサライズする必要があります。\*

デオーサライズするには、プラグイン・ウィンドウの左下部のMy AccountメニューをクリックしてLine 6 アカウントにサイン・インして、このメニューからDeauthorize Computerを選択してください。P 66参照



My AccountメニューからDeauthorize Computerを選択

コンピュータをデオーサライズした後は、My Accountメニューからサイン・インするといつでも再オーサライズできます。このケースでは、以前にこのコンピュータをオーサライズしていたため、サインインに成功すると自動的にオーサライズされます。

**\*NOTE:** Line 6は購入された、もしくはトライアルモードのHelix Nativeのライセンスを、最大4台のコンピュータをオーサライズできるようにしています。他のコンピュータにライセンスを移動する場合は、これらから最低1つをデオーサライズして別のコンピュータで使用するオーサライズ枠を空ける必要があります。サポートが必要な場合はLine 6 Supportにお問い合わせください。

## Helix Nativeの削除

コンピューターからHelix Nativeを削除したい場合は、まずDAWアプリケーションを終了してから、以下の手順に従ってください。

**\*NOTE:** Helix Nativeを削除する前に、プリセット (P 23"Helixプリセットのインポートとエクスポート"参照) やIR (P 26"インパルス・レスポンスのインポートとエクスポート"参照) のバックアップをとっておくことを強くおすすめします。

### Mac

各プラグイン・フォーマットをアンインストールするには、以下のファイルをゴミ箱に移動します。

- **AU plugin:** /ライブラリ/Audio/Plug-Ins/Components/**Helix Native component**
- **VST2 plugin:** /ライブラリ/Audio/Plug-Ins/VST/Line 6/**Helix Native.vst**
- **VST3 plugin:** /ライブラリ/Audio/Plug-Ins/VST/Line 6/**Helix Native.vst3**
- **AAX plugin:** /ライブラリ/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/Line 6/**Helix Native.aaxplugin** (もしくは、HelixNative.aaxpluginファイルを/ Plug-Ins (未使用) フォルダにドラッグできます。

### Windows

全てのプラグイン・フォーマットのアンインストール

- スタートボタン > コントロールパネル (もしくはWindows 10の設定を選択)
- アプリと機能をクリック (もしくはWindows 10の設定 >アプリ>アプリと機能)
- インストールされたアプリケーションのリストから**Line 6 Helix Native Uninstaller**を選択
- アンインストールをクリックし、画面の指示に従ってHelix Nativeを削除します。



# ワークフロー

この説明書ではHelix Nativeの特徴や機能をご説明しています。特に明記されていない限り、全ての動作はMacとWindows (全てのプラグインフォーマットでも - AAX、AU、VST3、VST2) で同じです。多くのホストDAWアプリケーションにおいて、エフェクト・プラグインをインサートして使用方法は、ほとんどの部分で非常に似通っています。しかしながら、各DAWは特有の機能や設定を持っている場合があるので、DAWアプリケーションの説明書も必ずお読みください。

## プラグインに関して

ソフトウェアの世界には多くのタイプのプラグインが存在します。プラグインは比較的小さなアプリケーションで、互換性のあるホストDAWソフトウェア・アプリケーション内にロードされた場合のみ使用でき、その能力を拡張します。DAW (デジタル・オーディオ・ワークステーション) の世界では、オーディオ・プラグインはライブ・オーディオ入力やオーディオ・トラックのシグナルに対して処理を行います。

オーディオ・プラグインをわかりやすく解釈するには、エフェクト・ペダルとして考えるのがよいでしょう。エフェクト・ペダルはアンプに入る前に楽器の音色を変化させます。ペダルやラック・エフェクト、その他のアウトボードと同じく、プラグインにはパラメータを調整するためのノブやスライダーが用意されています。プラグインはトラックのシグナルを同様に処理しますが、DAWソフトウェアでリアルタイムに処理するため、最終的なDAWプロジェクトのミックスダウンを行うまで、非破壊でセッティングを微調整し続けることができます！

## 何ができますか？

Helix Nativeはただのオーディオ・プロセッシング・プラグインではありません。多くのアンプ、スピーカー・キャビネット、エフェクトを、想像できるほぼ全てのルーティングで組み合わせることができます。プリセット・ライブラリアンやIRマネージャが組み込まれており、トン・ライブラリを簡単にカスタマイズ、バックアップおよび管理することもできます。パワフルでありながらシンプルなユーザー・インターフェイスで全てを管理できます。さらにHelixはギター専用ではありません！ 搭載されている多くのアンプ、プリアンプ、ディレイ、モジュレーション、リバーブ、コンプレッサー、ディストーション、およびその他のエフェクトは、従来のまたは別世界を求めるような、あらゆるレコーディングでご使用いただけます。

Line 6 HelixやHXデバイスをお持ちの場合は、Helix Nativeのご使用方法をすでにわかっているようなものです！ Helix Nativeはエディター・アプリケーションであるLine 6 HX Editと同じユーザー・インターフェイスを使用しています。そのため、音作りやプリセット管理の手順は基本的に同じです。実際にHelix/HX本体で作成されたプリセットを読み込むことができ、Helix Nativeでご使用いただけます。また、その逆も可能です！



**\*NOTE:** HX Editは、ファームウェア・バージョン2.20以降で動作しているHelixファミリー・デバイス用の最新のエディター・アプリケーションで、バージョン2.20より前のファームウェアのHelixデバイスで推奨されていたHelixアプリケーションに代わるものです。最高のパフォーマンスと全ての新しい機能をご利用になるには、Helix/HXデバイスのファームウェアとHX Editのバージョンの両方を常に最新の状態でご使用いただくことをおすすめします。P 17"HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性"をご参照ください。

Helix製品ファミリーを初めて使用する場合、Helix Nativeは一見複雑に見えるかもしれませんが、いくつかの基本的な概念を理解すると、単純なトーンと複雑なトーンの両方を瞬時に構築できるように設計されており、深く考える必要はほとんどありません。Helixのトーンコレクションを構築し始めるときに、FactoryおよびTemplateプリセットをスタート地点として試してみるのも良いでしょう。



**\*NOTE:** 個別のHelixファミリーの製品や機能に関する詳細は、<https://line6.jp/helix/resources.html>から入手できるHelixハードウェアやソフトウェアのオーナーズ・マニュアルをお読みください。

## マーケットプレイス

マーケットプレイス・オンラインショップでは、Helix Native (さらにHelixおよびHXデバイスをお持ちの場合) の機能をさらに強化するサードパーティ製のアドオン・アセットを提供しており、プロフェッショナルが作成したプリセットやIRを購入して、Helix Nativeのライブラリに加えることができます。最初に同期してマーケットプレイスのプレミアム・アセットをHelix Nativeで使用するためのライセンスをオーサライズするために、インターネット接続が必要になります。P 64"マーケットプレイスとアカウント"ご参照ください。

# クイック・スタート

はい、もう今すぐにもトラックにHelix Nativeを追加して試したいですね！ 以下はDAWのオーディオ・トラックにHelix Nativeのインスタンスを追加して、使用するための手順です。

Helix Nativeは他の全てのオーディオ・プラグインと一緒にDAWのプラグインのインサート・メニュー内に表示されます。どのDAWで最初の手順は以下の通りです。

1. サポートされているサンプル・レートでセッションもしくはプロジェクトを作成してください。(44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz, or 96kHz)
2. 少なくともひとつのオーディオ・トラックを作成してください。DAWアプリケーションによっては"モノラル"または"ステレオ"タイプのオーディオ・トラックのオプションを提供している場合もあり、トラックに選択したハードウェアの入力タイプに応じて、モノラルまたはステレオでオーディオを録音、またはインポートできるタイプのオーディオ・トラックを提供している場合もあります。いずれの場合もHelix Nativeはオーディオ・トラックにエフェクトのインサートに追加することができます。
3. 処理されていない"ドライ"なエレキ・ギターをオーディオ・トラックに録音するか、プレイバック用に既存の録音されたオーディオ・ファイルをトラックにインポートします。
4. DAWのトラックへのエフェクトのインサート・メニューからHelix Nativeのインスタンスを選択して、このトラックにインサートできます。いかに定番のDAWアプリケーションの例をいくつかご紹介いたします。

## Steinberg Cubase

Cubase®はMac版とWindows版があり、VST3プラグイン・フォーマットをサポートしていません。

1. Cubaseのプロジェクト内のオーディオ・トラックを選択します。トラックの左側にあるインスペクタ (もしくはミキサー・ウィンドウのトラックのチャンネル・ストリップ) から、インサート・セクションのスロットを1つクリックします。



Cubase Proのオーディオ・トラックにHelix Nativeをインサート

2. エフェクト・メニューからHelix Nativeを選択します。Cubaseはモノおよびステレオのトラックがご利用いただけます。Helix Nativeを選択するだけで、トラックのインプットとアウトプットのルーティング設定が適用されます。

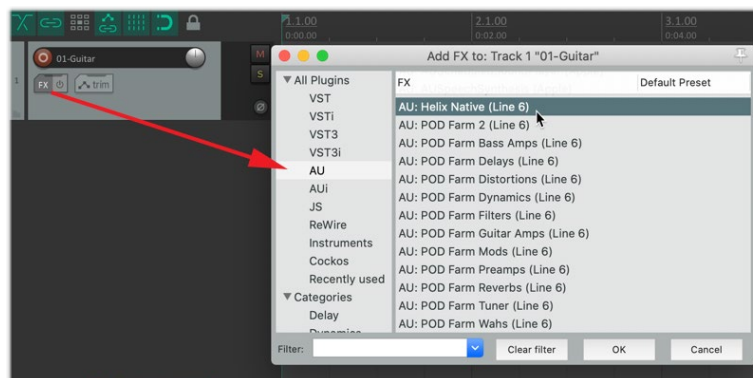
**NOTE:** 新しめのバージョンのCubaseでは、オーディオ・トラックの作成時にプロジェクト>トラックを追加>オーディオ・ウィンドウの設定メニューからモノかステレオを選択できます。この設定はトラックのインサート・スロットにプラグインを追加した場合にモノかステレオのどちらで使用するかを決定します。

3. エフェクトのインサート・ウィンドウにHelix Nativeが表示されます。モニターの音量を下げた後、プラグインのプリセット・タブからファクトリー・プリセットをダブルクリックし、演奏してサウンドをご確認ください。

## Cockos Reaper

Reaperは、MacとPCの両方で利用可能なフル機能のホストDAWです。

1. Reaperプロジェクトでオーディオ・トラックを選択します。左側のトラック・ヘッダー (もしくはミキサー・ウィンドウからこのトラックのチャンネル・ストリップ) にある、FXトラック・エフェクト・インサート・ボタンをクリックしてください。



Reaperのオーディオ・トラックにHelix Nativeをインサート

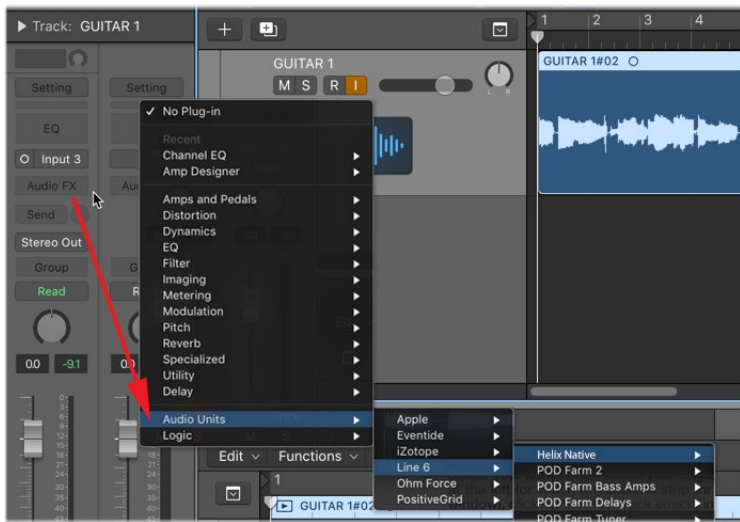
2. FXウィンドウで、Addボタンをクリックしてプラグイン・リストを開いて、プラグインのフォーマット・タイプを選択します。Macの場合、ReaperはAU(Audio Units)とVST3両方のフォーマットをサポートしており、どちらも選択できます。PCの場合はVST3を選択してください。Line 6: Helix Nativeを選択してOKをクリックします。
3. FXウィンドウにHelix Nativeが表示されます。オーディオ・モニターの音量を下げ、プラグインのプリセット・タブからファクトリー・プリセットをダブルクリックし、演奏してサウンドをご確認ください。

**NOTE:** MacのDAWアプリケーションには、異なるタイプのフォーマットのプラグインのインスタンスが使用できるものがあります (例えば、Reaperでは同じプロジェクト内に同時にVSTとAUのインスタンスの両方をインサートできます)。Helix NativeのプリセットやIRライブラリ、プリファレンス・オプションの変更のようないくつかのアクションでは、プラグイン・ウィンドウを閉じて再度開くまで、変更した設定が現在開いている異なるフォーマット・タイプのHelix Nativeのインスタンスにすぐには反映されません。

# Apple Logic Pro

Logic ProはMacで非常に人気のDAWです。Apple Audio Units(AU)プラグイン・フォーマットをサポートしています。

1. Logic Proのプロジェクトのオーディオ・トラックを選択します。トラックのインスペクターのチャンネル・ストリップ (もしくはミキサー・ウィンドウからこのトラックのチャンネル・ストリップ) から**Audio FX**のトラックのエフェクト・インサート・メニューをクリックします。



Helix NativeをLogic Pro Xのオーディオ・トラックにインサート

2. FXウィンドウでAudio Units(AU)を選択して**Line 6>Helix Native**を選択します。Logic proはモノ、ステレオのいずれのトラック・タイプもあるので、トラックのタイプによってサブ・オプションが異なります。

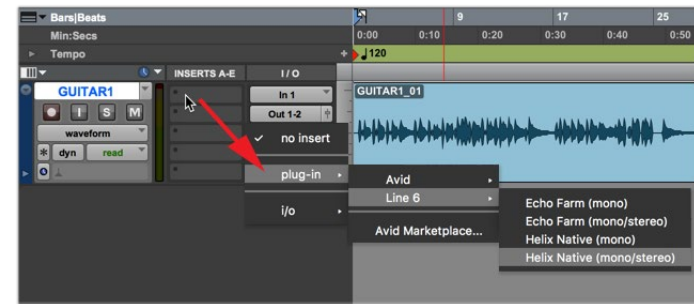
- **モノラル・トラックにインサートした場合** - Mono (プラグインの出力はモノにサンプリングされます) および Mono > Stereo (プラグインのアウトプットはステレオ) のいずれかを選択するオプションがあります。
- **ステレオ・トラックにインサートした場合** - 入出力をステレオ処理する**Stereo**のオプションを選択することをおすすめします。**Dual Mono**は2つのモノラルのプラグイン・インスタンスをインサートします (プラグイン・ウィンドウの上部にあるLとRボタンから、それぞれにアクセスできます)。各モノラルのインスタンスはステレオ・トラックの左と右のチャンネルを個別に処理しますが、これはすぐに大量のCPUパワーを使用してしまう可能性があるためお勧めしません。

3. プラグイン・ウィンドウにHelix Nativeが表示されます。オーディオ・モニターの音量を下げて、プラグインのプリセット・タブからファクトリー・プリセットをダブルクリックし、演奏してサウンドをご確認ください。

# Avid Pro Tools

Avid® Pro Tools® はMacとWindowsで利用可能なホストDAWアプリケーションです。Avid AAXプラグイン・フォーマットをサポートしています。

1. Pro Toolsのプロジェクトのオーディオ・トラックを選択します。トラックの左側にあるトラック・ヘッダー (もしくはミキサー・ウィンドウからこのチャンネルのチャンネル・ストリップ) から、Insertsセクションの**スロット・メニュー**を1つクリックしてください。



Pro Toolsのモノラル・トラックにHelix Nativeをインサート

2. プラグイン・メニューでHelix Nativeを選択します。Pro Toolsにはモノ、ステレオ両方のトラック・タイプがあります。そのため、トラックのタイプによって異なるサブ・オプションがあります。
  - **モノラル・トラックにインサートする場合** (上の図) - mono (プラグインのアウトプットはモノラルにサンプリングされます) もしくはmono/stereo (トラックがステレオ出力に設定されている場合は、プラグインのアウトプットはステレオになります) のどちらかを選択します。
  - **ステレオ・トラックにインサートする場合** - ここではステレオ・オプションのみが提供されており、ステレオ・イン/アウトの処理を行います。(Pro Toolsは、デュアル・モノ・オプションを提供するプラグインがありますが、Helix Nativeはこれをサポートしていません。)
3. Effect InsertウィンドウにHelix Nativeが表示されます。オーディオ・モニターの音量を下げて、プラグインのプリセット・タブからファクトリー・プリセットをダブルクリックし、演奏してサウンドをご確認ください。

**TIP:** ほとんどのホストDAWはSend、Bus、Auxタイプのトラックにプラグインをインサートできます。ホストDAWは、これらのトラック・タイプのネーミングや機能が少し異なります。しかし、それらの主な目的はプラグインのインスタンスをひとつインサートし、任意の数のオーディオ・トラックの出力をプラグインにルーティングして、同じエフェクトを使用してそれらを処理できるようにすることです。これは複数のトラックで処理する際に好まれる方法で、プラグインのインスタンスがひとつの場合では、各オーディオ・トラックに個別にインスタンスをインサートするのと比較すると、明らかにCPUの処理量が少なくなります！詳細はホストDAWの説明書をご参照ください。!

Helix Nativeのインスタンスをインサートしてプリセットをロードすると、プリセットの内容が**シグナル・フロー・ウィンドウ**に表示され、モデル・メニュー、パラメータ、オートメーション・コントロール・オプションが**インスペクタ・ウィンドウ**のタブに表示されます。



これによって全てのファクトリー・プリセットをロードしてカスタマイズし、ご自身のプリセットの作成、オートメーション・コントローラーのアサイン設定、プリセットやIRの管理、コンピュータに全ての音色のバックアップを作成できます。さらに、保存したプリセットは全てHelix NativeとHX Editの間で移植できるので、Helix本体でも使用できます。(詳細はP 14"HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性"ご参照ください)

## Helix Native経由のインプット・モニタリング

オーディオ・エフェクト・プラグインの素晴らしいメリットのひとつが、トラックにインサートしたプラグインを通してインプットのシグナルをモニターできることです。これによってHelix Nativeのインスタンス内でカスタマイズされたアンプ、キャブ、エフェクトのセットがリアルタイムに処理したギター(または他のトラックの入力信号)を聞きながら、目的のトーンに調整していくことができます。録音を行うと、"ドライ"なD.Iギター・シグナルのみがトラックに録音され、DAWプロジェクトが最終ミックス・ダウンされるまで、いつでもプラグインのセッティングを変更できる大きなメリットがあります!

**NOTE:** Helix Nativeのチューナーを使用するには、トラックのインプット・モニタリングをアクティブにする必要があります。—P 12"チューナー"参照

インプット・モニタリングはホストDAWの機能で、通常は以下の手順でご使用いただけます。ホストDAWによってわずかに異なるので、詳細についてはDAWアプリケーションのドキュメントをご参照ください。

1. オーディオ・トラックの入力がギター(もしくは任意の楽器)を接続した入力からシグナルを受け取るように設定します。
2. 前のセクションでご説明したように、トラックにHelix Nativeをインサートします。
3. トラックがオーディオ入力を受け取れるように、トラックのレコード・アーム・ボタンをセットします。
4. トラックのインプット・モニタリングの機能をアクティブにします。通常これはレコード・アーム・ボタンの近くにボタンがあります。この機能で、ライブ・トラック入力をDAWトラックおよびインサートした全てのプラグインに通すことができます(インプット・シグナルを聞くためにレコード・アームをアクティブにする必要があるホストDAWもあります)。



Cubaseのオーディオ・トラックでRecord Armとインプット・モニタリングがアクティブな状態

**NOTE:** DAWのトラックの"インプット・モニタリング"機能をご利用いただくには、オーディオ・インターフェイスの"ダイレクト・モニタリング"を切ってください(多くのオーディオ・インターフェイスはDAWソフトウェアを介することなく、入力シグナルを直接出力します)。この方法で、Helix Nativeを通った入力シグナルのみを聞くことができます。詳細は、オーディオ・インターフェイスの説明書をご参照ください。

5. ギターをかき鳴らすと、Helix Nativeで処理されたトラックの信号が聞こえるはずですが、録音ボタンを押して、演奏のレコーディングを試してみてください。プレイバックの間に、Helix Nativeのセッティングを微調整してみてください。!

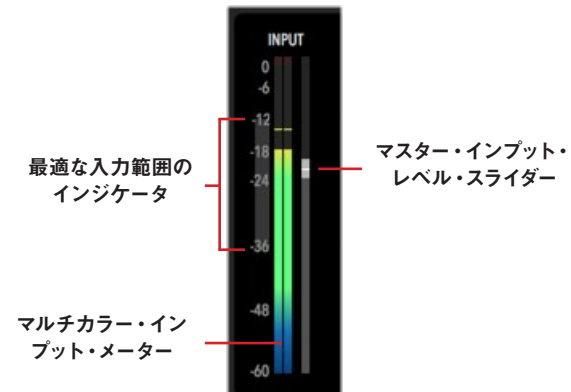
## レイテンシーに関して

この入力シグナルはオーディオ・インターフェイス内からDAWソフトウェアを通り、オーディオ・インターフェイスの出力に往復しているため、ある程度の"レイテンシー"の影響を受けます。レイテンシーとは、ギターで発音してモニタリング・システムから音が聞こえるまでの時間です。レイテンシーはオーディオ・インターフェイス、DAWソフトウェア、コンピュータ・システムのレコーディング能力で変化します。通常、DAWソフトウェアのプリファレンスのオーディオ・インターフェイスのバッファサイズを減らすことで、レイテンシーを最小にすることができます。詳細はDAWソフトウェアの説明書をご参照ください。

## 入力レベルの最適化

Helix Nativeのシグナルの入力レベルによっては全体の音量やトーンのサチュレーションに影響が出るため、それに応じて"ゲイン・ステージ"を設定することが肝心です。ほとんどのHelix Nativeのアンプやエフェクト・モデルは、エレクトリック・ギターをモデリングされたのと同じタイプのアンプやエフェクト・モデルにダイレクトに接続するのと同じように、"インストゥルメント"レベルの入力信号を受信するように設計されていることに注意してください。以下は、シグナルのレベルを最適化するためにヒントです。P 39"マスター・インプット&アウトプットのレベル"ご参照ください。

- エレクトリック・ギター(およびベース)のドライ信号を最も正確にレコーディングするには、"Hi-Z"および"Instrument"の入力を搭載しているオーディオ・インターフェイスのご使用をお勧めします。
- 入力シグナルのレベル(もしくはトラック内のクリップのプレイバック・レベル)を確認するには、プラグインのマスター・インプット・レベル・メーターをご参照ください。

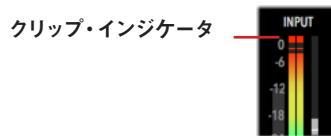


マスター・インプット・レベル・コントロール

- 最適な入力範囲のインジケータは、-36dbから-12dbの間でキープすべき入力レベルのガイドラインを表示します。



- マルチカラー・インプット・メーターもガイダンスを表示します。基本的に入力レベルを緑か黄色でキープして、青 (シグナルが低すぎる) や赤 (シグナルが高すぎる) は避けてください。
- オーディオ・インターフェイスで入力レベルの調整が可能な場合、最も良い方法は録音レベルをプラグインの最適なレンジ内でキープすることです。必要な場合は、マスター・インプット・レベル・スライダーでレベルの微調整ができます。マスター・インプット・スライダーおよびマスター・アウトプット・スライダーは、プラグイン・インスタンスに対してグローバルであるため、その値をプリセットごとに保存することはできません。
- アクティブ・ピックアップを搭載したギターは、従来のパッシブ・ピックアップを搭載したものより出力が高くなる場合があります。アクティブもしくは高い出力のギターをご使用の場合は、可能であればオーディオ・インターフェイスやリアンプのインプットの"Pad"を入れてください。
- プラグインの入力およびアウトプット・メーターの両方で、下の図のようにクリップしてクリップ・インジケータが赤く光るのを常に避ける必要があります。



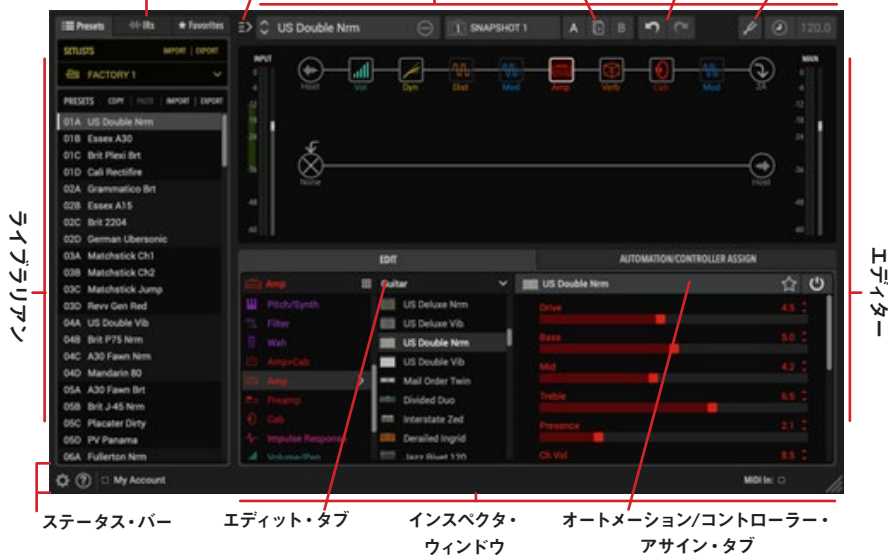
クリップ・インジケータ

インプット・レベルがクリップしたインプット・メーター

## GUI オーバー・ビュー

Helix Nativeプラグインは、Helixのプリセットとインパルス・レスポンスのライブラリアンとして、またトーンを作成したりカスタマイズしたりするためのエディタとして、シンプルで使いやすいインターフェイスを備えています。

プリセット/IR/フェバリット・パネル    ライブラリアンの表示/非表示    シグナル・フロー・ウィンドウ    A/Bボタン    Undo / Redo ボタン    チューナー・ボタン



プラグインのユーザー・インターフェイスのナビゲーションは3つのメイン・ウィンドウに別れています。

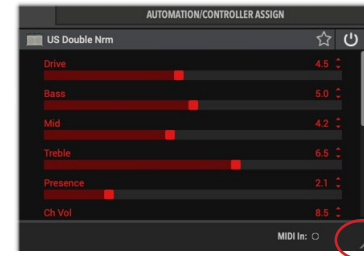
**ライブラリアン・ウィンドウ** - プリセットおよびインパルス・レスポンス (IR) のファイルを管理します。P 22"プリセット・パネル"とP 26"インパルス・パネル"参照

**シグナル・フロー・ウィンドウ** - アンプやエフェクト・ブロックの追加やシグナルのルーティングをカスタマイズします。P 39"シグナル・フロー・ウィンドウ"参照

**インスペクタ・ウィンドウ** - 膨大な数のモデルから選択、パラメータの編集、パラメータのオートメーション・コントロールの作成や管理が行えます。P 47およびP 49のインスペクタ・ウィンドウの章を参照

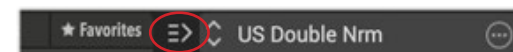
## Helix Nativeウィンドウのカスタマイズ

**プラグイン・ウィンドウのリサイズ** - プラグイン・ウィンドウはスクリーンやワークフローに合わせてウィンドウ・サイズを調整することができます。Helix Nativeのインスタンスのウィンドウの大きさを個別に調整するには、プラグイン・ウィンドウの右下にある「グラフ・ハンドル」をクリックしてドラッグします。



プラグイン・ウィンドウの右下部の「グラフ・ハンドル」をドラッグしてリサイズ

**ライブラリアン・パネルの表示/非表示** - シグナル・フロー・ウィンドウの左上にあるトグル・ボタンをクリックすることで、プラグインの各インスタンスに対して個別にプリセットおよびインパルス・ライブラリアン・パネルを表示または非表示にすることも可能です。



ライブラリアン・パネルの表示/非表示ボタン

## A/B比較

このボタンのセットは、Helix Nativeの全てのインスタンスのパラメータ・セッティングを一時的に保存して、それからパラメータを調整し、保存されていたオリジナルのセッティングとエディットしたセッティングを簡単に比較できます。P 34"A/B比較の使用"参照



A/B比較ボタン

# Undo / Redo

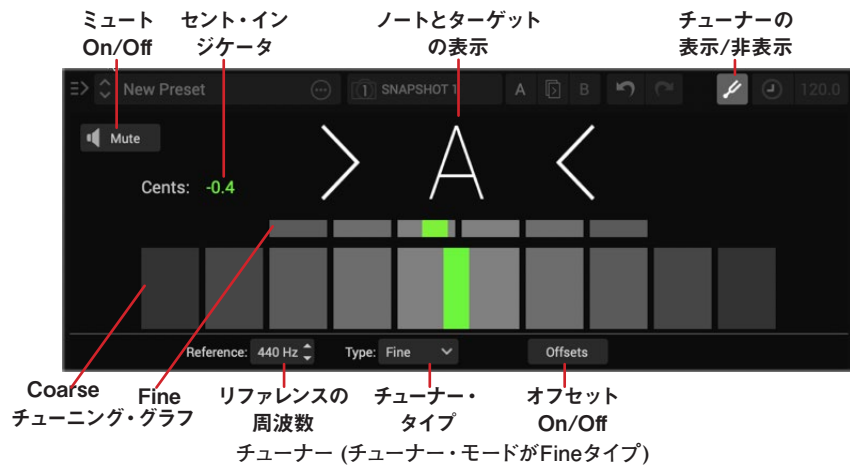
Helix Nativeはプラグイン・ウィンドウのほとんどのエディット・アクションがUndoおよびRedoをサポートしており、メイン・プラグイン・ウィンドウの上部にあるUndoおよびRedoボタンからアクセスできます。UndoおよびRedoの履歴はプラグインの各インスタンスごとに保存されます。P 33"Undo&Redo"参照



The Undo and Redo buttons

# チューナー

これで、完璧なテイクを録る前にチューニングが狂っていたという言い訳はできません。Helix Nativeには便利な内蔵チューナーが搭載されており、21.83 Hz (5弦ベースのローF) まで正確にチューニングできます。



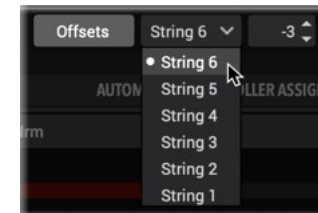
- **ミュートon/off** - ミュート・ボタンでチューナーを起動している間に完全にミュートするか、トラックのシグナルを聞くかを切り替えられます。
- **セント・インジケータ** - 表示されているノートからマイナスまたはプラスのセント (セントは半音の100分の1) でチューニングを数値で表示します。
- **ノートとターゲットの表示** - チューナーがノートを検出して、その文字をここに表示します。矢印はチューニングが低い、高い、合っていることなどを知らせます。
- **リファレンスの周波数選択** - 必要に応じて、チューナーのリファレンスを標準の440Hzを始め、425Hzから455Hzまで変更します。
- **チューナー・タイプ・メニュー** - Fine (カラーが変わる、ファイン・チューニング・バー付きの針タイプのチューナー)、Coarse (カラーが変わる針タイプのチューナー)、もしくはStrobeの3つのチューナー・タイプから選択します。次のポイントもご参照ください (このセッティングはグローバルなため、チューナーが次で紹介する状態の場合は全てのHelix Nativeのインスタンスに影響します)。
- **チューニング・グラフ** - リアルタイムに弦のピッチを表示します。選択されたチューナー・タイプによってグラフは変更されます。

- **Fine** - (左のチューナー画面参照)、CoarseとFineのいずれも針タイプのグラフで表示されます。
- **Coarse** - Coarseグラフのみ表示されます。
- **Strobe** - 1つのグラフが表示され、点灯した"ストロボ"インジケータが左に動くことと「低い」、右に動くことと「高い」ことを表示します。点灯しているインジケータが動かなくなったら、弦がチューニングされていることを示しています。



ストロボ・チューナー

- **オフセット** - コンサート・チューニングに関連して、特定の弦をわずかにシャープにチューニングしたり、フラットにチューニングすることでピッチを改善できると感じるギタリストもいます。ストリング・オフセットは、これらの微妙にずれてチューニングされた音程が正しいチューニングになるようにチューナーを調整します。String 6は低いEで、String 1は高いEです。  
オフセットを適用するには、オフセット・ボタンをクリックして機能をアクティブにして、調整したい弦を1~6の中から選択して、+もしくは-でオフセットの量 (セント) を調整してください。



ストリング・オフセット・コントロール

- String 6は低いEを、String 1は高いEのオフセットを調整します。
- 数値のコントロールでピッチを高くする場合は (+)、低くする場合は (-) を使用して、各弦のオフセットをセント単位で調整します。
- 弦とオフセットの値を非表示にするためにオフセット・ボタンを再度クリックすると、オフセット機能が無効になります。

## チューナーの使用

1. ギターやベースのシグナルがルーティングされたDAWのオーディオ・トラックにHelix Nativeがインサートされた状態で、トラックの"インプット・モニタリング"機能 (P 10) をアクティブします。
2. チューナー・ボタンをクリックして、チューナーを表示します。



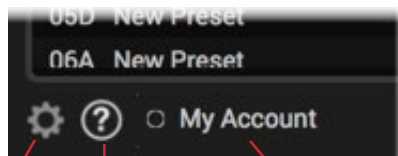
3. チューニング中にトラックのシグナルを聞きたくない場合は、ミュート・ボタンをクリックしてミュートしてください。(チューナーをオフにした場合やプラグイン・ウィンドウを閉じた場合は自動的にミュートは無効になります)
4. ギターの個々の弦を弾くと対象となる音程が表示され、リアル・タイムでチューナーグラフや弦がターゲットになる音程に近いかどうかを表示します。
  - **Coarseタイプのチューナーを使用** - 中央の左のボックスが赤や黄色に点灯している場合は、チューニングが少し低い状態です。中央の右のボックスが赤や黄色に点灯している場合は、チューニングが少し高くなっています。中央のボックスの1つが緑に転倒して両方の矢印が点灯している場合は、チューニングは合っています。また、数値のセント・インジケータは、弦が何セントでシャープかフラットかをリアルタイムで表示します。
  - **Fineタイプのチューナーを使用** - 上でご説明したCoarseタイプとよく似ていますが、上でご説明したのCoarseタイプの説明と同様に、下のCoarseグラフの点灯しているボックスは、弦のピッチが低い、高い、またはチューニングされているかどうかを教えてください。上の小さいグラフを使うと、より正確にチューニングできます。
  - **Strobeタイプのチューナーを使用** - 点灯している”ストロボ”・ボックスは、チューニングが低い場合に左に、高い場合に右に動きます。動きが遅くなると、チューニングが合っている状態に近づいています。チューニングが合っているとグラフが止まって表示され、両方の矢印が点灯します。
5. チューナーを終了するには、チューナー・ボタンを再度クリックするか、チューナー・スクリーンのどこかをクリックしてください。

## ステータス・バー

メイン・プラグイン・ウィンドウの下部には、いくつかのオプションがあります。

## Helix Nativeのプリファレンス、ヘルプとアカウント

プラグインのプリファレンス、Help & About (P 60参照)、マイ・アカウント (P 65参照) にアクセスするには、プラグイン・ウィンドウの左下部のメニュー・ボタンをクリックしてください。



プリファレンス Help&About アカウント・オプション

## MIDI In インジケータ

メイン・ウィンドウの右下部に便利なMIDI In インジケータが点灯します。Helix NativeがMIDI入力を受信した場合はこのインジケータが緑に点灯します。これは、MIDIコントローラーのデータが正しくプラグインにルーティングされ、MIDIコントロールとバイパス・アサインにアクセスできるようになったことを知るのに非常に便利です。(P 55参照)



# HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性

Helix Nativeのエンジンは基本的にLine 6 HelixやHX製品と同じなので、HelixとHXデバイスをエミュレートするための**ハードウェア互換モード** (HCモード) や**プリセット変換**を提供することで、Helix Nativeの柔軟性をさらに高めています。以下のセクションでご説明している通り、これらの機能は、Helix NativeとすべてのHelixとHXデバイス間でプリセットを共有する機能を提供し、Helix Nativeのトーン・ライブラリを大きく広げることができます。

**重要!** Helix Nativeバージョン3.0 (もしくはそれ以降) で保存および書き出しされたプリセットは、それ以前のバージョンのHelix Nativeや、バージョン3.0以前のファームウェアのHelixやHXデバイスとは互換性がありません。Helix Nativeバージョン3.0にアップデートする前に全てのプリセットの書き出しやバックアップを取っておくことを強くお勧めします。

**TIP:** HCモードはオフにできます。これによって、ブロック・タイプ (アンプ、キャブ、IR、エフェクト) やDSPの使用量に関係なく、シグナル・パスに収まるだけのブロックを使ってHelix Nativeのプリセットを構築することができます!

