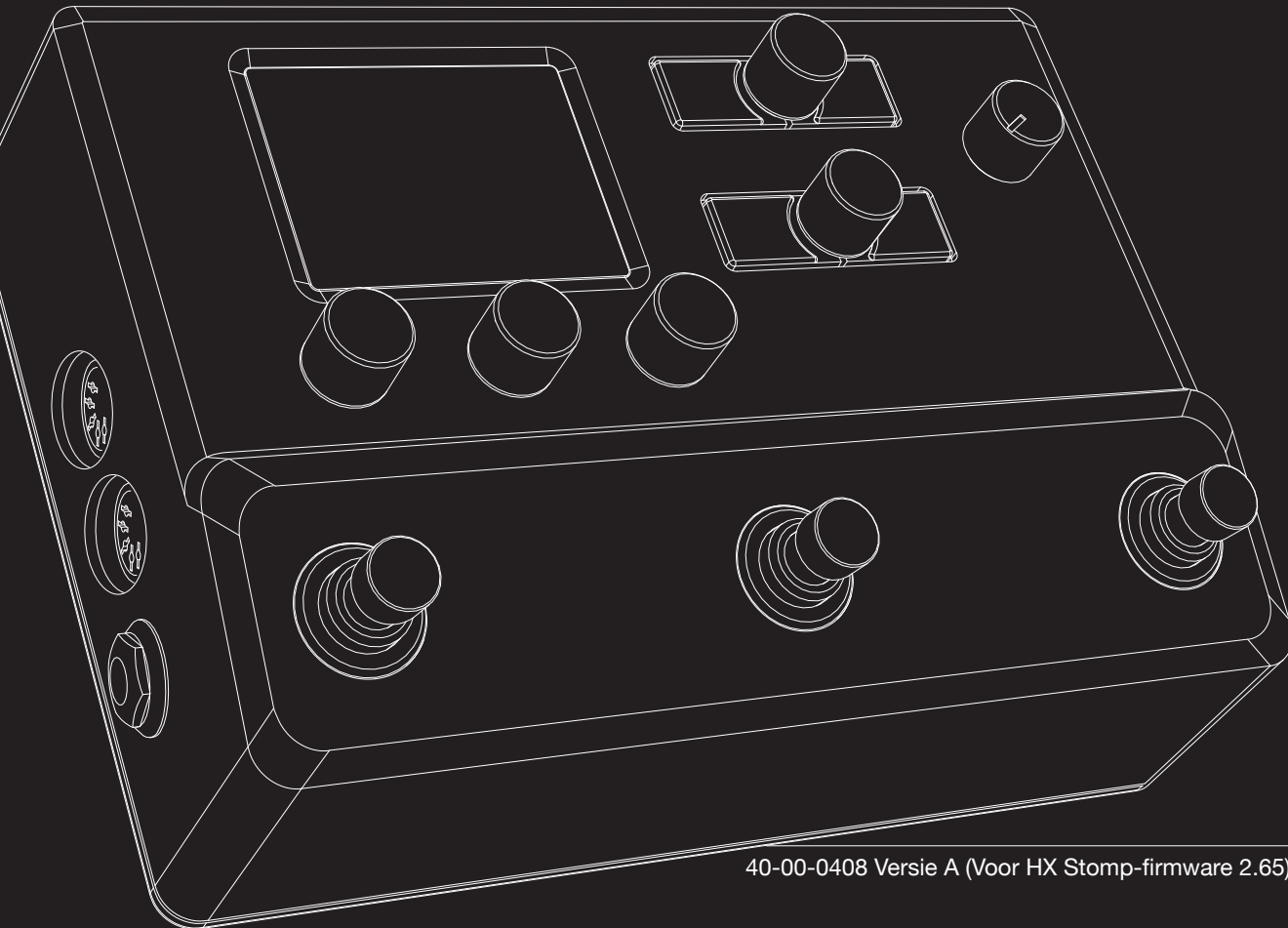




HX STOMP



2.65 HANDLEIDING >

Inhoud

Welkom bij de HX Stomp	3	De blokken	18	Global EQ	39
Gehanteerde terminologie	3	Input-blok	18	Initialiseren van de 'Global EQ'	39
Updaten van de HX Stomp-firmware	3	Output-blokken	18	Global Settings	40
Hardware	4	Effecten	19	Instellen van de juiste niveaus	40
Aan de slag	7	Amp+Cab	24	Initialiseren van alle globale instellingen	40
Aansluitingen	7	Amp	25	Global Settings > Ins/Outs	41
'Play'-pagina	10	Preamp	25	Global Settings > Preferences	41
Geheugenkeuze	10	Cab	26	Global Settings > Footswitches	42
Geheugenoverzicht	11	Impulsantwoorden (IR)	27	Global Settings > EXP Pedals	43
'Edit'-pagina	11	Send/Return	28	Global Settings > MIDI/Tempo	43
Blokken kiezen/parameters instellen	11	Looper	28	Global Settings > Displays	43
Blokken deactiveren	12	Split	29	USB-audio	44
Bypass van de volledige HX Stomp	12	Mixer	30	Directe vs. softwaremonitoring	44
Modellen aan de blokken toewijzen	12	In de VS geregistreerde handelsmerken	31	DI-opname 're-amping'	45
Blokken verplaatsen	13	Snapshots	32	Core Audio-driverparameters (alleen macOS)	46
Kopiëren en plakken van blokken	13	Werken met Snapshots	32	ASIO-driverparameters (alleen Windows)	46
Blokken verwijderen	13	Snapshots kopiëren	33	MIDI	48
Alle blokken verwijderen	13	Snapshots ruilen	33	Geheugens en Snapshots via MIDI selecteren	48
Sound opslaan/naam geven	14	Snapshots opslaan	33	Blokken uitschakelen via MIDI	48
Seriële of parallelverbinding	14	Wat gebeurt er met Snapshot-wijzigingen?	33	Parametercontrole via MIDI	48
Uitgangstoewijzing voor signaalpad B	15	Bypass Assign	35	Temposynchronisatie via MIDI	49
TAP Tempo	15	Snelle voetschakelaartoewijzing	35	MIDI CC	49
Tuner gebruiken	15	Handmatige aan/uit-toewijzing	35	Bijkomende documentatie	51
Dynamische DSP	16	Wissen van de bypasstoewijzingen	36		
Blokvolgorde en stereoplaatsing	17	Alle bypasstoewijzingen wissen	36		
		Ruilen van Stomp-voetschakelaars	36		
		Controller Assign	37		
		Controller toewijzen	37		
		Controletoe wijzingen van een blok wissen	38		
		Alle controletoe wijzingen wissen	38		

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Opgelet: Yamaha Guitar Group, Line 6, het Line 6-logo, Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp en Helix zijn in de VS en/of andere landen handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Yamaha Guitar Group, Inc.. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone en iTunes zijn in de VS en andere landen geregistreerde handelsmerken van Apple, Inc. Apple is niet aansprakelijk voor de werking van dit apparaat, noch voor de conformiteit ervan met de veiligheids- en andere wettelijke bepalingen. Windows is in de VS en/of andere landen een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation. YouTube is een handelsmerk van Google, Inc.

Welkom bij de HX Stomp

‘Wat – een handleiding van 50 pagina’s? Ik haat handleidingen!’

Dat weten we maar al te goed... En we zijn ook niet echt dol op het schrijven ervan – zeker als we weten, dat bijna niemand ze leest. Zou het dus een idee zijn dat we een aantal korte video’s voorbereiden, die je op minder dan tien minuten vertellen hoe de HX Stomp werkt? Belof jij dan om achteraf niet te klagen dat je uiteindelijk toch 50 pagina’s moest lezen? Afgesproken?

Zie dan line6.com/meet-hx-stomp:



‘Super, ik ben dol op het lezen van handleidingen!’

Dat geloven we niet. Maar desalniettemin: bedankt voor je keuze van de Line 6®, een pedaal met veel meer mogelijkheden dan de concurrentie. Wij hopen dat u er zowel in de studio als live een hele hoop inspiratie uit zal putten.

U hebt waarschijnlijk zin om hem meteen uit te pakken, maar we willen eerst nog iets kwijt! Kijk op z'n minst naar de bijgeleverde “HX Stomp Cheat Sheet” en leg hem niet te ver weg. Lees daarna het hoofdstuk “Aan de slag” in deze handleiding – pas dan bent u er helemaal klaar voor.

⚠ BELANGRIJK! De HX Stomp is perfect voor een hele reeks toepassingen. Daarom zijn de fabriekssounds zeer gevarieerd. Geheugens met “FX” vóór hun naam bevatten alleen effecten en zijn bedoeld voor gebruik met een gitaarversterker. Geheugens met “DIR” bevatten sounds met Amp-, Cab/IR- en effectblokken en laten een directe verbinding met de PA of actieve FRFR-luidsprekers (zonder “gitaarkleuring”) toe. Geheugens met “4CM” werken alleen, wanneer u de HX Stomp met de 4-kabel-methode aansluit. Zie blz. 7.

Gehanteerde terminologie

Tijdens het doornemen van deze handleiding ziet u hier en daar misschien een aantal onbekende termen. Het is wel belangrijk dat u weet waar die voor staan. Onthoud ze goed, want straks organiseren we een quiz...

Blok Blokken zijn bouwstenen, die verschillende soundaspecten vertegenwoordigen, zoals versterkers, speakerkasten, effecten, splits, Loopers en zelfs in- en uitgangen en impulsantwoorden. De HX Stomp laat het gebruik van maximaal 6 blokken toe (versterker, speaker, IR, effecten en/of looper). Dit wordt bepaald door de vereiste DSP-rekenkracht.

Model Elk blok kan één model (af en toe ook wel twee modellen) bevatten. De HX Stomp bevat 70 gitaar- en basversterkers, 37 speakermodellen, 16 microfoon- en 200 effectmodellen.

Geheugen Elk geheugen vertegenwoordigt een sound. D.w.z. alle blokken, Snapshots, voetschakelaar- en controllertoewijzingen.

Controller Controllers (ook wel “speelhulpen” genaamd) laten het beïnvloeden van de gewenste parameters toe. Een extern expressiepedaal kan bijvoorbeeld voor het aansturen van het wah-effect, het modulatie wiel van een MIDI-keyboard voor het beïnvloeden van de “Feedback”-parameter van een delay of de gal-mintensiteit enz. worden gebruikt.

Send/Return De HX Stomp biedt één Stereo-SEND-connector (TRS) en aparte RETURN-connectoren (L/R). Die zijn bedoeld voor het inlossen van externe effectpedalen of voor de 4-kabel-methode (zie blz. 7).

IR IRs (impulsantwoorden) zijn wiskundige functies, die de klankmatige metingen van een specifiek audiosysteem vertegenwoordigen. De HX Stomp kan tot 128 IRs van derden bevatten.* Zie “Impulsantwoorden (IR)”.

Ⓦ Opmerking: Voor het doorseinen van impulsantwoorden naar de HX Stomp moet u de laatste nieuwe versie van de “Line 6 HX Edit” software installeren. Het gratis “HX Edit” programma is niet alleen handig voor het beheer en de archivering van uw sounds en impulsantwoorden, maar laat tevens het editen van uw sounds op het beduidend grotere scherm van uw Mac- of Windows®-computer toe! Deze software vindt u op line6.com/software.

Updaten van de HX Stomp-firmware


Line 6 werkt voortdurend aan nieuwe functies van haar HX-serie. Door de HX Stomp regelmatig te updaten beschikt u op elk moment over de laatste nieuwe modellen en sounds.







1. Download de actuele Line 6 Updater-versie van line6.com/software en installeer de driver.
2. Sluit de HX Stomp met de bijgeleverde kabel aan op een USB-poort van uw computer en schakel hem in.
3. Start de Line 6 Updater, log in uw Line 6-account en volg de instructies.


Hardware




1. **Hoofddisplay:** Het LC-display is a.h.w. het “raam” met zicht op de beschikbare HX Stomp-parameters.
2.  **VIEW:** Als u ooit de weg kwijt bent, keert u met deze knop terug naar de hoofdpagina. Druk opnieuw op  om van de ene hoofdpagina naar de andere te gaan. Zie “Global Settings > Ins/Outs” en “Edit-pagina”.
3. **ACTION:** Met deze knop roept u een lijst van mogelijke acties voor het huidige blok c.q. de huidige pagina op. Op de “Edit”-pagina kunt u o.m. blokken verschuiven, kopiëren, plakken en verwijderen. Op andere pagina’s zijn andere acties beschikbaar. Onder “Global Settings” kunt u bv. alle algemene parameters terug op de fabriekswaarden zetten.
Druk tegelijk op  en **ACTION** om het “Save”-menu te selecteren waar u uw sounds een naam kunt geven en kunt opslaan. Druk beide knoppen twee keer in om de instellingen meteen op te slaan. Zie “Sound opslaan/naam geven”.
4. **Bovenste regelaar:** Op de “Play”-pagina kiest u met deze regelaar geheugens. Druk op deze regelaar om een overzicht van de geheugens op te roepen. Op de “Edit”-pagina kiest u met deze regelaar het blok waar u iets wilt wijzigen. Druk de regelaar in om het geselecteerde blok in of uit te schakelen.
5. **Onderste regelaar:** op de “Edit”-pagina wijst u hiermee een ander model aan een blok toe. Druk op deze regelaar om een overzicht van de geheugens op te roepen. Zie “Modellen aan de blokken toewijzen”.


 **Tip:** Druk de bovenste en onderste regelaar samen in om de HX Stomp compleet te omzeilen (bypass). Het display beeldt dan de boodschap “Analog [or DSP] bypass! Press any switch” af.


6.  **PAGE/PAGE** : Met  PAGE en PAGE  kiest u op de “Play”-pagina een andere voetschakelaarmode. Op de “Edit”-pagina selecteert u hiermee bijkomende parameters van het geselecteerde blok of menu. Druk  PAGE en PAGE  samen in om het “Controller Assign”-, “Global Settings”- en andere menu’s te selecteren.
7. **VOLUME:** Hiermee regelt u het uitgangsvolume van de hoofuitgangen en de hoofdtelefoon.
8. **Regelaars 1~3:** Op de “Edit”-pagina beïnvloeden deze regelaars de parameters, die erboven staan. Druk een regelaar in om de fabrieksinstelling op te roepen. Als boven een regelaar een button staat, kunt u hem activeren/uitschakelen door de regelaar in te drukken.


 **SNELKOPPELING:** Voor de meeste tijdgebaseerde parameters (vertragingstijd, modulatiesnelheid e.d.) kunt u de regelaar indrukken om tussen “ms” (of “Hz”) en nootwaarden (kwartnoot, gepunte achtste noot enz.) te kiezen.

 **SNELKOPPELING:** De meeste parameters kunnen in realtime worden beïnvloed. Houd de regelaar van een parameter ingedrukt om meteen naar de bijbehorende “Controller Assign”-pagina te springen.

9. **Voetschakelaars 1~3:** Dit zijn aanraakgevoelige voetschakelaars met een LED-ring, die in verschillende kleuren oplicht en u op de hoogte houdt van de status. Zie “Play-pagina” voor meer details.

 **SNELKOPPELING:** In de Stomp-voetschakelaarmode en op de “Edit”-pagina kunt u een voetschakelaar aanraken (zonder hem in te drukken) om er snel een ander blok aan toe te wijzen.

 **SNELKOPPELING:** Ga naar de Stomp-voetschakelaarmode en raak twee voetschakelaars een tijdje aan (zonder ze in te drukken) om te zorgen dat ze de plaatsen ruilen.

 **SNELKOPPELING:** Raak, in de Stomp- of Scroll-voetschakelaarmode, even TAP aan (zonder hem in te drukken) om de tempowaarde te zien. Nu kunt u het tempo preciezer instellen zonder naar het “Global Settings > MIDI/Tempo”-menu te gaan.

10. **EXP 1/2, FS 4/5:** Hier kunt u een expressiepedaal aansluiten en er de gewenste parameters aan toewijzen. Bij gebruik van een Y-kabel (6,3mm-stereojack naar twee mono-jacks) kunt u twee expressiepedalen aansluiten. Alternatief: u kunt één of twee voetschakelaars (bij gebruik van een Y-kabel) voor de keuze van bijkomende effectblokken c.q. geheugens, snapshots enz. aansluiten (FS4= tip, FS5= ring). Zie blz. 41 voor de functiekeuze van deze connector. Bij levering is deze connector geconfigureerd voor een [Mission SP1-L6H Line 6](#) expressiepedaal. Dit is voorzien van een teenschakelaar voor de afwisselende keuze van “EXP 1” (Wah/Pitch Wham) en “EXP 2” (Volume/Pan). Qua externe voetschakelaars moet u niet-schakelende (Momentary) modellen kiezen.
11. **INPUT L/MONO, RIGHT:** Sluit uw gitaar, bas of mono-sigitaalbron aan op de L/MONO-ingang. Stereo-effectpedalen, een keyboard, synthesizer of modeler dienen op de L/MONO- en RIGHT-ingang te worden aangesloten.
12. **OUTPUT L/MONO, RIGHT:** Op deze 6,3mm-uitgangen kunt u asymmetrische TS-kabels voor gitaarversterkers c.q. andere pedalen of symmetrische TRS-kabels voor een mengpaneel of actieve luidsprekers aansluiten. Bij gebruik van één versterker/monopedaal hoeft u alleen L/MONO aan te sluiten.
13. **USB:** De HX Stomp doet bovendien dienst als hoogwaardige 24-bits/96kHz-audio-interface voor Mac- en Windows-computers. Deze poort ondersteunt meerdere kanalen en biedt DI-, re-amping- en MIDI-functies. Sluit hem aan op een USB 2.0- of 3.0-poort – maar nooit op een USB-hub. Indien nodig, kan de HX Stomp voor opnames op een Apple iPad of iPhone (bij gebruik van een Apple Camera Connection Kit) worden aangesloten.

- 14. DC In:** Line 6 adviseert om uitsluitend de bijgeleverde DC-3G adapter te gebruiken. Juist, de HX Stomp is een uit de kluiten gewassen pedaal – maar hij kan ook heel wat meer. Met het oog op een signaalkwaliteit, die een Helix[®], Helix Rack/Control en Helix LT waardig is, leveren we er een stevige voedingsadapter bij. Bovendien heeft Line 6 verschillende adapters van andere merken getest en kunnen wij de volgende voor de HX Stomp aanbevelen: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>.
- 15. Netschakelaar:** Negen op de tien tandartsen bevestigen unaniem dat de HX Stomp nóg leuker is wanneer u hem inschakelt. En de tiende is gewoon een nihilist.
- 16. MIDI IN, OUT/THRU:** De HX Stomp kan met andere MIDI-apparaten worden verbonden en programmakeuze-, controle- en andere MIDI-commando's zenden en ontvangen. Zie “MIDI” voor meer details.
- 17. Hoofdtelefoonconnector:** Sluit hier een stereo-hoofdtelefoon aan. Met de VOLUME-regelaar stelt u er het volume van in.



BELANGRIJK! Zet de VOLUME-regelaar op de minimumwaarde alvorens een hoofdtelefoon aan te sluiten. Bescherm uw oren!

“Wat?!”

Ik zei: ZET DE VOLUME-REGELAAR OP DE MINIMUMWAARDE ALVORENS EEN HOOFDTELEFOON AAN TE SLUITEN. BESCHERM UW OREN!

- 18. SEND/RETURN L/R:** De 6,3mm-in- en uitgangen kunnen worden gebruikt voor het inlussen van effectpedalen tussen twee HX Stomp-blokken naar keuze of dienen als in- en uitgangen voor de 4-kabel-aansluitmethode. Zie “HX Stomp en de 4-kabel-methode”. De L/MONO- en RIGHT-connector kunnen tevens als AUX-ingangen voor een mengpaneel, keyboard, drumcomputer of MP3-speler worden gebruikt. De functie van de RETURN L/R-aansluitingen kiest u onder “Global Settings > Ins/Outs”

Aan de slag

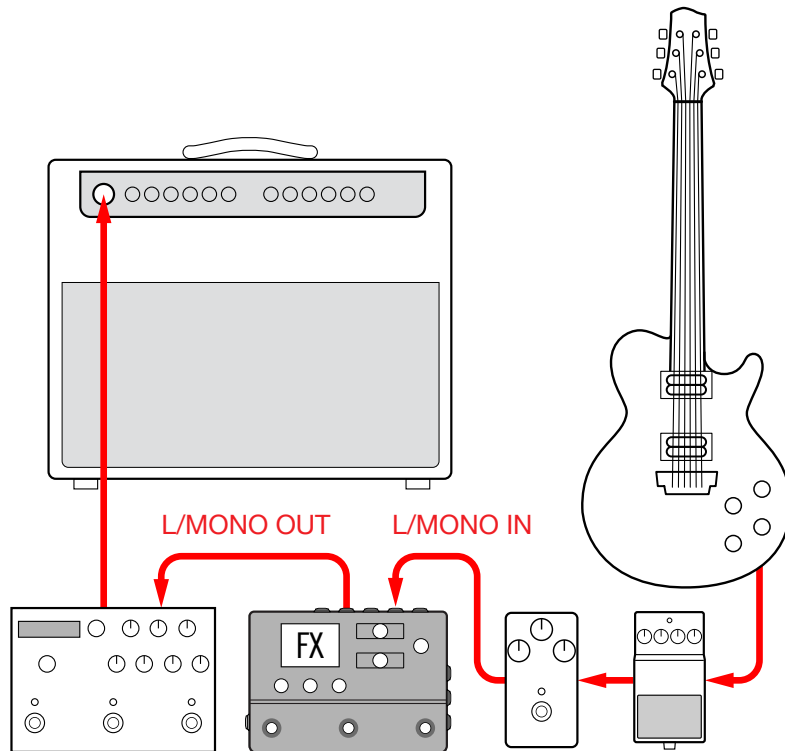
Aansluitingen

De HX Stomp kan op verschillende manieren op andere apparaten worden aangesloten. Zie hier een aantal voorbeelden.

