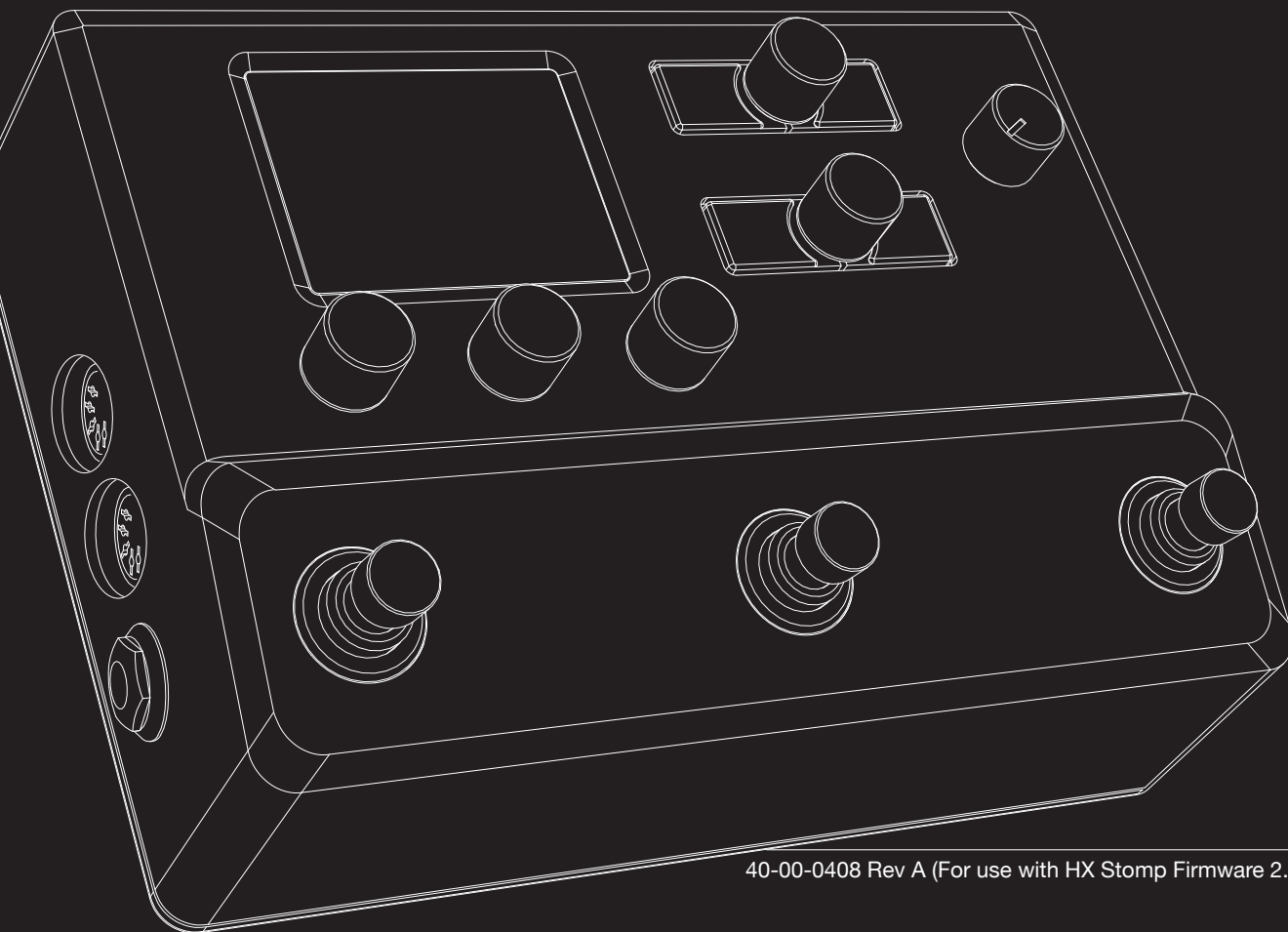




HX STOMP



2.65 РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

Добро пожаловать в HX Stomp	3
Общая терминология	3
Обновление HX Stomp до последней версии ПО	3
Аппаратное обеспечение	4
Быстрый старт	7
Подключение	7
Режим Play View	10
Выбор пресета	10
Список пресетов	11
Режим редактирования (Edit View)	11
Выбор блоков/настройка параметров	11
Отключение блоков	12
Полный перевод HX Stomp в байпас	12
Выбор модели блока	12
Перемещение блоков	13
Копирование/вставка блока	13
Очистка блока	13
Очистка всех блоков	13
Сохранение/присвоение имен пресету	14
Последовательная и параллельная маршрутизация	14
Установка выхода пути	15
TAP Tempo	15
Тюнер	15
Динамический DSP	16
Порядок блоков и стерео отображение	17

Блоки	18
Вход	18
Выходы	18
Эффекты	19
Amp+Cab	24
Amp	25
Preamp	25
Кабинет	26
Импульсы (IR)	27
Посыл/Возврат	28
Лупер	29
Split	29
Микшер	30
Зарегистрированные в США товарные знаки	31
Снэпшоты	32
Использование Снэпшотов	32
Копирование / вставка Снэпшота	33
Поменять Снэпшоты местами	33
Сохранение Снэпшотов	33
Определение Поведения Редактирования Снэпшота	33
Назначение байпаса	35
Быстрое назначение ножных переключателей	35
Назначение Байпаса Вручную	35
Очистка назначений байпаса	36
Очистка Всех Назначений байпаса	36
Поменять ножные переключатели местами	36

Назначение контроллеров	37
Назначение контроллера	37
Очистка назначений контроллеров для блока	38
Очистка назначений всех контроллеров	38
Global EQ	39
Перезагрузка Global EQ	39
Глобальные настройки	40
Установка правильных уровней	40
Сброс Глобальных настроек	40
Глобальные настройки > Ins/Outs	41
Глобальные настройки > Preferences	41
Глобальные настройки > Footswitches	42
Глобальные настройки > EXP Pedals	43
Глобальные настройки > MIDI/Tempo	43
Глобальные настройки > Displays	43
USB Audio	44
Аппаратный и программный мониторинг	44
Запись и реампинг	45
Настройки драйвера Core Audio (только для Mac OS X)	46
MIDI	48
Вызов пресетов и снэпшотов по MIDI	48
Отключение блока по MIDI	48
Управление параметрами по MIDI	48
Синхронизация темпа по MIDI	49
MIDI CC	49
Дополнительные ресурсы	51

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. Все права защищены.

Yamaha Guitar Group, Line 6, логотип Line 6, Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp и Helix являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Yamaha Guitar Group, Inc. в США и / или других юрисдикциях. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone и iTunes являются товарными знаками Apple, Inc., зарегистрированными в США и других странах. Apple не несет ответственности за работу этого продукта или его соответствие стандартам безопасности и нормативным требованиям. Windows является зарегистрированным товарным знаком корпорации Microsoft в США и/или других странах. YouTube является торговой маркой компании Google, Inc.

Добро пожаловать в HX Stomp

“50 страниц для педали? Чувак, я ненавижу читать руководства!”

Я знаю, верно? Мы тоже не слишком любим писать их, особенно когда так мало людей их читают. Что если мы сделаем несколько супер коротких видеороликов, которые помогут вам начать работу с HX Stomp за считанные минуты, и вы пообещаете не писать онлайн о необходимости прочитать руководство на 50 страниц для педали. Согласны?

Иди сюда line6.com/meet-hx-stomp :



“Ура! Я люблю читать руководства!”

Это звучит немного саркастично, но, тем не менее, спасибо за покупку педали Line 6 © HX Stomp™, одной из самых мощных и гибких когда-либо созданных педалей. Мы надеемся, что это поможет вашему поиску идеального звука и породит годы творчества, как на сцене, так и в студии.

Мы понимаем, что больше всего на свете вам хочется как можно скорее вскрыть упаковку и приступить к подключению. По крайней мере, посмотрите на Шпаргалку HX Stomp, которая входит в комплект поставки, и держите ее под рукой. Тогда прочитайте главу Быстрый старт этого руководства, и мы в кратчайшие сроки поможем вам встать на ноги.

ВАЖНО! Поскольку педаль HX Stomp может использоваться многими способами, ее заводские пресеты расположены по всей карте. Например, любые пресеты, начинающиеся с «FX», обозначают тоны, созданные только с эффектами, для подключения прямо в ваш гитарный усилитель. Любые пресеты, начинающиеся с «DIR», обозначают тоны с усилителем, кабинетом / IR и блоками эффектов для подключения в широкополосную акустическую систему, такую как FRFR (Full Range Flat Response) или акустические системы PA. Также отметим, что пресеты, которые начинаются с «4CM» не будут звучать совсем, если ваша педаль HX Stomp не подключена к усилителю с помощью 4-Cable Method - см. страница 7.

Общая терминология

Во время чтения этого руководства вы можете столкнуться с несколькими неизвестными терминами. Важно знать, что они означают. Они могут вызвать сложности.

Block Объекты, которые представляют различные элементы вашего тона, такие как усилители, кабины, эффекты, сплитеры, петли, входы, выходы и импульсы. Педаль HX Stomp может вмещать до шести одновременных блоков усилителя, кабинета, IR, эффектов и / или лупера, если позволяет DSP.

Model Каждый блок обработки может вместить одну модель (или, в некоторых случаях, две модели). HX Stomp включает более 77 моделей гитарных и басовых усилителей, 37 моделей кабинетов, 16 моделей микрофонов и 200 моделей эффектов.

Preset Пресет – это ваш тон. Он состоит из всех блоков, сэмплов, назначений ножного переключателя и назначений контроллера.

Controller Контроллеры используются для настройки различных параметров в режиме реального времени. Например, внешняя педаль экспрессии может использоваться для управления вау, или колесо модуляции на MIDI-клавиатуре может использоваться для управления задержкой обратной связи и глубиной реверберации.

Send/Return HX Stomp стерео TRS Send и отдельные левый и правый Return - это петля эффектов, которая используется для подключения ваших любимых педалей в любое место потока сигнала или для подключения к вашему гитарному усилителю с помощью 4-х кабельного метода - см. страница 7.

IR IR (импульсы) это математическая функция, представляющая собой результаты измерения характеристик реальных аудио приборов HX Stomp может хранить до 128 пользовательских или сторонних IR одновременно.
*См. «IR»

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы импортировать IR в ваш HX Stomp, вам необходимо загрузить и установить последнюю версию приложения Line 6 HX Edit. Бесплатное приложение HX Edit является не только незаменимым библиотекарем для управления и резервного копирования всех ваших пресетов и IR, но также предоставляет полноразмерный дисплей для удобного редактирования прямо на вашем компьютере Mac или Windows! Посетите line6.com/software, чтобы получить его сейчас.




Обновление ПО

Line 6 постоянно совершенствует продукты семейства HX. Обновление педали HX Stomp обеспечит вам всегда самые последние модели, функции и заводские настройки.


1. **Загрузите и установите последнюю версию Line 6 Updater с line6.com/software. (Если вы используете компьютер с ОС Windows, вам также необходимо загрузить и установить USB-драйвер HX Stomp для Windows.)**
2. **Подключите HX Stomp к компьютеру через прилагаемый кабель USB и включите его.**
3. **Запустите Line 6 Updater, войдите в свою учетную запись Line 6 и следуйте подсказкам.**







Аппаратное обеспечение





- 1. Основной дисплей** Этот цветной ЖК-дисплей - ваше окно в HX Stomp.
- 2.  VIEW** Если вы потеряетесь, нажмите эту кнопку, чтобы вернуться домой. Нажмите  еще раз, чтобы переключиться между двумя основными видами Home - см. Play View а также «Edit View» .
- 3. ACTION** Нажмите эту кнопку, чтобы открыть панель действий для выбранного блока или меню. В Edit view панель действий позволяет перемещать, копировать, вставлять и очищать блоки. Другие меню могут иметь уникальные панели действий; например, панель действий Глобальные настройки позволяет сбросить все глобальные настройки сразу. Нажмите  и ACTION вместе, чтобы открыть меню Save для переименования и сохранения изменений в пресете. Нажмите обе кнопки дважды, чтобы быстро сохранить. См. раздел «Сохранение/присвоение имени пресета».

- 4. Верхняя ручка** В режиме воспроизведения поверните эту ручку, чтобы выбрать пресет. Нажмите эту ручку, чтобы открыть список пресетов. В режиме «Редактирование» поверните эту ручку, чтобы выбрать блок для редактирования. Нажмите эту кнопку, чтобы отключить выбранный блок или включить его.
- 5. Нижняя ручка** В режиме редактирования поверните эту ручку, чтобы изменить модель текущего блока. Нажмите эту ручку, чтобы открыть список моделей. См. раздел «Выбор модели блока».

 **СОВЕТ:** Нажмите верхнюю ручку и нижнюю ручку вместе, чтобы полностью перевести HX Stomp в байпас. На дисплее будет отображаться «Аналоговый [или DSP] байпас! Нажмите любой переключатель.»

- 6.  PAGE/PAGE ** В режиме просмотра нажмите  PAGE или PAGE  чтобы сменить режим переключателя. В режиме редактирования нажмите  PAGE и PAGE  для просмотра дополнительных параметров выбранного блока или меню. Нажмите обе кнопки, чтобы глубже погрузиться в HX Stomp, и вы найдете Controller Assign, Global Settings и другие меню.
- 7. VOLUME** Поверните этот регулятор для управления основным выходом и громкостью наушников.
- 8. Ручки 1-3** В режиме редактирования поверните одну из трех ручек под основным дисплеем, чтобы отрегулировать значение параметра выше; нажмите ручку, чтобы сбросить значение параметра. Если над ручкой появляется прямоугольная кнопка, нажмите ручку, чтобы задействовать ее функцию.

 **ПОДСКАЗКА:** Для большинства времязависимых параметров, например, времени задержки или частоты модуляции, нажимайте на ручку для переключения между измерением времени в миллисекундах/герцах и длительностях нот (четверти, восьмые, триоли и т.д.).

 **ПОДСКАЗКА:** Контроллеры могут быть назначены большинству параметров. Нажмите и удерживайте ручку параметра, чтобы быстро перейти к «Назначение контроллера» для этого параметра.

- 9. Ножные переключатели 1-3** Эти емкостные, сенсорные ножные выключатели имеют цветные светодиодные кольца, которые сообщают вам текущее состояние назначенного блока или его функции. См. Play View для дополнительной информации.



ПОДСКАЗКА: Находясь в режиме ножного переключателя Stomp и на экране режима редактирования, коснитесь (но не нажимайте) ножного переключателя в течение двух секунд, чтобы создать назначение байпаса для выбранного блока.



ПОДСКАЗКА: В режиме ножного переключателя Stomp коснитесь и удерживайте (но не нажимайте) два переключателя, чтобы поменять местами все назначения.



ПОДСКАЗКА: Находясь в режимах ножного переключателя Stomp или Scroll, коснитесь (но не нажимайте) TAP, чтобы кратко отобразить панель темпа. Это позволяет быстро настроить текущий темп без перехода в меню «Глобальные настройки» «MIDI / Темп».

- 10. EXP 1/2, FS 4/5** Подключите сюда педаль экспрессии, чтобы настроить широкий спектр параметров. С помощью Y-кабеля (стерео TRS на два моно) можно подключить две педали экспрессии. В качестве альтернативы можно добавить один (или с Y-образным кабелем, два) внешних ножных переключателя для доступа к дополнительным нажатиям, пресетам, снимкам и т. д. (FS4 = наконечник, FS5 = кольцо). Чтобы установить функции этого гнезда, см. Стр. 41 . По умолчанию этот разъем настроен на Mission SP1-L6H Line 6 Педаль экспрессии , у которой есть переключатель, который переключается между EXP 1 (Wah / Pitch Wham) и EXP 2 (Volume / Pan). Для внешних ножных переключателей следует использовать мгновенный (незапертый) тип.

- 11. INPUT L/MONO, RIGHT** Подключите педали для гитары, бас-гитары или моно к входу L / MONO. Подключите стерео педали, клавиатуры, синтезаторы или моделирующие процессоры к входам L/MONO и RIGHT.

- 12. OUTPUT L/MONO, RIGHT** На этих выходах 1/4" можно разместить небалансные кабели TS для подключения к гитарному усилителю или другим педалям или балансные кабели TRS для подключения к микшерной консоли или студийным мониторам. При подключении к монофонической педали или одному усилителю подключайте только разъем L / MONO 1/4"

- 13. USB** HX Stomp также функционирует как высококачественный многоканальный аудиоинтерфейс 24-бит / 96 кГц для компьютеров Mac и Windows, с встроенными функциями DI, re-amping и MIDI . Необходимо использовать порт USB 2.0 или 3.0 — не используйте внешний USB-hub. HX Stomp также может записывать на мобильное устройство Apple iPad или iPhone (с дополнительным набором подключения камеры Apple).

- 14. DC In Line 6** рекомендует использовать только поставляемый источник питания DC-3G. Да, мы знаем, что он большой, но педаль HX Stomp содержит множество схем в своем крошечном корпусе. Для обеспечения одинаковой целостности сигнала устройств Helix®, Helix Rack/Control и Helix LT нам нужен был источник питания.

- 15. Выключатель питания** Девять из десяти блюз-дантистов согласны: HX Stomp веселее когда включен. Десятый дантист - нигилист.
- 16. MIDI IN, OUT / THRU** Подключите HX Stomp к MIDI-устройству для отправки и получения изменений программы, непрерывных контроллеров и других MIDI-сообщений. См. раздел "MIDI" для получения дополнительной информации.
- 17. Phones Out** Подключите сюда стереонаушники; поверните ручку VOLUME для регулировки громкости.



ВАЖНО! Всегда поворачивайте ручку VOLUME вниз перед подключением наушников. Защитите свой слух!
"Что?"

Я сказал... ВСЕГДА ПОВОРАЧИВАЙТЕ РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ
ВНИЗ ПЕРЕД ПОДКЛЮЧЕНИЕМ НАУШНИКОВ. ЗАЩИТИТЕ СВОЙ
СЛУХ!

- 18. SENDS / RETURNS L / R** Эти 1/4 "входы и выходы можно использовать в качестве петли эффектов для подключения внешних педалей между конкретными блоками в HX Stomp или в качестве входов и выходов для подключения 4-Cable Method. См. HX Stomp в 4-х кабельный Метод. В качестве альтернативы, входы L / MONO и RIGHT могут действовать как всегда включенный Aux In для мониторинга микшеров, клавиатур, драм-машин или MP3-плееров. Для настройки функции разъемов Return L / R см. «Глобальные настройки» Входы / выходы»

Быстрый старт

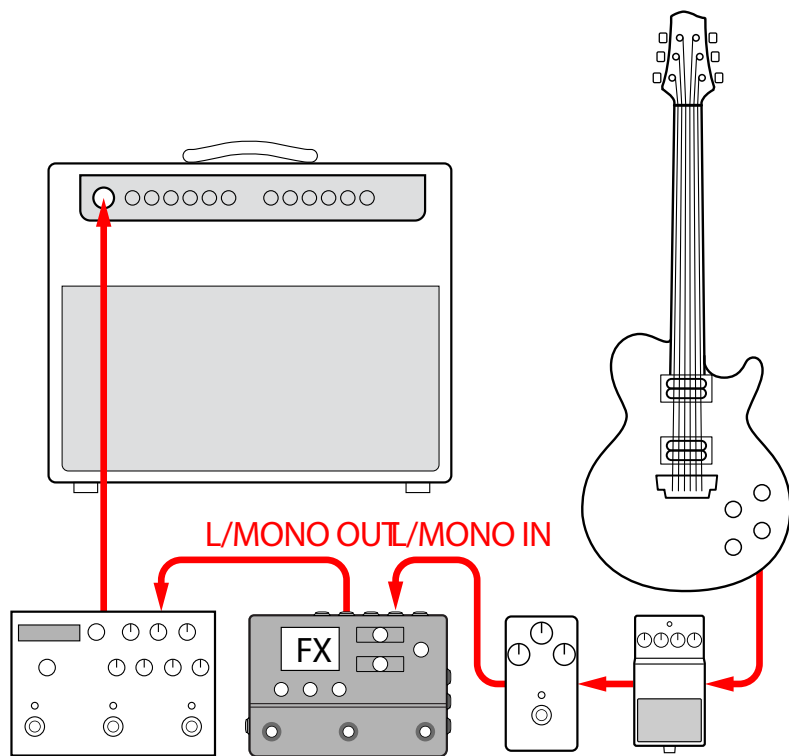
Подключение

Существует множество способов подключения HX Stomp к другому оборудованию, и следующие страницы иллюстрируют лишь некоторые из них.

HX Stomp в педалборде

Хотя HX Stomp имеет моделирование усилителей и кабинетов, не обязательно использовать его, особенно если у вас есть любимый усилитель. Все шесть блоков обработки могут быть выделены для управления эффектами.

