

# HJX STOMP





次迎使用HX Stomp       3       Amp+Cab         通用术语       3       Preamp         更新HX Stomp到最新固件       3       Cab         硬件       4       脉冲响应(IR)         按速入门       6       Split	
通用术语     3     Amp       運用术语     3     Preamp       更新HX Stomp到最新固件     3     Cab       硬件     4     脉冲响应 (IR)       快速入门     6     Looper       连接     6     Split	
更新HX Stomp到最新固件 3 Cab 硬件 4 脉冲响应 (IR) Send/Return 存接 6 Split	
硬件 3 Cab   硬件 4 脉冲响应(IR)   次速入门 6 Looper   连接 6 Split	
were 4 脉冲响应 (IR) Send/Return 存接 6 Looper Split	
快速入门 <sub>连接</sub> 6 Looper 5 plit	
连接 6 Split	
4千1女 0 4	
Di-will El	
Pidy视图 9 美国注册商标	
存储器列表 10 快照	
Edit视图 10 使用快照	
选择区块/调整参数	
旁通区块 11 交换快照	
完全旁通HX Stomp 11 保存快昭	
选择区块的模块 11 确定中昭编辑行为	
移动区块 12	
复制/粘贴区块 12 <b>Bynass Assign</b>	
清除区块 12 快速分配脚踏开关	
清除所有区块 12 手动旁通分配	
保存/命名声音	
串联和并联连接	
设定通路B输出 14 态拖Stomp脚踏开关	
TAP Tempo 14	
<sub>调音表</sub> 14 <b>Controller Assign</b>	2
动态DSP 15 分配控制器	
区块顺序和立体声结像	
·····································	

**区块** Input区块 Output区块

16	Global EO	35
16	复位Global EQ	35
16		
17	Global Settings	36
21	设定适当的电平	36
23	重置所有全局设置	36
23	Global Settings > Ins/Outs	37
25 25	Global Settings > Preferences	37
25	Global Settings > Footswitches	38
26	Global Settings > EXP Pedals	39
27	Global Settings > MIDI/Tempo	39
27 28	Global Settings > Displays	39
20	USB音频	40
29	硬件监听与 DAW 软件监听	40
29	DI录音和二次放大	41
30	Core Audio驱动程序设置(仅限macOS)	42
30 30	ASIO驱动程序设置(仅限Windows)	42
30	MIDI	43
04	诵讨 MIDI 调用存储器和快照	43
31	通过 MIDI 旁诵区块	43
31	通过 MIDI进行参数控制	43
31	通过 MIDI 同步节拍	44
32	MIDI CC	44
32		
32	其他资源	46
33		
33		
34		

#### © 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. 版权所有。

**请注意:**Yamaha Guitar Group, Line 6的Line 6标志、Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp和Helix是Yamaha Guitar Group, Inc.在美国和/或其他司法辖区的商标或注册商标。Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone和iTunes是Apple, Inc.在美国和其他国家的注册商标。Apple对该设备的操作或其是否符合安全和监管标准概不负责。Windows是Microsoft Corporation在美国和/或其他国家的注册商标。YouTube是Google, Inc的商标。

34

# 欢迎使用HX Stomp

#### '区区一个踏板的说明书居然有50页?我讨厌看说明书!'

我知道,对吧?!我们也不太喜欢写这些东西,特别是当读者很少的时候。我们可以制作一些超短视频,可以在几分钟的时间内就讲明白怎么使用HX Stomp进行操作。不过您得保证不会到网上四处说我们的踏板说明书居然有50页这么多。同意吗?

到这里来<u>line6.com/meet-hx-stomp</u>:



#### '哇!我特喜欢看说明书!'

听起来有点讽刺,但不管怎么样,还是要感谢您购买Line 6<sup>®</sup>HX Stomp™踏板,这是有 史以来功能最强大和最灵活的一款单块效果器。我们希望这款产品能够帮助您找到您梦 寐以求的音色,将多年来的创意付诸实现,无论是在舞台上还是在录音棚里。

您现在可能迫不及待要撕开塑料袋,将产品通上电了,不过请等一等!最起码您要先找 到产品包装盒中的彩印HX Stomp速查表,将其妥善保管。然后阅读本说明书的<u>"快速入</u> □<u>"</u>章节,之后您马上就可以使用本产品了。

**重要事项**!因为HX Stomp踏板可以用很多方式使用,所以它的出厂声音到处都有。例如,以"FX"开头的任何存储器都表示仅设计给效果的音色,用来直接插入吉他箱头。任意以"DIR"开头的存储器表示带箱头、箱体/IR,效果模块可直接进入FRFR(全范围平坦响应)或 PA 音箱等全频放大系统。还要注意的是以"4CM"开头的存储器必须将您的HX Stomp踏板通过4线接法连接到您的箱头才会出声,参见第6页。

# 通用术语

阅读本说明书时,您可能会遇到一些不熟悉的术语。请务必弄清楚它们的含义。注意 了-我们可能会随时给您来个测验什么的。

- 区块 区块表示各种音色元素,如箱头、箱体、效果、分录、循环、输入、 输出和脉冲响应等。的HX Stomp踏板可同时容纳多达六种箱头、箱 体、IR、效果和/或循环区块,只要DSP允许。
- 模块 每个处理区块可容纳一种模块(或在某些情况下两种模块)。HX Stomp包括超过70种吉他和贝斯箱头模块、37种箱体模块、16种话筒模 块和200种效果模块。
- 存储器 存储器就是您的音色。它包括所有区块、快照、脚踏开关分配和控制器 分配。
- 控制器 控制器用于实时调整各种参数。例如,外置表情踏板可用于控制哇音, MIDI 键盘上的调制轮可用于控制延迟反馈和混响深度。
- 发送/返回 HX Stomp的立体声TRS发送和单独的左侧和右侧返回通过4-线接法在信号流中的任何位置插入您喜爱的踏脚转盘或连接吉他箱头-参见第<u>6</u>页。
  - IR (脉冲响应)是表示音频系统声音测量的数学函数。HX Stomp可以 一次存储多达128个自定义或第三方 IR。\*参见"<u>脉冲响应(IR)</u>。

注释:要将 IR 输入HX Stomp硬件,您需要下载并安装最新的Line 6 HX Edit应用程序。免费的HX Edit应用不仅可用于管理和备份您所有的声音,也是脉冲响应不可或缺的音色管理库,还可以在Mac或Windows\*电脑上提供全尺寸显示,便于编辑!访问<u>line6.com/software立</u>即获取。

# 更新HX Stomp到最新固件

Line 6不断完善HX系列产品。更新HX Stomp踏板将确保您始终拥有最新的型号、功能和出厂声音。

- 1. 从<u>line6.com/software</u>下载并安装最新版本的Line 6 Updater。
- 2. 通过提供的USB线缆将HX Stomp连接到您的电脑并打开。
- 3. 启动Line 6 Updater,登录您的Line 6账户并按照提示进行操作。

硬件









- 1. 主屏幕:这块彩色液晶屏幕是您操作HX Stomp的主要窗口。
- 2. ① VIEW:如果您在菜单里迷路了,请按此按钮返回主画面。再按一次① 可以在两个主画面视图之间切换一参见 "Play视图"和 "Edit视图"。
- 3. ACTION:按此按钮打开所选区块或菜单的操作面板。在Edit视图,可以用操作面板来移动、复制、粘贴和删除区块。其他菜单可能有不同的操作面板;例如Global Settings操作面板可以一次性重置所有全局设置。 同时按下命和ACTION打开Save菜单,可重命名存储器和保存对存储器的更改。按两次按钮即可快速保存。参见"保存/命名声音"。
- 上方旋钮:在Play视图中,转动此旋钮可选择存储器。按此旋钮打开存储器列表。\_在Edit视图中,转动此旋钮可选择要编辑的区块。按此旋钮可旁通/启用所选区块。
- 5. 下方旋钮:在Edit视图中,转动此旋钮可更改当前区块的模块。按此旋钮 打开模块列表。参见"选择区块的模块"。

# 提示: 将上方旋钮和下方旋钮一起按下来完全旁通HX Stomp。显示屏显示"Analog [or DSP] bypass! Press any switch"。

- 6. 《 PAGE/PAGE 》: 在Play视图中,按《 PAGE或PAGE 》改变脚踏开关模式。在Edit视图中,按此按钮查看所选区块或菜单的更多参数。同时按下 《 PAGE和PAGE 》可进入HX Stomp更详细的功能区,这里您可以使用Controller Assign、Global Settings等菜单。
- 7. VOLUME:转动此旋钮可控制主输出和耳机音量。
- 旋钮1~3: 在Edit视图中,转动主显示屏下方的三个旋钮之一可调整上面 的参数值;按下方旋钮可重置参数值。如果旋钮上方出现矩形按钮,请按 下方旋钮以启用其功能。

**小窍门**: 对于大多数基于时间的参数(如延迟时间或调制速度),按下方旋钮 可切换ms或Hz值单位和时值分割(1/4音符、附点1/8音符等)。

**小窍门:** 控制器可分配给大多数参数。按住参数旋钮,快速跳转到该参数的<u>"Controller</u> Assign"页面。

9. 脚踏开关1~3:这些电容式触控式脚踏开关具有彩色 LED 环,可以告诉您 指定区块的当前状态或其功能。有关更多信息,请参见"Play视图"。

小窍门:在Stomp脚踏开关模式和Edit视图画面,触摸(但不要按下)脚踏开关两秒为所选区块创建旁通分配。

**小窍门:**在Stomp脚踏开关模式下,触摸并按住(但不要按下)两个开关来交换它们之间的所有分配。

小窍门:在Stomp或Scroll脚踏开关模式下,触摸(但不要按下)TAP可暂时显示节拍速 度面板。无需导航至Global Settings > MIDI/Tempo菜单即可快速微调当前节拍。

- 10. EXP 1/2, FS 4/5:此处可连接表情踏板以调整各种参数。用Y型线缆(TRS 6.3mm插孔,一分二进两个 TS 6.3mm插孔),可连接两个表情踏板。也可以接入一个(用Y型线缆则是两个)外部踏板开关来切换其他其他单块、存储器、快照等(FS4=尖,FS5=环)。 要设置此插孔的功能,请参见第 37页。默认情况下,此插孔被设置为接入Mission SP1-L6H Line 6表情踏板,具有在EXP 1(Wah/Pitch Wham)和EXP 2(Volume/Pan)之间切换的脚踏开关。对于外部踏板开关,应使用瞬时(未闩锁)型。
- 11. INPUT L/MONO, RIGHT:将吉他、贝斯或单音踏板连接到L/MONO输入。将立体声踏板、键盘、合成器或建模器连接到L/MONO和RIGHT输入。
- 12. OUTPUT L/MONO, RIGHT:这些6.3mm输出可通过不平衡TS线缆连接到 您的吉他音箱或其他踏板,或通过平衡TRS线缆连接到调音台或录音棚监 听。当连接单声道踏板或单声道放大器时,仅使用L/MONO6.3mm插孔。
- USB:HX Stomp还可用作高品质多声道24位/96kHz音频接口供Mac和 Windows电脑使用,内置DI、二次放大和 MIDI 功能。必需使用USB 2.0或 3.0端口 - 请勿使用外部USB集线器。HX Stomp也可以录制到Apple iPad或 iPhone移动设备(使用选配的Apple相机连接套件)。
- 14. DC In: Line 6建议仅使用随附的DC-3G电源。是的,我们知道它很大,但 HX Stomp踏板在其小巧的外壳中包含了很多电路。为了确保Helix<sup>®</sup>、Helix Rack/Control和Helix LT设备具有相同的信号完整性,我们需要很高的电力 供应。

尽管如此,Line 6也给我们提供了经过HX Stomp测试的第三方耗材清单,可以在这里找到:<u>https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/</u>。

- 15. 电源开关:超过百分之九十的蓝调音乐家同意:HX Stomp通电时比较带 感。剩下的百分之十是不插电主义。
- 16. MIDI IN, OUT/THRU: 将HX Stomp连接到 MIDI 装置可发送和接收音色 转换、连续控制器和其他 MIDI 信息。有关更多信息,请参见<u>"MIDI"</u>。
- 17. 耳机输出:此处连接立体声耳机;转动VOLUME旋钮来调节音量。



18. SEND/RETURN L/R: 6.3mm输入输出可作为效果器循环链路在HX Stomp的特定区块之间插入外部效果踏板,也可串接4个接线设备。参见 "HX Stomp在4线接法中"。也可以用L/MONO和RIGHT输入作为始终开启的AUX输入,用于监听调音台、键盘、鼓机或MP3播放器。要设置RETURN L/R插孔的功能,参见"Global Settings > Ins/Outs"

# 快速入门

# 连接

有多种方法可将HX Stomp连接到其他设备,下页仅简单举几个例子。

#### HX Stomp作为踏板

虽然HX Stomp具有箱头和箱体建模,但您没有必要使用它,特别是当您已经有最爱用的吉他或贝斯箱头的时候。所有六个处理区块均可用于效果和效果控制。

₩ **提示**:寻找名称以"FX"开头的工厂声音。这些仅使用效果区块创建。



#### HX Stomp在4线接法中

"4线接法"是一种流行而且灵活的接线方式,这样您就可以在效果循环中,箱头的前级 和其他效果之前(通常是基于时间的效果,例如延迟和混响)布置一些效果区块(最常见的是过载、失真、哇音和压缩)。

注释:大多数箱头的效果循环在乐器电平运行。如果箱头的效果环路恰好在线路电平运行,则应将HX Stomp的输入和输出设置为线路电平。参见"设定适当的电平"。

**重要事项**!确保在您想要的箱头前级的信号流点上添加Send/Return > Mono > FX Loop模 块,否则您将听不到任何声音。

**提示**: 寻找以"4CM"开头的工厂声音。请注意,除非通过以下方法连接,否则这些声音不会

 通过任何音频!



