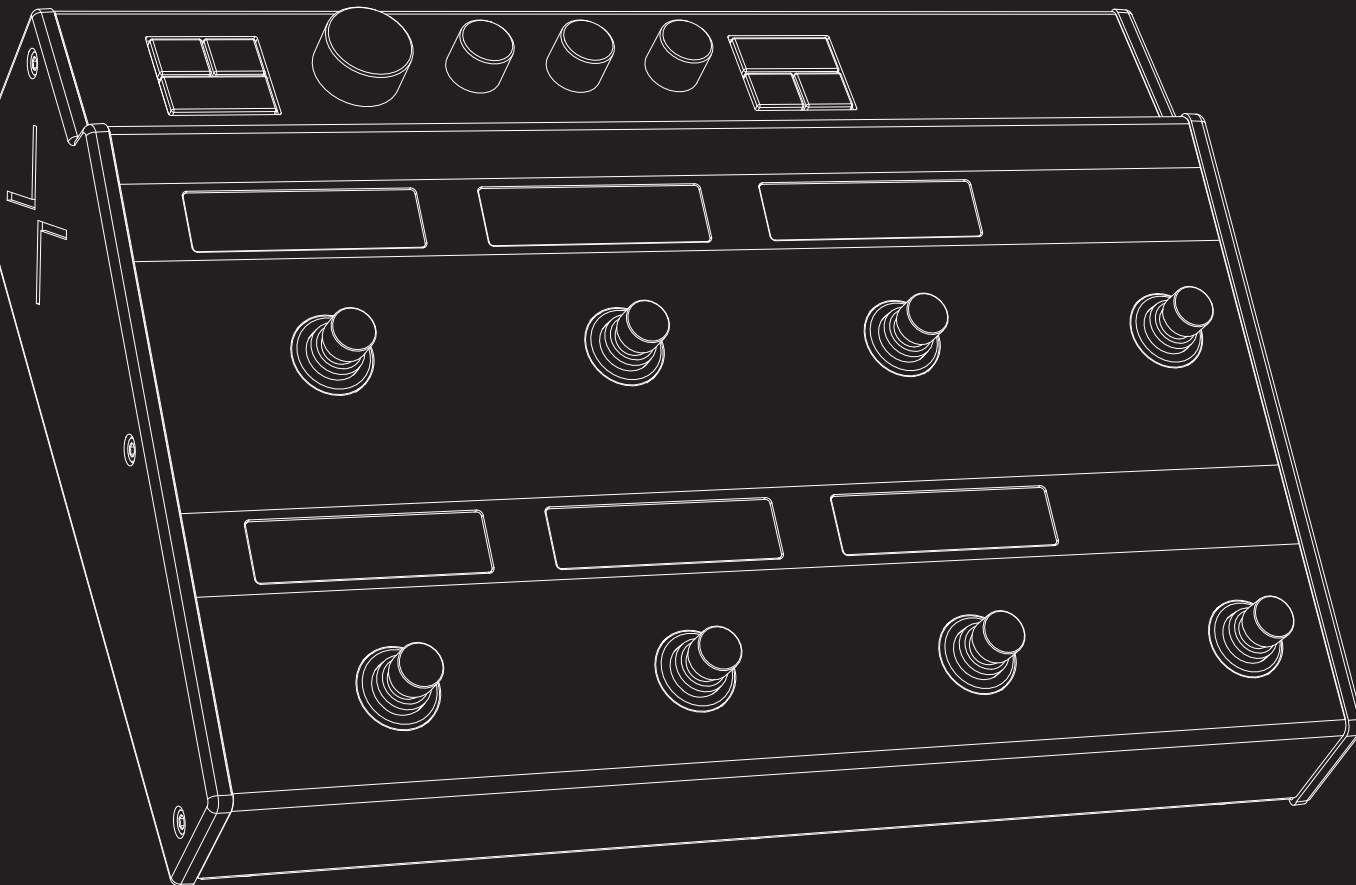




HX EFFECTS



2.50 Mode d'emploi >

Sommaire

Bienvenue 4

Terminologie	4
Mise à jour du firmware de l’HX Effects	4
Façade	5
Panneau arrière	7

Démarrage rapide 8

Connexion...	8
Mode Stomp	10
Contourner un effet	10
Contourner tous les effets	10
Choisir un effet	11
Modifier des effets	11
Edition mains libres (Pedal Edit)	12
Echanger des commutateurs	13
Copier/coller un effet	13
Effacer un effet	13
Changer les infos d’un commutateur au pied	13
Mode Preset	14
Sauvegarder/nommer un son	14
Tap Tempo	15
Accordeur	15

Effets 16

Réponses impulsionnelles (IR)	21
Send/Return	21
Looper	22
Marques déposées aux Etats-Unis	24

Snapshots 25

Utiliser des snapshots	25
Copier/coller un snapshot	26
Echanger des snapshots	26
Renommer un snapshot	26
Sauvegarder des snapshots	27
Régler le comportement du snapshot après édition	27

Flux du signal 28

Déplacer des blocs dans le flux du signal	28
Contourner des blocs dans le flux du signal	29
Editer des blocs dans le flux du signal	29
Assigner des commutateurs dans le flux du signal	29
Routage en parallèle	30
Régler la sortie de la chaîne B	30
Options de configuration du bloc Split	31
DSP dynamique	31
Agencement des blocs et image stéréo	32

Assignment de contrôleurs 33

Assigner un contrôleur	33
Supprimer les assignments de contrôleur d’un bloc	34
Supprimer toutes les assignments de contrôleur	34

Command Center 35

Assigner un message	35
Copier et coller un message	37
Copier et coller tous les messages	37
Supprimer un message	37
Supprimer tous les messages	37

Global Settings 38

Régler les niveaux	38
Initialiser tous les réglages globaux	38
Global Settings > Ins/Outs	39
Global Settings > Preferences	39
Global Settings > Switches	40
Global Settings > Pedals	40
Global Settings > MIDI/Tempo	41
Global Settings > Displays	41

MIDI 42

Chargement de preset via MIDI	42
Chargement de snapshot via MIDI	43
Activer/contourner un bloc via MIDI	43
Pilotage des paramètres via MIDI	43
Messages de contrôle MIDI (CC)	43

©2018 Line 6, Inc. All rights reserved.

Please Note: Line 6, Helix, M13, M9, and M5 are trademarks of Line 6, Inc. registered in the U.S. and other countries. HX Effects, DT25, DT50, DL4, DM4, MM4 and FM4, are trademarks of Line 6, Inc. Apple, Mac, iPad and iPhone are trademarks of Apple, Inc. registered in the U.S. and other countries. Apple is not responsible for the operation of this device or its compliance with safety and regulatory standards. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Bienvenue

“Je déteste lire des manuels!”

Nous aussi. Les écrire ne nous enthousiasme pas non plus, d'autant qu'ils sont lus par si peu de gens. Et si nous passions un accord: nous proposons une série de vidéos ultra courtes qui vous permettent d'utiliser votre HX Effects™ en moins de 10 minutes et vous promettez de ne pas vous plaindre en ligne d'avoir à lire un manuel? D'accord?

line6.com/meet-hx-effects



“OK... les manuels ça passe.”

Parfait (grande inspiration)... Merci d'avoir opté pour le Line 6 HX Effects, un des processeurs audio les plus puissants et les plus flexibles jamais créés. Nous vous souhaitons de nombreuses années de création débridée et de plaisir toujours renouvelé sur scène comme au studio.

Bien que le HX Effects semble sophistiqué (et il l'est), il est conçu pour être utilisé de deux manières: soit comme un bon vieux pédalier standard où vous choisissez les effets et tournez les commandes, soit comme une vraie station de travail d'effets programmables et éditables à souhait.

Attendez encore deux secondes avant de déchirer le plastique et de brancher la bête! Regardez au moins la grande antisèche couleur de l'HX Effects fournie dans le carton et gardez-la sous la main. Lisez ensuite le chapitre “[Démarrage rapide](#)” de ce manuel: vous serez prêt à shredder en moins de deux.

Astuce: Rendez-vous sur le site line6.com/videos: vous y trouverez régulièrement de nouveaux tutoriels pour les dispositifs Line 6!

Terminologie

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

Bloc Les blocs représentent divers éléments du son: effets individuels, pédales de volume, loopers, division/fusion de chaîne de signal et réponses impulsionnelles. Chaque preset peut utiliser jusqu'à 9 blocs simultanément si le processeur DSP le permet.

Modèle Chaque bloc d'effet peut avoir un modèle. L'HX Effects contient plus de 100 modèles d'effets HX (Helix™) ainsi que des dizaines de modèles d'effets “Legacy” issus des processeurs Line 6 DL4™, DM4™, MM4™, FM4™, M13®, M9®, and M5®.

Preset Un preset est constitué d'une série de blocs rassemblant tous les effets, snapshots, assignations de commutateurs au pied, assignations de contrôleurs et messages “Command Center”.

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


Send/Return Les prises SEND et RETURN permettent d'insérer vos pédales d'effet favorites n'importe où dans le flux du signal ou de brancher votre ampli de guitare avec la “[Méthode 4 câbles](#)”. L'HX Effects dispose de deux départs et retours mono qui peuvent aussi servir de paires stéréo.

IR Les réponses impulsionnelles (IR) sont des fonctions mathématiques représentant les mesures sonores de systèmes audio. L'HX Effects peut sauvegarder jusqu'à 128 réponses impulsionnelles personnalisées ou de tierces parties. “[Réponses impulsionnelles \(IR\)](#)”

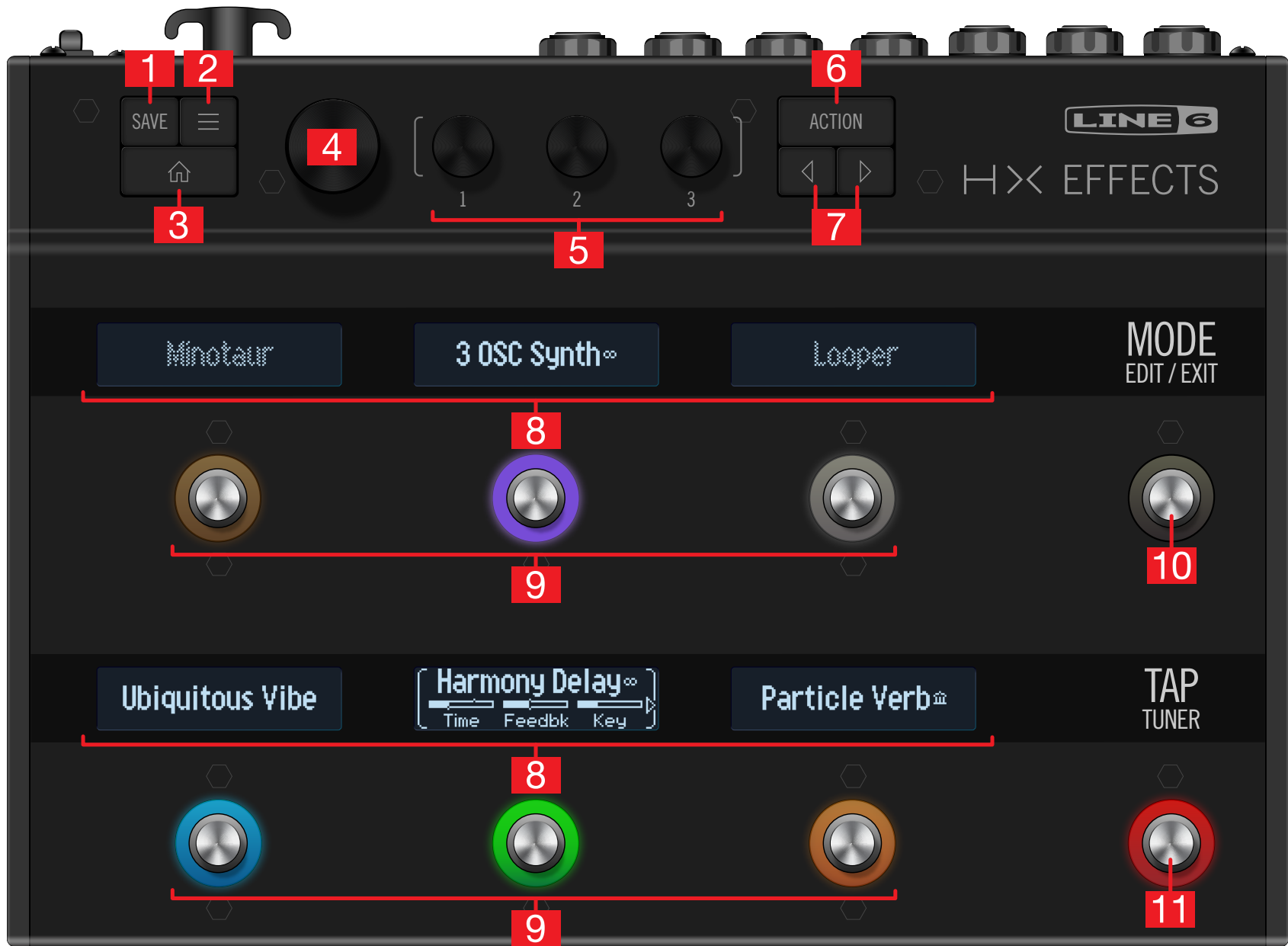
Mise à jour du firmware de l'HX Effects



Line 6 améliore en permanence les produits de la famille HX. En mettant le système (firmware) de l'HX Effects à jour, vous êtes certain d'avoir toujours les derniers modèles d'effets et fonctionnalités.


IMPORTANT! Ce manuel part du principe que votre HX Effects dispose au moins de la version 2.50.
Si votre ordinateur tourne sous Windows® - Il faut d'abord télécharger et installer le pilote Line 6 HX Effects, disponible sur line6.com/software. Les ordinateurs Mac ne requièrent pas d'installation de pilote.


1.  Téléchargez la version la plus récente de l'application **Line 6 Updater** du site line6.com/software.
2. Branchez l'HX Effects à un port USB de l'ordinateur et mettez-le sous tension.
3. Lancez l'application **Line 6 Updater**, connectez-vous à votre compte Line 6 et suivez les instructions vous invitant à installer la dernière version du firmware.






Façade




1. **SAVE:** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu “Save” et renommer ou sauvegarder les changements d’un son. Appuyez deux fois pour sauvegarder immédiatement les réglages. Voyez [“Sauvegarder/nommer un son”](#).
2. : Appuyez sur ce bouton pour aller plus loin dans les possibilités de l’HX Effects: vous y trouverez le flux du signal ainsi que les menus Controller Assign, Command Center et Global Settings.
3. : Si vous êtes perdu, appuyez sur ce bouton pour retourner à la page principale.
4. **Molette:** En mode Stomp, tournez cette molette pour changer l’effet du bloc sélectionné. Appuyez sur la molette pour afficher la liste des modèles. Voyez [“Choisir un effet”](#). En mode Preset, tournez la molette pour sélectionner des mémoires. Voyez [“Mode Preset”](#).
5. **Commandes 1~3:** Tournez une de ces trois commandes pour régler un des paramètres de l’afficheur LCD entre crochets blancs; appuyez sur la commande pour rétablir le réglage du paramètre.