## Helix Nativeのプリセットのロードvsインポート

Helix NativeのHCモードとプリセット変換機能の重要なポイントは、これらのアクションのオプションと動作は異なるため、プリセットのロードとインポートの違いを理解することです。P 22"プリセット・パネル"もご参照ください。

### プリセットのロード

Helix Nativeではプリセットをロードして、プラグインのシグナル・フローに表示される現在のトーンとして使用します。以下のいずれの方法でもHelix Nativeにプリセットをロードできます。

- シグナル・フロー・パネルの上部のオープン・メニュー・ボタンから**Open From Disk**コマンドを使用
- コンピュータのフォルダやHX Editのプリセットライブラリのリストからドラッグして、Helix Nativeのシグナル・フロー・パネルに直接ドロップ

- 左側のプリセット・ライブラリの任意のプリセットをダブル・クリックしてライブラリからシグナル・フローにロードします (Helix Nativeのプリセット・ライブラリ内のプリセットは、インポート時にすでに変換されているので、これ以上の変換処理は必要ありません)。

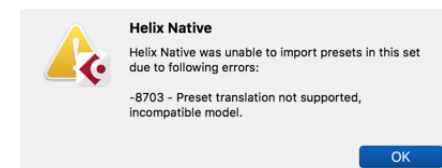
プリセットをロードした場合に、Helix Nativeは自動的にそれを作成したデバイス (もしくはHCモード) を検出します。プリセットが異なる場合、Helix Nativeでは、プリセットの元のデバイスに合わせてプラグインのHCモードを切り替えるか、またはプラグインの現在のHCモードに合わせてプリセットを変換するかを選択できます。(P 17"プリセット・ロード時のHCモード変更"参照)

### プリセットのインポート

Helix Nativeでは、プラグインのプリセット・ライブラリにプリセットを追加するためにプリセットをインポートします。以下の方法でHelix Nativeにプリセットのインポートを行なってください。

- プラグインのプリセット・リストのスロットを選択して、リストの上にある**Import**ボタンをクリック。
- コンピュータのフォルダやHX Editのプリセット・ライブラリのリストからドラッグして、Helix Nativeのプリセット・リストに直接ドロップ
- プリセット・パネル上部の**Setlist Import**ボタン、もしくはプラグインのプリファレンス・ウィンドウの**Import Bundle**ボタンを使用して、コンピュータからセットリストもしくはバンドルをインポートします (HelixとHCモードをオフの場合のみバンドル・ファイルをサポートしています)。その中の全てのプリセットがインポートしようとしません (P 16"プリセットの変換"で説明しているのと同じルールに従います)。このインポート・アクションにより、Helix NativeのHCモードがインポートされたセットリスト/バンドルファイルと一致するように変更され、セットリストまたはバンドル内の変換不可能なプリセットはインポートされません。

プリセットをインポートした場合、Helix Nativeは自動的にプリセットをHelix NativeのHCモードに合わせようとしています。変換できない場合は、その理由を警告するダイアログが表示されます。この場合インポートは中止され、HCモードも変更されません。



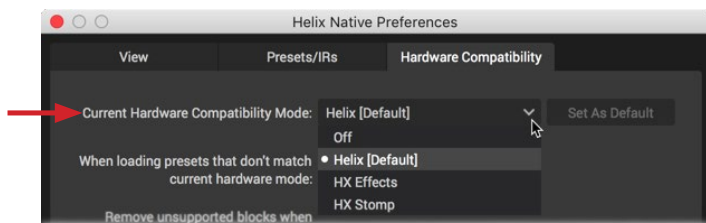
インポートしたプリセットが変換できない場合の警告

インポートされると、プリセットはこのHCモードの個々のプリセット・ライブラリ内に保持されます。



## ハードウェア互換モード

Helix Nativeの現在のHCモードはプリファレンス・ウィンドウのHardware Compatibilityの**Current Hardware Compatibility Mode**メニューに表示され、手動で切り替えることができます (P 61)。また、プリセットをロードする際に、次のセクションで説明するようにHelix NativeはHCモードを合わせるように指示します。



Hardware Compatibility Modeメニュー

**NOTE:** 現在Helix Nativeで使用されているものとは異なるHCモード (またはデバイス) で作成されたプリセットをロードすることで、HCモードを自動的に変更することもできます。P 17"プリセット・ロード時のHCモード変更"をご参照ください。

メニューからHCモードをひとつ選択した際に、現在のHelix NativeのインスタンスのUIや機能は、選択されたデバイスのUIや機能と一致するように変更されます (同様に、選択したデバイスに接続した際のHX EditのUIにマッチします)。これにはシグナル・フロー、各バスの最大使用ブロック数、モデル・メニューおよびモデル・タイプが含まれており、独立したプリセット・ライブラリとファクトリー・プリセットのセットが含まれています。メニュー・オプションや個別のハードウェア互換モードは以下の通りです。これらのモードの違いはP 16"HCモード比較表"をご参照ください。

**Helixモード** - Helix (Helix Floor, Helix LT, もしくはHelix Rack) で書き出されたプリセットは、Helix Nativeのこのモードで (またはHelix Floor, LT, Rackを接続した状態でHX Editに戻る)、ロードおよびインポートでき、変換も必要ありません。(以前のバージョンのHelix Nativeに慣れている場合、Helixモードは基本的にそれと同じです。

**HX Effectsモード** - HX Effectsで書き出されたプリセットは、Helix Nativeのこのモードで (またはHx Effectsを接続した状態でHX Editに戻る)、ロードおよびインポートでき、変換も必要ありません。

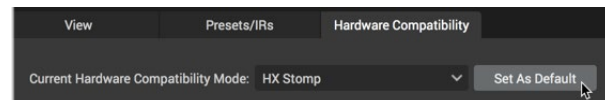
**HX Stompモード** - HX Stompで書き出されたプリセットは、Helix Nativeのこのモードで (またはHX Stompを接続した状態でHX Editに戻る)、ロードおよびインポートでき、変換も必要ありません。

**Off** - Helix Nativeがこのモードに設定されている状態で保存もしくは書き出されたプリセットは、このモードのHelix Nativeに変換の必要なくロードおよびインポートできます。オフの状態では、UIやオプションは基本的にHCモードがHelixの場合と同じですが、いくつかの制限がなくなっています。(P 16"HCモード比較表"参照)

このオフ・モードで作業する場合、より大きなパワーはより大きな負担を伴うということを忘れないでください! 他のHCモードのような制限がなければ、1つのプラグイン・インスタンスでプリセットを作成することができ、コンピュータ・システムに大きなCPUの負担がかかる場合があります。他のHCモードの制限を超えるプリセットを作成すると、そのプリセットは、HX Editで変換してHelixやHXデバイスで利用することができず、HCモードがオフに設定されているHelix Nativeでのみロード可能です。

## Set As Defaultボタン

プラグインのインスタンスでHCモードを変更しても、他の既存のHelix Nativeのインスタンスで使用されているHCモードには影響しません。Helix Nativeの新しいインスタンスは、指定されたHCモードをデフォルトとして利用するようになります。Set As Defaultボタンをクリックすると、現在選択されているHCモードを、今後のすべてのプラグイン・インスタンスのデフォルトとしてグローバルに構成します。



HCモード - Set As Defaultボタン

## 異なるHCモードへの変更

HCモード・メニューから別のモードを選択すると、Helix Nativeは最初にHCモードを変更しようとしていることを自動的に警告します。OKをクリックして先に進むか、このトーンをオリジナルのHCモードのフォーマットで保存したい場合はNoを選択して、新しいHCモードに変更する前にプリセットとして保存もしくは書き出してください。

**OK**をクリックして先に進んだ場合は、Helix Nativeは自動的にロードされたトーンを選択されたHCモードのフォーマットに変換しようとしています。変換が可能な場合は、トーン (変換された) は、プラグインのシグナル・フローに保持されます (プリセットの変換に関しては次の項をご参照ください)。変換が行われると、現在使用しているトーンは保存されていない状態となり、このHCモードのプリセット・ライブラリ内に保持したい場合は、プリセット・メニューの**Save To Library**コマンドを使用する必要があります。

現在ロードされているトーンが変換できない場合、プリセットを破棄してHCモードに進むかどうかを尋ねる警告が表示されます。



プリセット変換の警告—HCモードをHelixからHX Stompに変更する場合

**Yes**を選択すると、現在のトーンが破棄され (つまり、保存されていないトーンは失われます)、選択されたHCモードに変更され、現在のトーンに空のシグナル・フローがロードされます。**No**を選択すると、現在のトーンとHCモードは変更されずに中断されます。

Helix Nativeからトーンを保存もしくは書き出した場合は、プリセットは常に現在のHCモードで選択したハードウェア・フォーマットで保存されることにご注意ください。Helix Nativeのプリセットは別のHCモードに設定されているHelix Nativeにインポートしたり、ロードしたりすることができます。

同様に、プリセットの内容は、異なるデバイス・タイプが接続されたHX Edit上には、変換されてインポートもしくはロードされます。変換されるプリセットの内容は、変換先のモード/デバイスのブロック数、DSP、およびパスの制約に依存します。詳細はP 16"プリセットの変換"参照

**NOTE:** DAWアプリケーション (CubaseやPro Toolsなど) によっては、Helix Nativeのプリセット・ライブラリとは別の独自のプラグイン・プリセット機能が搭載されています。Helix NativeでHCモードを変更すると、そのモード特有のプリセット・ライブラリを使用したプラグイン・インスタンスとなるため、DAWホスト・アプリケーション独自のプラグイン・プリセット機能を使用すると予期せぬ結果を招く場合があります。そのため、すべてのプリセットを保存、読み込み、管理するには、Helix Nativeの内蔵プリセット・ライブラリを使用することをお勧めします。

## HCモード比較表

次の表では、Helix Nativeで選択できる4つのハードウェア互換モードの主な違いを表しています。あるHCモード (またはデバイス) で作成されたプリセットが他のHCモードでどのように変換されるかは、この表を参照してください。この後のプリセット変換の互換表もご参照ください。

HC MODE / DEVICE FEATURE COMPARISON				
Feature	HC Mode or Device Type:			
	Off	Helix	HX Stomp	HX Effects
搭載モデル*	v3.0の全てのHelixモデル	v3.0の全てのHelixモデル	v3.0の全てのHelixモデル 6 Switch Looperを除く	v3.0の全てのHelixモデル アンプ&キャビを除く
各パスの最大ブロック数	16	16	8	9
各パスで使用可能なブロック・タイプ数	制限なし	アンプ×2、キャビ×2、IR×2(1,024 サンプル)もしくは1×IR(2,048サンプル)、1 Poly Pitch エフェクト*	アンプ×2、キャビ×2、IR×2(1,024 サンプル)もしくは1×IR(2,048サンプル)、1 Poly Pitch エフェクト*	アンプ×2、キャビ×2、IR×2(1,024 サンプル)もしくは1×IR(2,048サンプル)、1 Poly Pitch エフェクト*
DSP制限	制限なし	Helix本体と同じ	HX Stomp本体と同じ	HX Effects本体と同じ
各プリセットのスナップショット数	8	8	3	4
プリセット・ライブラリ (HC modeごとに独立)	8セットリスト、最大1,024プリセットバンドルのサポート	8セットリスト、最大1,024プリセットバンドルのサポート	1セットリスト、最大126プリセット	1セットリスト、最大128プリセット
IRsライブラリ、フェイバリット・ライブラリ (HC mode間で共通)	ユーザーIR、フェイバリット 各128	ユーザーIR、フェイバリット 各128	ユーザーIR、フェイバリット 各128	ユーザーIR、フェイバリット 各128

\*ポリピッチ・タイプのエフェクトとは、ポリフォニック・ピッチのプロセッシングを使用するエフェクトを指します: Delay - Poly Sustain, Modulation - Poly Detune, および Pitch/Synth - PolyPitch, Poly wahm, Poly capo, 12-string. モデルのリストやカテゴリはP 67"モデル・リスト"をご参照ください

## プリセットの変換

この章の前のセクションでご説明したように、プリセットをロードまたはインポートした際に、Helix Nativeはプラグイン・インスタンスの現在のHelix NativeのHCモードに合うように自動的にプリセットを"変換"します。変換されない場合はエラー・ウィンドウが表示され、プリセットが現在のHCモードと互換性がないことを知らせます。

**TIP:** このプリセットの変換機能はHX Editでもご使用いただけます。プリセットをHX Editにロードもしくはインポートすると、Helix NativeのどのHCモード、あるいはどのHelixまたはHXデバイスからエクスポートされたものであっても、HX Editは自動的に接続されているデバイスに合わせてプリセットを変換します。詳細はHX Editマニュアルをご参照ください。

現在のHCモードを超える機能や内容を含むデバイスまたはモードで作成されたプリセットは変換できません (前の比較表参照)。下の表は、変換条件をさらに示しており、本章の次のセクションでは、個々のプリセット機能の互換性についてさらに詳細に説明しています

**NOTE:** 同様に、複数のプリセット、セットリスト、またはバンドルをインポートする場合、1つまたは複数のプリセットが現在のHCモードに変換できない場合、変換不可能なプリセットはエラー・ウィンドウを表示してインポートされませんが、対応するプリセットは正常に変換され、インポートされます。

## プリセット変換の互換表

次の表は、各ソースとなるデバイスのプリセット (もしくはHelix NativeのHCモード) 変換機能の概要を示しています。

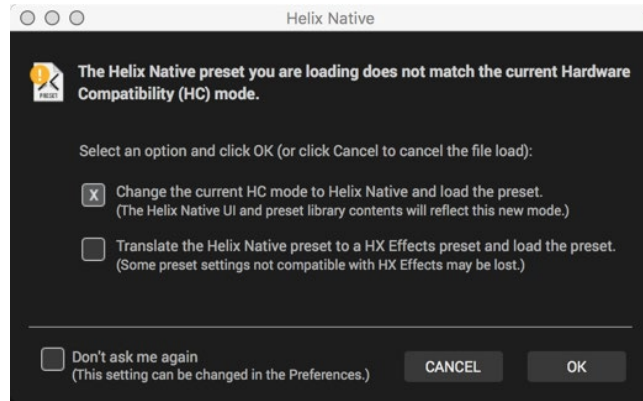
作成元:	プリセット変換互換			
	オフ	Helix	HX Stomp	HX Effects
Helix Native HCモード=オフ	✓	Helixのブロック数とDSP制限を超えない場合	HX Stompのブロック数とパス、DSP制限を超えない場合	HX Effectsのブロック数とパス、DSP制限を超えない場合
Helix (Rack, Floor, LT) もしくは Helix Native HCモード=Helix	✓	✓	HX Stompのブロック数とパス、DSP制限を超えない場合	HX Effectsのブロック数とパス、DSP制限を超えない場合
HX Stomp もしくは Helix Native HCモード=HX Stomp	✓	✓	✓	HX Effectsのブロック数とパス、DSP制限を超えない場合
HX Effects もしくは Helix Native HCモード=HX Effects	✓	✓	✓	✓

## コントローラー・サポート

Helix、HX Stomp、HX Effectsモードのデバイスには、それぞれサポートされるコントローラーの種類と数（スナッチショットの数、EXPペダル・コントローラー、コマンド・センターなど）が異なることに注意してください。これらのコントローラー機能のサポートが少ないHelix NativeのHCモードにプリセットを変換すると、サポートされていないコントローラーは変換されたプリセットから破棄されます。

## プリセット・ロード時のHCモード変更

プリセット・ファイル（.hlx）を他のコンピュータ・ウィンドウからドラッグしてプラグインのシグナル・フローに直接ドロップしたりしてロードすると、Helix NativeはプリセットがどのデバイスもしくはHCモードで作成されたかを自動的に検出し、HCモードを変更するか、プリセットを現在のHCモードでロードするために変換を進めるオプションを表示します。



HCモードの変更を確認するウィンドウ

HCモードの変更を確認するウィンドウのオプションは以下の通りです。

**Change the current HC mode** - Helix Nativeはロードしているプリセットに合うようにHCモードを変更し、現在のトーンとしてロードします。

**Translate the preset** - Helix Nativeはプリセットを現在のHCモードのプリセットに変換を進め、変換可能な場合はプリセットをロードします。プリセットが現在のHCモードに変換できない場合は、プリセットはロードされず、プラグインのHCモードは変更されません。

**Don't ask me again** - このオプションを選択すると、HCモードの変更を確認するウィンドウが表示されなくなり、今後のすべてのプリセットのロードで選択された上記のオプションが自動的に適用されます。（この設定はPreferences > Hardware Compatibilityタブ・ウィンドウからいつでも変更することができます）

## HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性

前のセクションでもご説明したように、プリセットの変換機能とHelix Nativeのハードウェア互換モードにより、HelixとHXデバイスのプリセットをHX Editからエクスポートし、Helix Nativeで 사용할ことが可能です。同様に、Helix Nativeを利用して使用したいHelixやHXデバイスと完全に互換性のあるプリセットを作成することもできます。この互換性はLine 6の"Studio to Stage"のコンセプトに基づいています！

**重要!** バージョン3.0のHelix Nativeやバージョン3.0（もしくはそれ以降）のHelixやHXデバイスで保存もしくは書き出されたプリセットは、3.0以前のバージョンのHelix Native、HelixもしくはHXデバイスとは互換性はありません。

**TIP:** HelixまたはHX デバイスをお持ちの場合は、"Helix compatible"でバージョンを確認して（Helix NativeのPreferencesのAboutにありますP 62 参照）、プリセット互換性のために推奨のHelixファームウェア・バージョンを決定してください。Helix Nativeのバージョン3.0とHX Editバージョン3.0との最適な互換性を得るためには、バージョン3.0以降のデバイス・ファームウェアを実行する必要があります。最適な方法は、すべてのLine 6ソフトウェア、デバイスのドライバ、ファームウェアを常に最新バージョンで使用する事です！

次のセクションでご説明するように、プリセット、セップリストおよびバンドルは、Helix NativeやHX Editのインポート機能を使用するだけでインポートできます。また、アプリケーションのプリセット・パネル間で直接プリセットをドラッグ&ドロップすることも可能です。HX Editにインポートされると、プリセットはすぐに接続されたHelixデバイスにロードされ、デバイスの内蔵メモリのプリセットを置き換えます。プリセットをHelix Nativeのプリセット・ライブラリにインポートすると、同じHCモードに設定されているプラグインのすべてのインスタンスで利用できるようになります。

**NOTE:** すべてのプラグインと同様に、既存のプラグイン・インスタンスで最後に使用した設定はホストDAWのプロジェクトの一部として保持され、プラグインのシグナル・フローに別のプリセットを手動でロードしない限り影響を受けません。DAWの以前のプロジェクトにすでに存在していたHelix Nativeプラグインのインスタンスは、DAWプロジェクトを再びロードしたときに、現在のプラグインのプリセット・ライブラリのリストも参照します。

Helixのデバイスによっては搭載されている物理的な入出力が異なるため、HX EditとHelix Native間でのプリセットの共有に影響を与える可能性のある設定や、ブロック・タイプとコントローラーのサポートにはいくつかの違いがあります。これらの違いについては、以下のセクションで詳しくご説明します。

## HX Edit

Line 6 HX Editは、ファームウェア・バージョン2.20以降で使用しているHelixハードウェア・デバイスで使用するためのエディタ/ライブラリアン・ソフトウェアです。最高のパフォーマンスを得るためには、HX EditとHelixのファームウェアの両方の最新バージョンを使用することをお勧めします。バージョン2.20以前のファームウェアを使用しているHelixをお持ちの場合は、Helixのファームウェアをバージョン2.20以降にアップデートするか、またはHelixデバイスで以前のバージョンのHelixアプリケーションを使用する必要があります。



Helix NativeとHelixおよびHXハードウェアの間でプリセットの互換性を最適化するために、Helix Native、デバイスのファームウェア、HX Edit (またはHelix) のバージョンが一致していることを確認してください。お使いのプリセットが互換性があることを確認する最も簡単な (お勧めの) 方法は、Helix Native、ファームウェア、HX Editのすべてを利用可能な最新バージョンにアップデートすることです。全てのLine 6のソフトウェアは<https://jp.line6.com/software/>からダウンロードできます。

Helix NativeとHelixおよびHXデバイスは、入力、出力、スイッチやコントローラーなどのサポートが異なるため、プリセットの内容に違いがあります。次のセクションでは、Helix NativeとHelixおよびHXデバイス間でプリセットを共有する場合の詳細を説明します。

## HX Editのプリセット変換

前のセクションでHelix Nativeのプリセット変換機能に関してご説明したように、HX Editはプリセットをインポートしたりロードした際にも同じ機能を提供します。HX Editで使用しているHelixやHXデバイスのタイプに関わらず、アプリケーションはプリセットがどのデバイスやHelix NativeのHCモードで作成されたを確認し、現在のデバイスのフォーマットに合うように変換します。HX Editマニュアルもご参照ください。

**\*TIP:** プリセットの機能の中には、HX Editで使用する目的のデバイスと互換性を持たせるために、無効化されたり、削除されたりするものがあることに注意してください。そのため、オリジナルのプリセットのバックアップを取ったり、新しいバージョンや独立したファイルとして変換されたプリセットを保存してから、別のフォーマットのデバイスにインポートすることをお勧めします!

## HX Editのバックアップ・ファイル

HX Editには、HelixまたはHXデバイスのプリセット、IR、グローバル設定を復元するためのHelixバックアップ・ファイル(.hxb)を作成する機能があります。Helix Nativeは現状でこの機能を持っていないため、Helixバックアップ・ファイルを作成したり、開いたりすることはできません。

## ブロックのコピー&ペースト

ブロックのコピーやペースト・コマンドを使用することで、Helix Nativeのインスタンスのプリセット間や、Helix NativeとHX Editに接続されたHelixやHXデバイスとの間で、個別のブロックをコピー&ペーストできます。また、ブロックをドラッグ&ドロップして現在のプリセット内に移動したり、他のHelix NativeやHX Editのデバイス・ウィンドウにコピーしたりすることも可能です。Helix Nativeで使用中のモード、また使用中のHelixハードウェア、ペーストしたい場所によっては、ブロックのコピーおよびペーストを行う際に制限が適用されます。P 41"ブロックのカット、コピー&ペースト"をご参照ください。

## マーケットプレイス・アセット

Line 6マーケットプレイスで購入した全てのHelixおよびHXデバイス向けのプレミアム・プリセットやIRは、Helix Nativeとも互換性があります (ライセンスのオーサライズとHelix Nativeのバージョン1.70以降が必要です)。P 64"マーケットプレイスとアカウント"をご参照ください。

## インプット&アウトプット・ブロック設定

HelixおよびHXデバイスで書き出されたプリセットをHelix Nativeで読み込む場合 - 本体の入出力に設定されている全てのインプットとアウトプットは、プラグインでは初期状態で"Host" (もしくは"None") に設定されます。

Helix Nativeで書き出されたプリセットをHelixおよびHXデバイスに読み込む場合 - "Host"に設定された全てのインプットおよびアウトプットは、Helixハードウェアでは"Multi"に設定されます。"None"に設定されたインプットはハードウェアでも"None"の設定を保持します。

## ハードウェア・ブロック (センド、リターン、FXループおよびルーパー)

HelixおよびHXデバイスで書き出されたプリセットをHelix Nativeで読み込む場合 - これらのハードウェア・ブロックはHelixおよびHXデバイスでのみ使用可能なため、それらのパラメータはエディットできません。これらのブロックはHelix Nativeではルーティング機能を持っていません。

**NOTE:** 既存のセンド、リターン、またはFXループ・ブロックがバイパス・スイッチ経由で"アクティブ"になっている場合、ブロックのMixまたはDry Thruのパラメータ設定に応じて、パスのオーディオ・シグナルを減らしたり、完全にミュートしたりすることができます。これらのブロックをシグナル・パスで無効にしたい場合は、ブロックのバイパスを切り替えてください。

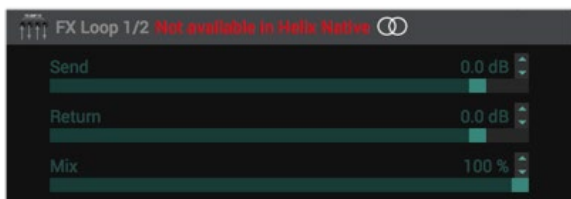
ハードウェア・ブロックを含むプリセットをロードすると、プラグイン内では機能していないことを示すインジケータが、シグナル・フローのそれらのブロックに表示されます\*



Helixハードウェアで書き出されたプリセットのFXループ、センド、リターンおよびルーパー・ブロック

**\*NOTE:** PreferencesのHardware Compatibilityタブ・ウィンドウでは、Helixのプリセット、セットリスト、バンドルをインポートする際に (P 61参照)、Helix Nativeが自動的にプリセットから機能しないハードウェア・ブロックをすべて削除するオプション (Remove all non-functioning hardware blocks) を有効にすることができます。しかしながら、このプリファレンスの設定に関わらず、クリップボードに直近でコピーされたアイテムとして残っていれば、サポートされていないブロックをHX EditからHelix Nativeにペーストすることができます。

シグナル・フロー内でこれらのハードウェア・ブロックを選択すると、エディット・タブ内にリマインダーが表示され、そのブロックが機能していないアラートが表示され、そのパラメータが編集できないことを確認できます (淡色表示されます)。しかし、これらのブロックと元の設定は、プリセットがHelix Nativeからエクスポートされ、HX Editにインポートされた場合に完全に機能します。



Helix Nativeのエディット・タブ内のサポートされていないブロックのパラメータ

**NOTE:** 機能しないハードウェア・ブロックをHelix Nativeのモデル・メニューから追加することはできません。エディット・タブのモデル・ブラウザはSend/ReturnやLooperカテゴリでも選択できません。

## インパルス・レスポンス

インパルス・レスポンス (IR) ファイルは、HelixやHXデバイスと同様にHelix NativeのIRブロックで使用することができます。Helix Nativeのインパルス・パネルを使用してIRをインポートし、Helix Nativeで利用できるIRのライブラリを作成することができます。Helixハードウェアは独自のIRライブラリを保持します (HX Editで管理します)。

Helix NativeとHelixまたはHXデバイス間でプリセットを共有する場合は、それぞれのデバイスで同様のIRライブラリを構築して、それらを含むプリセットで同じIRファイルを使用できるようにすることをお勧めします。詳細はP 26"インパルス・パネル"をご参照ください。

**NOTE:** Helix Nativeのインパルス・ライブラリは全てのHCモード間で共有されません。P 15"ハードウェア互換モード"

## フェイバリット

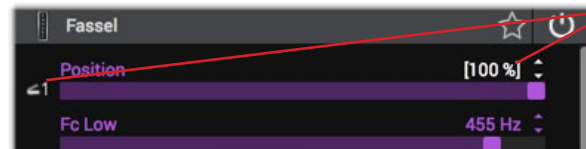
ブロックをHelix Native内のフェイバリット・パネルに保存および追加すると、プリセット作成時によく使用するブロックとその設定を簡単に呼び出すことができます。フェイバリットはフェイバリット・ファイル (.fav) としてコンピュータに書き出したり保存でき、Helix NativeやHelixとHXデバイスで使用中のHX Editにインポートもできます。P 29"フェイバリット・パネル"をご参照ください。

**NOTE:** フェイバリット・ブロックを含むHelix Nativeで書き出されたプリセットをHX Editにインポートすると、ブロックは通常のカテゴリ (フェイバリット以外) に戻りますが、すべての設定はそのままです。HX Editのフェイバリット・ライブラリに表示させるには、フェイバリット・ファイル (.fav) を手動でインポートする必要があります。

## ハードウェア・コントローラー・アサイン

HelixとHXデバイス、HX Editには、HelixやHXのフットスイッチ、エクスペッション・ペダル、外部MIDI機器を使用してプリセットのパラメータをリモート・コントロールするための、いくつかのタイプのコントローラー・アサインが用意されています。これらのコントローラー・アサインはHelixやHXハードウェアで書き出されたプリセットに保存され保持されます。

初期状態では、Helix Nativeにプリセットをロードする際に、ハードウェア・アサインは見えないようになっています。但し、オプションでHelix Nativeのエディット・タブとアサイン・リストに表示するように設定することができます。P 19"ハードウェア・コントローラー・アサイン"参照



エディット・タブのHelixハードウェア・アサインのインジケータ

エディット・タブのスライダー上で、パラメータにコントローラーのアサインが含まれていることを示すインジケータ

Helixハードウェア・コントローラーのアサインは、Helix Nativeでは機能しません。アサインを含むパラメータ自体は、Helix Native内で機能し、また調整可能です。HX Editで作成されたMIDIコントローラー・アサインはHelix Nativeでもサポートされ機能します。これらのコントローラー・アサインは、Helix Nativeからエクスポートした後もプリセットに保持されるため、再びHelixやHXデバイスにインポートしても機能を維持することができます。HelixやHXのオーナーズ・マニュアルをご参照ください。

**TIP:** Helix Nativeでは、DAWアプリケーションのパラメータのオートメーション機能を利用して、ブロックのバイパスやパラメータの値をリアルタイムでコントロールすることができます! P 49参照

**NOTE:** HX StompとHX Effects、およびHelix NativeのHXタイプのHCモードでは、HelixデバイスやHelixタイプのHCモードよりもサポートしているハードウェアのコントローラー・アサインの種類が少なくなります。P 15"ハードウェア互換モード"参照

## スナップショットとスナップショット・アサイン

HelixやHX Editで作成および保存されたプリセットのスナップショットとスナップショット・アサインは、Helix Nativeにプリセットをロードした際やその逆でも互換性があります。しかしながら、Helixハードウェアで作成されたプリセットには、以下に示すように、Helix Nativeがサポートしていないいくつかの特定の機能が存在します。

- Helixハードウェアのコマンド・センターのメッセージ・データ (前の項参照)
- Line 6 Variaxのチューニングおよび他のVariaxのパラメータ設定

スナップショットにこれらのデータが含まれる場合、基本的にHelix Nativeでは無視され、他の全てのサポートされているスナップショットの設定は、Helixハードウェア同様に呼び出されます。Helix Nativeからエクスポートされたプリセット上にあるスナップショットのデータは、サポートの有無にかかわらず、再度Helixハードウェアにロードされた際にも保持されます。P 36"スナップショット"をご参照下さい。

**NOTE:** 現在のスナップショットとそのすべての設定は、現在のHelix Nativeプリセット内または現在のHX Editプリセット内で、**Copy Snapshot**と**Paste Snapshot**を使用して、コピーしたり貼り付けたりできますが、Helix NativeとHX Edit間や、Helix Native内のHCモード間では使用できません。P 38”スナップショットのコピー、ペーストと名称変更”参照

また、Helix NativeがHXデバイスのHCモードの場合に、HelixまたはHelix Nativeで作成したプリセットをロードすると、HXモードでサポートされるスナップショット数が少なくなることにご注意ください (HX Effectsのプリセットでは最大4スナップショット、HX Stompでは最大3スナップショット、HelixおよびHelix Nativeのプリセットでは最大8スナップショットをサポートしています)。そのため、プリセットがHXデバイスのHCモードに変換された場合、サポートされていない余分なスナップショットとその内容は破棄されます。

## バイパス・アサイン

Helixデバイスでは、ブロックのオン/オフをデバイスのフットスイッチ、またはエクスプレッション・ペダルや外部MIDIコマンドで切り替えるには、バイパス・アサインで設定するのが一般的です。現在、Helix NativeではMIDIバイパス・アサインはサポートされていますが (次のセクションを参照)、Helixハードウェア内で作成される他のタイプのバイパス・アサインはサポートされません。Helixハードウェアのバイパス・アサインを含むブロックのバイパス状態を変更してプリセットをエクスポートすると、プリセットをHelixデバイスに再度インポートする際に、保存されたアサインの状態が上書きされます。

また、Helix Nativeが作成されたプリセットと異なるHCモードにある場合にプリセットがロードされると、デバイスのHCモード内に存在しないフットスイッチとコントローラーのバイパス・アサインは、プリセットが変換されたときに破棄されることにもご注意ください。

## コントローラー・アサイン

Helixデバイスのユーザーは、パラメータ (Wahやボリューム、ディレイのMixパラメータなど) のコントロールをHelixのエクスプレッション・ペダル、フットスイッチ、外部MIDIコントローラー・デバイスにマッピングするためのコントローラー・アサインを作成することができます。現在、Helix NativeではMIDI Inのコントローラー・アサインはサポートされていますが (次のセクションを参照)、Helixハードウェア内で作成できる他のタイプのコントローラー・アサインはサポートされていません。Helix NativeでHelixハードウェア・コントローラーのアサインを含むパラメータを編集してからプリセットをエクスポートすると、最後に使用したパラメータの値は、Helixデバイスにインポートしたときのパラメータのデフォルト値と同じになります。

**\*NOTE:** HX Editで保存したハードウェア・コントローラーのアサインを含むプリセットをHelix Nativeにインポートすると、Helix Native内のアサインされたパラメータ・スライダーの値が白カッコの中に表示され、アサインされていることがわかります。これらのハードウェア・コントローラーの割り当ては、Helix Nativeではサポートされていませんがプリセットに保存されます (コピー/ペーストする個々のブロックと同様)。そのため、これらのアサインはHX Editにプリセットを再度インポートしても影響を受けません。

## MIDI Inのバイパス&コントローラー・アサイン

Helixデバイスのユーザーは、MIDI Inのバイパス・アサインを作成して、ほとんどの種類のブロックのバイパスをリモートで切り替えたり、MIDI Inのコントローラー・アサインを作成して、外部MIDIコントローラー・デバイスやMIDIソフトウェア経由で、ほとんどのHelixパラメータをリモートでコントロールすることができます。これらのMIDI InのアサインはHelix Nativeでもサポートされています。同様に、MIDI Inのバイパス・アサインおよびコントローラー・アサインを含むHelix NativeのプリセットはHX Edit経由でHelixデバイスにプリセットがインポートされた場合でもサポートされます。P 55参照

## コマンド・センターのアサイン

Helixデバイスのコマンド・センターでは、MIDI/QWERTYホットキー/CV/Amp切り替えや他のコマンドの送信をするアサインをHelixハードウェアのスイッチやエクスプレッション・ペダルにアサインする機能が使用できます。Helix Nativeはこれらのタイプのコマンドの送信をサポートしていないため、基本的にはインポートされたHelixのプリセットに存在するコマンド・センターのアサインを無視します。Helix Nativeでプリセットを書き出した際に既存のコマンド・センターのデータは保持されます。

## オートメーション・コントローラーのアサイン

パラメータのオートメーションは、DAWホストとプラグイン固有の機能であるため、Helix Nativeにエクスポートされたプリセット内に保存されたすべてのオートメーション・コントローラーのアサインは、プリセットがHelixデバイスにロードされたときには無視されます。しかし、プリセットをHelixデバイスからエクスポートした場合は、これらのアサインは保持されます。P 50”コントローラー・アサインのオートメーション”参照

## カスタマイズされたハードウェアのフットスイッチ・ラベルとLED・カラー

HelixおよびHX Effectsデバイスには”スクリブル・ストリップ” (Helix Floor、Helix Control、およびHX Effects) と画面上のフットスイッチ・ラベル (Helix LT) に表示されるラベルをカスタマイズする機能と、フットスイッチLEDリングに表示されるカラーをカスタマイズする機能が含まれています。このデータは、ハードウェアでエクスポートされたプリセット内に保存されますがプラグインでは利用されず、Helix Nativeでプリセットをインポートもしくはエクスポートする際にも変更されません。

**TIP:** Helix NativeとHX Editのいずれもエクスポート機能を使うことで、プリセット、セッテリスト、バンドルのバックアップを無制限に作成することができることを忘れないでください。お気に入りのHelixのトーンのコピーを常に持てるように、「早めにバックアップを取り、頻繁にバックアップを取る」という黄金律に従うことをお勧めします。!

