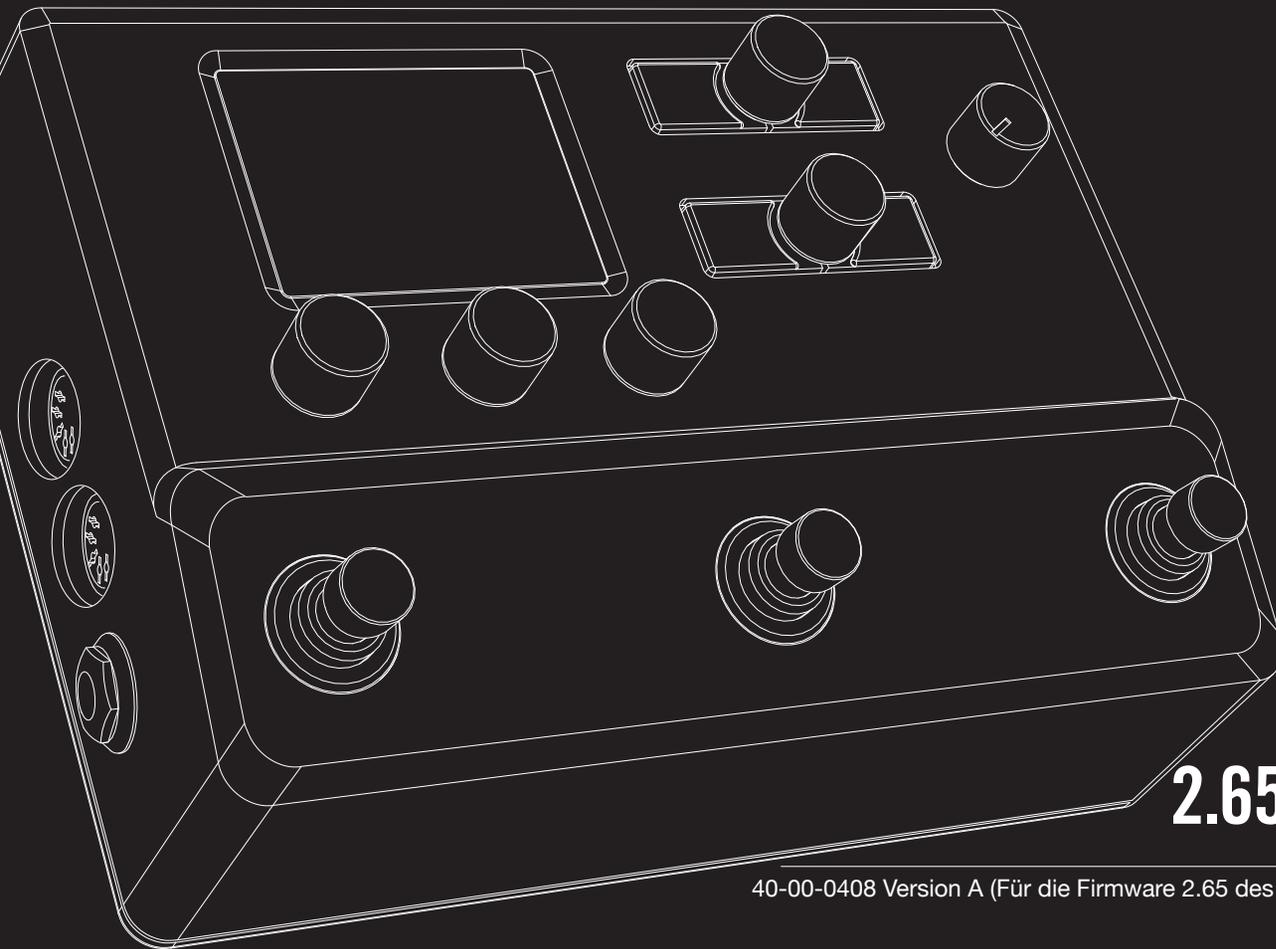




HX STOMP



2.65 BEDIENUNGSANLEITUNG >

Inhalt

Willkommen um HX Stomp	3	Die Blöcke	18	Global EQ	39
Verwendete Terminologie	3	Input-Block	18	Zurückstellen des 'Global EQ'	39
Aktualisieren der HX Stomp-Firmware	3	Output-Blöcke	18	Global Settings	40
Hardware	4	Effekte	19	Einstellen der geeigneten Pegel	40
Blitzstart	7	Amp+Cab	24	Zurückstellen aller globalen Parameter	40
Verbindungen	7	Amp	25	Global Settings > Ins/Outs	41
'Play'-Fenster	10	Preamp	25	Global Settings > Preferences	41
Speicheranwahl	10	Cab	26	Global Settings > Footswitches	42
Speicherübersicht	11	Impulsantworten (IR)	27	Global Settings > EXP Pedals	43
'Edit'-Fenster	11	Send/Return	28	Global Settings > MIDI/Tempo	43
Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern	11	Looper	28	Global Settings > Displays	43
Umgehen eines Blocks (Bypass)	12	Split	29	USB-Audio	44
Bypass (Umgehung) des HX Stomp	12	Mixer	30	Abhören der Hardware statt der Software	44
Modellzuordnung für einen Block	12	In den USA registrierte Warenzeichen	31	DI-Aufnahme und 'Re-Amping'	45
Verschieben von Blöcken	13	Snapshots (Schnappschüsse)	32	Einstellen des Core Audio-Treibers (nur für macOS)	46
Kopieren und Einfügen von Blöcken	13	Arbeiten mit Snapshots	32	Einstellen des ASIO-Treibers (nur für Windows)	46
Entfernen eines Blocks	13	Kopieren eines Snapshots	33	MIDI	48
Entfernen aller Blöcke	13	Austauschen von Snapshots	33	Aufrufen von Speichern und Snapshots via MIDI	48
Speichern/Benennen eines Sounds	14	Snapshots speichern	33	Block-Statusänderung via MIDI	48
Serielles und Parallel-Routing	14	Was passiert mit Snapshot-Änderungen?	33	Parametersteuerung via MIDI	48
Signalausgabe von Pfad B	15	Bypass Assign	35	Temposynchronisation via MIDI	49
TAP Tempo	15	Schnelle Fußtasterzuordnung	35	MIDI CC	49
Verwendung des Tuners	15	Manuelle An/Aus-Zuordnung	35	Weitere Ressourcen	51
Dynamischer DSP	16	Löschen von Bypass-Zuordnungen	36		
Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung	17	Löschen aller Bypass-Zuordnungen	36		
		Austauschen von Fußtastern im Stomp-Modus	36		
		Controller Assign	37		
		Zuordnen eines Controllers	37		
		Löschen der Controller-Zuordnungen für einen Block	38		
		Löschen aller Spielhilfezuordnungen	38		

© 2018 Yamaha Guitar Group, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Bitte beachten: Yamaha Guitar Group, Line 6, das Line 6-Logo, Ampeg, SVT, Portaflex, HX Stomp und Helix sind in den USA und/oder anderen Ländern Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Yamaha Guitar Group, Inc. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone und iTunes sind in den USA und anderen Ländern registrierte Warenzeichen der Apple, Inc. Apple haftet weder für die Funktion dieses Geräts, noch für seine Einhaltung der Sicherheits- und übrigen Vorschriften. Windows ist ein in den USA und anderen Ländern registriertes Warenzeichen der Microsoft Corporation. YouTube ist ein Warenzeichen der Google, Inc.

Willkommen um HX Stomp

‘Was, eine Anleitung von 50 Seiten? Ich hasse Bedienungsanleitungen!

Das wissen wir doch auch... Und wir verfassen sie nicht einmal gerne, weil sie ja eh kaum jemand liest. Wie wäre es also mit ein paar kurzen Videos, die alle wichtigen Bedienschritte für den HX Stomp in weniger als 10 Minuten erklären? Dann müssen Sie uns aber versprechen, dass Sie online nicht rummeckern, dass eine Anleitung von 50 Seiten arg übertrieben ist. Machen wir's so? Siehe dann line6.com/meet-hx-stomp:



‘Super, Anleitungen sind meine Lieblingslektüre!’

Das wäre wohl gelogen, aber dennoch vielen Dank für Ihre Entscheidung zum Line 6® Pedal, einem der vielseitigsten Pedale aller Zeiten. Wir wünschen Ihnen viele Jahre ungebremste Inspiration und viel Spaß auf der Bühne sowie im Studio.

Sie möchten das Teil vermutlich sofort anschließen und loslegen. Noch einen Moment Geduld: Schauen Sie sich zumindest den großen farbigen “HX Stomp Spickzettel” an, der sich im Lieferkarton befindet und legen Sie ihn an einen gut erreichbaren Ort. Lesen Sie sich anschließend “Blitzstart” in dieser Anleitung durch, um innerhalb weniger Minuten losbrettern zu können.

WICHTIG! Der HX Stomp eignet sich für ganz unterschiedliche Anwendungen. Daher sind die Werks-Sounds sehr breit gefächert. Speicher mit dem “FX”-Vorsatz enthalten nur Effekte. Sie sind ideal, wenn man das Teil an den Eingang eines Verstärkers anschließt. Speicher mit dem “DIR”-Vorsatz enthalten Sounds mit Amp-, Boxen/IR- und Effektblöcken, die eine Direktverbindung mit der Beschallungsanlage oder FRFR-Aktivlautsprechern (ohne “Gitarrenfärbung”) erlauben. Speicher mit dem “4CM”-Vorsatz funktionieren nur, wenn man den HX Stomp mit dem 4-Kabel-Verfahren anschließt. Siehe Seite 7.

Verwendete Terminologie

Beim Durchlesen dieser Bedienungsanleitung werden Ihnen vermutlich mehrere unbekannte Begriffe auffallen. Die wollen wir hier kurz erklären. Aufgepasst – weiter unten stellen wir ein paar Fragen hierzu...

Block “Blöcke” sind Objekte, die unterschiedliche Aspekte eines Sounds umfassen: Verstärker, Boxen, Effekte, Splits, Looper, Ein- und Ausgänge sowie Impulsantworten. Der HX Stomp erlaubt die Verwendung von bis zu 6 Blöcken (Verstärker, Box, IR, Effekte und/oder Looper), solange der DSP sie rechnen kann.

Modell Jeder Bearbeitungsblock kann jeweils ein Modell (in Ausnahmefällen auch zwei) enthalten. Der HX Stomp bietet 70 Verstärkermodelle für Gitarre und Bass, 37 Boxen-, 16 Mikrofon- und 200 Effektmodelle.

Speicher Jeder Speicher enthält einen einsatzbereiten Sound, d.h. alle Blöcke, Snapshots, Fußtaster- und Controller-Zuordnungen.

Controller Spielhilfen (neudeutsch “Controller”) stehen für die Echtzeitbeeinflussung der Parameter zur Verfügung. Beispiel: Mit einem externen Expression-Pedal kann der Wah-Effekt gesteuert werden, mit dem Modulationsregler eines MIDI-Keyboards die Delay-Rückkopplung und der Hallanteil usw.

Hin-/ Rückwege Der HX Stomp bietet eine Stereo-SEND-Buchse (TRS) und separate RETURN-Buchsen (L/R). Diese sind zum Einschleifen externer Effektpedale oder für das 4-Kabel-Verfahren (siehe Seite 7) gedacht.

IR IR (Impulsantworten) sind mathematische Funktionen für die Nutzung des Klangverhaltens von zuvor gemessenen Systemen. Der HX Stomp kann bis zu 128 Impulsantworten (die man selbst erstellt oder sich bei Drittanbietern besorgt) speichern.* Siehe “Impulsantworten (IR)”.

Anmerkung: Für die Übertragung von Impulsantworten zum HX Stomp muss die aktuelle Version der “Line 6 HX Edit” Software installiert werden. Das kostenlose “HX Edit” Programm ist nicht nur unverzichtbar für die Verwaltung und Archivierung Ihrer Sounds und Impulsantworten, sondern erlaubt auch eine komfortable Editierung auf dem weitaus größeren Bildschirm Ihres Mac- oder Windows®-Computers! Unter line6.com/software steht es zum Download bereit.

Aktualisieren der HX Stomp-Firmware

Line 6 entwickelt die Geräte seiner HX-Familie ständig weiter. Nur wer den HX Stomp regelmäßig aktualisiert, verfügt allzeit über die aktuellen Modelle und Werks-Sounds.

1. Laden Sie sich zunächst den aktuellen “Line 6 Updater” von line6.com/software herunter.
2. Schließen Sie den HX Stomp mit dem beiliegenden Kabel an einen USB-Port des Computers an und schalten Sie ihn ein.
3. Fahren Sie “Line 6 Updater” hoch, loggen Sie sich in Ihr Line 6-Konto ein und befolgen Sie alle Anweisungen.

Hardware



1. **Haupt-Display:** Das farbige LC-Display ist das Tor zu den Funktionen und Parametern des HX Stomp.
2.  **VIEW:** Wenn Sie nicht mehr wissen, wo Sie sich gerade befinden, springen Sie mit diesem Taster zurück zur Hauptseite. Drücken Sie  erneut, um von der einen Hauptseite zur anderen zu gehen. Siehe [“Play’-Fenster”](#) und [“Edit’-Fenster”](#).
3. **ACTION:** Drücken Sie diesen Taster, um die für den gewählten Block bzw. das aktuelle Menü verfügbaren Funktionen aufzurufen. Auf der “Edit”-Seite können Sie z.B. Blöcke verschieben, kopieren, einfügen und entfernen. Andere Menüs bieten dagegen andere Funktionen. Beispiel: Die “Global Settings”-Funktionen erlauben die Rückstellung aller allgemeinen Parameter.
Drücken Sie  und **ACTION** gemeinsam, um das “Save”-Menü aufzurufen, wo man Sounds benennen und speichern kann. Drücken Sie beide zwei Mal, um die Einstellungen sofort zu speichern. Siehe [“Speichern/Benennen eines Sounds”](#).
4. **Oberer Regler:** Auf der “Play”-Seite wählt man mit diesem Regler Speicher. Drücken Sie den Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen. Im “Edit”-Bereich wählt man mit diesem Regler den Block, der editiert werden soll. Drücken Sie den Regler, um den gewählten Block zu aktivieren/deaktivieren.
5. **Unterer Regler:** Im “Edit”-Bereich kann man einem Block hiermit ein anderes Modell zuordnen. Drücken Sie den Regler, um eine Modellübersicht aufzurufen. Siehe [“Modellzuordnung für einen Block”](#).

 **Tipp:** Drücken Sie den oberen und unteren Regler gleichzeitig, um den HX Stomp komplett zu umgehen. Im Display erscheint dann die Meldung “Analog [or DSP] bypass! Press any switch”.

6.  **PAGE/PAGE** : Mit  PAGE und PAGE  wählt man auf der “Play”-Seite einen anderen Fußtastermodus. Im “Edit”-Bereich können hiermit weitere Parameter des gewählten Blocks aufgerufen werden. Drücken Sie  PAGE und PAGE  gemeinsam, um das “Controller Assign”-, “Global Settings”- und weitere Menüs aufzurufen.
7. **VOLUME:** Hiermit stellen Sie den allgemeinen Ausgangs- und Kopfhörerpegel ein.
8. **Regler 1~3:** Im “Edit”-Bereich stellt man mit diesen drei Reglern die darüber angezeigten Parameter ein. Drücken Sie einen Regler, um jenen Parameter zurückzustellen. Wenn über einem Regler ein Rechteck angezeigt wird, können Sie jene Funktion durch Drücken des Reglers aktivieren.



Kurzbefehl: Bei den meisten zeitbasierten Parametern (Verzögerungszeit, Modulationsgeschwindigkeit usw.) können Sie den Regler drücken, um abwechselnd die ms-Einheit (bzw. Hz) und einen Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) zu wählen.



Kurzbefehl: Die meisten Parameter können in Echtzeit beeinflusst werden. Halten Sie den Regler des gewünschten Parameters gedrückt, um zur zugehörigen [“Controller Assign”](#)-Seite zu springen.

9. **Fußtaster 1~3:** Diese berührungsempfindlichen Fußtaster sind mit farbigen LED-Ringen versehen, die den Status des zugeordneten Blocks oder Parameters anzeigen. Siehe auch [“Play’-Fenster”](#).



Kurzbefehl: Im Stomp-Fußtastermodus und “Edit”-Bereich können Sie einen Block einem Fußtaster zuordnen, indem Sie letzteren zwei Sekunden lang leicht berühren (ohne ihn zu drücken).



Kurzbefehl: Wechseln Sie in den Stomp-Fußtastermodus und berühren Sie zwei Fußtaster längere Zeit (ohne sie zu drücken), damit sie die Plätze tauschen.



Kurzbefehl: Berühren Sie im Stomp- oder Scroll-Modus TAP (ohne ihn zu drücken), um kurz die Tempoanzeige einzublenden. Dort kann das Tempo auch nachjustiert werden (was schneller geht als die Arbeit mit dem [“Global Settings > MIDI/Tempo”](#)-Menü).

10. **EXP 1/2, FS 4/5:** Bei Bedarf können Sie hier ein Expression-Pedal anschließen, um die gewünschten Parameter zu beeinflussen. Mit Hilfe eines Y-Kabels (6,3mm-Stereo-Klinke auf zwei Mono-Klinken) lassen sich zwei Expression-Pedale anschließen. Alternative: Es können ein oder zwei Fußtaster (mit Hilfe eines Y-Kabels) für die Anwahl weiterer Effektblöcke bzw. Speicher, Snapshots usw. angeschlossen werden (FS4= Spitze, FS5= Ring). Auf Seite 41 wird erklärt, wie man die Funktion dieser Buchse wählt. Laut Vorgabe ist diese Buchse für ein [Mission SP1-L6H Line 6](#) Expression-Pedal gedacht. Dieses bietet einen Zehenschalter, mit dem man abwechselnd “EXP 1” (Wah/Pitch Wham) und “EXP 2” (Volume/Pan) wählt. Für externe Fußtaster sollten nicht rastende (unlatched) Fußtaster verwendet werden.
11. **INPUT L/MONO, RIGHT:** Schließen Sie Ihre Gitarre, den Bass oder ein Mono-Pedal an den L/MONO-Eingang an. Stereo-Pedale, Keyboards, Synthesizer usw. müssen mit dem L/MONO- und RIGHT-Eingang verbunden werden.
12. **OUTPUT L/MONO, RIGHT:** An diese 6,3mm-Ausgänge können wahlweise unsymmetrische TS-Kabel für den Gitarrenverstärker bzw. andere Pedale oder symmetrische TRS-Kabel für ein Mischpult oder Aktivlautsprecher angeschlossen werden. Bei Verwendung eines Mono-Pedals oder nur eines Amps benötigen Sie nur die L/MONO-Buchse (6,3mm).

- 13. USB:** Der HX Stomp enthält eine hochwertige Audioschnittstelle (24 Bit/96kHz) für einen Mac- oder Windows-Computer, die folgende Funktionen unterstützt: DI, Re-Amping und MIDI-Steuerung. Verbinden Sie den Port mit einem USB 2.0- oder 3.0-Port – aber niemals mit einem USB-Hub. Bei Bedarf kann der HX Stomp für Aufnahmezwecke mit einem Apple iPad oder iPhone verbunden werden (erfordert einen optionalen Kamera-Adapter von Apple).
- 14. DC In:** Line 6 rät davon ab, ein anderes Netzteil als das beiliegende DC-3G zu verwenden. OK, der HX Stomp ist ein großes Pedal, aber dafür bietet er auch eine Menge Bums. Im Sine einer Helix[®]-, Helix Rack/Control- und Helix LT-würdigen Signalqualität haben wir ihm ein fettes Netzteil spendiert. Trotzdem hat Line 6 mehrere Netzteile von Drittanbietern getestet und für den HX Stomp freigegeben. Siehe: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>.
- 15. Netzschalter:** Neun von zehn Zahnärzten bestätigen, dass der HX Stomp mehr Spaß macht, wenn man ihn einschaltet. Der zehnte ist ein Nihilist.
- 16. MIDI IN, OUT/THRU:** Der HX Stomp kann Programmwechsel-, Steuer- und noch weitere MIDI-Befehle senden und empfangen. Siehe auch "MIDI".
- 17. Kopfhöreranschluss:** Hier kann ein Stereo-Kopfhörer angeschlossen werden. Die Lautstärke im Kopfhörer regeln Sie mit dem VOLUME-Regler.



WICHTIG! Stellen Sie den VOLUME-Regler auf den Mindestwert, bevor Sie einen Kopfhörer anschließen. Schonen Sie Ihr Gehör!

“Wie bitte?!”

Ich sagte: STELLEN SIE DEN VOLUME-REGLER AUF DEN MINDESTWERT, BEVOR SIE EINEN KOPFHÖRER ANSCHLIESSEN. SCHONEN SIE IHR GEHÖR!

