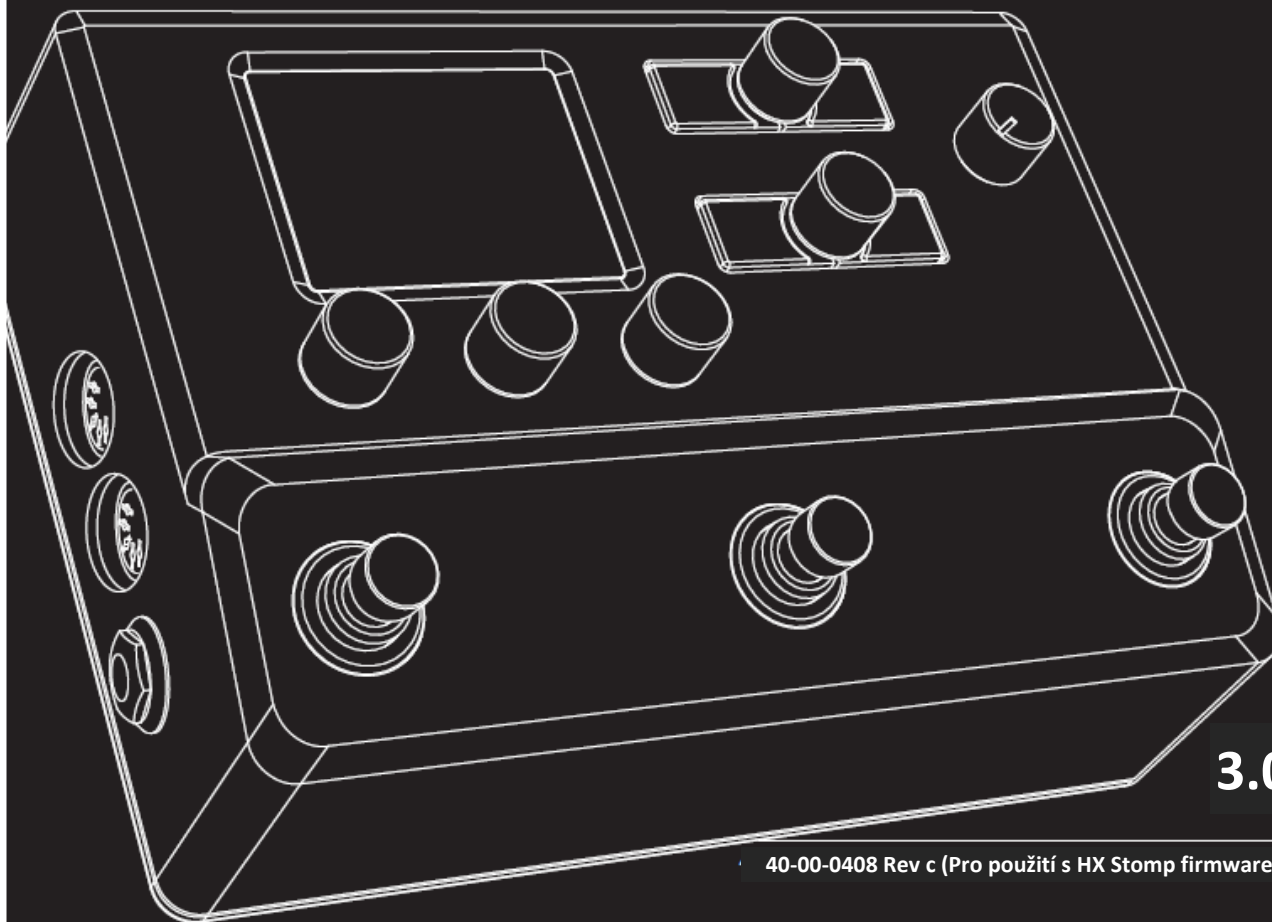


LINE 6[®]

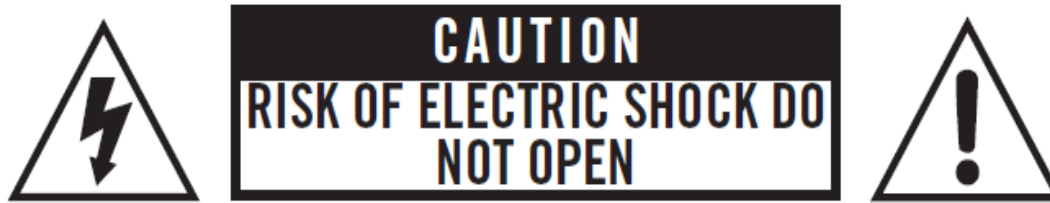
HX STOMP



3.00 UŽIVATELSKÝ MANUÁL >

40-00-0408 Rev c (Pro použití s HX Stomp firmware 3.00) © 2020 Yamaha Guitar Group, Inc. Všechna práva vyhrazena.

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.
- Obráťte 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 | 4 | Sériové vs. Paralelní směrování | 18 | Prohození Snímků | 40 |
| Co je v balení | 4 | Nastavení výstupu Cesty B | 18 | Ukládání Snímků | 40 |
| Používaná terminologie | 4 | Vytukání tempa | 19 | Určení chování editace Snímku | 40 |
| Aplikace HX Edit | 5 | Ladička | 19 | Přiřazení Bypassu | 41 |
| Aktualizace firmwaru HX Stomp | 5 | Dynamické DSP | 20 | Rychlé přiřazení ovladače | 41 |
| Marketplace | 5 | Pořadí Bloků a Stereo obraz | 21 | Ruční přiřazení Bypassu | 41 |
| Hardware | 6 | Bloky | 22 | Vymazání přiřazení Bypassu | 42 |
| Rychlé spuštění | 9 | Vstup | 22 | Vymazání přiřazení všech Bypassů | 42 |
| Nastavení | 9 | Výstupy | 22 | Prohození přepínačů Stomp | 42 |
| Obrazovka Play | 12 | Efekty | 23 | Přiřazení ovladače | 43 |
| Výběr Presetů | 12 | Zesilovač + kabinet | 29 | Přiřazení ovladače | 43 |
| Seznam Presetů | 13 | Zesilovač | 31 | Vymazání přiřazení ovladače Bloku | 44 |
| Obrazovka Edit | 13 | Předzesilovač | 31 | Vymazání všech přiřazení ovladače | 44 |
| Výběr Bloků/Úprava parametrů | 13 | Kabinet | 31 | Command Center | 45 |
| Bypassování Bloku | 14 | Impulzní odezva (IR) | 32 | Přiřazení příkazu | 45 |
| Bypassování celého HX Stompu | 14 | Send/Return | 33 | Kopírování a vložení příkazu | 48 |
| Výběr modelu Bloku | 15 | Looper | 34 | Kopírování a vložení všech příkazů | 48 |
| Přesunutí Bloků | 15 | Rozdělení | 35 | Vymazání příkazu | 48 |
| Kopírování a vkládání Bloků | 15 | Mix | 36 | Vymazání všech příkazů | 48 |
| Vymazání Bloku | 15 | U.S. registrované obchodní známky | 37 | Celkový ekvalizér | 49 |
| Vymazání všech Bloků | 16 | Snímky | 38 | Resetování celkového ekvalizéru | 49 |
| Přidání Bloku mezi Oblíbené | 16 | Použití Snímků | 38 | | |
| Uložení výchozího nastavení modelu | 17 | Přepnutí bypassu Bloku Snímkem | 39 | | |
| Uložení/Pojmenování Presetu | 17 | Kopírování/vložení Snímku | 39 | | |
| Vytvoření/obnova plné zálohy zařízení | 17 | | | | |

| | |
|--|-----------|
| Celková nastavení | 50 |
| Nastavení odpovídajících úrovní | 50 |
| Resetování všech celkových nastavení | 50 |
| Global Settings > Ins/Outs | 51 |
| Global Settings > Preference | 52 |
| Global Settings > Footswitches | 53 |
| Global Settings > EXP Pedals | 54 |
| Global Settings > MIDI/Tempo | 54 |
| Global Settings > Displays | 54 |
| | |
| USB Audio | 55 |
| Hardwarové monitorování versus monitorování DAW Softwarem | 55 |
| DI nahrávání a Re-amplifikace | 56 |
| Nastavení Core Audio driveru (pouze Mac OS X) | 57 |
| Nastavení ASIO driveru (pouze Windows) | 57 |
| | |
| MIDI | 59 |
| Vyvolání Presetu a Snímku přes MIDI | 59 |
| Bypass Bloku přes MIDI | 59 |
| Ovládání parametru přes MIDI | 59 |
| Synchronizace tempa přes MIDI | 60 |
| MIDI CC (MIDI změna ovládání) | 60 |
| | |
| Další zdroje | 62 |

Vítejte v HX Stomp

60stránkový 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 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



Manuály jsou v pohodě, myslím.

To zní trochu sarkasticky, ale i tak děkujeme za nákup Line6 HX Stomp, 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 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 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 propojený se zesilovačem metodou „4 kabelů“ (strana 9).

Co je v balení?

- Line 6 HX Stomp multieffektový pedál
- Barevný tahák HX Stomp Cheat Sheet (tím začnete)
- AC napájecí kabel
- USB kabel
- 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 může využívat současně až šest Bloků.

Model Každý Blok může obsahovat jeden model (někdy také dva). HX Stomp 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 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 může uložit až 128 IR custom nebo třetích stran. Viz kapitola Impulzní odezva (IR).

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

Proč Helix zní jako [doplňte popis]?

Stejně jak 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 Helixu úplně jedno, do čeho jej zapojíte. Váš ozvučovací systém má obrovský vliv na tón a feeling vašeho zvuku, a proto pokud bude HX Stomp 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 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 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 samostatně 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 presety 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 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.

DŮLEŽITÉ! Všechny presety uložené a exportované z dřívější verze firmware Helixu 2.XX jsou plně kompatibilní s verzí 3.0. Mějte ale na paměti, že uložené a exportované presety z verze firmwaru Helix 3.0 nebudou kompatibilní s předchozími verzemi firmwaru. Doporučujeme použít HX Edit pro zálohování vašich vlastních presetů před aktualizací Helixu na firmware verze 3.0

Nejprve nainstalujte poslední verzi aplikace HX Edit na váš počítač Mac nebo PC (viz line6.com/software), pak připojte váš HX Stomp 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 presety 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 presety 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.
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 7.
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 (Přiřazení ovladačů, Celková nastavení a další).
7. **Knob VOLUME.** Ovládá úroveň hlasitosti hlavního výstupu a výstupu do sluchátek.
8. **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 43) tohoto parametru. Stiskem a otočením Knobu parametr rychle přiřadíte pro ovládání Snímkem.