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


 **RACCOURCI:** La plupart des paramètres peuvent être modifiés par des contrôleurs. Maintenez la commande du paramètre voulu enfoncée pour afficher la page [“Assignation de contrôleurs”](#) correspondante.

6. **ACTION:** Appuyez sur ce bouton pour afficher le menu d’actions du bloc ou du menu sélectionné. En mode Stomp, le panneau d’action permet de copier, coller ou supprimer des effets et de personnaliser le label du commutateur ainsi que la couleur de l’anneau LED. D’autres pages proposent d’autres actions. Les actions de la page “Global Settings”, par exemple, permettent d’initialiser tous les réglages globaux en une fois.
7. : Si le modèle choisi ou l’élément a plus d’une page de paramètres, des flèches apparaissent dans le coin inférieur gauche et/ou droit du LCD. Appuyez sur  ou  pour afficher d’autres paramètres. Dans la liste de modèles, appuyez sur  pour ouvrir le dossier ou sur  pour fermer le dossier et remonter d’un niveau.
8. **Labels:** Chacun des six labels LCD affiche le nom de l’effet ou de l’élément qui lui est assigné pour éviter toute surprise sur scène. Vous pouvez personnaliser les labels. Voyez [“Changer les infos d’un commutateur au pied”](#). (Et n’oubliez pas de retirer le film de protection couvrant ces afficheurs LCD sur votre nouvel HX Effects!)

 **Remarque:** Quand plusieurs blocs ou éléments sont assignés à un commutateur au pied, le label affiche “MULTIPLE (X)” où “X” indique le nombre d’assignations. Voyez [“Assigner des commutateurs dans le flux du signal”](#).


9. **Commutateurs au pied 1~6:** Les commutateurs au pied capacitifs et sensibles au toucher ont des anneaux colorés pour indiquer l’état de l’effet ou de l’élément. En mode Stomp, vous pouvez toucher (sans presser) un commutateur au pied pour sélectionner rapidement l’effet assigné. S’il a plusieurs assignations, touchez le commutateur plusieurs fois pour sélectionner successivement les éléments assignés. Voyez [“Mode Stomp”](#).

 **RACCOURCI:** En mode Stomp, touchez (sans appuyer) un commutateur au pied durant une seconde pour répartir tous ses paramètres sur plusieurs afficheurs.

 **RACCOURCI:** En mode Stomp, touchez (sans appuyer) en continu les deux commutateurs dont vous voulez échanger les assignations (y compris les labels ou couleurs de LED).

10. **Commutateur MODE/EDIT/EXIT:** Pressez le commutateur MODE pour alterner les modes Stomp et Preset pour les commutateurs au pied. Maintenez MODE enfoncé une seconde pour activer le mode vous permettant d’éditer les effets avec le pied et de garder les mains sur la guitare. Voyez [“Edition mains libres \(Pedal Edit\)”](#). Appuyez sur MODE/EDIT/EXIT pour quitter le mode Looper ou d’édition de pédale. Voyez [“Looper”](#).

11. **Commutateur TAP/TUNER:** Appuyez deux ou plusieurs fois sur TAP pour régler le BPM (battements par minute) de n’importe quel effet à base temporelle comme le delay ou la modulation. Appuyez une fois sur TAP pour redémarrer n’importe quel effet de modulation à LFO. Maintenez TAP enfoncé une seconde pour activer l’accordeur. Voyez [“Accordeur”](#).

 **RACCOURCI:** Touchez TAP (sans l’enfoncer) pour afficher brièvement la fenêtre de tempo. Vous pouvez y ajuster rapidement le tempo en vigueur (ce qui est plus rapide que de passer par le menu “Global Settings”).

Panneau arrière



12. PEDAL/EXT AMP 1&2: Vous pouvez brancher deux pédales d'expression supplémentaires à l'HX Effects pour régler une vaste palette de paramètres. Par défaut, EXP 1 est automatiquement assignée au pilotage et au contournement des blocs Wah/Pitch Wham et EXP 2 au pilotage des blocs Volume. Voyez ["Assigner un contrôleur"](#).

Vous pouvez aussi brancher une de ces sorties à votre ampli traditionnel pour en sélectionner le canal ou activer/couper sa réverb. Utilisez un câble TRS pour une double fonction (A= pointe, B= anneau). Voyez ["Global Settings > Preferences"](#) pour savoir comment choisir la fonction de cette prise.

13. SEND/RETURN 1&2: Ces entrées/sorties de 6,3mm peuvent servir de boucles d'insertion de pédales d'effet entre des blocs spécifiques de l'HX Effects, ou comme entrées/sorties pour une configuration à 4 câbles. Voyez ["Méthode 4 câbles"](#).

14. INPUT L/MONO, RIGHT: Branchez votre guitare, basse ou source de signal mono à l'entrée L/MONO. Branchez des pédales stéréo, des claviers, des synthés ou des processeurs aux entrées L/MONO et RIGHT.

15. OUTPUT L/MONO, RIGHT: Ces prises 6,3mm peuvent être branchées à un ampli de guitare ou d'autres pédales avec des câbles TS asymétriques. Pour la connexion à une pédale mono ou à un seul ampli, utilisez la prise L/MONO.

16. MIDI IN, OUT/THRU: L'HX Effects peut échanger des messages de changement de programme, de contrôle et d'autres messages MIDI avec votre matériel MIDI. (Notez que les messages MIDI peuvent aussi être envoyés et/ou reçus via USB.)

17. USB: Branchez l'HX Effects à un ordinateur Mac ou Windows pour la gestion des mémoires et le chargement de réponses impulsives par le biais de l'application *HX Edit*, pour des mises à jour avec le firmware le plus récent, pour recevoir des messages de pilotage MIDI et transmettre des messages Command Center pour piloter divers logiciels. Cette prise ne reconnaît que l'USB 2.0 et 3.0. N'utilisez pas de hub USB externe.

18. DC IN: Line 6 recommande vivement de n'utiliser que l'adaptateur DC-3G fourni.

19. Fixation du câble: Enroulez le câble d'alimentation DC-3G autour du crochet pour éviter toute interruption du show.

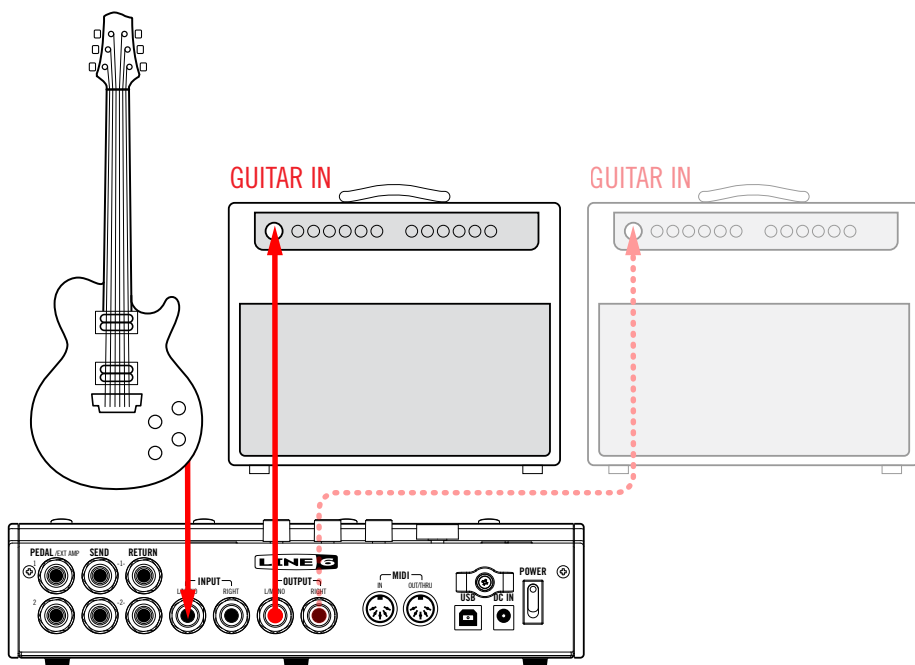
20. Commutateur POWER: Met le dispositif sous/hors tension.

Démarrage rapide

Connexion...

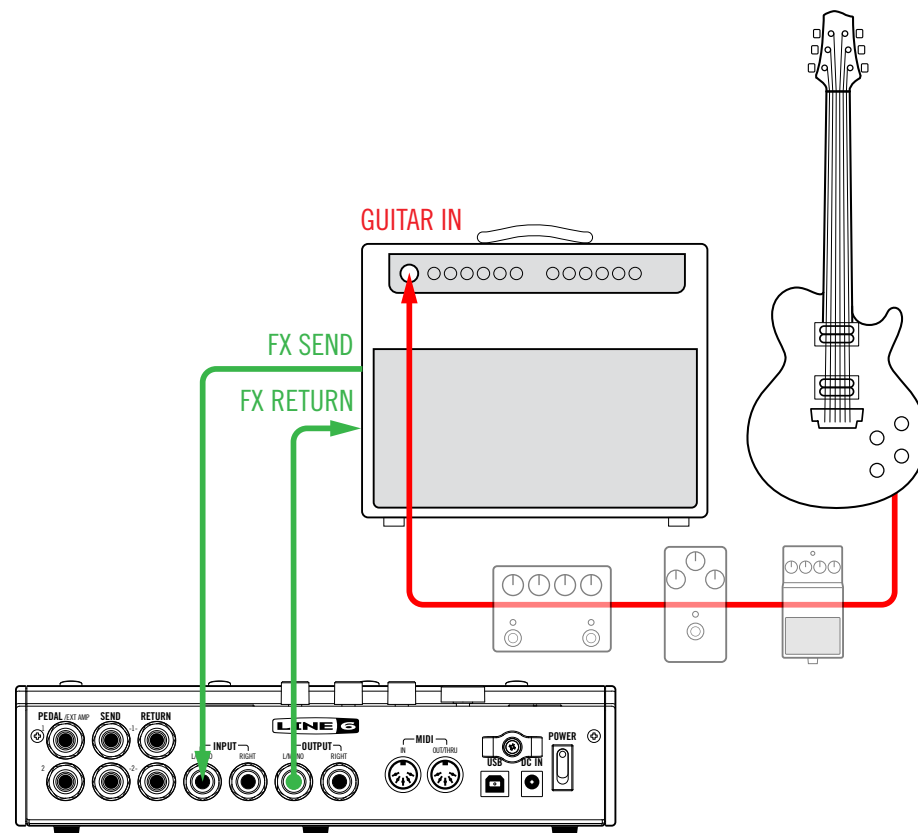
HX Effects comme pédalier traditionnel

La plupart des guitaristes utiliseront l'HX Effects comme un pédalier traditionnel, branché entre la guitare et l'ampli. L'HX Effects peut aussi alimenter un second ampli pour un résultat stéréo.



HX Effects dans la boucle d'effet de l'ampli

Certains guitaristes préfèrent cependant placer des effets temporels comme le delay et la réverb entre les sections préampli et ampli de puissance de leur ampli. Si votre ampli est doté d'une boucle d'effet, l'HX Effects s'intègre parfaitement dans ces configurations, avec ou sans autres pédales (overdrive, fuzz et compression, par exemple) avant l'ampli.



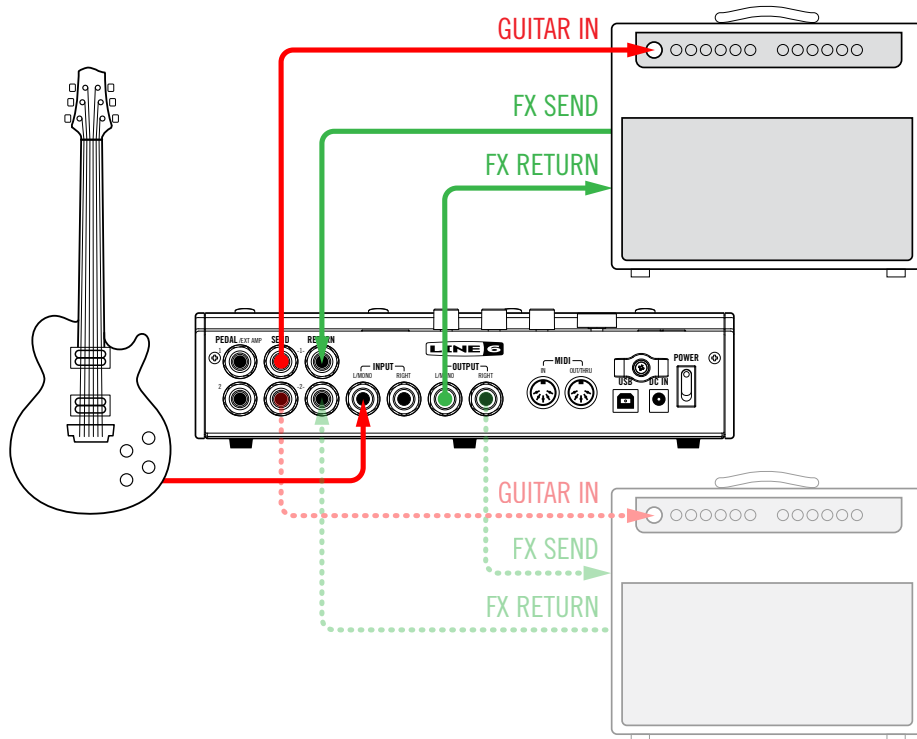
Remarque: Les boucles d'effets de la plupart des amplificateurs sont de niveau instrument. Si la boucle d'effet de votre ampli est de niveau ligne, réglez les entrées et sorties de votre HX Effects sur niveau ligne. Voyez "[Régler les niveaux](#)".

Méthode 4 câbles

La configuration la plus flexible consiste à brancher certains effets (en général des distorsions, wahs et compresseurs) avant le préampli de l'ampli et les autres (notamment les delays et réverbérations) dans sa boucle d'effet. Cette configuration, souvent appelée "méthode 4 câbles", est possible avec votre HX Effects.

Recherchez les presets d'usine dont le nom contient "4CM" pour vous en servir de point de départ ou constituez votre propre configuration en ajoutant un bloc FX Loop (voyez "[Choisir un effet](#)").

