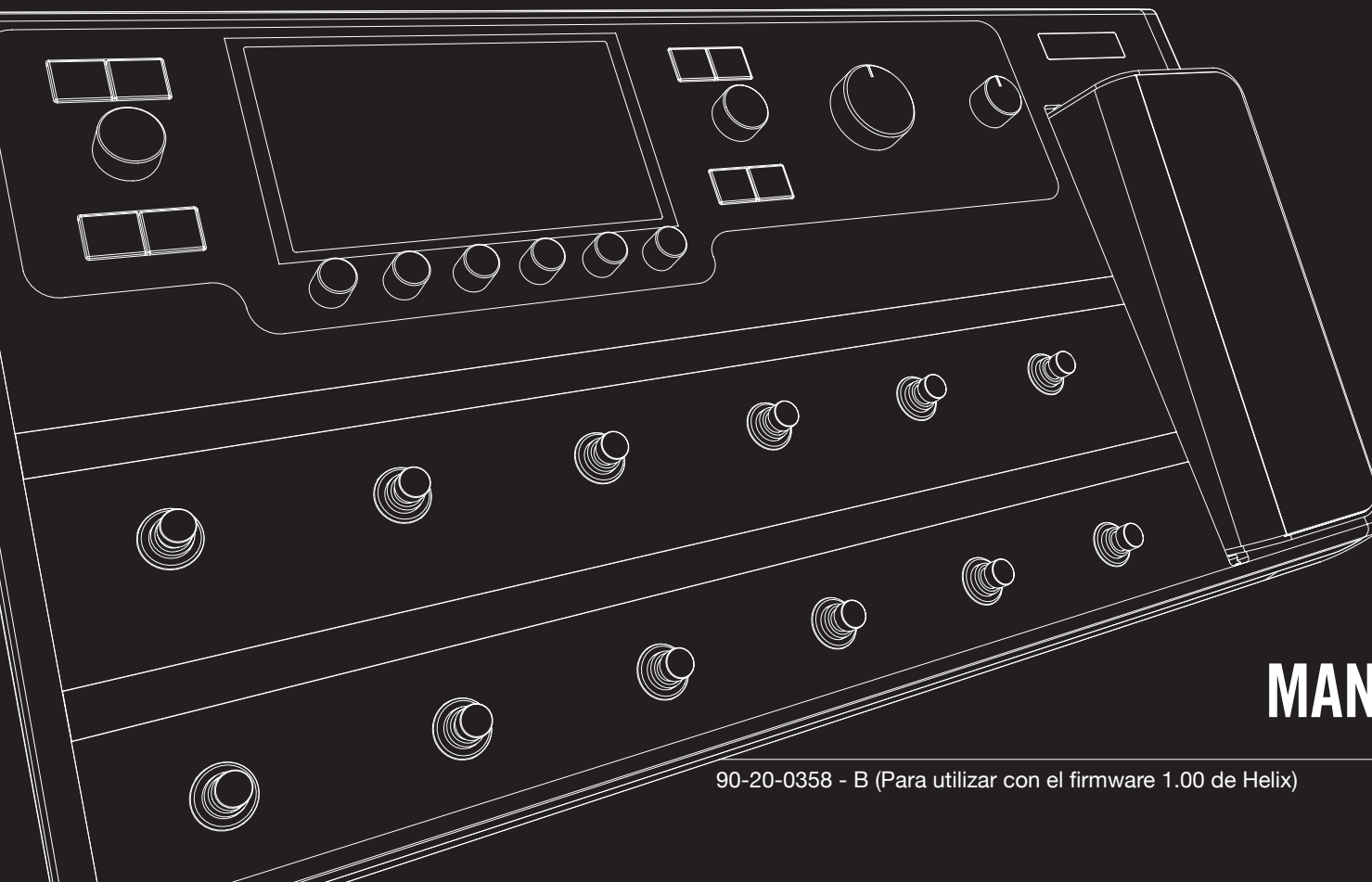




HELIX



MANUAL DEL USUARIO >

Instrucciones de seguridad importantes



PRECAUCIÓN
RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA. NO ABRIR



ATENCIÓN: PARA REDUCIR EL RIESGO DE INCENDIOS O DE DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO EXTRAIGAS LOS TORNILLOS. EN EL INTERIOR NO HAY NINGÚN COMPONENTE REPARABLE POR EL USUARIO. EL MANTENIMIENTO DEBE REALIZARLO PERSONAL TÉCNICO CUALIFICADO.

ATENCIÓN: PARA REDUCIR EL RIESGO DE INCENDIO O DESCARGA ELÉCTRICA, NO EXPONGAS EL DISPOSITIVO A LA LLUVIA NI A LA HUMEDAD.

Los cambios o las modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento pueden dejar sin efecto la autorización de los usuarios para utilizar el equipo.

Nota: Este equipo ha sido comprobado y cumple con los límites establecidos para los dispositivos digitales de Clase B, de acuerdo con la Part 15 de la normativa FCC. Estos límites están diseñados para garantizar una protección razonable frente a interferencias perjudiciales en un entorno residencial.

Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia, y si no se instala y se utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede provocar interferencias perjudiciales para las comunicaciones de radio. No obstante, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo causa interferencias perjudiciales con la recepción de radio o televisión, que pueden determinarse activando y desactivando el equipo, el usuario puede corregirlas realizando alguna de las siguientes acciones:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente a la que está conectado el receptor.
- Solicitar ayuda al distribuidor o a un técnico de radio/TV experimentado.



El símbolo de un rayo dentro de un triángulo significa “¡precaución eléctrica!” Indica la presencia de información acerca del voltaje operativo y de los riesgos potenciales de descargas eléctricas.



El signo de admiración dentro de un triángulo significa “¡precaución!” Por favor, lee la información que acompaña a todos los signos de admiración.

A tener en cuenta: Line 6, POD, StageSource y Variax son marcas comerciales de Line 6, Inc. registradas en los EE.UU. y otros países. L6 LINK DT25, DT50, y Helix son marcas comerciales de Line 6, Inc. Todos los derechos reservados. James Tyler es una marca comercial registrada de James Tyler, utilizada bajo licencia. Apple, Mac OS X, iPad, Logic, GarageBand e iTunes son marcas registradas de Apple, Inc. en los EE.UU. y otros países. Apple no se hace responsable del funcionamiento de este dispositivo ni de que cumpla con las normas de seguridad y reguladoras. iOS es una marca comercial o marca registrada de Cisco en los EE.UU. y en otros países y se utiliza bajo licencia. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y / o otros países. YouTube es una marca comercial de Google, Inc. Cubase y ASIO son marcas registradas y software de Steinberg Media Technologies GmbH. Pro Tools es una marca registrada de Avid Technology, Inc.



Lee estas instrucciones de seguridad importantes. Guárdalas en un lugar seguro.



- Lee estas instrucciones.
- Conserva estas instrucciones.
- Ten en cuenta todas las advertencias.
- Sigue todas las instrucciones.
- No uses este equipo cerca del agua.
- Límpialo únicamente con un paño seco.
- No bloquee los orificios de ventilación. Instálalo siguiendo las instrucciones del fabricante.
- No lo instales cerca de fuentes de calor como radiadores, calefactores, estufas ni ningún otro tipo de aparato (incluyendo amplificadores) que genere calor.
- ⊕ Este dispositivo debería conectarse a una toma de corriente con conexión a tierra.
- Ten en cuenta los fines de seguridad del conector polarizado o con conexión a tierra. Un conector polarizado tiene dos contactos, uno de mayor tamaño que el otro. Un conector con conexión a tierra tiene dos contactos, y el tercero es el de la toma de tierra. El contacto ancho o el tercer contacto se instalan con fines de seguridad. Si el conector del equipo no encaja en la toma de corriente disponible, deberás acudir a un electricista para que sustituya la toma obsoleta.
- Procura evitar que el cable de alimentación resulte pisado o quede atrapado, especialmente en la zona de los conectores y en el punto donde sale del equipo.
- Utiliza sólo los elementos/accesorios especificados por el fabricante.
- Utiliza sólo la mesilla con ruedas, el soporte, el trípode, la abrazadera o la mesa indicados por el fabricante o incluidos con el equipo. Si utilizas una mesilla con ruedas, ten cuidado al desplazar el conjunto de la mesilla y el equipo, ya que si se vuelca podría provocar lesiones.
- Desconecta el equipo de la toma de corriente en caso de tormentas eléctricas, o si no vas a utilizarlo durante un periodo de tiempo prolongado.
- El mantenimiento debe realizarlo el personal técnico cualificado. Es necesario reparar el equipo si ha sufrido algún tipo de daño, como por ejemplo daños en el cable de alimentación, si se ha derramado algún líquido o se ha caído algún objeto en el interior del equipo, si éste ha estado expuesto a la lluvia o a la humedad, si no funciona con normalidad, o si se ha caído al suelo.
- No expongas el equipo a gotas ni a salpicaduras, y nunca coloques objetos que contengan líquidos, como floreros, encima de él.
- ATENCIÓN: Para reducir el riesgo de incendios o descargas eléctricas, no expongas este dispositivo a la lluvia ni a la humedad.
- El acoplador del equipo se utiliza como dispositivo de desconexión; debe permanecer totalmente operativo.
- Conecta el equipo sólo a tomas de CA con un voltaje de 100/240V~, 50/60Hz.
- Los periodos prolongados de escucha a un volumen muy elevado pueden ocasionar pérdidas auditivas irreparables y/o otro tipo de lesiones en el oído. Te recomendamos practicar a “niveles seguros”.
- El equipo debe repararse si ha sufrido cualquier tipo de daño, como por ejemplo:
 - El cable de alimentación o el conector está dañado.
 - Se ha vertido algún líquido o se ha caído algún objeto en el interior del equipo.
 - El equipo ha estado expuesto a la lluvia o a la humedad.
 - El equipo se ha caído o se ha dañado la carcasa.
 - El equipo no funciona correctamente o sus prestaciones cambian de manera significativa.
- Este equipo sólo debe utilizarse a temperaturas entre 0° y 50°C.



Contenido

Bienvenido al Helix	4	Los bloques	20	Borrar todos los comandos	39
Contenido de la caja	4	Input	20	Personalizar la etiqueta de un comando	39
Terminología	4	Output	21	Personalizar el color del conmutador de pedal de un comando	39
Panel superior	5	Efectos	22	Global EQ	40
Panel posterior	7	Amp+Cab	25	Restablecer Global EQ	40
Pantalla de inicio	8	Amp	26	Global Settings	41
Inicio rápido	9	Preamp	26	Restablecer todos los ajustes globales	41
Ajustar los niveles de salida	9	Cab	27	Global Settings > Ins/Outs	42
Seleccionar memorias y Setlists	10	Respuesta a impulso (IR)	28	Global Settings > MIDI/Tempo	43
Modo de conmutador de pedal Preset	10	Send/Return	29	Global Settings > Footswitches	43
Modo de conmutador de pedal Stomp	11	Looper	30	Global Settings > Displays	43
Modo de conmutador de pedal Looper	11	Split	30	Global Settings > Info	43
Editar ajustes con los pies	12	Merge	30	Audio USB	44
Seleccionar bloques/Ajustar parámetros	13	Afinador	31	Monitorización de hardware frente a monitorización de software	44
Ignorar un bloque	13	Ajustes de Tuner	31	Grabación directa y re-amplificación	45
Asignar un modelo a un bloque	13	Footswitch Assign	32	Configuración del controlador ASIO® (sólo para Windows®)	46
Seleccionar una entrada	14	Asignación rápida del conmutador de pedal	32	MIDI	48
Seleccionar una salida	14	Asignación manual del conmutador de pedal	32	Banco MIDI/Cambios de programa	48
Mover bloques	15	Personalizar la etiqueta de un conmutador de pedal	33	MIDI CC	48
Copiar y pegar un bloque	15	Personalizar el color de un conmutador de pedal	33		
Borrar un bloque	15	Controller Assign	34		
Borrar todos los bloques	15	Asignación rápida del controlador	34		
Guardar/asignar un nombre a un sonido	16	Asignación manual del controlador	34		
Direccionamiento en serie/paralelo	16	Borrar la(s) asignación(es) de controlador de un bloque	36		
Eliminar un path en paralelo B	17	Borrar todas las asignaciones de controlador	36		
Mover los bloques Split y Merge	17	Command Center	37		
DSP dinámico	19	Asignar un comando	37		
Orden de los bloques y proyección estéreo	19	Copiar y pegar un comando	39		
¿Qué es Variax?	19	Copiar y pegar todos los comandos	39		
		Borrar un comando	39		

Bienvenido al Helix

Gracias por adquirir Helix, uno de los procesadores de audio más potentes y flexibles jamás 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.

¿En dónde me he metido?

Aunque Helix pueda parecer complicado a primera vista, está diseñado de tal manera que una vez que te familiarices con algunos conceptos básicos y accesos directos, podrás crear tonos simples y complejos a casi la velocidad del pensamiento, sin tener que navegar por muchos menús.

Y aunque es muy probable que estés nervioso por empezar, quitar el plástico y conectar el equipo, ¡espera! Por lo menos, abre la caja de Helix, lee la colorida *hoja de trucos* que se incluye y tenla siempre a mano. Luego lee el capítulo [“Inicio rápido”](#) de este manual y estarás tocando en un periquete.




CONSEJO: Visita line6.com/videos, donde encontrarás los tutoriales en vídeo más recientes sobre los últimos equipos de Line 6.

Contenido de la caja

- Line 6 Helix
- *Helix Cheat Sheet* en color (¡lee primero esta hoja!) Unidad flash USB que contiene el *Manual del usuario* que estás leyendo en este momento y más
- Cable de alimentación de CA
- Cable USB Llave hexagonal para ajustar la resistencia del pedal de expresión de Helix
- Tarjeta de garantía

Terminología

Al leer este manual, es posible que te encuentres con algunos términos desconocidos. Es importante conocer su significado. No te preocupes, no son matemáticas.

Inicio La pantalla de inicio es el espacio de trabajo principal para la creación y edición de tonos. Si alguna vez te pierdes, pulsa  para volver a la pantalla de inicio.

Bloque Los *bloques* son objetos que representan distintos elementos de un sonido, como amplificadores, cajas, efectos, splits, loopers, entradas, salidas y respuestas a impulso.

Path Un *path* representa el flujo de señal de un tono. Helix tiene dos paths separados, 1 y 2, cada uno con su(s) propia(s) entrada(s) y salida(s). Los paths pueden ser en serie (Single) o en paralelo (Dual). El path 1 se puede dirigir al path 2 para conseguir unos tonos más sofisticados.

Memoria Una *memoria* (Preset) es tu tono. Se compone de todos los bloques de la pantalla de inicio, asignaciones de conmutador de pedal, asignaciones de controlador y mensajes Command Center.

Setlist Una *Setlist* es una recopilación de memorias. Helix tiene ocho Setlists con 128 memorias cada una.

Modelo Cada bloque de procesamiento puede admitir un *modelo* (o, en algunos casos, dos modelos). Helix incluye 38 modelos de amplificador de guitarra, 7 modelos de amplificador de bajo, 30 modelos de caja, 16 modelos de micrófono y 70 modelos de efectos.

Controlador Los *controladores* se utilizan para ajustar varios parámetros en tiempo real. Por ejemplo, el pedal de expresión se puede utilizar para controlar wah, o el mando de tono de una guitarra Variax se puede utilizar para controlar la ganancia del amplificador y la profundidad de reverberación, etc.

Sends/Returns Los zócalos *Send* y *Return* se utilizan para conectar equipos adicionales a Helix, para bucles de efectos o para procesar varios instrumentos a la vez. Helix tiene cuatro envíos y retornos mono, pero se pueden seleccionar pares adyacentes para su funcionamiento en estéreo.

IR Las *IR* (respuestas a impulso) son funciones matemáticas que representan las mediciones sónicas de los sistemas de audio (para Helix, combinaciones de caja de altavoz y micrófono). Helix puede almacenar hasta 128 IR personalizadas o de terceros a la vez. Consulta la sección [“Respuesta a impulso \(IR\)”](#).

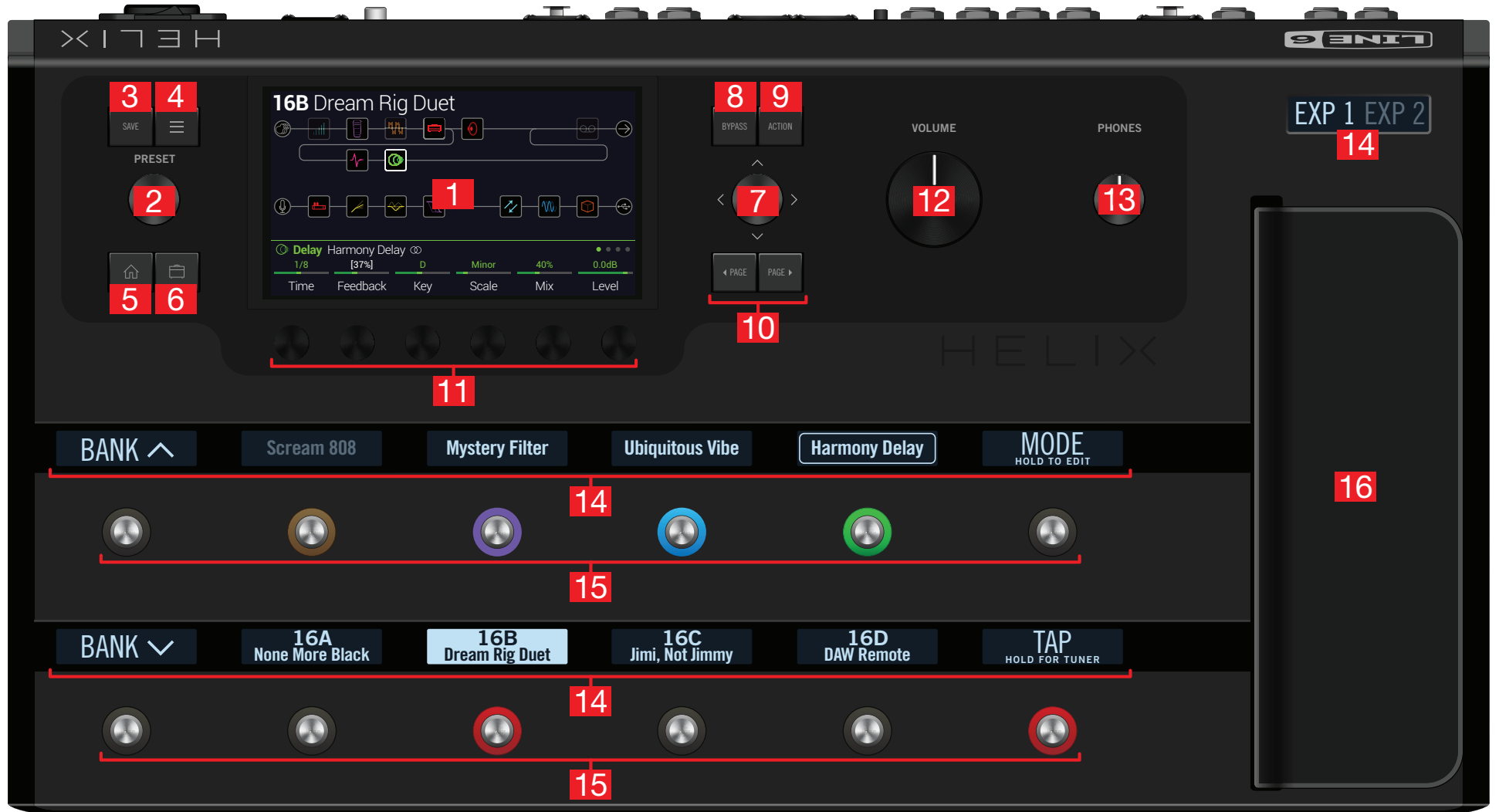
Variax® Variax no es sólo una gran guitarra, también contiene un sistema electrónico especial que recrea el sonido de otras guitarras e instrumentos específicos y permite una refinación instantánea de cada cuerda. Helix y Variax se comunican de una forma única y potente. Consulta la sección [“¿Qué es Variax?”](#)




L6 LINK™ *L6 LINK* proporciona una fácil conectividad de audio digital con un único cable entre Helix y monitores Line 6 StageSource® y/o amplificadores de la serie DT. Consulta la sección [“Salida L6 LINK”](#).



