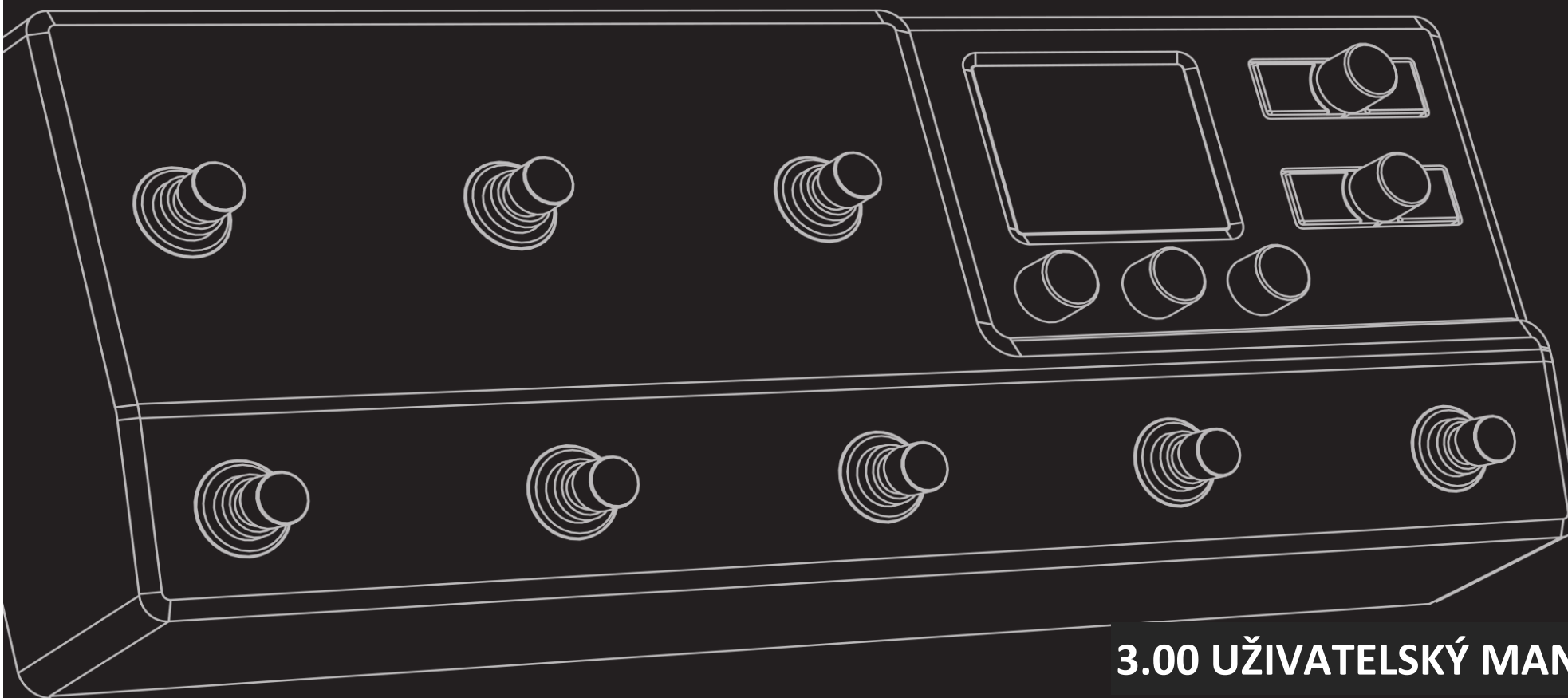


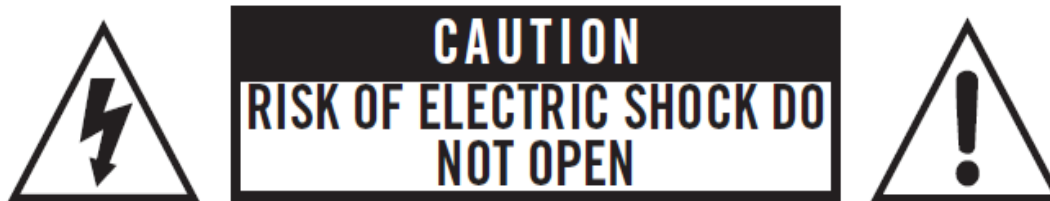
LINE 6

HX STOMP XL



3.00 UŽIVATELSKÝ MANUÁL >

Důležitá bezpečnostní upozornění



VAROVÁNÍ: ABYSTE OMEZILI MOŽNOST POŽÁRU NEBO ELEKTRICKÉHO ŠOKU, NEODTRAŇUJTE ŠROUBY. UVNITŘ NEJSOU ŽÁDNÉ OPRAVITELNÉ SOUČÁSTI. OPRAVY PŘENECHTE KVALIFIKOVANÉMU SERVISNÍMU TECHNIKOVÍ.

VAROVÁNÍ: ABYSTE OMEZILI MOŽNOST POŽÁRU NEBO ELEKTRICKÉHO ŠOKU, NEVYSTAVUJTE ZAŘÍZENÍ DEŠTI NEBO VLHKOSTI

Úpravy či modifikace neodsouhlasené se stranou zodpovědnou za shodu, mohou omezit uživatelské právo ovládat zařízení.

Poznámka: Toto zařízení bylo testováno a shledáno, že odpovídá požadavkům na digitální zařízení třídy B, na základě Part 15 pravidel FCC. Tyto požadavky jsou vytvořeny pro zajištění přiměřené ochrany proti škodlivému rušení při instalaci v domácnosti.

Toto zařízení vytváří, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii, a pokud není instalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobit škodlivé rušení rádiové komunikace.

Nicméně, neexistuje žádná záruka, že k rušení nedojde při konkrétní instalaci. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení rozhlasového nebo televizního příjmu, což lze zjistit zapnutím a vypnutím zařízení, doporučujeme uživateli, aby se pokusil napravit rušení pomocí jednoho nebo více z následujících opatření:

- Změnou orientace nebo přemístěním přijímací antény.
- Zvyšte vzdálenost mezi zařízením a přijímačem.
- Připojte zařízení do zásuvky na jiném okruhu, než ke kterému je připojen přijímač.
- Obraťte se na prodejce nebo zkušeného rozhlasového / televizního technika s žádostí o pomoc.

Význam grafických symbolů



Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku upozorňuje uživatele na přítomnost neisolovaného nebezpečně vysokého napětí uvnitř kabinetu přístroje, které je dostatečně vysoké, aby mohlo způsobit elektrický šok.



Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku upozorňuje uživatele na důležité instrukce týkající se ovládání a údržby přístroje v doprovodných tiskovinách.

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Yamaha Guitar Group, Line 6, Line 6 logo, Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp a Helix jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Yamaha Guitar Group, Inc. v jurisdikci U.S.A. a/nebo jiné. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone a iTunes jsou obchodními známkami Apple, Inc., registrovanými v U.S.A. a dalších zemích. Apple není zodpovědný za chování tohoto produktu nebo jeho shodu s bezpečnostními a dalšími nařízeními. Windows je registrovanou obchodní značkou Microsoft Corporation v U.S.A. a dalších zemích. YouTube je obchodní značkou Google, Inc.

Obsah

Vítejte v HX Stomp XL	4	Vymazání všech Bloků	19	Snímky	42
Co je v balení	4	Přidání Bloku mezi Oblíbené	19	Použití Snímků	42
Používaná terminologie	4	Uložení výchozího nastavení modelu	20	Přepnutí bypassu Bloku Snímkem	43
Aplikace HX Edit	5	Uložení/Pojmenování Presetu	20	Kopírování/vložení Snímku	44
Aktualizace firmwaru HX Stomp XL	5	Vytvoření/obnova plné zálohy zařízení	21	Prohození Snímků	44
Marketplace	5	Sériové vs. Paralelní směrování	21	Ukládání Snímků	44
Hardware	6	Nastavení výstupu Cesty B	22	Určení chování editace Snímku	44
Rychlé spuštění	9	Vyťukání tempa (TAP Tempo)	22	Přiřazení Bypassu	46
Zapojení	9	Ladička	23	Rychlé přiřazení ovladače	46
Obrazovka Play	12	Dynamické DSP	23	Ruční přiřazení Bypassu	46
Stomp režim přepínačů	12	Pořadí Bloků a Stereo obraz	24	Vymazání přiřazení Bypassu	47
Seznam Presetů	13	Bloky	25	Vymazání přiřazení všech Bypassů	47
Preset režim přepínačů	13	Vstup	25	Prohození přepínačů Stomp	47
Snapshot režim přepínačů	14	Výstupy	25	Přiřazení ovladače	48
Pedal Edit režim	14	Přítomný signál a indikátory ořezání	26	Přiřazení ovladače	48
Obrazovka Edit	16	Efekty	26	Vymazání přiřazení ovladače Bloku	49
Výběr Bloků/Úprava parametrů	17	Zesilovač + kabinet	32	Vymazání všech přiřazení ovladače	49
Bypassování Bloku	17	Zesilovač	34	Command Center	50
Bypassování celého HX Stompu XL	17	Předzesilovač	34	Přiřazení příkazu	50
Výběr modelu Bloku	18	Kabinet	34	Kopírování a vložení příkazu	53
Přesunutí Bloků	18	Impulzní odezva (IR)	36	Kopírování a vložení všech příkazů	53
Kopírování a vkládání Bloků	19	Send/Return	37	Vymazání příkazu	53
Vymazání Bloku	19	Looper	38	Vymazání všech příkazů	53
		Rozdělení	40		
		Mix	40		
		U.S. registrované obchodní známky	41		

Celkový ekvalizér 54

Resetování celkového ekvalizéru 54

Celková nastavení 55

Nastavení odpovídajících úrovní 55

Resetování všech celkových nastavení 55

Global Settings > Ins/Outs 56

Global Settings > Preference 57

Global Settings > Footswitches 58

Global Settings > EXP Pedals 59

Global Settings > MIDI/Tempo 60

Global Settings > Displays 60

USB Audio 61

Hardwarové monitorování versus
monitorování DAW Softwarem 61

DI nahrávání a Re-amplifikace 62

Nastavení Core Audio driveru
(pouze Mac OS X) 63

Nastavení ASIO driveru
(pouze Windows) 63

MIDI 65

Vyvolání Presetu a Snímku přes MIDI 65

Bypass Bloku přes MIDI 65

Ovládání parametru přes MIDI 65

Synchronizace tempa přes MIDI 66

MIDI CC (MIDI změna ovládání) 66

Další zdroje 68

Vítejte v HX Stomp XL

70stránkový manuál pedálu? Nesnáším čtení manuálů!

My také ne. A dokonce ani nemáme moc v oblibě je psát, když je tak málo lidí čte. Co kdybychom udělali několik super krátkých videí, která vám ukáží, jak ovládat vaše HX Stomp XL zařízení během deseti minut a vy slíbíte, že si nebudete online stěžovat na nutnost čtení manuálů? Souhlasíte?

Tak jděte sem: line6.com/meet-hx-stomp



Juhů! Miluji čtení manuálů!

To zní trochu sarkasticky, ale i tak děkujeme za nákup Line6 HX Stomp XL, jednoho z nejvýkonnějších a nejflexibilnějších stomp boxů, které byly kdy vyrobeny.

Doufáme, že pomůže řídit vaše hledání pro tonální blaženosti a přinese mnoho let tvořivosti, a to jak na jevišti, tak i ve studiu.

I když jste již celí žhaví roztrhnout plastový obal, zapojit jej, ale počkejte! Alespoň si projděte HX Stomp XL Cheat Sheet, který je v krabici a mějte jej po ruce. Pak si přečtete kapitolu Rychlé spuštění a již vás nebudeme zdržovat.

Důležité! Protože lze pedál HX Stomp XL používat tolika různými způsoby, jeho tovární presety jsou od každého něco. Například, Presety začínající „FX“ mají zvuk tvořený pouze efekty, a může jít přímo do vašeho zesilovače. Presety začínající „DIR“ jsou tvořeny Bloky zesilovače, kabinetů a efektů a jsou určeny do celopásmového ozvučení. Mějte také na paměti, že Presety označené „4CM“ nebudou znít, pokud nebudete mít HX Stomp XL propojený se zesilovačem metodou „4 kabelů“ (strana 9).

Co je v balení?

- Line 6® HX Stomp™ XL multieffektový pedál
- Barevný tahák HX Stomp XL Cheat Sheet (tím začněte)
- AC napájecí kabel
- USB kabel
- Čtyři nalepovací gumové nožky (můžete je vlepít na bílé označená místa zesponu HX Stomp XL).
- Záruční kartu

Používaná terminologie

Během čtení tohoto návodu se setkáte s několika neznámými výrazy. Je důležité, abyste pochopili, co znamenají. Nebojte se – není to matika.

Blok Bloky jsou objekty, které reprezentují různé elementy Presetu, jako jsou zesilovače, kabinety, splity, loopery, vstupy, výstupy a impulsní odezvy. HX Stomp XL může využívat současně až šest Bloků.

Model Každý Blok může obsahovat jeden model (někdy také dva). HX Stomp XL má 38 modelů kytarových zesilovačů, 7 modelů basových zesilovačů, 30 modelů kabinetů, 16 modelů mikrofonů a 70 modelů efektů.

Preset Preset je váš zvuk. Sestává se ze všech Bloků, přiřazení pedálů a přiřazení ovladačů.

Ovladač Ovladače slouží k úpravě nastavení různých parametrů v reálném čase. Například, externí expression pedál lze používat pro ovládání efektu wah, nebo kolečko modulation na klávesách lze použít pro ovládání zpoždění nebo hloubky reverbu.

Send/Return HX Stomp XL stereo TRS Send a separátní levý a pravý Return jsou používány pro připojení oblíbených stompboxů kamkoliv do toku signálu nebo připojení zesilovače „4 kabelovou“ metodou.

IR Impulzní odezva jsou matematické funkce reprezentující sonické měření audio systému. HX Stomp XL může uložit až 128 IR custom nebo třetích stran. Viz kapitola Impulzní odezva (IR).

Poznámka: Pro importování IR do HX Stompu XL si musíte stáhnout a nainstalovat aktuální verzi aplikace Line 6 HX Edit – viz Aplikace HX Edit, strana 5.

Proč HX Stomp XL zní jako [doplňte popis]?

Stejně jako většina kytaristů jste pravděpodobně zvyklí na zvuk a feeling lampových aparátů. My také. Muzikanti instinktivně chápou, že rachot 4x12" kabinetu směřující jim do kolen, zní úplně jinak, než pár plastových PA reproduktorů (nebo i špičkových studiových monitorů) směřujících do obličeje. Ale i tak někteří z toho obviňují svůj multieffekt. Stejně jako další zařízení bez vestavěných reproduktorů, je HX Stomp XL úplně jedno, do čeho jej zapojíte. Váš ozvučovací systém má obrovský vliv na tón a feeling vašeho zvuku, a proto pokud bude HX Stomp XL znít tence, buclatě, krabicově, tvrdě, tupě nebo jinak ne zrovna ideálně, první věcí, kterou byste měli kontrolovat je váš ozvučovací systém.

Navíc není nic špatného na tom, že Bypassujete Bloky kabinetu nebo IR HX Stompu XL a budete vysílat plochý signál do zesilovače a skutečného boxu, digitální magie nikoho nepřesvědčí, že jejich 6" počítačové repráky jsou pořádným stackem. Váš zvuk je tak dobrý, jak dobrý je nejslabší článek vašeho zvukového řetězce, a pokud dáte HX Stompu XL k dispozici identické podmínky pro přehrávání, pak jej velmi těžko odlišíte od skutečného ozvučení.

HX Edit Aplikace



Nezapomeňte si zdarma stáhnout aplikaci **HX Edit** pro Windows nebo Mac počítače, která je dostupná na line6.com/software.

HX Edit je kompletní editor a knihovna presetů a IR, umožňující vám snadno vytvářet a obnovovat celkové zálohy Helixu, a také aktualizovat zařízení na nejnovější firmware (viz další kapitola). Můžete připojit i více Helix nebo HX zařízení a aplikace HX Edit každému zobrazí jeho samostatné okno.

Sdílení presetů s Helix/HX zařízeními & Helix Native Pluginem

Všechna zařízení Helix a HX a také software naživo v jednom ekosystému. Použitím více oken v HX Edit anebo vícenásobná instance Helix Native Pluginu, jak Bloky, tak i celé presetu lze volně přetahovat či kopírovat a vkládat mezi jednotkami, s několika omezeními. Podmínky kompatibility presetů najdete v HX Edit a Helix Native Průvodcích.

Aktualizace HX Stomp XL firmwaru

Pokud vaše zařízení stále běží na starší verzi firmwaru, vřele doporučujeme, abyste aktualizovali na nejnovější verzi, k čemuž můžete snadno použít aplikaci Line 6 HX Edit.

Nejprve nainstalujte poslední verzi aplikace HX Edit na váš počítač Mac nebo PC (viz line6.com/software), pak připojte váš HX Stomp XL k USB konektoru počítače, a aplikace sama zjistí, zda je dostupná novější verze firmwaru. Pokud ano, pak vás aplikace provede vytvořením plné zálohy a aktualizací firmwaru, vše během okamžiku. Detaily viz Uživatelský manuál HX Edit.

Marketplace

Line 6 Marketplace je online shop, kde najdete prémiové produkty třetích stran, které ještě více rozšiřují možnosti vašeho Helix a HX zařízení, a také Helix Native plug-in! Již nyní jsou dostupné profesionální presetu třetích stran a Impulsní odezvy (IR).



Můžete přejít do Marketplace přímo ve vašem účtu v aplikaci HX Edit. Pak zvolte příkaz **Get More Presets** nebo **Get More IRs** v HX Edit menu. Jakmile je nákup dokončen, jsou produkty z Marketplace připraveny pro stažení ve vašem účtu, a zahrnují osobní licenci pro jejich import do vašeho autorizovaného počítače. Každý nákup lze stáhnout ve formě zip souboru, takže jej budete muset na vašem počítači rozbalit. Detaily viz Uživatelský manuál HX Edit.

TIP: Registrovaní vlastníci zařízení rodiny Line 6 Helix mohou získat skvělou cenu při nákupu Helix Native plugin! Mějte na paměti, že všechny vaše Helix presetu a IR lze načíst přímo do Helix Native a naopak, což vám vše zjednoduší. Prosíme navštivte Line 6 Online shop.

Hardware



1. **Hlavní displej.** Tento velký barevný LCD displej je vaším oknem do HX Stompu.
2.  **Obrazovka HOME.** Pokud se někdy ztratíte, stiskněte jej, a vrátíte se na obrazovku Home. Dalším stiskem přepínáte mezi dvěma zobrazeními – Play a Edit.
3. **ACTION.** Stisknutím otevřete panel akcí zvoleného Bloku nebo menu.
Z obrazovky Edit vám panel akcí umožní přesouvat, kopírovat, vkládat a mazat Bloky. Další menu mají své vlastní panely akcí, například, panel akcí Global Settings vám umožní resetovat všechna celková nastavení najednou.
Stiskněte současně  a ACTION pro otevření menu Save pro ukládání změn v pojmenování do Presetu. Dvojitým současným stiskem těchto tlačítek provedete rychlé uložení. Viz kapitola Ukládání/pojmenování Presetu (strana 7).
4. **Horní Knob.** Na obrazovce Play otáčením tímto Knobem volíte Preset. Stiskněte tento Knob pro otevření seznamu Presetů. Na obrazovce Edit otáčením tímto Knobem volíte Blok pro editaci. Stiskem bypassujete nebo zapínáte zvolený Blok.
5. **Dolní Knob.** Na obrazovce Edit otáčením tímto Knobem měníte model aktuálního Bloku. Stiskem otevřete seznam modelů. Viz Výběr modelu Bloku, strana 18.
TIP: Současným stiskem horního a dolního Knobu kompletně bypassujete celý HX Stomp. Displej zobrazí „Analog (nebo DSP) Bypass! Press any switch“.
6.  **PAGE / PAGE** . Na obrazovce Play měníte režimy přepínače. Na obrazovce Edit jejich stiskem volíte další parametry zvoleného Bloku nebo menu.
Současným stiskem se ponoříte hlouběji do menu HX Stompu XL (Přiřazení ovladačů, Celková nastavení a další).
7. **Knoby 1-3.** Na obrazovce Edit otáčením jednoho ze tří Knobů pod hlavním displejem upravte hodnotu parametrů nad nimi, stiskem Knobu parametr resetujete jeho hodnotu. Pokud se nad Knobem objeví obdélníkové tlačítko, stiskněte Knob pro spuštění jeho funkce.
Zkratka: Pro parametry založené na čase, jako jsou čas zpoždění nebo rychlost modulace, stiskem Knobu přepínáte mezi nastavením hodnoty v ms nebo Hz a zlomcích not (1/4 nota, 1/8 nota atd.).
Zkratka: Kontroléry lze přiřadit většině parametrů. Stiskněte a podržte Knob parametru pro rychlý přechod na stranu „Controller Assign“ (strana 48) tohoto parametru. Stiskem a otočením Knobu parametr rychle přiřadíte pro ovládání Snímkem (strana 42).
8. **Nožní přepínače 1-6.** Tyto kapacitní, dotykové citlivé nožní přepínače mají barevné LED kroužky, které popisují aktuální stav přiřazení Bloku nebo jeho funkcí. Více info viz „Obrazovka Play“ (strana 12).
Zkratky: V režimu Stomp a na obrazovce Edit se dotkněte (ne stiskněte) nožního přepínače na dvě vteřiny pro vytvoření bypassu zvoleného Bloku.
V režimu Stomp se dotkněte a podržte (ne stiskněte) dva nožní přepínače pro prohození všech jejich přiřazení.
V režimu Stomp nebo Scroll se krátce dotkněte (ne stiskněte) tlačítka TAP pro zobrazení panelu tempa. To umožňuje rychle doladit aktuální tempo bez nutnosti vstupu do Global Settings > Footswitches (strana 58).
9. **Přepínač MODE/EDIT/EXIT.** Stiskem MODE přepínáte mezi režimy Stomp a Preset nožních přepínačů. Podržením MODE po dobu jedné vteřiny zapnete režim Pedal Edit, který umožňuje editovat efekty vaší nohou, a ponechat si ruce na nástroji, kam patří – viz Režim Pedal Edit (strana 14). Stiskněte MODE/EDIT/EXIT pro ukončení režimu Ladička nebo režimu Pedal Edit – viz Looper (strana 48).
10. **Přepínač TAP/TUNER.** Dvojitým nebo vícenásobným stiskem TAP nastavíte rychlost tempa v bpm pro efekty založené na tempu, jako jsou delay nebo modulace – viz TAP Tempo (strana 22). Jedním stiskem TAP restartujete modulační efekty založené na LFO. Podržením TAP po dobu jedné vteřiny spustíte ladičku – viz Ladička (strana 23).
11. **Knob VOLUME.** Ovládá úroveň hlasitosti hlavního výstupu a výstupu do sluchátek. Stiskem je zasunete do šasi přístroje.
12. **EXP 1/2, FS 7/8.** Sem připojte expression pedál pro ovládání různých parametrů. Pomocí kabelu Y můžete připojit dva expression pedály. Případně lze přidat jeden nebo dva expression pedály pro přístup k přídatným nožním přepínačům, presetům, snímkům atd. (FS7=špička, FS8=kroužek). Pro nastavení funkcí jacku, viz strana 52. Ve výchozím nastavení přijímá Mission SP1-L6H Line 6 Expression Pedál, který má palcový přepínač mezi EXP 1 (Wah/Pitch nebo Poly Wham) a EXP 2 (Volume/Pan). Pro externí přepínače lze použít bezzápadkový typ nastavení.

Poznámka: Doporučujeme připojit k tomuto vstupu EXP1/2, FS4/5, když je zařízení vypnuté, zabráníte tak přepnutí aktuálního nastavení FS4/5.

13.SENDS/RETURNS L/R. Tyto ¼“ vstupy a výstupy lze použít pro FX smyčku pro vložení externích stompboxů mezi určité Bloky v HX Stompu XL nebo jako vstupy a výstupy pro 4 kabelovou metodu připojení. Viz kapitola HX Stomp XL v 4 kabelové metodě připojení (strana 9). Případně lze vstupy L/MONO a RIGHT použít pro stále aktivní Aux In vstupy pro monitoring mixů, kláves, bicích modulů nebo MP3 přehrávačů. Pro nastavení funkcí jacků Return L/R, viz kapitola Global Settings > Ins/Outs (strana 56).

14.INPUT L/MONO, RIGHT. Připojte vaši hlavní kytaru, baskytaru nebo mono pedály ke konektoru L/MONO. Stereo pedály, klávesy, syntezátory nebo modeléry připojte k oběma L/MONO i RIGHT konektorům.

15.OUTPUT L/MONO, RIGHT. Použijte nesymetrické TS kabely pro připojení kytarového zesilovače, FRFR reproduktorů, monitorů nebo jiného zvukového systému. Pokud používáte pouze jeden zesilovač nebo reproduktor, použijte pro připojení pouze LEFT/MONO ¼“ jack.

16.PHONES výstup. (12Ω) Sem připojte sluchátka. Knobem VOLUME upravujte hlasitost.

VAROVÁNÍ!

Vždy před připojením sluchátek snižte hlasitost. Chraňte svůj sluch!

17.MIDI IN/OUT/THRU. Propojte HX Stomp XL s vaším MIDI vybavením pro vysílání a příjem MIDI zpráv. Viz kapitola „MIDI“ (strana 59).

18.USB. HX Stomp XL také může fungovat jako špičkové, multi kanálové, 24bitové, 96 kHz audio rozhraní pro Mac a Windows počítače, s DI, re-ampingem a MIDI funkcemi. HX Stomp XL také může nahrávat na Apple® iPad® (s kamerovým kitem). Je nutné použít USB 2.0 nebo 3.0 port. Nepoužívejte externí USB hub. HX Stomp XL umí také nahrávat do Apple iPad nebo iPhone mobilních zařízení (s Apple Connection Camera kitem).

19.DC IN. Line 6 doporučuje používat pouze dodaný adaptér DC-3G. Ano víme, že je velký, ale HX Stomp XL využívá množství obvodů ve svém malém šasi. Abychom zajistili stejnou integritu signálu Helixu®, Helix Rack/Control a HX Stomp XL zařízení, potřebujeme dostatečně silný zdroj napájení.

Seznam použitelného příslušenství a doplňků, které jsme k HX Stompu XL testovali, najdete zde: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>

20.Vypínač. Devět z deseti bluesových zubařů souhlasí: HX Stomp XL je zábavnější, když je zapnutý. Desátý je nihilista.

Rychlé spuštění

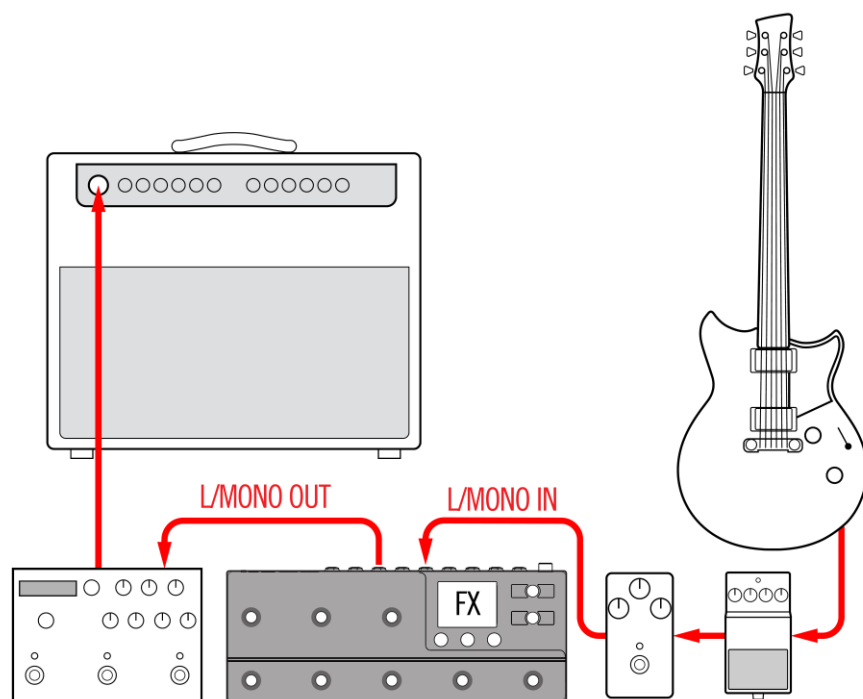
Zapojení

Je mnoho způsobů, jak propojit HX Stomp XL k jiným zařízením, a následující stránky zobrazují jen několik z nich.

HX Stomp XL v pedalboardu

Ačkoliv je HX Stomp XL vybaven mnoha modely zesilovačů a kabinetů, není **nutné** je používat, pokud máte svůj oblíbený zesilovač. Všech šest procesních Bloků lze využít pro efekty a jejich ovládání.

TIP: Hledejte tovární presety začínající „FX“. Ty jsou vytvořeny pouze z efektových Bloků.