#### HX Stomp用于有源音箱

根据您的音色复杂程度,HX Stomp可以充当您的整个处理设备,提供箱头建模、箱体建模或箱体IR(脉冲响应)、效果、循环甚至是调音表。

将HX Stomp连接到有源音箱(或立体声配置的两个有源音箱)时,将主输出设置为线路电平。参见<u>"设定适当的电平"</u>。

用Y型线缆最多可连接两个表情踏板和/或瞬时型脚踏开关到HX Stomp的后面板EXP 1/2 | FS 4/5插孔上。您也可以连接一个内置脚踏开关的<u>Mission SP1-L6H Line 6表情踏</u> 板,可以在EXP1(默认为哇音)和EXP2(默认为音量)之间切换功能。

▶ 提示:寻找以"DIR"开头的工厂声音(直通的简称)。这些采用全音色的箱头、箱体和效果▶ 创建。



#### HX Stomp混合箱头/直录设置

现场演奏时,一些吉他手和贝斯手喜欢将信号直接传送到 FOH 前场控制台,但更喜欢自己站在真正箱头前的感觉。HX Stomp可同时接入两个回放系统。

将一个Send/Return > Mono > Send L区块直接放在信号流中的任何Amp或Amp+Cab区 块之前。这个位置信号会分接并发送到实际箱头上。然后Amp和Cab/IR区块的全部信 号流就可以被发送到 FOH 控制台。

₩ 提示:寻找以"BAS"开头的工厂声音。这些采用Send/Return > Mono > Send L区块创建,位
 ♥ 于效果区块之后和Amp或Amp+Cab区块之前。虽然它们设计是以贝斯音箱为主,但是交换
 吉他箱头箱体和低音箱头箱体(或IR)并没有问题。



#### HX Stomp作为DSP扩展

让我们面对现实吧 - 市面上有很多很棒的数字吉他产品,也许您不想放弃自己现在喜欢用的东西。但也许您对HX箱头的建模和效果也有点好奇。鱼和熊掌要哪个呢?

幸运的是,您可以同时拥有两者。如果您把HX Stomp放在您最爱用的建模或模拟设备的立体声效果回路上,立马就可以用上额外的70个箱头和200款效果。此外,HX Stomp中的六个处理区块还可以用在建模设备的DSP上,因此您可以同时获得更多的箱头和效果。您甚至可以用一条 MIDI 线来同步两者的存储器和节拍。有关详细信息,请参见您的建模设备的说明文档。



#### HX Stomp用在录音棚

HX Stomp还包括多通道USB音频/MIDI 接口,专业品质的A/D/A 转换、123dB的动态 范围和可编程阻抗电路,完全满足您的录音棚需求。这使其成为<u>Helix Native</u>插件的完 美前端。

如果您原先没有使用Helix Native, HX Stomp也可以对录制好的音频作二次放大或使用USB音频流来处理 DAW(数字音频工作站)中的音轨或总线。有关更多信息,请参见"USB音频"。





# Play视图

Stomn档式

HX Stomp有两个主要视图—Play视图和Edit视图。Play视图通常用于演出或即兴。

1. 按命 VIEW 选择 Play 视图。

当前存储器编号和名称出现在显示屏的上半部分,当前脚踏开关模式的分配显示在 下半部分:



2. 按√ PAGE或PAGE ▷ 选择四种脚踏开关模式中的一种(见下文)。

Scroll档式

# 选择存储器

HX Stomp共有42个音色组,每个有三个存储器(A,B和C),也即共计126个存储器。

- 1. 按命 VIEW 选择 Play 视图。
- 2. 按 ⟨ PAGE或PAGE ⟩ 洗择Preset模式 (见下文)。
- 3. 按压脚踏开关1+2(或脚踏开关2+3)选择所需的音色组。 音色组的存储器闪烁,表明可随时加载:



4. 按下其中一个脚踏开关以加载存储器。 也可以转动上方旋钮洗择存储器。

#### Preset模式



踩一下脚踏开关选择存储器 (A, B或 C) 。

踩一下FS1+FS2让上一组存储器排 队。 踩一下FS2+FS3让下一组存储器排

#### Snapshot模式



踩一下脚踏开关来选择快照 1,2 或 3

踩一下FS1+FS2让上一组快照排队。 踩一下FS2+FS3让下一组快照排队。 有关更多信息,请参见"快照"。

DynamixHarmonyTAP/FlangerDelayTUNERSSS	PRESET PRESET TAP/ TUNER
踩一下FS1/FS2打开和关闭任何指定 的区块。 反复触摸FS1或FS2查看其他分配(如 果有)。 踩下FS3来设定速度。 按住FS3打开调音表。 触摸FS3打开节拍面板。	踩一下FS1选择上一个存储器。 踩一下FS2选择下一个存储器。 按住FS1+FS2来向上/向下切换存储 器和快照 踩下FS3来设定速度。 按住FS3打开调音表。 触摸FS3打开节拍面板。

队。

# 存储器列表

- 1. 按命 VIEW选择Play视图。
- 2. 按上方旋钮打开存储器列表:



转动上方旋钮选择存储器。

转动旋钮1 (Reorder Preset)可在列表中上下移动选定的存储器。

转动旋钮2 (Snapshot)选择Snapshot 1, 2或3而不必进入快照脚踏开关模式。有关更多信息,请参见"快照"。

▶ 提示: 旋钮3上方以灰色显示的数字代表调用当前存储器所需的消息 (PC:XXX) 和来自▶ MIDI 控制器或音序软件的快照 (CC69:XXX)。

# Edit视图

HX Stomp有两个主要视图—Play视图和Edit视图。Edit视图用于创建或调整音色。

按命 VIEW选择Edit视图。

代表箱头、箱体、效果和其他项目的彩色区块显示在显示屏的上半部分,所选区块的参数出现在下半部分:



# 选择区块/调整参数

HX Stomp的每个存储器最多可容纳六个区块。区块代表各种声音元素,例如箱头、箱体、效果甚至是1-Switch Looper。除了六个处理区块以外,每个声音还具有Input区块、Output模块和具有两个并联通路的存储器:Split和Mixer模块。

 在Edit视图中,从Stomp脚踏开关模式触摸一下(但不要按下)分配 给区块的脚踏开关(如果有的话)。
 如果有多个区块被分配给同一个脚踏开关,反复轻触开关的顶部,直到选中所需的 区块。

也可以转动上方旋钮选择区块。

所选区块出现白色轮廓:



2. 转动1~3屏幕下方的旋钮。 某些区块有多页参数。此时,中央的分隔线会显示一条薄薄的彩色滚动条:

3. 按∜PAGE或PAGE▷来查看更多参数(如果有)。





- 1. 按命 VIEW选择Edit视图。
- 转动上方旋钮选择一个区块然后按下它来打开和关闭区块。
   旁通后,区块变成半透明状态,如果有分配给Stomp模式脚踏开关,则其 LED 环 也会变暗:



# 完全旁通HX Stomp

1. 同时按下上方旋钮和下方旋钮。 HX Stomp完全旁通,屏幕显示以下内容:



注释: All Bypass有两种类型HX Stomp: Analog Bypass(有时称为"真正旁路"),机械 开关继电器直接将信号从输入端路由到输出端,无需进行处理或 A/D/A 转换和DSP Bypass,任何延迟回声和混响尾巴会自然衰减。默认情况下,HX Stomp设置为Analog Bypass,但这种行为可以从"Global Settings > Preferences"设置。

#### 2. 按下任意脚踏开关。

```
HX Stomp恢复正常运行。
```

提示: 您还可以重新利用TAP/TUNER开关(或外部脚踏开关FS4或FS5)至All
 Bypass。参见<u>"Global Settings > Footswitches</u>"。

# 选择区块的模块

- 1. 按命 VIEW选择Edit视图。
- 2. 转动上方旋钮选择所需的区块,然后转动下方旋钮更改其模块。 要创建新区块,请转动上方旋钮选择空位置,然后转动下方旋钮。 选择同一类别内的模块非常快捷。不过,由于HX Stomp有数百种项目可供选择, 使用此方法来将单声道失真模块(列表最开头)更改成1-Switch Looper区块(列表 末尾)就太慢了。相反,此时您应该打开模块列表:
- 3. 按下方旋钮打开模块列表:



大多数模块都包含有子类别。例如,"Mono"与"Stereo"子类别中的效果为HX (Helix) 模块。"Legacy"子类别中的效果则是经典的Line 6 M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™和DM4™踏板。Amp+Cab和Amp模块有Guitar和Bass子类别。Cab模块有 Single和Dual子类别。

#### 转动下方旋钮选择列表中的项目。

按下方旋钮(或PAGE▷)查看类别或子类别的内容。

按√ PAGE返回上一级。





**重要事项**!如果您在列表中遇到灰化或不可用的项目,则表示存储器无法容纳该类别、子类别或模块。参见"动态DSP"。

- 4. 使用下方旋钮 \ PAGE和PAGE \ 选择所需的类别、子类别和模块。
- 5. 要关闭模块列表,请选择最右列中的项目并再次按下下方旋钮(或 按命取消)。

# 移动区块

- 1. 按命 VIEW选择Edit视图。
- 转动上方旋钮选择任意区块,然后按ACTION(除了Input和Output)。
   区块显示"picked up"(已选中)并出现操作面板。



- 3. 转动上方旋钮来移动区块。
- 4. 再次按ACTION(或命)关闭操作面板。

【注释:要将区块移动到平行通路A和B之间,按ACTION然后使用旋钮1。参见<u>"串联和并联连接</u>。

# 复制/粘贴区块

区块可以复制然后粘贴到另一个区块位置或者完全不同的存储器中。

- 1. 在Edit视图,选择您要复制的区块并按ACTION。
- 2. 按下旋钮2 (Copy Block)。
- 3. 选择您希望粘贴区块的位置,可以是不同存储器内的位置,并按 ACTION。
- 4. 按下旋钮3 (Paste Block)。

▶ 注释: Input, Output, Split, Mixer和Looper区块也可以在允许的地方复制和粘贴。例如要尝试粘贴循环到Split区块的位置,旋钮2 (Paste Block)将显示为灰色。此外,如果目标存储器无法容纳复制的区块,则标题将短暂显示"DSP full!"。参见"<u>动态DSP"</u>。



# 清除区块

- 1. 在Edit视图,选择您要清除的区块并按ACTION。
- 2. 按PAGE ▷并按旋钮1 (Clear Block)。

# 清除所有区块

清除所有区块将移除所有处理区块并将信号流恢复为串联。不影响Input和Output区块。

- 1. 按ACTION。
- 2. 按PAGE 〉并按旋钮2 (Clear All Blocks)。 出现以下对话框:



- 3. 按下旋钮3 (OK)。
- **提示**:要保留您的更改,进行编辑后在切换到不同的存储器之前,记得要保存(见下节)。

   更改存储器后,将丢弃未保存存储器中的所有已编辑设置。

# 保存/命名声音

**小窍门:**要快速保存当前存储器的任何更改,请将**介**和ACTION一起按两次。记住咒语-尽 早保存并经常保存!

1. 同时按命和ACTION打开Save Preset屏幕:



转动上方旋钮来左右移动光标。

转动旋钮2(Character)更改所选字符。

按PAGE ▷然后按旋钮1 (Delete)来删除所选字符,此时后面的字符将向左移动一格。

按PAGE▷然后按旋钮2(Insert)来插入空格,此时后面的字符将向右移动一格。

**小窍门:**按旋钮2(Character)循环浏览"A", "a", "0"和[空白]。

- 2. 转动下方旋钮选择您想要覆盖的存储位置。 任何126存储器都可以被覆盖。
- 3. 按下旋钮3 (Save)。

# 串联和并联连接

对于许多吉他音色来说,串联信号流(一条立体声通路)已经绰绰有余。例如,下面的声音是从Pitch/Synth区块(紫色)到Amp+Cab区块(红色)到Delay区块(绿色)到 Reverb区块(深橙色):



对于更复杂的音色,可以创建并联信号流(两条立体声通路)。这样可以将信号分成两路立体声,单独处理后再将它们合并。

并联连接的几个优点:

- 如果串联通路上在延迟的后面接了混响,则延迟的回声也会被加上混响。同样,如果串联通路在混响后面加了延迟,则混响的声音尾部也会加上不同的回声。相反,如果把混响和延迟放在不同的平行通路上,两者就不会相互影响,有时可以产生更清晰、更明确的音符
- 如果效果区块没有Mix或Blend控制,那么将它们添加到并联通路上就可以让吉他 或贝斯干声信号直接通过,再跟加了效果的信号混合。这在混合清音和失真的贝 斯信号时特别有效。
- 除了使用单个Amp+Cab区块以外,您还可以将一个独立的Amp区块分成两个并联 Cab区块或脉冲响应(或一样一个)
- 使用立体声设备时,用Mixer模块的话,每条通路都可以在左右音箱或箱头之间自 由平移。不同的延迟和/或混响模块完全平移到左侧和右侧时听起来效果特别强 烈。

**提示**:记住,在平行布线中,两个通路A和B是立体声通路,两者均允许利用单声道或立体

 **重** 声处理区块,并根据需要平移。另见<u>15页上的"区块顺序和立体声结像</u>"。

- 1. 在Edit视图,转动上方旋钮选择处理区块并按ACTION来选中。
- 转动旋钮1(Path)选择"B"。
   Delay区块移动到新创建的平行通路B。



在上图中:

我们的吉他信号进入紫色Pitch区块,然后是红色Amp+Cab区块。信号分为通路 A (上) 和通路B (下) 。

立体声通路A(上)被发送到暗橙色Reverb区块,立体声通路B(下)被发送到绿色Delay区块。

立体声通路A和B合并在一起发送给输出。

3. 再次按ACTION来放下Delay区块。 要删除通路B,将通路B(下)的所有区块放回到通路A(上)。

# 设定通路B输出

在某些情况下,您可能希望将并联通路B发送到完全不同的输出组。

1. 在Edit视图,转动上方旋钮选择两个通路在哪个点合并。 Mixer区块仅在选中时出现:



#### 2. 按ACTION并转动旋钮1 (Path)选择"B"。

Mixer移动到通路B,一个新的Output区块被创建出来。在这种情况下,通路A从HX Stomp主L/R输出发送,通路B从其立体声SEND L/R输出发送:



3. 再次按ACTION来放下Mixer区块。

# TAP Tempo

从任一Stomp或Scroll脚踏开关模式下,反复按脚踏开关3 (TAP/TUNER) 来设置节奏,单位是BPM (每分钟节拍)。

某些Delay和Modulation参数(如Time和Speed)可用固定数值(ms或Hz)或音符值(1/4 音符、附点 1/8 音符等)表示。当设置为音符值时,参数将跟随Tap Tempo或输入 MIDI 时钟。按参数旋钮在ms(或Hz)和音符值之间切换。



当前节拍也可以从<u>"Global Settings > MIDI/Tempo"</u>设定。

小窍门:在Stomp或Scroll模式,触摸脚踏开关3(TAP/TUNER)简要显示Tempo参数。

		🛯 🖉 Tempo
		Preset 120.0
		Tempo BPM
旋钮	参数	说明
2	Tempo	选择节拍速度是存储在各个存储器中单独调用并存储在快照 中,还是对所有存储器和快照进行全局统一设定。
3	BPM	根据旋钮2(Tempo)设置的不同,该值可单独对各个快照、存储器起作用,或者全局应用。

