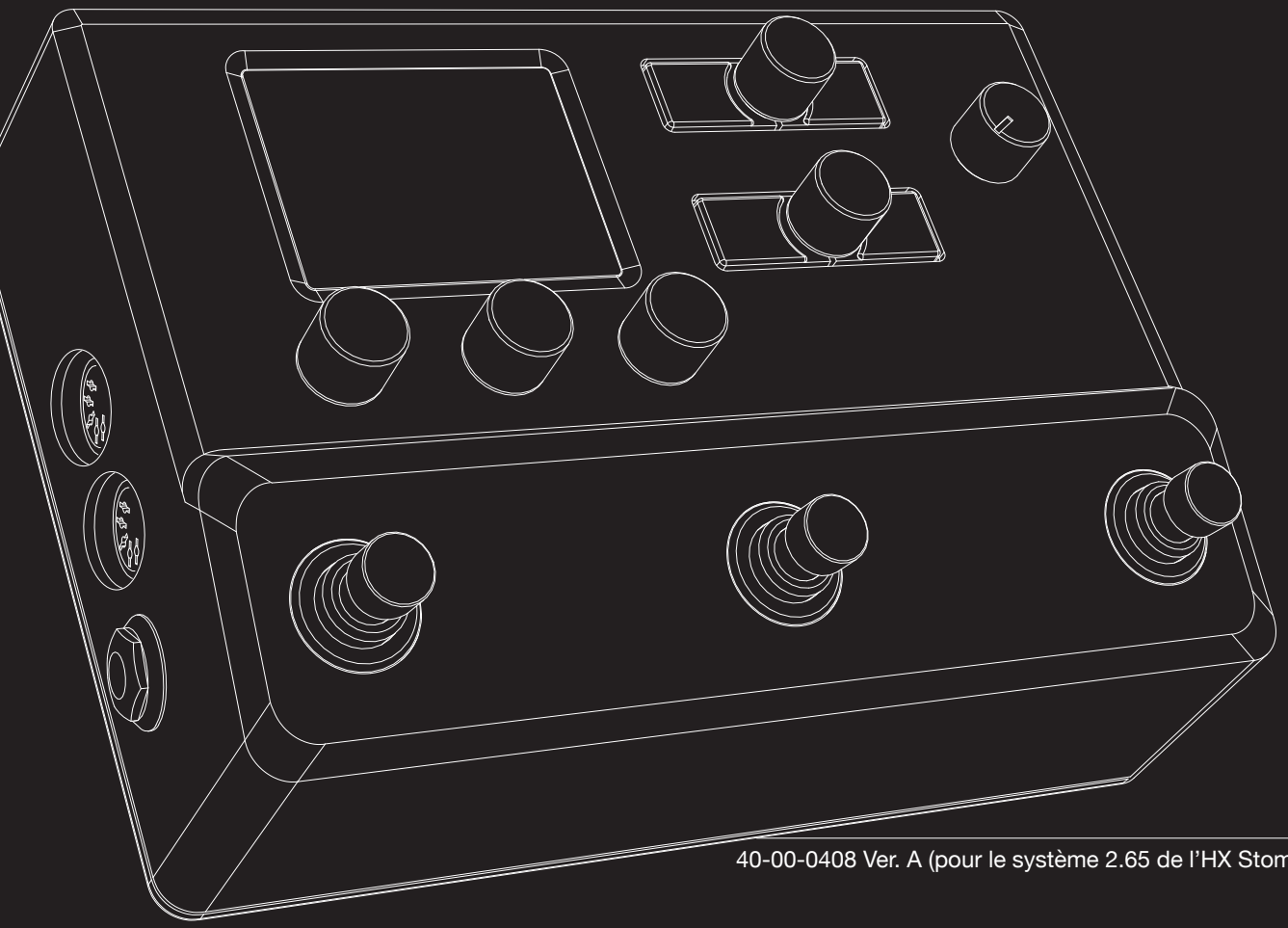
LINE 6®

HX STOMP



2.65 MODE D'EMPLOI >

40-00-0408 Ver. A (pour le système 2.65 de l'HX Stomp)

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc All rights reserved..

Sommaire

Bienvenue dans l'univers HX Stomp 3
Terminologie commune 3
Mise à jour du HX Stomp 3
Description 4

Démarrage rapide 7
Connexions 7
Ecran Play 10
Sélection d'un preset 10
Liste de presets 11
Ecran Edit 11
Sélection de blocs/réglage de paramètres 11
Couper un bloc (Bypass) 12
Contourner complètement l'HX Stomp 12
Choix du modèle d'un bloc 12
Déplacer des blocs 13
Copier et coller un bloc 13
Supprimer un bloc 13
Supprimer tous les blocs 13
Sauvegarder et nommer un preset 14
Routage série ou parallèle 14
Régler la sortie de la chaîne B 15
TAP Tempo 15
Accordeur 15
DSP dynamique 16
Agencement des blocs et image stéréo 17

Les blocs 18
Bloc Input 18
Blocs Output 18
Effets 19
Amp+Cab 24
Amp 25
Preamp 25
Cab 26
Réponses impulsionnelles (IR) 27
Send/Return 28
Looper 28
Split 29
Mixer 30
Marques commerciales déposées aux Etats-Unis 31

Snapshots 32
Utiliser des snapshots 32
Copier/coller un snapshot 33
Echanger des snapshots 33
Sauvegarder des snapshots 33
Régler le comportement du snapshot après édition 33

Bypass Assign 35
Assignation rapide de commutateur 35
Assignation Bypass manuelle 35
Supprimer des assignations Bypass 36
Supprimer toutes les assignations Bypass 36
Echanger des commutateurs en mode Stomp 36

Controller Assign 37
Assigner un contrôleur 37
Supprimer les assignations de contrôleur d'un bloc 38
Supprimer toutes les assignations de contrôleur 38

Global EQ 39
Initialiser Global EQ 39

Global Settings 40
Régler les niveaux 40
Initialiser tous les réglages globaux 40
Global Settings > Ins/Outs 41
Global Settings > Preferences 41
Global Settings > Footswitches 42
Global Settings > EXP Pedals 43
Global Settings > MIDI/Tempo 43
Global Settings > Displays 43

USB audio 44
Ecoute via le matériel ou via le logiciel DAW 44
Enregistrement DI et re-amping 45
Régler le pilote Core Audio (macOS uniquement) 46
Régler le pilote ASIO (Windows uniquement) 46

MIDI 48
Chargement de preset et de snapshot via MIDI 48
Activer/contourner un bloc via MIDI 48
Pilotage des paramètres via MIDI 48
Synchroniser le tempo via MIDI 49
MIDI CC 49

Ressources supplémentaires 51

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. Tous droits réservés.

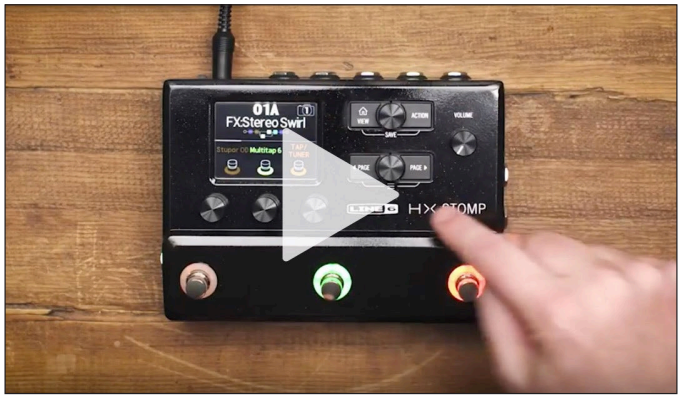
A noter: Yamaha Guitar Group, Line 6, le logo Line 6, Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp et Helix sont des marques commerciales ou déposées de Yamaha Guitar Group, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone et iTunes sont des marques commerciales de Apple, Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. Apple décline toute responsabilité concernant le fonctionnement de ce dispositif voire sa conformité à des normes de sécurité et techniques. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. YouTube est une marque commerciale de Google, Inc.

Bienvenue dans l'univers HX Stomp

'50 pages pour une pédale? Je déteste lire des manuels!'

Oui, on le sait! Ça ne nous emballe pas de les écrire non plus, surtout pour si peu de lecteurs. Nous vous proposons un marché: nous postons une série de vidéos ultra courtes qui vous permettent d'utiliser votre HX Stomp en quelques minutes et vous, vous nous promettez de ne pas bondir en ligne pour vous plaindre d'avoir à lire un manuel de 50 pages. D'accord?

Rendez-vous ici line6.com/meet-hx-stomp:



'Yeah! J'adore lire des manuels!'

Désolés pour cette pointe de sarcasme et merci d'avoir choisi la pédale Line 6® HX Stomp™, une des pédales les plus puissantes et les plus polyvalentes qui soient. Nous vous souhaitons de nombreuses années de création débridée et de plaisir toujours renouvelé sur scène comme au studio.

Attendez encore deux secondes avant de déchirer le plastique et de brancher la bête! Regardez au moins l'aide-mémoire couleur de l'HX Stomp fournie dans le carton et gardez-la sous la main. Lisez ensuite le chapitre "Démarrage rapide" de ce manuel: vous serez prêt à shredder en moins de deux.

IMPORTANT! Comme la pédale HX Stomp peut être utilisée de multiples façons, ses presets d'usine vont dans tous les sens. Pour simplifier, les presets commençant par "FX" désignent des sons conçus avec des effets uniquement, à envoyer à l'ampli de guitare. Les presets commençant par "DIR" utilisent des blocs d'ampli, d'enceinte/IR et d'effets conçus pour être envoyés directement à un système d'amplification full range à réponse linéaire de type FRFR (Full Range Flat Response) ou à la sono. Les presets commençant par "4CM" ne donneront rien si la pédale HX Stomp n'est pas branchée à votre ampli avec la méthode 4 câbles. Voyez page 7.

Terminologie commune

En lisant ce manuel, vous rencontrerez peut-être des termes que vous ne connaissez pas or il est important de bien les comprendre. Attention, nous pourrions faire un quiz…

Bloc Les blocs sont des objets représentant divers aspects d'un son: ampli, enceintes, effets, splits, Looper, entrées, sorties et réponses impulsionnelles (IR). La pédale HX Stomp permet d'utiliser jusqu'à six blocs simultanément (ampli, enceinte, IR, effets et/ou Looper) à condition de ne pas surcharger le processeur DSP.

Modèle Chaque bloc processeur accueille un modèle (exceptionnellement deux). L'HX Stomp propose les modèles de 70 amplis de guitare et basse, 37 enceintes (cabs), 16 micros et 200 effets.

Preset Un preset est un son. Il est constitué de tous les blocs, snapshots, assignations aux commutateurs au pied et aux contrôleurs.

Contrôleur Les "contrôleurs" permettent de modifier des paramètres en temps réel. Exemple: une pédale d'expression externe peut piloter le wah ou la molette de modulation d'un clavier MIDI peut piloter le feedback du delay et l'intensité de la réverbération.

Envoi/ Retour L'envoi stéréo TRS (SEND) de l'HX Stomp et les retours (RETURN) gauche/droit permettent d'insérer vos pédales favorites n'importe où dans le flux du signal ou de brancher votre ampli de guitare avec la méthode 4 câbles. Voyez page 7.

IR Les réponses impulsionnelles (IR) sont des fonctions mathématiques représentant les mesures sonores de systèmes audio. L'HX Stomp peut sauvegarder jusqu'à 128 réponses impulsionnelles personnalisées ou de tierces parties.* Voyez "Réponses impulsionnelles (IR)".

Remarque: Pour importer des IR dans votre HX Stomp, il faut télécharger et installer la dernière version de l'application Line 6 HX Edit. L'appli gratuite HX Edit est non seulement un logiciel d'archivage indispensable pour gérer et archiver tous vos presets et IRs mais elle permet aussi l'édition des sons sur le grand écran de votre ordinateur Mac ou Windows®! Rendez-vous sur line6.com/software pour la télécharger.

Mise à jour du HX Stomp

Line 6 améliore en permanence les produits de la famille HX. En mettant la pédale HX Stomp à jour, vous aurez toujours les modèles, les fonctionnalités et les sons d'usine les plus récents.

1. **Téléchargez et installez la dernière version de Line 6 Updater du site line6.com/software.**
2. **Branchez l'HX Stomp à une prise USB de l'ordinateur et mettez-le sous tension.**
3. **Lancez l'application Line 6 Updater, connectez-vous à votre compte Line 6 et suivez les instructions.**

Description



1. **Ecran principal:** Cet écran LCD couleur donne accès à la puissance de l'HX Stomp.
2. ⌂ **VIEW:** Si vous êtes perdu, appuyez sur ce bouton pour retourner à la page principale. Appuyez à nouveau sur ⌂ pour alterner entre les deux fenêtres de la page principale. Voyez "Ecran Play" et "Ecran Edit".
3. **ACTION:** Appuyez sur ce bouton pour afficher le menu d'actions du bloc ou du menu sélectionné. A l'écran Edit, le menu d'action permet de déplacer, copier, coller et supprimer des blocs. D'autres pages proposent d'autres actions: les actions de la page "Global Settings", par exemple, permettent d'initialiser tous les réglages généraux en une fois.
   Appuyez simultanément sur ⌂ et **ACTION** pour ouvrir le menu "Save" et renommer ou sauvegarder les changements d'un son. Appuyez deux fois sur les deux boutons pour une sauvegarde rapide. Voyez "Sauvegarder et nommer un preset".
4. **Commande du haut:** A l'écran Play, tournez cette commande pour sélectionner un preset. Appuyez sur cette commande pour ouvrir la liste de presets. A l'écran Edit, tournez cette commande pour sélectionner un bloc à modifier. Appuyez sur cette commande pour couper/activer le bloc sélectionné.
5. **Commande du bas:** A l'écran Edit, tournez cette commande pour changer le modèle du bloc. Appuyez sur cette commande pour ouvrir la liste de modèles. Voyez "Choix du modèle d'un bloc".

   Astuce: Enfoncez simultanément les commandes du haut et du bas pour contourner complètement l'HX Stomp. L'écran affiche alors le message "Analog [or DSP] bypass! Press any switch".
6. ◁ **PAGE/PAGE** ▷**:** A l'écran Play, appuyez sur ◁ PAGE ou PAGE ▷ pour changer le mode d'utilisation des commutateurs. A l'écran Edit, une pression affiche d'autres paramètres du bloc ou menu sélectionné. Une pression simultanée sur ◁ PAGE et PAGE ▷ permet d'accéder à d'autres menus de l'HX Stomp comme Controller Assign, Global Settings etc.
7. **VOLUME:** Tournez cette commande pour régler le niveau de sortie principal et du casque.
8. **Commandes 1~3:** En mode Edit, tournez une des trois commandes situées sous l'écran principal pour régler le paramètre affiché juste au-dessus. Appuyez sur la commande pour initialiser le paramètre. Quand un bouton rectangulaire apparaît au-dessus d'une commande, appuyez sur la commande pour activer sa fonction.

   RACCOURCI: Pour la plupart des paramètres à base temporelle comme le retard (delay) ou la vitesse de modulation, une pression sur la commande alterne entre le réglage en ms (ou Hz) et une valeur de note (noire [1/4], croche pointée [1/8.] etc.).

   RACCOURCI: La plupart des paramètres peuvent être modifiés par des contrôleurs. Maintenez la commande du paramètre voulu enfoncée pour afficher la page "Controller Assign" correspondante.
9. **Commutateurs au pied 1~3:** Ces commutateurs au pied capacitifs et sensibles à la pression sont pourvus d'un anneau LED coloré indiquant l'état du bloc assigné ou sa fonction. Pour en savoir plus, voyez "Ecran Play".

   RACCOURCI: En mode Stomp et à l'écran Edit, vous pouvez toucher un commutateur au pied deux secondes (sans le presser) pour créer une assignation Bypass permettant d'activer et de couper le bloc sélectionné avec ce commutateur.

   RACCOURCI: En mode Stomp, touchez (sans presser) en continu les deux commutateurs dont vous voulez échanger les assignations.

   RACCOURCI: En mode Stomp ou Scroll, touchez TAP (sans l'enfoncer) pour afficher brièvement la fenêtre de tempo. Vous pouvez y ajuster rapidement le tempo en vigueur (ce qui est plus rapide que de passer par le menu "Global Settings > MIDI/Tempo").
10. **EXP 1/2, FS 4/5:** Vous pouvez brancher une pédale d'expression ici pour piloter divers paramètres. Un câble en Y (une fiche pointe-anneau-gaine de 6,3mm se partage en deux fiches pointe-gaine de 6,3mm) permet de brancher deux pédales d'expression. Vous pouvez aussi ajouter un commutateur au pied externe (ou deux avec un câble en Y) pour piloter d'autres effets, presets, snapshots etc. (FS4= pointe, FS5= anneau). Pour régler la ou les fonctions de cette prise, voyez page 41. Par défaut, cette prise est réglée pour accueillir une pédale d'expression Mission SP1-L6H Line 6 avec commutateur à l'avant qui alterne EXP 1 (Wah/Pitch Wham) et EXP 2 (Volume/Pan). Pour les commutateurs au pied externes, utilisez des commutateurs à effet momentané.
11. **INPUT L/MONO, RIGHT:** Branchez votre guitare, basse ou vos pédales mono à l'entrée L/MONO. Branchez des pédales stéréo, des claviers, des synthés ou des processeurs aux entrées L/MONO et RIGHT.
12. **OUTPUT L/MONO, RIGHT:** Ces sorties 6,3mm acceptent aussi bien des câbles asymétriques TS pour brancher un ampli de guitare ou d'autres pédales que des câbles symétriques TRS pour brancher une console de mixage ou des enceintes de studio. Pour la connexion d'une pédale mono ou d'un seul ampli, utilisez la prise L/MONO.
13. **USB:** L'HX Stomp peut aussi servir d'interface audio multicanal d'excellente qualité (24 bits/96kHz) pour ordinateur Mac ou Windows et offrir les fonctions suivantes: DI, Re-amp et pilotage MIDI. Il faut une prise USB 2.0 ou 3.0; n'utilisez pas de hub USB externe. L'HX Stomp permet aussi d'enregistrer sur Apple iPad ou iPhone (avec le kit de connexion pour appareil photo d'Apple).

14. **DC In:** Line 6 recommande vivement de n'utiliser que l'adaptateur DC-3G fourni. Oui, il est encombrant mais la pédale HX Stomp cache d'innombrables circuits dans un boîtier minuscule. Pour garantir la même intégrité du signal que les Helix®, Helix Rack/Control et Helix LT, il nous fallait une solide alimentation.

    Ceci dit, Line 6 a établi une liste d'adaptateurs de fabricants tiers que nous avons testés avec l'HX Stomp. Vous la trouverez ici: https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/.

15. **Interrupteur d'alimentation:** Neuf musiciens sur dix le confirment: l'HX Stomp est plus amusant quand il est sous tension. Le dixième est un nihiliste.

16. **MIDI IN, OUT/THRU:** L'HX Stomp peut échanger des messages de changement de programme, de contrôle et d'autres messages MIDI avec votre matériel MIDI. Pour en savoir plus, voyez "MIDI".

17. **Prise casque:** Cette prise accueille un casque stéréo. Réglez-en le volume avec la commande VOLUME.

    ⚠ ***IMPORTANT!*** Réglez toujours la commande VOLUME au minimum avant de brancher le casque. Protégez votre ouïe!

    "Quoi?!"
    J'ai dit…RÉGLEZ TOUJOURS LE VOLUME AU MINIMUM AVANT DE BRANCHER LE CASQUE. PROTÉGEZ VOTRE OUÏE!

18. **SEND/RETURN L/R:** Ces entrées et sorties 6,3mm peuvent servir de boucle d'effet pour insérer des pédales externes entre des blocs spécifiques de l'HX Stomp ou comme entrées et sorties pour la méthode 4 câbles. Voyez "HX Stomp et méthode 4 câbles". Les entrées L/MONO et RIGHT peuvent aussi servir d'entrées AUX actives en permanence pour consoles de retours, claviers, boîtes à rythme ou lecteurs MP3. Pour régler la fonction des prises RETURN L/R, voyez "Global Settings > Ins/Outs"

Démarrage rapide

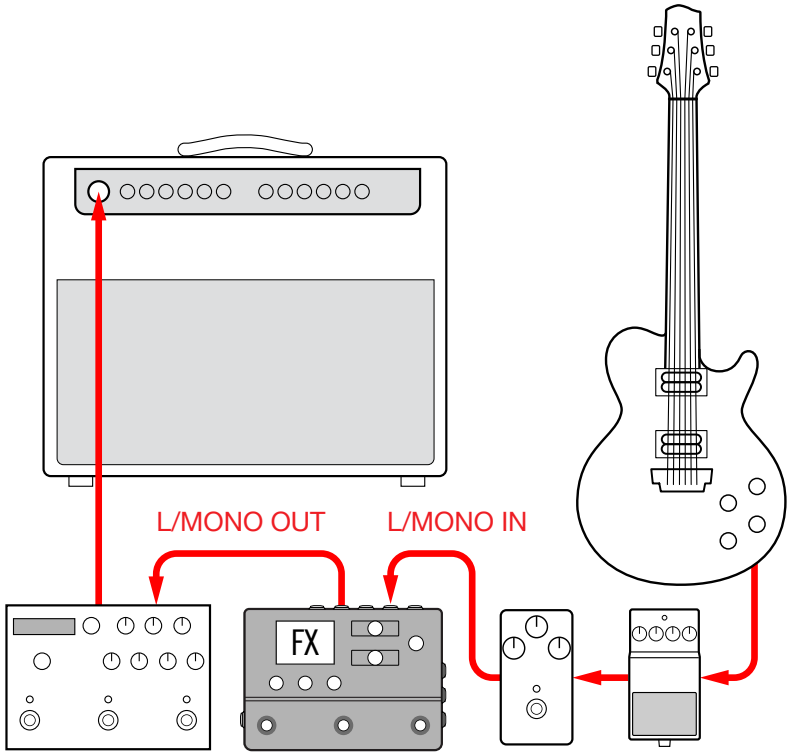
Connexions

Il y a de nombreuses possibilités de connexion et de configuration de l'HX Stomp. Les pages suivantes n'en donnent que quelques exemples.