FRFR Los altavoces *FRFR* ("Full Range, Flat Response", Gama completa, respuesta plana), como los monitores Line 6 StageSource, tienen la capacidad de amplificar un modelador sin afectar negativamente a su tono, lo que garantiza grandes detalles, un buen rendimiento, previsibilidad y coherencia del estudio al escenario. Los FRFR son unos monitores de estudio muy potentes listos para utilizarse en los conciertos.

DAW *DAW* ("Digital Audio Workstation", Estación de trabajo de audio digital) se refiere a software de grabación de audio que se ejecuta en un ordenador (o iPad®). Los componentes de una DAW incluyen un interface de audio, software de grabación de audio (como Cubase®, Logic®, GarageBand®, Pro Tools®, etc.) y un sistema de monitorización (amplificador y altavoces o auriculares). Helix funciona como un interface de audio USB 2.0 de alto rendimiento con los principales software DAW. Consulta la sección [“Audio USB”](#).


Panel superior




1. **Pantalla principal:** Esta LCD en color de gran tamaño es tu ventana hacia toda la potencia de Helix.
2. **PRESET:** Gira este mando para seleccionar una memoria. Pulsa el mando para abrir el menú Setlist. Consulta la sección [“Seleccionar memorias y Setlists”](#).
3. **SAVE:** Pulsa este botón para cambiar el nombre y guardar los cambios en una memoria.
4. : Pulsa este botón para sumergirte un poco más en Helix. Encontrarás “Command Center”, “Global EQ”, “Global Settings” y otros menús.
5. : Si alguna vez te pierdes, pulsa este botón para volver a la pantalla de inicio principal.
6. : Pulsa este botón una o varias veces para ir rápidamente a los parámetros de tonos (GAIN, BASS, MID, TREBLE etc.) de cualquier modelo de Amp+Cab, Amp y Preamp de la memoria actual.
7. **Joystick:** Mueve el joystick para navegar por la pantalla principal. En la pantalla de inicio, mueve el joystick para seleccionar un bloque. Pulsa ACTION si deseas mover el joystick para mover el bloque seleccionado. Gira el joystick para cambiar el modelo del bloque seleccionado. Pulsa el joystick para abrir la lista de modelos.
8. **BYPASS:** Pulsa este botón para activar y desactivar el bloque seleccionado.


 **ACCESO DIRECTO:** Mantén pulsado BYPASS para activar y desactivar Global EQ (el icono  aparece en la esquina superior derecha de la LCD).


9. **ACTION:** Pulsa este botón para abrir el panel de acciones para el bloque o la pantalla seleccionados. En la pantalla de inicio, el panel de acciones te permitirá mover, copiar, pegar y borrar bloques. Otras pantallas pueden tener paneles de acciones exclusivos. Por ejemplo, el panel de acciones de Global Settings permite restablecer todos los ajustes globales a la vez.
10. **< PAGE, PAGE >:** Si el bloque o el elemento seleccionado tiene más de una página de parámetros, se mostrarán unos puntos a la derecha del nombre del elemento: ● ● ● ●. Pulsa < PAGE o PAGE > para ver más parámetros.
11. **Mandos 1~6:** Gira uno de los seis mandos situados debajo de la pantalla principal para ajustar el valor del parámetro mostrado. 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 retardo o velocidad de modulación, pulsa el mando para alternar entre ajustar el valor en ms (o Hz) y las 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.


12. **VOLUME:** Gira este mando para controlar el volumen de salida principal de Helix.
13. **PHONES:** Gira este mando para controlar el volumen de la salida PHONES.
14. **Etiquetas:** Hay trece etiquetas LCD para Helix que muestran la asignación actual de cada conmutador de pedal, de modo que nunca habrá sorpresas durante una actuación. Si un conmutador de pedal tiene más de un bloque o elemento asignado, es posible que en la etiqueta se visualice “MULTIPLE (X)”, donde X es el número de asignaciones. Puedes personalizar las etiquetas. Consulta la sección [“Personalizar la etiqueta de un conmutador de pedal”](#).
15. **Conmutadores de pedal:** Los conmutadores de pedal táctiles y capacitivos tienen anillos LED de color que indican el estado actual del bloque o elemento asignado. En el modo de conmutador de pedal Stomp, toca (no lo pulses) un conmutador de pedal para seleccionar rápidamente el bloque o el elemento asignado. Toca el conmutador varias veces para recorrer por varios elementos asignados. Consulta la sección [“Modo de conmutador de pedal Stomp”](#).

 **ACCESO DIRECTO:** En el modo de conmutador de pedal Stomp, toca (pero no lo pulses) un conmutador de pedal durante dos segundos para asignar dicho conmutador al bloque seleccionado.

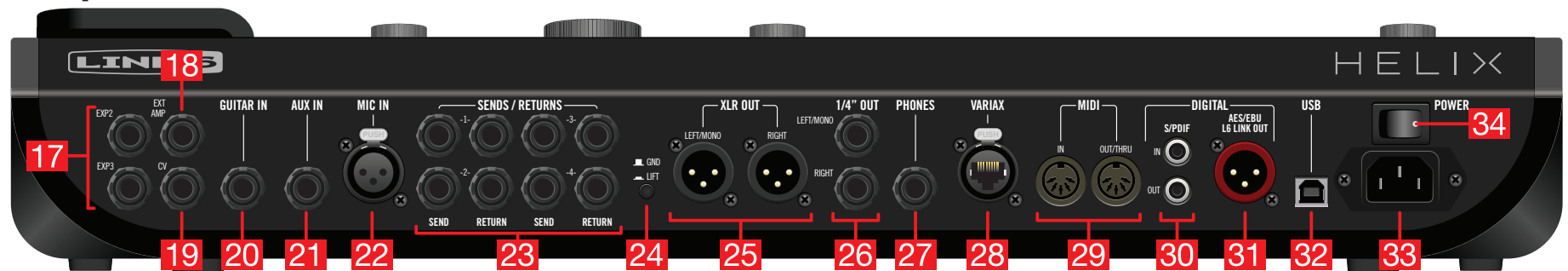
 **ACCESO DIRECTO:** Toca (pero no lo pulses) TAP para mostrar brevemente el panel de tempo. Esto permite ajustar rápidamente el tempo actual sin tener que navegar por el menú Global Settings > MIDI/Tempo.

 **Nota:** Opcionalmente, la función “Touch-Select” se puede desactivar y se pueden personalizar los ajustes de otros conmutadores de pedal. Consulta la sección [“Global Settings > Footswitches”](#).

16. **Pedal de expresión:** El pedal de expresión permite controlar el volumen, wah o una combinación de parámetros de efectos y/o amplificador. Activa el conmutador de puntera oculto para cambiar entre EXP 1 y EXP 2. (La etiqueta superior indica el que está activo). Si conectas un pedal externo al jack EXP 2 del panel posterior, el pedal incorporado pasará a ser EXP 1 solamente. Consulta la sección [“Controller Assign”](#).

 **Nota:** Al añadir un bloque Wah o Pitch Wham se asigna automáticamente a EXP 1. Al añadir un bloque Volume Pedal o Pan se asigna automáticamente a EXP 2.

Panel posterior



- 17. EXP 2 y EXP3:** Pueden conectarse dos pedales de expresión adicionales a Helix y pueden asignarse para configurar una amplia variedad de parámetros. Consulta la sección [“Controller Assign”](#).
- 18. EXT AMP 1/2:** Para conectar tu amplificador de guitarra tradicional y cambiar sus canales o activar y desactivar su reverberación. Utiliza un cable TRS para una operación dual (1= punta, 2= anillo).
- 19. CV/Expression Out:** Para conectar la entrada del pedal de expresión de las pedaleras o la entrada CV (Control Voltage) de pedales o sintetizadores clásicos.
- 20. GUITAR IN:** Conecta aquí tu guitarra o bajo principal. Este jack proporciona selección de impedancia y un pad conmutable.
- 21. AUX IN:** (10M Ω) Conecta aquí una guitarra o un bajo secundarios equipados con una pastilla activa.
- 22. MIC IN:** Conecta aquí tu micrófono para procesar las voces o grabar en el ordenador vía USB. Este jack XLR proporciona alimentación phantom de 48V para micros de condensador de estudio y un filtro pasa bajos variable.
- 23. SENDS/RETURNS 1~4:** Estas entradas y salidas de 6,35mm pueden utilizarse como bucles de efectos para insertar pedaleras externas en el tono o como entradas y salidas adicionales para conectar teclados, equipos de percusión, mezcladores y otras fuentes de señal. Consulta la sección [“Send/Return”](#).
- 24. Conmutador GND LIFT:** Si experimentas ruidos o zumbidos, pulsa este botón para eliminar bucles de derivación a masa entre los equipos.
- 25. XLR OUT:** Utiliza cables XLR balanceados para conectar tus equipos de estudio, el mezclador doméstico, el sistema de megafonía o el(los) altavoz(ces) activo(s) durante las actuaciones. Si utilizas un sistema de reproducción mono, conecta sólo el jack XLR OUT LEFT/MONO.
- 26. 1/4" OUT:** Utiliza cables TS de 6,35mm para conectar el amplificador de guitarra, el(los) altavoz(ces) activo(s), monitores de estudio u otro sistema de reproducción. Si utilizas un sólo amplificador o altavoz, conecta sólo el jack 1/4" OUT LEFT/MONO.

- 27. PHONES:** (12 Ω) Conecta aquí los auriculares estéreo; gira el mando PHONES del panel superior para ajustar el volumen.

Nota: Helix proporciona un elevado nivel de ganancia para auriculares de alta impedancia. Con auriculares de menor impedancia, es posible que notes algo de distorsión si el mando PHONES está ajustado al máximo. Se trata de un comportamiento normal.

- 28. VARIAX:** Este conector proporciona alimentación, audio digital, control de efectos y una recuperación instantánea entre Helix y una guitarra Line 6 Variax. Consulta la sección [“¿Qué es Variax?”](#).
- 29. MIDI IN, OUT/THRU:** Conecta Helix a tu equipo MIDI para enviar y recibir cambios de programa, controladores continuos y otros mensajes MIDI.
- 30. S/PDIF IN/OUT:** Conecta digitalmente Helix a tu equipo de estudio con cables S/PDIF (75 Ω , RCA).

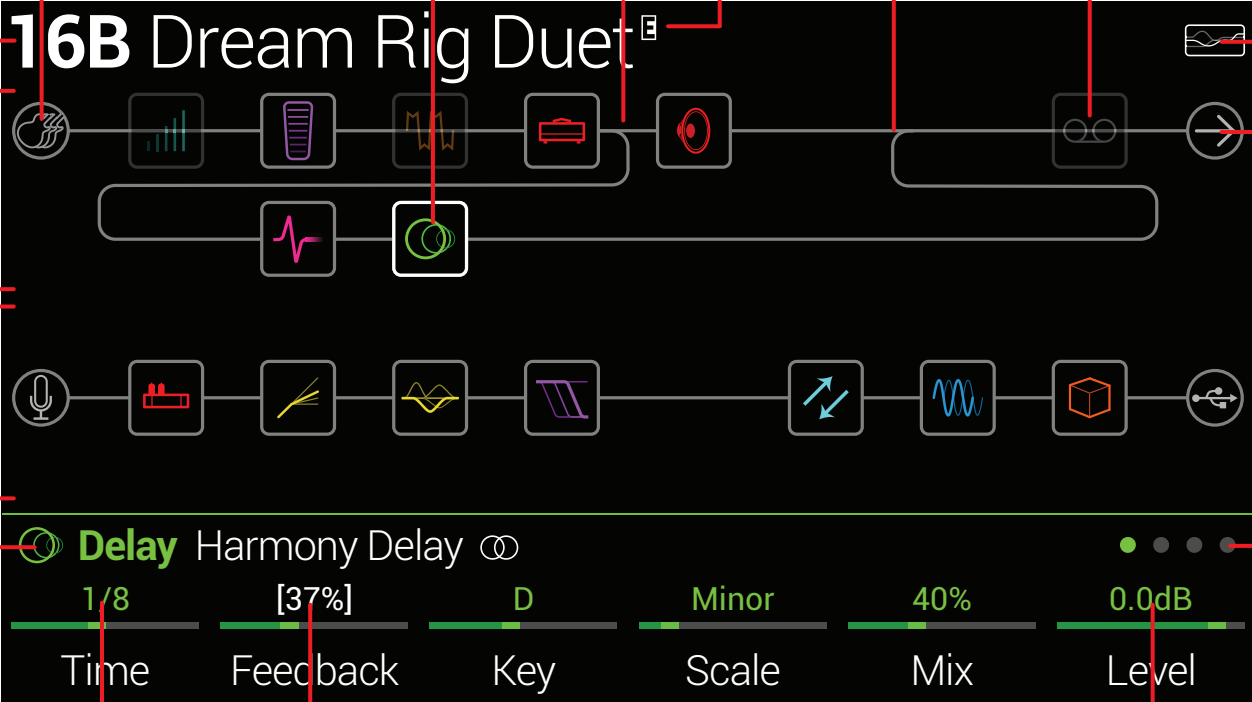
Nota: S/P DIF y AES/EBU no pueden estar activados al mismo tiempo. Consulta la sección [“Global Settings > Ins/Outs”](#).

- 31. AES/EBU, L6 LINK:** L6 LINK proporciona una fácil conectividad de audio digital entre Helix y monitores Line 6 StageSource y/o amplificadores de la serie DT. Como alternativa, puedes conectar digitalmente Helix a tu equipo de estudio con un cable AES/EBU (110 Ω , XLR). Consulta la sección [“Salida L6 LINK”](#).
- 32. USB:** Helix también funciona como un interface de audio de alta calidad, con múltiples entradas/salidas, 24 bits/96kHz para ordenadores con Mac® o Windows®, con DI, re-amplificación y funcionalidad MIDI integrada. Helix también puede grabar en un Apple® iPad® (con el kit de cámara Apple® opcional). Requiere utilizar un puerto USB 2.0 o 3.0. No utilices ningún concentrador USB. Consulta la sección [“Audio USB”](#).
- 33. Entrada de CA:** Conecta Helix a una toma de alimentación de CA con conexión a tierra.
- 34. Conmutador POWER:** ¡Está vivo!

Pantalla de inicio

El 90% de tu creación de tonos diaria la realizarás desde la pantalla de inicio.

Pulsa  en cualquier momento para volver a la pantalla de inicio principal.



16B Dream Rig Duet

PATH 1

- A: [Input Block] → [EQ Block] → [Compressor Block] → [Split Block] → [Merge Block] → [Output Block]
- B: [Input Block] → [EQ Block] → [Compressor Block] → [Merge Block] → [Output Block]


PATH 2

- A: [Input Block] → [EQ Block] → [Compressor Block] → [Split Block] → [Merge Block] → [Output Block]

Delay Harmony Delay

- Time: 1/8
- Feedback: [37%]
- Key: D
- Scale: Minor
- Mix: 40%
- Level: 0.0dB

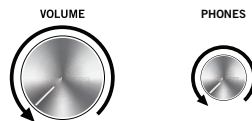
Annotations:

- Gira PRESET para seleccionar una memoria.
- Selecciona un bloque Input y gira el joystick para ajustar la fuente de entrada. Cada path puede tener uno o dos bloques Input.
- Utiliza el joystick o toca la parte superior del interruptor para seleccionar un bloque (perifoneado en blanco).
- Bloque Split (sólo visible cuando está seleccionado); bájalo para crear un bloque Input duplicado.
- "Se muestra "E" si la memoria se ha editado.
- Bloque Merge (sólo visible cuando está seleccionado); bájalo para crear un bloque Output duplicado.
- Pulsa BYPASS para activar y desactivar los bloques (los bloques anulados aparecen atenuados).
- Mantén pulsado BYPASS para activar y desactivar Global EQ. El icono aparece cuando Global EQ está activado.
- Selecciona un bloque de Output y gira la palanca del joystick para dirigir a los jacks del panel posterior, a Path 2 o al ordenador a través de USB. Cada path puede tener uno o dos bloques Output.
- Gira el joystick para seleccionar un modelo. Pulsa el joystick para abrir la lista de modelos.  indica un modelo estéreo.
- Pulsa < PAGE/PAGE > para ver más parámetros del bloque seleccionado. Este bloque tiene cuatro páginas.
- Pulsa el mando para cambiar entre el valor de nota y ms (o Hz).
- El valor aparece en blanco y entre paréntesis si se le ha asignado un controlador.
- Gira los mandos 1~6 para ajustar los parámetros para el bloque seleccionado.
- Pulsa el mando para que Level vuelva a la unidad (0.0dB) y Pan al centro.

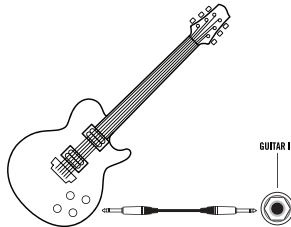
Inicio rápido

Ajustar los niveles de salida

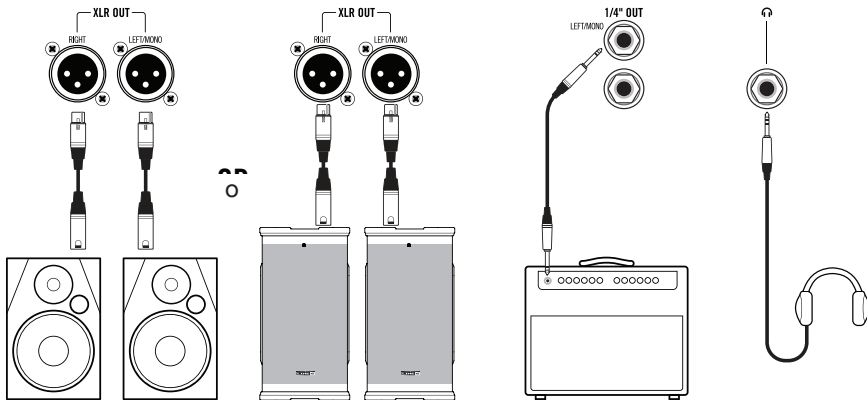
1. Comprueba que los mandos VOLUME y PHONES estén girados en la posición de desactivado.



2. Conecta una guitarra a Helix, al jack GUITAR IN.

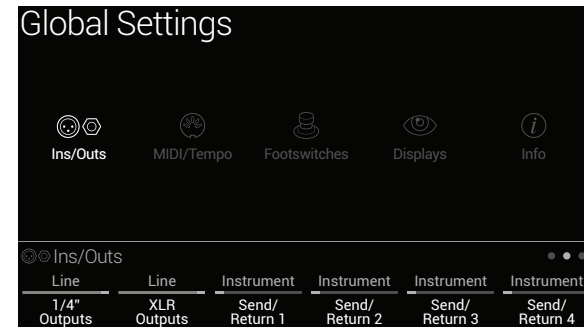


3. Conecta las salidas de Helix al sistema de reproducción.



En Helix, deberás ajustar los niveles de salida de 1/4" OUT y XLR OUT para que coincidan con el sistema de reproducción. Si ahora sólo está utilizando los auriculares, salta al paso 9.

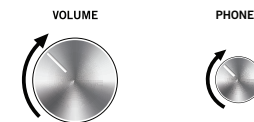
4. Pulsa para abrir el menú.
5. Pulsa el mando 6 (Global Settings).
Aparece la pantalla Global Settings:



6. Si es necesario, mueve el joystick hacia la izquierda para seleccionar el menú Ins/Outs.
7. Pulsa PAGE > para seleccionar ● ● ●.
8. Utilizando los mandos 1 y 2 de debajo de la pantalla, ajusta los niveles según la tabla siguiente:

Salida	¿Te conectas a...	Entonces:
1/4"	Un pedal de efectos de guitarra o a la parte frontal de un amplificador de guitarra	Ajusta "1/4" Outputs" a "Instrument"
	Altavoces autoamplificados con entradas no balanceadas o grabador digital	Ajusta "1/4" Outputs" a "Line"
XLR	Entradas de micrófono en mezclador o preamplificadores de micrófono independientes	Ajusta "XLR Outputs" a "Mic"
	Altavoces PA/FRFR o monitores de estudio	Ajusta "XLR Outputs" a "Line"

9. Sube lentamente el mando VOLUME.
Si estás escuchando en los auriculares, sube lentamente el mando PHONES.

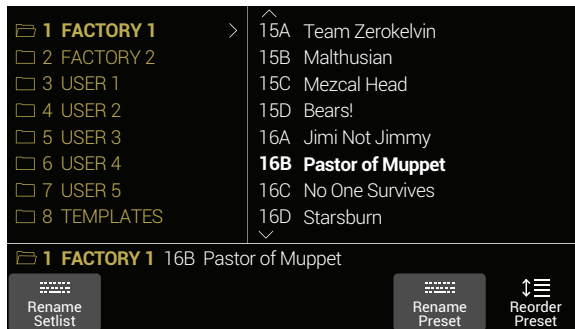


Seleccionar memorias y Setlists

1. Gira PRESET para seleccionar memorias dentro de la setlist actual.

Helix almacena ocho setlists, cada una con 32 bancos de cuatro memorias (A, B, C y D). Lo que supone un total de 1024 posiciones de memoria. Si con eso no es suficiente, tu grupo estará pidiendo más dinero.