### 调音表

- 1. 按命 VIEW选择Play视图。
- 2. 按〈PAGE或PAGE〉来选择Stomp模式或Scroll模式。 脚踏开关3显示为TAP/TUNER。
- 3. 按住脚踏3 (TAP/TUNER)直到出现Tuner屏幕:



4. 拨吉他的一根弦。

当彩色框偏向中央左边时,表示这根弦音偏低。当彩色框偏向中央左边时,表示这 根弦音偏高。当彩色框接近正确的音高时,可以根据第二个较小的彩色框来调到更 高的精准度。两个箭头同时亮起时,表示弦的音高已经完全准确。

5. 要退出调音表,只需踩下任意一个脚踏开关即可。 所有调音表设置都是全局生效的。  ▶ 提示:如果您有最喜欢的踏板调音表,并希望使用它而不是HX Stomp中的调音表, 可将HX Stomp的SEND输出连接到您的调音表输入,并转动旋钮1 (Output)选择"Send L/R"。这样,每次您按住TAP脚踏开关时,HX Stomp会自动将信号传输给您最喜爱的 调音表。

#### Tuner设置

贝囬	旋钮	参数	说明
1		Output	决定Tuner画面激活时的有效输出。如果您在调音时 不想听到任何声音,请选择"Mute"。通常,您应选 择"Main L/R"。
1	2	Refrnc	如果您想用的基准音高不是标准440Hz,可从425到 455Hz选择。
	3	Offsets	启用2和3页面上显示的调音表偏移。
	1	String 6 Off set	
2	2	String 5 Off set	有些吉他手觉得将某几根弦的音高调得比乐队稍微高
	3	String 4 Off set	「点或者稍微低点听感更为协和。String off set可以校准」 调辛書、社報微不進的辛喜見一力進強辛喜。G弦力
	1	String 3 Off set	$_{\text{M}}$ — 低于 $_{\text{M}}$ — 低于 $_{\text{M}}$ — 低于 $_{\text{M}}$ — 低于 $_{\text{M}}$ — 化 $_{\text{M}}$ — 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0
3	2	String 2 Off set	,否则不会调整偏移量。
	3	String 1 Off set	

# 动态DSP

与几乎所有现代音频处理器一样,HX Stomp引擎也采用DSP设计(数字信号处理)。 部分模块需要的DSP运算资源比其他模块高出数倍,因此一个音色里能够放置的这些模 块数量也会相应变少。为解决这个问题,其他处理器会限制您只能使用一个箱头、一个 混响效果器、一个延迟效果器等等。用HX Stomp,一次连上六个失真不再是梦。或者 用两个Amp区块分两路进两个IR。或者用两个并联模块接入两个并联延迟,分进两个并 联混响,实现强势旋涡立体声环绕。我们认为应当让您完全拥有定制音色的自由,哪怕 您最后可能会耗尽DSP的容量。

要查看当前存储器中可以添加哪些模块,请在Edit视图中按下控制旋钮打开模块列表。

灰化的项目无法添加,因此会被跳过。参见"洗择区块/调整参数"。



#### 优化的技巧DSP

- 部分区块类型占用的DSP资源远高于其他类型,例如箱头、箱体、IR和移调等。 如您所料,Amp+Cab区块占用的资源最多。EQ,Dynamics,Volume/Pan和Send/ Return区块占用的资源相对较少。
- · 部分模块会比同一类型的其他模块占用更多DSP资源。箱头模块尤其如此。
- 与使用两个Amp+Cab区块或者两个不同箱头和箱体模块的并联通道时不同,请尝试只添加一个Amp区块和一个Cab > Dual区块(混用两种不同箱体可能令声音产生巨大变化)。
- 效果器区块的立体声版本占用的DSP资源大约是同一区块的两倍。同理,Cab区块的Dual版本占用的DSP资源也大概是Single版本的两倍。
- 一些模块类别有"Simple"区块,使用的DSP比其他模块少。
- 在Legacy子类别中的效果模块使用的DSP一般来说(但也不一定总是)比Mono和 Stereo子类别中的要少。
- 不要在(使用不同设置的)两个相同箱头或效果器区块之间切换,而是使用控制器或快照来即时调整单个区块内的参数。您可以通过简单地调整箱头模块的音色旋钮来获得惊人的音色。

# 区块顺序和立体声结像

HX Stomp的信号通路为立体声,带有两路音频通道。当输入一个立体声输入信号源时 (即当分开的左右信号连接到HX Stomp左右插孔时),源音频以立体声分开处理,不 受立体声区块在通路中的情况影响。每当在通路中添加单声道区块时,两个音频通道都 会组合在一起作为单声道发送出区块。

HX Stomp中的大部分效果模块都有单声道和立体声两种版本。立体声区块显示时在模块名称后面会加一个<sup>1</sup>0。立体声结像,也即您的音色在立体声音箱或者耳机里的宽广度,主要依赖于您添加的模块类型及其顺序。

Legacy效果型号的行为有所不同,就像这些型号起源的经典Line 6效果一样。

- LegacyDistortion, Dynamics & Pitch/Synth效果为单声道。
- LegacyModulation和Delay效果有些是单声道、有些是立体声,有些是单声道进/立体声出,调整效果器的Mix参数可以缩小送入它们的立体声结像。最好试验这些效果,并调整 Mix 参数以达到所需的立体声输出结果。
- Legacy Filter和Reverb效果为立体声。
- ₣ 提示:即使您正在运行单箱头或其他单声道播放系统,有时立体声效果仍然比单声道效果▼ 更"饱满"。立体声混响特别如此。



# Input区块

Input区块有专用的噪声门。Threshold和Decay参数为灰化状态,只有旋钮1(Gate)开启后才能使用。

绝大多数的时候,您会希望Input区块从INPUT L/MONO和RIGHT输入。但是,也可以改为将RETURN L/MONO和RIGHT输入到信号流甚至是USB输入5/6,以方便二次放大。

在Edit视图,转动上方旋钮选择Input区块,然后转动下方旋钮来改变输入。







L/MONO和RIGHT输入同时有效。通常情况下,您应选择主输入L/R。 Main L/R

RETURN L/MONO/RIGHT可作为立体声输入区块用于处理键盘、鼓 Return L/R 机或其他建模器。如果在存储器中存在一个RETURN或FX Loop处理区

块,利用RETURN输入将是不可选择的。参见"Send/Return"。

USB 5/6 USB输入5/6可用于从Mac或WindowsDAW 软件处理音轨。参见<u>"USB音频</u>"。

【注释: HX Stomp也接收来自USB 1/2和3/4输入,但他们专门用于监听来自电脑(或iPad设备)的音频并旁通所有处理区块。因此,USB 1/2或3/4不作为输入区块源。

#### Input设置

页面	旋钮	参数	说明
	1	Gate	打开和关闭输入噪声门。
1	2	Thresh[old]	设置噪声门对信号起作用的输入电平。如果您的吉他突 然切断,请将阈值调高。
	3	Decay	确定信号降至阈值电平以下时噪声门应用的突然程度。
2	1	In-Z	HX Stomp的L/R主输入带有阻抗电路,可给吉他拾音器施加载荷,从而影响其音色和听感,如同单块效果器或者箱头一样。通常来讲,较低值会造成一定的高频衰减并降低增益,总体音感偏"软"。较高值则是全频响应、提高增益,总体音感偏"紧"。

# Output区块

大多数声音都有一个Output Main L/R模块,用于调整其整体电平,并平衡两个立体声音箱的音量。当并联通路配置存在时,如果将Mixer区块连到通路B,则会出现第二个Output区块,用于连接来自立体声SEND输出的通路B信号。参见<u>"设定通路B输出"</u>。

OUTPUT MAIN L/R

OUTPUT MAIN L/R+SEND L/R





#### Output设置

旋钮	参数	说明
1	Pan	设定左右输出之间的平衡。如果您只运行L/MONO输出,请将 此组保留为Center。
2	Level	设定整个存储器的总体电平。
3	Type (Send only)	确定是否(当Mixer区块被路由到通路B出现)的SEND L/R输出 单声道或立体声。

# 效果器

HX Stomp包含 Line 6 所有获奖 Helix 吉他处理器的全部效果。这些效果在Mono和Stereo 子类别中列出。此外,HX Stomp还包括经典DL4,DM4,MM4和FM4单块效果器以及 M13,M9和M5处理器的精选效果;这些可以在Legacy子类别中找到。

Mono	Stereo	Legacy
Courtesan Flange	Courtesan Flange @	M Analog Flanger (2007) 0.055Hz 33%

在Edit视图,转动上方旋钮选择所需的区块,然后转动下方旋钮更改其 模块。

Distortion模块		
模块	子类别	基于*
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic <sup>®</sup> EP Booster
Deranged Master	Mono, Stereo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Compulsive Drive	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez <sup>®</sup> TS808 Tube Screamer <sup>®</sup>
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON <sup>®</sup> SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Stereo	BOSS <sup>®</sup> DS-1 Distortion (日产)
Deez One Mod	Mono, Stereo	BOSS <sup>®</sup> DS-1 Distortion (Keeley改装)
Vermin Dist	Mono, Stereo	Pro Co RAT
KWB	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Arbitrator Fuzz	Mono, Stereo	Arbiter® FuzzFace®
Triangle Fuzz	Mono, Stereo	Electro-Harmonix <sup>®</sup> Big Muff Pi <sup>®</sup>
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Line 6原装
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Garbage的改装BOSS <sup>®</sup> FZ-2
Megaphone	Mono, Stereo	 扩音器

Distortion模块		
模块	子类别	基于*
Bitcrusher	Mono, Stereo	Line 6原装
Obsidian 7000	Mono, Stereo	Darkglass <sup>®</sup> Electronics Microtubes <sup>®</sup> B7K Ultro
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
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland <sup>®</sup> Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound <sup>®</sup> Overdriver (改裝)
L6 Distortion	Legacy	Line 6原装
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia
Dynamics模块		
模块		基于*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Line 6原裝
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR <sup>®</sup> Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic <sup>®</sup> SP Compressor
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix <sup>®</sup> LA-2A <sup>®</sup>
3-Band Comp	Mono, Stereo	Line 6原装
Noise Gate	Mono, Stereo	Line 6原装
Hard Gate	Mono, Stereo	Line 6原装
Autoswell	Mono, Stereo	Line 6原装
Tube Comp	Legacy	Teletronix <sup>®</sup> LA-2A <sup>®</sup>

Dynamics模块		
模块	子类别	基于*
Red Comp	Legacy	MXR® Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS® CS-1 (Treble开)
Vetta Comp	Legacy	Line 6原装
Vetta Juice	Legacy	Line 6原装
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

EQ模块		
模块	子类别	基于*
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6原装
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6原装
Parametric	Mono, Stereo	Line 6原装
10 Band Graphic	Mono, Stereo	MXR® 10-段图形 EQ
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	MESA/Boogie <sup>®</sup> Mark IV图形 EQ

Modulation模块		
模块	子类别	基于*
Optical Trem	Mono, Stereo	Fender <sup>®</sup> 光学颤音电路
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox® AC-15颤音
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6原裝
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR® Phase 90
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Line 6原装
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR <sup>®</sup> 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Stereo	Line 6原装
Chorus	Mono, Stereo	Line 6原装
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	改裝Arion SCH-Z合唱

Modulation模块		
模块	子类别	基于*
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics <sup>®</sup> Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Stereo	Fender <sup>®</sup> Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie <sup>®</sup> 122
145 Rotary	Stereo	Leslie <sup>®</sup> 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6原装
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6原装
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6原装
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6原装
Panner	Legacy	Line 6原装
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender <sup>®</sup> Deluxe Reverb <sup>®</sup>
Script Phase	Legacy	MXR <sup>®</sup> Phase 90 (手写标志版)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6原装
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	Legacy	MXR <sup>®</sup> Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS® VB-2
Dimension	Legacy	Roland <sup>®</sup> Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS® CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR <sup>®</sup> Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR <sup>®</sup> Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6原装
Ring Modulator	Legacy	Line 6原装
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie <sup>®</sup> 145

Delay模块		
模块	子类别	基于*
Simple Delay	Mono, Stereo	Line 6原裝
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Line 6原装
Dual Delay	Stereo	Line 6原装
Multitap 4	Stereo	Line 6原裝
Multitap 6	Stereo	Line 6原裝
Ping Pong	Stereo	Line 6原裝
Sweep Echo	Mono, Stereo	Line 6原裝
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic <sup>®</sup> 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Line 6原裝
Vintage Digital	Mono, Stereo	Line 6原装
Vintage Swell	Mono, Stereo	Line 6原裝
Pitch Echo	Mono, Stereo	Line 6原装
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro <sup>®</sup> Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland <sup>®</sup> RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Line 6原裝
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2 带Adrian 改装
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Line 6原裝
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Line 6原裝
Ping Pong	Legacy	Line 6原裝
Dynamic	Legacy	TC Electronic <sup>®</sup> 2290
Stereo	Legacy	Line 6原裝
Digital	Legacy	Line 6原裝
Dig w/Mod	Legacy	Line 6原裝
Reverse	Legacy	Line 6原裝
Lo Res	Legacy	Line 6原裝
Tube Echo	Legacy	Maestro <sup>®</sup> Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro <sup>®</sup> Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6原裝

Delay模块		
模块	子类别	基于*
Echo Platter	Legacy	Binson <sup>®</sup> EchoRec <sup>®</sup>
Analog Echo	Legacy	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Line 6原装
Multi-Head	Legacy	Roland <sup>®</sup> RE-101 Space Echo
Povorb描块		
お社		11
侠贞 Clitz	了 <del>天</del> 加 Mono Stereo	至」 Line 6 百世
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6 历准
Saarchlights	Mono, Storeo	Line 6 页社
Diatoguy	Mono, Storeo	Line 6 页社
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6 原没
Double Tulik	Loggay	Line 6原表
Plate	Legacy	Line 0原表
Room	Legacy	Line o 原装
Chamber	Legacy	Line 6原装
Hall	Legacy	Line 6原装
Echo	Legacy	Line 6原装
Tile	Legacy	Line 6原装
Cave	Legacy	Line 6原装
Ducking	Legacy	Line 6原裝
Octo	Legacy	Line 6原裝
'63 Spring	Legacy	Line 6原裝
Spring	Legacy	Line 6原装
Particle Verb	Legacy	Line 6原装
Pitch/Synth模块		
模块	子类别	基于*
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech <sup>®</sup> Whammy <sup>®</sup>
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Stereo	Line 6原裝

