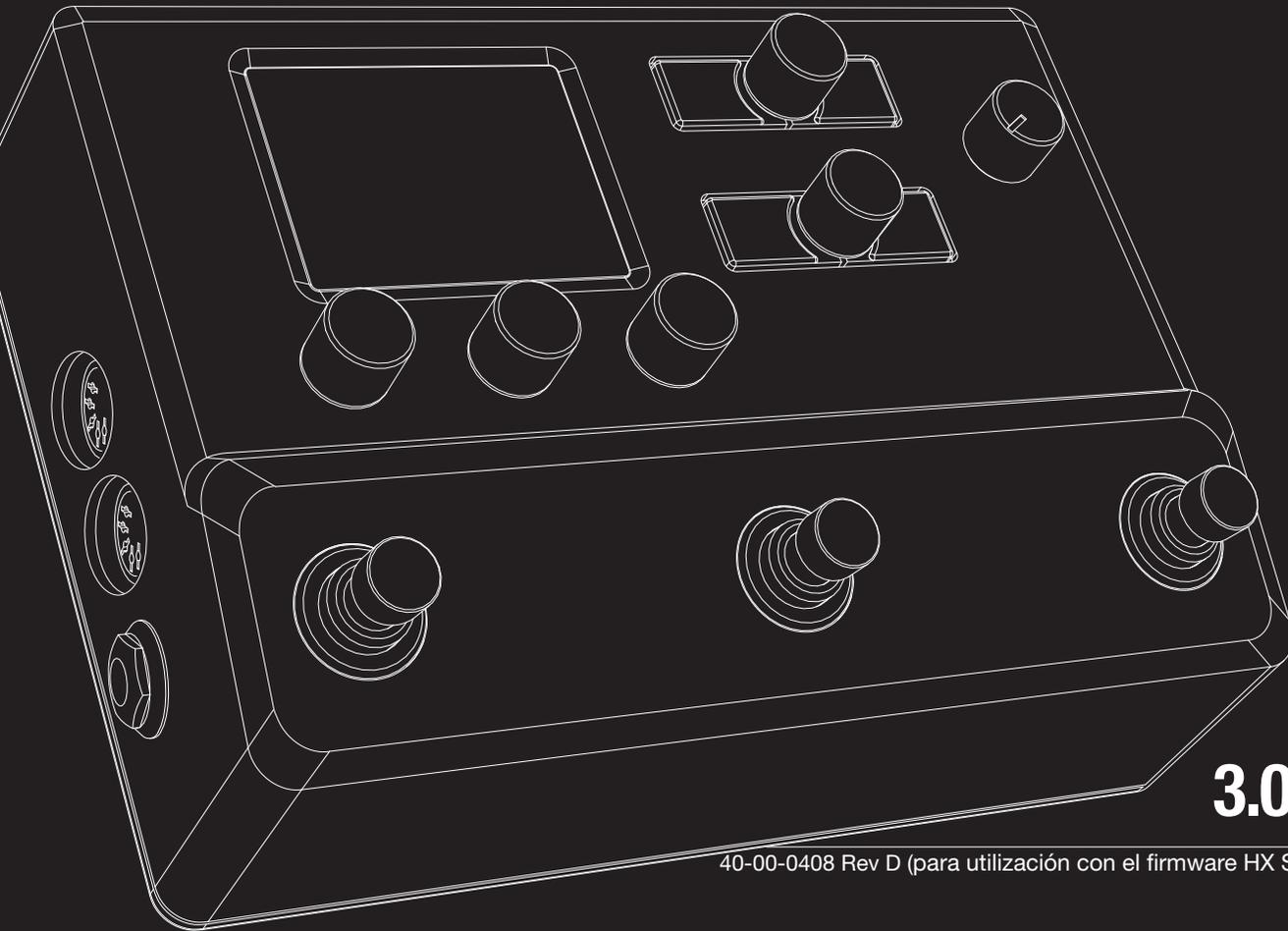




HX STOMP



3.0 MANUAL DEL USUARIO >

Contenido

Bienvenido al HX Stomp	4	Efectos	23	Global EQ	49
Contenido de la caja	4	Amp+Cab	29	Reajustar Global EQ	49
Terminología común	4	Amp	30	Global Settings	50
Aplicación HX Edit	5	Preamp	31	Ajustar los niveles adecuados	50
Actualización del firmware del HX Stomp	5	Cab	31	Restablecer todos los ajustes globales	50
Marketplace	5	Respuestas a impulso (IR)	32	Global Settings > Ins/Outs	51
The Hardware	6	Send/Return	33	Global Settings > Preferences	52
Inicio rápido	9	Looper	34	Global Settings > Footswitches	53
Vamos a conectarlo todo	9	Split	36	Global Settings > EXP Pedals	54
Ventana Play	12	Mixer	36	Global Settings > MIDI/Tempo	54
Seleccionar una memoria	12	Marcas comerciales registradas en los EE. UU.	37	Global Settings > Displays	54
Lista de memorias	13	Instantáneas	38	Audio USB	55
Ventana Edit	13	Utilizar las instantáneas	38	Monitorización por hardware vs. Monitorización por software DAW	55
Seleccionar bloques/Ajustar parámetros	13	Bypass de bloque de instantánea activado/desactivado	39	Grabación y reamplificación DI	56
Omitir un bloque	14	Copiar/pegar una instantánea	39	Configuración del controlador Core Audio (sólo macOS)	57
Omitir HX Stomp completamente	14	Intercambiar instantáneas	40	Configuración del controlador ASIO (sólo Windows)	57
Seleccionar un modelo de bloque	14	Guardar instantáneas	40	MIDI	59
Mover bloques	15	Determinar el comportamiento de la edición de las instantáneas	40	Recuperación de memoria e instantánea vía MIDI	59
Copiar y pegar un bloque	15	Bypass Assign	41	Omitir bloques a través de MIDI	59
Borrar un bloque	15	Asignación rápida del conmutador de pedal	41	Control de parámetros a través de MIDI	59
Borrar todos los bloques	16	Asignación manual de ignorar	41	Sincronización del tempo a través de MIDI	60
Añadir un bloque a Favoritos	16	Borrar asignaciones de ignorado	42	MIDI CC	60
Guardar la configuración predeterminada de un modelo	17	Borrar Todas las asignaciones de ignorado	42	Recursos adicionales	62
Guardar/asignar un nombre a un sonido	17	Intercambiar conmutadores de pedal Stomp	42		
Creación o restauración de copias de seguridad completas del dispositivo	17	Controller Assign	43		
Direccionamiento en serie vs. paralelo	18	Asignar un controlador	43		
Ajustar la salida del path B	18	Borrar la(s) asignación(es) de controlador de un bloque	44		
TAP Tempo	19	Borrar todas las asignaciones de controlador	44		
El afinador	19	Command Center	45		
DSP dinámico	20	Asignar un comando	45		
Orden de los bloques y proyección estéreo	21	Copiar y pegar un comando	48		
Los bloques	22	Copiar y pegar todos los comandos	48		
Bloque Input	22	Borrar un comando	48		
Bloques Output	22	Borrar todos los comandos	48		
Indicadores de señal presente y recorte	23				

© 2021 Yamaha Guitar Group, Inc. Todos los derechos reservados.

Line 6, el logotipo de Line 6, Helix, HX Stomp, M13, M9, M5, DL4, DM4, MM4, FM4, POD, Powercab, Ampeg, SVT y Portaflex son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Yamaha Guitar Group, Inc. en los EE. UU. y/u otras jurisdicciones. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone y iTunes son marcas comerciales de Apple, Inc. registradas en los EE. UU. y otros países. Apple no es responsable del funcionamiento de este dispositivo ni de su cumplimiento de las normativas de seguridad y reglamentarias. Windows es una marca comercial de Microsoft Corporation registrada en Estados Unidos y/u en otros países. YouTube es una marca comercial de Google, Inc.

Bienvenido al HX Stomp

‘¿60 páginas para un pedal? Tío, ¡no soporto leerme los manuales!’

¡Ya lo sé, ¿vale?! Tampoco nos gusta ser demasiado pesados, más aún cuando hay tan poca gente que los lee. ¿Qué tal si hacemos una serie de vídeos supercortos que te permitan empezar a utilizar el HX Stomp™ en pocos minutos y nos prometes no quejarte en Internet de tener que leer un manual larguísimo para tener que usar un pedal? ¿Trato hecho?

Haz clic aquí line6.com/meet-hx-stomp:



‘¡Sííí! ¡Me encanta leerme los manuales!’

Eso suena un poco sarcástico, pero a pesar de ello, gracias por comprar el pedal Line 6® HX Stomp™, una de las pedaleras más potentes y flexibles que se hayan creado. Esperamos que te ayude en tu búsqueda por conseguir la felicidad tonal y que te genere años de creatividad, tanto en el escenario como en el estudio.

Y aunque es muy probable que estés ansioso por romper el plástico y conectar el equipo, ¡espera un poco! Por lo menos, consulta la Hoja de trucos del HX Stomp incluida en la caja y tenla a mano. A continuación, lee el capítulo “[Inicio rápido](#)” de este manual y estarás tocando en un periquete.

¡IMPORTANTE! Puesto que el pedal del HX Stomp se puede utilizar de muchas maneras, sus sonidos de fábrica son muchísimos y cambiantes. Por ejemplo, cualquier memoria que comience con "FX" denota tonos diseñados solo con efectos, para aplicarlos directamente a tu amplificador de guitarra. Cualquier memoria que comience con "DIR" denota tonos con amplificador, caja/IR y bloques de efectos para aplicar directamente a un sistema de amplificación de rango completo como FRFR (Respuesta plana de rango completo) o altavoces de megafonía. También ten en cuenta que las memorias que comienzan con "4CM" no sonarán en absoluto a menos que tu pedal HX Stomp esté conectado a tu amplificador a través del método de 4 cables; consulta la página [9](#).

Contenido de la caja

- Pedal multiefectos Line 6 HX Stomp
- Hoja de referencia rápida del *HX Stomp* (¡Léetela primero!)
- Adaptador de alimentación de CA
- Cable USB
- Tarjeta de garantía

Terminología común

Al leer este manual, es posible que te encuentres con algunos términos desconocidos. Es importante conocer su significado. Ten cuidado: quizás te hagamos un examen sorpresa.

- Bloque** Los bloques son objetos que representan distintos elementos de tu tono, como amplificadores, cajas, efectos, splits, loopers, entradas, salidas y respuestas a impulso. El del HX Stomp permite conectar hasta ocho bloques simultáneos de amplificadores, pantallas, IR, efectos o bloques del looper; el límite lo marca el DSP.
- Modelo** Cada bloque de procesamiento puede admitir un *modelo* (o, en algunos casos, dos modelos). El HX Stomp ofrece más de 80 modelos de amplificador de guitarra y bajo, más de 40 pantallas y más de 220 modelos de efectos.
- Memoria** Una memoria es tu tono. Se compone de todos los bloques, instantáneas, asignaciones de conmutador de pedal y asignaciones de controlador.
- Controlador** Los controladores se utilizan para ajustar varios parámetros en tiempo real. Por ejemplo, puedes utilizar un pedal de expresión externo para controlar wah, o puedes utilizar la rueda de modulación de tu teclado MIDI para controlar el feedback del delay y la profundidad de la reverberación.
- Envío/Retorno** Los envíos TRS estéreo del HX Stomp y retornos de derecha e izquierda separados se usan para insertar tus pedaleras favoritas en cualquier parte del flujo de señal o para conectarte a tu amplificador de guitarra a través del método de 4 cables; consulta la página [9](#).
- IR** Las IR (respuestas a impulso) son funciones matemáticas que representan las mediciones sónicas de los sistemas de audio. HX Stomp puede almacenar hasta 128 IR personalizados o de otros fabricantes al mismo tiempo.* Consulta la sección “[Respuestas a impulso \(IR\)](#)”.

Nota: Para importar respuestas a impulso al HX Stomp, tendrás que descargar e instalar la versión más reciente del software Line 6 **HX Edit**. Consulta la sección sobre “[Aplicación HX Edit](#)” siguiente.

¿Por qué el HX Stomp suena [insertar descriptor aquí]?

Como la mayoría de guitarristas, seguramente estés acostumbrado al sonido y las sensaciones que transmiten los amplificadores de válvulas reales. A nosotros nos pasa exactamente lo mismo. El instinto de los músicos les lleva a entender que una atronadora pantalla de 4x12" que apunta a la parte trasera de sus rodillas suena y ofrece una sensación totalmente distinta a la de un par de altavoces de PA de plástico (o incluso de monitores de estudio de alta calidad) apuntando hacia su cara. A pesar de ello, muchos culpan a su unidad de multiefectos de esta disparidad. Como ocurre con cualquier otro dispositivo que carece de altavoces integrados, el HX Stomp está totalmente a merced del equipo al que lo conectes. Tu sistema de reproducción tiene una enorme repercusión en el sonido y las sensaciones que transmite tu tono y, si te parece que el sonido del HX Stomp es demasiado fino, valvular, enclaustrado, duro, apagado o cualquier adjetivo que no sea sinónimo de ideal, lo primero que debes hacer es estudiar el sistema con el que tocas.

Tampoco pasa nada por omitir el bloque Cab o IR del HX Stomp y pasarlo a través de una etapa de potencia plana y una pantalla de madera de verdad; la magia digital nunca convencerá a ningún guitarrista de que sus altavoces de ordenador de 6" suenan igual que una pared de amplis. El elemento más débil de tu cadena de sonido es el que marca la calidad de tu tono. Pero, a sistemas de reproducción idénticos, el modelado de amplificador del HX Stomp está diseñado para ser virtualmente imposible de distinguir de un sistema real.

Aplicación HX Edit



No olvides descargar la aplicación **HX Edit** gratuita para Mac y PC, disponible en line6.com/software.

HX Edit es un completo editor y biblioteca de respuesta a impulsos y preajustes que te permite crear y restaurar copias de seguridad completas del HX Stomp con toda facilidad, así como actualizar tu dispositivo al firmware más reciente (consulta también la siguiente sección). Puedes conectar más de un Helix o dispositivo HX Edit, y mostrará una ventana de aplicación para cada uno.

Compartir sonido con dispositivos Helix/HX y el plugin Helix Native

El hardware y el software de Helix y reside en el mismo ecosistema. Con varias ventanas de dispositivo HX Edit o instancias del plugin Helix Native, ambos bloques y sonidos completos pueden arrastrarse y colocarse o copiarse y pegarse entre unidades, aunque con ciertas restricciones. Consulta el [manual del piloto](#) de HX Edit y Helix Native para obtener información específica sobre la compatibilidad de los preajustes.

Actualización del firmware del HX Stomp

Si tu HX Stomp tiene una versión de firmware anterior, te recomendamos encarecidamente que lo actualices a la versión más reciente. Puedes hacerlo muy fácilmente con la aplicación Line 6 HX Edit.



¡IMPORTANTE! Todos los sonidos guardados y exportados desde versiones de firmware anteriores HX Stomp 3.0 son totalmente compatibles con la versión de firmware 3.0. **No obstante, los sonidos guardados y exportados desde un HX Stomp con la versión de firmware 3.0 no son compatibles con versiones de firmware anteriores.** Te recomendamos encarecidamente que uses la aplicación HX Edit para hacer copias de seguridad de tus sonidos personalizados de actualizar a la versión de firmware del HX Stomp 3.0.

Primero, instala la versión más reciente del software HX Edit en tu Mac o PC (disponible en line6.com/software), conecta el HX Stomp al puerto USB de tu ordenador y HX Edit realizará una búsqueda en Internet y te avisará si hay una versión de firmware más reciente disponible. En caso de ser así, HX Edit te guiará por el proceso de realizar una copia de seguridad completa del dispositivo y de actualización del firmware, todo ello en cuestión de minutos. Para obtener información detallada, consulta el manual del piloto de [HX Edit](#).

Marketplace

No olvides visitar la tienda en línea [Line 6 Marketplace](#), donde encontrarás plugins de terceros que potencian aún más la funcionalidad de los dispositivos de la gama Helix/HX y el plugin Helix Native. A fecha de redacción del presente documento, hay disponibles sonidos e IR de terceros; no olvides visitar el Marketplace cada cierto tiempo para acceder a noticias y anuncios de productos.



Puedes acceder al Marketplace directamente desde la aplicación [HX Edit](#) gratuita. En ella, inicias sesión en tu cuenta en línea y eliges Line 6 **Get More Presets** o **Get More IRs** desde el menú HX Edit. Una vez que hayas comprado recursos del Marketplace de pago, podrás descargarlos inmediatamente de forma directa en tus memorias de HX Edit o en la biblioteca de IR, y estarán listos para usarlos en el HX Stomp. Consulta el manual del piloto de [HX Edit](#) más reciente para obtener información detallada.



Consejo: Los propietarios registrados de dispositivos de la familia HX Stomp tienen acceso a un precio con un gran descuento para la compra del plugin Helix Native. Ten en cuenta que todos los sonidos e IR de tu HX Stomp se pueden cargar directamente en Helix Native y viceversa, lo que hará que tus tareas en el escenario y en el estudio resulten más sencillas que nunca. Visita la tienda en línea de [Line 6](#).

The Hardware



- 1. Pantalla principal:** Esta LCD en color es tu ventana hacia toda la potencia de HX Stomp.
- 2.  VIEW:** si alguna vez te pierdes, pulsa este botón para volver a la pantalla de inicio. Vuelve a pulsar  para alternar entre las dos ventanas Inicio principales, consulta [“Ventana Play”](#) y [“Ventana Edit”](#).
- 3. ACTION:** Pulsa este botón para abrir el panel de acciones para el bloque o el menú seleccionados. Desde la vista de edición, el panel de acciones te permite moverte, copiar, pegar y borrar bloques, así como añadir como favorito cambios que hayas realizado en un bloque o guardar la configuración actual como la predefinida del modelo. Otros menús pueden tener paneles de acciones exclusivos. Por ejemplo, el panel de acciones de Global Settings permite restablecer todos los ajustes globales a la vez.

Pulsa  y **ACTION** para abrir el menú Save para cambiar el nombre y guardar los cambios realizados en una memoria. Púlsalo ambos botones dos veces para guardar rápidamente. Consulta la sección [“Guardar/asignar un nombre a un sonido”](#).
- 4. Mando superior:** En la ventana Play, gira este mando para seleccionar una memoria. Pulsa este mando para abrir la lista de memoria. En la ventana Edit, gira este mando para seleccionar un bloque y editarlo. Pulsa este mando para omitir/activar el bloque seleccionado.
- 5. Mando inferior:** En la ventana Edit, gira este mando para cambiar el modelo del bloque seleccionado. Pulsa este mando para abrir la lista de modelos. Consulta la sección [“Seleccionar un modelo de bloque”](#).

 **Consejo:** Pulsa al mismo tiempo el mando superior y el mando inferior para omitir HX Stomp por completo. En la pantalla se mostrará “Analog [or DSP] bypass! Press any switch”.

- 6.  PAGE/PAGE :** En la ventana Play, pulsa  PAGE o PAGE  para cambiar los modos de conmutador de pedal. En la ventana Edit, púlsalo para ver más parámetros del bloque o menú seleccionado. Pulsa  PAGE y PAGE  a la vez para sumergirte más profundamente en HX Stomp y encontrarás Controller Assign, Global Settings y otros menús.
- 7. VOLUME:** Gira este mando para controlar el volumen de los auriculares y de la salida principal.

- 8. Mandos 1~3:** En la ventana Edit, gira uno de los tres mandos situados debajo de la pantalla principal para ajustar el valor del parámetro arriba; pulsa el mando para restablecer el valor del parámetro. Si aparece un botón rectangular sobre un mando, pulsa dicho mando para activar su función.

 **Acceso directo:** Para la mayoría de parámetros que se basan en el tiempo, como tiempo de delay o velocidad de modulación, pulsa el mando para alternar entre ajustar el valor en ms o Hz y divisiones de nota (negra, corchea punteada, etc.).

 **Acceso directo:** Los controladores se pueden asignar a la mayoría de los parámetros. Mantén pulsado el mando de un parámetro para ir rápidamente a la página [“Controller Assign”](#) de dicho parámetro. Pulsa y gira el mando de un parámetro para asignarlo rápidamente para que sea controlado.

- 9. Conmutadores de pedal 1~3:** Estos conmutadores de pedal táctiles y capacitivos tienen anillos LED de color que indican el estado actual del bloque asignado o su función. Para más información, consulta la sección [“Ventana Play”](#).

 **Acceso directo:** Cuando estés en el modo de conmutador de pedal Pedal y en la pantalla de la vista Edit, toca (pero no pulses) un conmutador de pedal durante dos segundos para crear una asignación de bypass para el bloque seleccionado.

En el modo de conmutador de pedal Pedal, mantén pulsado (sin pulsar) dos conmutadores para intercambiar todas las asignaciones entre ellos.

Desde los modos de conmutador de pedal Pedal o Desplazamiento, toca (pero no lo pulses) TAP para mostrar brevemente el panel de tiempo. Esto permite ajustar con precisión y rapidez el tempo actual.

Touch-to-Select se puede desactivar y se pueden personalizar otros ajustes del conmutador de pedal. Consulta [“Global Settings > Footswitches”](#).

- 10. EXP 1/2, FS 4/5:** Conecta aquí un pedal de expresión para ajustar una amplia variedad de parámetros. Con un jack de cable Y (jack tip-ring-sleeve de 6,3mm, dividido en dos tip-sleeve de 6,3mm), pueden conectarse dos pedales de expresión. De forma alternativa, se puede añadir un (o dos, con un cable Y) conmutador de pedal externo para acceder a pedales, memorias o instantáneas adicionales, etc. (FS4 = tip, FS5 = ring). Para configurar la(s) función(es) de este jack, consulta la página [52](#). Por defecto, este jack está configurado para conectar un pedal de expresión [Mission SP1-L6H Line 6](#), que tiene un conmutador de puntera que alterna entre EXP 1 (Wah/Pitch o Poly Wham) y EXP 2 (Volume/Pan). Para conmutadores de pedal externos, se debe usar el tipo momentáneo (desbloqueado).

 **Nota:** Se recomienda conectar a esta entrada EXP1/2 o FS 4/5 mientras el dispositivo está apagado para evitar la conmutación del ajuste de FS 4/5 actual.

11. INPUT L/MONO, RIGHT: Conecta la guitarra, el bajo o los pedales monoaurales a la entrada L/MONO. Puedes conectar pedales estéreo, teclados, sintetizadores o modeladores a ambas entradas L/MONO y RIGHT.

12. OUTPUT L/MONO, RIGHT: A estas salidas de 6,3mm pueden conectarse tanto cables TS no balanceados para conectar a tu amplificador de guitarra u otros pedales como cables TRS balanceados para conectar a tu consola de mezclas o monitores de estudio. Cuando lo conectes a un pedal monoaural o a un solo amplificador, conecta solo el jack L/MONO de 6,3mm.

13. USB: El HX Stomp también funciona como un multicanal de alta calidad de 24 bits/interfaz de audio de 96kHz para ordenadores Mac y Windows, con DI, reamplificación y funcionalidades MIDI integradas. Es necesario el uso de un puerto USB 2.0 o 3.0: no uses ningún concentrador USB externo. El HX Stomp también puede grabar en un Apple iPad o en un iPhone (con el kit de conexión a cámara opcional de Apple).

14. DC In: Line 6 recomienda utilizar solo la fuente de alimentación DC-3 incluida. Sí, ya sabemos que es grande, pero el pedal HX Stomp incluye una gran cantidad de circuitos en su pequeña carcasa. Para garantizar la misma integridad de Helix®, Helix Rack/Control y los dispositivos Helix LT, necesitábamos una fuente de alimentación potente.

Dicho esto, Line 6 ha proporcionado una lista de suministros de otros fabricantes que hemos probado con el HX Stomp y que puedes encontrar aquí: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>.

El adaptador de CA suministrado sirve como dispositivo de desconexión.

15. Conmutador de alimentación: Nueve de cada diez dentistas de blues están de acuerdo: el HX Stomp es más divertido cuando está encendido. El décimo dentista es un nihilista.

16. MIDI IN, OUT/THRU: Conecta HX Stomp a tu equipo MIDI para enviar y recibir cambios de programa, controladores continuos y otros mensajes MIDI. Para más información, consulta la sección "[MIDI](#)".

17. Salida de auriculares: Conecta aquí los auriculares estéreo; gira el mando VOLUME para ajustar el volumen.

 **¡IMPORTANTE!** Gira siempre el mando VOLUME hacia el mínimo antes de conectar los auriculares. ¡Protege tus oídos!
"¿Qué?!"
Digo que... GIRE SIEMPRE EL MANDO DEL VOLUMEN AL MÍNIMO ANTES DE CONECTAR LOS AURICULARES. ¡PROTEGE TUS OÍDOS!

18. SEND/RETURN L/R: Estas entradas y salidas de 6,3mm pueden utilizarse como bucles de efectos para conectar pedaleras externas entre bloques específicos en el HX Stomp, o como entradas y salidas para equipos que utilicen el método de 4 cables. Consulta la sección "[El HX Stomp en el método de 4 cables](#)". De forma alternativa, las entradas L/MONO y RIGHT pueden actuar como una entrada AUX siempre activa para monitorizar mezcladores, teclados, cajas de ritmos o reproductores MP3. Para seleccionar la función de los jacks RETURN L/R, consulta "[Global Settings > Ins/Outs](#)".

Inicio rápido

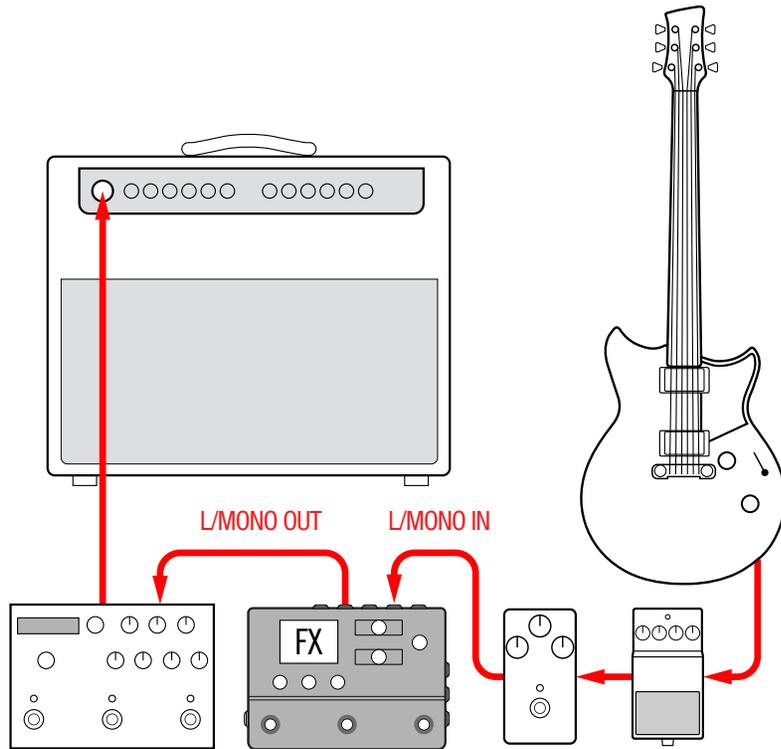
Vamos a conectarlo todo

Hay muchas formas de conectar HX Stomp a otro equipo y las siguientes páginas ilustran solo algunas de ellas.