9. **Nožní přepínače 1-3.** 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).

Zkratka: 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 Celkových nastavení > Přepínače (strana 53).

10. **EXP 1/2, FS 4/5.** 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 přidavným nožním přepínačům, presetům, snímkům atd. (FS4=špička, FS5=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 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.

11. **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.

12. **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.

13. **USB.** HX Stomp také může fungovat jako špičkové, multi kanálové, 24-bit/96kHz audio rozhraní pro Mac a Windows počítače, s DI, re-ampingem a MIDI funkcemi. HX Stomp 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

umí také nahrávat do Apple iPad nebo iPhone mobilních zařízení (s Apple Connection Camera kitem).

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

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

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

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

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

VAROVÁNÍ!

Vždy před připojením sluchátek snižte hlasitost. Chraňte svůj sluch!

18.SENDS/RETURNS L/R. Tyto ¼“ vstupy a výstupy lze použít pro FX smyčku pro vložení externích stompboxů mezi určité Bloky v HX Stompu nebo jako vstupy a výstupy pro 4 kabelovou metodu připojení. Viz kapitola HX Stomp 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 51).

Rychlé spuštění

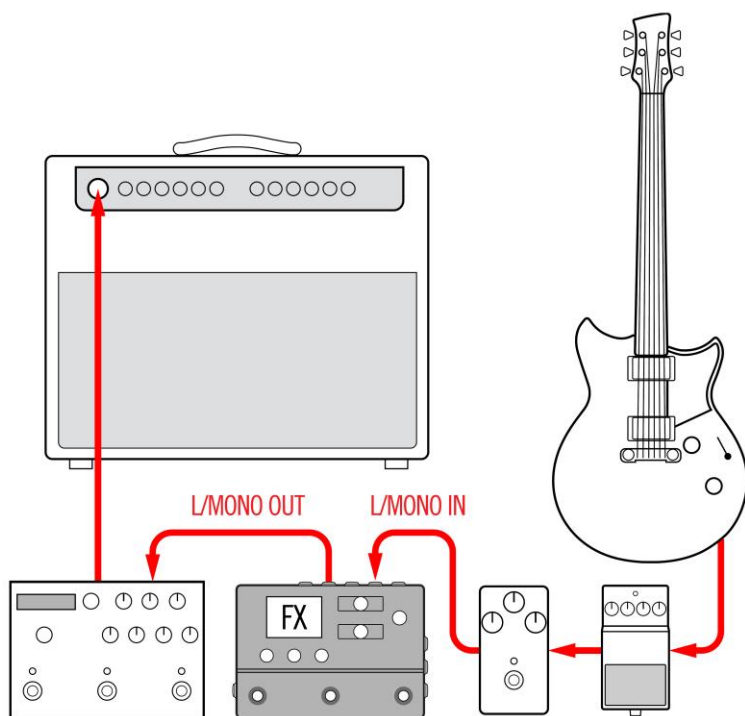
Nastavení

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

HX Stomp v pedalboardu

Ačkoliv je HX Stomp 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.



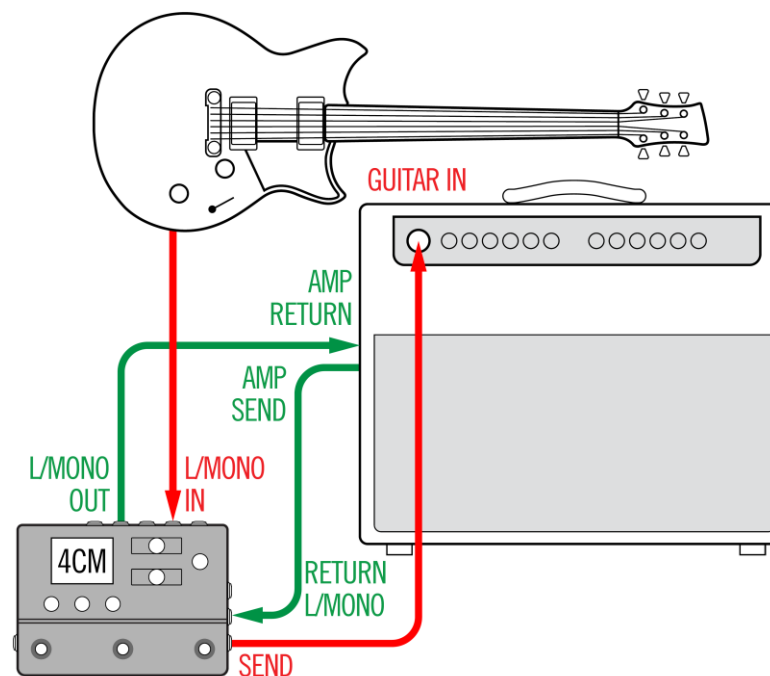
HX Stomp ve 4 kabelové metodě

„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 50).

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.



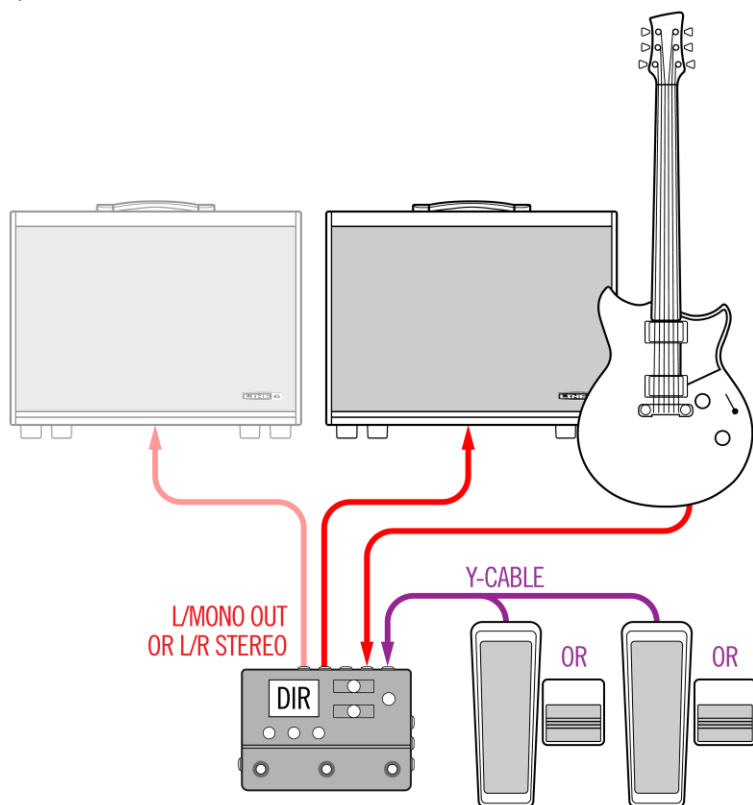
HX Stomp s aktivním reproboxem

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

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

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.

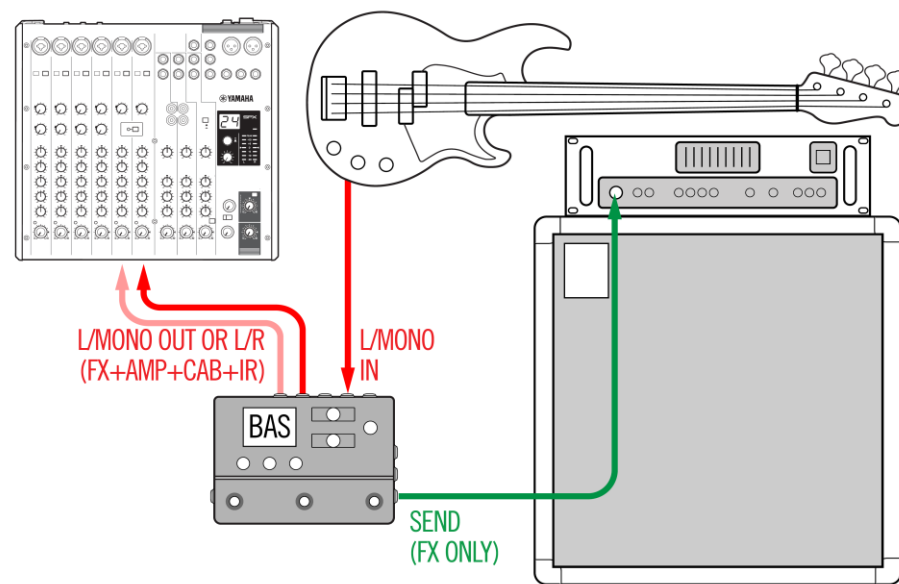


HX Stomp v hybridním zesilovači/přímém zapojení

Když živě vystupují, někteří kytaristé dávají přednost přímému směřování signálu do hlavního mixu, ale preferují pocit, že stojí před skutečným zesilovačem. HX Stomp 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.

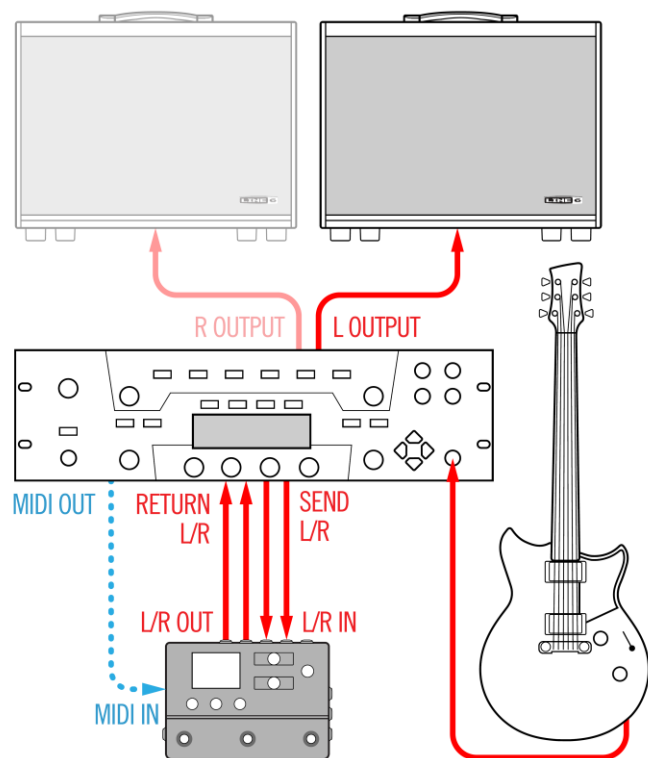
TIP: Hledejte tovární presety začínající „BAS“. Ty jsou vytvořeny s Send/Return > Mono > Send L Blokem přímo za efekty a před Blokem zesilovače nebo zesilovače+kabinetu. Ačkoliv byly vytvořeny především pro baskytaristy, můžete snadno vyměnit basový zesilovač i kabinet za kytarové (nebo IR).