HX Stomp in een pedalenbak

Hoewel de HX Stomp versterker- en speakermodellen biedt, hoeft u die niet altijd te gebruiken. En misschien vindt u uw eigen versterker sowieso veel beter. In dat geval kunnen de 6 blokken voor effecten worden gebruikt.

Tip: Fabrieks-sounds met het voorzetsel "FX" bevatten alleen effectblokken.



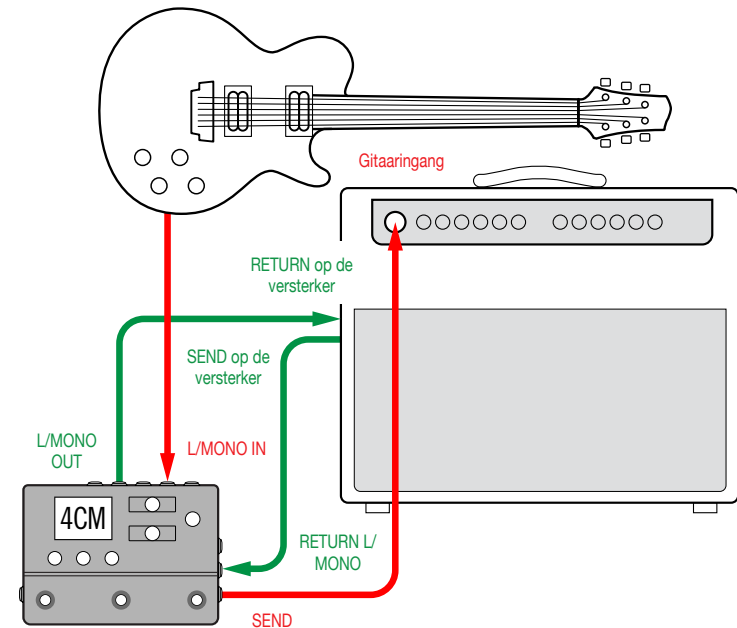
HX Stomp en de 4-kabel-methode

De "4-kabel-methode" vormt een flexibele manier van aansluiten, omdat bepaalde effectblokken (meestal vervorming, wah of compressor) dan vóór de voorversterker van de amp worden geplaatst en andere effecten (delay, galm en andere tijdgebaseerde effecten) in de effectlus.

Opmerking: Bij de meeste versterkers hanteert de effectlus het instrumentniveau. Indien uw versterker het lijnniveau gebruikt, moet u zorgen dat de in- en uitgangen van de HX Stomp dit niveau eveneens hanteren. Zie "Instellen van de juiste niveaus".

! BELANGRIJK! Voeg op de plaats waar de voorversterker van uw amp de sound moet beïnvloeden, een Send/Return > Mono > FX Loop-blok in. Anders hoort u namelijk niets.

Tip: Kies een fabrieks-sound met het voorzetsel "4CM". Deze sounds werken alleen, indien u het hieronder getoonde verbindingstype hanteert!




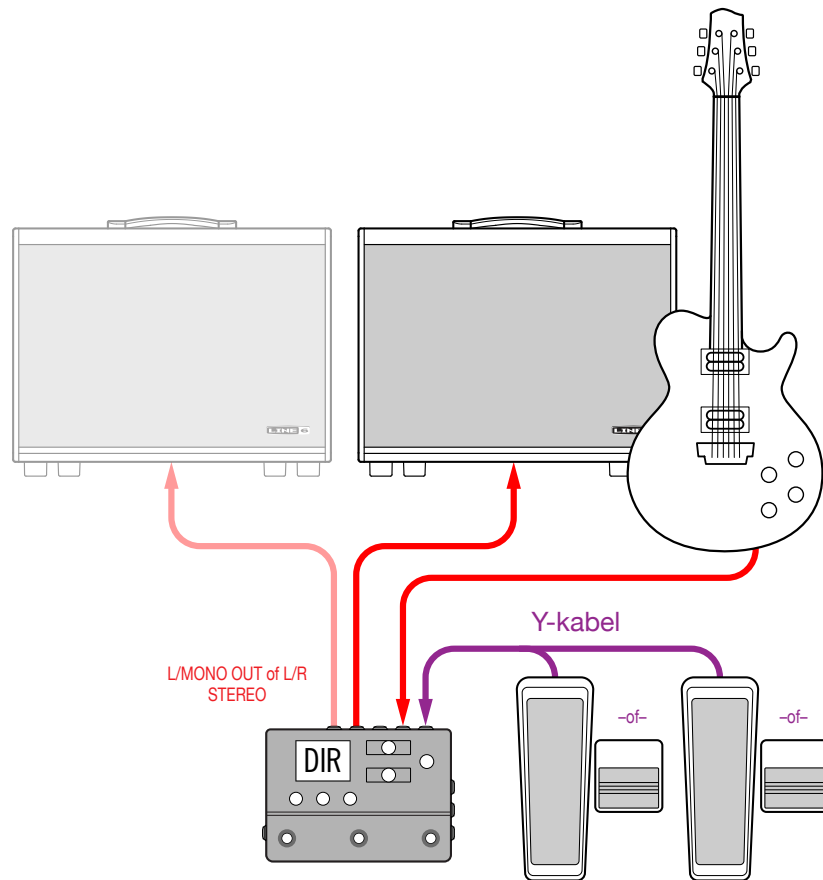
HX Stomp met actieve speakers

Naar gelang de complexiteit van uw sounds kan de HX Stomp op zich een volledige setup –versterker- en speakermodel of versterkerblok met impulsantwoord (IR), effecten en looper- vervangen. Een tuner is eveneens aanwezig.

Wanneer u de HX Stomp op een (of twee) actieve speaker(s) aansluit, moet u het Line-niveau voor de uitgangen kiezen. Zie “Instellen van de juiste niveaus”.

Met een Y-kabel kunnen twee expressiepedalen of twee niet schakelende voetschakelaars op de **EXP 1/2 | FS 4/5**-connector aan de achterkant van de HX Stomp worden aangesloten. Alternatief: sluit een **Mission SP1-L6H Line 6** expressiepedaal aan. Dit is voorzien van een teenschakelaar voor de afwisselende keuze van de “EXP 1”- (aanvankelijk wah) en “EXP 2”-functie (aanvankelijk volume).


 **Tip:** Kies een fabrieks-sound met het voorzetsel “DIR” (afkorting van “direct”). Die sounds bevatten alle elementen voor een kant-en-klare sound.

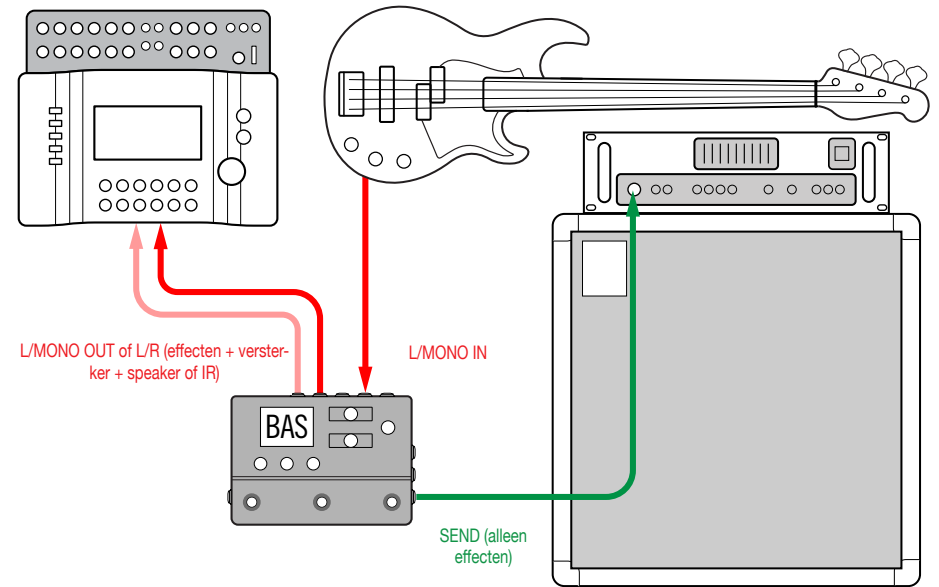


HX Stomp met een hybride versterker/directe verbinding

Live kiezen bepaalde gitaristen en bassisten voor een directe verbinding met de PA en gebruiken ze tegelijk een versterker om hun muziek te kunnen “voelen”. Ook dit is met de HX Stomp mogelijk.

Plaats een Send/Return > Mono > Send L-blok vóór het Amp- of Amp+Cab-blok in het signaalpad. Daar wordt het signaal voor de “echte” versterker naar buiten geleid. De signaalversie met Amp- en Cab/IR-bewerking wordt daarentegen naar de PA uitgestuurd.

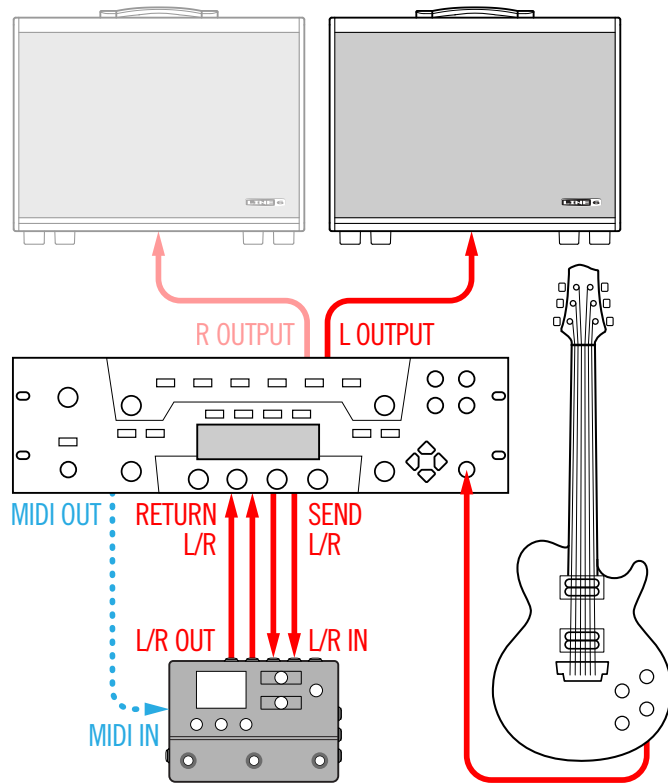
 **Tip:** Kies een fabrieks-sound met het voorzetsel “BAS”. Die bevatten een Send/Return > Mono > Send L-blok achter de effectblokken, maar vóór het Amp- of Amp+Cab-blok. Ze zijn weliswaar bedoeld voor basgitaar, maar u zou de bas- door een gitaarversterker annex speaker (of IR) kunnen vervangen.



HX Stomp als DSP-uitbreiding

Wij weten natuurlijk ook wel dat er nog andere te gekke gitaarproducten bestaan, die u misschien wilt blijven gebruiken. Maar dat neemt niet weg dat u de HX-versterkermodellen en effecten best wel te pruimen mag vinden. Er moet dus een keuze worden gemaakt.

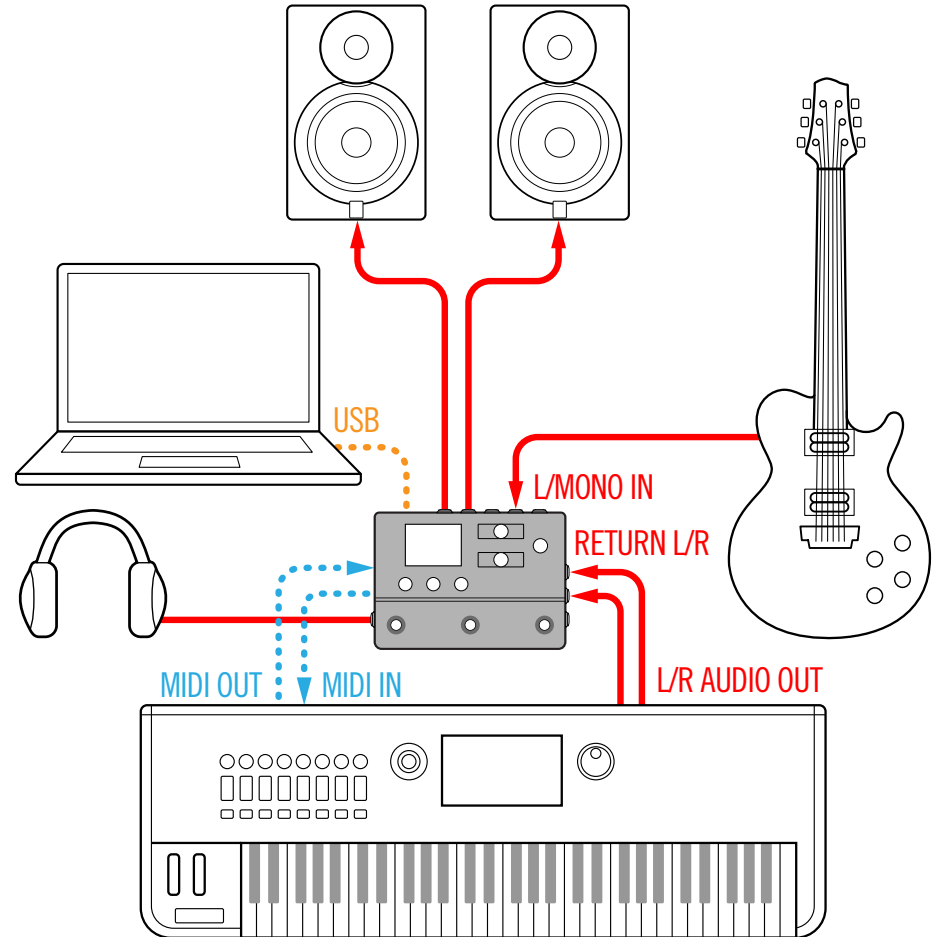
Of net niet: sluit de HX Stomp op de stereo-effectlus van uw favoriete modeler of profiler aan. Dan beschikt u op slag over 70 bijkomende versterkers en 200 effecten. De 6 bewerkingsblokken van de HX Stomp maken geen gebruik van de DSP van uw modeler, zodat u nóg vettere sounds kunt programmeren. Eventueel kunt u zelfs de geheugens en de tempo-instellingen op elkaar afstemmen. Zie hiervoor de handleiding van de modeler.



HX Stomp in de studio

De HX Stomp bevat een multikanaals USB-audio- en MIDI-interface voor uw studio. De A/D/A-conversie is absoluut professioneel met een dynamisch bereik van 123dB en een programmeerbare impedantie. Dit maakt hem o.m. tot de ideale front-end voor de [Helix Native](#) plug-in.

Indien u Helix Native niet gekocht hebt, kan de HX Stomp verder voor het “re-ampen” van eerder in uw DAW opgenomen partijen en/of bussen worden gebruikt – dus zelfs na de eigenlijke opname. Zie “USB-audio” voor meer details.

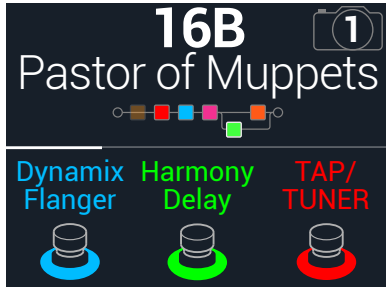


‘Play’-pagina

De HX Stomp biedt twee hoofdvensters: “Play” en “Edit”. De “Play”-pagina is bedoeld voor het spelen en jammen.

1. Kies met VIEW “Play”.

Het nummer en de naam van het momenteel gekozen geheugen verschijnen bovenaan in het display en de functies van de voetschakelaars in de onderste helft:



2. Druk op PAGE of PAGE om één van de 4 voetschakelaarmodes te kiezen (zie hieronder).

Geheugenkeuze

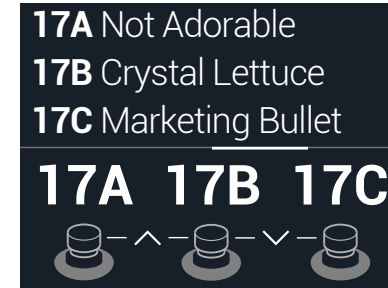
De HX Stomp bevat 42 banken à 3 geheugens (A, B en C) – samen dus 126 geheugens.

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de “Play”-pagina te selecteren.

2. Kies met PAGE of PAGE de Preset-mode (zie hieronder).

3. Kies met voetschakelaar 1+2 (of 2+3) de gewenste bank.

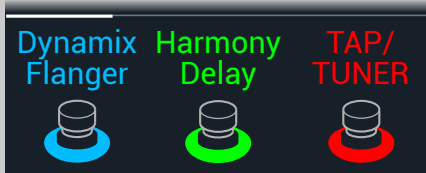
De geheugens van die bank knipperen om aan te duiden dat u ze kunt laden:



4. Druk op de voetschakelaar van het gewenste geheugen.

Alternatief: kies het geheugen met de bovenste regelaar.

Stomp-mode



Druk op FS1/FS2 om alle toegewezen blokken in of uit te schakelen.

Raak FS1 of FS2 verschillende keren aan om de overige toewijzingen te zien.

Stel met FS3 het tempo in.

Houd FS3 ingedrukt om de tuner te selecteren.

Raak FS3 aan om het tempovenster te openen.

Scroll-mode



Met voetschakelaar 1 kiest u het voorafgaande geheugen.

Met voetschakelaar 2 kiest u het volgende geheugen.

Houd FS1+FS2 ingedrukt om de geheugen- en Snapshot-keuze te activeren.

Stel met FS3 het tempo in.

Houd FS3 ingedrukt op de tuner te selecteren.

Raak FS3 aan om het tempovenster te openen.

Preset-mode



Trap een voetschakelaar in om een geheugen (A, B of C) te kiezen.

Met voetschakelaar 1+2 kiest u de voorafgaande geheugenbank.

Met voetschakelaar 2+3 kiest u de volgende geheugenbank.

Snapshot-mode



Trap een voetschakelaar in om een Snapshot (1, 2 of 3) te selecteren.

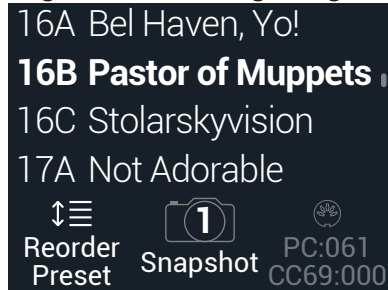
Met voetschakelaar 1+2 bereidt u de voorafgaande Snapshot-bank voor.

Met voetschakelaar 2+3 bereidt u de volgende Snapshot-bank voor.

Zie “Snapshots” voor meer details.

Geheugenoverzicht

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de “Play”-pagina te selecteren.
2. Druk de bovenste regelaar in om een geheugenoverzicht op te roepen.



Kies met de bovenste regelaar een geheugen.

Draai aan regelaar 1 (Reorder Preset) om het gekozen geheugen naar boven/onder te verschuiven.

Met 2 (Snapshot) kunt u Snapshot 1, 2 of 3 selecteren zonder eerst de Snapshot-voetschakelaarmode te activeren. Zie “[Snapshots](#)” voor meer details.

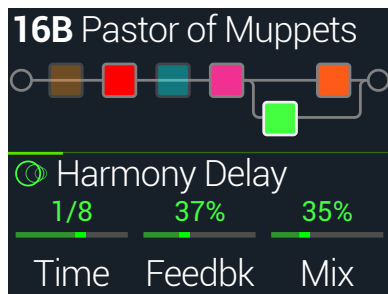
Tip: De grijze cijfers boven regelaar 3 verwijzen naar het nummer dat voor de keuze van het geheugen (PC:XXX) en de Snapshot (CC69:XXX) via MIDI moet worden verzonden.

‘Edit’-pagina

De HX Stomp biedt twee hoofdvensters: “Play” en “Edit”. Op de “Edit”-pagina kunt u sounds programmeren en editen.

Kies met VIEW “Edit”.

De gekleurde blokken vertegenwoordigen versterkers, speakers, effecten en andere dingen. De parameters van het geselecteerde blok verschijnen in de onderste helft:



Blokken kiezen/parameters instellen

De geheugens van de HX Stomp bieden plaats aan 6 blokken. “Blokken” zijn objecten, die verschillende aspecten van een sound beïnvloeden: versterkers, speakers, effecten en de 1-Switch Looper. Naast de 6 bewerkingsblokken zijn er nog een Input- en een Output-blok. Geheugens met twee parallel lopende paden bevatten verder een Split- en een Mixer-blok.

1. Ga naar de Stomp-mode van de “Edit”-pagina en raak de voetschakelaar van het gewenste blok aan, indien aanwezig, maar druk er niet op. Indien een voetschakelaar aan meerdere blokken is toegewezen, **moet u de bovenkant van de voetschakelaar** zo vaak aanraken tot het gewenste blok geselecteerd is.

Alternatief: kies het blok met de bovenste regelaar.

Rond het geselecteerde blok verschijnt nu een wit kader:



2. Draai aan de regelaars 1~3 onder het display. Bij bepaalde blokken zijn de parameters over meerdere pagina's verdeeld. Dan ziet u in het midden van het display een gekleurde scrollbar:



3. Druk op PAGE of PAGE om andere parameters te selecteren (indien aanwezig).

SNELKOPPELING: Voor de meeste tijdgebaseerde parameters (vertragingstijd, modulatiesnelheid e.d.) kunt u de regelaar indrukken om tussen “ms” (of “Hz”) en nootwaarden (kwartnoot, gepunte achtste noot enz.) te kiezen.