СОВЕТ: Ищите заводские пресеты с именами, начинающимися с "FX". Они были * созданы только с блоками эффектов.



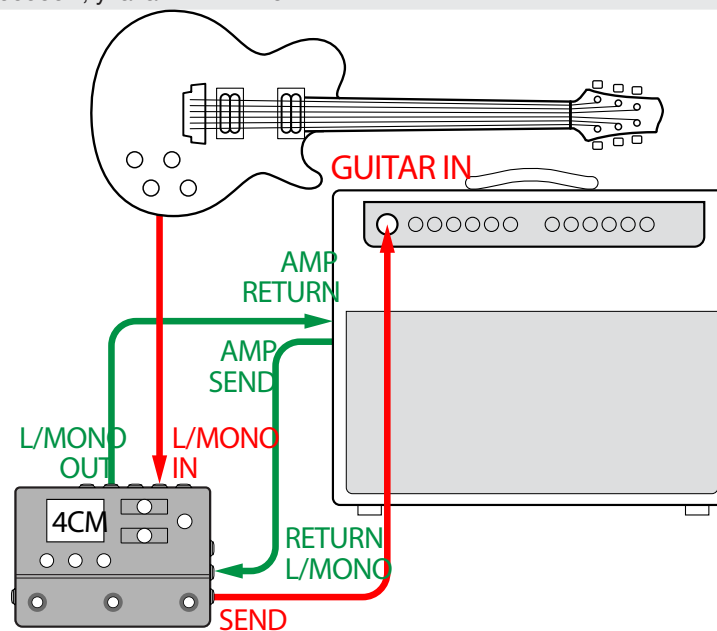
HX Stomp в 4-кабельном методе

«4 Cable-Method» - это популярный и гибкий способ подключения, позволяющий вам направлять некоторые блоки эффектов (чаще всего drive, distortion, wah и компрессоры) перед предусилителем вашего усилителя и другими блоками эффектов (часто основанными на времени) в петле эффектов.

ПРИМЕЧАНИЕ: Петли эффектов на большинстве усилителей работают на инструментальном уровне сигнала. Если петля эффектов вашего усилителя работает на линейном уровне сигнала, вы должны также установить входы и выходы HX Stomp на линейный уровень. См. «Установка правильных уровней».

ВАЖНО! Убедитесь, что вы добавили блок Send / Return Mono FX Loop в той точке вашего потока сигналов, где вы хотите, чтобы был предусилитель вашего усилителя, иначе вы ничего не услышите.

СОВЕТ: Ищите заводские пресеты, начинающиеся с "4CM". Обратите внимание, что эти пресеты * не пропустят звук, если не подключены способом, указанным ниже!



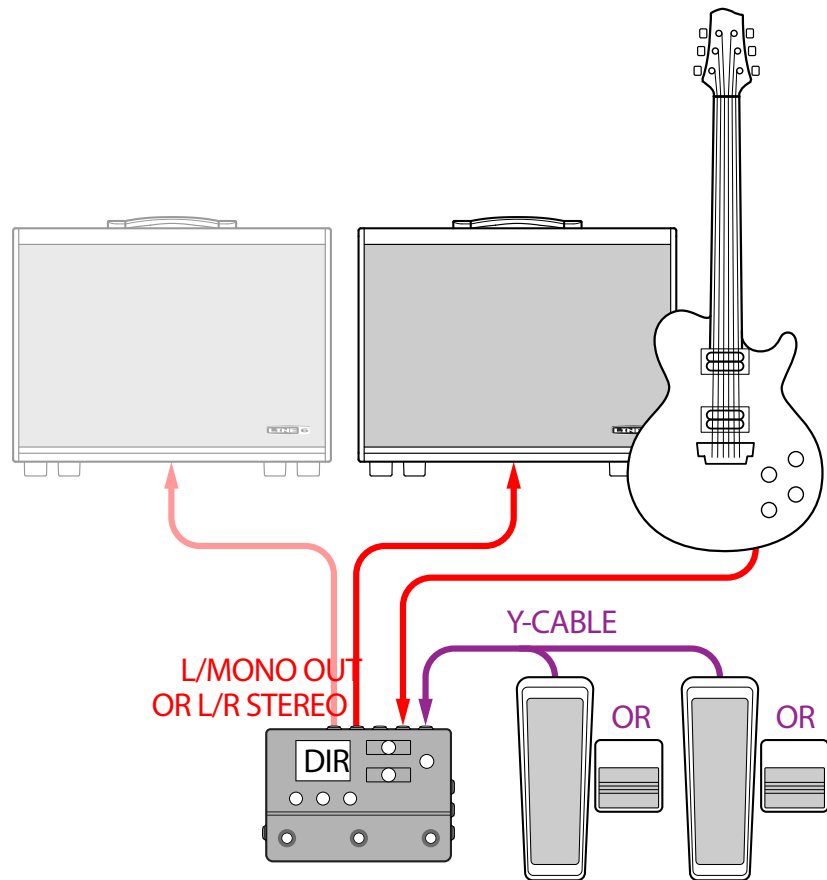
HX Stomp с активными колонками

В зависимости от сложности ваших тонов, HX Stomp может выступать в качестве вашего основного оборудования, обеспечивая моделирование усилителя, моделирование кабинета или IR усилителя, эффекты, лупер и даже тюнер.

При подключении HX Stomp к активной колонке (или двум активным колонкам в стереофоническом режиме) установите основные выходы на линейный уровень. См. «Установка правильных уровней» .

С помощью Y-кабеля вы можете подключить до двух педалей экспрессии и / или педалей переключателей мгновенного типа к задней панели HX Stomp EXP 1/2 | Разъем FS 4/5 . Кроме того, вы можете подключить Педаль экспрессии Mission SP1-L6H Line 6, в которую встроен тумблер, который может переключать свою функцию между EXP 1 (Wah по умолчанию) и EXP 2 (Volume по умолчанию).

COBET: Ищите заводские пресеты, начинающиеся с «DIR» (сокращение от direct). В них вы найдете пресеты с моделями усилителей, кабинетов и эффектами.

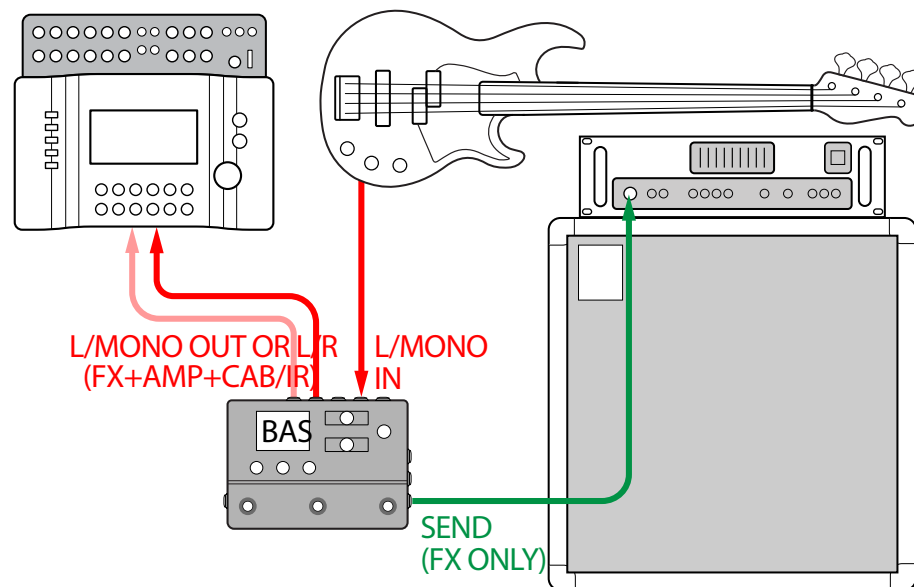


HX Stomp в гибридной схеме подключения

Играя вживую, некоторые гитаристы и басисты любят отправлять сигнал прямо на FOH (Front of House) консоли, но предпочитают ощущение от реального усилителя. HX Stomp может реализовать обе системы одновременно.

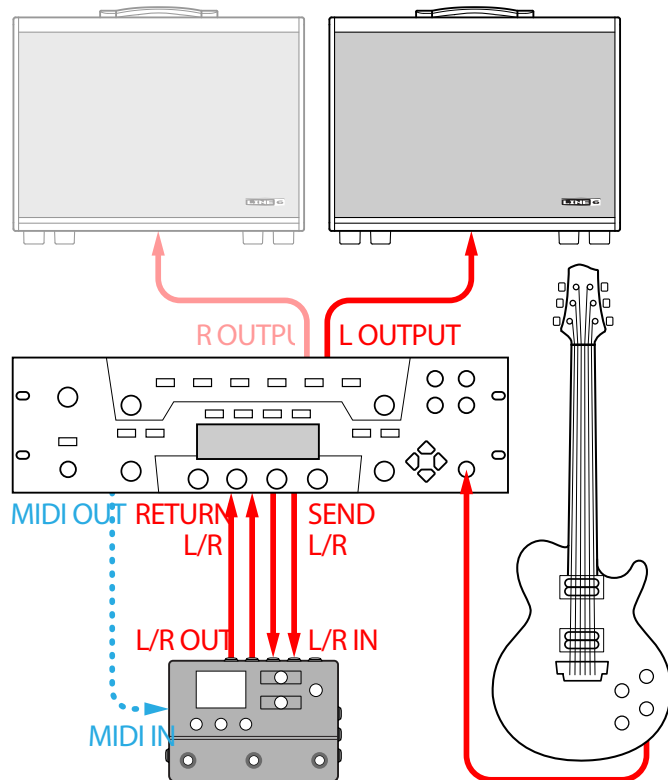
Поместите блок Send / Return>Mono>Send L непосредственно перед любым блоком Amp или Amp Cab в вашем потоке сигналов. Это будет точка, где сигнал отправляется на ваш реальный усилитель. Затем полный поток сигнала с блоками Amp и Cab/IR может быть отправлен на консоль FOH.

COBET: Ищите заводские пресеты, начинающиеся с “BAS”. Они были созданы с блоком Send / Return>Mono>Send L, расположенным после блоков Effects и перед блоком Amp или Amp Cab. Хотя они были разработаны для басистов, нет ничего плохого в том, чтобы заменить басовый усилитель и кабинет на гитарный усилитель и кабинет (или IR).



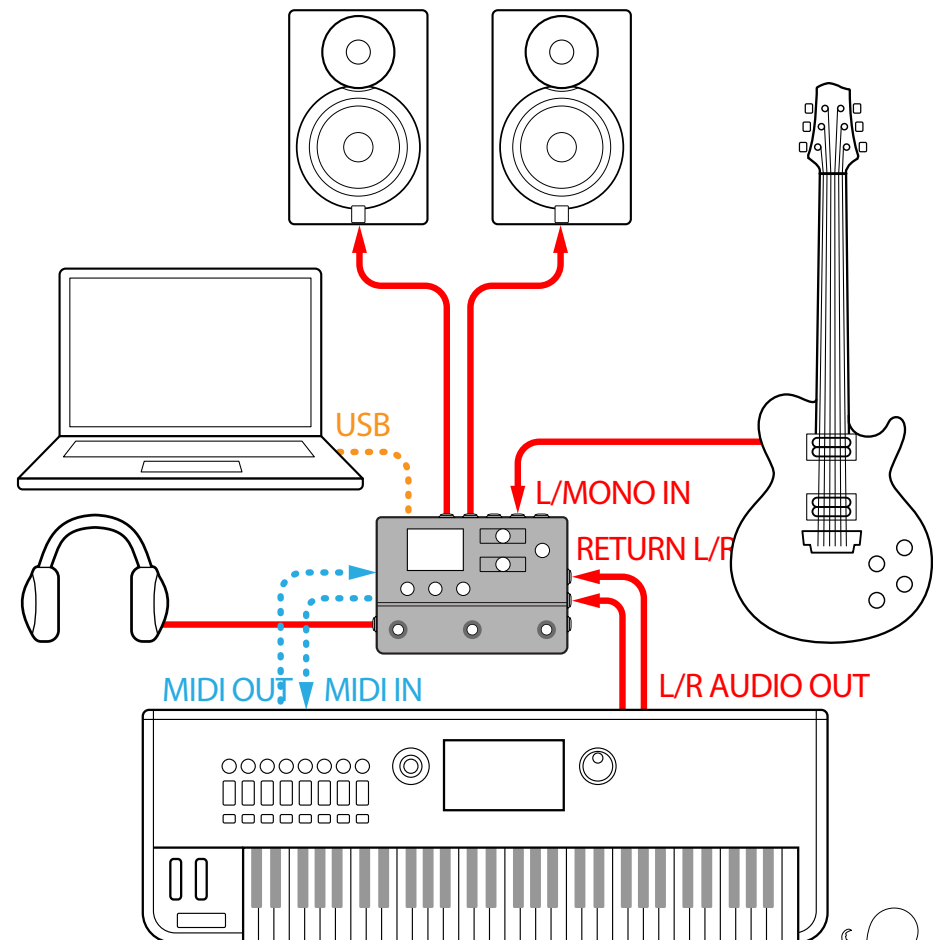
HX Stomp как расширение DSP

Посмотрим правде в глаза - есть много отличных цифровых гитарных продуктов, и, возможно, вы просто не можете расстаться со своей любимой коробкой. Но, возможно, вам также немного интересны HX моделирование усилителей и эффекты. Решения, решения. К счастью, вы можете иметь и то, и другое. Если вы поместите HX Stomp в петлю стерео эффектов вашего любимого процессора эффектов, то добавите 77 усилителей и 200 эффектов в существующий арсенал. Кроме того, шесть блоков обработки в HX Stomp используются в дополнение к DSP вашего процессора, так что вы получаете больше одновременных усилителей и эффектов. Вы даже можете синхронизировать пресеты и tempo между ними с помощью одного MIDI кабеля; см. документацию вашего процессора для получения дополнительной информации.



HX Stomp in the Studio

HX Stomp также включает в себя многоканальный USB аудио/MIDI интерфейс для вашей студии, с профессиональным качеством A/D/A преобразования, 123dB динамического диапазона и программируемой схемой импеданса. Это делает его идеальным интерфейсом для Helix Native plug-in. Если вы не используете Helix Native, HX Stomp может выполнить реампинг или использовать аудиопотоки USB для обработки дорожек или шин на DAW (цифровая звуковая рабочая станция) после их записи. См. USB Audio для дополнительной информации.

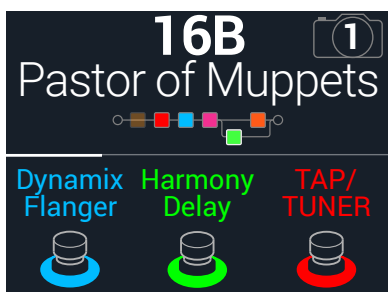


Режим Play View

HX Stomp имеет два основных режима — Play view и Edit view. Play view обычно используется при живом исполнении.

1. Нажмите VIEW, чтобы выбрать Play view.

Текущий номер и имя пресета появятся в верхней половине экрана, а текущие назначения режима педального переключателя появятся в нижней половине:



2. Нажмите PAGE или PAGE , чтобы выбрать один из четырех режимов ножного переключателя (см. Ниже).

Выбор пресета

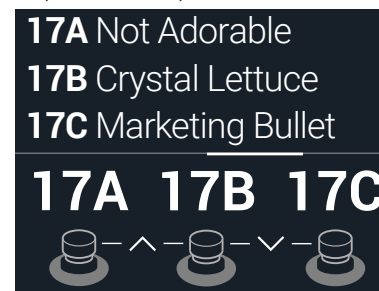
HX Stomp хранит 42 банка из трех пресетов (A, B и C) в общей сложности 126 пресетов.

1. Нажмите VIEW, чтобы выбрать Play view.

2. Нажмите PAGE или PAGE , чтобы выбрать режим пресетов (см. Ниже).

3. Нажмите FS1 + FS2 (или FS2 + FS3), чтобы выбрать нужный банк.

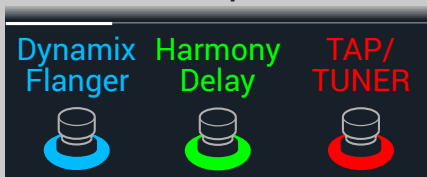
Пресеты банка мигают, показывая, что они готовы к загрузке:



4. Нажмите один из футсвитчей для загрузки пресета

или используйте верхнюю кнопку для выбора пресета.

Режим Stomp



Нажмите на FS1 / FS2, чтобы включить или выключить любой назначенный блок(и).

Коснитесь FS1 или FS2 не-сколько раз, чтобы просмотреть дополнительные назначения, если они есть. Нажмите на FS3, чтобы установить темп.

Режим прокрутки (Scroll Mode)



Шаг на FS1, чтобы выбрать предыдущий пресет.
Шаг на FS2, чтобы выбрать следующий пресет.
Удерживайте FS1 FS2, чтобы переключиться между пресетами Up / Down и снимками Up / Down
Нажмите на FS3, чтобы установить темп.
Удерживайте FS3, чтобы от-крыть тюнер.
Нажмите FS3, чтобы открыть панель темпа.
Удерживайте FS3, чтобы открыть тюнер.
Нажмите FS3, чтобы открыть панель темпа.

Режим пресетов



Нажмите на педальный переключатель, чтобы выбрать пресет (A, B или C).
Нажмите на FS1+ FS2, чтобы поставить в очередь предыдущий банк пресетов.
Нажмите на FS2+FS3, чтобы поставить в очередь следующий банк пресетов.
Удерживайте FS3, чтобы открыть тюнер.
Нажмите FS3, чтобы открыть панель темпа.

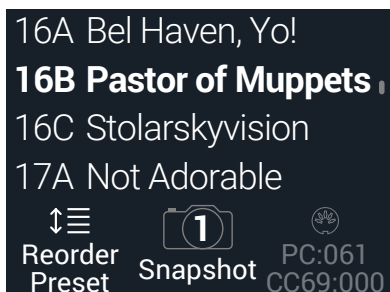
Режим снимотов (Snapshot Mode)



Нажмите на педальный переключатель, чтобы выбрать снимот 1, 2 или 3.
Нажмите на FS1+ FS2, чтобы поставить в очередь предыдущий банк пресетов.
Нажмите на FS2+FS3, чтобы поставить в очередь следующий банк пресетов.
См. «Снимоты» для дополнительной информации.

Список пресетов

1. Нажмите **VIEW**, чтобы выбрать **Play view**.
2. Нажмите верхнюю ручку, чтобы открыть список пресетов:



Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать пресет. Поверните ручку 1 (Изменить порядок пресета), чтобы переместить выбранный пресет вверх и вниз по списку. Поверните регулятор 2 («Снэпшот»), чтобы выбрать «Снэпшот 1, 2 или 3», не находясь в режиме «Snapshot». См. «Снэпшоты» для дополнительной информации.

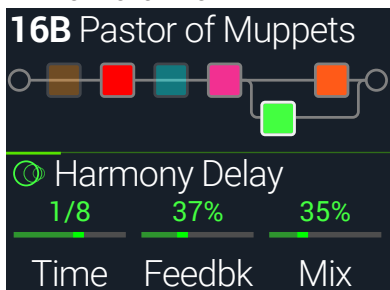
СОВЕТ: Серые цифры над ручкой 3 представляют сообщения, необходимые для вызова текущего пресета (PC:XXX) и снэпшота (CC69: XXX) с внешнего MIDI-контроллера или программного обеспечения.

Режим редактирования (Edit View)

HX Stomp имеет два основных режима — Play view и Edit view. Режим редактирования используется для создания или настройки ваших тонов.

Нажмите **VIEW**, чтобы выбрать **Edit view**.

Цветные блоки, представляющие усилители, кабинеты, эффекты и другие элементы, отображаются в верхней половине экрана, а параметры выбранного блока отображаются в нижней половине:



Выбор блоков/настройка параметров

Каждый пресет в HX Stomp может вместить до шести блоков. Блоки - это объекты, которые представляют различные элементы пресета, такие как усилители, кабины, эффекты или даже 1 переключатель Looper. В дополнение к шести блокам обработки каждый пресет имеет блок ввода, блок вывода, а для пресетов с двумя параллельными путями — блоки Split и Mixer.

1. Находясь в режиме редактирования, в режиме **Stomp footswitch** коротко коснитесь (но не нажимайте) ножной переключатель, назначенный блоку (если таковой имеется). Если для ножного переключателя назначено несколько блоков, каснитесь верхней части переключателя, пока не будет выбран нужный блок. Или поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блоки. Выбранный блок отображается с белым контуром:



2. Поверните ручки 1-3 под экраном. Некоторые блоки имеют более одной страницы параметров. В этом случае в центральной строке инспектора будет отображаться тонкая цветная полоса прокрутки:



3. Нажмите **PAGE** или **PAGE**, чтобы получить доступ к дополнительным параметрам (если доступно).