- 18. SEND/RETURN L/R:** Die 6,3mm-Ein- und Ausgänge können zum Einschleifen externer Effektpedale zwischen zwei beliebigen HX Stomp-Blöcken bzw. als Ein- und Ausgänge für das 4-Kabel-Verfahren genutzt werden. Siehe "HX Stomp im 4-Kabel-Verfahren". Die L/MONO- und RIGHT-Buchse können aber auch als AUX-Eingänge für ein Mischpult, Keyboard, eine Drummaschine oder einen MP3-Player verwendet werden. Die Funktion der RETURN L/R-Buchsen wählt man unter "Global Settings > Ins/Outs"

Blitzstart

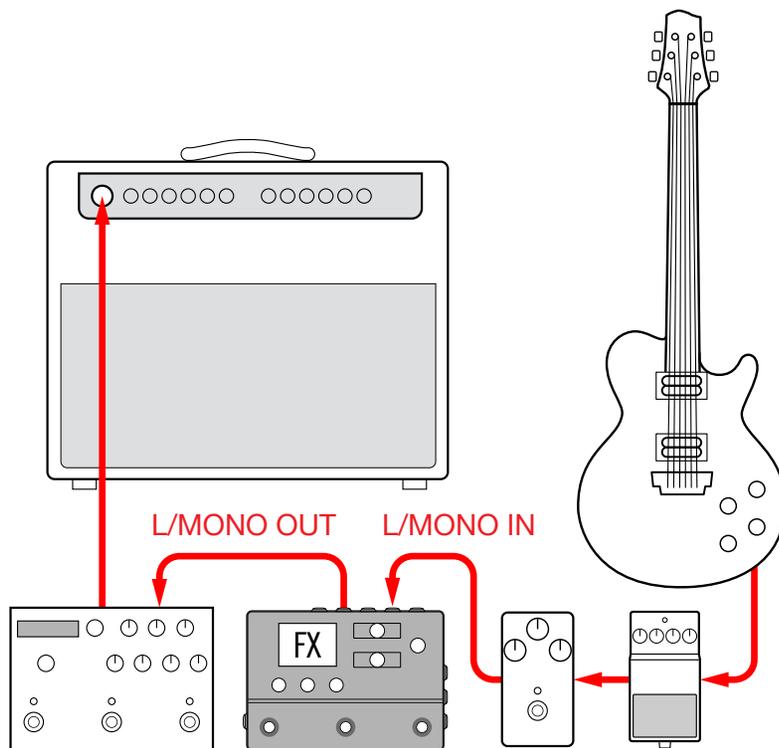
Verbindungen

Den HX Stomp kann man auf mehrere Arten an andere Geräte anschließen. Hier wollen wir nur ein paar erwähnen.

HX Stomp in einem Pedalboard

Obwohl der HX Stomp Verstärker- und Boxenmodelle bietet, muss man sie nicht unbedingt benutzen. Vielleicht verwenden Sie ja lieber ihren vertrauten Amp. Dann stehen die 6 Blöcke für Effekte zur Verfügung.

 **Tipp:** Werks-Sounds mit dem "FX"-Vorsatz enthalten nur Effektblöcke.



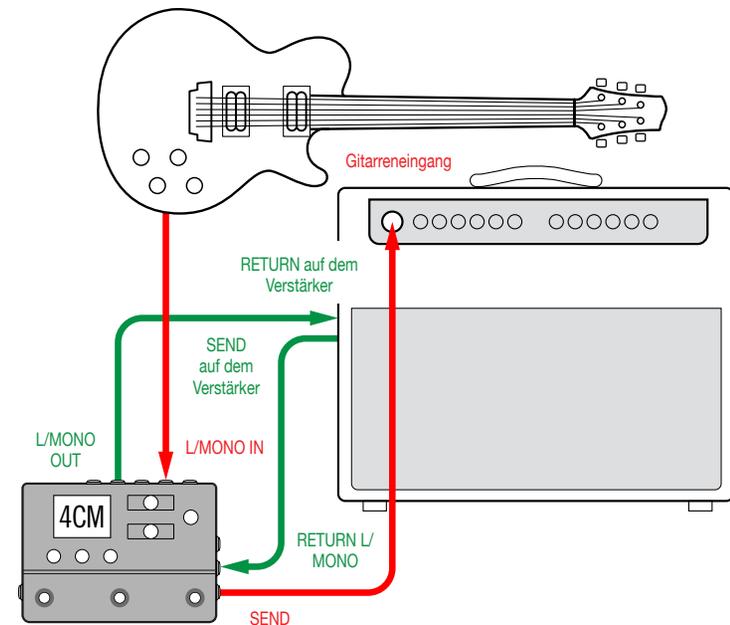
HX Stomp im 4-Kabel-Verfahren

Das "4-Kabel-Verfahren" stellt ein beliebtes und flexibles Anschlussverfahren dar, weil man bestimmte Effektblöcke (oftmals Verzerrung, Wah oder einen Kompressor) hiermit vor dem Vorverstärker des Amps und weitere Effekte (Delay, Reverb und andere zeitbasierte Effekte) in die Effektschleife einspeisen kann.

 **Anmerkung:** Bei den meisten Verstärkern arbeitet die Effektschleife mit Instrumentenpegel. Wenn Ihr Verstärker dagegen einen Line-Pegel voraussetzt, müssen Sie diesen auch für die Ein- und Ausgänge des HX Stomp wählen. Siehe "Einstellen der geeigneten Pegel".

 **WICHTIG!** Fügen Sie an der Stelle, wo der Vorverstärker Ihres Amps ins Sound-Geschehen eingreifen soll, einen Send/Return > Mono > FX Loop-Block ein. Sonst hören Sie nämlich nichts.

 **Tipp:** Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "4CM"-Vorsatz. Diese Sounds geben erst einen Ton von sich, wenn man das unten gezeigte Anschlussverfahren verwendet!



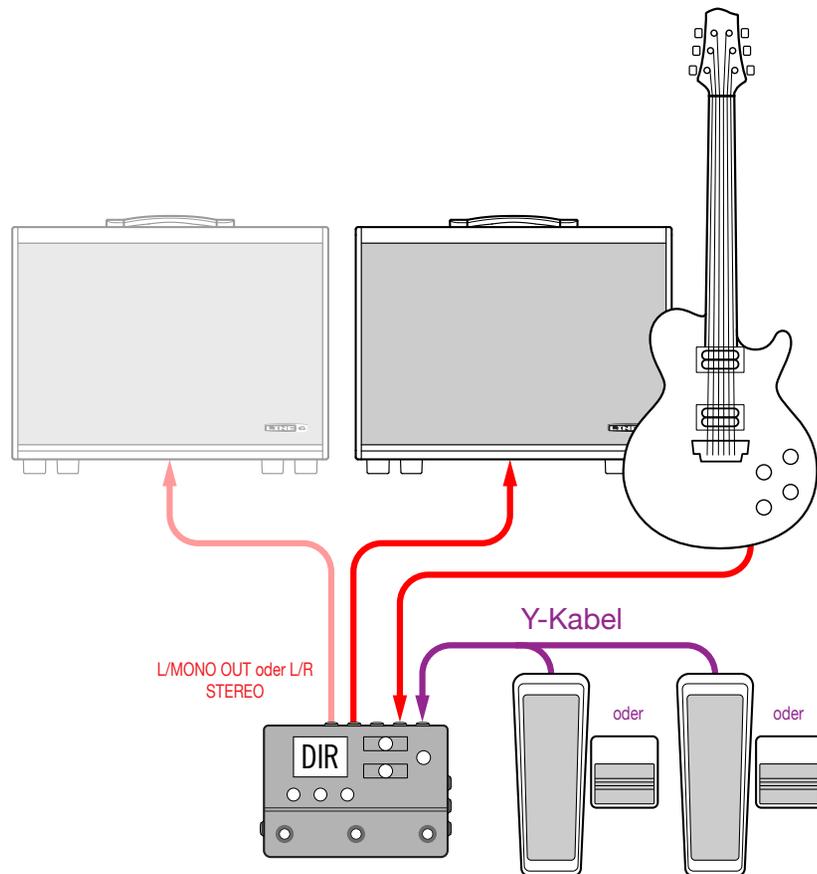
HX Stomp mit Aktivboxen

Je nach der Komplexität Ihrer Sounds reicht der HX Stomp an sich bereits als komplettes Rig mit Verstärker- und Boxenmodell bzw. Verstärkerblock und Impulsantwort (IR) sowie Effekten und einem Looper aus. Ein Tuner ist ebenfalls an Bord.

Wenn Sie den HX Stomp an eine oder zwei Aktivboxen anschließen, muss für die Hauptausgänge der Line-Pegel gewählt werden. Siehe ["Einstellen der geeigneten Pegel"](#).

Mit einem Y-Kabel können zwei Expression-Pedale bzw. nicht rastende Fußtaster an die **EXP 1/2 | FS 4/5**-Buchse auf der Rückseite des HX Stomp angeschlossen werden. Alternative: Schließen Sie ein [Mission SP1-L6H Line 6](#) Expression-Pedal an. Es bietet einen Zehenschalter, mit dem man abwechselnd die EXP 1- (laut Vorgabe Wah) oder EXP 2-Funktion (laut Vorgabe Volumen) wählt.

Tip: Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "DIR"-Vorsatz (Abkürzung für "Direkt"). Diese enthalten alles, was einen Sound aus dem Stand einsatzbereit macht.

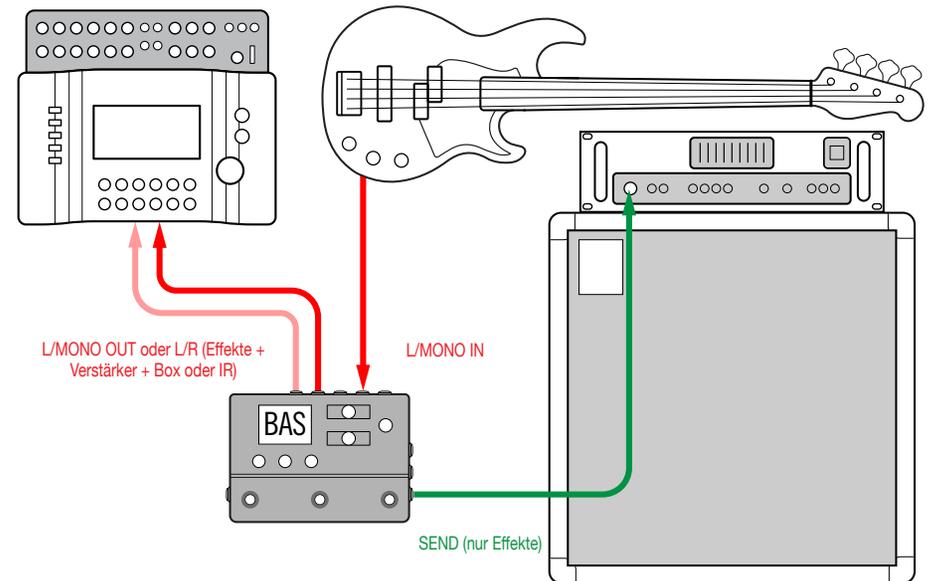


HX Stomp mit einem Hybrid-Verstärker/Direktverbindung

Im Live-Betrieb ziehen bestimmte Gitarristen oder Bassisten es vor, ihr Ausgangssignal direkt zum Beschallungspult zu übertragen. Gleichzeitig möchten sie nicht auf den Druck eines echten Verstärkers auf der Bühne verzichten. Auch das lässt sich mit dem HX Stomp realisieren.

Platzieren Sie einen Send/Return > Mono > Send L-Block vor dem Amp- oder Amp+Cab-Block im Signalweg. Dort wird das Signal für den "echten" Verstärker abgegriffen. Die Signalversion mit Amp- und Cab/IR-Bearbeitung wird nur zum FOH-Pult übertragen.

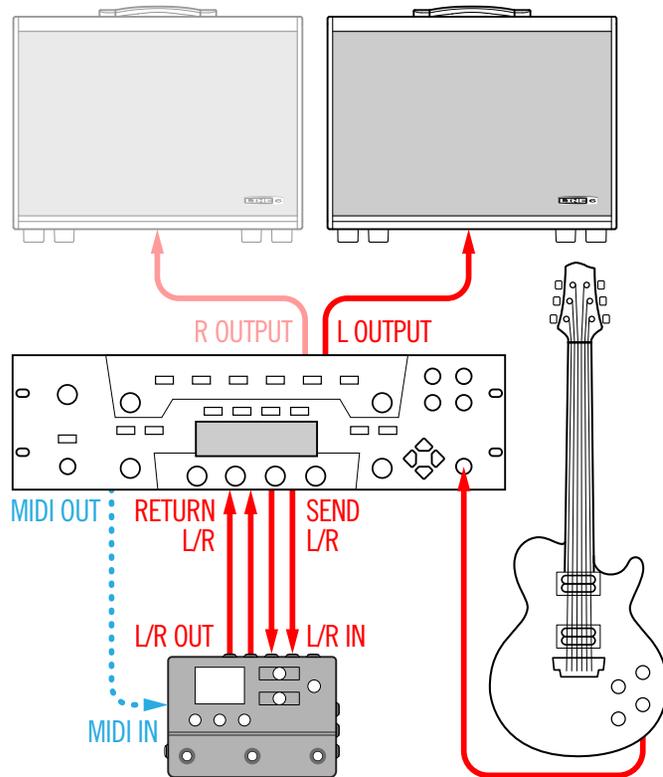
Tip: Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "BAS"-Vorsatz. Diese enthalten einen Send/Return > Mono > Send L-Block hinter den Effektblöcken, aber vor dem Amp- oder Amp+Cab-Block. Sie sind zwar für Bassgitarren gedacht, allerdings kann man den Bass durch einen Gitarrenverstärker nebst Box (oder IR) ersetzen.



HX Stomp als DSP-Erweiterung

Wir wissen natürlich, dass es noch weitere tolle digitale Gitarrenprodukte gibt, auf die man nicht verzichten möchte. Vielleicht sind Sie aber dennoch neugierig auf die Möglichkeiten des HX-Verstärkermodellings und die Effekte. Was tun?

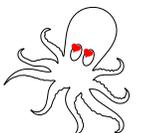
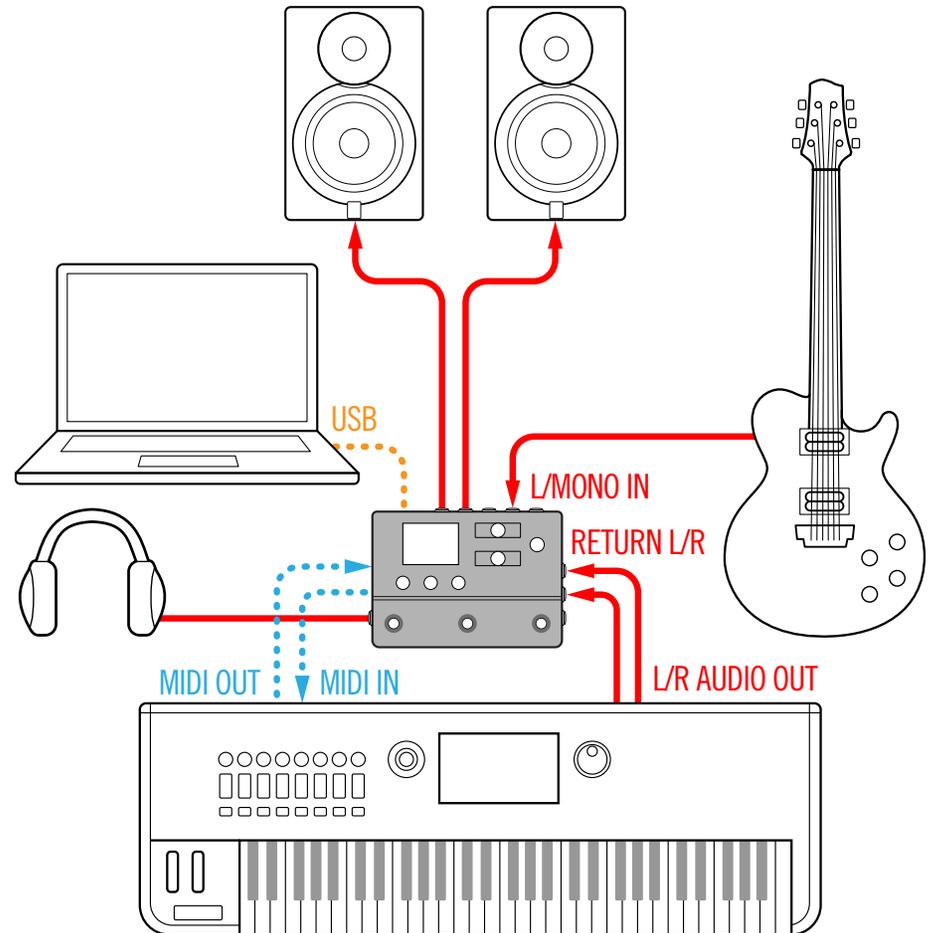
Nehmen Sie einfach beide. Schleifen Sie den HX Stomp in den Stereo-Effektweg Ihres Modelers oder Profilers ein. Dann stehen dort schlagartig über 70 weitere Verstärker und 200 andere Effekte zur Verfügung. Die 6 Bearbeitungsblöcke des HX Stomp sind zusätzlich zur DSP-Leistung des Modelers verfügbar, so dass die Sounds noch fetter klingen. Eventuell können Sie sogar die Speicher und Tempo-Einstellungen der beiden Geräte einstellen. Siehe daher die Anleitung des Modelers.



HX Stomp im Studio

Der HX Stomp enthält eine mehrkanalige USB-Audio- & MIDI-Schnittstelle für Ihr Studio. Die A/D/A-Wandlung ist absolut professionell und bietet einen Dynamikumfang von 123dB und eine programmierbare Impedanz. Damit wäre er das perfekte Frontend für das [Helix Native](#) Plug-In.

Wenn Sie Helix Native nicht besitzen, kann der HX Stomp aufgenommene Signale auch "re-ampen" und/oder die Spuren und Busse Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) selbst nach der eigentlichen Aufnahme noch aufmotzen. Siehe auch "[USB-Audio](#)".

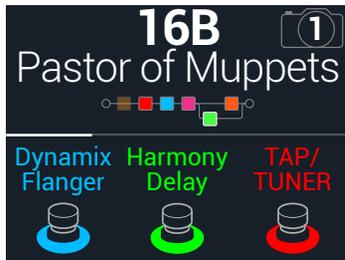


‘Play’-Fenster

Der HX Stomp bietet zwei Hauptfenster – “Play” und “Edit”. Der “Play”-Bereich ist zum Spielen und Jammen gedacht.

1. Wählen Sie mit VIEW “Play”.

Die Nummer und der Name des aktuellen Speichers erscheinen oben im Display und die Zuordnungen des aktuellen Fußtastermodus’ in der unteren Hälfte:



2. Drücken Sie PAGE oder PAGE , um einen der 4 Fußtastermodi zu wählen (siehe unten).

Speicheranwahl

Der HX Stomp bietet 42 Bänke mit je 3 Speichern (A, B und C) – insgesamt also 126 Speicher.

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum “Play”-Fenster zu gehen.

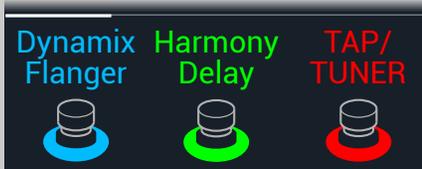
2. Wählen Sie mit PAGE oder PAGE den Preset=Modus (siehe unten).

3. Wählen Sie mit Fußtaster 1+2 (oder 2+3) die gewünschte Bank. Die Speicher jener Bänke blinken, um anzuzeigen, dass sie geladen werden können.



4. Betätigen Sie den Fußtaster des gewünschten Speichers. Alternative: Wählen Sie den Speicher mit dem oberen Regler.

Stomp-Modus



Drücken Sie FS1/FS2, um alle zugeordneten Blöcke ein-/auszuschalten.
Berühren Sie FS1 oder FS2 wiederholt, um die übrigen Zuordnungen zu sehen.
Drücken Sie FS3 wiederholt, um das Tempo einzustellen.
Halten Sie FS3 gedrückt, um den Tuner aufzurufen.
Berühren Sie FS3, um das Tempofenster aufzurufen.

Scroll-Modus



Mit Fußtaster 1 wählen Sie den vorigen Speicher.
Mit Fußtaster 2 wählen Sie den nächsten Speicher.
Halten Sie FS1+FS2 gedrückt, um die Speicher- oder Snapshot-Anwahl zu aktivieren.
Drücken Sie FS3 wiederholt, um das Tempo einzustellen.
Halten Sie FS3 gedrückt, um den Tuner aufzurufen.
Berühren Sie FS3, um das Tempofenster aufzurufen.

Preset-Modus



Betätigen Sie einen Fußtaster, um einen Speicher (A, B oder C) zu wählen.
Mit Fußtaster 1+2 wählen Sie die vorige Speicherbank.
Mit Fußtaster 2+3 wählen Sie die nächste Speicherbank.

Snapshot-Modus



Betätigen Sie einen Fußtaster, um einen Snapshot (1, 2 oder 3) zu wählen.
Mit Fußtaster 1+2 bereiten Sie die vorige Snapshot-Bank vor.
Mit Fußtaster 2+3 bereiten Sie die nächste Snapshot-Bank vor.
Siehe auch “[Snapshots \(Schnappschüsse\)](#)”.

Speicherübersicht

1. Drücken Sie bei Bedarf  VIEW, um zum “Play”-Fenster zu gehen.
2. Drücken Sie den oberen Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen.



Wählen Sie den Speicher mit dem oberen Regler.

Drehen Sie an Regler 1 (Reorder Preset), um den gewählten Speicher zu einer anderen Position zu führen.

Mit 2 (Snapshot) können Sie Snapshot 1, 2 oder 3 wählen, ohne zuvor den Snapshot-Fußtastermodus aufzurufen. Siehe auch [“Snapshots \(Schnappschüsse\)”](#).

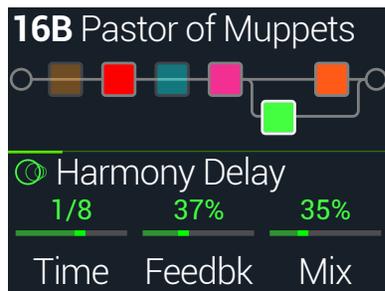
 **Tipp:** Die grauen Ziffern über Regler 3 verweisen auf die Nummer, die man zum Aufrufen des Speichers (PC:XXX) und Snapshots (CC69:XXX) via MIDI senden muss.

‘Edit’-Fenster

Der HX Stomp bietet zwei Hauptfenster – “Play” und “Edit”. Im “Edit”-Bereich kann man Sounds programmieren und editieren.

Wählen Sie mit  VIEW “Edit”.

Die farbigen Blöcke vertreten Verstärker, Boxen, Effekte und andere Dinge, die in der oberen Display-Hälfte angezeigt werden. Die Parameter des gewählten Blocks werden darunter angezeigt:



Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern

Die Speicher des HX Stomp können bis zu 6 Blöcke enthalten. “Blöcke” sind Objekte, die unterschiedliche Aspekte eines Sounds umfassen: Verstärker, Boxen, Effekte, und den 1-Switch Looper. Außer den 6 Bearbeitungsblöcken gibt es einen Input- und Output-Block. Für Speicher mit zwei Parallel-Pfaden stehen ferner ein Split- und Mixer-Block zur Verfügung.