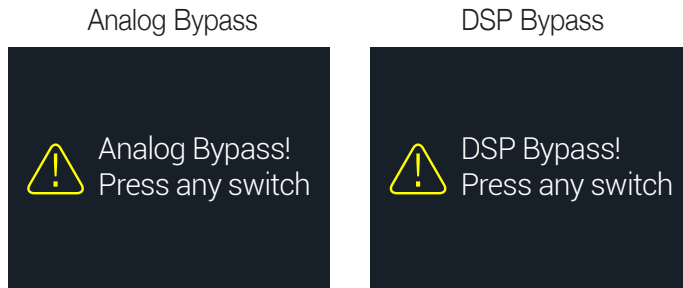
Blokken deactiveren

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de “Edit”-pagina te selecteren.
2. Kies met de bovenste regelaar een blok en druk op de regelaar om dat blok afwisselend in en uit te schakelen.
Niet actieve blokken worden half doorschijnend afgebeeld. Zijn ze aan een voetschakelaar in de Stomp-mode toegewezen, dan dimmen hun LED-ringen:



Bypass van de volledige HX Stomp

1. Druk de bovenste en onderste regelaar samen in.
Zolang de HX Stomp compleet in bypass staat, beeldt het display het volgende af:



Opmerking: De HX Stomp biedt twee soorten “All Bypass”. “Analog Bypass” (ook vaak “true bypass” genaamd) waarbij de mechanische relais het ingangssignaal direct (en zonder A/D/A-conversie) naar de uitgangen doorlussen, en “DSP Bypass” waarbij echoherhalingen en de galm natuurlijk uitsterven. Aanvankelijk hanteert de HX Stomp de “Analog Bypass”-instelling. Dit kan weliswaar onder “Global Settings > Preferences” worden gewijzigd.

2. Trap eender welke voetschakelaar in.
De HX Stomp werkt opnieuw zoals verwacht.

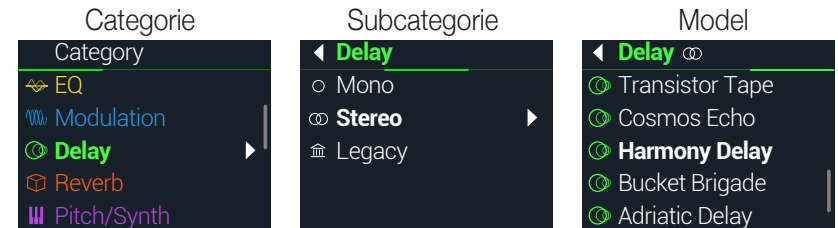
Tip: De TAP/TUNER- of een externe FS4-/FS5-voetschakelaar kan voor het kiezen van “All Bypass” worden gebruikt. Zie “Global Settings > Footswitches”.

Modellen aan de blokken toewijzen

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de “Edit”-pagina te selecteren.
2. Kies met de bovenste regelaar het gewenste blok en met de onderste regelaar een ander model.
Om een nieuw blok aan te maken kiest u een vrije locatie en draait u aan de onderste regelaar.

De keuze van een ander model binnen dezelfde categorie gaat snel. Omdat de HX Stomp echter honderden mogelijkheden biedt, werkt deze methode wat stroef. Voorbeeld: de afstand tussen een mono-vertormingsmodel (begin) en een 1-Switch Looper-blok (einde) is betrekkelijk groot. Dus kunt u beter het modeloverzicht gebruiken.

3. Druk op de onderste regelaar om het modeloverzicht op te roepen:



De meeste modelcategorieën bevatten nog subcategorieën. De effecten van de “Mono”- en “Stereo”-subcategorieën zijn HX-modellen (afkomstig van de Helix). De effecten van de “Legacy”-subcategorie zijn daarentegen ontleend aan oudere Line 6-pedalen, zoals de M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ en DM4™. Amp+Cab- en Amp-modellen bevatten een “Guitar”- en een “Bass”-subcategorie. Cab-modellen bevatten een “Single”- en een “Dual”-subcategorie.

Kies met de bovenste regelaar een item.

Druk op de onderste regelaar (of op PAGE) om de inhoud van een categorie of subcategorie te bekijken.

Druk op PAGE om naar het hogere niveau terug te gaan.



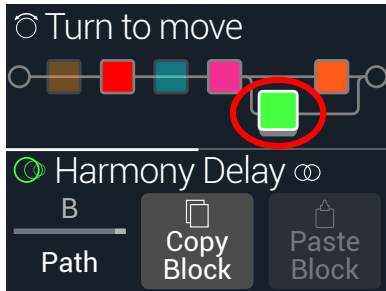
! BELANGRIJK! Grijs of helemaal niet getoonde items in de lijst betekenen dat het betreffende geheugen geen capaciteit meer voor de betreffende categorie, subcategorie c.q. het model heeft. Zie “Dynamische DSP”.

4. Selecteer met de onderste regelaar, PAGE en PAGE de categorie, de subcategorie en het model.

- Om het modeloverzicht te sluiten selecteert u een item helemaal rechts en drukt u op de onderste regelaar (of op).

Blokken verplaatsen

- Druk, indien nodig, op VIEW om de “Edit”-pagina te selecteren.
- Kies met de bovenste regelaar eender welk blok (behalve Input of Output) en drukt op ACTION.
Het blok wordt nu “opgetild” en de actiepagina verschijnt.



- Draai aan de bovenste regelaar om het blok te verschuiven.
- Druk opnieuw op ACTION (of op) om het actievenster te sluiten.

Opmerking: Om een blok van één parallel pad (A of B) naar het andere te verschuiven drukt u op ACTION en gebruikt u regelaar 1. Zie “[Seriële of parallelverbinding](#)”.

Kopiëren en plakken van blokken

Effecten kunnen naar andere blokken –en zelfs andere geheugens– worden gekopieerd.

- Kies, op de “Edit”-pagina, het blok dat u wilt kopiëren en drukt op ACTION.
- Druk op regelaar 2 (Copy Block).
- Kies de plaats waar u het blok wilt plakken –zelfs in een ander geheugen– en drukt op ACTION.
- Druk op regelaar 3 (Paste Block).

Opmerking: Input-, Output-, Split-, Mixer- en Looper-blokken kunnen eveneens worden gekopieerd. Wanneer u de Looper echter naar een Split-blok tracht te kopiëren, is regelaar 2 (Paste Block) niet beschikbaar. Indien het signaalpad van bestemming geen voldoende capaciteit meer biedt, wordt tijdelijk de “DSP full!”-boodschap afgebeeld. Zie “[Dynamische DSP](#)”.



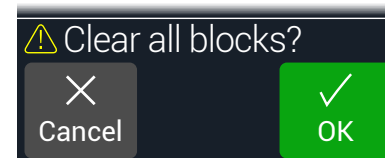
Blokken verwijderen

- Kies, op de “Edit”-pagina, het blok dat u wilt verwijderen en drukt op ACTION.
- Druk op PAGE en vervolgens op regelaar 1 (Clear Block).

Alle blokken verwijderen

Wanneer u alle blokken verwijdert, verdwijnen ze allemaal en worden de signaalpaden in serie geschakeld. Het Input- en het Output-blok blijven evenwel behouden.


- Druk op ACTION.
- Druk op PAGE en vervolgens op regelaar 2 (Clear All Blocks).
Het volgende dialoogvenster verschijnt:



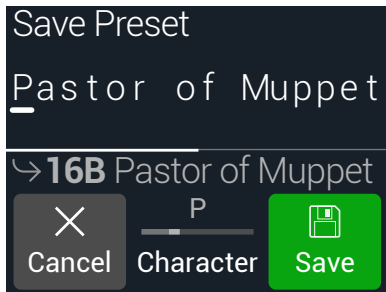
- Druk op regelaar 3 (OK).

Tip: Om uw wijzigingen te bewaren moet u de instellingen **opslaan** alvorens een ander geheugen te selecteren (zie verderop). Na het selecteren van een ander geheugen kunnen de eerder gemaakte wijzigingen niet meer worden hersteld.

Sound opslaan/naam geven


SNELKOPPELING: Om eventuele wijzigingen snel op te slaan moet u  en ACTION twee keer samen indrukken. De leuze luidt duidelijk: sla zo vaak mogelijk op!


1. Druk op  en ACTION om naar de “Save Preset”-pagina te gaan:



Draai aan de bovenste regelaar om de cursor te verschuiven.

Kies met regelaar 2 (Character) het gewenste teken.

Druk op PAGE  en daarna op regelaar 1 (Delete) om het geselecteerde teken te wissen en alle navolgende tekens verder naar links te schuiven.

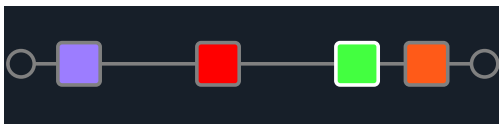
Druk op PAGE  en regelaar 2 (Insert) om een spatie in te voegen – alle navolgende tekens schuiven dan één positie verder naar rechts.

SNELKOPPELING: Druk op regelaar 2 (Character) om achtereenvolgens “A”, “a”, “0” en [spatie] te kiezen.

2. Kies met de onderste regelaar het geheugen waar u de instellingen wilt opslaan.
Alle 126 geheugens kunnen worden overschreven.
3. Druk op regelaar 3 (Save).

Seriële of parallelverbinding

Voor de meeste gitaarsounds is een serieel stereopad ruimschoots voldoende. De hieronder afgebeelde sound bevat bv. een Pitch/Synth- (paars) en een Amp+Cab-blok (rood), die op een Delay- (groen) en een Reverb-blok (donkeroranje) zijn aangesloten:



Voor complexere sounds kunt u echter met een parallel opzet (twee stereopaden) werken. Dit laat toe om een signaal in twee stereopaden op te splitsen, die apart worden bewerkt en pas aan het einde weer samenlopen.

Voordelen van een parallelle verbinding:

- Indien zich achter een delay een reverb bevindt, worden de echo's van de delay door de galm bewerkt. En wanneer de delay zich achter een reverb bevindt, wordt het galm signaal herhaald. Indien de reverb en de delay zich echter op twee aparte signaalpaden bevinden, beïnvloeden ze elkaar niet, wat meestal een duidelijker gedefinieerd signaal oplevert (indien gewenst).
- Door effectblokken zonder “Mix”- of “Blend”-parameters aan een parallel signaalpad toe te wijzen kunt u de hoeveelheid effect voor het gitaar- of bassignaal probleemloos doseren. Dit is met name handig voor een mix van een “clean” en een vervormd signaal.
- In plaats van een Amp+Cab-blok kunt u ook één Amp-blok en twee parallel lopende Cab-blokken of impulsantwoorden (of één van elk) gebruiken.
- In het geval van stereorigs kunt u beide kanalen in het Mixer-blok vrij tussen helemaal links en helemaal rechts plaatsen. Afwijkende delay- en/of reverbmodellen helemaal links en rechts maken een de lekker breed.

Tip: Houd in de gaten dat parallel lopende paden (A en B) beide stereo zijn. U kunt dus aan beide stereoblokken toewijzen. Zie ook [“Blokvolgorde en stereoplating” op blz. 17.](#)

1. Ga naar de “Edit”-pagina, kies met de bovenste regelaar een blok en druk op ACTION om het “op te tillen”.
2. Kies met regelaar 1 (Path) “B”.
Het Delay-blok wordt naar het nieuw aangemaakte parallel pad (B) verschoven.



In de afbeelding hierboven:

Gaat het gitaarsignaal naar het paarse Pitch- en dan naar het rode Amp+Cab-blok. Het signaal wordt in pad A (boven) en B (onder) opgesplitst.

Gaat stereopad A (boven) naar het Reverb-blok (donkeroranje) en naar stereopad B (onder) en tenslotte naar het groene Delay-blok.

Het A- en B-blok worden gemixt en naar de uitgang uitgestuurd.

3. Druk opnieuw op ACTION om het Delay-blok te laten “vallen”.
Om pad B te verwijderen moet u alle blokken van pad B (onder) aan pad A (boven) toewijzen.

Uitgangstoewijzing voor signaalpad B

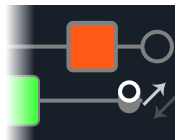
In bepaalde situaties is het misschien handiger, indien signaalpad B naar aparte uitgangen wordt uitgestuurd.

1. Kies, op de “Edit”-pagina, met de bovenste regelaar de plaats waar de signaalpaden samen moeten lopen.

Het Mixer-blok verschijnt alleen, wanneer u het selecteert:



2. Druk op ACTION en draai aan regelaar 1 (Path) om “B” te kiezen. De Mixer verhuist naar pad B en er wordt een Output-blok toegevoegd. Dit betekent dat pad A naar de L/R-hoofduitgangen van de HX Stomp wordt uitgestuurd, terwijl pad B via de SEND L/R-uitgangen naar buiten gaat:

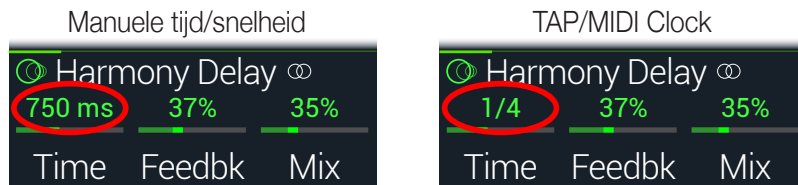


3. Druk opnieuw op ACTION om het Mixer-blok te laten “vallen”.

TAP Tempo

Trap voetschakelaar 3 (TAP/TUNER) in de Stomp- of Scroll-mode herhaaldelijk in om het tempo als BPM-waarde (tellen per minuut) in te stellen.

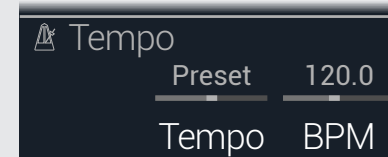
Bepaalde Delay- en Modulation-parameters, zoals “Time” en “Speed”, kunnen als vaste numerieke waarde (ms of Hz) of als nootwaarde (kwartnoot, gepunte achtste enz.) worden ingesteld. Kiest u een nootwaarde, dan lopen deze parameters synchroon met het “Tap Tempo” of de MIDI-klok. **Druk op de parameterregelaar om afwisselend de noot- of de ms-eenheid (of Hz) te kiezen.**



Het gewenste tempo kan ook onder “Global Settings > MIDI/Tempo” worden ingesteld.



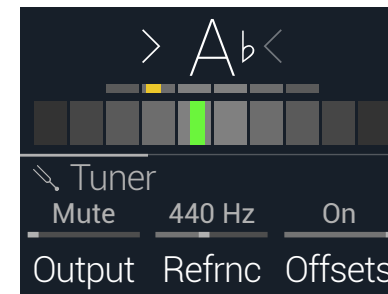
SNELKOPPELING: Druk, in de Stomp- of Scroll-mode, op voetschakelaar 3 (TAP/TUNER) om snel de “Tempo”-parameters op te roepen.




Regelaar	Parameter	Omschrijving
2	Tempo	Het tempo kan voor elke Snapshot, elk geheugen of globaal worden opgeslagen.
3	BPM	Naar gelang de instelling van regelaar 2 (Tempo) wordt deze BPM-waarde voor elke Snapshot apart, voor elk geheugen of globaal opgeslagen.

Tuner gebruiken

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de “Play”-pagina te selecteren.
2. Kies met PAGE of PAGE de Stomp- of Scroll-mode. Voetschakelaar 3 heet nu TAP/TUNER.
3. Houd voetschakelaar 3 (TAP/TUNER) ingedrukt tot de “Tuner”-pagina verschijnt:



4. Sla een snaar van uw gitaar aan. Een gekleurd vakje links van het midden wijst erop dat de snaar te laag gestemd staat. Een gekleurd vakje rechts van het midden betekent dat de snaar te hoog staat. Zodra het gekleurde vakje het midden nadert, kan het kleinere vakje voor de fijnstemming worden gebruikt. Wanneer beide pijlen oplichten, staat de snaar juist gestemd.
5. Trap eender welke voetschakelaar in om de tuner te verlaten. Alle instellingen voor de tuner gelden globaal.

 **Tip:** Als u liever met uw vertrouwde tuner (rackversie of pedaal) werkt, kunt u zijn ingang op **SEND** aansluiten en met regelaar **1 (Output)** de instelling “Send L/R” kiezen. Wanneer u dan de TAP-voetschakelaar ingedrukt houdt, stuurt de HX Stomp het signaal automatisch uit naar de externe tuner.

‘Tuner’-parameters

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	Output	Hiermee bepaalt u welke uitgangen actief moeten zijn, wanneer de “Tuner”-pagina wordt afgebeeld. Als uw signaal tijdens het stemmen niet hoorbaar mag zijn, kiest u het best “Mute”. In de regel moet u “Main L/R” kiezen.
	2	Refrnc	Om een andere referentiefrequentie dan 440Hz te gebruiken kiest u hier 425~455Hz.
	3	Offsets	Activeert de op pagina 2 en 3 ingestelde verschuivingen (offsets).
2	1	String 6 Offset	Sommige gitaristen stemmen bepaalde snaren een tikkeltje hoger of lager dan eigenlijk juist zou zijn, omdat dit de intonatie vereenvoudigt. Met “String offset” zorgt u ervoor dat uw tuner dergelijke verschuivingen als “normaal” beschouwt. Snaar 6 is de lage E, snaar 1 daarentegen de hoge E. Er wordt alleen rekening gehouden met de “Offset”-instellingen, wanneer u regelaar 3 (Offsets) op de “1”-pagina activeert.
	2	String 5 Offset	
	3	String 4 Offset	
3	1	String 3 Offset	Sommige gitaristen stemmen bepaalde snaren een tikkeltje hoger of lager dan eigenlijk juist zou zijn, omdat dit de intonatie vereenvoudigt. Met “String offset” zorgt u ervoor dat uw tuner dergelijke verschuivingen als “normaal” beschouwt. Snaar 6 is de lage E, snaar 1 daarentegen de hoge E. Er wordt alleen rekening gehouden met de “Offset”-instellingen, wanneer u regelaar 3 (Offsets) op de “1”-pagina activeert.
	2	String 2 Offset	
	3	String 1 Offset	

Dynamische DSP

Zoals de meeste hedendaagse audioprocessoren berust de HX Stomp op een DSP (digitale signaalprocessor). Sommige modellen vereisen meer DSP-berekeningen dan andere. Daarom is het logisch dat het maximale aantal blokken wordt bepaald door de benodigde rekenkracht. Bij wijze van “oplossing” laten andere processoren maar één versterker, één reverb, één delay enz. toe. De HX Stomp kent dit soort beperkingen niet – 6 vervormingsblokken zijn dus zonder meer mogelijk. Of twee Amp- en twee IR-blokken. Of nog twee parallel lopende modulatie- en delay-effecten en twee Reverb-blokken. Wij vonden het belangrijk dat u alles kunt gebruiken wat voor een bepaalde sound van belang is tot de DSP-capaciteit het op een bepaald moment laat afweten.

Om te weten te komen welke modellen nog in het huidige signaalpad kunnen worden ingevoegd drukt u, op de “Edit”-pagina, op de onderste regelaar om een modeloverzicht op te roepen.

Grijze items zijn niet beschikbaar en kunnen niet worden geselecteerd. Zie “[Blokken kiezen/parameters instellen](#)”.




Tips voor een slim DSP-gebruik

- Sommige blokken hebben meer DSP-kracht nodig dan andere: versterkers, speakers, IRs en pitchshifters. Een Amp+Cab-blok is het gulzigst. EQ-, Dynamics-, Volume/Pan- en Send/Return-blokken zijn betrekkelijk zuinig.
- Sommige modellen van een bepaalde categorie vereisen eventueel meer DSP-kracht dan andere. Dit geldt met name voor versterkermodellen.
- In plaats van een parallel pad met twee Amp+Cab-blokken of aparte versterkers en speakers zou u één Amp-blok gevolgd door één Cab > Dual-blok kunnen gebruiken (het gebruik van twee verschillende speakerkasten biedt heel wat mogelijkheden).
- De stereoversie van een effectblok vereist twee keer zoveel DSP als de monoversie van dat blok. Ook de Dual-versie van een Cab-blok is ongeveer twee keer zo zwaar voor de DSP als de Single-versie.
- Sommige modelcategorieën bieden “Simple”-versies, die minder DSP-kracht vereisen dan de overige.
- De effecten van de “Legacy”-subcategorie zijn meestal (maar niet altijd) zuiniger dan effecten van de “Mono”- en “Stereo”-subcategorie.
- In plaats van over te schakelen tussen versterker- en effectblokken (met verschillende instellingen) kunt u controllers of Snapshots voor het wijzigen van parameterwaarden gebruiken. En eens u precies weet hoe de toonregeling werkt, zal u verbaasd opkijken van de flexibiliteit die alleen daarmee al mogelijk is.

Blokvolgorde en stereoplaatsing

De HX Stomp werkt in stereo en hanteert dus twee audiokanalen. Wanneer u een stereo-signaalbron op zijn linker en rechter ingang aansluit, worden die twee kanalen in stereo bewerkt, indien u uitsluitend met stereo-effectblokken werkt. Voegt u echter ergens een mono-blok toe, dan worden de signalen op die plaats tot een monosignaal gecombineerd en dus in mono naar het volgende blok doorgeseind.

De meeste effectmodellen van de HX Stomp bestaan zowel in mono als in stereo. Voor stereoblokken wordt “” achter de modelnaam afgebeeld. De stereoplaatsing (d.w.z. hoe breed de sound in de speakers lijkt) hangt voor een groot deel af van de bloktypes en hun volgorde.

“Legacy”-effecten hanteren het systeem dat Line 6 destijds ervoor gekozen had.