ПОДСКАЗКА: Для большинства времязависимых параметров, например, времени задержки или частоты модуляции, нажимайте на ручку для переключения между измерением времени в миллисекундах/герцах и длительностях нот (четверти, восьмые, триоли и т.д.).

Отключение блоков

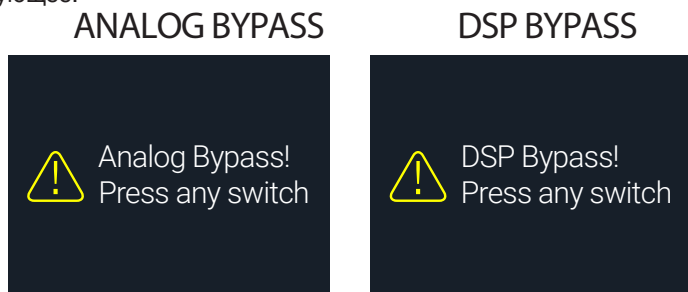
1. Если это еще не сделано, нажмите VIEW, чтобы выбрать Edit view.
2. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок, а затем нажмите ее, чтобы включить или выключить блок.

Отключенный блок выглядит полупрозрачным, и, если он назначен на pedalный переключатель режима Stomp, его светодиодное кольцо тускнеет:



Полный перевод HX Stomp в байпас

1. **Нажмите верхнюю ручку и нижнюю ручку вместе.** В то время как HX Stomp полностью в байпасе, инспектор отображает следующее:



ПРИМЕЧАНИЕ: В HX Stomp существует два типа All Bypass: Аналоговый байпас (иногда называемый "тру байпасом"), где механически переключающие реле направляют ваш сигнал непосредственно от входов к выходам без обработки или преобразования A/D/A, и DSP байпас, где любые задержки эхо и реверберации затухают естественным образом. По умолчанию HX Stomp установлен для аналогового байпаса, но это можно установить в "Global Settings > Preferences".

2. **Нажмите любой ножной переключатель.**

HX Stomp возвращается к нормальной работе.

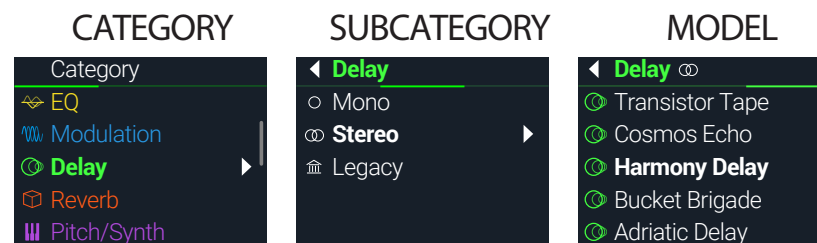
СОВЕТ: Вы также можете повторно переключить переключатель TAP / TUNER (или внешний ножной переключатель * FS4 или FS5) на All Bypass. См. раздел "Глобальные Настройки > Переключатели"

Выбор модели блока

1. Если это еще не сделано, нажмите VIEW, чтобы выбрать Edit view.
2. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать нужный блок, затем поверните нижнюю ручку, чтобы изменить его модель. Чтобы создать новый блок, поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать пустое местоположение, а затем поверните нижнюю ручку.

Выбор моделей в одной и той же категории может быть очень быстрым. Однако, поскольку HX Stomp имеет сотни элементов на выбор, использование этого метода для, скажем, изменения блока mono distortion (начало списка) в блок 1 Switch Looper (в конце списка) происходит очень медленно. Вместо этого вы должны открыть список моделей:

3. **Нажмите нижнюю ручку, чтобы открыть список моделей:**



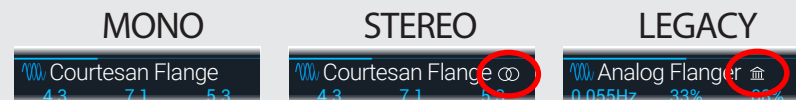
Большинство категорий моделей включают подкатегории. Например, эффекты в подкатегориях «Mono» и «Stereo» являются моделями HX (Helix). Эффекты в подкатегории Legacy взяты из классических педалей Line 6 M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ и DM4™. Модели Amp Cab и Amp имеют подкатегории Guitar и Bass. Модели кабинета имеют подкатегории Single и Dual.

Поверните нижнюю ручку, чтобы выбрать элементы в списке.

Нажмите нижнюю ручку (или PAGE), чтобы просмотреть содержимое категории или подкатегории.

Нажмите PAGE, чтобы вернуться на один уровень.

ПРИМЕЧАНИЕ: Блоки Эффектов с стерео или legacy моделями отображать маленькие значки T справа от названия модели:

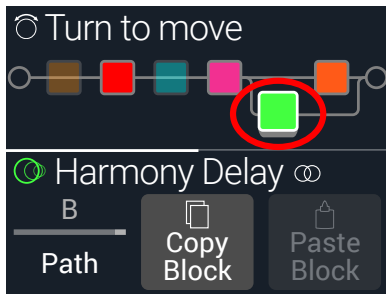


ВАЖНО! При обнаружении элементов в списке, которые являются серым или недоступными, это означает, что пресет не может вместить эту категорию, подкатегорию или модель. См. «Динамический DSP».

- Используя нижнюю ручку, \langle PAGE и PAGE \rangle , выберите нужную категорию, подкатегорию и модель.
- Чтобы закрыть список моделей, выберите элемент в крайнем правом столбце и снова нажмите нижнюю ручку (или нажмите \uparrow для отмены).

Перемещение блоков

- Если это еще не сделано, нажмите \uparrow VIEW, чтобы выбрать Edit view.
- Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать любой блок (кроме ввода или вывода) и нажмите ACTION.
Блок отображается “выбранным” и появляется панель действий.



- Поверните верхнюю ручку, чтобы переместить блок.
- Нажмите ACTION снова (или \uparrow), чтобы закрыть панель действий.

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы переместить блок между параллельными путями A и B, нажмите ACTION, а затем ! Поверните ручку 1 - см. «Последовательная и параллельная маршрутизация» .

Копирование/вставка блока

Блоки могут быть скопированы и затем вставлены либо в другое местоположение блока, либо в совершенно другой пресет.

- В режиме редактирования выберите блок, который вы хотите скопировать, и нажмите ACTION.
- Нажмите регулятор 2 (Копировать блок).
- Выберите место, куда вы хотите вставить блок, даже в локации в пределах другого пресета, и нажмите ACTION.

- Нажмите Ручку 3 (Вставить блок).

ПРИМЕЧАНИЕ: Входы, выходы, разделители, микшеры и луперы также могут быть скопированы и вставлены, где это разрешено. Если вы, например, попытаетесь вставить Looper в расположение блока Split, ручка 2 (Вставить блок) будет неактивна. Кроме того, если пресет назначения не может вместить скопированный блок, заголовок будет кратко читать “DSP full!” См. «Динамический DSP» .



Очистка блока

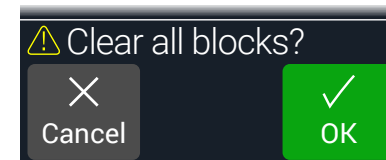
- В режиме редактирования выберите блок, который вы хотите очистить, и нажмите ACTION.
- Нажмите PAGE \rangle и нажмите регулятор 1 (очистить блок).

Очистка всех блоков

Очистка всех блоков удаляет все блоки обработки и сбрасывает поток сигнала на последовательный. Он не влияет на блоки ввода и вывода.

- Нажмите ACTION.
- Нажмите PAGE \rangle и нажмите регулятор 2 (Очистить все блоки).

Появится следующее диалоговое окно:



- Нажмите регулятор 3 (OK).

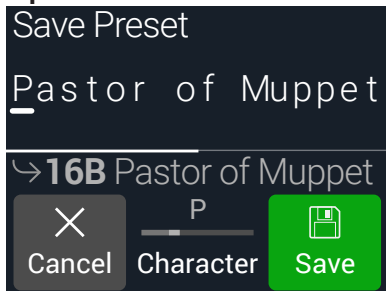
ПОДСКАЗКА: Чтобы сохранить изменения, не забудьте Сохранить после внесения изменений перед тем как переключиться на другой пресет (смотрите следующий раздел). После изменения предустановки все отредактированные настройки несохраненной предустановки удаляются.

Сохранение/присвоение имен пресету



ПОДСКАЗКА: Чтобы быстро сохранить любые изменения в текущей предустановке, дважды нажмите **⏏** и **PJ ACTION**. Помните мантру - Сохранить рано и сохранить часто!

1. Нажмите **⏏** и **ДЕЙСТВИЕ** вместе, чтобы открыть экран «Сохранение настроек»:



Поверните верхнюю ручку, чтобы переместить курсор влево и вправо.

Поверните регулятор 2 (символ), чтобы изменить выбранный символ.

Нажмите **PAGE** **⏏**, а затем ручку 1 (Удалить), чтобы удалить выбранный символ и сдвинуть все последующие символы влево.

Нажмите **PAGE** **⏏**, а затем ручку 2 (Вставить), чтобы вставить пробел и сдвинуть все последующие символы вправо.



ПОДСКАЗКА: Нажмите регулятор 2 (символ) для переключения между верхним регистром, нижним регистром **Pf**, **0** и **[SPACE]**.

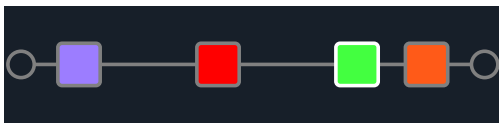
2. Поверните нижнюю ручку, чтобы выбрать местоположение в пресете, которое вы хотите перезаписать.

Любой из 126 пресетов может быть перезаписан.

3. Нажмите регулятор 3 (Сохранить).

Последовательная и параллельная маршрутизация

Для многих гитарных тонов последовательный (один, стерео путь) поток сигнала более чем адекватен. Например, приведенный ниже пресет содержит блок Pitch/Synth (фиолетовый) в блок Amp + Cab (красный) в блок Delay (зеленый) в блок Reverb (темно-оранжевый):



Для более сложных тонов может быть создан параллельный (два стерео пути) поток сигнала. Это позволяет разделить сигнал на два стереофонических тракта, обрабатывать их по отдельности и снова смешать два тракта.

Несколько преимуществ параллельной маршрутизации:

- Если реверберация следует за задержкой на последовательном пути, то эхо задержки будет применено реверберация. Аналогично, если задержка следует за реверберацией на последовательном пути, хвост реверберации будет иметь различные эхо-сигналы. И наоборот, если реверберация и задержка находятся на отдельных параллельных путях, они не будут влиять друг на друга и иногда могут привести к более чистым, более разборчивым нотам.
- Если ваши блоки эффектов не имеют элементов управления Mix или Blend, добавление их к параллельному пути позволяет сухому гитарному или басовому сигналу проходить без изменений и смешиваться с обработанным сигналом. Это может быть особенно эффективно при смешивании чистых и искаженных басовых сигналов.
- Вместо одного блока Amp + Cab можно запустить автономный блок Amp в два параллельных блока Cab или импульсы (или что то одно)
- С помощью стереоустановок, с помощью блока Mixer, каждый путь можно свободно панорамировать между левыми и правыми колонками или усилителями. Различные модели задержки и / или реверберации, панорамированные сильно слева и сильно справа, могут звучать особенно сильно



СОБЕТ: Помните, что при параллельной маршрутизации оба пути A и B являются стереофоническими, причем W позволяет вам использовать блоки моно или стерео обработки для каждого и панорамировать по желанию. Также см. «Порядок блоков и стереоизображение» на стр. 17.

1. В режиме редактирования поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок обработки, и нажмите клавишу **ACTION**, чтобы забрать его.
2. Поверните регулятор 1 (путь), чтобы выбрать «B.»

Блок задержки перемещается во вновь созданный параллельный путь B.



На предыдущем рисунке:

Наш гитарный сигнал поступает в фиолетовый блок Pitch, а затем в красный блок Amp Cab. Сигнал делится на путь A (верхний) и путь B (нижний).

Стерео путь A (верхний) отправляется в темно-оранжевый блок Reverb, а стерео путь B (нижний) отправляется в зеленый блок Delay.

Стерео пути A и B объединяются и отправляются в блок выхода.

3. Нажмите кнопку **ACTION** еще раз, чтобы переместить блок Delay.

Чтобы удалить путь B, верните все блоки, которые находятся на пути B (нижний предел), в путь A (верхний уровень).

Установка выхода пути В

Могут быть ситуации, когда вы хотите, чтобы параллельный путь В был отправлен на совершенно другой набор выходов.

1. В режиме редактирования поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать точку слияния двух путей.

Блок Mixer появляется только при выборе:



2. Нажмите клавишу ACTION и поверните ручку 1 (Путь), чтобы выбрать "В."

Микшер перемещается на путь В, и создается новый выходной блок. В этом случае путь А отправляется с выходов Main L / R HX Stomp, а путь В отправляется с его выходов стерео L / R Send:



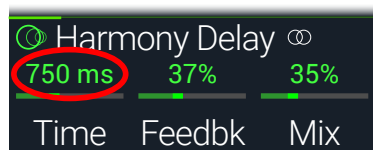
3. Нажмите кнопку ACTION еще раз, чтобы переместить блок Mixer.

TAP Tempo

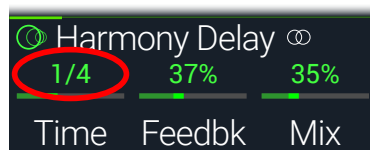
В режиме ножного переключения Stomp или Scroll несколько раз нажмите FS3 (TAP / TUNER), чтобы установить темп в BPM (ударов в минуту).

Некоторые параметры задержки и модуляции, такие как время и скорость, могут быть представлены с фиксированными числовыми значениями (мс или Гц) или значениями нот (нота 1/4, нота 1/8 с точками и т. Д.). Если задано значение нот, параметр будет следовать за Tap Tempo или входящими MIDI сообщениями. Нажмите ручку параметра для переключения между мс (или Гц) и значениями нот.

MANUAL TIME/SPEED

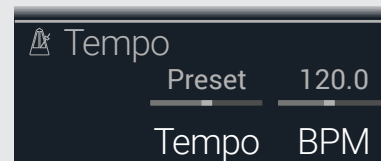


TAP/MIDI CLOCK TEMPO



Текущий темп также можно установить с «Глобальные настройки MIDI / Tempo».

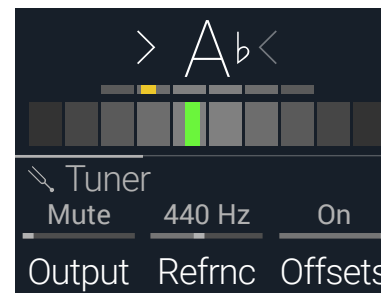
ПОДСКАЗКА: В режиме Stomp или Scroll коснитесь FS3 (TAP / TUNER), чтобы кратко отобразить параметры темпа.



Ручка	Параметр	Описание
2	Tempo	Выберите, будет ли темп сохраняться и вызываться с каждым снимком, вызываться с каждым пресетом или применяться глобально ко всем пресетам и снимкам.
3	BPM	В зависимости от настройки регулятора 2 (Tempo) этот ритм сохраняется для каждого снимка, пресета или глобально.

Тюнер

1. Если это еще не сделано, нажмите VIEW, чтобы выбрать режим просмотра.
2. Нажмите <PAGE или PAGE>, чтобы выбрать режим Stomp или Scroll Mode. FS3 отображается как TAP / TUNER.
3. Удерживайте FS3 (TAP / TUNER), пока не появится экран тюнера:



4. Возьми отдельную струну на гитаре. Когда цветная рамка слева от центра, ваша струна низит. Когда цветная рамка находится справа от центра, ваша струна низит. Когда цветная рамка приближается к правильной настройке, вторая меньшая цветная рамка может использоваться для большей точности. Когда обе стрелки подсвечены, ваша струна идеально настроена.

5. Чтобы выйти из тюнера, нажмите на любой ножной переключатель.

Все настройки тюнера являются глобальными.



COBET: Если у вас есть любимый педальный тюнер и вы хотите использовать его вместо тюнера в HX Stomp, подключите выход HX Stomp Send к входу вашего тюнера и поверните регулятор 1 (Выход), чтобы выбрать «Send L / R». Таким образом, каждый раз, когда вы удерживаете педаль TAP, HX Stomp автоматически направляет сигнал на ваш любимый тюнер.

Настройки тюнера

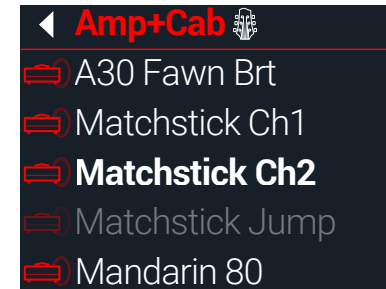
Page	Ручка	Параметр	Описание
1	1	Output	Определяет активный выход при активном экране тюнера. Если вы предпочитаете ничего слышать во время настройки, выберите «Mute». Обычно вы должны выбрать «Main L / R».
	2	Refrnc	Если вы хотите настроиться на эталон, отличный от стандартных 440 Гц, выберите значение от 425 до 455 Гц.
	3	Offsets	Включает смещения тюнера, отображаемые на страницах 2 и 3.
2	1	String 6 Offset	Некоторые гитаристы считают, что настройка некоторых струн слегка выше или ниже по отношению к концертной настройке улучшает интонацию.
	2	String 5 Offset	
	3	String 4 Offset	
3	1	String 3 Offset	Так что эти слегка ненастроенные ноты отображаются как настроенные. Струна 6 низкая E (ми) и струна 1 высокая E (ми). Смещения настройки не будут применены, если Ручка 3
	2	String 2 Offset	
	3	String 1 Offset	

Динамический DSP

Как и почти все современные аудиопроцессоры, движок HX Stomp основан на DSP (цифровая обработка сигналов). Некоторые модели требуют в разы больше мощности DSP, чем другие, поэтому логично, что меньше таких моделей может существовать в тоне. Чтобы обойти это, некоторые процессоры ограничивают вас одним усилителем, одним ревербером, одной задержкой и т. д. С HX Stomp, кто мы такие, чтобы говорить, что вы не можете запустить шесть distortion подряд? Или два блока усилителя на два IR? Или две параллельных модуляции в две параллельные задержки в две параллельные реверберации для какого-то массивного вихревого стерео эмбиента? Мы считаем, что важно, чтобы вы продолжали добавлять все, что вы хотите в свой тон, даже если у вас может закончиться DSP.

Чтобы увидеть, какие модели можно добавить в текущий пресет, нажмите нижнюю ручку, чтобы открыть список моделей.

Пункты, выделенные серым цветом, не могут быть размещены и пропускаются. Смотрите «Выбор Блоки / Параметры настройки».



Советы для оптимизации DSP

- Некоторые типы блоков используют гораздо больше DSP, чем другие, например, усилители, кабинеты, IRs и pitch shifter. Неудивительно, что блок Amp + Cab использует больше всего. Блоки EQ, Dynamics, Volume/Pan и Send/Return используют относительно мало
- Некоторые модели могут использовать больше DSP, чем другие в той же категории. Это особенно выражено у моделей усилителей
- Вместо параллельного пути с двумя блоками Amp + Cab или двумя отдельными усилителями и кабинетами попробуйте добавить один блок Amp, за которым следует один блок Cab > Dual (смешивание двух разных кабинетов может обеспечить некоторые существенные изменения)
- Стереoversия блока эффектов будет использовать примерно в два раза больше DSP, чем моноversия того же блока. Аналогично, двойная версия кабинета будет использовать примерно вдвое больше DSP, чем одиночная версия.
- Некоторые категории моделей имеют блоки «Simple», которые используют меньше DSP, чем другие
- Модели эффектов в подкатегории Legacy обычно (но не всегда) используют меньше DSP, чем в подкатегориях Mono и Stereo
- Вместо переключения между двумя одинаковыми блоками усилителя или эффектов (с разными настройками) используйте контроллеры или снэпшоты для мгновенной настройки параметров в одном блоке. Вы будете удивлены, насколько сильно разные тоны вы можете получить, просто регулируя параметры модели усилителя

Порядок блоков и стерео отображение

Сигнальный тракт в HX Stomp является стереофоническим, передавая два аудиоканала. Когда на устройство подается источник входного стереосигнала (т. е. когда дискретные левый и правый сигналы подключены к левому и правому входным гнездам HX Stomp), аудиосигнал источника обрабатывается дискретно в стерео везде, где используются стереоблоки в тракте. Всякий раз, когда моно блок добавляется в путь, оба канала аудио объединяются и отправляются из блока как моно. Большинство моделей эффектов в HX Stomp имеют как моно, так и стерео версии. Стереоблок отображает GD после названия модели в инспекторе. Стерео отображение или насколько широко звучат ваши тона при использовании стереодинамиков или наушников сильно зависит от типа добавляемых блоков и в каком порядке.