HX Stomp au sein d'un pédalier

Bien que l'HX Stomp propose des modèles d'amplis et d'enceintes, vous n'êtes pas obligé de les utiliser, surtout si vous avez un ampli de guitare ou de basse favori. Vous pouvez réserver les six blocs à des effets et au pilotage de ces effets.

Astuce: Recherchez des presets d'usine dont le nom commence par "FX". Ils ont été créés uniquement avec des blocs d'effet.



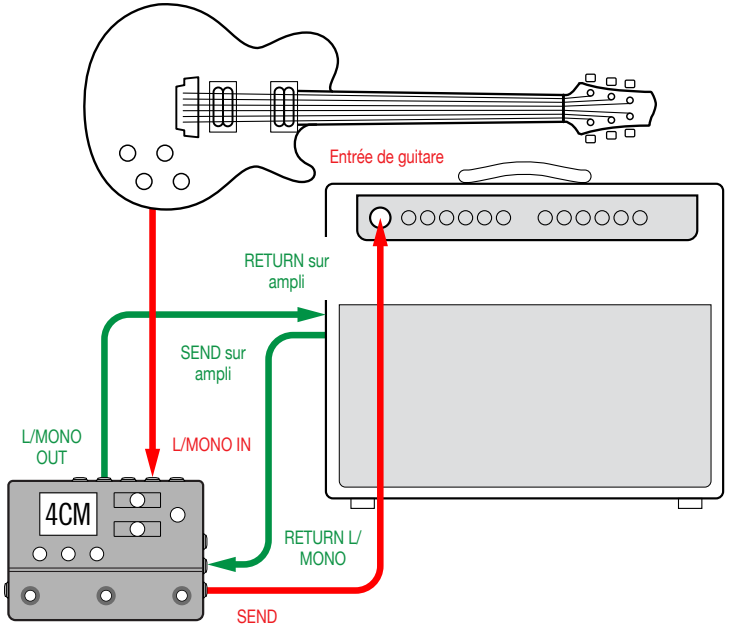
HX Stomp et méthode 4 câbles

La "méthode 4 câbles" est un mode de connexion populaire et flexible: elle permet de placer quelques blocs d'effet (drive, distorsion, wah ou compresseur) avant le préampli de votre ampli et d'insérer d'autres blocs d'effet (généralement à base temporelle comme les delays et la réverb) dans sa boucle d'effet.

Remarque: Les boucles d'effets de la plupart des amplificateurs sont de niveau instrument. Si la boucle d'effet de votre ampli est de niveau ligne, réglez les entrées et sorties de l'HX Stomp sur niveau ligne. Voyez "Régler les niveaux".

IMPORTANT! Veillez à ajouter un bloc Send/Return > Mono > FX Loop à l'endroit du flux du signal où le préampli de votre ampli doit se trouver, sinon vous n'entendrez rien.

Astuce: Recherchez des presets d'usine dont le nom commence par "4CM". Notez que ces presets ne transmettent aucun signal audio s'ils ne sont pas connectés de la façon indiquée ci-dessous!



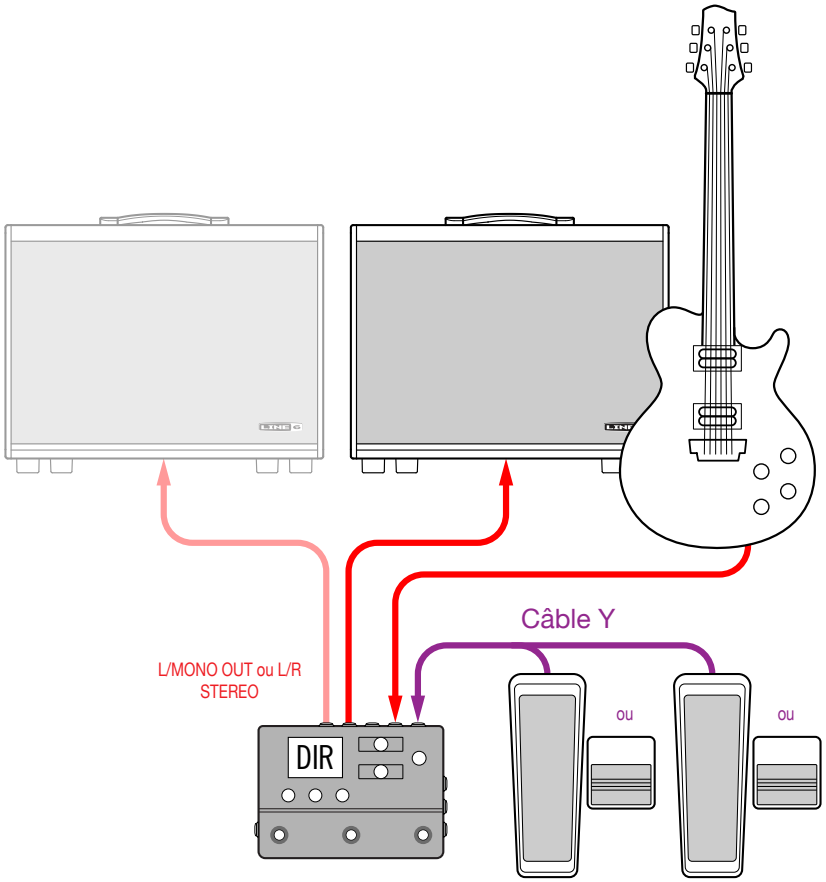
HX Stomp avec des enceintes actives

Selon le degré de complexité de vos sons, l'HX Stomp peut servir d'installation complète en proposant des modèles d'ampli, des modèles ou des réponses impulsionnelles (IR) d'enceinte, des effets, un looper et même un accordeur.

Si vous branchez l'HX Stomp à une enceinte active (ou deux pour une configuration stéréo), choisissez un niveau ligne pour les sorties principales. Voyez "Régler les niveaux".

Avec un câble en Y, vous pouvez brancher jusqu'à deux pédales d'expression et/ou commutateurs à effet momentané à la prise **EXP 1/2 | FS 4/5** à l'arrière de l'HX Stomp. Vous pouvez aussi brancher une seule pédale d'expression Mission SP1-L6H Line 6 dotée d'un commutateur à l'avant pour alterner entre EXP 1 (Wah par défaut) et EXP 2 (Volume par défaut).

Astuce: Recherchez des presets d'usine dont le nom commence par "DIR" ("direct"). Ils ont été créés avec une palette complète d'amplis, enceintes et effets.

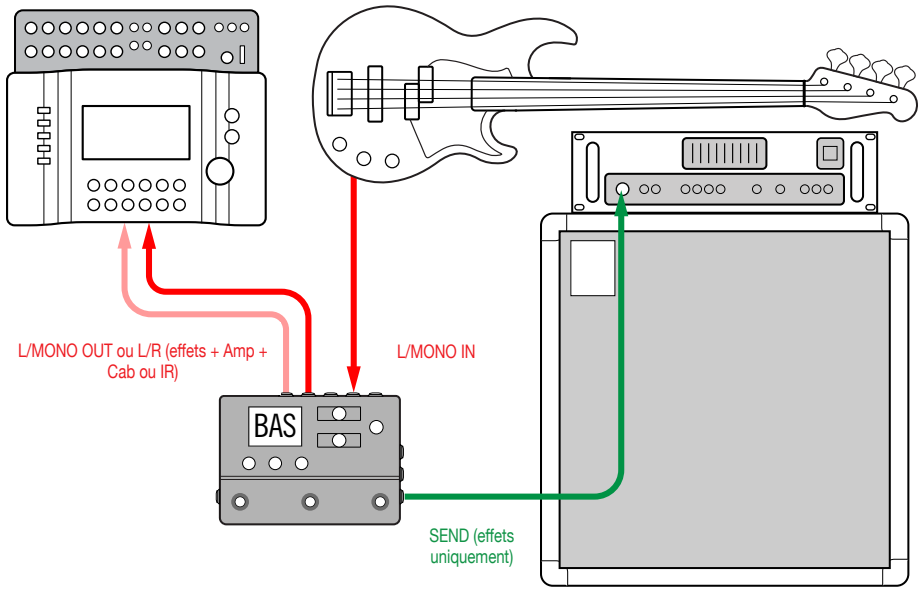


HX Stomp dans une configuration hybride ampli/signal direct

Sur scène, certains guitaristes et bassistes rêvent d'envoyer leur signal direct à la console de façade tout en profitant des sensations de jeu d'un véritable ampli. L'HX Stomp leur permet de le faire.

Placez un bloc Send/Return > Mono > Send L juste devant un bloc Amp ou Amp+-Cab dans le flux du signal. C'est l'endroit où le signal est pris et envoyé à l'ampli "en chair et en os". Ensuite, le signal complet avec blocs Amp et Cab/IR est envoyé à la console de façade.

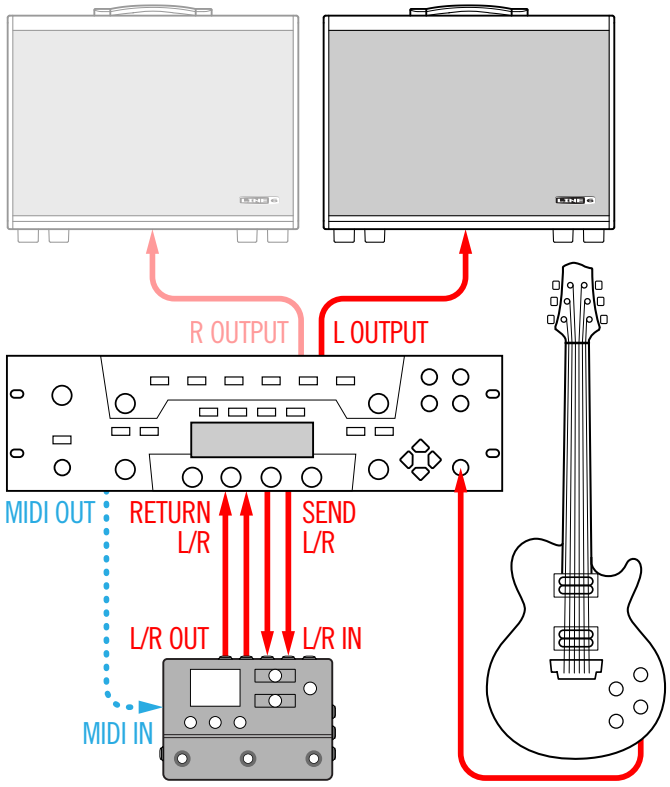
Astuce: Recherchez des presets d'usine dont le nom commence par "BAS". Ils ont été créés avec un bloc Send/Return > Mono > Send L placé après les blocs d'effets et avant le bloc Amp ou Amp+Cab. Bien qu'ils aient été conçus pour bassistes, rien ne vous empêche de remplacer l'ampli et l'enceinte de basse par un ampli et une enceinte (ou IR) de guitare.



HX Stomp et extension de DSP

Il faut le reconnaître: il existe de très nombreux produits numériques de qualité pour guitare et vous avez peut-être du mal à vous séparer de votre dispositif favori. Vous aimeriez cependant aussi découvrir la modélisation HX d'amplis et d'effets. Dilemme.

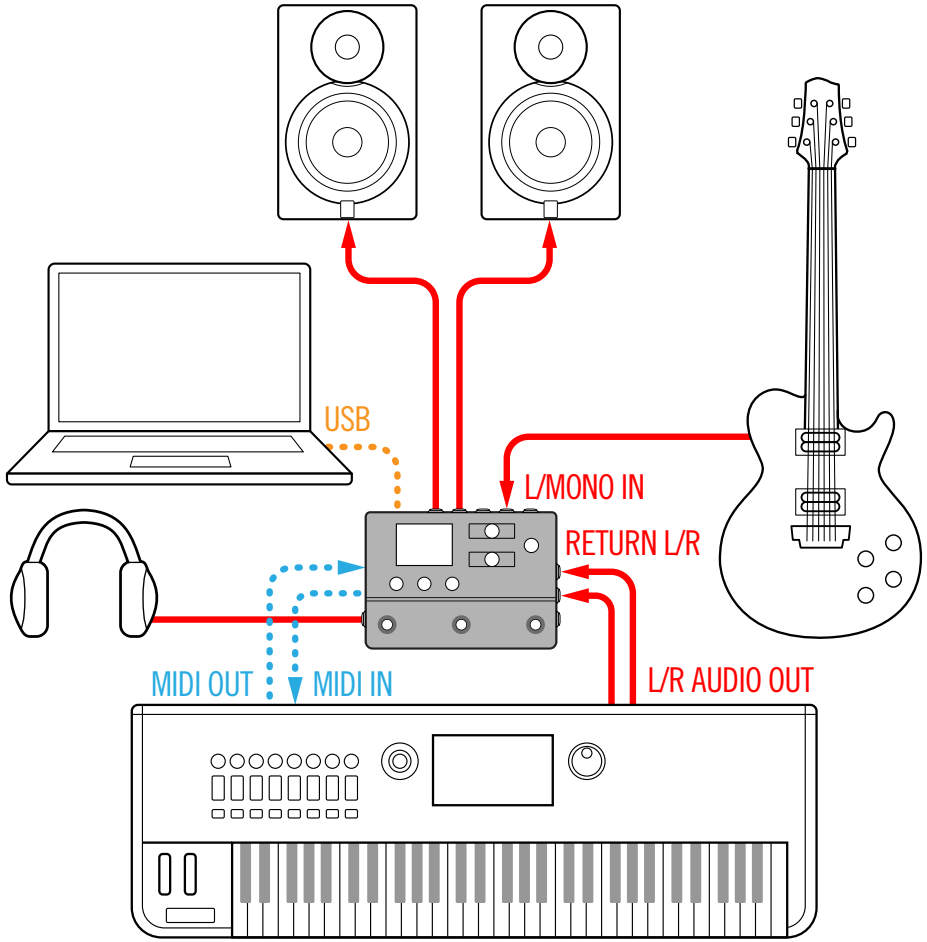
Heureusement, vous pouvez avoir les deux. En insérant l'HX Stomp dans la boucle d'effet stéréo de votre modéliseur ou profileur favori, vous ajoutez instantanément plus de 70 amplis et 200 effets à votre arsenal. De plus, les six blocs processeurs de l'HX Stomp s'additionnent au processeur DSP de votre modéliseur, ce qui vous permet d'utiliser plus d'amplis et d'effets simultanément. Il sera peut-être même possible de synchroniser les presets et le tempo des deux dispositifs avec un seul câble MIDI. Voyez la documentation de votre modéliseur pour en savoir plus.



L'HX Stomp en studio

L'HX Stomp comprend aussi une interface USB audio/MIDI multicanal pour studio de production offrant une conversion A/N/A de qualité professionnelle, une plage dynamique de 123dB et un circuit d'impédance programmable. Cela en fait un outil parfait pour le plug-in Helix Native.

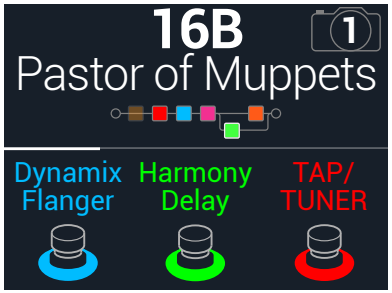
Si vous n'utilisez pas Helix Native, l'HX Stomp permet de faire du re-amping ou d'utiliser des flux USB audio pour traiter des bus ou des pistes de votre DAW (Digital Audio Workstation/station de travail audio numérique) après enregistrement. Pour en savoir plus, voyez "USB audio".



Ecran Play

L'HX Stomp a deux types d'écran: l'écran Play et l'écran Edit. Choisissez l'écran Play pour jouer ou improviser.

1. **Appuyez sur ⌂ VIEW pour sélectionner l'écran Play.**
   Le numéro et le nom du preset en cours sont affichés dans la partie supérieure de l'écran et le mode d'utilisation des commutateurs au pied dans la partie inférieure:

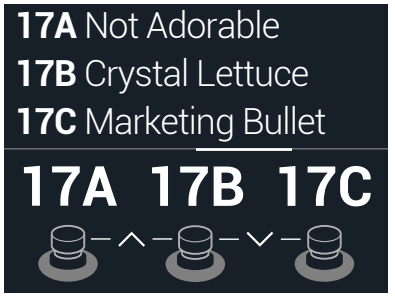


2. **Appuyez sur ◁ PAGE ou PAGE ▷ pour choisir un des quatre modes commutateurs (voyez ci-dessous).**

Sélection d'un preset

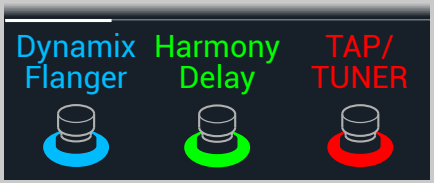
L'HX Stomp a 42 banques de 3 presets (A, B et C), soit 126 presets en tout.

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Play.**
2. **Appuyez sur ◁ PAGE ou PAGE ▷ pour choisir un des quatre modes commutateurs (voyez ci-dessous).**
3. **Pressez les commutateurs 1+2 (ou 2+3) pour choisir une banque.**
   Les presets de la banque clignotent pour indiquer qu'ils sont prêts à être chargés.



4. **Pressez un des commutateurs pour charger ses presets.**
   Vous pouvez aussi choisir un preset en tournant la commande du haut.

Mode Stomp



Pressez FS1/FS2 pour activer/couper le ou les blocs assignés.

Touchez plusieurs fois FS1 ou FS2 pour afficher d'éventuelles assignations supplémentaires.

Pressez FS3 pour régler le tempo.

Maintenez FS3 enfoncé pour accéder à l'accordeur.

Touchez FS3 pour ouvrir la fenêtre Tempo.

Mode Scroll



Pressez FS1 pour sélectionner le preset précédent.

Pressez FS2 pour sélectionner le preset suivant.

Maintenez FS1+FS2 pour alterner entre les fonctions Preset suivant/précédent et Snapshot suivant/précédent.

Pressez FS3 pour régler le tempo.

Maintenez FS3 enfoncé pour accéder à l'accordeur.

Touchez FS3 pour ouvrir la fenêtre Tempo.

Mode Preset



Pressez un commutateur au pied pour choisir un preset (A, B ou C).

Pressez FS1+FS2 pour sélectionner la banque de presets précédente.

Pressez FS2+FS3 pour sélectionner la banque de presets suivante.

Mode Snapshot



Actionnez un commutateur pour sélectionner le snapshot 1, 2 ou 3.

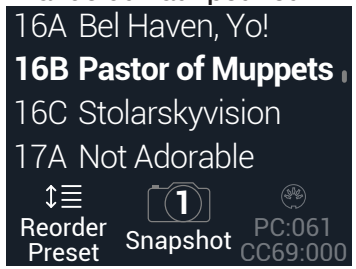
Pressez FS1+FS2 pour sélectionner la banque de snapshots précédente.

Pressez FS2+FS3 pour sélectionner la banque de snapshots suivante.

Pour en savoir plus, voyez "Snapshots".

Liste de presets

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Play.**
2. **Appuyez sur la commande du haut pour ouvrir la liste de presets.**



Tournez la commande du haut pour choisir un preset.

Tournez la commande 1 (Reorder Preset) pour déplacer le preset sélectionné dans la liste.

Tournez la commande 2 (Snapshot) pour sélectionner Snapshot 1, 2 ou 3 sans devoir faire passer les commutateurs en mode Snapshot. Pour en savoir plus, voyez "Snapshots".

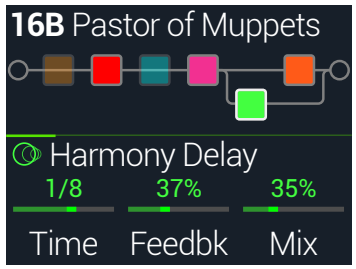
Astuce: Les numéros gris au-dessus de la commande 3 représentent les messages requis pour charger le preset (PC:XXX) et le snapshot en cours (CC69:XXX) à partir d'un contrôleur MIDI externe ou d'un logiciel séquenceur.

Ecran Edit

L'HX Stomp a deux types d'écran: l'écran Play et l'écran Edit. L'écran Edit sert à créer et à modifier des sons.

Appuyez sur ⌂ VIEW pour sélectionner l'écran Edit.