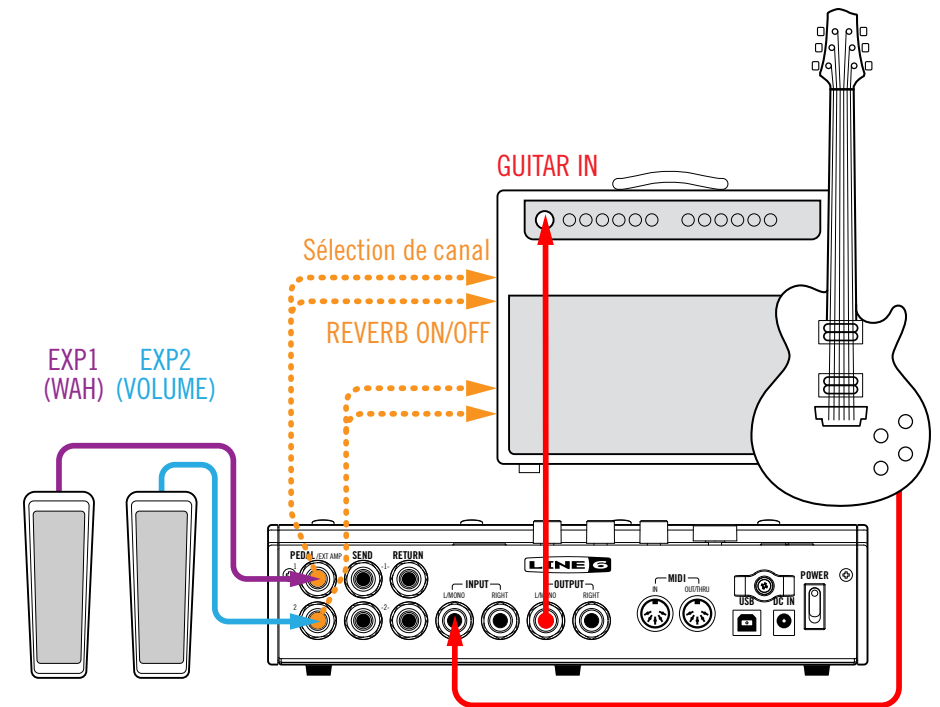
Et si vous utilisez deux amplis, votre HX Effects peut même passer à la méthode 7 câbles en stéréo.



Pédales d'expression et/ou pilotage d'ampli externe

Par défaut, les deux prises PEDAL sont configurées pour accueillir une pédale d'expression chacune. PEDAL 1 est automatiquement assignée aux blocs de pédale Wah ou Pitch Wham et PEDAL 2 aux blocs de pédale Volume. Alternativement, une ou les deux prises PEDAL peuvent servir de sorties de pilotage d'ampli (A= pointe, B= anneau) pour changer le canal de l'ampli ou activer/couper sa réverbération.*

Pour savoir comment régler le rôle des prises PEDAL (entrée de pédale d'expression ou sortie de pilotage d'ampli), voyez "[Global Settings > Preferences](#)".



! *IMPORTANT! Reliez les prises EXT AMP 1/2 uniquement à des amplificateurs dotés d'entrées à court-circuit-gaine (masse). La connexion à une entrée d'un autre type pourrait endommager irrémédiablement votre ampli et l'HX Effects! Si vous ne connaissez pas le type d'entrée de votre ampli, contactez le fabricant.

! IMPORTANT! La capacité de l'HX Effects à piloter le canal et/ou la réverbération d'un ampli externe a été testée avec de nombreux amplis et têtes d'ampli populaires. Malheureusement, cela ne garantit pas sa compatibilité avec tous les produits. Notez que, selon le circuit de commutation de canaux de l'ampli utilisé, la fonction "EXT Amp" peut ne pas produire le résultat escompté.

Mode Stomp

Le mode Stomp est celui où vous passerez le plus clair de votre temps: il offre les sensations et les fonctions d'un pédalier traditionnel.

En mode Stomp, les commutateurs 1~6 peuvent avoir différents rôles:

- Activer/couper un ou plusieurs effets.
- Alternier deux réglages pour un ou plusieurs paramètres.
- Transmettre un message MIDI ou changer le canal d'un ampli externe.
- Toutes les fonctions ci-dessus, même simultanément.

Si nécessaire, appuyez sur MODE pour passer en mode Stomp.

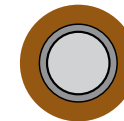
Les commutateurs 1~6 affichent les effets assignés, les noms de paramètres, des messages Command Center et/ou des labels personnalisés:



Contourner un effet

Appuyez sur le commutateur au pied assigné.

Les effets contournés s'affichent en gris et l'anneau LED est atténué:



Remarque: Bien qu'en général on n'assigne qu'un effet à un commutateur au pied, l'HX Effects vous permet d'en assigner plusieurs pour les activer/couper simultanément ou les sélectionner alternativement d'une pression du pied. Pour assigner plusieurs effets au même commutateur, passez au menu "Signal Flow". Voyez "[Assigner des commutateurs dans le flux du signal](#)".

Contourner tous les effets

1. Appuyez simultanément sur MODE et TAP.

Quand il y a un contournement général de l'HX Effects, un avertissement saute lentement d'un afficheur à l'autre:



Remarque: Il y a deux types de fonction "All Bypass" pour l'HX Effects: l'Analog bypass (appelé parfois "true bypass") où des relais mécaniques envoient directement votre signal de l'entrée à la sortie sans traitement ni conversion A/N/A et le DSP bypass permettant aux échos du delay et à la queue de réverbération de s'estomper naturellement. Par défaut, l'HX Effects est réglé sur "Analog bypass".

2. Appuyez à nouveau simultanément sur MODE et TAP.

L'HX Effects repasse ensuite en mode de fonctionnement normal.

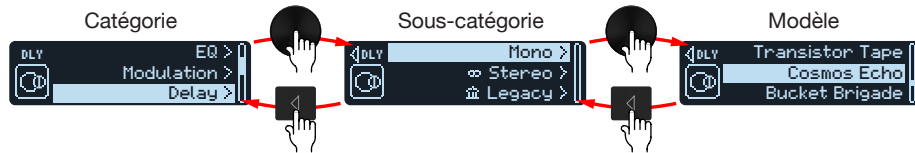
Choisir un effet

Pour changer d'effet, touchez brièvement le commutateur au pied correspondant puis tournez la molette.

Pour ajouter un effet à un commutateur sans assignation, touchez brièvement le commutateur puis tournez la molette.

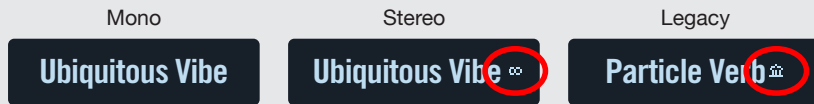
La sélection d'un autre effet au sein de la même catégorie (remplacer Simple Delay par Reverse Delay, par exemple) peut être très rapide. Cependant, comme l'HX Effects a presque 200 modèles d'effet, il vaut mieux éviter cette méthode pour passer d'une distorsion mono (en début de liste) à un looper stéréo (en fin de liste). Dans ce cas, il vaut mieux ouvrir la liste de modèles.

1. En mode Stomp, appuyez sur la molette pour afficher la liste de modèles:



Les catégories d'effets comprennent une ou plusieurs sous-catégories. Les effets des sous-catégories "Mono" et "Stereo" sont des modèles HX (Helix). Les effets de la sous-catégorie "Legacy" sont issus de pédaliers Line 6 classiques comme les M13, M9, M5, DL4, MM4, FM4 et DM4.

Remarque: Les commutateurs au pied assignés à des modèles Stereo ou Legacy sont reconnaissables à une petite icône affichée à droite du nom du modèle.



Tournez la molette pour sélectionner un élément de la liste.

Appuyez sur la molette (ou \triangleright) pour afficher le contenu d'une catégorie ou d'une sous-catégorie.

Appuyez sur \triangleleft pour remonter dans la hiérarchie.

IMPORTANT! Si certains effets n'apparaissent pas dans la liste de modèles, cela signifie que l'HX Effects ne peut pas utiliser cette catégorie, sous-catégorie ou modèle. Exemple: si vous utilisez déjà trois réverbérations et un effet pitch shift, il peut être impossible d'ajouter un pitch shifter supplémentaire.

2. Utilisez la molette, \triangleleft et \triangleright pour sélectionner la catégorie, la sous-catégorie et le modèle.

3. Pour fermer la liste de modèles, appuyez sur HOME .

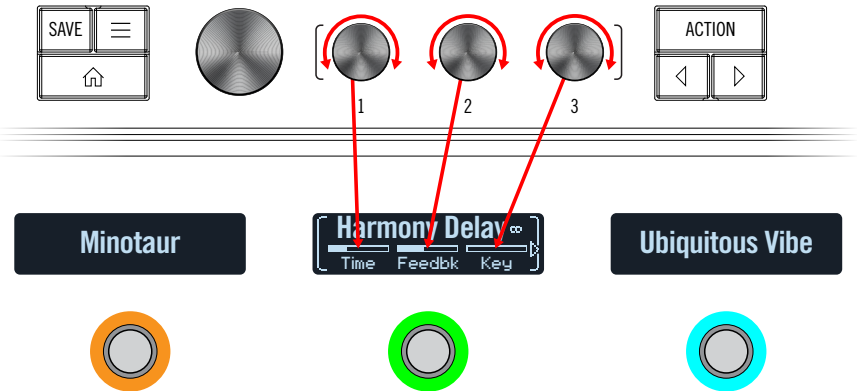
Modifier des effets

1. Pour sélectionner l'effet à éditer, touchez brièvement son commutateur.

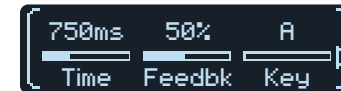
Les trois premiers paramètres apparaissent et l'afficheur est encadré par des crochets blancs pour indiquer que ses paramètres sont pilotés par les commandes:



2. Tournez les commandes 1~3.



Durant le réglage des paramètres, les valeurs apparaissent brièvement sur l'afficheur:

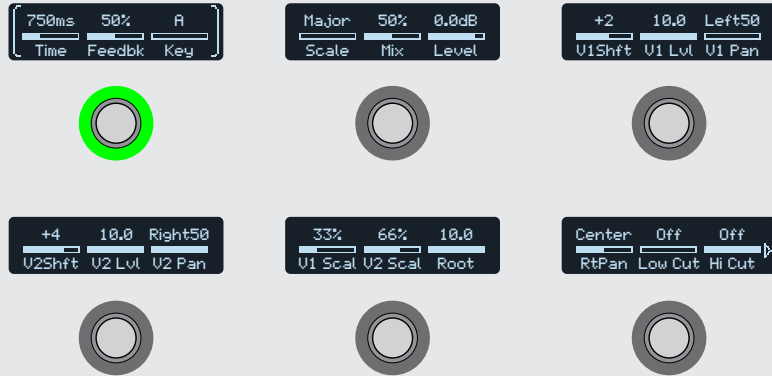


Si un effet ou autre élément a plus de 3 paramètres, des flèches apparaissent à droite et/ou à gauche des barres de réglage (voyez ci-dessus).

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

3. Appuyez sur \triangleleft ou \triangleright pour accéder aux éventuels paramètres supplémentaires.

Astuce: Touchez un commutateur au pied durant une seconde pour répartir tous ses paramètres sur plusieurs afficheurs.



Touchez le commutateur au pied voulu pour sélectionner ses paramètres puis actionnez les commandes 1~3 pour les régler. Si un bloc a plus de 18 paramètres, appuyez sur \triangleright pour accéder aux paramètres cachés. Quand vous avez terminé, touchez un commutateur au pied 1 seconde (ou appuyez sur \wedge) pour quitter le mode.

Edition mains libres (Pedal Edit)

La plupart des effets peuvent être modifiés sans lâcher la guitare. Si vous détestez vous pencher et tourner des commandes, le mode Pedal Edit est fait pour vous. Bien que le mode d'édition par pédales ne soit pas conçu pour remplacer l'assignation des contrôleurs, il peut servir à ajuster un paramètre durant un concert.

1. Maintenez MODE/EDIT enfoncé 2 secondes.

Les blocs du preset apparaissent au-dessus des commutateurs au pied en clignotant: Si le preset a plus de six blocs, le commutateur au pied 3 affiche "MORE...". **Pressez le commutateur 3 (MORE...) pour voir d'autres blocs.**

Remarque: Pour sélectionner un bloc en mode Pedal Edit, vous pouvez être amené à utiliser un autre commutateur au pied que celui auquel il est normalement assigné.

2. Pressez le commutateur au pied affichant l'effet à éditer.

Les paramètres de la première page du bloc apparaissent au-dessus des commutateurs 1~3:



Si le bloc a **plus d'une page** de paramètres, pressez le commutateur au pied 4 (PAGE \triangleright) jusqu'à ce que vous trouviez le paramètre voulu. Pour retourner **une page en arrière**, maintenez le commutateur 4 enfoncé.

3. Appuyez sur le commutateur au pied affichant le paramètre à éditer.

Maintenez un commutateur Time ou Speed enfoncé pour effectuer le réglage en ms, en Hz ou par valeurs de note (noire, croche pointée etc.).

Maintenez le commutateur de n'importe quel autre paramètre enfoncé pour rétablir son réglage par défaut.

4. Actionnez une pédale d'expression branchée pour régler le paramètre.

Pour entrer une valeur précise, utilisez les commutateurs 5 (VALUE-) et 6 (VALUE+). **Maintenez le commutateur 5 (VALUE-) ou 6 (VALUE+) enfoncé pour accélérer le réglage.**

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur MODE/EXIT.

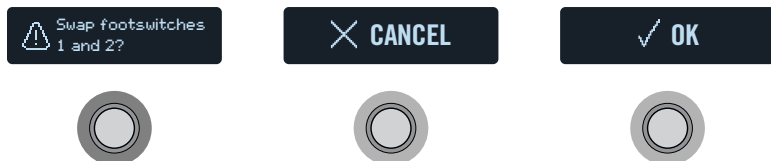
Si vous voulez **sauvegarder des modifications** du son, maintenez MODE (EXIT) enfoncé 2 secondes.

Echanger des commutateurs

Vous pouvez échanger rapidement les assignations de deux commutateurs au pied en mode Stomp.

⚠ IMPORTANT! L'échange d'assignations de commutateurs au pied ne change pas l'ordre réel des effets. Pour réorganiser vos effets, voyez "[Déplacer des blocs dans le flux du signal](#)".

1. Touchez deux commutateurs en mode Stomp jusqu'à ce que les options suivantes apparaissent:



2. Appuyez sur le commutateur OK.

Copier/coller un effet

Les effets peuvent être copiés/collés sous un autre commutateur, soit au sein du même preset, soit dans un autre.

1. Touchez le commutateur à copier et appuyez sur ACTION. Des commutateurs d'action apparaissent autour de l'effet sélectionné.
2. Appuyez sur le commutateur au pied COPY BLOCK.
3. Touchez le commutateur où vous voulez coller le bloc (même dans un autre preset) et appuyez sur ACTION.
4. Appuyez sur le commutateur PASTE BLOCK.

Remarque: Il peut arriver qu'un bloc ne puisse pas être collé à l'emplacement voulu si le preset contient déjà 9 blocs d'effet ou s'il n'y a plus assez de puissance de calcul pour ajouter le modèle choisi (voyez "[DSP dynamique](#)"). Dans ce cas, le commutateur PASTE BLOCK est gris.