El HX Stomp en una pedalera

A pesar de que HX Stomp tiene modelado de amplificadores y cajas, no hay ninguna razón por la que debas usarlo, especialmente si tienes un amplificador de guitarra o bajo favoritos. Los ocho bloques de procesamiento se pueden dedicar a los efectos y a su control.

Consejo: Busca los sonidos de fábrica cuyos nombres empiecen por "FX". Estos han sido creados solo con bloques de efectos.



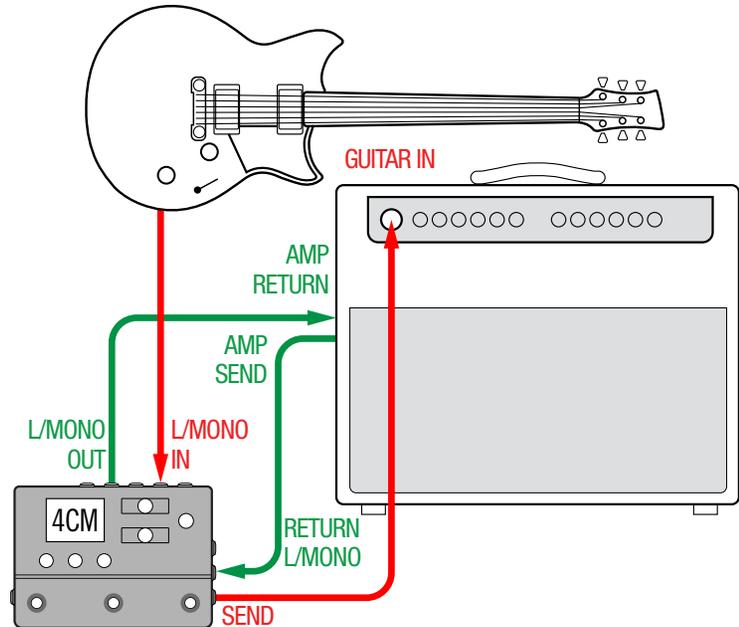
El HX Stomp en el método de 4 cables

El método de 4 cables es una forma popular y flexible de conectar cosas, lo que permite enrutar algunos bloques de efectos (más a menudo unidades, distorsiones, wahs y compresores) antes del preamplificador del amplificador y otros bloques de efectos (a menudo efectos basados en el tiempo como delays y reverberaciones) en su bucle de efectos.

Nota: Los bucles de efectos en la mayoría de los amplificadores se ejecutan a nivel de instrumento. Si el bucle de efectos de tu amplificador se ejecuta a nivel de línea, también deberías ajustar las entradas y salidas del HX Stomp a nivel de línea. Consulta la sección "[Ajustar los niveles adecuados](#)".

¡IMPORTANTE! Asegúrate de añadir un bloque Send/Return > Mono > FX Loop en el punto de su flujo de señal en el que desees colocar el preamplificador del amplificador, de lo contrario no se oír nada.

Consejo: Busque los sonidos de fábrica que empiezan por "4CM". ¡Ten en cuenta que estos sonidos no pasarán por ningún audio a menos que estén conectados en el siguiente método!



El HX Stomp con altavoces autoamplificados

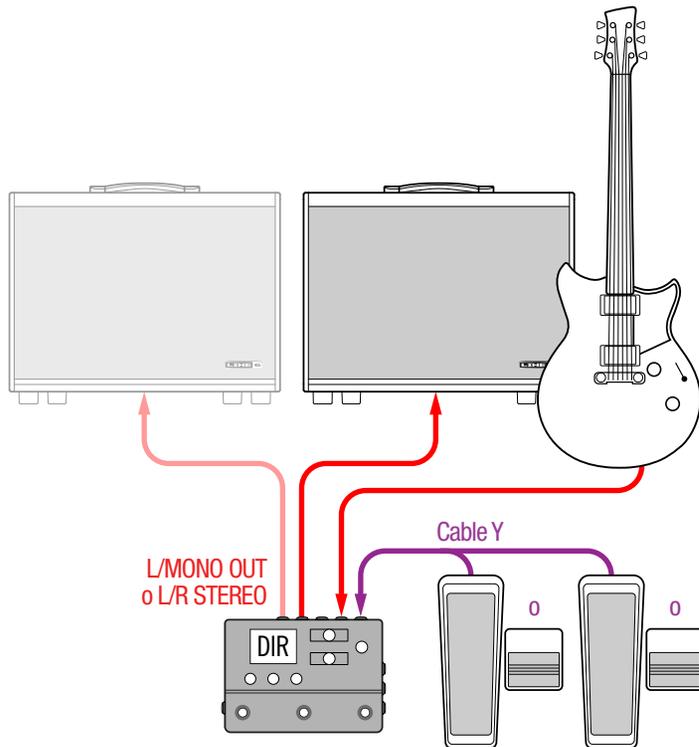
Dependiendo de lo complejos que sean tus tonos, el HX Stomp puede actuar como tu plataforma de procesamiento completa, proporcionando modelado de amplificadores, modelado de cajas o IR de cajas (respuestas a impulso), efectos, looping e incluso un afinador.

Cuando se conecta HX Stomp a un altavoz con altavoz autoamplificado (o dos altavoces autoamplificados en estéreo), configura las salidas principales al nivel de línea. Consulta la sección ["Ajustar los niveles adecuados"](#).

Consejo: No olvides echar un vistazo a los sistemas de altavoces de guitarra activos [Line 6 Powercab®](#), diseñados específicamente para usarlos con dispositivos de modelado como el HX Stomp.

Con un cable Y, puedes conectar hasta dos pedales de expresión y/o conmutadores de pedal de tipo momentáneo al jack **EXP 1/2 | FS 4/5** del panel trasero del HX Stomp. También puedes conectar un solo [pedal de expresión Mission SP1-L6H Line 6](#), que tiene un conmutador de puntera integrado que puede alternar su función entre EXP 1 (wah por defecto) y EXP 2 (volumen por defecto).

Consejo: Busca los sonidos de fábrica que empiezan por "DIR" (abreviatura de directo). Estos han sido creados con un juego completo de amplificadores, cajas y efectos.

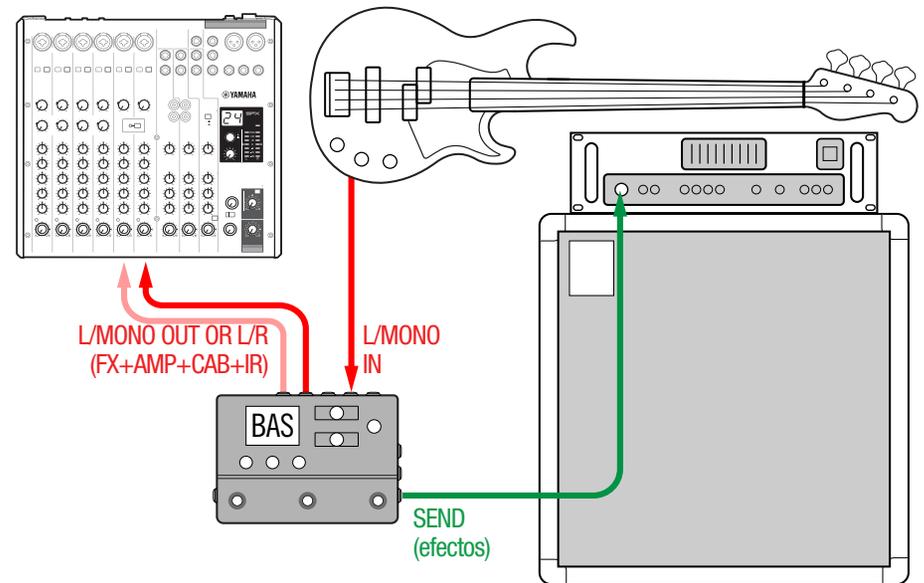


El HX Stomp en una configuración de amplificador híbrido/directo

Cuando tocan en directo, a algunos guitarristas y bajistas les encanta llevar su señal directamente a la consola FOH (Front of House), pero prefieren la sensación que tienen al estar de pie frente a un amplificador real. HX Stomp puede acomodar ambos sistemas de reproducción de manera simultánea.

Si se coloca un bloque Send/Return > Mono > Send L directamente antes de cualquier bloque Amp o Amp+Cab en tu flujo de señal. Este será el punto donde la señal se toca y se envía al amplificador real. Entonces, puede enviarse todo el flujo de señal con los bloques Amp y Cab/IR a la consola FOH.

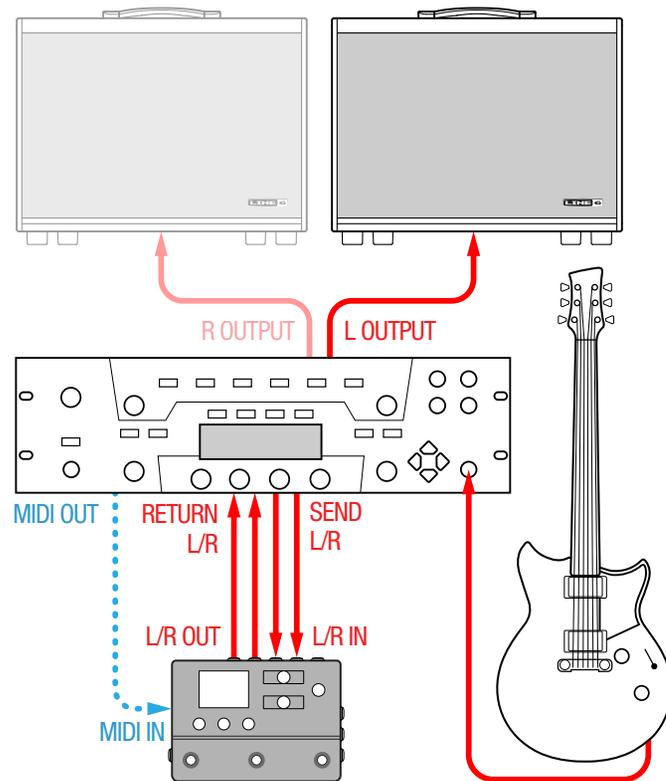
Consejo: Busque los sonidos de fábrica que empiezan por "BAS". Estos han sido creados con un bloque Send/Return > Mono > Send L colocado después de los bloques de efectos y antes del bloque de Amp o Amp+Cab. A pesar de que han sido diseñados teniendo en cuenta la forma de trabajar de los bajistas, no hay nada de malo en cambiar el amplificador de graves y la caja por un amplificador de guitarra y una cabina (o IR).



El HX Stomp como ampliación de DSP

Seamos sinceros — hay muchos excelentes productos de guitarra digital y tal vez simplemente no puede separarse de su caja favorita. Pero tal vez también eres un poco curioso acerca del modelado de amplificadores HX y los efectos. Decisiones, decisiones.

Afortunadamente, puedes tener ambos. Si colocas el HX Stomp en el bucle de efectos estéreo de tu modelador o generador de perfiles favoritos, es como añadir instantáneamente decenas de amplificadores y cientos de efectos a tu arsenal actual. Además, los ocho bloques de procesamiento del HX Stomp se utilizan además del DSP del modelador, por lo que obtienes más amplificadores y efectos de manera simultánea.* Incluso puedes sincronizar la selección de memoria y los tempos con un solo cable MIDI; para más información. Consulta la documentación de tu modelador para obtener más información.

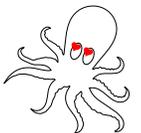
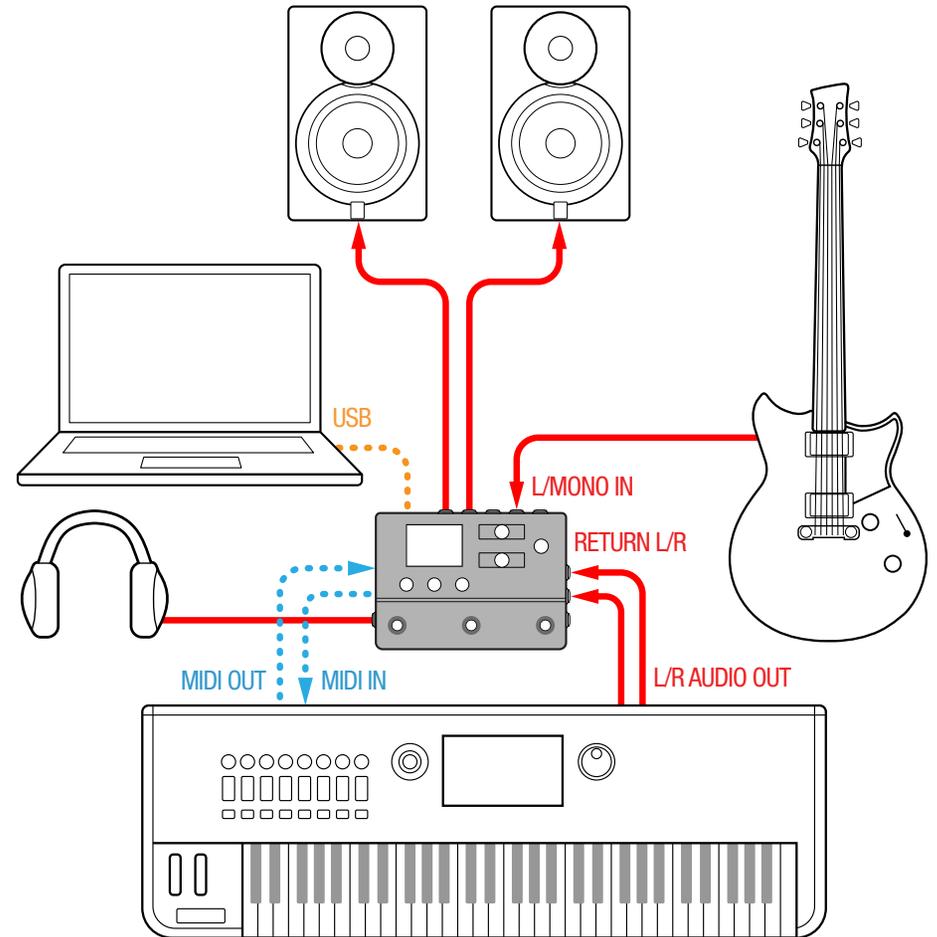


Nota: A partir de la versión de firmware 3.0, el HX Stomp incluye compatibilidad hasta con ocho bloques en un sonido. Las versiones de firmware anteriores del HX Stomp solo admitían hasta seis bloques.

El HX Stomp en el estudio

HX Stomp también incluye una interfaz audio/MIDI USB multicanal para su estudio de producción, con conversión A/D/A de calidad profesional, 123dB de rango dinámico y un circuito de impedancia programable. Esto lo convierte en la interfaz perfecta para el plugin [Helix Native](#).

Si no estás usando Helix Native, el HX Stomp puede reamplificar o usar streams de audio USB para procesar pistas o buses en tu DAW (Digital Audio Workstation, estación de audio digital) después de que se graben. Para más información, consulta la sección ["Audio USB"](#).

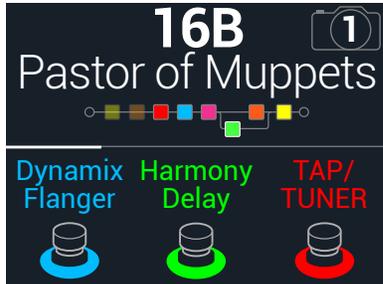


Ventana Play

El HX Stomp tiene dos ventanas principales: Play y Edit. La ventana Play se usa normalmente cuando se actúa o se improvisa.

1. Pulsa VIEW para seleccionar la ventana Play.

El número y el nombre de la memoria actual aparecen en la mitad superior de la pantalla y las asignaciones del modo de conmutador de pedal actual aparecen en la mitad inferior:



2. Pulsa PAGE o PAGE para seleccionar uno de los cuatro modos de conmutador de pedal (consulta a continuación).

Seleccionar una memoria

El HX Stomp guarda 42 bancos de tres memorias (A, B y C) para un total de 126 memorias.

1. Si todavía no estás ahí, pulsa  VIEW para seleccionar la ventana Play.
2. Pulsa  PAGE o PAGE  para seleccionar el modo Preset (consulta a continuación).
3. Pulsa los conmutadores de pedal 1+2 (o los conmutadores de pedal 2+3) para seleccionar el banco que deseas.

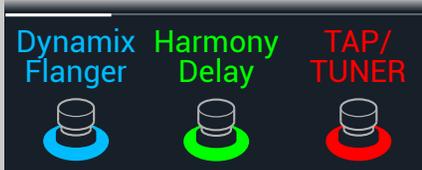
Las memorias de los bancos parpadean, lo que indica que ya pueden cargarse:



4. Pasa uno de los cuatro conmutadores de pedal de memoria para cargar la memoria.

Si lo deseas, puedes girar el mando superior para seleccionar una memoria.

Modo Stomp



Pisa FS1/FS2 para activar y desactivar cualquier bloque(s) asignado(s).

Toca FS1 o FS2 repetidamente para ver asignaciones adicionales, si hay alguna.

Pisa FS3 para ajustar el tempo.

Mantén pisado FS3 para abrir el afinador.

Toca FS3 para abrir el panel de tempo.

Modo Scroll



Pisa FS1 para seleccionar la memoria anterior.

Pisa FS2 para seleccionar la memoria siguiente.

Mantén pisado FS1+FS2 para alternar entre subir/bajar memoria y subir/bajar instantánea

Pisa FS3 para ajustar el tempo.

Mantén pisado FS3 para abrir el afinador.

Toca FS3 para abrir el panel de tempo.

Modo Preset



Pisa un conmutador de pedal para seleccionar una memoria (A, B o C).

Pisa FS1+FS2 para poner en la cola el banco de memorias anterior.

Pisa FS2+FS3 para poner en la cola el banco de memorias siguiente.

Modo Snapshot



Pisa un conmutador de pedal para seleccionar la instantánea 1, 2 o 3.

Pisa FS1+FS2 para poner en la cola el banco de instantáneas anterior.

Pisa FS2+FS3 para poner en la cola el banco de instantáneas siguiente.

Para más información, consulta la sección [“Instantáneas”](#).

Lista de memorias

1. Si todavía no estás ahí, pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana Play.
2. Pulsa el mando superior para abrir la lista de memoria:



Gira el mando superior para seleccionar una memoria.

Gira el mando 1 (Reorder Preset) para mover la memoria seleccionada hacia arriba y hacia abajo en la lista.

Gira el mando 2 (Snapshot) para seleccionar Snapshot 1, 2 o 3 sin tener que acceder al modo de conmutador de pedal de la instantánea. Para más información, consulta la sección [“Instantáneas”](#).

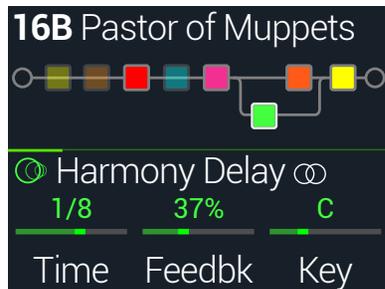
Consejo: Los números en gris por encima del mando 3 representan los mensajes requeridos para recuperar la memoria actual (PC:XXX) e instantánea (CC69:XXX) desde un controlador MIDI externo o un software de secuenciación.

Ventana Edit

El HX Stomp tiene dos ventanas principales: Play y Edit. La ventana Edit se usa para crear o ajustar los tonos.

Pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana Edit.

Los bloques de colores que representan amplificadores, cajas, efectos y otros elementos aparecen en la mitad superior de la pantalla y los parámetros del bloque seleccionado aparecen en la mitad inferior:



Seleccionar bloques/Ajustar parámetros

Cada memoria de HX Stomp puede acomodar hasta ocho bloques. Los bloques son objetos que representan distintos elementos de un sonido, como por ejemplo amplificadores, cajas, efectos e incluso un 1-Switch Looper. Además de los ocho bloques de procesamiento, cada sonido tiene un bloque Input, un bloque Output y para memorias con dos paths en paralelo, y bloques Split y Mixer.

1. En la ventana Edit, desde el modo de conmutador de pedal Stomp, toca brevemente (pero sin pisar) el conmutador de pedal asignado al bloque (si hay alguno).

Si se asignan varios bloques a un conmutador de pedal, toca la parte superior del conmutador varias veces hasta que se seleccione el bloque deseado.

De forma alternativa, puedes girar el mando superior para seleccionar bloques.

El bloque seleccionado aparece con un perfil de color blanco:



2. Gira los mandos 1~3 debajo de la pantalla.

Algunos bloques tienen más de una página de parámetros. En este caso, la línea del inspector central mostrará una delgada barra de desplazamiento de color:



3. Pulsa **PAGE** o **PAGE** para acceder a más parámetros (si están disponibles).

Acceso directo: Para la mayoría de parámetros que se basan en el tiempo, como tiempo de delay o velocidad de modulación, pulsa el mando para alternar entre ajustar el valor en ms o Hz y divisiones de nota (negra, corchea punteada, etc.).

Omitir un bloque

1. Si todavía no estás ahí, pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana **Edit**.
2. Gira el mando superior para seleccionar un bloque y luego púlsalo para activar y desactivar el bloque.

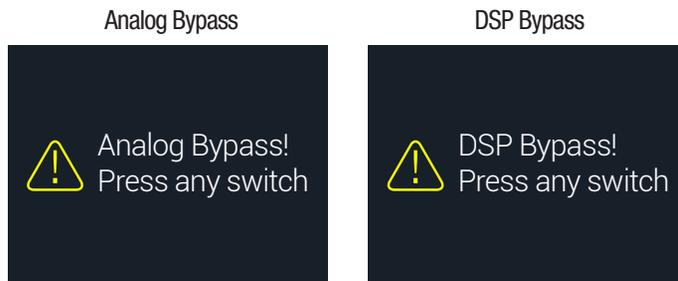
Los bloques omitidos tienen un aspecto semitransparente y, si están asignados a un conmutador de pedal de modo Stomp, su anillo LED se oscurece:



Omitir HX Stomp completamente

1. Pulsa al mismo tiempo el mando superior y el mando inferior.

Cuando HX Stomp se ha omitido por completo, el inspector muestra lo siguiente:



Nota: Existen dos tipos de All Bypass en el HX Stomp: Analog Bypass (algunas veces llamado “omisión real”), donde unos relés accionados mecánicamente dirigen la señal directamente de las entradas a las salidas sin realizar ningún procesamiento ni conversión A/D/A, y DSP Bypass, donde todos los ecos del delay y las colas de reverberación se desvanecen de forma natural. Por defecto, HX Stomp está configurado como Analog Bypass, pero este comportamiento se puede seleccionar desde [“Global Settings > Preferences”](#).

2. Pisa cualquier conmutador de pedal.

El HX Stomp volverá a funcionar con normalidad.

Consejo: También puedes rediseñar el conmutador TAP/TUNER (o conmutador de pedal externo FS4 o FS5) a All Bypass. Consulta la sección [“Global Settings > Footswitches”](#).

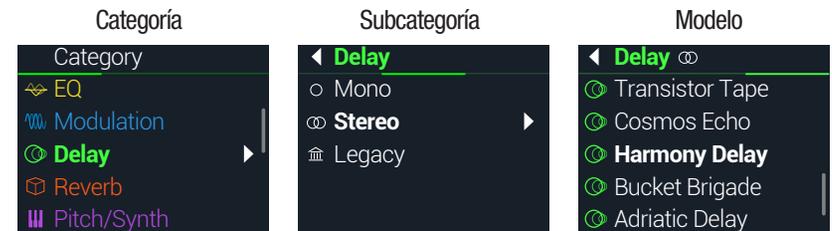
Seleccionar un modelo de bloque

1. Si todavía no estás ahí, pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana **Edit**.
2. Gira el mando superior para seleccionar el bloque deseado, luego gira el mando inferior para cambiar el modelo.

Para crear un nuevo bloque, gira el mando superior para seleccionar una posición vacía y luego gira el mando inferior.

Seleccionar modelos dentro de la misma categoría puede ser muy rápido. Sin embargo, puesto que el HX Stomp tiene cientos de elementos para elegir, utilizar este método para, por ejemplo, cambiar un bloque de distorsión monoaural (principio de la lista) por un bloque 1-Switch Looper (final de la lista) puede resultar muy lento. En su lugar, recomendamos abrir la lista de modelos:

3. Pulsa el mando inferior para abrir la lista de modelos:



La mayoría de las categorías de modelos incluyen subcategorías. Por ejemplo, los efectos de las subcategorías “Mono” y “Stereo” son los modelos HX (Helix). Los efectos de la subcategoría “Legacy” se han tomado de los pedales clásicos Line 6 M13[®], M9[®], M5[®], DL4[™], MM4[™], FM4[™] y DM4[™]. Los modelos Amp+Cab y Amp tienen las subcategorías Guitar y Bass. Los modelos Cab tienen las subcategorías Single y Dual.

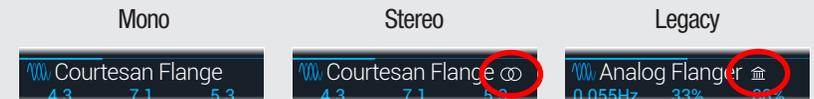
Nota: La primera categoría de la lista, Favorites, está inicialmente vacía, a la espera de que añadas modelos de amplificador, pantalla o efectos, incluidos tus ajustes y asignaciones personalizados; consulta [“Añadir un bloque a Favoritos”](#) en la p. 16.

Gira el mando inferior para seleccionar elementos en una lista.

Pulsa el mando inferior (o PAGE) para ver el contenido de una categoría o subcategoría.

Pulsa PAGE para retroceder un nivel.

Nota: Los bloques de efectos con modelos Stereo o Legacy muestran pequeños iconos a la derecha del nombre del modelo:



¡IMPORTANTE! Si encuentras elementos de la lista que aparecen en gris o no están disponibles significa que la memoria actual no puede admitir dicha categoría, subcategoría o modelo. Consulta la sección [“DSP dinámico”](#).