2. Pulsa PRESET para abrir el menú Setlist:



Navegar por el menú de la Setlist es sencillo:


Gira el joystick (o muévelo hacia arriba y hacia abajo) para seleccionar los elementos de una lista.

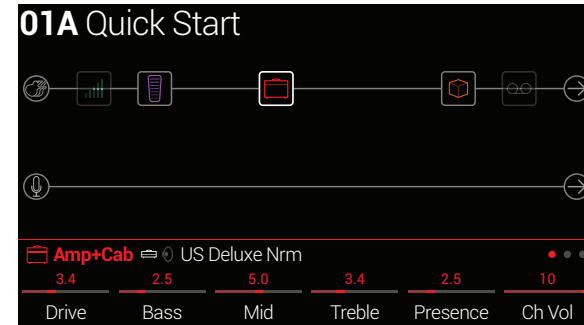
Desde la columna de la Setlist, pulsa el joystick (o muévelo hacia la derecha) para cargar la primera memoria.

Desde la columna de la memoria, mueve el joystick hacia la izquierda para volver a la columna de la Setlist.

Gira el mando 6 (Reorder Preset) para mover la memoria seleccionada hacia arriba y hacia abajo en la lista.

3. Utiliza el joystick para seleccionar 8 TEMPLATES > Preset 01A Quick Start.

4. Pulsa  para volver a la pantalla de inicio. La pantalla debería parecerse a la siguiente:

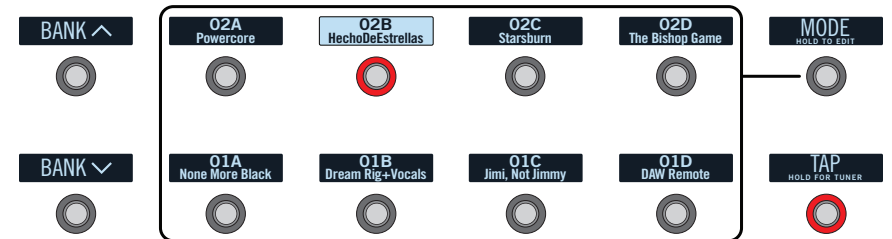


Modo de conmutador de pedal Preset

El modo Preset se utiliza para navegar por las memorias de la Setlist actual.

1. Si todavía no estás allí, pulsa el conmutador de pedal 6 (MODE) para seleccionar el modo Preset.

Los ocho conmutadores de pedal centrales muestran dos bancos de memorias y la memoria activa aparece con un anillo LED rojo y una etiqueta blanca:



2. Pulsa BANK ^ o BANK v para seleccionar los bancos que deseas. Las memorias de los bancos parpadean, lo que indica que ya pueden cargarse.
3. Pulsa uno de los ocho conmutadores de memoria para cargar la memoria (preajuste).

Nota: El comportamiento del conmutador de pedal se puede personalizar. Consulta la sección [“Global Settings > Footswitches”](#).

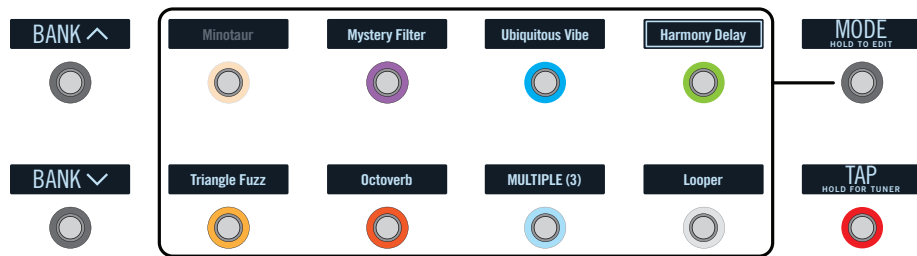
Modo de conmutador de pedal Stomp

En cambio, en el modo Stomp, los ocho conmutadores de pedal centrales pueden realizar distintas acciones:

- Activar y desactivar los bloques asignados.
- Alternar entre dos valores de uno o más parámetros.
- Generar un archivo MIDI, una señal de control External Amp o una señal CV/Expression.
- Todo lo anterior, incluso de manera simultánea.

Si no estás allí, pulsa el conmutador 6 (MODE) para seleccionar el modo Stomp.

Los ocho conmutadores de pedal centrales muestran información sobre los bloques: nombres de modelos, nombres de parámetros, mensajes Command Center, y/o etiquetas personalizadas:



Nota: Si un conmutador se asigna a varios bloques o elementos, en su etiqueta se mostrará “MULTIPLE (X)”, donde X es el número de asignaciones; pulsa el conmutador para activarlos y desactivarlos todos. Si algunos bloques están activados y algunos se ignoran, al pulsar el conmutador cambiará el estado de omisión de cada bloque.

Nota: En el modo Stomp, al pulsar BANK ^ o BANK v se accede temporalmente al modo Preset. Cuando hayas seleccionado una memoria, Helix regresa al modo Stomp.

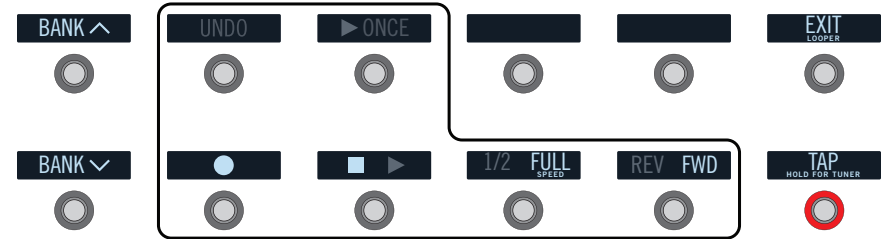
Modo de conmutador de pedal Looper

El tercer modo de conmutador de pedal Looper sólo está disponible si se ha asignado un bloque Looper a un conmutador de pedal (en el modo Stomp). Casi todos los ajustes de fábrica de Helix tienen un bloque Looper asignado a un conmutador de pedal, pero es posible que tus sonidos personalizados no lo tengan.

Tipo de Looper	Longitud máxima del bucle (1/2 velocidad)	Longitud máxima (máxima velocidad)
Mono	120 segundos	60 segundos
Stereo	60 segundos	30 segundos

1. Desde el modo Stomp, pulsa el conmutador de pedal “Looper” (si está disponible).

El modo Looper está seleccionado:



Conmutador	Descripción
	Pisa para iniciar la grabación de un bucle. Pisa para terminar el bucle y comenzar inmediatamente la reproducción. Pisa para sobregrabar partes adicionales. Vuelve a pisar para detener la reproducción.
UNDO	Si te equivocas con la sobregrabación, pisa UNDO para borrarla.
	Pisa ONCE para reproducir el bucle una vez.
1/2 FULL SPEED	Si grabas a máxima velocidad y luego cambias a media velocidad, el bucle se reducirá una octava. Si grabas a media velocidad se duplicará la memoria del bucle y si cambias a máxima velocidad, el bucle se reproducirá a doble velocidad (subirá una octava).
REV FWD	Pisa REV/FWD para escuchar el bucle hacia atrás.

Nota: Si pulsas con la reproducción del bucle detenida, se grabará siempre un nuevo bucle y se omitirá cualquier grabación anterior.

¡IMPORTANTE! Puedes cambiar las memorias durante la aplicación de bucles, pero la reproducción del bucle se detendrá a menos que la memoria que selecciones incluya el mismo tipo de bloque de looper (mono o estéreo) en el mismo path (1 o 2) y se asignará a un conmutador de pedal.

Nota: En el modo Looper, al pulsar BANK ^ o BANK v se accede temporalmente al modo Preset. Cuando hayas seleccionado una memoria, Helix regresa al modo Looper.

2. Para volver al modo anterior, pulsa el conmutador de pedal 6 (EXIT).

Editar ajustes con los pies

La mayoría de los bloques se pueden editar sin quitar las manos de la guitarra. Si odias tener que agacharte y girar los mandos, el modo Pedal Edit se convertirá en tu nuevo mejor amigo. Aunque no está pensado para sustituir otros controladores, puede utilizarse para modificar rápidamente un parámetro en plena actuación.

1. Pulsa el conmutador de pedal 6 (MODE) durante dos segundos.

Los bloques de procesamiento de la memoria aparecerán en los conmutadores de pedal, parpadeando:

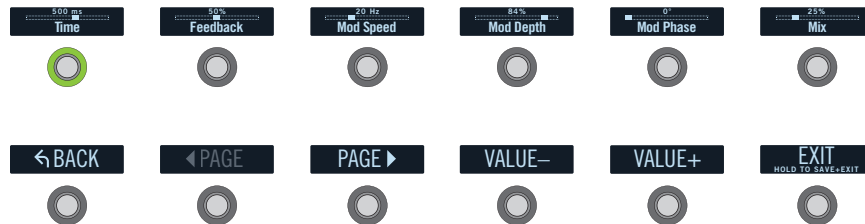


Si la memoria tiene más de diez bloques de procesamiento, es posible que no se visualice el bloque deseado. **Pulsa el conmutador de pedal 6 (MORE...) una o más veces** hasta que lo visualices.

Nota: Seleccionar un bloque en el modo Pedal Edit no tiene ninguna relación con ninguna asignación de conmutador de pedal que pueda tener.

2. Pulsa el conmutador de pedal que muestra el bloque que deseas editar.

La primera página de parámetros del bloque se muestra en los conmutadores de pedal 1~6.



Si el bloque tiene más de una página de parámetros, pulsa el conmutador de pedal 8 (< PAGE) o 9 (PAGE >) hasta encontrar el parámetro.

3. Pulsa el conmutador de pedal que muestra el parámetro que deseas ajustar.

4. Utiliza el pedal de expresión para ajustar el parámetro.

Para un ajuste más preciso, pulsa el conmutador de pedal 10 (VALUE-) y 11 (VALUE+).

5. Para seleccionar un bloque diferente, pulsa el conmutador de pedal 7 (BACK). Cuando termines, pulsa el conmutador de pedal 12 (EXIT).

Si deseas guardar los cambios realizados en el modo Pedal Edit, mantén pulsado el conmutador de pedal 12 (EXIT) durante dos segundos.

Seleccionar bloques/Ajustar parámetros

Los bloques son objetos que representan distintos elementos de una memoria, como amplificadores, cajas, efectos, splits, loopers e incluso entradas y salidas.

1. Desde el modo de conmutador de pedal Stomp, toca brevemente (pero no lo pulses) el conmutador de pedal asignado al bloque que desees.

Se mostrará el bloque seleccionado con un cuadro blanco tanto en la LCD principal como en la etiqueta:



Si se asignan varios bloques a un conmutador de pedal, su etiqueta mostrará "MULTIPLE (X)". Toca la parte superior del conmutador de pedal varias veces hasta que se seleccione el bloque deseado.

Nota: Tocar repetidamente un conmutador "MULTIPLE (X)" puede saltar a pantallas completamente diferentes, en función de sus asignaciones. Por ejemplo, si un conmutador está asignado a un bloque de efectos, un parámetro de efectos y un mensaje MIDI Command Center, los toques repetidos recorrerán por los tres elementos en la pantalla de inicio, la pantalla Controller Assign y la pantalla Command Center, respectivamente. Básicamente, cualquier elemento de un conmutador está sólo a un toque de distancia.

Como alternativa, también puedes mover el joystick para seleccionar un bloque.

ACCESO DIRECTO: Pulsa para seleccionar rápidamente el bloque Amp+Cab, Amp o Preamp. Los parámetros de tonos (GAIN, BASS, MID, TREBLE, etc.) aparecerán automáticamente. Si una memoria tiene más de uno de estos bloques, pulsa varias veces para recorrer todos los tonos.

2. Gira los mandos 1~6 debajo de la pantalla.

Algunos bloques tienen más de una página de parámetros. En este caso, los puntos de la parte derecha indicarán la página actual. Por ejemplo, los puntos siguientes indican que se visualizan los parámetros de la página 1 (el punto de color) y que están disponibles un total de cuatro páginas de parámetros:



3. Pulsa < PAGE/PAGE > para acceder a más parámetros (si están disponibles).

Ignorar un bloque

Si un conmutador de pedal está asignado al bloque, pulsa el conmutador.

También puedes seleccionar el bloque y pulsar BYPASS para activar y desactivar el bloque. Los bloques ignorados aparecen semitransparentes y, si están asignados a un conmutador de pedal, su anillo LED se oscurece y la etiqueta se visualiza en gris:



Nota: El anillo LED y la etiqueta del conmutador reflejan el color y el estado de omisión del último bloque o elemento seleccionado, aunque estén activados otros bloques asignados al mismo conmutador.

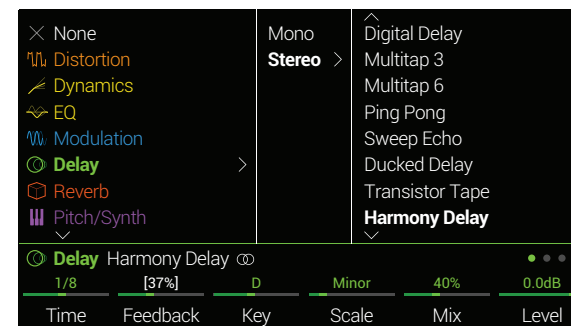



Asignar un modelo a un bloque

Para cambiar el modelo de un bloque, selecciona el bloque y gira el joystick.

Para crear un nuevo bloque, selecciona una ubicación vacía y gira el joystick. Seleccionar modelos dentro de la misma categoría puede ser muy rápido. Sin embargo, puesto que Helix tiene cientos de elementos para elegir, utilizar este método para, por ejemplo, cambiar un bloque Distortion mono (principio de la lista) por un bloque FX Loop estéreo (final de la lista) puede resultar muy lento. En su lugar, recomendamos abrir la lista de modelos:

1. Pulsa el joystick para abrir la lista de modelos:




La mayoría de las categorías de modelos incluyen subcategorías. Por ejemplo, generalmente los efectos pueden ser mono o estéreo (los modelos estéreo muestran el icono ). Los modelos Amp+Cab y Amp tienen las subcategorías Guitar y Bass. Los modelos Cab ofrecen las subcategorías Single y Dual.


Gira el joystick (o muévelo hacia arriba y hacia abajo) para seleccionar los elementos de una lista.

Pulsa el joystick (o muévelo hacia la derecha) para ver el contenido de una categoría o subcategoría.

Mueve el joystick hacia la izquierda para retroceder una columna.

 **¡IMPORTANTE!** Los elementos de la lista que aparecen en gris o no están disponibles significan que el path actual (1 o 2) no puede admitir dicha categoría, subcategoría o modelo. Consulta la sección [“DSP dinámico”](#).


- Utilizando el joystick, selecciona la categoría, la subcategoría y el modelo que desees.

 **Nota:** Los bloques Amp+Cab y Cab > Dual son especiales ya que representan dos modelos dentro de un solo bloque. Para cambiar el modelo de amplificador en un bloque Amp+Cab, pulsa < PAGE hasta que el icono del amplificador sea de color blanco y gira el joystick. Para cambiar el modelo de caja, pulsa PAGE > hasta que el icono de la caja sea de color blanco y gira el joystick.



Para cambiar el primer modelo de caja en un bloque Cab > Dual, pulsa < PAGE hasta que el icono izquierdo de la caja sea blanco y luego gira el joystick. Para cambiar el segundo modelo de caja, pulsa PAGE > hasta que el icono derecho de la caja sea de color blanco y gira el joystick.




- Para cerrar la lista de modelos, selecciona un elemento de la columna que se encuentra más a la derecha y vuelve a pulsar el joystick (o pulsa ).

Seleccionar una entrada

Mueve el joystick hacia la izquierda para seleccionar un bloque Input y gira el joystick.

En la mayoría de los casos, recomendamos seleccionar “Multi”, que incluye tres entradas simultáneas: GUITAR IN, AUX y Variax.



 **CONSEJO:** Para ver una lista de las entradas disponibles, pulsa el joystick.

Seleccionar una salida

Mueve el joystick hacia la derecha para seleccionar un bloque Output y gira el joystick.

En la mayoría de los casos, recomendamos seleccionar “Multi”, que incluye cuatro pares de salidas simultáneas: 1/4”, XLR, DIGITAL y USB 1/2.



Si path 1 no tiene suficientes posiciones para los bloques o DSP para incluir el tono, puede enviarse al path 2:


Selecciona el bloque de salida de la ruta 1 y gira el joystick para seleccionar el path 2A.



En el path 2, su bloque de Input muestra una flecha, que indica que es alimentado por el path 1.



Si el path 2 tiene dos bloques de entrada, puedes seleccionar el path 2A o 2B, o incluso dividir la señal todavía más en 2A y 2B. En la sección [“2 en 1”](#) encontrarás un ejemplo.

 **CONSEJO:** Para ver una lista de las salidas disponibles, pulsa el joystick.

Mover bloques

1. Selecciona cualquier bloque (que no sea Input o Output) y pulsa ACTION.


El bloque aparece “plegado” y se muestra el panel de acciones. Un icono muestra las direcciones en las que puede moverse el bloque.



2. Mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para mover el bloque.

Si mueves el joystick hacia abajo, el bloque se moverá a un nuevo path B paralelo. Consulta los detalles en [“Direccionamiento en serie/paralelo”](#).

Nota: Un bloque del path 1 no se puede mover al path 2 (y viceversa). Sin embargo, puedes copiar y pegar un bloque de un path a otro. Consulta la siguiente sección.

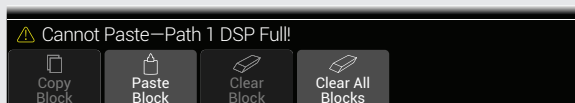
3. Vuelve a pulsar ACTION (o ) para cerrar el panel de acciones.

Copiar y pegar un bloque

Los bloques se pueden copiar y pegar en el mismo path, en otro o en uno de una memoria totalmente diferente.

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

Nota: Los bloques Input, Output, Split y Merge y los Loopers también se pueden copiar y pegar. Sin embargo, 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 DSP del path de destino no se puede acomodar al bloque copiado, en la cabecera se podrá ver brevemente el mensaje "Cannot Paste—Path 1 [2] DSP full!". Consulta la sección [“DSP dinámico”](#).



Borrar un bloque

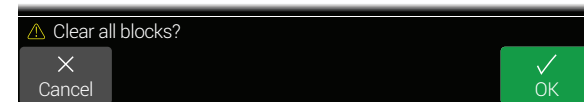
1. Selecciona el bloque que deseas borrar y pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 3 (Clear Block).

Borrar todos los bloques

Al borrar todos los bloques, se eliminan todos los bloques de procesamiento (incluyendo el Looper) y se recuperan los ajustes originales de path 1 y 2. Los bloques Input y Output del path 1A o del path 2A no quedan afectados, así como tampoco [“Command Center”](#).

1. Pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 4 (Clear All Blocks).

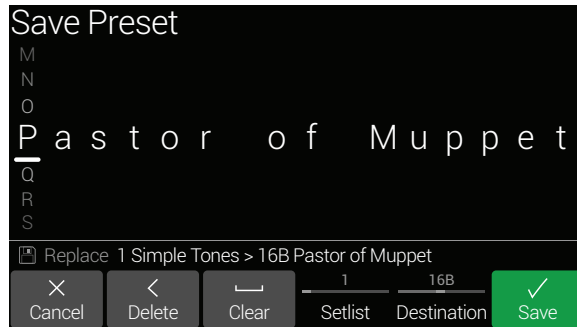
Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando 6 (OK).

Guardar/asignar un nombre a un sonido

1. Pulsa SAVE para abrir la pantalla Save Preset:



Mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para mover el cursor.