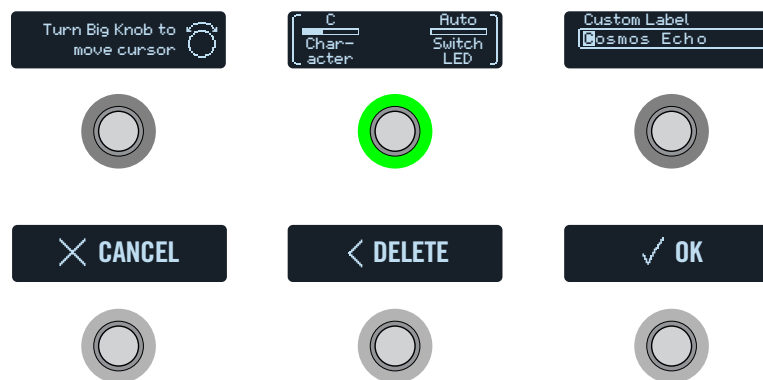
Effacer un effet

1. Touchez le commutateur au pied à effacer et appuyez sur ACTION. Des commutateurs d'action apparaissent autour de l'effet sélectionné.
2. Appuyez sur le commutateur CLEAR BLOCK.

Changer les infos d'un commutateur au pied

Vous pouvez personnaliser le texte d'un afficheur ou changer la couleur de la diode du commutateur.

1. Touchez le commutateur au pied à personnaliser et appuyez sur ACTION. Des commutateurs d'action apparaissent autour de l'effet sélectionné.
2. Appuyez sur le commutateur CUSTOMIZE. Les affichages de personnalisation apparaissent:



Tournez la molette pour déplacer le curseur.

Tournez la commande 1 (Character) pour changer le caractère sélectionné.

RACCOURCI: Appuyez sur la commande 1 (Character) pour faire défiler les options majuscules, minuscules, 0 et [ESPACE].

Appuyez sur le commutateur au pied DELETE pour supprimer le caractère sélectionné et déplacer les caractères suivants vers la gauche.

Supprimez tous les caractères pour effacer le texte personnalisé et retrouver le label préprogrammé.

3. Tournez la commande 3 (Switch LED) pour choisir une autre couleur pour l'anneau du commutateur (ou l'éteindre). Nous recommandons de conserver le réglage "Auto".
4. Quand vous avez terminé, appuyez sur le commutateur OK.

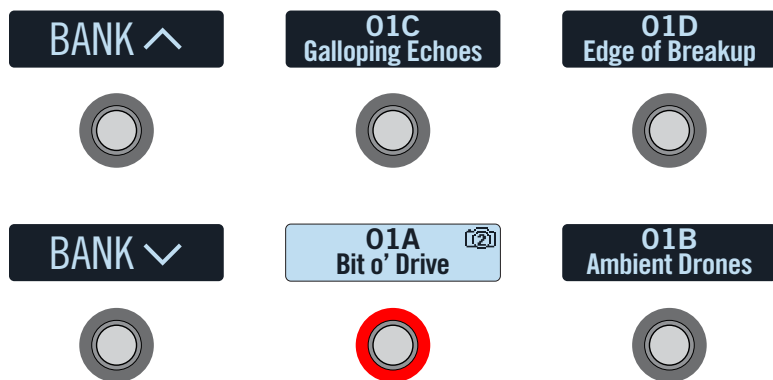
Mode Preset

Ajouter et éditer des effets est bien beau mais alors pourquoi ne pas utiliser des pédales distinctes tout simplement? Un des avantages principaux d'un pédalier comme l'HX Effects est qu'il est capable de stocker d'innombrables "pédaliers" ayant chacun des effets, des configurations et des réglages différents, et de les charger d'une simple pression sur un commutateur au pied. Ces "pédaliers" sont sauvegardés dans des *presets*.

L'HX Effects propose 32 banques de quatre presets (A, B, C et D) soit un total de 128 mémoires.

Si nécessaire, appuyez sur MODE pour passer en mode Preset.

Les commutateurs au pied 1~6 permettent de naviguer dans les banques et les mémoires:



1. Pressez BANK ^ ou BANK v pour choisir une banque.

Les presets de la banque choisie clignotent pour indiquer qu'ils peuvent être chargés.

2. Appuyez sur un des quatre commutateurs de sélection de mémoire pour charger le preset.

Remarque: L'HX Effects peut être réglé pour repasser automatiquement en mode Stomp après la sélection d'un preset. Voyez "[Global Settings > Switches](#)".

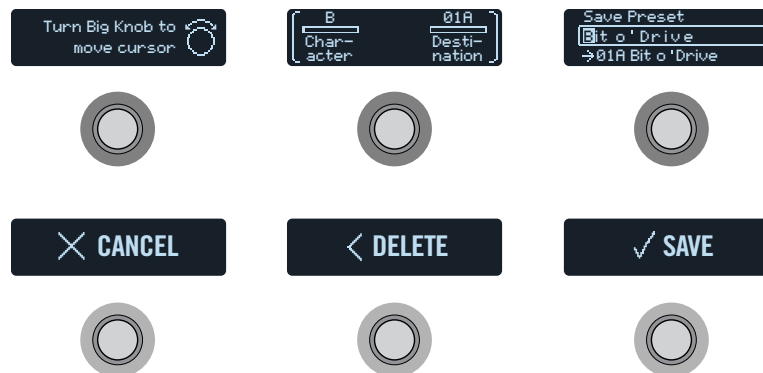
Remarque: Si le label du commutateur affiche un petit appareil photo dans le coin supérieur droit, le numéro indique le snapshot en vigueur. Les snapshots offrent des possibilités supplémentaires au sein de chaque preset! Voyez "[Snapshots](#)".

En mode Preset, vous pouvez aussi tourner la molette pour sélectionner une mémoire.

Sauvegarder/nommer un son

RACCOURCI: Pour sauvegarder rapidement des changements, appuyez deux fois sur **SAVE**.

1. Appuyez sur SAVE pour ouvrir les pages "Save Preset":



Tournez la molette pour déplacer le curseur.

Tournez la commande 1 (Character) pour changer le caractère sélectionné.

RACCOURCI: Appuyez sur la commande 1 (Character) pour sélectionner successivement "A, a, 0" et "ESPACE".

Appuyez sur le commutateur au pied **DELETE** pour supprimer le caractère sélectionné et déplacer les caractères suivants vers la gauche.

2. Tournez la commande 3 (Destination) pour sélectionner la mémoire du preset à remplacer.

Vous pouvez remplacer le contenu de n'importe laquelle des 128 mémoires.

3. Quand vous avez terminé, appuyez sur le commutateur SAVE.

Astuce: Vous pouvez utiliser l'application HX Edit pour exporter des presets de votre HX Effects. Cela vous permet de sauvegarder un nombre illimité de presets sur ordinateur! Voyez le manuel de l'application HX Edit pour en savoir plus; il est disponible sur <https://line6.com/support/manuals/>.

Remarque: Les presets exportés de l'HX Effects ne peuvent pas être importés dans des dispositifs Helix (Helix, Helix Rack et Helix LT) ni dans le plug-in Helix Native. De même, les fichiers de presets et de setlists des dispositifs Helix ou du plug-in Helix Native ne sont pas compatibles avec l'HX Effects.

Tap Tempo

Pressez plusieurs fois TAP/TUNER pour régler le tempo en BPM (battements par minute).

Certains paramètres de blocs Delay, Reverb et Modulation comme “Time”, “Rate” et “Speed” peuvent être réglés sous forme de valeurs de note (noire, croche pointée etc.) ou de valeurs numériques (ms ou Hz). Avec un réglage sous forme de valeurs de note, le paramètre suit le réglage Tap Tempo. **Appuyez sur la commande du paramètre pour alterner valeurs de note et réglage en ms (ou Hz).**

Voyez aussi “[Global Settings > MIDI/Tempo](#)”: vous pouvez affiner le réglage Tap Tempo et synchroniser le tempo de l’HX Effects avec un logiciel ou un dispositif MIDI externe.

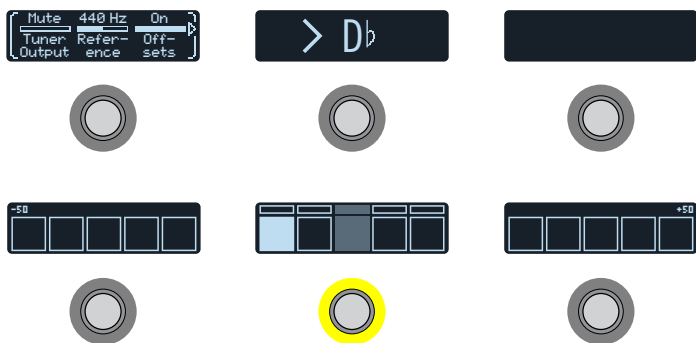
 **RACCOURCI:** Touchez TAP/TUNER pour afficher brièvement les paramètres de tempo au-dessus du commutateur 6.



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

Accordeur

1. Maintenez TAP enfoncé jusqu’à ce que les pages “Tuner” apparaissent:




2. Pincez une seule corde de la guitare.

Si un rectangle s’allume à gauche du centre, la corde est trop basse. Si un rectangle s’allume à droite du centre, la corde est trop haute. Quand le rectangle central est allumé sur la rangée inférieure, les petites barres de la rangée supérieure permettent d’affiner le réglage. Quand les deux flèches s’éclairent, la corde est parfaitement accordée.

3. Pour quitter l’accordeur, appuyez sur n’importe quel commutateur au pied.

Les réglages de l’accordeur sont globaux.

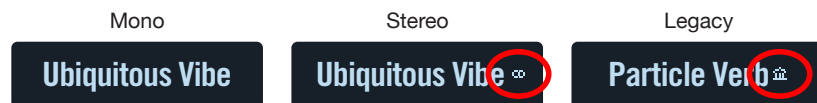
 **Astuce:** Si vous préférez utiliser votre **pédale accordeur favorite** au lieu de l’accordeur de l’HX Effects, branchez SEND 1 ou 2 à l’entrée de votre accordeur et tournez la commande 1 (Tuner Out) pour sélectionner “Send12”. Ainsi, quand vous maintenez le commutateur TAP enfoncé, l’HX Effects envoie automatiquement le signal à votre accordeur externe.

Réglages d’accordeur

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	Tuner Output	Détermine la sortie active tant que la page “Tuner” est affichée. Si vous ne voulez rien entendre durant l’accordage, choisissez “Mute”. En règle générale, sélectionnez “L/R”.
	2	Reference	Si vous voulez une autre valeur de référence que 440Hz, choisissez-la entre 425 et 455Hz.
	3	Offsets	Active les décalages d’accordage affichés aux pages 2 et 3.
2	1	String6 Offset	Certains guitaristes préfèrent accorder certaines cordes un peu plus haut ou plus bas que l’accordage mathématiquement exact pour obtenir une meilleure intonation. “String Offset” recalibre l’accordeur pour qu’il considère ces légers désaccords comme normaux. La corde 6 est le mi grave et la corde 1 le mi aigu. Les désaccords ne sont appliqués que si la commande 3 (Offsets) est activée à la page 1.
	2	String5 Offset	
	3	String4 Offset	
3	1	String3 Offset	
	2	String2 Offset	
	3	String1 Offset	

Effets

L'HX Effects contient tous les effets des processeurs de guitare Line 6 Helix dont la réputation n'est plus à faire. Vous les trouverez dans les sous-catégories "Mono" et "Stereo" de la liste de modèles. De plus, l'HX Effects contient des effets issus des pédales classiques DL4, DM4, MM4 et FM4 ainsi que des processeurs M13, M9 et M5. Ceux-ci apparaissent dans la sous-catégorie "Legacy". Certains effets "Legacy" traitent le signal en mono et d'autres en stéréo. Voyez "[Agencement des blocs et image stéréo](#)" pour en savoir plus.



En mode Stomp, touchez le commutateur au pied d'un effet et tournez la molette pour changer de modèle.

Modèles Distortion		
Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic® EP Booster
Minotaure	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Compulsive Drv	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Vermin Dist	Mono, Stereo	ProCo RAT
KWB	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Arbitrator Fuzz	Mono, Stereo	Arbiter® Fuzz Face®
Triangle Fuzz	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia

Modèles Distortion		
Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Wringer Fuzz	Mono, Stereo	Garbage's modded BOSS® FZ-2
Thrifter Fuzz	Mono, Stereo	Création Line 6
Megaphone	Mono, Stereo	Megaphone
Bitcrusher	Mono, Stereo	Création Line 6
Obsidian 7000	Mono, Stereo	Darkglass Electronics® B7K Ultra
Clawthorn Drv	Mono, Stereo	Wounded Paw Battering Ram
Tube Drive	Legacy	Chandler Tube Driver
Screamer	Legacy	Ibanez® Tube Screamer®
Overdrive	Legacy	DOD® Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Legacy	ProCo RAT
Heavy Dist	Legacy	BOSS® Metal Zone
Colordrive	Legacy	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Legacy	Arbiter® Fuzz Face®
Jumbo Fuzz	Legacy	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Legacy	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Legacy	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Legacy	Colorsound® Overdriver (modifié)
L6 Distortion	Legacy	Création Line 6
Sub Oct Fuzz	Legacy	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Legacy	Tycobrahe® Octavia

Modèles Dynamics		
Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Deluxe Comp	Mono, Stereo	Création Line 6
Red Squeeze	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Mono, Stereo	Xotic® SP Compressor
LA Studio Comp	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Mono, Stereo	Création Line 6

* Voyez "[Margues déposées aux Etats-Unis](#)". Tous les noms de produits sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs. Ceux-ci ne sont nullement associés ni affiliés à Line 6. Les noms de produits, descriptions et illustrations servent uniquement à faciliter l'identification des produits étudiés par Line 6 pour élaborer ses modèles.

Modèles Dynamics

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Noise Gate	Mono, Stereo	Création Line 6
Hard Gate	Mono, Stereo	Création Line 6
Autoswell	Mono, Stereo	Création Line 6
Tube Comp	Legacy	Teletronix® LA-2A®
Red Comp	Legacy	MXR® Dyna Comp
Blue Comp	Legacy	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	Legacy	BOSS® CS-1 (commutateur TREBLE activé)
Vetta Comp	Legacy	Création Line 6
Vetta Juice	Legacy	Création Line 6
Boost Comp	Legacy	MXR® Micro Amp

Modèles EQ

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

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Optical Trem	Mono, Stereo	Circuit trémolo optique Fender®
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Trémolo du Vox® AC-15
Trem/Autopan	Mono, Stereo	BOSS® PN-2
Harmonic Trem	Mono, Stereo	Création Line 6
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR® Phase 90
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Création Line 6
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flngtr	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flngtr	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flngtr	Mono, Stereo	Création Line 6
Chorus	Mono, Stereo	Création Line 6
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS® CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Arion SCH-Z chorus
Trinity Chorus	Stereo	Dytronic® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Stereo	Fender® Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie® 145
Double Take	Mono, Stereo	Création Line 6
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Création Line 6
Pitch Ring Mod	Stereo	Création Line 6
Pattern Trem	Legacy	Création Line 6
Panner	Legacy	Création Line 6
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR® Phase 90 (avec logo cursif)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez® Flying Pan
Barberpole Phaser	Legacy	Création Line 6
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	Legacy	MXR® Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS® VB-2
Dimension	Legacy	Roland® Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS® CE-1

* Voyez "Marques déposées aux Etats-Unis". Tous les noms de produits sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs. Ceux-ci ne sont nullement associés ni affiliés à Line 6. Les noms de produits, descriptions et illustrations servent uniquement à faciliter l'identification des produits étudiés par Line 6 pour élaborer ses modèles.