4. **Utilizando el mando inferior, ◀ PAGE y PAGE ▶, selecciona la categoría, la subcategoría y el modelo que desees.**

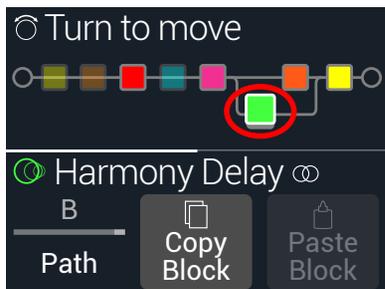
Acceso directo: Puedes rápidamente por subcategorías de modelo sin tener que abrir la lista de modelos. Desde la vista de edición, pulsa y gira el mando inferior para omitir subcategorías y, a continuación, gíralo de forma normal para seleccionar modelos de esa subcategoría.

5. **Para cerrar la lista de modelos, selecciona un elemento de la columna que se encuentra más a la derecha y vuelve a pulsar el mando inferior (o pulsa ⏠ para cancelar).**

Mover bloques

1. **Si todavía no estás ahí, pulsa ⏠ VIEW para seleccionar la ventana Edit.**
2. **Gira el mando superior para seleccionar cualquier bloque (excepto Input o Output) y luego pulsa ACTION.**

El bloque aparece “plegado” y se muestra el panel de acciones.



3. **Gira el mando superior para mover el bloque.**
4. **Vuelve a pulsar ACTION (o ⏠) para cerrar el panel de acciones.**

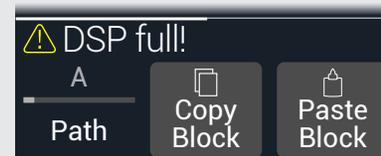
Nota: Para mover un bloque entre los paths en paralelo A y B, pulsa ACTION y luego usa el mando 1. Consulta la sección [“Direccionamiento en serie vs. paralelo”](#).

Copiar y pegar un bloque

Los bloques se pueden copiar y pegar en otra posición de bloque o en una memoria completamente diferente.

1. **Desde la ventana Edit, selecciona el bloque que desees copiar y pulsa ACTION.**
2. **Pulsa el mando 2 (Copy Block).**
3. **Selecciona la ubicación en la que desees pegar el bloque, aunque sea una ubicación de una memoria diferente, y pulsa ACTION.**
4. **Pulsa el mando 3 (Paste Block).**

Nota: Los bloques Input, Output, Split, Mixer y Looper también se pueden copiar y pegar, donde esté permitido. Si, por ejemplo, intentas pegar el Looper en la ubicación del bloque Split, el mando 2 (Paste Block) se mostrará en gris. Además, si la capacidad de la memoria de destino no se puede acomodar al bloque copiado, en la cabecera se podrá ver brevemente el mensaje “DSP full!”. Consulta la sección [“DSP dinámico”](#).



Borrar un bloque

1. **Selecciona el bloque que desees borrar y pulsa ACTION.**
2. **Pulsa PAGE ▶ y luego el mando 1 (Clear Block).**

Borrar todos los bloques

Al borrar todos los bloques se eliminan todos los bloques de procesamiento y se restablece el flujo de señal a serie. No afecta a los bloques Input y Output.

1. **Pulsa ACTION.**
2. **Pulsa PAGE ▾ y luego pulsa el mando 2 (Clear All Blocks).**
Aparecerá el siguiente diálogo:



3. **Pulsa el mando 3 (OK).**

Consejo: Para conservar los cambios, recuerda **guardar** después de realizar las ediciones antes de cambiar a una memoria diferente (consulta la sección siguiente). Una vez que se realiza un cambio de memoria, se descartan todas las configuraciones editadas en una memoria no guardada.

Añadir un bloque a Favoritos

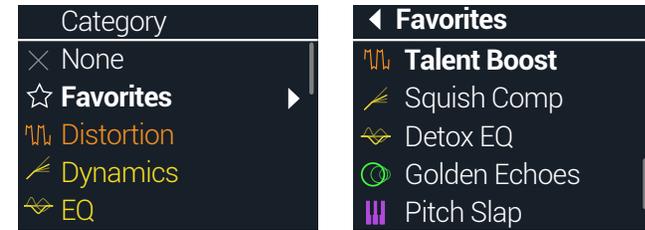
Una vez que tengas ajustado un bloque de amplificador o efectos exactamente como quieres, puedes guardar su configuración como favorita para poder añadir el bloque rápidamente a otros tonos, completo con los ajustes de parámetro almacenados y la asignación de bypass existente personalizada (excluyendo asignaciones de controlador o instantánea existentes).

Los favoritos aparecen en la categoría “Favoritos” del menú del modelo y puedes cambiar su nombre, reorganizarlos y borrarlos. Puedes añadir un máximo de 128 favoritos.

Nota: Si no quieres recuperar un favorito con una asignación de bypass fija, añade el bloque a Favoritos *antes* de crear una asignación de bypass personalizada.
Los bloques de tipo Input, Output, Split y Merge Mixer no se pueden añadir a Favoritos.

1. **Desde la pantalla de la vista de edición, elige uno de tus amplificadores o efectos preferidos y ajústalo tal como quieras, con o sin asignaciones de conmutador de pedal y controlador.**

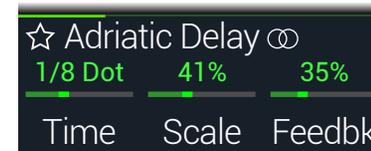
2. **Pulsa ACTION, pulsa PAGE ▾ dos veces y, a continuación, pulsa el mando 1 (Add to Favorites). Aparece la lista Favoritos.**



3. **Para sustituir un favorito, gira el mando inferior para seleccionar el favorito que quieras sustituir y pulsa el mando 2 (Replace Favorite).***

Para añadir un favorito nuevo, gira el mando inferior para seleccionar la ubicación a la que quieres añadirlo y pulsa el mando 3 (Add New Favorite).

Tras añadirlo y volver a la pantalla de edición, el modelo y los ajustes almacenados aparecen en el inspector, ahora con el icono de favoritos a la izquierda, sustituyendo el icono de categoría anterior.



4. **OPCIONAL: Desde la pantalla de edición, pulsa el mando inferior, elige la categoría de Favoritos en la lista de modelos, seleccione uno de sus favoritos y pulsa ACTION para gestionar tus favoritos.**

- Para borrar el favorito seleccionado, pulsa Clear Favorite.
- Para subir o bajar el favorito seleccionado por la lista, activa Reorder Favorite.
- Para renombrar el favorito seleccionado, pulsa Rename Favorite.

Para poner en práctica tus favoritos... Mientras estás en un sonido, selecciona una ubicación de un bloque en banco y gira el mando inferior hacia la derecha. Todos tus amplificadores y efectos favoritos perfectamente ajustados aparecen al instante como tu primera opción, sin tener que abrir la lista de modelos para nada.

Nota: Si sustituyes y sobrescribes un Favorite existente que ya se está usando en tus sonidos, estos sonidos no sufrirán ningún cambio. Sin embargo, si quieres “actualizar” cualquier sonido para que use el nuevo favorito que has editado, selecciona el bloque Favorite existente en el sonido, gira el mando inferior una pulsación y, a continuación, vuelve atrás para que se “recargue” el favorito actualizado.

Consejo: Con la aplicación HX Edit puedes exportar tus favoritos a tu ordenador como archivos .fav, lo que te permite construir una colección casi ilimitada que puedes importar de nuevo en la biblioteca de Favoritos de tu dispositivo en cualquier momento, además de compartirla entre dispositivos o con otro dispositivo Helix/HX y propietarios de Helix Native. HX Edit también ofrece numerosas funciones para que gestionen de forma eficiente tu biblioteca de Favoritos.

Guardar la configuración predeterminada de un modelo

Si constantemente cambias los modelos que más usas de la misma forma, puedes guardar los ajustes de un modelo como sus nuevos ajustes predeterminado (sin incluir los ajustes de los bloques Input, Output, Split o Merge Mixer), de forma que el modelo siempre aparezca de ese modo que tanto te gusta.

1. Elige cualquier modelo y ajústalo tal como quieres.

Configura cualquiera de sus parámetros y estado de bypass (las asignaciones de MIDI, bypass, instantánea y controlador existentes *no* se guardan con la configuración predeterminada del User Model).

2. Pulsa ACTION, pulsa PAGE ▷ dos veces y, a continuación, pulsa el mando 3 (User Default).

Los ajustes de parámetro actuales se guardan como predeterminados para todos los usos futuros del modelo (los sonidos existentes que incluyen el modelo no se ven afectados).

 **Nota:** Para recuperar los valores predeterminados de fábrica de un modelo, pulsa ACTION, pulsa PAGE ▷ dos veces y, a continuación, pulsa el mando 2 (Factory Default). Los ajustes de modelo de los preajustes actuales no cambian; los valores predeterminados de fábrica se restauran la próxima vez que insertas el modelo.

Guardar/asignar un nombre a un sonido

Siempre que se edita una memoria después de cargarla, aparece un indicador “E” pequeño a la derecha en las pantallas de las vistas de reproducción y edición. Si quieres conservar todas las modificaciones, no olvides usar los pasos siguientes para guardar tu sonido.



 **Acceso directo:** Para guardar rápidamente cualquier cambio en la memoria actual, basta con pulsar  y ACTION dos veces. Recuerde el mantra: ¡guarda rápido y guarda a menudo!

1. Pulsa y ACTION conjuntamente para abrir la pantalla Save Preset:



Gira el mando superior para mover el cursor a derecha e izquierda.

Gira el mando 2 (Character) para cambiar el carácter seleccionado.

Pulsa PAGE ▷ y luego el mando 1 (Delete) para eliminar el carácter seleccionado y desplazar todos los caracteres siguientes a la izquierda.

Pulsa PAGE ▷ y luego el mando 2 (Insert) para insertar un espacio y desplazar todos los caracteres siguientes a la derecha.

 **Acceso directo:** Pulsa el mando 2 (Character) para cambiar entre “A”, “a”, “0” y [espacio].

2. Gira el mando inferior para seleccionar la ubicación de la memoria que deseas sobrescribir.

Pueden sobrescribirse cualquiera de las 126 memorias.

3. Pulsa el mando 3 (Save).

Creación o restauración de copias de seguridad completas del dispositivo

Te recomendamos encarecidamente que crees copias de seguridad completas de los sonidos, IR, Favoritos, valores predeterminados de modelos personalizados y ajustes globales de tu HX Stomp. Así, siempre tendrás la tranquilidad que supone saber que nunca perderás tus apreciados tonos personalizados ni tus configuraciones. Afortunadamente, la aplicación gratuita Line 6 HX Edit facilita la tarea de crear copias de seguridad completas y restaurarlas en cualquier momento (disponible en line6.com/software). Consulta el [manual del piloto](#) de HX Edit para obtener información sobre el uso de las funciones Backup y Restore integradas.

Direccionamiento en serie vs. paralelo

Para muchos tonos de guitarra, un flujo de señal en serie (un path estéreo o sencillo) es más que suficiente. Por ejemplo, el sonido siguiente tiene un bloque Pitch/Synth (violeta) > bloque de amplificación (rojo) > bloque de IR (rosa) > bloque de modulación (azul) > bloque de retardo (verde) > y bloque de reverberación (naranja oscuro):



Para tonos más sofisticados, puede crearse un flujo de señal en paralelo (dos paths estéreo). Esto permite dividir la señal en dos paths estéreo, procesarlos por separado y volver a mezclar los dos paths juntos.

Algunas ventajas del direccionamiento en paralelo:

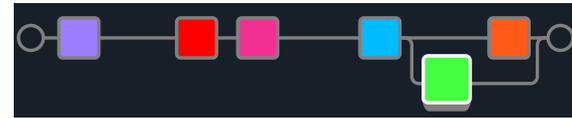
- Si un delay viene seguido de una reverberación en un path en serie, los ecos del delay tendrán una reverberación aplicada. Igualmente, si una reverberación viene seguida de un delay en un path en serie, la cola de la reverberación tendrá unos ecos perceptibles. A la inversa, si una reverberación y un delay se encuentran en paths en paralelo independientes, no se afectarán entre sí y a veces el resultado pueden ser unas notas más limpias y definidas
- Si tus bloques de efectos no disponen de controles Mix o Blend, añádelos a un path en paralelo para que la señal directa de la guitarra o del bajo se transmita sin modificarse y se fusione con la señal a la que se han añadido efectos. Todo esto puede ser especialmente efectivo cuando se mezclan señales de bajo limpias y distorsionadas.
- En lugar de un solo bloque Amp+Cab, es posible que puedas ejecutar una versión independiente de bloque Amp en dos bloques paralelos Cab o respuestas a impulso (o a uno de cada)
- Con plataformas estéreo, al usar el bloque Mixer, cada ruta se puede panoramizar de forma libre entre los altavoces o amplificadores izquierdo y derecho. Los diferentes modelos de delay y/o reverberación con panoramización hacia la izquierda y hacia la derecha pueden sonar particularmente grandes .



Consejo: Recuerda que con el direccionamiento en paralelo, ambos paths A y B son paths estéreo, lo que te permite utilizar bloques de procesamiento mono o estéreo en cada bloque y panoramizar según desees. Consulta también la sección [“Orden de los bloques y proyección estéreo”](#) en la p. 21.

1. Desde la ventana Edit, gira el mando superior para seleccionar un bloque de procesamiento y pulsa ACTION para activarlo.
2. Gira el mando 1 (Path) para seleccionar “B”.

El bloque Delay se mueve a un nuevo path en paralelo B.



En la ilustración precedente:

Nuestra señal de guitarra va a los bloques de Pitch, Amp, IR y Modulación, y luego se divide en la ruta A (superior) y la ruta B (inferior).

El path estéreo A (superior) se envía al bloque Reverb naranja y el path estéreo B (inferior) se envía al bloque Delay verde.

Los paths estéreo A y B se combinan después del bloque y se envían a la salida .

3. Pulsa de nuevo ACTION para “dejar caer” el bloque Delay.

Para eliminar el path B, vuelve a colocar todos los bloques que se encuentran en el path B (inferior) en el path A (superior).

Ajustar la salida del path B

Es posible que en alguna ocasión desees enviar un path en paralelo B a un grupo completamente diferente de salidas.

1. En la ventana Edit, gira el mando superior para seleccionar el punto donde se fusionan los dos paths.

El bloque Mixer solo aparece cuando está seleccionado:



2. Pulsa ACTION y gira el mando 1 (Path) para seleccionar “B”.

Mixer se mueve al B del path y se crea un nuevo bloque Output. En este caso, el path A está siendo enviado desde las salidas L/R del HX Stomp principal y el path B está siendo enviado desde su salida estéreo SEND L/R:



3. Pulsa de nuevo ACTION para “dejar caer” el bloque Mixer.

TAP Tempo

Desde cualquiera de los modos de conmutador de pedal Stomp o Scroll, pisa el conmutador de pedal 3 (TAP/TUNER) repetidamente para establecer el tempo en BPM (pulsaciones por minuto).

Asegúrate de que los parámetros Delay y Modulation como Time y Speed se puedan representar con valores numéricos fijos (ms o Hz) o con valores de nota (negra, corchea punteada, etc.). Si se seleccionan los valores de nota, el parámetro seguirá el Tap Tempo o el reloj MIDI de entrada. **Pulsa el mando de parámetros para cambiar entre ms (o Hz) y los valores de nota.**



Nota: El HX Stomp no responde a la pulsación de TAP a tempos inferiores a 40.0BPM para garantizar que se reconocen correctamente varias entradas de pulsación rápidas. Puede que quieras seleccionar manualmente un tempo de tan solo 20.0BPM con los Global Settings o las opciones del parámetro 3 (BPM) del mando que se describen a continuación.

El tempo actual también se puede configurar desde ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#).

Acceso directo: Desde los modos Stomp o Scroll, toca el conmutador de pedal 3 (TAP/TUNER) para mostrar brevemente los parámetros Tempo.



Mando	Parámetro	Descripción
2	Tempo	Selecciona si el tempo se almacena y recupera con cada instantánea, con cada memoria o si se aplica de forma general en todas las memorias e instantáneas.
3	BPM	Dependiendo del ajuste del mando 2 (Tempo), este valor de pulsaciones por minuto se guarda para cada instantánea, para cada memoria o de forma general.

El afinador

El HX Stomp ofrece tres tipos de afinador: Fine (mostrado a continuación), Coarse y Strobe. Puedes seleccionarlos con el mando 3 de los Ajustes de Tuner; consulta la tabla siguiente.

1. Si todavía no estás ahí, pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana Play.
2. Pisa **PAGE** o **PAGE** para seleccionar el modo Stomp o el modo Scroll. El conmutador de pedal 3 aparece como TAP/TUNER.
3. Mantén pisado el conmutador de pedal 3 (TAP/TUNER) hasta que se muestre la pantalla Tuner:



4. Toca una cuerda de la guitarra.

Cuando la caja de color se encuentra a la izquierda del centro, la cuerda es un bemol. Cuando la caja de color se encuentra a la derecha del centro, la cuerda es un sostenido. Cuando la caja de color se aproxima a la afinación correcta, se puede usar una segunda caja de color más pequeña para obtener más precisión. Cuando ambas flechas están iluminadas, la cuerda está perfectamente afinada.

5. Para salir del afinador, pisa cualquier conmutador de pedal.

Todos los ajustes del afinador son globales.

Consejo: Si tienes un afinador de pedal favorito y deseas utilizarlo en vez del afinador del HX Stomp, conecta la salida **SEND** del HX Stomp a la entrada del afinador y gira el mando 1 (**Output**) para seleccionar "Send L/R". De esta manera, cada vez que pises el conmutador de pedal TAP, el HX Stomp dirigirá automáticamente la señal a tu afinador favorito.

Acceso directo: También puedes usar **ACTION + PAGE** para acceder al afinador.

Ajustes Tuner

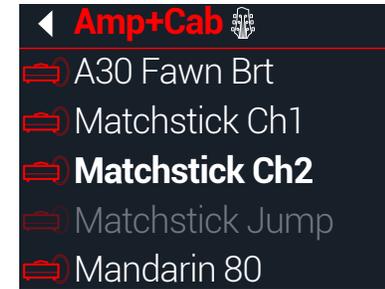
Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Output	Determina la salida activa cuando la pantalla del Tuner está activa. Si prefieres no escuchar nada mientras realiza la afinación, selecciona “Mute”. En general, deberías seleccionar “Main L/R”.
1	2	Refrnc	Si deseas afinar a una referencia distinta a la estándar de 440Hz, puedes seleccionar entre 425 y 455Hz.
	3	Type	Elige entre tres tipos de afinador: Fine (afinador de aguja que cambia de color con barra de afinación de precisión; es el predeterminado), Coarse (afinador de aguja que cambia de color sin barra de afinación de precisión) o Strobe. El afinador afina las notas con precisión hasta 21.83Hz (fa grave) en bajos de 5 cuerdas.
2	1	Offsets	Activa las compensaciones del sintonizador mostradas en las páginas 2~4..
	2	String 6 Offset	Algunos guitarristas creen que afinar ciertas cuerdas ligeramente hacia sostenido o hacia bemol en relación con la afinación del concierto puede mejorar la entonación. Los String offset calibran el afinador para que estos tonos ligeramente desafinados parezcan afinados. La cuerda 6 es Mi grave y la cuerda 1 es Mi aguda. Los desplazamientos de las afinaciones no se aplicarán a menos que el mando 3 (Offsets) de la página 1 esté activado.
	3	String 5 Offset	
	1	String 4 Offset	
3	2	String 3 Offset	
	3	String 2 Offset	
4	1	String 1 Offset	

DSP dinámico

Al igual que casi todos los procesadores de audio modernos, el motor del HX Stomp se basa en DSP (“Digital Signal Processing”, procesamiento digital de señales). Algunos modelos requieren mucha más potencia DSP que otros, así que parece lógico que algunos de estos modelos existan en forma de tono. Para solucionar esto, algunos procesadores se limitan a utilizar un amplificador, una reverberación, un delay, etc. Con HX Stomp, ¿quiénes somos nosotros para afirmar que no se pueden aplicar ocho distorsiones seguidas? ¿O dos bloques Amp en dos IR? ¿O dos modos paralelos en dos delays paralelos en dos reverberaciones paralelas para un lavado estereofónico envolvente masivo? Creemos que es importante que puedas seguir añadiendo lo que desees al tono, aunque te quedes sin DSP.

Para ver los modelos que se pueden añadir a la memoria actual, desde la ventana Edit, pulsa el mando inferior para abrir la lista de modelos.

Los elementos en gris no están disponibles y se omiten. Consulta la sección [“Seleccionar bloques/Ajustar parámetros”](#).



Consejos para optimizar DSP

- Algunos tipos de bloques usan mucho más DSP que otros, como los amplificadores, las respuestas a impulsos, las Reverb y los modelos que utilizan cambio de tono polifónico (Delay - Poly Sustain, Modulation - Poly Detune y Pitch - Poly Pitch, Poly Wham, Poly Capo, 12-String).
- En lugar de un path en paralelo con dos bloques Amp+Cab o dos amplificadores y cajas separados, intenta añadir un único bloque Amp seguido por un solo bloque Cab > Dual (mezclar dos cajas diferentes puede conseguir algunas variaciones considerables).
- La versión estéreo de un bloque de efectos utilizará aproximadamente el doble de DSP que una versión monoaural del mismo bloque. Asimismo, la versión Dual de un bloque Cab utilizará aproximadamente el doble de DSP que la versión Single.
- Algunas categorías de modelos tienen bloques “Simple”, que utilizan menos DSP que otras.
- Los modelos de efectos en la subcategoría Legacy en general — pero no siempre — usa menos DSP que las subcategorías Mono y Stereo.
- En vez de alternar entre dos de los mismos amplificadores o bloques de efectos (con distintos ajustes), utiliza controladores o instantáneas para ajustar instantáneamente los parámetros de un mismo bloque. Te sorprendería la cantidad de tonos increíblemente diferentes que puedes obtener simplemente ajustando los mandos de los parámetros de tonos de un modelo de amplificador.

Orden de los bloques y proyección estéreo

El path de la señal en HX Stomp es estéreo, con dos canales de audio. Cuando el dispositivo se conecta una fuente de entrada estéreo (es decir, cuando se conectan señales discretas izquierda y derecha a los jacks de entrada izquierda y derecha HX Stomp), el audio de la fuente se procesa discretamente en estéreo, si es que se utilizan bloques estéreo dentro del path. Siempre que se añade un bloque monoaural a un path, ambos canales de audio se combinan y se transmiten como monoaurales desde el bloque.

La mayoría de los modelos de efectos del HX Stomp tienen las versiones mono y estéreo. Un bloque estéreo muestra  después de su nombre de modelo en el inspector. La proyección en estéreo, o la anchura del tono con los altavoces o auriculares estéreo, depende en gran medida del tipo de bloques que añadas y del orden en que lo hagas.

El comportamiento de los modelos de efectos Legacy varía, como en los efectos Line 6 clásicos, de donde proceden estos modelos.

- Legacy Los efectos Distortion, Dynamics & Pitch/Synth son mono.
- Legacy Los efectos Modulation y Delay varían en cuanto a que algunos son mono, algunos estéreo y algunos entrada mono/salida estéreo, donde al ajustar el parámetro Mix del efecto se puede reducir la imagen estéreo que reciben. Lo mejor es experimentar con estos efectos y modificar el parámetro Mix para conseguir los resultados de salida estéreo deseados.
- Legacy Los efectos Filter y Reverb son estéreo.



Consejo: Aunque selecciones un solo amplificador u otro sistema de reproducción monoaural, a veces los efectos estéreo pueden sonar "más completos" que sus contrapartes en monoaural. Esto es especialmente cierto con las reverberaciones estéreo.

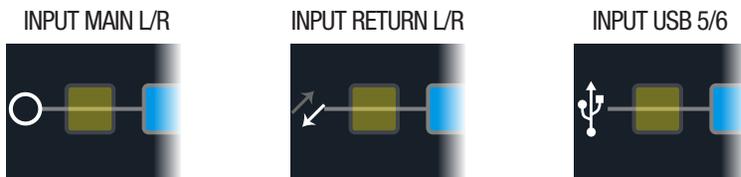
Los bloques

Bloque Input

El bloque Input tiene una compuerta de ruido específica. Los parámetros Threshold y Decay se mostrarán en gris a menos que el mando 1 (Gate) esté activado.

La gran mayoría de las veces, querrás que el bloque Input sea alimentado desde las entradas INPUT L/MONO y RIGHT. Sin embargo, en su lugar puedes enviar las entradas RETURN L/MONO y RIGHT al flujo de señal o incluso USB a 5/6 para fines de reamplificación.

Desde la ventana Edit, gira el mando superior para seleccionar el bloque Input y luego gira el mando inferior para cambiar la entrada.



Main L/R Las entradas L/MONO y RIGHT están activas de forma simultánea. En general, debes elegir la entrada principal L/R.

Return L/R RETURN L/MONO/RIGHT pueden actuar como un bloque de entrada estéreo para procesar teclados, cajas de ritmos o incluso otros modeladores. Si la memoria contiene un bloque de procesamiento RETURN o FX Loop, no será posible seleccionar la entrada RETURN utilizada. Consulta la sección ["Send/Return"](#).

USB 5/6 Las entradas USB 5/6 se pueden utilizar para procesar pistas desde tu ordenador Mac, Windows o desde el software DAW. Consulta la sección ["Audio USB"](#).

Nota: HX Stomp también recibe entradas desde USB 1/2 y 3/4, pero son específicas para monitorizar audio del ordenador (u desde un iPad) y se omiten todos los bloques de procesamiento. Como tales, USB 1/2 o 3/4 no están disponibles como fuente de bloque de entrada.

Consejo: El bloque Input incluye un indicador de señal presente o recorte integrado; consulta la [página 12](#).

Ajustes Input

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	Gate	Activa y desactiva la compuerta de ruido de entrada.
	2	Thresh[old]	Selecciona el nivel de entrada en el que la compuerta de ruido actúa sobre la señal. Si su guitarra se corta de manera abrupta, sube el Umbral.
	3	Decay	Determina qué tan abruptamente se aplica la compuerta de ruido una vez que la señal cae por debajo del nivel de umbral.
2	1	In-Z	El HX Stomp tiene un circuito de impedancia en sus entradas L/R principales que afecta al tono y a la sensación, cargando las pastillas de tu guitarra como lo haría un pedal de efectos o un amplificador. Un valor bajo, en general, produce un poco de atenuación de las frecuencias altas, una ganancia baja y una sensación general "más suave". Un valor más alto produce una respuesta de frecuencia completa, una ganancia más alta y una sensación general "más firme". La opción "Auto" permite que la impedancia refleje la impedancia del primer bloque de la ruta de señal; consulta también la opción Auto Impedance en "Global Settings > Preferences" .

Bloques Output

La mayoría de los sonidos tienen un bloque Output Main L/R, que se utiliza para ajustar su nivel general y el equilibrio entre los altavoces estéreo. Cuando existe una configuración de path en paralelo, si enrutas el bloque Mixer al path B, aparece un segundo bloque Output para enviar al path las señales B de la salida estéreo SEND. Consulta la sección ["Ajustar la salida del path B"](#).