1. Wechseln Sie zum Stomp-Modus des “Edit”-Bereichs und berühren Sie den Fußtaster des gewünschten Blocks, falls vorhanden (ohne ihn zu drücken).

Wenn einem Fußtaster mehrere Blöcke zugeordnet sind, **berühren Sie die Oberseite des Fußtasters** so oft, bis der gewünschte Block gewählt ist.

Alternative: Wählen Sie den Block mit dem oberen Regler.

Der gewählte Block wird im Haupt-Display mit einem weißen Rahmen angezeigt:



2. Drehen Sie an den Reglern 1~3 unter dem Display. Bei bestimmten Blöcken sind die Parameter über mehrere Seiten verteilt. Dann wird in der Display-Mitte ein farbiger Scroll-Balken angezeigt:



3. Wählen Sie mit  PAGE oder PAGE  die übrigen Parameter (falls vorhanden).

 **Kurzbefehl:** Bei den meisten zeitbasierten Parametern (Verzögerungszeit, Modulationsgeschwindigkeit usw.) können Sie den Regler drücken, um abwechselnd die ms-Einheit (bzw. Hz) und einen Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) zu wählen.

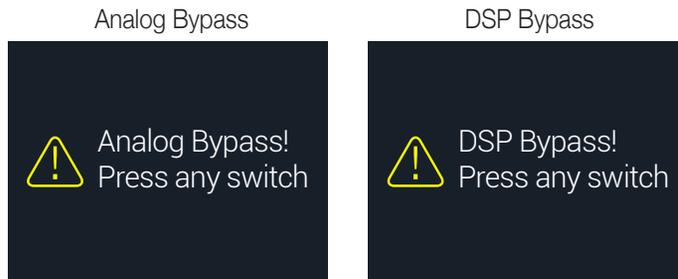
Umgehen eines Blocks (Bypass)

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum "Edit"-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler einen Block und drücken Sie den Regler, um den Block abwechselnd ein- und auszuschalten.
Nicht aktive Blöcke werden halb durchsichtig angezeigt, und der LED-Ring des zugeordneten Stomp-Fußtasters leuchtet etwas schwächer:



Bypass (Umgehung) des HX Stomp

1. Drücken Sie den oberen und unteren Regler gleichzeitig.
Wenn der HX Stomp komplett umgangen wird, sieht das Display so aus:



Anmerkung: Der HX Stomp unterstützt zwei "All Bypass"-Optionen: "Analog Bypass" (wird auch oft "True Bypass" genannt), wobei mechanische Relais das eingehende Signal direkt –und ohne A/D/A-Wandlungen– an die Ausgänge anlegen, und "DSP Bypass", bei dem Delay-Wiederholungen und Hallfahnen natürlich abklingen. Laut Vorgabe verwendet der HX Stomp die "Analog Bypass"-Einstellung. Das kann man aber unter "Global Settings > Preferences" ändern.

2. Drücken Sie einen beliebigen Fußtaster.
Der HX Stomp verhält sich wieder wie normal.

Tipp: Der TAP/TUNER- oder ein externer FS4-/FS5-Fußtaster kann für die Anwahl von "All Bypass" genutzt werden. Siehe "Global Settings > Footswitches".

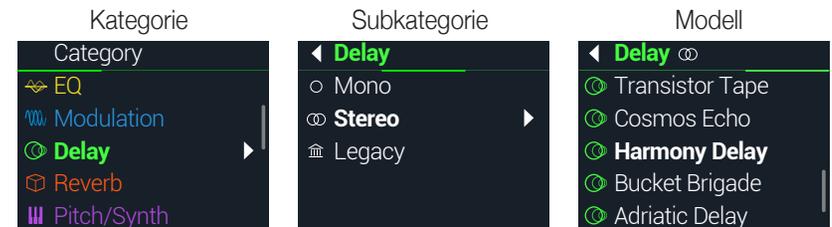
Modellzuordnung für einen Block

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum "Edit"-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler den gewünschten Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler ein Modell zu.

Um einen neuen Block anzulegen, wählen Sie mit dem oberen Regler eine leere Stelle und drücken den unteren Regler.

Die Modellanwahl innerhalb derselben Kategorie kann ganz schnell gehen. Der HX Stomp bietet allerdings hunderte Auswahlmöglichkeiten – der Wechsel von einem Mono-Verzerrungsblock (ganz am Anfang der Liste) zu einem 1-Switch Looper-Block (ganz am Ende) dauert mit diesem Verfahren daher recht lang. So etwas erledigt man am besten mit der Modellübersicht:

3. Drücken Sie den unteren Regler, um die Modellübersicht aufzurufen:



Viele Modellkategorien enthalten auch Subkategorien. Die Effekte der "Mono"- und "Stereo"-Subkategorien sind HX-Modelle (d.h. des Helix). Die Effekte der "Legacy"-Subkategorie stammen dagegen von älteren Line 6-Pedalen wie dem M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ und DM4™. Für Amp+Cab- und Amp-Modelle gibt es eine "Guitar"- und "Bass"-Subkategorie. Für Cab-Modelle gibt es eine "Single"- und "Dual"-Subkategorie.

Wählen Sie mit dem unteren Regler einen Eintrag.

Drücken Sie den unteren Regler (oder PAGE) , um sich den Inhalt der Kategorie bzw. Subkategorie anzuschauen.

Drücken Sie PAGE, um zur höheren Ebene zurückzukehren.





WICHTIG! Grau dargestellte oder fehlende Einträge bedeuten, dass sie dem aktuellen Signalweg nicht zugeordnet werden können bzw. dass jene Kategorie, Subkategorie oder das Modell hier nicht gewählt werden kann. Siehe ["Dynamischer DSP"](#).

4. Wählen Sie mit dem unteren Regler, \langle PAGE und PAGE \rangle die gewünschte Kategorie, die Subkategorie und das Modell.
5. Um die Modellübersicht zu schließen, wählen Sie einen Eintrag der Spalte ganz rechts und drücken den unteren Regler erneut (drücken Sie \wedge , um abubrechen).

Verschieben von Blöcken

1. Drücken Sie bei Bedarf \wedge VIEW, um zum "Edit"-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler einen beliebigen Block (außer Input oder Output) und drücken Sie ACTION. Der Block wird jetzt etwas "angehoben" dargestellt und das Aktionsmenü erscheint.



3. Drehen Sie am oberen Regler, um den Block zu verschieben.
4. Drücken Sie ACTION erneut (oder \wedge), um das Aktionsmenü zu schließen.



Anmerkung: Um einen Block vom einen Parallelpfad (A oder B) zum anderen zu verschieben, drücken Sie ACTION und verwenden Regler 1. Siehe ["Serielles und Parallel-Routing"](#).

Kopieren und Einfügen von Blöcken

Effekte kann man zu anderen Blöcken innerhalb des aktuellen oder eines anderen Speichers kopieren.

1. Wählen Sie im "Edit"-Bereich den Block, den Sie kopieren möchten und drücken Sie ACTION.

2. Drücken Sie Regler 2 (Copy Block).
3. Wählen Sie das Ziel, wo der kopierte Block eingefügt werden soll (das darf durchaus ein anderer Speicher sein) und drücken Sie ACTION.
4. Drücken Sie Regler 3 (Paste Block).



Anmerkung: Input-, Output-, Split-, Mixer- und Looper-Blöcke können ebenfalls kopiert werden. Man kann einen Looper aber nicht zu einem Split-Block kopieren – Regler 2 (Paste Block) wird dann grau dargestellt. Wenn der Zielsignalweg keine ausreichende Kapazität mehr bietet, wird kurz die Meldung "DSP full!" angezeigt. Siehe ["Dynamischer DSP"](#).



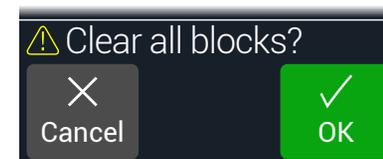
Entfernen eines Blocks

1. Wählen Sie im "Edit"-Bereich den Block, den Sie entfernen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie PAGE \rangle und anschließend Regler 1 (Clear Block).

Entfernen aller Blöcke

Nach dem Entfernen aller Blöcke sind die Signalwege im Grunde wirkungslos und wieder seriell verschaltet. Der Input- und Output-Block bleiben jedoch erhalten.

1. Drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie PAGE \rangle und anschließend Regler 2 (Clear All Blocks). Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

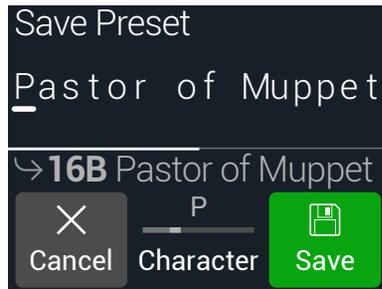


Tip: Um Ihre Änderungen zu behalten, müssen Sie die Einstellungen **speichern**, bevor Sie einen anderen Speicher aufrufen (siehe unten). Nach Aufrufen eines anderen Speichers können die zuvor gemachten Änderungen nicht wiederhergestellt werden.

Speichern/Benennen eines Sounds

Kurzbefehl: Um etwaige Änderungen schnell zu speichern, drücken Sie  und ACTION zwei Mal gemeinsam. Die Losung lautet eindeutig: Speichere oft und rechtzeitig!

1. Drücken Sie  und ACTION, um die "Save Preset"-Seite aufzurufen:



Drehen Sie am oberen Regler, um den Cursor zu verschieben.

Wählen Sie mit Regler 2 (Character) das gewünschte Zeichen.

Drücken Sie PAGE  und Regler 1 (Delete), um das gewählte Zeichen zu entfernen und alle nachfolgenden Zeichen eine Position weiter nach links zu ziehen.

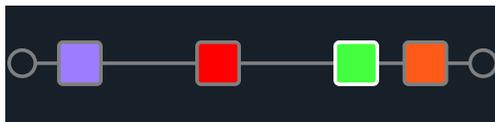
Drücken Sie PAGE  und Regler 2 (Insert), um eine Leerstelle einzufügen – alle nachfolgenden Zeichen rücken eine Position weiter nach rechts.

Kurzbefehl: Drücken Sie Regler 2 (Character), um der Reihe nach "A", "a", "0" und [Leerstelle] zu wählen.

2. Wählen Sie mit dem unteren Regler den Speicher, den Sie überschreiben möchten.
Alle 126 Speicher können überschrieben werden.
3. Drücken Sie Regler 3 (Save).

Serielles und Parallel-Routing

Für die meisten Gitarren-Sounds reicht ein Signalweg (der übrigens stereo sein kann) völlig aus. Der unten gezeigte Sound enthält z.B. einen Pitch/Synth- (lila) und einen Amp+Cab-Block (rot), der mit einem Delay- (grün) und einem a Reverb-Block (dunkelorange) verbunden ist:



Etwas anspruchsvollere Sounds erfordern eventuell eine parallele Signalführung (ebenfalls stereo). Hiermit kann ein Signal auf zwei Stereo-Signalwege verteilt werden, die sich separat bearbeiten lassen und am Ende miteinander gemischt werden.

Vorteile einer Parallel-Signalführung:

- Wenn sich ein Reverb-Effekt hinter einem Delay befindet, werden die Delay-Wiederholungen mit Hall versehen. Befindet sich ein Delay-Effekt hinter einem Hall, so wird die Hallfahne wie ein Echo wiederholt. Sind der Reverb- und Delay-Effekt dagegen zwei separaten Signalwegen zugeordnet, beeinflussen sie einander nicht – das Klangergebnis ist entsprechend aufgeräumter.
- Wenn ein Effektblock keinen "Mix"- oder "Blend"-Parameter bietet, erlaubt eine Parallel-Signalführung die Ausgabe des Gitarren-/Bass-Signals auf einem Pfad und die Effektausgabe auf dem anderen. Das ist vor allem für einen Mix eines "cleanen" und verzerrten Signals praktisch.
- Statt eines Amp+Cab-Blocks kann man auch einen Amp-Block verwenden, der zwei parallel geschaltete Cab-Blöcke bzw. Impulsantworten (oder je einen von beiden) ansteuert.
- Bei den Stereo-Rigs kann man die beiden Kanäle im Mixer-Block frei zwischen hart links und hart rechts anordnen. Unterschiedliche Delay- und/oder Hallmodelle ganz links bzw. rechts machen einen Sound erst richtig breit.

Tip: Bedenken Sie, dass parallel geschaltete Pfade (A und B) stereo sind. Beiden können folglich Stereo-Blöcke zugeordnet werden. Siehe auch ["Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung"](#) auf S.^17.

1. Wechseln Sie zum "Edit"-Bereich, wählen Sie mit dem oberen Regler einen Block und drücken Sie ACTION, um ihn "hochzuheben".
2. Wählen Sie mit Regler 1 (Path) "B".
Der Delay-Block wird dem parallel laufenden Signalweg B zugeordnet.



In der Abbildung oben:

Geht das Gitarrensignal zum lilafarbenen Pitch- und danach zum roten Amp+Cab-Block. Danach wird es in Signalweg A (oben) und B (unten) aufgeteilt.

Wird der Stereo-Pfad A (oben) an den Reverb-Block (Dunkelorange) und Stereo-Pfad B (unten) angelegt und schließlich vom grünen Delay-Block bearbeitet.

Der A- und B-Block werden gemischt und zu den Ausgängen übertragen.

3. Drücken Sie ACTION erneut, um den Delay-Block auszuklinken.
Um Pfad B zu entfernen, müssen alle ihm zugeordneten Blöcke (unten) Pfad A (oben) zugeordnet werden.

Signalausgabe von Pfad B

In bestimmten Situationen möchten Sie den Parallel-Signalfad B eventuell über andere Ausgänge ausgeben.

1. Wählen Sie im "Edit"-Bereich mit dem oberen Regler die Stelle, wo die Signalfade zusammenkommen.

Der Mixer-Block wird nur angezeigt, wenn man ihn anwählt:



2. Drücken Sie ACTION und wählen Sie mit Regler 1 (Path) "B".

Der Mixer springt zu Pfad B und es wird ein neuer Output-Block angelegt. Das bedeutet, dass Pfad A von den L/R-Hauptausgängen des HX Stomp ausgegeben wird, während Pfad B am SEND L/R-Ausgang anliegt:



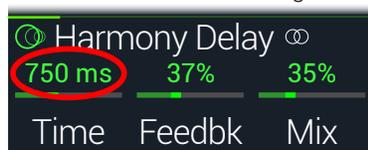
3. Drücken Sie ACTION erneut, um den Mixer-Block auszuklinken.

TAP Tempo

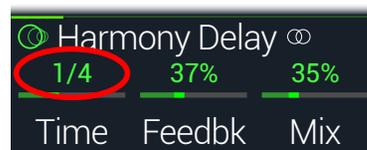
Drücken Sie Fußtaster 3 (TAP/TUNER) im Stomp- oder Scroll-Modus wiederholt, um das Tempo als BPM-Wert (Taktschläge pro Minute) einzustellen.

Bestimmte Delay- und Modulation-Parameter wie "Time" und "Speed" können als numerische (ms bzw. Hz) oder als Notenwerte (Viertel, punktierte Achtel usw.) eingestellt werden. Wählt man einen Notenwert, dann laufen diese Parameter synchron zum "Tap Tempo" oder dem MIDI-Takt. **Drücken Sie den Parameterregler, um abwechselnd "ms" (bzw. "Hz") oder die Notenangabe zu wählen.**

Manuelle Zeit/Geschwindigkeit



TAP/MIDI Clock



Das aktuelle Tempo kann auch unter "Global Settings > MIDI/Tempo" eingestellt werden.



Kurzbefehl: Drücken Sie im Stomp- oder Scroll-Modus Fußtaster 3 (TAP/TUNER), um kurz die "Tempo"-Parameter aufzurufen.



Regler	Parameter	Beschreibung
2	Tempo	Das Tempo kann für jeden Snapshot, jeden Speicher oder global gesichert werden.
3	BPM	Je nach der mit Regler 2 (Tempo) gewählten Einstellung wird dieser Wert für den aktuellen Snapshot bzw. Speicher gesichert oder global verwendet.

Verwendung des Tuners

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum "Play"-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit PAGE oder PAGE den Stomp- oder Scroll-Modus. Fußtaster 3 heißt jetzt TAP/TUNER.
3. Halten Sie Fußtaster 3 (TAP/TUNER) gedrückt, bis die "Tuner"-Seite erscheint:



4. Schlagen Sie eine Saite auf der Gitarre an.

Wenn ein farbiges Rechteck links der Mitte rot leuchtet, ist die Saite zu tief. Wenn ein Fach rechts der Mitte leuchtet, ist die Saite zu hoch. Sobald sich das farbige Rechteck der Mitte nähert, kann das kleine Rechteck zur Feinstimmung verwendet werden. Wenn die beiden Pfeile leuchten, ist die Saite richtig gestimmt.

5. Betätigen Sie einen beliebigen Fußtaster, um den Tuner wieder zu verlassen.

Diese Einstellungen gelten global.

Tipp: Wenn Sie statt der Stimmfunktion des HX Stomp lieber Ihr vertrautes Tuner-Pedal verwenden, müssen Sie **SEND** an den Eingang jenes Geräts anschließen und mit Regler **1 (Output)** "Send L/R" wählen. Wenn Sie danach den TAP-Fußtaster gedrückt halten, überträgt der HX Stomp das Signal zum externen Stimmgerät.

'Tuner'-Parameter

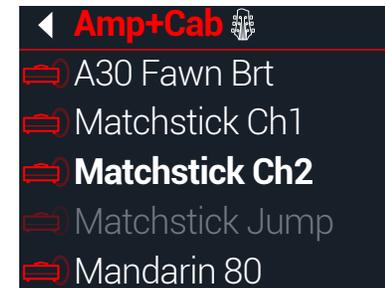
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	Output	Hiermit wählen Sie, welche Ausgänge funktionieren dürfen, während die "Tuner"-Seite angezeigt wird. Wenn Sie dann nichts hören möchten, müssen Sie "Mute" wählen. In der Regel sollten Sie "Main L/R" wählen.
	2	Refrnc	Wenn Sie eine andere Kammertonfrequenz als "440Hz" benötigen, können Sie sie im Bereich 425~455Hz wählen.
	3	Offsets	Aktiviert die auf den Seiten 2 und 3 aktivierten Stimmversatzwerte.
2	1	String 6 Offset	Manche Gitarristen stimmen bestimmte Saiten eine Idee höher oder tiefer als mathematisch richtig wäre, weil das eine bessere Intonation erlaubt. Mit den "String offset"-Parametern sorgen Sie dafür, dass der Tuner die versetzte Stimmung als "richtig" anzeigt. Saite 6 ist das tiefe E, Saite 1 das hohe. Die hier gewählten Versatzwerte werden nur respektiert, wenn Sie Regler 3 (Offsets) auf der Seite "1" aktivieren.
	2	String 5 Offset	
	3	String 4 Offset	
3	1	String 3 Offset	Manche Gitarristen stimmen bestimmte Saiten eine Idee höher oder tiefer als mathematisch richtig wäre, weil das eine bessere Intonation erlaubt. Mit den "String offset"-Parametern sorgen Sie dafür, dass der Tuner die versetzte Stimmung als "richtig" anzeigt. Saite 6 ist das tiefe E, Saite 1 das hohe. Die hier gewählten Versatzwerte werden nur respektiert, wenn Sie Regler 3 (Offsets) auf der Seite "1" aktivieren.
	2	String 2 Offset	
	3	String 1 Offset	

Dynamischer DSP

Wie die meisten neuzeitlichen Audioprozessoren beruht der HX Stomp auf einer digitalen Signalbearbeitung (DSP). Bestimmte Modelle erfordern mehr DSP-Leistung als andere, was dazu führen kann, dass man hier und da auf einen Block verzichten muss, weil schon fleißig gerechnet wird. Um das zumindest teilweise zu vermeiden, erlauben viele Prozessoren nur die Arbeit mit einem Verstärker, einem Hall, einem Delay usw. Im Falle des HX Stomp wollten wir keine Beschränkungen – 6 Verzerrungsblöcke sind also auch möglich. Oder zwei Amp- sowie zwei IR-Blöcke. Oder aber zwei parallel laufende Modulations- und Delay-Effekte und zwei Reverb-Blöcke. Im Prinzip können Sie alle Blöcke bereitstellen, die Sie für Ihren Sound benötigen – bis der DSP ausgelastet ist.

Um zu erfahren, welche Modelle noch in den aktuellen Signalweg eingebaut werden können, drücken Sie im "Edit"-Bereich den unteren Regler, um die Modellübersicht aufzurufen.

Grau dargestellte Einträge können nicht mehr gewählt werden – sie werden übersprungen. Siehe "Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern".



Tipps für eine optimale DSP-Nutzung

- Bestimmte Blöcke beanspruchen mehr DSP-Leistung als andere: Amps, Boxen (Cabs), Impulsantworten und Pitch Shifter. Logischerweise sind die Amp+Cab-Blöcke am hungrigsten. EQ-, Dynamics-, Volume/Pan- und Send/Return-Blöcke sind dagegen relativ genügsam.
- Die erforderliche DSP-Leistung kann ferner für Modelle derselben Kategorie völlig unterschiedlich sein. Das gilt vornehmlich für die Verstärkermodelle.
- Statt eines Parallel-Signalwegs mit zwei Amp+Cab-Blöcken bzw. zwei separaten Verstärkern und Boxen könnten Sie auf einen Amp-Block mit einem Cab > Dual-Block ausweichen (damit lassen sich erstaunlich viele Sound-Varianten abdecken).
- Die Stereo-Version eines Effektblocks beansprucht ungefähr doppelt soviel DSP-Leistung wie die entsprechende Mono-Version. Gleichmaßen ist die "Dual"-Version eines Cab-Blocks ungefähr doppelt so DSP-hungrig wie die "Single"-Version.
- In bestimmten Modellkategorien gibt es "Simple"-Versionen, die sparsamer sind als die anderen.
- Die Effekte der "Legacy"-Subkategorie sind in der Regel (aber nicht immer) genügsamer als die der "Mono"- und "Stereo"-Subkategorie.
- Statt zwischen Amp- oder Effektblöcken (mit unterschiedlichen Einstellungen) hin und her zu wechseln, können Sie Controller oder Schnappschüsse für die Veränderungen ein und desselben Blocks verwenden. Und wenn Sie sich einmal mit der Klangregelung angefreundet haben, werden Sie erstaunt sein, wie groß ihr Einfluss auf den Sound ist.

Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung

Der Signalweg des HX Stomp ist stereo und umfasst folglich zwei Audiokanäle. Bei Verwendung einer Stereo-Eingangsquelle (d.h. des linken und rechten HX Stomp-Eingangs) bleibt das Signal so lange stereo wie es von Stereo-Blöcken bearbeitet wird. Fügt man einen Mono-Block hinzu, werden die beiden Kanäle an dessen Eingang miteinander kombiniert und in Mono bearbeitet und weitergeleitet.

Für die meisten Effektmodelle bietet der HX Stomp eine Mono- und eine Stereo-Version. Für Stereo-Blöcke wird "∞" hinter dem Modellnamen angezeigt. Das Stereo-Bild (d.h. wie "breit" der Sound bei Verwendung von Stereo-Boxen bzw. eines Kopfhörers wirkt), richtet sich nach den verwendeten Blöcken und ihrer Reihenfolge.

"Legacy"-Effektmodelle verhalten sich genau wie in den Line 6-Geräten, aus denen sie stammen.

- "Legacy" Distortion-, Dynamics- und Pitch/Synth-Effekte sind immer mono.
- "Legacy" Modulation- und Delay-Effekte sind am unterschiedlichsten: Manche sind mono, andere stereo, noch andere haben einen Mono-Eingang und Stereo-Ausgänge. Mit ihrem "Mix"-Parameter kann man die Stereobreite an ihrem Eingang ändern. Am besten experimentieren Sie ein wenig mit dem "Mix"-Parameter solcher Effekte, bis Sie die gewünschte Stereo-Abbildung finden.
- "Legacy" Filter- und Reverb-Effekte sind Stereo.



Tipp: Selbst wenn Sie einen Mono-Verstärker verwenden oder nur einen Mischpultkanal bekommen, lohnt es sich, Stereo-Effekte zu verwenden, weil sie voller klingen als die Mono-Pendants. Das merkt man vor allem bei den Stereo-Reverb-Effekten.

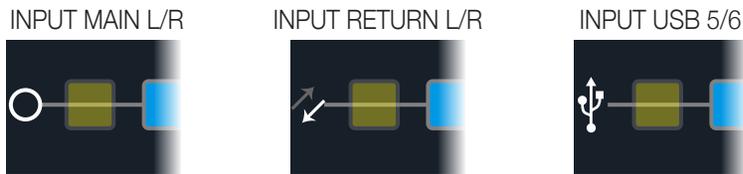
Die Blöcke

Input-Block

Jeder Input-Block bietet ein fest zugeordnetes Noise Gate. Der "Threshold"- und "Decay"-Parameter sind erst belegt, wenn Regler 1 (Gate) aktiviert wird:

In der Regel soll der Input-Block wohl von den Buchsen INPUT L/MONO und RIGHT angesteuert werden. Alternativ kann man jedoch den RETURN L/MONO- und RIGHT-Eingang oder sogar den USB 5/6-Port (für Re-Amping-Zwecke) wählen.

Wählen Sie im "Edit"-Bereich mit dem oberen Regler den Input-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler den gewünschten Eingang zu.



Main L/R Der L/MONO- und RIGHT-Eingang sind aktiv. In der Regel sollten Sie "INPUT MAIN L/R" wählen.

Return L/R RETURN L/MONO/RIGHT können als zusätzlicher Stereo-Eingang für die Bearbeitung eines Tasteninstrumentes, einer Drummaschine oder einer anderen Signalquelle verwendet werden. Wenn der Speicher bereits einen RETURN- oder FX Loop-Block enthält, kann der RETURN-Eingangsblock nicht mehr gewählt werden. Siehe "Send/Return".

USB 5/6 Die USB-Eingänge 5/6 können für die Bearbeitung von DAW-Ausgangssignalen auf dem Mac oder unter Windows verwendet werden. Siehe "USB-Audio".

Anmerkung: Der HX Stomp empfängt auch die Signale von USB 1/2 und 3/4. Allerdings sind die Eingänge für die Audiowiedergabe Ihres Computers (oder iPads) reserviert – und werden nicht bearbeitet. Deshalb kann man die USB 1/2- und 3/4-Ports nicht als Eingangsblöcke wählen.

'Input'-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Gate	Hiermit kann das Noise Gate am Eingang ein-/ausgeschaltet werden.
1	2	Thresh[old]	Pegel, ab dem das Noise Gate das Signal beeinflusst. Wenn das Gitarrensiegel zu früh unterdrückt wird, muss der "Threshold"-Wert verringert werden.
	3	Decay	Hiermit bestimmen Sie, wie schnell das Signal nach Absinken unter den Schwellenwert unterdrückt wird.
2	1	In-Z	Der HX Stomp enthält eine Impedanzschaltung für den Gitarreneingang, mit der man die Klangfarbe und Ansprache der Tonabnehmer beeinflussen kann (Simulation der Wechselwirkung mit einem Effektpedal oder Verstärker). Je kleiner der Wert, desto stärker werden die Höhen in der Regel gedämpft. Auch die Pegelanhebung und Ansprache sind etwas "sanfter". Mit einem hohen Wert erzielt man das Gegenteil: neutralerer Frequenzgang, stärkere Pegelanhebung und "tightere" Ansprache.

Output-Blöcke

Die meisten Sounds enthalten einen Output Main L/R-Block, wo man den Ausgangspegel und die Links/Rechts-Balance einstellen kann. Im Falle eines Parallel-Pfads erscheint ein zweiter Output-Block am Ende von Pfad B, wenn man den Mixer-Block dort anordnet. Als Ausgang wird dann die SEND-Buchse (stereo) verwendet. Siehe "Signalausgabe von Pfad B".



'Output'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Pan	Balance zwischen dem linken und rechten Ausgang. Wenn Sie nur den L/MONO-Ausgang verwenden, stellen Sie am besten "Center" ein.
2	Level	Bestimmt den schlussendlichen Pegel dieses Speichers.
3	Type (Send only)	Hiermit kann der SEND L/R-Ausgang (nur sichtbar, wenn der Mixer-Block Pfad B zugeordnet ist) mono oder stereo geschaltet werden.

Effekte

Der HX Stomp enthält die Effekte der schon mehrfach ausgezeichneten Helix-Gitarrenprozessoren von Line 6. Diese befinden sich in den "Mono"- und "Stereo"-Subkategorien der Modellübersicht. Zusätzlich enthält der HX Stomp zahlreiche Effekte der Stompboxes DL4, DM4, MM4 und FM4 sowie der Prozessoren M13, M9 und M5. Siehe die "Legacy"-Subkategorie.



Wählen Sie im "Edit"-Bereich mit dem oberen Regler den gewünschten Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler ein Modell zu.

Distortion-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Mono, Stereo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Compulsive Drive	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Made in Japan)
Deez One Mod	Mono, Stereo	BOSS® DS-1 Distortion (Keeley-Modifikation)
Vermin Dist	Mono, Stereo	Pro Co RAT
KWB	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Arbitrator Fuzz	Mono, Stereo	Arbiter® FuzzFace®
Triangle Fuzz	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Line 6-Original
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Von Garbage modifizierter BOSS® FZ-2

Distortion-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Megaphone	Mono, Stereo	Megaphon
Bitcrusher	Mono, Stereo	Line 6-Original
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 (modifiziert)
L6 Distortion	Legacy	Line 6-Original
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Dynamics-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Line 6-Original
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic® SP Compressor
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Stereo	Line 6-Original
Noise Gate	Mono, Stereo	Line 6-Original
Hard Gate	Mono, Stereo	Line 6-Original
Autoswell	Mono, Stereo	Line 6-Original

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Dynamics-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
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 (aktiver TREBLE-Schalter)
Vetta Comp	Legacy	Line 6-Original
Vetta Juice	Legacy	Line 6-Original
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

EQ-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6-Original
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6-Original
Parametric	Mono, Stereo	Line 6-Original
10 Band Graphic	Mono, Stereo	Grafischer 10-Band-EQ von MXR®
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	Grafischer EQ des MESA/Boogie® Mark IV

Modulation-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Optical Trem	Mono, Stereo	Optische Tremoloschaltung von Fender®
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox® AC-15-Tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6-Original
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR® Phase 90
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Line 6-Original
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Stereo	Line 6-Original
Chorus	Mono, Stereo	Line 6-Original

Modulation-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Modifizierter Arion SCH-Z Chorus
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Stereo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie® 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6-Original
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6-Original
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6-Original
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6-Original
Panner	Legacy	Line 6-Original
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (Version mit Script-Logo)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6-Original
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	Legacy	MXR® Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS® VB-2
Dimension	Legacy	Roland® Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS® CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR® Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR® Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6-Original
Ring Modulator	Legacy	Line 6-Original

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Modulation-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie® 145

Delay-Modelle

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

Delay-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Reverse	Legacy	Line 6-Original
Lo Res	Legacy	Line 6-Original
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6-Original
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Line 6-Original
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Reverb-Modelle

Modell	Subkategorie	Basierend auf*
Glitz	Mono, Stereo	Line 6-Original
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6-Original
Searchlights	Mono, Stereo	Line 6-Original
Plateaux	Mono, Stereo	Line 6-Original
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6-Original
Plate	Legacy	Line 6-Original
Room	Legacy	Line 6-Original
Chamber	Legacy	Line 6-Original
Hall	Legacy	Line 6-Original
Echo	Legacy	Line 6-Original
Tile	Legacy	Line 6-Original
Cave	Legacy	Line 6-Original
Ducking	Legacy	Line 6-Original
Octo	Legacy	Line 6-Original
'63 Spring	Legacy	Line 6-Original
Spring	Legacy	Line 6-Original
Particle Verb	Legacy	Line 6-Original

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Pitch/Synth-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Pitch Wham	Mono, Stereo	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Mono, Stereo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Stereo	Line 6-Original
Dual Pitch	Mono, Stereo	Line 6-Original
3 OSC Synth	Stereo	Line 6-Original
3 Note Generator	Mono, Stereo	Line 6-Original
4 OSC Generator	Mono, Stereo	Line 6-Original
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide® H3000
Octi Synth	Legacy	Line 6-Original
Synth O Matic	Legacy	Line 6-Original
Attack Synth	Legacy	Korg® X911 Gitarren-Synthi
Synth String	Legacy	Roland® GR700 Gitarren-Synthi
Growler	Legacy	Line 6-Original

Filter-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Line 6-Original
Voice Box	Legacy	Line 6-Original
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Line 6-Original
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Spannungsgesteuertes S&H-Filter von Oberheim®
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III ("Up"-Position)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III ("Down"-Position)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Line 6-Original

Filter-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Line 6-Original

Wah-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Fasel 310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	Modifiziertes Vox® V847
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Line 6-Original
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

Volume/Pan-Modelle

Modell	Subkategorien	Basierend auf*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6-Original
Gain	Mono, Stereo	Line 6-Original
Pan	Stereo	Line 6-Original
Stereo Width	Stereo	Line 6-Original

Allgemeine Effektparameter

Parameter	Beschreibung
Drive	Hiermit regeln Sie die Intensität der Verzerrung/Übersteuerung, des Bratgehalts usw.
Bass	Regelt den Basspegel.
Mid	Pegel der Mittenfrequenzen.
Treble	Pegel der Höhen.

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Parameter	Beschreibung
Speed	Geschwindigkeit des Effekts. Je größer der Wert, desto schneller die Modulation. Drücken Sie den Regler, um abwechselnd die Hz-Einheit und Notenwerte zu wählen. Mit einem Hz-Wert kann die Modulationsgeschwindigkeit als exakter Zykluswert (pro Sekunde) eingestellt werden. Ein Notenwert orientiert sich dagegen am eingestellten Tempo. Nicht alle "Speed"-Parameter können jedoch zum Tempo synchronisiert werden, weil sie eventuell nicht linear oder interaktiv sind.
Rate	Geschwindigkeit des Effekts. Je größer der Wert, desto schneller die Modulation. Drücken Sie den Regler, um abwechselnd numerische und Notenwerte zu wählen. Nicht alle "Rate"-Parameter können jedoch zum Tempo synchronisiert werden, weil sie eventuell nicht linear oder interaktiv sind.
Time	Bestimmt die Verzögerungszeit/Anzahl der Wiederholungen. Je größer der Wert, desto größer die Abstände. Drücken Sie den Regler, um abwechselnd die ms-Einheit und Notenwerte zu wählen. Mit einem "ms"-Wert können Sie die Zeit in Millisekunden (d.h. sehr genau) einstellen. Ein Notenwert orientiert sich dagegen am eingestellten Tempo. Wenn Sie einen Notenwert wählen, wird er bei Anwahl eines anderen Modells beibehalten.
Scale	Delay-Modelle mit mehreren Taps bieten einen "Scale"-Parameter für die einzelnen Taps. d.h. einen Versatzwert im Vergleich zu "Time". Beispiel: Wenn man "Time" auf "500ms" stellt und für "T1 Scale" den Wert "50%" wählt, liegt jener Tap bei 250ms. Vorteil: Man braucht nur den "Time"-Parameter zu ändern, um alle Taps entsprechend zu verschieben.
Depth	Hiermit regeln Sie die Modulationsintensität. Je größer der Wert, desto extremer wird die Tonhöhe, die Filterfrequenz bzw. der Pegel "verbogen".
Feedbk	Pegel des Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit einem hohen Wert lassen sich bisweilen "befremdliche" Effekte erzielen.
Decay	Hiermit regeln Sie die Dauer (Länge) des Halleffekts.
Predly	Hiermit wählen Sie die Verzögerung vor dem Einsatz des Halls.
Spread	Die "Spread"-Wirkung richtet sich nach dem gewählten Stereo-Delay. Bei den meisten Delays bestimmt man hiermit die Stereobreite zwischen dem linken und rechten Kanal. Im Falle von "Ping Pong Delay" vertritt "0" zum Beispiel die Mitte (mono) und "10" die maximale Stereobreite zwischen links und rechts. Bei modulierten Stereo-Effekten beeinflusst "Spread" dagegen die LFO-Modulation der beiden Kanäle. Der Wert "0" bedeutet, dass die LFOs perfekt im Gleichschritt laufen. Der Wert "10" führt zu einem 180°-Versatz der beiden LFOs – wenn der eine den höchsten Punkt erreicht, befindet sich der andere am Tiefpunkt.
Headrm	Bestimmte Modulations- und Delay-Pedale klingen etwas "schmutzig", wenn man sie hinter einem Distortion-Effekt anordnet. Mit negativen Werten erhöhen Sie diese "Störung", mit positiven lindern Sie sie. Bei "0dB" verhält sich das Modell wie das Original-Pedal.

Parameter	Beschreibung
Low Cut	Filtert die Bassfrequenzen (und/oder Höhen) des Blocks, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
Hi Cut	
Mix	Hiermit stellen Sie die Mischung zwischen dem eingehenden und dem Effektsignal ein. "0%" bedeutet, dass der Effekt umgangen wird. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).
Level	Regelt den Ausgangspegel des Effektblocks. Heben Sie niemals den Pegel aller Blöcke an, weil es sonst zu unschöner Übersteuerung kommt. In der Regel wählen Sie am besten "0.0dB". Wenn der Pegelregler des Original-Pedals nicht wirklich dB-Werte vertritt, können Sie 0.0~10 verwenden.
Trails	"Trails" aus: Beim Deaktivieren des Blocks verstummt der Delay- oder Halleffekt sofort. "Trails" an: Beim Deaktivieren des Blocks bzw. bei Anwahl eines anderen Snapshots klingt der Delay-Effekt oder Hall natürlich ab.

Amp+Cab

Amp+Cab-Blöcke haben den Vorteil, dass bei Anwahl eines Amp-Modells auch gleich das zugehörige Cab-Modell gewählt wird. Für diese beiden Modelle wird aber nur ein Block benötigt.



Um einem Amp+Cab-Block ein anderes Verstärkermodell zuzuordnen, müssen Sie **◀ PAGE** so oft drücken, bis das Verstärkermodell rot angezeigt wird. Drehen Sie anschließend am unteren Regler. Um ein anderes Boxenmodell zu wählen, drücken Sie **PAGE ▶** so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler.

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basierend auf*
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® (normaler Kanal)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender® Bassman® (Bright-Kanal)
US Small Tweed	Guitar	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (normaler Kanal)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender® Deluxe Reverb® (Vibrato-Kanal)
US Double Nrm	Guitar	Fender® Twin Reverb® (normaler Kanal)
US Double Vib	Guitar	Fender® Twin Reverb® (Vibrato-Kanal)
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 mit Top Boost

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

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basierend auf*
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (Lead-Kanal)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (Clean-Kanal)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano Slo-100 (Crunch-Kanal)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (Overdrive-Kanal)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Doom	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Epic	Guitar	Line 6-Original
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6-Original
Tuck n' Go	Bass	Ampeg® B-15NF Portaflex®
SV Beast Nrm	Bass	Ampeg® SVT® (normaler Kanal)
SV Beast Brt	Bass	Ampeg® SVT® (Bright-Kanal)
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+ (Kanal 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie® Bass 400+ (Kanal 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker, Kanal 1
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker, Kanal 2
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker (gebrückt)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 Mikrofonvorverstärker

Die Klangregler sowie die Parameter der nachfolgenden Seiten richten sich nach dem jeweils gewählten Modell.

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Allgemeine Parameter

Parameter	Beschreibung
Master	Ausgangspegel des Verstärkers und Übersteuerungsgrad der Endstufe. Dieser Parameter arbeitet interaktiv mit den Endstufenparametern zusammen: Je niedriger der "Master"-Wert, desto "dezent" bleibt auch die Wirkung der übrigen Parameter.
Sag	Mit einem niedrigen "Sag"-Wert straffen Sie die Ansprache etwas – ideal für Metal. Höhere Werte machen den Sound dynamischer und sorgen für mehr Sustain – perfekt für Blues und klassischen Rock.
Hum	Hiermit bestimmen Sie, wie stark das Brummen und die Wechselstromwellen den Sound beeinflussen. Bei einem hohen Wert wird es etwas sonderlich...
Bias	Hiermit wählen Sie das Verhalten (Bias) der Endstufenröhren. Mit einem niedrigen Wert simuliert man ein "Class AB"-Verhalten (etwas kühler). Bei Anwahl des Höchstwertes bekommt der Sound "Class A"-Charakter.
Bias X	Hiermit bestimmt man, wie sich das Voicing der Endstufenröhren ändert, wenn man sie stark fordert. Wählen Sie einen niedrigen Wert für ein "tightes Feeling". Mit einem höheren Wert erzielen Sie Röhrenkompression. Dieser Parameter arbeitet sehr interaktiv mit "Drive" und "Master" zusammen.

Amp

Amp-Blöcke unterscheiden sich nur darin von Amp+Cab-Blöcken, dass sie kein passende Boxenmodell enthalten.



Preamp

Außerdem gibt es "Preamp"-Versionen der einzelnen Amp-Blöcke, die nur den Vorverstärker-Sound "machen". Wählen Sie solch ein Modell, wenn Sie den HX Stomp an einen Gitarren- oder Bassverstärker anschließen. Die "Preamp > Mic"-Kategorie bietet ferner einen Mikrofonvorverstärker in Studioqualität.



Preamp-Blöcke beanspruchen weniger DSP-Leistung als komplette Amp-Blöcke.

Cab

Es gibt zwei Cab-Kategorien: "Single" und "Dual". "Dual"-Boxen haben einen Stereo-Ausgang – die beiden Boxenmodelle sind hart links und hart rechts angeordnet. Allerdings beanspruchen "Dual"-Boxen doppelt soviel DSP-Leistung wie "Single"-Boxen.



Um für den ersten Eintrag eines Cab > Dual-Blocks ein anderes Boxenmodell zu wählen, drücken Sie < PAGE so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler. Um ein anderes Boxenmodell für den zweiten Eintrag zu wählen, drücken Sie PAGE > so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler.

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

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

Mic-Modelle	
Modell	Basierend auf*
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

*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Mic-Modelle	
Modell	Basierend auf*
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG® C414 TLII
84 Cond	Neumann® KM84
67 Cond	Neumann® U67
87 Cond	Neumann® U87
47 Cond	Neumann® U47
112 Dynamic	AKG® D112
12 Dynamic	AKG® D12
7 Dynamic	Shure® SM7

‘Cab’-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Mic	Hiermit wählen Sie eines der 16 Mikrofonmodelle.
2	Distanc	Bestimmt den Abstand zwischen dem Mikrofon und dem Lautsprechergrill (2,5~30cm).
3	Low Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Box, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
4	High Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Box, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
5	Reflec	Regelt den Pegel der “Erstreflexionen”. Je größer der Wert, desto lauter wird die Akustik des virtuellen Raumes.
6	Level	Regelt den Ausgangspegel des Boxenmodells.

Impulsantworten (IR)

Impulsantworten sind mathematische Funktionen, welche die Klangmessungen eines bestimmten Audiosystems enthalten (im Falle des HX Stomp handelt es sich um Korpusresonanzen bzw. Boxen- und Mikrofonkombinationen). Der HX Stomp kann bis zu 128 Impulsantworten (die man selbst erstellt oder sich bei Drittanbietern besorgt) speichern.



*Siehe “In den USA registrierte Warenzeichen” auf S. 31. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Laden von Impulsantworten

Zum Laden von Impulsantworten müssen Sie das Gerät an Ihren Mac oder Windows-Computer anschließen, auf dem das “HX Edit” Programm läuft. Das “HX Edit” Programm steht unter line6.com/software kostenlos zum Download bereit.