- “Legacy” Distortion-, Dynamics- en Pitch/Synth-effecten zijn altijd mono.
- “Legacy” Modulation- en Delay-effecten verschillen het sterkst: sommige zijn mono, andere stereo en nog andere hebben een mono-ingang en stereo-uitgangen. Met hun “Mix”-parameter kan de stereobreedte aan de blokingang worden gewijzigd. Voor dit soort effecten adviseren wij om wat te experimenteren met de “Mix”-parameter om precies het gewenste resultaat te bereiken.
- “Legacy” Filter- en Reverb-effecten zijn stereo.



Tip: Zelfs bij gebruik van een monoversterker, of indien u maar één kanaal op het mengpaneel toebedeeld krijgt, loont het gebruik van stereo-effecten de moeite, omdat ze voller klinken dan hun mono-broers. Dit hoort u vooral bij de stereo-reverbs.

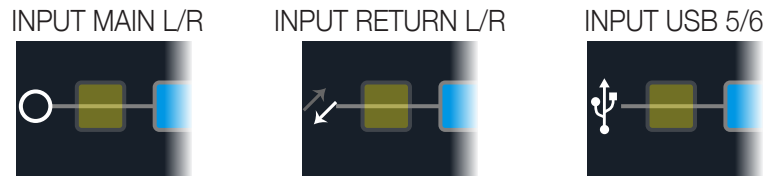
De blokken

Input-blok

Elk Input-blok is voorzien van een vast toegewezen noisegate. De “Threshold”- en “Decay”-parameters werken alleen, wanneer regelaar 1 (Gate) actief is.

In de regel moet het Input-blok waarschijnlijk de signalen van INPUT L/MONO en RIGHT ontvangen. Alternatief kunt u echter kiezen voor de RETURN L/MONO- en RIGHT-ingang of zelfs de USB 5/6-poort (voor re-amping-doeleinden) kiezen.

Kies, op de “Edit”-pagina, met de bovenste regelaar het Input-blok en selecteer met de onderste regelaar de gewenste ingang.



Main L/R De L/MONO- en de RIGHT-ingang zijn beide actief. In de regel moet u “INPUT MAIN L/R” kiezen.

Return L/R RETURN L/MONO/RIGHT kunnen als bijkomend stereo-ingangsblok voor de bewerking van de signalen van een toetseninstrument, een drumcomputer of een andere signaalbron worden gebruikt. Wanneer een geheugen een RETURN- of FX Loop-blok bevat, kan de betreffende RETURN-ingang niet voor iets anders worden geselecteerd. Zie “Send/Return”.

USB 5/6 De USB-ingangen 5/6 kunnen voor de bewerking van de DAW-uitgangssignalen op uw Mac of onder Windows worden gebruikt. Zie “USB-audio”.

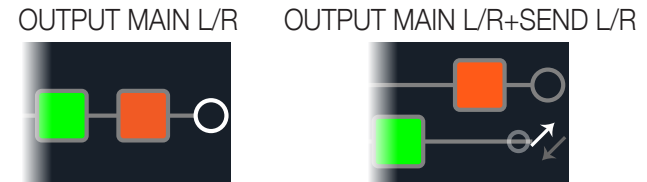
Opmerking: De HX Stomp ontvangt tevens de signalen van USB 1/2 en 3/4. Die zijn echter bedoeld voor de audioweergave van uw computer (of iPad) – en worden dus niet bewerkt. Kies USB 1/2 of 3/4 nooit voor signalen, die u wilt bewerken.

‘Input’-parameters

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
	1	Gate	Hiermee schakelt u de noisegate aan de ingang in of uit.
1	2	Thresh[old]	Niveaudrempel waaronder de noisegate actief is. Indien het gitaarsignaal te snel wegvalt, moet u de “Threshold”-waarde verminderen.
	3	Decay	Hiermee bepaalt u hoe snel het signaal na het afdalen onder het drempelniveau onderdrukt wordt.
2	1	In-Z	De HX Stomp bevat een impedantieschakeling op de L/R-hoofdingangen voor het beïnvloeden van de klankkleur en de respons van de pickups (hiermee wordt de wisselwerking met een effectpedaal of versterker gesimuleerd). Een kleine waarde levert een rond signaal met minder gain en een “zachtere” respons op. Bij een hoge waarde hoort u alle frequenties en lijkt het instrument ook meer ballen te hebben.

Output-blokken

De meeste sounds bevatten een Output Main L/R-blok waar het uitgangsvolume en de links/rechts-balans kunnen worden ingesteld. Voor een parallel pad verschijnt een tweede Output-blok aan het einde van pad B, wanneer het Mixer-blok aan dat pad is toegewezen. De SEND-connector (stereo) fungeert dan als uitgang van pad B. Zie “Uitgangstoewijzing voor signaalpad B”.

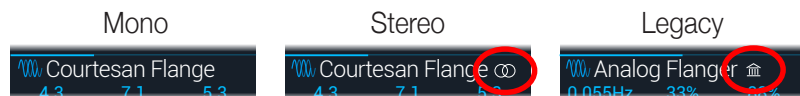


‘Output’-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	Pan	Balans tussen de linker en rechter uitgang. Wanneer u maar één L/MONO-uitgang gebruikt, stelt u het best “Center” in.
2	Level	Bepaalt het uiteindelijke niveau van dit geheugen.
3	Type (Send only)	Hiermee kan de SEND L/R-uitgang (alleen zichtbaar, wanneer het Mixer-blok aan pad B is toegewezen) mono of stereo worden gemaakt.

Effecten

De HX Stomp bevat alle effecten van de al vaak onderscheiden gitaarprocessors van de Helix-serie van Line 6. Deze vindt u in de “Mono”- en “Stereo”-subcategorieën van het modeloverzicht. Daarnaast bevat de HX Stomp een reeks effecten van de DL4, DM4, MM4 en FM4 Stompboxes evenals van de effectprocessors M13, M9 en M5. Die vindt u in de “Legacy”-subcategorie.



Kies, op de “Edit”-pagina, met de bovenste regelaar het gewenste blok en met de onderste regelaar een ander model.

Distortion-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
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
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® 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-modificatie)
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® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Line 6 Original
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Gemodificeerde BOSS® FZ-2 van Garbage
Megaphone	Mono, Stereo	Megafoon

Distortion-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Bitcrusher	Mono, Stereo	Line 6-origineel
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
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (gemodificeerd)
L6 Distortion	Legacy	Line 6-origineel
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Dynamics-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic® SP Compressor
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Noise Gate	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Hard Gate	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Autoswell	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Tube Comp	Legacy	Teletronix® LA-2A®
Red Comp	Legacy	MXR® Dyna Comp

*Zie “In de VS geregistreerde handelsmerken” op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Dynamics-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Blue Comp	Legacy	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS® CS-1 (TREBLE-schakelaar actief)
Vetta Comp	Legacy	Line 6-origineel
Vetta Juice	Legacy	Line 6-origineel
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

EQ-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Parametric	Mono, Stereo	Line 6-origineel
10 Band Graphic	Mono, Stereo	Grafische 10-bands-EQ van MXR®
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	Grafische EQ van een MESA/Boogie® Mark IV

Modulation-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Optical Trem	Mono, Stereo	Optisch tremolocircuit van Fender®
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox® AC-15-tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6-origineel
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-origineel
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-origineel
Chorus	Mono, Stereo	Line 6-origineel
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Gemodificeerde Arion SCH-Z chorus

Modulation-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Stereo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie® 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6-origineel
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6-origineel
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6-origineel
Panner	Legacy	Line 6-origineel
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (versie met scriptlogo)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6-origineel
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-origineel
Ring Modulator	Legacy	Line 6-origineel
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Delay-modellen		
Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Simple Delay	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Dual Delay	Stereo	Line 6-origineel
Multitap 4	Stereo	Line 6-origineel
Multitap 6	Stereo	Line 6-origineel
Ping Pong	Stereo	Line 6-origineel
Sweep Echo	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Vintage Digital	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Vintage Swell	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Pitch Echo	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Line 6-origineel
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2, Adrian-modificatie
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Ping Pong	Legacy	Line 6-origineel
Dynamic	Legacy	TC Electronic® 2290
Stereo	Legacy	Line 6-origineel
Digital	Legacy	Line 6-origineel
Dig w/Mod	Legacy	Line 6-origineel
Reverse	Legacy	Line 6-origineel
Lo Res	Legacy	Line 6-origineel
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6-origineel

Delay-modellen		
Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
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-origineel
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Reverb-modellen		
Model	Subcategorie	Gebaseerd op*
Glitz	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Searchlights	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Plateaux	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Plate	Legacy	Line 6-origineel
Room	Legacy	Line 6-origineel
Chamber	Legacy	Line 6-origineel
Hall	Legacy	Line 6-origineel
Echo	Legacy	Line 6-origineel
Tile	Legacy	Line 6-origineel
Cave	Legacy	Line 6-origineel
Ducking	Legacy	Line 6-origineel
Octo	Legacy	Line 6-origineel
'63 Spring	Legacy	Line 6-origineel
Spring	Legacy	Line 6-origineel
Particle Verb	Legacy	Line 6-origineel

Pitch/Synth-modellen		
Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Pitch/Synth-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Simple Pitch	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Dual Pitch	Mono, Stereo	Line 6-origineel
3 OSC Synth	Stereo	Line 6-origineel
3 Note Generator	Mono, Stereo	Line 6-origineel
4 OSC Generator	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide® H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6-origineel
Synth O Matic	Legacy	Line 6-origineel
Attack Synth	Legacy	Korg® X911 gitaarsynthesizer
Synth String	Legacy	Roland® GR700 gitaarsynthesizer
Growler	Legacy	Line 6-origineel

Filter-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Voice Box	Legacy	Line 6-origineel
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Line 6-origineel
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Spanningsgestuurd S&H-filter van Oberheim®
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (opwaarts)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (neerwaarts)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Line 6-origineel
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6-origineel

Wah-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Fasel 310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	Gemodificeerd Vox® V847
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

Volume/Pan-modellen

Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Gain	Mono, Stereo	Line 6-origineel
Pan	Stereo	Line 6-origineel
Stereo Width	Stereo	Line 6-origineel

Gemeenschappelijke effectinstellingen

Parameter	Omschrijving
Drive	Bepaalt de hoeveelheid overdrive, vervorming of fuzz.
Bass	Bepaalt het basniveau.
Mid	Bepaalt het niveau van de middentonen
Treble	Bepaalt het niveau van de hoge tonen.
Speed	Regelt de snelheid van het effect. Hoe groter de waarde, hoe sneller het effect. Druk op de regelaar om afwisselend Hz- en nootenheden te kiezen. Een Hz-waarde specificeert de modulatiesnelheid in cyclussen per seconde. Een nootwaarde wordt altijd op basis van het ingestelde tempo berekend. Niet alle "Speed"-parameters kunnen met het tempo worden gesynchroniseerd, omdat ze niet lineair zijn of heel interactief werken.

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Parameter	Omschrijving
Rate	Regelt de snelheid van het effect. Hoe groter de waarde, hoe sneller het effect. Druk op de regelaar om afwisselend numerieke en nooteenheden te kiezen. Niet alle "Rate"-parameters kunnen met het tempo worden gesynchroniseerd, omdat ze niet lineair zijn of heel interactief werken.
Time	Bepaalt de vertraging/herhalingstijd. Hoe groter de waarde, hoe langer de vertraging. Druk op de regelaar om afwisselend ms- en nooteenheden te kiezen. "ms" staat voor milliseconden. Nootwaarden worden op basis van het ingestelde tempo berekend. Wanneer u later een ander model kiest, blijft de keuze van de nootwaarde behouden.
Scale	Delay-modellen met meerdere vertraginglijnen bieden een "Scale"-parameter voor elke lijn, d.w.z. een offsetwaarde voor "Time". Voorbeeld: wanneer u "Time" op "500ms" instelt en voor "T1 Scale" de waarde "50%" kiest, bedraagt de vertraging voor die lijn 250ms. Voordeel: u hoeft maar de "Time"-waarde te wijzigen om alle taps navenant te verschuiven.
Depth	Hiermee regelt u de intensiteit van het modulatie-effect. Hoe groter de waarde, hoe sterker de pitchbend, het "bibberen", het "bonzen" e.d. (naar gelang het effect).
Feedbk	Bepaalt hoe veel van het effectsignaal opnieuw naar het effect wordt gestuurd. Hoe groter de waarde, hoe meer de delay een eigen leven gaat leiden.
Decay	Hiermee bepaalt u de duur van het reverbeffect.
Predly	Bepaalt de vertraging tussen het inkomende signaal en het begin van de reverb.
Spread	"Spread" verschild naar gelang de geselecteerde stereodelay. Voor de meeste delays bepaalt u hiermee de stereobreedte van de herhalingen links en rechts. In het geval van "Ping Pong Delay" vertegenwoordigt "0" bv. het midden (mono) en "10" de maximale stereobreedte tussen het linker en rechter kanaal. Voor stereodelays met modulatie slaat "Spread" op de stereomodulatie van de LFO (laagfrequente oscillator). "0" betekent dat de LFO's synchroon lopen. "10" betekent dat de twee LFO's in tegenstelde fase (180°) werken: wanneer het ene kanaal opwaarts moduleert, hanteert het andere kanaal een neerwaartse modulatie.
Headrm	Sommige modulatie- en delaypedalen hebben de neiging om het signaal wat te vervormen, vooral wanneer ze zich achter een "high-gain"-vervormingsblok bevinden. Met negatieve waarden wordt de vervorming beter hoorbaar. Met positieve waarden maakt u het effect a.h.w. schoon. Kies "0dB" om de sound van het originele pedaal te hanteren.
Low Cut	Onderdrukt een gedeelte van de lage (of hoge) tonen en voorkomt zo gerommel of een iets te schel geluid.
Hi Cut	
Mix	Bepaalt de balans tussen het effect- en het onbewerkte signaal aan de uitgang van het blok. Bij keuze van "0%" is het effect onhoorbaar. Bij keuze van "100%" hoort u alleen het effect, maar geen droog signaal meer.

Parameter	Omschrijving
Level	Bepaalt het uitgangsvolume van het effectblok. Bij de meeste blokken kiest u het best geen extreme waarde, omdat dit tot digitale oversturing leidt. In de regel is "0.0dB" een goede instelling. Wanneer het volume van het originele pedaal c.q. zijn volumeregelaar niet echt dB-waarden vertegenwoordigt, wordt in plaats daarvan "0.0~10" gebruikt.
Trails	Trails uit: Delay-herhalingen en galm worden bij het deactiveren van het effect meteen uitgeschakeld. Trails aan: Tijdens het deactiveren van een blok c.q. het selecteren van een andere Snapshot sterft de delay of galm natuurlijk uit.

Amp+Cab

Amp+Cab-blokken zitten slim in elkaar: bij keuze van een Amp-model wordt automatisch het bijhorende Cab-model geselecteerd. Voor deze modellen hebt u echter maar één blok nodig.



Om aan een Amp+Cab-blok een ander versterkermodel toe te wijzen drukt u op **< PAGE** tot het versterkericoontje rood wordt afgebeeld en draait u vervolgens aan de onderste regelaar. Om een ander speakermodel te kiezen drukt u **PAGE >** zo vaak in tot het speakericoontje lichtrood oplicht en draait u vervolgens aan de onderste regelaar.

Amp-modellen		
Model	Subcategorie	Gebaseerd op*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Electro King
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender® Bassman® (normaal kanaal)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (Bright-kanaal)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (normaal kanaal)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (Vibrato-kanaal)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (normaal kanaal)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (Vibrato-kanaal)
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 met Top Boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (normaal kanaal)

Amp-modellen		
Model	Subcategorie	Gebaseerd op*
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (Bright-kanaal)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (kanaal 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless® DC30 (kanaal 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless® DC30 (overbrugd)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (normaal kanaal)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (Bright-kanaal)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall® JTM-50 (normaal kanaal)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (Bright-kanaal)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-45 (overbrugd)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (normaal kanaal)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (Bright-kanaal)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (overbrugd)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (normaal kanaal)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (Bright-kanaal)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (Clean-kanaal)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBE-kanaal)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch 1	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (Clean-kanaal)
Cali Texas Ch 2	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (Drive-kanaal)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (kanaal I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (kanaal II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (Lead-kanaal)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (Clean-kanaal)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (Lead-kanaal)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Amp-modellen		
Model	Subcategorie	Gebaseerd op*
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (Clean-kanaal)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano Slo-100 (Crunch-kanaal)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (Overdrive-kanaal)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 Doom	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 Epic	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6-origineel
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6-origineel
Tuck n' Go	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®
SV Beast Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (normaal kanaal)
SV Beast Brt	Bass	Ampeg® SVT® (Bright-kanaal)
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+ (kanaal 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (kanaal 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 voorversterker, kanaal 1
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 voorversterker, kanaal 2
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 voorversterker (overbrugd)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 microfoonvoorversterker

Andere sound- en bijkomende parameters vindt u op de daarna volgende pagina's. Dit verschilt van model tot model.

Gemeenschappelijke Amp-parameters

Parameter	Omschrijving
Master	Uitgangsniveau van de versterker en vervormingsgraad van de eindtrap. Deze parameter werkt interactief samen met de overige eindtrapparameters: hoe kleiner de "Master"-waarde, hoe minder de instellingen van de overige effecten opvallen.
Sag	Een lage "Sag"-waarde levert een "tichte" respons op (goed voor snelle Metal-nummers). Met hogere waarden is de respons dynamischer, terwijl de sustain langer wordt – perfect voor blues en klassieke rockriffs.
Hum	Hiermee bepaalt u hoe sterk de brom en de wisselstroomgolven de sound beïnvloeden. Bij een grote waarde wordt het een beetje freakiger.
Bias	Hiermee kiest u de werkwijze (Bias) van de eindtrapbuizen. Met een kleine waarde bereikt u een betrekkelijk kille "Class AB"-sound. De maximumwaarde komt overeen met "Class A".
Bias X	Hiermee bepaalt u hoe de eindtrapbuizen op hoog niveau gaan reageren. Kies een kleine waarde voor een "tichte feel". Een grotere waarde zorgt voor alsmear meer buizencompressie. Deze parameter werkt samen met "Drive" en "Master".

Amp

Amp-blokken werken op dezelfde manier als Amp+Cab-blokken, maar bevatten geen speakermodel.



Preamp

Bovendien zijn er "Preamp"-versies van de Amp-blokken, die alleen de sound van de voorversterker simuleren. Kies zo'n model, als u de HX Stomp op een gitaar- of basversterker aansluit. De "Preamp > Mic"-categorie bevat bovendien een microfoonvoorversterker in studiokwaliteit.



Preamp-blokken vereisen minder DSP-capaciteit dan Amp-blokken.

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Cab

Er zijn twee Cab-subcategorieën: Single- en Dual-blokken. “Dual”-speakers hebben een stereo-uitgang – de twee modellen bevinden zich uiterst links en rechts in het stereo-beeld. Houd wel in de gaten dat “Dual”-speakers twee keer zoveel DSP-capaciteit vereisen als “Single”-speakers.



Om voor de eerste instantie van het Cab > Dual-blok een ander speaker-model te kiezen drukt u <PAGE zo vaak in tot het linker speakericoontje lichtrood oplicht en draait u aan de onderste regelaar. Om voor de tweede instantie een ander speakermodel te kiezen drukt u PAGE> zo vaak in tot het rechter speakericoontje lichtrood oplicht en draait u aan de onderste regelaar.

Cab-modellen		
Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro® S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender® Champ
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson® EH185
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender® Deluxe Oxford
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox® AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner® Shiva CL80
1x12 Cali IV	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie® Mk IV
1x12 Cali EXT	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie® EVM12L
2x12 Double C12N	Single, Dual	2x12" Fender® Twin C12N
2x12 Mail C12Q	Single, Dual	2x12" Silvertone® 1484
2x12 Interstate	Single, Dual	2x12" Dr Z® Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual	2x12" Roland® JC-120
2x12 Silver Bell	Single, Dual	2x12" Vox® AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	Single, Dual	2x12" Vox® AC-30 Fawn Blue
2x12 Match H30	Single, Dual	1x12" Matchless® DC-30 G12H30

Cab-modellen		
Model	Subcategorieën	Gebaseerd op*
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless® DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender® Bassman® P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual	4x12" Hiwatt® AP Fane®
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange® Eminence
4x12 Greenback25	Single, Dual	4x12" Marshall® Basketweave G12 M25
4x12 Greenback20	Single, Dual	4x12" Marshall® Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	Single, Dual	4x12" Park® 75 G12 H30
4x12 1960 T75	Single, Dual	4x12" Marshall® 1960 AT75
4x12 Uber V30	Single, Dual	4x12" Bogner® Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner® Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie® 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL® XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn® Coliseum
1x15 Tuck n' Go	Single, Dual	1x15" Ampeg® B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn® Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic® 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie® 2x15 EV
4x10 Rhino	Single, Dual	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 SV Beast	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

Mic-modellen	
Model	Gebaseerd op*
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

*Zie “In de VS geregistreerde handelsmerken” op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Mic-modellen	
Model	Gebaseerd op*
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'-parameters

Rege- laar	Parameter	Omschrijving
1	Mic	Kies één van de 16 microfoonmodellen.
2	Distanc	Bepaalt de afstand (2,5~30cm) tussen de microfoon en de speakerg-rille.
3	Low Cut	Onderdrukt een gedeelte van de lage (of hoge) speakertonen en voorkomt zo gerommel of een iets te schel geluid.
4	High Cut	
5	Reflec	Hiermee bepaalt u het niveau van de "eerste reflecties". Met een grote waarde voorziet u het signaal van duidelijk opvallende reflecties.
6	Level	Regelt het uitgangsniveau van het speakermodel.