## コンピュータのプロセッシング・マネージメント

この章の冒頭で説明したように、HelixやHXデバイスとプリセットの互換性を維持するために、Helix Native内の各HCモード（“オフ”モードを除く）には、ハードウェア・デバイスで使用されているDSP管理システムと同様のプロセッシング・マネージメントが組み込まれています。つまり、プラグインのインスタンス内のパス1（およびHelixまたはHelix NativeがHCモードの場合はパス2）には、それぞれコンピュータ処理の制限があります。どちらのパスでもこの制限に近づくと、特定のモデルがターゲットのデバイス・タイプやHCモードの制限を超える処理能力を必要とする場合、エディット・タブのモデル・ブラウザのオプションは淡色表示になります（P 46“モデル・ブラウザのモデルの利用に関して”をご参照ください）。このようにして、Helix Nativeから作成およびエクスポートされたプリセットは、目的のデバイスに接続されたHX Editでインポートおよび利用できるようになります。

Helix NativeのHCモードを「オフ」に設定すると、処理制限が削除され、パスに収まるブロック（およびブロック・タイプ）の最大数まで追加できるようになります。これにより、Helix Nativeの1つのインスタンスであっても極端に多くのCPU使用量が必要になる場合があるので、不必要にパワーを消費するプラグインを選択することでDAWシステムをダウンさせないように注意するのがベストです！



**TIP:** P 45“処理能力を最適化するためのヒント”もご参照ください。



# プリセット・パネル

ライブラリアンのプリセット・パネルは、プラグインのプリセット・ライブラリを管理するために、Helixのプリセットとセットリストをロード、インポート、エクスポートする機能を提供します。Helix Nativeは、1つのプリセット・ライブラリに選択可能な4つのハードウェア互換モード（またはHCモード）を持っており、それぞれが独自のファクトリー・プリセットを持っています（P 15“ハードウェア互換モード”をご参照ください）。HCモードを選択すると、そのモードに対応するライブラリが自動的にロードされるので、それぞれのモードで個別にプリセットを構築して管理することができます。

**NOTE:** 前章で説明したように、プリセットをHelix Nativeのプリセット・タブにインポートするとき、そのプリセットがプラグインで現在使用しているHCモードとは異なるデバイスまたはHCモードを使用して作成されていた場合、Helix Nativeはそのプリセットの変換を行います。変換されると、プリセットは正常にインポートされ、現在のモードのライブラリ内に入りします。



**プリセット・タブ** - このタブをクリックしてプリセットパネルを表示したりフォーカスします。

**プリセット・コマンド** - この行の任意のコマンドをクリックして、現在選択されているプリセット（複数も可能）に対してアクションを実行します。

**最後にロードしたプリセット** - パネル上の任意のプリセットをダブルクリックすると、プラグインで使用するトーンとしてシグナル・フローにロードされます。プリセット・スロットの左側にある白い縦線は、これがプリセット・ライブラリで最後にロードされたプリセットであることを示しています。

**NOTE:** プリセットが現在のトーンとしてロードされると、トーンをプリセット・ライブラリに保存しない限り、現在のトーンを変更してもプリセット・ライブラリ内のプリセットには影響しないことに注意してください。P 33“プリセット・ファイル・メニュー”参照

**選択されたプリセット** - パネル内のプリセットを1回クリックして選択すると、左図のようにハイライト表示されます。プリセット・コマンドを選択すると選択されたプリセットにコマンドが作用します。次のセクションで説明するように、複数のプリセットを選択して、それらに対して同時にアクションを実行することもできます。

**セットリスト・コマンド** - この行の任意のコマンドをクリックして、現在のセットリストで選択したアクションを実行します。

**セットリスト・メニュー** (HXモードがHelixかオフの場合のみ) - ここをクリックすると、プリセット・ライブラリの8つのセットリストのうちの1つが表示されます。現在のセットリストの名前を右クリックすると、名前を変更することができます。

**NOTE:** HCモードがHelixまたはオフの場合、プリファレンス・ウィンドウにあるバンドル・オプションを使用して、すべてのプリセットと最後に保存された設定を含むすべてのセットリストをインポートおよびエクスポートすることも可能です。P 60“Preferences/Aboutボックス”をご参照ください。

## Helix Nativeのファクトリー・プリセット

インストール後、初めてHelix Nativeのインスタンスを挿入した場合や、4つのハードウェア互換モード（P 15参照）のうちの1つを選択したときに、そのモードの固有のプリセット・ライブラリとファクトリー・プリセットのセットが自動的にインポートされることを知らせるポップアップが表示されます。これによってHelix NativeのHCモードを自動的に構築し、多数のファクトリー・プリセットを配置して、独自の音作りを簡単にスタートさせることができます。HelixかOffモードにはファクトリー・プリセットとして3つのセットリストが、HX EffectsとHX Stompモードには1つのセットリストの中に多数のファクトリー・プリセットが含まれています。

すべてのファクトリー・プリセットは、好きなように編集したり、上書きしたりすることができます。ほとんどのファクトリー・プリセットはギター用ですが、現在のHCモードによっては、以下のように識別コードから始まるタイトルのプリセットがあります。

- “BAS”プリセットはベース用です。
- “FX”プリセットはFXブロックのみが含まれます(アンプやキャビネット・ブロックは含まれません)
- “DIR”プリセットはダイレクト・ギター・レコーディング用でアンプやエフェクト・ブロックが含まれます。
- “VOX”プリセットはボーカル用です。
- “KEY”プリセットはキーボード用です。
- “AUX”プリセットはDAWプロジェクトのAUXやBusトラック用です。

- パラレル・エフェクト処理用の“パラレル”、2つのディスクリット・チャンネルを処理する“ディスクリット・ステレオ”、人気のアプリをリモートで操作するためのQWERTYキー・コマンドを含む“リモート”など、特定の設定を簡単に始めることができるようにデザインされたテンプレート・プリセットもあります。Helix Nativeのモノラル、ステレオ、シリアル、パラレルのシグナル・ルーティングの機能については、P 39“シグナル・フロー・ウィンドウ”を参照してください。

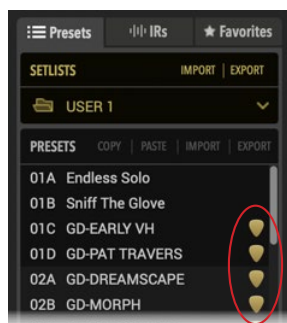
**TIP:** 何もない状態からスタートしたい場合は、Clear Preset Library (プラグインの現在のライブラリからすべてのプリセットを消去する)とRestore Factory Setlists (オリジナルのHelix Nativeファクトリー・プリセットを復元する)というオプションも用意されています。これらのコマンドは、現在のHCモードのプリセット・ライブラリに対してのみ動作します。P 60“Preferences - Presets/IRsタブ”をご参照ください。

## プレミアム・マーケットプレイス・プリセット

マーケットプレイス・オンライン・ショップからプレミアム・プリセットを購入してダウンロードした場合は、まずHelix Nativeにサインインしてコンピュータをオーサライズして、これらのプリセットのインポートとエクスポートを許可する必要があります (同様にプレミアム・プリセットを含むセットリストやバンドルのインポートとエクスポートも許可します)。

**NOTE:** Helix Nativeライセンスに必要なオーサライズは、このコンピュータ上でのマーケットプレイスのプレミアム・アセットの使用にも適用され、Helix Native (バージョン1.70以降)とLine 6 HX Edit (バージョン2.70以降)の両方にも適用されます。P 5“コンピュータのオーサライズ”をご参照ください。

プレミアム・マーケットプレイスのプリセットは、他のHelix Native、Helix、またはHXデバイスのプリセットと同様に使用されます。これらのプレミアム・マーケットプレイスのプリセットをインポートすると、プリセット・パネルの右側に金色のギター・ピックの“バッジ”が表示されます。P 64“マーケットプレイスとアカウント”をご参照ください。



プレミアム・マーケットプレイスのプリセットに表示された金色のギター・ピック・バッジ

## プリセットのロード

プリセット・パネル・リストから目的のプリセットをダブル・クリックすると、現在のトーンとしてシグナル・フローウィンドウにロードされ、エディット・タブ内のすべてのブロックのパラメータにアクセスできます。シグナル・フロー・ウィンドウの上部にあるプリセットのNext/Previousボタンを使用することもできます。(P 32“プリセットの順/逆送り”参照)

**NOTE:** シグナル・フローにプリセットをロードする場合と、プラグインのプリセット・ライブラリにプリセットをインポートする場合の違いや動作を理解しておくことが重要です。P 14“Helix Nativeのプリセットのロードvsインポート”をご参照ください。

また、保存されたHelixのプリセット・ファイル (.hix) として存在するプリセットをコンピュータにロードしたい場合は、以下のいずれかの方法で行うことができます。

- プリセットのインポート・ボタンを使用して、コンピュータからプリセットを選択してプラグインの現在のプリセット・ライブラリにインポートし、プリセット・リスト内でインポートしたプリセットをダブル・クリックして、ロードします。
- シグナル・フロー・ウィンドウの上部にあるメニューから、Open from Diskを使用します。これにより、プリセットを現在のトーンとしてプラグインのシグナル・フローに直接ロードします (プリセット・ライブラリにインポートしません)。

**NOTE:** 現在のトーンに加えた変更を保持して、他のHelix NativeインスタンスやHX Editで利用できるプリセットとして作成したい場合は、シグナル・フローの上部にあるファイル・メニューのSave To DiskまたはSave To Libraryを使用してください。

## デフォルト・プリセット

最初のセットリストの01Aにあるプリセットは、Helix Native内の現在のHCモードのプリセット・ライブラリの指定されたデフォルト・プリセットになります。プラグインの新しいインスタンスを作成するたびに (同じHCモードを使用)、このプリセットが自動的にシグナル・フローにロードされることがわかります。これによって、このプリセット・ライブラリの場所にインポートまたは保存するだけで、好きなプリセットをHelix Nativeのデフォルト・プリセットとして設定することができます!


カスタマイズして、このライブラリのデフォルト・プリセットに保存したすべての設定は、オートメーションの割り当て、ルーティング設定、ブロックのバイパス状態など一緒にロード時に呼び出されます。

## Helixプリセットのインポートとエクスポート

Helixのプリセットはプリセットライブラリからエクスポートして、個別のファイル(.hix)としてコンピュータにコピーして保存することができ、いつでもプリセット・ライブラリにインポートできる無限のトーン・コレクションを作成することができます。


**Helixプリセットのインポート** - Helix Nativeは、Helix Nativeの全てのハードウェア互換モードから、もしくはHelixやHXデバイス (HX Edit経由) から作成されたHelixプリセット (.hix) をインポートすることができます。プリセットをインポートするには、一度クリックして、Presets パネルで目的のプリセットの場所を選択し、Import Presetコマンドをクリックします。

Helix Nativeがすでにプリセットが作成されたモード、またはデバイスと一致するHCモードを使用している場合、そのプリセットは現在のプリセット・ライブラリにインポートされます。Helix Nativeが別のHCモードを使用している場合は、Helix Nativeを一致するHCモードに変更するか、プラグインにプリセットを現在のHCモードに変換するように促すメッセージが表示されます (P 15“ハードウェア互換モード”をご参照ください)。インポートされたプリセットは、現在のHCモードのプリセットライブラリ内で利用可能なままになり、このHCモードを利用するプラグインのすべてのインスタンスにアクセス可能になります。

 **NOTE:** プリセットをプリセット・ライブラリにインポートしても、自動的にプラグインのシグナル・フローにプリセットがロードされるわけではありません。インポートしたプリセットを現在のトーンとしてロードしたい場合は、ライブラリ内のプリセットをダブル・クリックします。P 14“Helix Nativeのプリセットのロード vs インポート”をご参照ください。


Helixのプリセットのエクスポート - プリセット・パネルの目的のプリセットをクリックして選択し、プリセットのエクスポート・コマンドをクリックします。これにより、Helix Nativeのプリセット・ライブラリからプリセットのコピーが作成され、Helixプリセット・ファイル (.hix) としてコンピュータに保存されます。おなじみのMacまたはWindowsコンピュータの名前を付けて保存ウィンドウが表示され、ファイル名を編集したり、保存先のフォルダを選択したりできます。

エクスポートされたプリセット・ファイルは、Helix Nativeの現在のHCモードにマッチするデバイスおよびモードのフォーマットで保存されます。

 **TIP:** プリセット・パネルのExportコマンドを使用すると、選択したライブラリのプリセットのコピーが最後に保存された状態で作成され、ハード・ドライブに保存されます。プラグインのシグナル・フロー内で現在使用しているトーンを、編集した設定をすべてそのまま保存したい場合は、FileメニューのSaveオプションを使用します。(P 33“プリセット・ファイル・メニュー”参照)

## プリセットの名称変更、並び替え、コピー&ペースト

これらの機能を使用して、現在のプリセット・ライブラリ・パネル内でプリセットをカスタマイズすることができます。プリセット・コマンド・ボタンの列からRename、Copy、Pasteを選択すると、コマンドは選択された (ハイライトされた) プリセットに機能します。もしくは、オプションで、パネル内のプリセットを右クリックして、同じコマンドがあるコンテキスト・メニューを開くことができます。ほとんどのコマンドでは、Shift+クリックで連続したプリセットのセットを選択したり、Cmd+クリック (Mac) やCtrl+クリック (Windows) で連続しないセットを選択したりすることで、複数のプリセットを選択することも可能です。


 **NOTE:** 現在、Helix NativeとHX Edit間でのプリセットやIRのコピー&ペーストはサポートされていません。しかし、これらの操作はドラッグ&ドロップで使用することができます! 次のセクションを参照してください。

## プリセットのドラッグ&ドロップ

任意のプリセット (または複数選択されたプリセット) をプリセット・パネルに直接、またはプリセット・パネルからドラッグ&ドロップして、以下のアクションを実行できます。

- **エクスポート** - プリセット・パネルから任意のプリセットをコンピュータの任意のフォルダにドラッグして、Helixプリセット・ファイル (.hix) のコピーを書き出して保存します。
- **インポート** - コンピュータのハード・ドライブから保存されたHelixプリセット・ファイル (.hix) をドラッグして、プラグインのプリセット・パネル内のスロットに直接ドロップして、インポートします (この方法では、プラグインの現在のトーンとしてプリセットが自動的にロードされるわけではないことに注意してください。インポートしたプリセット・スロットをダブル・クリックして、プリセットをロードしてください)

- **ロード** - 保存されたHelixプリセット・ファイル (.hix) をコンピュータのハード・ドライブからドラッグし、プラグインのシグナル・フロー・ウィンドウ内にドロップしてロードします。

 **NOTE:** この“ロード”の操作は、プラグインのこのインスタンスで使用されているプリセットをロードしますが、プラグインのプリセット・ライブラリにはインポートしません。オプションとして、このロードされたプリセットを追加するには、シグナル・フロー・ウィンドウ内のFile > Save to Libraryを使用します。P 33“プリセット・ファイル・メニュー”参照

- **並び替え** - プリセットを上下にドラッグして、プリセット・パネル内の別の場所にドロップすることで、現在のセットリストのプリセットの並び替えが行えます。プリセットを新しい場所にドロップすると、それに応じて周囲のプリセットが上向きまたは下向きに移動します。
- **HelixおよびHXハードウェアへの、もしくはその逆への移動** - HelixまたはHXデバイスを接続した状態で、Helix Nativeのプリセット・パネルから直接プリセットをドラッグして、HX Editのプリセット・パネルに直接ドロップすることで、プリセットをHelixデバイスにインポートすることができます。同様に、HX EditからHelix Nativeにプリセットをドラッグして、デバイスのライブラリにあるプリセットをプラグインにインポートすることができます。(P 14“HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性”もご参照ください)

## セットリストのインポートとエクスポート

プリセット・パネルでは、現在ロードされている全てのプリセットを含むセットリストのコピーを、Helixのセットリスト・ファイル(.hls)に保存するために書き出すことができます。これは、一つのアクションでプリセットのグループをプラグインのライブラリに簡単にインポートして戻すことができ、セットリスト内のすべてのプリセットのバックアップを作成するのに非常に便利です。セットリストはHelix Nativeの現在のHCモードのフォーマットに合わせて書き出されます。



**セットリストのインポート** - Import Setlistをクリックします。これは、現在選択されているセットリストとそのプリセットをプラグインのプリセット・ライブラリ内で置き換えるかどうかを確認する指示を表示します。続けてインポートしたいセットリストを選択してOpenを選択します。



**\*NOTE:** 使用しているものと異なるHCモード (または異なるソース・デバイス) で作成されたセットリストをインポートすると、Helix Nativeはそのプリセットを現在のHCモードに変換します。(P 16“プリセットの変換”参照)

**セットリストのエクスポート** - Export Setlistコマンドをクリックして、現在のセットリストのコピーをHelixのセットリスト・ファイルとしてハード・ドライブに保存します。



## セットリストの変更

プリセット・パネルのアクティブなセットリストを変更するには、セットリスト・メニューをクリックして、プラグインのライブラリに保存されている8つのセットリストの中から選択します（HCモードがHelixかオフの場合のみ利用可能）。現在選択されているセットリストは、メニューの中でオープン・フォルダーのアイコンが表示されます。

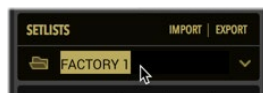


セットリスト・メニューから新しいセットリストを選択

そこに含まれるプリセットをダブルクリックするまで、新しいセットリストのプリセットはロードされません。

## セットリストの名称変更

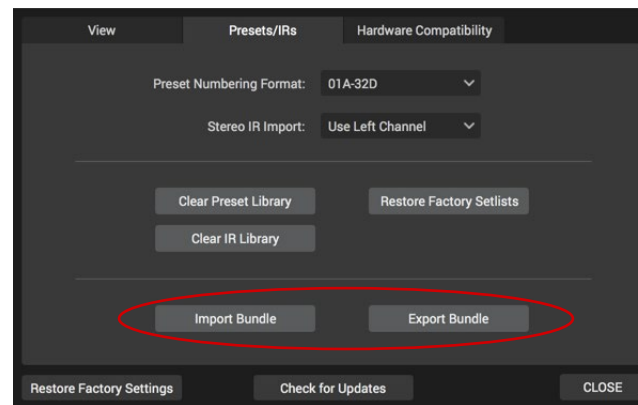
現在のセットリストの名前を変更するには、セットリスト・メニュー内の現在のセットリスト名を右クリックして、新しいタイトルを入力します。（HCモードがHelixかオフの場合のみ利用可能）



現在のセットリストの名称変更

## Helixバンドルのインポートとエクスポート

Helixバンドル・ファイル (.h1b) には、プラグインの現在のライブラリを構成する8つのセットリストがすべて含まれており、すべてのプリセットと保存された設定が1つのパッケージにまとめられています（HCモードがHelixかオフの場合のみ利用可能）。これにより、プリセット・ライブラリ全体のバックアップを簡単に保存でき、バンドルをインポートしてHelix Nativeのライブラリを簡単に復元することができます。セットリストは、Helix Native内で使用されている現在のHCモード（HelixまたはOff）に合わせたフォーマットでエクスポートされます。バンドルのインポートおよびエクスポートのオプションはPreferences > Presets/IRsタブにあります。（P 62もご参照ください）



プリファレンスのPresets&IRsウィンドウのImportおよびExport Bundleボタンを使用

**バンドルのインポート** - Preferences > Presets/IRsタブの**Import Bundle**ボタンをクリックします。これが、選択したバンドル・ファイルからプリセット・ライブラリ内のすべてのセットリストとプリセットを置き換えるかどうかの確認を表示します。Openを選択してバンドルをインポートします。

**\*NOTE:** 現在使用されているものとは異なるHCモードで作成されたバンドルをインポートすると、Helix Nativeはそのプリセットを現在のHCモードに変換します。（P 16"プリセットの変換"参照）

**バンドルのエクスポート** - Preferences > Generalウィンドウにある**Export Bundle**ボタンをクリックして、プラグインの完全なプリセット・ライブラリのコピーをHelixバンドル・ファイル(.h1b)として作成し、コンピュータに保存します。

**\*NOTE:** バンドル・ファイルには、インパルス・ライブラリにインポートしたインパルス・レスポンス (IR) は含まれていません。インパルス・パネル内からIRを個別にエクスポートすることができます。**"インパルス・レスポンスのインポートとエクスポート"**参照

# インパルス・パネル

ライブラリアンのインパルス・パネルには、最大128個のインパルス・レスポンスのリスト（と個別のインデックス番号）が表示され、Helix Nativeのすべてのインスタンスで利用できます。初期状態では、このインパルス・パネルは空で、インパルス・レスポンスをインポートの準備がされている状態です。一度インポートすると、Helix Nativeのプリセットはインパルス・パネルに表示されたIRにインデックス番号のみでアクセスすることができます。インパルス・レスポンス自体は、プリセットとは直接関連付けられていません。



**IRsタブ** - このタブをクリックしてインパルス・パネルを表示します。

**IRコマンド** - この列のコマンドをクリックすると、選択されているIRに機能します。

**IRインデックス番号** - 各IRスロットの左側には、インデックス番号があります。このインデックスは、Helixプリセット内のIRブロックで参照されるもので、ブロックは、このIRライブラリ・スロットにインポートされたIRファイルを利用することができます。

**選択されたIR** - パネル内の任意のIRをクリックして選択すると、上図のようにハイライト表示されます。利用可能なIRコマンドは選択されたIRに機能します。

**\*NOTE:** Helix Nativeのプリセット・ライブラリとは異なり、各ハードウェア互換モードにはそれぞれ個別のプリセット・ライブラリが含まれていますが、インパルス・ライブラリは共通のライブラリであり、プラグイン内のすべてのHCモードで共有されています。そのため、すべてのプリセット内のIRブロックは、Helix Nativeの現在のHCモードに関わらず、この同じIRリスト内のインデックス番号のついたスロットを常に参照します。

## インパルス・レスポンスとは？

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

IRブロックをプリセットに追加することで、アンプ・ブロックと併せてスピーカー・キャビネットを再現するキャビネット・ブロックとしてご使用いただけます。Helix使用可能なプロが録音した多くのIRファイルがいくつかの会社から販売されていますし、ご自身で録音方法を調べて作成することもできます。

アコースティックギターのボディやギターのピックアップなどの特性を捉えるために、この畳込み演算を用いて作成されたIRもいくつか紹介されています。これらのIRは、Helix NativeやHelixもしくはHXデバイスのIRブロックで使用することで、よりディープな音色をかたち作ります！

**\*TIP:** HelixのIRはオンラインのマーケットプレイスから購入でき、Helix Native (バージョン1.70以降) から直接アクセスできるようになりました。P 64"マーケットプレイスとアカウント"もご参照ください

## IRのフォーマットと制限

インポートすると、ファイルは自動的にHelix互換のIRプロパティに適合させられます（48kHz、16-bit、モノ、2048もしくは1024サンプル）。Helix Native、HelixやHXデバイスは以下のIRファイルをサポートします。

- Helixインパルスレスポンス (.hir)** - これは、Line 6独自のIRファイル形式です。マーケットプレイスで購入したIRはすべてこのファイル形式です。P 64"マーケットプレイスとアカウント"をご参照ください。
- WAV (.wav)** - ほとんどのIRプロデューサーやベンダーは通常.wavファイルのIRを提供しています。これらはビット数や長さ、サンプリング周波数に関係なくモノステレオのIR(.wav)をインポートいただけます。Helix NativeまたはHelixハードウェアにインポートすると、ファイルは自動的にHelix互換のIRプロパティに適合します（48kHz、16-bit、モノ、2048もしくは1024サンプル）。単なる.wavファイルをIRとしてロードすると予期せぬ結果を招く恐れがあるので、IRとして使用するために特別に作成された .wav ファイルのみをインポートするように注意してください。

## インパルス・レスポンスのインポートとエクスポート

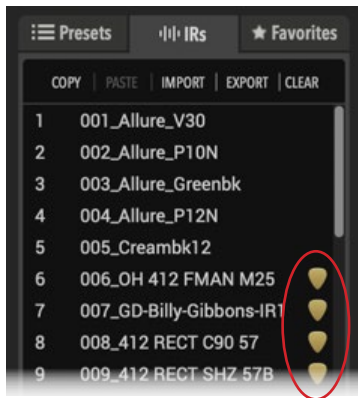
IRのインポート - インパルス・パネル内の目的のインデックスの場所をクリックして選択し、インパルス・リストの上部にある**Import**コマンドを選択します。目的のIRファイルを選択してOpenをクリックします。複数のIRファイルを選択した場合、それらはすべて連続するインデックスの場所にインポートされます。

## プレミアム・マーケットプレイスIR

Line 6マーケットプレイス・オンライン・ショップからプレミアムIRを購入してダウンロードした場合は、最初にHelix Nativeにサインインして、IRのインポートやエクスポート、ライセンスの同期を許可するためにコンピュータをオーサライズする必要があります。

**\*NOTE:** Helix Nativeのライセンスに必要なオーサライズは、このコンピュータ上でのマーケットプレイス・プレミアム・アセットの使用にも適用されます（Helix NativeとLine 6 HX Editの両方）。P 5"コンピュータのオーサライズ"やP 64"マーケットプレイスとアカウント"をご参照ください。

プレミアム・マーケットプレイスIRをインポートすると、インパルス・パネルのそれらの右側にギター・ピックのバッジが表示されます。



ギター・ピックのバッジが表示されたプレミアム・マーケットプレイスIR

IRのエクスポート - インパルス・パネル内で目的のIRを選択し、ExportコマンドをクリックしてSave Asダイアログを表示します。また、インパルス・パネルに、もしくはインパルス・パネルからドラッグ&ドロップしてIRのインポートとエクスポートを行うこともできます。以下のセクションをご参照ください。

**\*TIP:** IRの完全なリストをエクスポートしておく、コンピュータにすべてのIRのバックアップを一括して保存することができます。

## IRの名称変更、ロード、コピーと削除

これらの機能は、インパルス・リストの上にあるコマンド・ボタンをクリックすることで実行でき、選択された（ハイライトされた）IRに作用します。また、任意のIRスロットを右クリックして、コンテキスト・メニューからこれらのオプションを選択することもできます。

**TIP:** また、1クリックでプラグインの現在のIRライブラリからすべてのIRをクリアする、便利なClear IR Libraryもあります。P 60”Preferences - Presets/IRsタブ”参照

## IRのドラッグ&ドロップ

いくつかのドラッグ&ドロップ・オプションを使用して、コンピュータのハード・ドライブのディレクトリとHelix Native間で単一または複数のIRファイルをインポートおよびエクスポートすることができます（以下のリストを参照）。

- **インポート** - コンピュータのハード・ドライブ・フォルダから1つまたは複数のIR (.hir または .wav) ファイルをインパルス・パネルに直接ドラッグします。複数のファイルをドラッグすると、選択したIRインデックス・スロットから順にインポートされます。
- **エクスポート** - インパルス・パネルで1つ、または複数のIRの場所を選択し、コンピュータに直接ドラッグしてIRファイルを選択したハード・ドライブのフォルダにエクスポートします。

- **ロード** - インポートしたIRファイルを含む128のインデックス・スロットのいずれかを選択し、現在のトーンのシグナル・フロー内のバスに直接ドラッグ&ドロップしてIRブロックを挿入し、ブロック内に選択したIRをロードします。（詳細はこの後のIRのロードをご参照ください）
- **コピー** - また、インパルス・リスト内のIRをドラッグ&ドロップして、新しいインデックスの場所にIRのコピーを作成することも可能です。

**\*NOTE:** 1回の操作でIRを移動したり並べ替えたりするオプションはありません。必要に応じてインパルス・リスト内のIRを並べ替えるには、**Copy**と**Clear**を使用します。

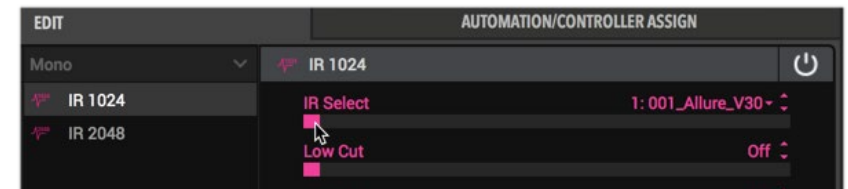
- Helixハードウェアへ、もしくはハードウェアからの移植（HelixおよびHXデバイス・オーナー） - HelixまたはHXデバイスを接続した状態で、Helix Nativeのインパルス・パネルから直接HX Editのインパルス・パネルにIRをドロップします。また、HX EditのIRをHelix Nativeのインパルス・パネルにドラッグして、同じIRファイルのコピーをインポートすることも可能です。

## IRブロックへのIRのロード

プリセットのシグナル・フロー内にIRブロックを挿入すると、最初はデフォルトで#1のIR番号を参照します（参照された番号にまだIRファイルをインポートしていない場合、その空のIRブロックはシグナルに影響を与えません）。

以下に示すのは、IRブロックにIRをロードするためのいくつかの方法で、IRブロックに関連付けられたIRファイルを決めます。（P 28”IRファイルの参照”もご参照ください）

**エディット・タブのIR Selectスライダーを使用する** - シグナル・フロー内のIRブロックを選択し、エディット・タブでIR Select/パラメータ・スライダー（または右側のメニュー）を使用して、希望するIRを含むIR番号（1-128）を選択します。



エディット・タブでライブラリの番号でIRを選択

**ライブラリでダブル・クリック** - シグナル・バスの IR ブロックを選択し、インパルス・ライブラリ内の希望するIRをダブル・クリックしてIRブロックにロードすると、現在参照されているすべてのIRを置き換えます。IRブロックが選択されていない場合は、アクションは実行されません。

**ドラッグ&ドロップ** - 前のセクションで説明したように、インパルス・パネルから目的のIRをドラッグして、シグナル・フローの空の場所に直接ドロップすることで、すでにロードされているIRブロックを追加することもできます。（IRライブラリからドラッグ&ドロップすると、常に1024サンプルタイプのIRブロックが追加されます）。

エディット・タブのIRブロックの他のパラメータ・スライダーを使用して、IRのトーンとレベルをさらに調整することができます (P 47“モデル・パラメータのエディット”参照)。IRとそのパラメータを選択したら、IRブロックの設定を保持するために必ずプリセットを保存してください。

空のIR番号を参照する1つ、または複数のIRブロックを含むプリセットをロードするたびに、ポップアップに警告が表示されます。例えば、以下の警告は、プリセットにはパス1Aと1Bで2つのIRブロックが含まれていますが、元々関連付けられていたIRファイルを見つけることができないことを示しています。Positionは、パス上の左から右に向かって各IRブロックのブロック位置を示し、左端の位置は「0」から始まります。関連するIRの動作については、次のセクションを参照してください。



関連づけられたIRが見つからない警告のポップアップ

## IRファイルの参照

IRブロックが、インポートされたIR (.wavまたは.hir) ファイルを含むIRインデックス・スロットを使用するように設定されてプリセットが保存されると、そのファイル名からインポートされたIRを参照する名称がプリセットによって作成されます。同様に、IRブロックをフェイバリット (P 29参照) として保存したり、IRブロックの設定をユーザー・モデル・デフォルト (P 45参照) として設定したりすると、IRブロックはIRライブラリ内の特定のIRファイルへの参照も作成します。そのためIRライブラリのIRを並べ替えると、プリセットやIRフェイバリットは、すでに別のIRライブラリの番号の場所にある場合でも、元々関連付けられていたIRファイルをインテリジェントに参照します。以下の動作が適用されます。

- プリセットで使用するように設定されているIRインデックス・スロット内のIRファイルを削除または置き換えられると、プリセット/IRフェイバリット/ユーザー・モデル・デフォルトIRのロード時に、IRブロックは最初にImpulses Library内で見失った関連するIRファイルの別のインスタンスを見つけようとし、自動的にそのIRと存在するインデックス・スロットを使用しようとしています。IRライブラリのオリジナルの関連するIRが見つからない場合は、アラートが表示されます (前のセクションを参照してください)。
- 設定したIRインデックス・スロットが空の場合、IRブロックの関連するIRファイルが見つからないという警告が表示され、IRブロックは同じ (現在は空の) IRインデックス・スロットを使用し続けます (前項を参照)。空ではないIRインデックス・スロットを使用するようにIRブロックを設定し (または現在参照されているスロットにIRをインポート)、プリセットを保存します (またはIRブロックの新しいフェイバリットまたはユーザー・モデル・デフォルトを再作成します)。

- 元のIRファイルがライブラリから削除され、IRインデックス・スロットに別のIRファイルが含まれている場合、関連するIRが見つかりませんというメッセージが表示され、IRブロックは設定されたインデックス・スロット内でこの新しいIRファイルを使用します。次回のプリセットのロード時にアラートがポップアップ表示されるのを避けるために、プリセット/IRフェイバリット/ユーザー・モデル・デフォルトIRを新しいIRに参照して保存する必要があります (または、IRブロックが異なる空ではないIRスロットを使用するようにIRブロックを設定する必要があります)。
- IRブロックに空ではないIRライブラリのインデックスを設定し、プリセットを保存すると、ライブラリからエクスポートされた際にIR(.wavまたは.hir)ファイルは、この参照名を保持します。そのため、エクスポートしたIRファイルをインパルス・ライブラリの任意のインデックス・スロットに再度インポートしても、保存したプリセットのIRブロックはそれを見つけて利用することができます。

はい、上記のルールは少し複雑に聞こえますが、一般的な使用方法では、IRライブラリのリストでIRを移動させても、保存されたプリセット、IRフェイバリット、ユーザー・モデル・デフォルトIRはIRファイルの参照を失うことはありません!