Pitch/Synth模块		
模块	子类别	基于*
Dual Pitch	Mono, Stereo	Line 6原装
3 OSC Synth	Stereo	Line 6原装
3 Note Generator	Mono, Stereo	Line 6原装
4 OSC Generator	Mono, Stereo	Line 6原装
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide <sup>®</sup> H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6原装
Synth O Matic	Legacy	Line 6原装
Attack Synth	Legacy	Korg®X911吉他合成
Synth String	Legacy	Roland <sup>®</sup> GR700吉他合成
Growler	Legacy	Line 6原裝
Filter模块		
模块	子类别	基于*
模块 Mutant Filter	子类别 Mono, Stereo	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III
模块 Mutant Filter Mystery Filter	<mark>子类别</mark> Mono, Stereo Mono, Stereo	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Korg <sup>®</sup> A3
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter	<mark>子类别</mark> Mono, Stereo Mono, Stereo Mono, Stereo	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Korg <sup>®</sup> A3 Line 6原装
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box	子类別Mono, StereoMono, StereoMono, StereoLegacy	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Korg <sup>®</sup> A3 Line 6原装 Line 6原装
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron	子类别Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacy	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Korg <sup>®</sup> A3 Line 6原装 Line 6原装 Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter	子类別Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacyLegacyLegacy	基于* Musitronics® Mu-Tron® III Korg® A3 Line 6原裝 Line 6原裝 Musitronics® Mu-Tron® III Line 6原裝
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker	子类别Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacy	基于* Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Korg <sup>®</sup> A3 Line 6原装 Line 6原装 Musitronics <sup>®</sup> Mu-Tron <sup>®</sup> III Line 6原装 Z Vex Seek Wah
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah	子类別Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacy	基于*         Musitronics® Mu-Tron® III         Korg® A3         Line 6原裝         Line 6原裝         Musitronics® Mu-Tron® III         Line 6原裝         Z Vex Seek Wah         Oberheim®电压控制S&H滤波器
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah Tron Up	子类别Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacy	基于*         Musitronics® Mu-Tron® III         Korg® A3         Line 6原装         Line 6原装         Musitronics® Mu-Tron® III         Line 6原装         Z Vex Seek Wah         Oberheim®电压控制S&H滤波器         Musitronics® Mu-Tron® III (上)
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah Tron Up Tron Down	子类別Mono, StereoMono, StereoLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacyLegacy	基于*Musitronics® Mu-Tron® IIIKorg® A3Line 6原裝Line 6原裝Musitronics® Mu-Tron® IIILine 6原裝Z Vex Seek WahOberheim®电压控制S&H滤波器Musitronics® Mu-Tron® III (上)Musitronics® Mu-Tron® III (下)
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah Tron Up Tron Down Throbber	子类别Mono, StereoMono, StereoLegacy	基千*Musitronics® Mu-Tron® IIIKorg® A3Line 6原装Line 6原装Musitronics® Mu-Tron® IIILine 6原装Z Vex Seek WahOberheim®电压控制S&H滤波器Musitronics® Mu-Tron® III (上)Musitronics® Mu-Tron® III (下)Electrix® Filter Factory
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah Tron Up Tron Down Throbber Slow Filter	子类别Mono, StereoMono, StereoLegacy	基于*Musitronics® Mu-Tron® IIIKorg® A3Line 6原裝Line 6原裝Musitronics® Mu-Tron® IIILine 6原裝Z Vex Seek WahOberheim®电压控制S&H滤波器Musitronics® Mu-Tron® III (上)Musitronics® Mu-Tron® III (下)Electrix® Filter FactoryLine 6原裝
模块 Mutant Filter Mystery Filter Autofilter Voice Box V Tron Q Filter Seeker Obi Wah Tron Up Tron Down Throbber Slow Filter Spin Cycle	子类別Mono, StereoMono, StereoMono, StereoLegacy	基于*Musitronics® Mu-Tron® IIIKorg® A3Line 6原裝Line 6原裝Musitronics® Mu-Tron® IIILine 6原裝Z Vex Seek WahOberheim®电压控制S&H滤波器Musitronics® Mu-Tron® III (上)Musitronics® Mu-Tron® III (上)Line 6原裝Coberheim®电压控制S&H滤波器Musitronics® Mu-Tron® III (上)Musitronics® Mu-Tron® III (上)Chaig Anderton's Wah/Anti-Wah

Wah模块		
模块	子类别	基于*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox <sup>®</sup> V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop <sup>®</sup> Cry Baby <sup>®</sup> Fasel模块310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop <sup>®</sup> Cry Baby <sup>®</sup> Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter <sup>®</sup> Cry Baby <sup>®</sup>
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	改裝Vox®V847
Throaty	Mono, Stereo	RMC <sup>®</sup> Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Line 6原装
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro <sup>®</sup> Boomerang

Volume/Pan模块		
模块	子类别	基于*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6原装
Gain	Mono, Stereo	Line 6原装
Pan	Stereo	Line 6原装
Stereo Width	Stereo	Line 6原装

#### 通用效果器设置

参数	说明
Drive	调节过载、失真或法兹的量。
Bass	调节低频电平。
Mid	调节中频电平。
Treble	调节高频电平。
Speed	调整效果的速度,值越高速度越快。按下方旋钮可在Hz和音符值之间切换。选择Hz值以每秒周期数提供特定的调制速度。选择时值则表示基于当前节拍的速度。并不是所有Speed参数都可以与时值同步,因为有的参数可能为非线性并且与其他参数存在互相效果。
Rate	调整效果的速率,值越高速率越快。按下方旋钮可在数值和音符值之间 切换。并不是所有Rate参数都可以与时值同步,因为有的参数可能为非 线性并且与其他参数存在互相效果。

参数	说明
Time	调调节延迟/重复时间,值越高延迟越长。按下方旋钮可在ms和音符值 之间切换。选择ms值表示以毫秒为单位。选择音符分割值可根据当前速 度表示节拍。如果采用时值,参数值在更改模块时仍保持不变。
Scale	多节拍Delay模块具有作用于每个节拍的Scale参数,其它的时间相对于主Time调整值。例如,如果Time参数设置至500ms,将T1 Scale设置为"50%"将意味着节拍将位于250ms。如果随后调整Time参数,所有分节拍的时序将相应缩放。
Depth	调节调制强度。值越高,则音高扭曲、摆动或搏动的幅度就越极端,具体取决于效果器而定。
Feedbk	调节延迟信号反馈回效果器的量。值越高,则效果越夸张。
Decay	设置混响效果维持的时长。
Predly	决定听到混响效果之前的时间。
Spread	Spread在立体声延迟效果方面略有不同。对于大多数延迟,它调整重复 左右跳动的范围。以Ping Pong Delay为例,0在中间(单声道),10在左 右摇摆。
	对于调制立体声延迟,Spread影响LFO(低频振荡器)立体声调制行 为。0时LFO同步。在10,两个LFO是180度不同步,所以当一个通路正 在向上调制时,另一个为向下调制。
Headrm	一些调制和延迟单块的内部信号通路存在一点沙沙的失真声,特别是放 在高增益箱头后的时候。负值会增加听到的失真度;正值会让音色干净 一些。在0dB时,模块与原版踏板相似。
Low Cut	过滤掉区块的一部分低音和/或高音频段,有助于消除浑浊的低频和/或
Hi Cut	
Mix	混合通过区块的"干"、"湿"信号。当设置为0%时,通路完全旁通掉效 果。当设置为100%时,整条通路均为效果器处理后的声音,不会听到任 何直通干声信号。
Level	调节效果器区块的总输出电平。注意不要把很多个区块的这个参数都 调得太高,否则会出现爆音。大部分区块通常都应该将该参数保持为 0.0dB。如果原始单块的电平或音量旋钮实际上并不对应dB值的话,则使 用0.0~10。
Trails	Trails关:该区块旁通时,所有延迟重复或者混响衰减都会立即静 音。Trails开:该区块旁通或者选择了其他快照时,所有延迟重复或者混 响衰减都会继续自然衰减。

# Amp+Cab

Amp+Cab区块的方便之处在于当您选择Amp模块后,其相匹配的Cab模块会自动加载。 它只用到了六个可用处理模块中的一个。



要更改Amp+Cab区块的箱头模块,按< PAGE直到箱头模块变成亮红 色,并转动下方旋钮。要更改箱体模块,请按PAGE ▷,直至箱体图标 变成辆红色,并转动下方旋钮。

Amp模块		
模块	子类别	基于*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt <sup>®</sup> DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro <sup>®</sup> S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson <sup>®</sup> EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Electro King
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender <sup>®</sup> Bassman <sup>®</sup> (普通通道)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender <sup>®</sup> Bassman <sup>®</sup> (Bright通道)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender <sup>®</sup> Deluxe Reverb <sup>®</sup> (普通通道)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender <sup>®</sup> Deluxe Reverb <sup>®</sup> (Vibrato通道)
US Double Nrm	Guitar	Fender <sup>®</sup> Twin Reverb <sup>®</sup> (普通通道)
US Double Vib	Guitar	Fender <sup>®</sup> Twin Reverb <sup>®</sup> (Vibrato通道)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone <sup>®</sup> 1484
Divided Duo	Guitar	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z <sup>®</sup> Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck <sup>®</sup> Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland <sup>®</sup> JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox® AC-15
Essex A30	Guitar	Vox® AC-30带Top Boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (普通通道)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (Bright通道)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless <sup>®</sup> DC30 (通道 1)

Amp模块		
模块	子类别	基于*
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless <sup>®</sup> DC30 (通道 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless <sup>®</sup> DC30(跳线)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall <sup>®</sup> JTM-45 (普通通道)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall <sup>®</sup> JTM-45 (Bright通道)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall <sup>®</sup> JTM-50 (普通通道)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall <sup>®</sup> JTM-45 (Bright通道)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-45 (跳线)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall <sup>®</sup> Super Lead 100 (普通通道)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall <sup>®</sup> Super Lead 100 (Bright通道)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall <sup>®</sup> Super Lead 100(跳线)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park <sup>®</sup> 75 (普通通道)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (Bright通道)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (Clean通道)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBE通道)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner <sup>®</sup> Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner <sup>®</sup> Überschall <sup>®</sup>
Cali Texas Ch 1	Guitar	MESA/Boogie <sup>®</sup> Lone Star (Clean通道)
Cali Texas Ch 2	Guitar	MESA/Boogie <sup>®</sup> Lone Star (Drive通道)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (通道I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (通道II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (Lead通道)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith <sup>®</sup> Archon <sup>®</sup> (Clean通道)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith <sup>®</sup> Archon <sup>®</sup> (Lead通道)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (Clean通道)

Amp模块		
模块	子类别	基于*
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano Slo-100 (Crunch通道)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (Overdrive通道)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6原装
Line 6 Doom	Guitar	Line 6原装
Line 6 Epic	Guitar	Line 6原装
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6原装
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6原装
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6原装
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6原装
Tuck n' Go	Bass	Ampeg <sup>®</sup> B-15NF Portaflex <sup>®</sup>
SV Beast Nrm	Bass	Ampeg <sup>®</sup> SVT <sup>®</sup> (普通通道)
SV Beast Brt	Bass	Ampeg <sup>®</sup> SVT <sup>®</sup> (Bright通道)
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie® M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie <sup>®</sup> Bass 400+ (通道1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie <sup>®</sup> Bass 400+ (通道2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 前级(通道1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 前级(通道2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 前级(跳线)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 话放

后续页面的音色堆叠和更深入的箱头参数可能依所选的箱头模块而有所不同。

#### 通用箱头设置

参数	说明	
Master	调节整体箱头输出电平量以及箱头失真。该参数与其他所有箱头参数存 在相互影响,Master值设得越低,其他参数效果就越弱。	
Sag	降低Sag值会让音色响应更"紧实",适合弹奏金属乐;提高该值会增加呈上的动态和延音,适合弹奏布鲁斯和经典摇滚段落。	
Hum	- 沈判险险圭和云这圭对你辛奋的影响租府。仿城京,辛奋城东水。	
Ripple	任前嘲嘲严相父孤严凡忍自巴的影响性度。值越同,自巴越专派。	
Bias	改变功放管的偏压。值越低,就越接近AB类功放的"冷"音色。设为最大值时,为纯A类箱头模式。	
Bias X	决定箱头功放管载荷时的音色响应。值越低,音色感觉越紧。值越高, 电子管压缩感越强。此参数与Drive和Master设置存在相互影响。	

# Amp

Amp区块与Amp+Cab区块相同,但不包含相匹配的箱体模块。



### Preamp

我们还包含了一整套各个Amp的Preamp模块版本,推荐将HX Stomp踏板输入到您爱用的箱头的前级部分,即可用它来给箱头提供前级音色。您还可以在Preamp > Mic类别中找到录音棚话筒前级。



Preamp区块需要的DSP资源低于完整的Amp区块。

# Cab

Cab区块有两个子类别:Single和Dual。Dual箱体有立体声输出,每个箱体都可以左右 平移。如您所料,Dual箱体消耗的DSP资源是Single箱体的两倍。



要更改Cab > Dual区块中的第一个箱体模块,按<PAGE直到左箱体图标变为亮红色,并转动下方旋钮。要更改第二个箱体,按PAGE>直到右箱体图标变为亮红色,并转动下方旋钮。

Cab模块		
模块	子类别	基于*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro <sup>®</sup> S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender® Champ
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson® EH185
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender® Deluxe Oxford
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox <sup>®</sup> AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner <sup>®</sup> 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 <sup>®</sup> 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 <sup>®</sup> DC-30 G12H30
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless® DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender <sup>®</sup> Bassman <sup>®</sup> P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual	4x12" Hiwatt® AP Fane®
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange <sup>®</sup> Eminence

Cab模块		
模块	子类别	基于*
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 <sup>®</sup> Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner <sup>®</sup> Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie® 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL® XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn <sup>®</sup> Coliseum
1x15 Tuck n' Go	Single, Dual	1x15" Ampeg <sup>®</sup> B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn <sup>®</sup> Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic <sup>®</sup> 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie <sup>®</sup> 2x15 EV
4x10 Rhino	Single, Dual	4x10" Ampeg <sup>®</sup> SVT <sup>®</sup> 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 SV Beast	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