Des blocs colorés représentant des amplis, des enceintes, des effets etc. apparaissent dans la partie supérieure de l'écran et les paramètres du bloc sélectionné dans la partie inférieure.



Sélection de blocs/réglage de paramètres

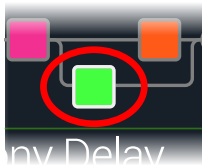
Chaque preset de l'HX Stomp peut utiliser jusqu'à 6 blocs. Les blocs sont des objets représentant divers aspects d'un preset: ampli, enceintes, effets ou même un 1-Switch Looper. En plus des 6 blocs processeurs, chaque preset a un bloc Input, un bloc Output et, pour les presets à deux chaînes parallèles, des blocs Split et Mixer.

1. **A l'écran Edit et en mode Stomp, touchez brièvement (sans le presser) le commutateur assigné au bloc voulu.**

   Si plusieurs blocs sont assignés à un commutateur, **touchez le commutateur plusieurs fois** jusqu'à ce que le bloc voulu soit sélectionné.

   Vous pouvez aussi choisir un bloc en tournant la commande du haut.

   Le bloc sélectionné est entouré d'un cadre blanc.



2. **Actionnez les commandes 1~3 sous l'écran.**
   Certains blocs ont plusieurs pages de paramètres. Dans ce cas, la ligne centrale affiche une fine barre de défilement colorée:



3. **Appuyez sur ◁ PAGE ou PAGE ▷ pour accéder aux autres paramètres (si disponibles).**

RACCOURCI: Pour la plupart des paramètres à base temporelle comme le retard (delay) ou la vitesse de modulation, une pression sur la commande alterne entre le réglage en ms (ou Hz) et une valeur de note (noire [1/4], croche pointée [1/8.] etc.).

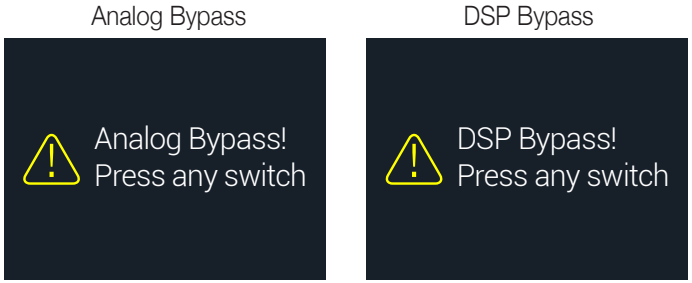
Couper un bloc (Bypass)

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Edit.**
2. **Tournez la commande du haut pour choisir un bloc puis pressez-la pour activer et couper alternativement le bloc.**
   Un bloc coupé est semi-transparent et s'il est assigné à un commutateur au pied en mode Stomp, l'anneau LED diminue d'intensité.



Contourner complètement l'HX Stomp

1. **Enfoncez simultanément les commandes du haut et du bas.**
   Quand l'HX Stomp est complètement contourné, l'écran affiche ce qui suit:



Remarque: Il y a deux types de fonction "All Bypass" pour l'HX Stomp: d'une part, l'Analog Bypass (appelé parfois "true bypass") où des relais mécaniques envoient directement votre signal de l'entrée à la sortie sans traitement ni conversion A/N/A et, d'autre part, le DSP Bypass permettant aux échos du delay et à la queue de réverbération de s'estomper naturellement. Par défaut, l'HX Stomp est réglé sur "Analog Bypass" mais vous pouvez modifier ce réglage sous "Global Settings > Preferences".

2. **Actionnez n'importe quel commutateur.**
   L'HX Stomp repasse en mode de fonctionnement normal.

Astuce: Vous pouvez aussi remplacer la fonction du commutateur TAP/TUNER (ou du commutateur au pied externe FS4 ou FS5) par "All Bypass". Voyez "Global Settings > Footswitches".

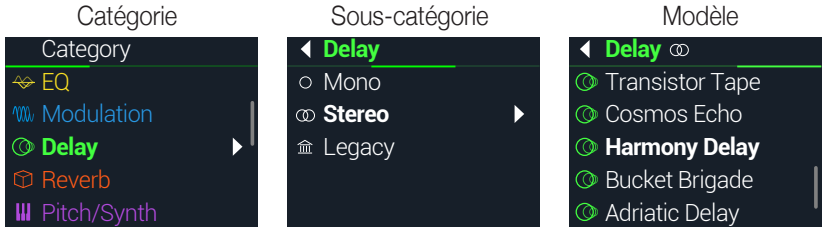
Choix du modèle d'un bloc

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Edit.**
2. **Tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc puis tournez la commande du bas pour changer de modèle.**

   Pour créer un nouveau bloc, sélectionnez un emplacement vide en tournant la commande du haut puis tournez la commande du bas.

   La sélection de modèle au sein de la même catégorie peut être très rapide. Cependant, comme l'HX Stomp propose des centaines de possibilités, cette méthode peut se révéler ardue si vous voulez passer d'un bloc de distorsion mono (en début de liste) à un bloc 1-Switch Looper (en fin de la liste). Dans ce cas, il vaut mieux ouvrir la liste de modèles.

3. **Appuyez sur la commande du bas pour ouvrir la liste de modèles.**



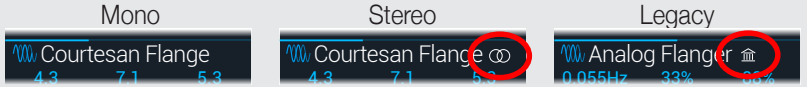
La plupart des catégories de modèles contiennent des sous-catégories. Les effets des sous-catégories "Mono" et "Stereo" sont des modèles HX (Helix). Les effets de la sous-catégorie "Legacy" sont issus de pédaliers classiques comme les Line 6 M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ et DM4™. Pour les modèles Amp+Cab et Amp, il existe les sous-catégories "Guitar" et "Bass". Pour les modèles Cab, il existe les sous-catégories "Single" et "Dual".

Tournez la commande du bas pour sélectionner un élément de la liste.

Appuyez sur la commande du bas (ou PAGE ▷) pour afficher le contenu d'une catégorie ou d'une sous-catégorie.

Appuyez sur ◁ PAGE pour remonter dans la hiérarchie.

Remarque: Les blocs d'effets ayant des modèles Stereo ou Legacy sont reconnaissables à une petite icône affichée à droite du nom du modèle:

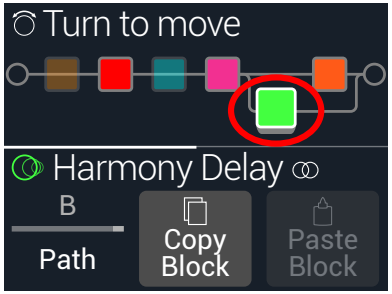


IMPORTANT! Les éléments de la liste affichés en gris ou inaccessibles indiquent que le preset n'accepte pas la catégorie, la sous-catégorie ou le modèle en question. Voyez "DSP dynamique".

4. Utilisez la commande du bas, ◁ PAGE et PAGE ▷ pour sélectionner la catégorie, la sous-catégorie et le modèle.
5. Pour fermer la liste de modèles, sélectionnez un élément dans la colonne à l'extrême droite et appuyez de nouveau sur la commande du bas (ou sur ⌂ pour annuler l'opération).

Déplacer des blocs

1. Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Edit.
2. Tournez la commande du haut pour choisir un bloc (autre que Input ou Output) et appuyez sur ACTION.
   Le bloc semble "soulevé" et le menu d'actions apparaît.



3. Tournez la commande du haut pour déplacer le bloc.
4. Appuyez de nouveau sur ACTION (ou ⌂) pour fermer le menu d'actions.

Remarque: Pour déplacer un bloc entre les chaînes parallèles A et B, appuyez sur ACTION puis utilisez la commande 1. Voyez "Routage série ou parallèle".

Copier et coller un bloc

Vous pouvez copier et coller des blocs à un autre endroit de la chaîne ou même dans un autre preset.

1. A l'écran Edit, sélectionnez le bloc à copier et appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur la commande 2 (Copy Block).
3. Sélectionnez la destination du bloc à coller (éventuellement dans un autre preset) et appuyez sur ACTION.
4. Appuyez sur la commande 3 (Paste Block).

Remarque: Les blocs Input, Output, Split, Mixer et Looper peuvent aussi être copiés et collés aux endroits autorisés. Exemple: il n'est pas possible de copier le Looper à l'emplacement d'un bloc Split; la commande 2 (Paste Block) est alors affichée en gris. Si le preset de destination n'a plus assez de capacité pour accueillir le bloc copié, le message "DSP full!" apparaît brièvement. Voyez "DSP dynamique".



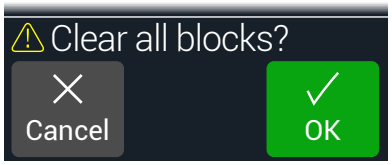
Supprimer un bloc

1. A l'écran Edit, sélectionnez le bloc à supprimer et appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 1 (Clear Block).

Supprimer tous les blocs

Après la suppression de tous les blocs processeurs, la chaîne du signal est vide et reconnectée en série. Cette opération n'affecte pas les blocs Input et Output.

1. Appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 2 (Clear All Blocks).
   La fenêtre suivante apparaît:



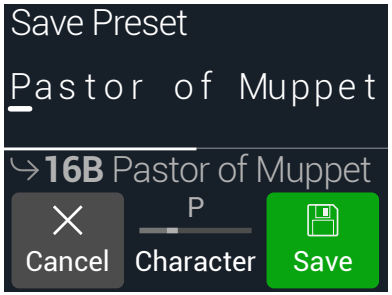
3. Appuyez sur la commande 3 (OK).

Astuce: Pour conserver vos modifications, n'oubliez pas de **sauvegarder** le preset avant d'en sélectionner un autre (voyez la section suivante). Si vous changez de preset sans sauvegarder le preset modifié, ces modifications sont perdues.

Sauvegarder et nommer un preset

RACCOURCI: Pour sauvegarder rapidement les modification du preset en cours, appuyez simultanément sur ⌂ et ACTION à deux reprises. N'oubliez pas le mantra: Sauvegardez vite et souvent!

1. **Pressez simultanément ⌂ et ACTION pour ouvrir la page "Save Preset".**



Tournez la commande du haut pour déplacer le curseur à gauche et à droite.

Tournez la commande 2 (Character) pour changer le caractère sélectionné.

Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 1 (Delete) pour supprimer le caractère sélectionné et déplacer les caractères suivants vers la gauche.

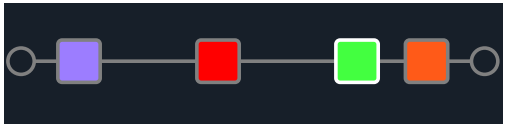
Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 2 (Insert) pour insérer un espace et déplacer les caractères suivants vers la droite.

RACCOURCI: Appuyez sur la commande 2 (Character) pour sélectionner successivement "A,a, 0" et "Espace".

2. **Tournez la commande du bas pour sélectionner la mémoire du preset à remplacer.**
   Vous pouvez remplacer n'importe lequel des 126 presets.
3. **Appuyez sur la commande 3 (Save).**

Routage série ou parallèle

Pour la plupart des sons de guitare, une seule chaîne de signal en série (éventuellement stéréo) suffit amplement. A titre d'exemple, le preset ci-dessous a un bloc Pitch/Synth (violet) suivi d'un bloc Amp+Cab (rouge), d'un bloc Delay (vert) et d'un bloc Reverb (orange):



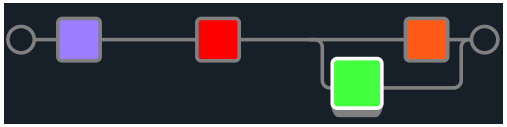
Si vous voulez des sons plus complexes, vous pouvez créer une chaîne parallèle (deux chaînes, éventuellement stéréo). Cela permet de répartir un signal sur deux chaînes stéréo, de les traiter séparément et de mixer ensuite les deux flux de signaux.

Quelques avantages du routage parallèle:

- Si vous placez une réverb après un delay dans un routage en série, les échos du delay ont de la réverbération. Inversement, si vous placez un delay après la réverb dans un routage en série, la queue de la réverbération a des échos distincts. Par contre, si la réverb et le delay sont dans des chaînes parallèles, il n'y a pas d'interférences et les notes peuvent être plus claires et mieux définies (si vous le souhaitez).
- Si vos blocs d'effets n'ont pas de commande Mix ou Blend, le fait de les placer dans des chaînes parallèles permet de conserver le signal sec de la guitare ou de la basse puis de le mélanger avec le signal d'effet. L'effet obtenu est particulièrement efficace lorsque vous mélangez des signaux de basse avec et sans distorsion.
- Au lieu d'un seul bloc Amp+Cab, vous pouvez utiliser un bloc Amp suivi de deux blocs parallèles Cab ou IR (réponses impulsionnelles), voire d'un bloc de chaque.
- Avec une configuration stéréo, le bloc Mixer permet de répartir chaque chaîne de signal entre les enceintes ou amplis gauche et droit. Des modèles différents de delay et/ou réverb placés aux extrémités gauche et droite du panoramique peuvent donner un son géant.

Astuce: N'oubliez pas qu'avec un routage parallèle, les chaînes A et B sont stéréo, ce qui vous permet d'utiliser des blocs mono ou stéréo pour chacune d'elles et de régler le Pan comme vous le voulez. Voyez aussi "Agencement des blocs et image stéréo", page 17.

1. **A l'écran Edit, tournez la commande du haut pour sélectionner un bloc processeur et pressez ACTION pour le "soulever".**
2. **Tournez la commande 1 (Path) pour choisir "B".**
   Le bloc Delay est déplacé dans la nouvelle chaîne parallèle B.



   Dans l'illustration précédente:

   Le signal de guitare passe dans les blocs Pitch (violet) puis Amp+Cab (rouge). Il est ensuite réparti entre les chaînes A (haut) et B (bas).

   La chaîne stéréo A (haut) est envoyée au bloc Reverb orange et la chaîne stéréo B (bas) est envoyée au bloc Delay vert.

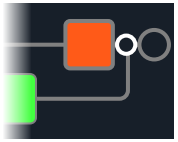
   Les signaux stéréo A et B sont mixés et envoyés à la sortie ("Output").
3. **Appuyez de nouveau sur ACTION pour "abaisser" le bloc Delay.**

   Pour supprimer la chaîne B, ramenez tous les blocs de la chaîne B (bas) dans la chaîne A (haut).

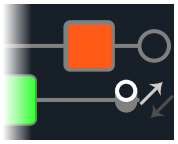
Régler la sortie de la chaîne B

La chaîne parallèle B doit parfois être envoyée à des sorties différentes de la chaîne A.

1. **A l'écran Edit, tournez la commande du haut pour sélectionner le point où les deux chaînes fusionnent.**
   Le bloc Mixer n'apparaît que quand il est sélectionné:



2. **Appuyez sur ACTION et tournez la commande 1 (Path) pour sélectionner "B".**
   Le bloc Mixer passe dans la chaîne B et un nouveau bloc Output est créé. Dans ce cas, la chaîne A est envoyée aux sorties principales L/R de l'HX Stomp et la chaîne B à la sortie stéréo SEND L/R:



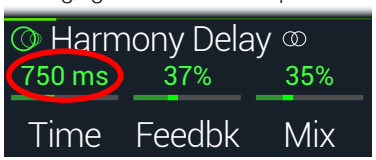
3. **Appuyez de nouveau sur ACTION pour "déposer" le bloc Mixer.**

TAP Tempo

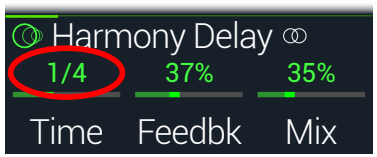
En mode commutateurs Stomp ou Scroll, pressez plusieurs fois le commutateur 3 (TAP/TUNER) pour régler le tempo en BPM (battements par minute).

Certains paramètres Delay et Modulation comme "Time" et "Speed" peuvent être réglés avec des valeurs numériques (en ms ou Hz) ou des valeurs de note (noire [1/4], croche pointée [1/8.] etc.). Avec un réglage sous forme de valeurs de note, le paramètre suit le réglage Tap Tempo ou un signal de synchronisation MIDI Clock. **Appuyez sur la commande du paramètre pour alterner valeurs de note et réglage en ms (ou Hz).**

Réglage manuel Time/Speed

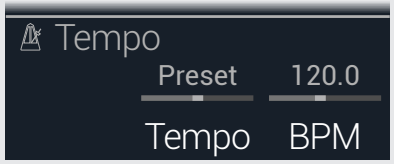


TAP Tempo/MIDI Clock



Le tempo en vigueur peut aussi être réglé sous "Global Settings > MIDI/Tempo".

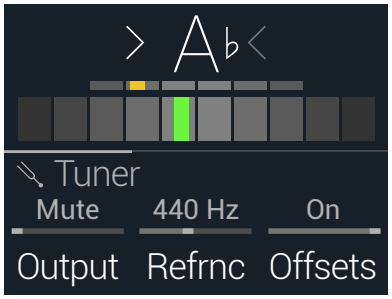
RACCOURCI: En mode Stomp ou Scroll, touchez le commutateur 3 (TAP/TUNER) pour afficher brièvement les paramètres Tempo.



Commande	Paramètre	Description
2	**Tempo**	Détermine si le tempo est mémorisé et chargé avec chaque snapshot, avec chaque preset ou s'il est appliqué de façon globale pour tous les presets et snapshots.
3	**BPM**	Selon le réglage choisi avec la commande 2 (Tempo), le nombre de battements par minute est sauvegardé par snapshot, par preset ou globalement.

Accordeur

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Play.**
2. **Pressez ◁ PAGE ou PAGE ▷ pour choisir le mode Stomp ou Scroll.**
   Le commutateur 3 a l'intitulé TAP/TUNER.
3. **Maintenez le commutateur 3 (TAP/TUNER) enfoncé jusqu'à ce que la page "Tuner" apparaisse:**



4. **Pincez une seule corde de la guitare.**
   Si le cadre coloré est à gauche du centre, la corde est trop basse. Si le cadre coloré est à droite du centre, la corde est trop haute. Quand le cadre coloré s'approche de la note juste, un second cadre coloré plus petit peut être utilisé pour affiner le réglage. Quand les deux flèches s'éclairent, la corde est parfaitement accordée.

5. **Pour quitter l'accordeur, appuyez sur n'importe quel commutateur au pied.**
Les réglages de l'accordeur sont globaux.

> ***Astuce***: Si vous préférez remplacer l'accordeur de l'HX Stomp par une pédale Tuner ou votre accordeur en rack, reliez la prise **SEND** de l'HX Stomp à l'entrée de ce dispositif et tournez la commande **1 (Output)** pour sélectionner "Send L/R". Ainsi, quand vous maintenez le commutateur TAP enfoncé, l'HX Stomp envoie automatiquement le signal à votre accordeur externe.

Paramètres 'Tuner'

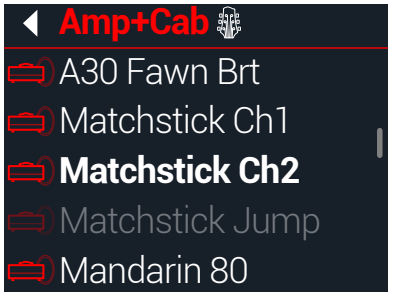
Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Output**	Détermine les sorties actives tant que la page "Tuner" est affichée. Si vous ne voulez rien entendre durant l'accordage, choisissez "Mute". En règle générale, sélectionnez "Main L/R".
	2	**Refrnc**	Si vous voulez une autre valeur de référence que 440Hz, choisissez-la entre 425 et 455Hz.
	3	**Offsets**	Active les décalages d'accordage affichés aux pages 2 et 3.
2	1	**String 6 Offset**	Certains guitaristes préfèrent accorder certaines cordes un peu plus haut ou plus bas que l'accordage mathématiquement exact pour obtenir une meilleure intonation. "String offset" recalibre l'accordeur pour qu'il considère ces légers désaccords comme normaux. La corde 6 est le mi grave et la corde 1 le mi aigu. Les désaccords ne sont appliqués que si la commande 3 (Offsets) est activée à la page 1.
	2	**String 5 Offset**	
	3	**String 4 Offset**	
3	1	**String 3 Offset**	
	2	**String 2 Offset**	
	3	**String 1 Offset**	

DSP dynamique

Comme pratiquement tous les processeurs audio modernes, l'HX Stomp exploite un processeur numérique des signaux (DSP). Certains modèles requièrent plus de puissance DSP que d'autres, ce qui peut avoir pour conséquence de limiter le nombre de modèles utilisables simultanément. Pour contourner ce problème, certains processeurs ne permettent d'utiliser qu'un seul ampli, une réverb, un delay etc. Avec l'HX Stomp, nous ne voudrions pas vous empêcher d'utiliser six distorsions en série! Ou deux blocs Amp suivis de deux IR. Voire même deux blocs de modulation en parallèle suivis de deux blocs de réverb en parallèle pour un effet stéréo d'ambiance massif et mouvant. Nous sommes convaincus qu'il faut vous laisser toute latitude pour ajouter les blocs que vous voulez, quitte à flirter avec les limites du processeur DSP.