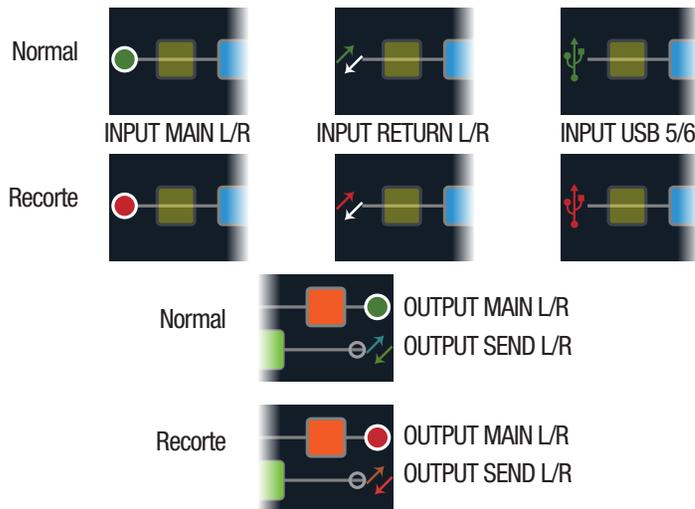
Ajustes Output

Mando	Parámetro	Descripción
1	Pan	Selecciona el balance entre las salidas izquierda y derecha. Si solo estás trabajando con la salida L/MONO, déjalo en Center.
2	Level	Ajusta el nivel general de toda la memoria.
3	Type (Send only)	Determina si la salida SEND L/R (aparece cuando el bloque Mixer se direcciona al path B) es monoaural o estéreo.

 **Consejo:** Los bloques Output incluyen un indicador de señal presente o recorte integrado; consulta la sección siguiente.

Indicadores de señal presente y recorte

Para la ruta Input y los bloques Output - Estos bloques se muestran con un relleno verde para indicar que hay una señal presente y un relleno rojo si la entrada tiene demasiado nivel. Si se indica recorte, reduce el nivel de señal antes del bloque Input/Output que aparece en rojo o antes del mismo, como se muestra a continuación.



Bloques Send/Return-Send, Return y FX Loop - Cuando el nivel de señal de uno de estos tipos de bloque sea demasiado alto, se muestra un color de relleno rojo como indicador de recorte. Si se indica recorte, debes reducir el nivel de señal que precede al bloque indicado en rojo o en el bloque Send/Return indicado en rojo.



Efectos

El HX Stomp tiene todos los efectos de los premiados procesadores de guitarra Helix de Line 6. Estos efectos se encuentran en las subcategorías Mono y Stereo de la lista de modelos. Además, el HX Stomp incluye efectos seleccionados de las clásicas pedaleras Line 6 DL4™, DM4™, MM4™ y FM4™, así como de los procesadores M13®, M9® y M5®; se encuentran en la subcategoría Legacy.



En la vista de edición, gira el mando superior para seleccionar el bloque que quieras y, a continuación, gira el mando inferior para cambiar su modelo, o pulsa el mando inferior para acceder al menú Model.

 **Consejo:** La categoría Favorites que aparece al principio del menú Modelo está inicialmente vacía, a la espera de que añadas a ella tus modelos preferidos. Consulta la [página 16](#).

Modelos Distortion

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Kinky Boost	Mono, Estéreo	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Mono, Estéreo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Estéreo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Estéreo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	Mono, Estéreo	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	Mono, Estéreo	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	Mono, Estéreo	Way Huge® Red Llama (modificado)
Compulsive Drive	Mono, Estéreo	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Mono, Estéreo	Hermida Zendrive
Horizon Drive	Mono, Estéreo	Horizon Precision Drive
Valve Driver	Mono, Estéreo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Estéreo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Estéreo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Estéreo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Estéreo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Estéreo	BOSS DS-1 Distortion (Hecho en Japón)
Deez One Mod	Mono, Estéreo	BOSS DS-1 Distortion (versión Keeley)

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Modelos Distortion		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Vermin Dist	Mono, Estéreo	Pro Co RAT
KWB	Mono, Estéreo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Legendary Drive	Mono, Estéreo	Carvin® VLD1 Legacy Drive (canal Hi Gain)
Swedish Chainsaw	Mono, Estéreo	BOSS HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
Arbitrator Fuzz	Mono, Estéreo	Arbiter® Fuzz Face®
Pocket Fuzz	Mono, Estéreo	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	Mono, Estéreo	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
Triangle Fuzz	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix Big Muff Pi
Ballistic Fuzz	Mono, Estéreo	Euthymia ICBM Fuzz
Industrial Fuzz	Mono, Estéreo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycocavia Fuzz	Mono, Estéreo	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	Mono, Estéreo	BOSS FZ-2 (versión Garbage)
Thrifter Fuzz	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Xenomorph Fuzz	Mono, Estéreo	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	Mono, Estéreo	Megaphone
Bitcrusher	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Ampeg Scrambler	Mono, Estéreo	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	Mono, Estéreo	Tech 21® SansAmp Bass Driver DI V1
Obsidian 7000	Mono, Estéreo	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Clawthorn Drive	Mono, Estéreo	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

Modelos Distortion		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
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 (modificado)
L6 Distortion	Legacy	Original de Line 6
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe Octavia

Modelos Dynamics		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Deluxe Comp	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Red Squeeze	Mono, Estéreo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Estéreo	Xotic SP Compressor
Rochester Comp	Mono, Estéreo	Ashly® CLX-52 (en colaboración con B. Sheehan)
LA Studio Comp	Mono, Estéreo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Noise Gate	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Hard Gate	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Horizon Gate	Mono, Estéreo	Horizon Precision Drive - Circuito Gate
Autoswell	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Tube Comp	Legacy	Teletronix LA-2A
Red Comp	Legacy	MXR Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS CS-1 (Treble activado)
Vetta Comp	Legacy	Original de Line 6
Vetta Juice	Legacy	Original de Line 6
Boost Comp	Legacy	MXR Micro Amp

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Modelos EQ		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Simple EQ	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Low and High Cut	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Low/High Shelf	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Parametric	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Tilt	Mono, Estéreo	Original de Line 6
10 Band Graphic	Mono, Estéreo	Ecualizador gráfico de 10 bandas MXR
Cali Q Graphic	Mono, Estéreo	Ecualizador gráfico MESA/Boogie® Mark IV
Acoustic Sim	Mono, Estéreo	Original de Line 6

Modelos Modulation		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Optical Trem	Mono, Estéreo	Circuito de trémolo óptico Fender®
60s Bias Trem	Mono, Estéreo	Vox AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Estéreo	BOSS PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Bleat Chop Trem	Mono, Estéreo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Estéreo	MXR Phase 90
Pebble Phaser	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix Small Stone
Ubiquitous Vibe	Mono, Estéreo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Gray Flanger	Mono, Estéreo	MXR 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Estéreo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Chorus	Mono, Estéreo	Original de Line 6
70s Chorus	Mono, Estéreo	BOSS CE-1
PlastiChorus	Mono, Estéreo	Arion SCH-Z chorus modificado
Trinity Chorus	Estéreo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Estéreo	BOSS VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Estéreo	Fender Vibratone

Modelos Modulation		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
122 Rotary	Estéreo	Leslie 122
145 Rotary	Estéreo	Leslie 145
Double Take	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Poly Detune†	Monoaural	Original de Line 6
AM Ring Mod	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Pitch Ring Mod	Estéreo	Original de Line 6
Pattern Tremolo	Legacy	Original de Line 6
Panner	Legacy	Original de Line 6
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR Phase 90 (versión con el logotipo escrito)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez Flying Pan
Barberpole	Legacy	Original de Line 6
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe
Phaser	Legacy	MXR Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS VB-2
Dimension	Legacy	Roland Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Original de Line 6
Ring Modulator	Legacy	Original de Line 6
Rotary Drum	Legacy	Fender Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie 145

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

†El modelo Poly Detune utiliza cambio de tono polifónico y, por tanto, hacen un uso extremadamente intenso del DSP; puede utilizar hasta la mitad del DSP disponible para un preajuste.

Modelos Delay		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Simple Delay	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Mod/Chorus Echo	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Dual Delay	Estéreo	Original de Line 6
Multitap 4	Estéreo	Original de Line 6
Multitap 6	Estéreo	Original de Line 6
Ping Pong	Estéreo	Original de Line 6
Sweep Echo	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Ducked Delay	Mono, Estéreo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Vintage Digital	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Vintage Swell	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Pitch Echo	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Transistor Tape	Mono, Estéreo	Maestro Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Estéreo	Roland RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Estéreo	Original de Line 6
Bucket Brigade	Mono, Estéreo	BOSS DM-2
Adriatic Delay	Mono, Estéreo	BOSS DM-2 con modificación Adrian
Adriatic Swell	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Elephant Man	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Poly Sustain †	Monoaural	Original de Line 6
Glitch Delay	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Ping Pong	Legacy	Original de Line 6
Dynamic	Legacy	TC Electronic 2290
Stereo	Legacy	Original de Line 6
Digital	Legacy	Original de Line 6
Dig w/Mod	Legacy	Original de Line 6
Reverse	Legacy	Original de Line 6
Lo Res	Legacy	Original de Line 6

Modelos Delay		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Tube Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Original de Line 6
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Original de Line 6
Multi-Head	Legacy	Roland RE-101 Space Echo

Modelos Reverb		
Modelo	Subcategoría	Basado en*
Glitz	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Ganymede	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Searchlights	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Plateaux	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Double Tank	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Plate	Legacy	Original de Line 6
Room	Legacy	Original de Line 6
Chamber	Legacy	Original de Line 6
Hall	Legacy	Original de Line 6
Echo	Legacy	Original de Line 6
Tile	Legacy	Original de Line 6
Cave	Legacy	Original de Line 6
Ducking	Legacy	Original de Line 6
Octo	Legacy	Original de Line 6
'63 Spring	Legacy	Original de Line 6
Spring	Legacy	Original de Line 6
Particle Verb	Legacy	Original de Line 6

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

†El modelo Poly Sustain utiliza cambio de tono polifónico y, por tanto, hacen un uso extremadamente intenso del DSP; puede utilizar hasta la mitad del DSP disponible para un preajuste.

Modelos Pitch/Synth		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Pitch Wham	Mono, Estéreo	Digitech Whammy®
Twin Harmony	Mono, Estéreo	Eventide® H3000
Simple Pitch	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Dual Pitch	Mono, Estéreo	Original de Line 6
3 OSC Synth	Estéreo	Original de Line 6
Poly Pitch†	Monoaural	Original de Line 6
Poly Wham†	Monoaural	Original de Line 6
Poly Capo†	Monoaural	Original de Line 6
12 String†	Monoaural	Original de Line 6
3 Note Generator‡	Mono, Estéreo	Original de Line 6
4 OSC Generator‡	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Bass Octaver	Legacy	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Legacy	Eventide H3000
Octi Synth	Legacy	Original de Line 6
Synth O Matic	Legacy	Original de Line 6
Attack Synth	Legacy	Sintetizador de guitarra Korg X911
Synth String	Legacy	Sintetizador de guitarra Roland GR700
Growler	Legacy	Original de Line 6

Modelos Filter		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Mutant Filter	Mono, Estéreo	Musitronics® Mu-Tron III
Mystery Filter	Mono, Estéreo	Korg A3
Autofilter	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Asheville Patrn	Mono, Estéreo	Filtro Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF

Modelos Filter		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Voice Box	Legacy	Original de Line 6
V Tron	Legacy	Musitronics Mu-Tron III
Q Filter	Legacy	Original de Line 6
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Filtro S&H controlado por voltaje Oberheim®
Tron Up	Legacy	Musitronics Mu-Tron III (posición superior)
Tron Down	Legacy	Musitronics Mu-Tron III (posición inferior)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Original de Line 6
Spin Cycle	Legacy	Wah/Anti-Wah de Craig Anderton
Comet Trails	Legacy	Original de Line 6

Modelos Wah		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
UK Wah 846	Mono, Estéreo	Vox V846
Teardrop 310	Mono, Estéreo	Dunlop® Cry Baby® Fasel modelo 310
Fassel	Mono, Estéreo	Dunlop Cry Baby Super
Weeper	Mono, Estéreo	Arbiter Cry Baby
Chrome	Mono, Estéreo	Vox V847
Chrome Custom	Mono, Estéreo	Vox V847 modificado
Throaty	Mono, Estéreo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Colorful	Mono, Estéreo	Colorsound Wah-fuzz
Conductor	Mono, Estéreo	Maestro Boomerang

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

†Estos modelos Pitch/Synth indicados utilizan cambio de tono polifónico y, por tanto, hacen un uso extremadamente intenso del DSP; pueden utilizar hasta la mitad del DSP disponible para un preajuste.

‡Los modelos 3 Note Generator y 4 OSC Generator generan sonido sin ningún instrumento conectado. Por lo tanto, sus bloques están desactivados de forma predeterminada. Asegúrate de bajar primero el volumen del HX Stomp y pulsa BYPASS para activarlos.

Modelos Volume/Pan		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Volume Pedal	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Gain	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Pan	Estéreo	Original de Line 6
Stereo Width	Estéreo	Original de Line 6
Stereo Imager	Estéreo	Original de Line 6

Ajustes de efectos comunes

Parámetro	Descripción
Drive	Ajusta la intensidad de saturación, distorsión o fuzz.
Bass	Ajusta el nivel de bajos.
Mid	Ajusta el nivel de la gama media.
Treble	Ajusta el nivel de agudos.
Speed	Ajusta la velocidad del efecto, con ajustes más altos que proporcionan frecuencias más rápidas. Pulsa el mando para cambiar entre Hz y los valores de nota. Si seleccionas un valor en Hz obtendrás una velocidad de modulación específica en ciclos por segundo. Si seleccionas un valor de nota, obtendrás un tiempo basado en Tempo actual. No todos los parámetros Speed se pueden sincronizar a los valores de notas, ya que pueden ser no lineales y altamente interactivos.
Rate	Ajusta el índice del efecto, con ajustes más altos que proporcionan frecuencias más rápidas. Pulsa el mando para cambiar entre valores numéricos y de nota. No todos los parámetros Rate se pueden sincronizar a los valores de notas, ya que pueden ser no lineales y altamente interactivos.
Time	Ajusta el tiempo de delay/repetición, donde los ajustes más altos proporcionan delays más largos. Pulsa el mando para cambiar entre ms y los valores de nota. Si seleccionas un valor en ms obtendrás un tiempo específico en milisegundos. Si seleccionas un valor de división de nota, obtendrás un tiempo basado en el tempo actual. Con un valor de división de nota, el valor de este parámetro se mantiene al cambiar los modelos.
Scale	Los modelos Delay con múltiples toques tienen un parámetro Scale para cada toque, que ajusta su tiempo en relación con el valor principal de Time. Por ejemplo, si el parámetro Time está configurado a 500ms, si ajustas T1 Scale a "50%" significará que el toque será a 250ms. Si luego ajustas el parámetro Time, el tiempo de todos los toques se escalará en consecuencia.
Depth	Ajusta la intensidad de la modulación. Los ajustes más altos producen una curva de afinación más extrema, vibraciones o zumbidos, dependiendo del efecto.

Parámetro	Descripción
Feedbk	Ajusta la intensidad de la señal retardada que se devuelve al efecto. Los ajustes más altos proporcionan texturas más espectaculares.
Decay	Ajusta la longitud de tiempo que sostiene el efecto de reverberación.
Predly	Determina el tiempo de delay previo antes de que se oiga el efecto de reverberación.
Spread	Spread varía ligeramente entre los efectos de delay estéreo. Para la mayoría de los delays, ajusta la amplitud con que las repeticiones pasan a izquierda y derecha. Con Ping Pong Delay, por ejemplo, 0 está en el centro (monoaural) y 10 es una panoramización completa de izquierda a derecha para las repeticiones. Para delays estéreo modulados, Spread afecta al comportamiento de modulación estéreo de los LFO (osciladores de baja frecuencia). Con un valor de 0, los LFO están sincronizados. Con un valor de 10, los dos LFO están desincronizados 180 grados, de modo que cuando un lateral tiene una modulación superior, el otro tiene una modulación inferior.
Headrm	Algunos paths de señales internas de los pedales de delay y modulación chirrían un poco, sobre todo si se colocan después de un bloque de distorsión de alta ganancia. Los valores negativos aumentan la intensidad percibida del chirrido, mientras que los valores positivos lo limpian todo un poco. En 0dB, el modelo se comporta como el pedal original.
Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias graves y/o agudas del bloque, lo que puede ayudar a eliminar ruido y/o aspereza en las gamas altas.
Hi Cut	
Mix	Combina la señal "modificada" (a la que se han añadido efectos) con la señal "directa" transmitida a través del bloque. Cuando se ajusta al 0%, el path omite totalmente el efecto. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se transmite a través del efecto y no se escucha ninguna señal directa.
Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque de efectos. Procura no aumentar este parámetro demasiado alto en varios bloques, ya que podrían producirse distorsiones digitales. Por lo general, debes dejarlo a 0.0dB para la mayor parte de los bloques. Cuando el comportamiento del mando del volumen o el nivel del pedal original no se aplica a estos valores en dB, puede utilizarse 0.0~10.
Trails	Trails desactivado: Las repeticiones del delay o los desvanecimientos de la reverberación se silencian al instante cuando se omite el bloque. Trails activado: Las repeticiones del delay o desvanecimientos de la reverberación siguen desvaneciéndose de forma natural cuando se omite el bloque o se selecciona una instantánea diferente.

Amp+Cab

Los bloques Amp+Cab son útiles porque, al seleccionar un modelo Amp, se carga automáticamente su modelo Cab coincidente. También usa solo uno de los ocho bloques de procesamiento disponibles.



Para cambiar el modelo de amplificador en un bloque Amp+Cab, pulsa **◀ PAGE** hasta que el icono del amplificador sea de color rojo intenso y gira el mando inferior. Para cambiar el modelo de caja, pulsa **PAGE ▶** hasta que el icono de la caja sea de color rojo intenso y gira el mando inferior.

Modelos Amp

Modelo	Subcategorías	Basado en*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender Bassman® (canal normal)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender Bassman (canal brillante)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (canal normal)
Fullerton Brt	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (canal brillante)
Fullerton Jump	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (canales "realzados")
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico LaGrange (canal normal)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico LaGrange (canal brillante)
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico LaGrange (canales "realzados")
US Small Tweed	Guitar	Fender Champ®
US Princess	Guitar	Fender Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender Deluxe Reverb (canal normal)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender Deluxe Reverb (canal de vibrato)
US Double Nrm	Guitar	Fender Twin Reverb® (canal normal)
US Double Vib	Guitar	Fender Twin Reverb (canal de vibrato)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	÷13 JRT 9/15

Modelos Amp

Modelo	Subcategorías	Basado en*
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 con Top Boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox AC-30 Fawn (canal normal)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox AC-30 Fawn (canal brillante)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (canal 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless DC30 (canal 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless DC30 (realzados)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (canal normal)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall JTM-45 (canal brillante)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall JTM-50 (canal normal)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall JTM-50 (canal brillante)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall JTM-50 (realzados)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall Super Lead 100 (canal normal)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall Super Lead 100 (canal brillante)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall Super Lead 100 (realzados)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (canal normal)
Brit P75 Brt	Guitar	Park 75 (canal brillante)
Brit 2204	Guitar	Marshall JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (canal nítido)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (canal BE/HBE)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (canal nítido)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (canal Drive)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (canal I)

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Modelos Amp		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (canal II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (canal principal)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (canal nítido)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith Archon (canal principal)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (canal nítido)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (canal crunch)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (canal de saturación)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (canal morado/de ganancia 3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv Generator 120 (canal rojo/de ganancia alto 4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (canal mega)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (canal principal)
Line 6 Elektrik	Guitar	Original de Line 6
Line 6 Doom	Guitar	Original de Line 6
Line 6 Epic	Guitar	Original de Line 6
Line 6 2204 Mod	Guitar	Original de Line 6
Line 6 Fatality	Guitar	Original de Line 6
Line 6 Litigator	Guitar	Original de Line 6
Line 6 Badonk	Guitar	Original de Line 6
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg SVT® (canal normal)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg SVT (canal brillante)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg SVT-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (canal 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (canal 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Modelos Amp		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Preamplificador Pearce BC-1 (canal 1)
Busy One Ch2	Bass	Preamplificador Pearce BC-1 (canal 2)
Busy One Jump	Bass	Preamplificador Pearce BC-1 (realzado)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Preamplificador de micro Requisite Y7

Es posible que los parámetros de tono y de amplificador de las páginas siguientes varíen en función del modelo de amplificador seleccionado.

Ajustes comunes del amplificador

Parámetro	Descripción
Master	Ajusta la intensidad del nivel general de salida del amplificador, así como la distorsión del amplificador. Este parámetro está muy relacionado con el resto de los parámetros del amplificador; cuanto más bajo sea el ajuste Master, menos efecto tendrán el resto de los controles.
Sag	Los valores Sag inferiores ofrecen una capacidad de respuesta "más estricta" para las piezas más rápidas de heavy metal; los valores más altos ofrecen más dinámicas táctiles y sostenido para riffs de blues y rock clásico.
Hum	Controla la cantidad de zumbido del calentador y onda de CA que interactúan con el tono. Con ajustes más altos, las cosas se ponen más "frikis".
Ripple	
Bias	Cambia el bias de las válvulas de potencia. Los valores más bajos permiten un bias más "frío" de Clase AB. Al máximo, el amplificador está funcionando en Clase A.
Bias X	Determina cómo reacciona la voz de las válvulas del amplificador cuando se llevan al límite. Ajústalo bajo para una sensación más firme. Ajústalo alto para más compresión de válvulas. Este parámetro está muy relacionado con los ajustes Drive y Master.

Amp

Los bloques Amp son idénticos a los bloques Amp+Cab, excepto que no contienen ningún modelo de caja coincidente.



Preamp

También hemos incluido un conjunto completo de versiones de Preamp de cada modelo de Amp, que proporcionan el tono de solo la etapa de preamplificación del amplificador —recomendado cuando se alimenta la pedalera HX Stomp en la sección del amplificador de su amplificador favorito. También encontrarás un preamplificador de micrófono de estudio dentro de la categoría Preamp > Mic.



Los bloques Preamp requieren menos DSP que un bloque Amp completo.

Cab

Hay dos subcategorías de bloques Cab —Single y Dual . Las cajas Dual tienen salida estéreo, con cada caja panoramizada a izquierda y derecha. Como cabe esperar, las cajas Dual consumen el doble de DSP que las cajas Single.



Para cambiar el primer modelo de caja en un bloque Cab > Dual, pulsa < PAGE hasta que el icono izquierdo de la caja sea de color rojo intenso y gira el mando inferior. Para cambiar la segunda caja, pulsa PAGE> hasta que el icono derecho de la caja sea de color rojo intenso y gira el mando inferior.

Modelos Cab		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender Champ
1x10 US Princess	Single, Dual	1x10" Fender Princeton Reverb
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson EH185
1x12 Fullerton	Single, Dual	1x12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	Single, Dual	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender Deluxe Oxford

Modelos Cab		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
1x12 US Princess	Single, Dual	1x12" Fender Princeton Reverb
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner Shiva CL80
1x12 Cali IV	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie Mk IV
1x12 Cali Ext	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie EVM12L
2x12 Double C12N	Single, Dual	2x12" Fender Twin C12N
2x12 Mail C12Q	Single, Dual	2x12" Silvertone 1484
2x12 Interstate	Single, Dual	2x12" Dr Z Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual	2x12" Roland JC-120
2x12 Silver Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30 Fawn Blue
2x12 Match H30	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 G12H30
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender Bassman P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual	4x12" Hiwatt AP Fane®
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange Eminence®
4x12 Greenback25	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M25
4x12 Greenback20	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	Single, Dual	4x12" Park 75 G12 H30
4x12 1960 T75	Single, Dual	4x12" Marshall 1960 AT75
4x12 Uber V30	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn Coliseum

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Modelos Cab		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg SVT 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg SVT

Modelos Mic	
Modelo	Basado en*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG® C414 TLII
84 Cond	Neumann® KM84
67 Cond	Neumann U67
87 Cond	Neumann U87
47 Cond	Neumann U47
112 Dynamic	AKG D112
12 Dynamic	AKG D12
7 Dynamic	Shure SM7

Ajustes Cab

Parámetro	Descripción
Mic	Selecciona uno de los 16 modelos de micrófono disponibles.
Distanc	Ajusta la distancia (2,5~30cm) entre el micrófono y la rejilla del altavoz.
Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias graves y/o agudas de la caja, lo que puede ayudar a eliminar ruido y/o la aspereza en las gamas altas.
High Cut	
Reflec	Ajusta la cantidad de "reflexiones tempranas". Los valores más altos añaden más sonido de reflexión de sala al tono de amplificador.
Level	Ajusta el nivel de salida general de la caja.

Respuestas a impulso (IR)

Las respuestas a impulso son funciones matemáticas que representan las mediciones sónicas de determinados sistemas de audio (para el HX Stomp, resonancia de la caja de una guitarra acústica o combinaciones de caja de altavoz y micrófono). El HX Stomp puede cargar y almacenar hasta 128 IR personalizadas o de otros fabricantes a la vez.



Consejo: Puedes obtener un paquete de IR gratuito, disponible en line6.com/allure, o echar un vistazo a los numerosos y crecientes preajustes de Helix personalizados y paquetes de IR disponibles en [Line 6 Marketplace](https://line6.com/marketplace).

Formatos de IR

Todos los dispositivos de la familia Helix/HX y el plugin Helix Native admiten los siguientes tipos de archivo de IR.

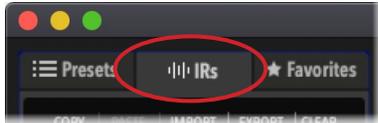
- **Helix Impulse Response (.hir)** - Este es el formato de archivo de IR propio de Line 6. Todos los IR que compras en el Line 6 Marketplace presentan este tipo de archivo; consulta "[Marketplace](#)" en la p. 5.
- **WAV (.wav)** - La mayoría de productores y proveedores de IR suelen ofrecer los IR en formato .wav. Puede importarse un IR de un archivo .wav mono o estéreo, independientemente de su profundidad de bits, longitud o frecuencia de muestreo. Después de importarlos, los archivos .wav de IR se convierten automáticamente a unos valores de frecuencia muestreo de 48kHz, 32 bits, mono y longitud de muestra de 2048 para el HX Stomp. Puedes usar las Preferencias de la aplicación HX Edit para ajustar el procedimiento preferido para importar IR WAV estéreo; podrás elegir entre importar los datos del canal izquierdo o derecho del archivo, o bien una mezcla de ambos canales.