HX Stomp 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 ve stereo smyčce vašeho modeléru nebo profiléru, a tím okamžitě přidat 77 zesilovačů a 200 efektů k vašemu současnému arzenálu. Navíc šest procesních Bloků v HX Stompu 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.

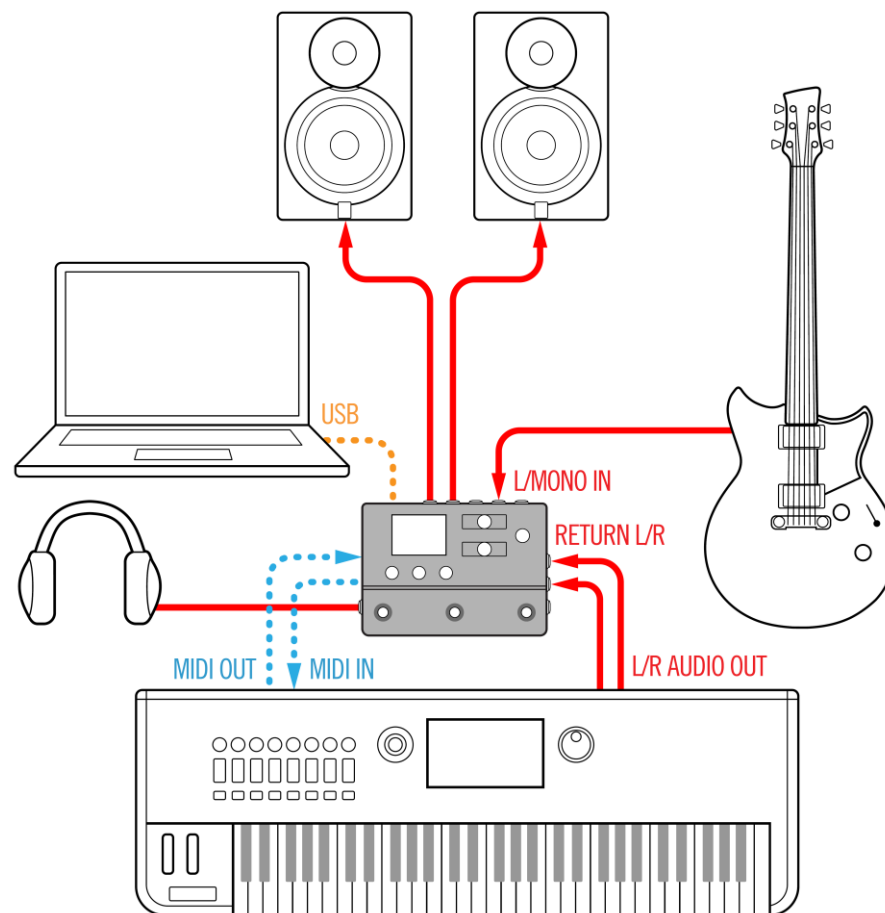


Poznámka: Firmware 3.00 a novější podporuje až 8 Bloků v Presetu! Předchozí verze firmwaru podporovaly pouze 6 Bloků.

HX Stomp ve studiu

HX Stomp 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 může reampovat, nebo můžete USB audio streamovat do stop nebo sběrnic ve vašem DAW softwaru, poté co jsou nahrány. Viz kapitola „USB Audio“ (strana 55).

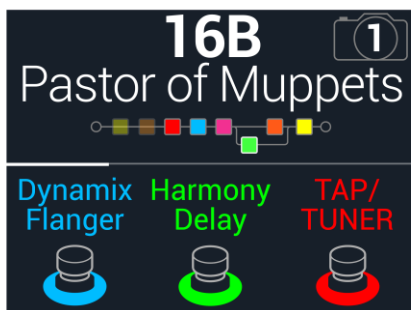


Obrazovka Play

HX Stomp má dvě hlavní zobrazení – Play a Edit. Obrazovka Play je běžně používána při vystupování nebo jamování.

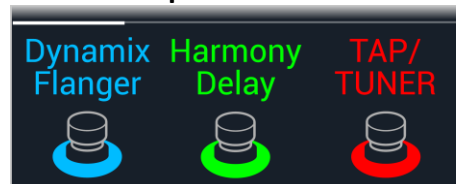
1. Stiskněte ikonu VIEW pro zobrazení Play.

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



2. Stiskněte PAGE nebo PAGE pro výběr jednoho ze čtyř režimů nožních přepínačů (viz níže).

Režim Stomp



Sešlápnutím FS1/FS2 vypnete nebo zapnete přiřazené Bloky.
Opakovaným dotykem FS1 nebo FS2 zobrazíte další přiřazení, pokud existují.
Sešlápněte FS3 pro nastavení tempa.
Dotykem FS3 otevřete panel pro nastavení tempa.




Režim Scroll

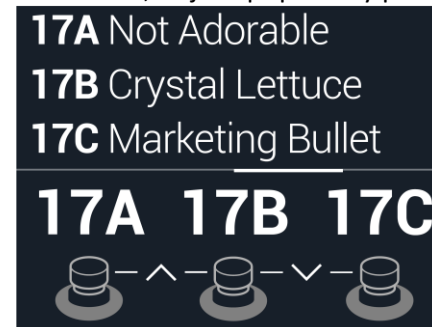


Sešlápnutím FS1 vyberete předchozí preset.
Sešlápnutím FS2 vyberete následující preset.
Podržte FS1+FS2 pro přepínání mezi ovládním presetů a snímků.
Sešlápněte FS3 pro nastavení tempa.
Podržte FS3 pro spuštění ladičky.
Dotykem FS3 otevřete panel pro nastavení tempa.

Výběr Presetů

HX Stomp obsahuje 42 bank se třemi presety (A, B a C) což je celkem 126 Presetů.

1. Stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Play.
2. Stiskněte  PAGE nebo PAGE  pro režimu prestu (viz níže).
3. Stiskněte FS1+FS2 (nebo FS2+FS3) pro výběr požadované banky. Preset banku bliká, což znamená, že jsou připraveny pro načtení:



4. Stiskněte jeden z nožních přepínačů pro načtení presetu. Případně otočením horním Knobem vyberte preset.

Režim Preset



Sešlápnutím přepínače vyberete preset (A, B nebo C).
Sešlápnutím FS1+FS2 vyberete předchozí banku presetů.
Sešlápnutím FS2+FS3 vyberete následující banku presetů.

Režim Snímek

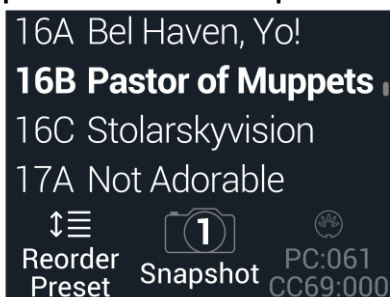


Sešlápnutím přepínače vyberete snímek 1, 2 nebo 3.
Sešlápnutím FS1+FS2 vyberete předchozí banku presetů.
Sešlápnutím FS2+FS3 vyberete následující banku presetů.

Další info viz kapitola „Snímky“.

Seznam presetů

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“.

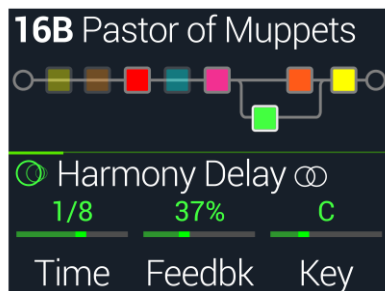
TIP: Šedá čísla nad Knobem 3 reprezentují zprávy vyžadované pro vyvolání aktuálního presetu (PC:XXX) a snímků (CC69:XXX) z externího MIDI kontroléru nebo sekvenčního softwaru.

Obrazovka Edit

HX Stomp má dvě hlavní zobrazení – Play a Edit. Obrazovka Edit je používána pro vytváření nebo upravování vašeho tónu.

Stiskněte ikonu  VIEW pro zobrazení Edit.

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



Výběr Bloků/ Úprava parametrů

Každý preset v HX Stompu může obsahovat až osm Bloků. Bloky jsou objekty, které představují různé elementy presetu, jako jsou zesilovače, kabinety, efekty a dokonce 1 přepínací 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.

Bypassování Bloku

1. Pokud tu 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.

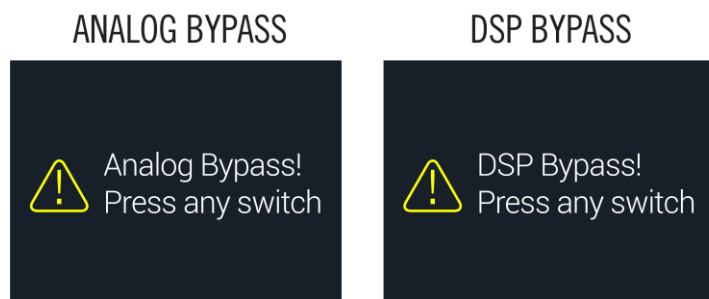
Bypassované Bloky jsou poloprůhledné, a pokud jsou přiřazeny přepínači, jejich LED kroužek ztemní:



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 směrován 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 se vrátí k normálnímu fungování.

TIP: Pro Celkový bypass můžete také nastavit přepínač TAP/TUNER (nebo externí přepínač FS4 nebo FS5). Viz Global Settings > Footswitches (strana 53).

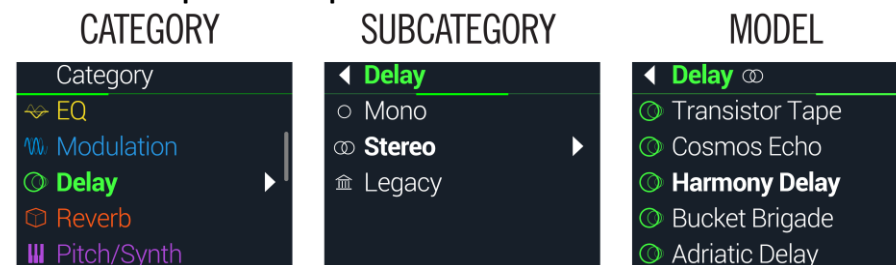
Výběr modelu Bloku

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 stovky položek na výběr, použití této metody pro změnu, řekněme, Bloku mono zkreslení (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.