1. Schließen Sie den HX Stomp an einen USB-Port des Computers an und fahren Sie das “HX Edit” Programm hoch.
2. Klicken Sie auf den [IMPULSES]-Reiter.



3. Ziehen Sie eine oder mehrere IR-Dateien vom Schreibtisch oder einem beliebigen Fenster zur Impulsantwortliste der HX Edit-Software.

Die “HX Edit” App aktualisiert die Impulsantworten des HX Stomp automatisch. Der HX Stomp kann bis zu 128 Impulsantworten speichern. Nativ unterstützt er .WAV-Impulsantworten im 48kHz/16-Bit-Format (mono, max. 2048 Samples). Die “HX Edit” App erlaubt den Import von .WAV-Impulsantworten mit anderen Sampling-Frequenzen, Wortbreiten und im Stereo-Format. Diese werden von der App automatisch gewandelt, bevor sie zum HX Stomp übertragen werden.

- Rufen Sie die Einstellungen der “HX Edit” App auf, um das Verhalten beim Import von Stereo-WAV-Impulsantworten festzulegen: Import des linken, rechten oder beider Kanäle (der nur Mono-Impulsantworten akzeptiert).
- Importierte Impulsantworten werden automatisch auf 2048 Samples gekürzt bzw. verlängert. Alternativ können Sie eine 1024-Sample-Version der Modellübersicht wählen, um weniger DSP-Leistung zu beanspruchen. Diese wird dann ungefähr in der Mitte ausgefadet.



WICHTIG! Die IR-Blöcke verweisen auf Impulsantwortspeicher – also nicht auf spezifische Dateien. Beispiel: Wenn Sie “IR 12” mit dem “HX Edit” Programm löschen oder ersetzen, beeinflusst dies alle Sounds, deren IR-Block “IR 12” anspricht.

Parameter für Impulsantworten

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	IR Sel	Hiermit wählen Sie einen der 128 IR-Speicher. Wenn ein Speicher eine Impulsantwort enthält, wird der entsprechende Name angezeigt.
	2	Low Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Impulsantwort, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
	3	Hi Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Impulsantwort, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
2	1	Mix	Regelt die Mischung zwischen dem trockenen und bearbeiteten Signal im IR-Block. "0%" bedeutet, dass das IR-Signal umgangen wird. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).
	2	Level	Regelt den Ausgangspegel des IR-Blocks.

Send/Return

Die Send- und Return-Kanäle können entweder separat (mono) oder als Stereo-Effektschleife verwendet werden.



Effektschleifen erlauben das Einschleifen externer Effektpedale (oder Rack-Effekte) an fast jeder Stelle im Signalweg.

Anmerkung: Jedes Send/Return-Paar kann wahlweise den Instrumenten- (für Effektpedale) oder Line-Pegel verwenden. Siehe ["Global Settings > Ins/Outs"](#)

'Send'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Send	Hiermit regeln Sie den Pegel für das externe Gerät.
2	Dry Thru	Regelt den Pegel des Signals, das an den Send-Block, angelegt wird. Diese Einstellung ist nicht mit Regler 1 (Send) verknüpft. Normalerweise sollten Sie hier "0.0dB" wählen.

'Return'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Return	Hiermit regeln Sie den Pegel des über die Return-Buchse empfangenen Signals.
2	Mix	Bestimmt die Mischung zwischen dem bearbeiteten und dem Direktsignal im Return-Block. "0%" bedeutet, dass das Return-Signal umgangen wird. "100%" bedeutet, dass nur das Return-Signal verwendet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).

'FX Loop'-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Send	Hiermit regeln Sie den Pegel des Signals, das an das externe Gerät angelegt wird.
	2	Return	Hiermit regeln Sie den Pegel des über die Return-Buchse empfangenen Signals.
1	3	Mix	Hiermit stellen Sie die Mischung zwischen der Effektschleife und dem an den FX Loop-Block angelegten Signal ein. Wenn Sie "0%" wählen, wird die Effektschleife komplett ausgeblendet. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett von der Effektschleife bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).* Solange keine Geräte an die Send- und Return-Buchse(n) angeschlossen sind, hören Sie nur etwas, wenn der FX Loop-Block umgangen wird!
2	1	Trails	"Trails" aus: Wenn Sie den FX Loop-Block deaktivieren, wird das Signal des externen Effektpedals sofort unterdrückt. "Trails" an: Ein externes Delay- oder Effektpedal klingt natürlich ab, wenn Sie den FX Loop-Block deaktivieren oder einen anderen Snapshot wählen.

Looper

Bei Bedarf kann ein Looper-Block (mono oder stereo) verwendet werden.



Der "1-Switch Looper" ist nur belegt, wenn er im Stomp-Modus einem Fußstaster zugeordnet wird. Unter ["Bypass Assign"](#) wird erklärt, wie man den Fußstastern Blöcke zuordnet. Die Looper-Funktionen können auch via MIDI beeinflusst werden. Siehe ["MIDI CC"](#).

Looper-Typ	Max. Schleifenlänge (Normalgeschwindigkeit)
Mono	60 Sekunden
Stereo	30 Sekunden

1. Fügen Sie einen 1-Switch Looper-Block ein und ordnen Sie ihn im Stomp-Modus einem Fußstaster zu.

Siehe ["Schnelle Fußstasterzuordnung"](#).

2. **Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster.**
Seine Diode leuchtet rot, um anzuzeigen, dass die Aufnahme läuft.
3. **Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster erneut.**
Die Diode leuchtet jetzt grün: Die Schleife wird abgespielt.
4. **Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster erneut.**
Die Diode leuchtet gelb, um anzuzeigen, dass der Overdub-Modus aktiviert wurde. Mit diesem Fußtaster kann der Overdub-Modus abwechselnd aktiviert und deaktiviert (Wiedergabe) werden.
5. **Halten Sie den Fußtaster im Wiedergabe- oder Overdub-Modus 1 Sekunde lang gedrückt.**
Die letzte Einspielung wird wieder entfernt. Halten Sie ihn erneut gedrückt, um diese Einspielung wiederherzustellen.
6. **Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster zwei Mal schnell.**
Die Wiedergabe/Aufnahme hält an und die Diode leuchtet weiß: Die Schleife wurde gepuffert.
7. **Halten Sie den Fußtaster bei angehaltener Wiedergabe/Aufnahme gedrückt.**
Die Einspielung wird gelöscht und die Diode leuchtet schwach weiß.

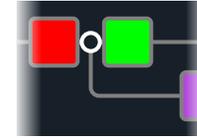
WICHTIG! Während der Schleifenaufnahme können Sie durchaus andere Speicher wählen. Wenn der neue Speicher den gleichen Looper-Typ (Mono oder Stereo) enthält, hält die Wiedergabe jedoch an.

‘Looper’-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Playbk	Regelt den Wiedergabepegel des Loopers. Wenn Sie finden, dass man Ihre Gitarre nicht richtig hört, müssen Sie diesen Wert leicht verringern.
1	2	Ovrdb	Hiermit wird der Pegel der Schleife relativ verringert, wenn Sie weitere Parts hinzufügen. Beispiel: Wenn Sie “Overdub” auf “90%” stellen, wird der Pegel der zuvor aufgenommenen Signale um 10% abgeschwächt. Je mehr Parts Sie stapeln, desto leiser werden folglich die zuerst aufgezeichneten.
	3	Low Cut	Erlaubt das Abschwächen der Bassfrequenzen oder Höhen, was der Definition des live gespielten Gitarrenparts zugute kommt.
2	1	High Cut	

Split

Ein Split-Block entsteht, wenn man einen Parallel-Signalweg anlegt. Man sieht ihn aber erst, wenn man ihn anwählt:



Der HX Stomp bietet drei verschiedene Split-Blöcke: Y, A/B und Crossover.

Wählen Sie mit dem oberen Regler den Split-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler den gewünschten Split-Typ zu.

‘Split > Y’-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	BalnceA	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg A.
2	BalnceB	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg B.

Tip: Und jetzt etwas für Anspruchsvolle: Wenn man einen Split > Y ganz nach links verschiebt, “BalnceA” auf “L100” und “BalnceB” auf “R100” stellt, können die an den Buchsen L/MONO und RIGHT anliegenden Signale separat bearbeitet werden. Wenn Sie den Mixer-Block dann noch Pfad B (Send L/R) zuordnen, können zwei Instrumente gleichzeitig bearbeitet werden – mono am jeweiligen Eingang, aber danach bei Bedarf stereo!

‘Split > A/B’-Parameter

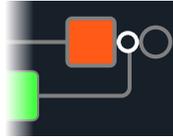
Regler	Parameter	Beschreibung
1	RoutTo	Hiermit bestimmen Sie die Signalanteile für Signalweg A und B (Balance). Drücken Sie den Regler, um “Even Split” zu wählen.

‘Split > Crossover’-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Freq	Die Frequenzen oberhalb dieses Wertes werden zu Signalweg A (oben) übertragen. Die Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden zu Signalweg B (oben) übertragen.
2	Revrs	Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, wird die Aufteilung umgekehrt: Die hohen Frequenzen werden an Signalweg B und die Bassfrequenzen an Signalweg A angelegt.

Mixer

Ein Mixer-Block entsteht, wenn man einen Parallel-Signalweg anlegt. Man sieht ihn aber erst, wenn man ihn auswählt:



‘Mixer’-Parameter

Seite	Reg-ler	Parameter	Beschreibung
1	1	A Level	Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Signalweg A (oben).
	2	A Pan	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg A.
	3	B Level	Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Signalweg B (unten).
	4	B Pan	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg B.
2	5	B Polari	Dreht die Phase von Signalweg B. Normalerweise sollten Sie hier “Normal” wählen.
	6	Level	Regelt den Ausgangspegel des Mixer-Blocks.

In den USA registrierte Warenzeichen

Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

5150 ist ein eingetragenes Warenzeichen der ELVH Inc.
Acoustic ist ein eingetragenes Warenzeichen der GTRC Services, Inc.
Aguilar ist ein eingetragenes Warenzeichen von David Boonshoft.
AKG, DOD und Whammy sind eingetragene Warenzeichen der Harman International Industries, Inc.
Arbiter ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sound City Amplification LLC.
Binson, Dytronics, LA-2A und Teletronix sind eingetragene Warenzeichen der Universal Audio, Inc.
Beyerdynamic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.
Bogner und Überschall sind eingetragene Warenzeichen der Bogner Amplification.
BOSS und Roland sind eingetragene Warenzeichen der Roland Corporation U.S.
Colorsound ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sola Sound Limited Corporation, UK.
Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR und Uni-Vibe sind eingetragene Warenzeichen der Dunlop Manufacturing, Inc.
Darkglass und Microtubes sind eingetragene Warenzeichen der Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.
Digitech ist ein eingetragenes Warenzeichen der DOD Electronics Corporation.
Dr. Z ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dr. Z Amps, Inc.
EBS ist ein eingetragenes Warenzeichen der EBS Holding.
EchoRec ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nicholas Harris.
Electro-Harmonix und Big Muff Pi sind eingetragene Warenzeichen der New Sensor Corp.
Electro-Voice ist ein eingetragenes Warenzeichen der Bosch Security Systems, Inc.
Engl ist ein eingetragenes Warenzeichen von Beate Ausflug und Edmund Engl.
Eventide ist ein eingetragenes Warenzeichen der Eventide Inc.
Fane ist ein Warenzeichen der Fane International Ltd.
Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb und Sunn sind eingetragene Warenzeichen der Fender Musical Instruments Corp.
Fulltone ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fulltone Musical Products, Inc.
Gallien-Krueger ist ein eingetragenes Warenzeichen der Gallien Technology, Inc.
Gibson und Maestro sind eingetragene Warenzeichen der Gibson Guitar Corp.
Heil Sound ist ein eingetragenes Warenzeichen der Heil Sound Ltd.
Hiwatt ist ein eingetragenes Warenzeichen von Simon Giles und Justin Harrison.
Ibanez ist ein eingetragenes Warenzeichen der Hoshino, Inc.
Klon ist ein eingetragenes Warenzeichen der Klon, LLC.
Korg ist ein eingetragenes Warenzeichen der Korg, Inc.

Leslie ist ein eingetragenes Warenzeichen der Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.
Lone Star ist ein eingetragenes Warenzeichen von Randall C. Smith.
Marshall ist ein eingetragenes Warenzeichen der Marshall Amplification Plc.
Matchless ist ein eingetragenes Warenzeichen der Matchless, LLC.
MAXON ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nisshin Onpa Co., Ltd.
Mesa/Boogie und Rectifier sind eingetragene Warenzeichen der Mesa/Boogie, Ltd.
Musitronics ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mark S. Simonsen.
Mu-Tron ist ein eingetragenes Warenzeichen der Henry Zajac.
Neumann ist ein eingetragenes Warenzeichen der Georg Neumann GmbH.
Orange ist ein eingetragenes Warenzeichen der Orange Brand Services Limited.
Park ist ein eingetragenes Warenzeichen der AMP RX LLC.
Paul Reed Smith und Archon sind eingetragene Warenzeichen der Paul Reed Smith Guitars, LP.
Peavey ist ein eingetragenes Warenzeichen der Peavey Electronics Corporation.
RMC ist ein eingetragenes Warenzeichen von Richard McClish.
Royer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.
Sennheiser ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.
Shure ist ein eingetragenes Warenzeichen der Shure Inc.
Silvertones ist ein eingetragenes Warenzeichen der Samick Music Corporation.
Supro ist ein eingetragenes Warenzeichen der Absara Audio LLC.
TC Electronic ist ein eingetragenes Warenzeichen der MUSIC Group IP Ltd.
Timmy ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.
Trainwreck ist ein eingetragenes Warenzeichen von Scott Alan Fischer und Mona Fischer.
Tube Screamer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Hoshino Gakki Co. Ltd.
Tycobrahe ist ein eingetragenes Warenzeichen von Kurt Stier.
Vox ist ein eingetragenes Warenzeichen der Vox R&D Limited.
Xotic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Prosound Communications, Inc.

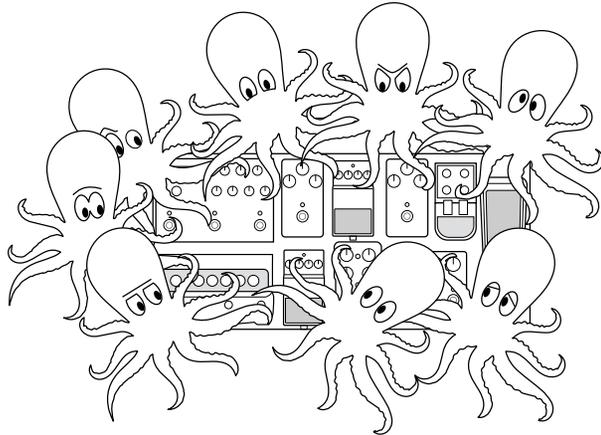
Snapshots (Schnappschüsse)

Im "Play"-Fenster sehen Sie oben rechts im Display ein Kamerasymbol. Die Nummer verweist auf den aktuell gewählten Snapshot.



Was sind 'Snapshots'?

Stellen Sie sich vor, es ranken sich 8 Tintenfische um Ihren Verstärker und Ihr Pedalboard. Statt auf den Effektpedalen zu steppen (und aus Versehen einen Tintenfisch zu verletzen), rufen Sie einfach: "OK, Leute – jetzt!" In dem Moment aktivieren die Tintenfische bestimmte Pedale, schalten andere aus und drehen außerdem an den Reglern, um für die Strophe den perfekten Sound zu zaubern, ohne dass die Delay- oder Hall-effekte weiter etwas Unnützes beisteuern. Dann rufen Sie: "Alles fertig machen zum Refrain... jetzt!" Und die Tintenfische stellen alles goldrichtig ein. Das genau sind Sinn und Zweck der Snapshots.



Was die Tintenfische dagegen nicht können, ist das Ändern der Pedalreihenfolge bzw. das Austauschen von Pedalen und/oder Effekten (es sei denn, der aktuelle Speicher enthält diese Blöcke bereits).

Für jeden Sound können bis zu 64 Parameter von den Snapshots beeinflusst werden – daher die Tintenfische mit jeweils 8 Armen. Die Tintenfische merken sich 3 separate Gruppen von An/Aus-Einstellungen und Änderungen je Speicher (für die Strophen, die Refrains und das erneut viel zu lange Solo). Im Klartext: Der HX Stomp bietet 3 Snapshots pro Speicher.

Die 3 Snapshots des HX Stomp können folgende Einstellungen enthalten:

- **Effektumgehung** – Der aktuelle Status (an/aus) für alle Bearbeitungsblöcke. (Der Status des 1-Switch Loopers wird nicht berücksichtigt.)
- **Parametersteuerung** – Die Werte der Parameter, die einer Spielhilfe zugeordnet wurden (bis zu 64 je Speicher).
- **Tempo** – Das aktuelle Systemtempo, wenn "Global Settings > MIDI/Tempo" > Tempo Select auf "Per Snapshot" gestellt wurde. (Laut Vorgabe ist "Per Preset" eingestellt.)

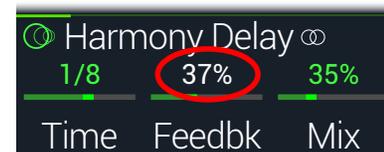
Je nachdem, wie man sie konfiguriert, lassen sich Schnappschüsse wie 3 Variationen desselben Sounds, 3 radikal unterschiedliche Sounds oder unterschiedliche Kombinationen dieser beiden nutzen. Und alles in ein und demselben Speicher. In vielen Fällen reichen die Snapshots für die unterschiedlichen Song-Teile völlig aus.

Arbeiten mit Snapshots

1. Drücken Sie auf der "Play"-Seite wiederholt PAGE ▸, um den Snapshot-Fußtastermodus zu wählen:



2. Drücken Sie einen der 3 Fußtaster, um einen Snapshot zu wählen.
3. Ändern Sie die gespeicherten Einstellungen folgendermaßen:
 - Schalten Sie einen oder mehrere Effekte aus, indem Sie im Stomp-Modus die betreffenden Fußtaster oder im "Edit"-Fenster den oberen Regler drücken. Die Snapshots merken sich den An/Aus-Status der einzelnen Blöcke.
 - Um einen Parameter einzustellen UND den betreffenden Wert automatisch aufzurufen, wenn der Snapshot geladen wird, müssen Sie den Regler drücken und gleichzeitig daran drehen. Snapshots merken sich die Werte von bis zu 64 Effektparametern. Der Parameter wird weiß angezeigt. Das bedeutet, dass ihm ein Controller (hier der Snapshots-Controller) zugeordnet wurde:



Kurzbefehl: Halten Sie ACTION gedrückt, während Sie einen Parameterregler betätigen, um direkt zur Controller-Zuordnung (inklusive dem Snapshots-Controller) zu gehen. Der Wert wird farbig angezeigt, weil noch keine Spielhilfe zugeordnet ist.

Anmerkung: Snapshots-Controller kann man auch von Hand zuordnen. Wählen Sie auf der "Controller Assign"-Seite den gewünschten Block sowie den Parameter und stellen Sie mit Regler 2 (Controller) "Snapshot" ein.

4. Wählen Sie wieder den zuvor aufgerufenen Snapshot.
Der HX Stomp kehrt augenblicklich und ohne Signalausfall zurück zum vorigen Zustand.

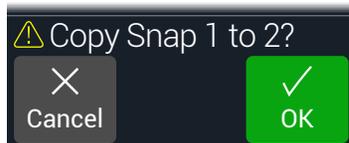
Anmerkung: Wenn Sie "Discard" ("Global Settings > Preferences" > Snapshot Edits) ändern, müssen Sie den Sound sichern, bevor Sie einen anderen Snapshot aufrufen. Sonst gehen Ihre Änderungen wieder verloren!

Kopieren eines Snapshots

Statt immer wieder komplett neue Snapshots anzulegen, können Sie einen vorhandenen als Ausgangspunkt verwenden, den Sie dann an den notwendigen Stellen abwandeln.

1. Berühren Sie im Snapshot-Modus den Fußtaster des Snapshots, den Sie kopieren möchten, längere Zeit, während Sie kurz den Fußtaster des gewünschten Ziel-Snapshots berühren.

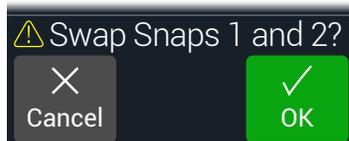
Es erscheint ein Dialog:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

Austauschen von Snapshots

1. Halten Sie im Snapshot-Modus die Fußtaster der beiden Snapshots gedrückt, die Sie gegeneinander austauschen möchten:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

Snapshots speichern

Drücken Sie und ACTION zwei Mal, um die Einstellungen zu speichern.

Dabei werden dann auch alle 3 Snapshots gespeichert.

Anmerkung: Bei Anwahl eines Speichers wird automatisch der Snapshot geladen, der beim Sichern der Einstellungen gewählt war.

Was passiert mit Snapshot-Änderungen?

Sagen wir, Sie verwenden gerade Snapshot 1 (Strophe) und ändern ein paar Einstellungen: Sie aktivieren den Delay-Block, schalten einen Modulationsblock aus, ändern einen "Drive"-Parameter usw. Wenn Sie danach Snapshot 2 (Refrain) aufrufen und zurück zu Snapshot 1 wechseln (für die 2. Strophe) – soll der HX Stomp dann die Ad-Hoc-Änderungen für Snapshots verwenden oder die zuletzt gespeicherte Version? Das können Sie beim HX Stomp selbst entscheiden.

1. Drücken Sie PAGE und PAGE gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie PAGE und anschließend Regler 2 (Global Settings).
3. Wählen Sie mit dem oberen Regler das "Preferences"-Submenü.
4. Wählen Sie mit dem Snapshot Edits-Regler das Editierverhalten:
 - **Recall**—Änderungen der Snapshot-Einstellungen werden gepuffert und bei der späteren Anwahl eines solchen Snapshots erneut verwendet (Vorgabe).
 - **Discard**—Ad-Hoc-Änderungen werden beim Wechsel zu einem anderen Snapshot wieder gelöscht. Bei der späteren Rückkehr zu einem solchen Snapshot werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet. Um Änderungen im aktuellen Snapshot zu **speichern**, während die "Snapshot Edits"-Einstellung "Discard" lautet, drücken Sie den - und ACTION-Taster zwei mal gemeinsam, bevor Sie einen anderen Snapshot wählen.