*Consulta la sección "[Marcas comerciales registradas en los EE. UU.](#)" en la p. 37. Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

Carga de IR en el HX Stomp

Para poder cargar archivos de respuesta a impulsos en el HX Stomp, tienes que conectarlo a la aplicación **HX Edit** de tu ordenador Mac o Windows. La aplicación HX Edit puede descargarse de forma gratuita de line6.com/software.

1. **Conecta el HX Stomp a tu ordenador a través de USB y abre la aplicación HX Edit.**
2. **Haz clic en la ficha IRs.**



3. **Arrastra uno o más archivos de IR del escritorio o de cualquier ventana del Finder directamente a la lista de IR de la aplicación HX Edit (o usa el comando HX Edit's IR- Import).**

La aplicación HX Edit actualiza automáticamente la lista de IR del hardware del HX Stomp. El HX Stomp puede cargar y almacenar hasta 128 IR a la vez.

Carga de IR en un bloque de IR

Tras importar los archivos de IR en el HX Stomp (consulta la sección anterior), puedes usarlos añadiendo uno o más bloques de IR a tu tono. Se recomienda usar un bloque de Amp antes de un bloque de IR (en lugar de usar un bloque de tipo Amp+Cab).

1. **Gira el mando superior para seleccionar una ubicación de bloque vacía justo a la derecha del bloque Amp en la ruta de señal.**
2. **Pulsa el mando inferior y gíralo para seleccionar la categoría Respuesta a impulso.**
3. **Pulsa el mando inferior para seleccionar Mono y púlsalo de nuevo para seleccionar 1024-sample IR.**

Nota: Si quieres, puedes elegir los IR de 2048 muestras, que tienen una fidelidad más alta (existe un límite máximo de un bloque de IR de 2048 muestras o dos bloques de IR de 1024 muestras por sonido).

4. **Gira el mando 1 (IR Select) para seleccionar el índice IR (1~128) para utilizar el archivo de IR que quieras de tu biblioteca de IR.**

Usa el resto de mandos de las páginas 1~2 para ajustar con precisión los parámetros del IR a tu gusto; para ello, consulta la siguiente tabla.

Nota: También puedes crear una asignación de instantánea en el parámetro IR Select: Pulsa y gira el mando 1 para crear la asignación de instantánea (consulta la [página 38](#)), lo que te permite cambiar entre distintos IR dentro del bloque por instantánea.

Ajustes de la respuesta a impulso

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	IR Sel	Selecciona una de las 128 ubicaciones de índice IR disponibles. Si una ubicación contiene un IR, su nombre se muestra en la cabecera del inspector.
	2	Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias graves y/o agudas de la respuesta a impulso, lo que puede ayudar a eliminar el ruido y/o la aspereza en las gamas altas.
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	Combina la señal de respuesta a impulso con la señal directa transmitida a través del bloque IR. Cuando se ajusta al 0%, el path omite totalmente IR. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se transmite a través de la respuesta a impulso y no se escucha ninguna señal directa.
	2	Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque IR.

Referencia a archivo de IR

Una vez que se configura un bloque de IR para utilizar una ranura de índice de IR que incluye un archivo de IR importado (.wav o .hir) y el sonido se guarda, la memoria crea una firma de referencia a la respuesta a impulsos importada a partir de su nombre de archivo. Del mismo modo, si guardas tu bloque de IR como Favorito (consulta [página 16](#)) o ajustas la configuración actual del bloque del IR como el valor predeterminado del modelo del usuario (consulta la [página 17](#)), el bloque IR también crea una referencia al archivo de IR concreto en tu biblioteca de IR. Por tanto, si reorganizas los IR de la lista de la biblioteca de IR, tu sonido (o bloque de IR Favorite o User Model Default) seguirá haciendo referencia de forma inteligente al archivo de IR, aunque ahora resida en una ubicación de índice de biblioteca de IR distinta. Esto facilita la labor de compartir tus sonidos con amigos, dado que ellos podrán posteriormente insertar el mismo archivo de IR que quieren en la biblioteca de IR y el HX Stomp lo encontrará. Consulta también el manual del piloto de la [HX Edit](#) para obtener información adicional relativa al uso de los IR.

Send/Return

Cada uno de los envíos y los retornos puede utilizarse de forma independiente o conjunta como un bucle de efectos (monoaural o estéreo).



Los bucles de efectos permiten insertar de forma dinámica las pedaleras externas favoritas (o los efectos de rack) en cualquier posición del sonido.

Nota: Cada par Send y Return se puede ajustar para el instrumento (para insertar pedaleras) o para la operación a nivel de línea. Consulta la sección "[Global Settings > Ins/Outs](#)". Los bloques Send/Return también ofrecen indicadores de recorte para la gestión del nivel. Consulta la [página 23](#).

Ajustes Send

Mando	Parámetro	Descripción
1	Send	Ajusta el nivel enviado a los dispositivos externos.
2	Dry Thru	Ajusta el nivel de la señal transmitida a través del bloque Send, independiente del nivel del mando 1 (Send). Normalmente, se debe ajustar a 0.0dB.

Ajustes Return

Mando	Parámetro	Descripción
1	Return	Ajusta el nivel recibido en el jack Return.
2	Mix	Mezcla la señal de retorno con la señal directa transmitida a través del bloque Return. Cuando se ajusta al 0%, el path omite totalmente Return. Cuando se ajusta al 100%, toda la señal se transmite a través de Return y no se escucha ninguna señal directa.

Ajustes FX Loop

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Send	Ajusta el nivel enviado al dispositivo externo.
	2	Return	Ajusta el nivel recibido en el jack Return.
1	3	Mix	Combina la señal de bucle de efectos con la señal directa transmitida a través del bloque FX Loop. Cuando se ajusta al 0%, el path omite totalmente el bucle de efectos. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se transmite a través del bucle de efectos y no se escucha ninguna señal directa.* Esto significa que, si actualmente no tienes tu equipo externo conectado a los jacks Send & Return, ¡no escucharás ninguna señal de salida a menos que omitas el bloque FX Loop!
2	1	Trails	Trails desactivado: Una pedalera externa se silenciaría instantáneamente cuando se omitiera el bloque FX Loop. Trails activado: Un delay externo o una pedalera de reverberación continuarían desvaneciéndose de forma natural si se omitiera el bloque FX Loop o si se seleccionara una instantánea diferente.

Looper

El HX Stomp ofrece dos tipos de looper: 1 Switch Looper y Shuffling Looper.



Un Looper solo funciona si se ha asignado a un conmutador de pedal en el modo Stomp. Para más información sobre cómo asignar bloques a los conmutadores de pedal, consulta ["Bypass Assign"](#). También puedes acceder a funciones Looper a través de MIDI, consulta ["MIDI CC"](#).

Modelos de Looper (mono y estéreo)

Modelo	Basado en*	Longitud máxima del bucle	
		Velocidad media	Velocidad completa
1 Switch Looper (Mono)	Original de Line 6	120 segundos	60 segundos
Shuffling Looper (Mono)	Original de Line 6	—	60 segundos
1 Switch Looper (Stereo)	Original de Line 6	60 segundos	30 segundos
Shuffling Looper (Stereo)	Original de Line 6	—	30 segundos

¡IMPORTANTE! Puedes cambiar de preajuste mientras usas el looper, pero la reproducción del bucle se detendrá a menos que el preajuste que selecciones incluya el *mismo* tipo de bloque de (mismo tipo de 1 Switch o Shuffling Looper y mismo tipo mono o estéreo).

Uso del 1 Switch Looper

- Añade un bloque 1-Switch Looper a tu sonido y asígnalo a un conmutador de pedal en modo Stomp.**
Consulta la sección ["Asignación rápida del conmutador de pedal"](#).
- Pulsa el conmutador 1-Switch Looper.**
El LED se ilumina en rojo, lo que indica que el bucle se está grabando.
- Pulsa de nuevo el conmutador 1-Switch Looper.**
El LED se ilumina en verde, lo que indica que el bucle se está reproduciendo.
- Pulsa de nuevo el conmutador 1-Switch Looper.**
El LED se ilumina en ámbar, lo que indica que el bucle se está sobregabando. Al pisar posteriormente el conmutador se alterna entre el modo de reproducción y el modo de sobregabación.

5. Mientras el Looper está en modo de reproducción o de sobregrabación, mantén pisado el conmutador 1 segundo.

Se deshace la grabación más reciente. Si se mantiene pulsado el conmutador de nuevo se retomará la grabación.

6. Pise dos veces rápidamente el conmutador 1-Switch Looper.

Se detiene la reproducción/grabación y el LED se ilumina en blanco, lo que indica que hay un bucle en la memoria.

7. Con la reproducción/grabación del Looper detenida, mantén pisado el conmutador.

La grabación se borra y el LED se ilumina en blanco atenuado.



Consejo: Las opciones de **Command Center - HX Looper** te permiten personalizar más aún los conmutadores de pedal del modo Pedal para activar fácilmente varias funciones del looper para el 1 Switch Looper; consulta [“Command Center” en la p. 45.](#)

El 1 Switch Looper también se puede controlar mediante MIDI externo. Consulta [“MIDI” en la p. 59.](#)

Ajustes 1 Switch Looper

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Playbk	Ajusta el nivel de reproducción del looper. Quizás te resulte útil para bajarlo un poco y que tu guitarra en directo suene un poco más fuerte.
1	2	OvrDub	Establece relativamente el nivel del bucle mientras se realiza la sobregrabación. Por ejemplo, si el nivel de Overdub está ajustado al 90%, cada vez que el bucle se repita, el volumen se reducirá en un 10%, sonando cada vez más bajo con cada pasada de sobregrabación.
	3	Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias graves y/o agudas del bucle, lo que te puede mejorar la mezcla con tu guitarra en directo.
2	1	High Cut	

Uso del Shuffling Looper

Parte looper, parte sampler, parte instrumento de actuación: el Shuffling Looper recorta el bucle grabado, ordena los fragmentos de forma aleatoria y te permite controlar el orden, el cambio de octava, las inversiones, la repetición y otros factores.

1. Añade un bloque Shuffling Looper a tu sonido y asígnalo a un conmutador de pedal en modo de conmutador de pedal Pedal.

Consulta [“Asignación rápida del conmutador de pedal” en la p. 41.](#)

2. Gira el mando 1 (Slices) para establecer el número de fragmentos en que se dividirá tu bucle.

3. Pulsa el conmutador para empezar a grabar.

El LED se ilumina en rojo, lo que indica que el bucle se está grabando.

4. Cuando hayas terminado de grabar el bucle, pulsa el conmutador.

El LED se ilumina en verde y la secuencia de bucle fragmentada se reproduce de forma inmediata.

5. Durante la reproducción, ajusta los mandos siguientes (o asígnalos a controladores, como pedales de expresión):

- **Slices**—Determina el número de fragmentos en que se dividirá tu bucle.
- **SeqLen**—Determina el número de pasos de la secuencia antes de que se inicie el bucle.
- **Shuffle**—Determina la probabilidad de aleatoriedad/reordenación de fragmentos.
- **Octave**—Determina la probabilidad de que los fragmentos se reproduzcan una octava por encima o por debajo.
- **Reverse**—Determina la probabilidad de que los fragmentos se reproduzcan al revés.
- **Repeat**—Determina la probabilidad de que los fragmentos se repitan.
- **Smooth**—Los valores más altos aplican un suavizado entre los fragmentos, y pueden conferir una cualidad tipo pad de sintetizador. Los valores más bajos mantienen los transitorios. También puedes configurarlo lo suficientemente alto para evitar ruidos no deseados.
- **Drift**—Determina la probabilidad de que un fragmento cambie después de reproducirse.
- **Playback**—Define el nivel de reproducción de la secuencia del bucle.
- **Low Cut and Hi Cut**—Ajusta estos valores para filtrar algunas frecuencias graves o agudas de la reproducción del bucle.



Consejo: Para usar solo efectos de tono e inversión en tu bucle, ajusta Shuffle en 0% y define Slices y SeqLen en el mismo valor.

6. ¿Quieres cambiarlo? Mientras se reproduce el bucle, pulsa el conmutador para aleatorizar la secuencia de fragmentos.

7. Pulsa dos veces rápidamente el conmutador Looper.

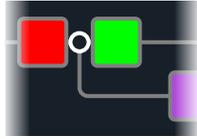
Se detiene la reproducción/grabación y el LED se ilumina en blanco, lo que indica que hay un bucle en la memoria.

8. Mientras el bucle se reproduce o está detenido, mantén el conmutador pulsado.

La grabación se borra y el LED se ilumina en blanco atenuado.

Split

Cada vez que se crea un path en paralelo aparece un bloque Split, pero solo es visible cuando se selecciona:



El HX Stomp incluye cuatro tipos diferentes de bloques Split: Y, A/B, Crossover y Dynamic.

Gira el mando superior para seleccionar el bloque Split y luego gira el mando inferior para cambiar el tipo Split.

Ajustes Split > Y

Mando	Parámetro	Descripción
1	Balnce A	Ajusta el balance estéreo (paneo) de la señal que se envía a la ruta A (superior).
2	Balnce B	Ajusta el balance estéreo (paneo) de la señal que se envía a la ruta B (inferior).



Consejo: De acuerdo, este es para los usuarios avanzados: Si mueves un bloque Split > Y el máximo a la izquierda, ajusta BalnceA a “L100” y el BalnceB a “R100”, puedes procesar las entradas L/MONO y RIGHT de forma independiente. Además, si enrutas el bloque Mixer al path B(Send L/R), puedes procesar dos instrumentos simultáneamente, cada uno con su propia entrada monoaural, procesamiento estéreo y salidas estéreo.

Ajustes Split > A/B

Mando	Parámetro	Descripción
1	RoutTo	Determina la intensidad de la señal enviada al path A frente al path B. Pulsa el mando para ajustarlo a Even Split.

Ajustes Split > Crossover

Mando	Parámetro	Descripción
1	Freq	Cualquier señal por encima de esta frecuencia se envía al path A (superior). Cualquier señal por debajo de esta frecuencia se envía al path B (inferior).
2	Revrse	Cuando está activado, invierte las asignaciones de path (cualquier señal por encima de la frecuencia de cruce se envía al path B, cualquier señal por debajo de la frecuencia de cruce se envía al path A).

Ajustes Split > Dynamic

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	Threshold	Cualquier señal por debajo del nivel de volumen de Threshold se redirige a la ruta A. Cualquier señal que hay por encima del umbral se redirige a la ruta B.
	2	Attack	Determina la rapidez con la que se redirige la señal a la ruta B tras llegar al umbral.
	3	Decay	Determina la rapidez con la que la señal vuelve a la ruta A después de caer por debajo del Threshold.
2	1	Reverse	Cuando está activado, invierte las asignaciones de ruta (cualquier señal por encima del valor de Threshold se envía a la ruta B, y cualquier señal por debajo del valor de Threshold la frecuencia de cruce se envía a la ruta A).



Nota: Al igual que ocurre con cualquier bloque de tipo Efectos, a un bloque de Split se le puede aplicar bypass, y puede tener una asignación de bypass creada para él. Cuando se le aplica bypass, sea cual sea el tipo de Split que esté en uso, el bloque envía las señales izquierda y derecha a ambas rutas por igual.

Mixer

Cada vez que se crea un path en paralelo aparece un bloque Mixer, pero solo es visible cuando se selecciona:



Ajustes Mixer

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	A Level	Ajusta el nivel de salida del path A (superior).
	2	A Pan	Ajusta el balance estéreo izquierdo/derecho del path A.
	3	B Level	Ajusta el nivel de salida del path B (inferior).
2	1	B Pan	Ajusta el balance estéreo izquierdo/derecho del path B.
	2	B Polari	Invierte la polaridad del path B. Normalmente, se debe ajustar a “Normal”.
	3	Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque Mixer.

Marcas comerciales registradas en los EE. UU.

Todos los nombres de los productos utilizados en este documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, y no están asociados ni afiliados en forma alguna con Yamaha Guitar Group ni con Line 6. Estas marcas comerciales se muestran únicamente para identificar los productos cuyos tonos y sonidos ha estudiado Line 6 durante el desarrollo del modelo de sonido.

5150 es una marca comercial registrada de ELVH Inc.

Acoustic es una marca comercial registrada de GTRC Services, Inc.

Aguilar es una marca comercial registrada de David Boonshoft.

AKG y Digitech Whammy son marcas comerciales registradas de Harman International Industries, Inc.

Arbiter es una marca comercial registrada de Sound City Amplification LLC

Ashly es una marca comercial registrada de Ashly Audio, Inc.

Binson, Dytronics, LA-2A y Teletronix son marcas comerciales registradas de Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic es una marca comercial registrada de Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner y Überschall son marcas comerciales registradas de Bogner Amplification.

BOSS y Roland son marcas comerciales registradas de Roland Corporation U.S.

Carvin es una marca comercial registrada de Carvin Corp.

Colorsound es una marca comercial registrada de Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR y Uni-Vibe son marcas comerciales registradas de Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass y Microtubes son marcas comerciales registradas de Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

DOD es una marca comercial registrada de DOD Electronics Corporation.

Dr. Z es una marca comercial registrada de Dr. Z Amps, Inc.

EBS es una marca comercial registrada de EBS Holding.

EchoRec es una marca comercial registrada de Nicholas Harris.

Electrix es una marca comercial registrada de IVL Technologies, Ltd. in the U.S. and/or other jurisdictions.

Electro-Harmonix es una marca comercial registrada de New Sensor Corp.

Electro-Voice es una marca comercial registrada de Bosch Security Systems, Inc.

Eminence es una marca comercial registrada de Eminence Speaker, LLC.

Engl es una marca comercial registrada de Beate Ausflug y Edmund Engl.

Eventide es una marca comercial registrada de Eventide Inc.

Fane es una marca comercial de Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb y Sunn son marcas comerciales registradas de Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone es una marca comercial registrada de Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger es una marca comercial registrada de Gallien Technology, Inc.

Gibson y Maestro son marcas comerciales registradas de Gibson Guitar Corp.

Heil Sound es una marca comercial registrada de Heil Sound Ltd.

Hiwatt es una marca comercial registrada de 9574565 Canada Inc..

Ibanez es una marca comercial registrada de Hoshino, Inc.

Klon es una marca comercial registrada de Klon, LLC.

Korg es una marca comercial registrada de Korg, Inc.

Leslie es una marca comercial registrada de Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Marshall es una marca comercial registrada de Marshall Amplification Plc.

Matchless es una marca comercial registrada de Matchless, LLC.

MAXON es una marca comercial registrada de Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie, Lone Star y Rectifier son marcas comerciales registradas de Mesa/Boogie, Ltd.

Moog y Moogerfooger son marcas comerciales registradas de Moog Music, Inc.

Musitronics es una marca comercial registrada de Mark S. Simonsen.

Mu-Tron es una marca comercial registrada de Henry Zajac.

Neumann es una marca comercial registrada de Georg Neumann GmbH.

Orange es una marca comercial registrada de Orange Brand Services Limited.

Park es una marca comercial registrada de AMP RX LLC.

Paul Reed Smith y Archon son marcas comerciales registradas de Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey es una marca comercial registrada de Peavey Electronics Corporation.

Revv es una marca comercial registrada de Revv Amplification Inc.

RMC es una marca comercial registrada de Richard McClish.

Royer es una marca comercial registrada de Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser es una marca comercial registrada de Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure es una marca comercial registrada de Shure Inc.

Silvertone es una marca comercial registrada de Samick Music Corporation.

Supro es una marca comercial registrada de DAG Audio Group LLC.

TC Electronic es una marca comercial registrada de MUSIC Group IP Ltd.

Tech21 es una marca comercial registrada de Tech21 Licensing Ltd.

Timmy es una marca comercial registrada de Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck es una marca comercial registrada de Scott Alan Fischer y Mona Fischer.

Tube Screamer es una marca comercial registrada de Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe es una marca comercial registrada de Kurt Stier.

Vox es una marca comercial registrada de Vox R&D Limited.

Way Huge es una marca comercial registrada de Saucy Inc.

Xotic es una marca comercial registrada de Prosound Communications, Inc.

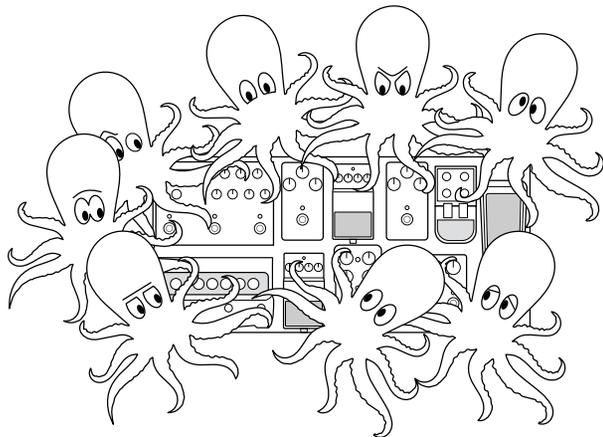
Instantáneas

En la ventana Play, aparece un pequeño icono de cámara en la esquina superior derecha de la pantalla. Su número indica la instantánea actual.



¿Qué son las Instantáneas?

Imagina que tiene ocho pulpos como mascotas, todos ellos deslizándose alrededor de su amplificador y pedalera. En lugar de bailar claqué en los pedales (y pisar accidentalmente un tentáculo), gritas: “De acuerdo, pandilla —aquí está el verso ... ¡ya!” y los pulpos encienden algunos pedales, apagan otros y ajustan todos los mandos de los amplificadores y pedales para crear la mejor configuración posible para el verso de tu canción, todo ello sin interrupciones en las pistas de con delay “spillover” y reverberación. Luego gritas “¡Listo para el estribillo ... ya!” y los pulpos lo retocan instantáneamente todo para el estribillo de tu canción. Ese es el poder de las instantáneas.



Lo único que tus pulpos/instantáneas no pueden hacer es reorganizar tu pedalera o cambiar un efecto o amplificador por uno diferente (a menos que existan bloques de efectos o de amplificador en la misma memoria).

Cada sonido puede tener hasta 64 parámetros asignados a Instantáneas; por lo tanto, ocho pulpos con ocho tentáculos cada uno. Los pulpos pueden recordar tres grupos separados de estados de encendido/apagado y ajustes de ajuste por memoria (por ejemplo, para su estribillo de verso, estribillo y ruido excesivo) . Es decir, HX Stomp tiene tres instantáneas por memoria.

Cada una de las tres instantáneas del HX Stomp almacena y recupera el estado de ciertos elementos de la memoria actual, incluyendo:

- **Omitir efectos** – El estado de omisión (activado/desactivado) de todos los bloques de procesamiento. (El estado de omisión de 1-Switch Looper no se almacena/recuerda por medio de una instantánea .)
- **Control de parámetros** – Los valores de cualquier parámetro asignado a los controladores (hasta 64 por sonido).
- **Command Center**—Los valores de cualquier mensaje MIDI CC, Bank/Prog, MMC y HX Preset/Snapshot/Looper instantáneo, más el estado (atenuado o iluminado) de cualquier mensaje CC Toggle. Consulta la [“Command Center”](#).
- **Tempo** – El tempo actual del sistema, si [“Global Settings > MIDI/Tempo”](#) > Tempo Select está ajustado a “Per Snapshot”. (Por defecto, está ajustado a “Per Preset”).

Dependiendo de cómo las configures, las instantáneas pueden actuar como tres variaciones del mismo tono, tres tonos radicalmente diferentes o cualquier combinación de ello, todo desde la misma memoria. En muchos casos, las instantáneas de una memoria pueden adaptarse a todos los distintos tonos que necesita una canción.

Utilizar las instantáneas

1. Desde la ventana Play, pulsa **PAGE** ▸ hasta que veas el modo de conmutador de pedal Snapshot:



2. Pulsa uno de los tres conmutadores de instantánea para seleccionar una instantánea diferente.
3. Ajusta el sonido realizando una o más de las siguientes acciones:

- Para activar o desactivar uno o más efectos, pulsa los conmutadores de pedal del modo Pedal o pulsa el mando superior en [“Ventana Edit”](#). Las instantáneas recuerdan el estado de activación/desactivación de cada bloque. Puedes cambiar este comportamiento; consulta [“Bypass de bloque de instantánea activado/desactivado”](#).
- Para ajustar un parámetro Y hacer que se actualice automáticamente para cada instantánea, pulsa y gira el mando. Las instantáneas recuerdan los valores de hasta 64 parámetros de efectos. El valor del parámetro aparece en blanco, lo que indica que se le ha asignado un controlador, en este caso el controlador de Snapshots:



Acceso directo: Mantén pulsado el mando ACTION de un parámetro para eliminar rápidamente cualquier asignación del controlador (incluyendo el controlador Snapshots). El valor aparece de color, indicando que no tiene ningún controlador asignado.

Nota: También puedes asignar manualmente el controlador Snapshots. Desde la página ["Controller Assign"](#), selecciona el bloque y el parámetro que desees y gira el mando 2 (Controller) para seleccionar "Snapshot".

4. Vuelve a la instantánea donde empezaste.

HX Stomp regresa de forma instantánea y sin problemas a su estado anterior.

Nota: Si has cambiado ["Global Settings > Preferences"](#) > Snapshot Edits a "Discard", deberás guardar el sonido antes de seleccionar una instantánea diferente. De lo contrario, ¡se descartará cualquier edición!

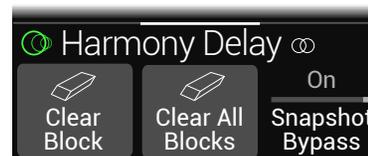
Snapshot Reselect

El parámetro ["Global Settings > Preferences"](#) > Snapshot Reselect confiere todavía más flexibilidad a los conmutadores de pedal del modo Snapshot. Por ejemplo, supongamos que estás tocando en la instantánea 2 (verso), y luego pulsas la instantánea 3 (estribillo) para cargarla. ¿Qué pasaría si pulsaras de nuevo el conmutador de pedal de la instantánea 3? Si Snapshot Reselect está ajustado en el "Reload" predeterminado, la instantánea 3 simplemente se carga de nuevo. Sin embargo, si está ajustado en "Toggle", cargará la instantánea anteriormente cargada (la instantánea 2, en el caso de este ejemplo), y las posteriores pulsaciones del conmutador de pedal de la instantánea 3 siguen conmutando entre la instantánea 2 y la instantánea 3.

Bypass de bloque de instantánea activado/desactivado

Puede que se den situaciones en las que *no* quieras que las instantáneas controlen el estado de bypass de un bloque concreto. Es decir, puede que prefieras activarla y desactivarla de forma manual. Por ejemplo, puede que quieras controlar de forma manual un bloque Boost en cualquier momento, sin tener que preocuparte de si una instantánea concreta puede activarlo o desactivarlo.

1. En la pantalla de la vista de edición, selecciona un bloque de procesamiento en el flujo de señal y pulsa ACTION.
2. Pulsa PAGE ▸ una vez y gira el mando 3 (Snapshot Bypass) para configurar el comportamiento del bloque.