Pour savoir quels modèles peuvent être ajoutés au preset en cours, appuyez sur la commande du bas à l'écran Edit afin d'afficher la liste de modèles.

Les éléments en gris ne peuvent plus être ajoutés. Voyez "Sélection de blocs/réglage de paramètres".



Astuces pour une exploitation DSP optimale

- Certains blocs utilisent beaucoup plus de puissance de calcul que d'autres: il s'agit notamment des amplis, des enceintes (Cabs), des réponses impulsionnelles (IR) et des effets Pitch Shift. Sans surprise, les blocs Amp+Cab sont les plus gourmands. Les blocs EQ, Dynamics, Volume/Pan et Send/Return sont, par contre, relativement économes.
- La puissance DSP peut aussi varier selon les modèles au sein d'une même catégorie. C'est particulièrement vrai pour les modèles d'ampli.
- Au lieu d'utiliser des chaînes parallèles avec deux blocs Amp+Cab ou deux amplis et enceintes distincts, vous pourriez essayer un bloc Amp, suivi d'un seul bloc Cab > Dual (le mixage de deux enceintes différentes peut produire des variations sonores considérables).
- La version stéréo d'un bloc consomme grosso modo deux fois plus de DSP que la version mono du même bloc. De même, la version "Dual" d'un bloc Cab est environ deux fois plus gourmande que la version "Single".
- Certaines catégories de modèles ont des versions "Simple" qui sont plus économes que les autres.
- Les modèles d'effet de la sous-catégorie "Legacy" sont généralement (mais pas toujours) plus économes que ceux des sous-catégories "Mono" et "Stereo".
- Au lieu d'alterner des blocs avec le même ampli ou les mêmes effets (mais des réglages différents), utilisez les contrôleurs ou les snapshots pour changer instantanément les réglages d'un bloc. Vous seriez étonné de voir à quel point les sons peuvent changer quand vous modifiez juste les réglages de tonalité d'un modèle d'ampli.

Agencement des blocs et image stéréo

La chaîne de signal de l'HX Stomp est stéréo avec deux canaux audio. Quand le signal source est stéréo (quand des signaux gauche et droit distincts sont envoyés aux entrées gauche et droite de l'HX Stomp), la source audio est traitée en stéréo si des blocs stéréo sont utilisés dans la chaîne. Si la chaîne contient un bloc mono, les deux canaux audio sont fusionnés et la sortie du bloc est mono.

La plupart des modèles d'effet de l'HX Stomp ont une version mono et une version stéréo. Les blocs stéréo sont indiqués par le symbole "◎" après le nom du modèle. L'image stéréo (ou la largeur que prend votre son avec des enceintes stéréo ou au casque) dépend des types de blocs utilisés et de leur séquence.

Les modèles d'effet Legacy ont un comportement variable, comme les effets Line 6 desquels ils sont issus.

- Les effets Distortion, Dynamics et Pitch/Synth "Legacy" sont mono.
- Certains effets Modulation et Delay "Legacy" sont mono, d'autres stéréo et d'autres encore ont une entrée mono et une sortie stéréo (le réglage du paramètre "Mix" de l'effet peut rétrécir l'image stéréo qui leur est envoyée). Faites des essais avec ces effets et divers réglages du paramètre "Mix" pour obtenir la sortie stéréo voulue.
- Les effets Filter et Reverb "Legacy" sont stéréo.



Astuce: Même si vous n'utilisez qu'un seul ampli ou un autre système de reproduction mono, des effets stéréo peuvent avoir un son plus riche que leurs homologues mono. C'est particulièrement vrai pour les réverbérations stéréo.

Les blocs

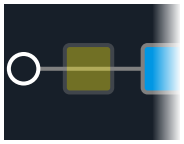
Bloc Input

Le bloc Input a un Noise Gate dédié. Les paramètres “Threshold” et “Decay” ne sont disponibles que si la commande 1 (Gate) est activée.

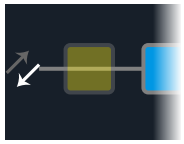
La plupart du temps, le bloc Input reçoit le signal arrivant via les entrées INPUT L/MONO et RIGHT. Vous pouvez cependant aussi lui envoyer le signal des entrées RETURN L/MONO et RIGHT ou même de l’entrée USB 5/6 pour re-amping.

A l’écran Edit, tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc Input puis tournez la commande du bas pour changer d’entrée.

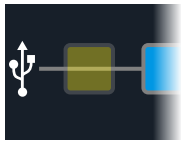
INPUT MAIN L/R



INPUT RETURN L/R



INPUT USB 5/6



Main L/R Les entrées L/MONO et RIGHT sont actives simultanément. En règle générale, sélectionnez les entrées principales L/R.

Return L/R RETURN L/MONO/RIGHT peut aussi faire office de bloc d’entrée stéréo pour le traitement d’un clavier, d’une boîte à rythmes ou même d’un autre modéliseur. Si le preset contient déjà un bloc RETURN ou FX Loop, l’entrée RETURN n’est plus disponible. Voyez ”Send/Return”.

USB 5/6 Les entrées USB 5/6 peuvent être utilisées pour traiter des pistes de votre logiciel DAW sur ordinateur Mac ou Windows. Voyez “USB audio”.

Remarque: L’HX Stomp reçoit aussi les signaux des entrées USB 1/2 et 3/4 mais ces entrées sont réservées à l’écoute des signaux audio de votre ordinateur (ou iPad) et contournent tous les blocs processeurs. Les entrées USB 1/2 et 3/4 ne peuvent donc pas servir de blocs d’entrée pour le traitement de signal.

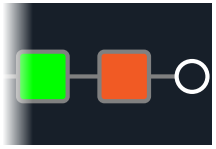
Paramètres ‘Input’

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Gate**	Active/coupe le noise gate de l’entrée.
	2	**Thresh[old]**	Règle le niveau d’entrée à partir duquel le noise gate agit sur le signal. Si le signal de guitare est coupé de façon abrupte, abaissez le niveau seuil (Threshold).
	3	**Decay**	Détermine à quel point l’application du noise gate est abrupte une fois que le signal est tombé sous le niveau seuil.
2	1	**In-Z**	L’HX Stomp a un circuit d’impédance pour ses entrées principales L/R qui affecte la tonalité et la réponse des micros de la guitare (il simule l’interaction avec une pédale d’effet ou un amplificateur). Une faible valeur entraîne une atténuation des hautes fréquences, un gain plus faible et une sensation globale plus “douce”. Une valeur plus élevée offre une bande passante complète, un gain plus élevé et une sensation globale plus “serrée”.

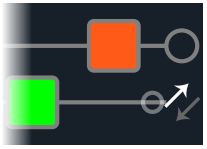
Blocs Output

La plupart des presets ont un bloc Output Main L/R qui sert à régler son niveau global et la balance entre les enceintes stéréo. Si vous avez des chaînes de signaux parallèles et placez un bloc Mixer dans la chaîne B, un second bloc Output apparaît et envoie les signaux de la chaîne B à la sortie stéréo SEND. Voyez “Régler la sortie de la chaîne B”.

OUTPUT MAIN L/R



OUTPUT MAIN L/R+SEND L/R



Paramètres ‘Output’

Commande	Paramètre	Description
1	**Pan**	Règle la balance entre les sorties gauche et droite. Si vous n’utilisez que la sortie L/MONO, laissez ce paramètre sur “Center”.
2	**Level**	Règle le niveau global du preset entier.
3	**Type (Send only)**	Détermine si la sortie SEND L/R (qui apparaît quand le bloc Mixer se trouve dans la chaîne B) est mono ou stéréo.

Effets

L'HX Stomp contient tous les effets des processeurs de guitare Line 6 Helix. Vous les trouverez dans les sous-catégories "Mono" et "Stereo" de la liste de modèles. De plus, l'HX Stomp contient des effets issus des pédales classiques DL4, DM4, MM4 et FM4 ainsi que des processeurs M13, M9 et M5. Ceux-ci apparaissent dans la sous-catégorie "Legacy".



A l'écran Edit, tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc puis tournez la commande du bas pour changer de modèle.

Modèles Distortion

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
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 (Modification Keeley)
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	Création Line 6
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	BOSS® FZ-2 modifié de Garbage

Modèles Distortion

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Megaphone	Mono, Stereo	Mégaphone
Bitcrusher	Mono, Stereo	Création Line 6
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 (modifié)
L6 Distortion	Legacy	Création Line 6
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Modèles Dynamics

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Création Line 6
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	Création Line 6
Noise Gate	Mono, Stereo	Création Line 6
Hard Gate	Mono, Stereo	Création Line 6
Autoswell	Mono, Stereo	Création Line 6

*Voyez "Marques commerciales déposées aux Etats-Unis", page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Modèles Dynamics

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Tube Comp	Legacy	Teletronix® LA-2A®
Red Comp	Legacy	MXR® Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS® CS-1 (commutateur Treble activé)
Vetta Comp	Legacy	Création Line 6
Vetta Juice	Legacy	Création Line 6
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

Modèles EQ

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Simple EQ	Mono, Stereo	Création Line 6
Low and High Cut	Mono, Stereo	Création Line 6
Parametric	Mono, Stereo	Création Line 6
10 Band Graphic	Mono, Stereo	Egaliseur graphique MXR® à 10 bandes
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	Egaliseur graphique du MESA/Boogie® Mark IV

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Optical Trem	Mono, Stereo	Circuit trémolo optique Fender®
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Trémolo de l'AC-15 Vox®
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Création Line 6
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	Création Line 6
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	Création Line 6
Chorus	Mono, Stereo	Création Line 6

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Chorus Arion SCH-Z modifié
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	Création Line 6
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Création Line 6
Pitch Ring Mod	Stereo	Création Line 6
Pattern Tremolo	Legacy	Création Line 6
Panner	Legacy	Création Line 6
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (avec logo cursif)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Création Line 6
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	Création Line 6

*Voyez "Marques commerciales déposées aux Etats-Unis", page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Ring Modulator	Legacy	Création Line 6
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

Modèles Delay

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Simple Delay	Mono, Stereo	Création Line 6
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Dual Delay	Stereo	Création Line 6
Multitap 4	Stereo	Création Line 6
Multitap 6	Stereo	Création Line 6
Ping Pong	Stereo	Création Line 6
Sweep Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Création Line 6
Vintage Digital	Mono, Stereo	Création Line 6
Vintage Swell	Mono, Stereo	Création Line 6
Pitch Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Création Line 6
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2 avec modif. d'Adrian
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Création Line 6
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Création Line 6
Ping Pong	Legacy	Création Line 6
Dynamic	Legacy	TC Electronic® 2290
Stereo	Legacy	Création Line 6

Modèles Delay

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Digital	Legacy	Création Line 6
Dig w/Mod	Legacy	Création Line 6
Reverse	Legacy	Création Line 6
Lo Res	Legacy	Création Line 6
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Création Line 6
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Création Line 6
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Modèles Reverb

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
Glitz	Mono, Stereo	Création Line 6
Ganymede	Mono, Stereo	Création Line 6
Searchlights	Mono, Stereo	Création Line 6
Plateaux	Mono, Stereo	Création Line 6
Double Tank	Mono, Stereo	Création Line 6
Plate	Legacy	Création Line 6
Room	Legacy	Création Line 6
Chamber	Legacy	Création Line 6
Hall	Legacy	Création Line 6
Echo	Legacy	Création Line 6
Tile	Legacy	Création Line 6
Cave	Legacy	Création Line 6
Ducking	Legacy	Création Line 6
Octo	Legacy	Création Line 6

*Voyez "Marques commerciales déposées aux Etats-Unis", page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Modèles Reverb

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
'63 Spring	Legacy	Création Line 6
Spring	Legacy	Création Line 6
Particle Verb	Legacy	Création Line 6

Modèles Pitch/Synth

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Stereo	Création Line 6
Dual Pitch	Mono, Stereo	Création Line 6
3 OSC Synth	Stereo	Création Line 6
3 Note Generator	Mono, Stereo	Création Line 6
4 OSC Generator	Mono, Stereo	Création Line 6
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide® H3000
Octi Synth	Legacy	Création Line 6
Synth O Matic	Legacy	Création Line 6
Attack Synth	Legacy	Synthé de guitare Korg® X911
Synth String	Legacy	Synthé de guitare Roland® GR700
Growler	Legacy	Création Line 6

Modèles Filter

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Création Line 6
Voice Box	Legacy	Création Line 6
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Création Line 6
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah

Modèles Filter

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Obi Wah	Legacy	VCF S&H Oberheim®
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (position haute)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (position basse)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Création Line 6
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Création Line 6

Modèles Wah

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Modèle 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	Vox® V847 modifié
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Création Line 6
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

Modèles Volume/Pan

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Création Line 6
Gain	Mono, Stereo	Création Line 6
Pan	Stereo	Création Line 6
Stereo Width	Stereo	Création Line 6

*Voyez “Marques commerciales déposées aux Etats-Unis”, page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Paramètres d'effets généraux

Paramètre	Description
Drive	Règle le niveau d'overdrive, de distorsion ou de fuzz.
Bass	Règle le niveau du grave.
Mid	Règle le niveau du médium.
Treble	Règle le niveau de l'aigu.
Speed	Règle la vitesse de l'effet (plus le réglage est élevé, plus la vitesse est grande). **Appuyez sur la commande pour alterner entre des Hz et des valeurs de notes. Une valeur en Hz** détermine la vitesse de modulation en cycles par seconde. Une valeur de note détermine la vitesse en fonction du tempo en vigueur. Tous les paramètres "Speed" ne peuvent pas nécessairement être synchronisés avec le tempo car certains ne sont pas linéaires ou interactifs.
Rate	Règle la vitesse de l'effet (plus le réglage est élevé, plus la vitesse est grande). **Appuyez sur la commande pour alterner entre des valeurs numériques et des valeurs de notes. Tous les paramètres "Rate" ne peuvent pas nécessairement être synchronisés avec le tempo car certains ne sont pas linéaires ou interactifs.**
Time	Règle le temps de retard (plus la valeur est élevée, plus le retard est important). **Appuyez sur la commande pour alterner entre des ms et des valeurs de notes. Une valeur en ms** précise une durée en millisecondes. Une valeur de note produit un réglage basé sur le tempo en vigueur. Si vous sélectionnez une valeur de note, ce réglage est conservé quand vous changez de modèle.
Scale	Les modèles Delay à plusieurs lignes (taps) ont un paramètre "Scale" pour chaque ligne qui détermine son retard par rapport au réglage "Time" principal. Exemple: si le paramètre "Time" est réglé sur "500ms", le réglage "T1 Scale"= "50%" règle le retard de cette ligne sur 250ms. Si vous modifiez ensuite le réglage "Time", les timings des lignes changent en conséquence.
Depth	Règle l'intensité de la modulation. Des réglages plus élevés produisent un résultat plus extrême (pitch bend etc. selon l'effet).
Feedbk	Règle le niveau du signal traité réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages élevés peuvent générer des textures impressionnantes.
Decay	Détermine le sustain de l'effet de réverbération.
Predly	Détermine le retard avant que la réverbération ne soit audible (pre-delay).
Spread	"Spread" varie légèrement selon les effets delay stéréo. Pour la plupart des delays, il détermine l'amplitude des répétitions entre la gauche et la droite. Avec Ping Pong Delay, par exemple, "0" est au centre (mono) tandis que "10" constitue l'écartement gauche/droite le plus large pour les répétitions. Pour les delays stéréo modulés, "Spread" affecte le comportement de modulation stéréo des LFO (oscillateurs basse fréquence). Avec le réglage "0", les LFO sont synchrones. Avec le réglage "10", les deux LFO sont décalés de 180°: quand un canal est modulé vers le haut, l'autre est modulé vers le bas.
Headrm	Certaines pédales de modulation et de delay ont un son un peu "crasseux" quand elles se trouvent après un bloc de distorsion à gain élevé. Des valeurs négatives accentuent ce phénomène tandis que des valeurs positives l'atténuent. Avec le réglage "0dB", le modèle se comporte comme la pédale originale.
Low Cut	Filtre une partie des basses (ou hautes) fréquences du bloc pour rendre le son moins bourdonnant (ou moins strident).
Hi Cut	
Mix	Mixe le signal d'entrée et le signal d'effet. "0%" signifie que l'effet est contourné. "100%" envoie tout le signal à l'effet (il n'y a plus de signal sec).
Level	Règle le niveau de sortie global du bloc d'effet. Ne choisissez pas un niveau trop élevé pour plusieurs blocs car cela provoquerait une saturation numérique. Pour la plupart des blocs, il vaut mieux le laisser sur "0.0dB". Si la commande de niveau de la pédale originale ne produit pas de valeurs en dB, vous pouvez utiliser 0.0~10.
Trails	"Trails" coupé: Lors de la désactivation du bloc, le delay ou la réverbération s'arrête instantanément. "Trails" activé: Lors de la désactivation du bloc ou de la sélection d'un autre snapshot, le delay ou la réverbération s'estompe naturellement.

Amp+Cab

Avec les blocs Amp+Cab, il suffit de sélectionner un modèle Amp pour que le modèle Cab correspondant soit automatiquement chargé. De plus, ils n'utilisent qu'un seul des six blocs processeurs disponibles.



Pour changer le modèle d'ampli d'un bloc Amp+Cab, appuyez sur ◁ PAGE jusqu'à ce que l'icône d'ampli soit rouge éclatant puis tournez la commande du bas. Pour changer de modèle d'enceinte, appuyez sur PAGE ▷ jusqu'à ce que l'icône d'enceinte soit rouge éclatant puis tournez la commande du bas.

Modèles Amp

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
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® (canal normal)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (canal Bright)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (canal normal)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (canal Vibrato)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (canal normal)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (canal Vibrato)
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 avec Top Boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (canal normal)

Modèles Amp

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox® AC-30 Fawn (canal Bright)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (canal 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless® DC30 (canal 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless® DC30 (ponté)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (canal normal)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (canal Bright)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall® JTM-50 (canal normal)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall® JTM-45 (canal Bright)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall® JTM-45 (ponté)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (canal normal)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (canal Bright)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall® Super Lead 100 (ponté)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (canal normal)
Brit P75 Brt	Guitar	Park® 75 (canal Bright)
Brit 2204	Guitar	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (canal Clean)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (canal BE/HBE)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch 1	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (canal Clean)
Cali Texas Ch 2	Guitar	MESA/Boogie® Lone Star (canal Drive)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (canal I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (canal II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie® Mark IV (canal Lead)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (canal Clean)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (canal Lead)

*Voyez "Marques commerciales déposées aux Etats-Unis", page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Modèles Amp

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (canal Clean)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano Slo-100 (canal Crunch)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (canal Overdrive)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Guitar	Création Line 6
Line 6 Doom	Guitar	Création Line 6
Line 6 Epic	Guitar	Création Line 6
Line 6 2204 Mod	Guitar	Création Line 6
Line 6 Fatality	Guitar	Création Line 6
Line 6 Litigator	Guitar	Création Line 6
Line 6 Badonk	Guitar	Création Line 6
Tuck n' Go	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®
SV Beast Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (canal normal)
SV Beast Brt	Bass	Ampeg® SVT® (canal Bright)
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+ (canal 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (canal 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Préampli Pearce BC-1 (canal 1)
Busy One Ch2	Bass	Préampli Pearce BC-1 (canal 2)
Busy One Jump	Bass	Préampli Pearce BC-1 (ponté)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Préampli de micro Requisite Y7

Les paramètres de tonalité et les paramètres d'ampli plus sophistiqués aux pages supplémentaires varient selon le modèle d'ampli sélectionné.

Paramètres d'ampli communs

Paramètre	Description
Master	Règle le niveau de sortie global de l'ampli ainsi que la distorsion de l'ampli de puissance. Ce paramètre affecte considérablement tous les autres paramètres de l'ampli de puissance: plus "Master" a un réglage bas, moins les autres paramètres auront d'effet.
Sag	Une valeur "Sag" basse délivre une réponse plus serrée pour la musique métal. Des valeurs plus élevées rendent le son plus dynamique avec plus de sustain – idéal pour le blues et le rock classique.
Hum	Détermine la quantité de bourdonnement du filament et du courant alternatif interagissant avec le son. Avec des réglages élevés, ça fait peur…
Ripple	
Bias	Règle la polarisation des lampes de puissance. Avec des valeurs basses, vous obtenez une polarisation plus "froide" de classe AB. Au maximum, vous obtenez une polarisation de classe A.
Bias X	Détermine comment les lampes des amplis de puissance réagissent quand elles sont poussées à fond. Un réglage bas génère un son plus serré. Un réglage élevé augmente la compression des lampes. Ce paramètre est très dépendant des réglages "Drive" et "Master".

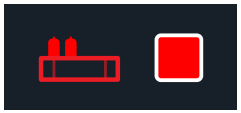
Amp

Les blocs Amp sont identiques aux blocs Amp+Cab mais ne contiennent pas de modèle d'enceinte.



Preamp

Nous avons aussi inclus une série de versions de Preamp de chaque modèle Amp qui ne restituent que le son du préampli. Ces modèles de préamplis sont conseillés lorsque vous envoyez le signal de la pédale HX Stomp à l'ampli de puissance de votre ampli fétiche. Vous trouverez aussi le préampli d'un micro de studio dans la catégorie "Preamp > Mic".