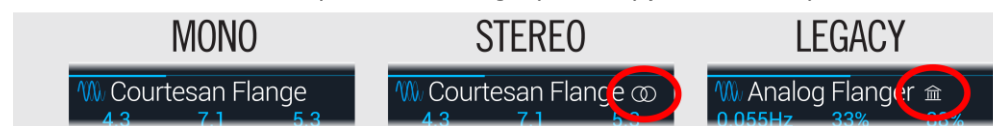
Poznámka: První kategorie v seznamu, Favorites (Oblíbené), je ve výchozím stavu prázdná. Sem můžete přidat modely zesilovačů, kabinetů, efektů nebo vaše vlastní nastavení a přiřazení – viz Přidání Bloků do Oblíbených, strana 16.

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 20).

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

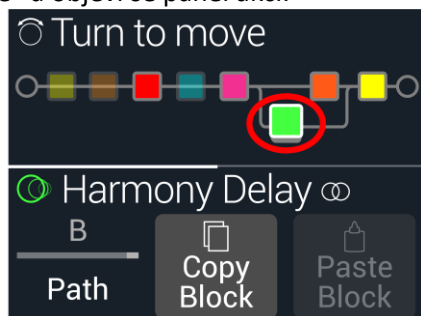
ZKRATKA: je také možné rychle vstoupit do podkategorie bez otevření seznamu modelů. Na obrazovce Edit stiskněte a otočte spodním Knobem pro přeskočení subkategorií. Pak normálně otáčejte pro výběr modelu.

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 spodním Knobem doleva nebo doprava 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 18).

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 20).



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 směřování na sériové. Netýká se to Bloků vstupů a výstupů.

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)

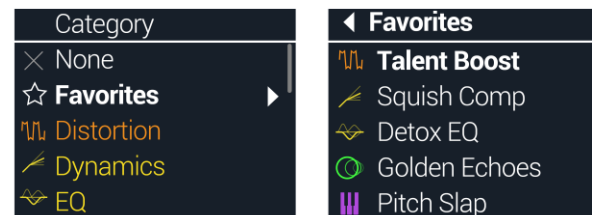
Jakmile jste vyladili Blok zesilovače nebo efektu přesně jak jste chtěli, můžete jeho nastavení uložit do Oblíbených (Favorites), takže Blok lze rychle přidat do jiných tónů, kompletně se všemi uloženými nastaveními, stavem bypassu, a existujícími přiřazeními bypassu (kromě přiřazení ovladače a Snímku)*.

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.

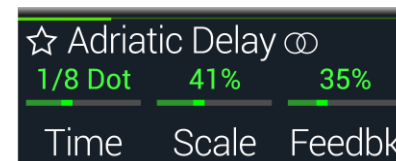
Bloky Input, Output, Split a Merge nelze přidat do Oblíbených.

1. **Vyberte váš preferovaný zesilovač nebo efekt, upravte jej, jak potřebujete, případně přiřadte bypass.**
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. 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 presetu 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.)

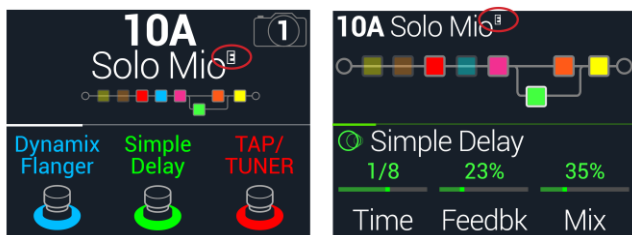
2. Stiskněte ACTION, stiskněte dvakrát PAGE ▷ a pak Knob 3 (User Default).


Všechna vaše aktuální nastavení parametrů jsou nyní uložena jako výchozí pro všechna budoucí použití modelu. (Existující presety, 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.

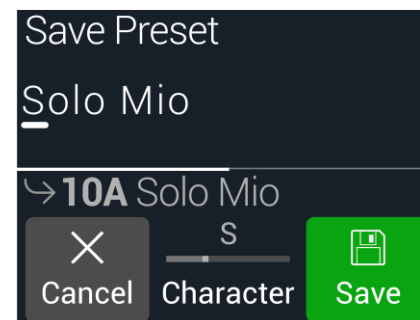
Uložení/Pojmenování Presetu

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 Knobů 2 (Character) přepínáte mezi sadami znaků A, a, 0 a [SPACE].

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

Jakýkoliv ze 126 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 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).



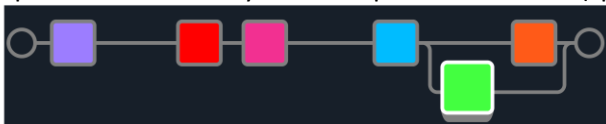
Více propracované zvuky lze vytvořit pomocí paralelního (dvě stereo Cesty) toku signálu. To umožní jeden split (rozdělení) na dvě samostatné Cesty, jejich oddělené zpracování a poté smíchání.

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 efektové 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 nasměrované 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 21.

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 obrázku výše:

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 nasměrovat 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 a signál Cesty B je vysílán přes stereo Send L/R výstup:

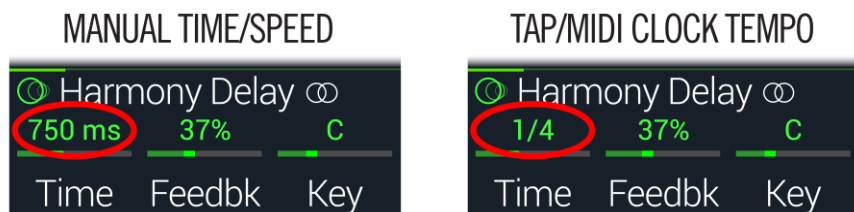


3. **Stiskněte ACTION pro spuštění Bloku Mixer dolů.**

TAP tempo

V režimech Stomp nebo Scroll opakovaně stiskněte FS3 (TAP/TUNER) pro nastavení tempa v bpm.

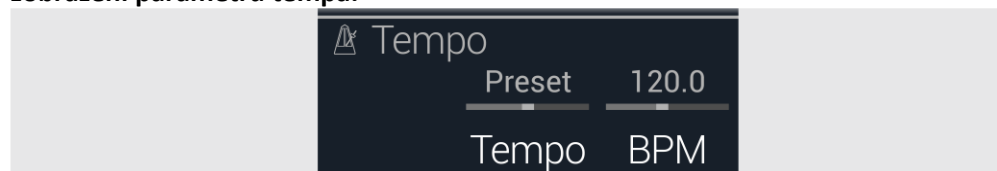
Některé Delay a Modulation parametry jako jsou Time (čas) a Speed (rychlost) mohou být zobrazeny jako číselné hodnoty (v ms nebo Hz) anebo ve zlomcích not (čtvrtová, osminová atd.) Při nastavení na zobrazení not, se bude parametr řídit tap tempem nebo MIDI signálem. Knobem parametru přepínáte toto zobrazení.



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

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

Zkratka: V režimech Stomp nebo Scroll SE dotkněte FS3 (TAP/TUNER) pro krátké zobrazení parametrů tempa.

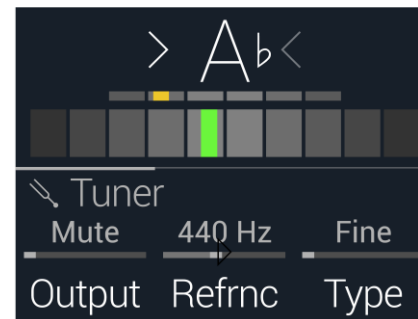


| Knob | Parametr | Popis |
|------|----------|---|
| 2 | Tempo | Zvolte, zda je tempo uloženo a vyvoláno s načtením snímku, vyvoláno s presetem, nebo je aplikováno pro všechny presety a snímky společně. |
| 3 | BPM | V závislosti na nastavení Knob 2 (Tempo) je toto nastavení BPM uloženo pro snímek,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

Ladička

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

1. Pokud tu ještě nejste, stiskněte ikonu VIEW pro zobrazení Play.
2. Stiskněte PAGE nebo PAGE pro výběr režimu Stomp nebo Scroll. FS3 je označen jako TAP/TUNER.
3. Podržte FS3 (TAP/TUNER) dokud se neobjeví obrazovka Tuner (ladička).



4. 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.
5. 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 Send výstupy ke vstupům vaší ladičky a otáčením Knobem 1 (Output) zvolte „SEND L/R“. Takto vždy po podržení přepínače TAP, HX Stomp automaticky nasměruje signál do vaší oblíbené ladičky.

Zkratka: Pro spuštění ladičky můžete také použít ACTION + PAGE .

Nastavení ladičky

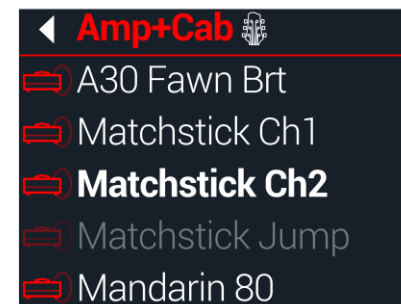
| Str. | Knob | Parametr | Popis |
|------|------------------------|------------------------|---|
| 1 | 1 | Output | Určuje aktivní výstup, během aktivní obrazovky Tuner. Pokud během ladění nechcete nic slyšet, zvolte „Mute“. Běžně, byste měli zvolit „Main L/R“. |
| | 2 | Refrnc | Pokud chcete ladit 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 ofsetů 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 | String 4 Offset | | |
| 3 | 1 | String 4 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. |
| | 2 | String 3 Offset | |
| | 3 | String 2 Offset | |
| 4 | 1 | String 1 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. |

Dynamické DSP

Podobně jako skoro všechny moderní audio procesory, je také HX Stomp 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 jsme cítili jako 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 13):




Tipy pro optimalizaci DSP

- Některé Bloky spotřebovávají více DSP než jiné, například zesilovače, kabinety, IR a měniče ladění. Není překvapením, že nejvíce spotřebují Bloky Amp+Cab. Bloky EQ, Dynamics, Volume/Pan a Send/Return spotřebovávají relativně málo.
- Některé modely spotřebovávají více DSP než jiné ve stejné kategorii. To platí především u zesilovačů.
- 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 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 stereu, tam kde jsou použity stereo Bloky. Tam kde jsou použity mono Bloky, jsou signály spojeny a odeslány jako mono signál.

Většina HX Stomp 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.