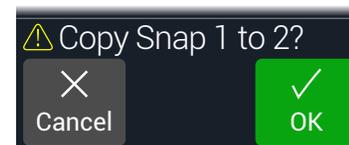
De forma predeterminada, todos los bloques están configurados en "On", para que las instantáneas controlen automáticamente su estado de bypass. Cámbialo a "Off" para desactivar el control de instantánea del estado de bypass del bloque seleccionado.

Copiar/pegar una instantánea

En lugar de crear una instantánea totalmente nueva, puedes copiar una ya existente en la ubicación de otra instantánea y realizar los cambios necesarios.

1. Desde el modo Snapshot, mientras pisas ligeramente el conmutador de pedal de la instantánea que deseas copiar, pisa brevemente y suelta el conmutador de pedal de la instantánea que deseas sobrescribir.

Se mostrará un panel:

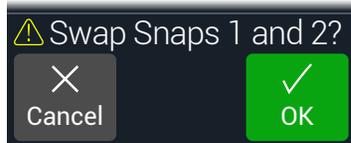


2. Pulsa el mando 3 (OK).

Nota: El comportamiento táctil de los conmutadores de pedal se puede desactivar con la opción Stomp Select de ["Global Settings > Footswitches"](#).

Intercambiar instantáneas

1. Desde el modo Snapshot, toca y mantén pulsados simultáneamente los dos conmutadores de pedal para las instantáneas que deseas intercambiar hasta que aparezca el siguiente cuadro de diálogo:



2. Pulsa el mando 3 (OK).

Guardar instantáneas

Pulsa dos veces y ACTION simultáneamente para guardar el sonido.

Cuando se guarda un sonido, se guardan todas sus 3 instantáneas de forma automática.



Nota: Al seleccionar una memoria se recupera la instantánea que estaba activa al guardar la memoria.

Determinar el comportamiento de la edición de las instantáneas

Supongamos que utilizas la Instantánea 1 (estrofa) y cambias unas cuantas cosas: activas un bloque de delay, desactivas un bloque de modulación, modificas un parámetro Drive de la distorsión, etc. Si cambias a la Instantánea 2 (estribillo) y luego regresas a la Instantánea 1 para la segunda estrofa, ¿el HX Stomp debería recordar dichos cambios o la Instantánea 1 debería volver al estado en que se encontraba cuando se guardó el sonido por última vez? No existe una respuesta correcta y, por lo tanto, el HX Stomp te permite elegir qué hacer.

1. Pulsa PAGE y PAGE para abrir el Menú.
2. Pulsa PAGE y luego pulsa el mando 2 (Global Settings).
3. Gira el mando superior para seleccionar el submenú Preferencias.
4. Gira el mando Snapshot Edits para ajustar el comportamiento de la edición de la instantánea:
 - **Recall**—Las ediciones realizadas en la instantánea se recuerdan al pasar de una instantánea a otra y su aspecto es el de la última vez (ajuste por defecto).

- **Discard**—Las ediciones realizadas en la instantánea se ignoran al pasar de una instantánea a otra y su aspecto será el mismo que el de la última vez que se guardó el sonido. Si deseas **guardar los cambios** realizados en la instantánea actual cuando Snapshot Edits está ajustada a “Discard”, pisa al mismo tiempo y dos veces los botones y ACTION antes de seleccionar otra instantánea.

El icono de la cámara en la pantalla Play muestra de un vistazo la configuración Snapshot Edits; cuando se ajusta a “Recall”, la cámara se muestra en gris; cuando se ajusta a “Discard”, la cámara se muestra en rojo:



Nota: ¡No olvides guardar antes de cambiar a una memoria diferente para almacenar todas tus configuraciones de instantáneas!

Consejos para un uso creativo de las instantáneas

- El uso principal de las instantáneas es asignarlas a secciones específicas de la canción. Por ejemplo, la Instantánea 1 podría ser la introducción, la Instantánea 2, la estrofa 1, la Instantánea 3, el estribillo y así sucesivamente.
- Ajusta el parámetro Trails de cualquier bloque FX Loops y/o Delay, Reverb a “On” para conseguir un “spillover” perfecto entre instantáneas.
- ¿Te preocupa que al realizar más modificaciones el sonido empeore en vez de mejorar? Las instantáneas son una excelente manera de comparar cambios menores entre los tonos sin levantar las manos de la guitarra.
- Ajusta distintas teclas en bloques Harmony Delay o intervalos en bloques Pitch para cada instantánea.
- ¿Tienes problemas para mantener un volumen constante a lo largo de una canción? Ajusta uno de los parámetros Gain o Level de los efectos para cada instantánea.
- En un sonido que incluya un bloque de Looper, abre Command Center y configura un comando Instant con el mensaje HX Looper – Play asignado para la instantánea 2 y con el mensaje HX Looper – Stop asignado para la instantánea 3. A continuación, graba un bucle y podrás cambiar entre la instantánea 2 y la instantánea 3 para reproducir y detener tu bucle (junto con el resto de acciones que pudieras haber configurado para que tengan lugar en estas dos instantáneas).
- De forma alternativa, puedes cambiar las instantáneas a través de MIDI . Consulta la sección [“MIDI CC” en la p. 60](#).

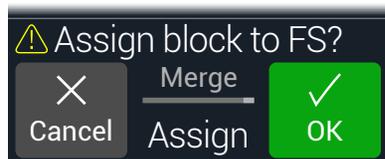
Bypass Assign

Además de pulsar el mando superior desde la ventana Edit, el HX Stomp dispone de una amplia variedad de métodos adicionales para activar y desactivar bloques:

- Pisar un conmutador de pedal en modo Stomp
- Mover un pedal de expresión conectado (a veces llamado “auto-engage”)
- Enviar un mensaje MIDI CC para al MIDI IN de HX Stomp (o vía USB)

Asignación rápida del conmutador de pedal

1. Desde la ventana Edit, gira el mando superior para seleccionar el bloque que deseas asignar a un conmutador de pedal.
2. Mientras estés en el modo de conmutador de pedal Stomp, toca y mantén pisado el conmutador de pedal 1 o 2 (o 3, si has ajustado **Global Settings > Footswitches > FS3 Function** a “Stomp 3”) hasta que aparezca el siguiente cuadro de diálogo:



Si deseas sustituir otros bloques que es posible que ya estén asignados al conmutador de pedal, gira el mando 2 (Assign) a “Replace”. De lo contrario, déjalo ajustado a “Merge”, que permite que varios bloques se asignen al mismo conmutador.

3. Pulsa el mando 3 (OK).

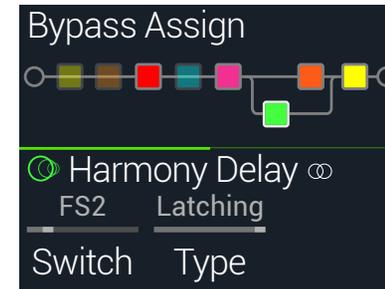
Nota: Este comportamiento táctil de los conmutadores de pedal se puede desactivar con la opción Stomp Select de [“Global Settings > Footswitches”](#).

Asignación manual de ignorar

En el modo de conmutador de pedal Pedal, un conmutador de pedal es el método más obvio para activar y desactivar los bloques, pero el HX Stomp también puede activar o aplicar bypass a un bloque de forma automática al mover un pedal de expresión o mediante MIDI externo. Por ejemplo, si mueves EXP 1 hacia delante más allá de la posición de talón apoyado, puede activarse un bloque Poly Wham o Wah y, si EXP 1 vuelve a la posición de talón, el bypass se aplicará de nuevo.

1. Pulsa ◀ PAGE y PAGE ▶ para abrir el Menú.
2. Pulsa el mando 1 (Bypass Assign).

La pantalla Bypass Assign presenta un aspecto muy similar al de la pantalla Edit:



3. Gira el mando superior para seleccionar el bloque que deseas omitir.
Los bloques Input, Output y Mixer no pueden asignarse. Los bloques Split se pueden asignar; cuando se omiten, los bloques de tipo Split Y y Split A/B pasan a una señal dividida y equilibrada para cada path y el tipo Split Crossover no aplica división de frecuencia, con la señal entregada a cada path de manera uniforme.
4. Gira el mando 1 (Switch) para seleccionar el conmutador de pedal o el pedal de expresión que desees.

También puedes usar el mando 4 para controlar el bypass del bloque por MIDI; consulta el paso 5.)

None Elimina la asignación de ignorado.

FS1~FS5 Al pisar el conmutador de pedal Stomp se activa y desactiva el bloque. Ten en cuenta que el conmutador de pedal 3, 4 o 5 no funcionarán a menos que **Global Settings > Footswitches > FS3 [FS4, FS5] Function** se ajuste a “Stomp 3 [Stomp 4 or Stomp 5]”.

Al seleccionar un conmutador de pedal se mostrará el mando 2 (Type). Gira el mando 2 para seleccionar el comportamiento de “Moment[ary]” o “Latching”. Si se selecciona Momentary, el bloque se ignora (o se activa, si ya se había ignorado) mientras se mantenga pulsado el conmutador. Si se selecciona Latching, el bloque se ignora (o se activa, si ya se había ignorado) cada vez que se pulsa el conmutador.

Nota: El tipo de conmutador de pedal (Momentary o Latching) se determina por conmutador de pedal, no por asignación.

EXP 1, EXP 2 Al mover el pedal de expresión se activa (o se omite) automáticamente el bloque.
Al seleccionar EXP 1 o 2, se muestran los mandos 2 (Position) y 3 (Wait). Position determina en qué punto del recorrido del pedal de expresión se activa o se omite el bloque. 0% es la posición de talón apoyado; 99% es la posición de puntera apoyada. Wait determina el tiempo que esperará el HX Stomp antes de omitir el bloque. Por ejemplo, no querrás que el wah se desactive cada vez que apoyas el talón durante un solo funky con el wah.

Consejo: De forma predeterminada, la opción de bypass para el bloque a través de EXP 1 o está configurada como “talón apoyado = desactivada”. Para invertir el comportamiento de bypass, pulsa el mando superior (Bypass). En tal caso, el bloque se omitirá cuando muevas el pedal de expresión más allá de la posición Position configurada. Dado que puede configurarse el bypass de varios bloques para asignarlos a un pedal de expresión, puedes ajustar el valor Position de cada bloque de forma diferente, para permitir que el pedal active algunos bloques y desactive otros en distintas posiciones del recorrido del pedal.

Acceso directo: También puedes pulsar PAGE ▷, pulsar el mando 3 (Learn) y luego mover el pedal de expresión que quieras o enviar el mensaje MIDI CC que desees desde el controlador MIDI. El HX Stomp lo selecciona automáticamente.

5. Si lo deseas, pulsa PAGE ▷ y gira el mando 1 (MIDI In) para asignar un mensaje de MIDI CC entrante que puede utilizarse para activar y desactivar el bloque.

Los valores CC entrantes 0~63 desactivan el bloque; los valores 64~127 lo activan. Ten en cuenta que algunos MIDI CC están reservados para funciones globales y no pueden seleccionarse, consulta ["MIDI CC"](#).

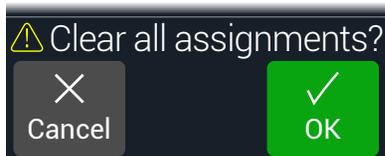
Borrar asignaciones de ignorado

1. Desde la pantalla Bypass Assign, selecciona el bloque cuya asignación de ignorado deseas borrar y pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 1 (Clear Assignments).

Borrar Todas las asignaciones de ignorado

1. Desde la pantalla Bypass Assign, pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 2 (Clear All Assignments) para borrar las asignaciones de ignorado de todos los bloques.

Aparecerá el siguiente diálogo:

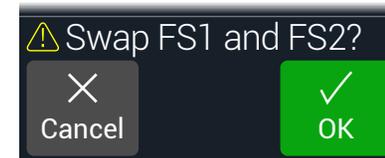


3. Pulsa el mando 3 (OK).

Intercambiar conmutadores de pedal Stomp

Si deseas cambiar la ubicación de los conmutadores de pedal del modo Stomp (especialmente aquellos con múltiples elementos asignados), en lugar de volver a asignarlo todo manualmente, se pueden intercambiar rápidamente todas las asignaciones entre dos conmutadores de pedal Stomp.

1. Toca (sin pisar) cualesquiera de los dos conmutadores de pedal Stomp hasta que se visualice el siguiente cuadro de diálogo:



2. Pulsa el mando 3 (OK).

Consejos para una asignación creativa de ignorado

- Si tienes la sensación de que estás continuamente activando y desactivando conmutadores, asigna ambos bloques al mismo conmutador de pedal y mientras uno está seleccionado, pulsa el mando superior. Ahora, cuando pises el conmutador de pedal uno se activará y el otro se desactivará simultáneamente.
- Asigna un bloque Wah para que se active solo cuando se mueva un pedal de expresión más allá de 1%. Ajusta un tiempo de Wait lo bastante largo como para que los movimientos naturales del pie no desactiven el wah cada vez que apoyes el talón, pero no tan largo como para que se desactive demasiado tarde cuando descanses el pedal de expresión con el talón apoyado, consulta ["Asignación manual de ignorar"](#).
- Los distintos bloques pueden activarse u omitirse en distintas posiciones de un recorrido del pedal de expresión. Experimenta activando varios bloques Overdrive; uno en Position= 5%, otro en Position= 30%, otro en Position= 70%, etc.
- Cuando utilices un conmutador de pedal para alternar entre dos bloques Amp o Amp+Cab, los modelos de amplificador pueden sonar notablemente diferentes entre sí (¡igual que los amplificadores reales!). Utiliza un bloque EQ para que un bloque Amp suene un poco más igual que el otro bloque Amp y asigna su estado de ignorado al mismo conmutador de pedal.
- Asigna un bloque Delay con un Feedback muy elevado que solo se active en la posición de puntera de un pedal de expresión. Chillidos a tope.

Controller Assign

El HX Stomp ofrece una gran variedad de herramientas para controlar el tono durante una actuación. El controlador más obvio sería un pedal de expresión conectado (a menudo asignado a Wah, Pitch Wham o a Volume), pero también puedes asignar conmutadores de pedal para alternar entre dos valores de un parámetro o parámetros determinados o incluso hacer que los parámetros cambien al instante cuando selecciones distintas instantáneas desde una memoria. Prácticamente todos los parámetros de un bloque se pueden configurar también para control MIDI (CC) externo.

Si un parámetro tiene un controlador asignado, su valor aparece con texto en color blanco:

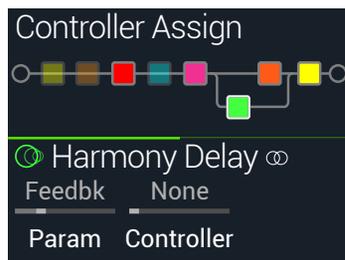


¡IMPORTANTE! Al añadir un bloque Wah, Pitch Wham o Poly Wham se asigna automáticamente para que sea controlado por EXP 1. Al añadir un bloque Volume o Pan se asigna automáticamente para que sea controlado por EXP 2. Con un pedal de expresión [Mission SP1-L6H](#), conectándolo a Y con un cable Wah/Pitch Wham/Poly Wham simplemente funcionará y su conmutador de puntera incorporado alternará entre los bloques Wah/Pitch Wham/Poly Wham y Volume/Pan. Consulta la [página 53](#).

Asignar un controlador

1. Desde el modo Stomp, mantén pulsado el mando para el parámetro que deseas controlar.

El HX Stomp salta a la página Controller Assign y muestra el parámetro seleccionado en el mando 1 (Parameter).



Nota: Para acceder manualmente al menú Controller Assign, pulsa  y luego el mando 2 (Controller Assign).

2. Pulsa **PAGE**  y luego pulsa el mando 3 (Learn).

El icono en forma de cerebro del botón se ilumina en color azul.

3. Pisa un conmutador de pedal, mueve un pedal de expresión conectado o envía un mensaje de cambio de control MIDI desde tu dispositivo de control de MIDI, software de ordenador, etc.

El nombre del controlador se muestra sobre el mando 2 (Controller).

Nota: Para seleccionar manualmente un controlador, gira el mando 2 (Controller).

None Elimina la asignación del controlador.

EXP 1, 2 Los pedales de expresión son el tipo más común de controlador, utilizado para controlar el volumen, wah, Pitch Wham, etc.

FS1~FS5 Pisar un conmutador de pedal en modo Stomp puede alternar entre los valores Min y Max de un parámetro.

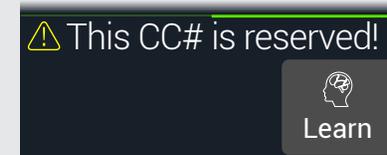
Seleccionar FS1-FS5 mostrará el mando 3 (Switch Type). Gira el mando 3 para seleccionar el comportamiento "Moment[ary]" o "Latch[ing]". Momentary significa que el valor cambiará mientras mantengas pulsado el conmutador. Latching alterna entre los valores Min y Max cada vez que pulsas el conmutador.*

MIDI CC Seleccionar "MIDI CC" mostrará el mando 3 (CC#). Gira el mando 3 para seleccionar el número MIDI CC que desees.

Snapshot Aunque todos los parámetros asignados al controlador se actualizan para cada instantánea, está disponible un controlador "Snapshots" adicional cuando ya se utilizan otros controladores.

Nota: El comportamiento del conmutador de pedal (Momentary o Latching) se determina por conmutador de pedal, no por asignación.

Nota: El HX Stomp tiene mensajes MIDI CC específicos reservados para las funciones globales; estos CC no se pueden utilizar como controladores. Si intentas aprender un mensaje CC reservado para funciones globales, aparece el siguiente cuadro de diálogo:



Para más información, consulta la sección ["MIDI CC"](#).

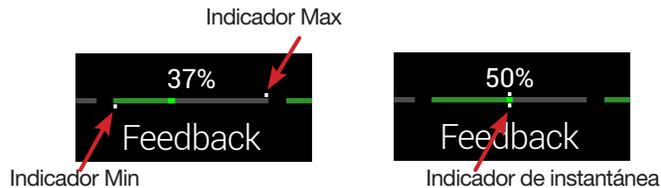
4. Si lo deseas, pulsa **PAGE** y gira el mando 1 (Min Value) y el mando 2 (Max Value) para establecer el rango que deseas controlar.

Consejo: Para invertir el comportamiento del controlador, intercambia los valores Min y Max.

Al volver a la pantalla de inicio, el parámetro asignado aparece con su valor en texto blanco para indicar una asignación de controlador.

Para cualquier asignación de conmutador de pedal o controlador de tipo pedal, los valores Min y Max se indican con puntos blancos.

En una asignación de instantánea, aparecen indicadores blancos encima y debajo del valor del deslizador, como se muestra a continuación.



5. Pulsa **HOME** para volver a la pantalla de inicio.

Acceso directo: Asignar un parámetro al controlador Snapshots es aún más fácil, basta con pulsar y girar el mando del parámetro. El valor aparece en blanco, indicando que se ha asignado a un controlador.

Acceso directo: Mantén pulsado el mando ACTION de un parámetro para eliminar rápidamente cualquier asignación del controlador (incluyendo el controlador Snapshots). El texto del valor cambia de blanco a su color original, lo que indica que no se le ha asignado ningún controlador.

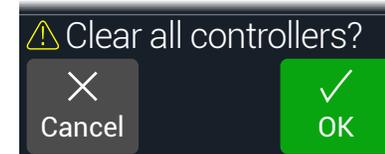
Borrar la(s) asignación(es) de controlador de un bloque

1. Desde la pantalla Controller Assign, selecciona el bloque cuyas asignaciones de controlador deseas borrar y pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando 1 (Clear Controller).

Borrar todas las asignaciones de controlador

1. Desde la pantalla Controller Assign, pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando 2 (Clear All Controllers) para borrar las asignaciones de controlador de todos los bloques.

Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando 3 (OK).

¡IMPORTANTE! Al borrar todas las asignaciones de los controladores también se eliminan las asignaciones Wah y Volume de EXP 1 y EXP 2. ¡Utiliza esta función con precaución!

Consejos para una asignación creativa de los controladores

- Por defecto, los valores Min y Max de un parámetro serán muy extremos. Vale la pena ser bastante conservadores en este punto, puesto que es mejor realizar ajustes sutiles de los parámetros.
- Para mezclar suavemente entre el tono de los paths en paralelo A y B, selecciona un bloque Split > A/B y asigna el parámetro Route To a un pedal de expresión. Por defecto, una posición de talón apoyado significa que la señal se transmite totalmente a través del path A. Si mueves el pedal hacia la posición de puntera abajo, se aplicará un crossfader gradual en el path B. Como alternativa, puedes asignar un conmutador de pedal para controlar el parámetro Route To, para ir hacia delante y hacia atrás al instante.
- Si estás buscando un impulso extremadamente nítido, en lugar de añadir un bloque Volume/Pan > Gain, intenta asignar un conmutador de pedal para aumentar el parámetro Level de un bloque Mixer o Output.
- Si tienes un pedal de delay o reverberación preferido, utiliza un bloque FX Loop para insertarlo en el tono. Asigna EXP 1 o 2 para controlar el parámetro Mix del bloque, que mezclará suavemente el pedal en el tono.
- Para conseguir unos chillidos de delay de mezclas psicodélicas extremas, asigna un conmutador de pedal para aumentar el Feedback de un delay y disminuir su Time.
- Asigna un conmutador de pedal para alternar entre dos valores del parámetro Delay > Time, como por ejemplo negras o corcheas punteadas.
- Asigna IR Select a un conmutador de pedal. Ajusta dos respuestas a impulso como valores Min y Max. Ahora puedes alternar de uno a otro instantáneamente.

Command Center

HX Stomp también es capaz de actuar como control remoto maestro de tus otros dispositivos de estudio o actuación en directo. Cada uno de los conmutadores de pedal del modo Pedal y los pedales de expresión se pueden usar para enviar diversos mensajes:

- Transmite comandos MIDI CC, de cambio de programa, de nota y MMC a tus amplificadores de guitarra, pedales, sintetizadores o incluso otros dispositivos de modelado.
- Envía mensajes QWERTY Hotkey, que emulan un teclado de ordenador, a prácticamente cualquier software para controlarlo desde tu dispositivo (consulta [“Comandos QWERTY Hotkeys” en la p. 46](#)).
- Configura conmutadores de pedal para ampliar el modo Pedal de tu dispositivo con funciones de control adicionales (consulta [“Comandos HX Preset, Snapshot y Looper” en la p. 47](#)).
- Además, pueden transmitirse automáticamente hasta seis comandos “Instant ⚡” al recuperar un sonido del HX Stomp, para iniciar tu DAW, activar un sistema de iluminación controlado por MIDI o cambiar de preajuste en dispositivos externos.

Todas las asignaciones de Command Center se almacenan por sonido, pero pueden copiarse y pegarse en otros preajustes (consulta [“Copiar y pegar todos los comandos”](#)).

Nota: Los parámetros Value de cualquier mensaje MIDI CC, Bank/Prog, MMC y HX Looper instantáneo, junto con el estado (Dim o Lit) de cualquier mensaje CC Toggle, se recuperan automáticamente al seleccionar una instantánea.

Nota: De forma predeterminada, todos los mensajes MIDI del Command Center se transmiten mediante MIDI y USB al mismo tiempo. Puedes personalizar los comportamientos de MIDI con las opciones de [“Global Settings > MIDI/Tempo”](#).

Asignar un comando

1. Pulsa **◀ PAGE y PAGE ▶** a la vez para abrir el Menú.
2. Pulsa el mando **3 (Command Center)**.

Cualquier conmutador, pedal o ubicación instantánea con comandos asignados aparece con un triángulo de color turquesa en la parte superior:



3. Gire el mando superior para seleccionar el interruptor de pie, el pedal o la ubicación instantánea que desee utilizar para enviar el comando.
4. Gira el mando **1 (Command)** para seleccionar el tipo de comando que deseas transmitir.

No todos los orígenes de comando pueden enviar los mismos tipos de comandos. Selecciona “None” para borrar cualquier asignación de comando.

5. Pulsa **◀** o **▶** y gira los mandos **1~3** para ajustar la configuración del comando, que está determinada por el tipo de comando seleccionado:

MIDI CC (Controlador continuo)			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	MIDI Channel	Ajusta el canal MIDI del mensaje CC (1~16). Cuando se ajusta a “Base”, el HX Stomp sigue el canal Global MIDI, que se establece a partir de la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
		CC #	Ajusta el número CC (0~127).
2	1	Value, Min Value	Ajusta el valor del número CC (0~127). Para EXP Pedal 1 y 2, ajusta el valor mínimo de CC controlado por el pedal.
		Max Value	Para EXP Pedal 1 y 2, ajusta el valor máximo de CC controlado por el pedal.

CC Toggle			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	MIDI Channel	Ajusta el canal MIDI de mensajes CC (1~16). Cuando se ajusta a “Base”, el HX Stomp sigue el canal Global MIDI, que se establece a partir de la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
		CC #	Ajusta el número CC (0~127).
2	1	Dim Value	Ajusta el valor del número CC (0~127) cuando el anillo del conmutador de pedal está atenuado.
	2	Lit Value	Ajusta el valor del número CC (0~127) cuando el anillo del conmutador de pedal está iluminado.
	3	Type	Configura el comportamiento del conmutador de pedal en “Latching” (valor predeterminado) o “Momentary”.

 **Nota:** Para los comandos CC Toggle, uno de los dos valores se transmite automáticamente al recuperar la memoria, determinado por el estado del conmutador de pedal (atenuado o iluminado) al guardar el sonido. Posteriores pulsaciones del conmutador de pedal alternan entre los valores CC de los dos estados: Dim Value o Lit Value.

Bank/Prog (Program Change)			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	MIDI Channel	Ajusta el canal MIDI del mensaje de banco/programa (1~16). Cuando se ajusta a “Base”, el HX Stomp sigue el canal MIDI Global, que se establece a partir de la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
		Bank CC00	Ajusta el valor de CC00 (Bank MSB). Selecciona “Off” si el dispositivo receptor no respondiese a Bank MSB.
2	1	Bank CC32	Ajusta el valor de CC32 (Bank LSB). Selecciona “Off” si el dispositivo receptor no respondiese a Bank LSB.
	2	Program	Ajusta el valor del cambio de programa (PC). Selecciona “Off” si solo quieres enviar un mensaje Bank MSB o Bank LSB.

Note On			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	MIDI Ch	Ajusta el canal MIDI de la nota (1~16). Cuando se ajusta a “Base”, el HX Stomp sigue el canal MIDI Global, que se establece a partir de la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
		Note	Ajusta el valor de nota MIDI (C-1~G9). El do central es C3.