Модели Legacy эффектов различаются по поведению, так же, как и в классических эффектах Line 6, откуда эти модели появились.

- Эффекты Legacy Distortion, Dynamics & Pitch/Synth - моно
- Эффекты модуляции и задержки Legacy различаются тем, что некоторые из них моно, некоторые стерео и некоторые моно в/стерео выход, где настройка параметра Mix эффекта может сузить стерео отображение, которое подается в них. Лучше всего поэкспериментировать с этими эффектами и настроить параметр Mix для достижения желаемых результатов стереофонического выхода.
- Эффекты Legacy Filter и Reverb стерео



СОВЕТ: Даже если вы используете один усилитель или другую систему монофонического воспроизведения, иногда стереоэффекты могут звучать «полнее», чем их монофонические аналоги. Это особенно верно для стерео реверберации.

Блоки

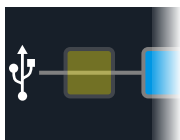
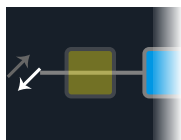
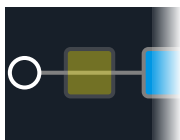
Входы

Блок ввода имеет встроенный noise gate. Параметры Threshold и Decay выделены серым, если регулятор 1 (Gate) не включен.

подавляющее большинство времени, вы хотите, чтобы блок ввода был подан из Main L / MONO и RIGHT входов. Тем не менее, вы можете вместо этого подавать входы Return L/MONO и RIGHT в поток сигнала или даже USB In 5/6 для реампинга.

В режиме редактирования поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок ввода, а затем поверните нижнюю ручку, чтобы изменить ввод.

INPUT MAIN L/R INPUT RETURN L/R INPUT USB 5/6



Main L/R Оба входа L / MONO и RIGHT активны одновременно. Как правило, вы должны выбрать Input Main L / R.

Return L/R Return L / MONO и RIGHT может выступать в качестве входного блока стерео для L / R клавиатуры, драм-машины, или даже другого процессора. Если блок обработки Return или FX Loop существует в пресете, используемый вход Return будет недоступен для выбора. См. «Отправить / Вернуть» .

USB 5/6 USB-входы 5/6 можно использовать для обработки дорожек с помощью программного обеспечения Mac или Windows DAW. См. «USB Audio» .

ПРИМЕЧАНИЕ: HX Stomp также получает вход от USB 1/2 и 3/4, но они предназначены для мониторинга звука с вашего компьютера (или устройства iPad) и обхода всех блоков обработки. Таким образом, USB 1/2 или 3/4 недоступны в качестве источников входного блока.

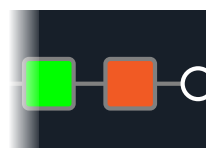
Параметры ввода

Стр.	Ручка	Параметр	Описание
1	1	Gate	Включение и выключение noise gate.
	2	Thresh[old]	Устанавливает входной уровень, при котором noise gate действует на сигнал. Если ваша гитара резко обрезается, увеличьте порог.
	3	Decay	Определяет, как резко срабатывает noise gate после того, как сигнал падает ниже порогового уровня.
2	1	In-Z	HX Stomp имеет схему импеданса на своих основных входах L / R, которая влияет на тон и звучание, загружая звукосниматели вашей гитары, как это было бы с помощью педали эффектов или усилителя. Более низкое значение обычно приводит к некоторому высокочастотному затуханию, более низкому гейну и общему «более мягкому» ощущению. Более высокое значение обеспечивает полную частотную характеристику, более высокий коэффициент усиления и общее «более плотное» ощущение.

Выходы

Большинство пресетов имеют один выходной основной L/R блок, который используется для регулировки его общего уровня и баланса между стереодинамиками. Если существует параллельная конфигурация пути, то при маршрутизации блока Mixer к пути B появляется второй выходной блок для маршрутизации сигналов пути B из стерео вывода Send. См. «Настройка выхода пути» .

OUTPUT MAIN L/R OUTPUT MAIN L/R+SEND



Настройки выхода

Ручка	Параметр	Описание
1	Pan	Устанавливает баланс между левым и правым выходами. Если вы используете только выход L / MONO, оставьте для этого параметра значение Center.
2	Level	Устанавливает общий уровень всего пресета.
3	Тип (только для Send)	Определяет, является ли выход Send L / R (появляется, когда блок микшера направлен на путь B) моно или стерео.

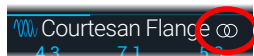
Эффекты

HX Stomp обладает всеми эффектами гитарного процессора Line 6 Helix, удостоенного наград. Эти эффекты находятся в подкатегориях Mono и Stereo в списке моделей. Кроме того, HX Stomp включает в себя избранные эффекты из классических педалей DL4, DM4, MM4 и FM4, а также процессоров M13, M9 и M5; они появляются в подкатегории Legacy.

MONO

STEREO

LEGACY



В режиме редактирования поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать нужный блок, а затем поверните нижнюю ручку, чтобы изменить его модель.

Модели Distortion

Модель	Подкатегории	На основе *
Kinky Boost	Моно, Стерео	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Моно, Стерео	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Моно, Стерео	Klon® Centaur
Teemah!	Моно, Стерео	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Compulsive Drive	Моно, Стерео	Fulltone® OCD
Valve Driver	Моно, Стерео	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Моно, Стерео	DOD® OD-250
Scream 808	Моно, Стерео	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Моно, Стерео	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Моно, Стерео	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Моно, Стерео	BOSS® DS-1 Distortion (Made-in-Japan)
Deez One Mod	Моно, Стерео	BOSS® DS-1 Distortion (Keeley modded)
Vermin Dist	Моно, Стерео	Pro Co RAT
KWB	Моно, Стерео	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Arbitrator Fuzz	Моно, Стерео	Arbiter® FuzzFace®
Triangle Fuzz	Моно, Стерео	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Моно, Стерео	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Моно, Стерео	Tycobrahe® Octavia
Thrifter Fuzz	Моно, Стерео	Line 6 Original

Модели Distortion

Модель	Подкатегории	На основе *
Wringer Fuzz	Моно, Стерео	Garbage's modded BOSS® FZ-2
Megaphone	Моно, Стерео	Megaphone
Bitcrusher	Моно, Стерео	Line 6 Original
Obsidian 7000	Моно, Стерео	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	Моно, Стерео	Wounded Paw Battering Ram
Tube Drive	Legacy	Chandler Tube Driver
Screamer	Legacy	Ibanez® Tube Screamer®
Overdrive	Legacy	DOD® Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Legacy	ProCo RAT
Heavy Dist	Legacy	BOSS® Metal Zone
Colordrive	Legacy	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Legacy	Arbiter® Fuzz Face®
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (modded)
L6 Distortion	Legacy	Line 6 Original
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Модели Dynamics

Deluxe Comp	Моно, Стерео	Line 6 Original
Red Squeeze	Моно, Стерео	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Моно, Стерео	Xotic® SP Compressor
LA Studio Comp	Моно, Стерео	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Моно, Стерео	Line 6 Original
Noise Gate	Моно, Стерео	Line 6 Original

* см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели Dynamics

Модель	Подкатегории	На основе *
Hard Gate	Моно, Стерео	Line 6 Original
Autoswell	Моно, Стерео	Line 6 Original
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

Модели EQ

Модель	Подкатегории	На основе *
Simple EQ	Моно, Стерео	Line 6 Original
Low and High Cut	Моно, Стерео	Line 6 Original
Parametric	Моно, Стерео	Line 6 Original
10 Band Graphic	Моно, Стерео	MXR® 10-Band Graphic EQ
Cali Q Graphic	Моно, Стерео	MESA/Boogie® Mark IV Graphic EQ

Модели Modulation

Модель	Подкатегории	На основе *
Optical Trem	Моно, Стерео	Fender® optical tremolo circuit
60s Bias Trem	Моно, Стерео	Vox® AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	Моно, Стерео	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Моно, Стерео	Line 6 Original
Bleat Chop Trem	Моно, Стерео	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Моно, Стерео	MXR® Phase 90
Ubiquitous Vibe	Моно, Стерео	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Моно, Стерео	Line 6 Original
Gray Flanger	Моно, Стерео	MXR® 117 Flanger

Модели Modulation

Модель	Подкатегории	На основе *
Harmonic Flanger	Моно, Стерео	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Моно, Стерео	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Моно, Стерео	Line 6 Original
Chorus	Моно, Стерео	Line 6 Original
70s Chorus	Моно, Стерео	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Моно, Стерео	Modded Arion SCH-Z chorus
Trinity Chorus	Стерео	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Моно, Стерео	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Стерео	Fender® Vibratone
122 Rotary	Стерео	Leslie® 122
145 Rotary	Моно, Стерео	Leslie® 145
Double Take	Моно, Стерео	Line 6 Original
AM Ring Mod	Моно, Стерео	Line 6 Original
Pitch Ring Mod	Стерео	Line 6 Original
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

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели Modulation

Модель	Подкатегории	На основе *
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

Delay Models

Модель	Подкатегории	На основе *
Simple Delay	Моно, Стерео	Line 6 Original
Mod/Chorus Echo	Моно, Стерео	Line 6 Original
Dual Delay	Стерео	Line 6 Original
Multitap 4	Стерео	Line 6 Original
Multitap 6	Стерео	Line 6 Original
Ping Pong	Стерео	Line 6 Original
Sweep Echo	Моно, Стерео	Line 6 Original
Ducked Delay	Моно, Стерео	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Моно, Стерео	Line 6 Original
Vintage Digital	Моно, Стерео	Line 6 Original
Vintage Swell	Моно, Стерео	Line 6 Original
Pitch Echo	Моно, Стерео	Line 6 Original
Transistor Tape	Моно, Стерео	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Моно, Стерео	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Стерео	Line 6 Original
Bucket Brigade	Моно, Стерео	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Моно, Стерео	BOSS® DM-2 w/ Adrian Mod
Adriatic Swell	Моно, Стерео	Line 6 Original
Elephant Man	Моно, Стерео	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man

Модели Delay

Модель	Подкатегории	На основе *
Multi Pass	Моно, Стерео	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
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

Модели Reverb

Модель	Подкатегории	На основе *
Glitz	Моно, Стерео	Line 6 Original
Ganymede	Моно, Стерео	Line 6 Original
Searchlights	Моно, Стерео	Line 6 Original
Plateaux	Моно, Стерео	Line 6 Original
Double Tank	Моно, Стерео	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

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели Reverb		
Модель	Подкатегории	На основе *
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

Pitch/Synth Models		
Модель	Подкатегории	На основе *
Pitch Wham	Моно, Стерео	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Моно, Стерео	Eventide® H3000
Simple Pitch	Моно, Стерео	Line 6 Original
Dual Pitch	Моно, Стерео	Line 6 Original
3 OSC Synth	Стерео	Line 6 Original
3 Note Generator	Моно, Стерео	Line 6 Original
4 OSC Generator	Моно, Стерео	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

Модели Filter		
Модель	Подкатегории	На основе *
Mutant Filter	Моно, Стерео	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Моно, Стерео	Korg® A3
Autofilter	Моно, Стерео	Line 6 Original
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

Модели Wah		
Модель	Подкатегории	На основе *
UK Wah 846	Моно, Стерео	Vox® V846
Teardrop 310	Моно, Стерео	Dunlop® Cry Baby® Fasel model 310
Fassel	Моно, Стерео	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Моно, Стерео	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Моно, Стерео	Vox® V847
Chrome Custom	Моно, Стерео	Modded Vox® V847
Throaty	Моно, Стерео	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Моно, Стерео	Line 6 Original
Colorful	Моно, Стерео	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Моно, Стерео	Maestro® Boomerang

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели Volume/Pan		
Модель	Подкатегории	На основе *
Volume Pedal	Моно, Стерео	Line 6 Original
Gain	Моно, Стерео	Line 6 Original
Pan	Стерео	Line 6 Original
Stereo Width	Стерео	Line 6 Original

Общие настройки FX

Параметр	Описание
Drive	Регулирует количество overdrive, distortion или fuzz.
Bass	Регулирует уровень низких частот.
Mid	Регулировка уровня средних частот.
Treble	Регулирует уровень высоких частот.
Speed	Регулирует скорость эффекта. С более высокими значениями, обеспечивающими более высокие скорости. Нажмите ручку для переключения между значениями Гц и ноты. Выбор значения Гц обеспечивает определенную скорость модуляции в циклах в секунду; Выбор значения ноты дает время, основанное на текущем темпе. Не все параметры скорости могут быть синхронизированы со значениями нот, поскольку они могут быть нелинейными и очень интерактивными.
Rate	Управление частотой эффекта, причем более высокие значения параметра соответствуют более высокой частоте. Нажмите кнопку для переключения между числовыми и нотными значениями. Не все параметры Rate могут быть синхронизированы со значениями нот, так как они могут быть нелинейными и очень интерактивными.
Time	Регулирует время задержки / повторения, с более высокими настройками, обеспечивающими более длительные задержки. Нажмите ручку для переключения между мс и значениями нот. Выбор значения Note Division обеспечивает время, основанное на текущем темпе. При значении Note Division значение этого параметра сохраняется при смене моделей.
Scale	Модели задержки с несколькими нажатиями имеют параметр Scale для каждого нажатия, который корректирует его время относительно основного значения Time. Например, если для параметра Time установлено значение 500 мс, установка Scale T1 на "50%" означает, что нажатие будет иметь значение 250 мс. Если вы затем отрегулируете
Depth	Регулирует интенсивность модуляции. Более высокие настройки приводят к более резкому изгибу высоты тона, колебанию или пульсации, в зависимости от эффекта.
Feedbk	Регулирует количество задержанного сигнала, возвращаемого в эффект. Чем выше значение, тем более существенным будет воздействие эффекта на звучание

Параметр	Описание
Decay	Устанавливает длительность эффекта реверберации.
Predly	Определяет предварительную задержку — или время до того, как будет слышен эффект реверберации.
Spread	Spread немного отличается от эффектов стерео задержки. Для большинства задержек он регулирует, насколько широко повторяется отклик влево и вправо. Например, при задержке Пинг-Понг 0 находится посередине (моно), а 10 - полное панорамирование слева направо для повторов. Для модулированных стерео задержек Spread влияет на поведение стереомодуляции LFO (низкочастотных генераторов). В 0 LFO синхронизированы. В 10, два LFO находятся на 180 градусов вне синхронизации, так что, когда одна сторона модулирует вверх, другая сторона модулирует вниз.
Headrm	Внутренние тракты сигналов некоторых модуляционных педалей и педалей задержки демонстрируют некоторую зернистость, особенно когда они расположены после блока с хайгейновым distortion. Отрицательные значения увеличивают воспринимаемое количество песка; положительные значения немного убирают. При 0 дБ модель ведет себя как оригинальная педаль.
Low Cut	Фильтрует часть низких и / или высоких частот блока, которая может помочь устранить гул и / или резкость верхнего регистра.
Hi Cut	
Mix	Смешивает полученный «обработанный» сигнал с «сухим» сигналом, проходящим через блок. Если установлено значение 0%, тракт полно-стью обходит эффект. Если установлено на 100%, весь тракт подается через эффект, и не слышен сухой сигнал.
Level	Регулирует общий выходной уровень блока эффектов. Будьте осторожны, не увеличивайте этот параметр слишком высоко на некоторых блоках, так как это может привести к искажению сигнала. Обычно вы должны оставить это значение на уровне 0,0 дБ для большинства бло-ков. Если поведение ручки уровня или громкости оригинальной педали не относится к значениям дБ, можно использовать 0,0-10.
Trails	Trails Off: Любая задержка повторения или затухания реверберации мгновенно отключается при обходе блока. Trails On: Любые повторы дилея или затухание реверберации продолжают естественным образом затухать при отключении блока или выборе другого снэпшота.

Amp+Cab

Блоки Amp Cab удобны тем, что при выборе модели Amp автоматически загружается соответствующая модель Cab. Он также использует только один из шести доступных блоков обработки.



Чтобы изменить модель усилителя в блоке усилителя, нажмите <PAGE, пока значок усилителя не станет ярко-красным и поверните нижнюю ручку. Чтобы изменить модель кабинета, нажмите PAGE>, пока значок кабинета не станет ярко-красным, и поверните нижнюю ручку.

Amp Models		
Модель	Подкатегории На основе *	
WhoWatt 100	Гитара	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Гитара	Supro® S6616
Stone Age 185	Гитара	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Гитара	Victoria Electro King
Tweed Blues Nrm	Гитара	Fender® Bassman® (normal channel)
Tweed Blues Brt	Гитара	Fender® Bassman® (bright channel)
US Small Tweed	Гитара	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Гитара	Fender® Deluxe Reverb® (normal channel)
US Deluxe Vib	Гитара	Fender® Deluxe Reverb® (vibrato channel)
US Double Nrm	Гитара	Fender® Twin Reverb® (normal channel)
US Double Vib	Гитара	Fender® Twin Reverb® (vibrato channel)
Mail Order Twin	Гитара	Silvertone® 1484
Divided Duo	Гитара	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Гитара	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Гитара	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Гитара	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Гитара	Vox® AC-15
Essex A30	Гитара	Vox® AC-30 with top boost

Amp Models		
Модель	Подкатегории На основе *	
A30 Fawn Nrm	Гитара	Vox® AC-30 Fawn (normal channel)
A30 Fawn Brt	Гитара	Vox® AC-30 Fawn (bright channel)
Matchstick Ch1	Гитара	Matchless® DC30 (channel 1)
Matchstick Ch2	Гитара	Matchless® DC30 (channel 2)
Matchstick Jump	Гитара	Matchless® DC30 (jumped)
Mandarin 80	Гитара	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Гитара	Marshall® JTM-45 (normal channel)
Brit J45 Brt	Гитара	Marshall® JTM-45 (bright channel)
Brit Trem Nrm	Гитара	Marshall® JTM-50 (normal channel)
Brit Trem Brt	Гитара	Marshall® JTM-45 (bright channel)
Brit Trem Jump	Гитара	Marshall® JTM-45 (jumped)
Brit Plexi Nrm	Гитара	Marshall® Super Lead 100 (normal channel)
Brit Plexi Brt	Гитара	Marshall® Super Lead 100 (bright channel)
Brit Plexi Jump	Гитара	Marshall® Super Lead 100 (jumped)
Brit P75 Nrm	Гитара	Park® 75 (normal channel)
Brit P75 Brt	Гитара	Park® 75 (bright channel)
Brit 2204	Гитара	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Гитара	Friedman BE-100 (clean channel)
Placater Dirty	Гитара	Friedman BE-100 (BE/HBE channel)
Cartographer	Гитара	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Гитара	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Гитара	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch 1	Гитара	MESA/Boogie® Lone Star (clean channel)
Cali Texas Ch 2	Гитара	MESA/Boogie® Lone Star (drive channel)
Cali IV Rhythm 1	Гитара	MESA/Boogie® Mark IV (channel I)
Cali IV Rhythm 2	Гитара	MESA/Boogie® Mark IV (channel II)
Cali IV Lead	Гитара	MESA/Boogie® Mark IV (lead channel)
Cali Rectifire	Гитара	MESA/Boogie® Dual Rectifier®

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели усилителей		
Модель	Подкатегории	На основе *
Archetype Clean	Гитара	Paul Reed Smith® Archon® (clean channel)
Archetype Lead	Гитара	Paul Reed Smith® Archon® (lead channel)
ANGL Meteor	Гитара	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Гитара	Soldano SLO-100 (clean channel)
Solo Lead Crunch	Гитара	Soldano SLO-100 (crunch channel)
Solo Lead OD	Гитара	Soldano SLO-100 (overdrive channel)
PV Panama	Гитара	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Гитара	Line 6 Original
Line 6 Doom	Гитара	Line 6 Original
Line 6 Epic	Гитара	Line 6 Original
Line 6 2204 Mod	Гитара	Line 6 Original
Line 6 Fatality	Гитара	Line 6 Original
Line 6 Litigator	Гитара	Line 6 Original
Line 6 Badonk	Гитара	Line 6 Original
Tuck n' Go	Бас	Ampeg® B-15NF Portaflex®
SV Beast Nrm	Бас	Ampeg® SVT® (normal channel)
SV Beast Brt	Бас	Ampeg® SVT® (bright channel)
Woody Blue	Бас	Acoustic® 360
Agua 51	Бас	Aguilar® DB51
Cali Bass	Бас	MESA/Boogie® M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Бас	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 1)
Cali 400 Ch2	Бас	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 2)
G Cougar 800	Бас	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Бас	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Бас	Pearce BC-1 preamp (channel 1)
Busy One Ch2	Бас	Pearce BC-1 preamp (channel 2)
Busy One Jump	Бас	Pearce BC-1 preamp (jumped)
Studio Tube Pre	Бас	Requisite Y7 mic preamp

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Параметры усилителя тембра и глубины, найденные на последующих страницах, могут отличаться в зависимости от выбранной модели усилителя.