Modèles Modulation

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Tri Chorus	Legacy	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR® Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR® Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Freq Shift	Legacy	Création Line 6
Ring Modulator	Legacy	Création Line 6
Rotary Drum	Legacy	Fender® Vibratone
Rotary Speaker	Legacy	Leslie® 145

Modèles Delay

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Simple Delay	Mono, Stereo	Création Line 6
Mod/Cho Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Dual Delay	Stereo	Création Line 6
Multitap 4	Stereo	Création Line 6
Multitap 6	Stereo	Création Line 6
Ping Pong	Stereo	Création Line 6
Sweep Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Création Line 6
Vintage Digital	Mono, Stereo	Création Line 6
Vintage Swell	Mono, Stereo	Création Line 6
Pitch Echo	Mono, Stereo	Création Line 6
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro® Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland® RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Création Line 6
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS® DM-2 avec modification Adrian

Modèles Delay

Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Création Line 6
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Création Line 6
Ping Pong	Legacy	Création Line 6
Dynamic	Legacy	TC Electronic® 2290
Stereo	Legacy	Création Line 6
Digital	Legacy	Création Line 6
Dig w/Mod	Legacy	Création Line 6
Reverse	Legacy	Création Line 6
Lo Res	Legacy	Création Line 6
Tube Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Création Line 6
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Vol Echo	Legacy	Création Line 6
Multi-Head	Legacy	Roland® RE-101 Space Echo

Modèles Reverb

Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
Glitz	Mono, Stereo	Création Line 6
Ganymede	Mono, Stereo	Création Line 6
Searchlights	Mono, Stereo	Création Line 6
Plateaux	Mono, Stereo	Création Line 6
Double Tank	Mono, Stereo	Création Line 6
Plate	Legacy	Création Line 6
Room	Legacy	Création Line 6
Chamber	Legacy	Création Line 6

* Voyez "["Marques déposées aux États-Unis"](#)". Tous les noms de produits sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs. Ceux-ci ne sont nullement associés ni affiliés à Line 6. Les noms de produits, descriptions et illustrations servent uniquement à faciliter l'identification des produits étudiés par Line 6 pour élaborer ses modèles.

Modèles Reverb		
Modèle	Sous-catégorie	Basé sur*
Hall	Legacy	Création Line 6
Echo	Legacy	Création Line 6
Tile	Legacy	Création Line 6
Cave	Legacy	Création Line 6
Ducking	Legacy	Création Line 6
Octo	Legacy	Création Line 6
'63 Spring	Legacy	Création Line 6
Spring	Legacy	Création Line 6
Particle Verb	Legacy	Création Line 6

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

Modèles Filter		
Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
Mutant Filter	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Mono, Stereo	Korg® A3
Autofilter	Mono, Stereo	Création Line 6
Voice Box	Legacy	Création Line 6
V Tron	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Legacy	Création Line 6
Seeker	Legacy	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Legacy	Oberheim® VCF (filtre S&H)
Tron Up	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (position haute)
Tron Down	Legacy	Musitronics® Mu-Tron® III (position basse)
Throbber	Legacy	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Legacy	Création Line 6
Spin Cycle	Legacy	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Legacy	Création Line 6

Modèles Wah		
Modèle	Sous-catégories	Basé sur*
UK Wah 846	Mono, Stereo	Vox® V846
Teardrop 310	Mono, Stereo	Dunlop® Crybaby® Fasel model 310
Fassel	Mono, Stereo	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Mono, Stereo	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Mono, Stereo	Vox® V847
Chrome Custom	Mono, Stereo	Vox® V847 modifié
Throaty	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Mono, Stereo	Création Line 6
Colorful	Mono, Stereo	Colorsound® Wah-fuzz
Conductor	Mono, Stereo	Maestro® Boomerang

* Voyez "[Marques déposées aux États-Unis](#)". Tous les noms de produits sont des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs. Ceux-ci ne sont nullement associés ni affiliés à Line 6. Les noms de produits, descriptions et illustrations servent uniquement à faciliter l'identification des produits étudiés par Line 6 pour élaborer ses modèles.

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

Paramètres d'effets généraux

Paramètre	Description
Drive	Règle le niveau d'overdrive, de distorsion ou de fuzz.
Bass	Règle le niveau du grave.
Mid	Règle le niveau du médium.
Treble	Règle le niveau de l'aigu.
Speed	Règle la vitesse de l'effet (plus le réglage est élevé, plus la vitesse est grande). Appuyez sur la commande pour alterner entre des Hz et des valeurs de notes Une valeur en Hz détermine la vitesse de modulation en cycles par seconde. Une valeur de note détermine la vitesse en fonction du tempo en vigueur. Tous les paramètres "Speed" ne peuvent pas nécessairement être synchronisés avec le tempo car certains ne sont pas linéaires ou interactifs.
Rate	Règle la vitesse de l'effet (plus le réglage est élevé, plus la vitesse est grande). Appuyez sur la commande pour alterner entre des valeurs numériques et des valeurs de notes. Tous les paramètres "Rate" ne peuvent pas nécessairement être synchronisés avec le tempo car certains ne sont pas linéaires ou interactifs.
Time	Règle le temps de retard (plus la valeur est élevée, plus le retard est important). Appuyez sur la commande pour alterner entre des ms et des valeurs de notes (ms= millisecondes). Une valeur de note produit un réglage basé sur le tempo en vigueur. Si vous sélectionnez une valeur de note, ce réglage est conservé quand vous changez de modèle.
Depth	Règle l'intensité de la modulation. Des réglages plus élevés produisent un résultat plus extrême (pitch bend etc. selon l'effet).
Feedbk	Règle le niveau du signal traité réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages élevés peuvent générer des textures impressionnantes.
Decay	Détermine le sustain de l'effet de réverbération.
Predly	Détermine le retard avant que la réverbération ne soit audible.

Paramètre	Description
Scale	Avec des delays stéréo, le paramètre "Scale" permet de décaler proportionnellement les répétitions des canaux gauche et droit. Le canal gauche suit le réglage "Time" tandis que les répétitions du canal droit se font selon un rythme équivalant à un pourcentage du rythme du canal gauche. Exemple: si le paramètre "Time" du delay est réglé sur 1 seconde et le paramètre "Scale" sur 75%, les répétitions du canal gauche se font à intervalles d'1 seconde et celles du canal droit à intervalles de 750 millisecondes (ms).
Spread	"Spread" varie légèrement selon les effets delay stéréo. Pour la plupart des delays, il détermine l'amplitude des répétitions entre la gauche et la droite. Avec Ping Pong Delay, par exemple, "0" est au centre (mono) tandis que "10" constitue l'écartement gauche/droite le plus large pour les répétitions. Pour les delays stéréo modulés, "Spread" affecte le comportement de modulation stéréo des LFO (oscillateurs basse fréquence). Avec le réglage "0", les LFO sont synchrones. Avec le réglage "10", les deux LFO sont décalés de 180°: quand un canal est modulé vers le haut, l'autre est modulé vers le bas.
Headrm	Certaines pédales de modulation et de delay ont un son un peu "crasseux" quand elles se trouvent après un bloc de distorsion à gain élevé. Des valeurs négatives accentuent ce phénomène tandis que des valeurs positives l'atténuent. Avec le réglage "0dB", le modèle se comporte comme la pédale originale.
Low Cut	Filtre une partie des basses (ou hautes) fréquences du bloc pour rendre le son moins bourdonnant (ou moins strident).
Hi Cut	
Mix	Mixe le signal d'entrée et le signal d'effet. "0%" signifie que l'effet est contourné. "100%" envoie tout le signal à l'effet (il n'y a plus de signal sec).
Level	Règle le niveau de sortie global du bloc d'effet. Ne choisissez pas un niveau trop élevé pour plusieurs blocs car cela provoquerait une saturation numérique. Pour la plupart des blocs, il vaut mieux le laisser sur "0.0dB". Si la commande de niveau de la pédale originale ne produit pas de valeurs en dB, vous pouvez utiliser 0.0-10.
Trails	"Trails" coupé: Lors de la désactivation du bloc, le delay ou la réverbération s'arrête instantanément. "Trails" activé: Lors de la désactivation du bloc ou de la sélection d'un autre snapshot, le delay ou la réverbération s'estompe naturellement.

Réponses impulsionnelles (IR)

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



Vous pouvez exploiter des réponses impulsionnelles dans vos presets en ajoutant un bloc IR au flux du signal. Sélectionnez ensuite un des 128 emplacements dans lesquels vous avez importé une réponse impulsionnelle (fichier .wav). Vous pouvez ajouter un bloc IR à 2048 échantillons ou deux blocs IR à 1024 échantillons dans le flux du signal au sein d’un preset.

Charger des réponses impulsionnelles

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

Remarque: Si votre ordinateur tourne sous Windows® - Il faut d’abord installer le pilote pour dispositif Line 6 HX Effects téléchargé avec l’application HX Edit; il peut aussi être téléchargé individuellement du site line6.com/software. Les ordinateurs Mac ne requièrent pas d’installation de pilote.

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



3. Faites glisser un ou plusieurs fichiers IR du bureau ou d’une fenêtre dans la liste “Impulses” de l’application HX Edit.

Remarque: L’HX Effects utilise des fichiers IR mono d’une longueur allant jusqu’à 2048 échantillons. Après l’importation, l’appli HX Edit raccourcit (ou allonge) automatiquement les fichiers IR à 2048 échantillons. Vous pouvez aussi choisir une version à 1024 échantillons, nécessitant moins de capacité DSP. Vous pouvez également importer un fichier IR stéréo avec extension .WAV mais seul le canal gauche sera alors utilisé.

L’appli HX Edit met automatiquement à jour la liste des IR de l’HX Effects. L’HX Effects peut importer et sauvegarder jusqu’à 128 réponses impulsionnelles. Les IR en format .wav mono 16 bits de 48kHz comptant jusqu’à 2048 échantillons sont prises en charge de façon native. Cependant, l’appli “HX Edit” permet d’importer des IR sous forme de fichiers .wav stéréo, ayant une fréquence d’échan-

tillonnage et une résolution en bits différentes. L’appli convertit automatiquement ces attributs avant d’envoyer l’IR à l’HX Effects.

IMPORTANT! Les blocs IR du flux de signal de l’HX Effects renvoient à une mémoire de réponse impulsionnelle (1~128) et non à un fichier IR spécifique. Exemple: si vous remplacez ou effacez “IR 12” avec l’application HX Edit, cela affecte tous les sons dont le bloc IR est réglé sur “IR 12”.

Paramètres de réponse impulsionnelle

Page	Commande	Paramètre	Description
1	1	IR Sel	Sélectionne une des 128 mémoires IR. En tournant la commande 1, vous verrez le nom du fichier .wav résidant dans la mémoire IR.
	2	Low Cut	Filtre une partie des basses (ou hautes) fréquences de l’IR pour rendre le son moins bourdonnant (ou moins strident).
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	Mixe le signal IR et le signal sec arrivant au bloc IR. “0%” signifie que l’IR est contournée. “100%” envoie tout le signal à l’IR (il n’y a plus de signal sec).
	2	Level	Règle le niveau de sortie global du bloc IR.

Remarque: Comme un vrai haut-parleur, les blocs IR sont mono. Un bloc IR utilise donc une somme mono des canaux d’une source stéréo. Voyez “[Agence-ment des blocs et image stéréo](#)”.

Send/Return

Chacune des prises SEND et RETURN peut être utilisée séparément ou en combinaison pour créer une boucle d’effet mono ou stéréo.



Les boucles d’effets permettent d’insérer vos pédales ou effets rack favoris n’importe où dans le flux du signal.

Remarque: Chaque paire SEND/RETURN peut utiliser au choix un niveau instrument (pour l’insertion de pédales d’effet) ou un niveau ligne. Voyez “[Global Settings > Ins/Outs](#)”.

Paramètres 'Send'

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

Paramètres 'Return'

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

Paramètres 'FX Loop'

Page	Commande	Paramètre	Description
	1	Send	Règle le niveau d'envoi au dispositif externe.
	2	Return	Règle le niveau du signal de retour reçu à la prise Return.
1	3	Mix	Mixe le signal de la boucle d'effet et le signal sec arrivant au bloc FX Loop. "0%" signifie que la boucle d'effet est entièrement contournée. "100%" envoie uniquement le signal de la boucle d'effet (il n'y a pas de signal sec).
2	1	Trails	"Trails" coupé: Quand vous désactivez le bloc FX Loop, le signal du processeur d'effet externe est coupé instantanément. "Trails" activé: L'effet d'une pédale de delay ou de réverbération s'estompe naturellement quand le bloc FX Loop est désactivé ou si un autre snapshot est sélectionné.

Looper

L'HX Effects permet d'utiliser un bloc Looper mono ou stéréo par preset.



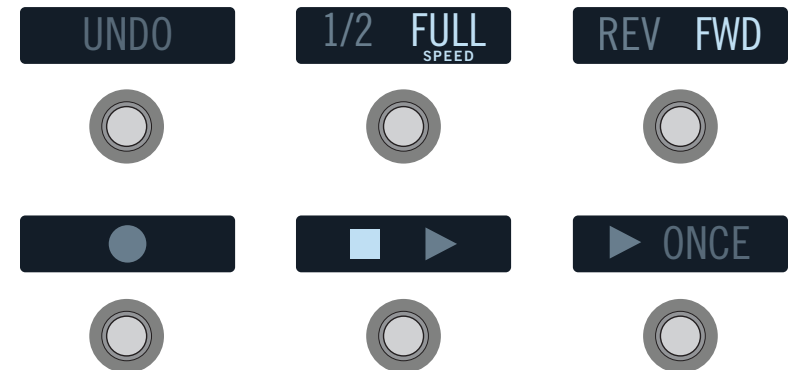
Le Looper peut être placé n'importe où dans la chaîne 1 ou 2.

Le mode Looper des commutateurs au pied n'est disponible que si un bloc Looper a été assigné à un des commutateurs au pied en mode Stomp. De nombreux presets d'usine assignent le bloc Looper à un des commutateurs mais ce n'est peut-être pas le cas de vos propres sons.

Type de Looper	Durée max. de boucle (1/2 vitesse)	Durée max. de boucle (vitesse normale)
Mono	120 secondes	60 secondes
Stéréo	60 secondes	30 secondes


1. En mode Stomp, appuyez sur le commutateur "Looper" (si disponible).


Vous passez en mode Looper:



Commutateur	Description
●	Actionnez ● pour lancer l'enregistrement de la boucle. Appuyez sur ■ ► pour arrêter l'enregistrement et lancer instantanément la reproduction de la boucle. Actionnez ● pour ajouter d'autres parties. Appuyez de nouveau sur ■ ► pour arrêter la reproduction.
UNDO	Si vous vous êtes trompé lors du dernier enregistrement, appuyez sur UNDO pour l'effacer.
► ONCE	Actionnez ► ONCE pour écouter une fois la boucle.