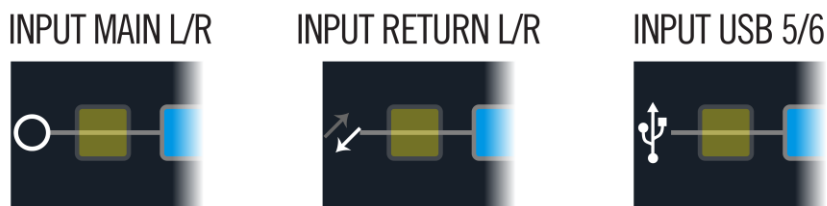
TIP: I když používáte jeden zesilovač nebo mono ozvučení, mohou některé stereo efekty znít „plněji“ než jejich mono verze. To platí především u stereo reverbů.

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 je vyberete.

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.

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

Poznámka: HX Stomp 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.

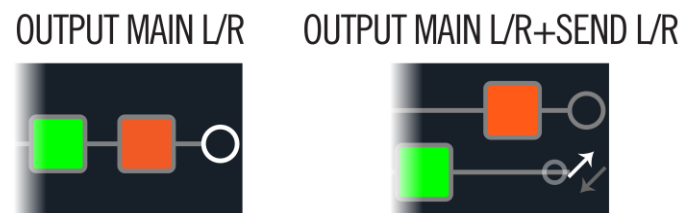
TIP: Vstupní Bloky obsahují indikátory signálu a ořezání, viz strana 23.

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 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 52). |

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 směřování signálu Cesty B na stereo Send výstupy. Viz Nastavení výstupu Cesty B (strana 18).



Nastavení výstupu

| Knob | Parametr | Popis |
|------|-------------------|--|
| 1 | Pan | Nastavuje vyvážením 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. |

Přítomný signál a indikátory ořezání

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

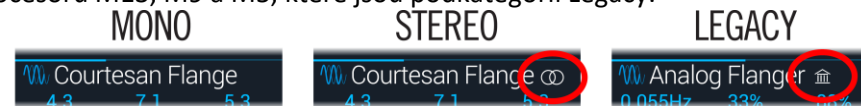


Pro Send/Return – Send, Return a FX Loop Bloky – kdykoliv je úroveň signálu příliš vysoká, je zobrazena červená výplň. Pokud dochází k ořezání signálu, snižte úroveň vstupu před nebo v aktuálním Bloku Send/Return.



Efekty

HX Stomp 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.

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 | Filtrují 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 23). 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 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 | |
| | 2 | Reflec | Nastavuje množství prvotních odrazů. Vyšší nastavení simuluje místnost s vysokou odrazivostí. |
| | 3 | Level | Upravuje celkovou úroveň výstupu Bloku kabinetu. |

Impulsní odezva (IR)

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



Formáty IR

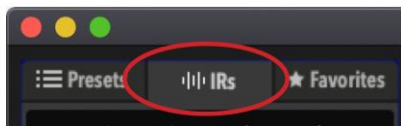
Pro zařízení rodiny Helix a helix Native pluginy jsou podporovány následující typy.

- **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 vlastních IR

Načítání vlastních impulsních odezev 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 k vašemu počítači přes USB a otevřete aplikaci *HX Edit*.
2. Klikněte na záložku IR.



3. Přetáhněte jeden nebo více souborů IR z pracovní plochy nebo jakéhokoliv okna Prohlížeče přímo do seznamu Impulses v aplikaci HX Edit (nebo použijte HX Edit IR příkaz Import).

Aplikace HX Edit aktualizuje seznam IR HX Stompu automaticky. Do HX Stompu lze načíst až 128 IR.

Načítání IR do Bloku IR

Jakmile jste naimportovali IR soubory do HX Stompu, 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 38) 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 nezpracovaným (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 16) nebo nastavíte nastavení aktuálního IR Bloku jako Výchozí uživatelský model (strana 17), 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 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 >Vstupy/Výstupy.

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 dozívání nebo pokud je zvolen jiný Snímek. |

Looper (Smyčka)

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



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

Modely Looperu

| Model | Max. délka smyčky | |
|---------------------------|--------------------|---------------|
| | Poloviční rychlost | Plná rychlost |
| 1 Switch Looper (Mono) | 120 vteřin | 60 vteřin |
| Shuffling Looper (Mono) | Nedostupné | 60 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.

Použití 1 Switch Looperu

- Přidejte Blok 1 Switch Looperu do vašeho presetu a přiřadte jej nožnímu přepínači v režimu Stomp.**
Viz Rychlé přiřazení nožního přepínače, strana 41.
- Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu.**
LED svítí červeně, což značí, že smyčka nahrává.
- Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu znovu.**
LED svítí zeleně, což značí, že smyčka přehrává.
- Stiskněte přepínač 1 Switch Looperu znovu.**
LED svítí žlutě, což značí, že smyčka je v režimu Overdub. Dalšími stisky přepínáte mezi přehráváním a overdubem.
- 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.

TIP: Možnost **Command Center – HX Looper** umožňuje upravit vaše přepínače v režimu Stomp pro snadné přepínání více funkcí smyčky pro typy 6 Switch nebo 1 Switch – viz Command Center, strana 45.

Typy 6 Switch nebo 1 Switch lze také ovládat pomocí externích MIDI zpráv – viz strana 59.

1 Switch Looper Settings (Nastavení 1 Switch 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 | Ovrub | 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 | |

Použití Shuffling Looperu

Part looper, part sampler, 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 41.

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.

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

7. Rychle dvakrát sešlápněte přepínač Looper.

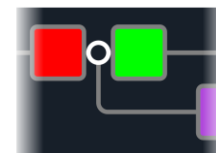
Přehrávání/nahrávání je zastaveno, LED svítí bíle, což značí, že je nahrávka smyčky v paměti.

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 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 |
| 2 | Balnce B | Upravuje stereo vyvážení Cesty B |

TIP: Jeden tip pro pokročilé: pokud posunete Y Split Blok na Cestě zcela vlevo, nastavíte BalnceA na „L100“ a BalnceR 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 zasláního 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 | Revrse | 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 prahu. |
| | 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.

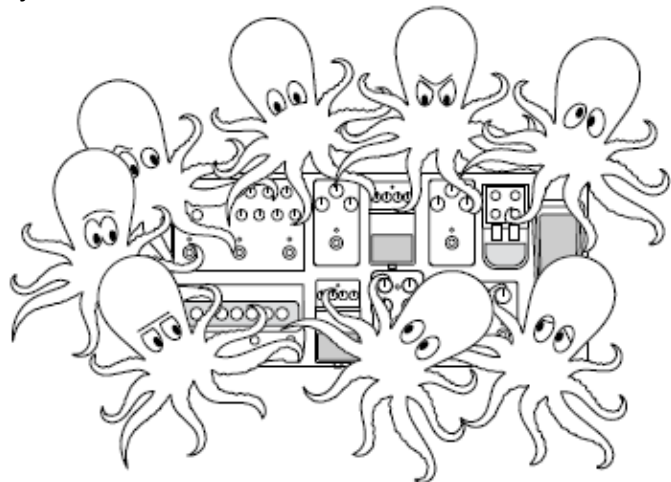
Snímky

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



Co jsou Snímky?

Představte si, že máte jako mazlíčky pět 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 má tři Snímky na jeden Preset.

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

- **Bypass Bloků** – 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, CV Toggle a Ext Amp zpráv. Viz Command Center.
- **Tempo** – Aktuální systémové tempo, pokud Global Settings > MIDI/Tempo je nastaveno na „Performance Snapshot“. (Ve výchozím nastavení je „Per Preset“.)

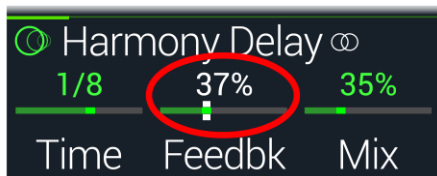
V závislosti na jejich nastavení, se Snímky mohou chovat jako až tři variace stejného tónu, tři drasticky odlišné tóny, nebo libovolnou kombinaci těchto dvou extrémů – vše v jednom Presetu. V mnoha případech tak může jeden Preset obsahovat všechny potřebné zvuky pro skladbu.

Použití Snímků

1. Ve zobrazení Play opakovaně stiskněte PAGE ▷ pro spuštění režimu přepínačů Snapshot.



2. Stiskněte jeden ze tří přepínačů snímků pro výběr jiného Snímku.
3. Upravte Preset provedením něčeho z tohoto:
 - Zapněte nebo vypněte některé efekty sešlápnutí 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:



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 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!

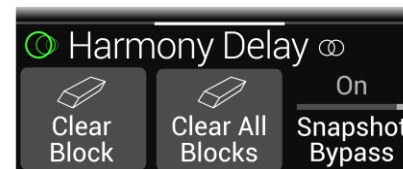
Znovu zvolení Snímku

Parametr Global Settings > Preference > Snapshot Reselect nabízí ještě větší flexibilitu pro přepínače v režimu Snímků. Jako příklad řekněme hrajete se Snímek 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.



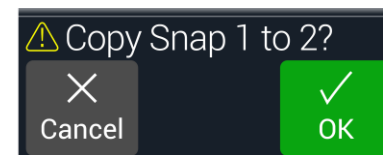
Ve výchozím nastavení, jsou všechny Bloky nastaveny na „On“ pro automatické ovládání stavu jejich bypassu Snímky. Změnou na „Off“ ovládání stavu bypassu Snímek zakážete.

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:

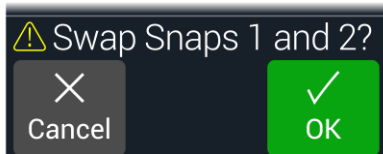


2. Stiskněte Knob 3 (OK).

Poznámka: Chování přepínačů při „dotyku“ lze zakázat pomocí volby Stomp Selection v Global Settings > Footswitches, strana 53.

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 vyvolat Snímek 1, jak byl původně nebo s těmito provedenými změnami? Žádná odpověď není správná, proto si můžete nastavit HX Stomp 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 60.

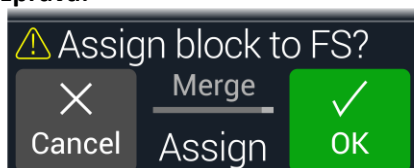
Přiřazení Bypassu

Kromě stisku horního Knobu ve zobrazení Edit má HX Stomp 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 (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 nebo FS2 (nebo FS3, pokud je Global Settings > Footswitches > FS3 Function nastaveno na „Stomp 3“), 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 53.

Manuální přiřazení přepínačů bypass

Režim Stomp přepínačů je nejobvyklejší metoda pro vypínání a zapínání Bloků, ale HX Stomp 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-FS5 Sešlápnutím Stomp přepínače Bloky zapnete a vypnete. Uvědomte si, že FS3, FS4 nebo FS5 nebudou fungovat, pokud nebude nastaveno Global Settings > Footswitches > FS3 (FS4/FS5) Function nastaveno na „Stomp 3 (Stomp 4/Stomp 5)“. 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 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.