Mic模块	
模块	基于*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser <sup>®</sup> MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound <sup>®</sup> 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 <sup>®</sup> KM84
67 Cond	Neumann <sup>®</sup> U67
87 Cond	Neumann <sup>®</sup> U87
47 Cond	Neumann <sup>®</sup> U47
112 Dynamic	AKG® D112
12 Dynamic	AKG® D12
7 Dynamic	Shure <sup>®</sup> SM7

#### Cab设置

旋钮	参数	说明
1	Mic	从16种可用的话筒模块中选择一种。
2	Distanc	设设置话筒和音箱网罩之间的距离(2,5~30cm)。
3	Low Cut	_ 过滤掉箱体的一部分低音和/或高音频段,有助于消除浑浊的低
4	High Cut	频和/或刺耳高频。
5	Reflec	设定"早期反射"量。值越高,箱头音色里的房间反射声越多。
6	Level	调节箱体的总输出电平。

# 脉冲响应 (IR)

脉冲响应是代表特定音频系统的声波测量值的数学函数(对于HX Stomp来说,就是原 声吉他共振、音箱和话筒的组合)。HX Stomp一次可以加载和存储最多128组自定义或 者第三方的IR。



#### 加载自定义脉冲响应

要加载自定义脉冲响应,必须将设备连接到Mac或Windows电脑上的HX Edit软件。HX Edit应用程序可从line6.com/software免费下载。

- 将HX Stomp通过USB连接到您的电脑并打开HX Edit应用。 1.
- 2. 单击IMPULSES选项卡。

IMPULSES

3. 将一个或多个IR文件从桌面或者任意Finder窗口中直接拖动到HX Edit应用的"脉冲"列表内。

HX Edit自动更新HX Stomp硬件 IR 列表。HX Stomp可以一次加载和存储多达128 个IR。原生支持高达2048采样的48kHz、16位、单声道、.WAV格式 IR。不过,HX Edit可以导入不同的采样率、比特深度、长度和立体声格式的 IR.WAV文件,应用 程序将在发送到HX Stomp之前自动转换这些属性。

- 进入HX Edit应用的首选项来设置导入立体声WAV IR 的首选行为,您可以选择导 入(单声道) IR 文件的左声道或右声道数据或者两个声道的混合数据。
- 导入的IR将自动缩短(或者延长)为2048个采样。您也可以从模块列表中选择1024 个采样的版本来节约DSP,这样IR会在一半的时候淡出。



重要事项!IR区块引用的是IR脉冲响应编号,而不是实际的IR文件。例如,如果您 🖿 碰巧从HX Edit应用更换或清除了"IR 12",它将影响任何包含IR区块并选择"IR 12"的 存储器。

#### 脉冲响应设置

页面	旋钮	参数	说明
1	1	IR Sel	从128种中选择一个IR索引位置。如果某个位置包含IR, 其名称将显示在显示屏标题中。
	2	Low Cut	_ 衬滤掉IR的一部分低音和/或高音频段,有肋于消除浑沖
	3	Hi Cut	的低频和/或刺耳高频。

页面	旋钮	参数	说明
2	1	Mix	将脉冲响应信号与通过IR区块的干信号混合。当设置为 0%时,通路完全旁通IR。当设置为100%时,整个通路通 过 IR 馈送,听不到干信号。
	2	Level	调节IR区块的总输出电平。

# Send/Return

各对发送和返回都可以独立工作或者用作效果器循环。



效果器循环可以在您音色的任意位置动态插入您爱用的单块效果器(或者机架效果器)

注释:任何一对Send和Return都可以设置为乐器电平(用于插入单块效果器)或者 Y 线路电平。参见"Global Settings > Ins/Outs"

#### Send设置

旋钮	参数	说明
1	Send	调节发送到外部设备的电平。
2	Dry Thru	调节通过Send区块的信号电平,与旋钮1(Send)电平无关。通常应设置为0.0dB。

#### Return设置

旋钮	参数	说明
1	Return	调节Return插孔的接收电平。
2	Mix	将返回信号与通过Return区块的干信号混合。当设置为0%时,通路完全旁通Return。当设置为100%时,整个信号由Return馈送, 听不到干声直通信号。

#### FX Loop设置

页面	旋钮	参数	说明
	1	Send	调节发送到外部设备的电平。
	2	Return	调节Return插孔的接收电平。
1	3	Mix	将 FX 回路信号与通过FX Loop区块的干信号混合。当设置为0%时,通路完全旁通 FX Loop。当设置为100%时,整个通路通过 FX 回路馈送,听不到干声直通信号。*
		5 MIX	这意味着,如果您目前没有将您的外设备连接到 Send&Return插孔,那么除非旁通FX Loop区块,否则不 会听到任何输出信号!
2	1	Trails	Trails关:当FX Loop区块被旁通时,外部单区块效果器将 立即静音。Trails开:当旁通FX Loop区块或选择不同的快 照时,外部延迟或混响单区块效果器将继续自然衰减。

### Looper

可以添加单声道或立体声Looper区块。



1-Switch Looper仅在Stomp模式下分配到脚踏开关时才起作用。有关如何为脚踏开关 指定区块的信息,请参见"Bypass Assign"。您也可以通过 MIDI 访问Looper功能-参 见<u>"MIDI CC</u>"。

Looper类型	最大Looper时长(全速)
Mono	60秒
Stereo	30秒

- 1. 在您的声音中添加1-Switch Looper模块并将其分配到Stomp模式下的 脚踏开关。 参见"快速分配脚踏开关"。
- 2. 按1-Switch Looper开关。 LED灯变为红色,表示循环正在录制。
- 3. 再次按下1-Switch Looper开关。 LED灯变为绿色,表示循环正在回放。
- 4. 再次按下1-Switch Looper开关。 LED灯变为琥珀色,表示循环处于叠加模式。随后按下开关在播放和叠加模式之间 切换。
- 5. 当循环处于播放或叠加模式时,按住开关1秒。 最近一次录音被撤消。再次按住开关将重新恢复录音。
- 6. 快速按两下1-Switch Looper开关。 播放/录制停止,LED灯白色亮起,表示循环在存储器中。
- 7. 当循环播放/录制停止时,按住开关。 录音被删除,LED灯呈暗白色。



重要事项! 在loop过程中您可以更改存储器,但此时loop回放将停止,除非您选择的存储 · 器包含同一类型的looper区块(单声道或立体声)。

#### Looper设置

页面	旋钮	参数	说明
1	1	Playbk	调节looper回放电平。建议您可以将其稍微降低一点,这 样您现场演奏的吉他音量就会稍大一些。
	2	Ovrdub	设置叠录时loop的电平。例如,如果您的Overdub设置为 90%,每次您的loop重复播放时,其音量都会减小10%, 也就是每叠录一次声音都会降低一点。
	3	Low Cut	
2	1	High Cut	他现场演奏的混音效果。

# Split

创建并联通路后,Split区块就会出现,但只有在选中时才可见:



HX Stomp有三种不同类型的Split区块:Y, A/B和Crossover。

转动上方旋钮选择Split区块,然后转动下方旋钮更换Split类型。

#### Split > Y设置

旋钮	参数	说明
1	BalnceA	调节通路A的左/右立体声平衡。
2	BalnceB	调节通路B的左/右立体声平衡。

₩示:好的,这是给用户的:如果您一直移动Split > Y区块,将其BalnceA设置为"L100",将 其BalnceB设置为"R100",可以独立处理L/MONO和RIGHT输入。此外,如果将Mixer区块 输入通路B(Send L/R),您可以处理两个乐器同时进行,每个都有自己的单声道输入,立体 声处理和立体声输出!

#### Split > A/B设置

旋钮	参数	说明
1	RoutTo	确定发送到通路A与通路B的信号量。按下方旋钮设置为Even Split。

#### Split > Crossover设置

旋钮	参数	说明
1	Freq	高于此频率的任何信号都将发送至通路A(上)。低于此频率的 任何信号都将发送至通路B(下)。
2	Revrse	启用时,反转通路分配(交叉频率以上的任何信号被发送到通路B,低于交叉频率的任何信号是发送至通路A)。

## Mixer

创建并联通路后, Mixer区块就会出现, 但只有在选中时才可见:



#### Mixer设置

页面	旋钮	参数	说明
1	1	A Level	调节通路A(上)的输出电平。
	2	A Pan	调节通路A的左/右立体声平衡。
	3	B Level	调节通路B(下)的输出电平。
2	4	B Pan	调节通路B的左/右立体声平衡。
	5	B Polari	反转通路B的极性。通常应设置为"Normal"。
	6	Level	调节Mixer区块的总输出电平。

# 美国注册商标

本文档中使用的所有产品名称均为其各自所有者的商标,与Yamaha Guitar Group和Line 6不存在任何相关或附属关系。这些商标仅用于标识Line 6在声音建模开发过程中研究过音色和 声音的产品。

5150是ELVH Inc的注册商标。 Acoustic是GTRC Services, Inc的注册商标。 Aguilar是David Boonshoft的注册商标。 AKG, DOD和Whammy是Harman International Industries, Inc的注册商标。 Arbiter是Sound City Amplification LLC的注册商标。 Binson, Dytronics, LA-2A和Teletronix是Universal Audio, Inc的注册商标。 Beverdynamic是Bever Dynamic GmbH & Co. KG的注册商标。 Bogner和Überschall是Bogner Amplification的注册商标。 BOSS和Roland是Roland Corporation U.S的注册商标。 Colorsound是Sola Sound Limited Corporation, UK的注册商标。 Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR和Uni-Vibe是Dunlop Manufacturing, Inc的注册商 标。 Darkglass和Microtubes是Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro的注册商标。 Digitech是DOD Electronics Corporation的注册商标。 Dr. Z是Dr. Z Amps, Inc的注册商标。 EBS是EBS Holding的注册商标。 EchoRec是Nicholas Harris的注册商标。 Electro-Harmonix和Big Muff Pi是New Sensor Corp的注册商标。 Electro-Voice是Bosch Security Systems, Inc的注册商标。 Engl是Beate Ausflug和Edmund Engl的注册商标。 Eventide是Eventide Inc的注册商标。 Fane是Fane International Ltd的商标。 Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb和Sunn是Fender Musical Instruments Corp的注册商标。 Fulltone是Fulltone Musical Products, Inc的注册商标。 Gallien-Krueger是Gallien Technology, Inc的注册商标。 Gibson和Maestro是Gibson Guitar Corp的注册商标。 Heil Sound 是Heil Sound Ltd的注册商标。 Hiwatt是Simon Giles和Justin Harrison的注册商标。 Ibanez是Hoshino, Inc的注册商标。 Klon是Klon, LLC的注册商标。 Korg是Korg, Inc的注册商标。 Leslie是Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd的注册商标。 Lone Star是Randall C. Smith的注册商标。

Marshall是Marshall Amplification Plc的注册商标。 Matchless是Matchless, LLC的注册商标。 MAXON是Nisshin Onpa Co., Ltd的注册商标。 Mesa/Boogie和Rectifier是Mesa/Boogie,Ltd.的注册商标。 Musitronics是Mark S. Simonsen的注册商标。 Mu-Tron是Henry Zajac的注册商标。 Neumann是Georg Neumann GmbH的注册商标。 Orange是Orange Brand Services Limited的注册商标。 Park是AMP RX LLC的注册商标。 Paul Reed Smith和Archon是Paul Reed Smith Guitars, LP的注册商标。 Peavey是Peavey Electronics Corporation的注册商标。 RMC是Richard McClish的注册商标。 Royer是Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs的注册商标。 Sennheiser是Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG的注册商标。 Shure是Shure Inc的注册商标。 Silvertone是Samick Music Corporation的注册商标。 Supro是Absara Audio LLC的注册商标。 TC Electronic是MUSIC Group IP Ltd的注册商标。 Timmy是Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO的注册商标。 Trainwreck是Scott Alan Fischer和Mona Fischer的注册商标。 Tube Screamer是Hoshino Gakki Co. Ltd的注册商标。 Tycobrahe是Kurt Stier的注册商标。 Vox是Vox R&D Limited的注册商标。 Xotic是Prosound Communications, Inc的注册商标。



在Play视图中,屏幕右上角出现一个小型摄像头图标。其编号表示当前快照。



#### 什么是快照?

想象一下,您有八只宠物章鱼,在您的箱头和踏板周围滑行。您不想在踏板上踩来踩去 (以免不小心踩到触手),而是喊道"来,伙计们,现在是副歌…就是现在!"章鱼就会 负责开启一些踏板,关掉其他踏板,然后调整所有箱头和踏板的旋钮,为您的副歌创造 最佳设置,全部都跟延迟和混响音轨无缝对接。然后您喊"现在是主歌…现在!"章鱼会 立即调整您的主歌参数。这就是快照的强大功能。



您的章鱼/快照唯一不能做的是重新排列踏板或换掉效果或箱头(除非效果或箱头存在 于同一存储器中)。

每个声音最多可给快照分配64个参数;也就是八只章鱼,每只八条触手。章鱼可以记住 三个独立的开/关状态组和每个存储器设置的调整(例如对于主歌、副歌和失真华彩等 段落)。也就是说,HX Stomp每个存储器都有三个快照。 HX Stomp中的三个快照分别存储和调用当前存储器中某些元素的状态,包括:

- 效果旁通 所有处理区块的旁通(开/关)状态。(1-Switch Looper的旁通状态不存储/通过快照调用。)
- 参数控制 分配给控制器的任何参数值(每个声音最多64个)。
- 节拍 当前系统节拍,前提是<u>"Global Settings > MIDI/Tempo"</u> > Tempo Select设置为"Per Snapshot"。(默认设置为"Per Preset"。)

根据您设置的不同,快照可以作为同一音色的三种不同变化、三种截然不同的音色,或 者两者的任意组合——全部都在同一个存储器里。多数情况下,一组预设的存储器已经 可以容纳一首歌当中所有的音色变化。

# 使用快照

1. 在Play视图中,按PAGE ▷直到看到Snapshot脚踏开关模式:



- 2. 按三个快照开关之一来选择不同的快照。
- 3. 通过以下一种或多种方式调节声音:
- 通过按Stomp模式脚踏开关或按下"Edit视图"中的上方旋钮来打开或关闭一个或多 个效果。快照会记住每个区块的开/关状态。
- 要调整参数并使其自动更新每个快照,请按下并转动旋钮。快照可以记住高达 64个效果参数的值。参数值显示为白色,表示有控制器已分配给它-在这种情况 下,Snapshots控制器:



- ♪ 小窍门:按住ACTION并按下参数旋钮,快速删除任何控制器分配(包括Snapshots控制器)。该值以彩色显示,表示未分配控制器。
- ▶ 注释:您也可以手动分配Snapshots控制器。在<u>"Controller Assign"</u>页面上,选择所需的区 块和参数,并转动旋钮2(Controller)选择"Snapshot"。
- 4. 切换回您开始使用的快照。

HX Stomp立即无缝恢复到以前的状态。

₽ 注释:如果您已将<u>"Global Settings > Preferences</u>" > Snapshot Edits更改为"Discard",则必须在选择其他快照之前保存声音。否则任何编辑都将被丢弃!