**\*NOTE:** IRファイルの参照機能は、HX Editにも組み込まれています。そのため、HX EditからエクスポートされたHelixとHXハードウェアのプリセットは同じ動作をし、プラグイン内でロードされた際に、Helix NativeのIRライブラリ内から参照されたIRファイル (.wav) を見つけようとしています。ここでのポイントは、Helix NativeとHX Edit間でご自身で作られたプリセットを共有しようとしている場合に、同じIRをインポートしておくだけで、それらが存在するIRスロットに関係なく、適切なIRがあなたのIRライブラリから自動的に使用されるということです。



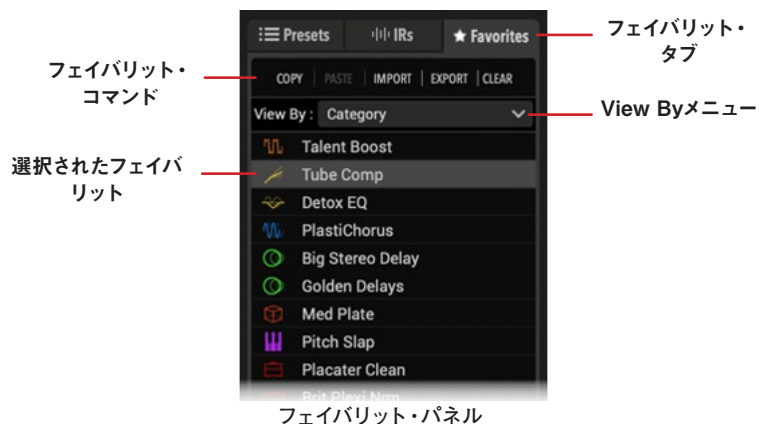
# フェイバリット・パネル

ライブラリアンのフェイバリット・パネルは、Helix Nativeにフェイバリットとして追加した全てのブロックのリストが提供されます。この機能により、Helix Nativeのアンプ、キャブ、IR、エフェクト・ブロックの設定をカスタマイズすることができます。オプションでフェイバリット・ライブラリに名前を付けて保存しておけば、プリセットに追加する際に簡単にアクセスできます。

フェイバリット・パネルの内容はグローバルです。つまり、ハードウェア互換モードでも、ホストDAWアプリケーションやプラグイン・フォーマットでも、Helix Nativeのすべてのインスタンスで、同じフェイバリットのすべてのライブラリが利用できるということです。さらに、フェイバリットをコンピュータに.favファイルとしてエクスポートすることができるので、大量のコレクションを作成したり、フェイバリットを他の人と共有したりすることができます！

**TIP:** HX Editは、すべてのHelixとHXデバイスで同じフェイバリット機能が使用できます。つまり、Helix NativeとHX Edit間で自由にフェイバリットをインポート、エクスポート、ドラッグ&ドロップすることができるということです！

最初は、このフェイバリット・パネルは空で、最大128個のフェイバリットの作成やインポートの準備がされている状態です。追加されたフェイバリットは、以下のようにパネル内に表示され、必要に応じて名前を変更したり、コピーしたり、エクスポートしたり、クリアしたりすることができます。P 30”フェイバリットの管理”参照



## ブロックをフェイバリットに追加

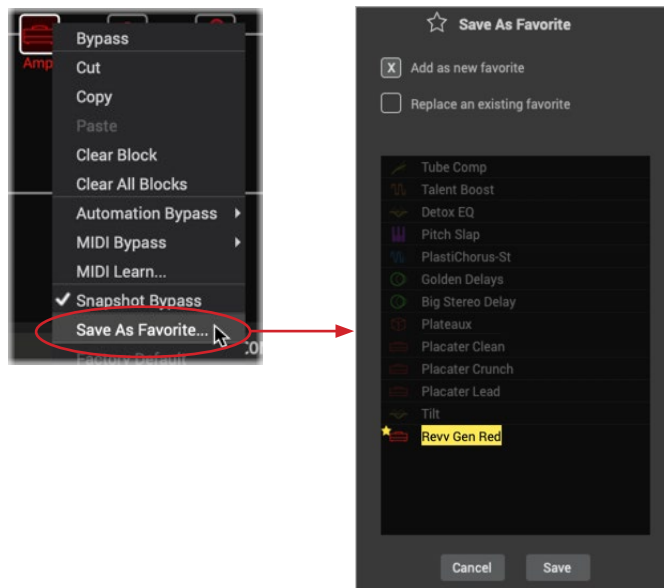
お好みにブロックを設定したら、そのブロックをフェイバリットとして保存しておけば、プリセットを作成する際にすぐにアクセスできるようになります。フェイバリットにはパラメータの設定とバイパス状態が保存されます（既存のオートメーション、MIDI、スナップショットのアサインを除く）。Input、Output、Split、Mergeブロックはフェイバリットとして保存することはできません。

フェイバリット・ライブラリにブロックを追加するには、いくつかの方法があります。

1. シグナル・フローでアンプ、キャブ、IRもしくはエフェクト・ブロックを追加および選択して、パラメータやバイパス状態を調整します。
2. シグナル・フローで選択されているブロックのエディット・タブの右上にあるインスペクターの星マークのボタンをクリックします。



3. または、シグナル・フロー内のブロックを右クリックしてSave As Favoriteを選択すると、Save As Favoriteウィンドウが表示されます。



4. Save As Favoritesウィンドウの上部では、Add as a New Favorite（新しいフェイバリットとして追加）か、Replace an Existing Favorite（既存のフェイバリットを置き換える）かを選択できます。

新しいフェイバリットを追加するには、そのオプションを選択します。

- 必要な場合は、フェイバリットに任意の名称を入力してください
- Saveをクリックして新しいフェイバリットを追加するか、Cancelをクリックしてフェイバリットを追加せずに終了します。

既存のフェイバリットを置き換えるには、ウィンドウ上部のオプションを選択します。選択したブロックが既存のフェイバリットである場合、このオプションがデフォルトで選択され、下のリストで既存のフェイバリットがハイライトされます。

- オプションで、置き換えたいフェイバリットの名前を編集することができます。
- Saveをクリックして新しいフェイバリットを追加するか、Cancelをクリックしてフェイバリットを追加せずに終了します。

**NOTE:** プリセット内で既に使用されているフェイバリットを置き換えて上書きしても、プリセットは変更されません。

- ライブラリ・パネルのフェイバリット・タブとエディット・タブの両方で、モデル・メニューのフェイバリット・カテゴリにフェイバリットがリストに追加されているのがわかります。

モデル・メニューのフェイバリット・リストでは、フェイバリットを右クリックすることでRename (名前変更) またはClear (削除) を選択することもできます。P 45"フェイバリットにブロックを追加"参照

**TIPS:** 以下のセクションで説明するように、フェイバリット・ファイル (.fav) をフェイバリット・ライブラリにインポートすることもできます。

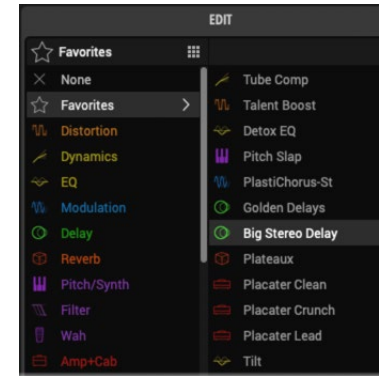
IRブロックをフェイバリットに追加すると、IRライブラリの別のIRスロットに移動した場合でも、使用するように設定したIRファイルが自動的に呼び出されます。(P 28"IRファイルの参照"をご参照ください)

## 使用中のプリセットへのフェイバリットの追加

フェイバリット・パネル内のフェイバリットをダブル・クリックして、シグナル・フロー内の現在選択されているブロックの位置に挿入します。既存のブロックが選択されている場合は、そのブロックがフェイバリットに置き換えられます。フェイバリット・パネルからシグナル・フロー内の空のブロックに直接ドラッグすることもできます。(P 31"フェイバリットのドラッグ&ドロップ"もご参照ください)

また、他のカテゴリのモデルを選択するのと同じように、エディット・タブのモデル・メニュー、フェイバリット・カテゴリからフェイバリットを選択して、トーンに追加することもできます。

プリセットにフェイバリットを挿入すると、他のブロックと同じように、その設定をさらに編集したり、バイパス、アサイン、スナップショットのアサインを追加したり、移動、コピー、ペースト、削除したりすることができます。同じモデル・タイプのブロックに適用されるのと同じく、プリセットとHCモードのルールがフェイバリットにも適用されることに注意してください(最大ブロック数とタイプの制限、DSPの制限など)。



モデル・メニュー - フェイバリット・カテゴリ

**TIP:** また、モデル・メニューからフェイバリット・カテゴリ・リスト内のフェイバリットを右クリックして、名称変更、削除、表示順の変更を行うこともできます。

## フェイバリットの管理

フェイバリット・パネルの上部にあるコマンド列では、パネル内で選択したフェイバリットのインポートとエクスポート(次のセクションを参照)、コピー、ペースト、削除を行うことができます。また、任意のフェイバリットを右クリックすることで、これらのコマンドにアクセスすることもできます。以下のコマンドはUndo/Redoには使用できません。

- **コピー&ペースト** - パネル内で1つ、または複数のフェイバリットを選択し、Copyコマンドを選択します。パネル内をクリックし、ペースト・コマンドを選択します。
- **削除** - パネル内の1つ、または複数のフェイバリットを選択し、Clearコマンドを選択してフェイバリット・ライブラリから削除します。

**NOTE:** フェイバリット・パネルからフェイバリットを削除しても、プリセットはブロックと既存の設定を保持するだけで、プリセット内で使用しているフェイバリット・ブロックのインスタンスは削除されません。


- **名称変更** - パネル内のフェイバリットを選択し、Renameコマンドを選択して任意の名称を入力します。フェイバリットの名前を説明的に付けると便利です!
- **リストのソート順の変更** - メニューからView Byオプションを選択して、ソート順を変更します。このView Byオプションは、モデルメニュー>フェイバリット・カテゴリ・リスト内で右クリックするか、"Preferences - Viewタブ"内で変更することもできます。View Byオプションは以下の通りです。
  - **Category** - モデルのオリジナルのモデル・メニューのカテゴリ順 (Distortion、Modulation、Amp+Cab他)
  - **Name (A-Z)** - フェイバリットの名称をアルファベット順に並べます。

## フェイバリットのインポートとエクスポート

パネルのフェイバリットは、フェイバリット・ファイル(.fav)としてコンピュータにエクスポートすることができます。これらのファイルは、いつでもHelix Nativeにインポートしたり、HX Editにインポートして、HelixやHXデバイスのフェイバリット・ライブラリを作成することができます。


### フェイバリットのインポート

1. フェイバリットのImportコマンドへのアクセスするには
  - フェイバリットパネル上部のImportコマンドをクリック
  - フェイバリット・パネル内の任意のフェイバリットを右クリックして、インポートするファイルを選択
2. コンピュータ上の.favファイルのあるフォルダを参照して、インポートするファイルを選択します。

 **TIPS:** ドラッグ&ドロップでもインポートすることができます (次のセクションを参照してください)。フェイバリット・パネルには同じ.favファイルを複数回インポートすることができます。重複したフェイバリットの作成を避けるための最善な方法は、ライブラリ内のフェイバリットにはユニークで説明的な名前を使用することです!

### フェイバリットのエクスポート

1. フェイバリット・パネル内のフェイバリットをクリックして選択します。
2. フェイバリットのExportコマンドにアクセスには
  - フェイバリット・パネル上部のExportコマンドをクリック
  - フェイバリット・パネル内のフェイバリットを右クリックして、エクスポートを選択します。
3. .favファイルを保存するコンピュータのフォルダを参照するか、作成します。

 **TIPS:** ドラッグ&ドロップでもインポートすることができます (次のセクション参照)。シグナル・フローにフェイバリットが挿入されると、ブロックをコピーして現在のプリセットや別のプリセットに貼り付けることができます。また、HX Editのシグナル・フローにペーストすることもできます (この場合、フェイバリットではない通常のブロック・タイプとしてペーストされますが、すべての設定はそのままです)

特にHelixおよびHXデバイスをお持ちの場合は、コンピュータ上にフェイバリット・フォルダを作成し、そこにすべてのフェイバリットをエクスポートして、見つけやすくなるのが良いでしょう!

## フェイバリットのドラッグ&ドロップ

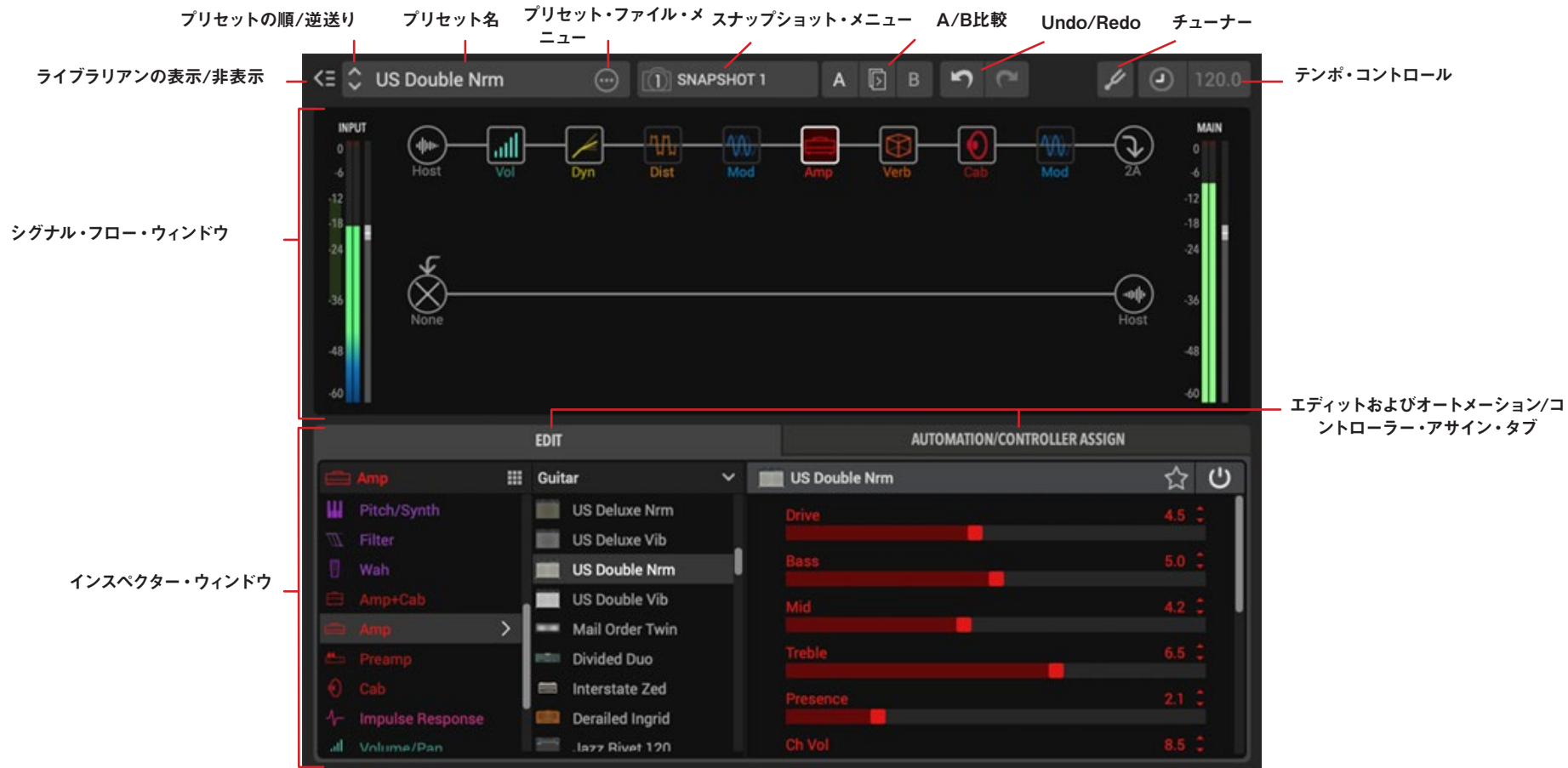
フェイバリットをドラッグして以下の作業を行うことができます。

- フェイバリット・パネルから直接シグナル・フローにドラッグして、Helix Nativeのプリセットにフェイバリット・ブロックを挿入します。
- コンピュータから1つまたは複数のフェイバリット・ファイル(.fav)を直接Helix Nativeにドラッグしてインポートします。フェイバリット・パネルのリストの既存のフェイバリットに直接ドロップして、フェイバリットをインポートします。フェイバリットのインポート・ウィンドウが表示され、新しいフェイバリットとしてインポートするか、選択したフェイバリットを置き換えるかを選択できます。
- Helix Nativeのフェイバリット・パネルからコンピューターに直接フェイバリット・ファイルとしてエクスポート
- Helix NativeとHX Editのフェイバリット・パネル間でどちらかの方向にドラッグして、フェイバリットをインポートします。
- HX Editのフェイバリット・パネルにあるフェイバリット・ブロックをHelix Nativeのシグナル・フローに直接ドラッグして、そのブロックを現在のトーンに追加します。これは、ブロックとその設定が通常のブロック・タイプ (フェイバリットではない) としてプリセットに追加され、新しいフェイバリットはHelix Nativeのライブラリにインポートされないことに注意してください (Helix Nativeのシグナル・フローからHX Editのシグナル・フローにフェイバリット・ブロックをドラッグする場合も同様です)。



# プラグイン・エディター

ライブラリアン・パネルの右側にはプラグインのエディタUIがあり、最上段のオプション、シグナル・フローとインスペクター・ウィンドウで構成され、ブロックの追加と設定、シグナル・ルーティングとパラメータのオートメーション設定のための多数のオプションを提供します。これらのユーザー・インターフェースの使用の詳細については、次のセクションを参照してください。プラグイン内のシグナル・フローのレイアウトは、選択されているハードウェア互換モードによって異なります。P 15「ハードウェア互換モード」もご参照ください。



## プリセットの順/逆送りボタン

これらのボタンを使用することで、現在のプラグイン・ライブラリのセットリスト内を簡単に行ったり来たりして、瞬時に1つ前か1つ後ろのプリセットを選択してシグナル・フロー・ウィンドウにロードします。別のセットリストでこれらのボタンを使用したい場合は、プリセット・パネルの上部にあるセットリスト・メニューから目的のセットリストを選択してください。

## プリセットに名前をつける

プリセット名フィールドには、読み込まれているHelixプリセットの名前が表示されます。ここでテキストをダブル・クリックすると、プリセットの名前を任意で変更することができます。

**NOTE:** プリセットを最初にロードした後、プリセットのタイトルを編集したり、プリセットの設定を変更したりする場合、変更した内容を他のHelix Nativeのインスタンスで使用できるようにプリセット内に保持したい場合は、プリセット・ファイル・メニュー（次のセクションを参照）の中にある、Save to LibraryもしくはSave to Diskを使用してください!

## プリセット・ファイル・メニュー

プリセット名フィールドの右側には、現在のトーンのファイル・メニューのオプションがあります。

プリセット・ファイル・メニュー・ボタン



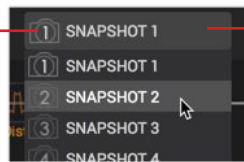
- **Open From Disk** - コンピュータに保存されたHelixプリセット・ファイル(.hlx)のコレクションから、保存されたプリセットをロードすることができます。これは、プリセット・パネル内のImportコマンドを使用する場合とは異なり、プラグインのプリセット・ライブラリにプリセットをインポートせずに、直接Signal Flowにプリセットをロードします。ロードされたプリセットを編集して変更内容を保存する場合は、以下に説明するようにSaveオプションを使用します。(P 14"Helix Nativeのプリセットのロードvsインポート"参照)
- **Save To Disk** - 現在読み込まれているトーンをコンピュータの特定の保存場所にエクスポートします。
- **Save To Library** - プリセットパネル内の任意のプリセットの場所を選択して、プラグインのプリセット・ライブラリにプリセットを保存することができます。

## スナップショットの設定とロード

スナップショット・メニューでは、各プリセット内で利用可能なスナップショットをロードして編集することができ、ワンクリックで割り当てられたパラメータ値の変更やブロックのバイパス状態などを瞬時に呼び出すことができます。

**NOTE:** 以下に簡単な説明をしますが、スナップショットは、私たちがそのために章全体を使うほど大きなトピックです。P 36"スナップショット"をご参照ください。

スナップショット・インジケータ(1 - 8)



スナップショット・メニュー

スナップショット・メニュー

- **スナップショットの設定とエディット** - スナップショット・メニューをクリックして、編集したいスナップショットの番号を選択し、使用しているトーンのブロックのバイパス状態、テンポ、スナップショット・コントローラーが割り当てたパラメータの値に必要なすべてのオプションを設定します。変更内容は、現在のスナップショットのインデックス番号に対して自動的に保存されます。トーンを保存して、恒久的にプリセットのスナップショット設定を保持するようにしてください。
- **スナップショットのロード** - メニューからスナップショットのインデックス番号を選択するだけで、スナップショットに設定されたすべての設定が瞬時に呼び出されます。

## Undo & Redo

Helix Nativeは、プラグイン・ウィンドウ内で実行されるほとんどの編集アクションでUndoとRedoをサポートしており、プラグイン・ウィンドウの上部にあるUndoとRedoボタンからアクセスすることができます。UndoおよびRedoの履歴はプラグインの各インスタンスで記録されています。



Undo & Redoボタン

UndoおよびRedoは、以下のようなHelix Nativeで実行されるほとんどのアクションで利用できます。

- パラメータの変更
- スナップショットの変更
- ブロックのモデル変更
- シグナル・フローでの変更（ブロックの追加、カットおよび削除、パスの構成の変更など）
- マスター・インプット・レベルおよびマスター・アウトプット・レベルのスライダー
- A/B比較機能（次の項参照）
- プリセットの変更

**NOTE:** プリセットのライブラリ・ウィンドウからプリセットのロード（またはシグナル・フローの上部にあるプリセット・ファイル・メニュー内のOpen From Diskコマンドを使用）は元に戻すことができますが、ライブラリ・ウィンドウ内で実行される他のほとんどのアクションは元に戻すことができません。プリセットの変更を元に戻すには、他にもいくつかの制限があります。詳細は、次に示すUndoに対応していないアクションのリストをご参照ください。

以下は、Undo/Redoできないアクションです。

- ・ テンポ・チェンジ
- ・ スナップショット、バイパス、コントローラーおよびオートメーションの追加、エディットおよび削除

**NOTE:** Undoがアサインを含むブロックの削除を復元すると、通常これらのアサインはブロックとともに復元されますが、場合によっては保持できないこともあります。

- ・ オートメーション・コントローラーとMIDI CCメッセージを介して実行されるアクションのエディット
- ・ MIDI Bank/Programチェンジ、CCメッセージ、もしくはオートメーション経由でのセッテリストやプリセットのロード
- ・ コピーされたスナップショットのペースト
- ・ Helix NativeのPreferencesウィンドウのセッティング変更
- ・ PreferenceウィンドウのHCモードの選択、または別のデバイス/HCモードのソースからのプリセットのロードによるハードウェア互換モードの変更 (P 15"ハードウェア互換モード"もご参照ください)
- ・ プリセット、IR、フェイバリット・パネル内で実行されるアクション (例えばプリセットやIRのインポート、並べ替え、貼り付けなど)。Helix Nativeにおいては、パネル内で直接プリセットやフェイバリットをダブルクリックしてロードすることができます。次のセクションをご参照ください。
- ・ いくつか制限はありますが、プリセットをロードするアクションのUndoがサポートされています。
  - ・ HCモードの変更を含むプリセットのロードは、Undoではサポートされておらず、現在のUndo履歴は削除されます。
  - ・ MIDI PC/CCメッセージやオートメーション経由で実行されたプリセットの変更は、現在のUndoおよびRedoの履歴も削除します。

**NOTE:** ホストDAWアプリケーションは通常、独自のUndo / Redoコマンドを提供しており、A/B比較機能を提供するものもあります。しかし、Helix Nativeは複雑な構造を持つため、これらのタイプのホストコマンドは、通常、プラグイン内で実行されるほとんどのアクションを追跡することができません。そのため、Helix Nativeのアクションを復元するには、Helix Nativeに内蔵されているUndoおよびRedoのみを使用することをお勧めします。

## A/B比較の使用

A/B比較コントロールでは、現在のすべてのHelix Nativeパラメータ設定を一時的に保存しておき、さらに微調整を行うための出発点とし、新しく編集された設定を元の設定と簡単に比較することができます。



A/B比較コントロール

**NOTE:** DAWホスト・アプリケーションには、エフェクト・プラグインのA/B比較機能が含まれていることがよくあります。しかし、Helix Nativeは独自のプリセット・ライブラリと多数のパラメータを持つ複雑なエフェクト・プラグインなので、設定にはHelix Native内でこのA/B比較機能を使用することをお勧めします。

また、これらのA/B比較コントロールは、A、B、およびCopy Toボタンで実行されたアクションを元に戻すことができるUndo/Redoにも対応していることに注意してください。

以下は、この機能を使用方法的例です。

1. Aボタンが選択された状態から始めます (点灯しているAボタンまたはBボタンが現在選択されているものです)。プリセットをロードしたり、Helix Nativeシグナル・フローでお好みのトーンを作成したら、中央のCopy To ボタンをクリックすると、Bボタンが点滅してコピーすることを示しているのがわかります。



Copy A to B

これにより、プラグインの現在のすべてのパラメータ設定がBの場所にコピーされ、より詳細な調整のために保存されたスタート地点が提供されます。

2. Bボタンを選択して、トーンを編集して微調整します。プラグイン内でスライダの調整、ブロックのバイパス、移動、追加および削除、オートメーションとコントローラーの割り当ての追加/編集/削除、あるいは別のプリセットのロードなど、任意の編集を行うことができることをご確認ください。
- 3.トラックを再生しながらAまたはBボタンをクリックすることで、両方の設定を音を比較しながら切り替えられます。
4. 必要があればBボタンが選択されている間に、さらに調整を行い、元のAの設定との比較を続けることができます。
5. オリジナルのセッティングが好みだった場合、Aのセッティングに戻してください。

Bボタンを選択した状態で編集した設定がお好みの場合は、Copy to Aボタンを押してBのセッティングをAにコピーしてください。



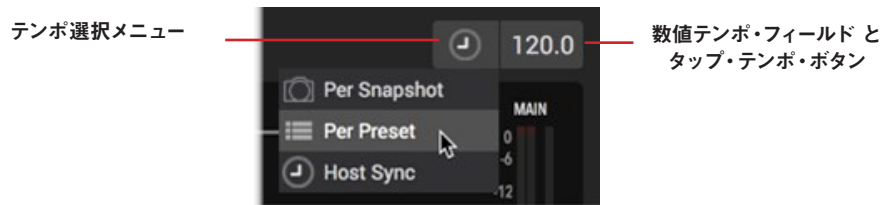
BをAにコピー

これにより、設定がAとBの両方に保存され、新たなスタート地点として、そこから3~5の手順を繰り返して微調整を行うことができます。

現在のAとBの設定はすべて、ホストDAWプロジェクトのプラグイン・インスタンス内に保存されます。

## テンポの編集

シグナル・フロー・ウィンドウの上部にあるコントロールから、プラグインで使用するテンポを設定するためのオプションにアクセスできます。現在のトーンのエフェクト・ブロックでノート値に設定されているものは、このテンポ値に従います (Note Syncはエディット・タブのほとんどのディレイやモジュレーションで使用できます。P 47 参照)。



テンポ・コントロール

## テンポ値の呼び出し方法

テンポ・セレクト・メニューを使用して、テンポの値をどのように利用し、どのように呼び出すかを選択します。

- **Per Snapshot** - テンポ値は各スナップショットに個別に保存、および呼び出すことができます。(P 36参照)
- **Per Preset** - 独立したテンポ値をこのプリセットに保存、および呼び出すことができます。
- **Host Sync** - プラグインのインスタンス内にロードされたすべてのプリセットは、ホストDAWのプロジェクトのタイムライン・テンポ値に従います。DAWのプロジェクトのタイムラインでテンポの変更が自動化されている場合でも、この設定を使用する際にHelix Nativeが追従することに注意してください。これは、プラグインの初期設定です。

## テンポ値の入力

テンポ選択メニューの右側には、数値テンポ・フィールドとタップ・テンポ・ボタンがあります。このメニューでPer SnapshotもしくはPer Presetを選択している場合、テンポ値をここに入力する方法は2通りあります (先に説明したとおり、Host Syncに設定している場合は、プラグインのテンポはホスト・プロジェクトのテンポ値に従います)。

- 右クリックして任意のテンポ値を数字で入力
- 任意のテンポでリズムカルにタップ

## ライブラリアン・パネルの表示/非表示

シグナル・フロー・ウィンドウの左上にあるボタンをクリックして、プリセットおよびインパルス・ライブラリアン・パネルを表示または非表示にすることができます。P 11 "Helix Nativeウィンドウのカスタマイズ"も参照



ライブラリアンの表示/非表示ボタン



# スナップショット

HelixデバイスやHelix Nativeでは1つのプリセットにつき最大8つのスナップショットを作成およびカスタマイズできます。スナップショットはオプションのセット（ブロックのバイパス状態、スナップショットがアサインされたパラメータの値、テンポ値）を、通常プリセットの変更でおこなうような一瞬のタイムラグや音切れを起こすことなく呼び出すことができます。

**\*NOTE:** プリセット内で利用できるスナップショットの数は、以下のように使用中のHelix Nativeのハードウェア互換モード、またはソース・デバイスのタイプによって異なります。(P 15"ハードウェア互換モード"もご参照ください)

- HCモードがHelixの場合やHelix本体、Helix Rack、Helix LTには1つのプリセットに8つのスナップショットが含まれています。
- HCモードがHX Effectsの場合やHX Effects本体には1つのプリセットに4つのスナップショットが含まれています。
- HCモードがHX Stompの場合やHX Stomp本体には1つのプリセットに3つのスナップショットが含まれています。

また、より少ないスナップショットをサポートするHCモードで構成されているHelix Nativeインスタンスにプリセットをロードまたはインポートすると、そのプリセットでサポートされていないスナップショット設定が破棄されることに注意してください。

Helix Nativeの現在のトーンでスナップショットに任意のセッティングを設定します。DAWのパラメータ・オートメーション経由か、外部MIDIコントロール経由でスナップショット・メニューから任意のスナップショットを呼び出します(MIDI CC 69—P 58参照)。HelixもしくはHXデバイスで (HX Edit経由で) 作成およびエクスポートされたスナップショットは、Helix Native内でもサポートされており、その逆も同様です。これはすべて、多数のHelix Nativeのパラメータの設定をリアルタイムで瞬時に呼び出して変更する機能があり、DAWに非常に強力なミックス機能を提供します。

**TIP:** 心配することはありません。必要がなければ、今すぐスナップショットを利用したり、スナップショットについて理解する必要はありません。それらを完全に無視して、まったく使用することなくプリセットを編集することができます。しかし、可能性を探求したい場合は、この章を読み続けてください。

一部のハイエンド・デジタル・ミキサーのスナップショット機能と同様に、Helix Nativeの各スナップショットは、現在のプリセット内の特定の要素の状態を保存および呼び出します。以下が含まれます。

- **ブロック・バイパス** - 全てのブロックのバイパス状態 (オン/オフ) を個別に任意のフットスイッチにアサイン—["スナップショット > ブロック・バイパス"](#)参照
- **パラメータ・コントロール** - 任意のパラメータの値をスナップショット・コントローラーにアサイン。(1プリセットにつき最大64) —["スナップショット > パラメータ・コントロール"](#)参照
- **テンポ** - テンポ選択をPer Snapshotに設定している場合のシステムのテンポ (初期設定ではPer Presetに設定されています)。["テンポの編集"](#)

設定方法によっては、スナップショットは同じプリセット内で、同じトーンで複数のバリエーション、複数の異なるトーン、またはそれらの組み合わせとして機能することができます。

## スナップショット・メニュー

スナップショットは、Helix Nativeのメイン・ウィンドウの上部にあるスナップショット・メニューからアクセスできます。スナップショット・メニュー内の小さなカメラ・アイコンに表示されるインデックス番号が、プリセットのどのスナップショットが現在ロードされているかを示します。メニューをクリックして、別のスナップショットを選択してロードします。メニュー内でCtrl+clickもしくは右クリックして、現在のスナップショットの名称を直接変更します。P 33"スナップショットの設定とロード"参照



## スナップショット > ブロック・バイパス

スナップショットは、すべてのブロックの現在のバイパス状態 (オン/オフ) を自動的に保存します。そのため、あるスナップショットから他のスナップショットにジャンプすると、すべてのブロックのバイパス状態が呼び出され、最後に残した状態で表示されます。(また、ブロックのバイパスをスナップショットのコントロールから除外することも可能です。) —P 37"各ブロックのスナップショット・バイパス・オプション"参照

例えば、Helix NativeのHCモードをHelixで使用している場合に、曲の各セクションに必要なブロックのオン/オフを切り替えるためにスナップショットを設定して名前を付ける例をご紹介します。

スナップショット 1—"INTRO" Distortion 1、Amp 1、Cab、Mod 1やDelay 1がアクティブ



スナップショット 2—"VERSE" Dynamics、Distortion 2、Filter、Amp 2、Cab、IR、Delay 2やReverbがアクティブ



スナップショット 3—"BRIDGE" Dynamics、Amp 2、IR、EQ、Mod 2やDelay 2がアクティブ



スナップショット 4—"CHORUS" 全てのブロックがアクティブ



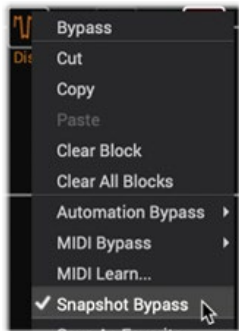
スナップショット 5—"INTERLUDE" Amp 1とIRのみ



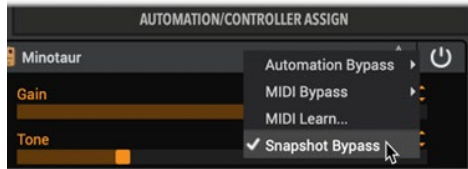
1つのプリセット内では全てのスナップショットで同じモデルを共有します。例えば、スナップショット 1ではUS Deluxeのアンプ・ブロックを追加、スナップショット 2ではEssex 30にモデルを変更するということはできません。ただし（現在のHelix NativeのインスタンスがHCモードの最大処理量の限界に達していない場合）、両方のアンプ・ブロックを同じプリセットにロードすることができ、スナップショットではどちらもオフ、どちらか一方だけオフ、または両方オンを切り替えることができます。

## 各ブロックのスナップショット・バイパス・オプション

前に説明した通り、すべてのアンプ&エフェクト・ブロックは、初期設定ではスナップショットによってバイパス状態が自動的にコントロールされます。しかし、スナップショットによるコントロールからブロックを除外したい場合は、ブロックを選択し、ブロックを右クリック (Ctrl+メニューをクリック) してスナップショット・バイパス・オプションをオフに設定します (メニューオプションの左にチェックマークが表示されないようにする)。また、エディット・タブの右上にあるブロックのバイパス・ボタンを右クリックして、メニューからスナップショット・バイパス・コマンドにアクセスすることもできます。メニューからコマンドを再度選択すると (チェックマークが表示されるように)、ブロックはデフォルトのスナップショットの動作に戻ります。



ブロックの右クリック・メニュー



エディット・タブ - ブロックのバイパス・ボタン・メニュー (右クリック)

ブロックのコンテキスト・メニュー内のスナップショット・バイパス・コマンド

## スナップショット > パラメータ・コントロール

さらに、パラメータをスナップショットごとに特定の値に瞬時に切り替えるように設定することができます。この例ではHelix NativeはHCモードをHelixで使用しており、5つのパラメータの値 (最大64個のパラメータのうち) がスナップショットごとに瞬時に更新されます。

Snapshot	Amp Gain	Delay Mix	Split A/B	Pitch	Volume Level
1 INTRO	4.5	35%	パスA 100	0	-7.2dB
2 VERSE	4.5	35%	パスA 100	+5	0.0dB
3 BRIDGE	5.2	43%	パスB 100	+3	+0.8dB
4 CHORUS	4.5	50%	パスB 100	0	+1.5dB
5 INTERLUDE	3.9	8%	Even Split	+5	0.0dB
6 SOLO	8.7	72%	パスB100	+12	+2.6dB

Snapshot	Amp Gain	Delay Mix	Split A/B	Pitch	Volume Level
7 BREAKDOWN	2.0	46%	パスB 47	-12	0.0dB
8 OUTRO	4.5	35%	パスA 100	0	-3.6dB

前の表では、スナップショット2-VERSEから、スナップショット3-BRIDGEに変更すると次のことがわかります。

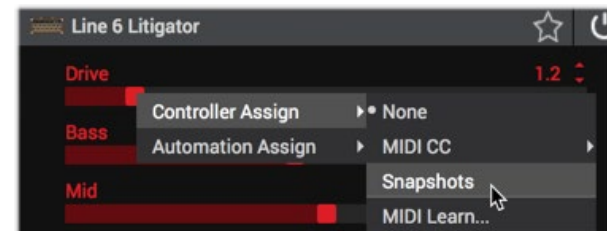
- ・ アンプ・ブロックのGainが4.5から5.2に増加
- ・ デレイ・ブロックのMixが35%から43%に増加
- ・ スプリット・ブロックがギターをパスAからパスBにルーティング
- ・ ピッチ・ブロックのIntervalが+5から+3に下がります。
- ・ ボリューム・ブロックのLevelが0.0dbから+0.8dbに増加

パラメータを各スナップショットで自動的に更新したい場合は、次のセクションで説明するように、まずパラメータをスナップショット・コントローラーに割り当てる必要があります。

## パラメータをスナップショット・コントローラーにアサイン

スナップショット > ブロック・バイパスのセクションで説明した通り、ブロックのバイパス状態は自動的にスナップショットごとに保存され、呼び出されます。しかし、他のパラメータはパラメータの値を各スナップショットで編集および保存するために、最初にスナップショット・アサインを作成する必要があります。

1. シグナル・フロー・ウィンドウで、スナップショット経由でコントロールしたいパラメータを含むブロックを選択します。この例では、Amp+CabブロックにLitigatorを選択して、そのDriveのパラメータをコントロールします。
2. エディット・タブでは、アンプのDriveのパラメータを右クリックしてスナップショット・オプションを選択します。



Driveのパラメータをスナップショット・コントローラーにアサイン

3. 左側にカメラアイコンが表示され、右側のパラメータの値が白い括弧で囲まれ、スナップショット・コントローラーにアサインされたことを表示します。

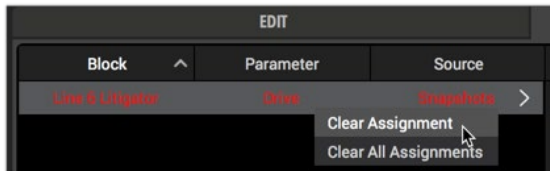


4. 設定したいスナップショットをロードしてDriveスライダーを任意の値に設定してください。パラメータの値は各スナップショットで独立して保存および呼び出されます。

各プリセットでは、スナップショットでコントロールされるパラメータを含む最大64のコントローラー・アサインを使用可能です。プリセットにアサインを保存する場合は、トーンをSaveすることを忘れないでください。

5. 既存のスナップショット・アサインは、Automation/Controller Assignタブのアサイン・リストに表示されます。

必要であれば、ここでアサインを右クリックしてClear Assignmentを選択することで削除できます。



スナップショット・アサインが作成されると、アサインされたパラメータの変更は現在のスナップショットですぐに保存されます。これらの保存された値は、あるスナップショットから別のスナップショットに切り替える際に呼び出され、スナップショットごとに最後に保存した状態が表示されます。

## スナップショットのコピー、ペーストと名称変更

現在のトーン内のスナップショットから別のスナップショットにすべての設定をコピー＆ペーストすることで、設定を少し変更したいだけの場合に時間節約ができます。必要であればスナップショットの名前を変更して、各スナップショットの目的をわかりやすくしておくことができます。これらのスナップショット・コマンドは、スナップショット・メニューの右クリックで利用できます。

**スナップショットのコピー＆ペースト** - コピーしたいスナップショットを選択してロードし、スナップショットの右クリック・メニューからCopyを選択します。次に、上書きしたいスナップショットをロードし、クリップボードの内容をペーストするためにPasteを選択して、現在ロードされているスナップショットを置き換えます。