Das Kamerasymbol auf der "Play"-Seite zeigt die "Snapshot Edits"-Einstellung klar an: Wenn "Recall" gewählt wurde, ist das Kamerasymbol grau, im Falle von "Discard" ist es dagegen rot:



Anmerkung: Speichern Sie den Sound vor Anwahl eines anderen Speichers, um die Snapshots nicht zu verlieren!

Tipps für eine kreative Snapshot-Nutzung

- Der Hauptvorteil von Snapshots ist, dass man damit die Einstellungsänderungen für die verschiedenen Song-Teile vorbereiten kann. Beispiel: Snapshot 1 für das Intro, Snapshot 2 für Strophe 1, Snapshot 3 für den Refrain usw.
- Stellen Sie den “Trails”-Parameter von Delay-, Reverb- und/oder FX Loops-Blöcken auf “On”, um nahtlose Übergänge zwischen den Snapshots zu erzielen.
- Befürchten Sie, dass endlose Änderungen den Sound irgendwann schlechter statt besser machen? Snapshots kann man auch für A/B/C-Vergleiche mehrerer Varianten nutzen, während man immer weiter spielt.
- Ändern der Tonart eines “Harmony Delay”-Blocks bzw. die Intervalle eines Pitch-Blocks über die Anwahl anderer Snapshots.
- Möchten Sie Pegelschwankungen innerhalb eines Songs vermeiden? Stellen Sie mit dem “Level”- oder “Gain”-Parameter eines Effektblocks den gewünschten Wert ein.
- Alternativ können die Snapshots via MIDI beeinflusst werden. Siehe [“MIDI CC” auf S.^49](#).

Bypass Assign

Außer mit dem oberen Regler im “Edit”-Bereich kann man beim HX Stomp noch weitere Methoden zum Ein-/Aus-schalten von Blöcken verwenden.

- Drücken eines Fußtasters im Stomp-Modus
- Bewegen eines Expression-Pedals (wird auch “automatische Aktivierung” genannt)
- Senden eines MIDI CC-Befehls zur MIDI IN-Buchse des HX Stomp (bzw. via USB)

Schnelle Fußtasterzuordnung

1. Wählen Sie im “Edit”-Bereich mit dem großen Regler den Block, den Sie einem Fußtaster zuordnen möchten.
2. Wechseln Sie in den Stomp-Fußtastermodus und halten Sie Fußtaster 1 oder 2 (bzw. 3, wenn “Global Settings > Footswitches > FS3 Function” auf “Stomp 3” gestellt wurde) mit den Fingern gedrückt, bis folgendes Dialogfenster erscheint:

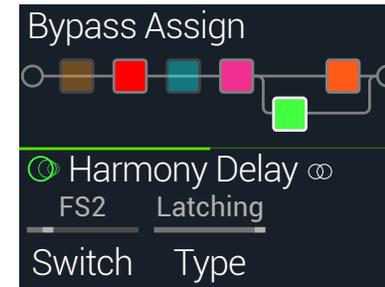


Wenn Sie die Zuordnung eines anderen Block zu jenem Fußtaster aufheben möchten, müssen Sie mit Regler 2 (Assign) die Einstellung “Replace” wählen. Wenn Sie “Merge” beibehalten, können dem Fußtaster mehrere Blöcke zugeordnet werden.

3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

Manuelle An/Aus-Zuordnung

1. Drücken Sie \langle PAGE und PAGE \rangle gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie Regler 1 (Bypass Assign). Die “Bypass Assign”-Seite sieht dem “Edit”-Bereich zum Verwechseln ähnlich:



3. Wählen Sie mit dem großen Regler den Block, den Sie deaktivieren möchten.
Input-, Output- und Mixer-Blöcke können nicht zugeordnet werden. Split-Blöcke dagegen wohl. Im Bypass-Modus wechseln Split Y- und Split A/B-Blöcke wieder in den ausgewogenen Split-Modus. Im Split Crossover-Modus werden die Frequenzen nicht getrennt: Das Signal wird gleichermaßen auf beide Pfade verteilt.
4. Drehen Sie an Regler 1 (Switch), um einen Fußtaster oder das Expression-Pedal zu wählen.

None	Hiermit löschen Sie die Bypass-Zuordnung.
FS1-FS5	Bei Betätigung des Fußtasters im Stomp-Modus wird der Block abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Fußtaster 3, 4 bzw. 5 funktioniert nur, wenn man Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Function auf “Stomp 3”, “Stomp 4” oder Stomp 5” stellt. Bei Anwahl eines Fußtasters wird Regler 2 (Type) aktiviert. Wählen Sie mit Regler 2 “Moment[ary]” oder “Latching”. Bei Anwahl von “Momentary” ist der Block nur inaktiv (bzw. aktiv, sofern er bisher aus war), solange Sie den Fußtaster gedrückt halten. Wenn Sie “Latching” wählen, wird der Block mit jeder Fußtasterbetätigung abwechselnd aktiviert und deaktiviert.
EXP 1, EXP 2	Beim Auslenken des Expression-Pedals wird der Block automatisch aktiviert/deaktiviert. Bei Anwahl von “EXP 1” oder “2” werden die Regler 2 (Position) und 3 (Wait) angezeigt. Mit “Position” wählen Sie die Pedalposition, wo der Block aktiviert oder umgangen wird. 0%= Pedal hochgeklappt, 99%= Pedal komplett gedrückt. Mit “Wait” legen Sie fest, wie lange der HX Stomp warten soll, bevor er den Block deaktiviert. So ist sichergestellt, dass Sie den Block beim fetzigen Funk-Solo nicht pausenlos aus- und einschalten.



Kurzbefehl: Alternative: Drücken Sie PAGE ▾, danach Regler 3 (Learn) und bewegen Sie anschließend das Expression-Pedal oder senden Sie den zugeordneten MIDI CC-Befehl. Der HX Stomp nimmt die Zuordnung dann automatisch vor.



Tipp: Laut Vorgabe entspricht die Fersenposition beim Aktivieren/Deaktivieren von Effekten mit EXP 1 oder EXP 2 dem "Aus"-Status. Um den An/Aus-Status umzukehren, drücken Sie den oberen Regler (Bypass). Dann wird der Block umgangen, sobald das Expression-Pedal über die "Position"-Stelle hinausgeht. Man kann einem Expression-Pedal mehrere Blöcke zuordnen und diese an verschiedenen "Position"-Stellen des Regelweges ein-/ausschalten. Bei Bedarf lassen sich mit diesem Verfahren sogar –je nach Pedalposition– bestimmte Blöcke aus- und andere einschalten.

5. Drücken Sie PAGE ▾ und wählen Sie mit Regler 1 (MIDI In) den MIDI CC-Befehl, mit dem der Block via MIDI ein- und ausgeschaltet werden kann.

Mit CC-Werten im Bereich 0~63 wird der Block ausgeschaltet. Mit Werten im Bereich 64~127 aktiviert man ihn. Bestimmte MIDI CC-Befehle sind für globale Funktionen reserviert und können nicht zugeordnet werden. Siehe "MIDI CC".

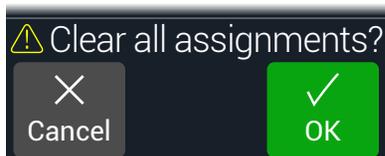
Löschen von Bypass-Zuordnungen

1. Wählen Sie auf der "Bypass Assign"-Seite den Block, dessen Zuordnung Sie löschen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie Regler 1 (Clear Assignments).

Löschen aller Bypass-Zuordnungen

1. Drücken Sie auf der "Bypass Assign"-Seite ACTION.
2. Drücken Sie Regler 2 (Clear All Assignments), um die Bypass-Zuordnungen aller Blöcke zu löschen.

Es erscheint folgende Meldung:

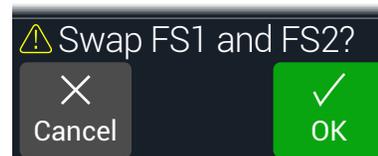


3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

Austauschen von Fußrastern im Stomp-Modus

Um eine Fußtasterfunktion im Stomp-Modus zu "verlegen" (was zumal für Fußtaster mit zahlreichen Zuordnungen praktisch ist), können Sie die Positionen zweier Fußtaster gegeneinander austauschen.

1. Berühren Sie einen der beiden Fußtaster im Stomp-Modus so lange (ohne ihn zu drücken), bis folgendes Dialogfenster erscheint:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

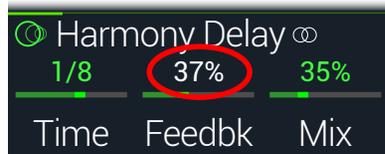
Tipps für kreative Bypass-Zuordnungen

- Wenn Sie oft simultan einen Fußtaster aus- und einen weiteren einschalten, können Sie die beiden Blöcke demselben Fußtaster zuordnen. Wählen Sie anschließend einen der beiden und drücken Sie den oberen Regler. Bei jeder Betätigung des Fußtasters wird der eine Block jetzt ein- und der andere ausgeschaltet.
- Ordnen Sie einen Wah-Block zu, der erst aktiviert werden soll, wenn das Expression-Pedal an der 1%-Position vorbeikommt. Wählen Sie einen ausreichenden "Wait"-Wert, damit der Wah-Effekt nicht bei jeder Anwahl der minimalen Pedalposition ausgeschaltet wird, sondern erst, wenn das Pedal längere Zeit in der Fersenposition bleibt. Siehe "Manuelle An/Aus-Zuordnung".
- Bei Bedarf können mehrere Blöcke der Reihe nach ein-/ausgeschaltet werden, wenn das Expression-Pedal eine bestimmte Position erreicht. Experimentieren Sie z.B. einmal mit mehreren Overdrive-Blöcken: Einer für "Position= 5%", ein weiterer für "Position= 30%", ein dritter für "Position= 70%" usw.
- Wenn Sie mit einem Fußtaster zwischen zwei Amp- oder Amp+Cab-Blöcken umschalten, ändert sich der Sound eventuell dramatisch (wie bei echten Verstärkern). Verwenden Sie einen EQ-Block, um den Sound eines Amp-Blocks etwas an jenen des zweiten Amp-Blocks anzugleichen und ordnen Sie die Bypass-Funktion demselben Fußtaster zu.
- Ordnen Sie einen Delay-Block mit einem hohen "Feedback"-Wert zu, der erst aktiviert wird, wenn das Expression-Pedal die Zehenposition erreicht. Dann quietscht es ganz fidel.

Controller Assign

Der HX Stomp bietet zahlreiche Möglichkeiten für die Echtzeitbeeinflussung Ihrer Sounds. Die wohl logischste Spielhilfe dafür ist ein optionales Expression-Pedal (z.B. für Wah, Pitch Wham oder Volume). Man kann aber auch die Fußtaster zum Wechseln zwischen zwei Parameterwerten benutzen oder dafür sorgen, dass Snapshots bei ihrer Anwahl eine Reihe von Parameterwerten senden.

Wenn einem Parameter eine Spielhilfe zugeordnet wurde, wird der Wert weiß angezeigt:

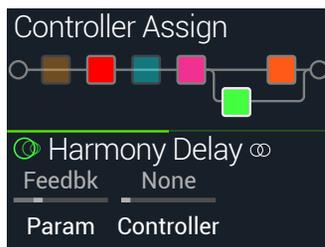


WICHTIG! Wenn Sie einen Wah- oder Pitch Wham-Block einfügen, wird er automatisch "EXP 1" zugeordnet. Wenn Sie einen Volume- oder Pan-Block einfügen, wird er automatisch "EXP 2" zugeordnet. Mit einem [Mission SP1-L6H Line 6](#) Expression-Pedal, das man mit einem Y-Kabel an den HX Stomp anschließt, kann man nicht nur "Gas geben", sondern auch zwischen dem Wah/Pitch Wham- und Volume/Pan-Block umschalten. Siehe auch Seite 42..

Zuordnen eines Controllers

1. Wählen Sie den Stomp-Modus und halten Sie den Regler des Parameters, den Sie beeinflussen möchten, gedrückt.

Der HX Stomp springt zur "Controller Assign"-Seite und zeigt den Namen des gewählten Parameters über Regler 1 (Parameter) an.



Anmerkung: Um das "Controller Assign"-Menü von Hand aufzurufen, drücken Sie  und anschließend Regler 2 (Controller Assign).

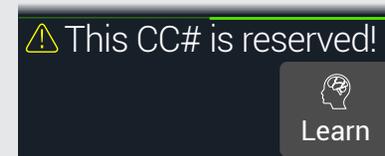
2. Drücken Sie **PAGE**  und anschließend **Regler 3 (Learn)**. Das "Gehirnsymbol" des Reglers leuchtet blau.
3. **Betätigen Sie einen Fußtaster, bewegen Sie das angeschlossene Expression-Pedal, senden Sie mit Ihrem MIDI-Keyboard einen CC-Steuerbefehl usw.**
Der Name des erkannten Befehls wird für Regler 2 (Controller) angezeigt.

Anmerkung: Um den Controller von Hand zu wählen, müssen Sie an Regler 2 (Controller) drehen.

- None** Hiermit löschen Sie die Zuordnung.
- EXP 1 oder 2** Expression-Pedale sind die am häufigsten verwendete Spielhilfen (für Volumen, Wah, Pitch Wham usw.).
- FS1-FS5** Wenn Sie einen Fußtaster im Stomp-Modus betätigen, können Sie abwechselnd den "Min"- und "Max"-Wert wählen.
Bei Anwahl von "FS1-FS5" wird Regler 3 (Switch Type) angezeigt. Wählen Sie mit Regler 3 **"Moment[ary]"** oder **"Latch[ing]"**. "Momentary" bedeutet, dass die Wertänderung nur so lange gilt wie Sie den Fußtaster gedrückt halten. "Latching" bedeutet dagegen, dass bei wiederholtem Drücken des Fußtasters abwechselnd der "Min"- und der "Max"-Wert gewählt werden.*
- MIDI CC** Bei Anwahl von "MIDI CC" wird Regler 3 (CC#) angezeigt. Wählen Sie mit Regler 3 den gewünschten MIDI-Steuerbefehl.
- Snapshot** Obwohl alle Parameter, die einer Spielhilfe zugeordnet sind, beim Aufrufen eines Snapshots aktualisiert werden, steht zusätzlich ein "Snapshots"-Controller zur Verfügung, falls alle anderen Spielhilfen bereits belegt sind.

***Anmerkung:** Das Fußtasterverhalten ("Momentary" oder "Latching") gilt für alle Zuordnungen des Fußtasters.

Anmerkung: Der HX Stomp verwendet bestimmte MIDI CC-Befehle für globale Funktionen. Diese stehen nicht als Controller zur Verfügung. Wenn Sie einen CC-Befehl zu "erlernen" versuchen, dem eine globale Funktion zugeordnet ist, erscheint folgende Meldung:



Siehe auch "[MIDI CC](#)".

4. Drücken Sie bei Bedarf PAGE ▸ und legen Sie mit Regler 1 (Min Value) und 2 (Max Value) den steuerbaren Einstellbereich für den Parameter fest.

 **Tipp:** Um die Arbeitsweise einer Spielhilfe umzukehren, ordnen Sie “Min” den höheren und “Max” den niedrigeren Wert zu.

5. Drücken Sie , um zur Hauptseite zurückzukehren.

 **Kurzbefehl:** Die Zuordnung eines Parameters zum Snapshots-Controller ist noch einfacher: Drücken Sie den Parameterregler, während Sie daran drehen. Der Wert wird weiß dargestellt, um auf die Zuordnung hinzuweisen.

 **Kurzbefehl:** Halten Sie ACTION gedrückt, während Sie einen Parameterregler betätigen, um direkt zur Controller-Zuordnung (inklusive dem Snapshots-Controller) zu gehen. Der Wert wird schwarz angezeigt, weil keine Spielhilfe zugeordnet ist.

Löschen der Controller-Zuordnungen für einen Block

1. Wählen Sie auf der “Controller Assign”-Seite den Block, dessen Zuordnungen Sie löschen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie Regler 1 (Clear Controller).

Löschen aller Spielhilfezuordnungen

1. Drücken Sie auf der “Controller Assign”-Seite ACTION.
2. Drücken Sie Regler 2 (Clear All Controllers), um die Zuordnungen aller Blöcke zu löschen.
Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

 **WICHTIG!** Wenn Sie die Zuordnungen aller Spielhilfen löschen, haben danach auch EXP 1 (Wah) und EXP 2 (Volume) keine Funktion mehr. Genießen Sie diese Funktion mit Vorsicht!

Tipps für eine kreative Parameterbeeinflussung

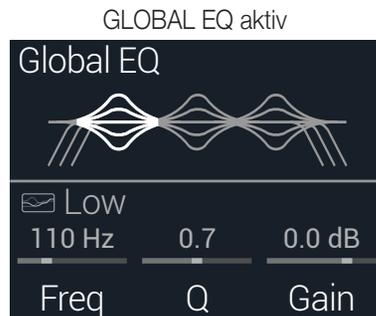
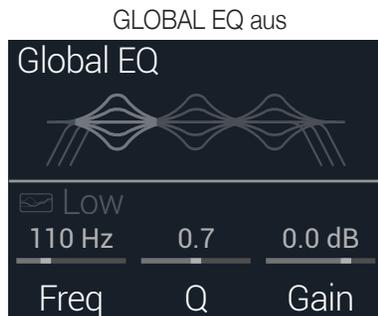
- Anfangs ist der Regelbereich (“Min” bis “Max”) vielleicht etwas extrem. Hier raten wir zu einer sparsamen Nutzung, weil bereits kleine Parameteränderungen eine markante Wirkung haben können.
- Wenn Sie zwischen den Parallel-Signalwegen A und B hin und her wechseln möchten, sollten Sie einen Split > A/B-Block wählen und den “Route To”-Parameter einem Expression-Pedal zuordnen. Laut Vorgabe wird nur Signalweg A verwendet, wenn man das Expression-Pedal hochklappt. Je weiter man es drückt, desto stärker wird Signalweg B eingeblendet. Alternative: Ordnen Sie den “Route To”-Parameter einem **Fußtaster** zu, um abwechselnd den einen und den anderen Signalweg zu hören.
- Wenn Sie einen “cleanen” Solo-Sound benötigen, verzichten Sie doch mal auf den Volume/Pan > Gain-Block und ordnen Sie einen Fußtaster dem “Level”-Parameter eines Mixer- oder Output-Blocks zu.
- Wenn Sie nicht auf Ihr vertrautes Delay- oder Reverb-Pedal verzichten möchten, können Sie es mit einem FX Loop-Block in den Signalweg einschleifen. Ordnen Sie EXP 1 oder 2 dem “Mix”-Parameter jenes Blocks zu, um den Effekt Ihres Pedals ein- und ausblenden zu können.
- Wenn Ihr Delay-Effekt ab und zu heulen und pfeifen soll, ordnen Sie seinen “Feedback”- und “Time”-Parameter einem Fußtaster zu und sorgen dafür dass der Fußtaster die Rückkopplung erhöht und die Verzögerungszeit gleichzeitig verringert.
- Ordnen Sie einem Fußtaster zwei “Delay > Time”-Werte zu, z.B. Viertel und punktierte Achtelnoten.
- Ordnen Sie “IR Select” einem Fußtaster zu. Wählen Sie für “Min” und “Max” verschiedene Impulsantworten. So wechseln Sie blitzschnell zwischen zwei Impulsantworten hin und her.

Global EQ

Der globale Equalizer des HX Stomp umfasst drei vollparametrische Bänder sowie ein einstellbares Tief- und Hochpassfilter. Er soll Ihnen dabei helfen, Probleme einer schwierigen Akustik schnell und unbürokratisch zu lösen. Der "Global EQ" beeinflusst alle Sounds.

Anmerkung: Der "Global EQ" hat keinen Einfluss auf die Signale der SEND- und USB-Ausgänge.

1. Drücken Sie **< PAGE** und **PAGE >** gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie **Regler 3 (Global EQ)**.
Die "Global EQ"-Anzeige erscheint.

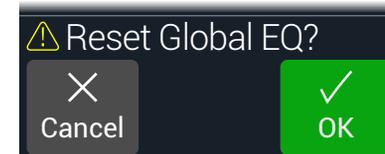


3. Schalten Sie den "Global EQ" mit dem oberen Regler ein oder aus.
4. Wählen Sie mit dem oberen Regler das gewünschte EQ-Band: Low Cut, Low, Mid, High oder High Cut.
5. Stellen Sie mit den Reglern 1~3 das gewünschte EQ-Band ein.

Zurückstellen des 'Global EQ'

Wenn Sie den Global EQ zurückstellen, verwendet er wieder die Werksvorgaben (neutral).

1. Drücken Sie auf der "Global EQ"-Seite **ACTION**.
2. Drücken Sie **Regler 1 (Reset EQ)**.
Es erscheint folgende Meldung:

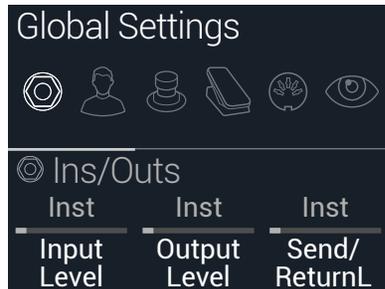


3. Drücken Sie **Regler 3 (OK)**.

Global Settings

Das "Global Settings"-Menü enthält weitere Parameter, die für alle Speicher gelten: Ein- und Ausgangspegel, Fußtasterkonfigurationen usw.

1. Drücken Sie **◀ PAGE** und **PAGE ▶** gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie **PAGE ▶** und anschließend Regler 1 (Global Settings). Die "Global Settings"-Seite erscheint.



3. Wählen Sie mit dem oberen Regler eines der 6 Submenüs. Mit **PAGE ▶** können Sie bei Bedarf zu den übrigen Parametern gehen.