Impulsantwoorden (IR)

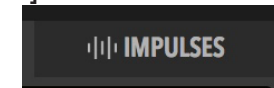
Impulsantwoorden zijn wiskundige functies, die de klankmatige metingen van een specifiek audiosysteem vertegenwoordigen (bij de HX Stomp zijn dit resonanties van akoestische gitaren, speaker- en microfooncombinaties). De HX Stomp kan tot 128 IRs van derden bevatten.



Laden van andere impulsantwoorden

Voor het laden van impulsantwoorden hebt u een Mac- of Windows-computer en de "HX Edit" applicatie nodig. De HX Edit-applicatie is gratis en kan van line6.com/software worden gedownload.

1. Sluit de HX Stomp via USB aan op uw computer en open de "HX Edit"-applicatie.
2. Klik op het [IMPULSES]-tabblad.



3. Sleep één of verschillende IR-bestanden van het bureaublad (of waar dan ook) naar de "Impulses"-lijst van de HX Edit-applicatie. De "HX Edit" app past de lijst van impulsantwoorden in de HX Stomp automatisch aan. De HX Stomp kan maximaal 128 impulsantwoorden bevatten. .WAV-impulsantwoorden (48kHz, 16 bit, mono) met 2048 samples worden natief ondersteund. De "HX Edit" app laat het importeren van .WAV-impulsantwoorden met andere samplingfrequenties, bitresoluties en zelfs in het stereoformaat toe. Deze worden door de app geconverteerd en vervolgens naar de HX Stomp-hardware doorgeseind.
 - Ga naar de voorkeuren van de "HX Edit" app om te bepalen hoe stereo-WAV-IRs moeten worden geïmporteerd. U kunt het linker of rechter kanaal c.q. beide kanalen als bron voor het mono-impulsantwoord kiezen.
 - Het geïmporteerde impulsantwoord wordt automatisch ingekort (of verlengd) tot 2048 samples. Optioneel kunt u een versie van 1024 samples in de modellijst kiezen om DSP-capaciteit te besparen. Het impulsantwoord wordt dan ongeveer halverwege gestopt.



BELANGRIJK! IR-blokken verwijzen naar het nummer van een impulsantwoord i.p.v. het IR-bestand. Als u bv. "IR 12" in de "HX Edit" app wist, heeft dit gevolgen voor alle IR-blokken, die een beroep doen op "IR 12".

*Zie "In de VS geregistreerde handelsmerken" op blz. 31. Alle productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

Instellingen voor impulsantwoorden

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	IR Sel	Kies één van de 128 beschikbare IR-locaties. Indien het geheugen een impulsantwoord bevat, wordt de bijhorende naam afgebeeld.
	2	Low Cut	Onderdrukt een gedeelte van de lage (of hoge) tonen van de IR en voorkomt zo gerommel of een iets te schel geluid.
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	Bepaalt de balans tussen het impulsantwoord en het binnenkomende (onbewerkte) signaal. Bij keuze van "0%" is het IR-signaal onhoorbaar. Bij keuze van "100%" hoort u alleen nog het impulsantwoord, maar geen droog signaal meer.
	2	Level	Bepaalt het uitgangsvolume van het IR-blok.

Send/Return

De Send- en Return-kanalen kunnen, naar keuze, apart (mono) of als stereolus worden gebruikt.



Effectlussen laten toe externe effectpedalen op een dynamische manier op de gewenste plaatsen in het signaalpad te gebruiken.

Opmerking: Elk Send- en Return-paar kan op instrumentniveau (voor effectpedalen) of lijnniveau worden ingesteld. Zie "[Global Settings > Ins/Outs](#)".

'Send'-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	Send	Bepaalt het niveau van het signaal dat naar het externe apparaat wordt uitgestuurd.
2	Dry Thru	Regelt het niveau van het signaal aan de ingang van het Send-blok (geen relatie met regelaar 1 (Send)). In de regel kiest u hier het best "0.0dB".

'Return'-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	Return	Regelt het niveau dat via de Return-connector wordt ontvangen.
2	Mix	Bepaalt de balans tussen het Return-signaal en het niet naar buiten gestuurde signaal. Bij keuze van "0%" is het Return-signaal onhoorbaar. Bij keuze van "100%" hoort u alleen het Return-signaal, maar geen droog signaal meer.

'FX Loop'-parameters

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	Send	Bepaalt het niveau van het signaal dat naar het externe apparaat wordt uitgestuurd.
	2	Return	Regelt het niveau dat via de Return-connector wordt ontvangen.
	3	Mix	Bepaalt de balans tussen het FX Loop-signaal en het niet naar buiten gestuurde signaal. Bij keuze van "0%" is de effectlus onhoorbaar. Bij keuze van "100%" hoort u alleen de effectlus, maar geen droog signaal meer.* Wanneer u geen externe apparaten op de Send- en Return-connectoren aansluit, hoort u alleen iets, indien u het FX Loop-blok in bypass zet!
2	1	Trails	Trails uit: Een extern effectpedaal wordt meteen onderdrukt, wanneer u het FX Loop-blok in bypass zet. Trails aan: Een extern delay- of reverbpedaal sterft natuurlijk uit, wanneer u het FX Loop-blok deactiveert of een andere Snapshot kiest.

Looper

Indien nodig, kunt u ook een Looper-blok (mono of stereo) gebruiken.



De "1-Switch Looper" is alleen beschikbaar, wanneer hij in de Stomp-mode aan een voetschakelaar toegewezen is. Zie "[Bypass Assign](#)" voor het toewijzen van blokken aan de voetschakelaars. De Looper-functies kunnen ook via MIDI worden beïnvloed. Zie "[MIDI CC](#)".

Loopertype	Max. looplengte (normale snelheid)
Mono	60 seconden
Stereo	30 seconden

1. Voeg een 1-Switch Looper-blok toe en wijs hem in de Stomp-mode aan een voetschakelaar toe.
Zie “Snelle voetschakelaartoewijzing”.
2. Trap de 1-Switch Looper-voetschakelaar in.
Zijn indicator licht rood op om duidelijk te maken dat de opname gestart werd.
3. Trap de 1-Switch Looper-voetschakelaar opnieuw in.
De indicator licht groen op: de loop wordt weergegeven.
4. Trap de 1-Switch Looper-voetschakelaar opnieuw in.
De indicator licht geel op om duidelijk te maken dat de Overdub-mode actief is. Met deze voetschakelaar kunt u de Overdub-mode afwisselend in- en uitschalen (weergave).
5. Houd de voetschakelaar in de weergave- of overdubmode 1 seconde ingedrukt.
De laatste opname wordt verwijderd. Houd hem opnieuw ingedrukt om deze opname te herstellen.
6. Trap de 1-Switch Looper-voetschakelaar twee keer snel in.
De weergave/opname stopt en de indicator licht wit op: het geheugen bevat een loop.
7. Houd de voetschakelaar ingedrukt, terwijl de weergave/opname gestopt is.
De opname wordt gewist en de indicator licht zwak in het wit op.

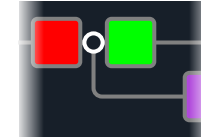
! **BELANGRIJK!** Tijdens de Loop-weergave mag u andere geheugens kiezen. Als de Looper van het nieuwe geheugen van het andere type (mono c.q. stereo) is, stopt de Looper echter.

‘Looper’-parameters

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
	1	Playbk	Bepaalt het weergavevolume van de Looper. Wanneer de Loop net iets te luid staat, kunt u hem met deze parameter zachter zetten.
1	2	Ovrdb	“Relatively” bepaalt het volume van de Loop tijdens overdubs. Als u “Overdub” bv. op “90%” zet, wordt de Loop bij elke Overdub 10% stiller t.o.v. de toegevoegde frase.
	3	Low Cut	Dient voor het filteren van de lage en/of hoge tonen van de Loop, die hierdoor duidelijker wordt.
2	1	High Cut	

Split

Een Split-blok ontstaat, wanneer u een parallel pad aanmaakt. U ziet dit echter alleen, wanneer het geselecteerd is:



De HX Stomp biedt drie verschillende Split-blokken: Y, A/B en Crossover.

Kies met de bovenste regelaar het Split-blok en wijs er met de onderste regelaar het gewenste Split-type aan toe.

‘Split > Y’-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	BalnceA	Bepaalt de links/rechts-balans van pad A.
2	BalnceB	Bepaalt de links/rechts-balans van pad B.

! **Tip:** En nu iets voor veeleisende gebruikers: Wanneer u een Split > Y-blok helemaal naar links schuift, “BalnceA” op “L100” en “BalnceB” op “R100” zet, kunnen de op L/MONO en RIGHT aangesloten signalen apart worden bewerkt. Door vervolgens het Mixer-blok aan pad B (Send L/R) toe te wijzen, kunt u twee instrumenten simultaan bewerken – mono aan de respectievelijke ingang, maar daarna stereo, indien nodig!

‘Split > A/B’-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	RoutTo	Bepaalt het niveau van het signaal dat naar pad A enerzijds en pad B anderzijds wordt uitgestuurd. Druk op de regelaar om “Even Split” te kiezen.

‘Split > Crossover’-parameters

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	Freq	Alle frequenties boven deze waarde worden naar pad A (boven) uitgestuurd. Alle frequenties onder deze waarde worden naar pad B (onder) uitgestuurd.
2	Revse	Wanneer deze parameter actief is, wordt de verdeling omgekeerd (hoge tonen naar pad B, lage tonen naar pad A).

Mixer

Een Mixer-blok ontstaat, wanneer u een parallel pad aanmaakt. U ziet dit echter alleen, wanneer het geselecteerd is:



'Mixer'-parameters

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	A Level	Bepaalt het uitgangsvolume van pad A (boven).
	2	A Pan	Bepaalt de links/rechts-balans van pad A.
	3	B Level	Bepaalt het uitgangsvolume van pad B (onder).
	4	B Pan	Bepaalt de links/rechts-balans van pad B.
2	5	B Polari	Keert de polariteit van pad B om. In de regel kiest u hier het best "Normal".
	6	Level	Bepaalt het uitgangsvolume van het Mixer-blok.

In de VS geregistreerde handelsmerken

Alle in dit document vermelde productnamen zijn handelsmerken van de betreffende eigenaars, die op geen enkele manier aan de Yamaha Guitar Group of Line 6 verbonden zijn. Deze handelsmerken worden alleen vernoemd om duidelijk te maken welke producten door Line 6 werden bestudeerd en waar de gemodelleerde geluiden op gebaseerd zijn.

5150 is een geregistreerd handelsmerk van ELVH Inc.

Acoustic is een geregistreerd handelsmerk van GTRC Services, Inc.

Aguilar is een geregistreerd handelsmerk van David Boonshoft.

AKG, DOD en Whammy zijn geregistreerde handelsmerken van Harman International Industries, Inc.

Arbiter is een geregistreerd handelsmerk van Sound City Amplification LLC.

Binson, Dytronics, LA-2A en Teletronix zijn geregistreerde handelsmerken van Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic is een geregistreerd handelsmerk van Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner en Überschall zijn geregistreerde handelsmerken van Bogner Amplification.

BOSS en Roland zijn geregistreerde handelsmerken van Roland Corporation U.S.

Colorsound is een geregistreerd handelsmerk van Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR en Uni-Vibe zijn geregistreerde handelsmerken van Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass en Microtubes zijn geregistreerde handelsmerken van Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

Digitech is een geregistreerd handelsmerk van DOD Electronics Corporation.

Dr. Z is een geregistreerd handelsmerk van Dr. Z Amps, Inc.

EBS is een geregistreerd handelsmerk van EBS Holding.

EchoRec is een geregistreerd handelsmerk van Nicholas Harris.

Electro-Harmonix en Big Muff Pi zijn geregistreerde handelsmerken van New Sensor Corp.

Electro-Voice is een geregistreerd handelsmerk van Bosch Security Systems, Inc.

Engl is een geregistreerd handelsmerk van Beate Ausflug en Edmund Engl.

Eventide is een geregistreerd handelsmerk van Eventide Inc.

Fane is een handelsmerk van Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb en Sunn zijn geregistreerde handelsmerken van Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone is een geregistreerd handelsmerk van Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger is een geregistreerd handelsmerk van Gallien Technology, Inc.

Gibson en Maestro zijn geregistreerde handelsmerken van Gibson Guitar Corp.

Heil Sound is een geregistreerd handelsmerk van Heil Sound Ltd.

Hiwatt is een geregistreerd handelsmerk van Simon Giles en Justin Harrison.

Ibanez is een geregistreerd handelsmerk van Hoshino, Inc.

Klon is een geregistreerd handelsmerk van Klon, LLC.

Korg is een geregistreerd handelsmerk van Korg, Inc.

Leslie is een geregistreerd handelsmerk van Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Lone Star is een geregistreerd handelsmerk van Randall C. Smith.

Marshall is een geregistreerd handelsmerk van Marshall Amplification Plc.

Matchless is een geregistreerd handelsmerk van Matchless, LLC.

MAXON is een geregistreerd handelsmerk van Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie en Rectifier zijn geregistreerde handelsmerken van Mesa/Boogie, Ltd.

Musitronics is een geregistreerd handelsmerk van Mark S. Simonsen.

Mu-Tron is een geregistreerd handelsmerk van Henry Zajac.

Neumann is een geregistreerd handelsmerk van Georg Neumann GmbH.

Orange is een geregistreerd handelsmerk van Orange Brand Services Limited.

Park is een geregistreerd handelsmerk van AMP RX LLC.

Paul Reed Smith en Archon zijn geregistreerde handelsmerken van Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey is een geregistreerd handelsmerk van Peavey Electronics Corporation.

RMC is een geregistreerd handelsmerk van Richard McClish.

Royer is een geregistreerd handelsmerk van Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser is een geregistreerd handelsmerk van Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure is een geregistreerd handelsmerk van Shure Inc.

Silvertone is een geregistreerd handelsmerk van Samick Music Corporation.

Supro is een geregistreerd handelsmerk van Absara Audio LLC.

TC Electronic is een geregistreerd handelsmerk van MUSIC Group IP Ltd.

Timmy is een geregistreerd handelsmerk van Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck is een geregistreerd handelsmerk van Scott Alan Fischer en Mona Fischer.

Tube Screamer is een geregistreerd handelsmerk van Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe is een geregistreerd handelsmerk van Kurt Stier.

Vox is een geregistreerd handelsmerk van Vox R&D Limited.

Xotic is een geregistreerd handelsmerk van Prosound Communications, Inc.

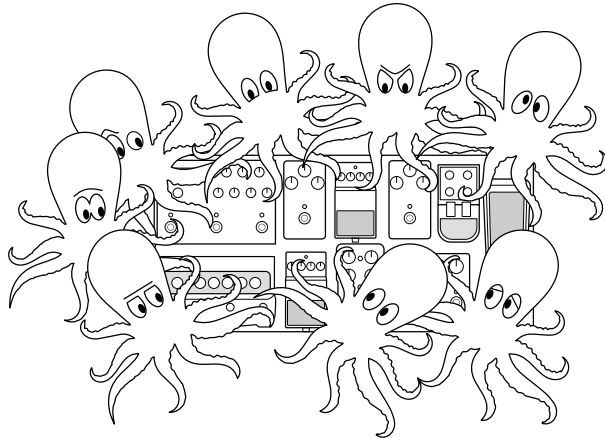
Snapshots

Rechtsboven op de “Play”-pagina ziet u een klein camera-icoontje. Het cijfer verwijst naar de momenteel gekozen Snapshot.



Wat zijn ‘Snapshots’?

Beeld u even in dat er 8 inktvissen rond uw versterker en pedalenbak zitten te zwemmen. In plaats van op de voetschakelaars te tappen (en daarmee eventueel een inktvis te kwetsen) roept u gewoon: “OK, jongens – nu!” Op dat moment activeren de inktvissen bepaalde pedalen, schakelen ze andere uit en draaien ze bovendien aan de regelaars om de perfecte sound voor het couplet voor te bereiden, zonder dat de delay of galm ongewenste bijgeluiden maakt. En dan roept u: “Opgelet, het refrein komt eraan!” En de inktvissen stellen opnieuw alles naar behoren in. Dat is precies de bestaansreden van de Snapshots.



Het enige wat de inktvissen niet kunnen is het vervangen van bepaalde effectpedalen of de versterker (tenzij het huidige geheugen de betreffende pedalen en versterker al bevat).

Een Snapshot kan maximaal 64 parameters beïnvloeden – vandaar de 8 inktvissen met telkens 8 armen. De inktvissen onthouden 3 aparte groepen van aan/uit-instellingen en wijzigingen (voor de coupletten, refreinen en de opnieuw veel te lange solo). Moraal: de HX Stomp biedt 3 Snapshots per geheugen.

De 3 Snapshots per HX Stomp-geheugen dienen voor het opslaan van “momentopnames” van de bepaalde instellingen, ondermeer:

- **Bypass van de effecten** – De actuele status (aan/uit) voor alle bewerkingsblokken. (De status van de 1-Switch Looper wordt niet opgeslagen.)
- **Parametercontrole** – De waarden, die door de speelhulpen (maximaal 64 per geheugen) worden verzonden.
- **Tempo** – Het huidige systeemtempo, wanneer “Global Settings > MIDI/Tempo” > Tempo Select staat ingesteld op “Per Snapshot”. (De fabrieksinstelling luidt “Per Preset”.)

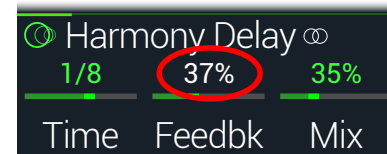
Naar gelang de instellingen kunnen Snapshots fungeren als variaties van eenzelfde sound, 3 radicaal verschillende sounds of combinaties van deze twee – en dit allemaal binnen hetzelfde geheugen. Meestal hebt u met de Snapshots van een geheugen voldoende voor alle delen van een bepaalde song.

Werken met Snapshots

1. Druk, op de “Play”-pagina, herhaaldelijk op PAGE ▷ om de Snapshot-voetschakelaarmode te kiezen:



2. Druk op één van de 3 voetschakelaars om een Snapshot te kiezen.
3. Stel de gewenste sound op de volgende manier in:
 - Schakel één of meerdere effecten in c.q. uit door de toegewezen voetschakelaar in de Stomp-mode in te trappen of, op de “Edit”-pagina, op de bovenste regelaar te drukken. De Snapshots onthouden de aan/uit-stand van de verschillende blokken.
 - Om een parameter in te stellen EN de betreffende waarde tijdens het laden van een Snapshot automatisch op te roepen moet u op de regelaar drukken en er tegelijk aan draaien. Snapshots kunnen waardewijzigingen van maximaal 64 effectparameters bevatten. De parameter wordt wit afgebeeld. Dit betekent dat er een controller (hier de Snapshots-controller) aan toegewezen is:



SNELKOPPELING: Houd ACTION ingedrukt, terwijl u op een parameterregelaar drukt om alle controllertoewijzingen (waaronder de Snapshots-controller) te wissen. De waarde wordt dan in kleur afgebeeld, omdat geen enkele speelhulp is toegewezen.

Opmerking: Snapshots-controllers kunnen ook handmatig worden toegewezen. Ga naar de “[Controller Assign](#)”-pagina, kies het gewenste blok evenals de parameter en kies met regelaar 2 (Controller) “Snapshot”.

4. Keer terug naar de Snapshot, die u aan het wijzigen bent.
De HX Stomp gaat meteen en zonder drop-out terug naar de vorige staat.

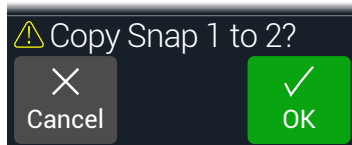
Opmerking: Als u “[Global Settings > Preferences](#)” > Snapshot Edits op “Discard” instelt, moet u het geheugen opslaan alvorens een andere Snapshot te selecteren. Anders gaan uw wijzigingen verloren!

Snapshots kopiëren

In plaats van telkens compleet nieuwe Snapshots aan te maken kunt u een bestaande Snapshot als uitgangspunt gebruiken en alleen de noodzakelijke dingen wijzigen.

1. Kies de Snapshot-mode, raak de voetschakelaar van de te kopiëren Snapshot een tijdje aan en raak daarna even de voetschakelaar van het Snapshot-geheugen van bestemming aan.

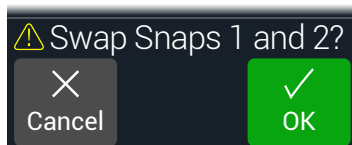
Het volgende dialoogvenster verschijnt:



2. Druk op regelaar 3 (OK).

Snapshots ruilen

1. Houd, in de Snapshot-mode, de voetschakelaar van de twee Snapshots ingedrukt, die tegen elkaar moeten worden ingeruild:



2. Druk op regelaar 3 (OK).

Snapshots opslaan

Druk twee keer op en ACTION om de instellingen op te slaan.

Tijdens de opslag van een sound worden ook de 3 bijhorende Snapshots opgeslagen.

Opmerking: Tijdens het oproepen van een geheugen wordt automatisch de Snapshot geladen, die tijdens de opslag van uw instellingen geselecteerd was.

Wat gebeurt er met Snapshot-wijzigingen?

Stel u hebt net Snapshot 1 (couplet) gekozen en daarna een aantal instellingen gewijzigd – inschakelen van de delay, uitschakelen van het modulatie-effect, instellingswijziging van een Drive-parameter enz. Als u nu Snapshot 2 (refrein) kiest en teruggaat naar Snapshot 1 (voor het tweede couplet), kan de HX Stomp –naar keuze– opnieuw de daarnet doorgevoerde wijzigingen of de opgeslagen versie van Snapshot 1 gebruiken. Welke had u graag? Op de HX Stomp kunt u dit zelf bepalen.