Commutateur	Description
1/2 FULL SPEED	Si vous enregistrez à vitesse normale et écoutez à 1/2 vitesse, la boucle est une octave plus basse. Avec des enregistrements à 1/2 vitesse, vous pouvez enregistrer deux fois plus longtemps. L'écoute à vitesse normale reproduit la boucle une octave plus haut.
REV FWD	Appuyez sur REV/FWD pour inverser la reproduction de la boucle.

 **Remarque:** Si vous appuyez sur ● à l'arrêt, vous enregistrez une nouvelle boucle et supprimez l'enregistrement précédent.

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

2. Pressez **MODE (EDIT/EXIT)** pour retourner au mode précédent.

Paramètres Looper

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

Marques déposées aux Etats-Unis

* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales appartenant à leurs détenteurs respectifs et ne sont nullement associées ni affiliées à Line 6. Les noms de produits, descriptions et illustrations servent uniquement à faciliter l'identification des produits étudiés par Line 6 pour élaborer ses modèles.

Arbiter est une marque déposée de Sound City Amplification LLC.
Binson, Dytronics, LA-2A et Teletronix sont des marques déposées de Universal Audio, Inc.
BOSS et Roland sont des marques déposées de Roland Corporation US.
Colorsound est une marque déposée de Sola Sound Limited Corporation, UK.
Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR et Uni-Vibe sont des marques déposées de Dunlop Manufacturing, Inc.
Darkglass et Microtubes sont des marques déposées de Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.
Digitech est une marque déposée de DOD Electronics Corporation.
DOD et Whammy sont des marques déposées de Harman International Industries, Inc.
EBS est une marque déposée de EBS Holding.
EchoRec est une marque déposée de Nicholas Harris.
Electro-Harmonix et Big Muff Pi sont des marques déposées de New Sensor Corp.
Electro-Voice est une marque déposée de Bosch Security Systems, Inc.
Eventide est une marque déposée de Eventide Inc.
Fender et Deluxe Reverb sont des marques déposées de Fender Musical Instruments Corp.
Fulltone est une marque déposée de Fulltone Musical Products, Inc.
Heil Sound est une marque déposée de Heil Sound Ltd.
Ibanez est une marque déposée de Hoshino, Inc.
Klon est une marque déposée de Klon, LLC.
Korg est une marque déposée de Korg, Inc.
Leslie est une marque déposée de Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.
Maestro est une marque déposée de Gibson Guitar Corp.
MAXON est une marque déposée de Nisshin Onpa Co., Ltd.

Musitronics est une marque déposée de Mark S. Simonsen.
Mu-Tron est une marque déposée de Henry Zajac.
RMC est une marque déposée de Richard McClish.
TC Electronic est une marque déposée de MUSIC Group IP Ltd.
Timmy est une marque déposée de Paul Cochrane aka PAULCAUDIO.
Tube Screamer est une marque déposée de Hoshino Gakki Co. Ltd.
Tycobrahe est une marque déposée de Kurt Stier.
Vox est une marque déposée de Vox R&D Limited.
Xotic est une marque déposée de Prosound Communications, Inc.

Snapshots

En mode Preset, l'afficheur du preset en vigueur affiche une petite icône d'appareil photo. Le numéro indique le snapshot (l'instantané) en vigueur.



Pourquoi s'embêter avec des snapshots?

A vous de voir. Posez-vous les questions suivantes:

- Quand vous êtes sur scène, le petit intervalle entre les changements de sons vous rend-il dingue?
- En avez-vous assez des transitions approximatives des répétitions du delay et de la chute de la réverb lors du changement de son?
- Rêvez-vous parfois d'être une pieuvre pour changer constamment les réglages d'ampli et d'effets durant un morceau?

Si vous avez répondu "non" à ces questions, cessez de lire ceci, allez jouer de la guitare et ignorez l'icône d'appareil photo: vous n'aurez jamais à vous soucier des snapshots. Par contre, si vous avez répondu "oui" à une de ces questions, poursuivez votre lecture.

OK, je continue à lire...

Il y aura toujours un petit intervalle audible lors du changement de mémoire avec tout dispositif ayant un niveau d'allocation dynamique de modèle et de complexité conséquent. C'est dû au mode de fonctionnement même du traitement numérique de pointe des signaux (DSP). Cependant, les snapshots offrent une surprenante maîtrise du son au sein d'un preset en permettant des changements instantanés et parfaitement fluides.

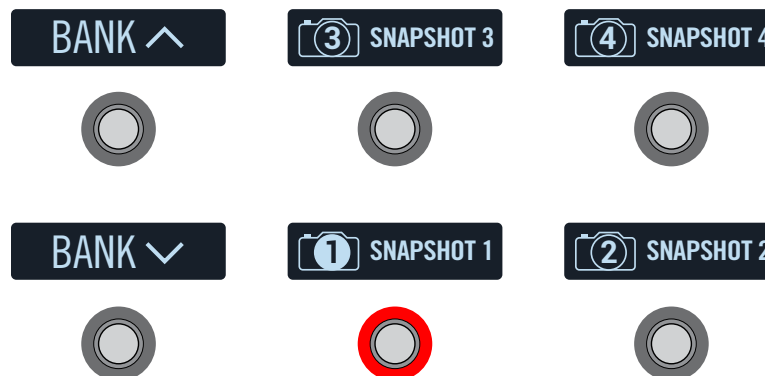
Les quatre snapshots de l'HX Effects permettent de mémoriser puis de charger l'état de certains éléments du preset en vigueur:

- **L'état des effets**—L'état actif/contourné de tous les blocs d'effet (sauf des Loopers).
- **Réglage des paramètres**—Les réglages des paramètres assignés aux contrôleurs (jusqu'à 64 par preset).
- **Command Center**—Les valeurs des messages CC, les numéros de banque/programme et les messages MMC plus l'état (atténué ou éclairé) des messages Ext Amp. Voyez aussi "[Command Center](#)".
- **Tempo**—Le tempo en vigueur du système si le paramètre "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" > "Tempo Select" est réglé sur "Per Snapshot". (Par défaut, ce paramètre est réglé sur "Per Preset".)

Selon la façon dont ils sont programmés, les snapshots peuvent constituer 4 variations du même son, 4 sons complètement différents ou n'importe quelle combinaison intermédiaire – le tout au sein du même preset. Dans de nombreux cas, les snapshots d'un seul preset peuvent fournir tous les sons nécessaires pour un morceau.

Utiliser des snapshots

1. En mode Preset, appuyez simultanément sur **BANK ^** et **BANK v** pour passer en mode Snapshot.



2. Appuyez sur un des quatre commutateurs pour choisir un autre snapshot.

Remarque: Si vous ne voulez pas que les commutateurs "[Global Settings > Switches](#)" > disparaissent après la sélection d'un snapshot, réglez "[Global Settings > Switches](#)" > "Snpst Mode" sur "Latch[ing]". Dans ce cas, l'HX Effects reste en mode Snapshot jusqu'à ce que vous actionniez le commutateur MODE/EDIT/EXIT.

3. Réglez le son en effectuant une ou plusieurs des opérations suivantes:

- **Activez/coupez un ou plusieurs effets** en pressant des commutateurs au pied (mode Stomp) ou en pressant le commutateur 3 quand le "[Flux du signal](#)" est affiché. Les snapshots mémorisent automatiquement l'état actif ou contourné de chaque bloc.
- Pour **réglage un paramètre ET le piloter automatiquement par snapshot**, pressez et tournez la commande de ce paramètre. Cela crée une "assignation de contrôleur snapshot" pour ce paramètre. Les snapshots peuvent mémoriser les valeurs de 64 paramètres d'effets. La barre de réglage du paramètre affiche de petits repères au niveau du réglage en vigueur, indiquant que le contrôleur snapshot y est assigné.



RACCOURCI: Maintenez ACTION enfoncé et appuyez sur une commande de paramètre pour supprimer rapidement une assignation de contrôleur (y compris de contrôleur Snapshots). Les petits repères disparaissent, ce qui indique qu'aucun contrôleur ne lui est assigné.

Remarque: Vous pouvez aussi assigner manuellement le contrôleur Snapshots (voyez ["Assigner un contrôleur"](#)). A la page **Controller Assign**, sélectionnez le bloc et le paramètre voulus et tournez la commande 2 (Controller) pour sélectionner "Snpst".

- A la page ["Command Center"](#), réglez les valeurs de messages instantanés ⚡ ou appuyez sur un commutateur assigné à **"CC Toggle"** ou **"Ext Amp"**. Les snapshots mémorisent les valeurs des messages MIDI CC, des changements de banque/de programme et des messages MMC ainsi que l'état (atténué ou éclairé) des messages CC Toggle et Ext Amp.

4. Revenez au snapshot initial.

L'HX Effects retrouve son état initial de façon fluide et instantanée. Veillez à sauvegarder tous les réglages de snapshot au sein du preset en vigueur.

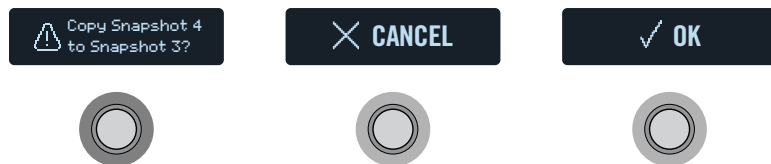
Remarque: Si vous avez réglé ["Global Settings > Preferences"](#) > "Snpst Edits" sur "Discard", il faut sauvegarder le preset avant de choisir un nouveau snapshot, faute de quoi vos changements seront perdus!

Copier/coller un snapshot

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

1. **En mode Snapshot, gardez le doigt sur le commutateur du snapshot à copier et touchez brièvement le commutateur du snapshot à remplacer.**

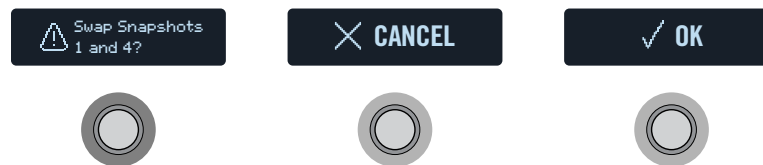
Une fenêtre de dialogue apparaît:



2. **Appuyez sur le commutateur OK.**

Echanger des snapshots

1. **Touchez (sans presser) les commutateurs des snapshots à échanger jusqu'à ce que la fenêtre suivante apparaisse:**

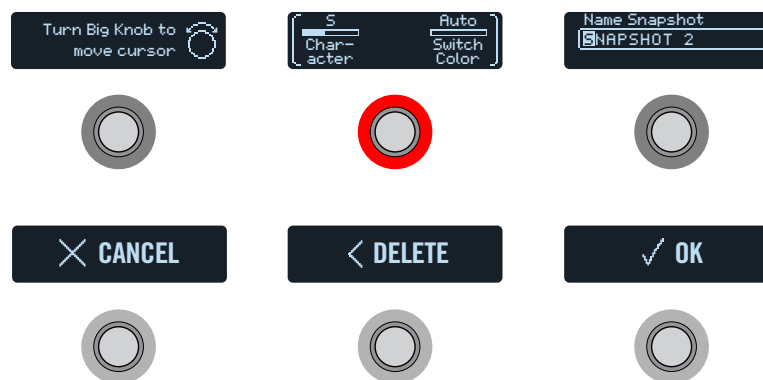


2. **Appuyez sur le commutateur OK.**

Renommer un snapshot

Au lieu de vous casser la tête à retenir la différence entre "SNAPSHOT 1" et "SNAPSHOT 2", donnez-leur des noms évocateurs comme "VERSE", "BIG SOLO" ou "D. IGLOO".

1. **En mode Snapshot, sélectionnez le snapshot à renommer et appuyez sur ACTION.**
2. **Appuyez sur le commutateur Name Snapshot.**
La page "Name Snapshot" apparaît.



Tournez la molette pour déplacer le curseur.

Tournez la commande 1 (Character) pour changer le caractère sélectionné.

RACCOURCI: Appuyez sur la commande 1 (Character) pour faire défiler les options majuscules, minuscules, 0 et [ESPACE].

Appuyez sur le commutateur au pied DELETE pour supprimer le caractère sélectionné et déplacer les caractères suivants vers la gauche.


Supprimez tous les caractères pour effacer le texte personnalisé et retrouver le label préprogrammé.

3. Tournez la commande 3 (Switch Color) pour choisir une autre couleur pour la diode du commutateur (ou l'éteindre).
Nous recommandons de conserver le réglage "Auto Color".
4. Quand vous avez terminé, appuyez sur le commutateur OK.

Sauvegarder des snapshots


Appuyez deux fois sur SAVE pour sauvegarder le preset.

La sauvegarde d'un preset mémorise ses 4 snapshots.

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

Régler le comportement du snapshot après édition

Imaginons que vous utilisiez le snapshot 2 (VERSE) et que vous changiez quelques réglages: activation d'un bloc delay, coupure d'une modulation, réglage d'un paramètre (assigné à un contrôleur snapshot) etc. Si vous passez au snapshot 4 (CHORUS) puis revenez au snapshot 2 pour le second couplet, l'HX Effects doit-il mémoriser vos changements ou revenir aux réglages originaux du snapshot 2? L'HX Effects vous permet de choisir.

1. Appuyez sur  puis sur le commutateur GLOBAL SETTINGS.
2. Tournez la molette pour sélectionner "Prefs" puis touchez le commutateur au pied affichant "Snapst Edits" (2).
3. Tournez la commande correspondante pour régler le comportement du snapshot après édition:
 - **Recall**—Les modifications apportées aux snapshots sont conservées quand vous passez d'un snapshot à l'autre: vous les retrouvez donc tels que vous les avez laissés en dernier lieu (réglage par défaut).
 - **Discrd** [Discard]—Les modifications des snapshots sont supprimées quand vous passez d'un snapshot à l'autre: vous retrouvez donc les réglages originaux. Pour sauvegarder les modifications d'un snapshot quand "Snapshot Edits" est réglé sur "Discard", appuyez deux fois sur SAVE avant de sélectionner un autre snapshot.

Astuces pour une utilisation créative des snapshots

- L'utilisation la plus évidente des snapshots consiste à les assigner à des parties spécifiques du morceau. Exemple: snapshot 1 pour l'intro, snapshot 2 pour le couplet 1, snapshot 3 pour le refrain etc.
- Réglez le paramètre "Trails" de tout bloc Delay, Reverb, et/ou FX Loops sur "On" pour fluidifier la transition entre snapshots.
- "SNAPSHOT (X)" n'est pas très évocateur. Songez donc à renommer vos snapshots. Voyez "[Renommer un snapshot](#)".
- Vous craignez de ruiner votre son en poursuivant les réglages? Les snapshots permettent de comparer des sons légèrement différents sans lâcher la guitare des mains.
- Vous voulez réserver vos commutateurs au pied pour d'autres usages? Des messages MIDI instantanés ⚡ de Command Center sont automatiquement transmis lors de la sélection d'un snapshot. (Notez que les messages Ext Amp ne sont pas transmis par snapshot quand ils sont assignés à une commande instantanée: ils doivent être assignés à un commutateur au pied pour cela.)
- Changez de tonalité pour les blocs Harmony Delay ou d'intervalle pour les blocs Pitch par snapshot.
- Vous avez du mal à conserver un volume homogène tout au long du morceau? Réglez le paramètre "Gain" ou "Level" d'un des effets par snapshot.
- N'oubliez pas de SAUVEGARDER le preset en vigueur pour conserver les réglages de snapshot que vous avez effectués avant de charger un autre preset!