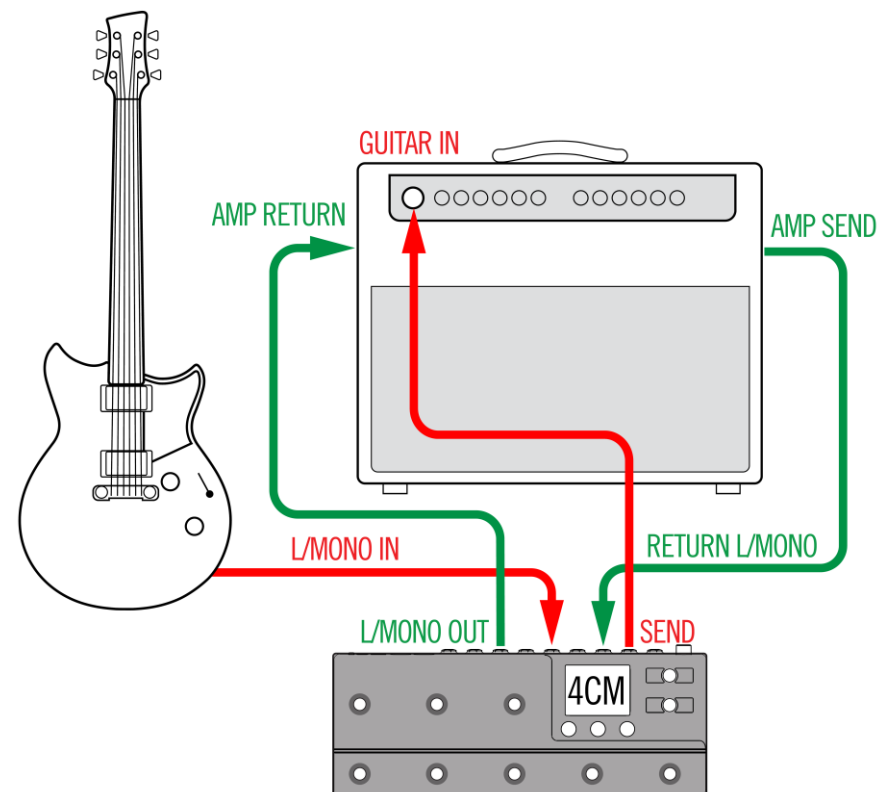
HX Stomp XL ve 4 kabelové metodě

„4 kabelová metoda“ je oblíbený a flexibilní způsob zapojení, který umožňuje směřovat některé efektové Bloky (většinou zkreslení, wahy a kompresory) ještě před předzesilovačem a další efektové Bloky (většinou efekty založené na čase jako jsou delay a reverb) v jejich efektové smyčce.

Poznámka: Většina efektových smyček běží na nástrojové úrovni. Pokud efektové smyčky na vašem zesilovači běží na linkové úrovni, měli byste nastavit linkovou úroveň i pro vstupy a výstupy. Viz kapitola „Nastavení odpovídajících úrovní“ (strana 55).

Důležité: Ujistěte se, že přidáte Blok Send/Return > Mono > FX Loop Blok v bodě signálu toku, kde chcete mít předzesilovač, jinak nebude slyšet nic.

TIP: Hledejte tovární presety začínající „4CM“. Uvědomte si, že tyto presety nepropustí žádné audio, pokud není použito níže uvedené propojení.



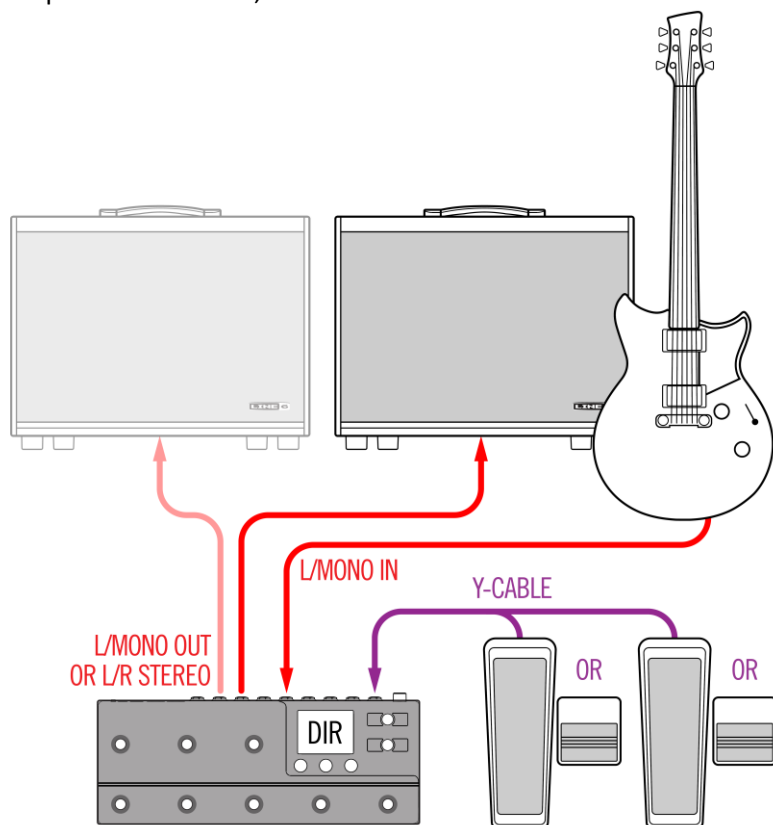
HX Stomp XL s aktivním reproboxem

V závislosti na tom, jak jsou vaše zvuky složité, HX Stomp XL by měl být schopený fungovat jako celé vaše vybavení pro zpracování signálu, nabízí modely zesilovačů, kabinetů a IR kabinetů, efekty, smyčky a také ladičku.

Po připojení HX Stompu XL k aktivnímu reproboxu (nebo dvou ve stereu) nastavte hlavní výstupy na linkovou úroveň. Viz kapitola „Nastavení odpovídajících úrovní“ (strana 55).

Díky Y kabelu můžete připojit až dva expression pedály anebo nožní přepínače k zadním konektorům EXP 1/2 / FS 4/5. Případně můžete připojit jeden Mission SP1-L6H Line 6 Expression Pedal, který má zabudovaný palcový přepínač funkcí mezi EXP 1 (výchozí nastavení Wah) a EXP 2 (výchozí nastavení hlasitost).

TIP: Hledejte tovární presety začínající „DIR“. Ty jsou vyrobeny s kompletním zvukem za použití zesilovačů, kabinetů a efektů.

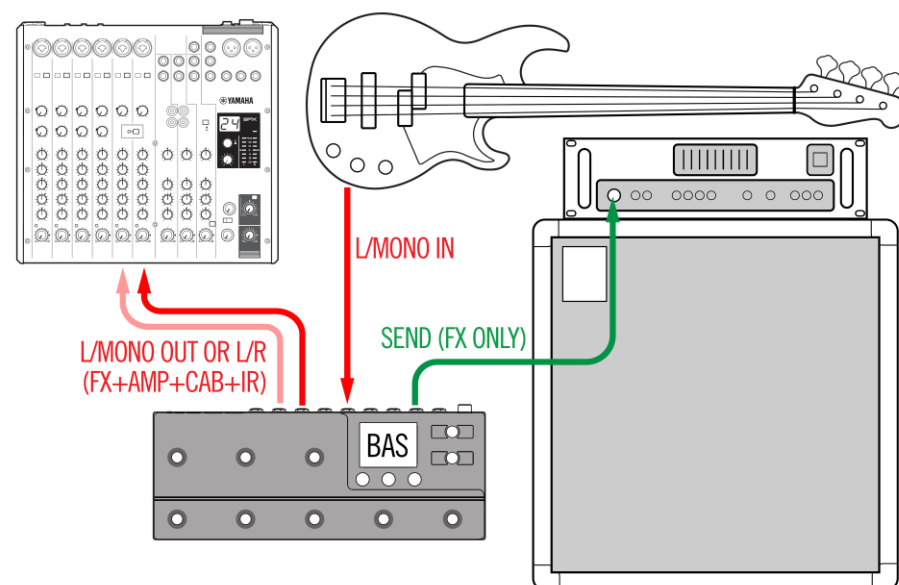


HX Stomp XL v hybridním zesilovači/přímém zapojení

Když živě vystupují, někteří kytaristé dávají přednost přímému směřování signálu do hlavního mixu, ale preferují pocit, že stojí před skutečným zesilovačem. HX Stomp XL umí vytvořit tyto dva systémy současně.

Umístěte Send/Return > Mono > Send L Blok přímo před Blok zesilovače nebo zesilovače+kabinetu v toku vašeho signálu. To je bod, kde je signál vzat a zaslán do vašeho skutečného zesilovače. Poté je možné kompletní signál s Bloky zesilovače a kabinetu/IR zaslat do hlavního mixu.

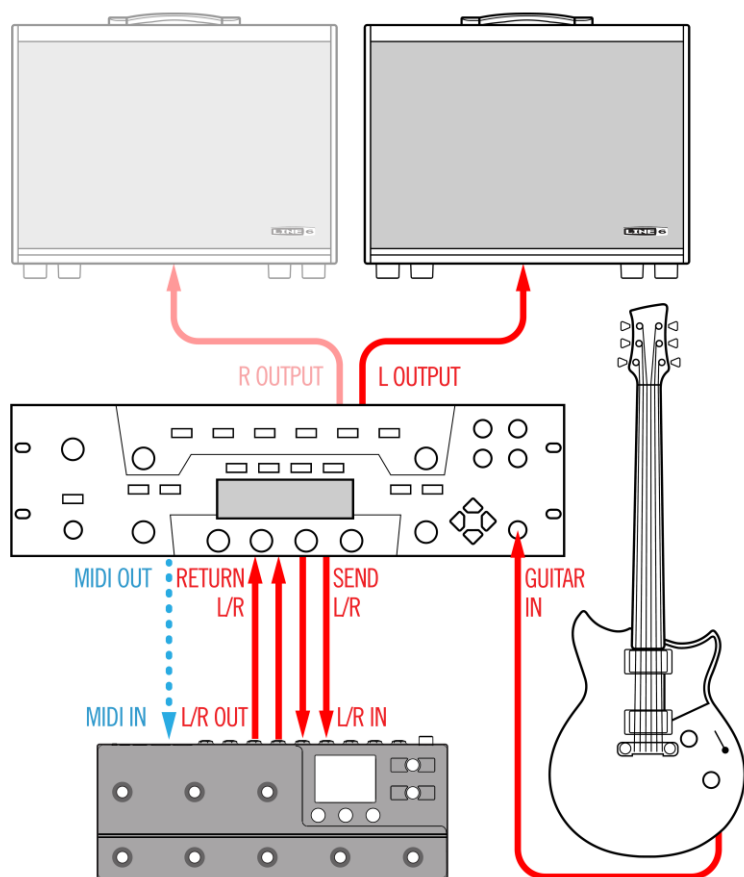
TIP: Hledejte tovární presety začínající „BAS“. Ty jsou vytvořeny se Send/Return > Mono > Send L Blokem přímo za efekty Bloky a před Blokem zesilovače nebo zesilovače+kabinetu. Ačkoliv byly vytvořeny především pro baskytaristy, můžete snadno vyměnit basový zesilovač i kabinet za kytarové (nebo IR).



HX Stomp XL jako DX expanze

Jdeme na to – je mnoho skvělého digitálního vybavení, anebo se nemůžete rozloučit se svým oblíbeným boxem. Ale třeba jste také zvědaví na efekty a modeling HX Stompu. Samá těžká rozhodnutí.

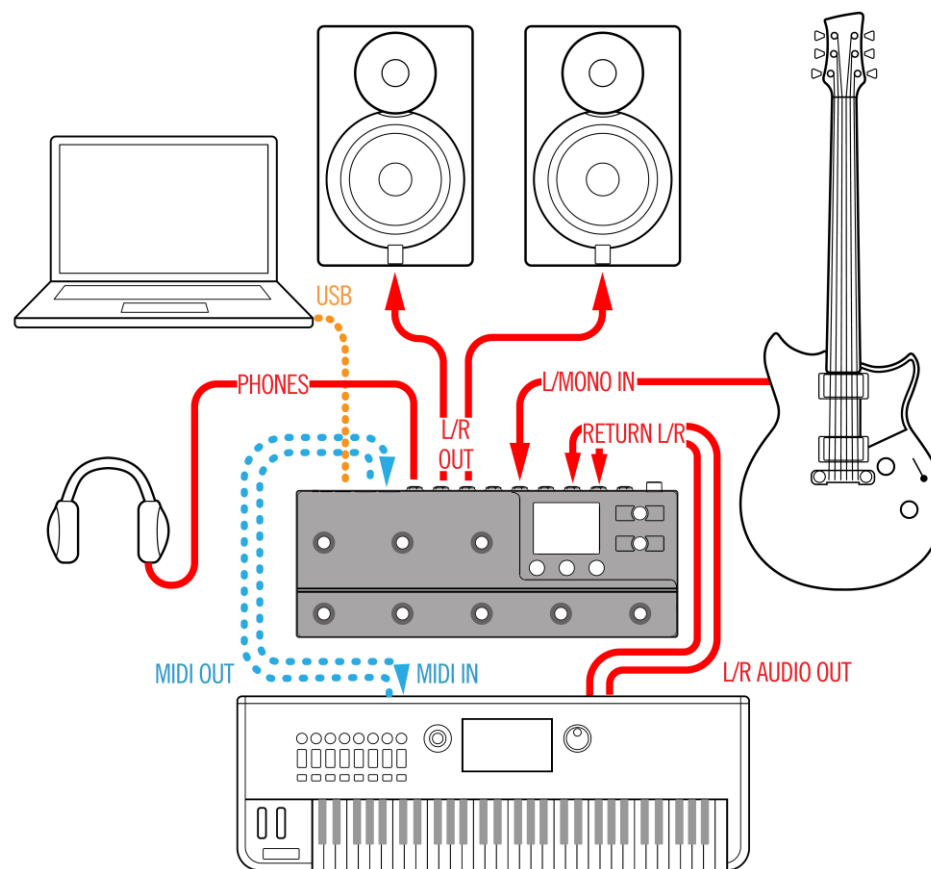
Naštěstí můžete mít obojí. Pokud umístíte HX Stomp XL ve stereo smyčce vašeho modeléru nebo profiléru, a tím okamžitě přidat kupu zesilovačů a několik set efektů k vašemu současnému arzenálu. Navíc osm procesních Bloků v HX Stompu XL jsou využity jako přídavek k vašemu DSP modeléru, takže můžete mít současně více zesilovačů a efektů. Můžete také synchronizovat presety a tempo mezi dvěma s jedním MIDI kabelem, viz dokumentace vašeho modeléru.



HX Stomp XL ve studiu

HX Stomp XL je také vybaven vícekanálovým USB audio/MIDI rozhraním pro vaše produkční studio s profesionální konverzí A/D/A, 123 dB dynamickým rozsahem a programovatelným impedančním okruhem. Tím je perfektním front endem pro Helix Native plug-in.

Pokud nepoužíváte Helix Native, HX Stomp XL může reampovat, nebo můžete USB audio streamovat do stop nebo sběrnic ve vašem DAW softwaru, poté co jsou nahrány. Viz kapitola „USB Audio“ (strana 61).



Obrazovka Play

HX Stomp XL má dvě hlavní zobrazení – Play a Edit. Obrazovka Play je běžně používána při vystupování nebo jamování. Detaily o obrazovce Edit jsou v další kapitole na straně 16.

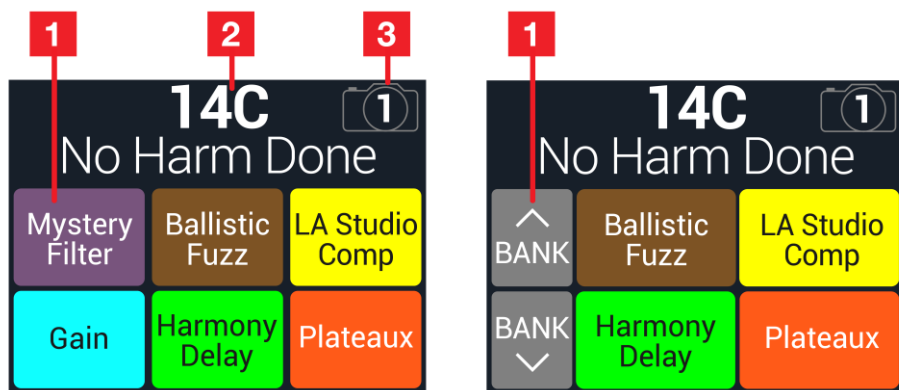
Stiskněte ikonu  **VIEW pro zobrazení Play.**

Obrazovka Play nabízí několik různých režimů nožních přepínačů, které jsou dostupné pomocí přepínače MODE, umožňujících snadný přístup k různým funkcím. Zahrnují režimy Stomp, Preset, Snapshot a Pedal Edit. Dále jsou jednotlivé režimy popsány.

Číslo a název aktuálního presetu jsou zobrazeny v horní polovině displeje a aktuální režim přiřazení přepínačů se objeví v dolní polovině.

Stomp režim přepínačů

Zobrazuje barevná označení reprezentující přiřazení nožním přepínačům 1-6, takže během vaší hry máte okamžitě přehled na co šlapete. Případně můžete nastavit režim Stomp na zobrazení přiřazení čtyř nožních přepínačů s přepínači Nahoru/Dolů nalevo (viz Global Setting > Footswitches > Stomp Mode – strana 58).



Režim Stomp – nastavení 6 Switch

Režim Stomp – nastavení 4 Switch

- 1. Přepínače režimu Stomp.** Při použití nastavení 6 Switch může každý z přepínačů 1-6 provádět několik různých věcí:
 - Zapnout nebo vypnout jeden nebo více Bloků.
 - Přepínat mezi dvěma hodnotami jednoho nebo více parametrů.
 - Generovat MIDI, klávesové zkratky, HX Preset, HX Snapshot nebo HX Looper zprávy.
 - Vše výše uvedené a najednou.

Šest označení indikuje přiřazení bypassu Bloku, ovladače nebo Command Center pro odpovídající přepínače 1-6 HX Stomp XL. Označení ztmavne, pokud je Blok bypassován. Pokud přepínač neobsahuje přiřazení, pak je označení prázdné.

Poznámka: Pokud je přepínač přiřazen více Blokům nebo položkám, box má označení „MULTIPLE (X)“, kde X značí počet přiřazení a jeho sešlápnutí je přepíná najednou. Pokud jsou některé Bloky zapnuté a některé bypassované, pak jejich stav bypassování přepne.

V aktivním nastavení 4 Switch dva levé přepínače zobrazují Nahoru/Dolů pro Banku, Preset nebo Snímek – podle nastavení v Global Settings > Footswitches > Up/Down Switches. Jejich sešlápnutí provedete následující funkce odpovídající nastavení.

- **Při nastavení na Bank** – volí požadovanou Banku. Pak jste dočasně přepnuti do režimu Preset – sešlápnutím požadovaného blikajícího přepínače Presetu jej načtete. Po volbě Presetu se vrátíte do režimu Stomp, viz také Preset režim.

Poznámka: Pokud nechcete, aby přepínače Presetu po volbě zmizely, nastavte Global Settings > Footswitches > Preset Mode parametr na „Latch“. Pak HX Stomp XL zůstane v režimu Preset, dokud nestisknete MODE (Edit/Exit).

TIPY: Současně stiskněte a uvolněte oba přepínače ^ a v pro dočasné přepnutí na výběr Snímku.

Současně stiskněte a podržte přepínače ^ a v pro jejich přepnutí mezi Bank, Preset a Snapshot.

- **Při nastavení na Bank** – stiskem ^ nebo v načtete další nebo předchozí Preset.
- **Při nastavení na Snapshot** – stiskem ^ nebo v načtete další nebo předchozí Snímek v aktuálním Presetu.

- 2. Číslo a název Presetu.** Aktuálně načtená banka Presetů, číslo slotu a název jsou zobrazeny nahoře velkým písmem. Otáčením horním Knobem změníte načtený Preset nebo jeho stiskem vstoupíte do menu Preset – viz dále.

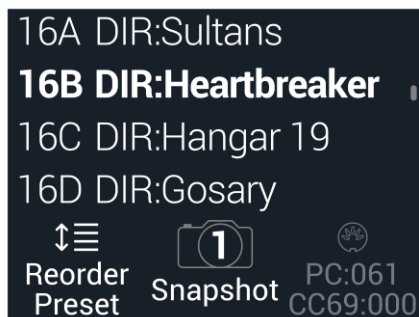
- 3. Indikátor Snímku.** Stiskněte horní Knob a otáčejte Knobem 2 (Snapshot Select) pro výběr jednoho ze čtyř Snímků Presetu.

Poznámka: V režimu Stomp a se zapnutým 6 Switch Looper Blokem popisky na obrazovce ukazují funkce Looperu – viz Looper, strana 38.

Seznam presetů

HX Stomp XL ukládá 32 Bank se 4 Presety (A, B, C a D) což je celkem 128.

1. Pokud tu již nejste, stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Play
2. Stiskněte horní Knob pro otevření seznamu presetů.



Otáčením horním Knobem zvolte Preset.

Otáčením Knobem 1 (Reorder Preset) posuňte zvolený preset nahoru nebo dolů v seznamu.

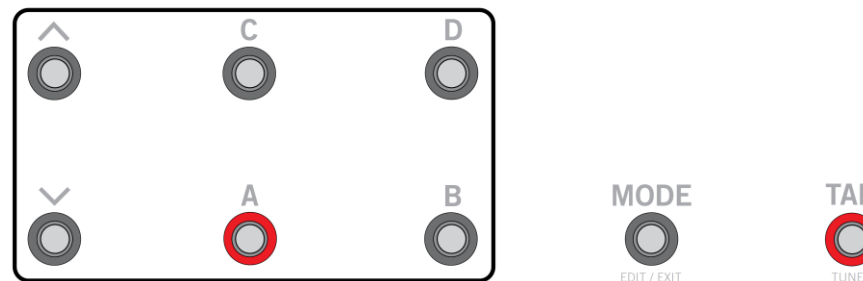
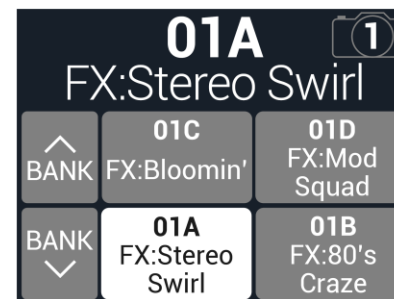
Otáčením Knobem 21 (Snapshot) pro výběr Snímku 1, 2 nebo 3 aniž byste museli být v režimu Snímků. Detaily viz kapitola „Snímky“ (strana 42).

TIP: Šedá čísla nad Knobem 3 reprezentují zprávy vyžadované pro vyvolání aktuálního presetu (PC:XXX) a snímků (CC69:XXX) z externího MIDI kontroléru nebo sekvenčního softwaru.

Preset režim přepínačů

Použijte zobrazení Play režimu Preset pro navigaci v Presetech.

1. Pokud tam ještě nejste, stiskem přepínače **MODE** zvolte režim Preset. Dva levé přepínače zobrazují Nahoru/Dolů aktuálně zvolené funkce – Bank, Preset nebo Snapshot – podle nastavení v Global Settings > Footswitches > Up/Down Switches – viz strana 58. Přepínače A, B, C a D zobrazují Presety aktuálně zvolené Banky. Označení aktivního Presetu je má bílé pozadí a jeho přepínač má červený LED kroužek.



2. Stiskněte **BANK ^** nebo **BANK v** pro výběr požadované Banky. Označení Presetů blikají, což značí, že jeden lze zvolit.

3. Stiskem jednoho ze čtyř přepínačů Presetu jej načtete.

TIPY: Současně stiskněte a uvolněte oba přepínače ^ a v pro dočasné přepnutí na výběr Snímku.

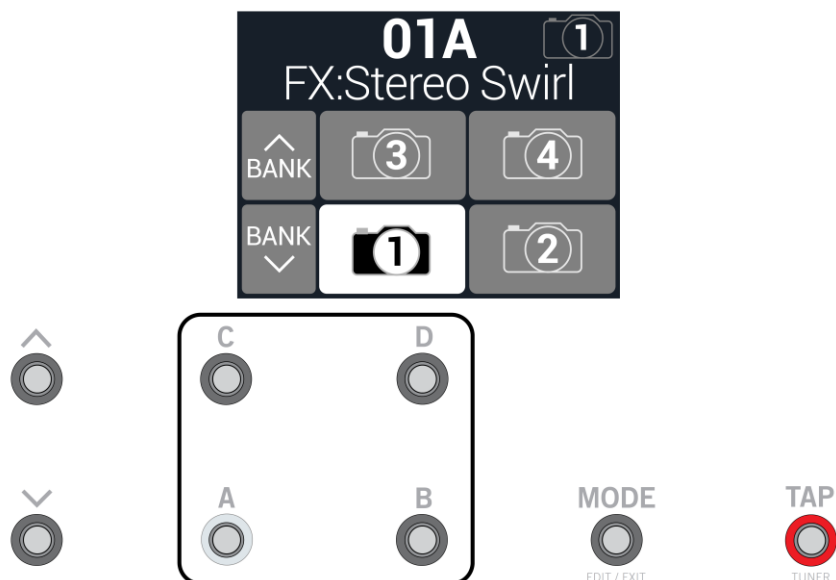
Současně stiskněte a podržte přepínače ^ a v pro jejich přepnutí mezi Bank, Preset a Snapshot.

Snapshot režim přepínačů

Podobně jako u high-end digitálních mixů, každý ze čtyř Snímků v HX Stompu XL ukládá a vyvolává stav určitých elementů v aktuálním Presetu včetně:

- **Bypass Bloku** – Stav bypassu všech procesních Bloků (kromě Looperu) nezávisle na přiřazení přepínače. Viz také Použití Snímků, strana 42.
- **Ovladač Parameter** – Hodnoty jakýchkoliv parametrů přiřazených ovladačům (až 64 na Preset). Viz také Použití Snímků, strana 42.
- **Command Center** – Hodnoty jakýchkoliv instant zpráv MIDI CC, Bank/Prog, MMC, HX Preset, HX Snapshot a HX Looper, a také stav (svítí/nesvítí) jakékoliv CC Toggle zprávy. Viz také Command Center, strana 50.
- **Tempo** – Aktuální tempo systému, pokud je Global Settings > MIDI/Tempo > Tempo Settings nastaveno na „Performance Snapshot“. (Výchozí nastavení je „Per Preset“.)

1. **Současně stiskněte a uvolněte přepínače ^ a v pro vstup do režimu Snapshot.** Čtyři blikající Snímky značí, že jeden lze vybrat.



2. **Stiskněte jeden ze čtyř Snímků pro jeho výběr.**

Pokud chcete tento stav opustit bez změny Snímku, stiskněte MODE (Edit/Exit).

Poznámka: Snímky jsou důležité, takže si zaslouží vlastní kapitolu, viz strana 42.

Poznámka: Pokud nechcete, aby přepínače Snímků po výběru zmizely, nastavte Global Settings > Footswitches > Snapshot Mode parametr na „Latch“. V tomto případě, HX Stomp XL zůstane ve Snapshot režimu přepínačů, dokud nestisknete MODE (Edit/Exit).

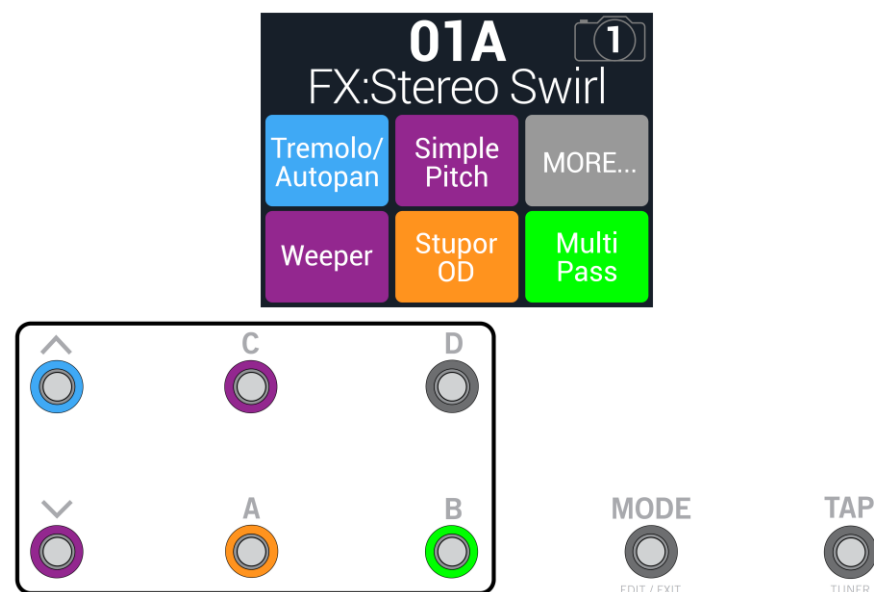
Pedal Edit režim

Můžete editovat většinu nastavení Bloků, aniž byste dali ruce pryč z kytary, včetně parametrů Bloků Zesilovače, Efektu, Kabinetu, IR, Split, Mixu, Input a Output. Pokud nesnášíte se ohýbat a otáčet knoby, režim Pedal Edit je právě pro vás. Ačkoliv není tento režim určen pro přiřazování ovladačů, lze jej využít pro vyladění parametrů postupně po jednom během hry.