1. Druk PAGE en PAGE tegelijk in om het menu te selecteren.
2. Druk op PAGE en daarna op regelaar 2 (Global Settings).
3. Kies met de bovenste regelaar het “Preferences”-submenu.
4. Kies met de Snapshot Edits-regelaar de editrespon:
 - **Recall**—De wijzigingen van de Snapshot-instellingen worden gebufferd en opnieuw gebruikt, wanneer u de betreffende Snapshot later selecteert (fabrieksinstelling).
 - **Discard**—De wijzigingen van de Snapshot-instellingen worden bij het kiezen van een ander Snapshot-geheugen gewist. Daarna hanteert de Snapshot opnieuw de laatst opgeslagen instellingen. Om wijzigingen in de huidige Snapshot **op te slaan**, terwijl “Snapshot Edits” op “Discard” staat ingesteld, drukt u twee keer op de - en ACTION-knop alvorens een andere Snapshot te selecteren.

Het camera-icoontje op de “Play”-pagina beeldt de “Snapshot Edits”-instelling af: wanneer “Recall” geselecteerd is, ziet het camera-icoontje er grijs uit, na keuze van “Discard” is het daarentegen rood:



Opmerking: Sla de sound op alvorens een ander geheugen te kiezen om uw Snapshots te bewaren!

Tips voor een creatief Snapshot-gebruik

- Het belangrijkste voordeel van Snapshots is dat u er parameterwijzigingen voor de verschillende songdelen mee kunt voorbereiden. Voorbeeld: Snapshot 1 voor de intro, Snapshot 2 voor couplet 1, Snapshot 3 voor het refrein enz.
- Zet de “Trails”-parameter van Delay-, Reverb- en/of FX Loops-blokken op “On” om naadloze overgangen tussen de Snapshots te bekomen.
- Vreest u dat eindeloze wijzigingen de sound uiteindelijk slechter maken i.p.v. beter? Snapshots kunnen zonder meer voor A/B/C/...-vergelijken van verschillende versies worden gebruikt, terwijl u gewoon blijft spelen.
- Wijzig de toonaard van een “Harmony Delay”-blok of de intervallen van een Pitch-blok door gewoon een andere Snapshot te kiezen.
- Wilt u een complete song altijd op precies het juiste volume spelen? Stel met de “Gain”- of “Level”-parameter van een effectblok de geschikte waarde in.
- Alternatief kunnen de Snapshots ook via MIDI worden beïnvloed. Zie “MIDI CC” op blz. 49.

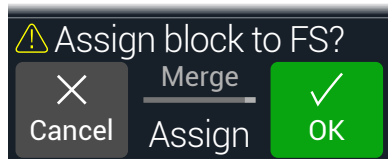
Bypass Assign

In plaats van, op de “Edit”-pagina, op de bovenste regelaar te drukken biedt de HX Stomp nog een aantal bijkomende methoden voor het in-/uitschakelen van blokken.

- Intrappen van een voetschakelaar in de Stomp-mode
- Bewegen van het expressiepedaal (wordt ook wel “automatische activering” genoemd)
- Zenden van een MIDI CC-commando naar de MIDI IN-connector van de HX Stomp (ook via USB)

Snelle voetschakelaartoewijzing

1. Kies, op de “Edit”-pagina, met de bovenste regelaar het blok waaraan u een voetschakelaar wilt toewijzen.
2. Ga naar de Stomp-voetschakelaarmode en raak voetschakelaar 1 of 2 (c.q. 3, indien “Global Settings > Footswitches > FS3 Function” op “Stomp 3” werd ingesteld) met de vingers aan tot het volgende dialoogvenster verschijnt:

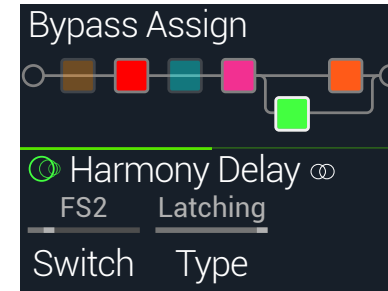


Als er tot nu toe meerdere blokken aan die voetschakelaar waren toegewezen, terwijl u er nu nog meer één wilt, kies dan met regelaar 2 (Assign) “Replace”. De “Merge”-instelling betekent daarentegen dat meerdere blokken aan eenzelfde voetschakelaar kunnen worden toegewezen.

3. Druk op regelaar 3 (OK).

Handmatige aan/uit-toewijzing

1. Druk < PAGE en PAGE > tegelijk in om het menu te selecteren.
2. Druk op regelaar 1 (Bypass Assign). De “Bypass Assign”-pagina lijkt op de “Edit”-pagina:



3. Kies met de bovenste regelaar het blok dat u wilt uitschakelen. Input-, Output- en Mixer-blokken kunt u niet toewijzen. Split-blokken daarentegen wel. In de bypassmode springen Split Y- en Split A/B-blokken terug naar de gebalanceerde splitmode. In de Split Crossover-mode worden de frequenties niet gescheiden: het signaal wordt gelijkmatig over beide paden verdeeld.
4. Draai aan regelaar 1 (Switch) om een voetschakelaar of het expressiepedaal te kiezen.

None Hiermee wist u de Bypass-toewijzing.

FS1~FS5 Door de voetschakelaar in de Stomp-mode in te trappen schakelt u het blok afwisselend in en uit. Voetschakelaar 3, 4 of 5 werkt alleen, wanneer u Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Function op “Stomp 3”, “Stomp 4” of “Stomp 5” zet.

Bij keuze van een voetschakelaar wordt 2 (Type) geactiveerd. Draai aan regelaar 2 om “Moment[ary]” of “Latching” te kiezen. Wanneer u “Momentary” kiest, is het blok alleen uitgeschakeld (of actief, indien het al uit staat), terwijl u de voetschakelaar ingedrukt houdt. Bij keuze van “Latching” wordt het blok door het intrappen van de voetschakelaar afwisselend in- en uitgeschakeld.

EXP 1, EXP 2 Bij het bewegen van het expressiepedaal wordt het blok automatisch geactiveerd/uitgeschakeld. Bij keuze van “EXP 1” of “2” verschijnen de regelaars 2 (Position) en 3 (Wait). Met “Position” kiest u de pedaalpositie waar het blok geactiveerd of uitgeschakeld wordt. 0%= pedaal omhoog, 99%= pedaal helemaal ingedrukt. Met “Wait” bepaalt u hoe lang de HX Stomp moet wachten alvorens het blok te deactiveren. Op die manier bent u er zeker van dat het blok tijdens uw blitse funksolo niet voortdurend aan- en uitgaat.



SNELKOPPELING: Alternatief: druk op PAGE ▸, vervolgens op regelaar 3 (Learn) en beweeg het expressiepedaal c.q. zend het toegewezen MIDI CC-commando met uw MIDI-controller. De HX Stomp voert de toewijzing dan automatisch door.



Tip: Aanvankelijk is de bypassfunctie van “EXP 1” of “EXP 2” zo geconfigureerd dat “pedaal omhoog” het effect uitschakelt. Om de aan/uit-werking om te keren drukt u op de bovenste regelaar (Bypass). Dan wordt het blok uitgeschakeld, wanneer het expressiepedaal de “Position”-stand passeert. Aan een expressiepedaal kunt u meerdere blokken toewijzen en die dan op verschillende plaatsen in- en uitschakelen. Dit bereikt u door verschillende “Position”-waarden voor de verschillende blokken te hanteren.

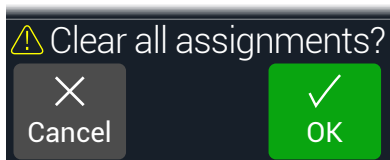
5. Druk, indien nodig, op PAGE ▸ en draai aan regelaar 1 (MIDI In) om een MIDI CC-commando te kiezen waarmee het blok kan worden in-/uitgeschakeld.
Ontvangen CC-commando's met een waarde van 0~63 schakelen het blok uit. Bepaalde MIDI CC-commando's zijn voor globale functies gereserveerd en kunnen niet geselecteerd worden. Zie “MIDI CC”.

Wissen van de bypasstoewijzingen

1. Kies, op de “Bypass Assign”-pagina, het blok waarvan u de toewijzing wilt wissen en druk op ACTION.
2. Druk op regelaar 1 (Clear Assignments).

Alle bypasstoewijzingen wissen

1. Ga naar de “Bypass Assign”-pagina en druk op ACTION.
2. Druk op regelaar 2 (Clear All Assignments) om de bypasstoewijzingen van alle blokken te wissen.
Het volgende dialoogvenster verschijnt:

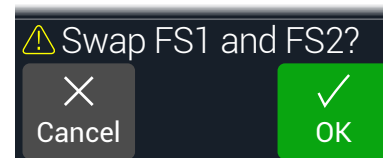


3. Druk op regelaar 3 (OK).

Ruilen van Stomp-voetschakelaars

Om een voetschakelaarfunctie in de Stomp-mode te “verplaatsen” (wat met name voor voetschakelaars met talrijke toewijzingen handig is) kunt u twee voetschakelaars van plaats laten ruilen.

1. Raak één van de twee voetschakelaars in de Stomp-mode zo lang aan (zonder hem in te drukken) tot het volgende dialoogvenster verschijnt:



2. Druk op regelaar 3 (OK).

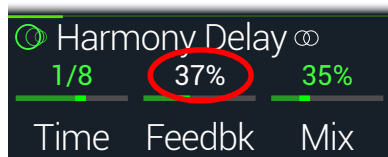
Tips voor creatieve Bypass-toewijzingen

- Indien u vaak tegelijk één voetschakelaar deactiveert en een andere activeert, kunt u de betreffende blokken aan dezelfde voetschakelaar toewijzen. Kies vervolgens één van beide en druk op de bovenste regelaar. Als u de voetschakelaar nu intrapt, wordt het ene blok uit- en het tweede ingeschakeld.
- Wijs een Wah-blok toe dat moet worden geactiveerd, wanneer het expressiepedaal de 1%-positie passeert. Kies een voldoende grote “Wait”-waarde om te voorkomen dat het Wah-effect meteen bij keuze van de minimumpositie wordt uitgeschakeld, maar pas wanneer het pedaal langere tijd in de minimumpositie blijft staan. Zie “Handmatige aan/uit-toewijzing”.
- Indien nodig, kunnen meerdere blokken na elkaar in- en uitgeschakeld worden, wanneer u het pedaal heen en weer beweegt/draait. Experimenteer bv. eens met meerdere Overdrive-blokken: één voor “Position= 5%”, een tweede voor “Position= 30%”, een derde voor “Position= 70%” enz.
- Wanneer u met een voetschakelaar tussen twee Amp- of Amp+Cab-blokken heen en weer schakelt, verandert de sound eventueel drastisch (net zoals bij echte versterkers). Gebruik een EQ-blok om de sound van een Amp-blok op die van een ander Amp-blok af te stemmen en wijs de Bypass-functie ervan aan dezelfde voetschakelaar toe.
- Wijs een Delay-blok met een grote “Feedback”-waarde toe, die alleen wordt geactiveerd, wanneer het expressiepedaal de teenpositie bereikt. Dan piept het lekker psychedelisch.

Controller Assign

De HX Stomp biedt verschillende opties voor het beïnvloeden van uw sounds tijdens het spelen. De meest voor de hand liggende controller is een expressiepedaal (voor het beïnvloeden van Wah, Pitch Wham of Volume), maar u kunt ook voetschakelaars gebruiken om tussen twee waarden heen en weer te schakelen, een parameter van een extern MIDI-apparaat aan te sturen of om ervoor zorgen dat bepaalde parameters tijdens het kiezen van een Snapshot hun instellingen wijzigen.

Wanneer een controller aan een parameter werd toegewezen, wordt de waarde ervan in het wit afgebeeld:

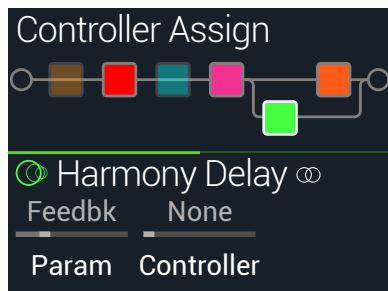


! BELANGRIJK! Een toegevoegd Wah- of Pitch Wham-blok wordt automatisch aan “EXP 1” toegewezen. Een toegevoegd Volume- of Pan-blok wordt automatisch aan “EXP 2” toegewezen. Bij een [Mission SP1-L6H Line 6](#) expressiepedaal, dat met behulp van een Y-kabel op de HX Stomp wordt aangesloten, kunt u niet alleen “gas geven”, maar ook omschakelen tussen het Wah/Pitch Wham- en Volume/Pan-blok. Zie ook [42..](#)

Controller toewijzen

1. Ga naar de Stomp-mode en houd de regelaar van de parameter, die u wilt aansturen, ingedrukt.

De HX Stomp springt naar de “Controller Assign”-pagina waar de geselecteerde parameter boven regelaar 1 (Parameter) vermeld staat.



! Opmerking: Om het “Controller Assign”-menu handmatig op te roepen drukt u op en vervolgens op regelaar 2 (Controller Assign).

2. Druk op PAGE en daarna op regelaar 3 (Learn). Het breinicoontje van de button wordt in het blauw afgebeeld.
3. Trap een voetschakelaar in, beweeg een aangesloten expressiepedaal, zend een CC-commando met uw keyboard enz. De naam van het bedieningsorgaan verschijnt boven regelaar 2 (Controller).

! Opmerking: Om een controller met de hand te kiezen moet u aan regelaar 2 (Controller) draaien.

None Wist de toewijzing.

EXP 1, 2 Expressiepedalen zijn de vaakst gebruikte controllers voor het volume, wah of Pitch Wham-effecten.

FS1-FS5 Wanneer u de toegewezen voetschakelaar in de Stomp-mode intrapt, zendt hij afwisselend de “Min”- en “Max”-waarde.

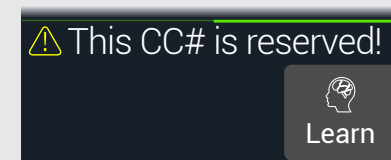
Bij keuze van “FS1-FS5” verschijnt regelaar 3 (Switch Type). Draai aan regelaar 3 om “**Moment[ary]**” of “**Latch[ing]**” te kiezen. “Momentary” betekent dat de toegewezen waarde alleen wordt gehanteerd zolang u de voetschakelaar ingetrapt houdt. “Latching” betekent dat u met de voetschakelaar afwisselend de “Min”- en “Max”-waarde kiest.*

MIDI CC Bij keuze van “MIDI CC” verschijnt regelaar 3 (CC#). Kies met regelaar 3 het gewenste controlecommando.

Snapshot Hoewel alle parameters, die aan een speelhulp zijn toegewezen, tijdens de selectie van een Snapshot geactualiseerd worden, is er bovendien een “Snapshots”-controller, indien de overige speelhulpen al bezet zijn.


! *Opmerking: Het type (“Momentary” of “Latching”) geldt telkens voor de voetschakelaar en kan niet voor elke toewijzing apart worden gekozen.

! Opmerking: De HX Stomp gebruikt bepaalde MIDI CC-commando’s voor globale functies. Deze kunnen niet als controllers worden gekozen. Als u probeert een CC-commando “aan te leren” dat voor een globale functie is gereserveerd, verschijnt het volgende dialoogvenster:





Zie “MIDI CC” voor meer details.

4. Indien gewenst, kunt u nu PAGE ▾ indrukken en met regelaar 1 (Min Value) en 2 (Max Value) het bereik instellen waarbinnen de parameter kan worden beïnvloed.

 **Tip:** Om de werking van de speelhulp om te keren moet u voor “Min” een grotere waarde kiezen dan voor “Max”.

5. Druk op  om naar de startpagina terug te gaan.

 **SNELKOPPELING:** De toewijzing van een parameter aan de Snapshots-controller is nóg eenvoudiger: druk op de parameterregelaar, terwijl u eraan draait. De waarde wordt wit afgebeeld om u attent te maken op de toewijzing.

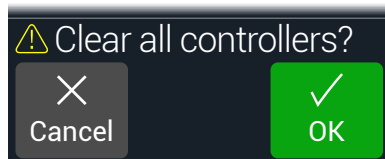
 **SNELKOPPELING:** Houd ACTION ingedrukt, terwijl u op een parameterregelaar drukt om alle controllertoewijzingen (waaronder de Snapshots-controller) te wissen. De waarde wordt dan in kleur afgebeeld, omdat geen enkele speelhulp is toegewezen.

Controletoewijzingen van een blok wissen


1. Kies, op de “Controller Assign”-pagina, het blok wiens controlefuncties u wilt wissen en druk op ACTION.
2. Druk op regelaar 1 (Clear Controller).

Alle controletoewijzingen wissen

1. Ga naar de “Controller Assign”-pagina en druk op ACTION.
2. Druk op regelaar 2 (Clear All Controllers) om de controllertoewijzingen van alle blokken te wissen.
Het volgende dialoogvenster verschijnt:



3. Druk op regelaar 3 (OK).

 **BELANGRIJK!** Wanneer u alle toewijzingen wist, gaan ook de “Wah”- en “Volume”-toewijzing aan EXP 1 en EXP 2 verloren. Wees dus voorzichtig met deze functie!

Tips voor een creatieve parametercontrole

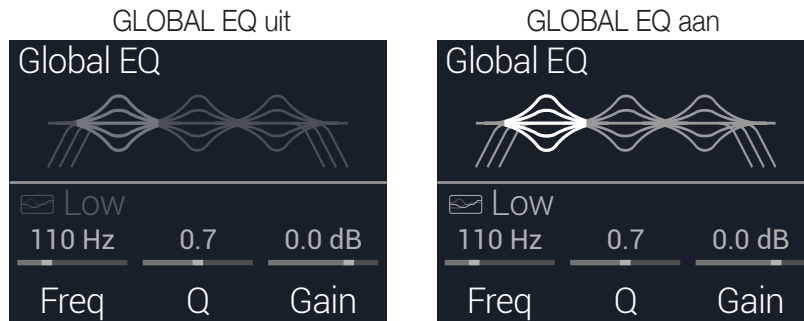
- Aanvankelijk worden de “Min”- en “Max”-waarden zo ingesteld dat ze het hele instelbereik bestrijken. Dat is voor de meeste toepassingen echter veel te radicaal.
- Om bv. tussen de sound van signaalpad A en B heen en weer te faden, kiest u een Split > A/B-blok en wijst u diens “Route To”-parameter toe aan een expressiepedaal. Aanvankelijk hoort u alleen signaalpad A, wanneer het pedaal helemaal opgeklapt is. Hoe verder u het expressiepedaal indrukt, hoe luider pad B wordt (crossfade). Alternatief wijst u een voetschakelaar aan de “Route To”-parameter toe om gewoon tussen de twee paden heen en weer te schakelen (zonder fade).
- Voor een “cleane” boost hebt u niet per se een Volume/Pan > Gain-blok nodig: wijs gewoon een voetschakelaar aan de “Level”-parameter van een Mixer- of Output-blok toe.
- Om af en toe uw favoriete delay- of reverbpedaaltje te gebruiken, kunt u het met een FX Loop-blok in het signaalpad inslussen. Kies EXP 1 of 2 voor de beïnvloeding van de “Mix”-parameter van dat blok en u kunt het signaal van uw pedaaltje aan de overige soundcomponenten toevoegen.
- Wie van psychedelisch delay-gefluit houdt, hoeft maar een voetschakelaar aan de “Feedback”- (meer) en de “Time”-parameter (trager) van een delay toe te wijzen.
- Of gebruik een voetschakelaar om afwisselend kwart- en gepunte achtste noten voor een “Delay > Time”-parameter te kiezen.
- Wijs “IR Select” aan een voetschakelaar toe. Kies twee impulsantwoorden als “Min”- en “Max”-waarde. Nu kunt u tussen die twee heen en weer schakelen.

Global EQ

De globale equalizer biedt drie volledig parametrische banden evenals instelbare hoog- en laagpasfilters. Deze EQ is bedoeld voor snelle soundaanpassingen aan de akoestiek van de zaal en om te zorgen dat de sounds in alle studio's overtuigend overkomen. De "Global EQ" beïnvloedt alle sounds.

Opmerking: De "Global EQ" heeft geen invloed op de signalen van de SEND- en USB-uitgangen.

1. Druk **◀ PAGE** en **PAGE ▶** tegelijk in om het menu te selecteren.
2. Druk op regelaar 3 (Global EQ).
De "Global EQ"-pagina verschijnt:

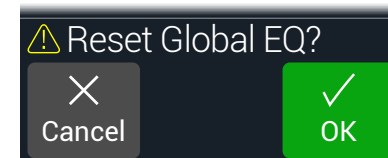


3. Druk op de bovenste regelaar om de "Global EQ" in en uit te schakelen.
4. Kies met de bovenste regelaar de gewenste EQ-band: Low Cut, Low, Mid, High of High Cut.
5. Stel met de regelaars 1~3 de gewenste equalizerband in.

Initialiseren van de 'Global EQ'

Met "initialiseren" bedoelen we dat de "Global EQ" terug compleet neutraal (geen kleuring) wordt ingesteld.

1. Ga naar de "Global EQ"-pagina en druk op **ACTION**.
2. Druk op regelaar 1 (Reset EQ).
Het volgende dialoogvenster verschijnt:

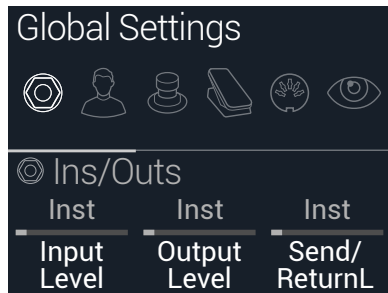


3. Druk op regelaar 3 (OK).

Global Settings

Het “Global Settings”-menu bevat parameters, die voor alle geheugens gelden. Hier vindt u dingen zoals in- en uitgangsniveaus, voetschakelaarconfiguraties enz.