Gira el joystick (o muévelo hacia arriba/abajo) para cambiar el carácter seleccionado. Pulsa el mando 2 (Delete) para eliminar el carácter seleccionado y desplazar todos los caracteres siguientes a la izquierda. Pulsa el mando 3 (Clear) para borrar el carácter seleccionado.

ACCESO DIRECTO: Pulsa el joystick para recorrer "A", "a" y "0".

2. Gira el mando 4 (Setlist) y el mando 5 (Destination) para seleccionar la Setlist y la ubicación de la memoria que deseas sobrescribir.

En Helix, pueden sobrescribirse cualquiera de las 1024 memorias.

3. Vuelve a pulsar SAVE o el mando 6 (Save).

Direccionamiento en serie/paralelo

Para muchos tonos de guitarra, un flujo de señal en serie (un path estéreo) es más que suficiente. Por ejemplo, nuestra memoria **8 TEMPLATES > 01A Quick Start** tiene un pedal de volumen, un pedal wah, Amp+Cab, reverberación y Looper, pero todavía hay espacio para los bloques Distortion, Modulation y Delay:



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.

1. Selecciona el bloque Amp+Cab y pulsa ACTION para "subirla".

2. Mueve el joystick hacia abajo.

El bloque Amp+Cab se mueve a un nuevo path en paralelo B (inferior).



En la ilustración anterior:

La señal de nuestra guitarra entra en los bloques Volume y Wah.

La señal se divide en el path 1A (superior) y el path 1B (inferior). El path estéreo 1A (superior) se envía a los bloques Reverb y Looper y el path estéreo 1B (inferior) se envía al bloque Amp+Cab. Los paths estéreo 1A y 1B se combinan después del bloque Looper y se envían a la salida Multi.

3. Pulsa de nuevo ACTION para "dejar caer" el bloque Amp+Cab.

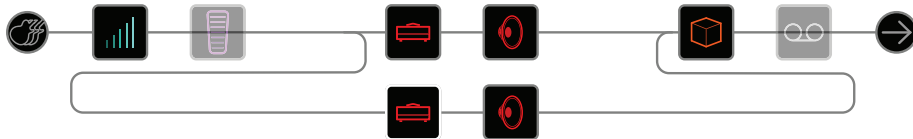
Esta configuración probablemente no sea la más ideal. Un tono más apropiado puede tener los paths 1A y 1B, cada uno con un bloque Amp+Cab, sólo para combinarse de nuevo antes de Reverb...



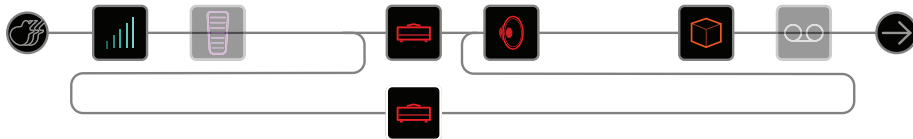
... o puede tener un único bloque Amp que se divide en dos bloques Cab separados...



... o dos bloques Amp separados y dos bloques Cab separados...



...o dos bloques Amp que se combinan en un bloque Cab > Dual.



Y esto sólo es la mitad del tono: ¡todavía tienes los paths 2A y 2B con los que jugar!

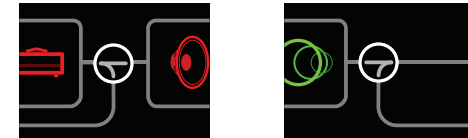
Eliminar un path en paralelo B

Para eliminar el path B, basta con borrar los bloques del path B (inferior) o subirlos al path A (superior).

Mover los bloques Split y Merge

1. Utiliza el joystick para seleccionar el punto donde los paths A y B se dividirán o se combinarán.

Los bloques "Split" y "Merge" sólo son visibles cuando se seleccionan, pero se pueden ajustar y mover como cualquier otro bloque de procesamiento.



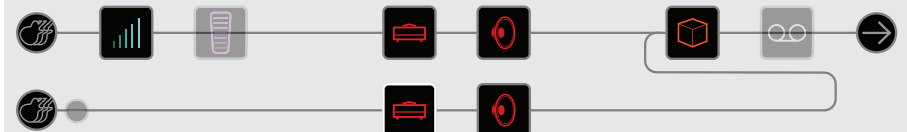
2. Pulsa ACTION para seleccionar el bloque Split o Merge para moverlo.

Selecciona una de las siguientes opciones de direccionamiento en paralelo:

2 en 1

Desplaza el bloque Split hacia abajo, hacia el path B.

El bloque Split se desplaza hacia la izquierda y se crea un bloque Input duplicado:

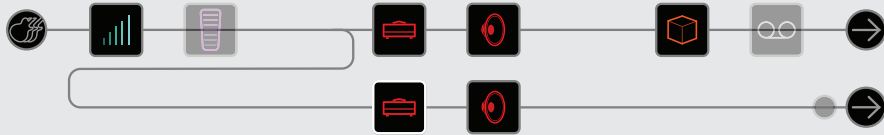


Este nuevo bloque Input se puede asignar a una entrada completamente diferente. Este direccionamiento se puede utilizar para mezclar una guitarra y voces, o el modelo y las pastillas magnéticas de una guitarra Variac conectada, cada uno con sus propios bloques de procesamiento.

1 en 2

Desplaza el bloque Merge hacia abajo, hacia el path B.

El bloque Merge se desplaza hacia la derecha y se crea un bloque Output duplicado:

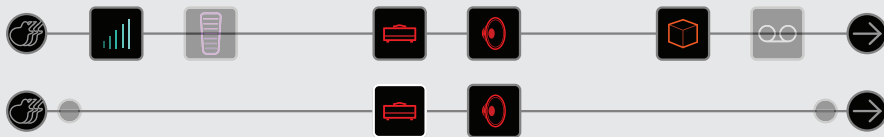


En este ejemplo, el bloque Input se divide en paths A y B, cada uno con su propio bloque Output. El path A podría dirigirse a las salidas 1/4" mientras que el path B podría dirigirse a XLR.

Paralelo auténtico

Baja los bloques Split y Merge hacia el path B.

Se crea un nuevo bloque Input y Output:



En este direccionamiento, se podría procesar una guitarra y voces de forma independiente, cada una con su propia entrada, path estéreo, bloques de procesamiento y salidas. Como alternativa, dos miembros de la banda podrían procesarse de forma independiente.

Serie súper

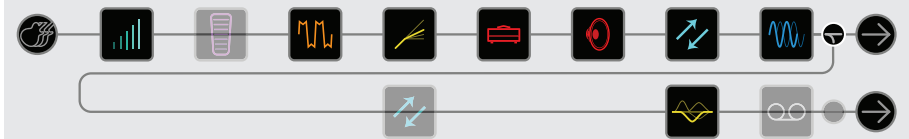
Un path en serie cuenta con ocho ubicaciones de bloques de procesamiento. Si eso no es suficiente, puedes usar un path en paralelo B para crear un gran path "en serie súper".

1. Desplaza el bloque Merge hacia abajo, hacia el path 1B.

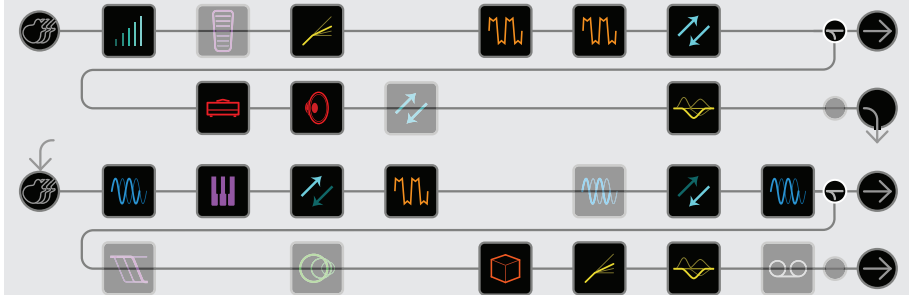
Se crea un bloque Output duplicado.

2. Mueve el bloque Split el máximo hacia la derecha, pasado el último bloque de procesamiento en el path 1A.

Selecciona el bloque Output en el path 1A y gira el mando 2 (Level) totalmente hacia abajo. De esa manera, sólo escucharás Output 1B.



En la ilustración anterior, nuestra señal es procesada por los ocho bloques del path 1A y se procesa de nuevo por los tres bloques del path 1B. Por supuesto, si esto todavía no es suficiente, siempre puedes duplicar el flujo de señal anterior con el path 2 y luego dirigir el bloque Output del path 1B al path 2A para conseguir un tono en serie gigantesco con hasta 32 ubicaciones de bloques (permitiendo DSP, consulta ["DSP dinámico"](#)):



DSP dinámico

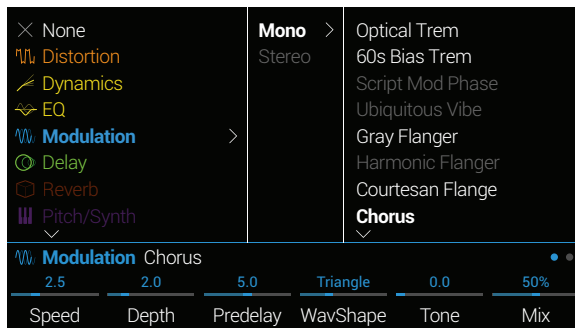
Al igual que casi todos los procesadores de audio modernos, el motor de Helix se basa en DSP ("Digital Signal Processing", procesamiento digital de señales). Algunos modelos requieren mucha más potencia DSP que otros, así que parece lógico que algunos de estos modelos existan en forma de tono. Para solucionar esto, otros procesadores se limitan a utilizar un amplificador, una reverberación, un retardo, etc. Con Helix, creemos que es importante que puedas seguir añadiendo lo que desees al tono, aunque te quedes sin capacidad de DSP.

Dicho esto, hay algunas reglas que rigen el número de tipos de bloques determinados que se pueden añadir a una memoria:

Bloques Amp+Cab, Amp o Preamp	Cualquier combinación de hasta cuatro (dos por path)
bloques Cab (incluye bloques Amp+Cab)	Un máximo de cuatro (dos por path; los bloques Cab > Dual cuentan como dos)
bloques IR	Hasta cuatro IR de 1024 puntos (dos por path); dos IR de 2048 puntos (una por path)
Bloques Looper	Uno

Para ver los modelos que se pueden añadir al path actual, pulsa el joystick 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 utilizan mucho más DSP que otros, como por ejemplo los amplificadores, cajas, IR, y desafinadores. No es sorprendente que el bloque Amp+Cab sea el que utiliza más DSP. Los bloques EQ, Dynamics, Volume/Pan y Send/Return utilizan relativamente poco DSP.
- Algunos modelos pueden usar más DSP que otros de la misma categoría. Esto es especialmente cierto con los modelos de amplificador.

- Lo bueno: si te quedas sin DSP en el path 1, puedes utilizar el path 2 para obtener más potencia. Si tienes previsto crear tonos con dos o más amplificadores y más que un puñado de efectos, utiliza ambos paths.
- 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 sónicas considerables). La versión estéreo de un bloque de efectos utilizará aproximadamente el doble de DSP que una versión mono 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 versiones “Simple”, que utilizan menos DSP que otras.

Orden de los bloques y proyección estéreo

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

- Ten en cuenta lo siguiente cuando crees tonos: Todos los modelos Amp+Cab, Amp y Preamp son mono, por lo que cualquier señal estéreo que se envíe a estos modelos cambiará a mono. Por lo tanto, es una buena idea añadir sólo bloques mono antes de los amplificadores y preamplificadores.
- Si añades un modelo de efectos mono cambiará a mono cualquier modelo estéreo anterior del mismo path. Si necesitas conectar Helix a la parte frontal de un único amplificador de guitarra o altavoz PA, es posible que no sea necesario utilizar modelos estéreo (excepto, por supuesto, para los modelos que sólo estén disponibles en estéreo).

¿Qué es Variax?

Las guitarras [Line 6 Variax](#)® cuentan con un sistema electrónico especial que modela el sonido de otras guitarras e instrumentos específicos, y permite una refinación instantánea de cada cuerda. Helix y las guitarras Variax se complementan de formas potentes y flexibles. Puedes:

- Guardar el modelo, la afinación y/o el volumen y las posiciones del mando del tono de Variax en una memoria de Helix y recuperarlo al instante.
- Girar el volumen y/o los mandos de tono de Variax para controlar de forma remota uno o más parámetros de amplificador y efectos de Helix. Casi los podrías tratar como EXP 4 y EXP 5 (a pesar de que no se llamen así).
- Dividir señales magnéticas y modeladas de Variax, procesarlas por separado a través de paths de señal independientes y mezclarlas juntas o dirigir las a salidas Helix diferentes.

Los bloques

Input

Cada memoria puede tener un máximo de cuatro bloques Input (uno o dos por cada path).



None Desactiva (silencia) el bloque Input. Sólo está disponible en el path 2.

Multi Las entradas GUITAR IN, AUX y VARIAX están activas. Normalmente, recomendamos seleccionar “Multi”.

Guitar Sólo GUITAR IN.

Aux Sólo AUX IN. ((entrada de 10MΩ: para una guitarra o bajo con pastillas activas).

Variac Con una guitarra [James Tyler® Variac® \(JTV\)](#) o [Variac® Standard](#), la fuente de entrada “Variac” recibe el modelo o la señal magnética. Depende de la configuración del selector de modelo de la guitarra.

Variac Magnetics Sólo recibe la señal de la pastilla magnética de JTV o Variac Standard.

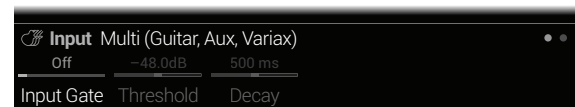
Mic Sólo MIC IN.

Return 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4 Return 1, 2, 3 y 4 pueden actuar como bloques de entrada mono adicionales. Return 1/2 y 3/4 pueden actuar como bloques de entrada estéreo adicionales para procesar teclados, unidades de percusión o incluso otros modeladores. Si existe un bloque de procesamiento Return o FX Loop en la memoria, la entrada Return en cuestión no podrá seleccionarse. Consulta la sección [“Send/Return”](#).

S/PDIF Sólo entrada digital S/P DIF. Si una entrada Variac (o una entrada Multi que incluya Variac) existe en otro bloque Input dentro de la memoria, la entrada S/P DIF no podrá seleccionarse.

USB 3/4, 5/6, 7/8 Las entradas USB 3/4, 5/6 y 7/8 se pueden utilizar para procesar pistas del software DAW. Consulta la sección [“Audio USB”](#). Helix también recibe contenido de USB 1/2, pero estas entradas son específicas para monitorizar audio del ordenador (o iPad®) y se omiten todos los bloques de procesamiento. Como tal, no está disponible como fuente de bloque de entrada.

Todos los bloques Input tienen una compuerta de ruido específica. Los parámetros Threshold y Decay aparecerán en gris a menos que el mando 1 (Input Gate) esté activado:



Los bloques de entrada Multi y Variac tienen páginas adicionales para los parámetros Variac:

James Tyler Variac o Variac Standard

Página	Mando	Parámetro	Descripción
1	Variac Settings		Determina si los ajustes de Variac se aplican por cada memoria o globalmente
2	Variac Model		Selecciona el modelo de Variac y el ajuste de posición de la pastilla. Cuando se ajusta a “Don’t Force”, Helix no cambia el valor actual de Variac.
3	Variac Vol Knob		Ajusta el mando de volumen de Variac de forma remota.
4	Variac Tone Knob		Ajusta el mando de tono de Variac de forma remota.
5	Lock Variac Controls		Cuando se ajusta a “Unlocked”, el mando del tono Variac, el mando de volumen y el conmutador de palanca permanecen activos. Cuando está bloqueado, los mandos Variac y/o los conmutadores dejan de controlar las funciones locales en la guitarra. Al girar el mando del modelo Variac todo se reajusta a “Unlocked”.
6	Variac Tuning		Cuando se ajusta a “Don’t Force”, Helix no cambia la afinación actual de Variac. Cuando se ajusta a “Custom”, Helix activa cualquier afinación personalizada en la página ● ● ●.
1	Variac String 6		
2	Variac String 5		
3	Variac String 4		
4	Variac String 3		
5	Variac String 2		
6	Variac String 1		

Output

Cada memoria puede tener un máximo de cuatro bloques Output (uno o dos por cada path).



Multi Las salidas 1/4", XLR, DIGITAL y USB 1/2 están activas simultáneamente. Normalmente, recomendamos seleccionar Multi.

Path 2A, 2B, 2A+B Estas salidas sólo aparecen para el path 1 y se utilizan para dirigir el path 1 hacia el path 2.

1/4" Sólo 1/4" OUT.

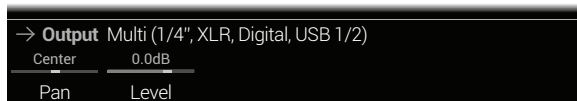
XLR Sólo XLR OUT.

Send 1/2, Send 3/4 Send 1/2 y 3/4 pueden actuar como bloques de salida adicionales.

Digital S/PDIF, AES/EBU, L6 LINK Sólo puede estar activa una salida digital a la vez. Selecciona S/P DIF o AES/EBU y la frecuencia de muestreo deseada en ["Global Settings > Ins/Outs"](#). Los ajustes de Global Ins/Outs no son necesarios para L6 LINK. Para más información, consulta la sección ["Salida L6 LINK"](#).

USB 1/2, USB 3/4, USB 5/6 USB 1/2, 3/4 y 5/6 puede actuar como salidas adicionales para paths de direccionamiento al ordenador o iPad® (con el kit de cámara Apple® opcional). USB 7 y 8 están dedicados a la re-amplificación y no están disponibles como destinos de bloque de salida. Consulta los detalles en ["Audio USB"](#).

Todos los bloques Output muestran el mando 1 (Pan) y el mando 2 (Level):



ACCESO DIRECTO: Pulsa el mando 1 (Pan) para que Pan vuelva al centro. Pulsa el mando 2 (Level) para que Level vuelva a la unidad (0.0dB).

CONSEJO: Utiliza el mando 2 (Level) para ajustar el nivel general del path, ya que es importante para asegurar que todos los sonidos mantienen un volumen constante.

Salida L6 LINK

Como alternativa, el conector digital XLR puede utilizarse para la salida L6 LINK (se recomienda utilizar un cable 110Ω XLR). L6 LINK proporciona una fácil conectividad de audio digital entre Helix y altavoces Line 6 [StageSource](#) y/o amplificadores de la serie [DT](#). También pueden conectarse dos altavoces StageSource o amplificadores DT en serie a través de L6 LINK y la señal Helix estéreo se divide de forma inteligente, con el canal izquierdo que se dirige hacia el primer StageSource/DT y el canal derecho hacia el segundo. Si tienes un StageSource/DT conectado, la salida de Helix cambia a mono y se conecta con StageSource/DT.

Conectar un dispositivo L6 LINK a Helix desactiva automáticamente la salida S/P DIF y dirige el audio hacia el conector XLR digital, no es necesario ajustar las opciones Global Settings > Ins/Outs > Digital Audio o Sample Rate.

CONSEJO: Con una conexión L6 LINK a un amplificador de la serie DT, a menudo los modelos Preamp de Helix son una mejor opción que los modelos Amp o Amp+Cab. ¡Configura manualmente las opciones del amplificador de potencia en el amplificador DT para tener más posibilidades en sonido!

Efectos

Muchos bloques de efectos de Helix pueden ser mono o estéreo. Los efectos estéreo muestran  después del nombre de modelo.



Selecciona un bloque de efectos y gira el joystick para cambiar su modelo.