**スナップショットの名称変更** - スナップショット・メニューから現在ロードされているスナップショットを右クリックし、Renameを選択します。新しい名称を入力して、キーボードのEnterおよびReturnキーを押してください。

**NOTE:** Helix NativeのUndoおよびRedoは、コピーされたスナップショットのペーストや名称変更には対応していません。

## クリエイティブなスナップショット活用のヒント

- 前述の例のように、曲の各セクション用にスナップショットを設定し、名前を付けます。スナップショット 1はIntro、スナップショット 2はVerse 1、スナップショット 3はChorusなどです。次に、ホストDAWのパラメータ・オートメーションを使用して、リアルタイムでスナップショットをロードします。
- さらに微調整を加えると、トーンが良くなるどころか悪くなってしまうのではないかと心配になりませんか？スナップショットは、設定を失うことなく、トーン間の少しいの違いを比較するのに最適な方法です。
- DelayやReverbのTrailのパラメータをOnに設定することで、スナップショット間でシームレスなスピルオーバー効果が得られます。
- スナップショットごとに、Harmony Delayブロックで異なるキーを設定したり、Pitchブロックで異なるインターバルを設定したりすることができます。
- 曲全体で一定のボリューム・レベルを維持するのが難しい場合は、スナップショットごとに出力ブロックのLevelパラメータを設定してください。
- 外部MIDIコントローラーデバイス経由、もしくはソフトウェア経由でCC69を使用してスナップショットを呼び出します。—P 58”グローバルで確保されているMIDI CC”参照
- 1つのプリセット内でスナップショットの名称を、その目的が分かりやすいように名称変更してください。前のセクション参照
- ブロックのバイパス状態をスナップショットごとに呼び出す必要はないですか？大丈夫です。ブロックの右クリックもしくはCtrl+クリックしたメニュー内のスナップショット・バイパス・コントロールから任意のブロックを除外することができます。—P 37”各ブロックのスナップショット・バイパス・オプション”参照

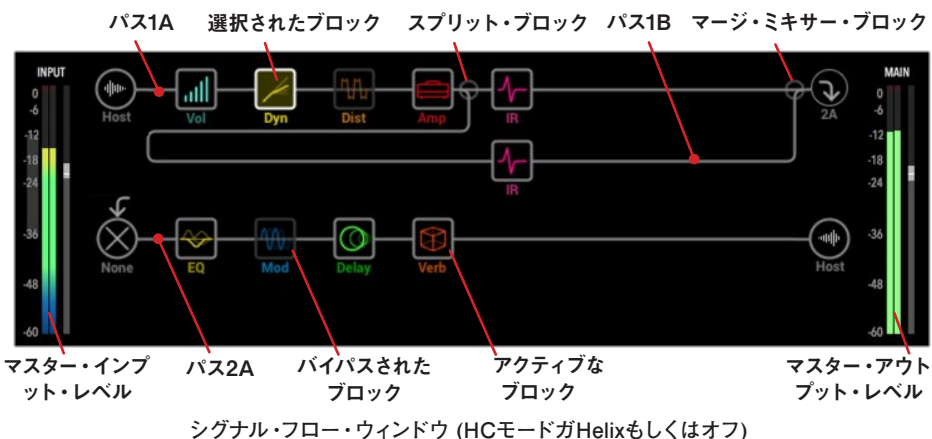


**NOTE:** すべてのスナップショットのアサインと設定は、プラグイン内に別のプリセットがロードされるまで、現在のトーンのパリセット内に保持されます。すべてのスナップショットのアサインと設定をプリセットで保持したい場合は、必ずFileメニューのオプションを使用してトーンをプリセット・ライブラリまたはディスクに保存してください。プリセットを保存したときに使用していたスナップショットが、再度プリセットがロードされたときに呼び出されます。



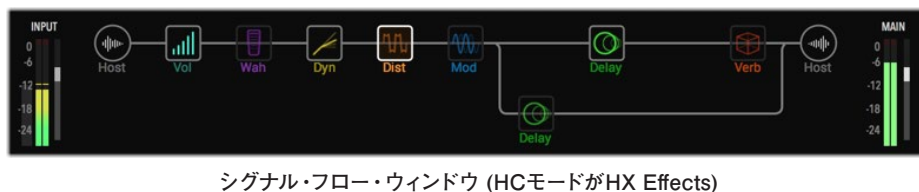
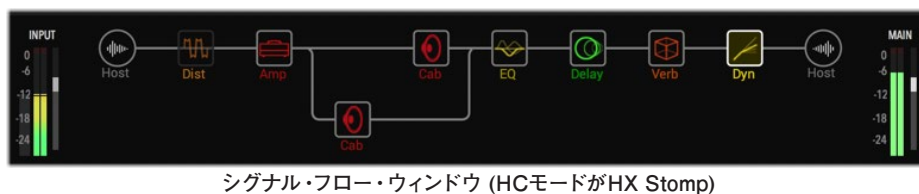
# シグナル・フロー・ウィンドウ

シグナル・フロー・ウィンドウには、プラグインのインプット・ブロックとアウトプット・ブロック、レベル、およびDAWオーディオ信号がプラグインを介してルーティングされる実際のフローに配置されたすべての処理要素が表示されます。ここで入力、出力、または処理されているブロックをクリックして選択すると、エディット・タブ内のブロックのモデルとパラメーターオプション、または下のAutomation/Contoroller Assignタブ内のオートメーション・オプションにアクセスできます。



P.15の「ハードウェア互換性モード」で説明したように、選択したハードウェア互換モードによって、Helix Native 内のシグナル・フローの表示が異なり、各デバイスのシグナルフロー（パスの構造とブロック容量）に効果的にマッチします。HCモードがHelixまたはオフ使用すると、上記のようにシグナル・フローが表示され、Helix Floor、RackおよびLTデバイスのシグナル・フローと一致します。

HCモードでHX StompまたはHX Effectsが選択されている場合、以下のように、シグナル・フローはそれぞれのハードウェア・デバイスのシグナル・フローと一致します。



**NOTE:** この章では、すべての機能と説明は、特に明記されていない限りHelix Native のすべてのHCモードに適用されます。

## ブロック・ラベルの表示/非表示

プラグインのシグナル・フロー・ウィンドウ内をすっきりとさせたい場合は、Preferences > Viewスクリーン内のShow/Hideオプションを使用して、各ブロックの下に表示される説明的なテキスト・ラベルを非表示にすることができます (P 60参照)。ラベルを非表示に設定すると、ブロックの上にマウスを置いたときにのみ、ブロックのラベルが表示されます。



**NOTE:** ラベルの表示/非表示の機能は、すべてのHelix Nativeのインスタンスにグローバルに影響します (この設定を適用させるために、場合によって、現在開いている他のプラグイン・インスタンスのウィンドウを閉じて再度開く必要があります)。

## ブロック・バイパス・アサインのインジケータ

トーン内のアンプやエフェクト・ブロックにバイパス・アサイン (オートメーションまたはMIDIタイプのアサイン) を作成すると、以下のようにブロック名のラベルが括弧内に表示されます。バイパス・アサインの作成のすべての情報はP 49「オートメーション・コントローラー・アサイン・タブ」をご参照ください。(上述のブロック・ラベルのShow/HideオプションがHideに設定されている場合、これらのラベルやインジケータは表示されないことに注意してください)



括弧付きのブロック・ラベルは、ブロック・バイパスのアサインを示します。

## マスター・インプット&アウトプットのレベル

シグナル・フローの左と右には、マスター入力と出力のレベル・スライダーとリアルタイム・レベル・メーターがあります。これらのレベル・スライダーの値はプリセットごとには保存されないため、プラグインの入力や出力のレベルをグローバルにコントロールすることができます。これらのコントロールを使用するためのヒントをいくつかご紹介します。

**レベル調整** - Helix Nativeのすべてのスライダーと同様に、マスター・インプットとアウトプット・レベルのスライダーは、いくつかの方法で調整することができます。

- 任意のスライダーのハンドルをクリックして、目的の値までドラッグします。
- スライダーのパス内の任意の位置をクリックすると、クリックした値に変更します
- スライダーのパスにマウス・カーソルを合わせた状態で、マウス・ホイールを使って調整します。
- スライダーの任意の場所をダブル・クリックして、数値を入力します。



メーター上部のクリップ・インジケーターが赤く点灯するクリッピングは、プラグインの入出力ともに避けてください。

**TIP:** Helix Nativeの入力レベルの設定は、多くのアンプ&エフェクト・ブロックから最適なサウンドを得るために重要です。P 10”入力レベルの最適化”をご参照ください。

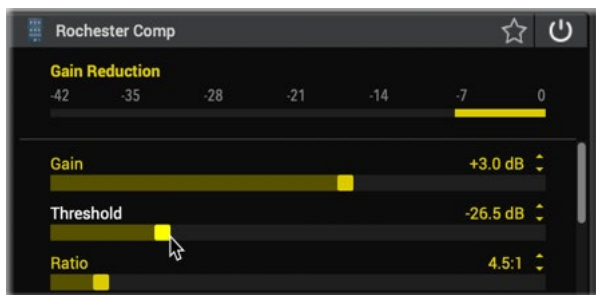
プラグインのアウトプット・メーターが非常に低いレベル、または高いレベルを示している場合、シグナルをカットしすぎている、またはブーストしすぎている可能性のあるブロックを調整することをお勧めします（例えば、ダイナミクス、ディストーションやアンプ・ブロックには全てGainやVolumeのパラメータがあります）。しかし、マスター・アウトプット・レベル・スライダーを使用してプラグインの最終段の出力レベルを最適化できます。

**デフォルト・レベルにリセット** - インプットやアウトプット・スライダーを直接Cmd+クリック(Mac)もしくはCtrl+クリック(PC)して、デフォルトの値(ユニティ・ゲイン)にリセットできます。

**ピーク・レベル表示** - スライダーを調整するとき、およびスライダーのパス上にマウス・カーソルを置いたときに、リアルタイムのピークレベルの数値が各スライダーの上部に表示されます。

## ダイナミクス・ブロックのゲイン・リダクション・メーター

ほとんどのダイナミクス - コンプレッサーやゲート・ブロックなどはメーター表示が利用可能で、エフェクトによって適用されるゲイン・リダクションのdB量を測定し、コンプレッションとゲートのパラメータを調整する際に役立つリアルタイムのインジケーターを提供します。ほとんどのダイナミクス・モデルでは、インスペクタのエディット・タブの上部に1つのゲイン・リダクションメーターが表示され、3-Band Compモデルでは3つのメーターが表示されます(周波数帯域ごとに1つずつ)。



コンプレッサー・モデルのゲイン・リダクション・メーター

## ダイナミクス・ブロックのゲイン・リダクション・メーター

シグナル・フロー内のブロックを選択し、トラックの再生またはライブ入力信号をHelix Nativeに入力されるシグナルのインスペクタのエディット・パネルの上部にある黄色いメーターを確認します。

コンプレッサーとゲート・モデルのパラメータを調整すると、メーターは減少しているゲイン(dB)の量と、シグナルのアタックとリリースがどのくらいの速さで作用しているかをリアルタイムで表示します。

## ブロックの追加、削除およびバイパス

**トーンにブロックを追加** - 任意のパス上の場所にマウス・カーソルを合わせると、空のブロックの場所が表示され、そこにブロックを追加できることを示します。クリックして空の場所を選択したら、エディット・タブのモデル・ブラウザから任意のタイプのブロックを選択します。P 46”モデル選択”をご参照ください。



シグナル・フローで新しいブロックの場所を選択

**既存のブロックの削除** - 目的のブロックを選択し、コンテキスト・メニュー(右クリック)からClearを選択するか、ブロックの上にマウス・カーソルを置いたときに表示される”X”ボタンをクリックします。



ブロックの上にカーソルを置くと、バイパス・ボタンとクリア・ボタンが表示されます。

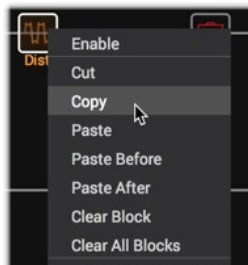
**全てのブロックを削除** - 目的のブロックを選択し、コンテキスト・メニューからClear All Blocksを選択して、シグナル・フローからすべての処理ブロックを削除します(インプットとアウトプット・ブロックの設定は変更されません)。

**既存のブロックのバイパスの切り替え** - ブロックのバイパス切り替えはいくつかの方法があります。

- バイパス切り替えできるブロック・タイプにマウス・カーソルを合わせると、バイパス切り替えボタンが表示されます(上図)。
- 目的のブロックを選択し、ブロックのコンテキスト・メニュー(Ctrl+クリックまたは右クリック)からBypassまたはEnableを選択します。
- エディット・タブで提供されるバイパス切り替えボタンをクリックします。—P 47”モデル・パラメータのエディット”参照

## ブロックのカット、コピー&ペースト

Helix Native内の個々のブロック (Amp, Cab, IR, Effects, Mix, Favorites) をカット、コピー、ペーストすることができます。これらのコマンドにアクセスするには、シグナル・フロー内の任意のブロックをクリックして選択し、右クリックまたは Ctrl + クリックしてコンテキスト・メニューを表示します。



ブロックのコンテキスト・メニュー - コピー&ペースト・コマンド

**TIP:** コピー&ペーストやドラッグ&ドロップを使って、別の Helix NativeのプラグインインスタンスやHX Editデバイス・ウィンドウ間でブロックをコピーすることもできます。

Helix NativeとHX Editの間でフェイバリット・ブロックをコピー/ペーストすると、そのブロックは通常のタイプのブロック (非フェイバリット) としてペーストされますが、すべての設定はそのままです。

Helix NativeのインスタンスまたはHX Editで、ブロックにCutまたはCopyを使用しPasteコマンドのいずれかを以下で使用します。

- Helix Nativeの同じインスタンス、または異なるインスタンス内の任意のバスとプリセット内の任意のバス内。
- HX Edit内の任意のバス、および任意のプリセット内。

ブロックのコピー/ペーストは、いくつかの制限はありますが、すべてのブロック・タイプで使用できます。これにより、Helix Native、HX Edit、さらには異なるHelixとHXデバイス間でトーンを作り直す際に大きな柔軟性を発揮します。

**\*NOTE:** ブロックのコピー/ペーストには、使用中の特定のHCモードの最大ブロック数とDSPの容量や機能によって、いくつかの制限が適用されます。例えば、Helix Nativeやデバイスのプリセットでは、DSPリミットに達するとブロックやモデルを追加できなくなるのと同じように、コピー/ペーストにも同じDSPリミットのルールが適用されます。そのため、コピー&ペーストでもこれらのブロックのルールが適用されます。物理的な入出力は、Helix Nativeと異なるHelix/HXデバイス間で異なります。したがって、この章で説明したように、Mix、Input、Outputブロックとその設定をコピーすることはできません。

**Cut** - ブロックとその現在のパラメータ設定をクリップボードにコピーして、シグナル・フローからブロックを削除します。

**Copy** - ブロックと現在のパラメータ設定をクリップボードにコピーします。

**NOTE:** HX Editのハードウェア・ベースのアサインがあるブロックをコピーする場合、目的のデバイスに特定のコントローラー・タイプが含まれていないか、サポートされていない場合、アサインは保持されません。(例えば、EXP 3がコントローラーにアサインされたブロックをHelix FloorからHX Stompデバイス (またはHelix NativeのHCモードがHX Stomp) にコピーする場合、HX StompにはEXP 3が含まれていないため、アサインは表示されずサポートされません。)

**Paste** - カット/コピーしたブロックを、シグナル・フロー内の現在選択されているブロックの場所に貼り付けます。既存のブロックを選択すると、既存のブロックの設定が置き換えられます。

- **ブロックのPaste After / Paste Before** - 既存のブロックを選択した場合は、これらのコマンドのいずれかを選択して、ブロックをお好みの場所に貼り付けることができます。
- **Mixタイプ・ブロック** - コピー&ペーストは、インプット、アウトプット、スプリット、マージ・タイプのブロックでも利用可能で、そのパラメータ設定を同じブロック・タイプの場所でコピー&ペーストすることができます。
- 同じウィンドウ内や別々のHelix Native (および/またはHX Edit) のウィンドウ間でブロックをコピーする場合、既存のスナップショット・アサインはブロックと一緒にコピーされますが、オートメーションとフットスイッチ・ベースのバイパス・アサインはコピーされません。
- HX EditからHelix Nativeにブロックをコピーすると、Helix Nativeがそれらをサポートしないため、アサイン・タブのリストに入らず、ハードウェア・ベースのコントローラーのアサインが保持されていないように見える場合があります。しかし、同じブロックを再度HX Editウィンドウにコピーすると、元のアサインがそのまま残っていることがわかります。

**NOTE:** オートメーション (ノブまたはスイッチ) コントローラーのアサインを含むブロックにCutコマンドを使用すると、そのアサインはクリップボードにコピーされたときにセッティング・データに含まれ、そのブロックを最初にHelix Native内の新しい場所にペーストしたときに含まれます。Copyコマンドを使用すると、既存のオートメーション・コントローラーのデータはクリップボードにコピーされません。

## ブロックのドラッグ&ドロップ

また、ドラッグ&ドロップを使用して、Helix NativeやHX Editのウィンドウ間で、現在のプリセット内ですべての設定を含めたブロックのコピー&ペーストや移動できます。コピーや移動は、アンプ、キャブ、IR、FX、フェイバリットなど、あらゆるタイプのブロックで行うことができます (ブロック・タイプが使用したいシグナル・フローでサポートされている場合)。ブロックに対しては、以下のドラッグ&ドロップ操作が可能です。

- Helix Native内のシグナル・フローの任意の場所にブロックをドラッグ&ドロップすることで、ブロックが移動します (バス間をドラッグする場合を含む)。
- Alt (Mac) またはCtrl (PC) キーを押しながら、Helix Nativeのシグナル・フローの任意の場所にブロックをドラッグ&ドロップすると、ブロックをコピーします。
- 他のHelix NativeまたはHX Editのウィンドウのシグナル・フローにブロックをドラッグ&ドロップすることで、ブロックをコピーします。

- Alt (Mac) またはCtrl (PC) キーを押しながら、他のHelix NativeやHX Editのウィンドウにブロックをドラッグ&ドロップすることで、ブロックが移動します。
- ブロックのドラッグ&ドロップは、基本的にはブロックのコピー&ペーストや移動と同じなので、同様のルールと動作が適用されます (前のセクションをご参照ください)。

**NOTE:** ブロックをドラッグするときに、既存のブロックの上にドロップしようとする、既存のブロックが左右にずれて、ドラッグしたブロックがその前後に配置されることとなります。コピー&ペースト・コマンドを使用する場合は異なり、ドラッグ&ドロップで既存のブロックを置き換えることはサポートされていません。

P 31"ファイバリットのドラッグ&ドロップ"もご参照ください。

## ブロックの順番とステレオ・イメージ

Helix Nativeはステレオのプラグインで、各シグナル・フローに2チャンネルの音声通っています。Helix NativeをDAWのステレオ・トラックに挿入し、ステレオ入力 (またはステレオクリップの再生) すると、バス内でステレオ・ブロックが使用されている場所では、バスの左右のオーディオがステレオで別々に処理されます。トラックにモノラル・ソースが供給されると、モノラル信号は分割され、バス内の左右のチャンネルに同量で供給されます。バス内にモノラル・ブロック (アンプやモノラルのエフェクト・モデルなど) が追加されると、オーディオの両方のチャンネルが結合され、モノラルとしてブロックから送り出されます。

Helixのエフェクト・モデルのほとんどは、モノラルとステレオの両方のバージョンを持っています。ステレオ・ブロックはインスペクタのモデル名の後ろにⓂを表示します。ステレオ・イメージ、つまりステレオ・モニター・スピーカーやヘッドフォンを使ったときの音の広がり、追加するブロックの種類や順番に大きく左右されます。

レガシー・エフェクト・モデルは、これらのモデルのオリジナルとなった前世代のLine 6 エフェクトと同様に、動作が異なります。

- レガシーのディストーション、ダイナミクスやピッチ/シンセはモノラルです。
- レガシーのモジュレーションやディレイには、モノラル、ステレオ、モノ・イン/ステレオ・アウトのものがあありますが、エフェクトのミックス・パラメータを調整することで、入力されるステレオ・イメージを狭くすることができます。これらのエフェクトを試して、Mixパラメータを微調整し、目的のステレオ出力のイメージを得るのが良いでしょう。
- レガシーのフィルターやリバーブはステレオです。

トーンを作成する際は、以下のことを覚えておきましょう:

- 全てのアンプ+キャビ、アンプ、プリアンプ、1つのキャビ、IRブロックはモノラルなので、ステレオ・シグナルをそれらのブロックに通すとモノラルになります。そのため、アンプやプリアンプの前にモノラルのエフェクト・ブロックだけを追加して、コンピュータの処理能力を節約するのが良いでしょう。
- モノラルのエフェクト・ブロックを追加すると、同じバスで前にあるステレオ・ブロックの信号がモノラルになります。

- Helix Nativeのシグナル・フローでは、挿入されているトラックの種類に関わらず、常にモノラルまたはステレオ・タイプのブロックを使用することができます。これによって、既存のプリセットを利用して、プラグインのシグナル・フロー内で複雑なルーティングを作成することができます (この後の章のルーティングのサンプルをご参照ください)。モノラル出力のトラックに挿入すると、Helix Nativeのシグナル・チェーンの最後の出力がモノラルにサミングされます。
- モノラル入出力のあるオーディオ・トラックでHelix Nativeを使用している場合、ステレオ・モデルを使用する必要は全くありません。(ステレオのみのモデルを除く)
- ステレオ・モデルはモノラル・モデルの2倍の処理能力を使用するので、ステレオ処理が必要な場合のみステレオ・モデルを利用するのが良いでしょう。

## ブロックの移動&シグナル・フローのアレンジ

シグナル・パス内のブロックを配置するには、カット/コピー/ペーストに加えて (前のセクションを参照)、同じパス内や他のパス内でブロックをクリックして左右にドラッグし、目的の位置に移動させることもできます。ドラッグしている間、空のブロックの位置が表示され、ブロックをドロップできる場所が表示されます。



ディレイ・ブロックをドラッグをドラッグすると、利用可能な空のブロックの場所が表示されます。

**TIP:** Altキー (Mac) またはCtrlキー (Windows) を押したままドラッグ&ドロップすると、ブロックがコピーされます。P 41"ブロックのドラッグ&ドロップ"参照

以下に、シグナル・フローをさまざまな方法で配置するためのいくつかのポイントを紹介し、これらのヒントを使用するルーティングの例については、次のセクションもご参照してください。

**Maximum Block Capacity** - 各Helix NativeのHCモードでは、エミュレートされているデバイスと同様の最大処理能力をそれぞれ提供しています。バスに追加できるブロックの数は以下の通りです。

- HCモードがHelixもしくはオフ** - メイン・バスまたはパラレル・バスに最大8ブロックまで追加でき、合計32ブロックまで追加できます。しかし、HCモードがHelixの場合、これだけのブロックを追加する前に、DSPの処理能力の限界に達してしまうでしょう (HCモードがオフの際には、最大制限はありません)。
- HCモードがHX Stomp** - 最大6ブロックまで追加することができます。
- HCモードがHX Effects** - 最大9ブロックまで追加することができます。

**スプリット・バス** - メイン・シグナル・バスからブロックを下にドラッグすると、パラレルのスプリット・バス (バス B) が表示され、両端にスプリット・ブロックとマージ・ブロックが作成されます。スプリット・バスを削除するには、全てのブロックをパラレル・バスから削除もしくは移動させます。



**スプリット・ブロックをバス入力ブロックに変更** - (HCモードがHelixもしくはオフ) メイン・パスのスプリット・ブロックをクリックして下のスプリットバスにドラッグすると、スプリット・ブロックがパラレル・パスの独立したインプット・ブロックに変換されます。パラレル・パスのインプット・ブロックをメイン・パスにドラッグして、スプリット・ブロックとして復元します。(もしくは、スプリット・ブロックがパラレル・パスのインプット・ブロックを右クリックする、またはドラッグせずに、**Create Input** (インプットの作成) もしくは **Restore Split** (スプリットの復元) コマンドを使用します。)

**マージ・ブロックをバスのアウトプット・ブロックに変更** - (全てのHCモード) マージ・ブロックをクリックしてメイン・パスから下のパラレル・パスにドラッグすると、マージ・ブロックがパラレル・パスのアウトプット・ブロックに変換されます。パラレル・パスのアウトプット・ブロックをメイン・パスにドラッグすると、マージ・ブロックとして復元します。(もしくは、マージ・ブロックがパラレル・パスのアウトプット・ブロックを右クリックするか、ドラッグせずに**Create Output**もしくは**Restore Merge**コマンドを使用します。)

**スプリット・ブロック・オプション** - シグナル・フローでスプリット・ブロックが選択されている場合、4種類の中からスプリット・ブロックを選択し、下のエディット・タブに表示されるパラメータ・スライダーを使用してバランスを調整することができます。

**インプット&アウトプット・ブロック** - パスのインプット・ブロックやアウトプット・ブロックを移動することはできませんが、これらのブロックを選択すると、下のエディット・パネルにオプションが表示されます。

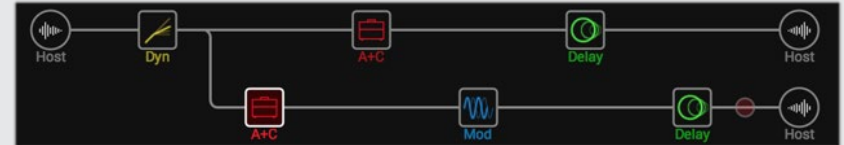
**TIP:** P.48”インプット、アウトプット、スプリット&マージブロックのエディット”もご参照ください。

## シグナル・ルーティング例

以下では、シグナル・フローでお試しいただけるルーティングをいくつか紹介しています。さらに多くの設定を行うには、セット・リスト内に用意されている”template”ファクトリー・プリセットを試してみてください。

### 1 to 2

(全てのHCモード) スプリット・パスのマージ・ブロックをバスBにドラッグします。マージ・ブロックを右に移動して、アウトプット・ブロックを複製します。



この例では、入力信号はステレオ・パスAとBに分割されます(デフォルトのSplit Yタイプのスプリット・ブロックを使用)。パスAとBのアウトプット・ブロックのオプションを使用して、左右を独立してパンすることができます。

### パラレル・パス

(HCモードがHelixもしくはオフ) スプリット・パスから始めた場合、それを個別のインプット・ブロックやアウトプット・ブロックを持つ2つのステレオ・パラレル・パスに変換することができます。

1. スプリット・ブロックを下のパスBにドラッグします(または、スプリット・ブロックを右クリックして、**Create Input**を選択します)。スプリット・ブロックが左に移動し、入力ブロックが複製されます。
2. マージ・ブロックを下のパスBにドラッグします(または、マージ・ブロックを右クリックして**Create Output**を選択します)。マージ・ブロックが右に移動し、出力ブロックが複製されます。

非アクティブなスプリット・ブロック

非アクティブなマージ・ブロック



スプリット・ブロックとマージ・ブロックはインプット&アウトプット・ブロックに変換されると、非アクティブになります。スプリット・ブロックとマージ・ブロックを上のパスAまでドラッグして(またはスプリットかブロックを右クリックして、**Restore Split**または**Restore Merge**を選択) スプリット・パスを元に戻すことができます。



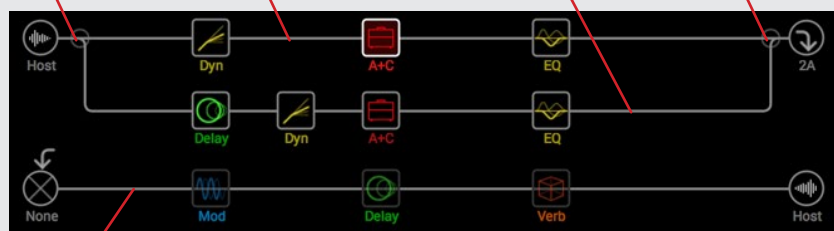
## ディスクリット・ステレオ・プロセッシング

(HCモードがHelixもしくはオフ) P 42”ブロックの順番とステレオ・イメージ”でご説明したように、プラグイン内の各パスは、プラグインのシグナル・パス上ですべてステレオ・ブロックを使用している場合に限り、ステレオ・オーディオ、AUX、バス・トラック上の左右のオーディオ入力を個別に処理することができます。しかし、任意のAmpやPreampブロック（すべてモノ出力ブロック）を利用したい場合は、左右のオーディオ・チャンネルを別々に処理できるようにパスを分割する必要があります。

工場出荷時のTEMPLATESセットリスト内で提供されるAUX:DiscreteDuoプリセットから始めます。このプリセットには、各パスにアンプを使用したディスクリット・ステレオに必要なすべてのルーティングが設定されています。このシグナル・フローの主な設定は以下の通りです。

1. Balance AとBのパラメータが左右に振り分けられたSplit Yタイプのブロックが使用されています。
2. マージ・ブロックのPan AとBのパラメータは、2つのチャンネルのオーディオを別々に分けておくために、それぞれ左と右に振り分けて設定されます。
3. パス1のアウトプット・ブロックはパス2Aに供給され、ステレオのエフェクト・ブロックを追加することができます。

Split Yブロック    パス1A (モノ・ブロック有り)    パス1B (モノ・ブロック)    マージ・ブロック



パス2A (ステレオ・ブロック)

この構成では、スプリット・パスのパス1Aは左の信号のみを処理し、パス1Bは右の信号のみを処理するので、これらの平行・パスのそれぞれに適宜モノ・ブロックを追加することができます。

パス2にステレオ・ブロックを配置しても、左右のチャンネルの分割は維持されますので、共通のエフェクトを使用してリソースを節約することができます。

## スーパー・シリアル

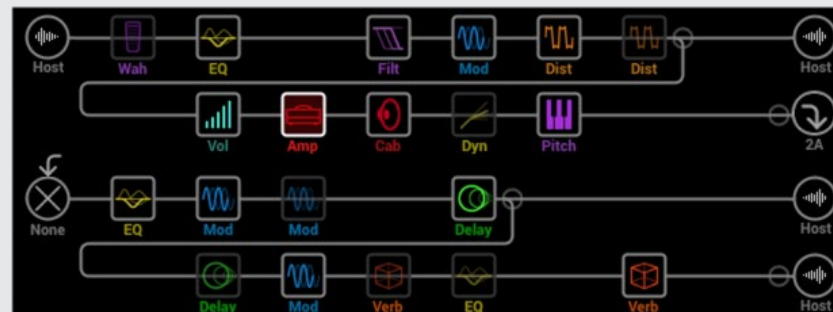
(HCモードがHelixもしくはオフ) シリアル・パスには8つのブロック・ロケーションがあります。それでも足りない場合は、パラレルでパスBを使用して、拡張された「スーパー・シリアル」パスを作成することができます。

1. マージ・ブロックをパス1Bにドラッグするとアウトプット・ブロックが複製されます。
2. スプリット・ブロックをパス1Aの最後のブロックまで右にドラッグします。
3. パス1Aのアウトプット・ブロックを選択し、ノブ2 (level) を完全に下げます。そうすると、出力1Bのみが聞こえます。



上の図では、シグナルがパス1A上の8つのブロックによって処理され、パス1B上のディレイ・ブロック（または追加したいブロック）によってさらに処理されます。

もちろん、これでも十分でない場合は、上記のシグナル・フローのルーティングをパス2に複製し、パス1Bのアウトプット・ブロックをパス2Aにルーティングして、最大32ブロックの巨大なシリアル・トーンを作成することができます（プラグインの処理制限が許す限り）。P 21”コンピュータのプロセッシング・マネージメント”参照



## 処理能力を最適化するためのヒント

Helix, HX StompおよびHX Effectsのハードウェア互換モードでは、プリセットの互換性を持つために、それぞれのハードウェアと同じ処理能力の制限があります。HCモードがオフの場合はこのような制限はなく、あらゆるタイプのブロックを、すべてのパスに収まる数だけ効果的に追加することができます。(P 21"コンピュータのプロセッシング・マネージメント"参照)

もちろん、お使いのDAW システム自体の処理能力には限りがありますので、プラグインを常に効率的に使用することをおすすめします。ここでは、Helix Nativeの処理使用量をコントロールするためのヒントを紹介します。

- ・ アンプ、キャブ、IR、ピッチ・シフターなどのブロック・タイプの中には、コンピュータの処理能力を他のブロック・タイプよりも多く使用するものがあります。Polyと題されたエフェクト (リアルタイムのポリフォニック・ピッチ・シフトを利用する) と Amp+Cabブロックが最も多くの処理能力を使用しています。EQ、ダイナミクス、ボリュームおよびパン・ブロックは処理能力が比較的少ないです。
- ・ モデルによっては、同じカテゴリの他のモデルよりも処理能力を必要とする場合があります。これは特にAmpモデルに当てはまります。
- ・ 2つのAmp+Cabブロックや2つの別々のAmpとCabの平行・パスではなく、先ほどの「1 to 2」の例のように、1つのAmpブロックの後に1つのCab > Dualブロックを追加したり、2つの個別のCabまたはIRブロックを追加してみてください (2つの異なるCabをミックスすることで、かなりのバリエーションを得ることができます)。
- ・ 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・バージョンの約2倍の処理能力を使用します。同様に、キャビネット・ブロックのデュアル・バージョンは、シングル・バージョンの約2倍の処理能力を使用します。したがって、実際にステレオ出力を提供しないルーティングの構成では、ステレオのブロックを使用しない方が良いでしょう。(P 42"ブロックの順番とステレオ・イメージ")。
- ・ モデル・カテゴリによっては、他のモデルに比べて処理能力を必要としないシンプルなブロックがあります。
- ・ レガシー・タイプのモデルは、同じエフェクト・タイプの他のモデルよりも処理能力をが少ない場合が多いです。
- ・ HCモードがHelixでは、パス1の処理能力が限界に達した場合、アウトプット・ブロックをパス2にルーティングすることで、より大きなパワーを得ることができます。2つ以上のアンプとわずかなエフェクトでトーンを作成する場合は、両方のパスを使用します。

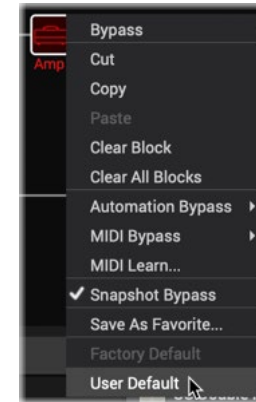
## フェイバリットにブロックを追加

アンプやエフェクト・ブロックをお好みに設定したら、その設定をフェイバリットとして保存しておけば、保存したパラメータ設定やバイパスの状態、既存のバイパス・アサインを使って、そのブロックを他のトーンに素早く追加することができます。フェイバリットの追加、利用、管理に関してはP 29"フェイバリット・パネル"ご参照ください。

## ユーザー・モデル・デフォルトの設定

頻繁に同じモデルを使用してセッティングを再調整している場合、モデルの設定を新しいデフォルト (インプット、アウトプット、スプリット、またはマージ・ミキサー・ブロックの設定を除く) として保存しておけば、プリセットに追加するたびにモデルが保存した状態で表示されます。

1. 任意のモデルを選択して、パラメータやバイパス状態を含めて、お好みに設定を微調整します (既存のバイパス、オートメーション、MIDI、スナップショットのアサインは、ユーザー・デフォルトには保存されません)。
2. シグナル・フロー内で選択されたモデルのブロックを右クリックしてUser Defaultを選択します。



現在のすべてのパラメータ設定は、次からそのモデルを使用する際のデフォルトとして保存されます。(そのモデルを含む既存のプリセットは影響を受けません)。



**NOTE:** モデルを工場出荷時の初期設定に戻すには、モデルのブロックを選択して右クリックし、**Factory Default**を選択します。



**TIP:** IRブロックの設定をUser Defaultsに設定すると、IRライブラリの別のIRスロットに移動した場合でも、設定したIRファイルが自動的に呼び出されます。(P 28"IRファイルの参照"も参照)

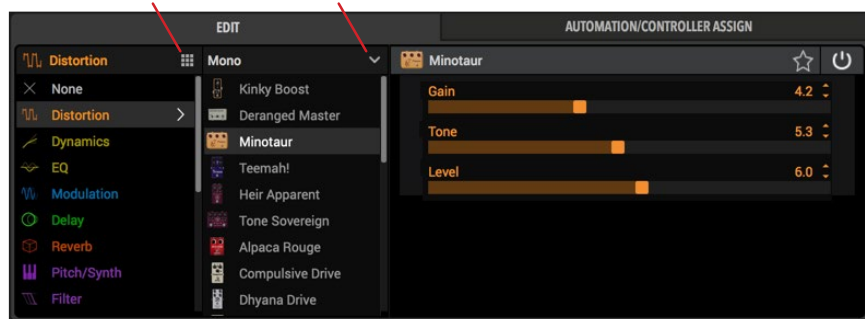
# エディット・タブ

インスペクタ・ウィンドウのエディット・タブでは、複数階層のモデル・ブラウザからすべてのモデルにアクセスして、モデルの多くのカテゴリから選択してトーンを構成できます。このパネルには、シグナル・フロー・ウィンドウ内で現在選択されているブロックで使用可能なすべてのパラメータが表示され、簡単に編集を行うことができます。充実したモデルとそのベースになったモデルをP 67“モデル・リスト”の章で必ずチェックしてください。