1. Druk ◀ PAGE en PAGE ▶ tegelijk in om het menu te selecteren.
2. Druk op PAGE ▶ en daarna op regelaar 1 (Global Settings). De “Global Settings”-pagina verschijnt:



3. Kies met de bovenste regelaar één van de 6 submenu's. Met PAGE ▶ gaat u naar andere parameterpagina's.

Opmerking: Zie de volgende pagina voor een overzicht van de globale parameters.

Instellen van de juiste niveaus

Voor de verschillende in- en uitgangen moet u het juiste niveau kiezen om te zorgen dat uw instrument, versterker en andere pedalen optimaal klinken, minimaal ruisen en nooit oversturen (tenzij u dit laatste natuurlijk wilt). Dat zeggen we, omdat de eerste vraag, die u bij een klacht op het internet te horen krijgt, zal zijn of u de niveaus van de HX Stomp naar behoren hebt ingesteld. En indien u zelfs niet meer weet waar de handleiding ligt, wordt u uitgelachen.

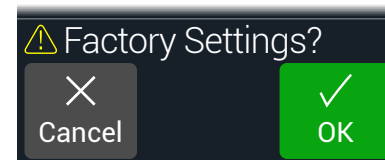
1. Gebruik de bovenste regelaar om in het “Global Settings”-menu het “Ins/Outs”-submenu te kiezen.
2. Gebruik de regelaars 1 en 2 om de niveaus conform de volgende tabel in te stellen:

Connector	Wat sluit u aan?	Aanbeveling:
INPUT L/MONO, RIGHT	Gitaar of bas met passieve pickups	Zet “Input Level” op “Inst”.
	Gitaar of bas met luide of actieve pickups	Zet “Input Level” op “Inst” of “Line” (naar gelang wat beter klinkt)
	Keyboard, synthesizer of drummachine	Zet “Input Level” op “Line”.
OUTPUT L/MONO, RIGHT	Naar de ingang van een gitaar- of basversterker	Zet “Output Level” op “Inst”.
	Naar de gitaaringang(en) van een effectpedaal of multi-effect	
	Naar de Return-aansluiting (instrumentniveau) van de gitaar- of basversterker voor de 4-kabelmethode	
	Naar de Return-aansluiting (lijnniveau) van de gitaar- of basversterker voor de 4-kabelmethode	Zet “Output Level” op “Line”.
	Naar de ingangen van een studio-rackeffect c.q. een mengpaneel	

Initialiseren van alle globale instellingen

Door de globale instellingen te initialiseren kiest u opnieuw de fabriekswaarden voor deze parameters. Deze handeling heeft echter geen invloed op de intern opgeslagen sounds.

1. Ga naar de “Global Settings”-pagina en druk op ACTION.
2. Druk op regelaar 1 (Factory Settings). Het volgende dialoogvenster verschijnt:



3. Druk op regelaar 3 (OK).

Global Settings > Ins/Outs

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	Input Level	Kies "Inst", wanneer u een gitaar, bas of effectpedaal op de ingang(en) van de HX Stomp aansluit. Kies "Line" voor een synthesizer, drumcomputer, de SEND-connectoren van een mengpaneel of andere bronnen met lijnniveau. Als de pickups van uw gitaar of bas bijzonder luid zijn (of als u de "afgezwakte" sound van uw instrument te gek vindt), moet u "Line" kiezen. Probeer beide even en luister gewoon naar wat beter klinkt.
	2	Output Level	Kies "Inst", wanneer u de 6,3mm-uitgangen op externe effectpedalen of op de gitaaringang van twee versterkers wilt aansluiten. Kies "Line" voor de verbinding met een mixer of recorder. Bij gebruik van één versterker/speaker hoeft u alleen LEFT/MONO 6,3mm aan te sluiten.
	3	Send/ReturnL	Kies "Inst" bij gebruik van een Send/Return-paar als effectlus voor effectpedalen. Kies "Line" voor een Send/Return-paar dat u op een rack-effectprocessor aansluit c.q. dat u als in- en uitgangen voor toetseninstrumenten, drumcomputers, mixers en andere apparaten wilt gebruiken.
2	1	Send/ReturnR	Kies "Inst" bij gebruik van een Send/Return-paar als effectlus voor effectpedalen. Kies "Line" voor een Send/Return-paar dat u op een rack-effectprocessor aansluit c.q. dat u als in- en uitgangen voor toetseninstrumenten, drumcomputers, mixers en andere apparaten wilt gebruiken.
	2	Return Type	Hiermee bepaalt u of het via de RETURN-connectoren ontvangen signaal naar een Return- of FX Loop-blok moet gaan of als AUX-ingang (stereo) voor het jammen met een MP3-speler e.d. moet fungeren. Om de RETURN-connectoren als AUX-ingang (zonder signaalbewerking) te gebruiken moet u het Input-blok van de sound op "Main L/R" zetten. Dan wordt het instrument signaal (dat via de L/R-ingang wordt ontvangen) samen met het (niet bewerkte) RETURN L/R-sig-naal (begeleiding) naar de uitgangen gestuurd.
	3	USB In 1/2 Trim	Regelt het niveau van de via USB 1/2 ontvangen signalen. Die worden door de HX Stomp niet bewerkt. In de regel kiest u hier het best "0.0dB".
3	1	Phones Monitor	Hier kiest u de signalen, die naar de hoofdtelefoonuitgang worden uitgestuurd. In de regel kiest u het best "Main L/R".
	2	Volume Controls	Hiermee bepaalt u of de VOLUME-regelaar zowel de 6,3mm-hoofduitgangen en de hoofdtelefoonuitgang ("Main+HP"), dan wel uitsluitend de hoofdtelefoonuitgang beïnvloedt ("Phones"). Als u "Phones" kiest, hanteren de 6,3mm-hoofduitgangen het nominale niveau.

Global Settings > Preferences

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	Bypass Type	Wanneer u tegelijk op de bovenste en onderste regelaar (of op een voetschakelaar met "All Bypass"-functie) drukt, worden alle blokken van de HX Stomp omzeild. De HX Stomp biedt twee soorten "All Bypass". Kies "Analog", wanneer het gitaarsignaal in de bypass-stand direct –dus zonder A/D/A-conversies– naar de uitgangen van de HX Stomp moet worden doorgeseind. Dit wordt ook wel "true bypass" genoemd. Kies "DSP", wanneer de delay-echo's en de gal-m bij keuze van de bypass-stand natuurlijk moeten uitsterven.
	2	Snapsh Edits	Bepaalt of de wijzigingen van een Snapshot-geheugen (blok aan/uit, parametercontrole, tempo) gebufferd en later opnieuw gebruikt worden. Als u "Recall" kiest, worden wijzigingen van de Snapshot-instellingen gebufferd en later opnieuw gehanteerd. Als u "Discard" kiest, worden wijzigingen van de Snapshot-instellingen bij het kiezen van een andere Snapshot-locatie gewist. Daarna hanteert de Snapshot opnieuw de laatst opgeslagen instellingen. Om wijzigingen te bewaren, terwijl "Snapshot Edits" op "Discard" staat ingesteld, moet u twee keer op SAVE drukken alvorens een andere Snapshot te kiezen. Zie ook " Wat gebeurt er met Snapshot-wijzigingen? ".
	3	Tempo Pitch	Hiermee bepaalt u wat er met de delay-herhalingen gebeurt, wanneer u TAP indrukt. "Authentic" betekent dat de voor een delay-effect typische toonhoogteschommelingen tijdens het wijzigen van de vertragingstijd duidelijk hoorbaar zijn. Bij keuze van "Transpr" speelt dit fenomeen geen rol.
2	1	EXP/FS Tip	Hiermee bepaalt u of de punt van de PEDAL-connector aan de achterkant als ingang voor expressiepedaal 1 of als voetschakelaar 4 moet fungeren.
	2	EXP/FS Ring	Hiermee bepaalt u of de punt van de PEDAL-connector aan de achterkant als ingang voor expressiepedaal 2 of als voetschakelaar 5 moet fungeren.
3	3	Tip Polarity	Wanneer het externe expressiepedaal of de voetschakelaar "averechts" lijkt te werken (d.w.z. maximaal volume, wanneer het pedaal opgeklapt is of indien voetschakelaar 4 of 5 net omgekeerd lijkt te werken), moet u hier "Invert" kiezen.
	1	Ring Polarity	Wanneer het externe expressiepedaal of de voetschakelaar "averechts" lijkt te werken (d.w.z. maximaal volume, wanneer het pedaal opgeklapt is of indien voetschakelaar 4 of 5 net omgekeerd lijkt te werken), moet u hier "Invert" kiezen.
	2	Preset Number	Hiermee bepaalt u of de geheugens in de vorm van 42 banken x 3 geheugens (A, B, C), dan wel met de nummers 000~125 (handig voor de MIDI-programmakeuze) moeten worden afgebeeld.

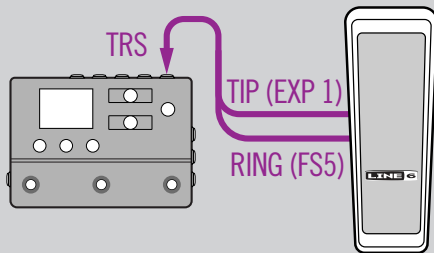
Global Settings > Footswitches

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
	1	Stomp Select	“Touch” betekent dat u een voetschakelaar in de Stomp-mode moet aanraken om de toegewezen items te selecteren (wanneer u hem intrapt, is dat niet het geval). “Press” betekent dat u een voetschakelaar in de Stomp-mode moet intrappen om de toegewezen items te selecteren. Wanneer u hem indrukt, is dat niet het geval – handig voor blootsvoets speelt. Kies “Both” om de toegewezen items in beide gevallen te selecteren. De fabrieksinstelling luidt “Touch”.
1	2	FS3 Function	Functietoewijzing voor voetschakelaar 3. Mogelijkheden: TAP/Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass en Toggle EXP 1/2 De fabrieksinstelling luidt “TAP/Tuner”.
	3	FS4 Function	Functiekeuze voor voetschakelaar 4, maar alleen, wanneer “Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip” op “FS4” staat ingesteld. (De fabrieksinstelling luidt “EXP 1”. Kies dus “FS4” om te zorgen dat FS4 Function naar behoren werkt!) Kies TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (komt overeen met het drukken op PAGE > op de “Play”-pagina), Previous Footswitch Mode (komt overeen met het drukken op < op de “Play”-pagina), All Bypass of Toggle EXP 1/2.* De fabrieksinstelling luidt “All Bypass”.
2	1	FS5 Function	Functiekeuze voor voetschakelaar 5, maar alleen, wanneer “Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring” op “FS5” staat ingesteld. Kies TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (komt overeen met het drukken op PAGE > op de “Play”-pagina), Previous Footswitch Mode (komt overeen met het drukken op < op de “Play”-pagina), All Bypass of Toggle EXP 1/2.* De fabrieksinstelling luidt “TogIEXP[1/2]”.

*Indien u (niet schakelende) voetschakelaars hebt aangesloten, moet u de “FS4”- en “FS5”-functie naar behoren instellen.

Mission Helix expressiepedaal

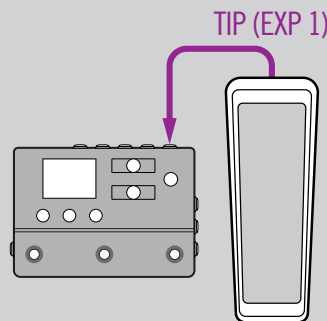
Bij levering is de EXP 1/2 | FS4/5-connector van de HX Stomp voor een [Mission Helix](#) expressiepedaal voorgeconfigureerd, dat met behulp van een Y-kabel moet worden aangesloten (wordt ook wel een TRS-insertkabel genoemd). Het grote voordeel van deze aanpak is dat u, door de teenschakelaar in te trappen, afwisselend de “EXP 1”- (Wah/Pitch Wham) of “EXP 2”-functie (Volume Pedal/Pan) kunt kiezen en de corresponderende blokken in en uit kunt schakelen.



Eén expressiepedaal

Bij een gebruikelijk expressiepedaal moet u de volgende dingen in de gaten houden:

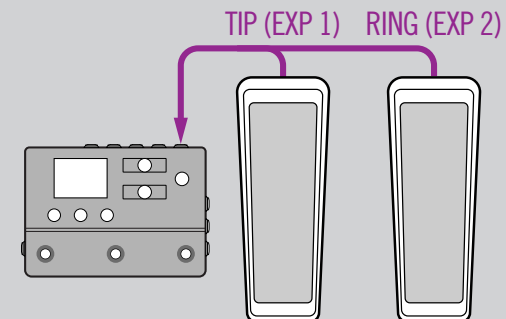
- Wijs onder “[Controller Assign](#)” aan de “Position”-parameter van het Volume Pedal- of Pan-blok de “EXP 1”-instelling toe.
- Wijs onder “[Bypass Assign](#)” aan de “Switch”-parameter van het Volume Pedal- of Pan-blok de “None”-instelling toe.
- Wijs aan de “Switch”-parameter (“[Bypass Assign](#)”) van een Wah- of Pitch Wham-blok hetzij “EXP 1” (de HX Stomp activeert het blok, wanneer u het EXP 1-pedaal neerklapt), hetzij een voetschakelaar toe.



Twee expressiepedalen

In het geval van twee gebruikelijke expressiepedalen en een Y-kabel moet u de volgende dingen in de gaten houden:

- Zet “[Global Settings > Preferences](#)” > EXP/FS Ring” op “EXP 2”.
- Wijs onder “[Bypass Assign](#)” aan de “Switch”-parameter van het Volume Pedal- of Pan-blok de “None”-instelling toe.
- Wijs aan de “Switch”-parameter (“[Bypass Assign](#)”) van een Wah- of Pitch Wham-blok hetzij “EXP 1” (de HX Stomp activeert het blok, wanneer u het EXP 1-pedaal neerklapt), hetzij een voetschakelaar toe.



Global Settings > EXP Pedals

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	EXP 1 Position	Hiermee bepaalt u of de positie van het expressiepedaal voor elke Snapshot c.q. elk geheugen apart wordt geladen of globaal wordt toegepast. Indien de waarde van het volume- of wahpedaal tijdens het kiezen van een ander geheugen niet mag veranderen, moet u "Global" kiezen.
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

Pagina	Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	1	MIDI Base Channel	Hiermee kiest u het MIDI-kanaal dat de HX Stomp voor de ontvangst en het verzenden van MIDI-commando's gebruikt (ook via USB).
	2	MIDI Thru	Wanneer hij actief is, doet de MIDI OUT-connector tevens dienst als MIDI THRU: dit betekent dat alle via MIDI IN ontvangen commando's ook naar andere apparaten worden doorgeseind.
	3	Rx MIDI Clock	Hiermee bepaalt u of de HX Stomp synchronisatiecommando's via MIDI IN, de USB-poort of de eerste van beide ("Auto") moet ontvangen. Kies "Off", indien de HX Stomp geen MIDI Clock-commando's mag ontvangen.
2	1	Tx MIDI Clock	Hiermee kiest u de uitgangen via dewelke de HX Stomp MIDI-synchronisatiecommando's uitstuurt: MIDI OUT, USB of beide. Kies "Off", indien de HX Stomp geen MIDI Clock-commando's mag zenden.
	2	Tempo Select	Het tempo kan voor elke Snapshot, elk geheugen of globaal worden opgeslagen.
	3	BPM	Naar gelang de instelling van regelaar 2 (Tempo Select) wordt deze BPM-waarde voor elke Snapshot apart, voor elk geheugen of globaal opgeslagen.
3	1	USB MIDI	Activeer deze parameter om de USB-poort van de HX Stomp voor het verzenden en ontvangen van MIDI-commando's te gebruiken.
	2	MIDI PC Rx	Hiermee bepaalt u of de HX Stomp MIDI-programmakeuze-commando's (PC) via MIDI IN, USB of beide (MIDI en USB) ontvangt. Kies "Off", indien de HX Stomp geen PC-commando's mag ontvangen.
	3	MIDI PC Tx	Kies hier of de HX Stomp bij het selecteren van een geheugen automatisch een MIDI-programmanummer (PC) naar MIDI OUT, USB of beide (MIDI en USB) moet zenden.

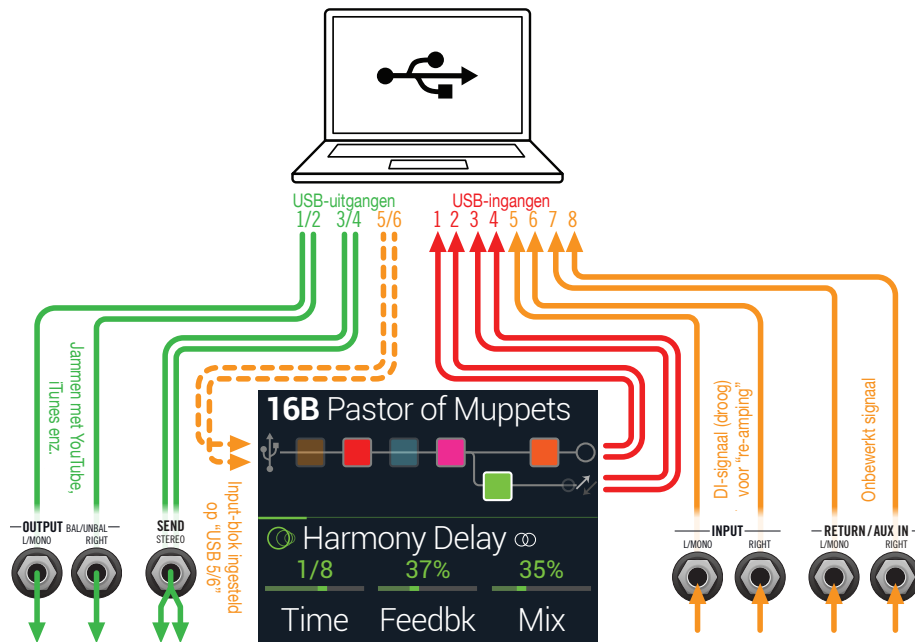
Global Settings > Displays

Regelaar	Parameter	Omschrijving
1	LED Rings	Hiermee bepaalt u of de LED-ringen van de voetschakelaars in de Stomp-mode moeten dimmen ("Dim/Brt") ofwel doven ("Off/Brt"), wanneer u het bijbehorende blok uitschakelt. Wanneer u buiten speelt, is het misschien handiger om "Off/Brt" te kiezen om het verschil tussen aan en uit beter te zien.
2	Tap LED	Als u de rood knipperende LED van de TAP-voetschakelaar storend vindt, kunt u dat hier uitschakelen.

USB-audio

De HX Stomp kan als audio-interface voor Windows- en Mac-computers evenals voor een iPad en iPhone (mits een optionele Apple-camerakit) fungeren. Dan beschikt u over meerdere in- en uitgangen in het 24-bit/96kHz-formaat voor uw DAW. De afbeeldingen en tabellen hieronder verduidelijken hoe de HX Stomp audiodata met de computer uitwisselt.

Opmerking: Voor USB-audio-toepassingen met een Windows-computer moet u de Line 6 HX Stomp ASIO-driver downloaden (zie blz. 46). Bij gebruik van een Mac-computer hoeft u de Line 6 Helix Mac Core Audio-driver alleen te installeren, indien u andere samplingfrequenties dan 48kHz nodig hebt (zie blz. 46). Deze drivers vindt u op line6.com/software. Op een Apple iPad of iPhone hoeft geen driver te worden geïnstalleerd.



Computeringang	Bron
USB 1 en 2	Uitgangssignaal van pad A van de HX Stomp (met de bewerkingen van pad A)
USB 3 en 4	Uitgangssignaal van pad B van de HX Stomp (met de bewerkingen van pad B)

Computeringang	Bron
USB 5 en 6	MAIN- evenals RETURN/AUX L/MONO- en RIGHT-connectoren van de HX Stomp (zonder bewerking) Het RETURN/AUX-ingangssignaal wordt alleen ontvangen, wanneer de huidige sound een Return- of FX Loop-blok bevat c.q. wanneer het Input-blok op "RETURN L/R" staat ingesteld.
USB 7 en 8	RETURN/AUX L/MONO- en RIGHT-connector van de RIGHT (zonder bewerking)
Computer-uitgangssignaal	Bestemming
USB 1/2	MAIN L/MONO-, RIGHT- en hoofdtelefoonconnector van de HX Stomp (zonder bewerking) voor het beluisteren van alle signalen van de computer of om te jammen met YouTube™, iTunes enz.
USB 3/4	SEND-stereo-uitgang van de HX Stomp (zonder bewerking)
USB 5/6	Input-blok van de HX Stomp voor "re-amping" (alleen mogelijk, wanneer u "USB 5/6" voor het Input-blok kiest)
USB 7/8	Het oneindige verhaal (voor toekomstige toepassingen)

Directe vs. softwaremonitoring

De HX Stomp stuurt de ontvangen signalen meteen weer uit – ongeacht hoe u de afliesterparameters van de DAW instelt. Het grote voordeel van deze "hardwaremonitoring" is dat uw gitaarsignaal niet vertraagt (geen latency), omdat het niet eerst langs de computer hoeft te passeren.

In bepaalde DAW-scenario's kan het echter slimmer zijn om het uitgangssignaal van het betreffende spoor te beluisteren ("softwaremonitoring"), met name wanneer u gebruik maakt van plug-ins, die uw signaal in de computer bewerken. Dit leidt echter tot een minimale vertraging van het live gespeelde/gezongen signaal, omdat het eerst door de computer moet alvorens bij de uitgangen van de HX Stomp te belanden. Dit heet "latency". De HX Stomp is zo gestructureerd dat deze latency nauwelijks opvalt. Zie ook "ASIO-driverparameters (alleen Windows)" voor meer details en de parameters.