Modelos Distortion

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Minotaur	Mono, Estéreo	Klon® Centaur
Compulsive Drive	Mono, Estéreo	Fulltone® OCD
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
Vermin Dist	Mono, Estéreo	Pro Co RAT
Arbitrator Fuzz	Mono, Estéreo	Arbiter FuzzFace®
Triangle Fuzz	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Mono, Estéreo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Estéreo	Tycobrahe® Octavia
Megaphone	Mono, Estéreo	Megaphone

Modelos Dynamics

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Deluxe Comp	Mono, Estéreo	Line 6 Original
Red Squeeze	Mono, Estéreo	MXR® Dyna Comp
LA Studio Comp	Mono, Estéreo	Teletronix® LA-2A®
Noise Gate	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Hard Gate	Mono, Estéreo	Original de Line 6

Modelos EQ

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Simple EQ	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Low Cut/High Cut	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Parametric	Mono, Estéreo	Original de Line 6
10-Band Graphic	Mono, Estéreo	MXR® 10-Ecualizador de banda gráfica

Modelos Modulation

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Optical Trem	Mono, Estéreo	Fender® circuito de trémolo óptico
60s Bias Trem	Mono, Estéreo	Trémolo del Vox® AC-15
Script Mod Phase	Mono, Estéreo	MXR® Phase 90
Ubiquitous Vibe	Mono, Estéreo	Shin-ei Uni-Vibe®
Gray Flanger	Mono, Estéreo	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Estéreo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Chorus	Mono, Estéreo	Original de Line 6
70s Chorus	Mono, Estéreo	BOSS® CE-1
Trinity Chorus	Estéreo	DyTronics Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Estéreo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Estéreo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Estéreo	Leslie® 122
145 Rotary	Estéreo	Leslie® 145
AM Ring Mod	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Pitch Ring Mod	Estéreo	Original de Line 6

* Todos los nombres de los productos utilizados en este manual son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de forma alguna con Line 6. Las marcas comerciales de otros fabricantes sólo se utilizan para identificar los productos de los fabricantes cuyos tonos y sonidos se han estudiado durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Klon® es una marca comercial registrada de Klon, LLC. Fulltone® es una marca comercial registrada de Fulltone Musical Products, Inc. DOD® es una marca registrada de Harman International Industries, Inc. Ibanez® es una marca comercial registrada de Hoshino, Inc. Tube Screamer® es una marca comercial registrada de Hoshino Gakki Co. Ltd. MAXON® es una marca comercial registrada de Nishin Onpa Co., Ltd. MXR® es una marca comercial registrada de Dunlop Manufacturing, Inc. Teletronix® y LA-2A® son marcas registradas de Universal Audio registrado, Inc. Fender® es una marca registrada de Fender Musical Instruments Corporation. Vox® es una marca comercial registrada de Vox I + D Limited. Electro-Harmonix® es una marca comercial registrada de Nuevo sensor Corp. Uni-Vibe es una marca comercial registrada de Dunlop Manufacturing, Inc. Roland® y BOSS® son marcas registradas de Roland Corporation de Estados Unidos TC Electronic® registrado es una marca registrada de TC Electronic Company. Maestro® es una marca comercial registrada de Gibson Guitar Corp. DigiTech Whammy® es una marca registrada de Harman International Industries, Inc. Eventide® es una marca comercial registrada de Eventide Inc. Musitronics® es una marca registrada de Mark S. Simonsen. Mu-Tron® es una marca comercial registrada de Zajac, Henry A. Korg® es una marca comercial registrada de Korg, Inc. Colorsound® es una marca comercial registrada de Sola Sound Limited Corporation, UK.

Modelos Delay

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Simple Delay	Mono, Estéreo	Original de Line 6
Mod Chorus Echo	Mono, 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
Transistor Tape	Mono, Estéreo	Maestro® Echoplex EP-3
Harmony Delay	Estéreo	Original de Line 6
Bucket Brigade	Mono, Estéreo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Estéreo	con modificación
Elephant Man	Mono, Estéreo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man

Modelos Reverb

Modelo	Subcategoría	Basado en*
Plate	Estéreo	Original de Line 6
Room	Estéreo	Original de Line 6
Chamber	Estéreo	Original de Line 6
Hall	Estéreo	Original de Line 6
Echo	Estéreo	Original de Line 6
Tile	Estéreo	Original de Line 6
Cave	Estéreo	Original de Line 6
Ducking	Estéreo	Original de Line 6
Octo	Estéreo	Original de Line 6
63 Spring	Estéreo	Original de Line 6
Spring	Estéreo	Original de Line 6
Particle Verb	Estéreo	Original de Line 6

Modelos Pitch/Synth

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Pitch Wham	Mono, Estéreo	Digitech Whammy®
Twin Harmony	Mono, Estéreo	Eventide® H3000
3 OSC Synth	Estéreo	Original de Line 6

Modelos Filter

Modelo	Subcategorías	Basado en*
Mutant Filter	Mono, Estéreo	Musitronics Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Estéreo	Korg® A3

Modelos Wah

Modelo	Subcategorías	Basado en*
UK Wah 846	Mono, Estéreo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Estéreo	Dunlop® Crybaby® Fasel Model 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

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

* Todos los nombres de los productos utilizados en este manual son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de forma alguna con Line 6. Las marcas comerciales de otros fabricantes sólo se utilizan para identificar los productos de los fabricantes cuyos tonos y sonidos se han estudiado durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Electro-Harmonix® es una marca comercial registrada de Nuevo sensor Corp. BOSS® es una marca comercial registrada de Roland Corporation. Fender es una marca registrada de Fender Musical Instruments Corporation. Leslie es una marca comercial registrada de Suzuki Instrumentos Musicales Manufacturing Co. Ltd. TC Electronic® es una marca comercial registrada de T.C. A / S electrónico. Maestro® es una marca comercial registrada de Gibson Guitar Corp. DigiTech Whammy® es una marca registrada de Harman International Industries, Inc. Eventide® es una marca comercial registrada de Eventide Inc. Musitronics® es una marca registrada de Mark S. Simonsen. Mu-Tron® es una marca comercial registrada de Henry A. Zajac. Korg® es una marca comercial registrada de Korg, Inc. Vox® es una marca comercial registrada de Vox I + D Limited. Dunlop® es una marca comercial registrada de Dunlop Manufacturing, Inc. Arbiter es una marca comercial registrada de Martin Costello Music, Ltd. Colorsound® es una marca comercial registrada de Sola Sound Limited Corporation, Reino Unido. Maestro® es una marca comercial registrada de Gibson Brands, Inc.

Ajustes FX comunes

Parámetro	Descripción
Drive	Ajusta la cantidad 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 retardo/repetición, donde los ajustes más altos proporcionan retardos 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 una división de nota, obtendrás un tiempo basado en Tempo actual. Con un valor de nota, el valor de este parámetro se mantiene al cambiar los modelos.
Depth	Ajusta la intensidad de la modulación. Los ajustes más altos producen una curva de afinación más extrema, vibraciones o zumbidos, dependiendo del efecto.
Feedback	Ajusta la cantidad 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.
Predelay	Determina el tiempo antes de que se oiga el efecto de reverberación.

Parámetro	Descripción
Headroom	Algunos paths de señales internas de pedales de retraso y modulación exhiben cierto grano, sobre todo cuando se coloca después de un amplificador de alta ganancia. Los valores negativos aumentan la cantidad de grano percibida; los valores positivos consiguen cierta limpieza. En 0dB, el modelo se comporta como el pedal original.
Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias de bajos (o agudos) del bloque, lo que puede ayudar a eliminar ruido y/o la aspereza en las gamas altas.
High Cut	
Mix	Combina la señal de bucle de efectos "modificada" frente a la señal "directa" pasada por el bloque. Cuando se ajusta al 0%, el path ignora el efecto por completo. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se pasa por el efecto y no se oye ninguna señal directa.
Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque de efectos. Ten cuidado de no aumentar este parámetro demasiado alto en varios bloques, ya que podrían producirse cortes 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 dB, se puede usar 0.0~10.
Trails	<i>Trails desactivado:</i> Las repeticiones de retardo o decaimientos de reverberación se silencian al instante cuando se omite el bloque. <i>Trails activado:</i> Las repeticiones de retardo o decaimientos de reverberación continúan decayendo de forma natural cuando se ignora el bloque.

Amp+Cab

Los bloques Amp+Cab son útiles porque, al seleccionar un modelo Amp, se carga automáticamente su modelo Cab coincidente.



Para cambiar el modelo de amplificador en un bloque Amp+Cab, pulsa < PAGE hasta que el icono del amplificador sea de color blanco y gira el joystick. Para cambiar el modelo de caja, pulsa PAGE > hasta que el icono de la caja sea de color blanco y gira el joystick.



La primera página de los parámetros Amp+Cab representa los mandos que se visualizarían en el panel de un amplificador real:



ACCESO DIRECTO: Pulsa para seleccionar rápidamente el bloque Amp+Cab, Amp o Preampy acceder a los parámetros de todos los tonos (GAIN, BASS, MID, TREBLEetc.). Si una memoria tiene más de uno de estos bloques, pulsa varias veces para recorrer todos los tonos.

Modelos Amp

Modelo	Subcategoría	Basado en*
WhoWatt 100	Guitarra	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitarra	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitarra	Gibson® EH-185
Tweed Blues Nrm	Guitarra	Fender® Bassman® (canal normal)
Tweed Blues Brt	Guitarra	Fender® Bassman® (canal brillante)
US Small Tweed	Guitarra	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Guitarra	Fender® Deluxe Reverb® (canal normal)
US Deluxe Vib	Guitarra	Fender® Deluxe Reverb® (canal de vibrato)
US Double Nrm	Guitarra	Fender® Twin Reverb® (canal normal)
US Double Vib	Guitarra	Fender® Twin Reverb® (canal de vibrato)
Mail Order Twin	Guitarra	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitarra	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitarra	Dr Z® Route 66
Jazz Rivet 120	Guitarra	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A-15	Guitarra	Vox® AC-15
Essex A-30	Guitarra	Vox® AC-30 con Top Boost
A-30 Fawn Nrm	Guitarra	Vox® AC-30 Fawn (canal normal)
A-30 Fawn Brt	Guitarra	Vox® AC-30 Fawn (canal brillante)
Mandarin 80	Guitarra	Orange® OR80
Brit J-45 Nrm	Guitarra	Marshall® JTM-45 (canal normal)
Brit J-45 Brt	Guitarra	Marshall® JTM-45 (canal brillante)
Brit Plexi Nrm	Guitarra	Marshall® Super Lead 100 (canal normal)
Brit Plexi Brt	Guitarra	Marshall® Super Lead 100 (canal brillante)
Brit Plexi Jump	Guitarra	Marshall® Super Lead 100 (realzados)
Brit P-75 Nrm	Guitarra	Park® 75 (canal normal)
Brit P-75 Brt	Guitarra	Park® 75 (canal brillante)

* Todos los nombres de los productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de ninguna forma con Line 6. Los nombres y descripciones de estos productos se citan con el único fin de identificar los productos específicos estudiados durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Hiwatt® es una marca comercial registrada de Hiwatt amplificación, LLC. Supro® es una marca comercial registrada de Zinky Electrónica. Gibson® es una marca comercial registrada de Gibson Guitar Corp. Fender®, Bimotor Reverb®, Bassman®, Champ® y Deluxe Reverb® son marcas registradas de Fender Musical Instruments Corporation. Silvertone® es una marca comercial registrada de Samick Music Corporation. Dr. Z® es una marca registrada de Dr. Z Amps, Inc. Roland® es una marca comercial registrada de Roland Corporation. Vox® es una marca comercial registrada de Vox I + D Limited. Orange® es una marca comercial registrada de Naranja Marca Services Limited. Marshall® es una marca comercial registrada de Marshall Amplification Plc.

Modelos Amp		
Modelo	Subcategoría	Basado en*
Brit 2204	Guitarra	Marshall® JCM-800
German Mahadeva	Guitarra	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitarra	Bogner® Überschall®
Cali Rectifire	Guitarra	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
ANGL Meteor	Guitarra	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitarra	Soldano® SLO-100 (canal nítido)
Solo Lead Crunch	Guitarra	Soldano® SLO-100 (canal crunch)
Solo Lead OD	Guitarra	Soldano® SLO-100 (canal de saturación)
PV Panama	Guitarra	Peavey® 5150®
Line 6 Elektrik	Guitarra	Original de Line 6
Line 6 Doom	Guitarra	Original de Line 6
Line 6 Epic	Guitarra	Original de Line 6
Tuck n' Go	Bajo	Ampeg® B-15NF Portaflex®
SV Beast Nrm	Bajo	Ampeg® SVT® (canal normal)
SV Beast Brt	Bajo	Ampeg® SVT® (canal brillante)
Cali Bass	Bajo	MESA/Boogie® M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bajo	MESA/Boogie® Bass 400+ (canal 1)
Cali 400 Ch2	Bajo	MESA/Boogie® Bass 400+ (canal 2)
G Cougar 800	Bajo	Gallien-Krueger® GK 800RB

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

Ajustes Amp comunes

Parámetro	Descripción
Master	Ajusta la cantidad de 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 tocar metal; Los valores más altos proporcionan más dinámicas táctiles y sostenido para blues y riffs de 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 AB más "frío". 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 preamplificador de cada modelo Amp, que proporciona el tono de sólo la etapa de preamplificación del amplificador, recomendado al conectar Helix a un amplificador externo (ya sea a través de 1/4" OUT a tu amplificador tradicional o a través de L6 LINK a un Line 6 DT25 o DT50).

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



* Todos los nombres de los productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de ninguna forma con Line 6. Los nombres y descripciones de estos productos se citan con el único fin de identificar los productos específicos estudiados durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Marshall® es una marca comercial registrada de Marshall Amplification Plc. Bogner® y Überschall® son marcas registradas de Bogner amplificación. MESA / Boogie® y Rectifier® son marcas registradas de Mesa / Boogie registrados, Ltd. Engl® es una marca comercial registrada de Beate Ausflug y Edmund Engl. Soldano es una marca comercial registrada de Gremlin Inc. d / b / a Soldano Custom Amplification. Peavey® es una marca comercial registrada de Peavey Electronics Corporation. 5150® es una marca registrada de ELVH Inc. Ampeg® y SVT® son marcas registradas de St. Louis Music, Inc. Gallien-Krueger es una marca comercial registrada de Gallien Technology, Inc. Park® es una marca comercial registrada de AMP RX LLC.

Cab

Hay dos subcategorías de bloques Cab: Single y Dual. Como cabe esperar, los bloques Dual Cab consumen el doble de DSP que los bloques Single Cab.



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



Modelos Cab		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro® S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender® Champ®
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson® EH185
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender® Deluxe Oxford
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox® AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner® Shiva CL80
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

Modelos Cab		
Modelo	Subcategorías	Basado en*
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
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®
1x15 Tuck n' Go	Single, Dual	1x15" Ampeg® B-15
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie® 2x15 EV
4x10 Rhino	Single, Dual	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 SV Beast	Single, Dual	8x10" Ampeg® SVT®

* Todos los nombres de los productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de ninguna forma con Line 6. Los nombres y descripciones de estos productos se citan con el único fin de identificar los productos específicos estudiados durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Supro® es una marca comercial registrada de Zinky Electrónica. Gibson® es una marca comercial registrada de Gibson Guitar Corp. Fender® y Bassman® son marcas registradas de Fender Musical Instruments Corporation. Vox® es una marca comercial registrada de Vox I + D Limited. Bogner® y Überschall® son marcas registradas de Bogner amplificación. Silvertone® es una marca comercial registrada de Samick Music Corporation. Dr. Z® es una marca registrada de Dr. Z Amps, Inc. Roland® es una marca comercial registrada de Roland Corporation. Hiwatt® es una marca comercial registrada de Hiwatt amplificación, LLC. Orange® es una marca comercial de Naranja Marca Services Limited. Marshall® es una marca comercial registrada de Marshall Amplification Plc. Park® es una marca comercial registrada de AMP RX LLC. MESA / Boogie® es una marca comercial registrada de Mesa / Boogie, Ltd. Engl® es una marca comercial registrada de Beate Ausflug y Edmund Engl. Ampeg® y SVT® son marcas registradas de St. Louis Music, Inc. Fane® es una marca comercial de Fane International Ltd. Gallien-Krueger es una marca registrada de Gallien Technology, Inc.

Modelos de micro	
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 de Cab

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

* Todos los nombres de los productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que no están asociados ni afiliados de ninguna forma con Line 6. Los nombres y descripciones de estos productos se citan con el único fin de identificar los productos específicos estudiados durante el desarrollo del modelo de sonido de Line 6. Shure® es una marca comercial registrada de Shure Inc. Sennheiser® es una marca comercial registrada de Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG. Heil Sound® es una marca comercial registrada de Heil Sound Ltd Electro-Voice® es una marca registrada de Bosch Security Systems, Inc. Royer® es una marca comercial registrada de Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs. Beyerdynamic® es una marca comercial registrada de Beyer dinámica GmbH & Co. KG. Neumann® es una marca comercial registrada de Georg Neumann GmbH, AKG® es una marca registrada de Harman International Industries, Inc.

Respuesta a impulso (IR)

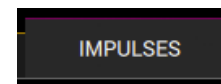
Las respuestas a impulso son funciones matemáticas que representan las mediciones sónicas de determinados sistemas de audio (para Helix, combinaciones de caja de altavoz y micrófono). Helix puede cargar y almacenar hasta 128 IR personalizadas o de terceros a la vez.



Cargar respuestas a impulso personalizadas

Si deseas cargar respuestas a impulso personalizadas, deberás conectarte a la aplicación **Helix** en el ordenador Mac® o Windows®. La aplicación Helix puede descargarse de forma gratuita desde line6.com/software.

1. Conecta Helix a tu ordenador a través de USB y abre la aplicación **Helix**.
2. Haz clic en la ficha Impulses.



3. Arrastra uno o más archivos IR del escritorio o de cualquier ventana del Finder directamente a la lista Impulsos de la aplicación **Helix**.

La aplicación de la *Helix* actualiza lista IR del hardware Helix automáticamente. Helix puede cargar y almacenar hasta 128 IR a la vez. Son compatibles IR de tipo .WAV, mono.

Nota: Helix utiliza archivos 48kHz, mono IR de un a longitud de hasta 2048muestras. Sobre la importación, IR Manager acorta automáticamente (o alarga) todos los archivos IR a 2048 muestras, pero puedes elegir un DSP menos intensivo, versión de 1024 muestras de la lista. Opcionalmente, un IR .wav estéreo se pueden importar y IR Manager utilizará sólo el canal izquierdo.

¡IMPORTANTE! Los bloques IR referencian un número de respuesta a impulso, no el archivo IR. Por ejemplo, si quieres pasar a sustituir o eliminar "IR 12" desde la aplicación **Helix**, afectará a cualquier sonido que contenga bloques IR con "IR 12" seleccionado.

Ajustes de las respuestas a impulso

Mando	Parámetro	Descripción
1	IR Select	Selecciona una de las 128 ubicaciones IR disponibles. Si una ubicación contiene un IR, la cabecera muestra el nombre; de lo contrario, se lee "<EMPTY>".
2	Low Cut	Filtra una parte de las frecuencias de agudos y/o bajos de IR, lo que puede ayudar a eliminar ruido y/o la aspereza en las gamas altas.
3	High Cut	Filtra una parte de las frecuencias de agudos y/o bajos de IR, lo que puede ayudar a eliminar ruido y/o la aspereza en las gamas altas.
4	Mix	Combina la señal de respuesta a impulso con la señal directa pasada por el bloque IR. Cuando se ajusta al 0%, el path ignora el IR por completo. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se pasa por el IR y no se oye ninguna señal directa.
5	Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque IR.

Send/Return

Cada uno de los cuatro envíos y retornos de Helix se puede utilizar de forma independiente o como bucle de efectos (Send/Return).



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

Nota: Cada par Send y Return se puede ajustar para el nivel de instrumento (para insertar pedaleras) o para la operación a nivel de línea. Consulta la sección "[Global Settings > Ins/Outs](#)".

Nota: Cada zócalo Return se puede utilizar una sola vez en una memoria. Por ejemplo, si añade un bloque Return 1 (o si asigna uno de los bloques Input a Return 1), los elementos Return 1/2, FX Loop 1 y FX Loop 1/2 aparecerán en gris en la lista de modelos, ya que usan Return 1.

Ajustes de Send

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

Ajustes de 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 pasada por el bloque Return. Cuando se ajusta al 0%, el path ignora totalmente el bloque Return. Cuando se ajusta al 100%, sólo se escucha la señal procesada y no se escucha ninguna señal directa.

Ajustes de FX Loop

Mando	Parámetro	Descripción
1	Send	Ajusta el nivel enviado al dispositivo externo.
2	Return	Ajusta el nivel recibido en el jack Return.
3	Mix	Combina la señal de bucle de efectos con la señal directa pasada por el bloque FX Loop. Cuando se ajusta a 0%, el path ignora el bucle de efectos por completo. Cuando se ajusta al 100%, todo el path se pasa por el bucle de efectos y no se oye ninguna señal directa.
4	Trails	<i>Trails desactivado:</i> Una pedalera externa se silenciará instantáneamente cuando se ignore el bloque FX Loop. <i>Trails activado:</i> Un retraso externo o una pedalera de reverberación continuarían decayendo de forma natural cuando se ignore el bloque FX Loop.