1. **Stiskněte a podržte přepínač MODE po dobu jedné vteřiny pro vstup na obrazovku Block Select v režimu Pedal Edit.**

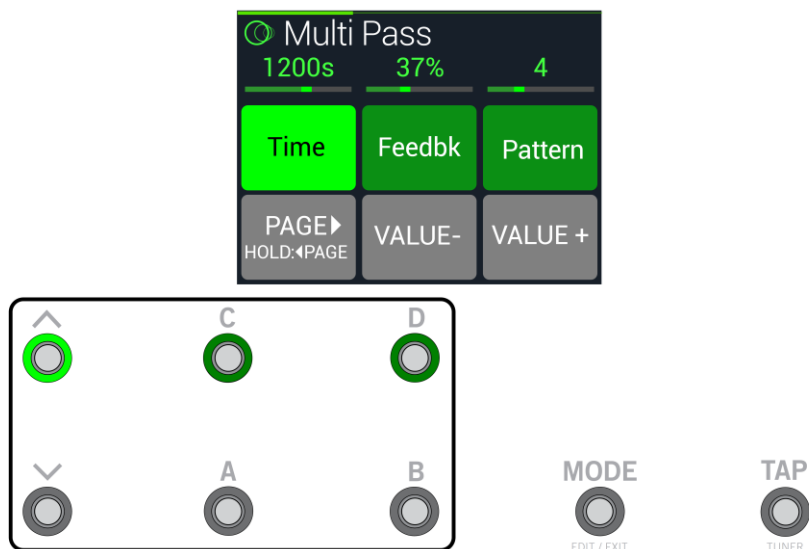
Pokud aktuální tok signálu Presetu obsahuje šest nebo méně Bloků (včetně Input, Split, Merge a Output), je blikáním zobrazen popis každého Bloku, nezávisle na jeho přiřazení k přepínači.

Pokud má tok signálu sedm nebo více Bloků (včetně Input, Split, Merge a Output), pak je přepínač FS3 zobrazen jako MORE... (viz níže). Stiskem FS3 přepínáte mezi dalšími stránkami Bloků.



2. Stiskněte přepínač reprezentující Blok, který chcete editovat.

Na FS1-3 je zobrazena první stránka parametrů Bloku s editovatelnými hodnotami nad nimi. V příkladu níže byl zvolen Blok Multi Pass Delay a je zobrazena první stránka parametrů.



Pokud má Blok více než jednu stránku parametrů, stiskněte a uvolněte FS4 (PAGE ▷) nebo (◁ PAGE) dokud nenajdete požadovaný parametr.

3. Stiskněte přepínač reprezentující parametr, který chcete upravit.

Výše je zvolen parametr Time delaye. Stiskem a podržením přepínače Time nebo Speed přepínáte mezi nastavením hodnot v ms nebo Hz a zlomcích not (1/4, 1/8 atd.)

4. Stiskem FS5 (VALUE -) nebo FS6 (VALUE +) postupně upravujete hodnotu parametru, podržením provádíte větší změny úpravy.

Upravovat zvolený parametr můžete také pomocí připojeného expression pedálu.

5. Po dokončení stiskněte přepínač MODE na obrazovce Block Select pro ukončení režimu Pedal Edit.



Pokud chcete při opuštění režimu změny uložit do Presetu, stiskněte a podržte MODE po dobu dvou vteřin.

Pro editování dalšího Bloku, stiskněte a podržte MODE pro další zapnutí režimu Pedal Edit.

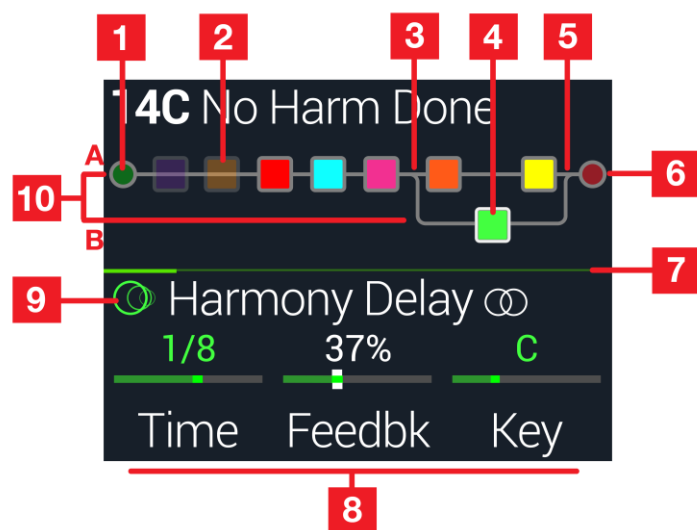
Obrazovka Edit

HX Stomp XL má dvě hlavní zobrazení – Play a Edit. Obrazovka Edit je používána pro vytváření nebo upravování vašeho tónu. Detaily o obrazovce Play najdete na straně 12.

Většina práce s vaším tónem bude prováděna na obrazovce Home > Edit View. Barevné Bloky reprezentující zesilovače, kabinety, efekty a další položky jsou zobrazeny v horní polovině displeje, zatímco zvolený parametr Bloku je zobrazen v okně Inspector v dolní polovině displeje.

Stiskněte ikonu  VIEW pro návrat na obrazovku Home. Pokud nevidíte něco podobného jako na níže uvedeném obrázku, stiskněte ikonu  znovu.

Barevné Bloky reprezentující zesilovače, kabinety, efekty a ostatní položky se zobrazí v horní polovině displeje a parametry zvoleného Bloku se objeví v dolní polovině.



1. **Blok Input.** Vyberte Blok Input a otáčením spodním knobem nastavte zdroj vstupu. Pokud je přítomný signál, Blok je zelený, jinak je červený.
2. **Bypassovaný Blok.** Stiskem horního knobu zapínáte a vypínáte bypass zvoleného Bloku (bypassovaný Blok je šedý).
3. **Blok Split.** Viditelný při zvolení. Otáčením spodním knobem nastavte typ rozdělení pro Cesty A a B.
4. **Zvolený Blok.** Otáčejte horním knobem nebo se dotkněte vrchu přepínače pro výběr Bloku (bíle orámovaný).

5. **Blok Mixer.** Viditelný při výběru. Nabízí parametry pro smíchání signálu z Cesty A a B. Můžete také stisknout ACTION a použít Knob 1 pro vytvoření separátního výstupního Bloku pro Cestu B, který je veden do Send L/R.
6. **Blok Output.** Nabízí parametry Pan a Level pro hlavní výstup Main L/R. Pokud je přítomný signál, pak je Blok zelený, jasně červený je, když dochází k ořezání signálu (viz výše). Cesta B také může mít Blok Output – viz Blok Mixer (5) výše.
7. **Posuvník Inspector.** Stiskněte \triangleleft PAGE nebo PAGE \triangleright pro zobrazení více parametrů zvoleného Bloku. Posuvník indikuje, která stránka parametrů je zobrazena. Na výše uvedeném obrázku má zvolený Blok Delay sedm dalších stránek parametrů.
8. **Inspector.** Zde jsou zobrazeny parametry zvoleného Bloku, tři na jednu stránku. Stiskněte \triangleleft PAGE nebo PAGE \triangleright pro zobrazení dalších parametrů. Aktuálně zobrazené parametry opravte pomocí Knobů 1-3. K dispozici jsou další možnosti okna Inspector.
 - Pro většinu Bloků Delay a Modulation stiskem knobu parametrů Time nebo Speed přepínáte mezi hodnotou noty a ms (nebo Hz) pro tempo.
 - Hodnota parametru se objeví bíle pokud je k němu přiřazen ovladač nebo Snímek. Stiskněte a podržte knob pro vytvoření přiřazení ovladače, nebo jej stiskněte a otočte pro vytvoření přiřazení Snímku.
 - Stiskem a uvolněním knobu parametru obnovíte jeho výchozí nastavení.
9. **Model.** Otáčením spodním knobem zvolíte model, stiskem spodního knobu otevřete seznam dostupných modelů. ∞ značí stereo model, III model typu Legacy.
10. **Cesty A a B.** Hlavní Cestu A lze rozdělit a přidat tak paralelní Cestu B. Zvolte jakýkoliv Blok na Cestě A, stiskněte ACTION a použijte Knob 1 pro vytvoření Cesty B a posunutí Bloku na ni.

Výběr Bloků/ Úprava parametrů

Každý preset v HX Stompu XL může obsahovat až osm Bloků. Bloky jsou objekty, které představují různé elementy presetu, jako jsou zesilovače, kabinety, efekty a dokonce 1 přepínačový looper. Navíc k osmi procesním Blokům má každý preset i Bloky vstupu, výstupu a u presetů s dvěma paralelními cestami také Bloky Split a Mixer.

1. Ve zobrazení Edit, v režimu Stomp se krátce dotkněte (ale nestiskněte) nožní přepínač přiřazený Bloku (pokud je).

Pokud je přepínači přiřazeno více Bloků, opakovaným dotykem vyberte požadovaný Blok.

Případně zvolte Blok otáčením horním Knobem.

Zvolený Blok je ohraničen bílou barvou.



2. Otáčejte Knoby 1-3 pod displejem.

Některé Bloky mají více stránek parametrů. V tomto případě je zobrazena tenká barevná linka:



3. Stiskněte < PAGE nebo PAGE > pro výběr dalších parametrů (pokud jsou dostupné)

Zkratka: U většiny parametrů založených na čase, jako jsou delay nebo rychlost modulace, stiskem Knobu přepínáte mezi nastavením hodnot v ms nebo Hz a zlomcích not (1/4, 1/8 atd.)

Bypassování Bloku

1. Pokud zde ještě nejste, stiskněte ikonu VIEW pro zobrazení Edit.
2. Otáčejte horním Knobem pro výběr Bloku a pak jeho stiskem přepínáte mezi vypnutím a zapnutím zvoleného Bloku.

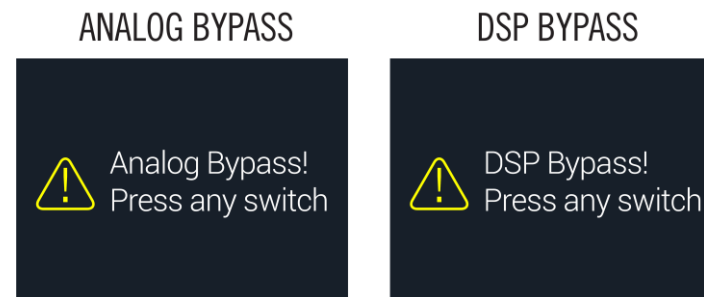
Bypassované Bloky jsou poloprůhledné, a pokud jsou přiřazeny přepínači, jejich LED kroužek ztemní:



Bypassování celého HX Stompu

1. Současně stiskněte horní Knob a dolní Knob.

Během kompletního bypassu HX Stompu, inspektor zobrazuje toto:



Poznámka: Jsou dva typy bypassu: Analogový (někdy označovaný jako „true bypass“), kde je mechanicky pomocí relé směřován signál ze vstupů přímo na výstupy, bez zpracování nebo A/D/A konverze, a pak DSP bypass, kde doznávání delay a reverbu probíhá přirozeně. Ve výchozím nastavení jde o Analogový bypass, ale lze to změnit v Global Settings > Preference (strana 14).

2. Stiskněte jakýkoliv nožní přepínač.

HX Stomp XL se vrátí k normálnímu fungování.

TIP: Pro Celkový bypass můžete také nastavit přepínač TAP/TUNER (nebo externí přepínač FS7 nebo FS8). Viz Global Settings > Footswitches (strana 58).

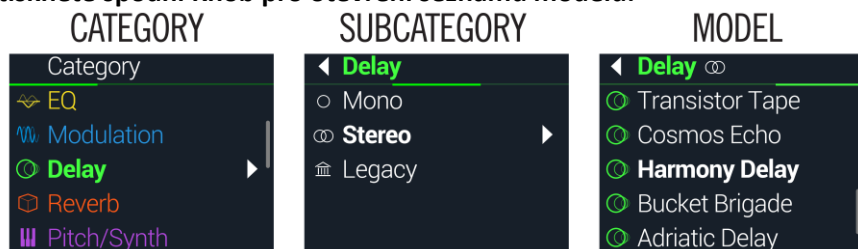
Výběr modelu Bloku

1. Pokud tu ještě nejste, stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Edit.
2. Otáčejte horním Knobem pro výběr Bloku a pak otáčejte spodním Knobem pro změnu jeho modelu.

Pro vytvoření nového Bloku zvolte horním Knobem prázdnou lokaci – a pak otáčejte dolním Knobem.

Výběr modelů ze stejné kategorie je rychlý. Nicméně protože má HX Stomp XL stovky položek na výběr, použití této metody pro změnu, řekněme, Bloku mono z kreslení (začátek seznamu) na stereo FX smyčku (konec seznamu) je velmi pomalé. Namísto toho byste měli otevřít seznam modelů:

3. Stiskněte spodní Knob pro otevření seznamu modelů.



Většina kategorií modelů obsahuje podkategorie. Například, efekty v mono a stereo podkategoriích jsou HX (Helix) modely. Efekty v podkategorii „Legacy“ jsou převzaty z Line 6 M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ a DM4™ pedálů. Amp+Cab a Amp modely (zesilovače) mají podkategorie Guitar (kytara) a Bass (basa). Modely Cab (kabinety) mají podkategorie Single a Dual.

Poznámka: První kategorie v seznamu, Favorites (Oblíbené), je ve výchozím stavu prázdná. Sem můžete přidat modely zesilovačů, kabinetů, efektů nebo vaše vlastní nastavení a přiřazení – viz Přidání Bloků do Oblíbených, strana 19.

Otáčejte spodním Knobem pro výběr položky ze seznamu.

Stiskem spodního Knobu (nebo PAGE ) zobrazíte obsah kategorie nebo podkategorie.

Stiskněte  PAGE pro návrat o jednu úroveň.


Poznámka: Efektové Bloky se stereo a legacy modely jsou označeny ikonou.



DŮLEŽITÉ! Pokud v seznamu zaznamenáte šedé nebo nedostupné položky, znamená to, že aktuální preset nemůže tyto položky obsahovat. Viz Dynamické DSP (strana 23).

4. Použitím spodního Knobu,  PAGE a PAGE  zvolte kategorii, podkategorii a model.

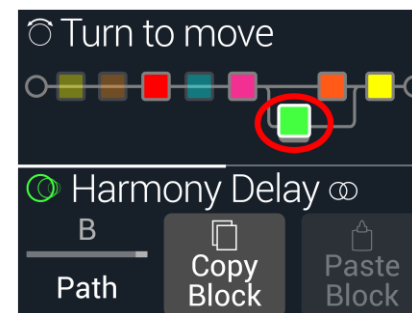
ZKRATKA: je také možné rychle vstoupit do podkategorie bez otevření seznamu modelů. Na obrazovce Edit stiskněte a otočte spodním Knobem pro přeskočení subkategorií. Pak normálně otáčejte pro výběr modelu.

5. Pro zavření seznamu modelů zvolte položku v úplně pravém sloupci a stiskněte znovu spodní Knob (nebo stiskněte ).

Přesunutí Bloků

1. Pokud tu ještě nejste, stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Edit.
2. Otáčejte spodním Knobem pro výběr a zvolte jakýkoliv Blok (kromě vstupu a výstupu) a stiskněte ACTION.

Bloky jsou „vzdvihnuté“ a objeví se panel akcí.



3. Otáčejte horním Knobem pro přesun Bloku.
4. Stiskněte ACTION (nebo stiskněte  pro zavření panelu akcí.

Poznámka: Pro přesun Bloku mezi paralelními cestami A a B, stiskněte ACTION a pak otáčejte Knobem 1 – viz Sériové versus Paralelní směřování (strana 21).

Kopírování a vkládání Bloku

Bloky můžete kopírovat a poté vložit do jiné lokace, i do zcela jiného Presetu.

1. Ve zobrazení Edit zvolte Blok, který chcete kopírovat a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 2 (Copy Block – Kopírování).
3. Zvolte lokaci, kam chcete Blok vložit – například i v jiném Presetu – a stiskněte ACTION.
4. Stiskněte Knob 3 (Paste Block – Vložení).

Poznámka: Vstupy, výstupy, splity, sloučení a loopery lze také kopírovat a vkládat. Nicméně pokud se pokusíte vložit Blok Looper do lokace Bloku Split, Knob 2 (Paste Block) bude šedý a nepůjde to. Navíc, pokud cílové DSP Cesty nemůže již přijmout kopírovaný Blok, hlavička krátce zabliká „DSP full!“. Viz Dynamické DSP (strana 23).



Vymazání Bloku

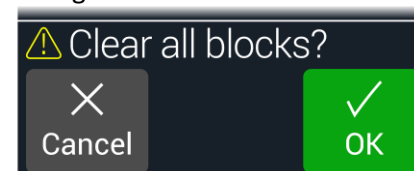
1. Ve zobrazení Edit zvolte Blok, který chcete vymazat a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte PAGE ▷ a stiskněte Knob 1 (Clear Block – Vymazání).

Vymazání všech Bloků

Vymazání všech Bloků odstraní všechny procesní Bloky a obnoví směrování na sériové. Netýká se to Bloků Input (vstup) a Output (výstup).

1. Stiskněte ACTION.
2. Stiskněte PAGE ▷ a stiskněte Knob 2 (Clear All Blocks – Vymazání všech Bloků).

Objeví se následující dialog:



3. Stiskněte Knob 3 (OK).

TIP: Abyste uchovaly vaše úpravy, nezapomeňte uložit (Save) provedené úpravy před přepnutím do jiného presetu (viz další kapitola). Jakmile změníte preset, pak všechny neuložené změny jsou ztraceny.

Přidání Bloku do Oblíbených (Favorites)

Jakmile jste vyladili Blok zesilovače nebo efektu přesně jak jste chtěli, můžete jeho nastavení uložit do Oblíbených (Favorites), takže Blok lze rychle přidat do jiných tónů, kompletně se všemi uloženými nastaveními, stavem bypassu, a existujícími přiřazeními bypassu (kromě přiřazení ovladače a Snímku)*.

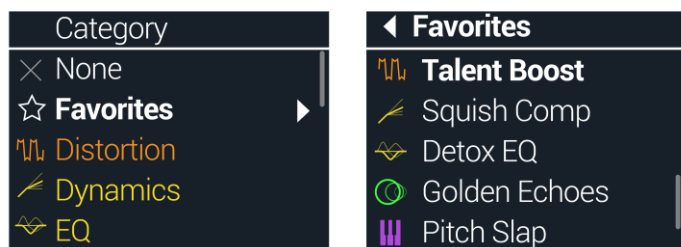
Oblíbené se objeví v menu kategorie Favorites a lze je přejmenovat, uspořádat a vymazat. Přidat můžete až 128 oblíbených položek.

Poznámka: Pokud nechcete vyvolat Oblíbené s přiřazením bypassu, přidejte tento Blok do Oblíbených ještě před jeho nastavením.

Bloky Input, Output, Split a Merge nelze přidat do Oblíbených.

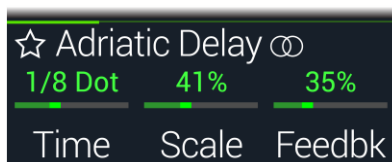
1. Na obrazovce Edit vyberte váš preferovaný zesilovač nebo efekt, upravte jej, jak potřebujete, případně přiřaďte prepínač nebo ovladač.

2. Stiskněte ACTION, dvakrát Stiskněte PAGE ▷ a pak stiskněte Knob 1 (Add to Favorites). Objeví se seznam Oblíbených.



3. Pro nahrazení existujícího Oblíbeného, zvolte Oblíbený, který chcete nahradit pomocí dolního Knobu, a stiskněte Knob 2 (Replace Favorite).*
Pro přidání nového Oblíbeného, zvolte umístění, kam jej chcete přidat pomocí dolního Knobu a stiskněte Knob 3 (Add New Favorite).

Jakmile je přidán, pak po návratu na obrazovku Edit se model a jeho uložená nastavení se objeví v okně Inspector, nyní s ikonou Favorites namísto ikony Kategorie.



4. Případně: Na obrazovce Edit stiskněte dolní Knob, zvolte kategorii Favorite (Oblíbené) v seznamu modelů, pak zvolte jeden z Oblíbených a stiskněte ACTION pro jejich správu.

- Uspořádat zvolené Oblíbené v seznamu, zapněte Reorder Favorite.
- Přejmenovat zvolené Oblíbené, stiskněte Rename Favorite.
- Vymazat zvolené Oblíbené, stiskněte Clear Favorite.

Pro použití Oblíbených.... V kterémkoliv Presetu zvolte prázdný Blok a otočte spodním Knobem doprava. Všechny vaše perfektně vyladěné oblíbené zesilovače a efekty se objeví jako první možnost, aniž byste museli otevřít seznam modelů!

Poznámka: Když nahradíte a přepíšete existující Oblíbený, který je již používán ve vašich presetech, pak tyto presetů zůstanou zachovány.
Nicméně, pokud chcete aktualizovat jakýkoliv preset s využitím nově editovaného Oblíbeného, zvolte existující Oblíbený Blok v presetu, pak otočte dolním Knobem mimo a zpět pro znovu načtení aktualizovaného Oblíbeného.

TIP: Použitím aplikace HX Edit můžete exportovat vaše Oblíbené do počítače jako soubory .fav, umožňuje to vytvořit prakticky neomezenou knihovnu, kterou lze kdykoliv načíst zpět do knihovny Oblíbených do vašeho zařízení – nebo je sdílet s jiným zařízením nebo jinými HX Edit a Helix Native vlastníky. HX Edit také nabízí několik funkcí pro uspořádání vaší knihovny Oblíbených.

Uložení výchozích uživatelských nastavení modelu

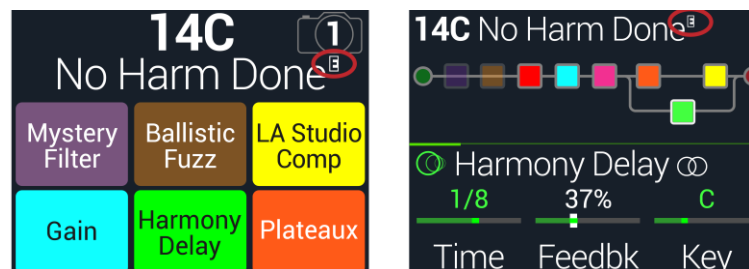
Když opakovaně upravujete vámi běžně používané modely stejným způsobem, můžete uložit nastavení modelu jako nové výchozí (kromě nastavení Input, Output, Split nebo Merge Mixer Bloků), takže se model takto objeví pokaždé.


1. **Vyberte jakýkoliv model a upravte si jej podle vašich potřeb.**
Nastavte jakýkoliv jeho parametr a stav bypassu. (Existující přiřazení MIDI, bypassu, Snímku a ovladačů nejsou ukládána jako výchozí.)
2. **Stiskněte ACTION, stiskněte dvakrát PAGE ▷ a pak Knob 3 (User Default).**
Všechna vaše aktuální nastavení parametrů jsou nyní uložena jako výchozí pro všechna budoucí použití modelu. (Existující presetů, které obsahují model nejsou dotčeny.)

Poznámka: Pro návrat modelu na tovární nastavení, stiskněte ACTION, stiskněte dvakrát PAGE ▷, a pak stiskněte Knob 2 (Factory Default). Nejsou změněny žádná nastavení modelu aktuálních presetů – obnovené tovární nastavení uvidíte při příštím použití modelu.

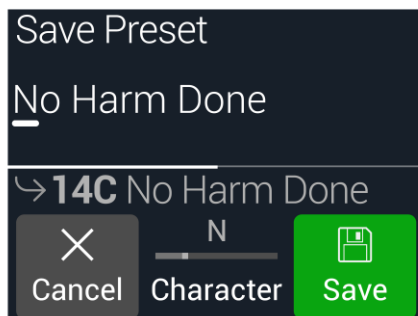
Uložení/Pojmenování Presetu

Kdykoliv došlo k editaci Presetu po posledním uloženém stavu, pak se napravo od názvu Presetu zobrazí ikona „E“ na obrazovkách Play i Edit. Postupujte takto, abyste váš Preset uložili, abyste si zachovali vaše aktuální editace.



Zkratka: Pro rychlé uložení jakýchkoliv změn v aktuálním presetu, stiskněte ikonu  a ACTION dvakrát. Zapamatujte si – ukládejte brzy a často!


1. Stiskněte a ACTION pro otevření obrazovky Save Preset:



Kurzor posunujte doleva nebo doprava horním Knobem.

Otáčením Knobem 2 (Character) měníte zvolený znak.

Stiskněte PAGE  a stiskněte Knob 1 (Delete) pro vymazání zvoleného znaku a posunutí ostatních znaků doleva.

Stiskněte PAGE  a stiskněte Knob 2 (Insert) pro vložení znaku mezery a posunutí ostatních znaků doprava.

Zkratka: Stiskem Knobu 2 (Character) přepínáte mezi sadami znaků A, a, 0 a [SPACE].

2. Otáčejte spodním Knobem a vyberte umístění Presetu, který chcete přepsat.

Jakýkoliv ze 128 Presetů můžete přepsat.

3. Stiskněte Knob 3 (Save – uložení).

Vytvoření/obnova plné zálohy zařízení

Vytváření plné zálohy presetů, IR, Oblíbených, výchozích nastavené custom modelů a celkových nastavení vašeho HX Stompu XL je důrazně doporučeno, abyste zabránili ztrátě vašich cenných tónů a nastavení. Naštěstí aplikace HX Edit umožňuje snadné vytvoření této zálohy a jejich obnovení kdykoliv (dostupná na line6.com/software). Viz Uživatelský manuál HX Edit.

Sériové versus Paralelní směřování

Pro většinu kytarových zvuků je sériový (jedna stereo Cesta) tok signálu více než adekvátní. Například, níže uvedený Preset má Pitch/Synth Blok (fialový) → Amp+Cab Blok (červený) → Delay Blok (zelený) → Reverb Blok (oranžový).



Více propracované zvuky lze vytvořit pomocí paralelního (dvě stereo Cesty) toku signálu. To umožní jeden split (rozdělení) na dvě samostatné Cesty, jejich oddělené zpracování a poté smíchání.

Několik výhod paralelního směřování:

- Pokud je u sériové cesty po delay reverb, budou mít echa delaye aplikován reverb. Pokud je po reverbu delay, pak dozívání reverbu bude mít zřetelné echo. Naproti tomu, pokud budou reverb a delay na oddělených cestách, pak se nebudou navzájem ovlivňovat a výsledkem bude čistší, lépe definovaný zvuk.
- Pokud vaše efektní Bloky nemají ovladače Mix nebo Blend, jejich přidáním na paralelní cestu umožníte průchod nezpracovanému kytarovému nebo baskytarovému signálu a jeho smíchání s upraveným signálem. To je efektivní především při smíchávání čistého a zkresleného basového signálu.
- Namísto jednoho Amp+Cab Bloku můžete použít samostatný Amp Blok (zesilovač) do dvou paralelních Cab Bloků (kabinetů) nebo IR Bloků.
- Se stereo vybavením pomocí Bloků Mixer můžete obě Cesty volně panovat mezi levými a pravými reproboxy nebo zesilovači. Různé modely delaye a reverbu nasměřované zcela vlevo a zcela vpravo mohou znít hustě.

TIP: Uvědomte si, že při paralelním směřování jsou obě Cesty A i B stereo, což umožňuje využití mono i stereo procesních Bloků, a požadované panování. Viz Pořadí Bloků a stereo obraz, strana 24.

1. Ve zobrazení Edit zvolte Blok otáčením horním Knobem, zvolte procesní Blok a stiskněte ACTION pro jeho vyzdvižení.

2. Otočte Knobem 1 (Path) pro výběr „B“.

Blok Delay je přesunut na nově vytvořenou paralelní Cestu B (spodní).



V předchozím obrázku:

Signál jde do fialového Bloku Pitch a pak do Amp+Cab Bloku (červený). Signál se rozděluje na Cestu A (horní) a Cestu B (dolní).

Stereo Cesta A (horní) vede do Bloku Reverb (oranžový) a stereo Cesta B (dolní) vede do Bloku Delay (zelený).

Stereo Cesty A a B jsou smíchány dohromady a zaslány na výstup.

3. Znovu stiskněte ACTION pro spuštění Bloku Delay dolů.

Pro zrušení Cesty B vraťte všechny Bloky z Cesty B (dolní) do Cesty A (horní).

Nastavení výstupu Cesty B

Mohou nastat situace, kdy chcete nasměřovat paralelní Cestu B na zcela jiné výstupy.

1. Ve zobrazení Edit otáčením horním Knobem zvolte bod, kde se obě Cesty spojují.

Blok Mixer je zobrazen, pouze pokud je zvolen.



2. Stiskněte ACTION a otáčejte Knobem 1 (Path) pro výběr „B“.

Mixer se přesune na Cestu B a je vytvořen nový Blok výstupu. V tomto případě je signál Cesty A zasílán na hlavní L/R výstupy HX Stompu XL a signál Cesty B je vysílán přes stereo Send L/R výstup:

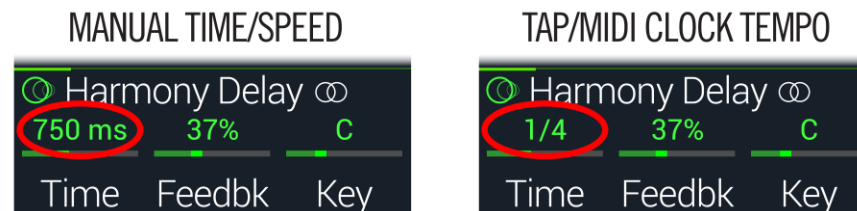


3. Stiskněte ACTION pro spuštění Bloku Mixer dolů.

TAP tempo

Opakovaně stiskněte přepínač TAP/TUNER pro nastavení tempa v bpm.

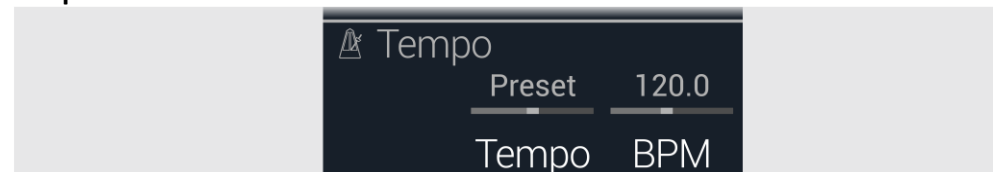
Některé Delay a Modulation parametry jako jsou Time (čas) a Speed (rychlost) mohou být zobrazeny jako číselné hodnoty (v ms nebo Hz) anebo ve zlomcích not (čtvrtě, osminová atd.) Při nastavení na zobrazení not, se bude parametr řídit tap tempem nebo MIDI signálem. Knobem parametru přepínáte toto zobrazení.