Wanneer u het spoor als monitoring gebruikt, wilt u het directe uitgangssignaal van de HX Stomp waarschijnlijk niet horen (wegens faseproblemen e.d.). Dit stelt u als volgt in: gebruik de USB 5/6-poorten als ingangbronnen van de DAW en stel het niveau van het Main L/R Output-blok op de HX Stomp op de minimumwaarde. Dan seint de HX Stomp alleen het onbewerkte instrumentsignaal naar het gekozen audiospoor van uw DAW. (Zie verderop voor meer details over dit DI-siginaal.)

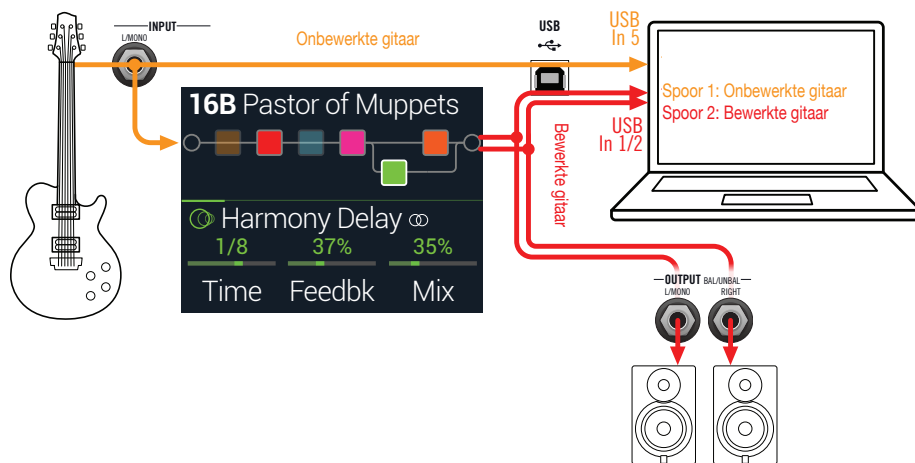
DI-opname ‘re-amping’

Tegenwoordig worden gitaarpartijen vaak tegelijk in een DI-versie (Direct Input), d.w.z. zonder enige bewerking van het signaal, opgenomen. Dit laat toe om de DI-versie met plug-ins (bv. [Helix Native](#)) te bewerken of het opgenomen DI-signaal tijdens de mix helemaal anders te doen klinken (wat “re-amping” wordt genoemd). Hiervoor biedt de HX Stomp handige opties voor de opname van onbewerkte signalen en voor “re-amping”-toepassingen met zijn interne versterker- en effectmodellen – zonder ook maar één kabel te gebruiken!

De HX Stomp heeft twee directe uitgangen –de USB Out 5- en 6-poort. De betreffende signalen worden meteen achter de L/MONO- en RIGHT-ingang afgetapt. De USB Out 7- en 8-poort sturen het onbewerkte signaal eveneens uit, maar dan wel achter de RETURN/AUX In L/MONO- en de RIGHT-ingang. U zou dus tegelijk een digitale piano, een synthesizer, een drumcomputer of een andere signaalbron kunnen opnemen.

Opname van het onbewerkte gitaarsignaal

In dit voorbeeld nemen we de gitaarpartij op twee DAW-sporen tegelijk op: het ene spoor bevat achteraf de aanvankelijk bewerkte sound, het andere het onbewerkte (DI) signaal.



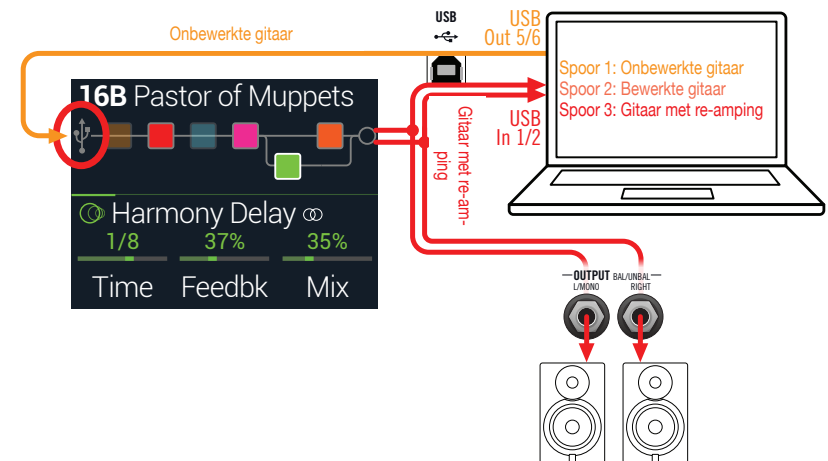
1. Maak in uw DAW-project twee nieuwe sporen aan:
Een bijkomend monospoor dat het onbewerkte gitaarsignaal (USB 5) van de HX Stomp opneemt.
Eén stereospoor voor de gitaarpartij met de complete HX Stomp-bewerking dat de signalen van USB 1/2 ontvangt.
2. Wijs beide sporen en de Master-uitgang van uw DAW-project toe aan USB 1/2: die signalen worden nu naar de HX Stomp uitgestuurd.

Opmerking: Door voor het stereospoor de Helix USB 1/2 HX Stomp-uitgang te kiezen zorgt u ervoor dat u het bewerkte spoor direct hoort (“hardwaremonitoring”). Hiervoor moet u de software-afluistering van al uw DAW-sporen echter deactiveren.

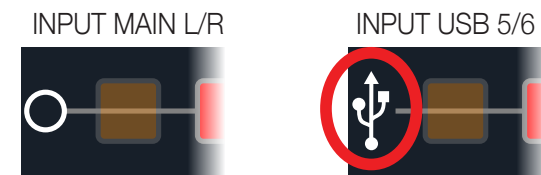
3. Activeer beide sporen, start de opname en speel uw gitaarpartij in.
Nu beschikt u over twee versies van uw gitaarpartij: één mét de bewerkte sound en een tweede met alleen de “droge gitaar”. Deze laatste kunt u tijdens de mix met de plug-ins van uw DAW of met echte versterkers helemaal anders bewerken, indien dit beter bij de song past.

‘Re-amping’ met de HX Stomp

Om de niet bewerkte partij met de HX Stomp op te fleuren moet u als volgt tewerk gaan:



1. Kies, op de “Play”-pagina, met de bovenste regelaar het Input-blok en selecteer met de onderste regelaar “Input USB 5/6”.
Het Input-blok wordt nu met behulp van een USB-icoon afgebeeld:



2. Wijs het DI-spoor in uw DAW toe aan de HX Stomp-uitgangspoort USB 5/6.

3. Maak in uw DAW een nieuw stereospoor aan en wijs het toe aan de in- en uitgang “USB 1/2”. Activeer dit spoor voor de opname.

Opmerking: Bij de meeste DAW-pakketten moet u bovendien de software-afluistering van dit “re-amped”-spoor deactiveren om tijdens de projectweergave het bewerkte signaal te horen. Zie de documentatie van uw pakket.

4. Start de weergave van uw DAW-project: het signaal van het “DI”-spoor wordt door de HX Stomp bewerkt! Wijzig de instellingen van de Amp- en effectblokken in functie van de muzikale context.
5. Eens u de juiste sound hebt gevonden, activeert u de solomode voor het DI- en het “re-amped”-spoor, spoelt u terug naar het begint van de song en neemt u de nieuwe versie op een ander spoor op. Wacht tot het einde van de gitaarpartij en stop vervolgens de opname. Klaar!

Tip: U beschikt nog steeds over een gitaarpartij zonder modelbewerking... Dus kunt u de “re-amping”-operatie nog een aantal keren met andere HX Stomp-sounds herhalen, plug-ins gebruiken en met combinaties werken.

‘Re-amping’ is best wel leuk, maar ook traag. Kan dit ook sneller?

Jawel! In plaats van de onbewerkte partijen opnieuw naar de HX Stomp door te seinen en het resultaat op te nemen (wat bij gebrek aan besluitvorming maanden in beslag kan nemen), kunt u het betreffende spoor ook met de [Helix Native](#) plug-in direct op uw computer bewerken. Helix Native biedt het voordeel dat de DSP van de HX Stomp niet gebruikt wordt en dus voor andere partijen (o.m. zang, keyboard, synthesizer, drumcomputer enz.) beschikbaar is.

Core Audio-driverparameters (alleen macOS)

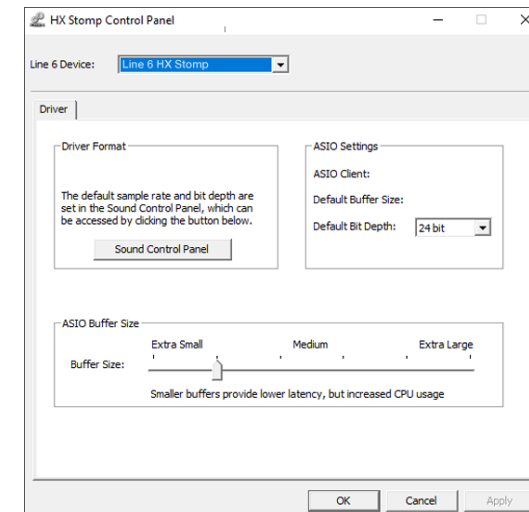
Om de HX Stomp als audio-interface voor een Mac te gebruiken hoeft u geen bijkomende driver te installeren. De HX Stomp gebruikt dan de standaardconforme USB-driver van de Mac en hoeft alleen op één van zijn USB-poorten te worden aangesloten. Daarna verschijnt de HX Stomp als selecteerbaar Core Audio-apparaat in het Mac-venster “Hulpprogramma’s > Audio-MIDI-instellingen” en/of direct in uw audio- en multimediapakketten. Houd echter in de gaten dat de Apple-driver alleen de samplingfrequentie 48kHz ondersteunt. Als u een andere samplingfrequentie verkiest (of als uw DAW dit vereist), kunt u de Line 6 Helix Mac Core Audio-driver van [line6.com/software](#) downloaden. Deze Line 6-driver ondersteunt de HX Stomp en alle apparaten van de Helix-serie en werkt met de sampling-frequenties 44.1kHz, 48kHz, 88kHz en 96kHz.

ASIO-driverparameters (alleen Windows)

Bij gebruik van de HX Stomp als audio-interface voor een Windows-DAW verdient het aanbeveling om te zorgen dat de software de HX Stomp-driver aanspreekt. De Line 6 HX Stomp ASIO-driver garandeert namelijk de maximale kwaliteit bij een ultra lage latency. De betreffende instelling vindt u bij de voorkeuren of opties van uw software – zie de bijhorende documentatie.

Opmerking: Download de actuele Line 6 HX Stomp ASIO-audiodriver van [line6.com/software](#) en installeer hem.

Eens u de HX Stomp ASIO-driver aan uw DAW-software hebt toegewezen, ziet u in het betreffende venster een button, die “ASIO Settings” (of iets dergelijks) heet. Klik daarop om het HX Stomp-configuratiescherm te openen waar u de volgende dingen kunt instellen.



Sound Control Panel Met deze button roept u het “Geluid van het Configuratiescherm” van Windows op waar u de HX Stomp tevens als weergaveapparaat voor uw multimedietoepassingen (Windows Media Player, iTunes enz.) zou kunnen kiezen. De instellingen van de Windows-audioparameters zijn van geen belang voor de DAW-software – alleen de bijgeleverde multimedietoepassingen maken gebruik van de Windows-driver.

Default Bit Depth Kies de bitdiepte van de HX Stomp voor de opname en weergave met uw DAW-software. Voor hoogwaardige audioproducties kiest u het best 24 of 32 bit.

ASIO Buffer Size Het ultieme doel is een minimale latency zonder wegvallende signalen in de DAW-software. Een kleine buffer beperkt weliswaar de latency, maar dan moet de computer ook harder werken – en dit uit zich soms in klick-, pop- en andere nare geluiden. Begin met een kleine waarde, maar verhoog hem in kleine stappen tot de audioweergave vlekkeloos verloopt.

Wanneer u alles naar wens ingesteld hebt, klikt u op de Toepassen- of OK-button om naar het DAW-pakket terug te keren. Zie de documentatie van uw pakket voor meer details of de juiste audio-, buffer- en projectinstellingen.

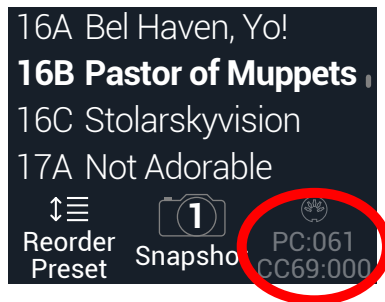
MIDI

Opmerking: De HX Stomp zendt en ontvangt via zijn USB-poort op dezelfde manier MIDI-commando's als bij gebruik van de MIDI-aansluitingen. Voor USB MIDI-toepassingen op een Windows-computer moet u de Line 6 HX Stomp ASIO-driver downloaden (zie line6.com/software). Op een Mac-computer c.q. op een iPad of iPhone hoeft geen speciale driver geïnstalleerd te worden.

Geheugens en Snapshots via MIDI selecteren

MIDI werkt alleen naar behoren, wanneer u precies weet hoe het allemaal werkt en met welke commando's u kunt zorgen dat een extern apparaat andere geheugens kiest. Precies daarom helpt de HX Stomp u hierbij door aan te geven welke commando's u voor de geheugen- en Snapshot-keuze via MIDI moet gebruiken.

1. Druk, indien nodig, op VIEW om de "Play"-pagina te selecteren.
2. Druk de bovenste regelaar in om een geheugenoverzicht op te roepen.



De donkere tekst boven regelaar 3 toont de MIDI-commando's, die u met een extern apparaat/pakket voor de keuze van geheugens en/of Snapshots moet selecteren. De hierboven getoonde "16B Pastor of Muppets"-sound kan bv. met MIDI-programmanummer 061 (PC) en Snapshot 1 met de waarde "000" voor het CC69-controlecommando worden geselecteerd.

Opmerking: Aanvankelijk ontvangt de HX Stomp op MIDI-kanaal 1, maar dat kunt u onder "Global Settings > MIDI/Tempo" wijzigen.

Opmerking: Tijdens de geheugenkeuze op de HX Stomp zelf zendt hij automatisch MIDI-programmanummers, die u met een sequencer e.d. kunt opnemen. Als u dat niet wilt, moet u "Global Settings > MIDI/Tempo" > MIDI PC Tx (PC) op "Off" zetten.

Blokken uitschakelen via MIDI

1. Druk PAGE en PAGE tegelijk in om het menu te selecteren.
2. Druk op regelaar 1 (Bypass Assign).
3. Kies met de bovenste regelaar het blok dat u via MIDI in en uit wilt schakelen.
4. Druk op PAGE en daarna op regelaar 3 (Learn). Zond met de MIDI-pedalenbak, het keyboard enz. een MIDI CC-commando. Het betreffende CC-nummer verschijnt boven regelaar 1 (MIDI In).

Ontvangen CC-commando's met een waarde van 0~63 schakelen het blok uit. Bepaalde CC-commando's zijn voor globale functies gereserveerd en kunnen niet geselecteerd worden (zie "MIDI CC").

Opmerking: Om een CC-commando handmatig te kiezen moet u, in plaats van stap 4 hierboven uit te voeren, op PAGE drukken en met regelaar 1 (MIDI In) het gewenste controlecommando kiezen.

Parametercontrole via MIDI

1. Ga naar de "Edit"-pagina en houd de regelaar van de parameter, die u wilt aansturen, ingedrukt. De HX Stomp springt naar de "Controller Assign"-pagina waar de geselecteerde parameter boven regelaar 1 (Parameter) vermeld staat.
2. Druk op PAGE en daarna op regelaar 3 (Learn). Zond met de MIDI-pedalenbak, het keyboard enz. een CC-commando. Het betreffende CC-nummer verschijnt boven regelaar 3 (CC#).

Opmerking: Om handmatig een controlecommando te kiezen moet u met regelaar 2 (Controller) "MIDI CC" en met regelaar 3 het gewenste CC-nummer kiezen.

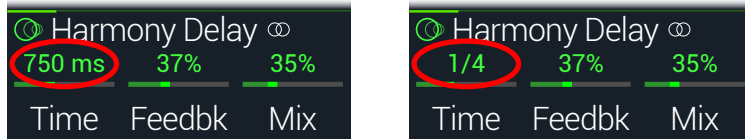
3. Indien gewenst, kunt u nu PAGE indrukken en met regelaar 1 (Min Value) en 2 (Max Value) het bereik instellen waarbinnen de parameter kan worden beïnvloed.

Tip: Om de werking van de speelhulp om te keren moet u voor "Min" een grotere waarde kiezen dan voor "Max".

4. Druk tenslotte op . Vergeet niet de sound op te slaan om alle toewijzingen te bewaren!

Temposynchronisatie via MIDI

Bepaalde Delay- en Modulation-parameters, zoals “Time” en “Speed”, kunnen als vaste numerieke waarde (ms of Hz) of als nootwaarde (kwartnoot, gepunte achtste enz.) worden ingesteld. Kiest u een nootwaarde, dan lopen deze parameters synchroon met het “Tap Tempo” of de MIDI-klok. Druk op de parameterregelaar om afwisselend de noot- of de ms-eenheid (of Hz) te kiezen.



Aanvankelijk luistert de HX Stomp naar het MIDI-tempo van externe apparaten (bv. van uw DAW, zelfs via USB). De HX Stomp kan ook zelf MIDI Clock-signalen uitsturen (wat aanvankelijk uitgeschakeld is). De ontvangst (Rx) en overdracht (Tx) van MIDI Clock-signalen kunnen in het “Global Settings > MIDI/Tempo”-menu worden ingesteld.

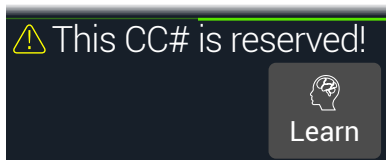
Bepaalde modulatie-effecten kunnen voor ritmische aspecten worden gebruikt. Door aan een tremolo-effect een blok golf toe te wijzen (wat hier en daar “Slicer” wordt genoemd) kan de snelheid zo worden ingesteld dat dit in het songgeheel een muzikale rol vervult. En dat kunt u instellen. Echt professioneel klinkt één en ander echter pas, wanneer ook de drummer ritmevast is... Anders is er nog een truc:

Ga naar de Stomp- of Scroll-mode en druk, op de volgende eerste tel, één keer op TAP.

Het tempo van alle synchroniseerbare effecten (die een “LFO” bevatten) begint opnieuw vanaf de eerste tel.

MIDI CC

De HX Stomp hanteert bepaalde MIDI-controlecommando's voor zijn globale functies. Deze “CC-nummers zijn niet beschikbaar voor de beïnvloeding van de gewenste parameters. Als u probeert een CC-commando “aan te leren” dat voor een globale functie is gereserveerd (zie “Controller Assign”), verschijnt het volgende dialoogvenster:



MIDI CC#	Waarde	Functie
Pedaal- en voetschakelaarfuncties		
1	0~127	Zelfde functie als EXP 1-pedaal
2	0~127	Zelfde functie als EXP 2-pedaal
49	0~127	Functie van voetschakelaar 1
50	0~127	Functie van voetschakelaar 2
51	0~127	Functie van voetschakelaar 3
52	0~127	Functie van voetschakelaar 4
53	0~127	Functie van voetschakelaar 5
1-Switch Looper-functies		
60	0~63: Overdub; 64~127: Opname	1-Switch Looper-opname/overdub
61	0~63: Stop; 64~127: Weergave	1-Switch Looper weergave/stop
62	64~127	1-Switch Looper één keer weergeven
63	64~127	1-Switch Looper annuleren/herstellen
65	0~63: Vooruit; 64~127: Achterstevoren	1-Switch Looper vooruit/achterstevoren
66	0~63: *Normaal; 64~127: *Half	1-Switch Looper normale/halve snelheid
Andere commando's		
0	–	Bank MSB (niet gebruikt, maar gereserveerd)
32	–	Bank LSB (niet gebruikt, maar gereserveerd)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Selecteren/verlaten van de “Tuner”-pagina
69	0~2, 8 en 9	Snapshot-keuze (0= Snapshot 1, 1= Snapshot 2, 2= Snapshot 3, 8= volgende Snapshot, 9= vorige Snapshot)
70	0~63: Bypass; 64~127: Aan	All Bypass
71	0~5	Voetschakelaarmode (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4= volgende voetschakelaarmode, 5= vorige voetschakelaarmode)

MIDI CC#	Waarde	Functie
3	0~127	Bijkomende globale MIDI-parameters (voor toekomstige toepassingen)
54	0~127	
55	0~127	
56	0~127	
57	0~127	
58	0~127	
59	0~127	
67	0~127	
72	0~127	
73	0~127	
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63: Jaloers; 64~127: Afhan- kelijk	De HX Stomp stuurt vurige liefdesverklaringen aan uw exen via SMS.

Bijkomende documentatie

Zou u graag nog meer te weten komen? Online vindt u heel wat documentatie waar u maar op hoeft te klikken...

- Hulp voor apparaten van de Helix-familie en software vindt u op [Line 6 Product Manuals](#).
- Kijk ook eens op de [Line 6 Support](#)-pagina. Daar vindt u tips, discussieforums en de mogelijkheid om contact op te nemen met de Line 6-support.
- Op de [Line 6 Software Downloads](#)-pagina vindt u de actuele systeemversies voor de HX Edit, Helix Native en bijkomende Line 6-toepassingen.
- De [Line 6 CustomTone](#)-site is bedoeld voor muzikanten, die hun HX Stomp-sounds met de hele wereld willen delen en de creaties van andere Line 6-gebruikers willen downloaden.
- Bent u op zoek naar bijkomende Line 6-apparatuur en -accessoires? Hiervoor kunt u terecht in onze [Line 6](#)-webshop.