Les blocs Preamp requièrent moins de puissance DSP qu'un bloc Amp complet.

*Voyez "Marques commerciales déposées aux Etats-Unis", page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Cab

Il y a deux sous-catégories pour les blocs Cab: “Single” et “Dual”. Les enceintes Dual ont une sortie stéréo et chaque enceinte est placée aux extrémités gauche et droite de l’image stéréo. Evidemment, les enceintes Dual consomment deux fois plus de DSP que les enceintes Single.



Pour changer le premier modèle d’enceinte d’un bloc Cab > Dual, appuyez sur < PAGE jusqu’à ce que l’icône d’enceinte gauche soit rouge éclatant puis tournez la commande du bas. Pour changer le second modèle d’enceinte, appuyez sur PAGE > jusqu’à ce que l’icône d’enceinte droite soit rouge éclatant puis tournez la commande du bas.

Modèles Cab

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
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
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless® DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender® Bassman® P10R

Modèles Cab

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
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®

Modèles Mic

Modèle	Basé sur*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser® MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038

*Voyez “Marques commerciales déposées aux Etats-Unis”, page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Modèles Mic	
Modèle	Basé sur*
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

Paramètres ‘Cab’

Commande	Paramètre	Description
1	Mic	Sélectionne un des 16 modèles de micro.
2	Distanc	Détermine la distance (2,5~30cm) entre le micro et la grille du haut-parleur.
3	Low Cut	Filtre une partie des basses (ou hautes) fréquences de l’enceinte pour rendre le son moins bourdonnant (ou moins strident).
4	High Cut	
5	Reflec	Règle le niveau des premières réflexions. Un réglage plus élevé ajoute plus de réflexions à votre son d’ampli.
6	Level	Règle le niveau de sortie global du modèle d’enceinte.

Réponses impulsionnelles (IR)

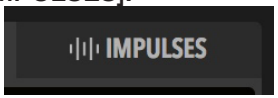
Les réponses impulsionnelles sont des fonctions mathématiques qui représentent des mesures sonores de systèmes audio spécifiques (pour l’HX Stomp, il s’agit de la résonance de caisse de guitare acoustique ou de combinaisons d’enceintes et de micros). L’HX Stomp peut sauvegarder jusqu’à 128 réponses impulsionnelles personnelles ou de tierces parties.



Charger des réponses impulsionnelles personnelles

Pour charger des réponses impulsionnelles personnelles, branchez votre ordinateur Mac ou Windows sur lequel tourne l’application “*HX Edit*”. L’application *HX Edit* peut être téléchargée gratuitement du site line6.com/software.

1. **Branchez l’HX Stomp à un port USB de l’ordinateur et ouvrez l’application “HX Edit”.**
2. **Cliquez sur l’onglet [IMPULSES].**



3. **Faites glisser un ou plusieurs fichiers IR du bureau ou d’une fenêtre du Finder directement dans la liste “Impulses” de l’application HX Edit.**
   L’appli “**HX Edit**” met automatiquement à jour la liste des réponses impulsionnelles (IR) de l’HX Stomp physique. L’HX Stomp peut sauvegarder jusqu’à 128 réponses impulsionnelles. Des IR en format .WAV mono 16 bits de 48kHz comptant jusqu’à 2048 échantillons sont prises en charge de façon native. Cependant, l’appli “HX Edit” permet d’importer des IR sous forme de fichiers .WAV stéréo, ayant une fréquence d’échantillonnage, une résolution en bits et une longueur différentes. L’appli convertit automatiquement ces attributs avant d’envoyer l’IR à l’HX Stomp.
   - Sous les Préférences de l’appli “HX Edit”, vous pouvez déterminer les réglages d’importation de fichiers WAV d’IR stéréo: vous pouvez choisir d’importer les données du canal gauche ou droit, voire un mix des deux canaux, dans l’IR (mono).
   - L’IR importée est automatiquement raccourcie ou allongée à 2048 échantillons. Vous pouvez choisir une version à 1024 échantillons de la liste de modèles pour économiser les ressources DSP (fade out de l’IR à mi-chemin).

> ⚠ **IMPORTANT!** Les blocs IR renvoient à une mémoire de réponse impulsionnelle et non à un fichier IR spécifique. Exemple: si vous remplacez ou effacez “IR 12” avec l’application “*HX Edit*”, cela affecte tous les presets dont le bloc IR est réglé sur “IR 12”.

Paramètres de réponse impulsionnelle

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	IR Sel	Sélectionne une des 128 mémoires IR. Si une mémoire contient une IR, son nom s’affiche.
	2	Low Cut	Filtre une partie des basses (ou hautes) fréquences de l’IR pour rendre le son moins bourdonnant (ou moins strident).
	3	Hi Cut	

*Voyez “Marques commerciales déposées aux Etats-Unis”, page 31. Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

Page	Commande	Paramètre	Description
2	1	Mix	Règle le mixage entre le signal sec et le signal traité par le bloc IR. “0%” signifie que le retour est complètement contourné. “100%” envoie tout le signal à l’IR (il n’y a plus de signal sec).
	2	Level	Règle le niveau de sortie global du bloc IR.

Send/Return

Les envois et retours (SEND/RETURN) peuvent être utilisés indépendamment ou ensemble sous forme de boucle d’effet (FX Loop) mono ou stéréo.



Les boucles d’effets permettent d’insérer vos pédales ou effets rack favoris n’importe où dans votre preset.

Remarque: Chaque paire Send/Return peut utiliser au choix un niveau instrument (pour l’insertion de pédales d’effet) ou un niveau ligne. Voyez la section ”Global Settings > Ins/Outs”

Paramètres ‘Send’

Commande	Paramètre	Description
1	Send	Règle le niveau d’envoi aux dispositifs externes.
2	Dry Thru	Règle le niveau du signal entrant dans le bloc Send. Ce réglage n’est pas lié à celui de la commande 1 (Send). En règle générale, il doit être réglé sur “0.0dB”.

Paramètres ‘Return’

Commande	Paramètre	Description
1	Return	Règle le niveau du signal de retour reçu à la prise Return.
2	Mix	Mixe le signal de la boucle d’effet et le signal sec arrivant au bloc Return. “0%” signifie que le signal Return est complètement coupé. “100%” envoie uniquement le signal Return (il n’y a pas de signal sec).

Paramètres ‘FX Loop’

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	Send	Règle le niveau d’envoi au dispositif externe.
	2	Return	Règle le niveau du signal de retour reçu à la prise Return.
	3	Mix	Mixe le signal de la boucle d’effet et le signal sec arrivant au bloc FX Loop. “0%” signifie que le signal de la boucle d’effet est complètement coupé. “100%” envoie uniquement le signal de la boucle d’effet (il n’y a pas de signal sec).* Cela signifie que si votre matériel externe n’est pas connecté aux prises Send & Return, vous n’entendez aucun signal de sortie (sauf si vous coupez le bloc FX Loop!).
2	1	Trails	“Trails” coupé: Quand vous désactivez le bloc FX Loop, le signal d’une pédale externe est coupé instantanément. “Trails” activé: L’effet d’une pédale de delay ou de réverbération s’estompe naturellement quand le bloc FX Loop est désactivé ou si un autre snapshot est sélectionné.

Looper

Un bloc Looper mono ou stéréo peut être ajouté.



Le bloc 1-Switch Looper ne fonctionne que s’il a été assigné à un commutateur au pied en mode Stomp. Voyez ”Bypass Assign” pour savoir comment assigner des blocs aux commutateurs au pied. Vous pouvez aussi accéder aux fonctions Looper via MIDI; voyez ”MIDI CC”.

Type de Looper	Durée max. de boucle (vitesse normale)
Mono	60 secondes
Stereo	30 secondes

1. **Ajoutez le bloc 1-Switch Looper à votre preset et assignez-le à un commutateur au pied en mode Stomp.**
   Voyez “Assignation rapide de commutateur”.
2. **Pressez le commutateur 1-Switch Looper.**
   La LED du commutateur s’allume en rouge pour indiquer que le Looper enregistre.
3. **Pressez de nouveau le commutateur 1-Switch Looper.**
   La LED s’allume en vert: le Looper reproduit la boucle.

4. **Pressez de nouveau le commutateur 1-Switch Looper.**
La LED s'allume en jaune pour indiquer le mode Overdub (ajout d'enregistrement). Les pressions suivantes du commutateur alternent entre les modes Play (Lecture) et Overdub (Ajout).

5. **Quand le Looper est en mode Play ou Overdub, actionnez le commutateur et maintenez la pression 1 seconde.**
L'enregistrement le plus récent est annulé. Une nouvelle pression maintenue sur le commutateur rétablit l'enregistrement.

6. **Effectuez une double pression rapide sur le commutateur 1-Switch Looper.**
La lecture/l'enregistrement s'arrête et la LED s'allume en blanc pour indiquer qu'il y a une boucle en mémoire.

7. **Tant que la lecture/l'enregistrement du Looper est arrêté(e), pressez le commutateur et maintenez-le enfoncé.**
L'enregistrement est supprimé et l'éclairage blanc de la LED est atténué.

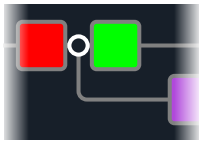
IMPORTANT! Vous pouvez changer de preset durant l'enregistrement de boucle mais la reproduction s'arrêtera sauf si le nouveau preset contient le même type de bloc Looper (mono ou stéréo).

Paramètres 'Looper'

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Playbk**	Règle le niveau de reproduction du Looper. Il peut être intéressant de le diminuer légèrement pour que votre guitare live soit un peu plus forte.
	2	**Ovrdub**	Diminue le niveau de la boucle de façon relative chaque fois que vous ajoutez de nouvelles parties. Exemple: si "Overdub" est réglé sur "90%", le niveau des signaux enregistrés au préalable diminue de 10% à chaque ajout. Plus vous enregistrez de parties, plus les premiers enregistrements voient leur niveau baisser.
	3	**Low Cut**	Atténue une partie des basses et/ou des hautes fréquences de la boucle pour optimiser le mixage avec la guitare live.
2	1	**High Cut**	

Split

Un bloc Split s'affiche quand une chaîne parallèle est créée mais il n'est visible que lorsqu'il est sélectionné:



L'HX Stomp propose trois types de blocs Split: Y, A/B et Crossover.

Tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc Split puis tournez la commande du bas pour changer de type de Split.

Paramètres 'Split > Y'

Commande	Paramètre	Description
1	**BalnceA**	Règle la balance stéréo gauche/droite de la chaîne A.
2	**BalnceB**	Règle la balance stéréo gauche/droite de la chaîne B.

Astuce: Pour les utilisateurs confirmés: Si vous déplacez un bloc Split > Y à fond à gauche et si vous réglez ses paramètres BalnceA sur "L100" et BalnceB sur "R100", vous pouvez traiter les entrées L/MONO et RIGHT indépendamment. De plus, si vous placez le bloc Mixer dans la chaîne B (Send L/R), vous pouvez traiter deux instruments simultanément: chacun a sa propre entrée mono, un traitement stéréo et des sorties stéréo!

Paramètres 'Split > A/B'

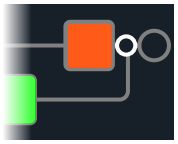
Commande	Paramètre	Description
1	**RoutTo**	Détermine le niveau du signal envoyé à la chaîne A et à la chaîne B. Appuyez sur la commande pour choisir le réglage "Even Split".

Paramètres 'Split > Crossover'

Commande	Paramètre	Description
1	**Freq**	Les fréquences supérieures à cette valeur sont envoyées à la chaîne A (haut). Les fréquences inférieures à cette valeur sont envoyées à la chaîne B (bas).
2	**Revrse**	Si vous activez ce paramètre, la répartition entre les chaînes est inversée: les hautes fréquences sont envoyées à la chaîne B et les basse fréquences à la chaîne A.

Mixer

Un bloc Mixer s’affiche quand une chaîne parallèle est créée mais il n’est visible que lorsqu’il est sélectionné:



Paramètres ‘Mixer’

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**A Level**	Règle le niveau de sortie de la chaîne A (haut).
	2	**A Pan**	Règle la balance stéréo gauche/droite de la chaîne A.
	3	**B Level**	Règle le niveau de sortie de la chaîne B (bas).
2	4	**B Pan**	Règle la balance stéréo gauche/droite de la chaîne B.
	5	**B Polari**	Inverse la phase de la chaîne B. En règle générale, ce paramètre doit être réglé sur “Normal”.
	6	**Level**	Règle le niveau de sortie global du bloc Mixer.

Marques commerciales déposées aux Etats-Unis

Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et ni Yamaha Guitar Group ni Line 6 ne sont affiliés ou associés avec eux. Ces marques commerciales servent exclusivement à identifier des produits dont les sons ont été étudiés par Line 6 lors du développement de ses modèles de sons.

5150 est une marque déposée de ELVH Inc.

Acoustic est une marque déposée de GTRC Services, Inc.

Aguilar est une marque déposée de David Boonshoft.

AKG, DOD et Whammy sont des marques déposées de Harman International Industries, Inc.

Arbiter est une marque déposée de Sound City Amplification LLC.

Binson, Dytronics, LA-2A et Teletronix sont des marques déposées de Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic est une marque déposée de Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner et Überschall sont des marques déposées de Bogner Amplification.

BOSS et Roland sont des marques déposées de Roland Corporation U.S.

Colorsound est une marque déposée de Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR et Uni-Vibe sont des marques déposées de Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass et Microtubes sont des marques déposées de Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

Digitech est une marque déposée de DOD Electronics Corporation.

Dr. Z est une marque déposée de Dr. Z Amps, Inc.

EBS est une marque déposée de EBS Holding.

EchoRec est une marque déposée de Nicholas Harris.

Electro-Harmonix et Big Muff Pi sont des marques déposées de New Sensor Corp.

Electro-Voice est une marque déposée de Bosch Security Systems, Inc.

Engl est une marque déposée de Beate Ausflug et Edmund Engl.

Eventide est une marque déposée de Eventide Inc.

Fane est une marque commerciale de Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb et Sunn sont des marques déposées de Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone est une marque déposée de Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger est une marque déposée de Gallien Technology, Inc.

Gibson et Maestro sont des marques déposées de Gibson Guitar Corp.

Heil Sound est une marque déposée de Heil Sound Ltd.

Hiwatt est une marque déposée de Simon Giles et Justin Harrison.

Ibanez est une marque déposée de Hoshino, Inc.

Klon est une marque déposée de Klon, LLC.

Korg est une marque déposée de Korg, Inc.

Leslie est une marque déposée de Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Lone Star est une marque déposée de Randall C. Smith.

Marshall est une marque déposée de Marshall Amplification Plc.

Matchless est une marque déposée de Matchless, LLC.

MAXON est une marque déposée de Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie et Rectifier sont des marques déposées de Mesa/Boogie, Ltd.

Musitronics est une marque déposée de Mark S. Simonsen.

Mu-Tron est une marque déposée de Henry Zajac.

Neumann est une marque déposée de Georg Neumann GmbH.

Orange est une marque déposée de Orange Brand Services Limited.

Park est une marque déposée de AMP RX LLC.

Paul Reed Smith et Archon sont des marques déposées de Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey est une marque déposée de Peavey Electronics Corporation.

RMC est une marque déposée de Richard McClish.

Royer est une marque déposée de Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser est une marque déposée de Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure est une marque déposée de Shure Inc.

Silvertone est une marque déposée de Samick Music Corporation.

Supro est une marque déposée de Absara Audio LLC.

TC Electronic est une marque déposée de MUSIC Group IP Ltd.

Timmy est une marque déposée de Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck est une marque déposée de Scott Alan Fischer et Mona Fischer.

Tube Screamer est une marque déposée de Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe est une marque déposée de Kurt Stier.

Vox est une marque déposée de Vox R&D Limited.

Xotic est une marque déposée de Prosound Communications, Inc.

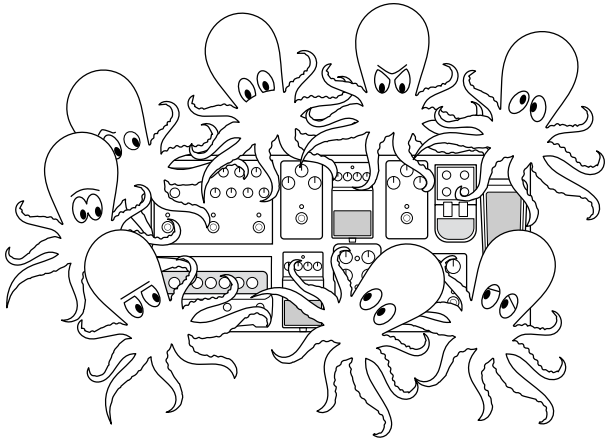
Snapshots

A l'écran Play, une icône d'appareil photo apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Le numéro indique le snapshot (l'instantané) en vigueur.



Qu'est-ce que les 'Snapshots'?

Imaginez que vous ayez huit pieuvres apprivoisées autour de votre ampli et pédalier. Au lieu de faire des claquettes sur vos pédales (et d'écraser accidentellement un tentacule), vous criez "OK, l'équipe—voici le couplet… Maintenant!" et vos pieuvres activent certaines pédales, en coupent d'autres et règlent tous vos paramètres d'ampli et de pédales pour optimiser les réglages pour le couplet avec une fluidité et une perfection allant jusqu'à préserver les chutes de delay et de réverb. Vous criez ensuite "Prêts pour le refrain… Maintenant!" et vos pieuvres effectuent instantanément tous les réglages nécessaires pour le refrain. Voilà ce que font les snapshots.



La seule chose que vos pieuvres/snapshots ne savent pas faire est de réagencer votre pédalier ou de remplacer un effet ou un ampli par un autre (sauf si les deux blocs d'effet ou d'ampli existent dans le même preset).

Chaque preset peut avoir jusqu'à 64 paramètres assignés aux Snapshots, soit 8 pieuvres ayant chacune 8 tentacules. Les pieuvres peuvent mémoriser trois groupes distincts d'états activés/coupés et de réglages par preset (un pour le couplet, un autre pour le refrain et le troisième pour les transitions, par exemple). Autrement dit, l'HX Stomp a trois snapshots par preset.

Les trois snapshots de l'HX Stomp permettent de mémoriser et de charger l'état de certains éléments du preset en vigueur:

- **Effets activés/coupés** – Les snapshots mémorisent et chargent l'état (activé/coupé) des blocs processeurs. (L'état activé/coupé du 1-Switch Looper n'est pas mémorisé/chargé par snapshot.)
- **Pilotage des paramètres** – Les réglages des paramètres assignés aux contrôleurs (jusqu'à 64 par preset).
- **Tempo** – Le tempo en vigueur du système si "Global Settings > MIDI/Tempo" > Tempo Select est réglé sur "Per Snapshot". (Par défaut, ce paramètre est réglé sur "Per Preset".)

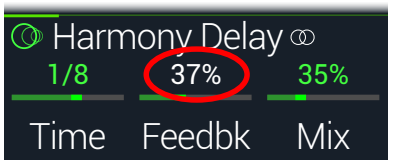
Selon la façon dont ils sont programmés, les snapshots peuvent constituer 3 variations du même son, 3 sons complètement différents ou n'importe quelle combinaison intermédiaire – le tout au sein du même preset. Dans de nombreux cas, les snapshots d'un seul preset peuvent fournir tous les sons nécessaires pour un morceau.

Utiliser des snapshots

1. **A l'écran Play, appuyez sur PAGE ▷ jusqu'à passer en mode Snapshot:**



2. **Appuyez sur un des trois commutateurs pour choisir un autre snapshot.**
3. **Réglez le son en effectuant une ou plusieurs des opérations suivantes:**
   - Activez ou coupez un ou plusieurs effets avec les commutateurs en mode Stomp ou en appuyant sur la commande du haut ("Ecran Edit"). Les snapshots mémorisent l'état activé/coupé de chaque bloc.
   - Pour régler un paramètre ET le piloter automatiquement par snapshot, pressez et tournez la commande de ce paramètre. Les snapshots peuvent mémoriser les valeurs de 64 paramètres d'effets. Le réglage du paramètre s'affiche en blanc pour indiquer qu'un contrôleur lui est assigné (en l'occurrence, le contrôleur Snapshots):



RACCOURCI: Maintenez ACTION enfoncé et appuyez sur une commande de paramètre pour supprimer rapidement une assignation de contrôleur (y compris de contrôleur Snapshots). La valeur est affichée en couleur, ce qui indique qu'aucun contrôleur ne lui est assigné.

Remarque: Vous pouvez aussi assigner manuellement le contrôleur Snapshots. A la page "Controller Assign", sélectionnez le bloc et le paramètre voulus et tournez la commande 2 (Controller) pour sélectionner "Snapshot".

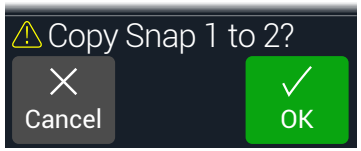
4. **Revenez au snapshot initial.**
   L'HX Stomp retrouve son état initial de façon fluide et instantanée.