Общие настройки усилителя

Параметр	Описание
Master	Регулирует величину общего выходного уровня усилителя, а также искажения усилителя мощности. Этот параметр тесно взаимодействует со всеми другими параметрами усилителя мощности: чем ниже установлен мастер, тем меньше будет эффект от других элементов управления.
Sag	При малых значениях данного параметра отклик инструмента становится более "плотным", что хорошо при игре в стиле металл. При более высоких значениях продлевается сустейн, плюс динамика становится более отзывчивой к атаке, что предпочтительно для исполнения классического блюза и рока.
Hum	Контролирует, насколько шум и пульсации переменного тока взаимодействуют с вашим тоном.
Ripple	При более высоких настройках звучание сильно искажается.
Bias	Уровень смещения ламп усилительного каскада. При низких значениях звучание более холодное, характерное для усилителей класса AB. На максимуме усилитель работает как усилитель класса A.
Bias X	Определяет насколько лампы оконечного усилителя реагируют на высокую нагрузку. Установите низкое значение для более плотного ощущения. Установите высокое значение для увеличения ламповой компрессии. Этот параметр плотно взаимодействует с настройками параметров Drive и Master.

Amp

Блоки усилителя идентичны блокам Amp + Cab, за исключением того, что они не содержат соответствующей модели кабинета.



Preamp

Мы также включили полный набор версий Preamp для каждой модели Amp, которые обеспечивают тон только каскада предусилителя, рекомендуемого при подаче педали HX Stomp в каскад усилителя мощности вашего любимого усилителя. Вы также найдете предусилитель для студийного микрофона в категории Preamp > Mic.



Блоки предусилителей требуют меньше DSP, чем полный блок усилителя.

Кабинет

Существует две подкатегории блоков кабинета — Single и Dual. Двойные кабинеты имеют стереовыход, причем каждый кабинет жестко панорамируется влево и вправо. Не удивительно, что блок с двумя кабинетами (Dual) требует вдвое больше ресурсов DSP, с одним (Single).



Чтобы изменить первую модель кабинета в блоке Cab > Dual, нажмите < PAGE до тех пор, пока левый значок кабинета не станет ярко-красным, и поверните нижнюю ручку. Чтобы изменить вторую, нажмите PAGE > до тех пор, пока правый значок кабинета не будет ярко-красным и поверните нижнюю ручку.

Модели кабинетов		
Модель	Подкатегории	На основе *
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro® S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender® Champ
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson® EH185
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender® Deluxe Oxford
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

Модели кабинетов		
Модель	Подкатегории	На основе *
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 Tuck n' Go	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 Rhino	Single, Dual	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 SV Beast	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Модели Микрофонов	
Модель	На основе *
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

Настройки кабинета

Ручка	Параметр	Описание
1	Mic	Выбирает одну из 16 доступных моделей микрофонов.
2	Distanc	Устанавливает расстояние (от 1 до 12 дюймов) между микрофоном и решеткой динамика.
3	Low Cut	Фильтрует часть низких и высоких частот кабинета, может помочь устранить гул и / или резкость верхнего регистра.
4	High Cut	
5	Reflec	Устанавливает количество «ранних отражений». Более высокие значения добавляют больше отражающего звучания комнаты к звучанию усилителя.
6	Level	Регулировка общего выходного уровня кабинета.

*см. «Торговые марки, зарегистрированные в США» на стр. 31. Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними.

Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

Импульсы (IR)

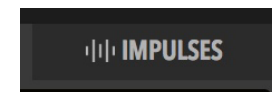
Импульсы - это математические функции, представляющие звуковые измерения конкретных аудиосистем (для HX Stomp, резонанса корпуса акустической гитары или комбинаций кабинета и микрофона). HX Stomp может загружать и хранить до 128 пользовательских или сторонних IR одновременно.



Загрузка пользовательских IR

Загрузка пользовательских импульсов требует подключения к программному обеспечению HX Edit на компьютере Mac или Windows. Приложение HX Edit доступно для бесплатной загрузки с line6.com/software.

1. Подключите HX Stomp к компьютеру через USB и откройте приложение HX Edit.
2. Перейдите на вкладку Impulses.



3. Перетащите один или несколько файлов IR с рабочего стола или из любого окна Finder непосредственно в список импульсов приложения HX Edit.

HX Edit автоматически обновляет список IR оборудования HX Stomp. HX Stomp может загружать и хранить до 128 IR одновременно. Встроенная поддержка 48 кГц, 16-битных, монофонических и WAV с частотой до до 2048; однако HX Edit позволяет импортировать файлы IR .WAV с различной частотой дискретизации, битовой глубиной, длиной и стереоформатом, и приложение автоматически пре-образует эти атрибуты перед отправкой в HX Stomp.

- Перейдите в «Preferences» приложения HX Edit, чтобы установить предпо-читательное поведение для импорта стереофонических импульсов WAV - там вы можете выбрать импорт данных левого или правого канала файла или сочетание обоих каналов для (моно) импульсов .

- Импортированный IR автоматически укорачивается (или удлиняется) до 2048. При необходимости можно выбрать версию 1024 из списка моделей, чтобы сохранить DSP



ВАЖНО!

Настройки импульсов

Стр.	Ручка	Параметр	Описание
1	1	IR Sel	Выбор одного из 128 доступных IR. Если местоположение содержит IR, его имя появляется в заголовке инспектора.
	2	Low Cut	Фильтрует часть низких и высоких частот импульса, может помочь устранить гул и / или резкость верхнего регистра.
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	Смешивает IR-сигнал с сухим сигналом, проходящими через IR-блок. При значении 0% путь обходит IR полностью. Если установлено значение 100%, весь путь подается через IR, и сухой сигнал не слышен.
	2	Level	Регулирует общий уровень выхода IR-блока.

Посыл/Возврат

Каждый из посылов и возвратов может быть использован независимо, или использоваться вместе в качестве (моно или стерео) петли эффектов.



Петля эффектов позволяют вставлять ваши любимые внешние педали (или rackовые приборы) в любое место в вашем пресете.



ПРИМЕЧАНИЕ: Каждая пара посыл и возврат может быть установлена для инструмента (для вставки педалей - T - эффектов) или линейного уровня. См «Глобальные настройки Входы / выходы»

Настройки Send

Ручка	Параметр	Описание
1	Send	Регулирует уровень сигнала, отправляемого на ваши внешние устройства.
2	Dry Thru	Регулирует уровень сигнала, передаваемого через блок Send, независимо от уровня Knob 1 (Send). Обычно это должно быть установлено на 0,0 дБ.

Настройки Return

Ручка	Параметр	Описание
1	Return	Регулирует уровень, полученный при возврате.
2	Mix	Смешивает сигнал возврата и сухой сигнал, проданный через блок Return. При значении 0% путь полностью обходит Return. Если установлено на 100%, весь сигнал подается из Возврата, и не слышен сухой сигнал.

Настройки FX Loop

Ручка	Параметр	Описание	
1	Send	Регулирует уровень, отправляемый на ваше внешнее устройство.	
	Return	Регулирует уровень, полученный при возврате.	
1	3	Mix	Смешивает сигнал петли эффектов с сухим сигналом, пропущенным через блок петли эффектов. При значении 0% путь полностью обходит FX loop. Если установлено на 100%, весь путь подается через FX loop, и не слышен сухой сигнал.* Это означает, что если вы не подключены к разъемам Send & Return, вы не услышите никакого выходного сигнала, если не будете обходить блок FX Loop!
		Trails	Trails Off: Внешняя педаль будет мгновенно отключена, когда блок FX Loop отключается. Trails On: "Хвосты" внешних эффектов delay или reverb затухают естественным образом, когда блок FX Loop обойден или выбран другой снэпшот.

Лупер

Можно добавить один моно или стерео блок Looper.



1 Switch Looper работает только в том случае, если он был назначен ножной на переключатель в режиме Stomp. См "Bypass Assign" для получения информации о том, как назначить блоки для ножных переключателей. Вы также можете получить доступ к функциям Looper через MIDI - см. MIDI CC.

Тип	Макс. длина петли (полная скорость)
Mono	60 сек
Stereo	30 сек

1. Добавьте блок 1 Switch Looper к вашему пресету и назначьте его на ножной переключатель в режиме Stomp.

См. «Быстрое назначение педального переключателя».

2. Нажмите 1 переключатель Looper Switch.

Светодиодный индикатор горит красным цветом, указывая, что луп записывается.

3. Еще раз нажмите переключатель 1 Switch Looper.

Светодиодный индикатор горит зеленым цветом, указывая, что луп воспроизводится.

4. Еще раз нажмите переключатель 1 Switch Looper.

Светодиод горит желтым, указывая на то, что лупер находится в режиме наложения. Последующее нажатие переключателя переключает режим воспроизведения и наложения.

5. Когда Looper находится в режиме воспроизведения или наложения, нажмите и удерживайте переключатель в течение 1 секунды.

Самая последняя запись отменяется. Повторное нажатие переключателя вернет запись.

6. Быстро дважды нажмите переключатель 1 Switch Looper.

Воспроизведение / запись останавливается, и светодиод горит белым, указывая на то, что луп находится в памяти.

7. Когда воспроизведение / запись Looper остановлено, нажмите и удерживайте переключатель.

Запись удалена, а светодиод горит белым.

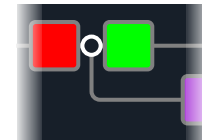
ВАЖНО! Вы можете изменять пресеты во время записи, но воспроизведение лупа остановится, если выбранный вами пресет не включает тот же тип лупера (моно или стерео).

Настройки Looper

Стр.	Ручка	Параметр	Описание
	1	Playbk	Регулирует уровень воспроизведения лупера. Возможно, вам будет полезно немного уменьшить это значение, чтобы ваша живая гитара была немного громче.
1	2	Ovrdub	Относительно устанавливает уровень вашего лупа при наложении. Например, если ваш уровень наложения установлен на 90%, каждый раз, когда ваш луп повторяется, его громкость будет уменьшаться на 10%, звучит тише и тише с каждым проходом наложения.
	3	Low Cut	Фильтрует часть низких и / или высоких частот лупачто может улучшить микс с вашей живой гитарой.
2	1	High Cut	

Split

Блок Split появляется каждый раз, когда создается параллельный путь, но виден только при выборе:



HX Stomp имеет три различных типа блоков разделения - Y, A / B и кроссовер. **Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок разделения, а затем поверните нижнюю ручку, чтобы изменить тип разделения.**

Настройки Split > Y

Ручка	Параметр	Описание
1	BalnceA	Регулирует левый / правый стереобаланс пути A.
2	BalnceB	Регулирует левый / правый стереобаланс пути B.



COBET: Ладно, это для опытных пользователей: При перемещении блока Y полностью влево W, установите BalnceA «L100» и BalnceB «R100». Вы можете обработать L / MONO и RIGHT входы самостоятельно. Кроме того, если вы направляете блок Mixer в путь B (Send L/R), вы можете обрабатывать два инструмента одновременно, каждый со своим собственным моно входом, стерео обработкой и стерео выходами!ф

Настройки Split > A/B

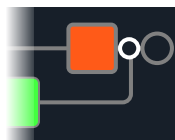
Ручка	Параметр	Описание
1	RoutTo	Определяет количество сигнала, отправляемого на путь A против пути B. Нажмите ручку, чтобы установить равное разделение.

Разделить > Параметры кроссовера

Ручка	Параметр	Описание
1	Freq	Любой сигнал выше этой частоты отправляется на путь A (верхний); любой сигнал ниже этой частоты отправляется на путь B (нижний).
2	Revrse	При включении, меняет назначения пути (любой сигнал, превышающий частоту кроссовера, отправляется на путь B, любой сигнал ниже кроссовера — на путь A).

Mixer

Блок Микшер появляется при создании параллельного пути, но отображается только при выборе:



Настройки микшера

Ручка	Параметр	Описание
1	1 A Level	Регулирует выходной уровень тракта A (верхний).
	2 A Pan	Регулирует левый / правый стереобаланс пути A.
	3 B Level	Регулирует выходной уровень Path B (ниже).
	4 B Pan	Регулирует левый / правый стереобаланс пути B.
2	5 B Polari	Инвертирует полярность пути B. Как правило, должно быть установлено в "Normal."
	6 Level	Регулирует общий уровень вывода блока Mixer.

Зарегистрированные в США товарные знаки

Все названия продуктов, используемые в этом документе, являются товарными знаками соответствующих владельцев, и ни Yamaha Guitar Group, ни Line 6 не связаны с ними. Эти торговые марки появляются исключительно для идентификации продуктов, тоны и звуки которых были изучены в Line 6 при разработке модели звука.

5150 является зарегистрированным товарным знаком компании ELVH Inc.

Acoustic является зарегистрированным товарным знаком компании GTRC Services, Inc.

Aguilar является зарегистрированным товарным знаком David Boonshoft.

AKG, DOD и Whammy являются зарегистрированными товарными знаками компании Harman International Industries, Inc.

Arbiter является зарегистрированным товарным знаком ООО Sound City Amplification.

Binson, Dytronic, LA-2A и Teletronix являются зарегистрированными товарными знаками компании Universal Audio, Inc.

Beierdynamic является зарегистрированным товарным знаком компании Beier Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner и Uberschall являются зарегистрированными товарными знаками компании Bogner Amplification.

BOSS и Roland являются зарегистрированными товарными знаками компании Roland Corporation U.S.

Colorsound является зарегистрированным товарным знаком корпорации Sola Sound Limited, Великобритания.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR и Uni-Vibe являются зарегистрированными товарными знаками компании Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass и Microtubes являются зарегистрированными товарными знаками компании Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

Digitech является зарегистрированным товарным знаком корпорации DOD Electronics.

Dr. Z является зарегистрированным товарным знаком компании Dr. Z Amps, Inc.

EBS является зарегистрированным товарным знаком в соответствии с EBS Holding.

EchoRec является зарегистрированным товарным знаком Nicholas Harris.

Electro-Harmonix и Big Muff Pi являются зарегистрированными товарными знаками

New Sensor Corp. Electro-Voice является зарегистрированным товарным знаком компании Bosch Security Systems, Inc.

Engl является зарегистрированным товарным знаком Beate Ausflug и Edmund Engl.

Eventide является зарегистрированным товарным знаком компании Eventide Inc.

Fane является торговой маркой Fane International Ltd.

Ibanez является зарегистрированным товарным знаком Hoshino, Inc.

Klon является зарегистрированной торговой маркой Klon, LLC.

Korg является зарегистрированным товарным знаком компании Korg, Inc.

Leslie является зарегистрированной торговой маркой Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd. Lone Star является зарегистрированным товарным знаком Randall C. Smith.

Marshall является зарегистрированной торговой маркой Marshall Amplification Plc.

Matchless является зарегистрированным товарным знаком Matchless, LLC.

MAXON является зарегистрированной торговой маркой Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa / Boogie и Rectifier являются зарегистрированными товарными знаками Mesa / Boogie, Ltd. Musitronics является зарегистрированным товарным знаком Mark S. Simonsen.

Mu-Tron является зарегистрированным товарным знаком компании Henry Zajac.

Neumann является зарегистрированным товарным знаком компании Georg Neumann GmbH.

Orange является зарегистрированным товарным знаком компании Orange Brand Services Limited.

Park является зарегистрированным товарным знаком AMP RX LLC.

Paul Reed Smith и Archon являются зарегистрированными товарными знаками Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey является зарегистрированным товарным знаком корпорации Peavey Electronics.

RMC является зарегистрированным товарным знаком Ричарда МакКлиша.

Royer является зарегистрированным товарным знаком Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser является зарегистрированным товарным знаком компании Sennheiser

Electronic GmbH & Co. KG. Shure является зарегистрированным товарным знаком компании Shure Inc.

Silvertone является зарегистрированным товарным знаком корпорации Samick Music.

Supro является зарегистрированным товарным знаком компании Absara Audio LLC.

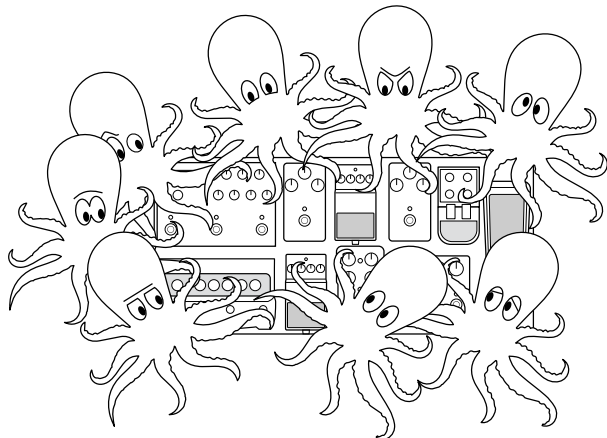
СНЭПШОТЫ

В режиме Play в правом верхнем углу экрана появляется небольшой значок камеры. Его номер указывает текущий снэпшот.



Что такое снэпшоты?

Представьте, что у вас есть восемь домашних осьминогов, которые скользят вокруг вашего усилителя и педалборда. Вместо того, чтобы танцевать по педалям (и случайно наступать на шупальца), вы кричите: «Ладно, банда, вот куплет... сейчас!» и ваши осьминоги включают некоторые педали, выключают другие и настраивают все ваши усилители и ручки педалей, чтобы сделать наилучшие возможные настройки для куплета вашей песни, и все это плавными переходами хвостов задержки и ре-верберации. Тогда вы кричите «Готов к припеву ... сейчас!» а твои осьминоги моментально настраивают все для припева твоей песни. В этом сила снэпшотов.



Единственное, чего не могут сделать ваши осьминоги / снэпшоты, это переставить педаль или поменять эффект или усилитель на другой (если только блоки эффектов и усилителей не существуют в одном и том же пресете).

Каждый пресет может иметь до 64 параметров, назначенных снэпшотам; следовательно, восемь осьминогов с восемью шупальцами каждый. Осьминоги могут помнить три отдельные группы состояний включения / выключения и настройки для каждого пресета (скажем, для вашего куплета, припева и чрезмерно шумного соло); то есть HX Stomp имеет три снэпшота на пресет.

Каждый из трех снэпшотов в HX Stomp хранит и вызывает состояние определенных элементов в текущем пресете, включая:

- Effect Bypass - обход (вкл / выкл) всех блоков обработки (обход 1 Switch Looper не сохраняется / вызывается с помощью моментального снимка)
- Управление параметрами - значения любых параметров, назначаемых контроллерам (до 64 на пресет)
- Темпо - текущий системный темп, если «Глобальные настройки MIDI / Темпо» Выбор темпа установлен на «снэпшот». (По умолчанию установлено значение «пресет») В зависимости от того, как вы их конфигурируете, снэпшоты могут действовать как три варианта одного и того же тона, три совершенно разных тона или любая их комбинация - все в пределах одного пресета. Во многих случаях снэпшоты одного пресета могут соответствовать всем различным тонам, необходимым для песни.

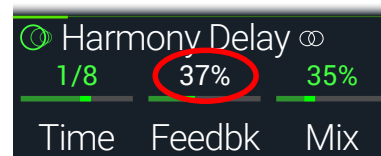
Использование Снэпшотов

1. В режиме Play нажимайте PAGE, пока не увидите режим ножного переключателя снэпшотов:



2. Нажмите один из трех переключателей снэпшотов, чтобы выбрать другой снэпшот.
3. Настройте пресет, выполнив одно или несколько из следующих действий:

- Включите или выключите один или несколько эффектов, нажимая ножные переключатели режима Stomp или нажимая верхнюю ручку в «Изменить вид». Снэпшоты запоминают состояние включения / выключения каждого блока.
- Чтобы настроить параметр и автоматически обновить его для каждого снэпшота, нажмите и поверните ручку. Снэпшоты запоминают значения до 64 параметров эффектов. Значение параметра отображается белым, указывая на то, что контроллер назначен, в данном случае контроллер снэпшотов:



ПОДСКАЗКА: Удерживайте ACTION и нажмите ручку параметра, чтобы быстро удалить любое назначение контроллера (включая контроллер снэпшотов). Значение отображается в цвете, указывая на то, что ему не назначен контроллер.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы также можете вручную назначить контроллер снэпшотов. Из «Controller Assign», выбрать нужный блок и параметр и повернуть ручку 2 (контроллер), чтобы выбрать «Snapshot»

4. Вернитесь к снэпшоту, с которого вы начали.