Note On			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
2	1	Velocity	Ajusta la velocidad de la nota MIDI (0~127).
	2	Note Off	Determina si la nota MIDI se sostiene hasta que se pulse de nuevo el conmutador (Latching) o si se sostiene solo mientras se pulsa el conmutador (Momentary).
MMC (MIDI Machine Control)			
Mando	Parámetro	Descripción	
2	Mensaje	Determina el tipo de mensaje.	

Comandos QWERTY Hotkeys

QWERTY Hotkeys (accesos directos de teclado de ordenador con o sin modificadores, como Mayúsculas, Control, Opción/Alt y Comando) también se pueden enviar a tu Mac, PC o dispositivo iOS mediante USB, lo que te permite controlar prácticamente cualquier DAW, YouTube, Spotify, software de bucle, software de DJ, reproductores multimedia, software de iluminación y mucho más.

Las asignaciones del comando QWERTY se pueden hacer para cualquier conmutador de pedal o comando Instant , lo que permite enviarlos automáticamente desde la recuperación de cualquier sonido o instantánea. Estos comandos se pueden asignar en el HX Stomp utilizando los pasos anteriores de este capítulo (pero probablemente te resultará más rápido y sencillo usar la aplicación HX Edit).

Como pasa en un teclado de ordenador estándar, las teclas de acceso directo no funcionan si el software o la aplicación que quieres controlar están resaltados.

QWERTY Hotkey			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	Modifier 1	Configura los tres modificadores de tecla que se deben enviar con la pulsación de teclas: Elige “Shift”, “Alt”, “Ctrl” o “Mac/PC” (se corresponde con la tecla “Windows” de los sistemas operativos Windows y con la tecla “Comando” en los sistemas macOS).
		Modifier 2	
2	1	Modifier 3	Elige “None” para el mando 2~4 para no añadir ningún modificador.
	2	Keystroke	Configura el valor alfa, numérico o de otra pulsación de teclado de ordenador que se va a enviar.
	3	Type	Configura el tipo de conmutador de pedal como Momentary o Latching.

Comandos HX Preset, Snapshot y Looper

Los comandos “HX” te permiten configurar los conmutadores de modo Pedal para disponer de un mayor control de las funciones internas del dispositivo. Los comandos HX se pueden asignar en el HX Stomp usando los pasos anteriores (consulta [“Asignar un comando”](#)). Todas las asignaciones se guardan por memoria.

Nota: Aunque los conmutadores del modo Pedal se pueden asignar a varias funciones, para evitar un comportamiento no deseado, te recomendamos encarecidamente que solo asignes los comandos HX Preset, HX Snapshot y HX Looper a conmutadores de pedal vacíos.

HX Preset

El comando HX Preset te permite configurar un conmutador de pedal del modo Pedal para acceder automáticamente a cualquier otro sonido.

HX Preset		
Mando	Parámetro	Descripción
2	Preset	Configura la memoria que se selecciona con el comando: “Next”, “Previous” o un número de memoria (01A~42C).

HX Snapshot

El comando HX Snapshot te permite configurar un conmutador de pedal del modo Pedal para recuperar automáticamente cualquier instantánea dentro de la memoria actual.

1. En la página **Command Center**, selecciona un conmutador de pedal y gira el mando 1 (Command) para seleccionar “Snpst”.
2. Gira el mando 2 (Behavior) para seleccionar “Prs/Rel” o “Prs/Hld”.
3. Gira los otros dos mandos para configurar qué instantáneas se recuperan por “Press” y “Release” (o “Hold”) del conmutador de pedal, respectivamente.

HX Snps (Snapshots)			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	Behavior	Configura el comportamiento del conmutador de pedal. Te permite recuperar el número de índice de instantánea que quieras o la instantánea siguiente o anterior, <i>de forma independiente</i> con cada Press (pulsación) y Release (liberación) o cada Press y Hold (mantener pulsado) del conmutador de pedal (ten en cuenta que la etiqueta y el LED del conmutador de pedal del modo Pedal asignado solo indicarán el comando asignado a la función Press).
	3	Press	Configura la instantánea que se va a recuperar en la acción de pulsación del conmutador de pedal.
2	1	Release/ Hold	Configura la instantánea que se va a recuperar en la liberación (o en mantener pulsado, en función de tu selección en la página 1, mando 2) del conmutador de pedal.

HX Looper

En un sonido que incluye un bloque Looper, este comando te permite configurar un conmutador de pedal Instant  o de modo o Pedal para activar cualquier función del looper.

Nota: Tu sonido debe contener un bloque 1 Switch Looper o HX Looper para que los comandos funcionen.

HX Looper - Asignación del comando Instant:

1. En la ventana **Command Center**, selecciona un controlador Instant  y gira el mando 1 (Command) hasta “Looper”.
2. Gira el mando 2 (Function) para seleccionar la función de Looper concreta que quieres activar.

La acción **Function** seleccionada se almacena y recupera automáticamente por instantánea. Esto te permite grabar un bucle y, por ejemplo, configurar un comando Instant para “reproducir” automáticamente el bucle al cargar una instantánea y aplicar “Stop” al cargar una instantánea distinta.

HX Loop (Looper) - Instant  Command		
Mando	Parámetro	Descripción
2	Function	Configura la acción del looper que se va a activar: Play, Stop, Play/Stop, Rec, Overdub, Record/Overdub, Play Once, Reverse, Forward, Reverse/Forward, Half Speed, Full Speed, Toggle Speed o Undo.

HX Looper - Asignación del conmutador de pedal:

1. En la ventana **Command Center**, selecciona un conmutador de pedal y gira el mando 1 (**Command**) hasta “**Looper**”.
2. Gira el mando 2 (**Behavior**) para seleccionar “**Prs/Rel**” o “**Prs/Hld**”.
3. Gira los otros dos mandos para configurar qué comandos de **Looper** se envían por cada “pulsación” y “liberación” (o “mantener pulsado”) del conmutador de pedal, respectivamente.

Las acciones de **Press** y **Release/Hold** seleccionadas se almacenan y recuperan automáticamente por instantánea.

HX Loop (Looper) - Conmutador de pedal			
Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	2	Behavior	Configura el comportamiento del conmutador de pedal. Te permite enviar hasta dos comandos Looper distintos <i>independientes</i> por cada Press (pulsación) y Release (liberación) o cada Press y Hold (mantener pulsado) del conmutador de pedal (ten en cuenta que la etiqueta y el LED del conmutador de pedal del modo Pedal asignado solo indicarán el comando asignado a la función Press).
	3	Press	Configura el comando Looper que se va a enviar en la acción de pulsación del conmutador de pedal.
2	1	Release/Hold	Configura el comando Looper que se va a enviar en la liberación (o en mantener pulsado, en función de tu selección en la página 1, mando 2) del conmutador de pedal.

Ten en cuenta que la etiqueta y el LED del conmutador de pedal del modo Pedal asignados solo indican el comando asignado a la función **Press**.

Copiar y pegar un comando

1. Selecciona la ubicación que contiene el comando que deseas copiar y pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando 1 (**Copy Command**).
3. Selecciona la ubicación en la que deseas pegar el comando, incluso en una memoria diferente, y pulsa **ACTION**.
4. Pulsa el mando 3 (**Paste Command**).

Copiar y pegar todos los comandos

Tener que configurar el mismo comando o el mismo grupo de comandos en varias memorias puede convertirse en una acción realmente tediosa. Afortunadamente, el HX Stomp permite copiar y pegar rápidamente todos los comandos en otro preajuste.

1. Desde la página **Command Center**, pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando 2 (**Copy All Commands**).
3. Selecciona la memoria en la que deseas pegar los comandos y pulsa **ACTION**.
4. Pulsa el mando 3 (**Paste All Commands**).

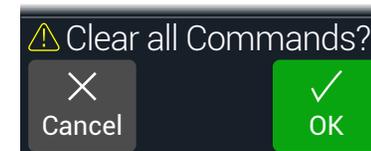
Borrar un comando

1. Selecciona la ubicación que contiene el comando que deseas borrar y pulsa **ACTION**.
2. Selecciona la página 2 y pulsa el mando 1 (**Clear Command**).

Borrar todos los comandos

1. En la página **Command Center**, pulsa **ACTION**.
2. Selecciona la página 2 y pulsa el mando 2 (**Clear All Commands**).

Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



3. Pulsa el mando 3 (**OK**).

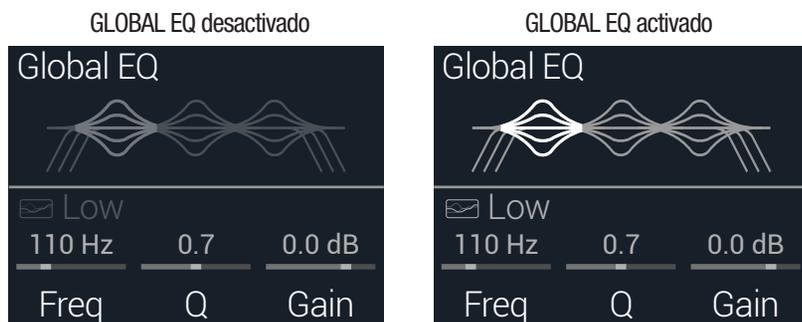
Global EQ

Global EQ del HX Stomp tiene tres bandas completamente paramétricas además de filtros variables corta bajos y altos y se utiliza para compensar la gran disparidad de los entornos acústicos durante las giras o al ir de estudio en estudio. Global EQ se aplica a todos los sonidos.

 **Nota:** Global EQ nunca se escucha de las salidas SEND o USB.

1. Pulsa **◀ PAGE y PAGE ▶** para abrir el Menú.
2. Pulsa el mando **3 (Global EQ)**.

Aparece la pantalla Global EQ:



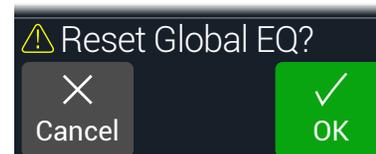
3. Pulsa el mando superior para activar o desactivar Global EQ.
4. Gira el mando superior para seleccionar las bandas de ecualización —Low Cut, Low, Mid, High o High Cut.
5. Gira los mandos 1~3 para ajustar la banda de ecualización seleccionada.

Reajustar Global EQ

Al restablecer Global EQ, se recuperan los ajustes por defecto originales (sin cambios).

1. Desde la pantalla **Global EQ**, pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando **1 (Reset EQ)**.

Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando **3 (OK)**.

Global Settings

El menú Global Settings contiene parámetros adicionales que se aplican a todas las memorias, como los niveles de entrada y salida, configuraciones de conmutador de pedal, etc.

1. Pulsa **◀ PAGE** y **PAGE ▶** para abrir el Menú.
2. Pulsa **PAGE ▶** y luego pulsa el mando 2 (Global Settings).
Aparece la pantalla Global Settings:



3. Mueve el mando superior para seleccionar uno de los seis submenús. Si es necesario, pulsa **PAGE ▶** para ver más parámetros.

Nota: En la página siguiente encontrarás una descripción de todos los ajustes globales.

Ajustar los niveles adecuados

Las distintas entradas y salidas deberían configurarse para que coincidan con las de tu instrumento, amplificador y otros pedales para garantizar un tono perfecto, un bajo nivel de ruido y ninguna distorsión de saturación desagradable. Consulta [“Indicadores de señal presente y recorte” en la p. 23](#) (a no ser que lo que estás buscando sea una distorsión desagradable con corte de señal; ¿quiénes somos nosotros para juzgar?). Pero ten en cuenta que si te conectas a Internet y empiezas a exclamar que “el HX Stomp suena mal”, lo primero que te preguntarán será si te has leído esta sección del manual. Y si no lo hiciste, se burlarán de ti.

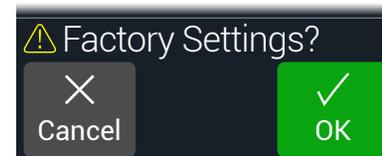
1. Desde el menú Global Settings, gira el mando superior para seleccionar el submenú Ins/Outs.
2. Utilizando los mandos 1 y 2, ajusta los niveles de acuerdo con la tabla siguiente:

Jack	¿Qué dispositivos vas a conectar?	Entonces:
INPUT L/MONO, RIGHT	Guitarra o bajo con pastillas pasivas	Ajusta “Input Level” a “Inst”
	Guitarra o bajo con pastillas activas muy fuertes	Ajusta “Input Level” a “Inst” o “Line” (confía en tu oído)
	Teclado, sintetizador o caja de ritmos	Ajusta “Input Level” a “Line”
OUTPUT L/MONO, RIGHT	A la entrada Guitar en un amplificador de bajo o guitarra	Ajusta “Output Level” a “Inst”
	A la(s) entrada(s) de guitarra de una pedalera u otro multiefecto	
	Al retorno de efectos de nivel de instrumento de un amplificador de guitarra o bajo para efectos posteriores o el método de 4 cables	
	Al retorno de efectos de nivel de línea de un amplificador de guitarra o bajo para efectos posteriores o el método de 4 cables	Ajusta “Output Level” a “Line”
A las entradas de un efecto de rack de estudio o un mezclador		

Restablecer todos los ajustes globales

Al restablecer los ajustes globales se recuperan los valores originales. Esta acción no afecta a los sonidos que hayas creado.

1. Desde el menú Global Settings, pulsa **ACTION**.
2. Pulsa el mando 1 (Factory Settings).
Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando 3 (OK).

Global Settings > Ins/Outs

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	Input Level	Selecciona "Inst" al conectar una guitarra, bajo o pedaleras al(los) jack(s) de entrada del HX Stomp. Selecciona "Line" cuando conectes sintetizadores, cajas de ritmos, envíos de mezcladores u otras fuentes de nivel de línea. Si tu guitarra o bajo tiene pastillas activas muy fuertes (o si prefieres el sonido de un nivel de entrada "acolchado" para tu instrumento), elige "Line". O simplemente prueba ambos y confía en tus oídos.
	2	Output Level	Selecciona "Inst" cuando conectes las salidas de 6,3mm a las pedaleras o a la parte frontal de los amplificadores de guitarra. Selecciona "Line" cuando conectes a mezcladores o grabadoras independientes. Si utilizas un solo canal de mezclador o amplificador, conecta solo el jack LEFT/MONO de 6,3mm.
	3	Send/ReturnL	Selecciona "Inst" cuando utilices un par de Send/Return como bucle de efectos para pedaleras. Selecciona "Line" cuando utilices un par de Send/Return como un bucle de efectos para procesadores en rack de nivel de línea o como entradas y salidas adicionales para conectar teclados, cajas de ritmos, mezcladores y otros equipos.
2	1	Send/ReturnR	Selecciona "Inst" cuando utilices un par de Send/Return como bucle de efectos para pedaleras. Selecciona "Line" cuando utilices un par de Send/Return como un bucle de efectos para procesadores en rack de nivel de línea o como entradas y salidas adicionales para conectar teclados, cajas de ritmos, mezcladores y otros equipos.
	2	Return Type	Determina si la señal recibida en los jacks RETURN debe ser utilizada para los bloques Return y FX Loop o que actúe como un AUX de entrada estéreo (sin procesar) para improvisar con mezcladores, MP3 reproductores, etc. Para utilizar los jacks RETURN para una entrada AUX sin procesar, ajusta el bloque Input de sonido a "Main L/R". De esta forma se permite que la señal del instrumento (conectada a través de la entrada L/R principal) se pueda escuchar simultáneamente junto con la señal RETURN L/R (sin procesar) para improvisar.
	3	USB In 1/2 Trim	Ajusta el nivel del audio entrante desde USB 1/2, que ignora todo el procesamiento de HX Stomp. Normalmente, debería ajustarse a 0.0dB.
3	1	Phones Monitor	Determina qué señal(es) se escucha(n) desde la salida de auriculares. Normalmente, deberías configurar esto a "Main L/R".
	2	Volume Controls	Determina si el mando VOLUME del panel superior controla tanto la salida principal de 6,3mm como la salida de auriculares ("Main+HP"), o si solo controla la salida de auriculares ("Phones"). Cuando se ajusta a "Phones" las salidas principales de 6,3mm siguen en ganancia unitaria.

Global Settings > Preferences

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Bypass Type	Al pulsar al mismo tiempo los mandos superior e inferior (o un conmutador de pedal asignado a "All Bypass"), el HX Stomp omite todos los bloques. Existen dos tipos de All Bypass en el HX Stomp: Selecciona "Analog" si quieres que la señal de tu guitarra se dirija directamente desde las entradas del HX Stomp a sus salidas sin realizar ningún procesamiento ni conversión A/D/A (también se conoce como "omisión real"). Selecciona "DSP" si quieres que los ecos del delay y las colas de reverberación se desvanezcan naturalmente cuando se omite el HX Stomp.
1	2	Snapshot Edits	Determina si las ediciones realizadas en una instantánea (activación/desactivación de bloques, control de parámetros, tempo) se recordarán al volver a dicha instantánea. Si está ajustado a "Recall", las ediciones realizadas en la instantánea se recuerdan al pasar de una instantánea a otra y su aspecto es el mismo de la última vez. Si está ajustado a "Discard", se ignorarán todas las ediciones realizadas en la instantánea al pasar de una instantánea a otra y su aspecto será el mismo que el de la última vez que se guardó el sonido. Si deseas guardar los cambios realizados en una instantánea cuando Snapshot Edits está ajustado a "Discard", pulsa SAVE dos veces antes de seleccionar otra instantánea. Consulta también la sección "Determinar el comportamiento de la edición de las instantáneas" .
	3	Tempo Pitch	Determina cómo se comportan las repeticiones de delay cuando se pulsa TAP repetidamente. "Authentic" respeta las fluctuaciones de tono naturales inherentes cuando se cambia un mando de tiempo del pedal de delay real. "Transpr" minimiza estos defectos sonoros.
	1	EXP/FS Tip	Determina si la señal tip del jack PEDAL del panel posterior es un jack de entrada 1 del pedal de expresión o un jack de entrada 4 de un conmutador de pedal.
2	2	EXP/FS Ring	Determina si la señal de timbre del jack PEDAL del panel posterior es un jack de entrada 2 de un pedal de expresión o un jack de entrada 5 de un conmutador de pedal.
	3	Tip Polarity	Si parece que tu pedal de expresión externo o conmutador de pedal funciona al revés, por ejemplo el bloque de un pedal de volumen suena más alto con el talón totalmente apoyado o si la función asignada del conmutador de pedal 4 o 5 no funciona como se esperaba cuando se alterna desde el conmutador de pedal externo, ajusta su polaridad a "Invert".
	1	Ring Polarity	
3	2	Preset Number	Determina si las memorias aparecen como 42 bancos de tres (A, B, C) o si se numeran 000-125 (resulta útil cuando se recuperan memorias desde los mensajes de cambio de programa MIDI).
	3	Snapshot Reselect	Determina el comportamiento al pulsar un conmutador de pedal de modo Snapshot después de cargar la instantánea asignada. "Reload" (el valor predeterminado) simplemente carga de nuevo el estado de la instantánea asignada al conmutador de pedal. "Toggle Previous" cambia entre cargar la instantánea anteriormente seleccionada y la instantánea asignada al conmutador de pedal.
4	1	Auto In-Z	Determina cómo se comporta el circuito de impedancia de INPUT cuando "Input > Input Main L/R > In-Z" está ajustado en "Auto". Cuando se ajusta en "First Block" (valor predeterminado), el circuito de impedancia refleja la impedancia del primer bloque en la ruta de señal, tanto si está activado como si tiene un bypass aplicado. Cuando se ajusta en "First Enabled", el circuito de impedancia refleja la impedancia del primer bloque activado en la ruta de señal. Consulta también la sección "Ajustes Input" en la p. 22 .

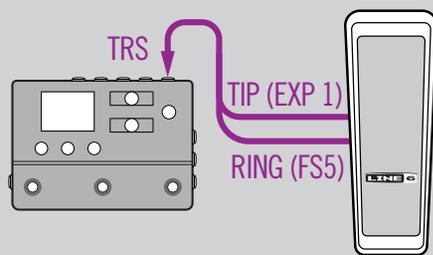
Global Settings > Footswitches

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Stomp Select	Si está ajustado a "Touch", al tocar un conmutador de modo Stomp se selecciona(n) su(s) elemento(s) asignado(s), pero no se seleccionan si éste se pisa. Si está ajustado a "Press", al pulsar un conmutador de modo Stomp se selecciona(n) su(s) elemento(s) asignado(s), pero no se seleccionan si éste se pisa (muy útil si insistes en tocar descalzo). Cuando está ajustado "Both", el elemento asignado se seleccionará tanto si se toca como si se pulsa dicho conmutador. El valor por defecto es "Touch".
1	2	FS3 Function	Ajusta la función del conmutador de pedal 3. Selecciona entre TAP/Tuner, Stomp 3, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, All Bypass o Toggle EXP 1/2. El valor por defecto es TAP/Tuner.
	3	FS4 Function	Ajusta la función del conmutador de pedal 4, pero solo cuando Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip se ha ajustado a "FS4". (Por defecto está ajustado a "EXP 1", por lo que tendrás que cambiarlo a "FS4" para que FS4 Function funcione correctamente). Selecciona entre TAP/Tuner, Stomp 4, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (igual que pulsar PAGE ▷ desde la ventana Play), Previous Footswitch Mode (igual que pulsar ◀ desde la ventana Play), All Bypass o Toggle EXP 1/2.* El valor por defecto es "All Bypass".
2	1	FS5 Function	Ajusta la función del conmutador de pedal 5, pero solo cuando Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring se ha ajustado a "FS5". Selecciona entre TAP/Tuner, Stomp 5, Bank Up, Bank Down, Preset Up, Preset Down, Snapshot Up, Snapshot Down, Next Footswitch Mode (igual que pulsar PAGE ▷ desde la ventana Play), Previous Footswitch Mode (igual que pulsar ◀ desde la ventana Play), All Bypass o Toggle EXP 1/2.* El valor por defecto es "Tog[EXP[1/2]]".

*Para conectar un conmutador de pedal externo para acceder a las funciones FS4 o FS5, se recomienda el uso de un conmutador de pedal (desbloqueado) de forma momentánea. Conecta a la entrada EXP1/2 o FS 4/5 mientras el dispositivo está apagado para evitar la conmutación del ajuste de FS 4/5 actual.

Pedal de expresión Mission Helix

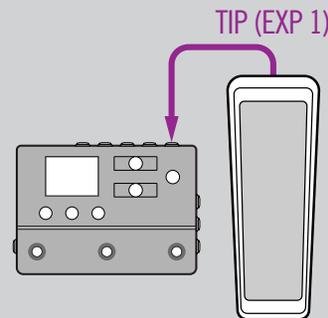
Por defecto, el jack EXP 1/2 | FS4/5 del HX Stomp está configurado para que se pueda conectar un pedal de expresión [Mission Helix](#) con un cable Y opcional (a veces llamado cable de inserción TRS). La principal ventaja de esta configuración es que al pisar el conmutador de puntera integrado no solo cambiará la función del pedal entre EXP 1 (Wah/Pitch Wham/PolyWham/PolyBass Wham) y EXP 2 (Volume Pedal/Pan), sino que también activará y desactivará los bloques apropiados.



Un pedal de expresión

Al conectar un pedal de expresión tradicional, hay algunas cosas que deberás tener en cuenta:

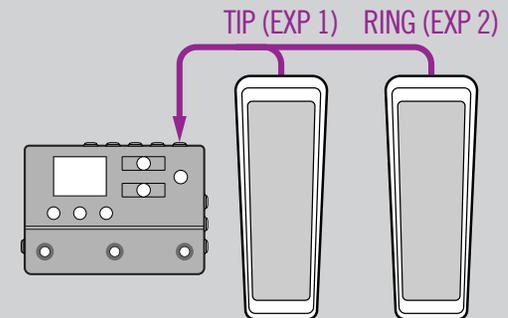
- Desde el menú "[Controller Assign](#)", asigna el parámetro Position de Volume Pedal y los bloques Pan a "EXP 1".
- Desde el menú "[Bypass Assign](#)", asigna el parámetro Switch de Volume Pedal y los bloques Pan a "None".
- Desde el menú "[Bypass Assign](#)", asigna el parámetro Switch de los bloques Wah, Pitch y Poly Wham a "EXP 1" (donde el HX Stomp activa el bloque al alejar EXP 1 de su posición de talón apoyado) o a un conmutador de pedal.



Dos pedales de expresión

Al conectar dos pedales de expresión tradicionales con un cable Y, hay algunas cosas que deberás tener en cuenta:

- Ajusta "[Global Settings > Preferences](#)" > EXP/FS Ring a "EXP 2".
- Desde el menú "[Bypass Assign](#)", asigna el parámetro Switch de Volume Pedal y los bloques Pan a "None".
- Desde el menú "[Bypass Assign](#)", asigna el parámetro Switch de los bloques Wah, Pitch y Poly Wham a "EXP 1" (donde el HX Stomp activa el bloque al alejar EXP 1 de su posición de talón apoyado) o a un conmutador de pedal.



Global Settings > EXP Pedals

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	EXP 1 Position	Determina si la posición de cada pedal de expresión se recupera para cada instantánea, para cada memoria o si se aplica de forma general. Si deseas que el pedal de volumen o Wah mantenga su posición al cambiar de memoria, selecciona “Global”.
	2	EXP 2 Position	

Global Settings > MIDI/Tempo

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	1	MIDI Base Channel	Ajusta el canal MIDI base del sistema que utiliza el HX Stomp tanto para recibir como para enviar la comunicación MIDI mediante MIDI y USB.
	2	MIDI Thru	Cuando está activado, MIDI OUT también actúa como MIDI THRU: es decir, transmite cualquier mensaje MIDI recibido en el jack MIDI IN.
	3	Rx MIDI Clock	Determina si el HX Stomp responderá al reloj de tiempo MIDI entrante recibido en su puerto MIDI IN, a través de USB o lo que detecte primero (“Auto”). Si no deseas que el HX Stomp responda al reloj MIDI, ajústalo a “Off”.
2	1	Tx MIDI Clock	Determina si el HX Stomp transmitirá el reloj de tiempo MIDI desde su puerto MIDI OUT, a través de USB o ambos. Si no deseas que el HX Stomp transmita el reloj MIDI, ajústalo a “Off”.
	2	Tempo Select	Selecciona si el tempo se almacena y recupera con cada instantánea, con cada memoria o si se aplica de forma general en todas las memorias e instantáneas.
	3	BPM	Dependiendo del ajuste del mando 2 (Tempo Select), este valor del tempo de pulsaciones por minuto se guarda para cada instantánea, para cada memoria o de forma general.
3	1	USB MIDI	Cuando está activado, el HX Stomp recibe y transmite datos MIDI a través de USB de la misma capacidad que sus jacks MIDI.
	2	MIDI PC Rx	Determina si el HX Stomp responderá a los mensajes de cambio de programa MIDI (PC) desde su puerto MIDI IN, a través de USB o ambos MIDI y USB. Si no deseas que el HX Stomp responda a mensajes de PC, ajústalo a “Off”.
	3	MIDI PC Tx	Determina si el HX Stomp enviará automáticamente mensajes de cambio de programa MIDI (PC) desde su puerto MIDI OUT, a través de USB o ambos MIDI y USB al seleccionar sonidos.