Poznámka: Zařízení HX Stomp XL nereaguje na vytukané tempo menší než 40 bpm, aby bylo zajištěno správné rozpoznání rychlejších zadání. I tak můžete nastavit menší tempo až do 20 bpm pomocí Global Settings nebo parametru BPM Knob 3 (viz níže).

Aktuální tempo můžete také nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo.

Zkratka: Dotkněte se přepínače TAP/TUNER pro krátké zobrazení parametrů tempa.

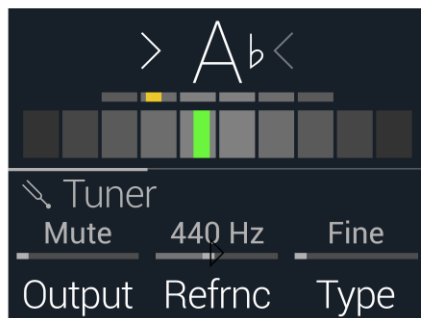


Knob	Parametr	Popis
2	Tempo	Zvolte, zda je tempo uloženo a vyvoláno s načtením snímku, vyvoláno s presetem, nebo je aplikováno pro všechny presety a snímky společně.
3	BPM	V závislosti na nastavení Knob 2 (Tempo) je toto nastavení BPM uloženo pro snímek, pro preset nebo celkově.

Ladička

HX Stomp XL nabízí tři typy Ladičky, Fine (Jemná – viz níže), Coarse (hrubá) a Strobe (Stroboskopická), volitelně pomocí Knobu 4 v Tuner Settings – viz další tabulka.

1. Podržte přepínač TAP/TUNER, dokud se neobjeví obrazovka Tuner (ladička).



2. Zahrajte na jednu strunu na vašem nástroji.

Pokud je barevný Blok na obrazovce nalevo od středu, je ladění příliš nízké. Pokud je barevný Blok na obrazovce napravo od středu, je ladění příliš vysoké. Pokud je ve středu, pak je ladění správné a můžete použít druhý, menší barevný Blok pro přesnější naladění. Pokud jsou oba Bloky ve středu, pak je struna perfektně naladěna.

3. Ladičku vypnete sešlápnutím jakéhokoliv nožního spínače.

Všechna nastavení ladičky jsou celková.

TIP: Pokud máte oblíbenou pedálovou ladičku a chcete ji používat namísto ladičky v HX Stompu, připojte HX Stomp XL Send výstupy ke vstupům vaší ladičky a otáčením Knobem 1 (Output) zvolte „SEND L/R“. Takto vždy po podržení přepínače TAP, HX Stomp XL automaticky nasměruje signál do vaší oblíbené ladičky.

Zkratka: Pro spuštění ladičky můžete také použít ACTION + PAGE ▷, což je velmi užitečné, pokud jste nastavili přepínač TAP na „All Bypass“ (viz Global Settings > Footswitches

Nastavení ladičky

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Output	Určuje aktivní výstup, během aktivní obrazovky Tuner. Pokud během ladění nechcete nic slyšet, zvolte „Mute“. Běžně, byste měli zvolit „Main L/R“.
	2	Refrnc	Pokud chcete ladit na jiné než standardní ladění podle 440 Hz, můžete zvolit v rozsahu 425 až 455 Hz.
	3	Type	Vyberte mezi třemi typy ladiček, Fine (barvu měnící, ručičková ladička s jemnou stupnicí, výchozí), Coarse (barvu měnící, ručičková ladička bez jemné stupnice), nebo Strobe. Ladička spolehlivě naladí struny až do 21,83 Hz (hluboké F) pro 5strunné basy.
2	1	Offsets	Umožňuje zobrazení offsetů ladičky na straně 2 a 3.
	2	String 6 Offset	Někteří kytaristé mají pocit, že ladění určitých strun nad nebo pod koncertní ladění může vylepšit intonaci. Ofset strun kalibruje ladičku tak, že tato ladění lehce mimo se jeví jako správná. Struna 6 je nízké E a struna 1 je vysoké E. Ofsety ladění nelze použít, dokud není zapnutý Knob 3 (Offsets) na stránce 1.
3	String 5 Offset		
3	1	String 4 Offset	
	2	String 3 Offset	
	3	String 2 Offset	
4	1	String 1 Offset	

Dynamické DSP

Podobně jako skoro všechny moderní audio procesory, je také HX Stomp XL založen na DSP (Digital Signal Processing – Digitální zpracování signálu). Některé modely vyžadují mnohokrát více výkonu DSP než jiné, a je tak logické, že jich lze použít pro vytvoření zvuku méně. Aby to fungovalo, některé procesory vám umožní použít pouze jeden zesilovač, jeden reverb, jeden delay atd. U HX Stompu XL jsme pokládali za důležité, vám umožnit přidat cokoliv chcete i kdyby, jste měli překročit limit DSP.

Ověřit si jaké Bloky lze na aktuální Cestu přidat můžete na zobrazení Edit stiskem spodního Knobu a otevřením seznamu modelů.

Šedé položky přidat nelze a jsou přeskočeny – viz Výběr Bloků/Úprava parametrů (strana 17):





Tipy pro optimalizaci DSP

- Některé typy Bloků spotřebovávají více DSP než jiné, například zesilovače, kabinety, IR Reverby a modely využívající polyfonní měniče ladění (Delay – Poly Sustain, Modulation – Poly Detune a Pitch – Poly Pitch, Poly Wham, Poly Capo, 12 – String).
- Namísto paralelní Cesty se dvěma Amp+Cab Bloky nebo samostatnými zesilovači a kabinety, zkuste jeden Blok zesilovače následovaný Blokem Cab>Dual (smícháním dvou různých kabinetů získáte zásadní změny).
- Stereo verze efektového Bloku spotřebuje zhruba dvakrát tolik DSP než verze mono. Podobně duální verze Bloku kabinetu spotřebuje dvakrát tolik DSP než verze single.
- Některé kategorie modelů mají „Simple“ (jednoduché) Bloky, které spotřebují méně DSP než ostatní.
- Efektové modely v podkategorii Legacy většinou – ale ne vždy – využívají méně DSP než ty v podkategoriích Mono a Stereo.
- Namísto přepínání mezi dvěma stejnými Bloky zesilovačů nebo efektů (s různými nastaveními), použijte ovladače nebo Snímky pro okamžitou úpravu parametrů v jednom Bloku.

Pořadí Bloků a Stereo obraz

Signálová cesta HX Stompu XL je stereo, nese dva audio kanály. Pokud přístroj přijímá stereo zdrojový signál (pokud jsou dva oddělené signály přivedeny na levý a pravý vstup HX Stompu), pak je zdrojové audio zpracováváno odděleně ve stereo, tam kde jsou použity stereo Bloky. Tam kde jsou použity mono Bloky, jsou signály spojeny a odeslány jako mono signál.

Většina HX Stomp XL efektových modelů má obě verze – mono a stereo. Stereo Blok je označen symbolem  za jménem. Stereo obraz – tedy to, jak je zvuk široký ve vašich reproduktorech nebo sluchátcích – vysoce závisí na typu Bloku, které přidáte a jejich pořadí.

Legacy  efektové modely je liší chováním, tak jako na klasických Line 6 efektech, odkud pocházejí.

- Legacy Distortion, Dynamics & Pitch/Synth efekty jsou mono.
- Legacy Modulation & Delay efekty jsou některé mono, některé stereo, a některé mono in/stereo out, kdy úpravou efektového parametru Mix můžete zúžit stereo obraz, který je do nich zasílán. Nejlepší je tyto efekty vyzkoušet a upravovat parametr Mix, abyste dosáhli na požadovaný výsledek stereo výstupu.
- Legacy Filter a Reverb efekty jsou stereo.

TIP: I když používáte jeden zesilovač nebo mono ozvučení, mohou některé stereo efekty znít „plněji“ než jejich mono verze. To platí především u stereo reverbů.

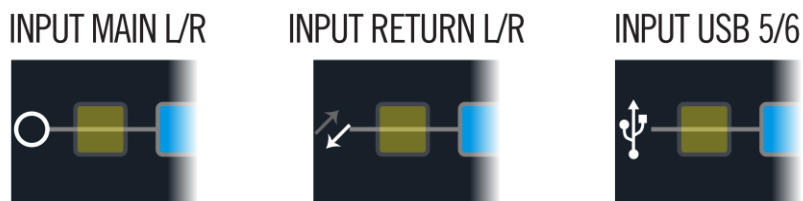
Bloky

Vstup

Vstupní Blok je vybaven dedikovanou šumovou bránou. Parametry Threshold a Decay jsou šedé, dokud není zapnut Knob 1 (Gate).

Nejčastěji budete chtít, aby Blok vstupu byl krmen z hlavních vstupů Main L/MONO a RIGHT. Ale někdy můžete chtít použít vstupy z konektorů Return L/MONO a RIGHT nebo USB In 5/6.

Ve zobrazení Edit otočte horním Knobem pro výběr vstupního Bloku a spodním Knobem zvolte typ vstupu.



Main L/R Oba vstupy L/MONO i RIGHT jsou aktivní současně. Běžně vyberte možnost Input Main L/R.

Return L/R Tyto vstupy mohou sloužit jako vstupní Blok pro keyboardy, bicí moduly nebo i další modelery. Pokud v presetu je Blok Return nebo FX Loop, pak tato volba nebude možná. Viz Send/Return (strana 37).

USB 5/6 Tyto vstupy můžete využít pro zpracování signálu z vašeho Mac nebo Windows DAW softwaru. Viz USB Audio (strana 61).

Poznámka: HX Stomp XL přijímá také vstup na USB 1/2 a 3/4, ale ty jsou určeny pro monitoring audia z vašeho počítače nebo iPadu a bypassují všechny procesní Bloky. Proto nejsou jako vstupy použitelné.

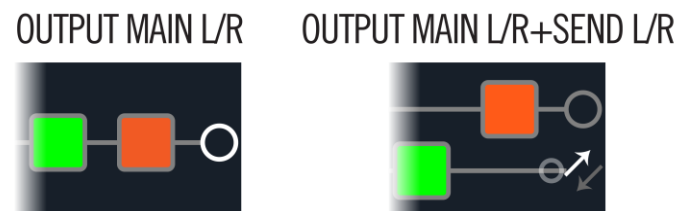
TIP: Vstupní Bloky obsahují indikátory signálu a ořezání, viz strana 26.

Nastavení vstupu

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Gate	Zapíná a vypíná vstupní šumovou bránu.
	2	Thresh	Určuje práh, kdy začíná fungovat vstupní šumová brána. Pokud je vaše kytara nečekaně přerušována, zvyšte tuto hodnotu.
	3	Decay	Určuje, jak náhle je brána aplikována, jakmile signál spadne pod určenou úroveň.
2	1	In-Z	HX Stomp XL je vybaven impedančním obvodem na kytarovém vstupu, který ovlivňuje tón a feeling tím že vaše kytarové snímače zatíží jako by byly zatíženy efektovým pedálem nebo zesilovačem. Nízké nastavení vytvoří zesílení výšek, nižší gain a celkově měkčí zvuk. Vyšší nastavení nabídne plný zvuk, vyšší gain a celkově pevnější zvuk. Nastavení „Auto“ umožňuje impedanci reagovat na impedanci prvního Bloku signálové Cesty – viz možnost Auto Impedance v Global Settings > Preference (strana 57).

Výstupy

Většina presetů má jeden hlavní výstup Output Main L/R Blok, který je využíván pro nastavení celkové výstupní úrovně a vyvážení stereo reproboxů. Pokud existuje paralelní Cesty, a přesunete Blok Mixer do Cesty B, objeví se další Blok výstupu pro směrování signálu Cesty B na stereo Send výstupy. Viz Nastavení výstupu Cesty B (strana 22).



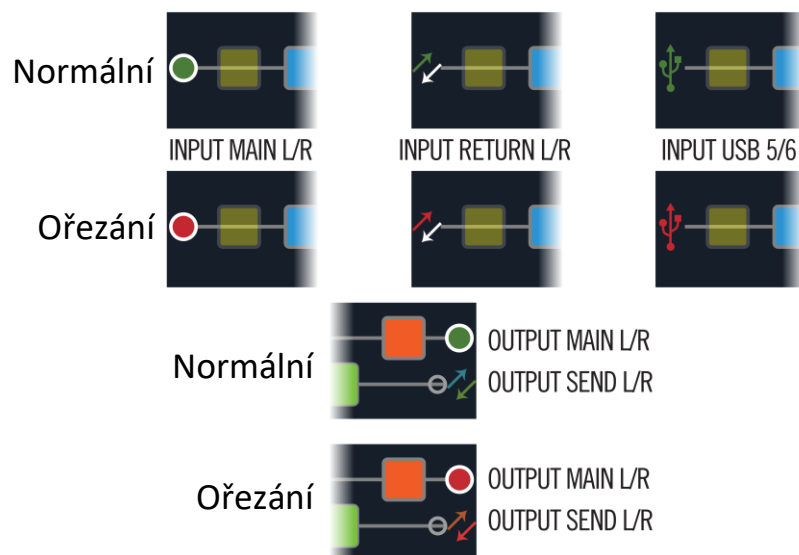
Nastavení výstupu

Knob	Parametr	Popis
1	Pan	Nastavuje vyvážení mezi levým a pravým výstupem. Pokud používáte pouze L/MONO výstup, ponechte jej ve středu.
2	Level	Nastavuje celkovou úroveň celého presetu.
3	Type (pouze Send)	Určuje, zda výstup Send L/R je mono nebo stereo.

TIP: Bloky Output mají vestavěný indikátor přítomnosti signálu a ořezání, viz dále.

Přítomný signál a indikátory ořezání

Pro Bloky Vstupu a Výstupu Cesty – tyto Bloky zobrazují zelenou výplň přítomný signál a červenou výplň příliš vysokou úroveň vstupu. Pokud dochází k ořezání signálu, snižte úroveň vstupu před nebo v aktuálním Bloku Input/Output.

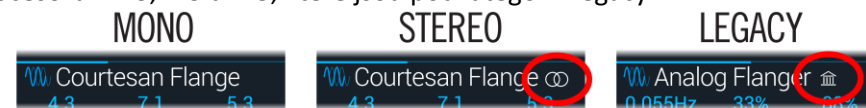


Pro Send/Return – Send, Return a FX Loop Bloky – kdykoliv je úroveň signálu příliš vysoká, je zobrazena červená výplň. Pokud dochází k ořezání signálu, snižte úroveň vstupu před nebo v aktuálním Bloku Send/Return.



Efekty

HX Stomp XL má všechny efekty z oceňovaného kytarového procesoru Line 6 Helix. Tyto efekty naleznete v podkategoriích Mono a Stereo v seznamu modelů. Navíc, obsahuje i vybrané efekty z klasických stompboxů DL4, DM4, MM4 a FM4 a také z procesorů M13, M9 a M5, které jsou podkategorií Legacy.



Ve zobrazení Edit otočte horním Knobem pro výběr efektového Bloku a spodním Knobem zvolte jeho model, nebo stiskněte dolní Knob pro vstup do menu Modelů.

TIP: Kategorie Favorites (Oblíbené), která je na začátku menu Modelů je z počátku prázdná, čeká až přidáte oblíbené modely – strana 19.

Distortion Models

Model	Subcategories	Based On*
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Mono, Stereo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	Mono, Stereo	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	Mono, Stereo	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	Mono, Stereo	Way Huge® Red Llama (modded)
Compulsive Drive	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Mono, Stereo	Hermida Zendrive
Horizon Drive	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Made-in-Japan)
Deez One Mod	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Keeley modded)

Distortion Models		
Model	Subcategories	Based On*
Vermin Dist	Mono, Stereo	Pro Co RAT
KWB	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	Mono, Stereo	Carvin® VLD1 Legacy Drive (hi gain channel)
Swedish Chainsaw	Mono, Stereo	Boss® HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	Mono, Stereo	Arbiter® FuzzFace®
Pocket Fuzz	Mono, Stereo	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	Mono, Stereo	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi®
Triangle Fuzz	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Ballistic Fuzz	Mono, Stereo	Euthymia ICBM Fuzz
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Garbage's modded BOSS® FZ-2
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Line 6 Original
Xenomorph Fuzz	Mono, Stereo	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	Mono, Stereo	Megaphone
Bitcrusher	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ampeg Scrambler	Mono, Stereo	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	Mono, Stereo	Tech 21 SansAmp Bass Driver DI V1
Obsidian 7000	Mono, Stereo	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	Mono, Stereo	Wounded Paw Battering Ram
Tube Drive	Legacy	Chandler Tube Driver
Screamer	Legacy	Ibanez® Tube Screamer®
Overdrive	Legacy	DOD® Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Legacy	ProCo RAT
Heavy Dist	Legacy	BOSS® Metal Zone
Colordrive	Legacy	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Legacy	Arbiter® Fuzz Face®
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender

Distortion Models		
Model	Subcategories	Based On*
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (modded)
L6 Distortion	Legacy	Line 6 Original
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Dynamics Models		
Model	Subcategories	Based On*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Line 6 Original
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic® SP Compressor
Rochester Comp	Mono, Stereo	Ashly® CLX-52 (in conjunction w/ B. Sheehan)
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Stereo	Line 6 Original
Noise Gate	Mono, Stereo	Line 6 Original
Hard Gate	Mono, Stereo	Line 6 Original
Horizon Gate	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive - Gate Circuit
Autoswell	Mono, Stereo	Line 6 Original
Tube Comp	Legacy	Teletronix® LA-2A®
Red Comp	Legacy	MXR® Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS® CS-1 (Treble switch on)
Vetta Comp	Legacy	Line 6 Original
Vetta Juice	Legacy	Line 6 Original
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

EQ Models		
Model	Subcategories	Based On*
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low/High Shelf	Mono, Stereo	Line 6 Original
Parametric	Mono, Stereo	Line 6 Original
Tilt	Mono, Stereo	Line 6 Original
10 Band Graphic	Mono, Stereo	MXR® 10-Band Graphic EQ
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	MESA/Boogie® Mark IV Graphic EQ
Acoustic Sim	Mono, Stereo	Line 6 Original

Modulation Models		
Model	Subcategories	Based On*
Optical Trem	Mono, Stereo	Fender® optical tremolo circuit
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox® AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR® Phase 90
Pebble Phaser	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Small Stone
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Line 6 Original
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Stereo	Line 6 Original
Chorus	Mono, Stereo	Line 6 Original
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Modded Arion SCH-Z chorus
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato

Modulation Models		
Model	Subcategories	Based On*
Vibe Rotary	Stereo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie® 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6 Original
Poly Detune†	Mono	Line 6 Original
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6 Original
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6 Original
Panner	Legacy	Line 6 Original
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (script logo version)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6 Original
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	Legacy	MXR® Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS® VB-2
Dimension	Legacy	Roland® Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS® CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR® Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR® Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6 Original
Ring Modulator	Legacy	Line 6 Original
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

Delay Models

Model	Subcategories	Based On*
Simple Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Dual Delay	Stereo	Line 6 Original
Multitap 4	Stereo	Line 6 Original
Multitap 6	Stereo	Line 6 Original
Ping Pong	Stereo	Line 6 Original
Sweep Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Vintage Digital	Mono, Stereo	Line 6 Original
Vintage Swell	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pitch Echo	Mono, Stereo	Line 6 Original
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Line 6 Original
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2 w/ Adrian Mod
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Line 6 Original
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Line 6 Original
Poly Sustain†	Mono	Line 6 Original
Glitch Delay	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ping Pong	Legacy	Line 6 Original
Dynamic	Legacy	TC Electronic® 2290
Stereo	Legacy	Line 6 Original
Digital	Legacy	Line 6 Original
Dig w/Mod	Legacy	Line 6 Original
Reverse	Legacy	Line 6 Original
Lo Res	Legacy	Line 6 Original

Delay Models

Model	Subcategories	Based On*
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6 Original
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Line 6 Original
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Reverb Models

Model	Subcategory	Based On*
Glitz	Mono, Stereo	Line 6 Original
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6 Original
Searchlights	Mono, Stereo	Line 6 Original
Plateaux	Mono, Stereo	Line 6 Original
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6 Original
Plate	Legacy	Line 6 Original
Room	Legacy	Line 6 Original
Chamber	Legacy	Line 6 Original
Hall	Legacy	Line 6 Original
Echo	Legacy	Line 6 Original
Tile	Legacy	Line 6 Original
Cave	Legacy	Line 6 Original
Ducking	Legacy	Line 6 Original
Octo	Legacy	Line 6 Original
'63 Spring	Legacy	Line 6 Original
Spring	Legacy	Line 6 Original
Particle Verb	Legacy	Line 6 Original

Pitch/Synth Models		
Model	Subcategories	Based On*
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Stereo	Line 6 Original
Dual Pitch	Mono, Stereo	Line 6 Original
3 OSC Synth	Stereo	Line 6 Original
Poly Pitch†	Mono	Line 6 Original
Poly Wham†	Mono	Line 6 Original
Poly Capo†	Mono	Line 6 Original
12 String†	Mono	Line 6 Original
3 Note Generator‡	Mono, Stereo	Line 6 Original
4 OSC Generator‡	Mono, Stereo	Line 6 Original
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide® H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6 Original
Synth O Matic	Legacy	Line 6 Original
Attack Synth	Legacy	Korg® X911 Guitar Synth
Synth String	Legacy	Roland® GR700 Guitar Synth
Growler	Legacy	Line 6 Original

Filter Models		
Model	Subcategories	Based On*
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Line 6 Original
Asheville Pattrn	Mono, Stereo	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF Filter

Filter Models		
Model	Subcategories	Based On*
Voice Box	Legacy	Line 6 Original
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Line 6 Original
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Oberheim® voltage-controlled S&H filter
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (up position)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (down position)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Line 6 Original
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6 Original

Wah Models		
Model	Subcategories	Based On*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Fasel model 310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	Modded Vox® V847
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Line 6 Original
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

Volume/Pan Models		
Model	Subcategories	Based On*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6 Original
Gain	Mono, Stereo	Line 6 Original
Pan	Stereo	Line 6 Original
Stereo Width	Stereo	Line 6 Original
Stereo Imager	Stereo	Line 6 Original

Common FX Settings (Společná nastavení efektů)

Parametr	Popis
Drive	Upravuje úroveň zkreslení, přebuzení nebo fuzz.
Bass	Upravuje úroveň basů.
Mid	Upravuje úroveň středů.
Treble	Upravuje úroveň výšek.
Speed	Upravuje úroveň rychlosti efektu, vyšší nastavení přináší vyšší rychlost. Stiskem Knobu přepínáte mezi hodnotami v Hz a notách. Volba Hz nabízí rychlost modulace v cyklech za vteřinu. U volby noty je pak čas založen na aktuálním tempu. Ne všechny rychlostní parametry lze vztáhnout k hodnotě noty, protože jsou nelineární a vysoce interaktivní.
Rate	Upravuje poměr efektu, vyšší nastavení přináší vyšší poměr. Stiskem Knobu přepínáte mezi hodnotami v číslech a notách. Ne všechny poměrové parametry lze vztáhnout k hodnotě noty, protože jsou nelineární a vysoce interaktivní.
Time	Upravuje úroveň zpoždění/opakování, vyšší nastavení přináší delší zpoždění. Stiskem Knobu přepínáte mezi hodnotami v ms a notách. Volba ms nabízí určení času v milisekundách. U volby noty je pak čas založen na aktuálním tempu. Při volbě noty je hodnota tohoto parametru zachována i při změně modelu.
Scale	Delay modely s více kroky mají Scale parametry pro jednotlivé kroky, které upravují jejich dobu relativně k hlavní hodnotě Time. Například, když je parametr Time nastaven na 500ms, nastavením T1 Scale na „50%“ bude znamenat, že krok bude 250ms. Pokud pak upravíte parametr Time, parametry Scale se upraví odpovídajícím způsobem automaticky.

Parametr	Popis
Depth	Upravuje intenzitu modulace. Vyšší nastavení přináší extrémnější efekt.
Feedbk	Upravuje množství zpožděného signálu vrácené zpět do efektu. Vyšší nastavení přináší dramatičtější textury.
Decay	Nastavuje délku času dozívání efektu reverb.
Predly	Určuje čas před tím, než je slyšet efekt reverb.
Spread	Spread se lehce liší mezi stereo delay efekty. Pro většinu delay efektů určuje, jak široce opakování přeskakují vlevo a vpravo. Například u Ping Pong Delay je nastavení 0 ve středu (mono), nastavení 10 je zcela vlevo a vpravo. Modulované stereo delaye Spread ovlivňuje chování LFO. Při 0 jsou LFO synchronizované. Při 10 jsou dva LFO posunuty o 180°, takže je jedna strana modulována nahoru a druhá dolů.
Headrm	Některé modulační a delay pedály vykazují určité skřípění v signálové cestě, především při umístění za vysoce citlivé Bloky zesilovače. Záporné hodnoty zvyšují skřípění, kladné hodnoty jej částečně eliminují. Při nastavení 0 dB se pedál chová jako originál.
Low Cut	Filterují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.
High Cut	
Mix	Míchá dohromady efektem upravený „wet“ signál s neupraveným „dry“ signálem. Při nastavení 0% je Blok efektu kompletně bypassován. Při nastavení 100% je všechny signál zpracován efektem a není slyšet žádný nezpracovaný signál.
Level	Upravuje celkovou úroveň výstupu efektového Bloku. Nenastavujte tuto hodnotu příliš vysoko, mohlo by docházet k digitálnímu zasekávání (viz také Přítomný signál a indikátory ořezání, strana 26). U většiny Bloků jej můžete ponechat na 0 dB. Tam, kde se nepoužívá úroveň hlasitostního pedálu nebo Knobu, lze nastavit mezi 0-10 dB.
Trails	<i>Trails Off:</i> Všechna zpožděná opakování nebo dozívání reverbu jsou okamžitě ztlumena po průchodu Blokem. <i>Trails On:</i> Všechna zpožděná opakování nebo dozívání reverbu pokračují po průchodu Blokem v přirozeném dozívání.

Amp+Cab

Bloky Amp+Cab jsou výhodné tím, že když zvolíte model zesilovače (Amp), je mu automaticky zvolen nejvhodnější kabinet (Cab). Také využívá pouze jeden ze šesti dostupných procesních Bloků.



Pro změnu modelu zesilovače v Bloku Amp+Cab, stiskněte opakovaně ◀ PAGE, dokud není ikona zesilovače jasně červená, pak otáčejte dolním Knobem. Pro změnu modelu kabinetu v Bloku Amp+Cab, stiskněte opakovaně PAGE ▶, dokud není ikona kabinetu jasně červená, pak otáčejte dolním Knobem.

Amp Models		
Model	Subcategory	Based On*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender® Bassman® (normal channel)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (bright channel)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (normal channel)
Fullerton Brt	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (bright channel)
Fullerton Jump	Guitar	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (jumped channels)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico® LaGrange (normal channel)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico® LaGrange (bright channel)
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico® LaGrange (jumped channels)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Princess	Guitar	Fender® Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (normal channel)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (vibrato channel)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (normal channel)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (vibrato channel)

Amp Models		
Model	Subcategory	Based On*
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	±13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox® AC-15
Essex A30	Guitar	Vox® AC-30 with top boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (normal channel)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (bright channel)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (channel 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless® DC30 (channel 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless® DC30 (jumped)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (normal channel)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (bright channel)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall® JTM-50 (normal channel)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall® JTM-50 (bright channel)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-50 (jumped)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (normal channel)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (bright channel)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (jumped)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (normal channel)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (bright channel)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (clean channel)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBE channel)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva

Amp Models		
Model	Subcategory	Based On*
German Ubersonic	Guitar	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (clean channel)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (drive channel)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (channel I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (channel II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (lead channel)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (clean channel)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (lead channel)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (clean channel)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (crunch channel)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (overdrive channel)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (purple/gain ch. 3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv® Generator 120 (red/high gain ch. 4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (mega chanel)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (lead chanel)
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Doom	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Epic	Guitar	Line 6 Original
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6 Original
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6 Original
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (normal channel)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg® SVT® (bright channel)

Amp Models		
Model	Subcategory	Based On*
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg® SVT®-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie® M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (channel 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 preamp (channel 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 preamp (channel 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 preamp (jumped)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 mic preamp

Tonestack a další parametry zesilovačů, které najdete na podstránkách, se mohou lišit podle zvoleného modelu zesilovače.

Common Amp Settings (Společná nastavení zesilovačů)

Parametr	Popis
Master	Upravuje množství zkreslení zesilovače. Tento parametr je vysoce interaktivní s ostatními parametry zesilovače – čím menší nastavení ovladače Master, tím menší efekt mají ostatní ovladače.
Sag	Nižší hodnoty ovladače Sag nabízejí „pevnější“ citlivost pro hru metalu nebo „djent“, vyšší hodnoty nabízejí více dotykové dynamiky a sustainu pro hru blues a klasických rockových riffů.
Hum	Ovládá, jak moc šum a vlnění z napájení reaguje s vaším signálem.
Ripple	Při vyšších nastavení se zvuk stává „divným“.
Bias	Mění předpětí lamp zesilovače. Nižší nastavení přináší „chladnější“ předpětí třídy AB. Při maximálním nastavení se chovají jako zesilovač třídy A.
Bias X	Určuje, jak se bude chovat zvuk z lamp zesilovače, pokud na ně silně zatlačíte. Vyšší nastavení nabízí větší lampovou kompresi. Tento parametr je vysoce interaktivní s nastaveními Drive a Master.