Remarque: Si vous avez réglé "Global Settings > Preferences" > Snapshot Edits sur "Discard", il faut sauvegarder le preset avant de choisir un nouveau snapshot, faute de quoi vos changements seront perdus!

Copier/coller un snapshot

Au lieu de créer un nouveau snapshot à partir de rien, vous pouvez en copier un dans une autre mémoire et ne modifier que quelques réglages.

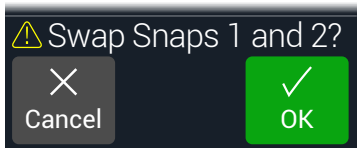
1. **En mode Snapshot, gardez le doigt sur le commutateur du snapshot à copier et touchez brièvement le commutateur du snapshot à remplacer.**
   Une fenêtre de dialogue apparaît:



2. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Echanger des snapshots

1. **En mode Snapshot, touchez et maintenez le contact sur les deux commutateurs au pied des snapshots à échanger jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse:**



2. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Sauvegarder des snapshots

Appuyez simultanément deux fois sur ⌂ et ACTION pour sauvegarder le preset.

La sauvegarde d'un preset mémorise ses 3 snapshots.

Remarque: La sélection d'un preset charge le snapshot en vigueur lors de la sauvegarde du preset.

Régler le comportement du snapshot après édition

Imaginons que vous utilisiez le snapshot 1 (couplet) et que vous changiez quelques réglages: activation d'un bloc delay, coupure d'une modulation, réglage du paramètre "Drive" de la disto etc. Vous passez ensuite au snapshot 2 (refrain) puis vous revenez au snapshot 1 pour le second couplet: l'HX Stomp doit-il conserver vos changements ou revenir à l'état original (sauvegardé avec le preset) du snapshot 1? Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse: l'HX Stomp vous laisse donc le choix.

1. **Actionnez simultanément ◁ PAGE et PAGE ▷ pour ouvrir le menu:**
2. **Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 2 (Global Settings).**
3. **Tournez la commande du haut pour sélectionner le sous-menu "Preferences".**
4. **Tournez la commande Snapshot Edits pour régler le comportement du snapshot après édition:**
   - **Recall**—Les changements apportés aux snapshots sont conservés quand vous passez d'un snapshot à l'autre: vous les retrouvez donc tels que vous les avez laissés en dernier lieu (réglage par défaut).
   - **Discard**—Les modifications des snapshots sont supprimées quand vous passez d'un snapshot à l'autre: vous retrouvez donc les réglages sauvegardés avec le preset. Si vous voulez **sauvegarder les changements** apportés au snapshot alors que Snapshot Edits est réglé sur "Discard", appuyez deux fois simultanément sur ⌂ et ACTION pour sauvegarder le snapshot avant d'en sélectionner un autre.

L'icône d'appareil photo de l'écran Play indique le réglage Snapshot Edits: pour le réglage "Recall", l'appareil est gris et pour le réglage "Discard", il est rouge.



Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder le preset avant d'en sélectionner un autre afin de conserver tous vos réglages de snapshots!

Astuces pour une utilisation créative des snapshots

- L'utilisation la plus évidente des snapshots consiste à les assigner à des parties spécifiques du morceau. Exemple: snapshot 1 pour l'intro, snapshot 2 pour le couplet 1, snapshot 3 pour le refrain etc.
- Réglez le paramètre "Trails" de tout bloc Delay, Reverb, et/ou FX Loops sur "On" pour fluidifier la transition entre snapshots.
- Vous craignez de ruiner votre son en poursuivant les réglages? Les snapshots permettent de comparer des sons légèrement différents sans lâcher la guitare des mains.
- Changez de tonalité pour les blocs Harmony Delay ou d'intervalle pour les blocs Pitch par snapshot.
- Vous avez du mal à conserver un volume homogène tout au long du morceau? Réglez le paramètre "Gain" ou "Level" d'un des effets par snapshot.
- Vous pouvez aussi changer de snapshot via MIDI. Voyez "MIDI CC", page 49.

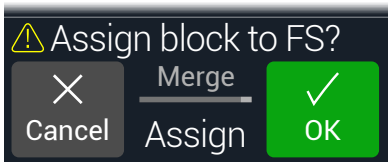
Bypass Assign

L'HX Stomp propose d'autres approches pour activer et couper des blocs que la pression sur la commande du haut à l'écran Edit.

- Pression sur un commutateur en mode Stomp
- Pression sur une pédale d'expression branchée ("auto-déclenchement")
- Envoi d'un message MIDI CC à l'entrée MIDI IN de l'HX Stomp (ou via USB)

Assignation rapide de commutateur

1. **A l'écran Edit, tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc à assigner à un commutateur au pied.**
2. **En mode Stomp, touchez et maintenez le contact sur le commutateur 1 ou 2 (ou 3 si Global Settings > Footswitches > FS3 Function est réglé sur "Stomp 3") jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse:**

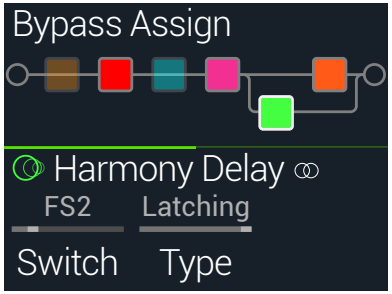


Si vous voulez remplacer l'assignation d'un autre bloc à ce commutateur au pied, tournez la commande 2 (Assign) pour afficher "Replace". Si vous conservez le réglage "Merge", vous pouvez assigner plusieurs blocs à un même commutateur.

3. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Assignation Bypass manuelle

1. **Actionnez simultanément ◁ PAGE et PAGE ▷ pour ouvrir le menu:**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Bypass Assign).**
   L'écran "Bypass Assign" ressemble beaucoup à l'écran Edit:



3. **Tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc à contourner.**
   Les blocs Input, Output et Mixer ne peuvent pas être assignés. Les blocs Split peuvent être assignés. Quand ils sont désactivés, les blocs Split Y et Split A/B envoient un signal identique à chaque flux et le bloc Split Crossover n'effectue pas de partage selon la fréquence mais envoie le même signal à chaque flux.
4. **Tournez la commande 1 (Switch) pour choisir un commutateur au pied ou la pédale d'expression.**

None	Supprime l'assignation Bypass.
FS1~FS5	En actionnant le commutateur au pied en mode Stomp, vous activez/coupez ce bloc. Notez que les commutateurs 3, 4 ou 5 ne fonctionnent pas si Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Function n'est pas réglé sur "Stomp 3 [Stomp 4 or Stomp 5]". La sélection d'un commutateur active la commande 2 (Type): Tournez la commande 2 pour choisir "Moment[ary]" ou "Latching". Avec le réglage "Momentary", le bloc n'est inactif (ou actif s'il était inactif) que tant que vous maintenez le commutateur enfoncé. Avec "Latching", chaque pression sur le commutateur coupe (ou active) le bloc.
EXP 1, EXP 2	En actionnant la pédale d'expression, vous activez (ou contournez) le bloc. La sélection de "EXP 1" ou "2" affiche les commandes 2 (Position) et 3 (Wait). "Position" permet de spécifier la position de la pédale activant/coupant le bloc. 0%= talon enfoncé, 99%= orteils enfoncés. Le paramètre "Wait" sert à spécifier combien de temps l'HX Stomp doit attendre avant de couper le bloc. C'est une façon astucieuse d'assurer la réussite de vos solos funk en évitant que le bloc ne s'active ou ne se coupe de façon intempestive.

RACCOURCI: Vous pouvez aussi appuyer sur PAGE ▷ puis sur la commande 3 (Learn) et actionner la pédale d'expression voulue ou envoyer le message MIDI CC voulu à partir de votre contrôleur MIDI. L'HX Stomp l'apprend automatiquement.

Astuce: Par défaut, l'alternance coupure/activation de l'effet avec EXP 1 ou EXP 2 a le réglage "talon enfoncé= effet coupé". Pour inverser le statut actif/coupé, appuyez sur la commande du haut (Bypass). Dans ce cas, le bloc est contourné chaque fois que la pédale d'expression passe au-delà de l'endroit choisi avec "Position". Il est possible d'assigner plusieurs blocs à la pédale d'expression et de les commuter à différents endroits ("Position") de la course de la pédale.

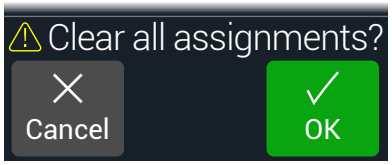
5. **Appuyez sur PAGE ▷ et tournez la commande 1 (MIDI In) pour assigner l'activation/le contournement du bloc au message MIDI MIDI CC entrant.**
   Les valeurs CC de la plage 0~63 coupent le bloc tandis que les valeurs 64~127 l'activent. Notez que certaines commandes MIDI CC sont réservées pour des fonctions globales et ne peuvent pas être sélectionnées. Voyez "MIDI CC".

Supprimer des assignations Bypass

1. **A la page "Bypass Assign", sélectionnez le bloc dont vous voulez supprimer l'assignation Bypass et appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Clear Assignments).**

Supprimer toutes les assignations Bypass

1. **A la page "Bypass Assign", appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 2 (Clear All Assignments) pour supprimer les assignations Bypass de tous les blocs.**
   La fenêtre suivante apparaît:



3. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Echanger des commutateurs en mode Stomp

Si vous voulez changer l'emplacement de commutateurs au pied en mode Stomp (notamment ceux ayant plusieurs assignations), vous pouvez échanger rapidement l'ensemble des assignations de deux commutateurs au lieu de tout réassigner manuellement.

1. **Touchez (sans presser) deux commutateurs en mode Stomp jusqu'à ce que la fenêtre suivante apparaisse:**



2. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

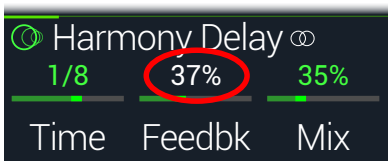
Astuces pour une assignation créative du contournement

- S'il vous arrive souvent de couper un commutateur et d'en activer un autre au même moment, il vaut mieux assigner les deux blocs concernés au même commutateur au pied. Ensuite, choisissez l'un des deux blocs et appuyez sur la commande du haut. Il suffit alors d'actionner ce commutateur au pied pour activer le premier bloc et couper simultanément le deuxième – et vice versa.
- Assignez un bloc Wah qui ne doit être activé que lorsque la pédale d'expression traverse la position correspondant à 1%. La valeur "Wait" doit être suffisamment élevée pour éviter que l'effet wah ne soit coupé avec les mouvements naturels du pied quand vous atteignez la position minimum (talon enfoncé) mais pas trop élevée pour éviter de couper le wah avec un retard perceptible quand vous atteignez la position minimum. Voyez "Assignation Bypass manuelle".
- Il est possible d'activer ou de couper plusieurs blocs à différentes positions de la course d'une pédale d'expression. Essayez ce truc avec plusieurs blocs Overdrive: un pour la "Position= 5%", le suivant pour la "Position= 30%, un troisième pour la "Position= 70%" etc.
- Lorsque vous alternez entre deux blocs Amp ou Amp+Cab avec un commutateur au pied, le son peut changer de façon drastique (comme avec de vrais amplificateurs!). Utilisez un bloc EQ pour faire en sorte que le son d'un bloc Amp se rapproche de celui d'un autre bloc Amp et assignez la fonction Bypass au même commutateur au pied.
- Assignez un bloc Delay avec un réglage "Feedback" très élevé qui ne s'active qu'en bout de course (avant enfoncé) d'une pédale d'expression. Mugissements à gogo garantis.

Controller Assign

L'HX Stomp offre une large palette d'outils pour modifier votre son en temps réel durant un concert. Le contrôleur le plus évident est une pédale d'expression (souvent assignée au Wah, Pitch Wham ou Volume) mais vous pouvez aussi assigner des commutateurs au pied pour alterner deux réglages d'un ou de plusieurs paramètres ou même changer des paramètres instantanément lors de la sélection de snapshots au sein d'un preset.

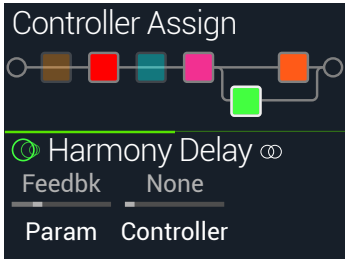
Quand un paramètre est assigné à un contrôleur, son réglage s'affiche en blanc:



IMPORTANT! Si vous ajoutez un bloc Wah ou Pitch Wham, il est automatiquement assigné à EXP 1. Si vous ajoutez un bloc Volume ou Pan, il est automatiquement assigné à EXP 2. Si vous branchez une pédale d'expression Mission SP1-L6H Line 6 à l'HX Stomp avec un câble en Y, son commutateur intégré à l'avant alterne les blocs Wah/Pitch Wham et Volume/Pan. Voyez aussi page 42.

Assigner un contrôleur

1. **En mode Stomp, maintenez la commande du paramètre à piloter enfoncée.**
   L'HX Stomp passe à la page "Controller Assign" et affiche le paramètre sélectionné au-dessus de la commande 1 (Parameter).



Remarque: Pour accéder manuellement au menu "Controller Assign", appuyez sur ☰ puis sur la commande 2 (Controller Assign).

2. **Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 3 (Learn).**
   L'icône "cerveau" de la commande s'allume en bleu.

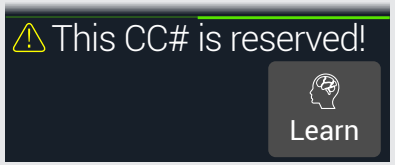
3. **Pressez un commutateur au pied, actionnez une pédale d'expression branchée, envoyez un message MIDI CC d'un clavier etc.**
   Le nom du contrôleur choisi apparaît au-dessus de la commande 2 (Controller).

Remarque: Pour sélectionner un contrôleur manuellement, tournez la commande 2 (Controller).

None	Supprime l'assignation du contrôleur.
EXP 1 ou 2	Les pédales d'expression sont le type de contrôleur le plus souvent utilisé pour piloter le volume, le wah, le pitch wham etc.
FS1~FS5	Quand vous actionnez un commutateur en mode Stomp, vous pouvez sélectionner alternativement les valeurs "Min" et "Max" d'un paramètre. La sélection de "FS1-FS5" affiche la commande 3 (Switch Type). Tournez la commande **3** pour choisir "**Moment[ary]**" ou "**Latch[ing]**". "Momentary" signifie que le changement de réglage n'est appliqué que tant que vous maintenez le commutateur enfoncé. Avec "Latching", par contre, chaque pression sur le commutateur sélectionne alternativement les réglages "Min" et "Max".*
MIDI CC	La sélection de "MIDI CC" affiche la commande 3 (CC#). Tournez la commande 3 pour sélectionner un numéro de commande MIDI CC.
Snpshot	Bien que tous les paramètres assignés à un contrôleur soient mis à jour par snapshot, un contrôleur Snapshots supplémentaire est disponible si les autres contrôleurs sont déjà utilisés.

****Remarque***: Le comportement du commutateur ("Momentary" ou "Latching") est réglable par commutateur et non par fonction assignée.

Remarque: Certaines fonctions globales de l'HX Stomp peuvent être réglées avec des messages MIDI CC. Ces messages CC ne peuvent pas être utilisés comme contrôleurs. Si vous essayez d'utiliser un message CC dédié à une fonction globale comme contrôleur, le message suivant apparaît:



Pour en savoir plus, voyez "MIDI CC".

4. **Au besoin, appuyez sur PAGE ▷ puis tournez la commande 1 (Min Value) et la commande 2 (Max Value) pour régler la plage d'action du contrôleur.**

Astuce: Pour inverser le comportement d'un contrôleur, échangez les valeurs "Min" et "Max".

5. **Appuyez sur ⌂ pour retourner à la page principale.**

RACCOURCI: Pour assigner un paramètre au contrôleur Snapshots, c'est encore plus simple: pressez et tournez la commande du paramètre. Le réglage s'affiche en blanc pour indiquer qu'il est assigné à un contrôleur.

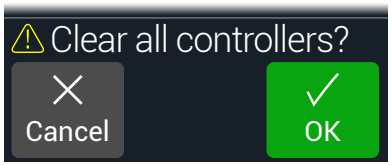
RACCOURCI: Maintenez ACTION enfoncé et appuyez sur une commande de paramètre pour supprimer rapidement une assignation de contrôleur (y compris de contrôleur Snapshots). La valeur n'est plus affichée blanc mais en couleur, ce qui indique qu'aucun contrôleur ne lui est assigné.

Supprimer les assignations de contrôleur d'un bloc

1. **A la page "Controller Assign", sélectionnez le bloc dont vous voulez supprimer les assignations et appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Clear Controller).**

Supprimer toutes les assignations de contrôleur

1. **A la page "Controller Assign", appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 2 (Clear All Controllers) pour supprimer les assignations de contrôleur de tous les blocs.**
   La fenêtre suivante apparaît:



3. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

IMPORTANT! Si vous supprimez toutes les assignations de contrôleur, vous supprimez aussi l'assignation des fonctions Wah et Volume à EXP 1 et EXP 2. Soyez donc prudent avec cette fonction!

Astuces pour une assignation créative de contrôleurs

- Par défaut, la plage de réglage d'un paramètre ("Min" à "Max") peut être très (trop) vaste. Nous vous conseillons de rétrécir cette plage car de subtiles modifications d'un paramètre peuvent déjà avoir un effet considérable.
- Pour effectuer des transitions fluides entre les sons des chaînes parallèles A et B, sélectionnez un bloc Split > A/B et assignez le paramètre "Route To" à une pédale d'expression. Par défaut, seule la chaîne A est utilisée quand la pédale d'expression a son talon enfoncé. En enfonçant l'avant de la pédale, vous effectuez un chassé-croisé et le son B devient de plus audible. Alternative: assignez le paramètre "Route To" à un commutateur au pied pour alterner entre les deux sons.
- Pour une accentuation ultra claire, au lieu d'ajouter un bloc Volume/Pan > Gain, vous pouvez utiliser un commutateur pour augmenter le réglage "Level" d'un bloc Mixer ou Output.
- Si vous tenez à votre pédale de delay ou de réverb, utilisez un bloc FX Loop pour l'insérer dans le flux du signal. Assignez à EXP 1 ou 2 le paramètre "Mix" de ce bloc pour incorporer doucement votre pédale dans le signal.
- Pour faire mugir votre delay en boucle de façon psychédélique, utilisez un commutateur pour augmenter son réglage "Feedback" et diminuer son réglage "Time" afin d'augmenter la réinjection tout en réduisant le retard.
- Assignez à un commutateur deux réglages "Delay > Time" (noires [1/4] et croches pointées [1/8.], par exemple) pour les alterner.
- Assignez "IR Select" à un commutateur au pied. Assignez deux réponses impulsionnelles aux valeurs Min et Max. Cela vous permet d'alterner instantanément les deux IR.

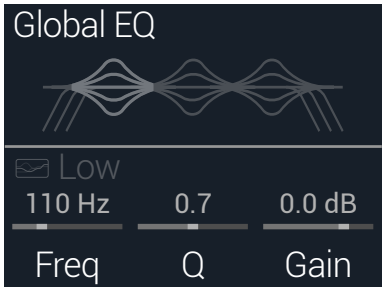
Global EQ

L'égaliseur global de l'HX Stomp a trois bandes entièrement paramétriques ainsi que des filtres coupe-bas et coupe-haut réglables. Il peut vous aider à résoudre rapidement et simplement des problèmes d'acoustique. Global EQ s'applique à tous les presets.

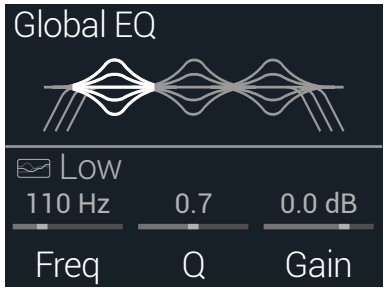
Remarque: Global EQ n'est jamais audible aux sorties SEND et USB.

1. **Actionnez simultanément ◁ PAGE et PAGE ▷ pour ouvrir le menu:**
2. **Appuyez sur la commande 3 (Global EQ).**
   La page "Global EQ" apparaît.

GLOBAL EQ coupé



GLOBAL EQ activé



3. **Appuyez sur la commande du haut pour activer et couper Global EQ.**
4. **Tournez la commande du haut pour sélectionner la bande voulue: Low Cut, Low, Mid, High ou High Cut.**
5. **Actionnez les commandes 1~3 pour régler la bande sélectionnée de l'égaliseur.**

Initialiser Global EQ

Initialisez ("reset") Global EQ pour retrouver les réglages d'usine par défaut (linéaires).

1. **A la page "Global EQ", appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Reset EQ).**
   La fenêtre suivante apparaît:

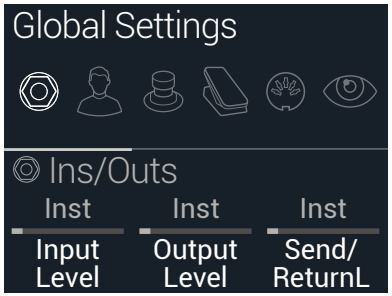


3. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Global Settings

Les paramètres du menu “Global Settings” s’appliquent à l’ensemble des presets: il s’agit des niveaux d’entrée et de sortie, des configurations des commutateurs au pied etc.