Anmerkung: Ein ausführliche Beschreibung der globalen Parameter finden Sie auf der nächsten Seite.

Einstellen der geeigneten Pegel

Für die Ein- und Ausgänge muss man immer den Pegel wählen, der jenem des Instruments, Verstärkers, Effektpedals usw. entspricht. Nur dann sind übertriebenes Rauschen und garstige Übersteuerung relativ unwahrscheinlich (vielleicht finden Sie garstige Übersteuerung aber auch schön). Jedenfalls wird man Sie als erstes fragen, wie Sie die Pegel eingestellt haben, wenn Sie im Internet über die Klangqualität des HX Stomp schimpfen. Und wenn Sie die Anleitung nicht gelesen haben, werden Sie gnadenlos ausgelacht.

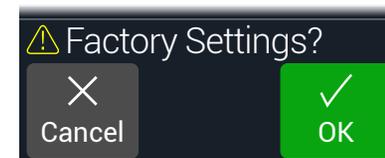
1. Wählen Sie im "Global Settings"-Menü mit dem oberen Regler das "Ins/Outs"-Submenü.
2. Stellen Sie mit den Reglern 1 und 2 folgende Parameter ein:

Buchse	Welches Gerät empfängt die Signale?	Empfehlung:
INPUT L/MONO, RIGHT	Gitarre oder Bass mit passiven Tonabnehmern	Stellen Sie "Input Level" auf "Inst".
	Gitarre oder Bass mit sehr lauten oder aktiven Tonabnehmern	Stellen Sie "Input Level" auf "Inst" oder "Line" (je nachdem, was besser klingt)
	Keyboard, Synthesizer oder Drummaschine	Stellen Sie "Input Level" auf "Line".
OUTPUT L/MONO, RIGHT	Eingang eines Gitarren- oder Bassverstärkers	Stellen Sie "Output Level" auf "Inst".
	Gitarreneingang eines Effektpedals oder Multi-Effektprozessors	
	RETURN-Buchse mit Instrumentenpegel des Gitarren- oder Bassverstärkers für das 4-Kabel-Verfahren	
	RETURN-Buchse mit Line-Pegel des Gitarren- oder Bassverstärkers für das 4-Kabel-Verfahren	Stellen Sie "Output Level" auf "Line".
	Eingänge eines Studio-Effektgeräts oder Mischpults	

Zurückstellen aller globalen Parameter

Wenn Sie die globalen Parameter zurückstellen, werden ihnen wieder die Werksvorgaben zugeordnet. Dieser Vorgang hat jedoch keinen Einfluss auf die gespeicherten Sounds.

1. Drücken Sie im "Global Settings"-Menü auf **ACTION**.
2. Drücken Sie Regler 1 (Factory Settings). Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

Global Settings > Ins/Outs

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	Input Level	Wählen Sie "Inst", wenn Sie eine Gitarre, einen Bass oder ein Effektpedal an den Eingang des HX Stomp angeschlossen haben. Wählen Sie "Line" für Synthesizer, Drummaschinen, die Ausgänge eines Mischpults oder andere Line-Quellen. Wenn die Tonabnehmer Ihrer Gitarre bzw. Ihres Basses sehr laut sind (oder wenn Sie auf den "gedrosselten" Sound Ihres Instruments stehen), müssen Sie "Line" wählen. Probieren Sie einfach beide aus und verlassen Sie sich auf Ihre Ohren.
	2	Output Level	Wählen Sie "Inst", wenn Sie die 6,3mm-Ausgänge mit externen Effektpedalen oder dem Gitarreneingang von zwei Verstärkern verbinden möchten. Wählen Sie "Line", wenn Sie die Ausgänge an ein Mischpult, einen Recorder usw. anschließen. Bei Verwendung nur eines Verstärkers bzw. eines Mixerkanals brauchen Sie nur die LEFT/MONO 6,3mm-Buchse anzuschließen.
	3	Send/ReturnL	Wählen Sie "Inst" für ein Send/Return-Paar, das mit externen Effektpedalen verbunden ist. Wählen Sie "Line" für ein Send/Return-Paar, das mit einem externen Effektprozessor verbunden ist bzw. das Sie als zusätzliche Aus- und Eingänge für Keyboards, Drummaschinen, Mischpulte usw. nutzen möchten.
2	1	Send/ReturnR	Wählen Sie "Inst" für ein Send/Return-Paar, das mit externen Effektpedalen verbunden ist bzw. das Sie als zusätzliche Aus- und Eingänge für Keyboards, Drummaschinen, Mischpulte usw. nutzen möchten.
	2	Return Type	Hiermit geben Sie an, ob das an den RETURN-Buchsen anliegende Signal zu einem Return- oder FX Loop-Block gehen oder als AUX-Eingang (Stereo) zum Jammen zu einem MP3-Spieler usw. fungieren soll. Um die RETURN-Buchsen als AUX-Eingang (ohne Signalbearbeitung) zu verwenden, müssen Sie den Input-Block des Sounds auf "Main L/R" stellen. Dann wird das Instrumentensignal (das am L/R-Eingang anliegt) gemeinsam mit dem (unbearbeiteten) RETURN L/R-Signal (Begleitung) ausgegeben.
	3	USB In 1/2 Trim	Bestimmt den Pegel der über USB 1/2 eingehenden Signale. Diese werden vom HX Stomp nicht bearbeitet. Normalerweise sollten Sie hier "0.0dB" wählen.
3	1	Phones Monitor	Hier wählen Sie, welche Signale über die Kopfhörerbuchse ausgegeben werden. Normalerweise sollten Sie hier "Main L/R" wählen.
	2	Volume Controls	Hier bestimmen Sie, ob der VOLUME-Regler sowohl die 6,3mm-Hauptausgänge als auch die Kopfhörerbuchse ("Main+HP") oder nur den Kopfhörerausgang beeinflusst ("Phones"). Wenn Sie "Phones" wählen, verwenden die 6,3mm-Hauptausgänge den Nennpegel.

Global Settings > Preferences

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	Bypass Type	Wenn man den oberen und unteren Regler gemeinsam (oder einen Fußtaster mit "All Bypass"-Funktion) drückt, werden alle Blöcke des HX Stomp umgangen. Der HX Stomp unterstützt zwei "All Bypass"-Optionen: Wählen Sie "Analog", wenn das Gitarrensinal vom Eingang direkt (d.h. ohne A/D/A-Wandlungen) an die Ausgänge des HX Stomp angelegt werden soll (in Fachkreisen nennt man dies auch "True Bypass"). Wählen Sie "DSP", wenn die Delays und Hallfahnen beim Deaktivieren aller HX Stomp-Effekte natürlich ausklingen sollen.
	2	Snapshd Edits	Bestimmt, ob die Änderungen eines Snapshots (Block an/aus, Parametersteuerung, Tempo) gepuffert und bei der nächsten Anwahl des Snapshots erneut verwendet werden. Wenn Sie "Recall" wählen, werden Änderungen der Snapshot-Einstellungen gepuffert und später wieder benutzt. Wenn Sie "Discard" wählen, werden Ad-Hoc-Änderungen beim Wechsel zu einem anderen Snapshot wieder gelöscht. Bei der späteren Rückkehr zu einem solchen Snapshot werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet. Um Ad-Hoc-Änderungen zu behalten, während die "Snapshot Edits"-Einstellung "Discard" lautet, müssen Sie zwei Mal SAVE drücken, bevor Sie einen anderen Snapshot aufrufen. Siehe auch " Was passiert mit Snapshot-Änderungen? ".
	3	Tempo Pitch	Hiermit bestimmen Sie, wie sich Delay-Wiederholungen verhalten, wenn man wiederholt TAP drückt. "Authentic" bedeutet, dass sich bei der Änderung der Wiederholungsgeschwindigkeit auch kurz die Tonhöhe ändert. "Transpr" reduziert diese "Artefakte" dagegen weitgehend.
2	1	EXP/FS Tip	Hiermit bestimmen Sie, ob die Spitze der PEDAL-Buchse auf der Rückseite als Eingang für Expression-Pedal 1 oder Fußtaster 4 fungieren soll.
	2	EXP/FS Ring	Hiermit bestimmen Sie, ob der Ring der PEDAL-Buchse auf der Rückseite als Eingang für Expression-Pedal 2 oder Fußtaster 5 fungieren soll.
	3	Tip Polarity	Wenn das Expression-Pedal oder der externe Fußtaster "falsch herum" funktioniert (d.h. Maximalpegel, wenn das Pedal komplett hochgeklappt ist bzw. wenn Fußtaster 4 oder 5 die zugeordnete Fußtaster falsch herum bedient), müssen Sie hier "Invert" wählen.
3	1	Ring Polarity	Wenn das Expression-Pedal oder der externe Fußtaster "falsch herum" funktioniert (d.h. Maximalpegel, wenn das Pedal komplett hochgeklappt ist bzw. wenn Fußtaster 4 oder 5 die zugeordnete Fußtaster falsch herum bedient), müssen Sie hier "Invert" wählen.
	2	Preset Number	Hiermit bestimmen Sie, ob die Speicheradressen als 42 Bänke mit 3 Speichern (A, B, C) oder als durchgehende Nummern 000-125 angezeigt werden sollen (die durchgehende Nummerierung ist hilfreich für den MIDI-Einsatz).

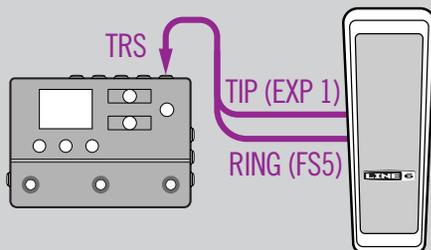
Global Settings > Footswitches

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Stomp Select	Bei Anwahl von "Touch" kann man den zugeordneten Block nur wählen, indem man den Fußtaster im Stomp-Modus berührt. Im Falle von "Press" kann man den zugeordneten Block nur wählen, indem man den Fußtaster im Stomp-Modus drückt – praktisch für alle, die barfuß spielen. Nach Anwahl von "Both" kann man den Block durch Berühren oder Betätigen des Fußtasters anwählen. Die Vorgabe lautet "Touch".
1	2	FS3 Function	Funktionszuordnung für Fußtaster 3. Möglichkeiten: TAP/Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass und Toggle EXP 1/2. Die Vorgabe lautet "TAP/Tuner".
	3	FS4 Function	Funktionsanwahl für Fußtaster 4, aber nur, wenn "Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip" auf "FS4" gestellt wurde. (Die Vorgabe lautet "EXP 1". Wählen Sie daher "FS4", damit FS4 Function erwartungsgemäß funktioniert!) Wählen Sie TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (entspricht dem Drücken von PAGE > auf der "Play"-Seite), Previous Footswitch Mode (entspricht dem Drücken von < auf der "Play"-Seite), All Bypass oder Toggle EXP 1/2.* Die Vorgabe lautet "All Bypass".
2	1	FS5 Function	Funktionsanwahl für Fußtaster 5, aber nur, wenn "Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring" auf "FS5" gestellt wurde. Wählen Sie TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (entspricht dem Drücken von PAGE > auf der "Play"-Seite), Previous Footswitch Mode (entspricht dem Drücken von < auf der "Play"-Seite), All Bypass oder Toggle EXP 1/2.* Die Vorgabe lautet "Tog[EXP[1/2]]".

*Wenn Sie (nicht rastende) Fußtaster angeschlossen haben, müssen Sie die "FS4"- und "FS5"-Funktion entsprechend einstellen.

Mission Helix Expression Pedal

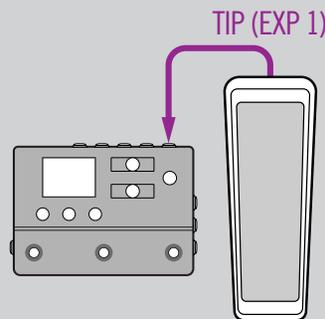
Ab Werk ist die EXP 1/2 | FS4/5-Buchse des HX Stomp für ein [Mission Helix](#) Expression-Pedal vorkonfiguriert, das über ein Y-Kabel angeschlossen werden muss (wird auch TRS-Einschleifkabel genannt). Der Hauptvorteil dieses Ansatzes ist, dass man mit dem Zehenschalter die "EXP 1"- (Wah/Pitch Wham) oder "EXP 2"-Funktion (Volume Pedal/Pan) wählen und die entsprechenden Blöcke ein- und ausschalten kann.



Ein Expression Pedal

Wenn Sie ein herkömmliches Expression-Pedal anschließen, müssen folgende Dinge beachtet werden:

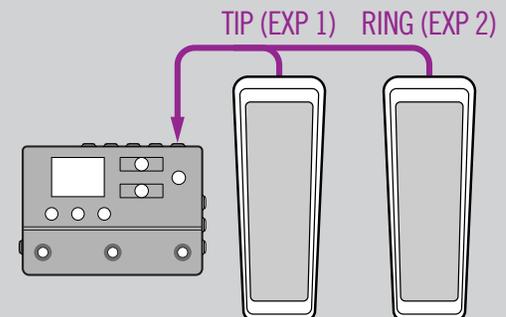
- Ordnen Sie dem "Position"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "**Controller Assign**" die "EXP 1"-Einstellung zu.
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "**Bypass Assign**" die "None"-Einstellung zu.
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter ("**Bypass Assign**") eines Wah- oder Pitch Wham-Blocks entweder "EXP 1" (der HX Stomp aktiviert den Block, wenn man das EXP 1-Pedal nach vorne bewegt) oder einen Fußtaster zu.



Zwei Expression-Pedale

Wenn Sie mit einem Y-Kabel zwei Expression-Pedal anschließen, müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Stellen Sie "**Global Settings > Preferences**" > EXP/FS Ring" auf "EXP 2".
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "**Bypass Assign**" die "None"-Einstellung zu.
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter ("**Bypass Assign**") eines Wah- oder Pitch Wham-Blocks entweder "EXP 1" (der HX Stomp aktiviert den Block, wenn man das -Pedal nach vorne bewegt) oder einen Fußtaster zu.



Global Settings > EXP Pedals

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	EXP 1 Position	Hiermit bestimmen Sie, ob die Expression-Pedalposition für jeden Snapshot bzw. Speicher separat geladen oder global verwendet wird. Wenn sich der Wert des Volumen- bzw. Wah-Pedals bei Anwahl eines anderen Speichers nicht ändern soll, müssen Sie "Global" wählen.
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	MIDI Base Channel	Hiermit wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem der HX Stomp MIDI-Signale sendet und empfängt (gilt sowohl für die MIDI-Buchsen als auch den USB-Port).
	2	MIDI Thru	Wenn er aktiv ist, fungiert die MIDI OUT-Buchse auch als MIDI THRU, d.h. sie gibt alle über MIDI IN empfangenen Daten auch gleich wieder aus.
	3	Rx MIDI Clock	Wählen Sie hier, ob der HX Stomp zu den via MIDI IN bzw. über den USB-Port empfangenen Signalen synchron laufen soll (je nachdem, welcher Anschluss sie zuerst empfängt= "Auto"). Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp keine MIDI Clock-Signale empfangen darf.
2	1	Tx MIDI Clock	Hier bestimmen Sie, ob der HX Stomp nur über seine MIDI OUT-Buchse, den USB-Port oder über beide MIDI Clock-Signale senden soll. Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp keine MIDI Clock-Signale senden darf.
	2	Tempo Select	Das Tempo kann für jeden Snapshot, jeden Speicher oder global gesichert werden.
	3	BPM	Je nach der mit Regler 2 (Tempo Select) gewählten Einstellung wird dieser Wert für den aktuellen Snapshot bzw. Speicher gesichert oder global verwendet.
3	1	USB MIDI	Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, empfängt/sendet der HX Stomp auch über seinen USB-Port MIDI-Befehle – zusätzlich zu den MIDI-Buchsen.
	2	MIDI PC Rx	Hiermit bestimmen Sie, ob der HX Stomp MIDI-Programmwechselbefehle (PC) über seine MIDI IN-Buchse, den USB-Port oder beide (MIDI + USB) empfangen soll. Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp keine PC-Befehle empfangen darf.
	3	MIDI PC Tx	Hier bestimmen Sie, ob der HX Stomp bei Anwahl eines Speichers automatisch die entsprechende MIDI-Programmnummer (PC) über seine MIDI OUT-Buchse, den USB-Port oder beide senden soll.

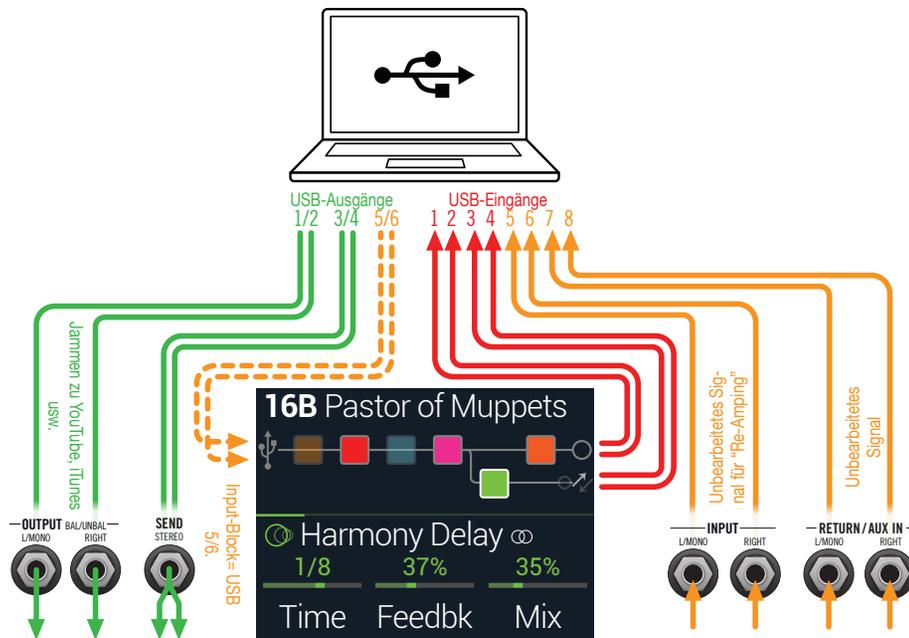
Global Settings > Displays

Regler	Parameter	Beschreibung
1	LED Rings	Hiermit stellen Sie ein, ob der LED-Ring der Fußtaster im Stomp-Modus schwach ("Dim/Br") oder überhaupt nicht ("Off/Br") leuchten soll, wenn der betreffende Block umgangen wird. Wenn Sie auf einer besonders hellen Bühne oder in der Sonne spielen, kann der Kontrast mit "Off/Br" erhöht werden.
2	Tap LED	Wenn die Diode des TAP-Fußtasters nicht pausenlos rot blinken soll, können Sie das mit diesem Parameter ausschalten.

USB-Audio

Der HX Stomp kann als USB 2.0-Audioschnittstelle für Windows- und Mac-Computer sowie für iPad und iPhone (erfordert einen optionalen Apple-Kameraadapter) fungieren. Dann stehen mehrere Ein- und Ausgänge im 24-Bit/96kHz-Format zur Verfügung, die mit einer DAW genutzt werden können. Die nachstehenden Abbildungen und Tabellen erläutern, wie der HX Stomp Audiodaten mit dem Computer austauscht.

Anmerkung: Für USB-Audioanwendungen mit einem Windows-Computer müssen Sie sich den Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber herunterladen (siehe Seite 46). Bei einem Mac-Computer braucht der Line 6 Helix Mac Core Audio-Treiber nur installiert zu werden, wenn Sie andere Sampling-Frequenzen als 48kHz benötigen (siehe Seite 46). Diese Treiber finden Sie unter line6.com/software. Auf einem Apple iPad oder iPhone braucht kein Treiber installiert zu werden.



Computer-Eingang	Quelle
USB 1 und 2	Ausgabe von Pfad A des HX Stomp (mit den Bearbeitungen von Pfad A)
USB 3 und 4	Ausgabe von Pfad B des HX Stomp (mit den Bearbeitungen von Pfad B)
USB 5 und 6	MAIN- und RETURN/AUX L/MONO- sowie RIGHT-Buchsen des HX Stomp (ohne Bearbeitungen) Das RETURN/AUX-Eingangssignal wird nur empfangen, wenn der aktuelle Sound einen Return- oder FX Loop-Block enthält bzw. wenn für den Input-Block "RETURN L/R" gewählt wurde.
USB 7 und 8	RETURN/AUX L/MONO- und RIGHT-Buchsen des HX Stomp (ohne Bearbeitungen)
Computer-Ausgabe	Ziel
USB 1/2	MAIN L/MONO-, RIGHT- und Kopfhörerausgang des HX Stomp (ohne Bearbeitung) zum Abhören der Gesamtausgabe des Computers oder zum Jammern zu YouTube™, iTunes usw.
USB 3/4	SEND-Stereo-Ausgang des HX Stomp (ohne Bearbeitung)
USB 5/6	Input-Block des HX Stomp für "Re-Amping" (nur möglich, wenn man für den Input-Block "USB 5/6" wählt).
USB 7/8	Die unendliche Geschichte (für zukünftige Anwendungen).

Abhören der Hardware statt der Software

Der HX Stomp gibt das eingehende Signal direkt wieder aus, ganz gleich, wie Sie die Monitoring-Parameter der DAW einstellen. Dieses "Hardware-Monitoring" ist oft praktisch, weil Sie das Gitarrensiegel dann ohne Latenz (aber mit den Bearbeitungen des HX) hören: Die Signale machen nämlich nicht den Umweg über die Software, wo sie leicht verzögert werden.

Wenn Sie innerhalb der DAW jedoch noch Plug-Ins verwenden, ist es eventuell praktischer, das Ausgangssignal der betreffenden Spur zu hören. Der Nachteil dieses "Software-Monitorings" ist allerdings, dass Ihr Eingangssignal leicht verzögert wird, weil es ja von der Software bearbeitet und erst danach an die HX Stomp-Ausgänge angelegt wird. Das nennt man die "Latenz". Der HX Stomp erlaubt in der Regel die Arbeit mit einer minimalen Latenz. Siehe auch "[Einstellen des ASIO-Treibers \(nur für Windows\)](#)".