Amp (Zesilovač)

Bloky Amp jsou identické s Bloky Amp+Cab, s výjimkou toho, že neobsahují kabinety.



Preamp (Předzesilovač)

K dispozici také máte kompletní sadu předzesilovačových verzí všech modelů zesilovačů, které nabízejí pouze zvuk předzesilovače, což doporučujeme používat, pokud zasíláte signál z HX Stompu XL do zesilovače. Také jsou zde studiové mikrofonní předzesilovače v kategorii Preamp > Mic.



Bloky předzesilovačů vyžadují méně DSP než Bloky zesilovačů.

Cab (Kabinet)

K dispozici máte dvě verze Bloků Cab – Single a Dual. Duální kabinety mají stereo výstup s paningem jednotlivých kabinetů zcela vlevo a zcela vpravo. Zcela nepřekvapivě, duální Bloky kabinetů vyžadují dvojnásobek DSP oproti Blokům jednotlivým.



Pro změnu prvního modelu kabinetu v Bloku Cab>Dual, stiskněte opakovaně ◀ PAGE, dokud není ikona levého kabinetu jasně červená, pak otáčejte dolním Knobem. Pro změnu druhého modelu kabinetu, stiskněte opakovaně PAGE ▷, dokud není ikona pravého kabinetu jasně červená, pak otáčejte dolním Knobem.

Cab Models

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

Cab Models

Model	Subcategories	Based On*
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie® 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL® XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn® Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg® B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn® Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic® 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie® 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

Mic Models

Model	Based On*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser® MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG® C414 TLII
84 Cond	Neumann® KM84
67 Cond	Neumann® U67
87 Cond	Neumann® U87
47 Cond	Neumann® U47
112 Dynamic	AKG® D112
12 Dynamic	AKG® D12
7 Dynamic	Shure® SM7

Cab Settings (Nastavení kabinetů)

Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	Mic	Volí jeden ze 16 dostupných modelů mikrofonů.
	2	Distanc	Nastavuje vzdálenost (1-12 palců) mezi mikrofonem a mřížkou reproduktoru.
	3	Low Cut	Filtrují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.
2	1	High Cut	Filtrují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.
	2	Reflec	Nastavuje množství prvotních odrazů. Vyšší nastavení simuluje místnost s vysokou odrazivostí.
	3	Level	Upravuje celkovou úroveň výstupu Bloku kabinetu.

Impulsní odezva (IR)

Impulzní odezva jsou matematické funkce reprezentující sonické měření určitého audio systému (u HX Stompu, kombinace reproduktorových kabinetů a mikrofonů). HX Stomp XL může uložit až 128 vašich vlastních IR nebo IR třetích stran.



TIP: Právě teď můžete získat balík IR zdarma, jsou dostupné na line6.com/allure, nebo se podívejte na neustále se rozrůstající počet custom Helix Presetů nebo IR bundlů na Line6 Marketplace.

Formáty IR

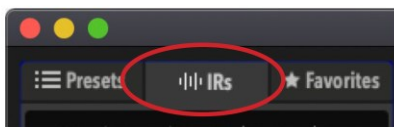
Pro zařízení rodiny Helix a helix Native pluginy jsou podporovány následující typy.

- **Helix Impulse Response (.hir)** – Toto je vlastní Line 6 formát IR. Všechna zakoupená IR z Line 6 Marketplace jsou v tomto formátu, viz strana 5.
- **WAV (.wav)** – Většina producentů IR typicky nabízí formát .wav. je možné importovat mono nebo stereo .wav soubory IR, bez ohledu na bitovou hloubku, délku nebo vzorkovací frekvenci. Během importu jsou IR soubory konvertovány na 48 kHz, 32bit, mono a délku 2048. Pomocí Preferences aplikace HX Edit můžete nastavit chování pro import Stereo WAV IR (import levého nebo pravého kanálu, nebo jejich mix).

Načítání IR do HX Stompu XL

Načítání impulsních odezev do HX Stompu XL vyžaduje připojení k aplikaci *HX Edit* na vašem počítači Mac nebo Windows. Aplikace *HX Edit* je volně dostupná na line6.com/software.

1. Připojte HX Stomp XL k vašemu počítači přes USB a otevřete aplikaci *HX Edit*.
2. Klikněte na záložku IR.



Načítání IR do Bloku IR

Jakmile jste naimportovali IR soubory do HX Stompu XL, můžete je poté použít přidáním jednoho nebo více Bloků IR do vašeho tónu. Je doporučeno použít Blok Amp před Blokem IR (raději než Blok Amp+Cab).

1. Otáčením horním Knobem zvolte prázdný Blok napravo od Blok Amp v signálové Cestě.
2. Stiskněte horní Knob a otáčením zvolte kategorii Impulse Response.
3. Stiskněte horní Knob pro výběr Mono, pak jej stiskněte znovu pro výběr 1024sample IR.

Poznámka: Můžete použít i IR soubor s vyšším rozlišením až 2048 vzorků (limit je buď jeden soubor 2048 na cestu, nebo dva 1024 na Cestu).

4. Otáčejte Knobem 1 (IR Select) pro výběr požadovaného IR z vaší knihovny IR. Použijte Knoby 2-5 pro vyladění nastavení IR - viz dále.

TIP: Můžete také vytvořit přiřazení Snímku (viz Použití Snímků, strana 42) pro parametr IR Select, což vám poté umožní měnit různé IR v Bloku pro jednotlivé Snímky.

Impulse Response Settings (Nastavení IR)

Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	IR Select	Volí jednu ze 128 dostupných IR lokací. Pokud lokace obsahuje IR, hlavička inspektoru zobrazuje jeho název, jinak zobrazuje <EMPTY>.
	2	Low Cut	Filtrují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.
	3	High Cut	
2	1	Mix	Míchá IR signál s nezpracovaných (dry) signálem. Při nastavení 0% je Blok IR kompletně Bypassován. Při nastavení 100% je všechen signál zpracován Blokem IR a není slyšet žádný nezpracovaný signál.
	2	Level	Upravuje celkovou úroveň výstupu Bloku IR.

Referenční soubor IR

Jakmile je nakonfigurován IR Blok pro použití IR index slotu, do kterého byl naimportován IR (.wav nebo .hir) soubor, a preset je poté uložen, preset vytvoří „referenční podpis“ k importovanému souboru IR z jeho názvu. Podobně, pokud uložíte IR Blok do Oblíbených, (viz Přidání Bloku do Oblíbených, strana 19) nebo nastavíte nastavení aktuálního IR Bloku jako Výchozí uživatelský model (strana 20), pak IR Blok také vytvoří „referenční podpis“ k určitému souboru IR ve vaší knihovně IR. Takže, když vaši knihovnu IR přeorganizujete, váš preset (nebo IR Oblíbený či Výchozí uživatelský model) budou stále odkazovat na původně přiřazený IR soubor, i když není bude v jiném umístění indexu IR. To také usnadňuje sdílení vašich presetů s vašimi přáteli, takže budou moci vložit IR soubor do jakéhokoliv slotu v jejich knihovně IR zařízení, a preset ho najde. Další použití IR, viz Uživatelský manuál HX Edit.

Send/Return

Jednotlivé sendy a returny HX Stompu XL lze používat nezávisle, nebo společně jako (mono nebo stereo) efektovou smyčku.



Efektové smyčky umožňují dynamicky vkládat vaše oblíbené externí stompboxy (nebo rackové efekty), kamkoliv do vašeho zvuku.

Poznámka: Každý pár sendu a returnu lze nastavit pro nástroj (pro vložení stompboxu) nebo s pevnou úrovní. Viz Global Settings > Ins/Outs, strana 56. Bloky Send/Return jsou také vybaveny indikátory ořezání – viz strana 26.

Send Settings (Nastavení Sendu)

Knob	Parametr	Popis
1	Send	Nastavuje úroveň zasílanou na externí zařízení.
2	Dry Thru	Upravuje úroveň signálu procházející přes Blok Send, nezávisle na úrovni Knobu 1 (Send). Běžně je nastaven na 0,0 dB.

Return Settings (Nastavení Returnu)

Knob	Parametr	Popis
1	Return	Nastavuje úroveň přijímanou na konektoru Return.
2	Mix	Míchá Return signál s nezpracovaných (dry) signálem. Při nastavení 0% je Blok Return kompletně bypassován. Při nastavení 100% je všechen signál zpracován Blokem Return a není slyšet žádný nezpracovaný signál.

FX Loop Settings (Nastavení efektové smyčky)

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Send	Nastavuje úroveň zasílanou na externí zařízení.
	2	Return	Nastavuje úroveň přijímanou na konektoru Return.
	3	Mix	Míchá signál efektové smyčky s nezpracovaných (dry) signálem. Při nastavení 0% jsou Bloky efektové smyčky kompletně bypassovány. Při nastavení 100% je všechen signál zpracován efektovou smyčkou a není slyšet žádný nezpracovaný signál.
2	1	Trails	Trails Off: Externí stompbox je okamžitě ztlumen po bypassu Bloku efektové smyčky. Trails On: Externí stompbox delaye nebo reverby pokračují po bypassování Bloku efektové smyčky v přirozeném doznívání nebo pokud je zvolen jiný Snímek.

Looper (Smyčka)

HX Stomp XL nabízí dva typy Looperu: 1 Switch Looper a Shuffling Looper.



Looper funguje pouze, pokud byl přiřazen nožnímu přepínači v režimu Stomp. Viz „Přiřazení bypassu“, strana 46 pro informace, jak přiřazovat Bloky nožním přepínačům. Přístup k funkcím Smyčky je i přes MIDI – viz „MIDI CC“, strana 66.

Modely Looperu

Model	Max. délka smyčky	
	Poloviční rychlost	Plná rychlost
6 Switch Looper (Mono)	120 vteřin	60 vteřin
1 Switch Looper (Mono)	120 vteřin	60 vteřin
Shuffling Looper (Mono)	Nedostupné	60 vteřin
6 Switch Looper (Stereo)	60 vteřin	30 vteřin
1 Switch Looper (Stereo)	60 vteřin	30 vteřin
Shuffling Looper (Stereo)	Nedostupné	30 vteřin

DŮLEŽITÉ! Můžete změnit preset během smyčky, ale její přehrávání je zastaveno, pokud zvolený preset neobsahuje stejný typ Bloku Looper.

TIP: Command Center – XH Looper umožňuje podrobněji nastavit vaše přepínače Stomp režimu pro snadnější spuštění více funkcí současně u 6 a 1 Switch Looper – viz strana 50. 6 i 1 Switch Looper lze také ovládat externě pomocí MIDI, viz strana 65.

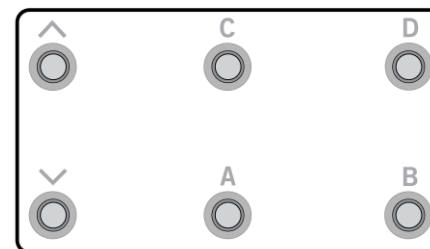
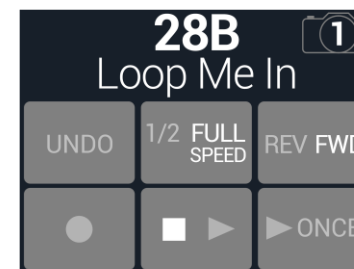
Looper Settings (Nastavení looperu)

Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	Playback	Nastavuje úroveň přehrávání looperu. Užitečné může být snížení hlasitosti looperu, aby byl více slyšet zvuk vaší kytary.
	2	Overdub	Nastavuje relativní úroveň looperu při overdubbingu. Například, pokud je úroveň Overdub nastavena na 90%, po každém opakování smyčky, je hlasitost snížena o 10%, a zní tak tišeji a tišeji s každým průchodem overdubbingem.
	3	Low Cut	Filtrují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.
2	1	High Cut	Filtrují část basových nebo výškových frekvencí Bloku, což může pomoci v odstraňování rachocení anebo drsnosti výšek.

Použití 6 Switch Looperu

Jakmile je přiřazen, stiskem přepínače v režimu Stomp pro 6 Switch Looper aktivujete režim Looper Footswitch, kde jsou všechny jeho funkce rozloženy a označeny na přepínačích HX Stomp XL.

- Přidejte Blok 6 Switch Looper do vašeho presetu a přiřadte jej přepínači v režimu Stomp.**
Viz Rychlé přiřazení Bypassu, strana 46.
- V režimu Stomp sešlápněte přepínač „6 Switch Looper“.**
Objeví se režim Looper.



Přepínač	Popis
	Stiskem ● spustíte nahrávání smyčky. Stiskem ■► smyčku ukončíte a okamžitě spustíte přehrávání. Dalším stiskem ● spustíte overdubbing. Dalším stiskem ■► přehrávání zastavíte.
UNDO	Pokud při posledním overdubbingu uděláte chybu, stiskem UNDO jej vymažete.
► ONCE	Stiskem přehrajete smyčku jednou.
1/2 FULL SPEED	Nahráváním při plné rychlosti a přepnutím na poloviční také smyčku posunete o oktávu. Nahráváním při poloviční rychlosti si zdvojnásobíte dostupnou paměť a přepnutím do plné rychlosti bude rychlost přehrávání dvojnásobná (výš o oktávu).
REV FWD	Stiskem můžete spustit smyčku pozadu.

Poznámka: Pokud stisknete ● během zastaveného přehrávání smyčky, bude vždy nahrávána nová smyčka a předchozí nahrávka bude smazána.

3. Pro návrat do předchozího režimu sešlápněte FS6 (EXIT).

Použití 1 Switch Looperu

1. **Přidejte Blok 1 Switch Looperu do vašeho presetu a přiřaďte jej nožnímu přepínači v režimu Stomp.**
Viz Rychlé přiřazení nožního přepínače, strana 41.
2. **Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu.**
LED svítí červeně, což značí, že smyčka nahrává.
3. **Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu znovu.**
LED svítí zeleně, což značí, že smyčka přehrává.
4. **Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu znovu.**
LED svítí žlutě, což značí, že smyčka je v režimu Overdub. Dalšími stisky přepínáte mezi přehráváním a overdubem.
5. **Když je smyčka v přehrávání nebo overdubu, podržte přepínač nejméně na 1 vteřinu.**
Poslední nahrávka je smazána. Dalším podržením je nahrávka obnovena.
6. **Rychle dvakrát stiskněte přepínač 1 Switch Looperu.**
Přehrávání/nahrávání je ukončeno, LED svítí bíle, což značí, že smyčka je v paměti.
7. **Když je zastaveno přehrávání nebo nahrávání smyčky, podržte přepínač nejméně na 1 vteřinu.**
Nahrávka je smazána. LED svítí šedobíle.

Použití Shuffling Looperu

Dělení looperu, dělení sampleru, dělení hry na part performance nástroj – Shuffling Looper rozseká vaši nahranou smyčku, náhodně ji zpřehází a umožní vám uspořádat pořadí, oktávový posun, revers, opakování a další úpravy.

1. **Přidejte Blok Shuffling Looper do vašeho presetu a přiřaďte jej přepínači v režimu Stomp.**
Viz Rychlé přiřazení Bypassu, strana 46.

2. Otáčejte Knobem 1 (Slices) pro nastavení počtu dílů, na které bude smyčka rozsekána.

3. Sešlápněte přepínač pro spuštění nahrávání.

LED svítí červeně, což značí, že smyčka nahrává.

4. Po dokončení nahrávání sešlápněte přepínač.

LED svítí zeleně, a rozsekaná smyčka okamžitě přehrává.

5. Během přehrávání upravte následující knoby (nebo jim přiřaďte ovladače, jako například expression pedál).

- **Slices** – Určuje počet dílů, na které bude smyčka rozsekána.
- **SeqLength** – Určuje počet kroků v sekvenci před návratem.
- **Shuffle** – Určuje pravděpodobnost reorganizace dílů.
- **Octaves** – Určuje pravděpodobnost přehrávání dílů o oktávu výše nebo níže.
- **Reverse** – Určuje pravděpodobnost přehrávání dílů pozpátku.
- **Repeat** – Určuje pravděpodobnost opakovaného přehrávání dílů.
- **Smooth** – Vyšší nastavení aplikuje zjemnění mezi díly a dodává kvalitu syntetického padu. Nižší nastavení zachovávají přechody. Nebo je nastavte tak, abyste zabránili praskání a cvakání.
- **Drift** – Určuje pravděpodobnost změny dílu po jeho přehrávání.
- **Playback** – Nastavuje úroveň přehrávání sekvence.
- **Low Cut a Hi Cut** – Upravte pro filtrování basů nebo výšek přehrávané smyčky.

TIP: Pro použití pouze efektů ladění a zpětného chodu, nastavte Shuffle na 0% a nastavte Slices a SeqLen na stejné hodnoty.

6. Chcete smyčku změnit? Během jejího přehrávání stiskněte přepínač a náhodně prohodte díly sekvence.

7. Rychle dvakrát sešlápněte přepínač Looper.

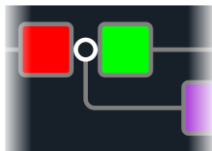
Přehrávání/nahrávání je zastaveno, LED svítí bíle, což značí, že je nahrávka smyčky v paměti.

8. Během zastaveného přehrávání/nahrávání, sešlápněte a podržte přepínač na jednu sekundu.

Poslední nahrávka je smazána, LED svítí tmavě bíle.

Split (Rozdělení)

Blok Split se objeví kdykoliv je vytvořena paralelní Cesta, ale je viditelný pouze, pokud jej vyberete.



HX Stomp XL má čtyři typy Bloku Split – Y, A/B, Crossover a Dynamics.

Otáčením horním Knobem zvolte Blok Split a poté otáčením spodním Knobem změňte jeho typ.

Split > Y Settings (Nastavení Split > Y)

Ve výchozím nastavení se Split > Y objeví vždy, při vytvoření paralelní Cesty.

Knob	Parametr	Popis
1	Balnce A	Upravuje stereo vyvážení Cesty A (horní).
2	Balnce B	Upravuje stereo vyvážení Cesty B (spodní)

TIP: Jeden tip pro pokročilé: pokud posunete Y Split Blok na Cestě zcela vlevo, nastavíte Balnce A na „L100“ a Balnce B na „R100“, můžete zpracovávat vstupy L/MONO a RIGHT zcela nezávisle. Navíc, pokud směřujete Blok Mixer na Cestu B (Send L/R), můžete zpracovávat současně dva nástroje, každý s vlastním mono vstupem, stereo zpracováním a stereo výstupy!

Split > A/B Settings (Nastavení Split > A/B)

Knob	Parametr	Popis
1	RoutTo	Určuje poměr signálu zasláného na Cestu A a Cestu B. Stiskněte knob pro nastavení stejného poměru.

Split > Crossover Settings (Nastavení Split > Crossover)

Knob	Parametr	Popis
1	Freq	Jakýkoliv signál nad tuto frekvenci je zaslán na Cestu A (horní), jakýkoliv signál pod tuto frekvenci je zaslán na Cestu B (dolní).
2	Revrese	Při zapnutí obrací přiřazení Cest (viz výše).

Split > Dynamic Settings (Nastavení Split > Dynamic)

Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	Threshold	Jakýkoliv signál pod úroveň hlasitosti Threshold (Práh) je zaslán na Cestu A, jakýkoliv signál nad tento práh je zaslán na Cestu B.
	2	Attack	Určuje, jak rychle signál je signál směřován do Cesty B po dosažení práhu.
	3	Decay	Určuje, jak rychle se signál vrací do Cesty A po poklesu pod práh.
2	1	Reverse	Když je zapnutý, obrací přiřazení Cest (viz výše).

Poznámka: Podobně jako většina Bloků Efekt, lze Blok Split také bypassovat, a také mu vytvořit přiřazení bypassu k ovladači. Při bypassování je bez ohledu na zvolený typ Bloku Split signál rovnoměrně zasílán na obě Cesty.

Mixer (Sloučení)

Blok Merge > Mixer je objeví vždy, když je vytvořena paralelní Cesta, ale je viditelný pouze, pokud jej vyberete.



Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	A Level	Upravuje výstupní úroveň Cesty A (horní).
	2	A Pan	Upravuje stereo vyvážení levé/pravé Cesty A.
	3	B Level	Upravuje výstupní úroveň Cesty B (horní).
2	1	B Pan	Upravuje stereo vyvážení levé/pravé Cesty B.
	2	B Polari	Obrací polaritu Cesty B. Běžné je nastaven na „Normal“.
	3	Level	Upravuje celkovou výstupní úroveň Bloku Merge.

U.S. registrované obchodní značky

Všechny názvy produktů použité v tomto uživatelském manuálu jsou ve vlastnictví odpovídajících vlastníků, kteří nejsou v žádném vztahu s Yamaha Guitar Group nebo Line 6. Tyto názvy produktů, popisy a obrázky jsou poskytnuty pouze za účelem identifikace určitých produktů, které byly studovány během vývoje zvukového modelu Line 6.

5150 je registrovanou obchodní značkou ELVH Inc.

Acoustic je registrovanou obchodní značkou GTRC Services, Inc.

Aguilar je registrovanou obchodní značkou David Boonshoft.

AKG, DOD a Whammy jsou registrovanými obchodními značkami Harman International Industries, Inc.

Arbiter je registrovanou obchodní značkou Sound City Amplification LLC.

Binson, Dytronics, LA-2A a Teletronix jsou registrovanými obchodními značkami Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic je registrovanou obchodní značkou Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner and Überschall jsou registrovanými obchodními značkami Bogner Amplification.

BOSS a Roland jsou registrovanými obchodními značkami Roland Corporation U.S.

Colorsound je registrovanou obchodní značkou Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR a Uni-Vibe jsou registrovanými obchodními značkami Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass a Microtubes jsou registrovanými obchodními značkami Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

Digitech je registrovanou obchodní značkou DOD Electronics Corporation.

Dr. Z je registrovanou obchodní značkou Dr. Z Amps, Inc.

EBS je registrovanou obchodní značkou náležející EBS Holding.

EchoRec je registrovanou obchodní značkou Nicholas Harris.

Electro-Harmonix a Big Muff Pi jsou registrovanými obchodními značkami New Sensor Corp.

Electro-Voice je registrovanou obchodní značkou Bosch Security Systems, Inc.

Engl je registrovanou obchodní značkou Beate Ausflug and Edmund Engl.

Eventide je registrovanou obchodní značkou Eventide Inc.

Fane je obchodní značkou Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb a Sunn jsou registrovanými obchodními značkami Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone je registrovanou obchodní značkou Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger je registrovanou obchodní značkou Gallien Technology, Inc.

Gibson and Maestro jsou registrovanými obchodními značkami Gibson Guitar Corp.

Heil Sound je registrovanou obchodní značkou Heil Sound Ltd.

Hiwatt je registrovanou obchodní značkou Simon Giles and Justin Harrison.

Ibanez je registrovanou obchodní značkou Hoshino, Inc.

Klon je registrovanou obchodní značkou Klon, LLC.

Korg je registrovanou obchodní značkou Korg, Inc.

Leslie je registrovanou obchodní značkou Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Lone Star je registrovanou obchodní značkou Randall C. Smith.

Marshall je registrovanou obchodní značkou Marshall Amplification Plc.

Matchless je registrovanou obchodní značkou Matchless, LLC.

MAXON je registrovanou obchodní značkou Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie a Rectifier jsou registrovanými obchodními značkami Mesa/Boogie, Ltd.

Musitronics je registrovanou obchodní značkou Mark S. Simonsen.

Mu-Tron je registrovanou obchodní značkou Henry Zajac.

Neumann je registrovanou obchodní značkou Georg Neumann GmbH.

Orange je registrovanou obchodní značkou Orange Brand Services Limited.

Park je registrovanou obchodní značkou AMP RX LLC.

Paul Reed Smith a Archon jsou registrovanými obchodními značkami Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey je registrovanou obchodní značkou Peavey Electronics Corporation.

RMC je registrovanou obchodní značkou Richard McClish.

Royer je registrovanou obchodní značkou Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser je registrovanou obchodní značkou Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure je registrovanou obchodní značkou Shure Inc.

Silvertone je registrovanou obchodní značkou Samick Music Corporation.

Supro je registrovanou obchodní značkou Absara Audio LLC.

TC Electronic je registrovanou obchodní značkou MUSIC Group IP Ltd.

Timmy je registrovanou obchodní značkou Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck je registrovanou obchodní značkou of Scott Alan Fischer and Mona Fischer.

Tube Screamer je registrovanou obchodní značkou Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe je registrovanou obchodní značkou Kurt Stier.

Vox je registrovanou obchodní značkou Vox R&D Limited.

Xotic je registrovanou obchodní značkou Prosound Communications, Inc.

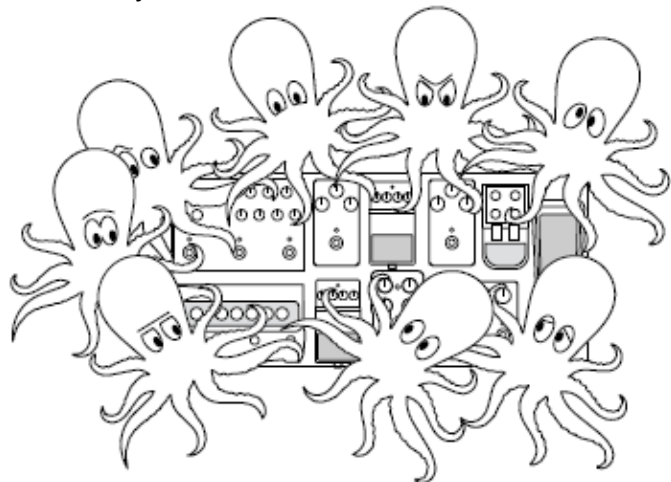
Snímky

Ve zobrazení Play v pravém horním rohu displeje uvidíte ikonu fotoaparátu. Číslo indikuje aktuální Snímek.



Co jsou Snímky?

Představte si, že máte jako mazlíčky osm chobotnic, všechny se motají kolem vašeho zesilovače a pedalboardu. Namísto tančení po vašich pedálech (a nechtěného šlápnutí na chapadlo), zvoláte „Ok, bando, a teď sloka!“ a vaše chobotnice některé pedály zapnou, některé vypnou a upraví nastavení zesilovače a pedálů pro co nejlepší nastavení pro vaši sloku, a to vše naprosto plynule bez jakéhokoliv zpoždění. Pak zvoláte „A nyní refrén... teď!“ a vaše chobotnice vše okamžitě přenastaví. To je síla Snímků.



Jediné, co vaše chobotnice/Snímky neumí je přearanžování pedalboardu nebo vyměnit zesilovač za jiný (pokud Bloky obou nejsou ve stejném presetu).

Každý Preset obsahuje až 64 parametrů přiřazených Snímkům, což by bylo osm chobotnic s osmi chapadly. Mohou si pamatovat tři samostatné skupiny nastavení zapnutí/vypnutí a nastavení parametrů pro Preset (například, pro sloku, refrén a plynulý přechod), a HX Stomp XL má čtyři Snímky na jeden Preset.

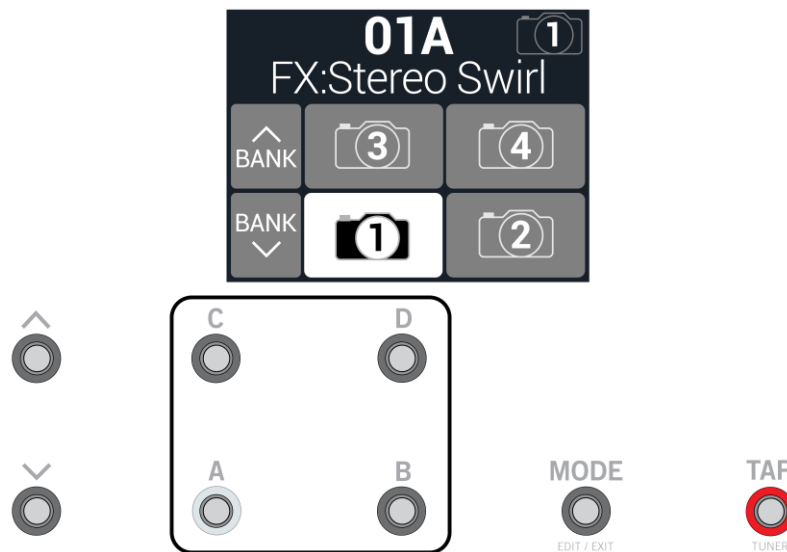
Každý z těchto čtyř Snímků ukládá a vyvolává určité množství elementů v aktuálním Presetu, včetně:

- **Bypass efektu** – Stav všech procesních Bloků (kromě Looperu).
- **Ovládání parametrů** – hodnoty jakýchkoliv parametrů přiřazených ovladačům (až 64 na Preset).
- **Command Center** – Hodnoty jakýchkoliv okamžitých MIDI CC, Bank/Prog, MMC, CV Out, Qwerty Hotkey a HX Looper zpráv, plus stav (nesvítili/svítili) jakýchkoliv CC Toggle. Viz Command Center, strana 50.
- **Tempo** – Aktuální systémové tempo, pokud Global Settings > MIDI/Tempo > Tempo Select je nastaveno na „Performance Snapshot“. (Ve výchozím nastavení je „Per Preset“.)

V závislosti na jejich nastavení, se Snímky mohou chovat jako až tři variace stejného tónu, tři drasticky odlišné tóny, nebo libovolnou kombinaci těchto dvou extrémů – vše v jednom Presetu. V mnoha případech tak může jeden Preset obsahovat všechny potřebné zvuky pro skladbu.