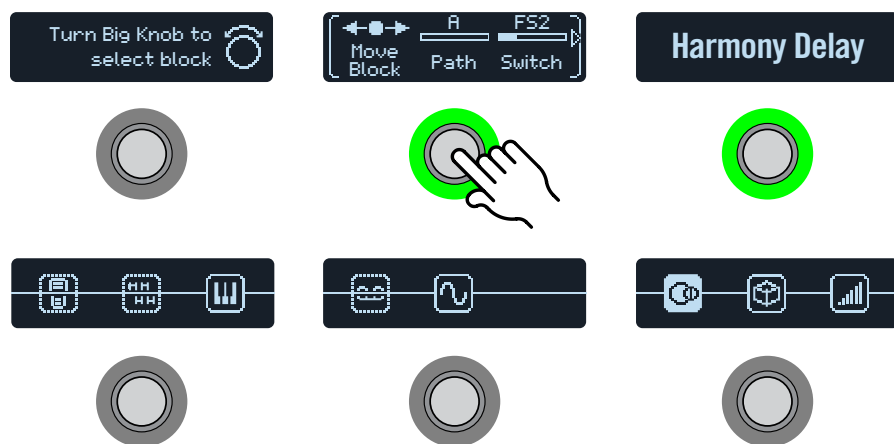
Flux du signal

Bien que la plupart des utilisateurs passent le plus clair de leur temps en mode Stomp et Preset, le menu Signal Flow permet de réorganiser les effets (indépendamment de l'emplacement des commutateurs au pied), d'assigner plusieurs effets au même commutateur et de créer des routages parallèles.

De plus, la vue du flux du signal permet de voir les neuf effets simultanément.

1. Appuyez sur  pour ouvrir le menu.
2. Appuyez sur le commutateur au pied SIGNAL FLOW.

Touchez le commutateur 2 pour déplacer des blocs, régler le routage et assigner des commutateurs.



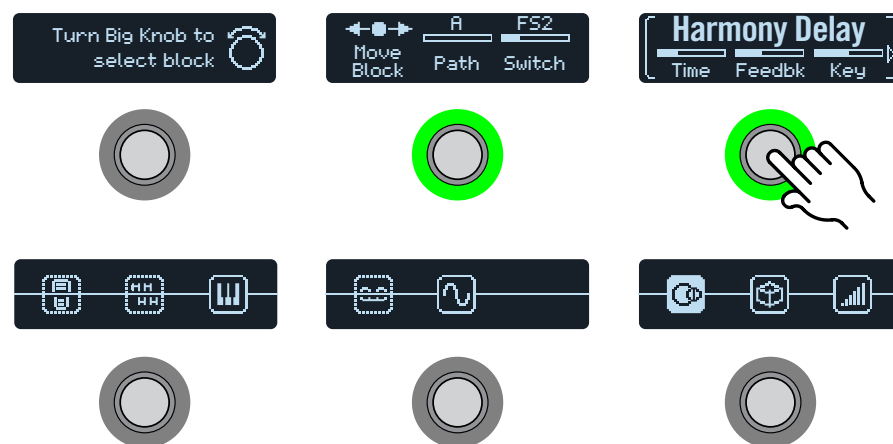
Jusqu'à neuf effets sont représentés simultanément par des blocs répartis sur les trois afficheurs du bas. Le nom du modèle du bloc sélectionné s'affiche au-dessus du commutateur 3.

3. Pour sélectionner un bloc, tournez la molette.

Déplacer des blocs dans le flux du signal

1. Tournez la molette pour sélectionner le bloc à déplacer.
2. Touchez le commutateur 2 et tournez la commande 1 (Move Block) pour déplacer le bloc choisi vers la gauche ou la droite.

Touchez le commutateur 3 pour modifier le bloc sélectionné dans la vue du flux du signal.



Contourner des blocs dans le flux du signal

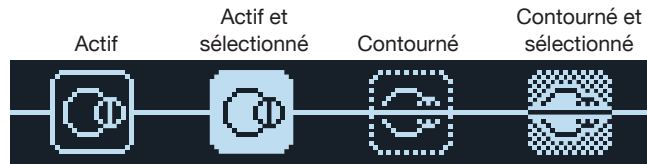
En mode Stomp, un commutateur au pied est la façon la plus simple pour activer et couper un bloc d'effet mais l'HX Effects peut aussi activer ou contourner un bloc automatiquement selon les mouvements d'une pédale d'expression. Si vous ajoutez un bloc Wah ou Pitch Wham, par exemple, vous verrez que ces types de bloc sont automatiquement programmés pour que la pédale EXP 1 pilote le contournement du bloc: quand vous enfoncez EXP 1 vers l'avant, le bloc est activé et quand vous l'enfoncez vers l'arrière, il est à nouveau contourné.

1. Tournez la molette pour sélectionner le bloc à contourner.

L'anneau des commutateurs 2 et 3 est éclairé si le bloc choisi est actif et atténué si le bloc est contourné.

2. Appuyez sur le commutateur 2 ou 3 pour contourner le bloc sélectionné.*

L'apparence d'un bloc d'effet change selon son état. A titre d'exemple, voici les différents états d'un bloc Delay:



Si vous créez un routage parallèle, les blocs "Split" et "Mixer" s'ajouteront au flux (voyez "[Routage en parallèle](#)"). Le bloc Mixer ne peut pas être contourné. Si le bloc Split est contourné, il se comporte exactement comme "Split > Y", avec les deux paramètres Balance réglés au centre.

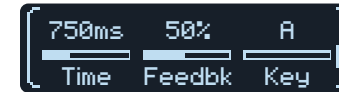
***IMPORTANT!** Une pression sur le commutateur au pied 2 ou 3 à la page du flux du signal ne contourne que le bloc sélectionné, même si d'autres blocs partagent le même commutateur en mode Stomp. Exemple: si un bloc Distortion (activé) et un bloc Delay (contourné) sont assignés au commutateur 1, une pression sur le commutateur 1 en mode Stomp alterne entre distorsion et delay. En mode Stomp, vous devez donc toucher plusieurs fois le commutateur 1 pour faire défiler les paramètres Distortion et Delay.

Editer des blocs dans le flux du signal

1. Tournez la molette pour sélectionner le bloc à modifier.

2. Touchez le commutateur 3 et tournez les commandes 1~3.

Durant le réglage des paramètres, les valeurs apparaissent brièvement sur l'afficheur:



Si un effet ou autre élément a plus de 3 paramètres, des flèches apparaissent à droite et/ou à gauche des barres de réglage (voyez ci-dessus).

3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour accéder aux autres paramètres (si disponibles).

Astuce: Comme en mode Stomp, les blocs peuvent être copiés, collés et supprimés dans la vue du flux de signal. Appuyez sur ACTION puis sur le commutateur voulu. Voyez "[Copier/coller un effet](#)".

Assigner des commutateurs dans le flux du signal

IMPORTANT! Les six premiers blocs d'effet du flux du signal sont automatiquement assignés aux commutateurs au pied Stomp. Ne vous souciez pas de l'ordre dans lequel vous ajoutez des blocs et n'essayez même pas de réorganiser vos commutateurs Stomp avec le paramètre "Footswitch" de la vue du flux de signal. Echangez plutôt les assignations des commutateurs en touchant deux commutateurs au pied en mode Stomp. Voyez "[Echanger des commutateurs](#)".

Cependant, le paramètre "Footswitch" sous Signal Flow remplace toute assignation automatique et vous permet d'assigner plusieurs effets au même commutateur (certains peuvent être actifs et d'autres contournés).

1. Sélectionnez le bloc à assigner à un commutateur au pied avec la molette.

2. Touchez le commutateur 2 et tournez la commande 3 (Switch) pour choisir un commutateur au pied ou une pédale d'expression.

None Supprime l'assignation de commutateur.

FS1~FS6 En actionnant le commutateur au pied en mode Stomp, vous activez/coupez ce bloc.

La sélection de **FS1~FS6** affiche la commande 1 (Switch Type) à la deuxième page. Appuyez sur ▶ et tournez la commande 1 (Switch Type) pour choisir "**Latch[ing]**" ou "**Moment[ary]**". Avec le réglage "Moment", le bloc n'est inactif (ou actif s'il était inactif) que tant que vous maintenez le commutateur enfoncé. Avec "Latch", chaque pression sur le commutateur coupe (ou active) le bloc.

EXP 1, EXP 2

En actionnant la pédale d'expression, vous activez (ou contournez) le bloc.

La sélection de "EXP 1" ou "EXP 2" affiche les commandes 1 (Position) et 2 (Wait) à la deuxième page. "Position" permet de spécifier la position de la pédale activant/coupant le bloc. 0%= talon enfoncé, 99%= orteils enfoncés. Le paramètre "Wait" sert à spécifier combien de temps l'HX Effects doit attendre avant de contourner le bloc. C'est une façon astucieuse d'assurer la réussite de vos solos funk en évitant que le bloc ne s'active ou ne se coupe de façon intempestive.

Astuce: Par défaut, l'alternance coupure/activation de l'effet avec EXP 1 ou EXP 2 a le réglage "talon enfoncé= effet coupé". Pour inverser le statut actif/coupé, appuyez sur **3**. Dans ce cas, le bloc est contourné chaque fois que la pédale d'expression passe au-delà de l'endroit choisi avec "Position". Il est possible d'assigner plusieurs blocs à la pédale d'expression et de les commuter à différents endroits de la course de la pédale.

Vous pouvez changer d'autres réglages de contournement pour le bloc sélectionné dans la vue du flux du signal: touchez le commutateur 2 pour accéder aux paramètres des deux pages.

Remarque: Le comportement du commutateur ("Moment" ou "Latch") est réglable par commutateur et non par fonction assignée.

3. Si vous le souhaitez, appuyez sur **▷** et tournez la commande 3 (MIDI In) pour assigner un message MIDI CC entrant pour activer/couper un bloc.

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

Routage en parallèle

La plupart des sons de guitare sont créés avec un routage en série: une pédale ou un effet après l'autre. Le flux du signal de la majorité des presets de l'HX Effects a l'aspect suivant:



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

Quelques avantages du routage parallèle:

- Si vous placez une réverb après un delay dans un routage en série, les échos du delay ont de la réverbération. Inversement, si vous placez un delay après la réverb dans un routage en série, la queue de la réverbération a des échos distincts. Par contre, si la réverb et le delay sont dans des chaînes parallèles, il n'y a pas d'interférences et les notes peuvent être plus claires et mieux définies (si vous le souhaitez).
- Si vos blocs d'effets n'ont pas de commande MIX ou BLEND, le fait de les placer dans des chaînes parallèles permet de faire passer le signal sec de la guitare ou de la basse puis de le mélanger avec le signal d'effet.

Touchez le commutateur 2 et tournez la commande 2 (Path) pour déplacer le bloc choisi dans la chaîne B.

Le bloc descend dans la chaîne B, un bloc Split est créé directement à sa gauche et un bloc Mixer est créé après le dernier effet:



Pour supprimer la chaîne B (bas), il suffit de ramener tous ses blocs dans la chaîne A (haut).

Régler la sortie de la chaîne B

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

1. Affichez le flux du signal et tournez la molette pour sélectionner le point où les deux chaînes fusionnent.

Le bloc Mixer n'apparaît que quand il est sélectionné:




2. Touchez le commutateur 2 et tournez la commande 2 (Path B Output) pour sélectionner "Send12".

Le bloc Mixer se divise alors en deux: le flux A est envoyé aux sorties OUTPUT L/R de l'HX Effects et le flux B est envoyé aux sorties SEND 1/2.



Options de configuration du bloc Split

Il est possible d'effectuer des réglages au niveau du bloc Split pour déterminer comment le signal est envoyé aux chaînes A et B.

 **Astuce:** N'oubliez pas que les chaînes A et B sont des flux de signaux stéréo: elles ont donc un routage et des principes de bloc identiques (voyez "[Agence-ment des blocs et image stéréo](#)").

1. Affichez le flux du signal et tournez la molette pour sélectionner le bloc Split, là où les deux chaînes se divisent.

Le bloc Split n'apparaît que quand il est sélectionné.



Par défaut, le bloc de type **Split Y** est sélectionné, comme l'indique l'afficheur du commutateur 3. Réglez le niveau du signal envoyé à chaque chaîne avec les paramètres **BalnceA** et **BalnceB**. Vous pouvez aussi choisir un autre type de bloc Split avec différentes options de routage.

2. Touchez le commutateur 2 et pressez la molette.

L'afficheur du commutateur 3 montre le menu permettant de choisir entre "**Split Y**", "**Split A/B**" ou "**Split Crossover**". Les paramètres de ces types de bloc Split sont décrits dans les tableaux suivants.

Paramètres 'Split > Y'

Par défaut, un "Split > Y" apparaît chaque fois qu'une chaîne B parallèle est créée.

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

Paramètres 'Split > A/B'

Le niveau du signal peut être réglé indépendamment pour les chaînes A (haut) et B (bas).

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

Paramètres 'Split > Crossover'

Les hautes fréquences sont envoyées à la chaîne A (haut) et les basses fréquences à la chaîne B (bas).

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

Paramètres 'Mixer'

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

DSP dynamique

Comme pratiquement tous les processeurs audio modernes, l'HX Effects exploite un processeur numérique des signaux (DSP). Certains modèles requièrent plus de puissance DSP que d'autres, ce qui peut avoir pour conséquence de limiter le nombre de modèles utilisables simultanément. Pour contourner ce problème, de nombreux processeurs du marché ne permettent d'utiliser qu'un seul ampli, une réverb, un delay etc. L'HX Effects est moins rigide: vous pouvez en principe ajouter tous les blocs que vous voulez, quitte à flirter avec les limites de la capacité de calcul DSP.

Quand vous approchez la limite maximum de DSP pour le preset en cours, la fonction de "DSP dynamique" de l'HX Effects masque automatiquement dans les menus les modèles d'effet qui entraîneraient un dépassement de la limite du DSP. Vous trouverez ci-dessous des astuces pour optimiser l'exploitation de votre processeur.

Astuces pour une exploitation DSP optimale

- Certains blocs utilisent beaucoup plus de puissance de calcul que d'autres: il s'agit notamment des réverbérations, des réponses impulsives (IR) et des effets Pitch Shift. Les blocs EQ, Dynamics, Volume/Pan et Send/Return sont, par contre, relativement économes.

- Certains modèles d'une même catégorie sont plus gourmands en DSP que d'autres. Il suffit donc parfois de choisir un modèle plus économe pour réduire la charge du DSP et pouvoir utiliser plus de blocs.
- La version stéréo d'un bloc consomme grosso modo deux fois plus de DSP que la version mono du même bloc. Évitez donc de placer un bloc stéréo devant un bloc IR ou un autre bloc mono puisqu'une somme mono du signal sera de toute façon utilisée (voyez "[Agencement des blocs et image stéréo](#)").
- Certaines catégories de modèles ont des versions "Simple" qui sont plus économes que les autres.
- Au lieu d'alterner deux blocs avec le même effet mais des réglages différents, utilisez les contrôleurs ou les snapshots pour changer instantanément les réglages d'un même bloc.