1. **Actionnez simultanément ◁ PAGE et PAGE ▷ pour ouvrir le menu:**
2. **Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 1 (Global Settings).**
   La page “Global Settings” apparaît.



3. **Tournez la commande du haut pour sélectionner un des six sous-menus.**
   Si nécessaire, appuyez sur PAGE ▷ pour afficher plus de paramètres.

> ***Remarque***: Vous trouverez une description de tous les réglages globaux à la page suivante.

Régler les niveaux

Les diverses entrées et sorties doivent être réglées en fonction de votre instrument, ampli et d’autres pédales pour délivrer un son idéal, minimiser le bruit et éviter toute distorsion indésirable. Sachez que si vous vous ruez sur internet pour vous plaindre que l’HX Stomp a un son dég…sagréable, on vous demandera si vous avez lu cette partie du manuel. Si ce n’est pas le cas, vous serez la risée de la communauté.

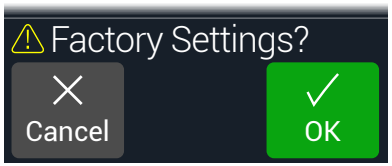
1. **Dans le menu “Global Settings”, tournez la commande du haut pour sélectionner le sous-menu “Ins/Outs”.**
2. **Utilisez les commandes 1 et 2 pour régler les niveaux conformément au tableau suivant:**

Prise	A quoi êtes-vous branché?	Recommandation:
INPUT L/MONO, RIGHT	Guitare ou basse avec micros passifs	**Réglez “Input Level” sur “Inst”**
	Guitare ou basse avec micros actifs très puissants	**Réglez “Input Level” sur “Inst” ou “Line” (faites confiance à vos oreilles)**
	Clavier, synthé ou boîte à rythme	**Réglez “Input Level” sur “Line”**
OUTPUT L/MONO, RIGHT	L’entrée Guitar d’un ampli de guitare ou basse	**Réglez “Output Level” sur “Inst”**
	La/les entrées de guitare d’un pédalier ou d’un autre processeur multi-effet	
	Retour d’effet de niveau instrument d’un ampli de guitare ou basse pour effets post ou méthode 4 câbles	
	Retour d’effet de niveau ligne d’un ampli de guitare ou basse pour effets post ou méthode 4 câbles	**Réglez “Output Level” sur “Line”**
	Entrées d’un processeur d’effet rack ou d’une table de mixage	

Initialiser tous les réglages globaux

L’initialisation des réglages globaux rétablit les réglages d’usine. Cette initialisation n’affecte pas les presets que vous avez créés.

1. **Dans le menu “Global Settings”, appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Factory Settings).**
   La fenêtre suivante apparaît:



3. **Appuyez sur la commande 3 (OK).**

Global Settings > Ins/Outs

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Input Level**	Choisissez “Inst” pour brancher une guitare, une basse ou des pédales d’effet à l’HX Stomp. Choisissez “Line” pour brancher un synthé, une boîte à rythme, les envois (Send) d’une table de mixage ou d’autres sources de niveau ligne. Si votre guitare ou basse a des micros actifs très puissants (ou si vous préférez le son d’une entrée avec atténuation pour votre instrument), sélectionnez “Line”. Vous pouvez aussi essayer les deux et faire confiance à vos oreilles.
	2	**Output Level**	Choisissez “Inst” si vous souhaitez brancher les sorties 6,3mm à des pédales d’effets externes ou aux entrées de guitare de deux amplificateurs. Choisissez “Line” pour connecter les sorties à une console de mixage ou à un enregistreur. Si vous n’utilisez qu’un seul ampli ou un seul canal de la table de mixage, branchez uniquement la prise LEFT/MONO 6,3mm.
	3	**Send/ReturnL**	Choisissez “Inst” si vous utilisez une paire Send/Return comme boucle d’effet pour des pédales externes. Choisissez “Line” si vous branchez une paire Send/Return à un processeur d’effet externe ou si vous utilisez ces prises comme entrées/sorties supplémentaires pour un clavier, une boîte à rythmes, une console de mixage etc.
2	1	**Send/ReturnR**	
	2	**Return Type**	Détermine si le signal reçu aux prises RETURN est envoyé aux blocs Return et FX Loop ou sert d’entrée AUX (pas de traitement) pour accompagner des signaux de console de mixage, de lecteur MP3 etc. Pour utiliser les prises RETURN comme entrée AUX non traitée, réglez le bloc Input du preset sur “Main L/R”. Ainsi, le signal de votre instrument (branché à l’entrée principale L/R) est audible en même temps que le signal (non traité) RETURN L/R que vous accompagnez.
	3	**USB In 1/2 Trim**	Règle le niveau du signal audio USB 1/2 qui contourne tous les processeurs de l’HX Stomp. En règle générale, il doit rester à “0.0dB”.
3	1	**Phones Monitor**	Détermine le ou les signaux envoyés à la prise casque. Le réglage normal est “Main L/R”.
	2	**Volume Controls**	Détermine si la commande VOLUME en façade règle le volume de la sortie principale 6,3mm et du casque (“Main+HP”) ou uniquement du casque (“Phones”). Avec le réglage “Phones”, les sorties principales 6,3mm restent au niveau nominal.

Global Settings > Preferences

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Bypass Type**	Une pression simultanée sur les commandes du haut et du bas (ou sur un commutateur au pied assigné à “All Bypass”) désactive tous les blocs de l’HX Stomp. Il y a deux types de fonction “All Bypass” pour l’HX Stomp: Avec “Analog”, le signal de votre guitare passe directement de l’entrée à la sortie de l’HX Stomp sans conversion A/N/A (ce contournement est aussi appelé “true bypass”). Avec “DSP”, les échos du delay et la chute de la réverbération s’estompent naturellement quand l’HX Stomp est contourné.
	2	**Snapsht Edits**	Détermine si les modifications d’un snapshot (activation/coupure de bloc, contrôle de paramètre, tempo) sont conservées lorsque vous revenez à ce snapshot. Avec le réglage “Recall”, les changements apportés aux snapshots sont conservés quand vous passez d’un snapshot à l’autre: vous les retrouvez donc tels que vous les avez laissés en dernier lieu. Avec le réglage “Discard”, les modifications des snapshots sont supprimées quand vous passez d’un snapshot à l’autre: vous retrouvez donc les réglages sauvegardés avec le preset. Pour sauvegarder les modifications d’un snapshot quand “Snapshot Edits” est réglé sur “Discard”, appuyez deux fois sur SAVE avant de sélectionner un autre snapshot. Voyez aussi “Régler le comportement du snapshot après édition”.
	3	**Tempo Pitch**	Détermine comment les répétitions du delay se comportent lors de frappes répétées sur TAP. “Authentc” respecte les fluctuations naturelles de hauteur produites lorsque vous actionnez la commande Time d’une pédale delay. “Transpr” minimise cet effet.
2	1	**EXP/FS Tip**	Détermine si le signal de la pointe de la prise jack PEDAL correspond à l’entrée de la pédale d’expression 1 ou du commutateur au pied 4.
	2	**EXP/FS Ring**	Détermine si le signal de l’anneau de la prise jack PEDAL correspond à l’entrée de la pédale d’expression 2 ou du commutateur au pied 5.
	3	**Tip Polarity**	Si la fonction de votre pédale d’expression ou commutateur au pied externe semble être inversée (un bloc de pédale de volume est au maximum quand le talon est complètement enfoncé ou la fonction assignée à FS4 ou FS5 n’est pas commutée correctement avec le commutateur au pied externe), réglez ce paramètre sur “Invert”.
3	1	**Ring Polarity**	
	2	**Preset Number**	Détermine si les presets sont affichés sous forme de 42 banques de trois mémoires (A, B, C) ou s’ils sont numérotés 000~125 (plus pratique pour charger des presets avec des numéros de programme MIDI).

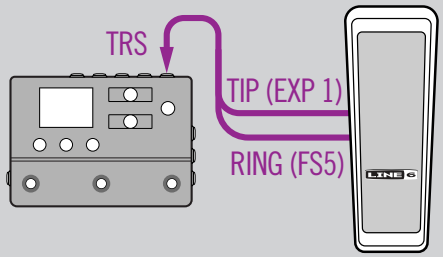
Global Settings > Footswitches

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**Stomp Select**	Avec le réglage “Touch”, il faut toucher (et non presser) un commutateur en mode Stomp pour sélectionner le ou les éléments assignés. Avec le réglage “Press”, il faut presser (et non toucher) un commutateur en mode Stomp pour sélectionner le ou les éléments assignés (pratique si vous jouez pieds nus). Avec le réglage “Both”, vous pouvez toucher ou presser le commutateur pour sélectionner le ou les éléments assignés. Le réglage par défaut est “Touch”.
	2	**FS3 Function**	Règle la fonction du commutateur au pied 3. Vous avez les options suivantes: TAP/Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass ou Toggle EXP 1/2. Le réglage par défaut est “TAP/Tuner”.
	3	**FS4 Function**	Règle la fonction du commutateur au pied 4 mais uniquement quand Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip est réglé sur “FS4”. (Par défaut, il est réglé sur “EXP 1”. Il faut donc régler ce paramètre sur “FS4” pour que FS4 Function fonctionne!) Vous avez les options suivantes: TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (identique à une pression sur PAGE ▷ à l’écran Play), Previous Footswitch Mode (identique à une pression sur ◁ à l’écran Play), All Bypass ou Toggle EXP 1/2.* Le réglage par défaut est “All Bypass”.
2	1	**FS5 Function**	Règle la fonction du commutateur au pied 5 mais uniquement quand Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring est réglé sur “FS5”. Vous avez les options suivantes: TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (identique à une pression sur PAGE ▷ à l’écran Play), Previous Footswitch Mode (identique à une pression sur ◁ à l’écran Play), All Bypass ou Toggle EXP 1/2.* Le réglage par défaut est “TogIEXP[1/2]”.

*Si vous voulez brancher un commutateur au pied externe pour accéder aux fonctions FS4 ou FS5, nous vous conseillons d’utiliser d’un commutateur de type momentané.

Pédale d’expression Mission Helix

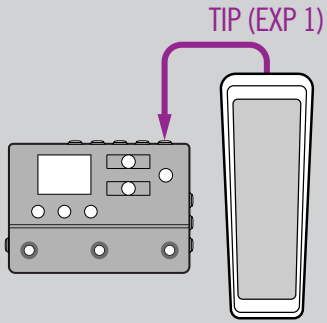
Par défaut, la prise EXP 1/2 | FS4/5 de l’HX Stomp est réglée pour accueillir la pédale d’expression Mission Helix, branchée avec un câble optionnel en Y (appelé aussi câble d’insertion TRS). Principal avantage de cette configuration: une pression sur le commutateur intégré à l’avant alterne la fonction de la pédale entre EXP 1 (Wah/Pitch Wham) et EXP 2 (Volume Pedal/Pan), et de plus, active et coupe les blocs appropriés.



Une pédale d’expression

Quand vous branchez une pédale d’expression, tenez compte de ce qui suit:

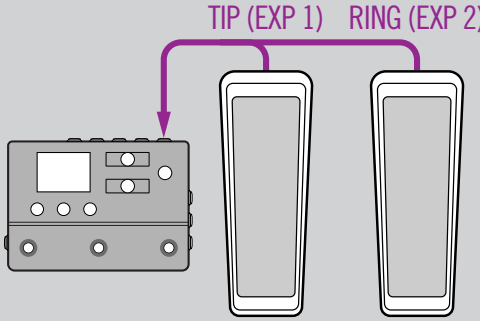
- Dans le menu ”Controller Assign”, assignez le paramètre “Position” des blocs Volume Pedal et Pan à “EXP 1”.
- Dans le menu ”Bypass Assign”, assignez le paramètre “Switch” des blocs Volume Pedal et Pan à “None”.
- Dans le menu ”Bypass Assign”, assignez le paramètre “Switch” des blocs Wah et Pitch Wham soit à “EXP 1” (l’HX Stomp active le bloc quand la pédale EXP 1 s’éloigne de la position talon enfoncé), soit à un commutateur au pied.



Deux pédales d’expression

Quand vous branchez deux pédales d’expression traditionnelles avec un câble en Y, tenez compte de ce qui suit:

- Réglez ”Global Settings > Preferences” > EXP/FS Ring sur “EXP 2”
- Dans le menu ”Bypass Assign”, assignez le paramètre “Switch” des blocs Volume Pedal et Pan à “None”.
- Dans le menu ”Bypass Assign”, assignez le paramètre “Switch” des blocs Wah et Pitch Wham soit à “EXP 1” (l’HX Stomp active le bloc quand la pédale s’éloigne de la position talon enfoncé), soit à un commutateur au pied.



Global Settings > EXP Pedals

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**EXP 1 Position**	Détermine si les réglages de pédale d'expression sont chargés par snapshot, par preset ou appliqués globalement. Si vous voulez qu'une pédale de volume ou wah garde sa position quand vous changez de mémoire, réglez ce paramètre sur "Global".
	2	**EXP 2 Position**	

Global Settings > MIDI/Tempo

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	**MIDI Base Channel**	Détermine le canal MIDI de base utilisé par l'HX Stomp pour recevoir et transmettre des messages MIDI via MIDI et USB.
	2	**MIDI Thru**	Quand ce paramètre est activé, MIDI OUT sert aussi de prise MIDI THRU et retransmet tous les messages MIDI reçus via MIDI IN.
	3	**Rx MIDI Clock**	Détermine si l'HX Stomp réagit aux messages de synchronisation MIDI arrivant via MIDI IN, via USB ou à la première entrée détectée ("Auto"). Si l'HX Stomp ne doit réagir à aucun message MIDI Clock, réglez ce paramètre sur "Off".
2	1	**Tx MIDI Clock**	Détermine si l'HX Stomp transmet des messages de synchronisation MIDI via MIDI OUT, via USB ou via les deux. Si l'HX Stomp ne doit transmettre aucun message MIDI Clock, réglez ce paramètre sur "Off".
	2	**Tempo Select**	Détermine si le tempo est mémorisé et chargé avec chaque snapshot, avec chaque preset ou s'il est appliqué de façon globale pour tous les presets et snapshots.
	3	**BPM**	Selon le réglage choisi avec la commande 2 (Tempo Select), le nombre de battements par minute est sauvegardé par snapshot, par preset ou globalement.
3	1	**USB MIDI**	Si vous activez ce paramètre, l'HX Stomp reçoit et transmet des messages MIDI via USB (en plus des prises MIDI).
	2	**MIDI PC Rx**	Détermine si l'HX Stomp réagit aux messages de changement de programme MIDI (PC) arrivant via MIDI IN, via USB ou les deux (MIDI et USB). Si l'HX Stomp ne doit réagir à aucun message PC, réglez ce paramètre sur "Off".
	3	**MIDI PC Tx**	Détermine si l'HX Stomp transmet ou non des numéros de programme MIDI (PC) via MIDI OUT, via USB ou les deux (via MIDI et USB) lors de la sélection de presets.

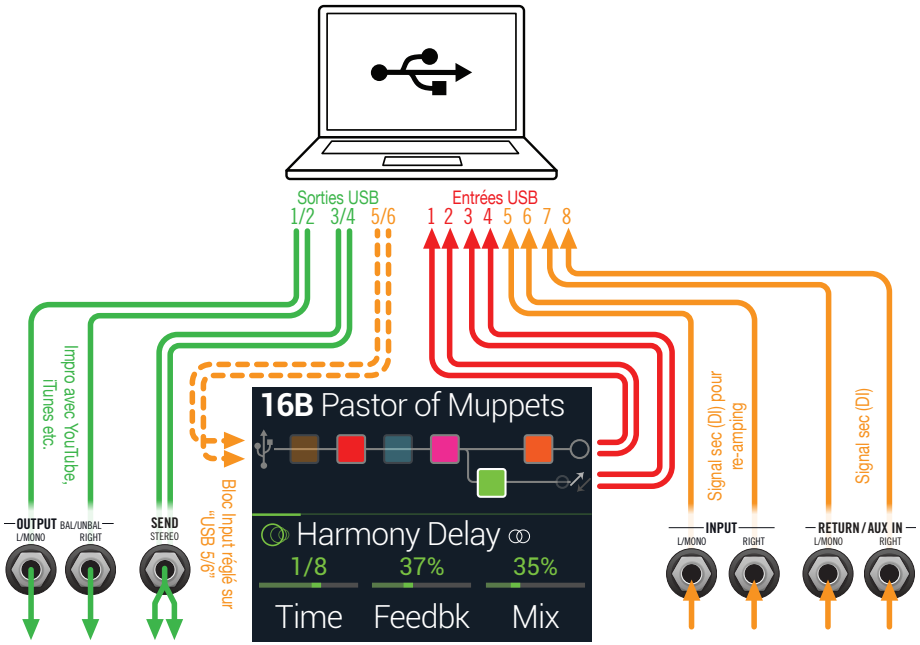
Global Settings > Displays

Commande	Paramètre	Description
1	**LED Rings**	Détermine si l'anneau LED des commutateurs en mode Stomp s'atténue ("Dim/Brt") ou s'éteint ("Off/Brt") quand l'effet est contourné (bypass). Quand vous jouez en plein soleil, vous pouvez le régler sur "Off/Brt" pour augmenter le contraste.
2	**Tap LED**	Si vous ne voulez pas que la diode rouge du commutateur TAP clignote constamment, vous pouvez l'éteindre.

USB audio

L'HX Stomp fait fonction d'interface audio USB 2.0 multicanal, 24 bits/96kHz à faible latence pour ordinateurs Windows et Mac ainsi que pour iPad et iPhone (avec kit optionnel de connexion d'appareil photo Apple). Elle est compatible avec les principaux logiciels DAW. Voyez l'illustration et les tableaux ci-dessous pour savoir comment les signaux audio sont gérés entre l'HX Stomp et l'ordinateur.

Remarque: Pour les applications audio USB avec un ordinateur Windows, il est indispensable de télécharger et d'installer le pilote Line 6 HX Stomp ASIO (voyez page 46). Pour les ordinateurs Mac, il ne faut installer le pilote Line 6 Helix Mac Core Audio que si vous souhaitez une fréquence d'échantillonnage audio autre que 48kHz (voyez page 46). Ces pilotes sont disponibles sur le site line6.com/software. Sur un Apple iPad ou un iPhone, il ne faut pas installer de pilote.



Entrée de l'ordinateur	Source
USB 1 et 2	Sortie de la chaîne A de l'HX Stomp (traitée par les processeurs de la chaîne A)
USB 3 et 4	Sortie de la chaîne B de l'HX Stomp (traitée par les processeurs de la chaîne B)
USB 5 et 6	Entrées MAIN et RETURN/AUX L/MONO/RIGHT de l'HX Stomp (signal sec, sans traitement) La source d'entrée RETURN/AUX n'est captée que si le preset en vigueur inclut un bloc Return ou FX Loop, ou si le bloc Input est réglé sur "RETURN L/R".
USB 7 et 8	Entrées RETURN/AUX L/MONO et RIGHT de l'HX Stomp (signal sec, sans traitement)

Sortie de l'ordinateur	Destination
USB 1/2	Sorties MAIN L/MONO, RIGHT et casque de l'HX Stomp (signal direct, sans traitement) pour écouter la sortie Master du logiciel DAW ou accompagner des morceaux YouTube™, iTunes etc.
USB 3/4	Sortie stéréo SEND de l'HX Stomp (signal direct, sans traitement)
USB 5/6	Bloc Input de l'HX Stomp pour re-amping (actif uniquement si le bloc Input est réglé sur "USB 5/6")
USB 7/8	Un abîme insondable (pour une utilisation ultérieure)

Ecoute via le matériel ou via le logiciel DAW

L'HX Stomp permet d'écouter le signal de sortie du processeur (quels que soient les réglages d'écoute de votre logiciel). Ce "hardware monitoring" est souvent pratique car il permet d'écouter les signaux de la guitare sans latence (et avec le traitement de l'HX) puisque les signaux ne font pas le détour par le logiciel.

Si, par contre, vous utilisez des plug-ins au sein du logiciel DAW, il peut être préférable d'écouter le signal de sortie de la piste en question (écoute via le logiciel). L'inconvénient de ce "software monitoring" est le léger retard (latence) du signal d'entrée qui doit d'abord être traité par le logiciel avant d'être envoyé aux sorties de l'HX Stomp. L'HX Stomp est conçu pour générer une latence ultra faible. Voyez la section "Régler le pilote ASIO (Windows uniquement)" pour plus d'infos et les réglages.

Quand vous écoutez le signal de sortie des pistes, il vaut mieux ne pas y ajouter le signal de sortie direct de l'HX Stomp. Pour cela, il est préférable d'utiliser les entrées USB 5/6 de l'HX Stomp comme entrée de la piste audio du logiciel DAW, sélectionner le bloc Main L/R Output sur l'HX Stomp et régler son niveau au minimum. Cette configuration vous permet d'écouter et d'enregistrer uniquement le signal sec (direct) de l'HX Stomp sur la piste audio. (Voyez la section suivante pour en savoir plus sur l'enregistrement d'une piste DI.)