HX Stomp мгновенно и плавно возвращается в предыдущее состояние.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в «Global Settings > Preferences» Snapshot Edits установлено значение «Discard» (отменить), вы должны сохранить пресет перед выбором другого снэпшота; в противном случае любые изменения будут отменены!

Копирование / вставка Снэпшота

Вместо создания нового снэпшота с нуля, вы можете скопировать существующий снэпшот в другое место и настроить несколько параметров.

1. В режиме «Snapshot», удерживая нажатой педальный переключатель для снэпшота, который вы хотите скопировать, коротко нажмите и отпустите педальный переключатель для снимка, который вы хотите перезаписать.

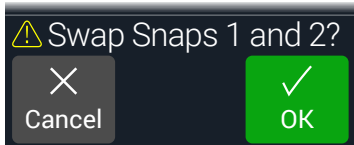
Появится диалоговое окно:



2. Нажмите регулятор 3 (ОК).

Поменять Снэпшоты местами

1. В режиме «Snapshot» одновременно нажмите и удерживайте два ножных переключателя снэпшотов, которые вы хотите поменять местами, пока не появится следующее диалоговое окно:



2. Нажмите регулятор 3 (ОК).

Сохранение Снэпшотов




Нажмите  и ACTION вместе дважды, чтобы сохранить пресет.


При сохранении пресета все 3 снэпшота сохраняются автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ: Выбор пресета вызывает снэпшот, который был активен при сохранении пресета.

Определение поведения редактирования снэпшота

Допустим, вы работаете со снэпшотом 1 (куплет) и изменили несколько вещей: включаете блок задержки, выключаете модуляционный блок, настраиваете уровень Distortion и т.д. Если вы переключитесь на «Снэпшот 2» (припев) и затем вернетесь к «Снэпшоту 1» для второго куплета, должен ли HX Stomp отозвать эти изменения или вернуть «Снэпшот 1» в его состояние, когда пресет был последний раз сохранен? Нет правильного ответа, поэтому HX Stomp позволяет выбрать.

1. Нажмите  PAGE и PAGE  вместе, чтобы открыть меню.
2. Нажмите PAGE , а затем нажмите регулятор 2 (глобальные настройки).
3. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать подменю «Preferences».
4. Turn the Snapshot Edits knob to set snapshot edit behavior:

- Recall - любые изменения снэпшота вызываются при переходе от снимка к снимку и отображаются так, как вы их сохранили в последний раз (по умолчанию).
- Discard - любые изменения снэпшота удаляются при переходе от снэпшота к снэпшоту и отображаются в том виде, в котором пресет был последний раз сохранен. Если вы хотите сохранить изменения, сделанные в текущем снимке, когда для редактирования снимка выбрано «Discard» дважды нажмите кнопки  и ACTION для сохранения, прежде чем выбрать другой снимок. Значок камеры на экране «Play» с первого взгляда показывает настройку «Snapshot Edits». Если задано значение «Recall», камера серого цвета; при установке «Discard» камера красного цвета:



ПРИМЕЧАНИЕ: Не забудьте сохранить, прежде чем перейти к другому пресету, чтобы сохранить все настройки снэпшота!

Советы по использованию снэпшотов

- Очевидным примером использования снэпшотов является назначение их на определенные разделы вашей песни. Например, «Снэпшот 1» может быть вступлением, «Снэпшот 2» - куплетом 1, «Снэпшот 3» - «Припев» и т. д.
- Установите для параметра Trails любых блоков Delay, Reverb и / или FX Loops значение «On» для плавного перехода между снэпшотами.
- Беспokoитесь, что дальнейшая настройка может ухудшить ваш тон, а не улучшить? Снэпшоты являются отличным способом , для сравнения не-больших изменений между тонами , не отрывая руки от гитары.
- Установите различные тональности в блоках Harmony Delay или интервалы в блоках Pitch для каждого снэпшота.
- Возникли трудности с поддержанием постоянной громкости на протяжении всей песни? Установите необходимые уровня параметров «Gain» или «Level» для каждого снэпшота.

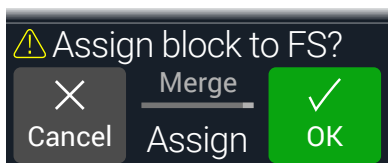
Назначение байпаса

Помимо нажатия на верхнюю ручку в режиме редактирования, HX Stomp предлагает множество дополнительных методов для включения и выключения блоков:

- Нажатие педального переключателя режима Stomp
- Перемещение подключенной педали экспрессии (иногда называемой «автоматическим включением»)
- Отправка сообщения MIDI CC на MIDI In HX Stomp (или через USB)

Быстрое назначение ножных переключателей

1. В режиме редактирования поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок, который вы хотите назначить для педального переключателя.
2. Находясь в режиме Stomp, коснитесь и удерживайте FS1 или FS2 (или FS3, имеет значение «Stomp 3»), пока не появится следующее диалоговое окно:



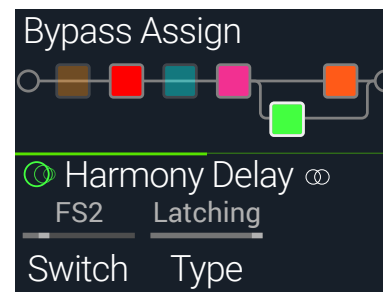
Если вы хотите заменить любые другие блоки, которые уже могут быть назначены на педальный переключатель, поверните ручку 2 (Назначить) на «Replace». В противном случае установите значение «Merge», что позволяет назначать несколько блоков на один переключатель.

3. Нажмите регулятор 3 (OK).

Назначение Байпаса Вручную

1. Нажмите \langle PAGE и PAGE \rangle вместе, чтобы открыть меню.
2. Нажмите регулятор 1 (Bypass Assign).

Экран Bypass Assign очень похож на экран Edit:



3. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок, который вы хотите отключить.

Блоки ввода, вывода и микшера не могут быть назначены. Сплит блоки могут быть назначены; при отключении блоки типа разделения Y и разделения A / B возвращаются к равному сигналу, разделенному по каждому тракту, а тип разделения кроссовера не применяет разделение по частоте, при этом сигнал подается на каждый путь равномерно.

4. Поверните регулятор 1 (переключатель), чтобы выбрать нужный ножной переключатель или педаль экспрессии.

None Удаляет назначение байпаса.

FS1-FS5 Обратите внимание, что FS3, FS4 или FS5 не будут работать если не функция FS3 [FS4, FS5] не установлены на «Stomp 3 [Stomp 4, Stomp 5]».

При выборе ножного переключателя отображается регулятор 2 (Type). Поверните ручку 2, чтобы выбрать тип работы переключателя «Moment[ary]» или «Latching». Если установлено значение Momentary, блок выключен (или включен) до тех пор, пока вы удерживаете переключатель. Когда установлено значение Latching, блок выключается (или включается) при каждом нажатии переключателя.

EXP 1, EXP 2 Выбор EXP 1 или 2 отображает регулятор 2 (Position) и регулятор 3 (Wait). Позиция определяет, где в ходе движения педали экспрессии блок включен или выключен. 0% — открытая, 99% — закрытая. Wait определяет, как долго HX Stomp ждет, прежде чем отключить блок; например, вы не хотели бы, чтобы wah, выключался каждый раз, когда вы полностью открываете педаль экспрессии в большом фанковом wah соло.

СОВЕТ: Или нажмите PAGE ▸, нажмите регулятор 3 (Learn), а затем либо переместите нужную педаль экспрессии, либо отправьте нужное сообщение MIDI CC с вашего MIDI-контроллера. HX Stomp автоматически выберет этот источник.

ПОДСКАЗКА: По умолчанию отключение блока с помощью EXP 1 или EXP 2 сконфигурировано для значения «heel down = off» (открытая педаль). Что-бы изменить поведение обхода, нажмите верхнюю ручку (bypass). В этом случае блок будет отключаться при прохождении педали экспрессии через настроенное положение. Так как можно настроить обход нескольких блоков, которые будут назначены на педали экспрессии, вы можете задать значение позиции каждого блока по-разному - таким образом, позволяя педали включать некоторые блоки, а другие выключать в разных положениях во время движения педали.

5. При желании нажмите PAGE ▸ и поверните регулятор 1 (MIDI In), чтобы назначить входящее сообщение MIDI CC для включения и выключения блока.

Входящие значения CC 0-63 отключают блок; значения 64-127 — включите блок. Обратите внимание, что некоторые MIDI CC зарезервированы для глобальных функций и не могут быть выбраны - см. MIDI CC.

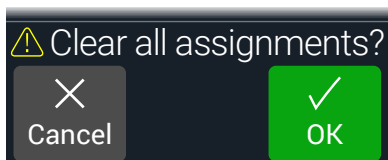
Очистка назначений байпаса

1. На экране «Bypass Assign» выберите блок, назначение обхода которого вы хотите очистить, и нажмите «ACTION».
2. Нажмите регулятор 1 (Очистить назначения).

Очистка Всех Назначений байпаса

1. На экране “Bypass Assign ” нажмите кнопку “ACTION”.
2. Нажмите регулятор 2 («Очистить все назначения»), чтобы очистить все обходные назначения блоков.

Появится следующее диалоговое окно:

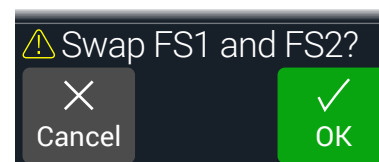


3. Нажмите регулятор 3 (OK).

Поменять ножные переключатели местами

Если вы хотите изменить расположение ножных переключателей режима Stomp (особенно тех, для которых назначено несколько элементов), вместо переназначения всего вручную, вы можете быстро поменять местами все назначения между двумя ножными переключателями.

1. **Коснитесь (но не нажимайте) любых двух ножных переключателей, пока не появится следующее диалоговое окно:**



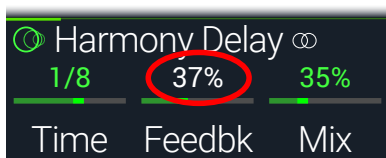
2. Нажмите регулятор 3 (OK).

Советы по назначению байпаса

- Если вы обнаружите, что постоянно выключаете один переключатель, а другой включаете, назначьте оба блока одному и тому же ножному переключателю, и, пока один из них выбран, нажмите верхнюю ручку. Теперь, нажав ножной переключатель, один выключается, а другой включается одновременно.
- Назначьте блок Wah, который будет переключаться только при перемещении педали экспрессии более 1%. Установите время ожидания, чтобы естественные движения ног не выключали wah каждый раз, когда вы достигаете положения опускания пятки, но не настолько долго, чтобы оно выключалось слишком поздно, когда вы оставляете педаль экспрессии в полностью открытом положении - см. «Назначение байпаса вручную» .
- Различные блоки могут быть включены или выключены в разных местах движения педали экспрессии. Поэкспериментируйте с включением нескольких блоков overdrive - один в позиции 5%, другой в позиции 30%, другой в позиции 70% и так далее.
- При использовании ножного переключателя для переключения между двумя блоками Amp или Amp Cab модели усилителей могут звучать заметно отличаться друг от друга (как настоящие усилители!). Используйте блок эквалайзера, чтобы один блок Amp звучал немного ближе к другому блоку Amp, и назначьте его отключение для того же ножного переключателя.
- Назначьте блок задержки с очень высокой обратной связью, который будет включен только при достижении закрытого положения педали экспрессии. Squeals galore.

Назначение контроллеров

HX Stomp предоставляет широкий спектр инструментов для управления вашим тоном во время выступления. Наиболее очевидным контроллером будет подключенная педаль экспрессии (часто назначаемая на Wah, Pitch Wham или Volume), но вы также можете назначить ножные переключатели для переключения между двумя значениями данного параметра или параметров, или даже иметь параметры, мгновенно изменяющиеся при выборе различных снэпшотов в рамках пресета.

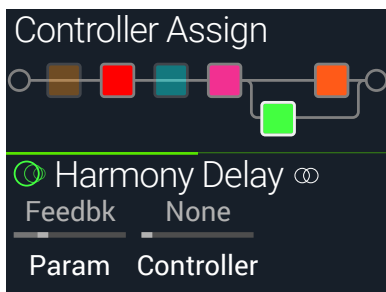



ВАЖНО: Добавление блока Wah или Pitch Wham автоматически назначает его для управления EXP 1. Добавление блока Volume или Pan автоматически назначает его для управления EXP 2. С помощью педали Mission SP1-L6H Line 6 Expression Pedal, подключенной к HX Stomp с помощью Y-кабеля будет просто работать, а встроенный переключатель будет переключаться между любыми блоками Wah/Pitch Wham и Volume/Pan. Также см. Стр. 42.


Назначение контроллера

- 1. В режиме Stomp нажмите и удерживайте регулятор для параметра, которым вы хотите управлять.**

HX Stomp переходит на страницу назначения контроллера и отображает ваш параметр на регуляторе 1 (параметр).



ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы вручную получить доступ к меню «Controller Assign», нажмите , а затем регулятор 2 (Назначение контроллера).

- 2. Нажмите PAGE , а затем нажмите регулятор 3 (Learn).**
Значок мозга кнопки светится синим цветом.
- 3. Нажмите на ножной переключатель, переместите подключенную педаль экспрессии, отправьте сообщение MIDI CC с клавиатуры и т. д.**
Имя контроллера отображается над ручкой 2 (контроллер).

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы вручную выбрать контроллер, поверните регулятор 2 («Контроллер»).

None Удаляет назначение контроллера.

EXP 1 or 2 Педаль экспрессии - наиболее распространенный тип контроллера, используемый для управления громкостью, wah, Pitch Wham и т. д.

FS1-FS5 Нажатие на педаль режима Stomp позволяет переключаться между минимальным и максимальными значениями параметра.

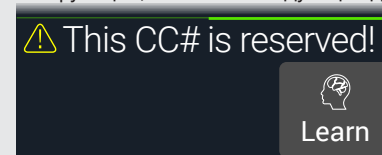
При выборе FS1-FS5 отобразится ручка 3 (тип переключателя). Поверните ручку 3, чтобы выбрать поведение Momentary или Latching. Momentary означает, что значение будет меняться до тех пор, пока вы удерживаете переключатель. Latching переключается между значениями Min и Max при каждом нажатии переключателя.*

MIDI CC При выборе «MIDI CC» отобразится регулятор 3 (CC #). Поверните регулятор 3, чтобы выбрать нужный номер MIDI CC.

Snapshot Несмотря на то, что все параметры, назначенные контроллеру, обновляются за один снэпшот, дополнительный контроллер «снэпшоты» доступен, когда другие контроллеры уже используются.


ПРИМЕЧАНИЕ: Педальное поведение (кратковременное или защелкивание) определяется FOOTSWITCH, а не за назначением.

ПРИМЕЧАНИЕ: HX Stomp зарезервировал специальные сообщения MIDI CC для глобальных функций; эти CC не могут быть использованы в качестве контроллеров. Если вы попытаетесь назначить сообщение CC, зарезервированное для глобальных функций, появится следующее диалоговое окно:





См. MIDI CC для дополнительной информации.

4. При желании нажмите **PAGE** и поверните регулятор 1 (минимальное значение) и регулятор 2 (максимальное значение), чтобы установить диапазон, которым вы хотите управлять.

 **СОВЕТ:** Чтобы изменить поведение контроллера, поменяйте местами минимальное и максимальное значения.

5. Нажмите , чтобы вернуться на главный экран.

 **ПОДСКАЗКА:** Назначить параметр контроллеру Snapshots еще проще - просто нажмите и поверните ручку параметра. Значение отображается белым текстом, указывая, что оно теперь назначено контроллеру.

 **ПОДСКАЗКА:** Удерживайте ACTION и нажмите ручку параметра, чтобы быстро удалить любое назначение контроллера (включая контроллер Snapshots). Текст значения изменяется с белого на исходный цвет, указывая на то, что ему не назначен контроллер.

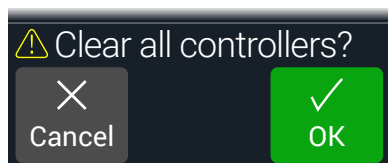
Очистка назначений контроллеров для блока

1. На экране «Controller Assign» выберите блок, назначения контроллера которого вы хотите очистить, и нажмите «ACTION».
2. Нажмите Ручку 1 (Очистить контроллер).


Очистка назначений всех контроллеров

1. From the Controller Assign screen, press ACTION.
2. Нажмите регулятор 2 («Очистить все контроллеры»), чтобы очистить назначения всех блоков управления для блоков.

Появится следующее диалоговое окно:



3. Нажмите регулятор 3 (OK).

 **ВАЖНО:** Очистка всех назначений контроллера также удаляет назначения Wah и Volume из EXP 1 и EXP 2. Используйте эту функцию с осторожностью!

Советы по назначению контроллера

- По умолчанию значения параметра Min и Max будут довольно экстремальными. Здесь стоит регулировать довольно консервативно, поскольку тонкие корректировки параметров имеют большое значение.
- Для плавного перехода между тоном на параллельных путях A и B выберите блок Split > A/B и назначьте параметр Route To педали экспрессии. По умолчанию, положение “пять-вниз” означает, что сигнал проходит полностью через путь A. Перемещение педали в положение “вниз” постепенно переходит в путь B. Кроме того, можно назначить ножной переключатель для управления параметром “Route To” для мгновенного переключения назад и вперед.
- Если вы ищете сверхчистый boost, вместо добавления блока Volume/Pan > Gain попробуйте назначить ножной переключатель для увеличения параметра Level блока Mixer или Output.
- Если у вас есть любимая педаль задержки или реверберации, используйте блок FX Loop, чтобы вставить ее в свой тон. Назначьте EXP 1 или 2 для управления параметром Mix блока, который будет плавно смешивать педаль с вашим тоном.
- Для экстремальных психоделических визгов задержки даб назначьте ножной переключатель, чтобы увеличить обратную связь задержки и уменьшить ее время.
- Назначьте ножной переключатель для переключения между двумя значениями-ми параметра Delay > Time, такими как 1/4 и 1/8 с точкой.

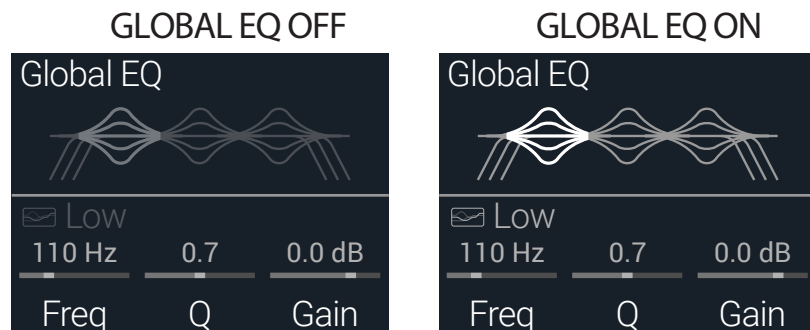
Global EQ

Глобальный эквалайзер, встроенный в HX Stomp, имеет три полностью параметрических диапазона плюс переменные фильтры низких и высоких частот и используется для компенсации несоответствия в акустике помещений во время тура или при пере-езде из студии в студию. Глобальный эквалайзер применяется ко всем пресетам.

ПРИМЕЧАНИЕ: Глобальный эквалайзер никогда не применяется к выходам Send или USB.

1. Нажмите **◀ PAGE** и **PAGE ▶** вместе, чтобы открыть меню.
2. Нажмите ручку **3** (глобальный эквалайзер).

Появится экран Global EQ:

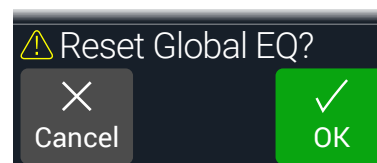


3. Нажмите верхнюю ручку, чтобы включить или выключить глобальный эквалайзер.
4. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать нужную полосу эквалайзера: Low Cut, Low, Mid, High или High Cut.
5. Поверните ручки 1-3, чтобы настроить выбранный диапазон эквалайзера.

Resetting Global EQ

Сброс глобального эквалайзера возвращает заводские настройки по умолчанию (в ноль).

1. На экране **Global EQ** нажмите **ACTION**.
2. Нажмите кнопку **1** (сброс эквалайзера).
Появится следующее диалоговое окно:



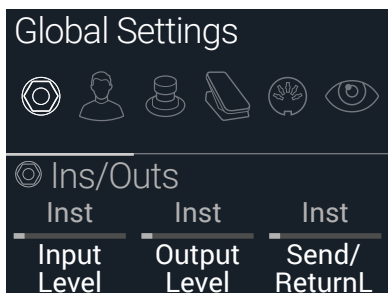
3. Нажмите регулятор **3** (OK).

Global Settings

Меню Global Settings содержит дополнительные параметры, применимые ко всем пресетам, такие как входные и выходные уровни, конфигурации ножной переключатель и т.д.