Použití Snímků

1. **Současně stiskněte BANK ^ a V pro spuštění režimu přepínačů Snapshot.**
Viz také Snapshot režim přepínačů, strana 14.



2. **Stiskněte jeden ze čtyř přepínačů Snímků pro výběr jiného Snímku.**

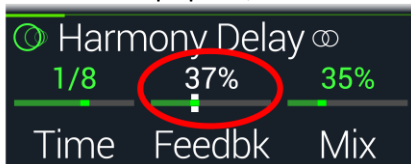
Poznámka: Pokud nechcete, aby přepínače Snímků po volbě zmizely, nastavte Celková nastavení > Přepínače > Knob 4 (Snapshot Mode Switches) na „Manual Return“. V tomto stavu Helix zůstane v režimu přepínačů Snapshot, dokud nestisknete FS6 (CANCEL).

Případně, **stiskněte knob PRESETS a otáčejte Knobem 2 (Select Snapshot).**

Poznámka: Pokud vyberete Snímek, který ještě nebyl upraven, objeví se stejně jako Snímek, ze kterého vyšel. Jakmile nový Snímek upravíte (třeba aktivací nebo bypasse Bloků zesilovače nebo efektu), stane se Snímek aktivním a zaznamená změny.

3. Upravte Preset provedením něčeho z tohoto:

- Zapněte nebo vypněte některé efekty sešlápnutím nožních přepínačů nebo stiskem horního Knobu v režimu zobrazení Edit. Snímky si zapamatují nastavení zapnutí/vypnutí všech Bloků (nebo toto chování můžete změnit, viz další stránka).
- Pro úpravu parametru a jeho automatické vyvolání při vyvolání Snímku, stiskněte a otočte Knobem. Snímek si zapamatuje hodnoty nastavení až 64 parametrů efektů. Hodnota parametru se zobrazí bíle, což značí jeho přiřazení ovladači – v tomto případě, ovladač Snímků:



- Na stránce Command Center upravte hodnoty Instant zpráv, nebo sešlápněte přepínač přiřazený k CC Toggle, CV Toggle, Ext Amp, Qwerty Hotkey nebo HX Looper. Tyto zprávy z Command center jsou automaticky zaslány při vyvolání Snímku – viz Command Center, strana 50.

Zkratka: Podržte ACTION a stiskněte Knob parametru pro rychlé odstranění jakéhokoliv přiřazení ovladače (včetně ovladače Snímků). Hodnota bude zobrazena barevně, což značí, že nemá přiřazen žádný ovladač.

Poznámka: Ručně také můžete provést přiřazení ovladače Snímků. Na stránce „Controller Assign (strana 43)“ zvolte požadovaný Blok a parametr a otočte Knobem 2 (Controller) pro výběr „Snapshot“.

4. Vraťte se zpět ke Snímku, se kterým jste začínali.

HX Stomp XL se okamžitě přepne do předchozího stavu.

Poznámka: Pokud jste změnili Global Settings > Preference > Snapshot Edits na „Discard“, musíte uložit Preset před výběrem jiného Snímku, jinak dojde ke ztrátě úprav!

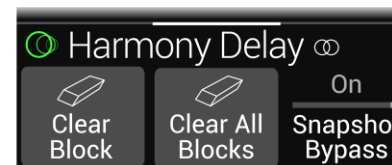
Znovu zvolení Snímku

Parametr Global Settings > Preference > Snapshot Reselect nabízí ještě větší flexibilitu pro přepínače v režimu Snímků. Jako příklad řekněme hrajete se Snímekem 2 (Sloka), pak sešlápnete Snímek 3 (Sbor) pro jeho načtení. Co se má stát, když sešlápnete Snímek 3 znovu? Při výchozím nastavení na „Reload“ je Snímek 3 prostě znovu načten. Ale při nastavení na „Toggle“ bude načten dříve použitý Snímek 2, dalším sešlápnutím zase načtete Snímek 3 atd.

Zapnutí/vypnutí bypassu Bloku Snímku

Mohou nastat situace kdy *nebudete* chtít, aby Snímky ovládaly stav bypassu určitého Bloku, protože je budete chtít přepínat manuálně. Například, můžete vždy chtít manuálně ovládat Blok Boost bez obav, zda jej některý ze Snímků přepne.

1. Na obrazovce Edit zvolte požadovaný procesní Blok a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte PAGE ▷ a otáčením Knobem 3 (Snapshot Bypass) nastavte chování pro Blok.



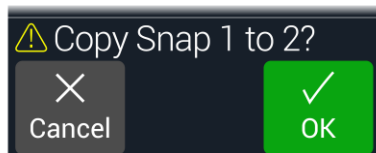
Ve výchozím nastavení, jsou všechny Bloky nastaveny na „On“ pro automatické ovládání stavu jejich bypassu Snímky. Změnou na „Off“ ovládání stavu bypassu Snímekem zakážete.

Kopírování/Vložení Snímku

Namísto vytvoření nového Snímku od začátku můžete zkopírovat existující Snímek do jiné pozice a ten pak upravit.

1. V režimu Snímků (Snapshots) zatímco držíte stisknutý přepínač Snímku, který chcete kopírovat, krátce se dotkněte a uvolněte přepínač Snímku, který chcete přepsat.

Objeví se zpráva:

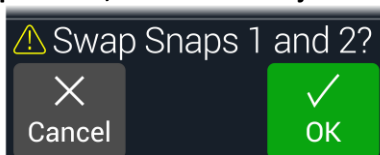


2. Stiskněte Knob 3 (OK).

Poznámka: Chování přepínačů při „dotyku“ lze zakázat pomocí volby Stomp Selection v Global Settings > Footswitches, strana 58.

Prohození Snímků

1. V režimu Snímků (Snapshots) se dotkněte se (ale nestiskněte) dva přepínače Snímků, které chcete prohodit, dokud se neobjeví následující zpráva:



2. Stiskněte Knob 3 (OK).

Uložení Snímků





Současně dvakrát stiskněte  a ACTION pro uložení Presetu.

Uložení Presetu uložíte zároveň i všechny tři jeho Snímky.

Poznámka: Výběrem Presetu vyvoláte zároveň i Snímek, který byl aktivní v době uložení Presetu.

Určení chování editace Snímku

Řekněme, že jste na Snímku 1 (sloka) a provedete několik změn – zapnete Blok Delay, vypnete Blok Mod, upravíte parametr zkreslení Drive atd. Pokud přepnete na Snímek 2 (refrén) a pak zpět na Snímek 1 na druhou sloku, měl by HX Stomp XL vyvolat Snímek 1, jak byl původně nebo s těmito provedenými změnami? Žádná odpověď není správná, proto si můžete nastavit HX Stomp XL podle svého.

1. Stiskněte současně tlačítka  PAGE a PAGE  pro otevření Menu.
2. Stiskněte PAGE  a poté Knob 2 (Global Settings).
3. Otáčejte horním Knobem a vyberte pod menu Preferences.
4. Otočte Knobem Snapshot Edits pro nastavení chování Snímků po editaci.
 - **Recall** – všechny změny provedené ve Snímku jsou vyvolány spolu s vyvoláním Snímku, a Snímek je spuštěn tak jak jste jej naposledy opustili (výchozí nastavení).
 - **Discard** – všechny změny Snímku jsou zahozeny při znovu vyvolání Snímku a Snímek je spuštěn tak jak jste jej uložili. Pokud chcete změny provedené během použití Snímku uložit, dvakrát stiskněte  a ACTION.

Ikona fotoaparátu také zobrazuje toto nastavení. Pokud je nastaveno Recall, pak je ikona šedá, pokud je nastaveno Discard, je ikona červená.



Poznámka: Před výběrem nového Presetu pro uložení všech nastavení Snímku.

Tipy pro kreativní využití Snímků

- Obvyklé použití Snímků je ve speciálních částech vaší skladby. Například Snímek 1 bude Intro, Snímek 2 Sloka, Snímek 3 Refrén atd.
- Zapněte parametry Trail pro Bloky Delay, Reverb a FX Loops pro okamžitý přechod mezi Snímky.
- Bojíte se, že dalším laděním zvuku jej zhoršíte? Snímky jsou skvělou pomůckou pro porovnávání malých změn provedených ve zvuku.
- Nastavte si jiná ladění v Blocích Harmony Delay nebo intervaly v Blocích Pitch.
- Máte problém s udržení konzistentní hlasitosti v celé skladbě? Nastavte si úroveň Bloku Output pro jednotlivé Snímky.
- V presetu obsahujícím Blok Looper, otevřete Command Center, a nastavte příkazy Instant pomocí zprávy HX Looper – Play přiřazené Snímku 2 a HX Looper – Stop přiřazené Snímku 3. Nyní nahrajte smyčku, a pak přepínáním mezi Snímky 2 a 3 smyčku můžete spouštět a zastavovat (spolu s dalšími akcemi, které můžete Snímkům přiřadit).
- Snímky můžete také měnit pomocí MIDI. Viz kapitola „MIDI CC“ na straně 66.

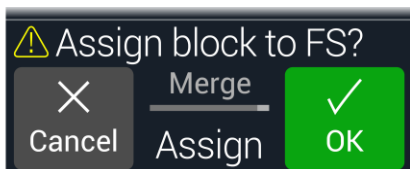
Přiřazení Bypassu

Kromě stisku horního Knobu ve zobrazení Edit má HX Stomp XL ještě spoustu jiných metod, jak zapínat a vypínat Bloky.

- Stisk nožního přepínače Stomp mode.
- Pohyb připojeného expression pedálu (označované jako „auto-engage“).
- Vysláním zprávy MIDI CC do HX Stompu XL (přes USB).

Rychlé přiřazení přepínačů

1. Ve zobrazení Edit, použijte horní Knob pro výběr Bloku, který chcete přiřadit přepínači.
2. V režimu Stomp stiskněte a podržte FS1 až FS6, dokud se neobjeví následující zpráva:



Pokud chcete nahradit jiný Blok, který je již přepínači přiřazen, otočte Knobem 2 (Assign) na „Replace“. Jinak jej nechte nastavený na „Merge“, což umožňuje přiřadit přepínači více Bloků současně.

3. Stiskněte Knob 3 (OK).

Poznámka: „Dotykové“ chování přepínačů lze zakázat použitím možnosti Stomp Select v Global Settings > Footswitches, strana 58.

Manuální přiřazení přepínačů bypass

Režim Stomp přepínačů je nejobvyklejší metoda pro vypínání a zapínání Bloků, ale HX Stomp XL také umí zapnout nebo bypassovat Blok automaticky při pohybu expression pedálu nebo knobů Volume nebo Tone na kytáře Variax. Například pohybem EXP 1 vpřed můžete zapnout Blok Wah nebo Poly Wham, a vrácením pedálu zpět do patové pozice, jej opět vypnout.

1. Stiskněte současně tlačítka ◀ PAGE a PAGE ▶ pro otevření Menu.

2. Stiskněte Knob 1 (Bypass Assign).

Obrazovka Footswitch Assign vypadá velmi podobně jako obrazovka Edit.



3. Otáčením horním Knobem zvolte Blok, který chcete bypassovat.

Bloky Input, Output a Merge nelze bypassovat. Bloky Split lze přepínačem přiřadit; při bypassování se Split Y a Split A/B mění na rozdělení signálu rovnoměrně do obou cest.

4. Otáčejte Knobem 1 (Switch) pro výběr přepínače, expression pedálu nebo Variax Knobů.

None

Odstraní všechna přiřazení.

FS1-FS8

Sešlápnutím Stomp přepínače Bloky zapnete a vypnete. Uvědomte si, že FS7, FS8 nebudou fungovat, pokud nebude nastaveno Global Settings > Footswitches > EXP/FS Tip nastaveno na „FS7“ a EXP/FS Ring nastaveno na „FS8“, a Global Settings > Footswitches > FS7 a FS8 Function nastaveno na „Stomp 7 (Stomp 8)“.

Výběrem 2 se zobrazí Knob 2 (Type). Vyberte typ „Momentary“ nebo „Latching“. Momentary – Blok je zapnut nebo vypnut, dokud držíte sešlápnutý přepínač, Latching – Blok je zapnut nebo vypnut vždy když přepínač sešlápnete.

EXP 1, 2

Pohyb expression pedálu automaticky zapíná nebo vypíná Blok. Výběrem EXP 1 nebo EXP 2 se zobrazí Knob 2 (Position) a Knob 3 (Wait). Position určuje v kterém bodu pohybu pedálu je Blok zapnut nebo vypnut. 0% je pata dole, 99% je špička dole. Wait určuje, jak dlouho HX Stomp XL čeká, než Blok zapne nebo vypne. Například když nechcete, aby byl Blok Wah vypnut vždy, když dáte patu dolů při vašem sólu.

Tip: Ve výchozím nastavení, přepínání bypassu pro Bloky EXP 1 a EXP 2 je nastaveno na „patra dolů = vypnuto“. Pro obrácení chování stiskněte horní Knob (bypass). V tomto případě bude zvolený Blok bypassován, pokud expression pedál sešlápnete za zvolený bod. Protože je možné přiřadit expression pedálu bypassování více Bloků současně, můžete jim nastavit tento bod také různě a pak některé Bloky zapínat, či vypínat postupně při sešlapávání pedálu.

5. Pokud chcete, stiskněte PAGE ▷ a otočte Knobem 1 (MIDI In) pro přiřazení příchozí MIDI CC zprávy při vypnutí nebo zapnutí Bloku.

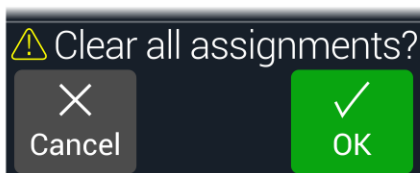
Příchozí CC hodnoty 0-63 Blok vypnou, hodnoty 64-127 jej zapnou. Uvědomte si, že některé hodnoty jsou rezervovány pro obecné funkce a nelze je zvolit – viz MIDI CC, strana 66.

Odstranění přiřazení Bypassu

1. Na obrazovce Bypass Assign zvolte Blok, jehož přiřazení bypassu chcete zrušit a stiskněte tlačítko ACTION.
2. Stiskněte Knob 1 (Clear Assignments).

Odstranění všech přiřazení Bypassu

1. Na obrazovce Bypass Assign stiskněte tlačítko ACTION.
2. Stiskněte Knob 2 (Clear All Assignments) pro zrušení všech přiřazení bypassu. Objeví se tento dialog:

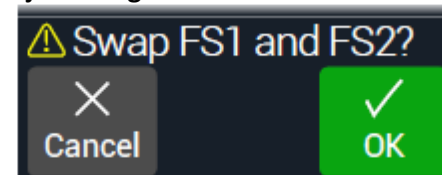


3. Stiskněte Knob 3 (OK).

Prohození nožních přepínačů Stomp

Pokud chcete změnit umístění nožního přepínače ve Stomp režimu (především těch, které mají více přiřazení), namísto ručního přenastavení všeho, můžete rychle mezi dvěma stomp nožními přepínači nastavení prohodit.

1. **Dotkněte se (ale nestiskněte) dvou Stomp nožních přepínačů, dokud se neobjeví následující dialog:**



2. Stiskněte Knob 3 (OK).

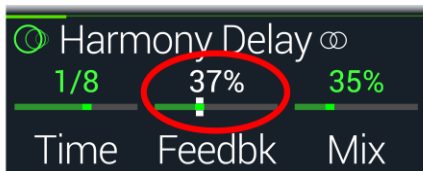
Tipy pro kreativní využití bypassování

- Pokud neustále přepínáte mezi zapnutím jednoho a vypnutím dalšího, přiřaďte oba Bloky stejnému přepínači, a u jednoho stiskněte BYPASS. Nyní sešlápnutím přepínače jeden Blok zapnete a druhý vypnete. Jeden přepínač může mít přiřazených až osm Bloků, takže můžete například současně 4 Bloky vypnout a 4 Bloky zapnout, nebo 5 Bloků zapnout a 3 vypnout atd.
- Přiřaďte Blok Wah tak, aby byl zapnut při pohybu expression pedálu přes 1%. Nastavte Wait tak, aby přirozené pohyby nohy Wah nevypínaly, vždy když dosáhnete pozice s patou dole, ale také ne na tak dlouho, aby byl vypnut zaznamenaně později – viz Manuální přiřazení přepínačů bypass, strana 46.
- Různé Bloky se mohou zapínat v různých pozicích během pohybu expression pedálu nebo Variax Knobů. Vyzkoušejte zapínat více Bloků Overdrive, například jeden na pozici 5%, další na pozici 30%, další na pozici 70% atd.
- Při použití přepínače na přepínání mezi dvěma Bloky zesilovačů nebo zesilovačů+kabinetů mohou modely znít odlišně (tak jako ve skutečnosti). Použijte Blok EQ a přiblížte zvuk jednoho Bloku zesilovače tomu druhému a přiřaďte stejnému přepínači jeho bypass.
- Přiřaďte Blok Delay s velmi vysokou zpětnou vazbou tak, aby byl zapnut jen při dosažení pozice expression pedálu se špičkou dolů.

Přiřazení ovladače

HX Stomp XL nabízí širokou paletu nástrojů na ovládání vašeho tónu během vystoupení. Ten nejzřejmější je vystavený expression pedál (často přiřazovaný jako hlasitostní, pitch wham nebo wah pedál), ale můžete také přiřadit přepínači funkci přepínání mezi dvěma hodnotami parametru nebo mezi parametry, nebo nechat okamžitě změnit parametry při výběru jiného Snímku v Presetu.

Pokud byl ovladač přiřazen parametru, jeho hodnota se objeví bíle zapsaná.

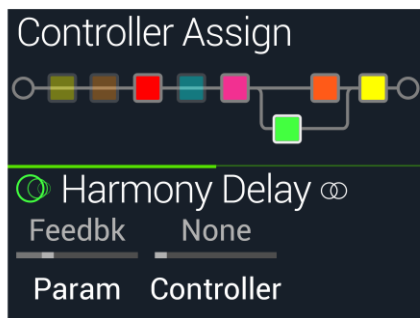


Důležité: Přidáním Wah nebo Pitch Wham Bloku jej automaticky přiřadíte k ovládání pedálem EXP 1. Přidáním Volume nebo Pan Bloku jej automaticky přiřadíte k ovládání pedálem EXP 2. U Mission SP1-L6H Line 6 Expression pedálu po připojení HX Stompu XL pomocí Y kabelu, má palcový přepínač mezi Wah/Pitch Wham a Volume/Pan Bloky. Viz strana 58.

Přiřazení ovladače

1. V režimu Stomp, stiskněte a Knob pro parametr, který chcete ovládat.

HX Stomp XL zobrazí stránku Controller Assign a zobrazí váš parametr na pozici Knob 1 (Parameter).



Poznámka: Pro manuální přístup k menu Controller Assign, stiskněte tlačítko ≡ a poté Knob 2 (Controller Assign).

2. Stiskněte PAGE ▷ a poté stiskněte Knob 3 (Learn).

Ikona mozku Bloku svítí modře.

3. Sešlápněte nožní přepínač, pohněte expression pedálem, vyšlete zprávu MIDI CC z vašeho keyboardu atd.

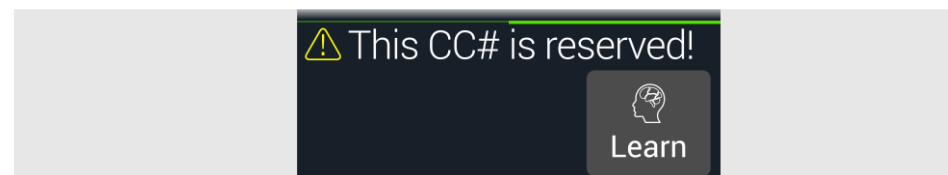
Zvolený ovladač je zapamatován a přiřazen.

Poznámka: Manuálně můžete ovladač přiřadit otáčením Knobem 2 (Controller).

None	Zruší přiřazení ovladače.
Exp 1 / 2	Nejběžnější typ ovladače. Používaný pro ovládání hlasitosti wah, Pitch Wham atd.
FS1-FS8	Sešlápnutím přepínače v režimu Stomp přepínáte mezi minimální a maximální hodnotou parametru. Výběrem přepínače FS1-FS8 se zobrazí Knob 3 (Switch Type). Otáčejte Knobem 3 pro výběr „Momentary“ nebo „Latching“. Momentary znamená, že hodnota se změní, pokud je přepínač sešlápnutý. Latching znamená, že každým sešlápnutím přepínáte mezi minimální a maximální hodnotou parametru.
MIDI CC	Výběrem MIDI CC se zobrazí Knob 3 (CC#). Otáčením Knobem 3 vyberte požadované číslo MIDI CC zprávy.
Snapshot	Ačkoliv jsou parametry přiřazené ovladačům vždy aktualizovány se Snímkem, je dodatečný ovladač Snapshot dostupný, když jsou již použity všechny ovladače.

Poznámka: Typ přepínače (Momentary nebo Latching) je přiřazen přepínači nikoliv jednotlivým přiřazením.

Poznámka: Některá čísla MIDI CC zpráv nelze zvolit, protože jsou rezervována pro globální funkce Helixu. Pokud se je pokusíte použít, objeví se následující zpráva:



Viz kapitola „MIDI CC“, strana 66.

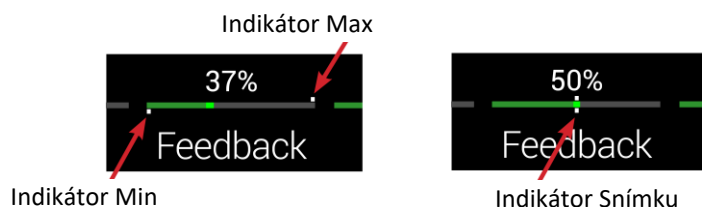
4. Pokud chcete, stiskněte PAGE ▷ a otáčejte Knobem 1 (Min Value) a Knobem 2 (Max Value) pro nastavení rozsahu parametru, který chcete ovládat.

TIP: Pokud chcete změnit chování ovladače, prohodte minimální a maximální hodnoty parametru.

Při návratu na obrazovku Home se přiřazený parametr objeví s hodnotou v bílé barvě značící přiřazení ovladače.

U přiřazených přepínačů nebo ovladačů pedálového typu jsou hodnoty Min a Max označeny bílými tečkami.

U ovladače Snímek (Snapshot) se bílé indikátory objeví nad a pod hodnotou slideru, viz níže.



5. Stiskněte ikonu 🏠 pro návrat na obrazovku Home.

Zkratka: Přiřazení parametru ovladači Snímků je ještě lehčí – stačí stisknout a otáčet Knobem parametru. Hodnota je zobrazena bíle, což značí přiřazení parametru.

Zkratka: Podržte ACTION a stiskněte Knob parametru pro rychlé zrušení jakéhokoliv přiřazení (včetně přiřazení ovladače Snímků). Hodnota bude zobrazena v původní barvě, což značí, že není přiřazen žádný parametr.

Vymazání přiřazení ovladače k Bloku

1. Na obrazovce Controller Assign zvolte Blok, jehož přiřazení chcete vymazat a stiskněte ACTION.

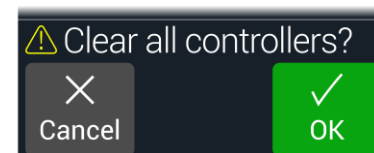
2. Stiskněte Knob 1 (Clear Controller).

Vymazání všech přiřazení ovladačů

1. Na obrazovce Controller Assign stiskněte ACTION.

2. Stiskněte Knob 2 (Clear All Controllers).

Objeví se následující dialog:



3. Stiskněte Knob 3 (OK).


DŮLEŽITÉ: Vymazání všech přiřazení ovladačů také vymaže přiřazení Wah a Volume k EXP 1 a EXP 2. Používejte tuto funkci opatrně.

Tipy pro tvůrčí přiřazení ovladače

- Ve výchozím nastavení budou minimální a maximální hodnoty extrémní. Pak je nutné hrát velmi konzervativně, protože malá úprava parametru má za následek velkou změnu.
- Pro plynulý přechod mezi zvukem paralelních Cest A a B, zvolte Blok Split>A/B a přiřaďte parametr „Route To“ k expression pedálu. Ve výchozím nastavení pak pozice s patou dole znamená plný průchod signálu Cestou A, postupným sešlápnutím k pozici špičky dole, plynule přecházíte, až do úplného průchodu signálu Cestou B. Můžete přepínání mezi cestami také přiřadit přepínači, jeho sešlápnutím pak okamžitě přepnete z jedné Cesty na druhou.
- Pokud hledáte ultra čisté zesílení, namísto přidávání Bloku Volume/Pan>Gain, vyzkoušejte přiřazení přepínače pro zvýšení parametru Level u Merge>Mixer Bloku.
- Pokud máte oblíbený delay nebo reverb pedál, použijte Blok efektové smyčky pro vložení jeho zvuku. Přiřaďte EXP 1 nebo 2 pro ovládání parametru Mix, který plynule smíchá jeho zvuk s vaším signálem.
- Pro extrémně psychedelické delay kvílení, přiřaďte nožní přepínač pro zvýšení zpětné vazby Delaye a snížení jeho času.
- Použijte k přiřazení nožní přepínač pro přepínání mezi dvěma hodnotami parametru „Time“ delaye, jako například 1/4 nota a čárkovaná 1/8.
- Přiřaďte nožnímu přepínači IR. Nastavte dvě IR jako minimální a maximální hodnoty. Nyní můžete okamžitě přepínat mezi dvěma IR.

Command Center

HX Stomp XL se také shodou okolností může stát špičkovým dálkovým ovladačem pro vaše celé vybavení na cestách nebo ve studiu. Každý z jeho přepínačů v režimu Stomp a expression pedálů může vysílat různé zprávy:

- MIDI CC, Program Change, Note a MMC příkazy do vašich kytarových zesilovačů, pedálů, syntezátorů či dalších modelérů (viz strana 46).
- Vysílat QWERTY Hotkey zprávy, a emulovat tak počítačovou klávesnici a ovládat tak prakticky jakýkoliv software z vašeho zařízení (viz strana 51).
- Konfigurovat nožní přepínače pro rozšíření vašeho režimu Stomp zařízení dalšími ovládacími funkcemi (viz Příkazy HX Preset, Snapshot a Command Center, strana 52).
- Vysílat automaticky až šest „Instant“ (okamžitých)  příkazů při vyvolání HX Effect presetu, pro okamžité spuštění vašeho DAW softwaru, spuštění MIDI ovládaných světel či přepínání presetů na externím vybavení.

Všechna přiřazení Command Center jsou ukládána v presetu, ale je možné je kopírovat a vkládat do jiných presetů. Viz Kopírování a vkládání příkazu, strana 53.

Poznámka: Všechny hodnoty parametrů všech MIDI CC, Bank/Prog, MMC a HX Looper zpráv, plus stav (svítí/nesvítí) všech CC Toggle zpráv, jsou automaticky vyvolány při výběru Snímku.

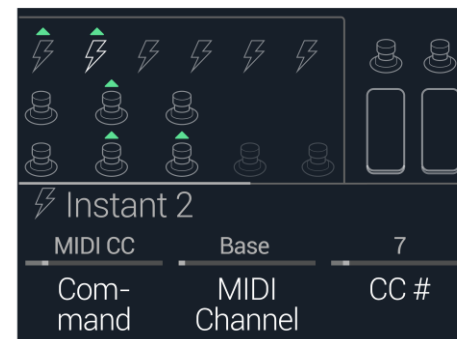
Poznámka: Ve výchozím nastavení jsou všechny zprávy Command Center založené na MIDI vysílány současně na MIDI i přes USB. Úpravu nastavení MIDI chování můžete v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.

Přiřazení příkazu

1. Stiskněte současně tlačítka  PAGE a PAGE  pro otevření Menu.

2. Stiskněte Knob 3 (Command Center).

Všechny přepínače, pedály nebo Instant lokace s přiřazenými příkazy jsou označeny tyrkysovým trojúhelníčkem nad jejich názvem.



3. Otáčením horním Knobem vyberte přepínač, pedál nebo Instant lokaci, které chcete použít pro vysílání příkazu.

4. Otáčejte Knobem 1 (Command) vyberte typ příkazu, který chcete vysílat.

Ne všechny zdroje příkazů mohou vysílat stejné typy příkazů.

Volbou „None“ odstraníte všechna aktuální přiřazení.

5. Pomocí  /  nebo Knobů 1-3 upravte nastavení příkazů, která jsou určena typem příkazu:

MIDI CC (Kontinuální ovladač)			
Str	Knob	Parametr	Popis
1	2	MIDI Ch	Nastavuje MIDI kanál CC zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp XL použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.
	3	CC#	Nastavuje číslo CC (0-127).
2	1	Value [Min Value]	Nastavuje hodnotu čísla CC (0-127). Pro EXP1-3 a Variax knoby nastavuje minimální hodnotu CC ovládanou pedálem nebo knobem.
	2	[Max Value]	Pro EXP1-3 a Variax knoby nastavuje maximální hodnotu CC ovládanou pedálem nebo knobem.

CC Toggle			
Str	Knob	Parametr	Popis
1	2	MIDI Channel	Nastavuje MIDI kanál CC zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp XL použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.
	3	CC#	Nastavuje číslo CC (0-127).
2	1	Dim Value	Nastavuje hodnotu čísla CC (0-127), pokud kroužek přepínače nesvítí. U FS7 (MODE) a FS12 (TAP) se jeví jako „Initial Val“.
	2	Lit Value	Nastavuje hodnotu čísla CC (0-127), pokud kroužek přepínače svítí. U FS7 (MODE) a FS12 (TAP) se jeví jako „Toggle Val“.
	3	Type	Nastavuje chování přepínače na „Latching“ (výchozí) nebo „Momentary“.