Zkratka: Můžete také stisknout PAGE ▷, pak Knob 3 (Learn) a poté pohnout požadovaným expression pedálem nebo zaslat požadovanou MIDI CC zprávu z vašeho MIDI ovladače a HX Stomp jej automaticky zvolí.

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

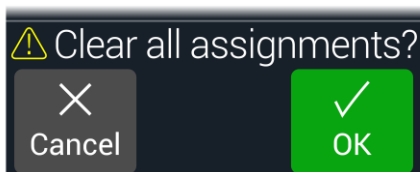
Příchozí CC hodnoty 0-63 Blok vypnou, hodnoty 64-127 jej zapnou. Uvědomte si, že některé hodnoty jsou rezervovány pro obecné funkce a nelze je zvolit – viz MIDI CC, strana 60.

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:

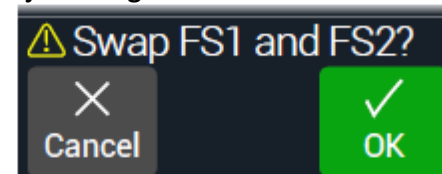


3. Stiskněte Knob 3 (OK).

Prohození Stomp nožní přepínačů

Pokud chcete změnit umístění nožního přepínače Stomp mode (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).

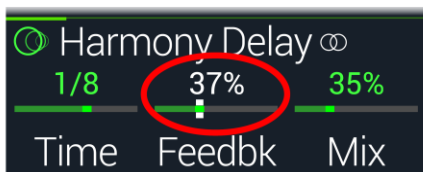
Tipy pro kreativní využití bypassování

- 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 zaznamatelně později – viz Manuální přiřazení přepínačů bypass.
- 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 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.

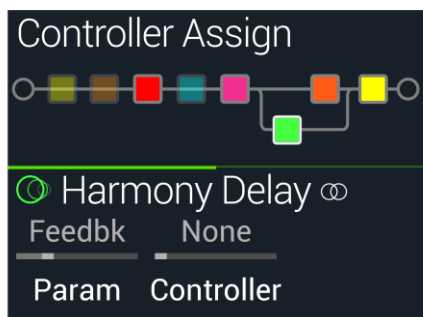


Důležité: Přidáním Wah nebo Pitch Wham Bloku jej automaticky přiřadíte k ovládání pedálem EXP 1. Přidáním Volume nebo Pan Bloku jej automaticky přiřadíte k ovládání pedálem EXP 2. U Mission SP1-L6H Line 6 Expression pedálu po připojení HX Stompu pomocí Y kabelu, má palcový přepínač mezi Wah/Pitch Wham a Volume/Pan Bloky. Viz strana 53.

Přiřazení ovladače

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

HX Stomp 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.

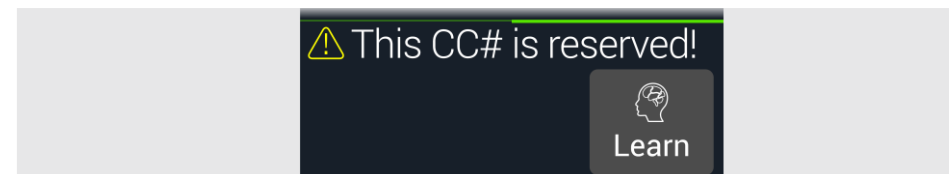
Nad Knobem 2 (Controller) se objeví název přiřazeného ovladače.

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-FS5 | Sešlápnutím přepínače v režimu Stomp přepínáte mezi minimální a maximální hodnotou parametru. Výběrem přepínače FS1-FS5 se zobrazí Knob 3 (Type). Otáčejte Knobem 3 (Type) 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“.

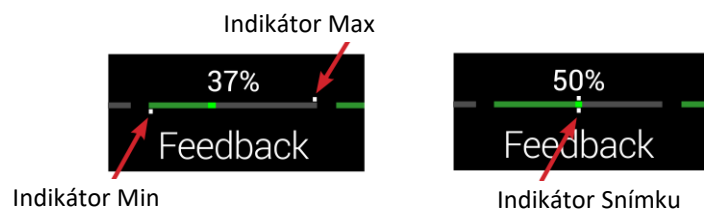
4. Pokud chcete, stiskněte PAGE ▷ a otáčejte Knobem 1 (Min Value) a Knobem 2 (Max Value) pro nastavení rozsahu parametru, který chcete ovládat.

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 Snímku 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 Snímku). Hodnota bude zobrazena v původní barvě, což značí, že není přiřazen žádný parametr.

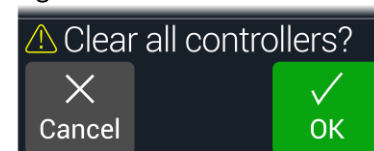
Vymazání přiřazení ovladače k Bloku

1. Na obrazovce Controller Assign zvolte Blok, jehož přiřazení chcete vymazat a stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 1 (Clear Controllers).

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 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.
- Konfigurovat nožní přepínače pro rozšíření vašeho režimu Stomp zařízení dalšími ovládacími funkcemi (viz Příkazy HX Preset, Snapshot a Command Center, strana 46).
- 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.

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 54.

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. Horním Knobem vyberte přepínač, pedál nebo Instant lokaci, které chcete použít pro vysílání příkazu.
4. Otáčejte Knobem 1 (Command) pro výběr typu 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) | | |
|-------------------------------|-------------------|---|
| Knob | Parametr | Popis |
| 2 | MIDI Ch | Nastavuje MIDI kanál CC zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo. |
| 3 | CC# | Nastavuje číslo CC (0-127). |
| 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 (Přepínání kontinuálního ovládaní) | | |
|--|--------------|---|
| Knob | Parametr | Popis |
| 2 | MIDI Channel | Nastavuje MIDI kanál CC zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo. |
| 3 | CC# | Nastavuje číslo CC (0-127). |
| 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. Následně sešlápnutí přepínače přepíná mezi dvěma stavy hodnoty CC.

| Bank/Prog (Banka/Program) | | |
|---------------------------|--------------|---|
| Knob | Parametr | Popis |
| 2 | MIDI Channel | Nastavuje MIDI kanál Bank/Program zprávy (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo. |
| 3 | Bank CC00 | Nastavuje číslo CC#00 (Bank MSB). Zvolte „Off“, pokud přijímací zařízení by nemělo reagovat na Bank MSB. |
| 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 | | |
|---------|--------------|--|
| Knob | Parametr | Popis |
| 2 | MIDI Channel | Nastavuje MIDI kanál tónu (1-16). Při nastavení na „Base“, HX Stomp použije kanál Global MIDI, který je možné nastavit v Global Settings > MIDI/Tempo. |
| 3 | Note | Nastavuje hodnotu MIDI tónu (C-1 až G9). Střední C je C3. |
| 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). |

QWERTY Hotkey příkazy

QWERTY Hotkeys (zkratky počítačové klávesnice s nebo bez modifikátorů, jako jsou Shift, Control, Option/Alt a Command) také můžete vysílat do Mac, 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 jakéhokoliv vyvolaného presetu nebo Snímku. Následují kroky pro konfiguraci HX Stompu (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 ovládání interních funkcí vašeho zařízení. Jsou ukládány v presetu. HX příkazy lze přiřadit na HX stompu pomocí dříve popsaných kroků (viz Přiřazení příkazu, strana 45). Všechny příkazy jsou ukládány v Presetu.

Poznámka: Ačkoliv lze přepínače v režimu Stomp přiřadit k více funkcím, abyste se vyvarovali nechtěnému chování, doporučujeme tyto příkazy 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-42C). |

HX Snapshot

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

1. Na stránce **Command Center** zvolte přepínač a otáčením **Knobem 1 (Command)** zvolte „Snpsht“.
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 Knoby 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 ukládána pro Snímek.

| HX Looper – Přepínač | | |
|----------------------|---------------|---|
| Knob | Parametr | Popis |
| 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. |
| 1 | Release/ Hold | Nastavuje příkaz Looperu, který bude vyvolán pro Uvolnění (nebo Podržení, dle nastavení Knoby 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 umožní rychle zkopírovat všechny příkazy a vložit je do jiného presetu.

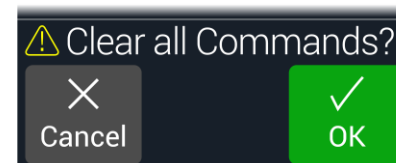
1. Na stránce Command Centre stiskněte ACTION.
2. Stiskněte Knob 2 (Copy All Commands).
3. Zvolte jiný preset, do kterého chcete příkazy vložit, pak stiskněte ACTION.
4. Stiskněte Knob 3 (Paste All Commands).

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

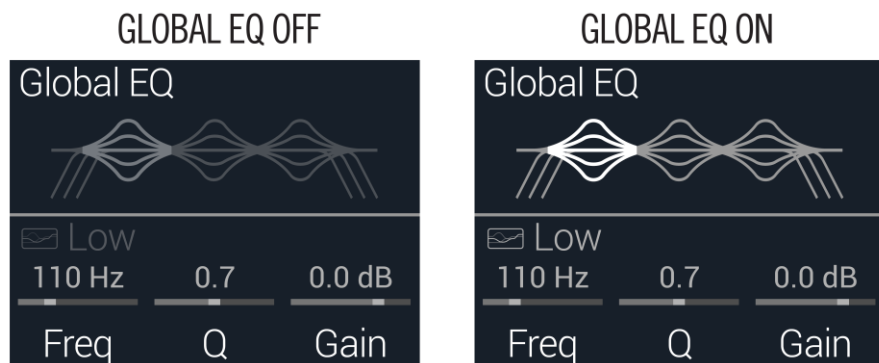
Celkový ekvalizér HX Stompu má tři plně parametrická pásma plus variabilní low a high cut filtry, a je používán pro kompenzování širokých rozdílů v akustických prostředích na šňůře nebo při cestování ze studia do studia. Celkový ekvalizér je aplikován na všechny Presety.

Poznámka: Celkový ekvalizér není nikdy slyšet na výstupech Send nebo USB.

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

2. Stiskněte Knob 3 (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.

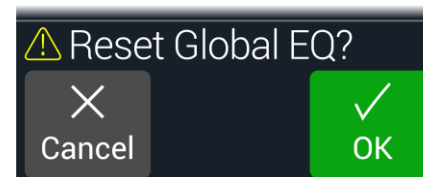
Resetování Celkového ekvalizéru

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).