## モデル選択

前の章でご説明したように (P 40)、シグナル・フロー・ウィンドウ内のパス上の空の場所を選択し、モデル・ブラウザから特定のモデルを選択して、現在のプリセットにモデルを追加します。また、この方法でシグナル・フロー内の既存のブロックを選択して、モデルを変更することもできます。(また、インプット、アウトプット、スプリットおよびマージ・ブロックを選択した場合、モデル・ブラウザからこれらのブロック・タイプのオプションを選択することもできます。)

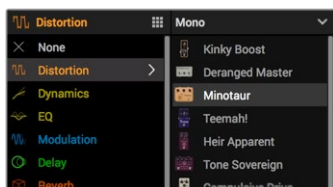
リスト/グリッド・ビュー切り替え サブ・カテゴリ・メニュー



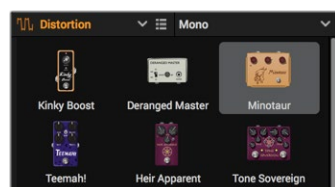
カテゴリ・リスト      モデル・リスト/グリッド      パラメータ・スライダー

エディット・タブのモデル・ブラウザ

最初に左側のカテゴリ・リストからブロックのタイプを選択すると、モデル・リストにモデルが表示されます。カテゴリを選択すると、リスト/グリッド表示を切り替えて、カテゴリのモデルのリスト表示とグリッド表示を切り替えることができます。



モデル・リスト・ビュー



モデル・グリッド・ビュー

ブロック・カテゴリでは、モデル・リストの上部にサブ・カテゴリ・メニューが表示され、モノ、ステレオ、レガシー・タイプのいずれかを選択することができます。アンプ・カテゴリにはギター&ベースのサブ・カテゴリがあり、キャビネットにはシングル&デュアルのサブ・カテゴリが表示されます。

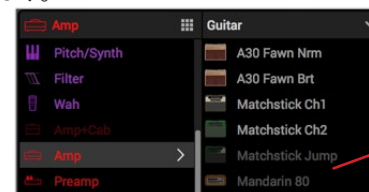


**\*NOTE:** HX Effectsのハードウェア互換モードでは、アンプ+キャビネット、アンプ、プリアンプ、キャビネット・モデルはサポートされていません。そのため、Helix Nativeがこのモードを使用している場合、これらのカテゴリーやモデルはメニューに表示されません。(P 15参照)

モデル・リストで任意のモデルをクリックすると、アクティブな状態で、選択したシグナル・フローの場所にロードされます。(ここでモデルをクリックすると、DAWトラックの再生中にリアルタイムにモデルをプレビューすることができます) モデルを選択すると、編集可能なパラメータがエディット・パネルの右側に表示されます。既存のブロックを削除する場合は、シグナル・フロー内でブロックを選択し、カテゴリのNoneからEmpty Blockを選択します。または、シグナル・フロー内のブロックを右クリックして、Clearを選択します。

## モデル・ブラウザのモデルの利用に関して

モデル・ブラウザ内のモデルが淡色表示され、選択できないようになる場合があります。使用しているHCモードによっては、以下のようにパスやプリセットに挿入できるモデル・タイプの数に制限があります。



淡色表示されたモデル

モデル・ブラウザで淡色表示された使用できないモデル

ブロック・タイプ	ハードウェア互換モード			
	Helix	HX Stomp	HX Effects	Off
Amp+Cab, Amp, もしくはPreamp	組み合わせに関わらず1つのプリセット内で最大4 (各パスで最大2)	組み合わせに関わらず最大2	Amp, PreampやCabブロックのサポートなし	制限なし
Cab (Amp+Cab含む)	最大4 (各パスで2、Cab > Dualは2でカウントされます)	最大2	Amp, PreampやCabブロックのサポートなし	制限なし
インパルス・レスポンス	最大4 > 1024-point IRs (各パス2) もしくは最大2 > 2048-point IRs (各パス1)	最大2 > 1024-point IRsもしくは最大1 > 2048-point IR	最大2 > 1024-point IRsもしくは最大1 > 2048-point IR	制限なし
Poly Pitchエフェクト・モデル	各パス1、各プリセット2	各パス1、各プリセット1	各パス1、各プリセット1	制限なし
Send/Return & Looper	機能なし	機能なし	機能なし	機能なし

\*機能がないタイプのブロックはHelixハードウェアでのみ機能するため、Helixネイティブのモデル・ブラウザからは追加できません。(P 18参照)



また、Helix Nativeのコンピュータ・プロセッシングのマネージメント機能 (HCモードがオフ以外に設定されている場合、P 21参照) により、現在のトーンが使用可能なプロセッサの処理量の上限に近づいた場合、追加するとトーンが上限を超えてしまうモデルは選択できないようになります。現在のプリセットのリソースをより多く解放するために、いくつかのモデルを削除したり、同じカテゴリ内の類似したモノラルまたはよりシンプルなバージョンのモデルに交換してみてください。

## モデル・パラメータのエディット

トーンに追加すると、シグナル・フロー内の任意のブロックをクリックして選択するだけで、モデル・ブラウザでモデル・カテゴリとタイプがハイライト表示され、エディット・タブの右側にパラメータ・スライダーが表示されます。



インスペクタ・ウィンドウのエディット・タブ

**選択されたモデル、ステレオ・インジケータ** - パラメータ・ペインの上部には、選択したモデルの名前が表示されます。選択されたモデルがステレオの場合、上図のようにその名前の右側にインジケータ  $\odot$  が表示されます。

**バイパス・ボタン** - この機能をサポートしているすべてのブロック・タイプでは、右上のバイパス・ボタンを使って、選択したブロックの処理のオン/オフを手動で切り替えることができます。バイパス状態になるとブロックのすべてのパラメータ・スライダーは淡色表示されます。または、ブロックの上にカーソルを置き、表示されるバイパス・ボタンを使用するか、右クリックまたはCtrl+クリックしてコンテキスト・メニューからBypass/Enableを選択します。—P 40"ブロックの追加、削除およびバイパス"参照

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

- ・ スライダーのハンドルをクリックして目的の値にドラッグします。
- ・ スライダーの任意の位置をクリックすると、クリックした値にジャンプします。
- ・ スライダーのパス上にマウス・カーソルを置いた状態で、マウス・ホイールを使って調整します。(右のスクロール・バーの上にカーソルを置くと、パラメータが多い場合にマウス・ホイールを使って垂直方向にスクロールできます)。
- ・ 右側の上下矢印ボタンをクリックすると、段階的な調整が可能です。右側に下向きの矢印が表示されている場合は、クリックすることで選択可能なオプションのメニューが展開されます。

**スライダーのリセット** - スライダーの調整に満足できなかった場合は、スライダー上でCmd+クリック (Mac) またはCtrl+クリック (PC) を使用して、スライダーをデフォルトの値にリセットします。

**値の入力** - スライダーのパス、またはその値の任意の場所をダブル・クリックして数値を手動で入力します。

**ホストDAWオートメーションにパラメータを設定** - スライダーを右クリックすると、オートメーション・コントローラーのメニューが表示され、ホストDAWアプリケーションのオートメーション機能がそのパラメータにアクセスできるようになります。—詳細はP 49"オートメーション・コントローラー・アサイン・タブ"

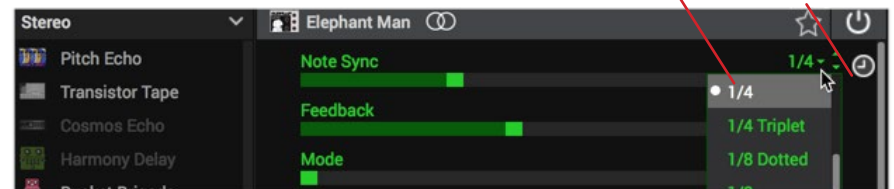
**すべてのパラメータにアクセス** - アンブや複雑なエフェクトなどのモデル・タイプによっては、エディット・タブに一度で表示される数よりも多くのスライダーやコントロールがあります。右側の縦スクロール・バーをクリックしてドラッグすると、すべてのパラメータにアクセスすることができます (または、縦スクロール・バーの上にマウス・カーソルを置いてマウス・ホイールを使用することもできます)。また、プラグイン・ウィンドウの右下をドラッグすることで、プラグイン・ウィンドウ全体のサイズを変更することができます。

**TIP:** 頻繁に使用するモデルのパラメータを毎回同じように設定している場合、フェイバリットとして保存しておく、お好みの設定が保存されたそのモデルに簡単にアクセスすることができます。—P 29"ブロックをフェイバリットに追加"参照

## ノート・シンク

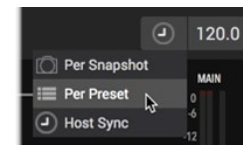
ほとんどのモジュレーションやディレイ・モデルにはノート・シンク・オプションがあり、モジュレーションのレートやディレイのリピート・タイムをプラグインのテンポの値に合わせることができます。この機能が搭載されているモデルでは、エディット・タブのノート・シンク・ボタンをクリックしてオン/オフを切り替えることができます。アクティブ (ノート・シンク・ボタンが点灯) にすると、以下のようにパラメータがノート・バリューに変化します。

ノート・バリュー・オプション ノート・シンク(アクティブ)



ディレイタイムのパラメータがノート・シンクに設定されたディレイ・ブロック

プラグイン・ウィンドウの右上にあるプラグインのメイン・テンポ・コントロールをHost Syncモードに設定し、アクティブなノート・シンク・パラメータをホスト・プロジェクトのタイムライン・テンポに合わせて設定します。(P 35"テンポの編集"も参照)



プラグインをHost Syncテンポ・モードに設定



それ以外の場合、メイン・テンポ・コントロール・オプションが**Per Preset**または**Per Snapshot**に設定されている場合、パラメータのノート・シンクは、プラグインの右上にあるテンポの数値フィールドに表示される編集可能なテンポの値に従います。

## インプット、アウトプット、スプリット&マージブロックのエディット

アンプとエフェクトのブロックと同様に、シグナル・フローのパス内でこれらのブロック・タイプをクリックして、エディット・タブでこれらのオプションにアクセスすることができます。

### インプット・ブロック・オプション:

- どのパス (パス1Aを除く) のインプット・ブロックも**Host**からの入力を受信する、もしくは**None**に設定することができます。前のパスのアウトプット・ブロックを現在のパスに入力するように設定している場合、現在のパスのインプット・ブロックをNoneに設定して、ホストDAWのトラックからオーディオを入力しないようにするとよいでしょう。
- すべてのホスト入力ブロックにはノイズゲートが内蔵されており、ゲートのオン/オフやパラメータ・スライダもここにあります。

### アウトプット・ブロック・オプション:

- すべてのアウトプット・ブロックは、エディット・タブ内にパンとレベルのスライダーがあります。
- (HCモードがHelixもしくはオフ)パス1のアウトプット・ブロックは、パスの出力をホストに送るか、パス2の既存のインプット・ブロックに送るかを選択できます。(独立したパス1Bを作成した場合、そのアウトプット・ブロックもこれらのオプションを提供しています)。パス2のアウトプット・ブロックは常にHostにルーティングされます。

**TIP:** これらのアウトプット・ブロックのオプションを使用した様々なパスのルーティングの設定を作成する方法に関しては、P 42を参照してください。

**スプリット・ブロック・オプション** - プリセットにスプリット・パスが含まれている場合、メイン・パスのシグナルが分岐するポイントを直接クリックしてスプリット・ブロックを選択すると、以下のように4つの異なるスプリット・ブロック・タイプのオプションが表示されます。スプリット・ブロックにはバイパス・スイッチもありますが、このスイッチをバイパスすると、各ステレオ・パラレル・パスに左右のシグナルが均等に供給されます。

- Split Y:** 初期設定では、パラレル・パス B が作成されるたびにSplit Yが表示されます。**Balance A**と**Balance B** (パン) パラメータを使って、それぞれのステレオ・パスにルーティングされる左右のステレオ・バランスを調整します。
- Split A/B: Route To** パラメータを使用して、パスAとパスBに供給されるシグナルの量を決定します。
- Split Crossover:** 高音域がパスAに、低音域がパスBに送られるようにオーディオを分割します (High ReverseがOnの場合はパスのルーティングが逆になります)。**Frequency**のパラメータを使用して中心となる周波数を設定します。この周波数より高いシグナルはパスAに、低いシグナルはパスBに送られます。

- Split Dynamic:** クロスオーバーと似ていますが、スレッシュホールドを超えるオーディオがパスAに送られ、超えないオーディオがパスBに送られます (または**Reverse**がOnの場合はルーティングが逆になります)。アタックは、スレッシュホールドに到達した信号がどのくらいの速さでパスBに向かうかを決定し、リリースはスレッシュホールドを下回った信号がどのくらいの速さでパスAに戻るかを決定します。一般的には、値が大きいほど切り替えがスムーズになります。

**マージ・ブロック・オプション** - プリセットにスプリット・パスが含まれている場合、メイン・パスのシグナルが戻るポイントを直接クリックしてマージ・ブロックを選択すると、2つのパスのシグナルをブレンドするミキサー・オプションが表示されます。

**TIP:** スプリット・ブロックとマージ・ブロックは、オプションでパスAからパスBにドラッグして、パラレル・パスやその他のルーティングを作成することができます。P 42参照

## センド、リターン、FXループ、ルーパー・ブロックのエディット

これらのブロック・タイプは、HelixとHXハードウェア・デバイスでのみサポートされているため、HelixまたはHXデバイスからエクスポートされたプリセットをインポートする場合にのみ、Helix Native内で表示されます。Helix Nativeの音色に含まれている場合、機能しないブロックであることを示すために、以下のようにブロック上にスラッシュ付きの円のアイコンが表示されます。P 18”ハードウェア・ブロック (センド、リターン、FXループおよびルーパー)”もご参照ください。



Helix Nativeのシグナル・フローの機能しないブロック

**NOTE:** 既存のセンド、リターン、FX ループ・ブロックがバイパス・スイッチでアクティブになっている場合、ブロックの**Mix**または**Dry Thru**パラメータの設定に応じて、パスのオーディオ・シグナルを減少させたり、完全にミュートしたりすることができます。これらのブロック・タイプがプラグインのシグナル・パスに影響を与えないようにするには、ブロックをバイパスに切り替えます。

シグナル・フローでこれらのブロックの移動や削除、エディット・タブでパラメータのエディットを行えます。エディットした内容は、HelixおよびHXデバイスで使用するためにエクスポートしたプリセット内に保持されます。—P 14”HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性”参照

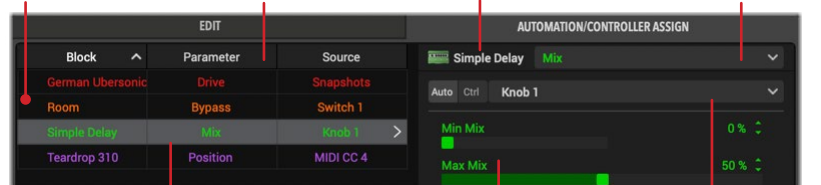
**TIP:** プリセットをHelix Nativeにインポートする際に、そのようなハードウェア・ブロックをすべて非表示にしたい場合は、Preferences - Hardware Compatibilityタブ - Remove non-functional hardware blocks...オプションを使用してください。 - P 61”Preferences - Hardware Compatibilityタブ”参照

# オートメーション・コントローラー・アサイン・タブ

インスペクタ・ウィンドウのオートメーション/コントローラー・アサイン・パネルでは、現在のプラグイン・インスタンスのすべてのオートメーション・コントローラーのアサインを作成、編集、参照することができます。このパネルには2つのセクションがあり、左側のアサイン・リストでは現在のアサインがすべて表示され、右側のインスペクタでは新しいオートメーション・アサインを作成したり、既存のアサインの追加オプションにアクセスできます。

**NOTE:** UndoとRedoはオートメーション・コントローラー・タブでは使用できません。P 33"Undo&Redo"参照

アサイン・リスト    コラム・ヘッダー    選択された・ブロック    ターゲット・パラメータ・メニュー



選択された・アサイン

Min/Max範囲パラメータ

オートメーション・コントローラー・メニュー

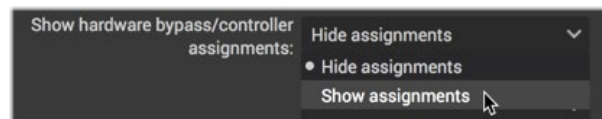
オートメーション・コントローラー・メニュー

このタブ内の機能については、以下で説明します。異なるタイプのアサインを作成する手順については、次のセクションを参照してください。

- **アサイン・リスト** - 左側の3列のペインには、現在のプリセットのすべての既存のバイパス、オートメーション、コントローラーのアサインが表示され、そのブロックおよびアサインのパラメータ、コントローラー（スナップショット、ノブ、スイッチ、MIDI CCなどのアサインのタイプ）がリストアップされています。このリストでアサインを選択すると（ハイライト表示されます）、エディット可能な設定が右側のインスペクタ・ペインに表示されます。
- **ターゲット・パラメータ・メニュー** - シグナル・フローでブロックが選択された場合、左のアサイン・リストでアサインを選択した場合、そのブロックで使用可能なパラメータをこのメニューで選択することができます。ここでは、アサインを作成するためのパラメータを選択したり、既存のアサインをエディットできます。
- **オートメーション・コントローラー・メニュー** - このメニューでは、ターゲット・パラメータ・メニューで選択されたパラメータのコントローラーを選択します。このメニューの左にある **Auto** ボタンを使用して、オートメーション・ノブまたはスイッチ・タイプのコントローラーを選択したり、 **Ctrl** ボタンを使用してスナップショットまたはMIDI CCのコントローラーを選択できます。コントローラーを選択するとアサインが作成され、このメニューの下のスペースに追加のスライダーが表示されます。（上のスクリーンショットの Simple Delay - Mix - Knob 1 オートメーション・アサインでは、Min/Max範囲スライダーなどが表示されます。）

## Helix Nativeハードウェア・コントローラー・アサイン

HX Editからエクスポートされた HelixまたはHXハードウェアのプリセットをインポートする場合、プリセットにはハードウェア固有のバイパスとコントローラーのアサインが含まれていることがあります（EXPペダルやフットスイッチ・コントローラーのアサインなど）。P 14"HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性"で説明したように、ハードウェア・バイパスとコントローラーのアサインは、Helix Nativeでは機能しません。しかし、Helix Nativeのオートメーション・コントローラーのアサイン・リストに表示されるように設定することができます。これを行うには、Preferences > Hardware Compatibilityタブ > Show hardware bypass/controller assignmentsメニューからShow assignmentsを選択します。（初期状態では、この設定はHide Assignmentsに設定されています）



Preferences - Show hardware bypass/controller assignmentsメニュー

表示されると、これらのアサインはHelix Nativeではエディットできないため左にハードウェア・アイコンが淡色表示されますが（下図参照）、アサインを右クリックもしくはCtrl+クリックしてメニュー内のClear Assignmentコマンドから削除することができます。

Block	Parameter	Source
Double Tank	Bypass	Footswitch 7
Minotaur	Bypass	Footswitch 2
Simple Delay	Mix	EXP Pedal 2
Teardrop 310	Bypass	EXP Pedal Toe
Teardrop 310	Position	EXP Pedal 1

アサイン・リストに表示されたハードウェア・バイパス/コントローラー・アサイン

## プラグイン・パラメータのオートメーション

Helix NativeはホストDAWアプリケーションのパラメータのオートメーションの読み取り、書き込み、エディット機能をサポートしているため、DAWのエディット可能なトラックのエンベロープを使用して時間の経過とともにプラグインのパラメータをコントロールできます。Helix Nativeはこのコンセプトをさらに発展させ、実質的にすべてのブロックのパラメータを自動化できるだけでなく、現在のプリセットのスナップショットのロードを自動化でき、1つのアクションで多くのHelix Nativeのパラメータを同時に切り替えるられます！

ほとんどのDAWでは、オートメーションをWriteモードで使用することで、パラメータのオートメーションをリアルタイムで記録することができ、調整可能なエンベロープが表示されます。これにより、これらのパラメータの変更をすべて再生して（ホストのトラックの“read”モードオプションを使用して）、プロジェクトのミックスダウンに組み込むことができます。

ホストDAWアプリケーションでは、通常、プラグインを挿入したオーディオ・トラックやAUXトラックのオートメーション・パラメータ・メニューを使って、プラグインのオートメーション可能なパラメータのリストにアクセスすることができます。ホストDAWソフトウェアによって、パラメータ・オートメーションのオプションは若干異なりますので、ご使用のホスト・ソフトウェアのマニュアルを参照して、具体的な説明とパラメータ・オートメーションの機能を確認することをお勧めします。

## コントローラー・アサインのオートメーション

Helix Nativeには多数のパラメーターが含まれている可能性があるため（トーンに追加するアンプやエフェクト・ブロックの数にもよります）、自動化したいスライダーやスイッチをマップできるアサインナブル・コントローラーのセットをご利用いただけます。以下は、ホストDAWアプリケーションのプラグイン・オートメーション・メニューの中で、自動化可能なHelix Nativeパラメーターとして表示されるものです。

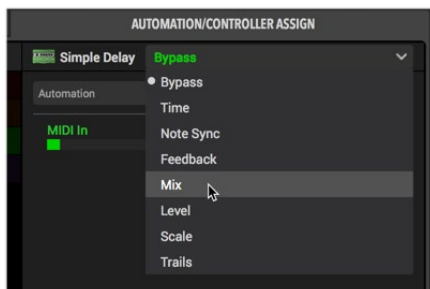
- **Knob 1-16** コントローラー - ディレイのMixスライダーやアンプのDriveスライダーなどの可変タイプのコントロールをアサインできます。
- **Switch 1-16** コントローラー - 任意のブロックのバイパス・スイッチなどのオン/オフをアサインできます。
- **Snapshot Index** コントローラー - 現在のトーンのスナップショットの読み込みを自動化します。
- **Additional “Fixed”** コントローラー - これらのHelix Nativeのグローバル・パラメーター（マスター・インプット・レベル、マスター・アウトプット・レベル、マスター・バイパス）はすでにマップされており、オートメーション・コントローラーのアサインは必要ありません。（ホストDAWアプリケーションの中には、オートメーション・メニューの中に独自の固定のコントローラーを提供しているものもあり、それはHelix Nativeプラグインでも使用可能です。）

## オートメーション・コントローラー・アサインの作成

DAWホストのトラックのオートメーションをHelix Nativeのパラメーターで利用する前に、まず、目的のパラメーターをオートメーションの“Knob”または“Switch”コントローラーにアサインする必要があります。これは以下のように行います。

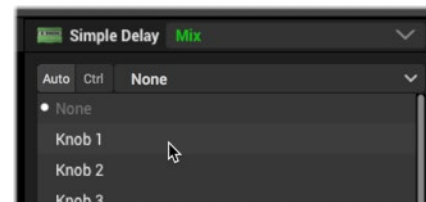
### 可変（スライダー）パラメーターの自動化:

1. 自動化したいモデルとパラメーターを含むシグナル・フロー内のブロックをクリックします。この例では、Simple DelayのMixスライダーを自動化するためのコントローラー・アサインを作成します。
2. オートメーション/コントローラー・アサイン・タブでは、Simple Delayのブロック名が上部に表示され、ブロックが選択されていることがわかります。ターゲット・パラメーター・メニューをクリックすると、Simple Delayの全てのパラメーターが表示されるので、Mixを選択します。

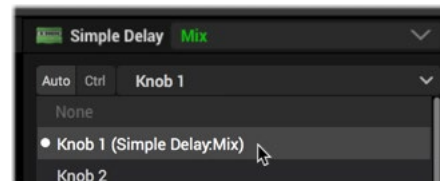


オートメーション・アサインのターゲット・パラメーターとしてディレイのミックスを選択

3. ターゲット・パラメーターを選択したら、オートメーション・コントローラー・メニューの左にある **Auto** ボタンをクリックして、選択したターゲット・パラメーターにアサインしたいノブ・コントローラーをメニューから選択します。ここではKnob 1を選択します。（代わりに、オートメーション・コントローラー・スイッチの1つとしてスライダーをアサインし、パラメーターを設定された2つの値で自動化できるようにすることもできます。—この例の最後をご参照ください）

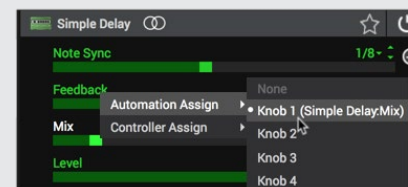


ターゲット・パラメーターにオートメーション・コントローラーのノブを選択  
選択すると、ここで紹介するように、このメニュー内のノブ・コントローラーの右側に、アサインされたブロックとパラメーター名が表示されます。



既存のオートメーション・コントローラー・アサインに表示されたブロックとパラメーター名

**TIP:** ステップ2と3の代わりに、エディット・タブ内のSimple DelayのMixスライダーを直接右クリックし、Automation Assignを選択することで、メニューから任意のノブコントローラーを選択することができます。



エディット・タブのスライダーのコンテキスト・メニューからオートメーション・アサインを作成されると、このメニュー内のノブまたはスイッチ・コントローラーの右側に、上図のようにアサインされたブロックとパラメーター名が表示されます。

**NOTE:** 1つのノブ（またはスイッチ）のオートメーション・コントローラーにアサインできるパラメーターは1つだけで、既存のアサインがあるコントローラーを選択すると、既存の割り当てを置き換えます。または、Noneを選択して既存のアサインを削除することもできます。



4. アサインが作成されると、左側のアサイン・リストに表示されます。このリストで選択された場合、タブの右側でアサインのセッティングをエディットできます。—P 53”既存のオートメーション・コントローラー・アサインのエディット”参照。また、エディット・タブ内のパラメータのスライダーに表示されるオートメーション・アサイン・ノブのインジケータ・アイコン（作成したアサインのタイプによってはスイッチ・アイコン）には、現在アサインされているノブの番号が含まれています。



アサインされたスライダーの左側に表示されたノブ1のオートメーション・アサイン・インジケータ

**TIP:** スライダーの左にある小さなノブのオートメーション・アサイン・インジケータをクリックすると、オートメーション・コントローラー・タブにジャンプし、アサインが選択され、そのエディット可能なオプションが表示されます。

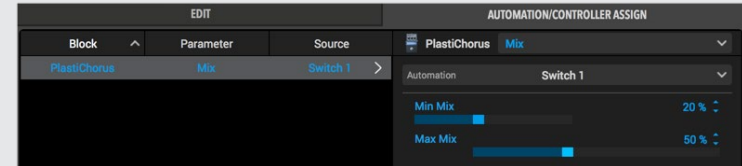
5. ホストDAWアプリのトラックのパラメータのオートメーション・メニューにアクセスし、Helix Native - Knob 1 を選択してホスト・オートメーションを設定します。
6. トラックの“Knob 1”パラメータのエンベロープ・ラインが表示されているはずですが（ホスト・アプリで表示するためにオプションを切り替える必要がある場合があります）。エディット・ポイントを追加してこのエンベロープを調整すると、Simple DelayのアサインされたMixスライダーを直接調整することができます。



Cubase Proのオーディオ・トラックで自動化されたHelix NativeのKnob 1

このHelix Nativeのインスタンスのパラメータをより多く自動化したい場合は、他のKnobコントローラーを選択して、Simple Delay（またはシグナル・フローで選択された他のブロック）に追加のオートメーション・アサインを作成して、これらの手順を繰り返すことができます。

**TIP:** あるいは、ステップ3では、オートメーション・コントローラーに1-16のスイッチをひとつ選択して、2つの特定の値の間で自動化されるパラメータを設定できます。オートメーション・コントローラー・アサイン・タブでは、アサインのMin & Maxを使用して2つの値を設定することができます。—P 53”既存のオートメーション・コントローラー・アサインのエディット”参照

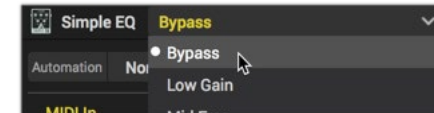


上の例では、可変Mixパラメータ・スライダーのオートメーション・コントローラーがスイッチにアサインされ、そのMin MixとMax Mixの値が20%と50%に設定されています。これらは、ホスト・トラックのオートメーションを切り替える2つの具体的な値です。

## オン/オフ・スイッチのオートメーション

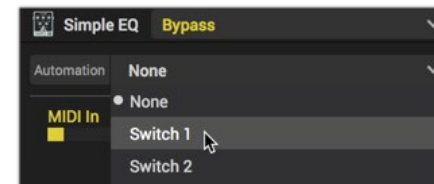
スイッチ1-16のオートメーション・コントローラーは、2つの特定の値の間でパラメータを自動化するのに便利です。最も一般的なのは、ブロックのバイパスのオン/オフですが、ロータリー・スピーカー・モデルのSpeed - Fast/Lowスイッチなど、他のパラメータも同様に自動化することができます。次の例では、Simple EQのバイパスを設定します。

1. シグナル・フローにSimple EQを追加して、クリックしてブロックを選択します。
2. オートメーション・コントローラー・アサイン・タブの上部にSimple EQのブロック名が表示され、選択されたブロックであることがわかります。ターゲット・パラメータ・メニューをクリックして全てのEQパラメータを表示し、Bypassを選択してください。（デフォルトで選択されていない場合）



オートメーション・アサインのターゲット・パラメータとしてBypassを選択

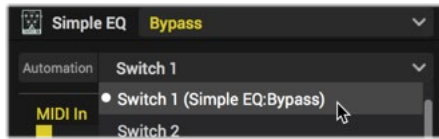
3. ターゲット・パラメータにBypassを選択したら、表示される オートメーション・コントローラー・メニューをクリックして、選択したターゲット・パラメータを割り当てるスイッチ・コントローラーを選択します。ここではSwitch 1を選択します。



ターゲット・パラメータのオートメーション・コントローラーにスイッチを選択

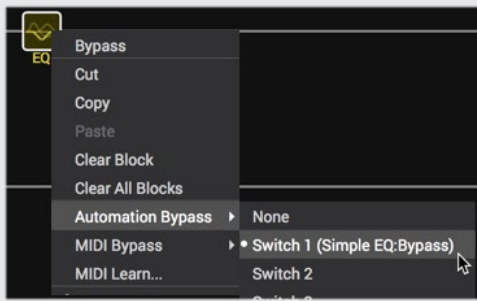


選択されると、下図のように、このメニュー内のスイッチ・コントローラーの右側に、アサインされたブロックとパラメータ名が表示されます。

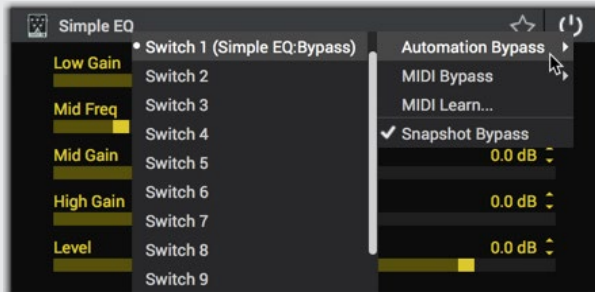


既存のスイッチ・コントローラーがアサインされたブロックとパラメータ名が表示

**TIP:** ステップ2と3でブロック・バイパスをアサインする方法の代わりに、シグナル・フローのEQブロックを直接右クリックするか、エディット・タブのインスペクタ・ペインでモデルのバイパス・ボタンを右クリックして、**Automation Bypass**から任意のスイッチ・コントローラーを選択することができます。



ブロックのコンテキスト・メニューからバイパス・オートメーション・アサインを作成



エディット・タブのバイパス・ボタンのコンテキスト・メニューからバイパス・オートメーション・アサインの作成

選択されると、上図のようにこのメニューのスイッチ・コントローラーの右側にアサインされたブロックとパラメータ名が表示されます。(Simple EQ: Bypass)。

**NOTE:** 一度にひとつのパラメータのみを個々のスイッチ (またはノブ) オートメーション・コントローラーにアサインできますが、既存のアサインがあるコントローラーを選択すると、既存のアサインが置き換えられます。もしくは、Noneを選択して既存のアサインを削除できます。

- アサインが作成されると、左側のアサイン・リストに表示されます。このリストで既存のアサインを選択すると、タブの右側でエディットできます。—P 53”既存のオートメーション・コントローラー・アサインのエディット”もご参照ください。
- ホストDAWアプリのトラックのオートメーション・パラメータ・メニューにアクセスし、Helix Native - Switch 1パラメータを選択して、ホスト・オートメーション用に設定します。
- トラックのSwitch 1パラメータのエンベロープが表示されているはずですが (ホストアプリでは、それを表示するためのオプションを切り替える必要がある場合があります)。エディット・ポイントを追加し、このエンベロープを調整すると、アサインされたSimple EQのバイパス状態が直接切り替わるようになります。これはスイッチ・タイプのパラメータなので、トラック・エンベロープは “off” (最小値、0%) または “on” (最大値、100%) としてのみエディット・ポイントを作成することに注意してください。



Reaper 5のオーディオ・トラックで自動化されたHelix NativeのSwitch 1

Helix Nativeのこのインスタンスの他のパラメータも自動化したい場合は、この手順を繰り返して、他のスイッチ・コントローラーを選択して、Simple EQ (またはシグナル・フローで他に選択されたブロック) のオートメーション・アサインを追加します。

**TIP:** また、Helix Nativeのモデルのスライダー・パラメータ (可変) のオートメーション・アサインにスイッチ・オートメーション・コントローラーを使用すると、スイッチのオン/オフ状態を自動化する際に、2つの特定のパラメータの値を設定して切り替えることができます。—P 50”可変 (スライダー) パラメータの自動化:”参照

## 既存のオートメーション・コントローラー・アサインのエディット

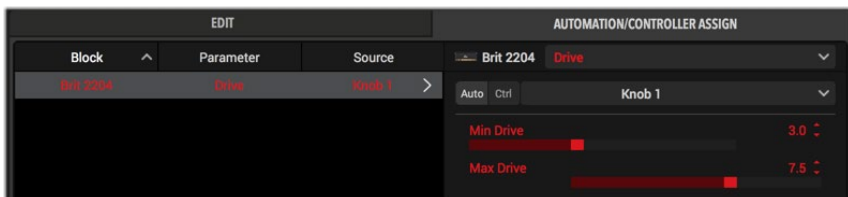
オートメーション・コントローラーのアサインを作成すると、それらがオートメーション・コントローラー・アサイン・タブの左側にあるアサイン・リストに表示されます。このリストを使用すると、すべての自動化されたパラメータの参照や、使用可能なオプションをエディットが簡単に行えます。アサイン・リストには3つの階層があります。

- **Block** - アサインされたパラメータのブロック名を表示します。
- **Parameter** - アサインされたパラメータを表示します。
- **Source** - パラメータがアサインされたオートメーション・コントローラー (Knob 1-16、もしくはSwitch 1-16) を表示します。

**TIP:** リストの上部にある、これらの列の名称をクリックすると、ブロック、パラメータ、またはソースのリストを昇順または降順に並べ替えることができます。

リスト内の任意のアサインをクリックすると、オートメーション・コントローラー・アサイン・タブの右側にアサインのエディットが可能なオプションが表示されます。ほとんどの可変パラメータには、最小値/最大値のスライダーがあり、オートメーションをカスタマイズできます。

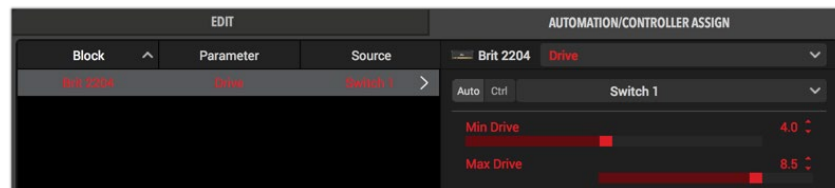
**ノブがオートメーション・コントローラーの場合** - MinとMaxの値はパラメータの調整範囲を決定し、必要に応じて範囲を制限することができます。例えば、アンプのDriveパラメータを3.0と7.5の間で自動的に変更したい場合、以下のようにスライダーを設定します。



AmpのDriveのオートメーションがアサインされたKnobと設定されたMinとMaxの値

**NOTE:** オートメーション・アサインの場合 (MIDIアサインとは異なり)、Min と Max の値を反転させることはできません。

**スイッチがオートメーション・コントローラーの場合** - 最小値と最大値は、パラメータが設定できるオフとオンの値を設定することで、これらの値の切り替えを自動化することができます。例えば、アンプのDriveパラメータを4.0か8.5のいずれかへ自動的に切り替えたい場合は、次の画像のようにスライダーを設定します。

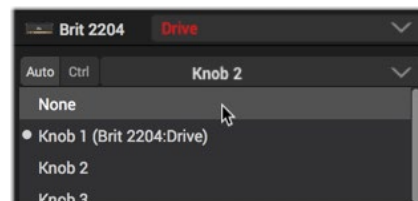


AmpのDriveのオートメーションがアサインされたSwitchと設定されたMinとMaxの値

**TIP:** DAWホストの中には、Logic Proのスマート・コントロールやCubase Proのクイック・コントロールなど、トラックやプラグインのパラメータに簡単にアクセスできるように、画面上のコントロールを追加で提供しているものもあります。通常、これらのタイプのDAWコントロールは、Helix Native Knob 1-16 またはSwitch 1-16のオートメーション・コントローラーに設定することができますが、その場合は、前述の手順に従って、お好みのHelix Nativeのパラメータをそれぞれのオートメーション・コントローラーにアサインします。