1. **Нажмите** **◀PAGE** и **PAGE▶** **вместе, чтобы открыть меню.**
2. **Нажмите** **PAGE▶**, а затем **нажмите регулятор 1 (глобальные настройки).**

Появится экран глобальных настроек:



3. **Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать одно из шести подменю.**
При необходимости нажмите **PAGE▶** для просмотра дополнительных параметров.

ПРИМЕЧАНИЕ: Смотрите следующую страницу для описания всех глобальных настроек.

Установка правильных уровней

Различные входы и выходы должны быть настроены так, чтобы они соответствовали настройкам вашего инструмента, усилителя и других педалей, чтобы обеспечить идеальный тон, низкий уровень шума и отсутствие отвратительных искажений (если, конечно, вы не хотите отвратительных искажений. Кто мы такие, чтобы судить?). Просто знайте, что если вы бежите в интернет, кричать “HX Stomp звучит плохо!” Первое, что люди будут спрашивать, прочитали ли вы этот раздел руководства. А если ты этого не сделал, они будут смеяться над тобой.

1. **В меню «Глобальные настройки» поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать подменю «Вход / выход».**
2. **Используя ручки 1 и 2, установите уровни в соответствии со следующей таблицей:**

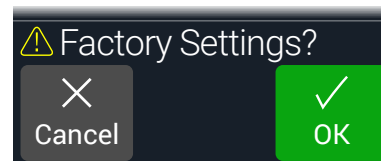
Разъем	Что вы подключаете?	Затем сделайте следующее:
INPUT L/MONO, RIGHT	Гитара или бас с пассивными звукоснимателями	Установите уровень входа на «Inst»
	Гитара или бас с очень громкими активными звукоснимателями	Установите уровень входного сигнала на «Inst» или «Line» (доверяйте своим ушам)
	Клавиатура, синтезатор или драм-машина	Установите уровень входа на «Line»
OUTPUT L/MONO, RIGHT	Вход (Guitar In) на гитарном или басовом усилителе	Установите уровень выхода на «Inst»
	На гитарный вход (ы) педали или процессора эффектов	
	К возврату (Return) инструментального уровня петли эффектов гитарного или басового усилителя для пост эффектов или 4-кабельного метода подключения	Установите уровень выхода на «Line»
	К возврату (Return) линейного уровня петли эффектов гитарного или басового усилителя для пост эффектов или 4-кабельного метода подключения	
На входы студийных рэковых приборов или микшер		

Сброс Глобальных настроек

Сброс глобальных параметров возвращает их к заводским настройкам по умолчанию. Выполнение этого сброса не влияет на любые созданные вами пресеты.

1. **В меню Глобальные настройки нажмите ACTION.**
2. **Нажмите регулятор 1 (заводские настройки).**

Появится следующее диалоговое окно:



3. **Нажмите регулятор 3 (OK).**

Глобальные настройки > Входы / выходы

Ручка Стр.	Параметр	Описание
1	Входной уровень	Выберите «Inst [rument]» при подключении гитары, баса или педалей к входным разъемами HX Stomp; выберите «Line» при подключении синтезаторов, драм-машин, микшеров или других источников линейного уровня. Если на вашей гитаре или баса действительно громкие активные звуко-сниматели (или вы просто предпочитаете звучание «мягкого» уровня входного сигнала для своего инструмента), выберите «Line» - или просто попробуйте оба варианта и поверьте своим ушам.
	Выходной уровень	Выберите «Inst [rument]» при подключении выходов 1/4" к педалям или передней части гитарных усилителей, выберите «Line» при подключении к микшерам или автономным рекордерам. При использовании одного усилителя или канала микшера подключите только разъем LEFT/MONO 1/4 дюйма.
	Send/ReturnL	Выберите «Inst [rument]» при использовании пары Send/Return в качестве петли эффектов для педалей; выберите «Line» при использовании пары Send/Return в качестве петли эффектов для рэкковых процессоров линейного уровня или в качестве дополнительных входов и выходов для подключения клавиатур, драм-машин, микшеров и другого оборудования.
2	Send/ReturnR	Выберите «Inst [rument]» при использовании пары Send/Return в качестве петли эффектов для рэкковых процессоров линейного уровня или в качестве дополнительных входов и выходов для подключения клавиатур, драм-машин, микшеров и другого оборудования.
	Return Type	Определяет, должен ли сигнал, полученный на гнездах Return, использоваться для блоков Return и FX Loop или выступать в качестве стереофонического Aux In (без обработки) для работы вместе с микшерами, MP3-плеерами и т. Д. Чтобы использовать гнезда Return для необработанного Aux In, установите для блока ввода пресета значение «Main L / R» - это позволяет одновременно прослушивать сигнал вашего инструмента (подключенный через вход Main L / R) вместе с (необработанным) Return. L / R сигнал для глушения.
	USB In 1/2 Trim	Устанавливает уровень входящего аудио с USB 1/2, который обходит всю обработку HX Stomp. Как правило, это должно быть оставлено на уровне 0.0dB.
3	Phones Monitor	Определяет, какой сигнал(ы) слышен с выхода на наушники. Обычно вы устанавливаете значение «Main L/R».
	Volume Controls	Определяет, управляет ли регулятор VOLUME на верхней панели одновременно основным выходом 1/4 и выходом на наушники (Main HP), или только выходом на наушники (Phones). При установке на «Phones» главные выходы 1/4" остаются на общем уровне.

Глобальные настройки > Преференции

Ручка Стр.	Параметр	Описание
1	Bypass Type	При нажатии верхней и нижней ручек вместе (или ножной переключатель, назначенный «All Bypass»), HX Stomp обходит все блоки. В HX Stomp есть два типа All Bypass - выберите «Analog», если вы хотите, чтобы сигнал вашей гитары направлялся напрямую со входов HX Stomp на его выходы, без обработки или A / D / A преобразования (также называемого «true bypass»). Выберите «DSP», если хотите, чтобы эхо задержки и хвосты реверберации естественным образом затухали, когда HX Stomp в байпасе
1	Snapshots Edits	Определяет, будут ли какие-либо изменения, внесенные в снэпшот (блок вкл / выкл, управления параметрами, темп) запоминаться при возврате к этому снэпшоту. Если установлено «Recall», любые изменения снэпшота будут вызваны при переходе от снэпшота к снэпшоту и отобразятся в том виде, в котором вы их оставили в последний раз. Если установлено значение «Discard», любые изменения снэпшота удаляются при переходе от снэпшота к снэпшоту и отображаются в том виде, в котором пресет был последний раз сохранен. Если вы хотите сохранить изменения, сделанные в снэпшоте, когда для параметра «Snapshot Edits» установлено значение «Discard», дважды нажмите СОХРАНИТЬ, прежде чем выбрать другой. Также см «Определение поведения редактирования Снэпшота».
	Tempo Pitch	Определяет поведение повторов задержки при повторном нажатии клавиши TAP «Authentic» [Authentic] учитывает естественные колебания высоты тона, присущие при изменении ручки времени реальной педали задержки; «Transpr» [Transparent] сводит к минимуму эти артефакты.
2	EXP/FS Tip	Определяет, является ли сигнал Tip гнезда на задней панели PEDAL входным гнездом педали экспрессии 1 или входным гнездом педального переключателя 4.
	EXP/FS Ring	Определяет, является ли сигнал Ring на задней панели гнезда PEDAL входным гнездом педали экспрессии 2 или входного ножного переключателя 5.
	Tip Polarity	Если ваша внешняя педаль экспрессии или педальный переключатель работают задом наперед - например, педаль имеет максимальное значение в полностью открытом положении или если назначенная вами функция FS4 или FS5 не работает должным образом при переключении с помощью внешнего ножного переключателя - установите ее полярность на «Invert».
3	Ring Polarity	Если ваша внешняя педаль экспрессии или педальный переключатель работают задом наперед - например, педаль имеет максимальное значение в полностью открытом положении или если назначенная вами функция FS4 или FS5 не работает должным образом при переключении с помощью внешнего ножного переключателя - установите ее полярность на «Invert».
	Preset Number	Определяет, отображаются ли пресеты как 42 банка из трех (ABC) или имеют номера 000-125 (удобно при вызове пресетов через сообщения о смене программ MIDI).

Глобальные настройки > Футсвитчи

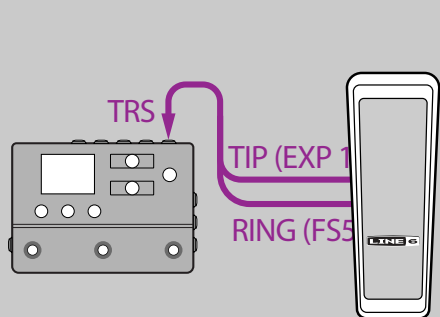
Ручка	Стр.	Параметр	Описание
	1	Stomp Select	Когда установлено значение "Touch", касаясь переключателя режима Stomp, выбирает назначенный ему элемент(ы), но нажатие не делает этого. Если установлено значение "Press", нажатие переключателя режима Stomp выбирает назначенный ему элемент(ы), но прикосновение не делает этого (полезно, если вы играете босиком). Когда установлено «Both», касание или нажатие выберет назначенный элемент. По умолчанию используется "Touch".
1	2	Функция FS3	Устанавливает функцию Footswitch 3. Выберите TAP / Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass или Toggle EXP 1/2. По умолчанию используется TAP / Tuner.
	3	Функция FS4	Устанавливает функцию ножного переключателя 4, но только если для Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip установлено на "FS4." (По умолчанию установлено «EXP 1», поэтому вы должны изменить его на «FS4», чтобы функция FS4 работала правильно!) Выберите из TAP / Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (аналогично нажатию PAGE] в режиме Play). Предыдущий режим ножного переключателя (аналогично нажатию < в режиме Play), Полный байпас или Переключение EXP 1 / 2. *По умолчанию установлено значение All Bypass.
2	1	Функция FS5	Устанавливает функцию Footswitch 5, но только если Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring имеет значение "FS5". Выберите TAP / Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Up Snapshot, Snapshot Down, следующий режим педального переключателя (аналогично нажатию PAGE] в режиме Play), предыдущий режим ножного переключения (такой же, как нажатие < из Play view), All Bypass или Toggle EXP 1 / 2. * По умолчанию установлено значение «Toggle EXP [1/2]».

* Для подключения внешнего ножного переключателя для доступа к функциям FS4 или FS5 рекомендуется использовать мгновенный (momentary) ножной выключатель.

Педаль экспрессии

Mission Helix

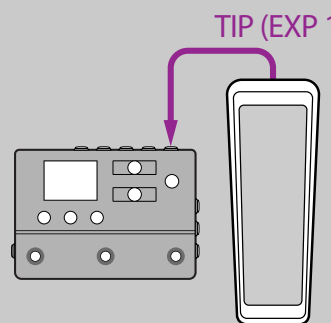
По умолчанию HX Stomp EXP 1/2 | Разъем FS4 / 5 настроен для размещения Педали экспрессии Mission Helix, подключаемая через дополнительный Y-кабель. Основным преимуществом этой настройки является то, что нажатие на встроенный тумблер не только переключает функцию педали между EXP 1 (Wah / Pitch Wham) и EXP 2 (Volume Pedal / Pan), но также включает и выключает соответствующие блоки.



Одна педаль экспрессии

При подключении одной традиционной педали экспрессии необходимо учитывать несколько вещей:

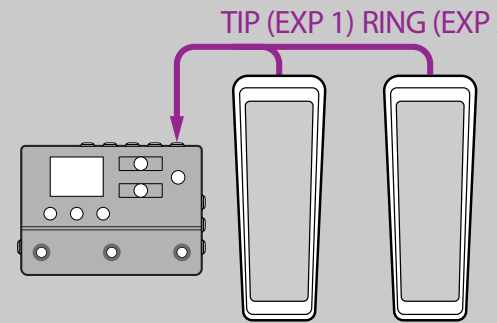
- В меню «Controller Assign», назначьте параметр Position блоков Volume Pedal и Pan на "EXP 1"
- В меню «Bypass Assign» установите для параметра Switch блоков педали громкости и панорамирования значение «Нет».
- В меню «Bypass Assign» назначьте параметр Switch блоков Wah и Pitch Wham либо «EXP 1» (где HX Stomp задействует блок при перемещении EXP 1), либо переключатель



Две педали экспрессии

При подключении двух традиционных педалей экспрессии с помощью Y-кабеля следует помнить о нескольких вещах:

- Установите "Global Settings > Preferences" > EXP/FS Ring на "EXP 2"
- В меню «Bypass Assign» установите для параметра Switch блоков педали громкости и панорамирования значение «Нет».
- В меню «Bypass Assign» назначьте параметр Switch блоков Wah и Pitch Wham либо «EXP 1» (где HX Stomp задействует блок при перемещении EXP 1), либо переключатель



Global Settings > EXP Pedals

Page	Knob	Parameter	Description
1	1	EXP 1 Position	Определяет, вызывается ли каждая позиция педали экспрессии для каждого снэпшота, для каждого пресета или применяется глобально. Если вы хотите, чтобы педаль громкости или Wah сохраняла свою позицию при переключении пресетов, установите для этого параметра «Global».
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

Page	Knob	Parameter	Description
	1	MIDI Base Channel	Устанавливает базовый MIDI-канал системы, который HX Stomp использует для приема и отправки MIDI-сообщений через MIDI и USB.
1	2	MIDI Thru	Когда MIDI OUT включен, он также действует как MIDI THRU; то есть он пропускает любые MIDI-сообщения, полученные на разъеме MIDI IN.
	3	Rx MIDI Clock	Определяет, реагирует ли HX Stomp на входящие тактовые импульсы MIDI, полученные через его порт MIDI IN, через USB или в зависимости от того, что он определяет первым («Авто»). Если вы не хотите, чтобы HX Stomp вообще реагировал на MIDI-clock, установите для этого параметра значение «Off».
	1	Tx MIDI Clock	Определяет, будет ли HX Stomp передавать тактовые импульсы MIDI через свой порт MIDI OUT, через USB или оба. Если вы не хотите, чтобы HX Stomp вообще передавал сигналы MIDI-clock, установите для этого параметра значение «Off».
2	2	Tempo Select	Выберите, будет ли темп сохраняться и вызываться с каждым снэпшотом, вызываться с каждым пресетом или применяться глобально ко всем пресетам и снэпшотам.
	3	BPM	В зависимости от настройки регулятора 2 (выбор темпа) это значение темпа ударов в минуту сохраняется для каждого снэпшота, пресета или глобально.
	1	USB MIDI	При включении HX Stomp принимает и передает MIDI-данные через USB с той же емкостью, что и его MIDI-разъемы.
3	2	MIDI PC Rx	Определяет, отвечает ли HX Stomp на входящие сообщения о смене программ MIDI через порт MIDI IN, через USB или через MIDI и USB. Если вы не хотите, чтобы HX Stomp вообще реагировал на сообщения, установите значение «Off».
	3	MIDI PC Tx	

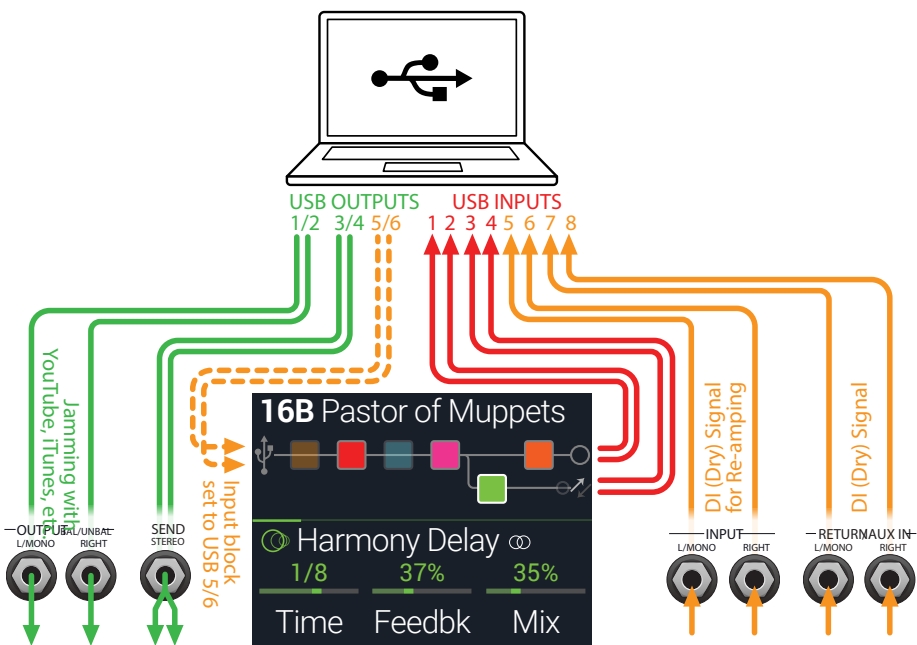
Global Settings > Displays

Knob	Parameter	Description
1	LED Rings	Определяет, будут ли цветные светодиодные кольца ножных переключателей режима Stomp тусклыми при байпасе («Dim / Brt») или выключены при байпасе («Off / Brt»). Во время игры при ярком солнечном свете, вы можете установить значение «Off/Brт», чтобы увеличить контрастность.
2	Tap LED	Если вы не хотите, чтобы красный светодиод TAP постоянно мигал, вы можете отключить его.

USB аудио

HX Stomp работает как USB 2.0, многоканальный, 24-бит / 96 кГц, аудио интерфейс для компьютеров с Windows и Mac, а также для мобильных устройств iPad и iPhone (с дополнительным адаптером Apple Camera Connection Kit) совместим со всем основным программным обеспечением DAW. Обратитесь к иллюстрации и таблицам ниже для описания того, как аудио обрабатывается между HX Stomp и вашим компьютером.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для работы с аудио через USB на компьютерах с Windows сначала необходимо загрузить и установить драйвер Line 6 HX Stomp ASIO (см. страница 46). Для компьютеров Mac необходимо загружать и устанавливать последнюю версию драйвера Line 6 Helix Mac Core Audio, если вы хотите работать с частотой дискретизации звука на частотах, отличных от 48 кГц (см. страница 46). Эти драйверы доступны на line6.com/software. Для мобильных устройств Apple iPad или iPhone установка драйвера не требуется.



Вход компьютера	Источник
USB 1 и 2	Выход пути A HX Stomp (со всей обработкой пути A)
USB 3 и 4	Выход пути B HX Stomp (со всей обработкой пути B)
USB 5 и 6	Основные входы L / MONO и RIGHT HX Stomp (сухой, без обработки). Обратите внимание, что если у вас есть блок Return или FX Loop, или если для блока Input установлено значение Return L / R, также будут получены сигналы Return / Aux In L / MONO и RIGHT.
USB 7 и 8	Входы Return/Aux L/MONO and RIGHT (сухой, без обработки)
Выход компьютера	Назначение
USB 1/2	Основные выходы HX Stomp L / MONO, RIGHT и Phones (прямой, без обработки) для мониторинга основного выхода DAW
USB 3/4	HX Stomp стерео SEND стерео выход (прямой, без обработки)
USB 5/6	Блок ввода HX Stomp для реампинга (активен, только если для блока ввода установлено значение USB 5/6)
USB 7/8	Бесконечная пропасть (зарезервировано для будущего использования)

Мониторинг аппаратного обеспечения и мониторинг программного обеспечения DAW

HX Stomp обеспечивает аппаратный мониторинг, который позволяет вам постоянно слышать ваш входной сигнал, независимо от настроек монитора вашего программного обеспечения DAW. Аппаратный мониторинг может быть желательным, поскольку он позволяет вам слышать вашу живую гитару с добавленной обработкой HX и практически без задержек, поскольку сигнал монитора не направляется через программное обеспечение DAW.

В некоторых сценариях записи DAW может быть предпочтительнее использовать функцию «input monitoring» или «программный мониторинг» вашего приложения записи, которая направляет ваш входной сигнал в реальном времени через дорожку записи, что позволяет вам контролировать вход, на которые воздействуют любые плагины, которые вы применили к треку. Одним из недостатков мониторинга программного обеспечения DAW, однако, является то, что ваш живой входной сигнал будет немного задержан из-за маршрутизации через программное обеспечение и обратно на выходы HX Stomp, который называется «latency». HX Stomp разработан для обеспечения очень низкой задержки - см. «Настройки драйвера ASIO (только для Windows)» для информации и настроек.

Когда активен программный мониторинг трека DAW, вы, вероятно, не захотите одновременно слышать сигнал аппаратного мониторинга HX Stomp. Чтобы добиться этого, лучше всего использовать входы USB 5/6 HX Stomp в качестве источника входного сигнала вашей звуковой дорожки DAW, а также выбрать основной выходной L / R-блок на HX Stomp и полностью убрать его уровень. Эта конфигурация позволяет вам слышать и записывать только сухой сигнал DI от HX Stomp в вашу звуковую дорожку. (Подробнее о записи дорожки DI см. В следующем разделе.)