Looper

Helix puede añadir un bloque Looper mono o estéreo por memoria.



El Looper puede existir en cualquier parte, ya sea en el path 1 o en el path 2. Consulta también ["Modo de conmutador de pedal Looper"](#).

Ajustes de Looper

Mando	Parámetro	Descripción
1	Playback	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.
2	Overdub	<i>Relatively</i> establece el nivel del bucle mientras se realiza la sobregrabación. Por ejemplo, si Overdub Level está ajustado a 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 de agudos y/o bajos del bucle, lo que te puede mejorar la mezcla con tu guitarra en directo.
4	High Cut	

Split

Un bloque Split aparece cada vez que se crea un path en paralelo, pero sólo es visible cuando se selecciona:



Helix tiene tres tipos diferentes de bloques Split:

Y Tanto los canales izquierdo y derecho de la señal se envían de manera uniforme a paths A (superior) y B (inferior). Por defecto, se visualiza un Split > Y siempre que se cree un path paralelo. No hay nada para ajustar.

A/B La señal puede ser enviada en diferentes cantidades a paths A (superior) e B (inferior).

Crossover Las frecuencias de agudos son enviadas a path A (superior) y las frecuencias de bajos son enviadas a path B (inferior).

Ajustes de Split > A/B

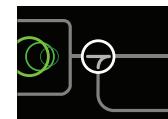
Mando	Parámetro	Descripción
1	Route To	Determina la cantidad de la señal enviada a Path A vs. Path B. Pulsa el mando para ajustarlo a Even Split.

Ajustes de Split > Crossover

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

Merge

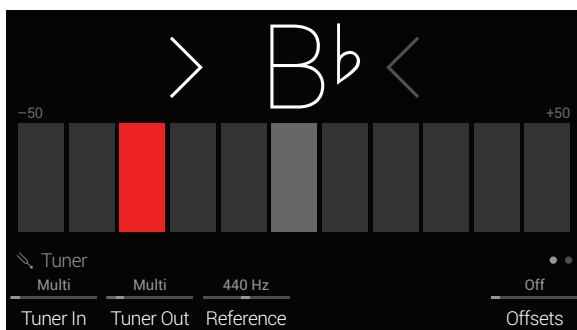
Un bloque Merge > Mixer aparece cada vez que se crea un path en paralelo, pero sólo es visible cuando se selecciona:



Mando	Parámetro	Descripción
1	A Level	Ajusta el nivel de salida de Path A (superior).
2	A Pan	Ajusta el balance estéreo izquierdo/derecho del path A.
3	B Level	Ajusta el nivel de salida de Path B (inferior).
4	B Pan	Ajusta el balance estéreo izquierdo/derecho del path B.
5	B Polarity	Invierte la polaridad de Path B. Normalmente, se debe ajustar a "Normal".
6	Level	Ajusta el nivel de salida general del bloque Merge.

Afinador

1. Mantén pulsado el conmutador de pedal TAP hasta que se muestre la pantalla Tuner:



2. Toca una cuerda de la guitarra.

Cuando un cuadro a la izquierda del centro está iluminado en rojo, significa que la cuerda es bemol. Cuando un cuadro a la derecha del centro está iluminado en rojo, significa que la cuerda es sostenida. Cuando el cuadro central está iluminado en verde y ambas flechas están iluminadas, significa que la cuerda está afinada.

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

Todos los ajustes del afinador se aplicarán a todas las memorias.



CONSEJO: Si tienes un pedal favorito o un sintonizador rack y deseas utilizarlo en lugar del sintonizador de Helix, conecta **Send 1, 2, 3** o **4** a la entrada del sintonizador y gira el mando **2 (Tuner Out)** para seleccionar ese zócalo Send. De esta manera, cada vez que pises el conmutador de pedal TAP, Helix direccionará automáticamente la señal al sintonizador externo.

Ajustes de Tuner

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Tuner In	Determina qué entrada del sintonizador se va a escuchar. Normalmente, se debe elegir "Multi", que escucha a los zócalos GUITAR IN, AUX IN y VARIAX simultáneamente.
● ●	2	Tuner Out	Determina la salida activa mientras que la pantalla del Tuner está activa. Si prefieres no escuchar nada mientras realiza la sintonización, selecciona "Mute". Normalmente, debes elegir "Multi", que encamina la entrada a los zócalos 1/4" OUT, XLR OUT, DIGITAL y puertos USB 1/2.
	3	Reference	Si deseas afinar a una referencia distinta a la estándar de 440Hz, puedes seleccionar entre 425 y 455Hz.
	6	Offsets	Activa las compensaciones del sintonizador mostradas en la página ● ●.
	1	String 6 Offset	
	2	String 5 Offset	
	3	String 4 Offset	Algunos guitarristas sienten que afinar algunos instrumentos de cuerda ligeramente hacia sostenido o hacia bemol en relación con la afinación del concierto puede mejorar la entonación. String Offsets calibra el afinador de modo que estas afinaciones ligeramente fuera de tono aparecen como afinadas. La cuerda 6 es E grave y la cuerda 1 es E aguda. Los desplazamientos de las afinaciones no se aplicarán a menos que el mando 6 (Offsets) de la página ● ● esté activado.
● ●	4	String 3 Offset	
	5	String 2 Offset	
	6	String 1 Offset	

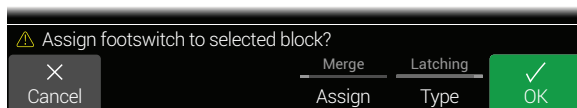
Footswitch Assign

Asignación rápida del conmutador de pedal

1. Desde la pantalla de inicio, utiliza el joystick para seleccionar el bloque que deseas asignar a un conmutador de pedal.

Los bloques Input, Output, Split > Y y Merge no se pueden asignar a conmutadores de pedal. Los bloques Split > A/B o Split > Crossover *pueden* asignarse a un conmutador de pedal; cuando se omiten, su comportamiento es igual que Split > Y.

2. Pisa el conmutador de pedal 6 (MODE) para seleccionar el modo Stomp (si todavía no está seleccionado).
3. Toca (pero no lo pulses) el conmutador de pedal que desees hasta que se visualice el cuadro de diálogo siguiente:



Si deseas sustituir otros bloques que es posible que ya estén asignados al conmutador, gira el mando 4 (**Assign**) a “**Replace**”. De lo contrario, déjalo ajustado a “**Merge**”, que permite que varios bloques se asignen al mismo conmutador.

Si deseas cambiar el comportamiento del conmutador, gira el mando 5 (**Type**) a “**Momentary**” o “**Latching**”.

Momentary El bloque solamente se ignora (o se activa, si ya se ha ignorado) mientras se mantiene pulsado el interruptor.

Latching El bloque se ignora (o se activa) cada vez que se pulsa el interruptor. Éste es el valor predeterminado.

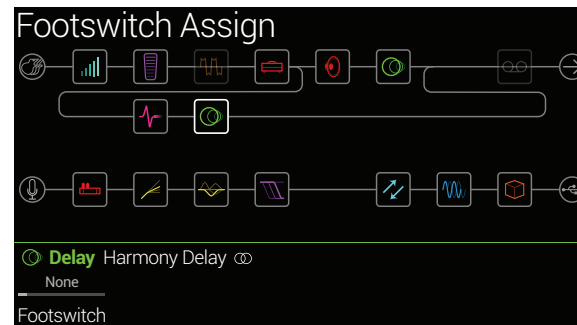
4. Pulsa el mando 6 (OK).

Asignación manual del conmutador de pedal

La pantalla Footswitch Assign es donde se asignan (y desasignan) manualmente bloques a (de) los conmutadores de pedal del modo Stomp.

1. Pulsa para abrir el menú.
2. Pulsa el mando 1 (Footswitch Assign).

La pantalla Footswitch Assign presenta un aspecto muy similar al de la pantalla de inicio:



3. Mueve el joystick para seleccionar el bloque que deseas asignar a un conmutador de pedal.

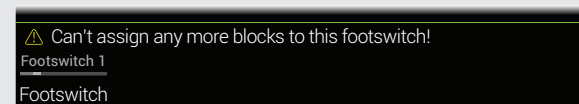
Los bloques Input, Output, Split > Y y Merge no se pueden asignar a conmutadores de pedal. Los bloques Split > A/B o Split > Crossover *pueden* asignarse a un conmutador de pedal; cuando se omiten, su comportamiento es igual que Split > Y.

4. Gira el mando 1 (Footswitch) para seleccionar el conmutador de pedal 1~ 5, 7~11 o Exp Toe.

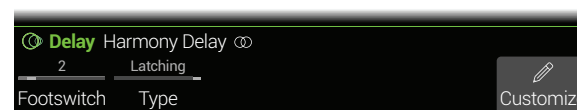
Nota: Los conmutadores de pedal 1 y 7 se pueden asignar en cualquier momento, pero sólo aparecen si la opción Stomp Mode Switches se ajusta a " 10 switches" (Consulte [“Global Settings > Footswitches”](#)). De lo contrario, los conmutadores de pedal 1 y 7 aparecen como BANK y BANK .

Nota: Al añadir un bloque Volume Pedal, Pan, Wah o Pitch Whamse asigna automáticamente a "Exp Toe".

Nota: Cada conmutador de pedal puede tener hasta 8 asignaciones. Si intentas agregar un noveno, "Can't assign any more blocks to this footswitch!" aparece en la cabecera:




Al seleccionar cualquier conmutador de pedal (que no sea Exp Toe) se muestra el mando 2 (Type):



5. Gira el mando 2 (Type) para seleccionar “Momentary” o “Latching”.

Momentary El bloque solamente se ignora (o se activa, si ya se ha ignorado) mientras se mantiene pulsado el interruptor.

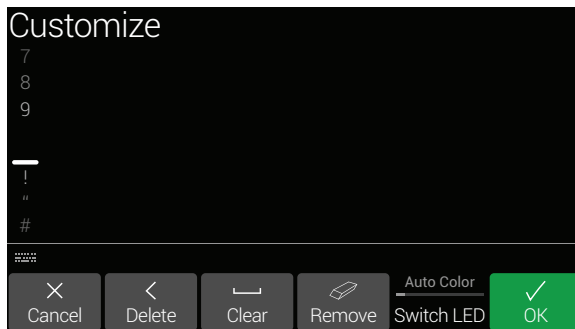
Latching El bloque se ignora (o se activa si ya se ha ignorado) cada vez que se pulsa el interruptor. Éste es el valor predeterminado.

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

Personalizar la etiqueta de un conmutador de pedal


1. Desde la pantalla Footswitch Assign, selecciona el conmutador de pedal 1~5, 7~11 o Exp Toe y pulsa el mando 6 (Customize).

Aparece la pantalla Customize:




Mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para mover el cursor.

Gira el joystick (o muévelo hacia arriba/abajo) para cambiar el carácter seleccionado. Pulsa el mando 2 (Delete) para eliminar el carácter seleccionado y desplazar todos los caracteres siguientes a la izquierda. Pulsa el mando 3 (Clear) para borrar el carácter seleccionado.


 **ACCESO DIRECTO:** Pulsa el joystick para recorrer "A", "a" y "0".

Pulsa el mando 4 (Remove) para eliminar la etiqueta personalizada; luego la etiqueta del conmutador de pedal mostrará su asignación normal.

2. Pulsa el mando 6 (OK).

 **Nota:** Los conmutadores de pedal también se puede personalizar desde la pantalla “[Command Center](#)”.

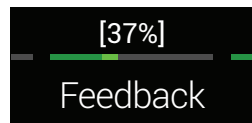
Personalizar el color de un conmutador de pedal

1. Desde la pantalla Customize, gira el mando 5 (Switch LED) para seleccionar el color que desees (o para desactivarlo). Normalmente se recomienda ajustarlo a “Auto Color”.
2. Pulsa el mando 1 (Cancel) o  para salir.

Controller Assign

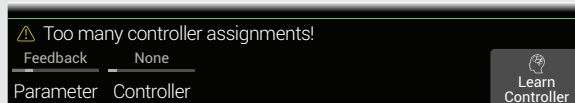
Helix ofrece una gran variedad de posibilidades para controlar el tono durante una actuación. El más obvio es el pedal de expresión incorporado (a menudo asignado a wah o a volumen), pero también se pueden asignar conmutadores de pedal para alternar entre dos valores de un parámetro o parámetros determinados, controlar un parámetro desde un dispositivo MIDI externo o incluso desde los mandos de volumen y tono de una guitarra James Tyler Variax o Variax Standard.

Si un controlador se ha asignado a un parámetro, el valor aparece de color blanco y entre paréntesis:



Nota: Al añadir un bloque Wah o Pitch Wham se asigna automáticamente para que sea controlado por "EXP 1". Al añadir un bloque Volume Pedal o Pan se asigna automáticamente para que sea controlado por "EXP 2".

Nota: Cada memoria puede tener hasta 64 asignaciones de controlador. Si intentas agregar el 65º, en el encabezado se visualizará "Too many controller assignments!":



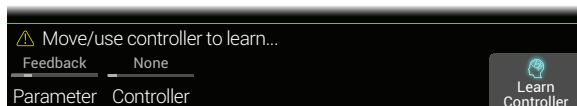
Asignación rápida del controlador

1. Desde la pantalla de inicio, mantén pulsado el mando durante dos segundos para el parámetro que deseas controlar.

Helix salta a la página Controller Assign y muestra el parámetro sobre el mando 1 (Parameter).

2. Pulsa el mando 6 (Learn Controller).

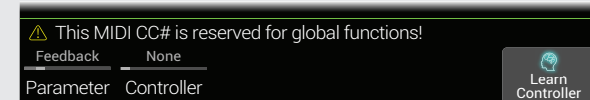
El icono en forma de cerebro del botón se ilumina en azul y en la cabecera aparece "Move/use controller to learn...":



3. Selecciona el controlador que desees: mover el pedal de expresión de Helix, activar el mando de volumen o tono de una Variax conectada, pisar un conmutador de pedal de modo Stomp, enviar un mensaje de cambio de control MIDI desde el teclado, etc.

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

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



Para más información, consulta "MIDI".

4. Pulsa para volver a la pantalla de inicio.

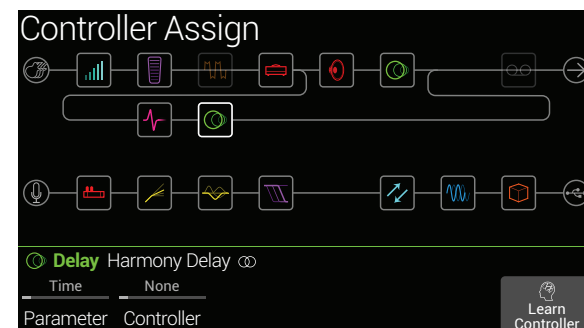
Asignación manual del controlador

La pantalla Controller Assign es donde se asignan manualmente los parámetros para ser ajustados en tiempo real por los controladores.

1. Pulsa para abrir el menú.

2. Pulsa el mando 2 (Controller Assign).

La pantalla Controller Assign presenta un aspecto muy similar al de la pantalla de inicio:



3. Mueve el joystick para seleccionar el bloque que contiene el parámetro al que deseas asignar un controlador.

El último parámetro al que se ha accedido se muestra sobre el mando 1 (Parameter).

Nota: Los bloques Amp+Cab y Cab > Dual son especiales ya que representan dos modelos dentro de un solo bloque. **Para asignar controladores a los parámetros de amplificador en un bloque Amp+Cab**, pulsa < PAGE hasta que el icono amplificador quede blanco. Para asignar controladores a los parámetros de la caja, pulsa PAGE > hasta que el icono de la caja quede de color blanco.



Para asignar controladores a los parámetros de la primera caja en un bloque Cab > Dual, pulsa < PAGE hasta que el icono de la caja izquierda quede de color blanco. Para asignar controladores a los parámetros de la segunda caja, pulsa PAGE > hasta que el icono de la caja quede de color blanco.



4. Gira el mando 1 (Parameter) para seleccionar el parámetro que deseas controlar.

5. Gira el mando 2 (Controller) para seleccionar el controlador que deseas.

None Elimina la asignación del controlador.

Exp Pedal 1, 2, or 3 El tipo más común de controlador. Se utiliza para controlar el volumen, wah, Pitch Wham, etc.

Variax Vol, Variax Tone Si tienes una guitarra James Tyler Variax o Variax Standard guitarra, sus mandos de volumen y tono se pueden utilizar para ajustar una amplia variedad de parámetros en el Helix.

Footswitch 1-5, 7-11 Pisar un conmutador de pedal en modo Stomp puede alternar entre los valores de los parámetros de Min y Max.

Si un conmutador de pedal se asigna a un parámetro solamente (sin bloques, mensajes Command Centerni otros parámetros), el nombre del parámetro aparece en la banda de texto de la etiqueta:

Feedback



Seleccionar Footswitch 1-5 o 7-11 mostrará el mando 3 (Type). Gira el mando 3 para seleccionar "Momentary" o "Latching". Momentary significa que el valor será diferente por el tiempo que se mantiene pulsado el interruptor. Latching alterna entre los valores Min y Max cada vez que se pulsa el interruptor.

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

Nota: Los conmutadores de pedal 1 y 7 se pueden asignar en cualquier momento, pero sólo aparecen si la opción Stomp Mode Switches se ajusta a "10 switches" (Consulte "[Global Settings > Footswitches](#)"). De lo contrario, los conmutadores de pedal 1 y 7 aparecen como BANK ^ y BANK v .

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

Nota: Algunos CC no se pueden seleccionar, ya que están reservados para las funciones globales del Helix. Para más información, consulta "[MIDI](#)".

6. Si lo deseas, gira el mando 4 (Min Value) y el mando 5 (Max Value) para establecer el rango que deseas controlar.

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

Consejos para una asignación creativa de los controladores

- Si asignas un conmutador de pedal a más de un parámetro u otro elemento, la información de “MULTIPLE (X)” en la etiqueta no será demasiado descriptiva. Recuerda que puedes personalizar las etiquetas. Consulta la sección [“Personalizar la etiqueta de un comando”](#).
- Por defecto, los valores Min y Max de un parámetro pueden ser 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 abajo significa que la señal pasa totalmente a través del path A. Si mueves el pedal hacia la posición de punta 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 enérgico para un solo, en lugar de añadir un bloque Distortion, intenta asignar un conmutador de pedal para aumentar los parámetros Mid y Ch Vol de un bloque Amp+Cab, Amp o Preamp. 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 Merge > Mixer o Output. Si tienes un pedal de retardo o reverberación preferido, utiliza un bloque FX Loop para insertarlo en el tono. Asigna EXP 1, 2 o 3 para controlar el parámetro Mix del bloque, que mezclará suavemente el pedal en el tono.
- Para conseguir unos chillidos de retardo de mezclas psicodélicas extremas, asigna un conmutador de pedal para aumentar el Feedback de un retardo 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 el mando de tono de tu guitarra JTV Variax o Variax Standard a un bloque Pitch Wham, concretamente al parámetro Position. Mira a los guitarristas del público cómo tratan de averiguar cómo un mando de tu guitarra puede generar unos efectos bomba tan potentes.
- Asigna varios parámetros Amp+Cab a un solo conmutador. Con unas asignaciones suficientes, prácticamente podrás tratar a dicho conmutador como un conmutador de canal de amplificador A/B.
- Asigna Mic o IR Select a un conmutador de pedal. Ajusta los dos modelos de micrófono o IR como valores Min y Max. Ahora podrás cambiar instantáneamente entre dos micrófonos o dos IR.

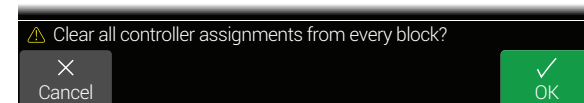
Borrar la(s) asignación(es) de controlador de un bloque

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

Borrar todas las asignaciones de controlador

1. Desde la pantalla Controller Assign, pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 2 (Clear All Controllers).

Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando 6 (OK).

! ¡**IMPORTANTE!** Al eliminar 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!