Poznámka: U příkazů CC Toggle je jedna ze dvou hodnot automaticky vysílána při vyvolání presetu, v závislosti na stavu přepínače (nesvítí/svítí) při ukládání presetu. Následné sešlápnutí přepínače přepíná mezi dvěma stavy hodnoty CC.

CC Toggle			
Str	Knob	Parametr	Popis
1	2	MIDI Channel	Nastavuje MIDI kanál Bank/Program zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp XL použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.
	3	Bank CC00	Nastavuje číslo CC#00 (Bank MSB). Zvolte „Off“, pokud přijímací zařízení by nemělo reagovat na Bank MSB.
2	1	Bank CC32	Nastavuje číslo CC#32 (Bank MSB). Zvolte „Off“, pokud přijímací zařízení by nemělo reagovat na Bank MSB.
	2	Program	Nastavuje hodnotu Program Change (PC). Zvolte „Off“, pokud chcete vysílat pouze zprávy Bank MSB nebo LSB.

Note on			
Str	Knob	Parametr	Popis
1	2	MIDI Channel	Nastavuje MIDI kanál tónu (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp XL použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.
	3	Note	Nastavuje hodnotu MIDI tónu (C-1 až G9). Střední C je C3.
2	4	Velocity	Nastavuje rychlost MIDI tónu (0-127).
	5	Note Off	Určuje, zda MIDI tón znít, dokud není stisknut přepínač znovu (Latching), nebo zní, pouze když je přepínač stisknutý (Momentary).

MMC (MIDI Machine Control)		
Knob	Parametr	Popis
2	Message	Určuje typ zprávy.

QWERTY Hotkey příkazy

QWERTY Hotkeys (zkratky počítačové klávesnice s nebo bez modifikátorů, jako jsou Shift, Control, Option/Alt a Command) také můžete vysílat do Moc, PC nebo iOS zařízení přes USB. Což vám umožňuje prakticky ovládat jakýkoliv DAW, YouTube, Spotify, smyčkový software, DJ software, osvětlovací software atd.

Přiřadit QWERTY příkazy lze jakýmkoliv přepínačem nebo Instant příkazům, což jim umožňuje automatické zaslání z jakéhokoli vyvolaného presetu nebo Snímku. Následují kroky pro konfiguraci HX Stompu XL (i když daleko snadnější je pro konfiguraci použít aplikaci HX Edit). Jako u standardní počítačové klávesnice, klávesové zkratky nebudou fungovat, pokud neurčíte software nebo aplikaci, které chcete ovládat.

QWERTY Hotkeys (Klávesové zkratky)		
Knob	Parametr	Popis
2	Modifier 1	Nastavuje až tři modifikátory zasílané spolu s příkazem: zvolte Shift, Alt Ctrl nebo Mac/PC (odpovídá klávese „Windows“ na počítačích s OS systémem, a klávese „Command“ na macOS systémech). Zvolte None, pokud nechcete přidat žádný modifikátor.
3	Modifier 2	
1	Modifier 3	
2	Keystroke	Nastavuje hodnoty pro alfanumerickou nebo jinou počítačovou klávesnici.
3	Type	Nastavuje chování přepínače na „Latching“ (výchozí) nebo „Momentary“.

HX Preset, Snapshot a Looper Commands příkazy

Tyto HX příkazy vám umožňují konfigurovat přepínače v režimu Stomp pro ještě větší možnosti ovládní interních funkcí vašeho zařízení. Jsou ukládány v presetu.

HX příkazy lze přiřadit na HX Stompu XL pomocí dříve popsaných kroků (viz Přiřazení příkazu, strana 50). Všechny příkazy jsou ukládány v Presetu.

UPOZORNĚNÍ: Ačkoliv lze přepínače v režimu Stomp přiřadit k více funkcím, abyste se vyvarovali nechtěnému chování, doporučujeme příkazy HX Preset, HX Snapshot a HX Looper přiřazovat pouze prázdným přepínačům.

HX Preset

Tyto příkazy umožňují konfigurovat přepínače v režimu Stomp pro okamžitý „přeskok na“ jiný preset v aktuálním Setlistu.

HX Preset		
Knob	Parametr	Popis
2	Preset	Volí preset, který bude zvolen příkazem: Next (Další), Previous (Předchozí) nebo číslo presetu (01A-32D).

HX Snapshot

Tyto příkazy umožňují konfigurovat přepínače v režimu Stomp pro okamžitě vyvolání jakéhokoliv Snímku v aktuálním presetu.

1. Na stránce Command Center zvolte přepínač a otáčením Knobem 1 (Command) zvolte „Snpst“.
2. Otáčením Knobem 2 (Behavior) nastavte „Prs/Rel“ nebo „Prs/Hld“.
3. Otáčením Knoby 3 a 4 nastavte, které Snímky jsou vyvolány pro „Press“ (Stisk) a „Release“ (Uvolnění) (nebo „Hold“ (Podržení)) přepínače.

HX Preset		
Knob	Parametr	Popis
2	Behavior	Nastavuje chování přepínače. Toto umožňuje vyvolat požadované číslo Snímku, nebo další/předchozí Snímek, nezávisle pro jednotlivé Stisky a Uvolnění nebo pro Stisk a Podržení přepínače. (Všimněte si, že přiřazený název přepínače režimu Stomp a LED indikují pouze příkaz přiřazený funkci Press.)
3	Press	Nastavuje Snímek, který bude vyvolán pro Stisku přepínače.


1	Release/Hold	Nastavuje Snímek, který bude vyvolán pro Uvolnění (nebo Podržení, dle nastavení Knobu 2) přepínače.
---	--------------	---

HX Looper


U presetu obsahujícího Blok Looper, tyto příkazy umožňují konfigurovat Instant příkaz nebo přepínače v režimu Stomp pro spuštění funkcí Looperu.

Poznámka: Aby tyto příkazy fungovali, je nutné, aby preset obsahoval 1 Switch Looper Blok.

Přiřazení HX Looper Instant příkazu

1. Na stránce Command Center zvolte Okamžitý  příkaz a otáčením Knobem 1 (Command) zvolte „Looper“.
2. Otáčením Knobem 2 (Function) zvolte určitou funkci, kterou chcete příkazem spouštět.

Zvolená funkce je automaticky ukládána pro Snímek. To umožňuje nahrát smyčku, a například nastavit Instant příkaz pro automatické Spuštění (Play) smyčky při načtení jednoho Snímku, a Zastavení (Stop) smyčky při načtení dalšího Snímku.

HX Looper – Instant  příkaz		
Knob	Parametr	Popis
2	Function	Nastavuje spouštěnou akci Looperu: Play, Stop, Play/Stop, Rec, Overdub, Record/Overdub, Play Once, Reverse, Forward, Reverse/Forward, Half Speed, Full Speed, Toggle Speed nebo Undo.

Přiřazení HX Looper přepínače

1. Na stránce Command Center zvolte přepínač a otáčením Knobem 1 (Command) zvolte „Looper“.
2. Otáčením Knobem 2 (Behavior) nastavte „Prs/Rel“ nebo „Prs/Hld“.
3. Otáčením Knoby 3 a 4 nastavte, které příkazy smyčky jsou vyvolány pro „Press“ (Stisk) a „Release“ (Uvolnění) (nebo „Hold“ (Podržení)) přepínače. Zvolené akce pro Behavior, Press a Release/Hold jsou ukládány pro Snímek.

HX Looper – Přepínač			
Str	Knob	Parametr	Popis
1	2	Behavior	Nastavuje chování přepínače. Toto umožňuje vyslat dva různé příkazy Looperu, nezávisle pro jednotlivé Stisky a Uvolnění nebo pro Stisk a Podržení přepínače. (Všimněte si, že přiřazený název přepínače režimu Stomp a LED indikují pouze příkaz přiřazený funkci Press.)
	3	Press	Nastavuje příkaz Looperu, který bude vyslán pro Stisku přepínače.
2	1	Release/ Hold	Nastavuje příkaz Looperu, který bude vyvolán pro Uvolnění (nebo Podržení, dle nastavení Knobu 2) přepínače.

Všimněte si, že přiřazený název přepínače režimu Stomp a LED indikují pouze příkaz přiřazený funkci Press.

Kopírování a vkládání příkazu

1. Zvolte lokaci obsahující příkaz, který chcete zkopírovat a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 1 (Copy Command).
3. Zvolte lokaci, kam chcete zkopírovaný příkaz vložit, i v jiném presetu, pak stiskněte ACTION.
4. Stiskněte Knob 3 (Paste Command).

Kopírování a vkládání všech příkazů

Nastavování stejných nebo podobných příkazů na více presetů se stane brzy otravným. Naštěstí vám HX Stomp XL umožní rychle zkopírovat všechny příkazy a vložit je do jiného presetu.

1. Na stránce Command Centre stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 2 (Copy All Commands).
3. Zvolte jiný preset, do kterého chcete příkazy vložit, pak stiskněte ACTION.
4. Stiskněte Knob 3 (Paste All Commands).

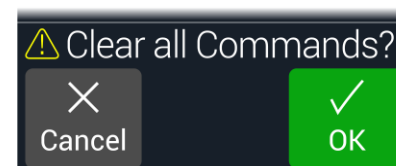
Vymazání příkazu

1. Zvolte lokaci obsahující příkaz, který chcete vymazat a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Strana 2, Knob 1 (Clear Command).

Vymazání všech příkazů

1. Na stránce Command Centre stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Strana 2, Knob 2 (Clear All Commands).

Objeví se následující dialog:



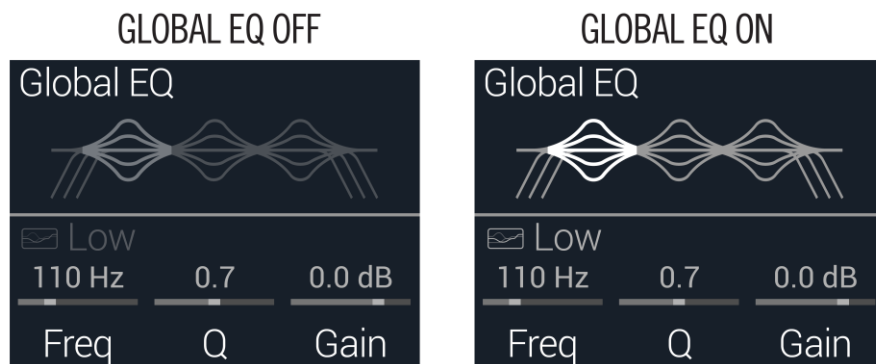
3. Stiskněte Knob 3 (OK).

Global EQ – Celkový ekvalizér

Celkový ekvalizér HX Stompu XL má tři plně parametrická pásma plus variabilní low a high cut filtry, a je používán pro kompenzování širokých rozdílností v akustických prostředích na šňůře nebo při cestování ze studia do studia. Celkový ekvalizér je aplikován na všechny Presety.

Poznámka: Celkový ekvalizér není nikdy slyšet na výstupech USB.

1. Stiskněte současně ◀ PAGE a PAGE ▶ pro otevření Menu.
2. Stiskněte současně PAGE ▶, pak stiskněte Knob 1 (Global EQ).
Objeví se obrazovka Global EQ:

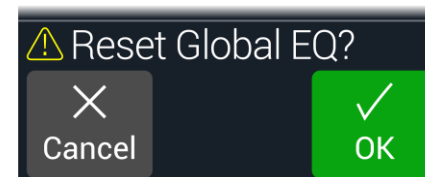


3. Stiskněte horní Knob pro zapnutí nebo vypnutí Celkového ekvalizéru.
4. Otáčejte horním Knobem pro výběr požadovaného frekvenčního pásma – Low Cut, Low, Mid, High nebo High Cut.
5. Otáčejte Knoby 1-3 pro úpravu zvoleného pásma.

Resetování Celkového ekvalizéru

Resetování Celkového ekvalizéru znamená obnovení továrního nastavení (plochý).

1. Na obrazovce Global EQ stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 1 (Reset EQ).
Objeví se následující dialog:



3. Stiskněte Knob 3 (OK).

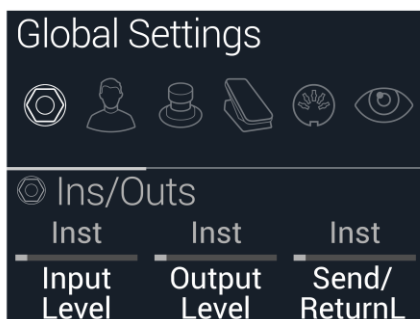
Global Settings (Celkové nastavení)

Menu Global Settings obsahuje další parametry, které se aplikují na všechny Presety, jako jsou úrovně výstupů, nastavení nožních přepínačů atd.

1. Stiskněte současně ◀ PAGE a PAGE ▶ pro otevření Menu.

2. Stiskněte PAGE ▶ a pak stiskněte Knob 2 (Global Settings).

Objeví se obrazovka Global Settings:



3. Otáčejte horním Knobem a zvolte jedno z šesti sub menu.

Pokud je to nutné, použijte PAGE ▶ pro zobrazení dalších parametrů.

Poznámka: Na další stránce najdete popis všech parametrů Celkových nastavení.

Nastavení odpovídajících úrovní

Měli byste nastavit úrovně různých vstupů a výstupů, tak aby odpovídali použitým nástrojům, zesilovači, pedálům abyste dosáhli optimálního zvuku, nízkého šumu a omezili nechtěné ořezání – viz strana 26? Jen si dejte pozor na to, že když půjdete na internet psát „HX Stomp XL zní opravdu špatně!“, první věc, na kterou se vás tam zeptají, bude, jestli jste četli tuhle kapitolu. A pokud ne, pak z vás budou mít srandu.

1. V menu Global Settings otáčením horním Knobem vyberte submenu Ins/Outs.

2. Pomocí Knobů 1 a 2 nastavte úrovně podle následující tabulky.

Konektor	Co připojujete?	Proveďte
INPUT L/MONO, RIGHT	Kytara nebo basa s pasivními snímači	Nastavte Input Level na „Inst“
	Kytara nebo basa s opravdu hlasitými aktivními snímači	Nastavte Input Level na „Inst“ nebo „Line“ (podle vašich uší)
	Keyboard, synták nebo bicí modul	Nastavte Input Level na „Line“
OUTPUT L/MONO, RIGHT	Kytarový vstup na kombu	Nastavte Output Level na „Inst“
	Kytarový vstup na stompboxu nebo multieffektu	
	Efektový return s nástrojovou úrovní na kombu post efekt nebo 4 kabelovou metodou	Nastavte Output Level na „Line“
	Efektový return s linkovou úrovní na kombu post efekt nebo 4 kabelovou metodou	
Vstupy studiového rakového efektu nebo mixu		

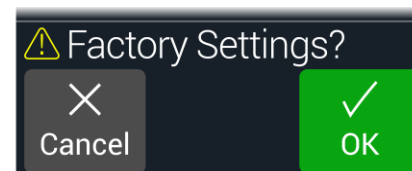
Resetování všech Celkových nastavení

Resetování Celkových nastavení znamená obnovení továrního nastavení. Provedení tohoto resetování neovlivní žádný Preset, který jste vytvořili.

1. V Global Settings menu stiskněte ACTION.

2. Stiskněte Knob 1 (Factory Settings).

Objeví se následující dialog:



3. Stiskněte Knob 3 (OK).

Global Settings > Ins/Outs (Vstupy/Výstupy)

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Input Level	Nastavte „Inst(rument)“, když připojíte kytaru, basu nebo stompbox ke vstupním konektorům HX Stompu; zvolte „Line“, když připojíte synták nebo bicí modul, sendy z mixu nebo jiné zdroje s linkovou úrovní výstupu. Pokud má vaše kytara opravdu hlasitý aktivní snímač (nebo pokud dáváte přednost zesílenému zvuku vašeho nástroje), použijte „Line“. Anebo vyzkoušejte obojí a vyberte si podle sebe.
	2	Output Level	Zvolte „Inst(rument)“, když připojíte 1/4" výstupy HX Stompu XL ke stompboxu nebo přednímu kytarovému zesilovači. Zvolte „Line“, když připojíte k mixu, studiovým monitorům nebo rekordérům. Pokud připojíte pouze jeden zesilovač nebo reproduktor, použijte pouze LEFT/MONO 1/4" jack.
	3	Send/ReturnL	Zvolte „Inst(rument)“, když používáte pár Send/Return jako efektovou smyčku pro stompboxy. Zvolte „Line“, když používáte pár Send/Return jako efektovou smyčku pro rackové procesory s pevnou úrovní výstupu, nebo jako dodatečné vstupy a výstupy pro klávesy, bicí automaty, mixy a další vybavení.
2	1	Send/ReturnR	efektovou smyčku pro rackové procesory s pevnou úrovní výstupu, nebo jako dodatečné vstupy a výstupy pro klávesy, bicí automaty, mixy a další vybavení.
	2	Return Type	Určuje, zda signál přijímaný na vstupech Return by měl být použit pro Return a FX Loop Bloky, nebo by měl fungovat jako Aux In vstup (bez zpracování) pro hru spolu s mixem, MP3 přehrávačem atd. Abyste jej mohli použít jako Aux In, musíte nastavit Blok Input Presetu na „Main L/R“ – tím umožníte, aby byl signál vašeho nástroje (připojeného ke konektorům vstupu MIAN L/R) slyšet spolu s (nezpracovaným) signálem na Return L/R.
	3	USB In 1/2 Trim	Nastavuje úroveň přicházejícího audia z USB 1/2, které bypassuje HX Stomp XL zpracování. Běžně byste měli nastavit 0,0 dB.
3	1	Phones Monitor	Určuje, který signál je slyšet na výstupu PHONES. Běžně byste měli nastavit na „Main L/R“.
	2	Volume Controls	Určuje, které výstupy budou ovlivněny, pokud otočíte Knobem VOLUME, zda ovlivňuje hlavní ¼" výstup a sluchátkový výstup („Main+HP“) nebo pouze sluchátkový výstup („Phones“). Pokud je nastaven na „Phones“, pak hlavní výstup ¼" zůstane na úrovni zisku zařízení.

Global Settings > Preferences (Nastavení)

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Bypass Type	Když současně stisknete horní a dolní Knoby (nebo nožní přepínač přiřazený k „All Bypass“), HX Stomp XL bypassuje všechny Bloky. K dispozici jsou dva typy bypassování všech Bloků – Analogový (někdy označovaný jako „true bypass“), kde je mechanicky pomocí relé směřován signál ze vstupů přímo na výstupy, bez zpracování nebo A/D/A konverze, a pak DSP bypass, kde doznívání delay a reverbu probíhá přirozeně, když je HX Stomp XL bypassován. TIP: Můžete také využít Global Settings > Footswitches > TAP Function pro nastavení přepínače Tap pro přepínání stavu Bypassu.
	2	Snapshots Edits	Určuje chování Snímků po editaci, zda jsou zapnuti/vypnuti Bloků, ovládání parametrů, Command Center, tempo zapamatovány při návratu ke Snímku zpět. Při nastavení „Recall“ jsou všechny změny provedené ve Snímku vyvolány spolu s vyvoláním Snímku, a Snímek je spuštěn tak jak jste jej naposledy opustili (výchozí nastavení). Při nastavení „Discard“ jsou všechny změny Snímku zahozeny při znovu vyvolání Snímku a Snímek je spuštěn tak jak jste jej uložili. Pokud chcete změny provedené během použití Snímku uložit, dvakrát stiskněte tlačítko SAVE (viz strana 44).
	3	Tempo Pitch	Určuje, jak delay opakuje chování při opakovaném rychlém stisku tlačítka TAP. Nastavení „Authentic“ (autentický) respektuje přirozené změny ladění při změně skutečného Knobu pro nastavení času delay pedálu; nastavení „Transpr“ tyto vlivy minimalizuje.
2	1	EXP/FS Tip	Určuje, zda signál tip konektoru PEDAL na zadním panelu funguje jako přídavný vstup expression pedálu (EXP 1) nebo jako vstup nožního přepínače FS7 (viz také FS 7 Function parametr v následující tabulce Footswitch).
	2	EXP/FS Ring	Určuje, zda signál ring konektoru PEDAL na zadním panelu funguje jako přídavný vstup expression pedálu (EXP 2) nebo jako vstup nožního přepínače FS8 (viz také FS 8 Function parametr v následující tabulce Footswitch).
	3	Tip Polarity	Pokud se ukáže, že váš externí expression pedál funguje obráceně – například že hlasitostní pedál je nejhlasitější, když je pata zcela dole, nebo pokud funkce přiřazené FS7 nebo FS8 nefungují, jak očekáváte – změňte polaritu.
3	1	Ring Polarity	
	2	Preset Number	Určuje, zda jsou Presety zobrazovány jako 32 bank po čtyřech (01A-32D) nebo jsou očíslovány od 000 do 127 (což je vhodné při vyvolávání Presetů přes MIDI Program change zprávy).
	3	Snapshot Reselect	Určuje chování při dalším stisku přepínače v režimu Stomp po načítání jím přiřazeného Snímku. „Reload“ (výchozí) jednoduše znovu načte uložený stav Snímku přiřazeného přepínači. „Toggle Previous“ přepíná mezi načtením předchozího načteného Snímku a Snímku přiřazeného přepínači.
4	1	Auto In-Z	Určuje, jak se chová vstupní impedanční obvod, když je Blok Input > input Main L/R > In-Z nastaven na „Auto“. Když je nastaven na „First Block“ (výchozí), pak impedanční obvod reflektuje impedanci prvního Bloku na signálové cestě, bez ohledu, zda je aktivní nebo bypassován. Při nastavení na „First Enabled“, pak impedanční obvod reflektuje impedanci prvního aktivního Bloku na signálové cestě. Viz také nastavení vstupu, strana 25.

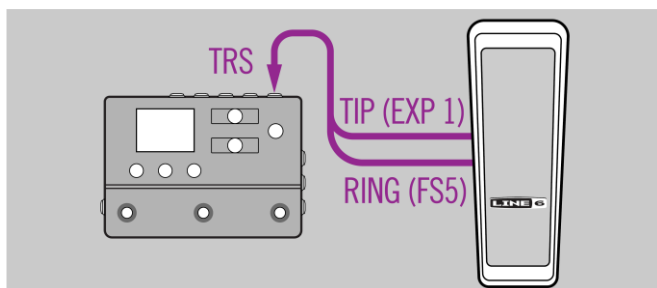
Global Settings > Footswitches (Přepínače)

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	Stomp Select	Když je nastaveno na „Touch“, dotykem Stomp nožního přepínače zvolíte jemu přiřazenou položku, ale stiskem ne. Když je nastaveno na „Press“, stiskem Stomp nožního přepínače zvolíte jemu přiřazenou položku, ale dotykem ne (vhodné při hře naboso). Když je nastaveno na „Both“, přiřazenou položku zvolíte dotykem i stiskem. Výchozí nastavení je „Touch“.
	2	Stomp Mode	Při nastavení na „6 Switch“ zobrazuje šest popisů přepínačů v režimu Stomp, pro FS1-FS6. Zvolte „4 Switch“ pro možné zobrazení Bank, Preset nebo Snapshot \wedge/\vee pro přepínače 1 a 4 (nastavit lze v parametru „Up/Down Switches“, viz níže Str. 2, Knob 2. Další info také na straně 12.
	3	Preset Mode	U nastavení „4 Switch“ výše, když je zvolen typ nastavení „Moment“ (výchozí) se HX Stomp XL po výběru Presetu vrátí do režimu Stomp. Pokud zvolíte nastavení „Latch“, pak HX Stomp XL zůstane v režimu přepínačů Preset, dokud nestisknete přepínač MODE pro jeho ukončení.
2	1	Snapsht Mode	Když je zvolen typ nastavení „Moment“ (výchozí), pak se HX Stomp XL po výběru Snímku vrátí do předchozího režimu. Pokud zvolíte nastavení „Latch“, pak HX Stomp XL zůstane v režimu přepínačů Snapshot, dokud nestisknete přepínač MODE pro jeho ukončení.
	2	Up/Down Switches	Při nastavení na „Presets“ nebo „Snapshots“, se FS1 (BANK \wedge) a FS4 (BANK \vee) změní na PRESET \wedge/\vee nebo SNAPSHOT \wedge/\vee a jejich sešlápnutím okamžitě zvolíte další nebo předchozí preset nebo Snímek, bez fronty banky. To je užitečné, pokud jste si vytvořili pevný Setlist pro vystoupení a chcete se pohybovat nahoru vašimi presety nebo Snímky. Můžete cyklovat všemi třemi typy přepínačů, stiskem a podržením \wedge/\vee přepínačů po dobu 2 sekund. Kdykoliv stisknete a podržet oba přepínače FS1 and FS4 pro cyklování skrz BANK \wedge/\vee , PRESET \wedge/\vee a SNAPSHOT \wedge/\vee .
	3	Swap Up/Down	Použijte nastavení „On“ pro obrácení směru FS1 a FS4 BANK, PRESET nebo SNAPSHOT \wedge/\vee .
3	1	TAP Function	Při výchozím nastavení na „TAP/Tunr“ opakovaným sešlápnutím nastavíte systémové TAP tempo a sešlápnutím a podržením zapnete ladičku. Při nastavení na „All Bypas“ přepínáte sešlápnutím mezi zapnutím a vypnutím bypassu celého zařízení. Poznámka: Použijte Global Settings > Preferences > Bypass Type pro nastavení typu chování bypassu. TIP: Můžete využít zkratku ACTION + PAGE \triangleright pro spuštění ladičky, když zvolíte nastavení „All Bypas“.
	2	FS7 Function	Nastavuje funkci nožního přepínače FS7, ale pouze když je Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip nastaven na "FS7".
	3	FS8 Function	Nastavuje funkci nožního přepínače FS8, ale pouze když je Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring nastaven na "FS8".

* Pro připojení externího nožního přepínače pro zpřístupnění funkcí FS7 nebo FS8 doporučujeme použít přepínač typu Momentary (dočasný, bez západky). Připojte jej ke konektoru EXP1/2, FS7/8 během vypnutého zařízení, zabráníte tak přepnutí aktuálního nastavení FS7/8.

Mission Helix Expression pedál

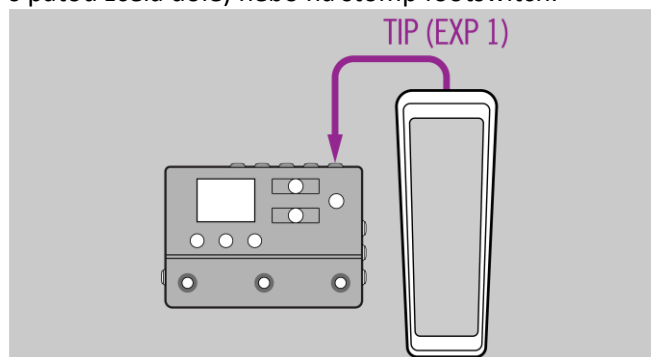
Ve výchozím nastavení je HX Stomp XL EXP 1/2 | FS4/5 jack nastaven pro Mission Helix expression pedál, připojený pomocí Y kabelu (někdy nazývaný jako TRS insert kabel). Hlavní výhodou tohoto nastavení je, že stiskem integrovaného palcového přepínače, nepřepnete pouze funkci pedálu mezi EXP 1 (Wah/Pitch Wham/PolyWham/PolyBass Wham) a EXP 2 (Volume Pedal/Pan), ale také přepnete odpovídající nastavení Bloků (zapnuto/vypnuto).



Jeden Expression pedál

Při připojení jednoho tradičního expression pedálu, si povšimněte několika věcí:

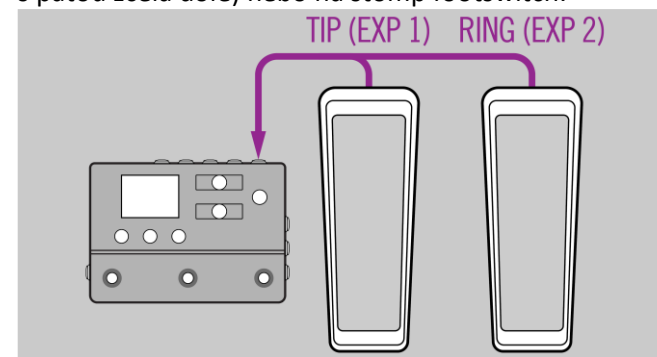
- V menu „Controller Assign“ přiřadte Position parametr pro Volume Pedal a Pan Bloky na "EXP 1".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Volume Pedal a Pan Bloky na "None".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Wah a Pitch Wham Bloky buď na "EXP 1" (když HX Stomp XL zapíná Blok při pohybu EXP 1 z pozice s patou zcela dole) nebo na stomp footswitch.



Dva Expression pedály

Při připojení dvou tradičních expression pedálů pomocí Y kabelu, si povšimněte několika věcí:

- Nastavte "Global Settings > Preferences" > EXP/FS Ring na "EXP 2".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Volume Pedal a Pan Bloky na "None".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Wah a Pitch Wham Bloky buď na "EXP 1" (když HX Stomp XL zapíná Blok při pohybu EXP 1 z pozice s patou zcela dole) nebo na stomp footswitch.