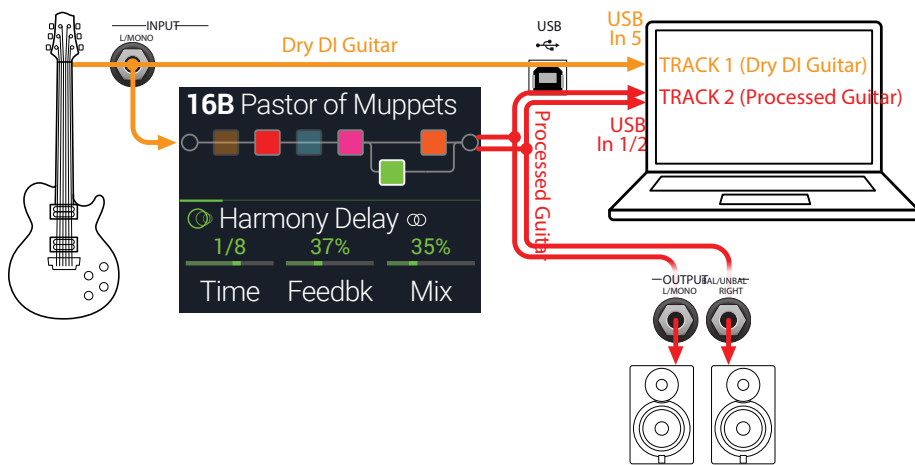
DI Запись и реампинг

Обычным методом записи DAW является запись сухого сигнала DI (Direct Input), например необработанного сигнала от гитары. Это позволяет обрабатывать дорожку DI позже с помощью плагинов (таких как Плагин Helix Native) и / или «реампинг» дорожки DI через усилитель или другое внешнее устройство. HX Stomp имеет удобные опции, встроенные прямо для записи треков DI, а также для простого реампинга треков DI обратно через ваши собственные тоны HX Stomp, и все это без дополнительного оборудования или кабелей!

HX Stomp предлагает два специальных выхода DI - выходы USB 5 и 6, которые питаются непосредственно от входов Main L / MONO и RIGHT. Также обратите внимание, что USB Outs 7 и 8 подаются непосредственно (необработанные) из входов Return/Aux In L/MONO и RIGHT для одновременной записи в стерео цифрового фортепиано, синтезатора, драм-машины или другого устройства.

Запись сухого трека DI

В этом примере мы запишем гитару одновременно на две дорожки DAW, одна из которых захватывает обработанный тон, а другая необработанную DI-гитару.



- 1. Создайте две новые звуковые дорожки в программном проекте DAW:**
Создайте один монотрек для записи сухой гитары DI и установите вход трека на HX Stomp USB 5.
Создайте одну стереодорожку для записи полного, стереофонического и обработанного тона и установите для входа дорожки значение HX Stomp USB 1/2.
- 2. Установите выходы обеих дорожек, а также выход DAW Master на HX Stomp USB 1/2, чтобы все дорожки могли воспроизводиться через HX Stomp.**

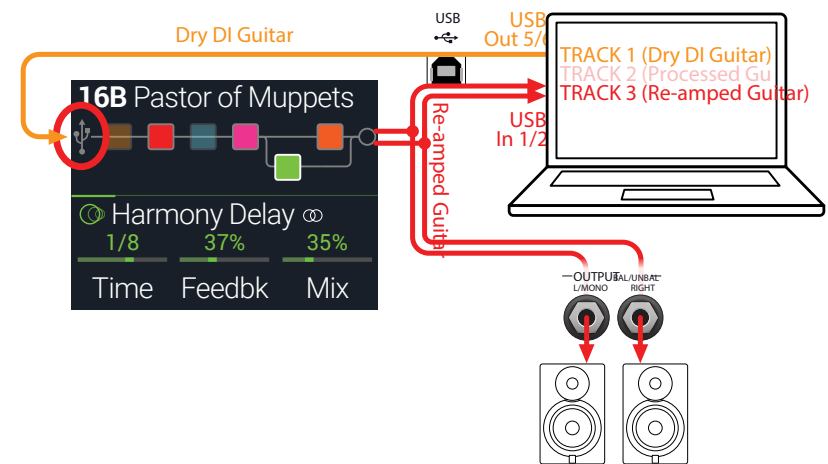
ПРИМЕЧАНИЕ: Настройка выхода стерео-трека на Helix USB 1/2 позволяет вам слышать ваш обработанный тон через аппаратный мониторинг HX Stomp во время записи. Для этой конфигурации отключите программный мониторинг входа на всех дорожках DAW.

3. Включите обе эти звуковые дорожки DAW, нажмите кнопку «Запись» и начните играть на гитаре!

Теперь у вас есть обработанный трек для прослушивания проекта и отдельная дорожка DI, с которой вы можете в любое время поэкспериментировать с плагинами DAW и / или реампингом (см. Следующий раздел).

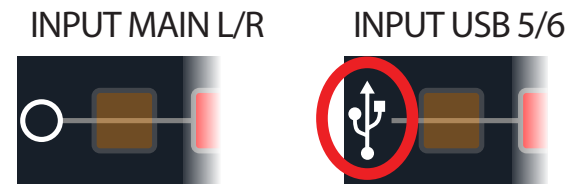
Реампинг через HX Stomp

Теперь давайте возьмем сухой DI трек гитары, который мы записали, и направим его обратно через HX Stomp для обработки.



- 1. В режиме Play поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок ввода, а затем поверните нижнюю ручку, чтобы выбрать «Вход USB 5/6».**

Вы увидите, что маленький значок USB заменил блок ввода:



- 2. В программном обеспечении DAW установите для параметра вывода трека DI значение HX Stomp USB 5/6.**

3. **Создайте новую стереодорожку в своем проекте DAW и установите для ее входа и выхода значение USB 1/2. Включите трек для записи.**

ПРИМЕЧАНИЕ: В некоторых программах DAW может также потребоваться активировать функцию мониторинга программного обеспечения на этой «реампинговой» дорожке, чтобы отслеживать обработанный сигнал при воспроизведении проекта. См. документацию вашего программного обеспечения.

4. **Запустите воспроизведение DAW-проекта и услышите звучание прямого трека, обработанного эффектами HX Stomp! Настроить блоки усилителя и эффектов по желанию во время прослушивания с воспроизведением вашего микса проекта.**
5. **Окончив редактирование и добившись нужного звучания, нажмите кнопки Solo для прямого и обработанного треков, отмотайте проект на начало и снова нажмите на кнопку "запись", чтобы сохранить новый вариант**

Позвольте дорожке DI воспроизводиться до конца, остановите запись, и вы создали новый

ПОДСКАЗКА: Обратите внимание, что у вас все еще есть свой оригинальный трек Guitar DI, и вы можете повторить этот процесс, чтобы создать дополнительные треки с различными настройками Hx Stomp, добавить плагины, смешать с оригинальным гитарным треком и многое другое.

Реампинг это мощно, но очень медленно. Есть ли более простой способ?

Безусловно! Вместо того, чтобы направлять свои сухие треки DI-гитары через HX Stomp, а затем пересматривать все в режиме реального времени (что может занять вечность, если у вас есть длинная песня с множеством гитарных и басовых треков для реампинга), вы можете просто вставить Helix Native плагин на каждой дорожке. Helix Native позволяет применять мощь HX Stomp к любому из треков вашего проекта (включая вокал, клавишные, синтезаторы, барабаны и многое другое), без необходимости иметь дело с маршрутизацией или реампингом.

Настройки драйвера Core Audio (только для Mac OS X)

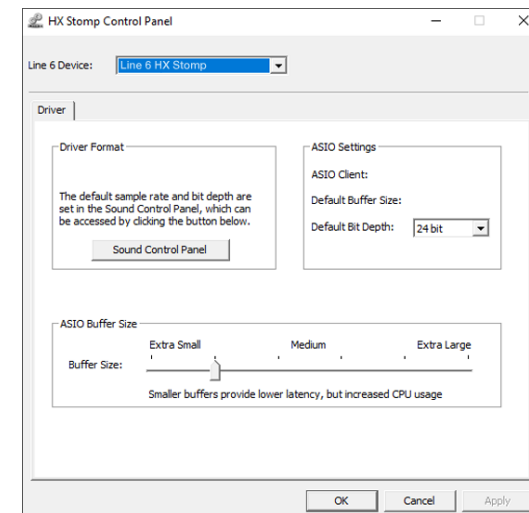
Чтобы использовать HX Stomp в качестве аудиоинтерфейса для приложений Mac, нет необходимости устанавливать какой-либо дополнительный драйвер. HX Stomp будет автоматически использовать драйвер USB для компьютера Mac «Class Compliant», просто подключившись к USB-порту. Затем HX Stomp появится как выбираемое устройство Core Audio на панели Mac Utilities > Audio MIDI Setup и/или непосредственно в хосте DAW и мультимедийных приложениях. Тем не менее, обратите внимание, что этот драйвер Apple Class Compliant предлагает строго частоту дискретизации 48 кГц. Если вы предпочитаете использовать другую собственную частоту дискретизации (или если это требуется для вашего конкретного приложения DAW), вы можете дополнительно загрузить и установить драйвер Line 6 Helix Mac Core Audio из line6.com/software. Этот драйвер Line 6 поддерживает HX Stomp, а также все устройства Helix, и обеспечивает частоту дискретизации 44,1 кГц, 48 кГц, 88 кГц или 96 кГц.

Настройки драйвера ASIO (только для Windows)

При использовании HX Stomp в качестве аудиоинтерфейса для приложений Windows DAW настоятельно рекомендуется настроить программное обеспечение для использования драйвера HX Stomp «ASIO». Драйвер Line 6 HX Stomp ASIO обеспечивает превосходное качество звука с низкой задержкой, необходимое для записи DAW. Этот выбор драйвера обычно находится в диалоговом окне «Параметры» или «Настройки» программного обеспечения DAW - см. Документацию программного обеспечения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Загрузите и установите последнюю версию драйвера Line 6 HX Stomp ASIO с веб-сайта line6.com/software.

После выбора драйвера HX Stomp ASIO в программном обеспечении DAW в этом же диалоговом окне вы увидите кнопку «Настройки ASIO» (или с аналогичным названием). Нажмите эту кнопку, чтобы запустить панель управления HX Stomp, в которой вы выполните следующие настройки драйвера.



Sound Control Panel Эта кнопка запускает панель управления звуком Windows, которая представляет собой Control в котором можно по желанию настроить HX Stomp в качестве устройства воспроизведения звука - Panel для мультимедийных приложений (таких как Windows Media Player, iTunes и т. Д.). Относится к вашему программному обеспечению DAW, так как эти приложения используют стандартный драйвер Windows.

Default Bit Depth Выберите Bit Depth, при которой Helix LT будет работать для записи и воспроизведения с помощью программного обеспечения DAW. 24-битные или 32-битные рекомендуются для качественного аудио производства.

ASIO Ваша цель - добиться минимальной задержки в программном **Buffer Size** обеспечении DAW Buffer Size, но с безупречным качеством звука. Меньший буфер приводит к более низкой задержке, однако, также увеличивает требования к компьютеру, что может привести к кликам, всплывающим или другим аудио артефактам. Начните с более низкой настройки ползунка здесь и, если вы столкнулись с проблемами производительности звука, вернитесь на эту панель и переместите этот ползунок вправо постепенно, чтобы устранить проблему.

Нажмите кнопку «Применить» и «ОК», когда настройки панели управления HX Stomp будут завершены, чтобы вернуться к программному обеспечению DAW. Пожалуйста, также обратитесь к документации вашего программного обеспечения DAW для получения дополнительной информации о его собственном аудиоустройстве, буфере и настройках проекта.

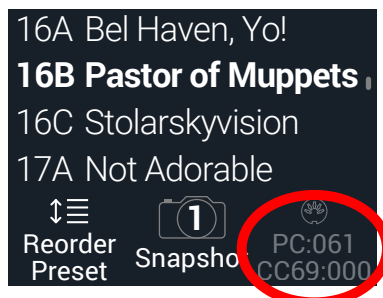
MIDI

ПРИМЕЧАНИЕ: HX Stomp передает и отвечает на MIDI-сообщения через USB таким же образом, как и через его MIDI-разъемы. Для работы USB MIDI на компьютерах с Windows необходимо загрузить и установить драйвер Line 6 HX Stomp ASIO, доступный по адресу line6.com/software. Для компьютеров Mac, iPad или iPhone нет необходимости устанавливать драйверы.

Вызов пресетов и снэпшотов по MIDI

MIDI может быть достаточно сложным, поскольку есть необходимость пролистывать руководство, чтобы выяснить, какие сообщения нужны вашему конкретному устройству для изменения пресетов. HX Stomp имеет удобный вспомогательный текст, чтобы сказать вам, какие MIDI сообщения будут напоминать текущий пресет и снимок.

1. Если это еще не сделано, нажмите VIEW, чтобы выбрать режим Play
2. Нажмите верхнюю ручку, чтобы открыть список пресетов:



Темный текст над ручкой 2 отображает необходимые MIDI сообщения для вызова пресетов и/или снэпшотов с внешних MIDI устройств или программного обеспечения. На рисунке выше, пресет 16B Pastor of Muppets воспроизводится с сообщением PC (изменение программы) 061, а снэпшот 1 — с сообщением CC69 000.

ПРИМЕЧАНИЕ: HX Stomp реагирует на MIDI - канал 1, по умолчанию, но это может быть, 1 изменено в "Global Settings > MIDI/Tempo".

ПРИМЕЧАНИЕ: При выборе различных пресетов HX Stomp автоматически передает сообщение MIDI Program Change, соответствующее выбранному пресету. Если вы не хотите автоматически передавать или получать сообщения с ПК, включите "Global Settings > MIDI/Tempo" > Knob 4 (отправка / получение MIDI-ПК) выключена.

Отключение блока по MIDI

1. Нажмите PAGE и PAGE вместе, чтобы открыть меню.
2. Нажмите регулятор 1 (Bypass Assign).
3. Поверните верхнюю ручку, чтобы выбрать блок, байпас которого вы хотите назначить входящему MIDI.
4. Нажмите PAGE , а затем Ручка 3 (Учить). Отправьте сообщение MIDI CC со своего ножного контроллера, клавиатуры и т. д.

Номер CC появляется над регулятором 1 (MIDI In). Входящие значения CC 0-63 отключают блок; значения 64-127 — включите блок. Обратите внимание, что некоторые MIDI CC зарезервированы для глобальных функций и не могут быть выбраны (см. «MIDI CC»).

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы вручную выбрать MIDI CC вместо шага 4 выше, нажмите PAGE .

Управление параметрами по MIDI

1. В режиме редактирования нажмите и удерживайте ручку для параметра, которым вы хотите управлять. HX Stomp переходит на страницу назначения контроллера и отображает ваш параметр на регуляторе 1 (параметр).
2. Нажмите PAGE , а затем Ручка 3 (Учить). Отправьте сообщение MIDI CC со своего ножного контроллера, клавиатуры и т. д. Номер CC отображается над ручкой 3 (CC #).

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы вручную выбрать MIDI CC, поверните регулятор 2 (контроллер), чтобы выбрать 1 «MIDI CC», а регулятор 3 - нужный номер MIDI CC.

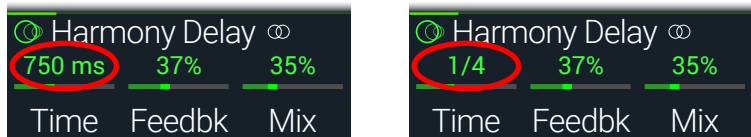
3. При необходимости нажмите PAGE и поверните регулятор 1 (минимальное значение) и регулятор 2 (максимальное значение), чтобы установить диапазон, которым вы хотите управлять.

ПОДСКАЗКА: Чтобы изменить поведение контроллера, поменяйте местами минимальное и максимальные значения.

4. Нажмите , когда закончите. Не забудьте сохранить свой пресет, чтобы сохранить все назначения!

Синхронизация темпа по MIDI

Некоторые параметры задержки и модуляции, такие как время и скорость, могут быть представлены с фиксированными числовыми значениями (мс или Гц) или значениями нот (нота 1/4, нота 1/8 с точками и т. д.). Если задано значение нот, параметр будет следовать за Tap Tempo или входящими MIDI сообщениями. Нажмите ручку параметра для переключения между мс (или Гц) и значениями нот.



По умолчанию HX Stomp реагирует на сигналы MIDI, полученные от внешнего устройства (или программного обеспечения DAW через USB). HX Stomp также может передавать MIDI на внешнее устройство или программное обеспечение (передача отключена по умолчанию). Прием MIDI (Rx) и передача (Tx) могут быть включены или отключены в "Global Settings > MIDI/Tempo" меню.

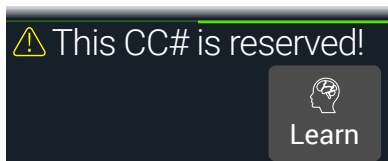
Кроме того, некоторые эффекты модуляции имеют различные ритмические элементы; например, тремоло устанавливается в квадратную волну (иногда называемый «слайсером») не только темп, но ритм, где подъем волновых опускается по отношению к вашей песне. То есть, эффект может быть в идеальной синхронизации темпа с вашей песней, но его "downbeat" может быть смещен вперед или назад относительно вашего барабанщика—или песни, записанной в студии.

В режиме «Stomp» или «Scroll» в нижней части песни нажмите TAP один раз.

Любые эффекты, основанные на синхронизации темпов (иногда называемые «LFO»), сбрасываются с самого начала.

MIDI CC

HX Stomp зарезервировал определенные MIDI CC сообщения для глобальных функций; эти CC не могут использоваться в качестве контроллеров. Если вы пытаетесь назначить сообщение CC, зарезервированное для глобальных функций (см. «Назначение контроллера»), появляется следующее диалоговое окно:



MIDI CC#	Value	Function
Pedal and Footswitch Assignments		
1	0-127	Эмулирует педаль EXP 1
2	0-127	Эмулирует педаль EXP 2
49	0-127	Эмулирует FS1
50	0-127	Эмулирует FS2
51	0-127	Эмулирует FS3
52	0-127	Эмулирует FS4
53	0-127	Эмулирует FS5
1 Switch Looper Controls		
60	0-63: Overdub; 64-127: Запись	1 Переключатель Looper Record/Overdub
61	0-63: Stop; 64-127: Play	1 Переключатель Looper Play/Stop
62	64-127	1 Переключатель Looper Play Once
63	64-127	1 Переключатель Undo/Redo
65	0-63: Forward; 64-127: Reverse	1 Переключатель Forward/Reverse
66	0-63: Full; 64-127: Half	1 Переключатель Full/Half Speed
Additional Controls		
0	n/a	Банк MSB (не используется, но зарезервирован)
32	n/a	Банк LSB (не используется, но зарезервирован)
64	64-127	Tap Tempo
68	0-127	Экран тюнера вкл/выкл
69	0-2, 8 and 9	Выбор Снэпшота (0 = снэпшот 1, 1 = снэпшот 2, 2 = снэпшот 3, 8 = следующий снэпшот, 9 = предыдущий)
70	0-63: Байпас; 64-127: вкл	Полный байпас
71	0-5	Режим ножных переключателей (0 = Stomp, 1 = Scroll, 2 = Preset, 3 = Snapshot, 4 = следующий режим ножного переключателя)

MIDI CC#	Значение	Функция
3	0-127	Дополнительные глобальные MIDI-команды (зарезервированы для будущего использования)
54	0-127	
55	0-127	
56	0-127	
57	0-127	
58	0-127	
59	0-127	
67	0-127	
72	0-127	
73	0-127	
74	0-127	
75	0-127	
76	0-127	
128	0-63: Jealous; 64-127: Co- dependent	HX Stomp отправляет ночные тексты всем вашим бывшим значительным людям, исповедуя вашу вечную любовь к ним и их кошкам

Дополнительные ресурсы

Ищете больше информации? У нас есть много онлайн-ресурсов, всего в одном клике.

- Загрузите дополнительную справочную документацию по устройствам и про-граммному обеспечению семейства Helix с веб-сайта Line 6 по адресу [Line 6 Product Manuals](#)
- Проверьте [Страницу Line 6 Support](#) для доступа к полезным советам, видео, дискуссионным форумам или для обращения в службу технической поддержки Line 6
- Будьте в курсе последних обновленных версий HX Edit, Helix Native и всех других приложений Line 6, доступных на веб-сайте [Страница загрузки про-граммного обеспечения Line 6](#)
- Посетите сайт [Line 6 CustomTone](#), где вы можете поделиться своими пресетами Helix со всем миром, и скачать бесплатные пресеты, созданные Line 6 и другими пользователями, как вы