Global Settings > Displays

Mando	Parámetro	Descripción
1	LED Rings	Determina si los anillos LED de colores de los conmutadores de pedal del modo Stomp aparecen atenuados (“Dim/Br”) o apagados (“Off/Br”) cuando se omiten. Si tocas a plena luz del día, quizás sea preferible seleccionar “Off/Br” para aumentar el contraste.
2	Tap LED	Si prefieres no ver constantemente parpadeando el LED rojo TAP, puedes apagarlo.

Audio USB

El HX Stomp funciona como un interfaz de audio de baja latencia USB 2.0, multicanal, de 24 bits/96kHz, para ordenadores Windows y Mac, así como para iPad y iPhone (con el adaptador del kit de conexión a cámara Apple opcional) y es compatible con el principal software de DAW. Consulta la ilustración y las tablas siguientes para obtener una descripción de cómo se gestiona el audio entre HX Stomp y tu ordenador.

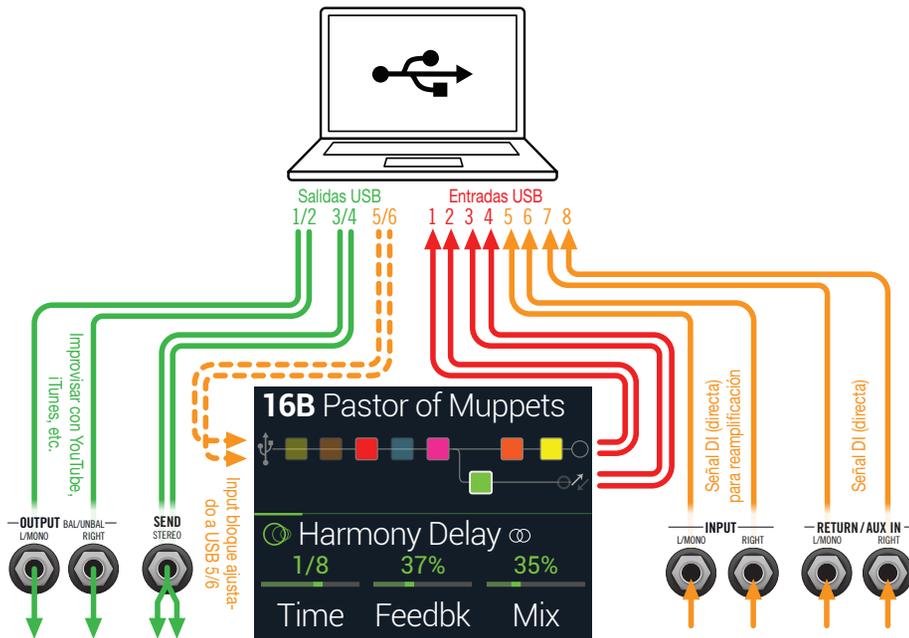
Nota: Para las operaciones de audio USB:

En los ordenadores Windows, es necesario descargar e instalar el controlador Line 6 Helix ASIO (consulta la [página 57](#)).

En los ordenadores Mac, solo es necesario descargar e instalar el controlador Line 6 Mac Core Audio si quieres que la frecuencia de muestreo del audio sea distinta a 48kHz (consulta la [página 57](#)).

No es necesario instalar controladores en dispositivos móviles iPad o iPhone.

Todos los controladores están disponibles en line6.com/software. Consulta las *Notas de la versión* del firmware del HX Stomp para obtener información de compatibilidad específica con los sistemas operativos Windows y Mac más recientes.



Entrada en el ordenador	Fuente
USB 1 y 2	Salida del path A del HX Stomp (con todo el procesamiento del path A)
USB 3 y 4	Salida del path B del HX Stomp (con todo el procesamiento del path B)
USB 5 y 6	Entradas MAIN, RETURN/AUX L/MONO y RIGHT del HX Stomp (directas, sin procesamiento)
USB 7 y 8	Entradas RETURN/AUX L/MONO y RIGHT del HX Stomp (directas, sin procesamiento)

Salida en el ordenador	Destino
USB 1/2	Salidas MAIN L/MONO, RIGHT y de auriculares del HX Stomp (directas, sin procesamiento) para monitorizar la salida maestra de la DAW o improvisar con YouTube™, iTunes, etc.
USB 3/4	Salida estéreo SEND del HX Stomp (directa, sin procesamiento)
USB 5/6	Bloque Input del HX Stomp para reamplificar (solo activo cuando el bloque Input está ajustado a USB 5/6)
USB 7/8	El abismo interminable (reservado para uso futuro)

Monitorización por hardware vs. Monitorización por software DAW

HX Stomp permite la monitorización por hardware, que permite escuchar la señal de entrada en directo en todo momento, independientemente de la configuración del monitor de software del DAW. La monitorización por hardware puede resultar útil porque te permite escuchar en directo la guitarra con el procesamiento de HX añadido y además prácticamente no tiene latencia, ya que la señal del monitor no se dirige a través del software de la DAW.

En algunos entornos de grabación DAW, puede ser preferible utilizar la función de “monitorización de entrada” o “monitorización por software” de la aplicación de grabación, que dirige la señal de entrada en directo a través de la pista de grabación armada, lo que permite monitorizar la entrada efectuada por cualquier plugin que puedas haber insertado en la pista. Sin embargo, la única desventaja de la monitorización por software del DAW es que la señal de entrada en directo se retrasará ligeramente como consecuencia de enrutarla a través del software y enviarla de nuevo a las salidas del HX Stomp, lo que se conoce como “latencia”. El HX Stomp está diseñado para proporcionar una latencia funcional muy baja; consulta [“Configuración del controlador ASIO \(sólo Windows\)”](#) para más información y para los ajustes a realizar.

Cuando la monitorización por software de una pista de una DAW está activa, es probable que no desees escuchar simultáneamente la señal de monitorización por hardware del HX Stomp.

Para lograr esto, es mejor usar las entradas USB 5/6 del HX Stomp como fuente de entrada de pista de audio DAW y seleccionar el bloque Main L/R Output en HX Stomp y bajar el nivel al mínimo. Esta configuración permite escuchar y grabar solo la señal directa DI del HX Stomp en tu pista de audio. (Consulta la siguiente sección para obtener más información sobre cómo grabar un pista DI.)

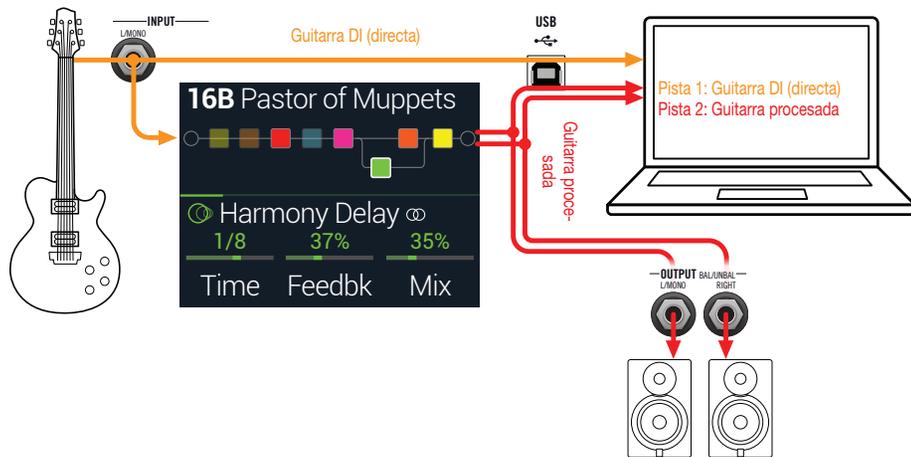
Grabación y reamplificación DI

Una técnica habitual de grabación en la DAW es grabar una señal seca DI (“Direct Input”, entrada directa), como por ejemplo la señal sin procesar de tu guitarra. Esto te permite procesar después la pista de DI con plugins (como el plugin [Helix Native](#)) o reamplificar la pista de DI mediante un amplificador u otro equipo externo. reamplificar fácilmente pistas DI a través de los tonos del HX Stomp, ¡y todo ello sin hardware ni cableado extra!

El HX Stomp ofrece dos salidas DI especiales: USB Out 5 y 6, que se alimentan directamente desde las entradas RIGHT y L/MONO principales. Además, ten en cuenta que USB Out 7 y 8 se alimenta directamente (sin procesar) desde las entradas RETURN/AUX In L/MONO y RIGHT para rastrear simultáneamente un piano digital estéreo, un sintetizador, una caja de ritmos u otro dispositivo.

Grabar una pista DI directa

Para este ejemplo, vamos a grabar la guitarra en dos pistas DAW simultáneamente; una capturará el tono procesado y la otra la guitarra DI no procesada.



1. **Crea dos nuevas pistas de audio en tu proyecto de software DAW:**
 Crea una pista mono para grabar la guitarra DI directa y ajusta la entrada de la pista a HX Stomp USB 5.
 Crea una pista estéreo para grabar tu tono estéreo completo procesado y ajusta la entrada de la pista a HX Stomp USB 1/2.

2. **Ajusta las salidas de las dos pistas, así como la salida maestra de la DAW, a HX Stomp USB 1/2 para permitir que todas las pistas se reproduzcan a través de HX Stomp.**

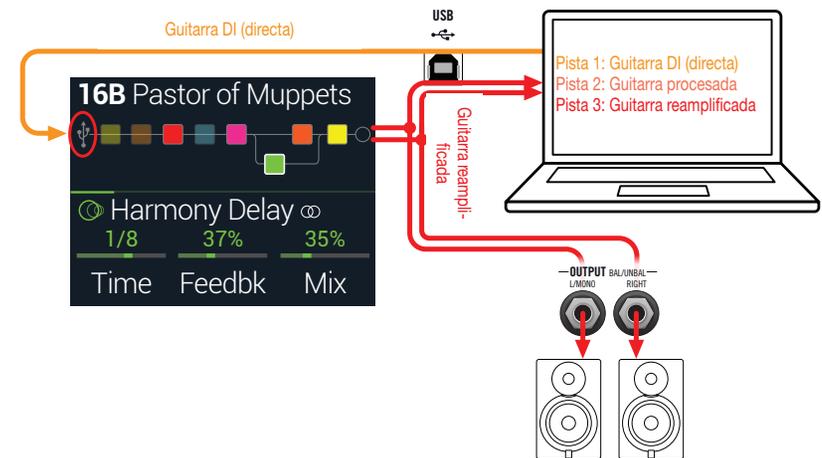
Nota: Ajustar la salida de la pista estéreo a Helix USB 1/2 permite escuchar el tono procesado a través de la monitorización por hardware del HX Stomp durante la grabación. Para esta configuración, desactiva la monitorización de entrada del software en todas las pistas DAW.

3. **¡Coge estas pistas de audio DAW, pulsa el botón de grabación y empieza a tocar la guitarra!**

Ahora tienes una pista procesada que puedes escuchar con el proyecto y una pista DI independiente con la que puedes probar en cualquier momento con plugins de DAW o reamplificar (consulta la sección siguiente).

Reamplificación con el HX Stomp

Ahora tomemos la pista de guitarra DI directa que hayamos grabamos y la redirigimos a través de HX Stomp para su procesamiento.



1. **Desde la ventana Play, gira el mando superior para seleccionar el bloque Input y luego gira el mando inferior para seleccionar “Input USB 5/6”.**
 Verás que un pequeño icono USB ha reemplazado el bloque Input (consulta también [“Indicadores de señal presente y recorte”](#)):



2. En el software DAW, configura el ajuste de salida de la pista DI a HX Stomp USB 5/6.
3. Crea una nueva pista estéreo en tu proyecto DAW y ajusta la entrada y la salida de esta pista a USB 1/2. Estructura la pista para la grabación.

 **Nota:** En algunos software DAW es posible que sea necesario activar también la función de monitorización por software en esta pista "reamplificada" para controlar la señal procesada al reproducir el proyecto. Consulta la documentación del software.

4. Ahora reproduce el proyecto de la DAW y escucharás la pista DI "reamplificada" a través del HX Stomp. Ajusta el amplificador y los bloques de efecto como desees mientras escuchas la reproducción de la mezcla de tu proyecto.
5. Una vez tengas el tono de guitarra reamplificado a tu gusto, individualiza la pista DI y las pistas reamplificadas, rebobina hasta el principio del proyecto y pulsa el botón de grabación de la DAW; podrás capturar la señal en una nueva pista reamplificada en tiempo real.

¡Deja que la pista DI se reproduzca hasta el final, detén la grabación y tu nueva parte de guitarra reamplificada estará lista!

 **Consejo:** Ten en cuenta que todavía tienes la grabación de DI original de tu guitarra, y que puedes repetir este proceso para crear pistas reamplificadas adicionales con diferentes ajustes del HX Stomp, añadir plugins, mezclar con la pista de guitarra original y mucho más.

La reamplificación es potente pero resulta realmente lenta. ¿No hay una manera más fácil?

¡Por supuesto! En lugar de enrutar las pistas de guitarra DI secas a través del HX Stomp y luego volver a crear todas las pistas de nuevo en tiempo real (algo que te puede llevar una eternidad si tienes una canción larga con muchas pistas de guitarra y bajo para reamplificar), simplemente puedes insertar el plugin [Helix Native](#) en cada pista. Helix Native te permite aplicar la potencia del DSP del HX Stomp a cualquiera de las pistas de tu producción (incluyendo voces, teclados, sintetizadores, batería, buses o más), sin tener que lidiar con enrutamientos o reamplificaciones. También puedes exportar cualquiera de tus sonidos del HX Stomp e importarlos directamente en el plugin Helix Native.

Configuración del controlador Core Audio (sólo macOS)

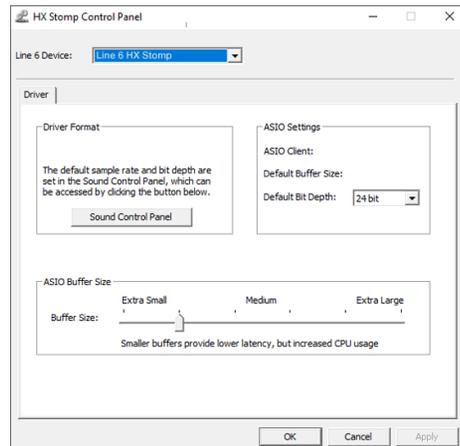
Para utilizar el HX Stomp como un interfaz de audio para aplicaciones Mac, no es necesario instalar ningún controlador adicional. El HX Stomp utilizará el controlador USB "Class Compliant" del ordenador Mac de forma automática simplemente cuando se conecte al puerto USB. Entonces, el HX Stomp aparecerá como un dispositivo Core Audio seleccionable en el panel de Mac Utilidades > Configuración de audio MIDI y/o directamente en tus aplicaciones host para DAW y multimedia. No obstante, ten en cuenta que este controlador Class Compliant de Apple únicamente permite utilizar una frecuencia de muestreo nativa de 48kHz. Si prefieres utilizar una frecuencia de muestreo nativa distinta (o si tu aplicación de la DAW la necesita), puedes descargar e instalar el controlador Line 6 Helix Mac Core Audio desde line6.com/software. Este controlador de Line 6 es compatible con HX Stomp, así como con todos los dispositivos Helix y ofrece una frecuencia de muestreo de 44.1kHz, 48kHz, 88kHz o 96kHz.

Configuración del controlador ASIO (sólo Windows)

Al utilizar el HX Stomp como un interfaz de audio para aplicaciones DAW en Windows, es muy recomendable configurar el software para utilizar el controlador ASIO del HX Stomp. El controlador Line 6 HX Stomp ASIO ofrece las superiores prestaciones de audio de baja latencia necesarias para la grabación de la DAW. Esta selección de controlador normalmente se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias u Opciones del software de tu DAW; consulta la documentación del software.

 **Nota:** Descarga e instala la versión más reciente del controlador Line 6 HX Stomp ASIO desde line6.com/software.

Una vez hayas seleccionado el controlador HX Stomp ASIO en el software DAW, también verás un botón en el mismo cuadro de diálogo para "Configurar ASIO" (o con un título similar). Pulsa este botón para iniciar el panel de control del HX Stomp, que es donde definirás los siguientes ajustes para el controlador.



Sound Control Panel Este botón inicia el panel de control de sonido de Windows, que es desde donde se puede configurar opcionalmente el HX Stomp para que sea el dispositivo de reproducción de audio para aplicaciones multimedia (como Windows Media Player, iTunes etc.). Los ajustes del panel de control de sonido de Windows no son relevantes para el software de la DAW, puesto que las aplicaciones multimedia estándar utilizan el controlador Windows estándar.

Default Bit Depth Selecciona la profundidad de bits en la que el HX Stomp funcionará para la grabación y la reproducción con el software DAW. 24 bits o 32 bits son los aconsejados para la producción de audio de calidad.

ASIO Buffer Size Su objetivo es lograr la menor latencia posible en su software DAW, pero con un rendimiento de audio libre de saltos. Tamaños reducidos del buffer dan como resultado latencias más bajas, sin embargo, también aumentan la demanda del equipo, lo que puede originar clics, pops y otros artefactos de audio. Empieza ajustando un valor bajo para el deslizador y, si te encuentras con problemas de rendimiento de audio, regresa a este panel y mueve este deslizador hacia la derecha de forma incremental para solucionar el problema.

Haz clic en los botones Apply y OK cuando hayas definido los ajustes en el panel de control del HX Stomp; regresarás al software DAW. Consulta también la documentación del software DAW para obtener más información acerca de su propio dispositivo de audio específico, buffer y ajustes de proyecto.

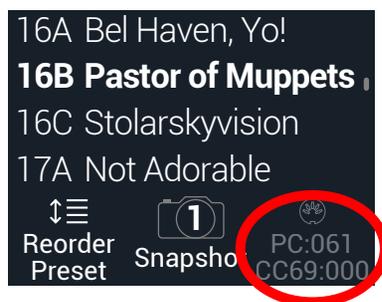
MIDI

Nota: El HX Stomp transmite y responde a los mensajes MIDI a través de USB de la misma manera que a través de los conectores MIDI. Para el funcionamiento USB MIDI en ordenadores Windows, es necesario descargar e instalar el controlador Line 6 HX Stomp ASIO, disponible en line6.com/software. No es necesario instalar controladores para ordenadores Mac ni dispositivos iPad o iPhone.

Recuperación de memoria e instantánea vía MIDI

MIDI puede ser lo suficientemente frustrante como lo es sin tener que buscar en un manual para averiguar qué mensajes necesita tu dispositivo en concreto para cambiar las memorias. Si no me equivoco, HX Stomp tiene un práctico texto de ayuda que te indica exactamente qué mensajes MIDI recuperarán la memoria y las instantáneas actuales.

1. Si todavía no estás ahí, pulsa **VIEW** para seleccionar la ventana Play.
2. Pulsa el mando superior para abrir la lista de memoria:



El texto oscuro que vemos encima del mando 3 muestra los mensajes MIDI necesarios para recuperar memorias y/o instantáneas desde software o dispositivos MIDI externos. En la ilustración anterior, el sonido 16B Pastor of Muppets se recupera con un mensaje (cambio de programa) PC de 061 y Snapshot 1 se recupera con un mensaje CC69 de 000.

Nota: Por defecto, el HX Stomp responde al canal MIDI 1, pero este ajuste puede cambiarse desde ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#).

Nota: Al seleccionar diferentes memorias, el HX Stomp transmite automáticamente un mensaje de cambio de programa MIDI correspondiente a la memoria seleccionada. Si prefieres no transmitir automáticamente mensajes PC, ajusta ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#) > MIDI PC Tx a "Off".

Omitir bloques a través de MIDI

1. Pulsa **PAGE** y **PAGE** para abrir el Menú.
2. Pulsa el mando 1 (Bypass Assign).
3. Gira el mando superior para seleccionar el bloque cuya omisión deseas asignar a un MIDI de entrada.
4. Pulsa **PAGE** y luego pulsa el mando 3 (Learn). Envía un MIDI CC mensaje desde el controlador de pedal, teclado, etc.

El número de CC se muestra sobre el mando 1 (MIDI In).

Los valores CC entrantes 0~63 desactivan el bloque; los valores 64~127 lo activan. Ten en cuenta que algunos MIDI CC están reservados para funciones globales y no pueden seleccionarse (consulta ["MIDI CC"](#)).

Nota: Para seleccionar manualmente un MIDI CC, en lugar de llevar a cabo el paso 4 anterior, pulsa **PAGE** y gira el mando 1 (MIDI In) para seleccionar el número MIDI CC que desees.

Control de parámetros a través de MIDI

1. Desde la ventana Edit, mantén pulsado el mando para el parámetro que deseas controlar.
El HX Stomp salta a la página Controller Assign y muestra el parámetro seleccionado en el mando 1 (Parameter).
2. Pulsa **PAGE** y luego pulsa el mando 3 (Learn). Envía un MIDI CC mensaje desde el controlador de pedal, teclado, etc.

El número de CC se muestra sobre el mando 3 (CC#).

Nota: Para seleccionar manualmente un MIDI CC, gira el mando 2 (Controller) para seleccionar "MIDI CC" y el mando 3 al número MIDI CC que desees.

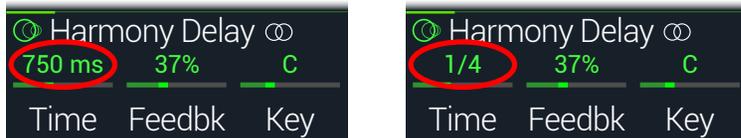
3. Si lo deseas, pulsa **PAGE** y gira el mando 1 (Min Value) y el mando 2 (Max Value) para establecer el rango que deseas controlar.

Consejo: Para invertir el comportamiento del controlador, intercambia los valores Min y Max.

4. Pulsa cuando termines. ¡Recuerde guardar el sonido para conservar todas las asignaciones!

Sincronización del tiempo a través de MIDI

Asegúrate de que los parámetros Delay y Modulation como Time y Speed se puedan representar con valores numéricos fijos (ms o Hz) o con valores de nota (negra, corchea punteada, etc.). Si se seleccionan los valores de nota, el parámetro seguirá el Tap Tempo o el reloj MIDI de entrada. Pulsa el mando de parámetros para cambiar entre ms (o Hz) y los valores de nota.



Por defecto, HX Stomp responde al reloj MIDI recibido desde un dispositivo externo (o el software DAW a través de USB). HX Stomp también puede transmitir el reloj MIDI a un dispositivo o software externos (la transmisión está deshabilitada por defecto). La recepción de reloj MIDI (Rx) y la transmisión (Tx) se pueden habilitar o deshabilitar desde el menú ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#).

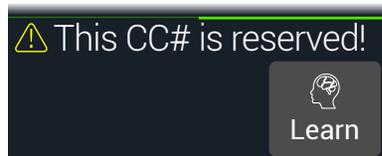
Además, ciertos efectos de modulación tienen elementos rítmicos distintos; por ejemplo, un trémolo configurado en una onda cuadrada (a veces llamado "Slicer") no solo tiene un tempo, sino un ritmo, en donde el repunte de la onda cae en relación con tu canción. Es decir, el efecto puede estar sincronizado a la perfección en tiempo con tu canción, pero su "downbeat" se puede desplazar hacia adelante o hacia atrás en relación con la batería —o en el estudio, la canción grabada —con downbeat.

En los modos Stomp o Scroll, en el downbeat de tu canción, pulsa TAP una vez.

Cualquier efecto de sincronización basada en el ritmo (a veces llamada "LFO") ase reajusta desde el principio.

MIDI CC

El HX Stomp tiene mensajes MIDI CC específicos reservados para las funciones globales; estos CC no se pueden utilizar como controladores. Si intentas aprender un mensaje CC reservado para funciones globales (consulta la sección ["Controller Assign"](#)), se muestra este cuadro de diálogo:



MIDI CC#	Valor	Función
Asignaciones de pedal y conmutador de pedal		
1	0~127	Emula el pedal EXP 1
2	0~127	Emula el pedal EXP 2
49	0~127	Emula el conmutador de pedal 1
50	0~127	Emula el conmutador de pedal 2
51	0~127	Emula el conmutador de pedal 3
52	0~127	Emula el conmutador de pedal 4
53	0~127	Emula el conmutador de pedal 5
Controles del 1-Switch Looper		
60	0~63: Sobregrabación; 64~127: Grabación	Grabar/sobregrabar 1-Switch Looper
61	0~63: Detener; 64~127: Reproducir	Reproducir/detener 1-Switch Looper
62	64~127	Reproducir una vez 1-Switch Looper
63	64~127	Deshacer/rehacer 1-Switch Looper
65	0~63: Avanzar; 64~127: Retroceder	Avanzar/retroceder 1-Switch Looper
66	0~63: *Máxima; 64~127: *Media	1-Switch Looper Máxima/media velocidad
Controles adicionales		
0	n/d	Bank MSB (sin usar, pero reservado)
32	n/d	Bank LSB (sin usar, pero reservado)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Activar/desactivar la pantalla Tuner
69	0~2, 8 y 9	Seleccionar instantánea (0= Instantánea 1, 1= Instantánea 2, 2= Instantánea 3, 8= Instantánea siguiente, 9= Instantánea anterior)
70	0~63: Omitir; 64~127: Activado	All Bypass
71	0~5	Modo de conmutador de pedal (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4= Modo de conmutador de pedal siguiente, 5= Modo de conmutador de pedal anterior)

MIDI CC#	Valor	Función
3	0~127	Comandos MIDI globales adicionales (reservado para un uso futuro)
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: Celoso; 64~127: Codependiente	El HX Stomp envía mensajes de texto nocturnos a todas tus ex novias, expresándoles tu amor eterno por ellas y sus gatos

Recursos adicionales

¿Quieres saber más cosas? Tenemos montones de recursos online a unos pocos clics de distancia.

- Descargue la documentación de Ayuda adicional que cubre los dispositivos y software de la familia Helix de la web de Line 6 en [Line 6 Product Manuals](#).
- Consulta la página de [Line 6 Support](#) para acceder a consejos útiles, vídeos, foros o para contactar con el Soporte técnico de Line 6.
- Mantente al día con la última versión actualizada de HX Edit, Helix Native y todo el resto de aplicaciones de Line 6, disponibles desde la página [Line 6 Software Downloads](#).
- Visita el sitio web de [Line 6 CustomTone](#) donde podrás compartir los sonidos de tu HX Stomp con el mundo y descargar gratuitamente sonidos creados por Line 6 y por otros usuarios como tú.
- Consulta la cada vez mayor selección de complementos premium para la familia de productos Helix disponible en [Helix Marketplace](#).
- ¿No tengo bastantes dispositivos y accesorios de Line 6? Entra en [Line 6 Store](#).