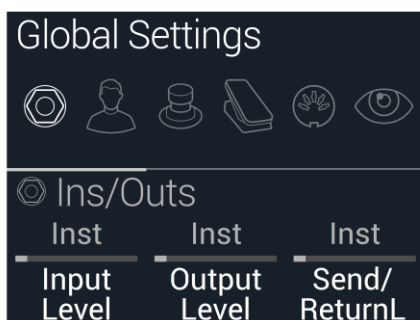
Global Settings (Celkové nastavení)

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 1 (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 23? Jen si dejte pozor na to, že když půjdete na internet psát „HX Stomp 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 | | |

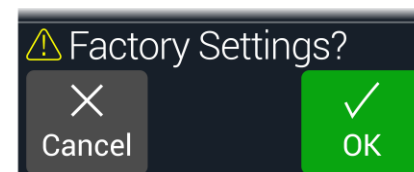
Resetování všech Celkových nastavení

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 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 | |
| | 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 zpracování. Běžně byste měli nastavit „0.0dB“. |
| 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 > Preference

| Str. | Knob | Parametr | Popis |
|------|------|--------------------------|--|
| 1 | 1 | Bypass Type | Když současně stisknete horní a dolní Knoby (nebo nožní přepínač přiřazený k „All Bypass“), HX Stomp bypassuje všechny Bloky. K dispozici jsou dva typy bypassování všech Bloků - Analogový (někdy označovaný jako „true bypass“), kde je mechanicky pomocí relé směrován signál ze vstupů přímo na výstupy, bez zpracování nebo A/D/A konverze, a pak DSP bypass, kde doznávání delay a reverbu probíhá přirozeně. |
| | 2 | Snapshot 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. |
| | 3 | Tap 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 „Transparent“ 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 FS4. |
| | 2 | EXP/FS Ring | Určuje, zda signál ring konektoru PEDAL na zadním panelu funguje jako přídavný vstup expression pedálu (EXP 21) nebo jako vstup nožního přepínače FS5. |
| | 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 FS4 nebo FS5 nefungují, jak očekáváte – změňte polaritu. |
| 3 | 1 | Ring Polarity | |
| | 2 | Preset Number | Určuje, zda jsou Presety zobrazovány jako 42 bank po třech (A, B a C) nebo jsou očíslovány od 000 do 125 (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 22. |

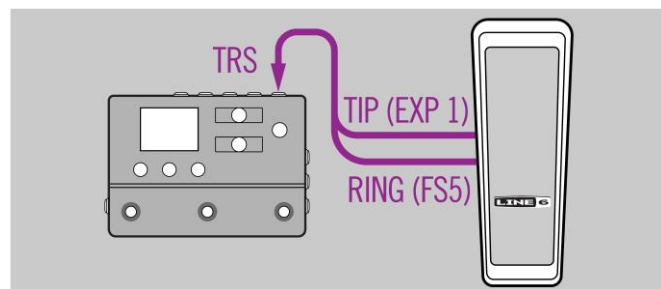
Global Settings > Footswitches (Přepínače)

| 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 | FS3 Function | Nastavuje funkci nožního přepínače FS3. Můžete zvolit z TAP/Tuner (tempo/ladička), Stomp 3, Preset Up (další), Preset Down (předchozí), Snapshot Up (Snímek další), Snapshot Down (Snímek předchozí), All Bypass (bypass vše) nebo Toggle EXP 1/2. Výchozí nastavení je TAP/Tuner. |
| | 3 | FS4 Function | Nastavuje funkci nožního přepínače FS4, ale pouze když je Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip nastaven na "FS4". (Výchozí nastavení je "EXP 1" takže musíte toto nastavení změnit "FS4"). Můžete zvolit TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up (Banka další), Bank Down (Banka předchozí), Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (další režim nožního přepínače – stejné jako stisk PAGE ▷ ve zobrazení Play), Previous Footswitch Mode (předchozí režim nožního přepínače – stejné jako stisk ◁ PAGE ve zobrazení Play), All Bypass nebo Toggle EXP 1/2.* Výchozí nastavení je "All Bypass". |
| 2 | 1 | FS5 Function | Nastavuje funkci nožního přepínače FS5, ale pouze když je Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip nastaven na "FS5". Můžete zvolit TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up (Banka další), Bank Down (Banka předchozí), Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (další režim nožního přepínače – stejné jako stisk PAGE ▷ ve zobrazení Play), Previous Footswitch Mode (předchozí režim nožního přepínače – stejné jako stisk ◁ PAGE ve zobrazení Play), All Bypass nebo Toggle EXP 1/2.* Výchozí nastavení je "TogEXP[1/2]". |

* Pro připojení externího nožního přepínače pro zpřístupnění funkcí FS4 nebo FS5 doporučujeme použít přepínač typu Momentary (dočasný, bez západky). Připojte jej ke konektoru EXP1/2, FS4/5 během vypnutého zařízení, zabráníte tak přepnutí aktuálního nastavení FS 4/5.

Mission Helix Expression pedál

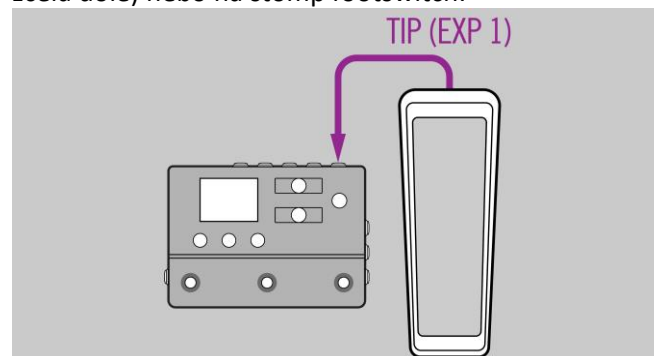
Ve výchozím nastavení je HX Stomp EXP 1/2 | FS4/5 jack nastaven pro Mission Helix expression pedál, připojený pomocí Y kabelu (někdy nazývaný jako TRS insert kabel). Hlavní výhodou tohoto nastavení je, že stiskem integrovaného palcového přepínače, nepřepnete pouze funkci pedálu mezi EXP 1 (Wah/Pitch 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:

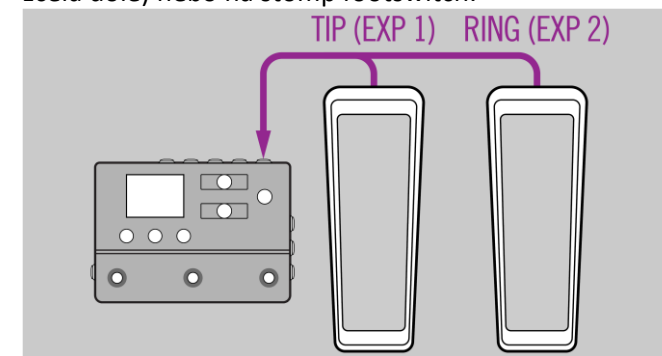
- V menu „Controller Assign“ přiřadte Position parametr pro Volume Pedal a Pan Bloky na "EXP 1".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Volume Pedal a Pan Bloky na "None".
- V menu "Bypass Assign" přiřadte Switch parametr pro Wah a Pitch Wham Bloky buď na "EXP 1" (když HX Stomp zapíná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



Global Settings > EXP Pedals (Expression pedály)

| Knob | Parametr | Popis |
|------|----------------|---|
| 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 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 MID Clock | Určuje, zda HX Stomp reaguje na příchozí MIDI signál přijímaný na konektoru MIDI IN, přes USB nebo tam, kde bude poprvé detekován („Auto“). Pokud nechcete, aby HX Stomp reagoval na MIDI signál, nastavte na „Off“. |
| 2 | 1 | Tx MID Clock | Určuje, zda HX Stomp vysílá MIDI signál na konektoru MIDI OUT, přes USB nebo na obou. Pokud nechcete, aby HX Stomp MIDI signál vysílal, nastavte na „Off“. |
| | 2 | Tempo Select | Určete, zda je tempo uloženo a načteno s každým Snímek, 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 přijímá a vysílá MIDI data přes USB se stejnou kapacitou jako na MIDI konektorech. |
| | 2 | MIDI PC Rx | Určuje, zda HX Stomp reaguje na příchozí MIDI zprávy změny programu (PC) přijímané na konektoru MIDI IN, přes USB nebo obou. Pokud nechcete, aby HX Stomp reagoval na MIDI zprávy změny programu, nastavte na „Off“. |
| | 3 | MIDI PC Tx | Určuje, zda HX Stomp 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 bypasseování potměnělé („Dim/Brť“), nebo vypnuté („Off/Brť“). Při hře v silném světle zkuste nastavení „Off/Bright“ pro zvýšení kontrastu. |
| 2 | Tap LED | Pokud nechcete vidět stále blikající červené TAP LED, vypněte je. |

USB Audio

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

Poznámka: Pro USB fungování:

- Na počítačích Windows je nutné stáhnout a nainstalovat Line 6 HX Stomp ASIO driver (viz strana 57).
- 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 57).
- Tyto drivery jsou dostupné na line6.com/software.

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

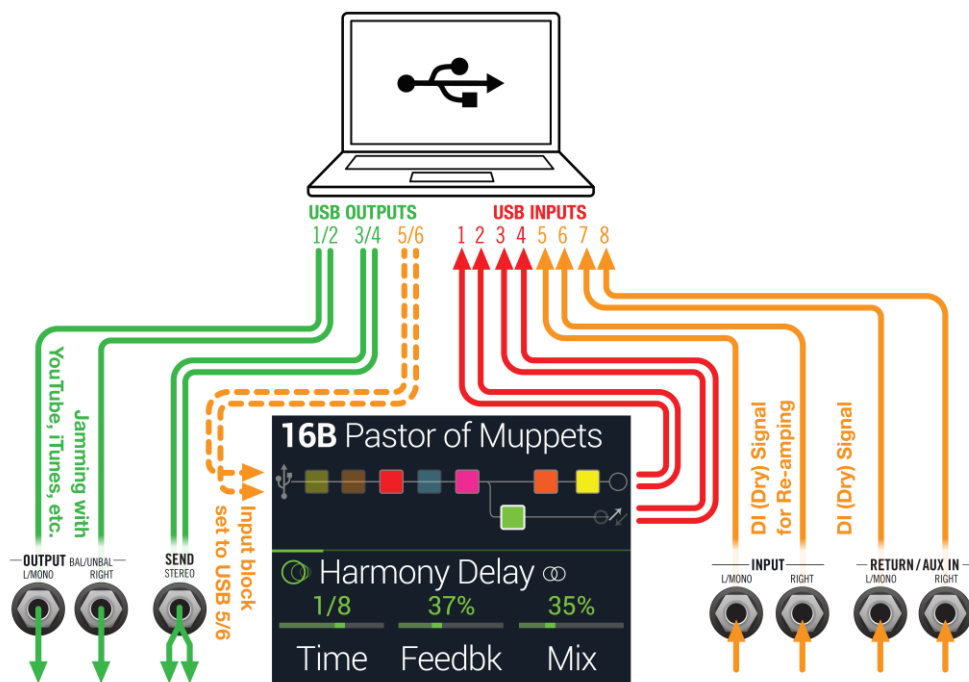
| Poč. vstup | Zdroj |
|---------------|---|
| USB1/2 | Výstupy HX Stomp Main L/MONO, RIGHT a Phones (přímo, bez processingu) pro monitorování vašeho DAW master výstupu nebo jammování s YouTube™, iTunes atd. |
| USB3/4 | Výstup HX Stomp stereo SEND (přímo, bez processingu). |
| USB5/6 | Vstupní Blok HX Stomp 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 Stomp 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 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 výstupy, což je označováno jako „latence“. HX Stomp byl vytvořen tak, aby nabízel velmi nízkou latenci – viz "ASIO Driver Settings (pouze Windows)".