Command Center

Helix también es un control remoto de primera clase para tus equipos de gira o en estudio. Cada uno de sus conmutadores de pedal (en el modo Stomp) y pedales de expresión se pueden utilizar para enviar una gran variedad de comandos MIDI, CV expresión o External Amp a los amplificadores de guitarra, pedales clásicos, sintetizadores o incluso otros modeladores. Además, un máximo de seis comandos “Instant” (⚡) se pueden transmitir automáticamente al recuperar una memoria Helix, para iniciar una DAW, activar un sistema de iluminación controlado por MIDI o cambiar de memorias en equipos externos.

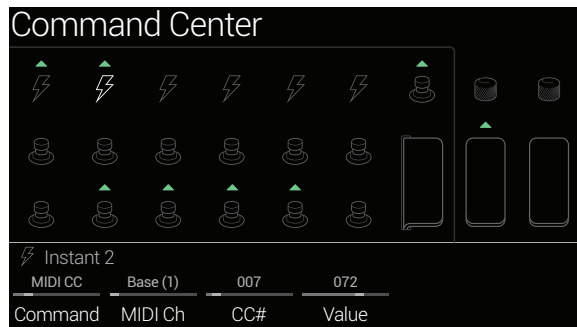
Todas las asignaciones de Command Center se almacenan por memoria, pero pueden copiarse y pegarse en otras memorias. Consulta la sección [“Copiar y pegar un comando”](#).

Nota: Todos los mensajes Command Center basados en MIDI se transmiten a través MIDI y USB simultáneamente.

Asignar un comando

1. Pulsa  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. Mueve el joystick para seleccionar el conmutador de pedal, el pedal, el mando Variax o la ubicación instantánea que deseas utilizar para enviar el comando.

4. Gira el mando 1 (Command) para seleccionar el tipo de comando que deseas transmitir.

Los comandos disponibles dependen de la fuente de control seleccionada.

Selecciona “None” para borrar cualquier asignación de comando.

5. Gira los mandos 2~5 para ajustar la configuración del comando, que está determinada por el tipo de comando:

Mensaje de control MIDI (CC)		
Mando	Parámetro	Descripción
2	MIDI Ch	Ajusta el canal MIDI del mensaje CC (1~16). Cuando se ajusta a "Base", Helix sigue el canal MIDI Base, que se establece a partir de la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
3	CC #	Ajusta el número CC (0~127).
4	Value [Min Value]	Ajusta el valor del mensaje de cambio de control (0~127). Para EXP 1~3 y Variax Volume/Tone Knob, ajusta el valor mínimo de CC controlado por el pedal o mando.
5	[Max Value]	Para EXP 1~3 y Variax Volume/Tone Knob, ajusta el valor máximo de CC controlado por el pedal o mando.

CC Toggle		
Mando	Parámetro	Descripción
2	MIDI Ch	Ajusta el canal MIDI de mensajes CC (1~16). Cuando se ajusta a "Base", Helix sigue el canal MIDI Base, que se ha ajustado desde la página “Global Settings > MIDI/Tempo” .
3	CC #	Ajusta el número CC (0~127).
4	Dim Value	Ajusta el valor del mensaje de cambio de control (0~127) cuando el anillo del conmutador de pedal está atenuado. Para conmutadores de pedal 7 (MODE) y 12 (TAP), aparece como "Initial Val".
5	Lit Value	Ajusta el valor del mensaje de cambio de control (0~127) cuando el anillo del conmutador de pedal está iluminado. Para conmutadores de pedal 7 (MODE) y 12 (TAP), aparece como "Toggle Val".


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 la memoria. Posteriores pulsaciones del conmutador de pedal alternan entre los dos valores de CC—Mando 4 (Dim Value) y mando 5 (Lit Value).


Bank/Prog		
Mando	Parámetro	Descripción
2	MIDI Ch	Ajusta el canal MIDI del mensaje de cambio de programa de selección de banco (1~16). Cuando se ajusta a "Base", Helix sigue el canal MIDI Base, que se establece a partir de la página " Global Settings > MIDI/Tempo ".
3	Bank CC00	Ajusta el valor del CC00 (Banco MSB). Selecciona "Off" si el dispositivo receptor no respondiese a CC00.
4	Bank CC32	Ajusta el valor del CC32 (Banco LSB). Selecciona "Off" si el dispositivo receptor no respondiese a CC32.
5	Program	Ajusta el valor del cambio de programa (PC). Selecciona "Off" si sólo desea enviar un mensaje Banco MSB y/o Banco LSB.

Note On		
Mando	Parámetro	Descripción
2	MIDI Ch	Ajusta el canal MIDI de la nota (1~16). Cuando se ajusta a "Base", Helix sigue el canal MIDI Base, que se establece a partir de la página " Global Settings > MIDI/Tempo ".
3	Note	Ajusta el valor de nota MIDI (C~G9). La C media es C3.
4	Velocity	Ajusta la velocidad de la nota MIDI (0~127).
5	Note Off	Determina si la nota MIDI se mantiene hasta que se pulse de nuevo el interruptor (Latching) o si se sostiene sólo mientras el interruptor esté accionado (Momentary).

MMC (MIDI Machine Control)		
Mando	Parámetro	Descripción
2	Message	Determina el tipo de mensaje.


Ext Amp		
Mando	Parámetro	Descripción
2	Select	Especifica la conexión Ext Amp para funciones de conmutación de un canal de amplificador, reverberación u otras funciones: 1 (Punta a manga), 2 (Anillo a manga) o ambos.

 **¡IMPORTANTE!** Conecta EXT AMP 1/2 sólo para amplificadores que utilizan entradas de conmutador de pedal "corto a manga". ¡La conexión a cualquier otro tipo de entrada puede causar daños permanentes tanto al amplificador como al Helix! Si no estás seguro de si tu amplificador tiene entradas de corto a manga y manga, ponte en contacto con el fabricante.

 **Nota:** Cuando se asigna un comando Ext Amp a Instant 1~6, la conexión determinada por el mando 2 (Select) se realiza al seleccionar la memoria. Cuando se asigna un comando Ext Amp a un conmutador de pedal, el estado actual del conmutador de pedal (atenuado o iluminado) determina si la conexión de amplificador externo se realiza o no cuando se selecciona la memoria. Cuando está atenuado, no se realiza la conexión; cuando está iluminado, se realiza la conexión determinada por el mando 2 (Select). Las siguientes pulsaciones del conmutador de pedal alternan la conexión activada (LED encendido) y desactivada (LED apagado).

CV Out (Control de Voltaje)		
Mando	Parámetro	Descripción
2	CV Value [CV Min Val]	Ajusta el valor CV (1~100) que aparece en el jack CV/Expression de Helix. Para el mando de volumen/tono de EXP 1~3 y Variax, ajusta el valor mínimo de CV controlado por el pedal o mando.
3	[CV Max Val]	Para el mando de volumen/tono de EXP 1~3 y Variax, ajusta el valor máximo de CV controlado por el pedal o mando.

CV Toggle		
Mando	Parámetro	Descripción
2	Dim Value	Ajusta el valor CV (0~100) cuando el conmutador de pedal está atenuado. Para conmutadores de pedal 7 (MODE) y 12 (TAP), aparece como "Initial Val".
3	Lit Value	Ajusta el valor CV (0~100) cuando el conmutador de pedal está iluminado. Para conmutadores de pedal 7 (MODE) y 12 (TAP), aparece como "Toggle Val".

 **Nota:** Para los comandos CV Toggle, uno de los dos valores de voltaje de control se visualiza en la salida CV/Expression, se transmite automáticamente al recuperar la memoria, determinado por el estado del conmutador de pedal (atenuado o iluminado) al guardar la memoria. Posteriores pulsaciones del conmutador de pedal alternan entre los dos valores de estado de CV—Mando 4 (Dim Value) y mando 5 (Lit Value).

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, Helix permite copiar y pegar rápidamente todos los comandos en otra memoria.

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).

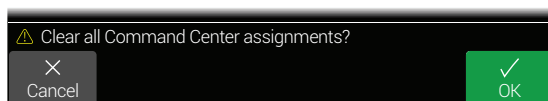
Borrar un comando

1. Selecciona la ubicación que contiene el comando que deseas borrar y pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 4 (Clear Command).

Borrar todos los comandos

1. Desde la página Command Center, pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 5 (Clear All Commands).

Aparecerá el siguiente diálogo:

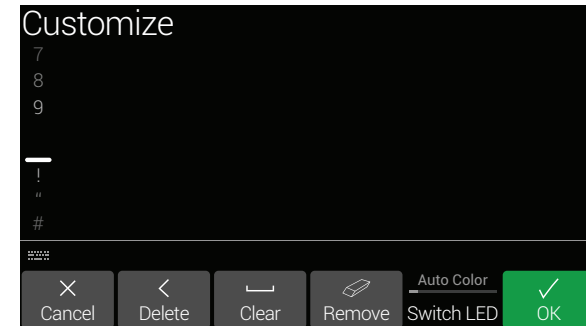


3. Pulsa el mando 6 (OK).

Personalizar la etiqueta de un comando

1. Desde la pantalla Command Center, selecciona el conmutador de pedal 1~5, 7~11 o Exp Toe con un comando asignado y pulsa el mando 6 (Customize).

Aparece la pantalla Customize:



Mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para mover el cursor. Gira el joystick (o muévelo hacia arriba/abajo) para cambiar el carácter seleccionado.

Pulsa el mando 2 (Delete) para eliminar el carácter seleccionado y desplazar todos los caracteres siguientes a la izquierda.

Pulsa el mando 3 (Clear) para borrar el carácter seleccionado.

ACCESO DIRECTO: Pulsa el joystick para recorrer "A", "a" y "0".

Pulsa el mando 4 (Remove) para eliminar la etiqueta personalizada; luego el conmutador de pedal mostrará su asignación normal.

2. Pulsa el mando 6 (OK).

Nota: Los conmutadores de pedal también se puede personalizar desde la pantalla ["Footswitch Assign"](#).

Personalizar el color del conmutador de pedal de un comando

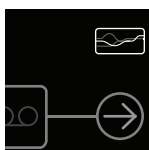
1. Desde la pantalla Customize, gira el mando 5 (Switch LED) para seleccionar el color que desees (o para desactivarlo). Normalmente se recomienda ajustarlo a "Auto Color".
2. Pulsa el mando 1 (Cancel) o para salir.


Global EQ

El ecualizador global de Helix 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 todas las setlists y memorias y se puede escuchar desde las salidas 1/4" OUT, desde los zócalos XLR OUT o desde ambos.

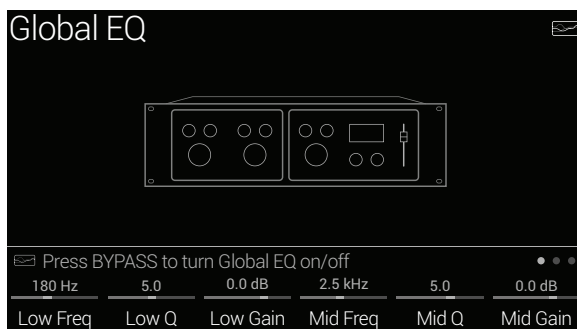
Nota: Global EQ no afecta a las salidas SEND, DIGITAL o USB.

Cuando Global EQ está activo, la pantalla de inicio muestra el icono Global EQ en la esquina superior derecha:



1. Pulsa  para abrir el menú.
2. Pulsa el mando 5 (Global EQ).

Aparece la pantalla Global EQ:



3. Pulsa BYPASS para activar y desactivar el ecualizador global.

ACCESO DIRECTO: Desde la pantalla de inicio, pulsa y mantén pulsada la tecla BYPASS para activar y desactivar el ecualizador global sin tener que navegar por la página Global EQ.

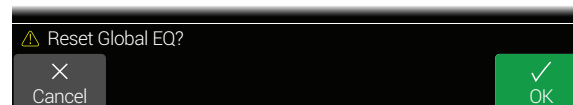
CONSEJO: Pulsa PAGE > para ver ● ● ● y gira el mando 1 (Apply EQ) para seleccionar si Global EQ se aplica sólo a las salidas 1/4", sólo a las salidas XLR o a ambas.

Restablecer 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 Global EQ).


Aparecerá el siguiente diálogo:



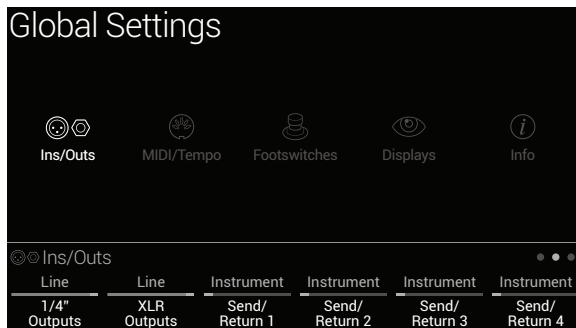
3. Pulsa el mando 6 (OK).

Global Settings

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

1. Pulsa  para abrir el menú.
2. Pulsa el mando 6 (Global Settings).

Aparece la pantalla Global Settings:



3. Mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar uno de los cinco menús secundarios.

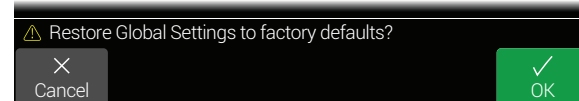
Si es necesario, pulsa < PAGE/PAGE > para ver más parámetros.

Restablecer todos los ajustes globales

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

1. Desde cualquier página Global Settings, pulsa ACTION.
2. Pulsa el mando 1 (Factory Settings).

Aparecerá el siguiente diálogo:



3. Pulsa el mando 6 (OK).

Global Settings > Ins/Outs

Página	Mando	Parámetro	Descripción
	1	Guitar In Pad	Si tu guitarra o bajo tiene pastillas activas o muy fuertes, es posible que desees activarlo. No hay reglas, utiliza lo que te suene mejor.
	2	Guitar In Impedance	Helix incluye un circuito de impedancia en su zócalo GUITAR IN que afecta el tono y a la sensación al cargar las pastillas de la guitarra como lo harían con un pedal de efectos o un amplificador. Un valor bajo, en general, produce un poco de atenuación de las frecuencias altas, un gain bajo y una sensación general “más suave”. Un valor más alto produce una respuesta de frecuencia total, un gain más alto y una sensación general “más firme”. Cuando se selecciona “Auto”, la impedancia de la entrada de guitarra se ajusta dinámicamente para adaptarse al primer amplificador o modelo de efectos del path 1A.
● ● ●	3	Mic In 48V Phantom	Cuando está activado, Helix proporciona 48V desde el jack MIC IN para alimentar los micrófonos de condensador de estudio.
	4	Mic In Gain	Ajusta la ganancia analógica para el jack MIC IN.
	5	Mic In Low Cut	Ajusta la frecuencia del filtro pasa bajos variable y dedicado del MIC IN. Gira completamente a la izquierda (o empuja) para desactivar.
	6	USB In 1/2 Destination	Si te gusta tocar con iTunes®, YouTube™ o tu DAW, este ajuste determina desde cual de las salidas del Helix o de tu ordenador o del iPad® se escuchará el stream de audio estéreo principal. La señales USB In 1/2 ignoran todo el procesamiento del Helix. USB 3/4, 5/6 y 7/8, por otro lado, pueden seleccionarse como bloques de entrada para las pistas de procesamiento DAW o de re-amplificación. En general, deberías seleccionar “Multi”, que envía USB In 1/2 al 1/4”, XLR y a las salidas DIGITAL. Consulta la sección “Audio USB” .
	1	1/4" Outputs	Selecciona la opción "Instrument" cuando se conectan las salidas del Helix 1/4" a las pedaleras externas o la parte frontal de los amplificadores de guitarra. Selecciona la opción "Line" cuando se conecte a mezcladores, monitores de estudio o grabadoras independientes. Si utilizas un sólo amplificador o altavoz, conecta sólo el jack 1/4" OUT LEFT/MONO.
● ● ●	2	XLR Outputs	Selecciona “Mic” cuando conectes del Helix las salidas XLR a los preamplificadores de micrófono o a las entradas de micro XLR de los mezcladores. Selecciona la opción "Line" cuando conectes los monitores de estudio o las entradas de línea en los mezcladores. Si utilizas un sistema de reproducción mono, conecta sólo el jack XLR OUT LEFT/MONO.
	3	Send/Return 1	
	4	Send/Return 2	Selecciona “Instrument” cuando uses 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 de nivel de línea o como entradas y salidas adicionales para conectar teclados, cajas de ritmos, mezcladores y otros equipos.
	5	Send/Return 3	
	6	Send/Return 4	
	1	Re-amp Src (USB 7)	USB Out 7 y 8 están dedicados a la grabación de señales a DI que pueden ser usadas para re-amplificación. Selecciona cuál de las dos entradas se enviarán de forma directa (sin procesar) al DAW. Consulta la sección “Audio USB” .
	2	Re-amp Src (USB 8)	
	3	Volume Knob Controls	Determina qué salida (o salidas) se ven afectadas al girar el mando VOLUME del panel superior. Por ejemplo, es posible que desees controlar el nivel enviado desde las salidas 1/4" al monitor de escenario sin afectar al nivel XLR OUT enviado al mezclador de la mesa de sonido.
● ● ●	4	Headphones Monitor	Determina qué señal (o señales) se escuchan desde la salida del PHONES. En general, se ajustaría a “Multi” (1/4"+XLR+Digital+USB 1/2), pero puede darse una situación en la que sólo desees escuchar lo que se envía desde las salidas 1/4" o XLR, en particular si reciben señales distintas (¡o distintos miembros del grupo!)
	5	Digital Output	Sólo puede estar activa una salida digital a la vez, selecciona S/P DIF o AES/EBU. Al conectar un dispositivo L6 LINK al Helix se desactiva automáticamente el zócalo S/P DIF OUT. El audio USB no se ve afectado por este ajuste. Consulta también “Output” .
	6	Sample Rate	Determina la frecuencia de muestreo de las salidas del Helix S/PDIF y AES/EBU; selecciona 44.1kHz (por defecto), 48kHz, 88.2kHz o 96kHz. Al conectar a la entrada S/PDIF o AES/EBU de otro dispositivo, asegúrate siempre de que ambas unidades utilicen la misma frecuencia de muestreo.

Global Settings > MIDI/Tempo

Mando	Parámetro	Descripción
1	MIDI Base Channel	Ajusta el canal MIDI base del sistema que utiliza el Helix tanto para recibir como para enviar la comunicación MIDI mediante MIDI y USB. Ten en cuenta que los mensajes MIDI asignados desde la página Command Center se puede ajustar a cualquier canal MIDI.
2	MIDI Thru	Cuando este parámetro está activado, MIDI OUT también actúa como un MIDI THRU. Es decir, pasa los mensajes MIDI recibidos al jack MIDI IN.
3	MIDI Over USB	Cuando está activado, Helix recibe y transmite datos MIDI a través de USB de la misma forma que los jacks MIDI.
4	PC Send/Receive	Determina si Helix envía automáticamente o no los mensajes de cambio de programa MIDI (PC) al seleccionar las memorias. (Este parámetro no afecta a ningún MIDI comandos asignados manualmente desde la página Command Center.) También determina si Helix responde o no a los cambios de programa.
5	Tempo Select	Los parámetros de "Speed" o "Time" de todos los efectos basados en tempo se pueden ajustar a un valor de nota que sigue Tap Tempo o el tempo ajustado con el mando 6 (Preset BPM/Global BPM). Elije si el tempo de Helix se almacena y se recupera con cada memoria o si se aplica de forma global en todas las memorias.
6	Preset BPM/Global BPM	Esta es una manera alternativa de ajustar el tempo de Helix, en contraposición a pisar repetidamente el conmutador de pedal TAP. Dependiendo del ajuste del mando del 5 (Tempo), este valor se guarda por cada memoria o de forma global. El tempo del Helix tiene una resolución de 0.1BPM (tiempos por minuto). También puede acceder rápidamente a este parámetro en cualquier momento tocando brevemente el conmutador de pedal TAP.