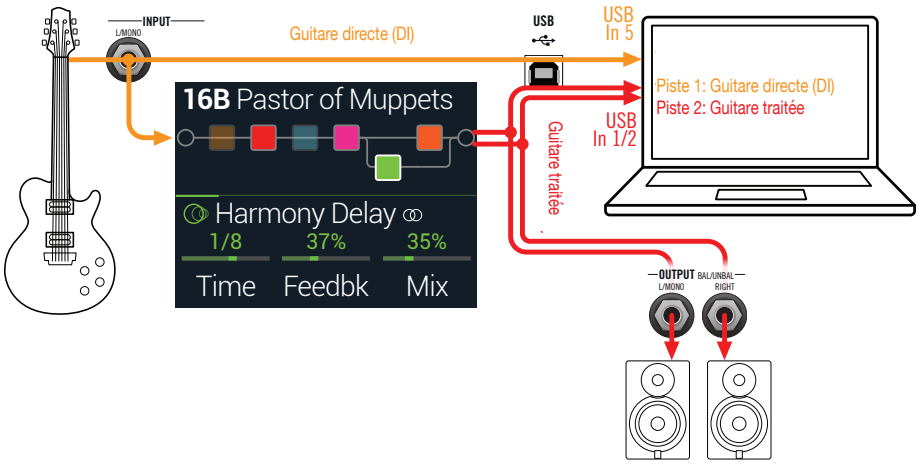
Enregistrement DI et re-amping

Il est courant d'enregistrer les signaux de guitare avec traitement sur une piste et le signal sec, sans traitement, sur une autre. Cette dernière piste enregistre donc le signal DI (Direct Input). Cela permet de traiter la piste DI ultérieurement avec des plug-ins (comme le plug-in Helix Native) et/ou de renvoyer ("re-amp") le signal DI à un amplificateur ou un processeur externe. L'HX Stomp propose des solutions pratiques pour enregistrer des pistes DI et les traiter ultérieurement avec l'HX Stomp – sans câblage ni matériel supplémentaire!

L'HX Stomp propose deux sorties DI spéciales, USB Out 5 et 6, auxquelles le signal des entrées principales L/MONO et RIGHT est directement envoyé. Notez que les sorties USB Out 7 et 8 reçoivent également le signal direct (non traité) des entrées RETURN/AUX In L/MONO et RIGHT, ce qui permet d'enregistrer simultanément un piano numérique stéréo, un synthé, une boîte à rythme etc.

Enregistrer un signal non traité

A titre d'exemple, nous allons enregistrer une partie de guitare simultanément sur deux pistes DAW: l'une enregistrera le signal traité de la guitare et l'autre le signal sec.



1. **Au sein du projet DAW, créez deux nouvelles pistes audio:**

   Créez une piste mono pour enregistrer le signal sec de la guitare et assignez-lui la sortie USB 5 de l'HX Stomp.

   Créez une piste stéréo pour enregistrer le signal stéréo complet, traité par l'HX Stomp, et réglez son entrée sur USB 1/2.

2. **Assignez ces deux pistes ainsi que la sortie Master du DAW aux ports USB 1/2 pour pouvoir écouter toutes les pistes via l'HX Stomp.**

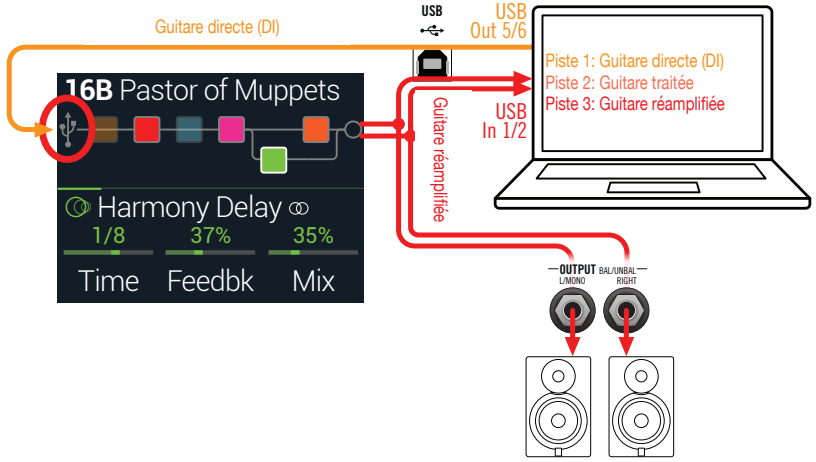
> ***Remarque***: Si vous réglez la sortie de la piste stéréo sur Helix USB 1/2, vous entendez le signal traité durant l'enregistrement via le système d'écoute de l'HX Stomp. Pour cette configuration, désactivez l'écoute logicielle de toutes les pistes du DAW.

3. **Activez l'enregistrement sur les deux pistes DAW, lancez l'enregistrement et jouez votre partie de guitare!**

Cette partie est enregistrée avec et sans traitement. L'enregistrement sec (DI) pourra ensuite être traité par des plug-ins du logiciel DAW et/ou renvoyé au processeur ou à un ampli de guitare (voyez la section suivante).

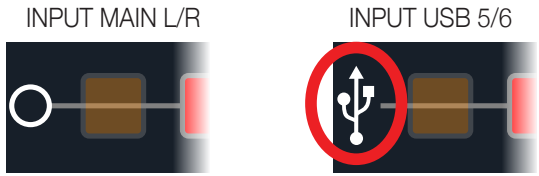
Re-amping avec l'HX Stomp

Prenons maintenant la piste où le signal sec (DI) de guitare a été enregistré et renvoyons le signal à l'HX Stomp pour le traiter.



1. **A l'écran Play, tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc Input puis tournez la commande du bas pour choisir "Input USB 5/6".**

   Une petite icône USB a remplacé le bloc Input:



2. **Au sein du logiciel DAW, assignez la sortie de la piste DI au port USB 5/6 de l'HX Stomp.**
3. **Créez une nouvelle piste stéréo dans votre projet DAW puis réglez l'entrée et la sortie de cette piste sur USB 1/2. Préparez cette piste à l'enregistrement.**

Remarque: Avec certains logiciels DAW, il faut aussi réactiver la fonction d'écoute logicielle de la piste "re-amp" pour entendre le signal traité lorsque vous écoutez le projet. Consultez la documentation de votre logiciel.

4. **Lancez la lecture de votre projet DAW – et vous entendez la piste DI traitée a posteriori ("re-amping") par l'HX Stomp! Ecoutez le projet et réglez les blocs d'ampli et d'effets en fonction du son du morceau.**
5. **Une fois que la partie de guitare "réamplifiée" a le son que vous vouliez, réglez la piste DI et les pistes "réamplifiées" en solo, revenez au début du morceau, et appuyez sur le bouton REC du DAW pour y enregistrer le signal traité en temps réel.**
   Attendez la fin de la partie DI puis arrêtez l'enregistrement. Vous avez ainsi une nouvelle partie de guitare fin prête!

Astuce: Si le résultat est décevant, vous avez toujours votre piste de guitare non traitée et vous pouvez recommencer l'opération pour créer d'autres pistes "reamplifiées" avec d'autres réglages HX Stomp ou éventuellement ajouter des plug-ins, y ajouter le signal de guitare original etc.

Le re-amping est puissant mais lent. Il n'y a pas plus simple?

Absolument! Au lieu de faire repasser vos pistes de signaux secs (DI) de guitare par l'HX Stomp et de tout réenregistrer en temps réel (cela peut prendre une éternité si le morceau est long avec de nombreuses parties de guitare et de basse à réenregistrer), vous pouvez simplement insérer le plug-in Helix Native dans chaque piste. Helix Native vous permet d'appliquer le traitement DSP de l'HX Stomp aux pistes de votre projet (y compris les pistes de chant, clavier, synthé, batterie, bus etc.), sans vous soucier du routage ou du re-amping.

Régler le pilote Core Audio (macOS uniquement)

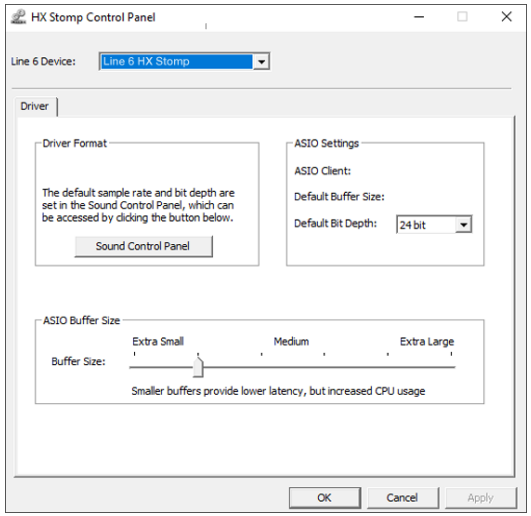
Pour utiliser l'HX Stomp comme interface audio pour des applications Mac, il n'est pas nécessaire d'installer un pilote. L'HX Stomp utilise automatiquement le pilote USB nativement compatible du Mac: il suffit de le brancher à une prise USB. L'HX Stomp apparaît alors comme un dispositif Core Audio sélectionnable au sein des Utilitaires Mac > Configuration audio et MIDI et/ou directement au sein de vos applications DAW et multimédia. Notez, cependant, que le pilote nativement compatible Apple fonctionne avec une fréquence d'échantillonnage native stricte de 48kHz. Si vous préférez utiliser une autre fréquence d'échantillonnage native (ou si votre application DAW l'exige), vous pouvez télécharger et installer le pilote Line 6 Helix Mac Core Audio du site line6.com/software. Ce pilote Line 6 est compatible avec l'HX Stomp et tous les dispositifs Helix, et prend en charge des fréquences d'échantillonnage de 44.1kHz, 48kHz, 88kHz ou 96kHz.

Régler le pilote ASIO (Windows uniquement)

Si vous utilisez l'HX Stomp avec un ordinateur Windows, nous conseillons vivement d'installer le pilote ASIO pour HX Stomp. Le pilote Line 6 HX Stomp ASIO offre tous les avantages nécessaires pour une utilisation pratiquement sans latence avec un logiciel DAW. Ce réglage se trouve généralement dans la fenêtre de dialogue Préférences ou Options de votre DAW (consultez la documentation du logiciel).

Remarque: Le pilote Line 6 HX Stomp ASIO le plus récent peut être téléchargé du site line6.com/software.

Après avoir choisi le pilote HX Stomp ASIO au sein du logiciel DAW, un bouton apparaît dans la fenêtre en question permettant d'accéder aux réglages ASIO. Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le panneau de configuration de l'HX Stomp contenant les paramètres du pilote.



Sound Control Panel Ce bouton affiche les paramètres de son Windows permettant de choisir l'HX Stomp comme périphérique de sortie audio pour les applications multimédia (Lecteur Windows Media, iTunes etc.). Les paramètres de son Windows n'ont aucune influence sur votre logiciel DAW car, généralement, les applications multimédia utilisent le pilote Windows standard.

Default Bit Depth Sélectionnez ici la résolution en bits pour l'échange de données audio entre l'HX Stomp et le logiciel DAW. Pour des enregistrements audio de qualité, nous recommandons 24 ou 32 bits.

ASIO Buffer Size L'objectif est de trouver le compromis optimal entre une latence minimale et un signal audio fluide. Plus la taille de la mémoire tampon est petite, plus la latence est basse mais plus le processeur de l'ordinateur doit travailler, ce qui peut engendrer des clics, des pops et d'autres parasites audio. Commencez par choisir une valeur faible puis, s'il y a des problèmes audio, augmentez progressivement le réglage de ce curseur jusqu'à ce que tous les problèmes soient résolus.

Effectuez les réglages nécessaires puis cliquez sur les boutons [Appliquer] ou [OK] pour retourner au DAW. Veuillez aussi consulter la documentation accompagnant votre logiciel DAW pour en savoir plus sur les réglages de périphérique audio, de mémoire tampon et de projet.

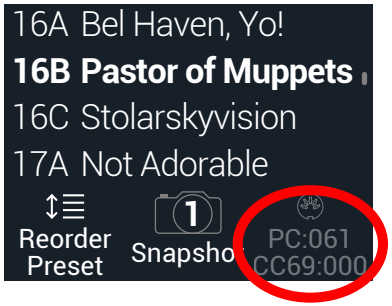
MIDI

Remarque: L'HX Stomp transmet et reçoit aussi des messages MIDI via son port USB (qui a alors la même fonction que ses prises MIDI). Pour les applications audio USB MIDI avec un ordinateur Windows, il est indispensable de télécharger et d'installer le pilote Line 6 HX Stomp ASIO du site line6.com/software. Il n'y a pas besoin d'installer un pilote sur ordinateur Mac ni sur iPad ou iPhone.

Chargement de preset et de snapshot via MIDI

Le système MIDI peut parfois être assez frustrant et il est inutile d'en rajouter une couche en vous renvoyant à un manuel pour savoir de quels messages votre dispositif a besoin pour changer de preset. C'est pourquoi l'HX Stomp indique exactement quels messages MIDI chargeront le preset et le snapshot en cours.

1. **Si nécessaire, appuyez sur ⌂ VIEW pour choisir l'écran Play.**
2. **Appuyez sur la commande du haut pour ouvrir la liste de presets.**



Le texte foncé au-dessus de la commande 3 affiche les messages MIDI requis pour charger des presets et/ou snapshots à partir d'un dispositif ou logiciel MIDI externe. Dans l'illustration ci-dessus, le preset 16B Pastor of Muppets est chargé avec un message de changement de programme (program change) PC= 061 et le Snapshot 1 est chargé avec un message CC69= 000.

Remarque: Par défaut l'HX Stomp réagit au canal MIDI 1 mais cela peut être changé sous "Global Settings > MIDI/Tempo".

Remarque: Lors de la sélection d'un preset, l'HX Stomp transmet automatiquement un message de changement de programme (PC) MIDI correspondant au preset choisi. Pour couper la transmission automatique de ces messages, réglez PC ""Global Settings > MIDI/Tempo" > MIDI PC Tx" sur "Off".

Activer/contourner un bloc via MIDI

1. **Actionnez simultanément ◁ PAGE et PAGE ▷ pour ouvrir le menu:**
2. **Appuyez sur la commande 1 (Bypass Assign).**
3. **Tournez la commande du haut pour sélectionner le bloc dont la coupure/activation (bypass) doit être assigné à un message MIDI.**
4. **Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 3 (Learn). Transmettez un message MIDI CC à partir d'un pédalier contrôleur, d'un clavier etc.**
   Le numéro CC apparaît au-dessus de la commande 1 (MIDI In).

   Les valeurs CC de la plage 0~63 coupent le bloc tandis que les valeurs 64~127 l'activent. Notez que certaines commandes MIDI CC sont réservées pour des fonctions globales et ne peuvent pas être sélectionnées (voyez "MIDI CC").

Remarque: Pour sélectionner manuellement une commande MIDI CC, vous pouvez appuyer sur PAGE ▷ et tourner la commande 1 (MIDI In) afin de choisir le numéro MIDI CC voulu.

Pilotage des paramètres via MIDI

1. **A l'écran Edit, maintenez la commande du paramètre à piloter enfoncée.**
   L'HX Stomp passe à la page "Controller Assign" et affiche le paramètre sélectionné au-dessus de la commande 1 (Parameter).
2. **Appuyez sur PAGE ▷ puis sur la commande 3 (Learn). Transmettez un message MIDI CC à partir d'un pédalier contrôleur, d'un clavier etc.**
   Le numéro CC apparaît au-dessus de la commande 3 (CC#).

Remarque: Pour sélectionner manuellement une commande MIDI CC, tournez la commande 2 (Controller) pour sélectionner "MIDI CC" puis la commande 3 pour choisir le numéro de commande MIDI CC.

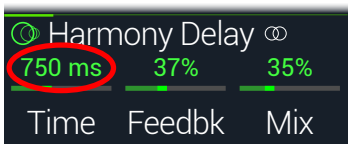
3. **Au besoin, appuyez sur PAGE ▷ puis tournez la commande 1 (Min Value) et la commande 2 (Max Value) pour régler la plage d'action du contrôleur.**

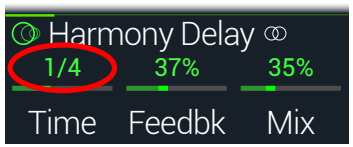
Astuce: Pour inverser le comportement d'un contrôleur, échangez les valeurs "Min" et "Max".

4. **Appuyez sur ⌂ quand vous avez terminé. N'oubliez pas de sauvegarder votre preset pour conserver toutes les assignations!**

Synchroniser le tempo via MIDI

Certains paramètres Delay et Modulation comme “Time” et “Speed” peuvent être réglés avec des valeurs numériques (en ms ou Hz) ou des valeurs de note (noire [1/4], croche pointée [1/8.] etc.). Avec un réglage sous forme de valeurs de note, le paramètre suit le réglage Tap Tempo ou un signal de synchronisation MIDI Clock. Appuyez sur la commande du paramètre pour alterner valeurs de note et réglage en ms (ou Hz).





Par défaut, l’HX Stomp réagit aux messages MIDI Clock arrivant d’un dispositif externe (ou d’un logiciel DAW via USB). L’HX Stomp peut aussi transmettre des messages MIDI Clock à du matériel ou logiciel externe (par défaut, la transmission est désactivée). La réception (Rx)/transmission (Tx) de messages MIDI Clock peut être activée/coupée avec le menu ”Global Settings > MIDI/Tempo”.

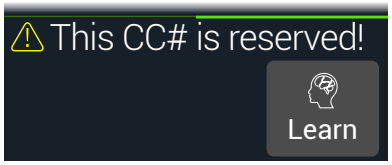
De plus, certains effets de modulation ont des éléments rythmiques caractéristiques. Exemple: un trémolo réglé sur une onde carrée (appelé parfois “Slicer”) a non seulement un tempo mais aussi un rythme lié aux commutations brutales de l’onde. L’effet peut être en parfaite synchronisation temporelle avec le morceau mais son temps fort peut être décalé avant ou après celui du batteur (ou du morceau enregistré au studio).

En mode Stomp ou Scroll, pressez une fois TAP sur un temps fort du morceau.

Les effets synchronisables (qui contiennent un “LFO”) redémarrent au début.

MIDI CC

Certaines fonctions globales de l’HX Stomp peuvent être réglées avec des messages MIDI CC. Ces messages CC ne peuvent pas être utilisés comme contrôleurs. Si vous essayez d’utiliser un message CC assigné à une fonction globale comme contrôleur (voyez ”Controller Assign”), le message suivant apparaît:



MIDI CC#	Réglage	Fonction
		Assignations de pédales et commutateurs au pied
1	0~127	Même fonction que la pédale EXP 1
2	0~127	Même fonction que la pédale EXP 2
49	0~127	Même fonction que le commutateur 1
50	0~127	Même fonction que le commutateur 2
51	0~127	Même fonction que le commutateur 3
52	0~127	Même fonction que le commutateur 4
53	0~127	Même fonction que le commutateur 5
		Contrôleurs 1-Switch Looper
60	0~63: Ajout; 64~127: Enregistrement	Enregistrement/ajout avec 1-Switch Looper
61	0~63: Arrêt; 64~127: Lecture	Lecture/arrêt avec 1-Switch Looper
62	64~127	Lecture unique avec -Switch Looper
63	64~127	Annulation/rétablissement avec 1-Switch Looper
65	0~63: Avance rapide; 64~127: Recul	Avance/recul avec 1-Switch Looper
66	0~63: *Normale; 64~127: Mi	Vitesse normale/mi-vitesse du 1-Switch Looper
		Contrôleurs supplémentaires
0	—	Bank MSB (non utilisé mais réservé)
32	—	Bank LSB (non utilisé mais réservé)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Page “Tuner” activée/coupée
69	0~2, 8 et 9	Sélection de snapshot (0= Snapshot 1, 1= Snapshot 2, 2= Snapshot 3, 8= Snapshot suivant, 9= Snapshot précédent)
70	0~63: Coupure; 64~127: Activation	All Bypass
71	0~5	Mode des commutateurs au pied (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4= Mode suivant, 5= Mode précédent)

MIDI CC#	Réglage	Fonction
3	0~127	Commandes MIDI globales supplémentaires (réservées pour une utilisation future)
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: Jaloux; 64~127: Dépendant	L'HX Stomp envoie des textos à vos ex les assurant de votre amour indéfectible, tant pour elles/eux que pour leur chat

Ressources supplémentaires

Vous souhaitez plus d'infos? Nous proposons de nombreuses ressources en ligne à un clic de vous.

- Téléchargez la documentation de l'aide en ligne couvrant les produits Helix et les logiciels du site web Line 6 sous Line 6 Product Manuals.
- Découvrez la page Line 6 Support avec ses astuces utiles, ses vidéos et ses forums de discussion. N'hésitez pas à contacter le service d'assistance technique de Line 6.
- Restez à jour avec les versions les plus récentes des logiciels HX Edit, Helix Native et de toutes les autres applications Line 6, disponibles à la page Line 6 Software Downloads.
- Rendez-vous sur le site Line 6 CustomTone où vous pouvez partager vos presets Helix avec une communauté mondiale et télécharger des presets gratuits créés par Line 6 et d'autres utilisateurs comme vous.
- Vous souhaitez en savoir plus sur le matériel et les accessoires Line 6? Rendez-vous sur Line 6 Store.


LINE 6