Pokud je aktivní DAW softwarový monitoring, pravděpodobně **nebudete** chtít slyšet současně hardwarový monitorovací signál z Helixu. Abyste toho dosáhli, musíte nastavit HX Stomp výstupní Bloky na USB Out 3/4 nebo 5/6. Tyto výstupní Bloky povedou váš zpracovaný stereo signál do vašeho DAW softwaru bez možnosti monitorovat jej na USB 1/2. Budete pak také muset nastavit DAW stopu pro příjem ze zvoleného USB Out HX Stomp pro nahrávání zpracovaného signálu do stopy, nebo můžete také nastavit vstup do DAW stopy na USB 7 nebo 8 pro příjem nezpracovaného DI signálu – viz další kapitola.



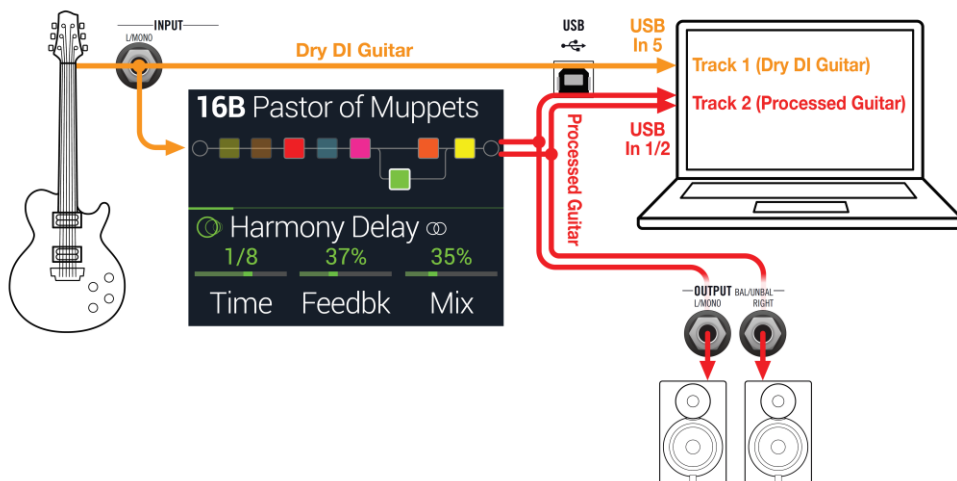
DI nahrávání a re-amplifikace

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 má výhodné možnosti pro nahrávání DI stop, stejně tak jako pro re-amplifikaci DI stop zpětně přes vaše HX Stomp zvuky bez nutnosti dalšího vybavení nebo kabeláže!

HX Stomp 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 zaznamene Helixem LT 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 USB 5.

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

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

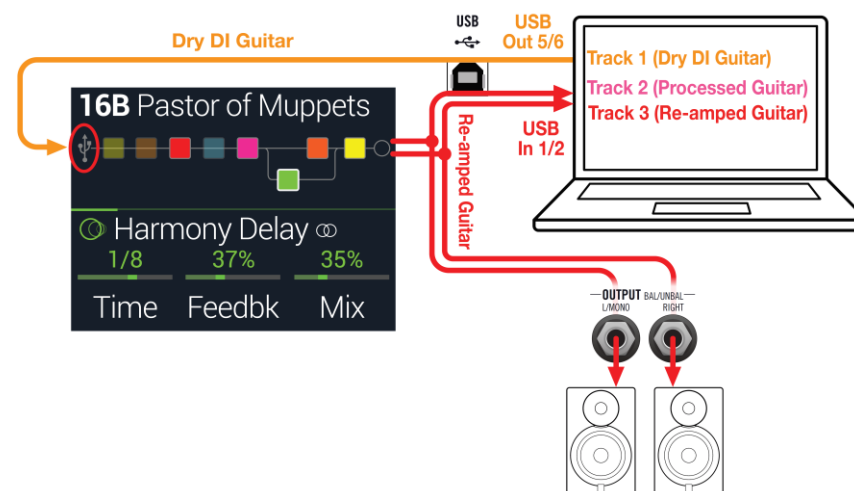
Poznámka: Nastavení výstupu stereo stopy na HX Stomp USB 1/2 umožní monitorovat zpracovaný zvuk přes HX Stomp hardware během nahrávání. V tomto nastavení zakažte softwarový monitoring na všech DAW stopách.

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

Nyní uslyšíte zpracovaný zvuk z HX Stompu 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 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 23.

INPUT MAIN L/R



INPUT USB 5/6



2. Ve vašem DAW softwaru nastavte výstup DI stopy na HX Stomp 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 Helixem LT 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 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, přidanými 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 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 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 zařízení a importovat je přímo do Helix Native Plug-Inu!

Nastavení Core Audio driveru (pouze macOS)

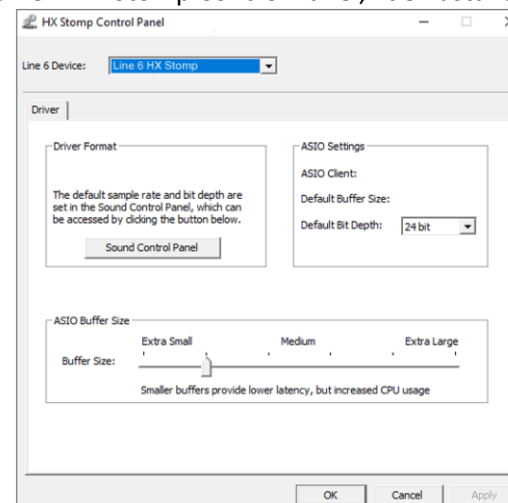
Pokud chcete používat HX Stomp jako audio rozhraní pro aplikace Mac, není nutné instalovat žádný dodatečný driver. HX Stomp využívá USB „Class Compliant“ driver počítače Mac po jejich připojení přes USB port. HX Stomp je potom zobrazen jako volitelné Core Audio zařízení v Mac Utilities > Audio MIDI Setup 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 jako audio rozhraní pro Windows DAW software, doporučujeme konfigurovat software pro použití ASIO HX Stomp 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 ASIO driver, ve stejném dialogu také uvidíte tlačítko „ASIO Settings“ (nebo podobným názvem). Stiskněte tlačítko pro otevření HX Stomp Control Panel, kde nastavení provedete.



Sound Control Panel Toto tlačítko spustí Windows Sound Control Panel, kde můžete změnit konfiguraci HX Stompu 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 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.

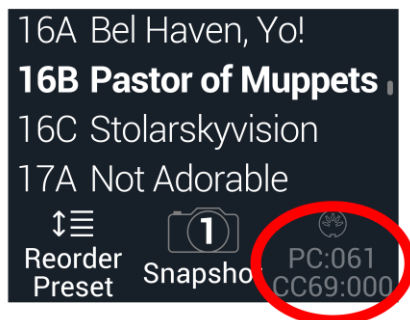
MIDI

Poznámka: HX Stomp 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 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 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 Pastor of Muppets vyvolán zprávou změny programu (PC) s číslem 061, a Snímek 1 je vyvolán zprávou CC69 s hodnotou 000.

Poznámka: Ve výchozím nastavení HX Stomp reaguje na MIDI zprávy na kanálu 1, toto nastavení ale lze změnit v Global Settings > MIDI/Tempo (strana 54).




Poznámka: Při výběru jiného Presetu HX Stomp 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 54).

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 60).

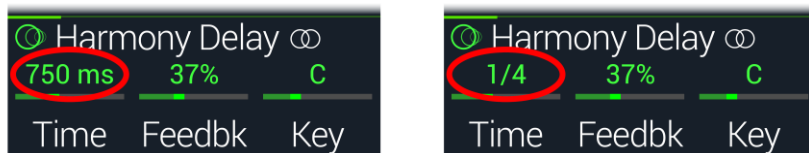
Poznámka: Pro ruční výběr MIDI CC zprávy, v kroku 4 stiskněte PAGE  a otáčejte Knobem 1 (MIDI In) pro výběr požadované hodnoty pro MIDI CC zprávu.

Ovládání parametru přes MIDI

1. Ve zobrazení Edit stiskněte a podržte Knob parametru, který chcete ovládat. HX Stomp 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. 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 (čtvrtková, 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 reaguje na MIDI signál přijímaný z externího zařízení (vašeho DAW softwaru přes USB). HX Stomp 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 54.

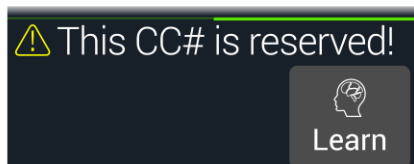
Navíc určité modulační efekty, které mají různé rytmické prvky, například tremolo nastavené na čtvercovou křivku (někdy nazývané jako slicer) má nejen tempo, ale také důraz, kdy horní vrchol křivky se sladí s vaší skladbou. Tak můžete efekt perfektně synchronizovat s vaší skladbou, ale jeho downbeat 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 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 |
| 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 | 0-2, 8 a 9 | Výběr Snímku (0=Snímek 1, 1= Snímek 2, 2= Snímek 3, 8=Další Snímek, 9=předchozí Snímek) |
| 70 | 0-127 | Celkový Bypass. |
| 71 | 0-127 | Režim Footswitch (0=Stomp, 1=Scroll, 2=Preset, 3=Snímek, 4=Další režim footswitche, 5=Předchozí režim footswitche) |

| 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 | |
| 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