Global Settings > EXP Pedals (Expression pedály)

Str	Knob	Parametr	Popis
1	1	EXP 1 Position	Určuje, zda jsou pozice expression pedálu vyvolávány pro Snímek, Preset nebo aplikovány globálně. Pokud chcete, aby váš Volume pedál nebo Wah pedál udržel pozici při změně Presetu, nastavte „Global“.
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

Str.	Knob	Parametr	Popis
1	1	MIDI Base Channel	Nastavuje základní systémový MIDI kanál, který HX Stomp XL využívá pro příjem a vysílání MIDI komunikace přes MIDI a USB.
	2	MIDI Thru	Při zapnutí, MIDI OUT funguje také jako MIDI THRU, což znamená, že posílá dál všechny MIDI zprávy přijaté na MIDI In.
	3	Rx MIDI Clock	Určuje, zda HX Stomp XL reaguje na příchozí MIDI signál přijímaný na konektoru MIDI IN, přes USB nebo tam, kde bude poprvé detekován („Auto“). Pokud nechcete, aby HX Stomp XL reagoval na MIDI signál, nastavte na „Off“.
2	1	Tx MIDI Clock	Určuje, zda HX Stomp XL vysílá MIDI signál na konektoru MIDI OUT, přes USB nebo na obou. Pokud nechcete, aby HX Stomp XL MIDI signál vysílal, nastavte na „Off“.
	2	Tempo Select	Určete, zda je tempo uloženo a načteno s každým Snímkem, vyvoláno s každým Presetem, nebo aplikováno globálně na všechny Presety a Snímky.
	3	BPM	V závislosti na nastavení Knobu 2 (Tempo Select), je toto nastavení uloženo buď pro Snímek, Preset nebo globálně.
3	1	USB MIDI	Při zapnutí HX Stomp XL přijímá a vysílá MIDI data přes USB se stejnou kapacitou jako na MIDI konektorech.
	2	MIDI PC Rx	Určuje, zda HX Stomp XL reaguje na příchozí MIDI zprávy změny programu (PC) přijímané na konektoru MIDI IN, přes USB nebo obou. Pokud nechcete, aby HX Stomp XL reagoval na MIDI zprávy změny programu, nastavte na „Off“.
	3	MIDI PC Tx	Určuje, zda HX Stomp XL při výběru Presetu automaticky vysílá MIDI zprávy změny programu (PC) na konektoru MIDI OUTN, přes USB nebo obou.

Global Settings > Displays (Zobrazení)

Knob	Parametr	Popis
1	LED Rings	Určuje, zda jsou barevné LED kroužky přepínačů v režimu Stomp při bypassování potměnější („Dim/Brť“), nebo vypnuté („Off/Brť“). Při hře v silném světle zkuste nastavení „Off/Brť“ pro zvýšení kontrastu.
2	Tap LED	Pokud nechcete vidět stále blikající červené TAP LED, vypněte je.

USB Audio

HX Stomp XL funguje jako USB 2.0, více vstupní/výstupní, 24bitový – 96 kHz nízko latenční audio rozhraní pro počítače Windows a Mac, a také pro iPad a iPhone (s volitelným Apple Camera Connection Kit adaptérem), a je kompatibilní s většinou DAW softwaru. Níže je popis, jak probíhá přenos signálu mezi HX Stomp XL a počítačem.

Poznámka: Pro USB fungování:

- Na počítačích Windows je nutné stáhnout a nainstalovat Line 6 HX Stomp XL ASIO driver (viz strana 63).
- Na počítačích Mac je pouze nezbytné stáhnout a instalovat Line 6 Mac Core Audio driver, pokud chcete samplovat s jinou vzorkovací frekvencí, než je 48kHz (strana 63).
- Tyto drivery jsou dostupné na line6.com/software. Aktuální info o podpoře firmwaru XH Stomp XL pro jednotlivé verze operačních systémů Windows a Mac naleznete v dokumentu Release Notes.

Poč. vstup	Zdroj
USB1 a 2	Výstup Cesty A HX Stompu XL (s plným zpracováním na Cestě A)
USB3 a 4	Výstup Cesty B HX Stompu XL (s plným zpracováním na Cestě B)
USB5 a 6	Vstupy HX Stomp XL Main L/MONO a RIGHT (dry, bez zpracování)
USB7 a 8	Vstupy HX Stomp XL Return/Aux L/MONO a RIGHT (dry, bez zpracování)

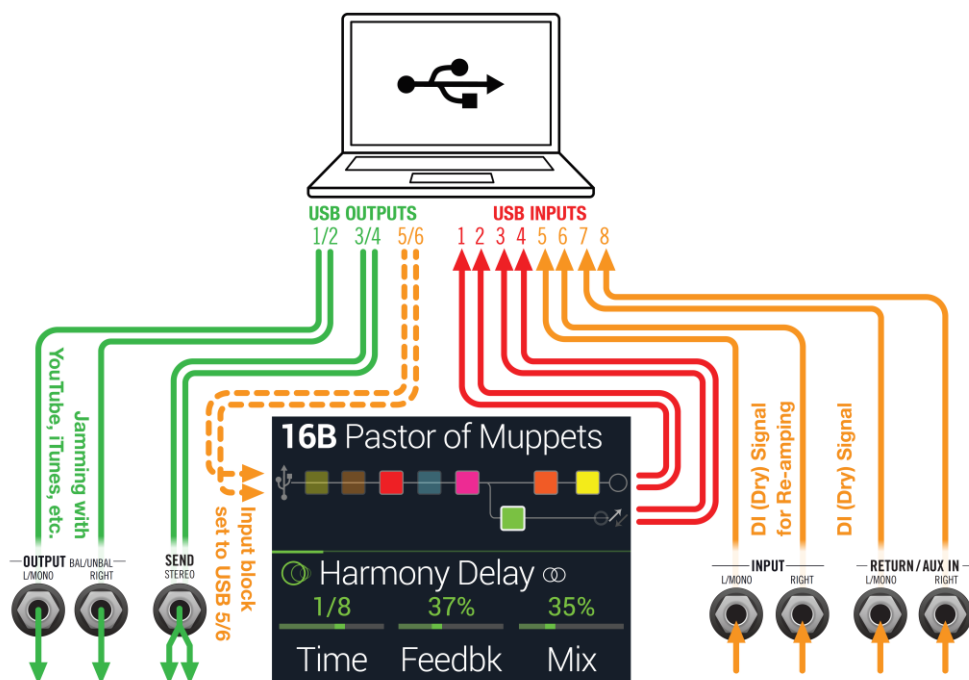
Poč. vstup	Zdroj
USB1/2	Výstupy HX Stomp XL Main L/MONO, RIGHT a Phones (přímo, bez processingu) pro monitorování vašeho DAW master výstupu nebo jammování s YouTube, iTunes atd.
USB3/4	Výstup HX Stompu XL stereo SEND (přímo, bez processingu).
USB5/6	Vstupní Blok HX Stomp XL pro re-amping (pouze aktivní, když je Input Blok nastaven na USB 5/6).
USB7/8	Rezervováno pro budoucí použití.

Hardwarové monitorování versus DAW softwarové monitorování

Použití výchozího nastavení HX Stompu XL na „Multi“ pro Bloky vstupů a výstupů umožňuje hardwarové monitorování, které umožní slyšet živě váš signál kdykoliv, nezávisle na nastavení monitorování ve vašem DAW softwaru. Hardwarové monitorování je dobré, protože umožňuje živě slyšet kytarový vstup po zpracování HX Stompem XL a prakticky bez latence, protože není veden přes DAW software.

V některých scénářích nahrávání v DAW, může být vhodnější použít funkci „input monitoring“ nebo „software monitoring“ nahrávací aplikace, která směřuje vstupní signál přes nahrávací stopu, a umožňuje tak monitorovat vstup ovlivněný plug-iny, které máte na stopě použity. Špatnou stránkou DAW softwarového monitorování je, že váš živý vstupní signál bude lehce zpožděn, protože je směřován přes DAW software zpět na HX Stomp XL výstupy, což je označováno jako „latence“. HX Stomp XL byl vytvořen tak, aby nabízel velmi nízkou latenci – viz ASIO Driver Settings (pouze Windows), strana 63.

Pokud je aktivní DAW softwarový monitoring, pravděpodobně **nebudete** chtít slyšet současně hardwarový monitorovací signál z Helixu. Abyste toho dosáhli, musíte nastavit HX Stomp XL vstupy na USB jako vstupní zdroje audio stopy v DAW. Pak vybrat Main L/R Output Blok na HX Stompu XL a nastavit úroveň na minimum. Toto nastavení vám umožní poslech a nahrávání pouze nezpracovaného, DI signálu z HX Stompu XL ve vaší audio stopě (viz dále).



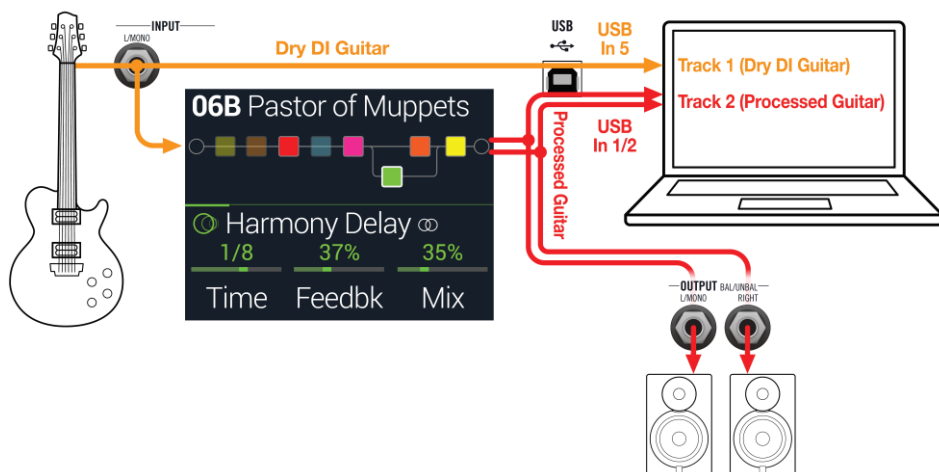
DI nahrávání a re-amplifikace

Běžná technika při DAW nahrávání je zaznamenat nezpracovaný DI (Direct Input – Přímý vstup) signál, jako je nezpracovaný signál z vaší kytary. To umožňuje později zpracovat DI stopu pomocí plug-inů (jako je Helix Native Plug-In) anebo re-amplifikovat (znovu zesílit) DI stopu v zesilovači nebo jiném vybavení. HX Stomp XL má výhodné možnosti pro nahrávání DI stop, stejně tak jako pro re-amplifikaci DI stop zpětně přes vaše HX Stomp XL zvuky bez nutnosti dalšího vybavení nebo kabeláže!

HX Stomp XL nabízí dva speciální DI výstupy, USB Out 5 a 6, které jsou přímo krmeny z Main L/MONO a RIGHT vstupů. Uvědomte si také, že USB Outs 7 a 8 jsou krmeny přímo (nezpracovaně) z Return/Aux In L/MONO a RIGHT vstupů pro současné sledování stereo digitálních pian, syntáku, bicích modulů nebo jiných zařízení.

Nahrávání nezpracované DI stopy

V tomto příkladu nahrajeme simultánně kytaru do dvou DAW stop, kde do jedné stopy zaznameneáme zpracovaný zvuk a do druhé nezpracovaný DI signál kytary.



1. V projektu DAW softwaru vytvořte dvě nové audio stopy:

Vytvořte jednu mono stopu pro nezpracovaný DI signál kytary a nastavte vstup stopy na HX Stomp XL USB 5.

Vytvořte jednu stereo stopu pro plně zpracovaný zvuk HX Stompu XL a nastavte vstup stopy na HX Stomp XL USB 1/2.

2. Nastavte výstup obou stop a také celkový výstup DAW na HX Stomp XL USB 1/2 a povolte všem stopám přehrávání přes HX Stomp.

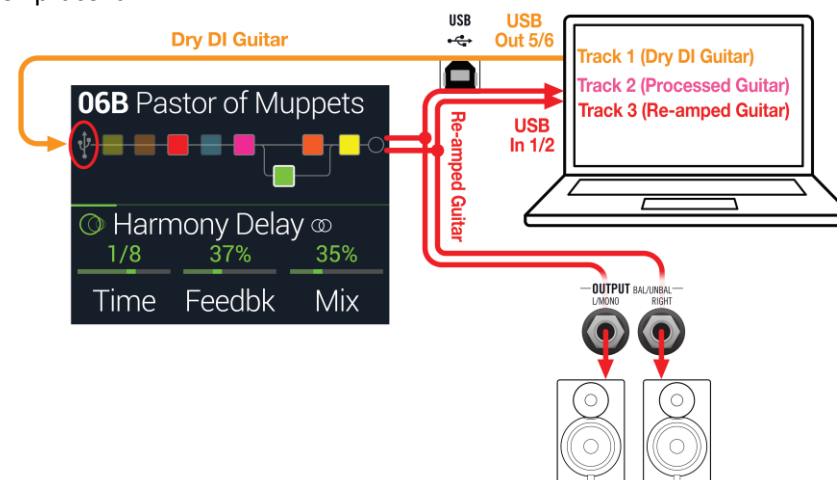
Poznámka: Nastavení výstupu stereo stopy na HX Stomp XL USB 1/2 umožní monitorovat zpracovaný zvuk přes HX Stomp XL hardware během nahrávání. V tomto nastavení zakažte softwarový monitoring na všech DAW stopách.

3. Připravte obě tyto audio DAW stopy, spusťte nahrávání a hrajte!

Nyní uslyšíte zpracovaný zvuk z HX Stompu XL při nahrávání do DAW stopy projektu a zároveň si ukládáte nezpracovaný zvuk pro další experimentování s DAW plug-iny nebo pro re-amping (viz další kapitola).

Re-amping přes HX Stomp

Nyní pošleme nahraný nezpracovaný DI signál kytarové stopy zpět do HX Stompu XL pro zpracování.



1. Ve zobrazení Play otočte horním Knobem pro výběr Bloku Input a pak otočte dolním Knobem pro výběr „Input USB 5/6“.

Uvidíte, jak malá ikona USB nahradila Blok Input, viz Přítomný signál a indikátory ořezání, strana 26.

INPUT MAIN L/R



INPUT USB 5/6



2. Ve vašem DAW softwaru nastavte výstup DI stopy na HX Stomp XL USB 5/6.

3. Vytvořte v projektu novou stereo stopu a nastavte její vstup i výstup na USB 1/2. Připravte ji pro nahrávání.

Poznámka: V některých DAW softwarech bude nezbytné také aktivovat softwarový monitoring této „re-amped“ stopy, aby bylo možné monitorovat zpracovaný signál při přehrávání projektu. Zkontrolujte to ve vaší dokumentaci.

4. Nyní spusťte váš DAW projekt a uslyšíte DI stopy „re-ampingovanou“ přes váš HX Stomp. Nastavte HX Stomp XL zesilovače a efekty podle vaší potřeby při poslechu.

5. Jakmile dosáhnete požadovaného zvuku, sólujte obě stopy – DI i re-ampingovanou, přetočte projekt na začátek a stiskněte tlačítko nahrávání, umožníte tak zaznamenání signálu do nové re-ampingované stopy v reálném čase.

Nechte DI stopu dohrát do konce, zastavte nahrávání a máte vytvořenou novou re-ampingovou kytarovou stopu.

TIP: Pamatujte na to, že stále máte k dispozici vaši DI kytarovou stopu a můžete tento proces opakovat a vytvořit další re-ampingované stopy s jiným nastavením Helixu, přidáním plug-iny, smíchat ji s upraveným signálem a spoustu dalšího.

Re-amping je silný, ale pomalý. Není lepší způsob?

Jasně! Namísto vedení vašeho dry DI kytarového signálu přes HX Stomp XL a poté změna stop všeho v reálném čase (což také může zabrat celou věčnost, pokud máte dlouhou skladbu a mnoho kytar a baskytar pro re-amping), můžete na jednotlivé stopy jednoduše přidat Helix Native Plug-In. Helix Native umožní použít výkon DSP HX Stompu XL na jakoukoliv stopu (včetně vokálů, keyboardů, syntáků, bicích, sběrnic atd.) aniž byste se museli zdržovat se směřováním nebo re-ampingem. Můžete také exportovat Presety z vašeho HX Stomp XL zařízení a importovat je přímo do Helix Native Plug-Inu!

Nastavení Core Audio driveru (pouze macOS)

Pokud chcete používat HX Stomp XL jako audio rozhraní pro aplikace Mac, není nutné instalovat žádný dodatečný driver. HX Stomp XL využívá USB „Class Compliant“ driver počítače Mac po jejich připojení přes USB port. HX Stomp XL je potom zobrazen jako volitelné Core Audio zařízení v Mac Utilities > Audio MIDI Setup panelu a také přímo ve vašich audio nebo multimediálních aplikacích. Nicméně, uvědomte si, že tento Apple Class Compliant driver nabízí pouze 48kHz

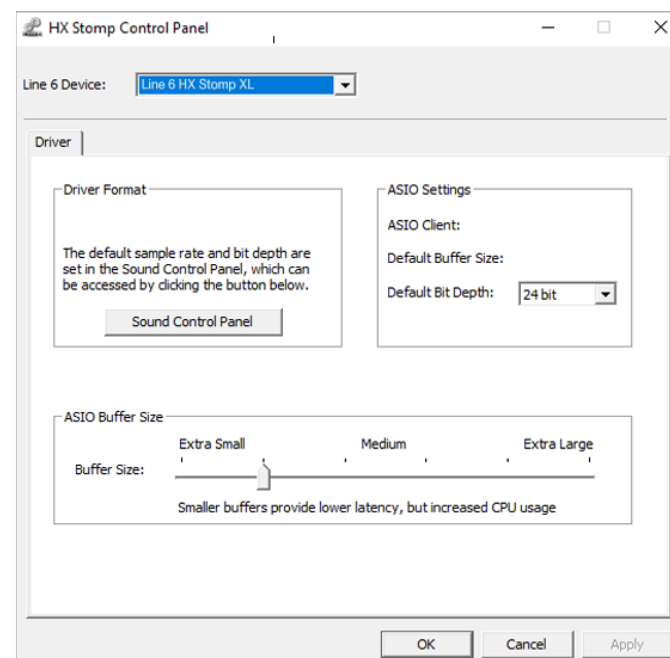
nativní vzorkovací frekvenci. Pokud chcete používat jinou hodnotu vzorkovací frekvence (nebo ji přímo vyžaduje váš DAW software), můžete si stáhnout Line 6 Mac Core Audio driver z line6.com/software. Tento Line 6 driver nabízí vzorkovací frekvence 44,1 kHz, 48 kHz, 88 kHz a 96 kHz.

Nastavení ASIO driveru (pouze Windows)

Pokud chcete používat HX Stomp XL jako audio rozhraní pro Windows DAW software, doporučujeme konfiguraci software pro použití ASIO HX Stomp XL driveru. Line 6 HX Stomp ASIO driver nabízí špičkový audio výkon s nízkou latencí, který je vyžadován pro DAW nahrávání. Výběr driveru je většinou umožněn v dialogích Preferences nebo Options vašeho DAW softwaru – to najdete v jeho dokumentaci.

Poznámka: Aktuální verzi si stáhnete a nainstalujete z line6.com/software

Poté, co ve vašem DAW softwaru vyberete HX Stomp XL ASIO driver, ve stejném dialogu také uvidíte tlačítko „ASIO Settings“ (nebo podobným názvem). Stiskněte tlačítko pro otevření HX Stomp XL Control Panel, kde nastavení provedete.



Sound Control Panel Toto tlačítko spustí Windows Sound Control Panel, kde můžete změnit konfiguraci HX Stompu XL na audio přehrávací zařízení pro multimediální aplikace (jako je Windows Media Player, iTunes atd.). Tato nastavení se nevztahují k vašemu DAW softwaru, protože tyto aplikace využívají standardní Windows driver

Default Bit Depth Zvolte bitovou hloubku, s jakou bude HX Stomp XL pracovat při nahrávání a přehrávání ve vašem DAW softwaru. Doporučené hodnoty pro kvalitní audio produkci jsou 24 nebo 32 bitů.

ASIO Buffer Size Vaším cílem je dosáhnout co nejnižší možné latence ve vašem DAW softwaru, ale bez zadržování audio výkonu. Menší nastavení vyrovnávací paměti přináší nižší latenci, ale zvyšuje nároky na počítač, a výsledkem mohou být různé nechtěné zvuky, jako jsou kliknutí, praskání apod. vyzkoušejte menší nastavení, a pokud zaznamenáte nechtěné zvuky, vraťte se sem a zvyšujte nastavení, dokud problém nevyřešíte.


Po provedení nastavení klikněte na tlačítka Apply a OK pro návrat do DAW softwaru. Více o specifických nastaveních audio zařízení, vyrovnávací paměti a nastaveních projektu, se dočtete v doprovodné dokumentaci vašeho DAW softwaru.

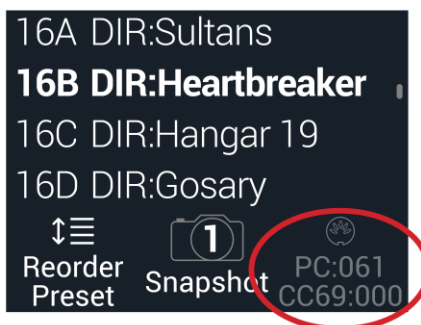
MIDI

Poznámka: HX Stomp XL vysílá a reaguje na MIDI zprávy přes USB stejným způsobem, jako přes MIDI konektory. Pro USB fungování na počítačích Windows je nutné stáhnout a nainstalovat Line 6 HX Stomp XL ASIO driver, který je dostupný na line6.com/software. Pro počítače Mac a iPad nebo iPhone zařízení není nutné driver instalovat.

Vyvolání Presetu a Snímku přes MIDI

MIDI může být neskutečně frustrující díky dlouhému procházení manuálu a zjišťování, jaká konkrétní zpráva způsobí vyvolání změny Presetu u vašeho zařízení. Naštěstí, HX Stomp XL nabízí skvělou podporu díky textu, který vám řekne, jaká MIDI zpráva vyvolá aktuální Preset a Snímek.

1. Pokud tu ještě nejste, stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Play.
2. Stiskněte horní Knob pro otevření seznamu Presetů.







Tmavý text nad Knobem 3 zobrazuje vyžadovanou MIDI zprávu pro vyvolání Presetu anebo Snímku z externího MIDI zařízení nebo softwaru. Na obrázku nahoře je Preset 16B DIR: Heartbreaker vyvolán zprávou změny programu (PC) s číslem 061, a Snímek 1 je vyvolán zprávou CC69 s hodnotou 000.

Poznámka: Ve výchozím nastavení HX Stomp XL reaguje na MIDI zprávy na kanálu 1, toto nastavení ale lze změnit v Global Settings > MIDI/Tempo (strana 60).




Poznámka: Při výběru jiného Presetu HX Stomp XL automaticky vysílá odpovídající zprávu MIDI změny programu (PC). Pokud nechcete automaticky tyto zprávy vysílat, změňte nastavení v Global Settings > MIDI/Tempo > MIDI PC Tx na „Off“ (strana 60).

Bypass Bloku přes MIDI

1. Současně stiskněte  PAGE a PAGE  pro otevření Menu.
2. Stiskněte Knob 1 (Bypass Assign).
3. Otáčejte horním Knobem pro výběr Bloku, jehož bypass chcete přiřadit příchozí MIDI zprávě.
4. Stiskněte PAGE  a poté Knob 3 (Learn). Vyšlete MIDI CC zprávu z vašeho nožního ovladače, keyboardu atd.
Nad Knobem 1 (MIDI In) se objeví číslo MIDI CC zprávy.
Příchozí hodnoty CC 0-63 Bloky vypínají, hodnoty 64-127 je zapínají. Uvědomte si, že některé specifické hodnoty CC zpráv jsou rezervovány pro globální funkce a nelze je zvolit (viz MIDI CC, strana 66).

Poznámka: Pro ruční výběr MIDI CC zprávy, v kroku 4 stiskněte PAGE  a otáčejte Knobem 1 (MIDI In) pro výběr požadované hodnoty pro MIDI CC zprávu.

Ovládání parametru přes MIDI

1. Ve zobrazení Edit stiskněte a podržte Knob parametru, který chcete ovládat. HX Stomp XL otevře stránku Controller Assign a zobrazí váš parametr u Knobu 1 (Parameter).
 2. Stiskněte PAGE  a poté Knob 3 (Learn). Vyšlete MIDI CC zprávu z vašeho nožního ovladače, keyboardu atd.
Nad Knobem 3 (CC#) se objeví číslo MIDI CC zprávy.
- Poznámka:** Pro ruční výběr MIDI CC zprávy, otáčejte Knobem 2 (Controller) pro výběr MIDI CC a poté Knobem 3 pro výběr požadované hodnoty MIDI CC zprávy.
3. Pokud chcete, stiskněte PAGE  a poté otáčejte Knobem 1 (Min Value) Knobem 2 (Max Value) nastavte rozsah parametru, který chcete ovládat.
TIP: Pro obrácení chování ovladače, prohodte hodnoty minima a maxima.
 4. Po dokončení stiskněte ikonu  . Nezapomeňte uložit váš Preset pro zachování všech změn.

Synchronizace tempa přes MIDI

Některé parametry Delay a Modulation, jako jsou Time a Speed mohou být reprezentovány pevnou číselnou hodnotou (ms nebo Hz) nebo hodnotou noty (čtvrtová, čárkovaná osminka atd.). Když jsou hodnoty nastaveny na hodnoty not, parametr bude následovat Tap Tempo nebo příchozí MIDI signál. **Stiskem Knobu parametru přepínáte mezi ms (nebo Hz) a hodnotami not.**



Ve výchozím nastavení HX Stomp XL reaguje na MIDI signál přijímaný z externího zařízení (vašeho DAW softwaru přes USB). HX Stomp XL může také tento signál vysílat do externího zařízení nebo softwaru (ve výchozím nastavení to není povoleno). Změnit obojí můžete v Global Settings > MIDI/Tempo, strana 60.

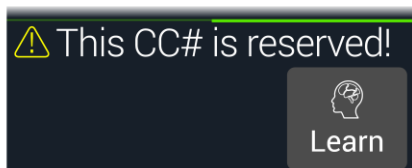
Navíc určité modulační efekty, které mají různé rytmické prvky, například tremolo nastavené na čtvercovou křivku (někdy nazývané jako slicer) má nejen tempo, ale také důraz, kdy horní vrchol křivky se sladí s vaší skladbou. Tak můžete efekt perfektně synchronizovat s vaší skladbou, ale jeho downbeat může být posunut vpřed nebo vzad oproti vašemu bubeníkovi, nebo ve studiu.

V režimu Stomp nebo Scroll, během downbeatu vaší skladby jednou stiskněte TAP.

Jakékoliv podle doby synchronizované efekty (někdy nazývané „LFO“) se resetují na začátek.

MIDI CC (MIDI změna ovládání)

HX Stomp XL má rezervované určité MIDI CC zprávy pro globální funkce; tyto CC nelze použít jako ovladače. Pokud se je pokusíte použít při rozpoznání, objeví se tato zpráva:



CC#	Hodnota	Funkce
Přiřazení pedálů a nožních přepínačů		
1	0-127	Emuluje pedál EXP 1
2	0-127	Emuluje pedál EXP 2
49	0-127	Emuluje FS1
50	0-127	Emuluje FS2
51	0-127	Emuluje FS3
52	0-127	Emuluje FS4
53	0-127	Emuluje FS5
54	0-127	Emuluje FS6
55	0-127	Emuluje FS7
56	0-127	Emuluje FS8
Ovladače Looperu		
60	0-63: Overdubing 64-127 Nahrávání	Nahrávání/overdubbing 1 Switch Looperu.
61	0-63: Zastavení 64-127 Spuštění	Zastavení/spuštění 1 Switch Looperu.
62	64-127	Jedno přehrání 1 Switch Looperu.
63	64-127	Undo (Zpět)/Redo (Znovu) 1 Switch Looperu.
65	0-63: Zpět 64-127 Vpřed	Přetáčení zpět/vpřed 1 Switch Looperu.
66	0-63: Plná 64-127 Poloviční	Plná/poloviční rychlost 1 Switch Looperu.
Přídavné ovladače		
0		Banka MSB (nepoužito, ale rezervováno)
32		Banka LSB (nepoužito, ale rezervováno)
64	64-127	Tap Tempo
68	0-127	Obrazovka Ladička zapnuto/vypnuto
69	0-3, 8 a 9	Výběr Snímku (0=Snímek 1, 1= Snímek 2, 2= Snímek 3, 3= Snímek 4, 8=Další Snímek, 9=předchozí Snímek)
70	0-127	Celkový Bypass.

CC#	Hodnota	Funkce
3	0-127	Další celkové MIDI příkazy, (rezervováno pro budoucí použití)
54	0-127	
55	0-127	
56	0-127	
57	0-127	
58	0-127	
59	0-127	
67	0-127	
71	0-127	
72	0-127	
73	0-127	
74	0-127	
75	0-127	
76	0-127	

Další zdroje

Hledáte další informace? Máme jich spousty a na dosah.

- Stáhněte si nápovědu (Help, anglicky) zahrnující celou rodinu Helix zařízení a softwaru ze stránek Line 6 v oddílu 6 Product Manuals
- Prohlédněte si stránku Line 6 Support, kde jsou užitečné tipy, videa, diskuzní fóra nebo kontakty na Line 6 technickou podporu (vše anglicky).
- Mějte vždy aktuální verze HX Edit, Helix Native a dalších Line 6 aplikací, které jsou dostupné ze stránek Line 6 Software Downloads.
- Navštivte stránku Line 6 CustomTone, kde můžete sdílet vaše Helix Presety s celým světem, a zdarma stahovat Presety vytvořené Line 6 a dalšími uživateli, jako jste vy.
- Kontrolujte neustále se rozrůstající nabídku prémiových dodatků pro rodinu zařízení Helix, která je dostupná na Helix Marketplace.

LINE 6