## 既存のオートメーション・コントローラー・アサインの削除もしくは置き換え

**既存のオートメーション・コントローラー・アサインの削除** - アサイン・リスト内でアサインを選択し、オートメーション・アサイン・メニューから**None**を選択します。



Noneを選択して既存のアサインを削除

**既存のオートメーション・コントローラー・アサインの置き換え** - アサイン・リストで既存のアサインを選択し、オートメーション・コントローラー・メニューから別のノブまたはスイッチ・コントローラーを選択します。これにより、既存のコントローラーが削除され、新たに選択されたノブまたはスイッチのオートメーション・コントローラーがパラメータに適用されます。次に、DAWトラックのパラメータ・オートメーション・メニューから、この新しくアサインされたノブまたはスイッチ・コントローラーを選択して自動化できます。

**\*NOTE:** 既存のHelix Native アサインのためにオートメーションを書き、上記の置き換えを実行した場合、オートメーションを実行するように設定されたノブまたはスイッチ・オートメーション・コントローラーが実際のHelix Nativeのパラメータを参照しなくなるため、DAWトラック内のオートメーションのエンベロープは残されたままになります。この自動化されたノブまたはスイッチ・コントローラーに別のパラメータをアサインすると、トラックのオートメーション・エンベロープが新たにアサインされたパラメータをコントロールします。それを避けるには、ホスト・プロジェクトから未使用のオートメーション・エンベロープを削除する必要があります。

既存のオートメーション・コントローラー・アサインを新しいパラメータに再アサイン - オートメーション・メニューで新規にアサインのないブロックのパラメータを選択して、コントローラー・メニューから別のパラメータにアサインされているノブまたはスイッチを選択すると、既存のパラメータからコントローラーのアサインが削除され、選択されたパラメータに新しくアサインされます。(ノブまたはスイッチのオートメーション・コントローラーは、一度に1つのパラメータにしかアサインできません。)

## モデル変更時のオートメーション・アサインの保持

あるアンプやFXブロックのパラメータにオートメーション・アサインを設定した後、現在のトーンでこのブロックのモデルを変更したい場合、これらのアサインはどうなるか気になりますか？ このような状況に対応するために、Helix Nativeはオートメーション・アサインに自動保持機能を組み込んでおり、新しいモデルが同様のパラメータを提供する場合、オートメーション・アサインをインテリジェントに再アサインすることができます。

**NOTE:** ブロックのモデルを変更してもMIDI CCのアサインは同様に保持されます。

アサインが保持されるには、新しく選択されたモデルでアサインされたパラメータのタイプとスケールが類似している必要があります。例えば、Amp+Cabモデルのドライブ・スライダーをオートメーション・コントローラーのKnob 1に設定した場合、ブロックにAmp+Cab、Amp、またはPreampの他のほとんどのモデルを選択すると、Knob 1のコントローラーが自動的に新しいモデルのドライブ・スライダーに再アサインされます。同様に、ディレイのミックス・パラメータを自動化している場合、ミックス・パラメータのアサインは、ミックス・スライダーを含む他のほとんどのタイプのFXモデルのミックス・パラメータに保存されます。

オートメーションのアサインを自動的に保持できない場合(例えば、ブロックのモデルがかなり異なるパラメータのセットを持つものに変更された場合)、オートメーションが書かれた、またはエディットされた既存のトラックのエンベロープは、DAWトラック上に残された状態のままになります。しかし、前のセクションで説明したように、オートメーション・コントローラーを手動で再割り当てすることができます。

## スナップショットの変更を自動化

P 36で説明したように、スナップショット機能では、ブロック・バイパス、パラメータ、テンポなどの設定を保存し、プラグインのスナップショット・メニューからそれぞれのスナップショットを読み込むだけで、スナップショットにアサインされたすべての設定を呼び出すことができます。Helix Nativeでは、さらに柔軟性を高めるためにホストDAWアプリケーションのオートメーション機能を使用して、スナップショットのロードをリアルタイムで自動化することもできます！ 以下の手順を使用して、スナップショットのオートメーション・アサインを設定します。

1. ホストDAWアプリでトラックのオートメーション・パラメータ・メニューにアクセスしてHelix NativeのSnapshot Indexを選択します。



Logic Proでトラックのオートメーション・メニューからSnapshot Indexを選択

2. トラックに追加されたスナップショット・インデックスのオートメーションのエンベロープ・ラインが表示されるはずですが(ホスト・アプリでは、それを表示するためのオプションを切り替える必要があるかもしれません)。エディット・ポイントを追加し、このエンベロープを調整することで、指定した時間に読み込ませるスナップショットのインデックス番号を選択することができます。



Logicのトラックに表示されたエディット可能なスナップショット・インデックスのエンベロープ

簡単にスナップショットのそれぞれに含まれている特定のアイテムを追加、編集、または削除し続けることができます。このオートメーション機能は、設定したスナップショットのいずれかをロードするだけなので、必要に応じてスナップショットのコンテンツをカスタマイズできます。

## パラメータ・オートメーションの書き込み

ほとんどのホストDAWアプリは、パラメータのオートメーションのReadおよびWriteモードも提供していますが、これらは通常、トラック上のオプションのセットとして表示されます(Off, Read, Write, Latch, Touchなど)。



Pro ToolsのトラックのオートメーションのReadやWriteモードのオプション

Readに設定すると(通常はデフォルト)、トラック上のオートメーション・エンベロープの設定で再生し、Offに設定するとオートメーション・エンベロープを無視します。

トラック上でWriteオプションがアクティブに設定されている場合、トラックを再生し、プラグインのエディット・タブ内のオートメーション・コントローラーのアサインを含むHelix Nativeのスイッチやスライダーを手動で調整することができ、その動きがリアルタイムでトラックに記録されます。

通常では、ご自身で書いてエディットされたパラメータのエンベロープがトラックに表示されます。再生を停止した後、必要に応じて個々のエディット・ポイントを手動でドラッグして、エンベロープをさらにエディットできます。

パラメータがコントローラーにアサインされ、上記の方法で自動化されると、書き込まれたオートメーションのエンベロープのみに対応するため、Helix Nativeのパラメータのスライダーやスイッチを直接手動で調整することはできなくなります。設定をエディットするには、オートメーションのエンベロープをエディットするか、またはホストのオートメーションの書き込みモードを使用して、希望するパラメータの変更を行います。



# MIDIバイパス&コントローラー・アサイン

Helix Nativeのほとんどのパラメータと機能は、外部MIDIコントロール・デバイスやMIDIソフトウェア・アプリケーションを介してリモート・コントロールすることもできます。ほとんどのHelix Nativeのパラメータは、以下の手順で示すようにMIDIラーン機能を利用するか、手動でMIDI CCのバイパスやコントローラー・アサインを作成することでコントロールできます。

**TIP:** Helixデバイスをお持ちの場合は、HelixがDAW用の優れたMIDIコントローラー・デバイスになります。Helixから様々なMIDI コントロール・メッセージを送信する方法の詳細については、お使いのHelixオーナーズ・マニュアルのコマンド・センターの章をご参照ください。

## 確保されているMIDI CC

P 58“グローバルで確保されているMIDI CC”で参照いただけるように、Helix NativeやHelix デバイスには、あらかじめ確保および設定されているため、他のパラメータのMIDIアサインに使用できないMIDI CCがあります。

Helix Nativeのハードウェア互換モードをオフで使用している場合、CC 0、CC 32、CC 69を除くすべてのMIDI CCをMIDIアサインに使用することができます（これらはHelix Nativeのプリセットとスナップショット機能のために事前にアサインされています）。

**NOTE:** DAWホストアプリケーションを設定して、外部MIDIコントローラー・デバイスやソフトウェアからMIDIコントロールの入力を受信する必要があります。これらの設定は通常、DAWアプリケーションのプリファレンスにあります。さらに、外部MIDIコントローラーのデータが現在のHelix Nativeのインスタンスに直接供給されるように、DAWのホスト・トラックのルーティングを設定する必要があります。これは、MIDIまたはインストゥルメント・トラックを使用してMIDI入力を受信し、それをHelix Nativeプラグインが挿入されているオーディオ・トラックにルーティングする必要があります。詳細はアプリケーションのドキュメントを参照してください。

**MIDI In:** **TIP:** プラグインのステータス・バーでは、メイン・ウィンドウの右下に便利なMIDIインジケーターがあります。Helix NativeがMIDI入力を受信すると、このライトが緑色に点灯します。これは、MIDI コントローラーのデータが正しくプラグインにルーティングされているかどうかを確認するのに非常に便利です！

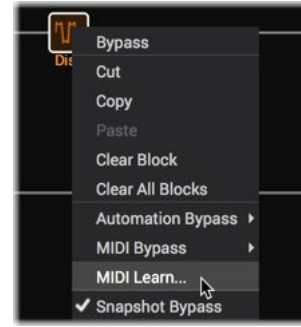
## MIDIバイパス・アサインの作成

バイパス・パラメータを含むブロック・タイプの場合、MIDIバイパス・アサインを作成してブロックのバイパスをMIDI CCで切り替えられます。Helix NativeでMIDIバイパス・アサインを作成するには、以下の手順で説明するようにMIDIラーン機能を使用するか、手動で作成します。

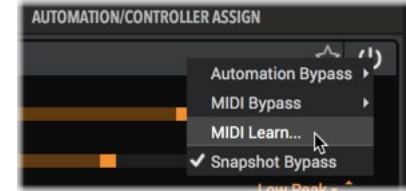
### MIDIラーン機能を使用したMIDIバイパス・アサインの作成

1. 外部MIDIコントローラー・デバイス（またはソフトウェア）を設定して、任意のMIDI CC#を送信します（確保されているCC以外 - P 58参照）。ベストな方法は、CC Toggleタイプのメッセージを2つの値を互い違いに設定し、一方の値を0-63、もう一方の値を64-127にして、バイパスのオンとオフを切り替えられるようにします。

2. シグナル・フローで、MIDIバイパス・アサインを作成したいアンプ、エフェクター、スプリット・ブロックを選択します。この例では、Distortion - Compulsive Driveを選択しています。
3. Compulsive Driveのブロックを直接クリックするか、エディット・タブに表示されるブロックのBypass ボタンを右クリックし、MIDI Learnを選択します。

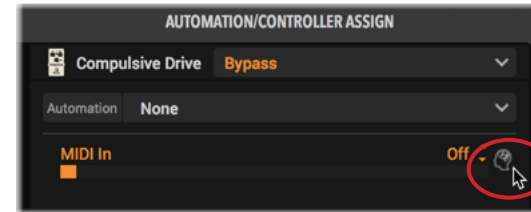


ブロックの右クリック・メニュー



エディット・タブのブロックバイパスの右クリック・メニュー

または、オートメーション・コントローラー・タブでブロックのバイパス・パラメータを選択しているときに、MIDI Inスライダーの右側に表示されるMIDIラーン・アーム・アイコンをクリックすることもできます。



4. これはブロックのバイパス・パラメータにMIDI CCメッセージの受信を待機させます。シグナル・フロー（およびオートメーション・コントローラー・タブ）に小さな青いアイコンが表示されます。ブロックがMIDIラーンのために待機している間、有効なMIDI CCタイプのメッセージを待ちます。ブロックやパラメータがMIDIラーンの状態にある間、入力される他のすべてのMIDIメッセージはHelix Nativeによって一時的に無視されます。



MIDIラーンが起動中に点灯するブレイン・アイコン

**TIP:** 右クリック・メニューのMIDI Learnコマンドで複数のブロックを待機させることができ、コントローラーからMIDI CCを送信すれば、1回ですべてのブロックが同じMIDI CCコントローラー・アサインで構成されます！

このブロックのMIDIラーンを解除したい場合は、右クリック・メニューからDisable MIDI Learnを選択します（または、点滅している青いブレイン・アイコンを左クリックするだけです）。



- MIDIコントローラ・デバイスからMIDI CCメッセージを送信すると、ブロックのバイパスがすぐに応答します（ブロックの下のタイトルがかっこ内に表示され、バイパス・アサインを示します）。オートメーション・コントローラ・アサイン・タブでアサインにアクセスしたり、エディットおよび削除できます。

## 手動でMIDIバイパス・アサインを作成

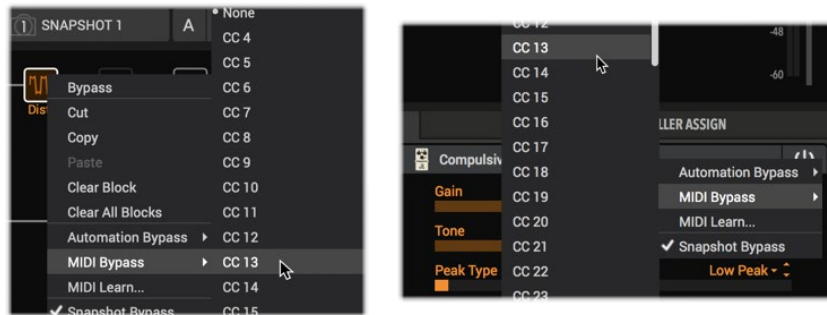
- プラグインのシグナル・フローで任意のブロックをクリックして選択します。この例では、DistortionのCompulsive Driveブロックを選択しています。
- プラグインのオートメーション・コントローラ・アサイン・タブに移動します。まだ選択されていない場合は、タブの右上のパラメータ・メニューからCompulsive Driveのバイパスを選択します。
- 下のメニューをクリックし、アサイン・タイプとしてMIDI Inを選択します。（Bypassのパラメーターが既存のアサインに含まれている場合は、メニューからNoneを選択して削除し、MIDI Inを選択してください）
- MIDI Inスライダを使って、ブロックのBypassパラメーターが応答する MIDI CC 番号を設定します（ここではCC 13を選択）。外部MIDIデバイスがこのMIDI CC番号を送信するように設定してください。



MIDIバイパス・アサインにMIDI CC番号を設定

上記のように設定すると、MIDI CC Toggleメッセージ（2つの交互の値を持つCC 13、一方は0-63、もう一方は64-127）がプラグインに送信されると、ブロックのバイパス・パラメーターが切り替わります。

- あるいは、プラグインのシグナル・フローの任意のブロックを直接右クリックするか、任意のブロックを選択してエディット・タブの右上にあるバイパス・ボタンを右クリックし、MIDI Bypass > MIDI Inを選択して、サブ・メニューから希望のMIDI CC番号を選択してMIDI バイパス・アサインを作成することもできます。



シグナル・フローのブロックからMIDIバイパス・アサインを作成（左）、もしくはブロックのエディット・タブのバイパス・ボタンからMIDIバイパス・アサインを作成（右）

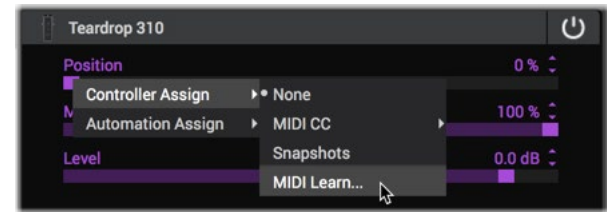
MIDIバイパス・アサインを削除するには、左側のアサイン・リスト内のアサインを右クリックし、Clearを選択します。必要に応じて、任意のブロックにMIDIバイパス・アサインを追加、エディット、削除することができます。これらのアサインをプリセット内に保持するには、必ずトーンを保存してください。

## MIDIコントローラ・アサインの作成

実際にHelix Nativeのパラメータは、MIDIコントローラ・デバイスまたはMIDIソフトウェアを介してリモートで制御することができます。これで、Helix NativeのMIDIラーン機能を使用するか手動で作成されたMIDIコントローラのアサインがMIDI CCを介してパラメータをコントロールできるように設定できます。例えば、Wahを選択してMIDIエクスプレッション・ペダルでコントロールするWahを選択します。

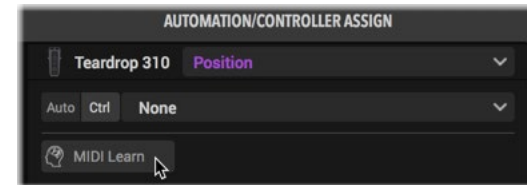
## MIDIラーンを介したMIDIコントローラ・アサインの作成

- 外部MIDIコントローラ・デバイスのペダルやノブ（またはソフトウェア）を設定して、好きなMIDI CC#を送信するように設定します。（確保されているCC以外 - P 58参照）
- プラグインのシグナル・フロー・ウィンドウのWahブロックをクリックして選択します。
- エディット・タブ内で、Wahのポジション・スライダーを直接右クリックし、メニューからController Assign > MIDI Learnを選択します。



スライダーの右クリック・メニューからMIDI Learnを選択

または、オートメーション・コントローラ・アサイン・タブのメニューからWahブロックのポジション・パラメーターを選択し、MIDI Learn - Arm ボタンをクリックすることもできます。



- これはパラメータにMIDI CC メッセージの受信を待機させます（他のすべてのタイプのMIDI メッセージは無視されます）。エディット・タブとオートメーション・コントローラ・タブの中に、待機中に青く点滅するアイコンが表示されます。



エディット・タブのスライダーの左やMIDIラーンを待機中のオートメーション・コントローラ・タブに点灯しているブレイク・アイコン

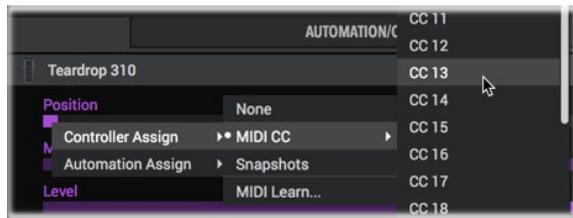
ブロックの待機を解除してMIDIランをキャンセルしたい場合は、右クリック・メニューからDisable MIDI Learnを選択するか、点滅しているブレイン・アイコンを左クリックするだけです。

**TIP:** 右クリック・メニューのMIDIラン・コマンドを使って複数のパラメータ・スライダを待機させることができます。コントローラーからMIDI CCを送信すると、すべてのパラメータが同じMIDI CCコントローラー・アサインに1回で設定されます!

5. MIDIコントローラー・デバイス (またはソフトウェア) からMIDI CCメッセージを送信すると、スライダーがすぐに反応し、その左に小さな MIDIアサイン・インジケータのアイコンが表示されます。オートメーション・コントローラー・アサイン・タブで、アサインにアクセスしたり、編集および削除できます。

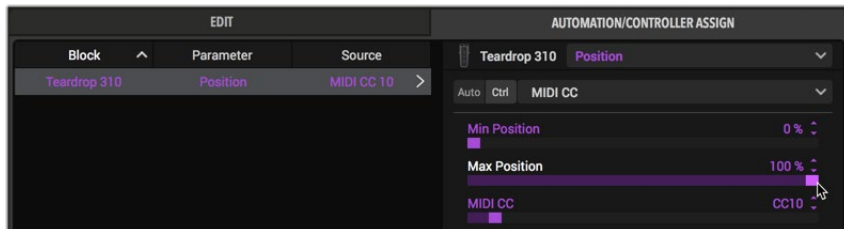
## 手動でMIDIコントローラー・アサインを作成

1. プラグインのシグナル・フローのWahブロックをクリックして選択します。
2. プラグインのエディット・タブで、WahのPositionスライダーを右クリックするか直接クリックしてController Assign > MIDI CCを選択し、サブ・メニューから目的のMIDI CCを選択して (ここではCC 10を選択します)、パラメータにMIDIコントローラー・アサインを作成します。



パラメータにMIDIコントローラー・アサインを作成

3. プラグインのオートメーション・コントローラー・アサイン・タブを開くと、左側のリストに新しく作成したWahのMIDI コントローラーのアサインが表示されます。このアサインをクリックして選択し、その他のオプションにアクセスします。



WahにMIDIコントローラー・アサインを作成

4. 必要に応じて、Min PositionとMax Positionを調整してMIDI CCにアサインされたパラメータの範囲を制限することができます。パラメータの動作を反転させたい場合は、Minの値をMaxの値よりも大きくすることで実現します。

上のよう設定すると、MIDI CC 10のメッセージ (0-127 の値を持つ) がプラグインに送られた際に、Wahブロックのポジション・パラメーターをコントロールします。

5. MIDIコントローラーのアサインを削除するには、アサイン・リスト内のアサインを右クリックまたはCtrl キーを押しながらクリックし、Clear を選択します。
6. または、シグナル・フローでWahブロックを選択することで、オートメーション・コントローラー・アサイン・タブにMIDI コントローラーのアサインを作成することもできます。次にオートメーション・コントローラー・アサイン画面で、Parameterメニューから目的のパラメータを選択し (この例では Position)、MIDI CCスライダーを任意のMIDI CCナンバー (この例では前のスクリーンショットのように CC 10) に設定します。

必要に応じて、MIDIコントローラーのアサインを追加、エディット、削除することができます。これらのアサインをプリセット内に保持するために、必ずトーンを保存してください。

## MIDI経由でセットリスト、プリセット、スナップショットの呼び出し

Helix Nativeは、外部MIDIコントローラー・デバイス (またはUSB経由のMIDIソフトウェア) からの定番のMIDI CC、バンク、プログラム・チェンジ (PC) メッセージにも応答し、リモートのセットリスト、プリセット、スナップショットのロードを可能にします。

**NOTE - AU、AAXプラグイン・フォーマットのみ:** 現時点では、リモートMIDIコントロールでのセットリストとプリセット変更は、Helix Nativeのプラグイン・フォーマットがAU (Mac) とPro Tools AAX (MacとWindows) でのみサポートされています。MacとWindowsのVST2およびVST3には対応していません。

また、MIDI PC/CCメッセージを介して行われるセットリストとプリセットの変更はUndoではサポートされておらず、現在のUndo履歴は削除されます。P 33”Undo & Redo”をご参照ください。

## 現在のセットリストのプリセットをロード

MIDIコントローラー・デバイスからプログラム・チェンジ・メッセージを送信して、現在のセットリストの中から任意のプリセットをロードします。PCメッセージの値は、Helix Native のハードウェア互換モードによって異なります。

- Helix、HX Effectsもしくはオフの場合: プリセット01A-32Dまで0-127を使用
- HCモードがHX Stompの場合: プリセット01A-42Cまで0-125を使用

## 異なるセットリストのプリセットをロード

Helix Nativeのハードウェア互換モードがHelixもしくはオフの場合、MIDIコントローラー・デバイスから、バンク・チェンジCC32(LSB)のvalueを0 (セットリスト1)、もしくはvalueを1 (セットリスト2) などで送信し、セットリスト内の任意のプリセットのプログラム・チェンジ (プリセット01A-32Dの場合は値0-127) を送信します(CC 32は、新しいセットリスト内のプリセットをロードするPCメッセージを受けるまでセットリストを変更しません)。

**NOTE:** Helix NativeのHCモードがHX EffectsまたはHX Stompの場合、プリセット・ライブラリにセットリストがひとつしかないの、バンク・チェンジ CC 32 (LSB) メッセージは無視されます。

## スナップショットのロード

MIDIコントローラ・デバイスからMIDI CC 69を以下の値で送信し、希望するスナップショットをロードします。\*（プリセットごとに利用できるスナップショットの数は、ハードウェア互換性モードによって異なります。）

- HCモードがHelixもしくはオフの場合: value 0-7がSnapshot 1-8に対応
- HCモードがHX Effectsの場合: value 0-3がSnapshot 1-4に対応
- HCモードがHX Stompの場合: value 0-2がSnapshot 1-3に対応
- すべてのHCモード: value 8で次のスナップショット、value 9で前のスナップショットを選択

**\*NOTE:** スナップショット番号のオートメーション・パラメータがホスト DAWで使用されている場合、スナップショット番号の選択は受信したMIDI CC 69のメッセージに反応しません。

**TIP:** HelixまたはHX Effectsデバイスをお持ちの場合、Helix NativeとDAWホストの機能をリモートでコントロールするのに最適なMIDIコントローラ・デバイスになります! さらに、すべてのHelixとHXデバイスはプログラム・チェンジを送信することができるので、Helix Nativeのプリセットをリモートで変更することができ、デバイス自体のプリセットを変更する際にも同期して変更することができます。

HelixとHX デバイスは、デバイスのプリセット変更時にPCメッセージを自動的に送信するように設定されています。これを変更したい場合は、デバイスのGlobal Settings - MIDI/Tempoで無効にしてください。

様々なMIDI コントロール・メッセージを送信するための設定詳細については、お使いのHelixまたはHX デバイスのオーナーズ・マニュアルをご確認ください。

## グローバルで確保されているMIDI CC

Helix Nativeは、HelixやHXデバイスとの互換性を維持するために、特定のMIDI CCメッセージを確保しています。Helix NativeのHCモードがHelix、HX Stomp、またはHX Effectsの場合（P 15参照）、これらの確保されたCCは、Helix NativeのMIDI Inのアサイン・メニューでの使用や、MIDI Learnを使用してMIDIアサインを作成する場合には使用できません。

**\*NOTE:** Helix Nativeのハードウェア互換モードをオフで使用する場合、CC0、CC32、CC69を除く、すべてのMIDI CCをMIDIアサインに使用することができます。

グローバルで確保されたMIDI CC (HCモードがHelix, HX StompおよびHX Effects)		
MIDI CC#	Value	機能
0		
1		
2		
3		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
65		
66		
67		
64		
68		
Helixハードウェア・アサインで使用		
32 (LSB)	0-7	Setlist 1-8を選択(HCモードがHelixもしくはオフ) Helix NativeではCC32に続いてプログラム・チェンジ (0-127) がセットリストとプリセットをロードするまで、セットリストの変更は行われません。

グローバルで確保されたMIDI CC (HCモードがHelix, HX StompおよびHX Effects)

MIDI CC#	Value	機能
69	0-7	スナップショット1-8を選択(HCモードがHelixもしくはオフ)
	0-3	スナップショット1-4を選択(HCモードがHX Effects)
	0-2	スナップショット1-3を選択(HCモードがHX Stomp)
	8	次のスナップショットを選択
	9	前のスナップショットを選択
70	将来の使用のために確保	
71		
72		
73		
74		
75		
76		
128	0-63: Oh; 64-127: Nooo	Helix Nativeは自我に目覚め、ソロを弾いている間の顔をからかい 始めます

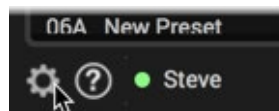


# Preferences/Aboutボックス

**NOTE:** 以下の説明にあるように、Helix Nativeのハードウェア互換モードがHelixまたはオフに設定されている場合にのみ利用可能なオプションがあります (P 15"ハードウェア互換モード")。

## Preferencesウィンドウ

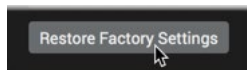
Helix Nativeの設定には、Helix Nativeウィンドウの左下のPreferencesボタン (小さな歯車アイコン) をクリックして、Preferencesウィンドウを開きます。



PreferencesボタンをクリックしてPreferencesウィンドウを開く

Preferencesウィンドウは、RestoreボタンView、Presets/IRs、Hardware Compatibilityの3つのタブで構成されています。Preferencesウィンドウ内のすべての設定はグローバルで、Helix Nativeプラグインのすべてのインスタンスに影響します。

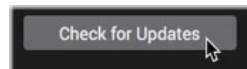
## ファクトリー・セッティングの復元



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

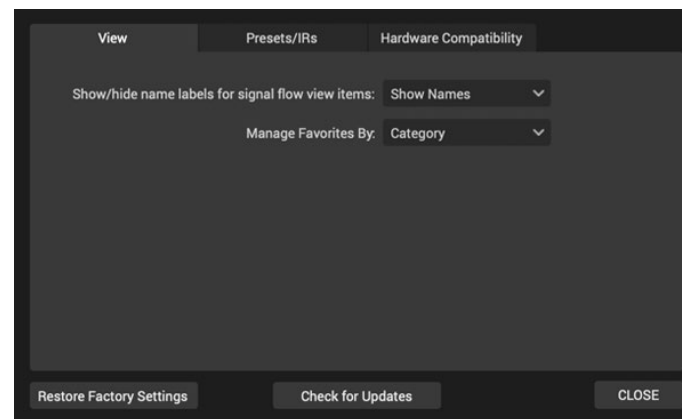
**NOTE:** このRestoreオプションは、現在プラグインで使用されているハードウェア互換モードを変更しませんが、デフォルトのモードを復元します。(P 15"ハードウェア互換モード"もご参照ください)

## Check for Updates (アップデートの確認)



ウィンドウ下部のこのボタンを押すことで、コンピュータのデフォルト・ブラウザ・アプリが起動してLine 6 Helix Nativeのダウンロード・ページに直接アクセスし、最新のHelix Nativeインストーラ・バージョンをチェックしたり、ダウンロードできます。次のセクションで述べているように、"Aboutボックス"には、現在使用しているHelix Nativeのバージョンが表示されます。

## Preferences - Viewタブ



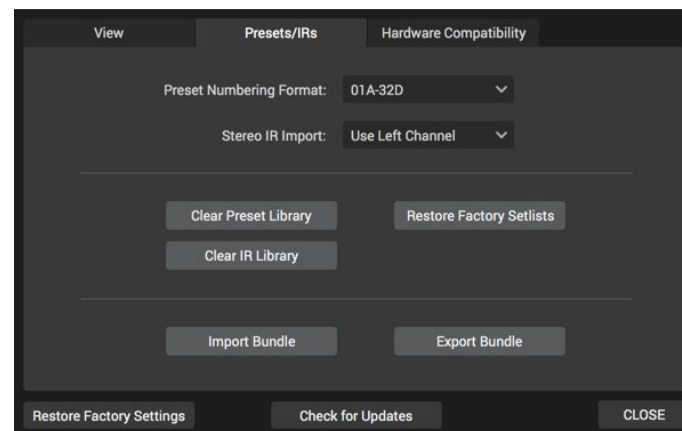
Viewタブ

Viewタブの設定は以下の通りです。

**Show/Hide Block Name Labels** - Show Namesは工場出荷時の設定です。シグナル・フロー内の各ブロックの下に名前を表示したくない場合は、Hide Namesを選択できます。(P 39参照)

**Manage Favorites By** - フェイバリット・パネルのView Byメニューの並び順を設定します。エディット・タブ > モデル・メニュー > フェイバリット・リストの並び順にも影響します。Categoryはモデル・カテゴリ (Distortion, Dynamics, Reverb他) 順、Name(A-Z)でアルファベット順にフェイバリット・リストの並び順を設定します。(P 22参照)

## Preferences - Presets/IRsタブ



The Presets/IRsタブ

Presets/IRsタブには、以下のようなプラグインのプリセットとインパルス・タブのオプションがあります。

**Preset Numbering Format** - ライブラリアンのプリセットパネルのプリセットは、または各セットリスト内でバンク・ナンバーと文字（工場出荷時の設定では01A-32D）、もしくは連続した番号（000-127）のお好きな順番に設定にできます。

**Stereo IR Import** - Helix NativeでステレオのIRファイル (.wav) を読み込むと、モノラルに変換されます。この設定では、IRファイルの左チャンネル（工場出荷時の設定）と右チャンネルのどちらを取るか、または両方のチャンネルをモノラルにまとめるかを選択できます。

## ライブラリ・オプションの削除と復元

ウィンドウ内のこのボタンを使用すると、ライブラリアン・パネルの内容を簡単に削除したり復元できます。

**重要!** これらの削除と復元を行う前に、ライブラリアン・パネルまたはプリファレンス・ウィンドウ内のエクスポートを使用して、プリセットとIRを必ずバックアップしてください - 以下に示すように、ライブラリアンのプリセットとIRは削除または上書きされます。

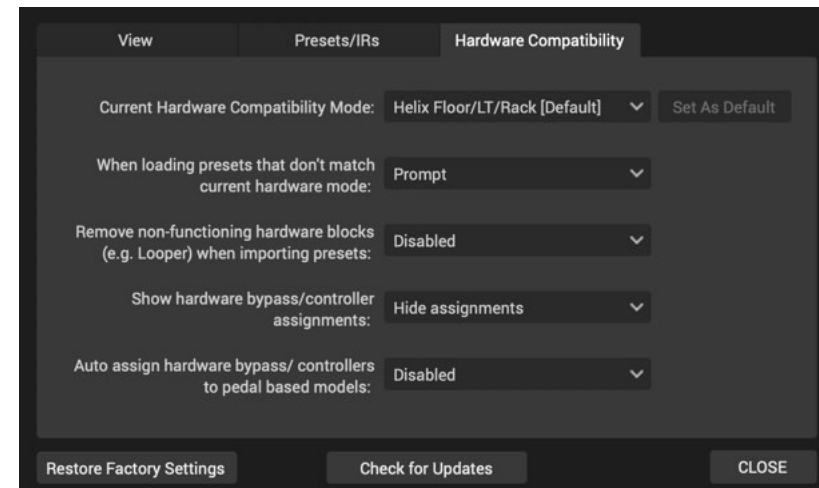
**NOTE:** Helix Nativeの各ハードウェア互換モードには、ファクトリー・プリセットとカスタムされたプリセット・ファイルのセットを含む、プリセット・ライブラリが含まれています。プリセット・ライブラリのClearとRestoreボタンは、現在使用中のHCモードのプリセット・ライブラリにのみ作用します。（P 15"ハードウェア互換モード"参照）

- **Clear Preset Library** - 現在のHCモードのプリセット・ライブラリ内のすべてのセットリストとプリセットをすぐに削除します。これにより、すべてが空のNew Presetに置き換えられ、プリセットを作成したりインポートするための空のライブラリが提供されます。
- **Restore Factory Setlists** - 使用するHCモードによって挙動が異なります。
  - **HCモードがHelixもしくはオフの場合** - セットリスト1、2、8のみを削除し、現在インストールされているバージョンのHelix Nativeに含まれているファクトリー・セットリスト1、2、8に置き換えます。他のセットリストのプリセットは影響を受けません。
  - **HCモードがHX EffectsもしくはHX Stompの場合** - すべてのプリセットを削除します。

**\*TIP:** Helix Nativeの新しいバージョンがリリースされると、一部またはすべてのHCモードのプリセット・ライブラリに新しいファクトリー・プリセットが含まれることがあります。すでに前バージョンのHelix Nativeがインストールされていて、新しいバージョンをインストールしている場合は、まず、バックアップしたい現在のプリセットやセットリストをすべてエクスポートすることをお勧めします。それからプラグインのプリセット・ライブラリを新しいファクトリー・プリセットにするには、各HCモードでRestore Factory Setlistsを実行する必要があります。

- **Clear IR Library** - インパルス・ライブラリのリストからすべてのIRを削除します。コンピュータのハード・ドライブから好きな順番でIRファイルをインポートするにはインパルス・パネルのインポート機能を使用します。Helix NativeのIRライブラリはHCモード間で共有される共通のライブラリであるため、このライブラリを削除すると、すべてのHCモードのすべてのIRが削除されます。
- **Import & Export Bundle** - (HCモードがHelixもしくはオフの場合のみ) バンドルは、すべてのセットリストとプリセットを含む1つのファイルのことで、これらのボタンを使って、ハード・ドライブからHelixバンドル・ファイルをインポートしたり、Helix Nativeのライブラリのセットリストとプリセットを、現在保存されている状態でバンドル・ファイルとしてハードドライブに作成および保存できます。前述したように、これは簡単にすべてのライブラリのプリセットのバックアップを保存して、いつでも復元することができる素晴らしい方法です。詳細はP 25"Helixバンドルのインポートとエクスポート"をご参照ください。

## Preferences - Hardware Compatibilityタブ



Hardware Compatibilityタブ

このタブには、以下のようにHelix Nativeの現在およびデフォルトのハードウェア互換モード（HCモード）とモードの動作を選択するオプションがあります。

**Current Hardware Compatibility Mode** - このメニューでは、Helix Nativeプラグインのこのインスタンスの現在のHCモードを手動で選択できます。オプションは、Off、Helix/LT/Rack（Helix Floor、LTもしくはRackのどのデバイスとも互換性があります）、HX Effects、HX Stompの4つです。HCモードはHelixが工場出荷時の初期設定です。P 15"ハードウェア互換モード"をご参照ください。

このモードを変更すると、現在のプラグイン・インスタンスのみに影響を与えますが、他のすべての既存のHelix Nativeプラグインのインスタンスは影響を受けません。デフォルトのHCモードは、メニュー内でDefaultのラベルが表示されます。メニューで任意のHCモードを選択して、Set As Defaultボタンをクリックすることで、その後のすべてのインスタンスのデフォルトHCモードをお好きなモードで選択することができます。