# 复制/粘帖快照

您可能希望不必从头开始创建一个新的快照,而是将现有的快照复制到另一个快照位置 并作出调整就行。

 在Snapshot模式下,在触碰您要复制的快照的脚踏开关的同时,轻 轻按一下您要覆盖的快照的脚踏开关然后放开。
 出现对话框面板:



2. 按下旋钮3(OK)。

# 交换快照

1. 在Snapshot模式,同时触碰您要交换的快照的两个脚踏开关,直到出现以下对话框:



2. 按下旋钮3 (OK)。

# 保存快照

按命和ACTION两次来保存声音。

保存声音可自动存储所有的3个快照。

**上** 注释: 选择存储器可调出保存存储器时激活的快照。

# 确定快照编辑行为

假设您正在使用快照1(主歌)并更改了一些内容—开启延迟模块、关闭调制模块、调整失真的Drive参数等。如果切换到快照2(副歌),然后重新切回到第二段主歌的快照1,HX Stomp会调用更改后的参数还是将快照1恢复到上次保存声音时的状态?这个问题没有正确答案,HX Stomp让您来决定。

- 1. 同时按 \ PAGE和PAGE \ 打开菜单。
- 2. 按PAGE ▷然后按下方旋钮2 (Global Settings)。
- 3. 转动上方旋钮选择"首选项"子菜单。
- 4. 转动Snapshot Edits旋钮设置快照编辑行为:
  - Recall—切换快照时会调用快照编辑过的内容,并显示为您上次离开时的样子(默认设置)。
  - Discard—切换快照时会丢弃编辑过的内容,并显示为设置上次存储器保存的样子。如果您想保存对当前快照进行的更改,而Snapshot Edits设置为"Discard",那么在选择另一个快照之前,一起按命和ACTION按钮按两次来保存。

Play画面上的摄像头图标会显示Snapshot Edits设置梗概—当设置为"Recall"时,相机为 灰色;当设置为"Discard"时,相机为红色:



注释: 在更改为其他存储器以存储所有快照设置之前,请不要忘记保存!

#### 使用快照的创意提示

- 快照最直接的用途就是将其指定给歌曲的不同部分。例如,快照1可能是前奏、快照2可能是主歌1、快照3可能是副歌等等。
- 将任何Delay, Reverb和/或FX Loops区块Trails参数设为"On"可在快照之间无缝切换。
- 担心进一步的调整可能导致您的音色变差而不是变好吗?快照是不用手就能比较 音色之间细微变化的好方法。
- 将各个快照的Harmony Delay区块的调性或Pitch区块的间隔时间设为不同的值。
- 在整首歌曲中难以保持音量一致 ? 每个快照设置一个Gain或Level参数。
- 您也可以通过 MIDI 更改快照。参见<u>44页上的"MIDI CC"</u>。

# Bypass Assign

除了在Edit视图按上方旋钮以外,HX Stomp还提供了多种开关区块的方法:

- 按Stomp模式脚踏开关
- 移动连接的表情踏板(有时称为"自动接合")
- 发送MIDI CC消息给HX Stomp的 MIDI 输入(或通过USB)

# 快速分配脚踏开关

- 1. 在Edit视图中,转动上方旋钮选择要指定给脚踏开关的区块。
- 在Stomp脚踏开关模式下,按着脚踏开关1或2(或3,如果Global Settings > Footswitches > FS3 Function设置为"Stomp 3"),直到出现 以下对话框:

⚠ Assign block to FS?		
×	Merge	$\checkmark$
Cancel	Assign	OK

如果要更换可能已经被分配到脚踏开关的任何其他区块,将旋钮转动到2 (Assign)为"Replace"。否则,将其设置为"Merge",就允许将多个区块分配给同一个开关。

3. 按下旋钮3(OK)。

# 手动旁通分配

- 1. 同时按 ⟨PAGE和PAGE ⟩ 打开菜单。
- 2. 按下旋钮1 (Bypass Assign)。 Bypass Assign画面跟Edit画面看起来非常相似:



3. 转动上方旋钮选择想要旁通的区块。

Input, Output和Mixer区块不能分配。Split区块可被分配;当旁通时, Split Y和Split A/B型区块恢复为分配到每个通路的偶数信号, Split Crossover类型不应用频率分割,信号均匀地馈送到每个通路。

- 4. 转动旋钮1 (Switch)选择所需的脚踏开关或表情踏板。
  - None 删除旁通分配。
  - FS1~FS5 踩踏Stomp模式脚踏开关可打开和关闭模块。注意,脚踏开关3,4或5 则不会,除非Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Function 功能设置为"Stomp 3 [Stomp 4 or Stomp 5]"。

选择脚踏开关显示旋钮2(Type)。转动旋钮2选择"Moment[ary]" 或"Latching"的行为。当设置为Momentary后,当您按住开关时区块 旁通(如果已经旁通,则是启用)。当设置为Latching后,每次按 下开关时区块旁通(如果已经旁通,则是启用)。

- EXP1, 移动表情踏板会自动启用(或旁通)区块。
- EXP 2 选择EXP 1或2显示旋钮2 (Position)和旋钮3 (Wait)。Position决定 表情踏板启用或旁通区块的行程。0%是脚跟向下;99%是脚尖向 下。Wait确定HX Stomp在旁通区块之前等待的时间。例如,在哇音 独奏的时候您可能不希望一踩到脚跟位置哇音就关闭。

**小窍门:**也可以按PAGE〉,按旋钮3(Learn),然后或者移动至期望的表达踏板或发送您需要来自 MIDI 控制器的MIDI CC信息。HX Stomp会自动学习它。

**↓ 提示**: 默认情况下,通过EXP 1或EXP 2旁路切换效果配置为"下降=关闭"行为。要反

转旁通行为,请按下上方旋钮(Bypass)。在这种情况下,当表情踏板移动超过配置的 Position位置时,将旁通区块。由于可以将多个块的旁路配置为分配到表情踏板,因此可以不同地设置每个块的Position值,从而允许踏板在踏板的不同位置处打开一些 区块。 5. 如果需要,按PAGE ▷并转动旋钮1 (MIDI In)分配用于打开和关闭区 块的输入MIDI CC信号。 输入CC值0~63则关闭区块;输入值64~127打开区块。请注意,某些MIDI CC信号 保留用于全局功能且无法洗择-参见"MIDI CC"。

## 清除旁通分配

- 1. 在Bypass Assign画面中,选择要清除其旁通分配的区块,然后按 ACTION。
- 2. 按下旋钮1 (Clear Assignments)。

# 清除所有旁通分配

- 1. 在Bypass Assign画面,按ACTION。
- 2. 按旋钮2 (Clear All Assignments)清除所有模块的旁通分配。 出现以下对话框:



3. 按下旋钮3(OK)。

# 交换Stomp脚踏开关

如果您想更改Stomp模式脚踏开关(特别是分配了多个项目的脚踏开关)的位置,您不必手动重新分配所有内容,可以快速交换两个踩脚踏开关的分配内容。

1. 触摸(但不要按下)任意两个Stomp脚踏开关,直到出现以下对话框:

🗥 Swap	o FS1 and	FS2?
×		$\sim$
Cancel		ОК

2. 按下旋钮3(OK)。

#### 创意旁通分配技巧

- 如果您需要频繁地切换两个区块的开关状态,可以将两个区块分配给同一个踏 板,在选中其中一个的同时按下上方旋钮。这样按下踏板就会关闭其中一个区 块,同时开启另一个。
- 分配Wah区块让它只有当表情踏板移动超过1%时才会启动。设置Wait时长要足够 长,这样踩到脚跟状态的时候才不会将哇音关闭,不过也不要太长,不然踩到底 的话关闭就太慢了。"<u>手动旁通分配"</u>参见。
- 不同的区块都可以设为在表情踏板的不同位置启动或旁通。可以尝试开启多个过载区块——个在Position= 5%,另一个在Overdrive,还有一个字Position= 30%Position= 70%等等。
- 当使用脚踏开关来切换两个Amp或Amp+Cab区块时,两者的箱头模块可能音色差 异很大(和真实的箱头一样!)使用EQ区块来让一个Amp区块听起来尽可能接近 其他Amp区块,并将其旁通分配给同一个脚踏开关。
- 将Feedback非常高的Delay区块分配到只有表情踏板达到脚尖位置的时候才启用。 尖叫狂欢。

# Controller Assign

HX Stomp提供多种工具,用于在演奏期间控制音色。其中最明显的是表情踏板(通常分配给Wah,Pitch Wham或者Volume),不过您也可以将脚踏开关的功能分配为在特定参数两个值之间切换,甚至在吉他上用音量和音色旋钮来控制参数。

如果参数指定了控制器,其值将以白色文字显示:

O Harmony Delay ©		
1/8	37%	35%
Time	Feedbk	Mix

▲ 重要事项! 添加Wah或Pitch Wham区块将自动分配给由EXP 1来控制。添加Volume或Pan 区块将自动分配给由EXP 2来控制。用<u>Mission SP1-L6H Line 6</u>表情踏板时,它连接到HX Stomp带有Y-型线缆即可工作,其内置脚踏开关可在任何Wah/Pitch Wham和Volume/Pan 模块之间切换。另见第<u>38</u>页.

# 分配控制器

在Stomp模式,按住要控制的参数旋钮。
 HX Stomp跳到Controller Assign页面,旋钮1 (Parameter)上显示参数。



**注释:**要手动进入Controller Assign菜单,按**三**然后按旋钮2 (Controller Assign)。

2. 按PAGE ▷然后按下方旋钮3 (Learn)。 按钮的大脑图标呈蓝色。 3. 踏上脚踏开关,移动连接的表情踏板,从键盘上发送MIDI CC信息等.

控制器名称出现在旋钮2 (Controller)上方。

- ➡ 注释:要手动选择控制器,请转动旋钮2(Controller)。
  - None 删除控制器分配。
  - EXP 1,2 表情踏板是最常见的控制器类型,用于控制音量、哇音、音高等。
  - FS1~FS5 踩踏Stomp模式脚踏开关可以将参数的Min和Max值之间切换。

选择FS1-FS5将显示旋钮3 (Switch Type)。转动旋钮3选 择"Moment[ary]"或"Latch[ing]"的行为。Momentary表示只要按住开 关,该值就会改变。Latching则是每次按下开关就在Min和Max之间 的值切换。\*

- MIDI CC 选择"MIDI CC"将显示旋钮3 (CC#)。旋钮3选择所需的 MIDI CC 编号。
- Snpshot 所有已分配控制器的参数都会随快照而更新,不过当其他控制器均已被使用时,还有一个额外的"Snapshots"控制器可用。

\*注释:脚踏开关行为(Momentary或Latching)由各个脚踏开关决定,而不是根据分配的内容决定。

▲ 注释: HX Stomp已经保留用于全局功能的特定MIDI CC消息;这些CC不能用作控制器。如果您尝试使用保留给全局功能的CC消息,将显示以下对话框:



有关更多信息,请参见<u>"MIDI CC"</u>。

- 4. 如果需要,按PAGE ▷并转动旋钮1 (Min Value)和旋钮2 (Max Value) 来设定要控制的范围。
  - 提示:要反转控制器行为,请调换Min和Max值。
- 5. 按价返回主画面。

小窍门:要为Snapshots控制器分配参数,只需按下并转动参数旋钮即可。该值以白色文本显示,表示现在已分配给控制器。

小窍门:按住ACTION并按下参数旋钮,快速删除任何控制器分配(包括Snapshots控制器)。值的文本从白色变回原始颜色,表示没有分配控制器。

# 清除区块的控制器分配

- 1. 在Controller Assign画面中,选择要清除其控制器分配的区块,然后按ACTION。
- 2. 按下旋钮1 (Clear Controller)。

# 清除所有控制器分配

- 1. 在Controller Assign画面,按ACTION。
- 2. 按旋钮2 (Clear All Controllers)清除所有区块的控制器分配。 出现以下对话框:



3. 按下旋钮3(OK)。



#### 创意控制器分配提示

- 默认情况下,参数的Min和Max值可能很极端。调节的时候保守一点比较好,因为 很小的参数变化就能产生很大的效果。
- 要平滑地融合并联通道A和B的音色,请选择Split > A/B区块并将Route To参数分配给表情踏板。默认情况下,脚跟向下位置表示信号全部通过通路A。将踏板向前移动,将逐渐过渡到通路B。也可以<u>分配一个脚踏开关</u>控制Route To参数,瞬间切换来回。
- 如果您要的是音色特别清晰的boost,除了添加Volume/Pan > Gain区块以外,还可以尝试分配脚踏开关来提升Mixer或Output区块的Level参数。
- •如果您有喜欢的延迟或混响踏板,请使用FX Loop区块将其插入您的音色。把EXP 1或2分配为控制区块的Mix参数,这样可以将单块平滑融合到您的音色中。
- 要获得极端迷幻dub延迟啸叫音色,可分配某个踏板开关增加延迟Feedback的同时 减少其Time值。
- 将某个脚踏开关分配为在两种Delay > Time参数值之间切换,例如1/4和1/8附点音 符。
- 将IR Select分配给脚踏开关。将两个脉冲响应设置为Min和Max值。这样就可以在 两者间瞬间切换了。

# Global EQ

内置于HX Stomp的全局均衡器提供三个全参数波段加可变低和高切滤波器,用于补偿 巡演时或者不同录音室之间声学环境的各种变化。Global EQ适用于所有声音。

↓ 注释: Global EQ永远不会从SEND或USB输出听到。

- 1. 同时按∜ PAGE和PAGE ▷打开菜单。
- 2. 按下旋钮3 (Global EQ)。 Global EQ画面出现:

GLOBAL EQ关 GLOBAL EQ开 Global EQ Global EQ ≥ Low 110 Hz 110 Hz 0.7 0.0 dB 0.7 0.0 dB Q Freq Q Gain Freq Gain

- 3. 按下上方旋钮打开和关闭Global EQ。
- 4. 转动上方旋钮选择所需的 EQ 频段--Low Cut, Low, Mid, High或High Cut。
- 5. 旋钮1~3可调节所选的 EQ 频段。