Global Settings > Footswitches

Mando	Parámetro	Descripción
1	Touch Select	Si no deseas que Helix seleccione automáticamente los bloques o elementos asignados (cuando tocas la parte superior del interruptor) o que active Quick Footswitch Assign (cuando tocas la parte superior del interruptor durante 2 segundos), ajústalo a "Off". Si tocas descalzo, es posible que desees desactivar también esta opción.
2	Preset Mode Switches	Por defecto, el modo de conmutador de pedal Preset visualiza dos filas/bancos de memorias. Si prefieres ver a la vez un banco de memorias y cuatro conmutadores de modo Stomp, selecciona "Upper Row" (aparecen arriba las memorias con conmutadores de Stomp) o "Lower Row" (memorias en la parte inferior con conmutadores de modo Stomp que aparecen en la parte superior; similar a POD® HD500X).
3	Stomp Mode Switches	Cuando se ajusta a "10 switches", el conmutador de pedal 1 (BANK ^) y 7 (BANK v) son reutilizados como interruptores Stomp adicionales. Esto es sólo para el modo de conmutador de pedal Stomp. Mientras que en los modos Preset o Looper de conmutador de pedal, BANK ^ y BANK v tienen sus funciones "oficiales".
4	Up/Down Switches	Cuando se ajusta a "Presets", los conmutadores de pedal 1 (BANK ^) y 7 (BANK v) cambian a PRESET ^ y PRESET v: presionando uno de los interruptores inmediatamente se selecciona la siguiente/anterior memoria, sin seleccionar primero un banco. Esto es útil si se has programado un lista fija para tu espectáculo y sólo quieres pasar a través de todos los tonos. También puedes cambiar rápidamente este ajuste en cualquier momento pulsando y manteniendo pulsados durante dos segundos los interruptores ^ y v.

Global Settings > Displays

Mando	Parámetro	Descripción
1	LED Ring Brightness	Determina si los anillos de LED de colores de los conmutadores del modo Stomp aparecen atenuados cuando se ignoran o cuando se apagan al ser ignorados.
2	Tap Tempo LED	Si prefieres no ver constantemente parpadeando el LED rojo del conmutador de pedal 12 (TAP), puedes apagarlo.
3	Preset Numbering	Determina si aparece cada memoria de cada lista como 32 bancos de cuatro (A, B, C, D) o si se numeran 000~127 (resulta útil cuando se recuperan memorias desde los mensajes de cambio de programa MIDI).

Global Settings > Info

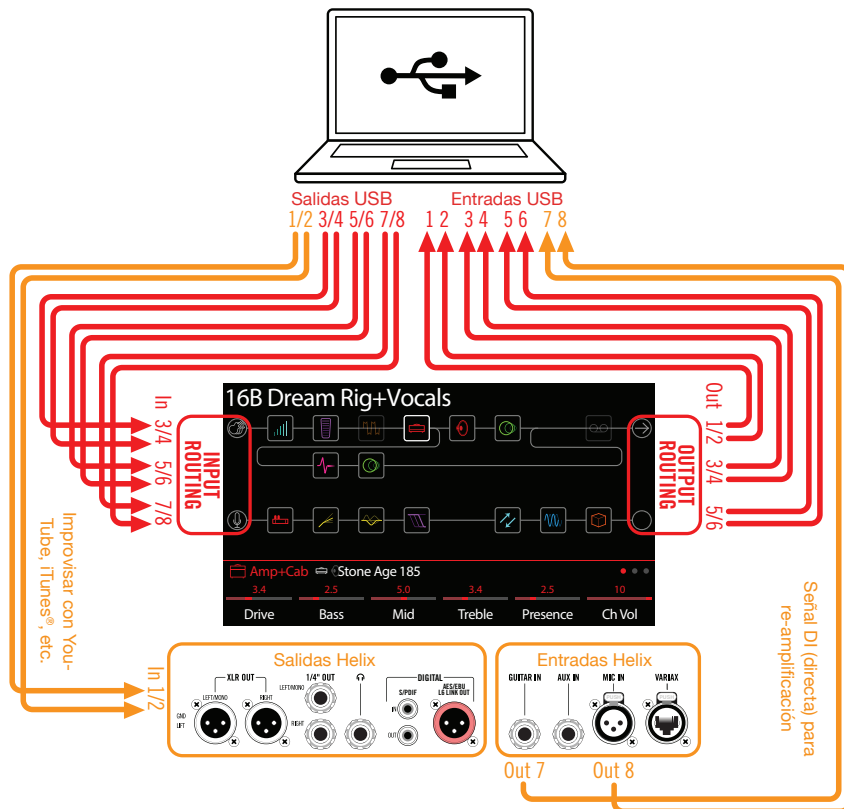
La página Global Settings > Info muestra la versión de firmware actual de Helix. Visita line6.com/support para obtener información sobre las actualizaciones más recientes del firmware de Helix.

Audio USB

Helix funciona como un interface de audio de baja latencia, USB 2.0, 24 bits y 96kHz con múltiples entradas/salidas para ordenadores Windows® y Mac®, así como para iPad® (con el adaptador para el kit de cámara opcional de Apple®). Es compatible con los principales software DAW.

Nota: para la operación audio USB en los ordenadores Windows®, es necesario descargar e instalar el controlador Line 6 Helix ASIO®, disponible en line6.com/software. No es necesario realizar la instalación de ningún controlador ordenadores Mac® o dispositivos iPad®.

Con “Multi” por defecto para los bloques Input y Output, automáticamente escucharás como la reproducción del software de audio de USB 1/2 se dirige directamente al Helix, concretamente, a las salidas XLR OUT, 1/4” OUT y PHONES. De este modo podrás improvisar con pistas de YouTube™, iTunes® o de tu DAW sin tener que escucharlos a través de un montón de amplificadores y efectos.



Si configuras la pista de tu software DAW para que grabe desde Helix, concretamente desde el puerto USB 1/2, capturarás la señal de entrada procesada de Helix en la pista de la DAW, con monitorización de latencia cero, puesto que estarás escuchando tu entrada desde las salidas de hardware de Helix antes de que se dirija a través del software.

Las entradas y salidas adicionales USB del Helix están disponibles en los bloques Input y Output, así como en los menús de la pista del software DAW. Puede utilizarse para numerosas configuraciones de direccionamiento, todo ello sin tener que utilizar cables adicionales (consulta los ejemplos siguientes).

Monitorización de hardware frente a monitorización de software

El uso de los ajustes “Multi” predeterminados tanto para los bloques Input como Output proporciona monitorización de hardware, lo que permite escuchar la señal de entrada en directo en todo momento. Esto es independiente de la configuración del monitor del software DAW. Es posible que la monitorización de hardware te resulte útil puesto que permite escuchar en directo la entrada de guitarra o de micro con el procesamiento de Helix añadido y no tiene latencia ya que la señal del monitor no se dirige a través del software DAW.

En algunos entornos de grabación DAW, puede ser preferible utilizar la función de “monitorización de entrada” (o “monitorización de software”) de la aplicación de grabación, que dirige la señal a través de la pista de grabación estructurada, lo que permite monitorizar la entrada efectuada por cualquier plug-in que pueda haber insertado en la pista. Sin embargo, la única desventaja de la monitorización de software DAW es que la señal de entrada en directo se retrasa ligeramente debido a que se dirige a través del software para pasar de nuevo a las salidas de Helix. Este retardo se conoce como “latencia”. Helix está diseñado para proporcionar un funcionamiento de muy baja latencia. Consulta la sección [“Configuración del controlador ASIO® \(sólo para Windows®\)”](#) para obtener más información y detalles sobre la configuración.

Cuando la monitorización de software de una pista de una DAW está activa, es probable que **no** desees escuchar simultáneamente la señal de monitorización del hardware Helix. Para conseguirlo, puedes ajustar el bloque Output del Helix a USB Out 3/4 o 5/6. Estas opciones del bloque Output dirigen la salida de la señal estéreo procesada por Helix al software DAW (sin proporcionar la monitorización de hardware Helix a USB 1/2). Entonces tendrás que configurar la pista de tu DAW para que pueda recibir desde el mismo puerto USB Out del Helix y poder grabar la señal procesada por Helix en la pista. Opcionalmente, puedes configurar la entrada de una segunda pista DAW al puerto USB Out 7 o USB Out 8 del Helix para grabar una señal DI directa (consulta la siguiente sección).

Nota: Mantén del Helix el bloque Input ajustado a “Multi” y la salida principal del software del DAW en Helix USB 1/2 para poder oír la reproducción completa de la mezcla del DAW.

Grabación directa y re-amplificación

Una técnica de grabación DAW común es grabar una señal directa DI (“Direct Input”, entrada directa), como la señal sin procesar de tu guitarra, Variax o micrófono, además de tu tono procesado o con efecto de micro. Esto permite procesar la pista DI más adelante con los plug-ins (como [Line 6 POD® Farm](#)), y/o “re-amplificar” la pista DI a través de un amplificador u otro equipo externo. Helix tiene opciones prácticas diseñadas específicamente para grabar pistas DI, así como para facilitar la re-amplificación de pistas DI de nuevo en tus tonos Helix; todo ello sin hardware ni cableado adicional.

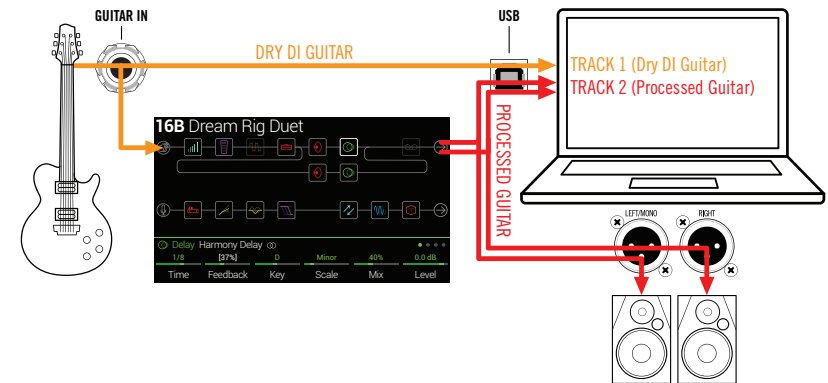
Helix ofrece dos salidas DI especiales, USB Out 7 y 8, que aparecen como opciones disponibles en los menús de entrada de pista del software DAW. Estas dos salidas USB específicas se controlan directamente desde las fuentes de entrada de Helix que desees. Para configurar la fuente de entrada de Helix para cada una, ve a **Global Settings>Ins/Outs>Re-amp Src USB7** y **Re-amp Src USB8**, donde podrás seleccionar “Guitar”, “Variax”, “Variax Mags” o “Mic”.



Grabar una pista DI directa

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

1. En Helix, concretamente en la pantalla **Global Settings>Ins/Outs**, ajusta **Re-amp Src (USB 7)** a “Guitar” (como se indica en la captura de pantalla anterior).
2. Introduce el tono de Helix que desees, manteniendo el ajuste “Multi” por defecto para los bloques Input y Output de Helix.
3. 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 **Helix USB 7**.
Crea una pista estéreo para grabar tu tono estéreo completo procesado por Helix y ajusta la entrada de la pista a **Helix USB 1/2**.



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

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

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

Ahora tienes una pista procesada por Helix y una pista DI separada con las que podrás experimentar más en cualquier momento con plug-ins DAW y/o re-amplificación (consulta la sección siguiente).

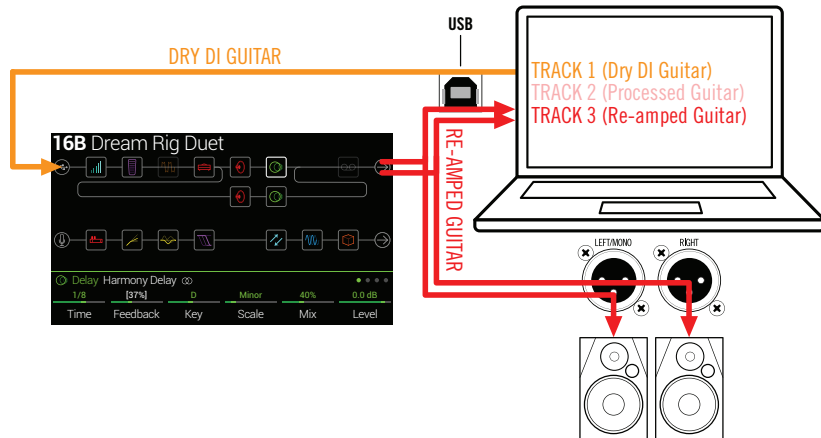
Re-amplificar utilizando Helix

Si el software DAW proporciona opciones para dirigir pistas de audio individuales a salidas distintas a la principal USB 1/2 de Helix, podrás seguir estos pasos para volver a re-amplificar una pista DI grabada de forma directa en Helix.

1. En el software DAW, configura el ajuste de salida de la pista DI a una **USB Out** estéreo de Helix **distinta a USB Out 1/2**. Para este ejemplo vamos a utilizar la **USB Out 3/4** de Helix.
2. Crea una nueva pista estéreo en tu proyecto DAW y ajusta la entrada y la salida de esta pista a **USB 1/2**; a esta pista le daremos el nombre de “Re-amped”. Estructura esta pista para la grabación.

Nota: En la mayoría del software DAW es necesario activar también la función de monitorización de software en esta pista “Re-amped” para escuchar la señal procesada en el Helix al reproducir el proyecto. Consulta la documentación del software.

- En Helix, selecciona el bloque Input y ajústalo para que pueda recibir desde el mismo par estéreo USB (USB In 3/4) y conserva el ajuste del bloque Output a "Multi". Carga la memoria que desees en Helix y, si es necesario, edítala.



- Ahora reproduce el proyecto DAW y escucharás la pista DI "Re-amped" a través de Helix. Ajusta el deslizador de volumen de la pista DI para asegurar que la alimentación de la señal a Helix no sea demasiado caliente. Ajusta el amplificador y los efectos de Helix como desees mientras escuchas la reproducción de la mezcla de tu proyecto.
- Una vez tengas el tono de guitarra re-amplificado a tu gusto, individualiza la pista DI, rebobina hasta el principio del proyecto y pulsa el botón de grabación de la DAW; podrás capturar la señal en una nueva pista re-amplificada en tiempo real.

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

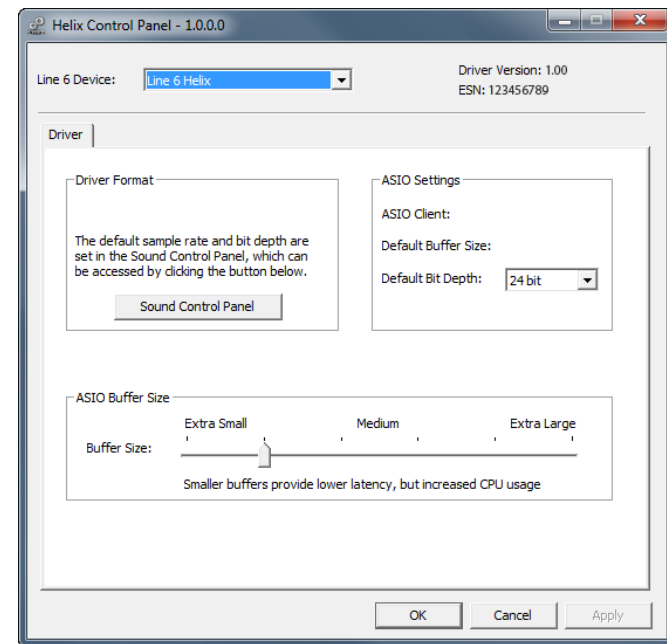
CONSEJO: Ten en cuenta que todavía tienes la pista de guitarra sin procesar y puedes repetir este proceso para crear pistas re-amplificadas adicionales con diferentes ajustes del Helix, añadir plug-ins, mezclar con la pista de guitarra original y mucho más.

Configuración del controlador ASIO® (sólo para Windows®)

Al utilizar Helix como un interface de audio para aplicaciones DAW en Windows®, es muy recomendable configurar el software para utilizar el controlador ASIO® correspondiente. El controlador Line 6 ASIO® ofrece las prestaciones de audio de baja latencia necesarias para la grabación DAW. Normalmente el controlador se selecciona en el cuadro de diálogo Preferencias u Opciones del software DAW. Consulta la documentación del software.

Nota: Descargar e instalar el último controlador Line 6 Helix ASIO® desde line6.com/software.

Una vez hayas seleccionado el controlador Helix 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 de Helix, que es donde definirás los ajustes para el controlador de Helix.



Sound Control Panel Este botón inicia el panel de control de sonido de Windows®, que es desde donde se puede configurar opcionalmente Helix para que sea el dispositivo de reproducción de audio para aplicaciones multimedia (como Windows® Media Player, iTunes® etc.). Estos ajustes no son relevantes para el software DAW, ya que estas aplicaciones utilizan el controlador estándar Windows®.

Default Bit Depth Selecciona la profundidad de bits en la que Helix operará para la grabación y reproducción con su software DAW. 24 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 de Helix; 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: Helix 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 de Line 6 Helix ASIO®, disponible en line6.com/software. No es necesario instalar controladores para ordenadores Mac® ni para dispositivos iPad®.

Banco MIDI/Cambios de programa

Helix responde a los mensajes tradicionales de Banco MIDI y Cambio de programa de un dispositivo MIDI externo (o de software MIDI a través de USB) y recuperará la Setlist y/o la memoria en consecuencia:

Cargar una Setlist a través de MIDI

Desde el dispositivo MIDI, envía un mensaje de Cambio de banco CC32 (LSB) con un valor de 0 (para la Setlist 1), 1 (para la Setlist 2) etc., seguido de un mensaje de Cambio de programa (valor 0~127 para la memoria 01A~32D) para la memoria que desees de la setlist.

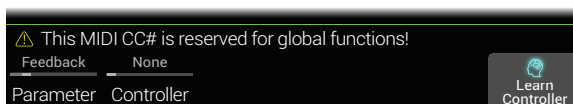
Cargar una memoria en la Setlist actual

Desde el dispositivo MIDI, envía un mensaje de Cambio de programa (valor 0~127 para el preajuste 01A~32D) para la memoria que desees de la setlist actual.

Nota: Al navegar por las memorias desde el hardware del Helix (el encoder PRE-SETS, los conmutadores de pedal, PRESET ▲/PRESET ▼ etc.), Helix transmite automáticamente mensajes de cambio de programa MIDI correspondientes a la memoria seleccionada.

MIDI CC

Helix tiene mensajes de cambio de control MIDI específicos reservados para las funciones globales; estos números CC no se pueden utilizar como controladores. Si intentas aprender un mensaje CC reservado para funciones globales, (consulta [“Controller Assign”](#)), aparece el siguiente cuadro de diálogo:



MIDI CC #	Valor	Función
Asignaciones de pedal y conmutador de pedal		
1	0-127	Emula EXP 1 Pedal
2	0-127	Emula EXP 2 Pedal
3	0-127	Emula EXP 3 Pedal
49	0-127	Emula el conmutador de pedal 1 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
50	0-127	Emula el conmutador de pedal 2 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
51	0-127	Emula el conmutador de pedal 3 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
52	0-127	Emula el conmutador de pedal 4 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
53	0-127	Emula el conmutador de pedal 5 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
54	0-127	Emula el conmutador de pedal 7 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
55	0-127	Emula el conmutador de pedal 8 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
56	0-127	Emula el conmutador de pedal 9 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
57	0-127	Emula el conmutador de pedal 10 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
58	0-127	Emula el conmutador de pedal 11 (sólo en el modo de conmutador de pedal Stomp)
59	0-127	Emula el conmutador de puntera EXP
Controles del looper		
60	0~63: Sobregrabación; 64~127: Grabación	Conmutador Record/Overdub del looper (8)
61	0~63: Detener; 64~127: Reproducir	Conmutador Play/Stop del looper (9)
62	64~127	Conmutador Play Once del looper (3)
63	64~127	Conmutador Undo del looper (2)
65	0~63: Normal; 64~127: Reproducir al revés	Conmutador Forward/Reverse del looper (11)

MIDI CC #	Valor	Función
66	0~63: Full; 64~127: Half	Conmutador Full/Half Speed del looper (10)
67	0~63: Desacti- vado; 64~127: Activado	Bloque Looper activado/desactivado (si está disponible). También permite entrar/salir del modo de conmutador de pedal Looper
Comandos adicionales		
0	0~7	Selección de BancoMSB
32	0~7	Selección de BancoLSB— Para seleccionar Setlists
64	64~127	Tap Tempo
68	0~63: Desacti- vado; 64~127: Activado	Pantalla Tuneractivada/desactivada
69	0~127	
70	0~127	
71	0~127	
72	0~127	Comandos MIDI globales reservados para un uso futuro
73	0~127	
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	



Line 6, Inc.:
26580 Agoura Road,
Calabasas, CA 91302-1921 USA

LINE 6