**When loading a preset that does not match current HC mode - P 15**”ハードウェア互換モード”で説明したように、Helix Nativeのプラグイン・インスタンスで使用する現在のHCモードとは異なるデバイス、またはHCモードで作成されたプリセットをHelix Nativeでロードした場合、Helix Nativeは自動的にそのHCモードをプリセットと一致するように変更するか、または現在のHCモードに一致するようにプリセットを変換する機能を持っています。このメニューでは、現在のHCモードと合わないプリセットをロードしようとしたときの動作を選択することができます。この設定はグローバルで、現在および将来のすべてのHelix Nativeインスタンスのプリセットのロードに影響を与えます。

- **Prompt** - ポップアップ・ウィンドウが表示され、プリセット・ファイルに合わせてHCモードを変更するか、プリセットを現在のHCモードに変換するかのオプションが表示されます。(工場出荷時の初期設定です)
- **Change to match file** - プロンプトは表示されず、Helix Nativeは常にプリセット・ファイルのHCモードに合わせて切り替えます。
- **Translate file to current mode** - プロンプトは表示されず、Helix Nativeは常に現在のHCモードに合わせてプリセットを変換します。(プリセットの内容によっては変換できない場合があり、その場合はポップアップ・エラーで警告され、プリセットは読み込まれません。)

**Remove non-functioning hardware blocks** - Helix/HXハードウェアからエクスポートされたプリセットには、Send、Return、FX Loop、Looperタイプのブロックが含まれている可能性があります。これらはすべてHelix Nativeでは機能しません (P 18 参照)。このオプションを有効にすると、Helixハードウェアのプリセット、セップリスト、またはバンドルをHelix Nativeにインポートする際に、これらのブロック・タイプが自動的に削除されます。(工場出荷時の初期設定はDisabledです)

**Show hardware bypass/controller assignments** - Helix/HXハードウェアからエクスポートされたプリセットには、例えばWahにはEXPペダル、ブロック・バイパスにはフットスイッチなど、ハードウェア固有のバイパスやコントローラのアサインが含まれる可能性があります。このオプションをShow Assignmentsに設定すると、Helix NativeのAutomation/Controller Assignタブにアサインが表示され参照できます。表示されると、これらのアサインはHelix Nativeでは編集できませんが、削除することができます。Hide Assignmentsに設定すると、アサインは非表示のままになります(初期設定です)。P 49”Helix Nativeハードウェア・コントローラー・アサイン”参照

**Auto assign hardware bypass/controllers to pedal based models** - Enabledに設定すると、Helix Nativeのシグナル・フローにペダル・ベースのモデル (Wah、ボリューム、ピッチワム) が追加されるたびに、Helix/HXデバイスの自動アサイン動作に従って、ハードウェア、EXPペダル・コントローラーのアサインが自動的に作成されます (Wahの場合はバイパス・アサインがトゥースイッチに)。これを有効にすると、Helixハードウェアで使用するためにプリセットをエクスポートする予定がある場合に、Helix Nativeで作成したプリセットをよりデバイスに適したものにすることができます。これらの自動アサインを作成させたくない場合は、これをDisabledにしておきます (初期設定です)。

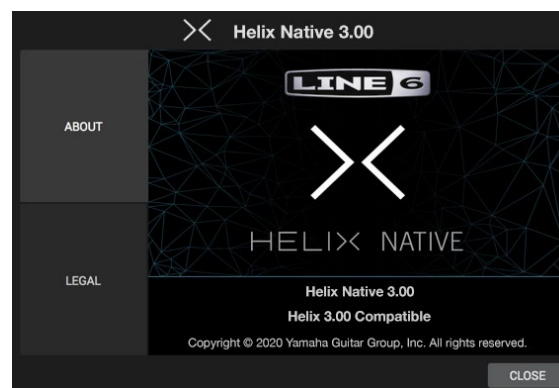
## AboutボックスとHelp

Helix Nativeのウィンドウの左下にある ? ボタンをクリックすると、以下のAboutボックスとHelpのメニューにアクセスできます。



## Aboutボックス

メニューからAboutを選択すると、Aboutボックス・ウィンドウが表示され、Helix Nativeのバージョン情報と法的な情報を提供します。



Helix NativeのAboutボックス - Aboutタブを選択

バージョン情報画面の下部にある「Helix 3.xx Compatible」のバージョン番号は、Helix NativeとHelixまたはHXデバイス間でプリセットを共有する場合に、どのデバイスのファームウェア・バージョンに対応しているかを示しています。

最適な互換性を得るためには、HX Edit、Helix Native (お使いのコンピュータ・システムでサポートされている場合)、およびお使いのデバイスのファームウェアの最新バージョンを使用することをお勧めします! P 14”HelixやHXデバイスとのプリセットの互換性”もご参照ください。

## Legal Information

ウィンドウの左側にあるLegalタブを選択してLegal画面を表示し、Helix Nativeに必要な商標、著作権、およびその他の法的な情報をすべてリスト・アップします。

## Online Help

メニューからOnline Helpを選択すると、ブラウザ・アプリでLine 6 Helix Nativeのサポート・ページ（英語）に直接移動します。ここにはHelix Nativeのナレッジベース、FAQ、ユーザー・フォーラムなどがあります。

## Pilot's Guide

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



# マーケットプレイスとアカウント

## マーケットプレイス



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

**NOTE:** マーケットプレイスのプレミアム・プリセットとIRをフル機能で利用するには、Helix Nativeバージョン1.70 (またはそれ以降) が必要です。

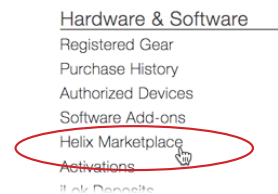
### マーケットプレイスのアセットを入手するには

Helix Nativeウィンドウの左下にあるMy AccountメニューからGet More PresetsとGet More IRsコマンドを選択して (もしくは直接 <https://line6.com/marketplace/> にアクセスして)、Line 6 マーケットプレイスのウェブサイトアクセスし、Line 6アカウントにサインインします。マーケットプレイスのサイトを閲覧する際には、プリセットやIRなどのパックを選択し、カートに追加してチェック・アウトするだけです。

**NOTE:** マーケットプレイスのライセンスを同じアカウントにデポジットするには、必ずHelix Nativeのライセンスを購入したLine 6のユーザー・アカウントと同じアカウントでサインインしてください！

購入が完了すると、ダウンロードしたマーケットプレイスのアセットがオーサライズされたコンピュータ・システムでインポート可能な個人ライセンスを含むLine 6のアカウントにデポジットされます。

購入したアセットをダウンロードするには、Helix NativeのMy AccountメニューからManage Accountコマンドをクリックして (もしくは直接<https://line6.com/account/>にアクセス)、サインインして左側のHardware & SoftwareからHelix Marketplaceを選択します。



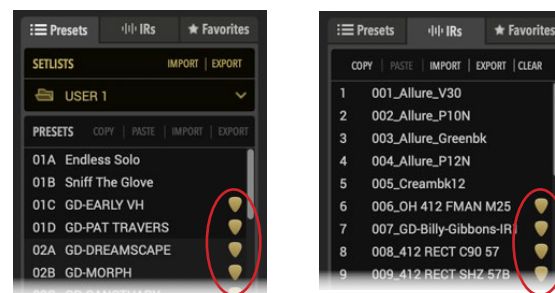
マーケットプレイスで購入したものはzipファイルとしてダウンロードでき、ダウンロード後はローカルのハード・ドライブでunzipする必要があります。

購入したアセットのライセンスは自動的にLine 6アカウントに追加され、マイアカウント・メニューからLine 6アカウントにログインしている限り、次からHelix Nativeインスタンスを使用する際に同期されます。(P 65"アカウントのサインイン/サインアウト"参照)

### マーケットプレイス・アセットのインポートと活用

サインインしてHelix Nativeでの使用をオーサライズすると、プレミアム・マーケットプレイス・アセットもオーサライズされ、プリセットやIRは、他のプリセットやIRと同じようにインポートして使用することができます。

インポートすると、プレミアム・マーケットプレイスのプリセット (個々の.hlxプリセット・ファイル、またはそれらを含むセットリストやバンドル・ファイル) やプレミアム・インパルス・レスポンス (.hirファイル) は、プラグインのライブラリアン・リストの右に金色のギター・ピックのバッジが表示されます。(プリセットやIRのインポートの詳細はP 23やP 26をご参照ください)

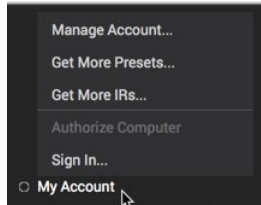


金色のギター・ピック型バッジを表示するプレミアムなマーケットプレイスのプリセットとIR

**NOTE:** マーケットプレイスで購入したプリセットをHelix Nativeのプリセット・ライブラリにインポートする場合も、同じHelix Nativeのハードウェア互換モードの動作が適用されます。プリセットのデバイス・フォーマットが現在のHCモードと一致しない場合、Helix Nativeはプリセットの変換を行います。P 15"ハードウェア互換モード"をご参照ください。

## My Accountメニュー

Helix Nativeウィンドウの左下にMy Accountメニューとアカウント・ステータスのインジケータがあります。Line 6オンライン・アカウントにサインインしたり、マーケットプレイス・プレミアム・アセットをコンピュータにオーサライズしたりする前に、My Accountラベルがあるこのメニューが表示されます。



My Accountメニュー (サインインおよびオーサライズされていない状態)

Helix Native プラグイン・ウィンドウの左下にあるMy Accountメニューをクリックすると、Preferencesウィンドウへのアクセス (P 60参照)、Line 6 アカウントへのサインインと管理、マーケットプレイスへのアクセスのオプションが表示されます。\*

**\*NOTE:** コンピュータのオーサライズが完了したら、コンピュータがインターネット接続している必要はなく、Helix Nativeが機能するためにサインインしたり、オーサライズしたりする必要もありません。しかし、オンラインのマーケットプレイスで購入したプレミアム・アセットのインポートとエクスポートを含む、Helix Nativeの使用をオーサライズ (もしくはでオーサライズ) するためには、サインインが必要です。

## アカウントのサインイン/サインアウト

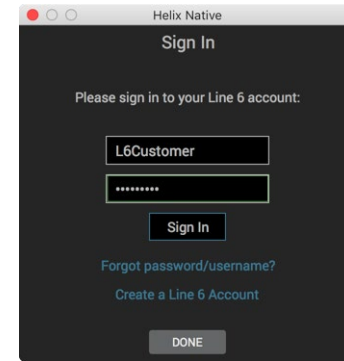
以下のオンライン・プロセスを実行するには、Helix NativeのMy Accountメニュー (上記参照) からLine 6アカウントにサインインする必要があります。

- **コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ** - Helix Nativeのライセンスを購入したら、コンピュータをオーサライズする必要があります (次のセクションで説明します)。
- **コンピュータにマーケットプレイスでの購入のオーサライズ** - マーケットプレイスからプレミアム・アドオンを新規購入するにはサインインして、Helix Nativeが最初にLine 6アカウントと同期し、新規購入したグッズのライセンスをオーサライズする必要があります。

お使いのコンピュータがオーサライズされると、Helix NativeやMarketplaceアドオンを利用するために、サインインやアクティブなインターネット接続は必要はありません。\*Helix Nativeのパフォーマンスを妨げず、ライセンスが常に同期されていることを確実にするために、サインインしたままにすることをお勧めします。

**\*NOTE:** Helix Nativeを15日間のトライアル・モードで使用する場合、常にサインインしている必要があります。また、ライセンスの同期を可能にするために、新しいマーケットプレイス・アセットを最初にインポートする場合にもサインインする必要があります。—P 66”ライセンスの同期”参照

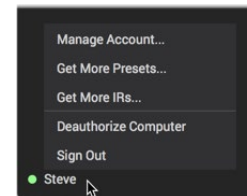
現在ログインしていない場合は、My AccountメニューからSign Inを選択し、Sign Inポップアップ・ウィンドウにLine 6アカウントのユーザー名とパスワードを入力します。サインイン情報を忘れた場合やLine 6アカウントをまだ作成していない場合は、ウィンドウ内の**Forgot password/username**または**Create a Line 6 Account**を選択してください。すでにサインインしていてサインアウトしたい場合は、My Accountメニューから**Sign Out**を選択します。



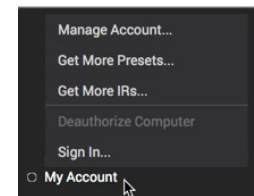
Sign Inポップアップ・ウィンドウ

## コンピュータのオーサライズ状態のインジケータ

サインインしてコンピュータをオーサライズすると、My Account メニューのラベルに緑色のドットと自分の名前 (Line 6 アカウント) が表示され、アカウントのサインインとコンピュータのオーサライズの状態を表示します (オーサライズについての詳細は次のセクションで説明します)。メニュー・ボタンには、サインアウト時に色のついていないMy Accountラベルが表示されます。



コンピュータがオーサライズされてサインインしている状態



コンピュータがオーサライズされてサインアウトしている状態

コンピュータをオーサライズすると、任意でサインアウトすることができますが、コンピュータはオーサライズされた状態のままであるため、インターネット接続されていない場合でも、マーケットプレイス・プレミアム・アセットのインポート、エクスポート、コピー、およびバックアップを継続して実行することができます。

メニューのAuthorizeとDeauthorizeオプションにアクセスするためにサインインしたり、マーケットプレイスで新規購入を行った後に、オンラインのLine 6アカウントと最初に同期するためにインターネットに接続して必要があります。 ("ライセンスの同期"参照)

## コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ

お使いのコンピュータをオーサライズすることで、購入した（またはトライアル版の）Helix Nativeのライセンスをコンピュータ上で実行することができます。また、マーケットプレイスで購入したプレミアム・アドオン・アセットをHelix Nativeで利用することができます。



**Helixハードウェア・オーナー:** Helix Nativeのアクティベーションとディアクティベーションは、HX Editでマーケットプレイス・プレミアム・アセットをインポート、エクスポート、使用するためのコンピュータをグローバルにアクティベート/ディアクティベートします。詳細は最新の[HX Editマニュアル](#)をご参照ください。

最大4台のコンピュータを同時にオーサライズすることができます。すでに4台のコンピュータをオーサライズしている場合、1台のコンピュータをデオーサライズして、これらのライセンスのうちの1台を解放することができます。—[P 5"コンピュータのオーサライズ"](#)参照

コンピュータをデオーサライズするには、前のセクションで説明したように、最初にLine 6アカウントにサインインしていることをご確認ください。次に、以下の項目を記入してください。

**Helix Nativeを購入してオーサライズされている場合** - コンピュータのデオーサライズをクリックします。オンラインでのオーサライズが一瞬で完了します。Helix Nativeはインストールされたままで、ホストDAWアプリ内で選択可能ですが、プラグインのウィンドウにはオーサライズ画面が表示されるだけで、デオーサライズ中はオーディオは処理されません。

**Helix Nativeを15日間のトライアル・バージョンで使用している場合** - サインインすると、プラグイン・ウィンドウの下部に試用版の残りの時間が表示されます。15日間の試用期間中にいつでも、もしくは試用期間が終了したら、この残り時間のインジケータをクリックすることでソフトウェアのライセンスを購入できます。画面が表示されたらYesをクリックすると、Line 6オンライン・ストアに移動して購入し、数分でHelix Nativeを起動させることができます！

**コンピュータからトライアル・ライセンスをデオーサライズ** - あなたが所有している別のコンピュータでHelix Nativeの15日間のトライアルを継続したい場合（トライアルの残り時間があると仮定して）のみ、デオーサライズすることをお勧めします。別のコンピュータでトライアル・バージョンを続けるには、Helix Nativeをインストールして、トライアル・バージョンを選択してください。

## ライセンスの同期

マーケットプレイスで購入すると、購入した商品ごとのライセンスがオンラインのLine 6アカウントにデポジットされます。Helix Nativeが新しいライセンスにアクセスし、購入したアセットをアンロックするには、Line 6アカウントとの同期プロセスを実行する必要があります。購入後にプラグインを次回使用する際にこのライセンスの同期を行うには、インターネット接続があり、Helix Nativeでサインインしている必要があります。

サインインすると、次にプラグインのインスタンスをインサートしたとき、またはすでにインサートされている場合に次にプラグイン・ウィンドウをクリックしたときに、この同期が自動的にHelix Nativeで行われます（プラグインの既存のインスタンスの同期が始まるまでに最大5分かかる場合があります）。ライセンスの同期が完了すると、これらのマーケットプレイスで購入したアセットを使用するためにインターネット接続は必要ありません。

## アカウントの管理

このメニュー・オプションを選択すると、Line 6のMy Accountページ (<https://line6.com/account/>)に移動し、Line 6ユーザー・アカウントの表示や更新ができ、アドオンやマーケットプレイスでの購入品の閲覧・管理、Line 6製品の登録、個人情報の更新などを行うことができます。

# モデル・リスト

以下にHelix Nativeに搭載されている全てのエフェクト、アンプ、スピーカー・キャビネット&マイクロフォンのモデルと、ベースになったオリジナルの機材をリストにしています。多くの場合、モデルは元になった機材のコントロールと同じパラメータを持っていますが、次のセクションでご説明するようにモデルのカテゴリーの種類に共通するオプション存在します。

**TIP:** ほとんどのモデル・パラメータは、ホストDAWソフトウェアのオートメーション・コントロールに設定することができます。—P 49”オートメーション・コントロール”参照

## エフェクト・モデル

Helix Nativeには受賞歴のあるHelixギター・プロセッサにあるすべてのエフェクトモデルが搭載されています。さらに、定番のLine 6 DL4™、DM4™、MM4™、FM4™ ストンプボックスやM13®、M9®、M5® プロセッサから選択されたエフェクトも搭載されており、これらはLegacyモデルと呼ばれています。

次に挙げるエフェクト・モデルは、Helix Nativeのそれぞれのブロック・カテゴリー・メニュー内にあります (Distortion, Dynamics, EQ, etc)。アプリケーションのモデル・ブラウザ・メニューでエフェクトのカテゴリを選択すると、最大3つのサブ・カテゴリ (Mono, StereoやLegacy) が表示されます。Monoモデルはモノラルでプロセスするので、前に置いたステレオ・アウトプットのブロックはモノに変換されます。Stereoモデルは、シグナルをステレオイン、ステレオアウトに分離して処理します。Legacyタイプのモデルは、前の世代のLine 6製品から寄せ集めたもので、モノ、ステレオ、モノ・イン/ステレオ・アウトのものがあります。P 42”ブロックの順番とステレオ・イメージ”参照



**TIP:** ModelメニューのFavoriteカテゴリは最初は空になっており、お好みのモデルを追加することができます。—P 19”フェイスリット”参照

Distortion Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Mono, Stereo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent!	Mono, Stereo	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	Mono, Stereo	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	Mono, Stereo	Way Huge® Red Llama (modded)

Distortion Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Compulsive Drive	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Mono, Stereo	Hermida Zendrive
Horizon Drive	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Made-in-Japan)
Deez One Mod	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Keeley modded)
Vermin Dist	Mono, Stereo	Pro Co RAT
KWB	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	Mono, Stereo	Carvin® VLD1 Legacy Drive (hi gain channel)
Swedish Chainsaw	Mono, Stereo	Boss® HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	Mono, Stereo	Arbiter® FuzzFace®
Pocket Fuzz	Mono, Stereo	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	Mono, Stereo	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
Triangle Fuzz	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Ballistic Fuzz	Mono, Stereo	Euthymia ICBM Fuzz
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Garbage's modded BOSS® FZ-2
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Line 6 Original
Xenomorph Fuzz	Mono, Stereo	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	Mono, Stereo	Megaphone
Bitcrusher	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ampeg Scrambler	Mono, Stereo	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	Mono, Stereo	Tech 21 SansAmp Bass Driver DI V1
Obsidian 7000	Mono, Stereo	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	Mono, Stereo	Wounded Paw Battering Ram

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 67. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.



Distortion Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Tube Drive	Legacy	Chandler Tube Driver
Screamer	Legacy	Ibanez® Tube Screamer®
Overdrive	Legacy	DOD® Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Legacy	ProCo RAT
Heavy Dist	Legacy	BOSS® Metal Zone
Colordrive	Legacy	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Legacy	Arbiter® Fuzz Face®
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (modded)
L6 Distortion	Legacy	Line 6 Original
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Dynamics Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Line 6 Original
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic® SP Compressor
Rochester Comp	Mono, Stereo	Ashly® CLX-52 (in conjunction w/ B. Sheehan)
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Stereo	Line 6 Original
Noise Gate	Mono, Stereo	Line 6 Original
Hard Gate	Mono, Stereo	Line 6 Original
Horizon Gate	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive - Gate Circuit
Autoswell	Mono, Stereo	Line 6 Original

Dynamics Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
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 switch on)
Vetta Comp	Legacy	Line 6 Original
Vetta Juice	Legacy	Line 6 Original
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

EQ Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low/High Shelf	Mono, Stereo	Line 6 Original
Parametric	Mono, Stereo	Line 6 Original
Tilt	Mono, Stereo	Line 6 Original
10 Band Graphic	Mono, Stereo	MXR® 10-Band Graphic EQ
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	MESA/Boogie® Mark IV Graphic EQ
Acoustic Sim	Mono, Stereo	Line 6 Original

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 68. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

Modulation Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになった・モデル
Optical Trem	Mono, Stereo	Fender® optical tremolo circuit
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox® AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR® Phase 90
Pebble Phaser	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Small Stone
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Line 6 Original
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Stereo	Line 6 Original
Chorus	Mono, Stereo	Line 6 Original
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Modded Arion SCH-Z chorus
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Stereo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie® 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6 Original
Poly Detune†	Mono	Line 6 Original
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6 Original

Modulation Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになった・モデル
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6 Original
Panner	Legacy	Line 6 Original
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (script logo version)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6 Original
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 Original
Ring Modulator	Legacy	Line 6 Original
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 69. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

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

Delay Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Simple Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Dual Delay	Stereo	Line 6 Original
Multitap 4	Stereo	Line 6 Original
Multitap 6	Stereo	Line 6 Original
Ping Pong	Stereo	Line 6 Original
Sweep Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Vintage Digital	Mono, Stereo	Line 6 Original
Vintage Swell	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pitch Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Line 6 Original
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2 w/ Adrian Mod
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Line 6 Original
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Line 6 Original
Poly Sustain†	Mono	Line 6 Original
Glitch Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ping Pong	Legacy	Line 6 Original
Dynamic	Legacy	TC Electronic® 2290
Stereo	Legacy	Line 6 Original
Digital	Legacy	Line 6 Original
Dig w/Mod	Legacy	Line 6 Original
Reverse	Legacy	Line 6 Original
Lo Res	Legacy	Line 6 Original

Delay Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6 Original
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 Original
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Reverb Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Glitz	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6 Original
Searchlights	Mono, Stereo	Line 6 Original
Plateaux	Mono, Stereo	Line 6 Original
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6 Original
Plate	Legacy	Line 6 Original
Room	Legacy	Line 6 Original
Chamber	Legacy	Line 6 Original
Hall	Legacy	Line 6 Original
Echo	Legacy	Line 6 Original
Tile	Legacy	Line 6 Original
Cave	Legacy	Line 6 Original
Ducking	Legacy	Line 6 Original
Octo	Legacy	Line 6 Original
'63 Spring	Legacy	Line 6 Original
Spring	Legacy	Line 6 Original
Particle Verb	Legacy	Line 6 Original

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 70. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

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

Pitch/Synth Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Stereo	Line 6 Original
Dual Pitch	Mono, Stereo	Line 6 Original
3 OSC Synth	Stereo	Line 6 Original
Poly Pitch †	Mono	Line 6 Original
Poly Wham †	Mono	Line 6 Original
Poly Capo †	Mono	Line 6 Original
12 String †	Mono	Line 6 Original
3 Note Generator ‡	Mono, Stereo	Line 6 Original
4 OSC Generator ‡	Mono, Stereo	Line 6 Original
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide® H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6 Original
Synth O Matic	Legacy	Line 6 Original
Attack Synth	Legacy	Korg® X911 Guitar Synth
Synth String	Legacy	Roland® GR700 Guitar Synth
Growler	Legacy	Line 6 Original

Filter Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Line 6 Original
Asheville Patrn	Mono, Stereo	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF Filter

Filter Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Voice Box	Legacy	Line 6 Original
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Line 6 Original
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Oberheim® voltage-controlled S&H filter
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (up position)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (down position)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Line 6 Original
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6 Original

Wah Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Fasel model 310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	Modded Vox® V847
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Line 6 Original
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

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

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

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



Volume/Pan Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6 Original
Gain	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pan	Stereo	Line 6 Original
Stereo Width	Stereo	Line 6 Original
Stereo Imager	Stereo	Line 6 Original

## 共通するFXセッティング

パラメータ	解説
<b>Drive</b>	オーバードライブやディストーション、ファズの量を調整します。
<b>Bass</b>	低域のレベルを調整します。
<b>Mid</b>	中域のレベルを調整します。
<b>Treble</b>	高域のレベルを調整します。
<b>Speed</b>	エフェクトのスピードを調整し、高いセッティングにすると周期が早くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。Hzを選択すると1秒間あたりのサイクルで特定のモジュレーションのスピードを設定します。音価を選択した場合は、現在設定しているテンポのタイムベースになります。ノンリニアで高度にインタラクティブな可能性があるため、全てのSpeedパラメータが音価に同期できるわけではありません。
<b>Rate</b>	エフェクトの周期を調整し、高いセッティングにすると周期が早くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。ノンリニアで高度にインタラクティブな可能性があるため、全てのrateパラメータが音価に同期できるわけではありません。
<b>Time</b>	ディレイ/リピート・タイムを調整し、高いセッティングにするとディレイが長くなります。モデルのNote SyncパラメータをHzと音価で切り替えられます。msを選択すると1/1000秒から特定のタイムを設定できます。音価を選択した場合は、現在設定しているテンポのタイムベースになります。音価を選択している場合はモデルを変更してもパラメータが保持されます。
<b>Depth</b>	モジュレーションの激しさを調整します。高いセッティングにすると、エフェクトによっては非常に激しいピッチの変化、揺れ、振動が発生します。
<b>Feedback</b>	エフェクトのディレイのフィードバックの量を調整します。高いセッティングにするとドラマティックな質感が得られます。
<b>Decay</b>	リバーブのサステインの長さのタイムを設定します。
<b>Predelay</b>	リバーブが聞こえるまでの時間を決定します。
<b>Scale</b>	ステレオ・ディレイでは、Scaleは左右のチャンネルのリピートを比例してコントロールします。左チャンネルはTimeの値に従って繰り返し、右チャンネルは左チャンネルのタイムのパーセンテージで繰り返します。例えば、ディレイのTimeを1秒に設定してScaleを75%に設定すると、左チャンネルは1秒で、右チャンネルは750ミリ秒で繰り返します。

パラメータ	解説
<b>Spread</b>	Spreadはステレオ・ディレイによってわずかに異なります。ほとんどのディレイでは、リピートの左右の広がりを調整します。Ping Pong Delayの場合は、例えば0にすると中央でモノラルに、10にすると最大限左右に定位してリピートします。モジュレーションのかかったステレオ・ディレイでは、SpreadはLFO (low frequency oscillator) のステレオ・モジュレーションの動作に影響します。0の場合はLFOは同期します。10の場合は2つのLFOが180度反転しているため、一方のモジュレーションがアップしている場合、もう一方はダウンします。
<b>Headroom</b>	モジュレーションやディレイには、特にハイゲインのアンプ・ブロックの後ろに置いた際に、ペダルの内部信号がわずかに粗くなるものがあります。Negativeの値を増やすと粗さがわかりやすくなり、Positiveの値を増やすとわずかにクリーンになります。Odbでは、モデルはオリジナルと同じように動作します。
<b>Low Cut</b>	ブロックのフィルターの一部で、不要な低域もしくは高域の成分を取り除きます。
<b>High Cut</b>	
<b>Mix</b>	ブロックのエフェクトがかかった”ウェット”のシグナルと”ブロックを通るドライ”のシグナルを混ぜます。0%に設定した場合、エフェクトは完全にバイパスされ、100%に設定した場合は、全てのシグナルがエフェクトを通るため、ドライのシグナルは聞こえません。
<b>Level</b>	エフェクト・ブロックのアウトプット・レベルを調整します。デジタル・クリップが起こるまで、複数のブロックでこのパラメータを高く設定しすぎてブーストしないように気をつけてください。通常は、ほとんどのブロックで0.0dBのままにしておいてください。元のペダルのレベル、またはボリュームノブの動作が実際にはdBの値に適用されていない場合は、0.0-10を使用できます。
<b>Trails</b>	Trails Off: ブロックをバイパスした場合にディレイのリピートやリバーブのディケイをすぐにミュートします。 Trails On: ブロックをバイパスした場合や異なるスナップショットを選択した際にディレイのリピートやリバーブのディケイが自然に減衰します。

## アンプ・モデル

次のギター&ベース・アンプのモデルはHelix NativeのAmp+Cab、AmpやPreampブロックのカテゴリ・メニューにあります。Amp&CabやAmpのカテゴリにはGuitarとBassのサブカテゴリが、PreampのカテゴリにはGuitar、Bass、Micのサブカテゴリがあります。

**NOTE:** Helix Nativeのハードウェア互換モードをHX Effectsでご使用になっている場合、Amp、Preamp、Cab、Micモデルはサポートされていないため、これらのカテゴリやモデルはHelix Nativeのメニューに表示されません。—P 15参照

- **Amp+Cab**ブロックには、AmpとマッチングされたCabのモデルが含まれています。音のバリエーションでCabを変更できます。(P 75"スピーカー・キャビネット・モデル"参照)
- **Amp**ブロックは、マッチングされたCabのモデルを含まないことを除いてAmp+Cabブロックと同じです。IRブロックを使用する場合はAmpブロックを使用することは最適な選択です。もしくはパラレルのSplit PathでIRやCabブロックを複数使用することで、さらにバリエーションが作れます。
- **Preamp**ブロックには、各アンプ・モデルのプリアンプ・バージョンも含まれていて、プリアンプ段のトーンのみを提供します。PreampブロックはAmpブロックよりもコンピューターの動作が軽くなります。

Amp Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
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® (normal channel)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (bright channel)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (normal channel)
Fullerton Brt	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (bright channel)
Fullerton Jump	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (jumped channels)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico® LaGrange (normal channel)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico® LaGrange (bright channel)
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico® LaGrange (jumped channels)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Princess	Guitar	Fender® Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (normal channel)

Amp Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (vibrato channel)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (normal channel)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (vibrato channel)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox® AC-15
Essex A30	Guitar	Vox® AC-30 with top boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (normal channel)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (bright channel)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (channel 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless® DC30 (channel 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless® DC30 (jumped)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (normal channel)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (bright channel)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall® JTM-50 (normal channel)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall® JTM-50 (bright channel)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-50 (jumped)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (normal channel)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (bright channel)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (jumped)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (normal channel)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (bright channel)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (clean channel)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBE channel)

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 73. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

Amp Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (clean channel)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (drive channel)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (channel I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (channel II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (lead channel)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (clean channel)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (lead channel)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (clean channel)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (crunch channel)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (overdrive channel)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (purple/gain ch. 3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv® Generator 120 (red/high gain ch. 4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (mega chanel)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (lead chanel)
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Doom	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Epic	Guitar	Line 6 Original
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6 Original
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®

Amp Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (normal channel)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg® SVT® (bright channel)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg® SVT®-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie® M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 preamp (channel 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 preamp (channel 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 preamp (jumped)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 mic preamp

## 共通するアンプ・セッティング

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

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 74. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

## スピーカー・キャビネット・モデル

次のギター&ベース・アンプのモデルはAmp+CabやCabブロックのカテゴリ・メニューにあります。すべてのCabモデルはCabで使用するマイク・モデルを選択するだけでなく、マイクのセッティングも変更できます。(P 76"マイクロフォン・モデル"のリスト参照)

CabブロックにはSingleとDualの2つのサブ・カテゴリがあります。驚くことではありませんが、DualCabsはSingle Cabの2倍のプロセッサの処理能力が必要になります。モデル・メニューでDualCabを選択した場合、それぞれのCabを個別に選択するために2つのタブが表示されます。DualCabブロックはステレオで、各キャビネットは左右いっばいにパンが振られます。

**NOTE:** Helix Nativeのハードウェア互換モードをHX Effectsでご使用になっている場合、Amp、Preamp、Cab、Micモデルはサポートされていないため、これらのカテゴリやモデルはHelix Nativeのメニューに表示されません。—P 15参照

Cab Models		
モデル	サブカテゴリ	ベースになったモデル
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

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

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 75. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.



## マイクロフォン・モデル

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

## Cab & Micセッティング

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

\*See "U.S. Registered Trademarks" on page 76. All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

## U.S. Registered Trademarks

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

5150 is a registered trademark of ELVH Inc.

Acoustic is a registered trademark of GTRC Services, Inc.

Aguilar is a registered trademark David Boonshoft.

AKG, DOD and Whammy are registered trademarks of Harman International Industries, Inc.

Arbiter is a registered trademark of Sound City Amplification LLC.

Ashly is a registered trademark of Ashly Sound, Inc.

Binson, Dytronic, LA-2A and Teletronix are registered trademarks of Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic is a registered trademark of Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner and Überschall are registered trademarks of Bogner Amplification.

BOSS and Roland are registered trademarks of Roland Corporation U.S.

Carvin is a registered trademark of Kiesel Guitars.

Colorsound is a registered trademark of Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR, and Uni-Vibe, are registered trademarks of Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass and Microtubes are registered trademarks of Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

Digitech is a registered trademark of DOD Electronics Corporation.

Dr. Z is a registered trademark of Dr. Z Amps, Inc.

EBS is a registered trademark according of EBS Holding.

EchoRec is a registered trademark of Nicholas Harris.

Electro-Harmonix and Big Muff Pi are registered trademarks of New Sensor Corp.

Electro-Voice is a registered trademark of Bosch Security Systems, Inc.

Engl is a registered trademark of Beate Ausflug and Edmund Engl.

Eventide is a registered trademark of Eventide Inc.

Fane is a trademark of Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb, and Sunn are registered trademarks of Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone is a registered trademark of Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger is a registered trademark of Gallien Technology, Inc.

Gibson and Maestro are registered trademarks of Gibson Guitar Corp.

Heil Sound is a registered trademark of Heil Sound Ltd.

Hiwatt is a registered trademark of Simon Giles and Justin Harrison.

Ibanez is a registered trademark of Hoshino, Inc.

Klon is a registered trademark of Klon, LLC.

Korg is a registered trademark of Korg, Inc.

Leslie is a registered trademark of Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Lone Star is a registered trademark of Randall C. Smith.

Marshall is a registered trademark of Marshall Amplification Plc.

Matchless is a registered trademark of Matchless, LLC.

MAXON is a registered trademark of Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie and Rectifier are registered trademarks of Mesa/Boogie, Ltd.

Moog and Moogerfooger are registered trademarks of Moog Music, Inc.

Musitronics is a registered trademark of Mark S. Simonsen.

Mu-Tron is a registered trademark of Henry Zajac.

Neumann is a registered trademark of Georg Neumann GmbH.

Orange is a registered trademark of Orange Brand Services Limited.

Park is a registered trademark of AMP RX LLC.

Paul Reed Smith and Archon are registered trademarks of Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey is a registered trademark of Peavey Electronics Corporation.

Revv is a registered trademark of Revv Amplification Inc.

RMC is a registered trademark of Richard McClish.

Royer is a registered trademark of Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser is a registered trademark of Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure is a registered trademark of Shure Inc.

Silvertone is a registered trademark of Samick Music Corporation.

Supro is a registered trademark of Absara Audio LLC.

TC Electronic is a registered trademark of MUSIC Group IP Ltd.

Tech21 is a registered trademark of Tech21 Licensing Ltd.

Timmy is a registered trademark of Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck is a registered trademark of of Scott Alan Fischer and Mona Fischer.

Tube Screamer is a registered trademark of Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe is a registered trademark of Kurt Stier.

Vox is a registered trademark of Vox R&D Limited.

Way Huge is a registered trademark of Saucy Inc.

Xotic is a registered trademark of Prosound Communications, Inc.

# 関連資料

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

- Helixファミリー・デバイスとソフトウェアを対象とした追加のヘルプ・ドキュメントは、Line 6ウェブサイトの[関連資料](#)からダウンロードできます。
- [Line 6サポート・ページ](#)にアクセスして、役に立つ情報やビデオ、フォーラムをご確認いただいたり、Line 6のテクニカル・サポートに連絡してください。(一部コンテンツは英語のみ)
- Helix Nativeやその他のLine 6アプリケーションの最新バージョンは、[Line 6ソフトウェア・ダウンロード・ページ](#)から入手できます。
- HelixやHelix Nativeのプロフェッショナルが作成したプリセットやインパルス・レスポンスをお探しですか？[Marketplace](#)でニュースやプロダクトに関する情報をチェックしてください。
- [Line 6 Custom Tone](#)にアクセスすると世界中にあなたの作成したHelixのプリセットを共有したり、無償でLine 6や他のユーザーが作成したプリセットをダウンロードできます。
- Line 6機器やアクセサリがもっと必要ですか？国内Line 6製品正規お取扱いディーラーにお問い合わせください。