# 复位Global EQ

复位Global EQ将其设置恢复为出厂默认值(全平)。

- 1. 在Global EQ画面,按ACTION。
- 2. 按下旋钮1 (Reset EQ)。 出现以下对话框:



3. 按下旋钮3 (OK)。

# **Global Settings**

Global Settings菜单包含可以应用到所有集合列表和存储器的其他参数,例如输入和输出电平、自定义脚踏开关模式设置等。

- 1. 同时按《 PAGE和PAGE 》打开菜单。
- 2. 按PAGE ▷然后按下方旋钮1 (Global Settings)。 Global Settings画面出现:



3. 转动上方旋钮选择六个子菜单中的一个。 如有必要,按PAGE 》查看更多参数。

ļ	注释:	有关所有至	全局设置的说明	,	请参见下一页	ī,	c

### 设定适当的电平

Į

各种输入和输出应设置为与您的乐器、放大器和其他踏板相匹配,以确保理想的音色、 低噪音并且不会产生难听的失真(当然,除非您希望听到这种失真。我们才不会评判音 色好坏呢。)要知道,如果您到互联网上抱怨"HX Stomp很难听",人们会问的第一件 事就是如果您是否阅读了本说明书的这一部分。如果您没有,他们会取笑您。

- 1. 在Global Settings菜单中,转动上方旋钮选择Ins/Outs子菜单。
- 2. 使用旋钮1和2,按照下表设置电平:

插孔	您要连接什么?	那么这样做:
	带被动拾音器的吉他或贝斯	设置Input Level为"Inst"
INPUT L/MONO, RIGHT	带主动拾音器的吉他或贝斯	设置Input Level为"Inst"或"Line" (相信您的耳朵)
MOIII	键盘、合成器或鼓机	设置Input Level为"Line"

插孔	您要连接什么?	那么这样做:
OUTPUT	到吉他或贝斯箱头的Guitar 吉他输入或其他多重效果器	设置Output Level为"Inst"
L/MONO,	古他或贝斯相头的东畚电平返回,供后 期效果或4-线接法	
RIGHT	吉他或贝斯箱头的线路电平返回,供后期效果或4-线接法	设置Output Level为"Line"
	录音室机架效果器或调音台的输入	

# 重置所有全局设置

重置全局设置会将其恢复为出厂默认设置。执行此重置不会影响您创建的任何声音。

- 1. 在Global Settings菜单中,按ACTION。
- 2. 按下旋钮1 (Factory Settings)。 出现以下对话框:



3. 按下旋钮3(OK)。

# Global Settings > Ins/Outs

页面	旋钮	参数	说明
1	1	Input Level	连接吉他、贝斯或效果器到HX Stomp的输入插孔时,请选择"Inst"。连接合成器、鼓机、调音台或其他线路电平来源时选择"Line"。如果您的吉他或贝 斯为主动拾音器音量非常大(或者您恰好喜欢乐器的"衰减"输入电平的声音),请选择"Line"。也可以两个都试试,相信您的耳朵。
	2	Output Level	将6.3mm输出连接到单区块效果器或吉他箱头前面时选择"Inst"。连接调音台或独立录音机时选择"Line"。使用单箱头或调音台通道时,仅连接LEFT/ MONO 6.3mm插孔。
	3	Send/ReturnL	当使用Send/Return对作为单区块效果器的 FX 回路时选择"Inst"。使用一对Send/Return作为线性处理器的效果器loop或者连接键盘、鼓机、调音台和
	1	Send/ReturnR	其他设备的额外输入输出时选择选择"Line"。
2	2	Return Type	确定在RETURN插口接收到的信号时应该用于Return和FX Loop区块还是作为立体声AUX输入(无处理)用于干扰以及调音台、MP3播放器等为了用 RETURN插口供无处理AUX输入使用,设置声音的Input区块为"Main L/R"。这样乐器信号(经由主L/R输入端连接)将与(未处理)RETURN L/R信 号一起同时听到,可以即兴演奏。
	3	USB In 1/2 Trim	设定来自USB 1/2的输入音频电平,旁通所有HX Stomp处理。通常情况下,应设为0.0dB。
3	1	Phones Monitor	确定从耳机输出中听到的信号。通常您会将其设置为"Main L/R"。
	2	Volume Controls	决定顶部面板VOLUME旋钮同时控制两个6.3mm主输出和耳机输出("Main+HP")还是耳机输出("Phones")。当设置为"Phones"时,6.3mm主输出 保持统一增益。

# Global Settings > Preferences &

页面	旋钮	参数	说明
	1	Bypass Type	当同时按上下方旋钮(或分配给"All Bypass"的脚踏开关)时,HX Stomp旁通所有区块。All Bypass有两种类型HX Stomp:如果您想要将您的吉他信号 直接从 HX Stomp 的输入端路由到其输出端,而不进行处理或 A/D/A 转换(也称为"真正旁路"),请选择"Analog"。如果您希望延迟回声和混响尾 巴,当 HX Stomp 被旁路时自然衰减,请选择 DSP。
1	2	Snapsht Edits	确定在返回到快照时是否要存储器对快照进行过的任何编辑(开/关区块、参数控制、节拍)。设置为"Recall"时,切换快照时会调用快照编辑过的内 容,并显示为您上次离开时的样子。设置为"Discard"时,切换快照时会丢弃编辑过的内容,并显示为预设上次保存的样子。如果有个快照的Snapshot Edits设置为"Discard"而您又希望保存快照更改的,则在选择其他快照之前按SAVE两次。另见 <u>"确定快照编辑行为"</u> 。
	3	Tempo Pitch	确定重复按TAP时延迟重复的行为方式。选择"Authentc"在更改实时延迟的时间旋钮时,会反映自然音高的天然波动。选择"Transpr"可最大限度地减少 变动。
	1	EXP/FS Tip	决定后面板PEDAL插孔的提示信号是表情踏板1输入插孔还是脚踏开关4输入插孔。
2	2	EXP/FS Ring	决定后面板PEDAL插孔的振铃信号是表情踏板2输入插孔还是脚踏开关5输入插孔。
	3	Tip Polarity	如果外接表情踏板或脚踏开关似乎向后工作 - 例如,脚后跟向下音量踏板区块最大或如果您的脚踏开关4或5分配功能在外部脚踏开关切换时未按预期执
3	1	Ring Polarity	行-请将其极性设置为"Invert"。
	2	Preset Number	决定各个集合列表的存储器显示为42组、每组三个 (A, B, C) 还是以000~125编号(通过MIDI音色转换消息调用存储器时比较方便)。

# Global Settings > Footswitches &

页面	旋钮	参数	说明		
1	1	Stomp Select	当设置为"Touch"时,触摸Stomp模式开关选择其分配的项目,但按下则不会。当设定为"Press"时,按压Stomp模模式开关选择其分配的项目,但触摸 则不会(如果您坚持赤脚使用的话)。当设置为"Both"时,触摸或按下将选择指定的项目。默认为"Touch"。		
	2	FS3 Function	设定脚踏开关3的功能。 选择TAP/Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass或Toggle EXP 1/2。 默认为TAP/ Tuner。		
	3	FS4 Function	设置脚踏4的功能,但只有当Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip设置为"FS4"时才生效。(在默认情况下设置为"EXP 1",所以您必须把它改 成"FS4"才能让FS4 Function正常工作!)选择TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode(跟Play视图按压PAGE)一样)、Previous Footswitch Mode(跟Play视图按压√一样)、All Bypass或Toggle EXP 1/2。* 默认为"All Bypass"。		
2	1	FS5 Function	设置脚踏5的功能,但只有当Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring设置为"FS5"时才生效。选择TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode(跟Play视图按压PAGE)一样)、Previous Footswitch Mode(跟Play视图按压↓ 样)、All Bypass或Toggle EXP 1/2。* 默认为"ToglEXP[1/2]"。		

\*用于连接外部脚踏开关来访问FS4或FS5功能,建议使用瞬间(解锁)型脚踏开关。

#### Mission Helix表情踏板

默认情况下,HX StompEXP 1/2 | FS4/5插孔设置为容 纳<u>Mission Heli</u>x表情踏板,通过可选的Y型线缆(有时称 为TRS插入线缆)连接。这种设置的主要优点是,按集 成脚尖开关不仅可切换EXP 1(Wah/Pitch Wham)和EXP 2(Volume Pedal/Pan)之间的踏板功能,同时也会打开和 关闭相应的区块。



#### 一个表情踏板

连接传统的表情踏板时,有几点需要注意:

- 在<u>"Controller Assign</u>"菜单,将Volume Pedal和Pan区 块的Position参数分配给"EXP 1"。
- 在<u>"Bypass Assign</u>"菜单,将Volume Pedal和Pan区块的 Switch参数分配给"None"。
- 在<u>"Bypass Assign</u>"菜单,将Wah和Pitch Wham区块的 Switch参数分配给"EXP 1"(HX Stomp会在EXP 1移离 脚跟向下位置的时候启用区块)或者脚踏开关。



#### 双表情踏板

当使用Y型线缆连接两个传统表情踏板时,有几点需要 注意:

- 设置<u>"Global Settings > Preferences"</u> > EXP/FS Ring 为"EXP 2"
- 在<u>"Bypass Assign</u>"菜单,将Volume Pedal和Pan区块的 Switch参数分配给"None"。
- 在<u>"Bypass Assign</u>"菜单,将Wah和Pitch Wham区块的 Switch参数分配给"EXP 1"(HX Stomp会在EXP 1移离 脚跟向下位置的时候启用区块)或者脚踏开关。



# Global Settings > EXP Pedals

页面	旋钮	参数	说明
1	1	EXP 1 Position	决定的表情踏板位置是按快照、按存储器重新调用还是全局应用。如果您希望在切换存储器时让音量踏板或哇音的位置保持不变,请将其设置
	2	EXP 2 Position	为"Global"。

# Global Settings > MIDI/Tempo 🛞

页面	旋钮	参数	说明		
1	1	MIDI Base Channel	设置HX Stomp使用的系统基本MIDI通道,用于通过MIDI和USB发送和接收MIDI通讯。		
	2	MIDI Thru	启用时,MIDI OUT还充当MIDI THRU:也就是说,它会将从MIDI IN插孔接收到的所有MIDI信息转送出去。		
	3	Rx MIDI Clock	决定HX Stomp是否响应通过USB或其首先感应的端口("Auto")在其MIDI IN端口输入的 MIDI 节拍时钟。 如果您不想让HX Stomp完全响应 MIDI 时 钟,请将其设置为"Off"。		
	1	Tx MIDI Clock	决定HX Stomp是通过其MIDI OUT端口、USB还是两者来传送 MIDI 节拍时钟。如果您不想让HX Stomp传输 MIDI 时钟,请将其设置为"Off"。		
2	2	Tempo Select	选择节拍速度是存储在各个存储器中单独调用并存储在快照中,还是对所有存储器和快照进行全局统一设定。		
	3	BPM	根据旋钮2 (Tempo Select)设置,该值可单独对各个快照、存储器起作用,或者全局应用。		
	1	USB MIDI	开启时,HX Stomp通过USB以与 MIDI 插孔的相同方式接收和传输MIDI数据。		
3	2	MIDI PC Rx	确定 HX Stomp 是通过 MIDI IN 端口、USB 还是两者(MIDI 和 USB)对输入的 MIDI 音色转换(PC)消息作出响应。如果您不想HX Stomp对所有PC 消息作出响应,将其设置为"Off"。		
	3	MIDI PC Tx	确定 HX Stomp 在选择存储器时,是通过 MIDI OUT 端口、USB 还是 MIDI 和 USB 自动发送 MIDI 音色转换消息 (PC)。		

# Global Settings > Displays (9)

旋钮	参数	说明
1	LED Rings	决定在旁通 ("Dim/Brt") 或者旁通后 ("Off/Brt") 关闭时Stomp模式脚踏开关的彩色LED环是否变暗。 在明亮的阳光下演奏时,您可能要将此设置为"Off/Brt" ,以提高对比度。
2	Tap LED	如果您不希望脚踏开关的红色LED灯TAP闪烁,您可以将其关闭。



HX Stomp用作USB 2.0多通道24比特/96kHz低延迟音频接口可用于Windows和Mac电脑,也适用于iPad和iPhone移动设备(使用选配Apple摄像机连接套件适配器),兼容所有主流 DAW 软件。有关HX Stomp与您的电脑之间的音频处理方式的说明,请参见下图和表格。

注释:要在Windows电脑上进行USB音频操作,您必须先下载和安装Line 6 HX Stomp ASIO驱动程序(参见第42页)。对于Mac电脑,如果希望操作48kHz以外的采样率,只需要下载和安装最新的Line 6 Helix Mac Core Audio驱动程序即可( 参见第42页)。这些驱动程序可从Line6.com/software下载。Apple iPad或iPhone 移动设备无需安装驱动程序。



电脑输入	来源
USB 1和2	HX Stomp的通路A输出(及所有通路A处理)
USB 3和4	HX Stomp的通路B输出(及所有通路B处理)
USB 5和6	HX Stomp的MAIN和RETURN/AUX L/MONO和RIGHT输入(干声,无处理)
USB 7和8	HX Stomp的RETURN/AUX L/MONO和RIGHT输入(干声,无处理)
电脑输出	目的位置
电脑输出 USB 1/2	<b>目的位置</b> HX Stomp的MAIN L/MONO, RIGHT和耳机输出(直接,无处理),用于监听您的 DAW 的主输出或跟随YouTube™, iTunes即兴演奏等。
电脑输出 USB 1/2 USB 3/4	<b>目的位置</b> HX Stomp的MAIN L/MONO, RIGHT和耳机输出(直接,无处理),用于监听您的 DAW 的主输出或跟随YouTube™, iTunes即 兴演奏等。 HX Stomp立体声SEND立体声输出(直接,无处理)
电脑输出 USB 1/2 USB 3/4 USB 5/6	目的位置HX Stomp的MAIN L/MONO, RIGHT和耳机输出(直接,无处理),用于监听您的 DAW 的主输出或跟随YouTube™,iTunes即 兴演奏等。HX Stomp立体声SEND立体声输出(直接,无处理)HX Stomp的Input区块供二次放大(只有Input区块设置为USB 5/6时启用)

# 硬件监听与 DAW 软件监听

HX Stomp提供硬件监听,可让您随时听到实时输入信号,不受 DAW 软件的监听设置 影响。硬件监控的好处在于您可以实时听到HX处理后的吉他输入,而且基本上是"零延迟"的,因为监听信号不会经过您的DAW软件处理。

在部分DAW录音应用中,则可能更需要用到您录音软件的"输入监听"(或者"软件监听")功能,此时您听到的信号是送到录音轨道中处理后的结果,这样您就可以监听音轨插件处理后的效果。不过,DAW软件监听的一大缺点是由于实时输入信号需要经过软件处理再返回HX Stomp输出,您听到的声音会略有滞后,也称为"延迟"。HX Stomp的操作延迟极低-请参见"ASIO驱动程序设置(仅限Windows)"以了解进一步信息和设置。

当 DAW 音轨软件监听 启用时,您可能不希望同时听到HX Stomp硬件监听信号。 要做到这一点,最好是使用HX StompUSB 5/6输入作为 DAW 音轨的输入源,在HX Stomp上选择Main L/R Output模块并将其电平调低。此配置允许您只听到和录制HX Stomp的干声 DI 信号到您的音轨。(有关录制DI音轨的更多信息,请参见下一节。)

# DI录音和二次放大

常见的 DAW 录音方法是录制干声DI(直接输入)信号,例如吉他的未处理信号。这样您可以使用插件来后处理DI音轨(如<u>Helix Native</u>插件)和/或通过箱头或其他外置设备"二次放大"DI音轨。HX Stomp内置了录制DI音轨的快捷选项,还可直接将DI音轨回送,用您自己的HX Stomp音色二次放大,无需额外的硬件或者接线!