Wenn Sie das Ausgangssignal der Spuren abhören, ist es besser, das direkte Ausgangssignal des HX Stomp nicht hinzuzufügen. Das stellt man so ein: Verwenden Sie die Ports USB 5/6 als Eingangsquelle der DAW und stellen Sie den Pegel des Main L/R Output-Blocks auf dem HX Stomp auf den Mindestwert. Dann überträgt der HX Stomp nur das unbearbeitete Instrumentensignal zur gewählten Audiospur Ihrer DAW. (Alles Weitere zu diesem DI-Signal finden Sie gleich im Anschluss.)

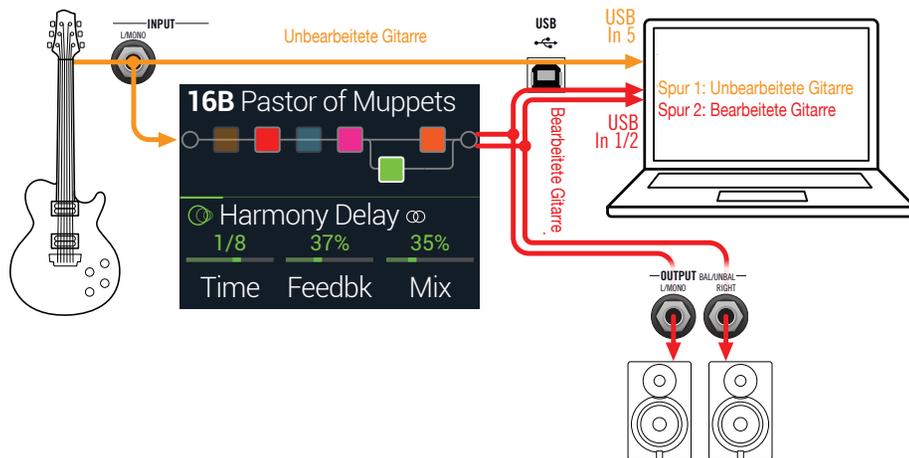
DI-Aufnahme und ‘Re-Amping’

Heutzutage werden Gitarren- und/oder Basssignale oft ohne Bearbeitung aufgenommen. Die gewählte Spur zeichnet also ein DI-Signal (Direkteingabe) auf. Der Vorteil dieses Verfahrens ist, dass man die DI-Spur zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Plug-In (z.B. [Helix Native](#)) oder einem echten Verstärker bzw. externen Prozessor bearbeiten kann, wenn das dem betreffenden Titel dient. Der HX Stomp bietet eine praktische Option für die Aufnahme von DI-Spuren und die spätere Bearbeitung mit dem HX Stomp – und dafür braucht man keine komplexen Verbindungen herzustellen!

Der HX Stomp hat zwei Direktausgänge: Den USB Out 5- und 6-Port. Die betreffenden Signale werden direkt hinter dem L/MONO- und RIGHT-Eingang abgegriffen. Der USB Out 7- und 8-Port geben ebenfalls ein unbearbeitetes Signal aus, das jedoch hinter dem RETURN/AUX In L/MONO- und RIGHT-Eingang abgegriffen wird. Sie könnten also gleichzeitig ein Digital-Piano, einen Synthesizer, eine Drummaschine oder eine andere Stereo-Signalquelle aufnehmen.

Aufnahme des unbearbeiteten DI-Signals

In diesem Beispiel nehmen wir den Gitarrenpart simultan auf zwei DAW-Spuren auf: Einmal mit und einmal ohne jegliche Bearbeitung.



- Legen Sie in Ihrer DAW-Datei zwei neue Audiospuren an:
Eine Mono-Spur für das trockene Signal, die das Signal des USB 5-Ports aufzeichnet.
Legen Sie eine Stereo-Spur für die Aufnahme des vom HX Stomp bearbeiteten Signals an und wählen Sie als Eingang "USB 1/2".
- Ordnen Sie beiden Spuren, sowie dem Master-Ausgang der DAW USB 1/2 als Ausgangsports zu, damit alle Spuren ihre Signal zum HX Stomp übertragen.

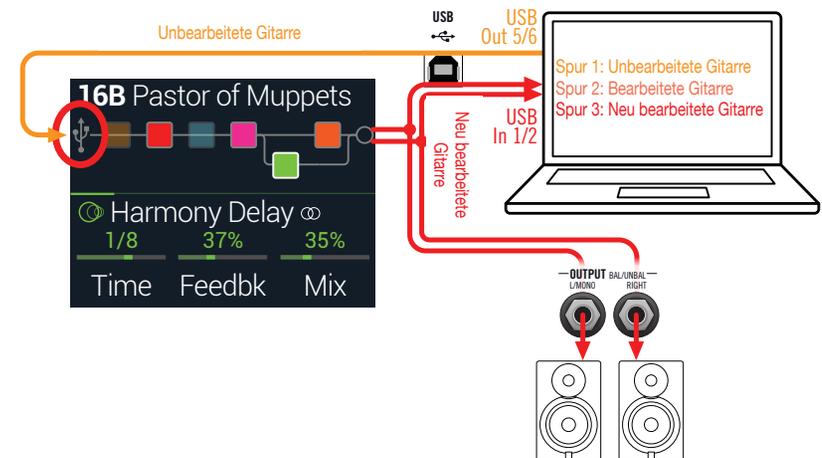
Anmerkung: Wenn Sie die Stereo-Spur auf den Helix USB 1/2-Port routen, hören Sie den bearbeiteten Sound bei der Aufnahme mit dem Hardware-Monitoring des HX Stomp. Für diese Konfiguration müssen Sie allerdings das Software-Monitoring aller DAW-Spuren deaktivieren.

- Schalten Sie die beiden DAW-Spuren scharf, starten Sie die Aufnahme und spielen Sie Ihren Part!

Dieser Part wird nun sowohl mit Bearbeitung als auch völlig "trocken" aufgenommen. Letztere Version können Sie zu einem späteren Zeitpunkt mit Plug-Ins bearbeiten oder noch einmal zum Prozessor bzw. einem Gitarrenverstärker übertragen (siehe den nächsten Abschnitt).

‘Re-Amping’ mit dem HX Stomp

Um die unbearbeitete Spur später mit dem HX Stomp zu bearbeiten, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:



- Wählen Sie auf der "Play"-Seite mit dem oberen Regler den Input-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler "Input USB 5/6" als Eingang zu. Der Input-Block wird jetzt mit einem kleinen USB-Symbol dargestellt:



- Ordnen Sie der DI-Spur in Ihrer DAW den HX Stomp-Port USB 5/6 als Ausgang zu.

- Legen Sie in Ihrem DAW-Projekt eine neue Stereo-Spur an und ordnen Sie ihr "USB 1/2" als Ein- und Ausgang zu. Machen Sie diese Spur aufnahmebereit.

Anmerkung: Bei den meisten DAW-Programmen muss für die Wiedergabe auch das Software-Monitoring der "Re-Amping"-Spur aktiviert werden. Siehe die Dokumentation Ihrer Software.

- Starten Sie die Wiedergabe Ihres DAW-Projekts – die "DI"-Spur wird jetzt mit HX Stomp-Bearbeitung wiedergegeben! Stimmen Sie den Sound auf den Song ab, indem Sie die Verstärker- und Effektparameter editieren.
- Wenn der Gitarrenpart optimal klingt, können Sie die DI-Spur solo schalten, zum Beginn des Songs springen, eine neue Stereo-Spur in der DAW anlegen und das neu bearbeitete Signal dort aufnehmen. Warten Sie, bis der DI-Part beendet ist und halten Sie die Wiedergabe dann an. Jetzt verfügen Sie über einen weiteren fetten Gitarrenpart!

Tipp: Falls das Ergebnis letztendlich doch nicht überzeugt, können Sie die Spur mit dem unbearbeiteten Gitarrensignal erneut mit anderen HX Stomp-Einstellungen und eventuell Plug-Ins bearbeiten bzw. einen nur leicht abweichenden Sound hinzufügen, um den Gitarrenpart fetter/breiter zu machen.

'Re-Amping' ist ja ganz nett, aber langwierig. Geht das auch einfacher?'

Unbedingt! Statt die unbearbeiteten Parts wieder an den HX Stomp anzulegen und das Ergebnis erneut aufzunehmen (was bei komplizierter Entscheidungsfindung Monate dauern kann), können Sie die betreffende Spur auch mit dem [Helix Native](#) Plug-In direkt im Computer "songfähig" machen. Helix Native bietet den Vorteil, dass der DSP des HX Stomp nicht beansprucht wird und für andere Parts (z.B. auch Gesang, Keyboards, Synthesizer, Drummaschinen usw.) zur Verfügung steht.

Einstellen des Core Audio-Treibers (nur für macOS)

Um den HX Stomp als Audioschnittstelle für einen Mac zu nutzen, brauchen Sie keinen zusätzlichen Treiber zu installieren. Der HX Stomp verwendet den standardkonformen USB-Treiber des Mac und braucht nur an einen seiner USB-Ports angeschlossen zu werden. Danach erscheint der HX Stomp als auswählbares Core Audio-Gerät im Mac-Fenster "Dienstprogramme > Audio-MIDI-Konfiguration" und/oder direkt in Ihren Audio- und Multimedia-Anwendungen. Bedenken Sie jedoch, dass der Apple-Treiber nur die Sampling-Frequenz 48kHz unterstützt. Wenn Sie eine andere Sampling-Frequenz bevorzugen (oder wenn das von Ihrer DAW vorausgesetzt wird), können Sie sich den Line 6 Helix Mac Core Audio-Treiber von [line6.com/software](#) herunterladen.

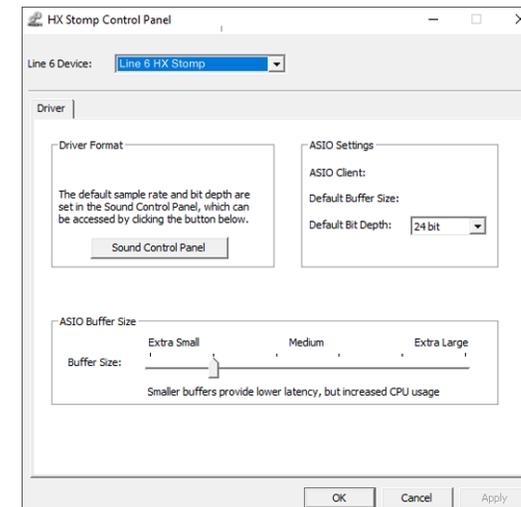
Dieser Line 6-Treiber unterstützt den HX Stomp sowie alle Geräte der Helix-Serie und läuft mit den Sampling-Frequenzen 44.1kHz, 48kHz, 88kHz und 96kHz.

Einstellen des ASIO-Treibers (nur für Windows)

Wenn Sie den HX Stomp mit einem Windows-Computer verwenden, sollten Sie unbedingt den zugehörigen ASIO-Treiber installieren. Der Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber bietet nämlich alle Vorzüge, die man für einen nahezu latenzfreien Einsatz mit einer DAW benötigt. Den betreffenden Anwahlparameter finden Sie bei den Einstellungen oder Optionen Ihrer Software – siehe die Dokumentation.

Anmerkung: Der Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber steht unter [line6.com/software](#) zum Download bereit.

Nach Anwahl des HX Stomp ASIO-Treibers in der DAW erscheint im betreffenden Dialogfenster ein Button, über den Sie die ASIO-Einstellungen erreichen. Drücken Sie den Button, um die HX Stomp-Systemeinstellungen aufzurufen – dort befinden sich die Treiberparameter.



Sound Control Panel Hiermit rufen Sie die Windows-Soundparameter auf, mit denen der HX Stomp als Audiogerät für Multimedia-Anwendungen (Windows Media Player, iTunes usw.) definiert werden kann. Die Einstellungen der Windows-Soundparameter sind für die DAW-Software unerheblich – nur herkömmliche Multimedia-Anwendungen verwenden den Windows-eigenen Treiber.

Default Bit Depth Wählen Sie hier die Wortbreite für den Audiodatenaustausch des HX Stomp mit der DAW-Software. Für hochwertige Audio-Aufnahmen empfehlen wir 24 oder 32 Bit.

ASIO Buffer Size Das Ziel ist immer der optimale Kompromiss zwischen einer minimalen Latenz und einem reibungslosen Signal (ohne Aussetzer). Je kleiner die Puffergröße, desto geringer ist die Latenz. Allerdings muss der Computer dann auch mehr arbeiten, was zu Klicks, Pops und anderen Artefakten führen kann. Wählen Sie zunächst einen kleinen Wert. Falls es zu Störungen kommt, wählen Sie wiederholt einen leicht höheren Wert, bis keine Störungen mehr feststellbar sind.

Stellen Sie alles wunschgemäß ein und klicken Sie auf [Übernehmen] oder [OK], um zur DAW zurückzukehren. Weitere Hinweise zu den passenden Einstellungen für die Audiogeräte, Puffergröße und weitere Projekteinstellungen finden Sie in der Dokumentation der DAW.

MIDI

Anmerkung: Der HX Stomp sendet und empfängt auch MIDI-Befehle über seinen USB-Port (der dann die gleiche Funktion hat wie die MIDI-Buchsen). Für USB MIDI-Anwendungen mit einem Windows-Computer müssen Sie sich den Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber herunterladen (siehe line6.com/software). Auf einem Mac-Computer bzw. einem iPhone oder iPad braucht kein Treiber installiert zu werden.

Aufrufen von Speichern und Snapshots via MIDI

MIDI funktioniert nur reibungslos wenn man genau weiß, wie es funktioniert und mit welchen Befehlen man ein Gerät dazu bewegt, andere Speicher aufzurufen. Genau deshalb greift Ihnen der HX Stomp unter die Arme, indem er Sie über die MIDI-Adresse des aktuell gewählten Sounds oder Snapshots informiert.

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum "Play"-Fenster zu gehen.
2. Drücken Sie den oberen Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen.



Der dunkle Text über Regler 3 zeigt die MIDI-Befehle an, die man für die Anwahl von Speichern und/oder Snapshots von einem externen MIDI-Gerät bzw. einer Software aus senden muss. Der oben gezeigte "16B Pastor of Muppets"-Sound kann mit MIDI-Programmnummer 061 (PC) und Snapshot 1 mit dem Wert 000 für den CC69-Steuerbefehl aufgerufen werden.

Anmerkung: Ab Werk empfängt der HX Stomp auf MIDI-Kanal 1. Das kann man aber unter "Global Settings > MIDI/Tempo" ändern.

Anmerkung: Bei der Anwahl von Speichern sendet der HX Stomp jeweils die zugehörige MIDI-Programmnummer. Wenn diese nicht automatisch gesendet werden soll, müssen Sie "Global Settings > MIDI/Tempo" > MIDI PC Tx auf "Off" stellen.

Block-Statusänderung via MIDI

1. Drücken Sie PAGE und PAGE gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie Regler 1 (Bypass Assign).
3. Wählen Sie mit dem oberen Regler den Block, den Sie via MIDI umschalten möchten.
4. Drücken Sie PAGE und anschließend Regler 3 (Learn). Senden Sie mit der MIDI-Pedaleinheit, dem Keyboard usw. einen MIDI CC-Befehl. Die CC-Nummer erscheint jetzt über Regler 1 (MIDI In).

Mit CC-Werten im Bereich 0~63 wird der Block ausgeschaltet. Mit Werten im Bereich 64~127 aktiviert man ihn. Bestimmte CC-Befehle sind für globale Funktionen reserviert und können hier nicht zugeordnet werden (siehe "MIDI CC").

Anmerkung: Um einen CC-Befehl von Hand zu wählen, drücken Sie –anstatt Schritt 4 auszuführen– PAGE und wählen mit 1 (MIDI In) den gewünschten Steuerbefehl.

Parametersteuerung via MIDI

1. Wechseln Sie in den "Edit"-Bereich und halten Sie den Regler des Parameters, den Sie beeinflussen möchten, gedrückt. Der HX Stomp springt zur "Controller Assign"-Seite und zeigt den Namen des gewählten Parameters über Regler 1 (Parameter) an.
2. Drücken Sie PAGE und anschließend Regler 3 (Learn). Senden Sie mit der MIDI-Pedaleinheit, dem Keyboard usw. einen CC-Befehl. Die CC-Nummer erscheint jetzt über Regler 3 (CC#).

Anmerkung: Um von Hand einen Steuerbefehl aufzurufen, wählen Sie mit 2 (Controller) "MIDI CC" und stellen mit Regler 3 die gewünschte CC-Nummer ein.

3. Drücken Sie bei Bedarf PAGE und legen Sie mit Regler 1 (Min Value) und 2 (Max Value) den steuerbaren Einstellbereich für den Parameter fest.

Tip: Um die Arbeitsweise einer Spielhilfe umzukehren, ordnen Sie "Min" den höheren und "Max" den niedrigeren Wert zu.

4. Drücken Sie schließlich . Vergessen Sie nicht, den Sound zu speichern, um alle Zuordnungen zu behalten!

Temposynchronisation via MIDI

Bestimmte Delay- und Modulation-Parameter wie "Time" und "Speed" können als fester numerischer Wert (ms bzw. Hz) oder als Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) eingestellt werden. Wählt man einen Notenwert, dann laufen diese Parameter synchron zum "Tap Tempo" oder dem MIDI-Takt. Drücken Sie den Parameterregler, um abwechselnd "ms" (bzw. "Hz") oder die Notenangabe zu wählen.



Laut Vorgabe wertet der HX Stomp den MIDI-Takt externer Geräte (u.a. Ihrer DAW via USB) aus. Der HX Stomp kann auch MIDI Clock-Signale zur Außenwelt übertragen (was aber laut Vorgabe deaktiviert ist). Der Empfang (Rx) und die Übertragung (Tx) von MIDI Clock-Signalen können im "Global Settings > MIDI/Tempo"-Menü eingestellt werden.

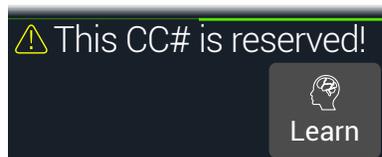
Bestimmte Modulationseffekte lassen sich für rhythmische Aufgaben nutzen. Wenn man einem Tremolo-Effekt eine Rechteckwelle zuordnet (was hier und da "Slicer" genannt wird), kann die Geschwindigkeit so eingestellt werden, dass sie im Song-Kontext Sinn macht. Richtig professionell wird das aber erst, wenn der Drummer auch wirklich rhythmusfest ist... Und wenn nicht, gibt es folgenden Trick:

Wechseln Sie in den Stomp- oder Scroll-Modus und drücken beim nächsten ersten Taktschlag ein Mal TAP.

Das Tempo aller synchronisierbaren Effekte (die einen "LFO" enthalten) wird wieder auf die "1" gelegt.

MIDI CC

Bestimmte globale Funktionen des HX Stomp können mit MIDI-Steuerbefehlen beeinflusst werden. Die betreffenden CC-Nummern stehen nicht als Controller zur Verfügung. Wenn Sie einen CC-Befehl zu "erlernen" versuchen, dem eine globale Funktion zugeordnet ist (siehe "Controller Assign"), erscheint folgende Meldung:



MIDI CC#	Wert	Funktion
Pedal- & Fußtasterfunktionen		
1	0~127	Gleiche Funktion wie das EXP 1-Pedal
2	0~127	Gleiche Funktion wie das EXP 2-Pedal
49	0~127	Funktion von Fußtaster 1
50	0~127	Funktion von Fußtaster 2
51	0~127	Funktion von Fußtaster 3
52	0~127	Funktion von Fußtaster 4
53	0~127	Funktion von Fußtaster 5
Bedienelemente des 1-Switch Looper		
60	0~63: Overdub; 64~127: Aufnahme	Aufnahme/Overdub des 1-Switch Looper
61	0~63: Stopp; 64~127: Wiedergabe	Start/Stopp (1-Switch Looper)
62	64~127	1-Switch Looper ein Mal abspielen
63	64~127	1-Switch Looper rückgängig machen
65	0~63: Vorwärts; 64~127: Rückwärts	1-Switch Looper vorwärts/rückwärts
66	0~63: *Normal; 64~127: *Halb	1-Switch Looper normale/halbe Geschw.
Weitere Befehle		
0	—	Bank MSB (nicht belegt, aber reserviert)
32	—	Bank LSB (nicht belegt, aber reserviert)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Ein-/Ausblenden der "Tuner"-Seite
69	0~2, 8 und 9	Snapshot-Anwahl (0= Snapshot 1, 1= Snapshot 2, 2= Snapshot 3, 8= nächster Snapshot, 9= voriger Snapshot)
70	0~63: Bypass (Umgehung); 64~127: An	All Bypass
71	0~5	Fußtastermodus (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4= nächster Fußtastermodus, 5= voriger Fußtastermodus)

MIDI CC#	Wert	Funktion
3	0~127	Globale MIDI-Parameter (für zukünftige Anwendungen)
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: Eifersüchtig; 64~127: Hörig	Der HX Stomp sendet Ihren Exen nachts SMSe mit feurigen Liebeserklärungen.

Weitere Ressourcen

Hätten Sie gerne noch mehr gewusst? Wir haben mehrere Dokumente vorbereitet, die Sie per Mausklick aufrufen können...

- Hilfestellung für die Geräte der Helix-Familie und Software finden Sie unter [Line 6 Product Manuals](#).
- Unter [Line 6 Support](#) finden Sie hilfreiche Tipps, Videos, Diskussionsforen und die Möglichkeit, den Line 6-Support anzuschreiben.
- Auf der [Line 6 Software Downloads](#)-Seite finden Sie aktuelle Systemversionen des HX Edit, von Helix Native und weiteren Line 6-Anwendungen.
- Die [Line 6 CustomTone](#)-Website ist für all jene gedacht, die ihre HX Stomp-Sounds gerne mit der ganzen Welt teilen und sich die Kreationen anderer Line 6-Anwender herunterladen möchten.
- Wünschen Sie sich noch weitere Line 6-Geräte und -Zubehör? Siehe dann den [Line 6-Webshop](#)!