HX Stomp提供了两个特殊的 DI 输出 -USB Out 5和6,直接从主L/MONO和RIGHT输入。还有USB Out 7和8直接来自(未处理) RETURN/AUX In L/MONO和RIGHT输入,用于同时跟踪立体声数码钢琴、合成器、鼓机或其他设备。

#### 录制 DI 干声音轨

在本例中,我们将吉他部分同时录制到两条DAW音轨中,其中一条采用处理过的音色,另一条是未经处理的DI吉他干声。



1. 在 DAW 软件项目中创建两条新的音轨:

创建一条单声道音轨用于录制DI干声吉他,将该音轨的输入设置为的HX Stomp USB 5。

创建一条立体声音轨用于录制处理过的完整立体声音色,将该音轨的输入设置为 HX StompUSB 1/2。

2. 将两条音轨的输出以及DAW的总输出设置为HX StompUSB 1/2,这样所有音轨都会通过HX Stomp回放。

■ 注释: 设置立体声音轨输出到Helix USB 1/2让您在录音的同时听到通过HX Stomp的硬件 监听听到处理后的声音。对于此配置,禁用所有 DAW 音轨上的软件输入监听。

3. 选中这两条DAW音频音轨,按录制按钮,开始演奏吉他! 这样您就同时录制了处理过的音轨和单独的DI音轨,后者您可以随时用DAW插件和/或 Reamp来试验各种效果(见下一节)。

#### 使用二次放大HX Stomp

现在让我们用我们录制的干式 DI 吉他音轨通过HX Stomp进行处理。



1. 在Play视图,转动上方旋钮选择Input区块,然后转动下方旋钮选择"Input USB 5/6"。

您会看到一个小USB图标取代了Input区块:

INPUT MAIN L/R

INPUT USB 5/6



- 2. 在 DAW 软件中,将 DI 音轨的输出设置设为HX StompUSB 5/6。
- 3. 在 DAW 项目中创建新的立体声音轨,并将其输入和输出设置为 USB 1/2。选中音轨进行录音。

注释:在某些 DAW 软件中,可能还需要激活此"二次放大"音轨上的软件监听功能,以 便在回放项目时监听已处理的信号。查看软件的文档。

- 现在播放您的 DAW 项目,您将听到通过HX Stomp"二次放大"的DI 音轨!一边听您的项目混音回放,一边根据需要调节您的箱头和效 果器参数。
- 5. 二次放大的吉他音色调节到满意程度以后,将两条DI音轨都设为独奏,退回到项目开头,并按下DAW的录制按钮,让软件将信号实时录制到新的Reamp音轨中。

等待DI音轨播放到结尾,停止录音,这样您新的Reamp吉他部分就录好了!

**提示**:请注意,您仍然有未经处理的吉他音轨,并且可以重复这一过程用不同的HX Stomp

📱 设置来创建新的Reamp音轨、添加插件、与您原始吉他音轨混合等等。

#### 二次放大功能强大但非常慢。有没有更简单的方法?

当然有!不通过HX Stomp接入干声 DI 吉他音轨,然后实时二次放大所有内容(如果歌曲很长而且有很多轨吉他和贝斯需要二次放大的话有时候可能需要很长时间),您也可以选择简单地在每个音轨上插入Helix Native插件。Helix Native让您将HX Stomp的DSP 功能加到任何音轨上(包括人声、键盘、合成器、鼓、总线等),无需处理布线或二次放大。

# Core Audio驱动程序设置(仅限macOS)

要使用HX Stomp作为Mac应用的音频接口,无需安装任何额外的驱动程序。HX Stomp 会自动利用Mac电脑的"类兼容"USB驱动程序,只需连接到USB端口即可。然后HX Stomp会在Mac工具>音频MIDI设置面板和/或在您的音频和多媒体应用程序中直接显 示为可供选择的Core Audio设备。但请注意,Apple的类兼容驱动程序严格以48kHz原 生采样率运行。如果您喜欢使用其他原生采样率(或者如果您的特定DAW应用程序需 要),您可以选择从<u>line6.com/software</u>下载和安装Line 6 Helix Mac Core Audio驱动程 序。Line 6驱动程序支持HX Stomp,以及所有Helix设备,并以44.1kHz,48kHz,88kHz或 96kHz采样率运行。

# ASIO驱动程序设置(仅限Windows)

将HX Stomp用作Windows DAW应用程序的音频接口时,建议在软件配置中使用相匹配的HX StompASIO驱动程序。Line 6 HX Stomp ASIO驱动程序提供DAW录音所需的优质、低延迟的音频性能。此驱动程序选择通常位于 DAW 软件的"首选项"或"选项"对话框中-请参见软件的文档。

上注释:从line6.com/software下载并安装最新的Line 6 HX Stomp ASIO驱动程序。

一旦在 DAW 软件中选择了HX Stomp ASIO驱动程序,您还会在"ASIO设置"(或类似标题)的同一对话框中看到一个按钮。按此按钮启动HX Stomp控制面板,进行以下驱动设置。

Driver				
Driver Format The default sam set in the Sound be accessed by Sou	ple rate and bit depth are I Control Panel, which can clicking the button below. Ind Control Panel	ASIO Settings ASIO Client: Default Buffer Size Default Bit Depth:	24 bit 💌	
ASIO Buffer Siz	e			1
Buffer Size:	Extra Small	Medium	Extra Large	
smaller butters provide lower latency, but increased CPU usage				

- Sound Con-此按钮启动Windows声音控制面板,在那里您可以任选配置HX trol Panel Stomp作为多媒体应用的音频播放设备(如Windows媒体播放器、iTunes等)。的Windows声音控制面板里面的设置是不相关的 DAW 软件,因为标准的多媒体应用程序使用标准Windows驱动程序。
- Default Bit 选择HX Stomp用于 DAW 软件录制和播放的位深度。24位或32位推 Depth 荐用于高质量音频制作。
- ASIO\_Buf- 您的目标是在DAW软件中达到尽可能最低的延迟,同时又不会出现 fer Size 你味声影响音频性能。缓冲区越小,延迟越低,但同时也会增加对 电脑的负荷,导致出现咔咔声、爆音或者其他杂音。这里先从较低 的设置开始,如果出现音频问题,则返回该面板将滑块向右移一点来 解决问题。

完成HX Stomp控制面板设置后,单击应用和确定按钮返回 DAW 软件。有关其特定音频设备、缓冲和项目设置的更多信息,另请参见 DAW 软件的文档。

# MIDI

↓ 注释: HX Stomp通过USB以与通过MIDI连接一样的方式传输和响应MIDI消息。在Windows 电脑进行USB MIDI音频操作时,必须下载并安装Line 6 HX Stomp ASIO驱动程序,可以从 <u>line6.com/software</u>下载。Mac或iPad、iPhone移动设备无需安装驱动程序。

# 通过 MIDI 调用存储器和快照

MIDI 令人沮丧,因为它不需要通过说明书来弄清楚您的特定设备需要更改存储器的消息。HX Stomp具有方便的帮助文本,可以准确地告诉您哪些 MIDI 信息将调用当前的存储器和快照。

- 1. 按命 VIEW选择Play视图。
- 2. 按上方旋钮打开存储器列表:



旋钮上方的深色文字3显示所需的 MIDI 信息,用于从外部 MIDI 设备或软件调用存储器和/或快照。在上面的说明中,16B Pastor of Muppets声音用PC(音色转换)消息调用061,Snapshot 1用000的CC69消息调用。

注释: HX Stomp默认响应 MIDI 通道1,但是这可以从"Global Settings > MIDI/Tempo"更改。

注释:选择不同的存储器时,HX Stomp自动发送与所选存储器对应的 MIDI 音色转换信息。如果您不希望自动发送PC消息,将<u>"Global Settings > MIDI/Tempo"</u> > MIDI PC Tx设为"Off"。

# 通过 MIDI 旁通区块

- 1. 同时按 ⟨PAGE和PAGE ⟩ 打开菜单。
- 2. 按下旋钮1 (Bypass Assign)。
- 3. 转动上方旋钮,选择要为传入 MIDI 分配旁通的区块。
- 按PAGE ▷然后转动3 (Learn)。从脚踏控制器、键盘等发送MIDI CC 消息 CC数字出现在旋钮1 (MIDI In)上方。

输入CC值0~63则关闭区块;输入值64~127打开区块。请注意,某些MIDI CC保留用于全局功能且无法选择(参见<u>"MIDI CC</u>")。

↓ 注释:要手动选择 MIDICC,则不要按照上面第4步操作,而是按PAGE 〉并转动旋钮1 (MIDI In)选择所需的MIDI CC编号。

# 通过 MIDI进行参数控制

- 在Edit视图,按住要控制的参数旋钮。
   HX Stomp跳到Controller Assign页面,旋钮1 (Parameter)上显示参数。
- 按PAGE ▷然后转动3 (Learn)。从脚踏控制器、键盘等发送MIDI CC 消息 CC数字出现在旋钮3 (CC#)上方。

CC 数子出现 在 旋钮 3 (CC #) 上方。

注释:要手动选择 MIDICC,转动旋钮2 (Controller)选择"MIDI CC"和旋钮3到所需的 MIDI CC编号。

3. 如果需要,按PAGE ▷并转动旋钮1 (Min Value)和旋钮2 (Max Value) 来设定要控制的范围。

₩ **提示**:要反转控制器行为,请调换Min和Max值。

4. 完成后按命。记住保存您的声音以保留所有分配!

# 通过 MIDI 同步节拍

某些Delay和Modulation参数(如Time和Speed)可用固定数值(ms或Hz)或音符值(1/4音符、附点1/8音符等)表示。当设置为音符值时,参数将跟随Tap Tempo或输入 MIDI 时钟。按参数旋钮在ms(或Hz)和音符值之间切换。



默认情况下,HX Stomp响应从外部设备(或您的 DAW 软件通过USB) 接收的 MIDI 时 钟。HX Stomp还可以将 MIDI 时钟传输到外部设备或软件(默认情况下禁用传输)。 MIDI 时钟接收(Rx)和传输(Tx)可以从<u>"Global Settings > MIDI/Tempo"</u>菜单启用或禁用。

此外,某些调制效果具有不同的节奏元素;例如,设置为方波的颤音(有时称为"Slicer")不仅具有节奏,而且还具有节拍,其中波型的上升与您的歌曲相关。也就是说,效果可能与您的歌曲完美同步,但它的"弱拍"可能会移到您的鼓点的前方或后方,或者是您在录音棚中录制的歌曲的前后方。

#### 在Stomp或Scroll模式,在歌曲的弱拍按TAP一次。

任何基于节拍同步的(有时称为"LFO")效果从头开始复位。

# MIDI CC

HX Stomp已经保留用于全局功能的特定MIDI CC消息;这些CC不能用作控制器。如果试图使用保留给全局功能(见<u>"Controller Assign</u>")的CC消息,会出现以下对话框:



MIDI CC#	值	功能
		踏板和脚踏开关分配
1	0~127	模拟EXP1踏板
2	0~127	模拟EXP 2踏板
49	0~127	模拟脚踏开关1
50	0~127	模拟脚踏开关2
51	0~127	模拟脚踏开关3
52	0~127	模拟脚踏开关4
53	0~127	模拟脚踏开关5
		1-Switch Looper控件
60	0~63:叠录; 64~127:录音	1-Switch Looper录音/叠录
61	0~63:停止; 64~127:播放	1-Switch Looper播放/停止
62	64~127	1-Switch Looper播放一次
63	64~127	1-Switch Looper撤销/重做
65	0~63:快进; 64~127:倒退	1-Switch Looper快进/反转
66	0~63: *全; 64~127: *半	1-Switch Looper全/半速
		附加控件
0	不适用	Bank MSB(未使用但保留)
32	不适用	Bank LSB(未使用但保留)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Tuner画面开/关
69	0~2, 8和9	快照选择 (0=快照1, 1=快照2, 2=快照3, 8=下一个快照, 9= 上一个快照)
70	0~63:旁通; 64~127:开	All Bypass
71	0~5	脚踏开关模式 (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot 4=下一个脚踏开关模式, 5=上一个脚踏开关模式)

MIDI CC#	值	功能
3	0~127	
54	0~127	
55	0~127	
56	0~127	- - - 附加全局 MIDI 指令 - (保留备用)
57	0~127	
58	0~127	
59	0~127	
67	0~127	
72	0~127	
73	0~127	
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63:妒忌; 64~127:共 依赖	HX Stomp向所有前任发送深夜文本,宣称您对他们及其猫的永恒爱情



查找更多信息?我们有足够的在线资源,只需点击一下即可。

- 从Line 6 Product Manuals的Line 6网站下载覆盖Helix家庭设备和软件的更多帮助文档。
- 查看Line 6 Support页面以获取有用的提示、视频、论坛或联系Line 6技术支持。
- 随时更新HX Edit、Helix Native的最新更新版本以及所有其他Line 6应用程序,均可从Line 6 Software Downloads页面获得。
- 访问Line 6 CustomTone网站,在这里您可以与世界分享您用HX Stomp的声音和免费下载由Line 6和其他用户创建的声音。
- Line 6设备及配件?前往Line 6 Store。