Agencement des blocs et image stéréo

La chaîne de signal HX Effects est stéréo avec deux canaux audio. Quand le signal source est stéréo (quand des signaux gauche et droit distincts sont envoyés aux prises INPUT L/MONO et RIGHT), la source audio est traitée en stéréo si des blocs stéréo sont utilisés dans la chaîne. Si la chaîne contient un bloc mono, les deux canaux audio sont fusionnés et la sortie du bloc est mono.

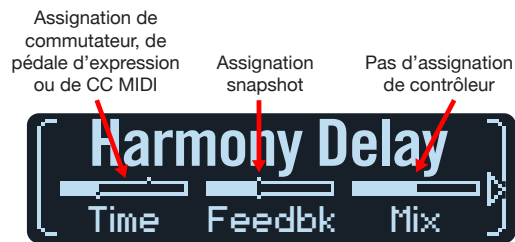
La plupart des modèles d'effet ont une version **Mono** et une version **Stereo**. L'image stéréo dépend largement des types de bloc utilisés et de leur séquence.

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

- Les effets Distortion, Dynamics et Pitch/Synth Legacy sont mono.
- Les effets Modulation et Delay Legacy varient: certains sont mono, d'autres stéréo et d'autres encore ont une entrée mono et une sortie stéréo. Le réglage du paramètre Mix d'un effet peut rétrécir l'image stéréo originale. Faites des essais avec ces effets et divers réglages du paramètre Mix pour obtenir la sortie stéréo voulue.
- Les effets Filter et Reverb Legacy sont stéréo.

Assignation de contrôleurs

L'HX Effects offre une large palette d'outils pour modifier votre son en temps réel durant un concert. Le contrôleur le plus évident est une pédale d'expression (souvent assignée au Wah, Pitch Wham ou Volume) mais vous pouvez aussi assigner des commutateurs au pied pour alterner deux réglages d'un ou de plusieurs paramètres, piloter un ou plusieurs paramètres à partir d'un dispositif MIDI externe ou même changer des paramètres instantanément lors de la sélection de snapshots au sein d'un preset. Quand un contrôleur est assigné à un paramètre, de petits repères blancs apparaissent sur et sous sa barre de réglage:

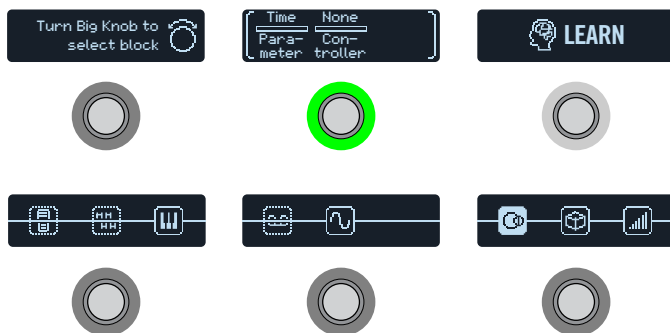


Remarque: Si vous ajoutez un bloc Wah ou Pitch Wham, il est automatiquement assigné à EXP 1. Si vous ajoutez un bloc Volume Pedal ou Pan, il est automatiquement assigné à EXP 2.

Assigner un contrôleur

1. **En mode Stomp, maintenez la commande du paramètre à piloter enfoncée.**

L'HX Effects passe à la page "Controller Assign" et affiche le nom du paramètre sélectionné au-dessus de la commande 1 (Parameter).



Remarque: Pour accéder manuellement au menu Controller Assign, appuyez sur puis sur le commutateur au pied CONTROLLER ASSIGN.

2. **Appuyez sur le commutateur LEARN.**

L'icône "cerveau" de la commande s'allume en bleu et le commutateur au pied 1 affiche "Press switch, move EXP or send MIDI...".

3. **Pressez un commutateur au pied, actionnez une pédale d'expression, envoyez un message CC MIDI d'un clavier etc.**

Le nom du contrôleur choisi apparaît au-dessus de la commande 2 (Controller).

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

None Supprime l'assignation du contrôleur.

EXP 1 ou 2 Les pédales d'expression sont le type de contrôleur le plus souvent utilisé, notamment pour le volume, l'effet wah, Pitch Wham etc.

FS1~FS6 Quand vous actionnez un commutateur en mode Stomp, vous pouvez sélectionner alternativement les valeurs "Min" et "Max" d'un paramètre.

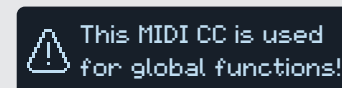
La sélection de "FS1~FS6" affiche la commande 3 (Switch Type). Tournez la commande 3 pour choisir "Moment[ary]" ou "Latch[ing]". "Moment" signifie que le changement de réglage n'est appliqué que tant que vous maintenez le commutateur enfoncé. Avec "Latch", par contre, chaque pression sur le commutateur sélectionne alternativement les réglages "Min" et "Max".

MIDI CC La sélection de "MIDI CC" affiche la commande 3 (CC#). Tournez la commande 3 pour sélectionner un numéro de commande MIDI CC.

Snpsh Bien que tous les paramètres assignés à un contrôleur soient mis à jour par snapshot, un contrôleur Snapshots supplémentaire est disponible si les autres contrôleurs sont déjà utilisés.


Remarque: Le comportement du commutateur ("Moment" ou "Latch") est réglable par commutateur et non par fonction assignée.

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





Pour en savoir plus, voyez "MIDI".

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

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

5. Appuyez sur  pour retourner à la page principale.

 **RACCOURCI:** Pour assigner un paramètre au contrôleur Snapshots, c'est encore plus simple: **pressez et tournez la commande du paramètre**. La barre de réglage affiche de petits repères de réglage, indiquant l'assignation à un contrôleur.

 **RACCOURCI:** Maintenez ACTION enfoncé et appuyez sur une commande de paramètre pour supprimer rapidement une assignation de contrôleur (y compris de contrôleur Snapshots). Les petits repères disparaissent de la barre de réglage, indiquant qu'aucun contrôleur n'est assigné.

Supprimer les assignations de contrôleur d'un bloc

1. A la page "Controller Assign", sélectionnez le bloc dont vous voulez supprimer les assignations et appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur CLEAR CONTROLLERS.


Supprimer toutes les assignations de contrôleur

1. A la page "Controller Assign", appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur CLEAR ALL CONTROLLERS.

La fenêtre suivante apparaît:



3. Appuyez sur le commutateur OK.

 **IMPORTANT!** La suppression de toutes les assignations de contrôleur supprime vraiment **toutes** les assignations de contrôleur du preset, y compris les assignations de contrôleur Snapshot et les assignations Wah, Pitch Wham et Volume des pédales EXP 1 et EXP 2. Soyez donc prudent avec cette fonction!

Astuces pour une assignation créative de contrôleurs

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

Command Center

L'HX Effects peut aussi être un centre névralgique hors pair pour toute votre configuration de scène ou de studio. Tous les commutateurs au pied (en mode Stomp) et pédales d'expression peuvent transmettre des messages MIDI ou des commandes External Amp à vos amplis de guitare, pédales vintage, synthés et autres processeurs. De plus, l'HX Effects peut transmettre automatiquement jusqu'à 6 messages "Instant" (⚡) quand vous chargez un preset de l'HX Effects. Ils permettent de lancer votre DAW, de piloter une console lumière compatible MIDI ou de changer de mémoire sur des appareils externes.

Toutes les assignations "Command Center" ne sont valables que pour le preset en vigueur mais elles peuvent être facilement copiées et collées dans d'autres presets. Voyez ["Copier et coller un message"](#).

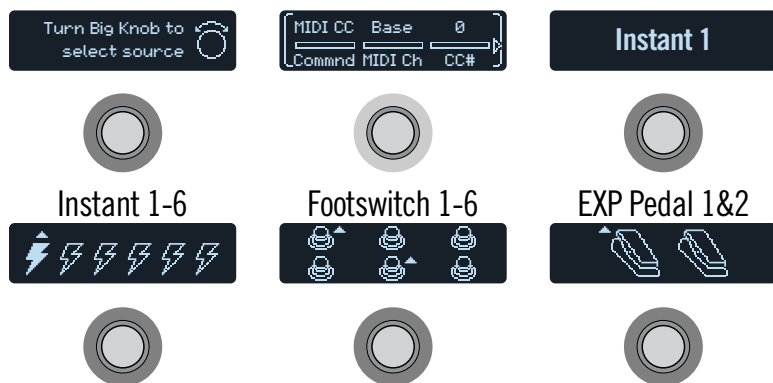
Remarque: Les réglages "Value" de messages instantanés CC#, les changements de banque/de programme et les messages MMC, plus l'état ("Dim" ou "Lit") de messages CC Toggle et Ext Amp sont automatiquement chargés lors de la sélection d'un snapshot.

Remarque: Tous les messages MIDI du "Command Center" sont transmis simultanément via MIDI OUT et via USB. Voyez aussi ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#) pour en savoir plus sur les options MIDI.

Assigner un message

1. Appuyez sur  pour ouvrir le menu.
2. Appuyez sur le commutateur COMMAND CENTER.

Les pages "Command Center" apparaissent: les sources de commande de l'HX Effects sont représentées par 14 icônes réparties sur les trois afficheurs du bas.



3. Tournez la molette pour choisir la source de commande (Instant 1~6, Footswitch 1~6 ou EXP Pedal 1~2).

Le nom de la source apparaît au-dessus du commutateur 3.

4. Tournez la commande 1 (Command) pour choisir le type de message de commande à transmettre.


Les différentes sources ne transmettent pas toutes le même type de message.

Choisissez "None" pour supprimer toute assignation préalable.

5. Appuyez sur  ou  et tournez les commandes 1~3 pour régler les paramètres du message de commande sélectionné:

MIDI CC (Continuous Controller)			
Page	Commande	Paramètre	Description
1	2	MIDI Ch	Détermine le canal MIDI (1~16) de la commande de contrôle (CC). Avec le réglage "Base", l'HX Effects utilise le canal "MIDI Base" défini à la page "Global Settings > MIDI/Tempo" .
	3	CC #	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle (CC) (0~127).
2	1	Value, Min Val[ue]	Règle la valeur (0~127) de la commande de contrôle (CC) choisie. Pour EXP1 et EXP2, ce paramètre détermine la valeur minimum que la pédale peut transmettre.
	2	Max Val[ue]	Pour EXP1 et EXP2, ce paramètre détermine la valeur maximum que la pédale peut transmettre.

CC Togl [Toggle]			
Page	Commande	Paramètre	Description
1	2	MIDI Ch	Canal MIDI (1~16) des commandes de contrôle (CC). Avec le réglage "Base", l'HX Effects utilise le canal "MIDI Base" défini à la page "Global Settings > MIDI/Tempo" .
	3	CC #	Sélectionne le numéro de la commande de contrôle CC (0~127).
2	1	DimVal[ue]	Valeur de la commande de contrôle CC (0~127) quand l'anneau du commutateur est atténué ("dim").
	2	LitVal[ue]	Valeur de la commande de contrôle CC (0~127) quand l'anneau du commutateur est éclairé ("lit").


 **Remarque:** Pour les commandes “CC Toggle”, la sélection d’un preset transmet automatiquement l’une des deux valeurs selon l’état du commutateur (atténué ou éclairé) au moment où le preset a été sauvegardé. Des pressions ultérieures sur le commutateur alternent les valeurs CC des deux états (“Dim Value” et “Lit Value”).


Bank/PC (changement de programme)			
Page	Commande	Paramètre	Description
1	2	MIDI Ch	Canal MIDI du message de sélection de banque et de programme (1~16). Avec le réglage “Base”, l’HX Effects utilise le canal “MIDI Base” défini à la page “Global Settings > MIDI/Tempo” .
	3	CC00	Règle la valeur CC00 (Bank MSB). Choisissez “Off” si l’appareil récepteur ne doit pas réagir à CC00.
2	1	CC32	Règle la valeur CC32 (Bank LSB). Choisissez “Off” si l’appareil récepteur ne doit pas réagir à CC32.
	2	Prog[ram]	Règle le numéro de programme MIDI (PC). Choisissez “Off” si vous ne voulez transmettre qu’un message Bank MSB et/ou LSB.


Note On			
Page	Commande	Paramètre	Description
1	2	MIDI Ch	Canal MIDI (1~16) de la note. Avec le réglage “Base”, l’HX Effects utilise le canal “Base” défini à la page “Global Settings > MIDI/Tempo” .
	3	Note	Numéro de note MIDI (C-1~G9). Le do central correspond à “C3”.
	1	Velocity	Dynamique de la note MIDI (0~127).
2	2	NoteOff	Détermine si la note MIDI est maintenue jusqu’à ce que vous actionniez à nouveau le commutateur (Latch) ou si elle ne l’est que tant que le commutateur est enfoncé (Moment).

MMC (MIDI Machine Control)		
Commande	Paramètre	Description
2	Messge	Détermine le type de message.

Ext Amp		
Commande	Paramètre	Description
3	Select	Détermine le câblage de la connexion Ext Amp: 1 (pointe-gaine), 2 (anneau-gaine) ou les deux. Cette connexion est utilisée pour changer le canal, activer/couper la réverbération ou une autre fonction d’un ampli externe. Uniquement disponible lorsque “Global Settings > Preferences” > “EXP 2/EXT AMP” est réglé sur “EXT AMP”.*

 ***IMPORTANT!** Reliez les prises EXT AMP 1/2 uniquement à des amplificateurs dotés d’entrées à court-circuit-gaine (masse). La connexion à une entrée d’un autre type pourrait endommager irrémédiablement votre ampli et l’HX Effects! Si vous ne connaissez pas le type d’entrée de votre ampli, contactez le fabricant.

 **IMPORTANT!** La capacité de l’HX Effects à piloter le canal d’un ampli externe et/ou la réverbération a été testée avec de nombreux amplis et têtes d’ampli populaires. Malheureusement, cela ne garantit pas sa compatibilité avec tous les produits. Notez que, selon le circuit de commutation de canaux de l’ampli utilisé, la fonction “EXT Amp” peut ne pas produire le résultat escompté.

 **Remarque:** Notez que les messages Ext Amp ne sont pas transmis par snapshot quand ils sont assignés à une commande instantanée: ils doivent être assignés à un commutateur au pied pour cela.

Copier et coller un message

1. Tournez la molette pour sélectionner la source contenant le message de commande à copier et appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur COPY COMMAND.
3. Sélectionnez l'endroit où vous voulez coller le message de commande (même dans un autre preset) et appuyez sur ACTION.
4. Appuyez sur le commutateur PASTE COMMAND.

Copier et coller tous les messages

La configuration de messages identiques ou similaires dans plusieurs presets peut vite devenir pénible. C'est pourquoi l'HX Effects permet de copier et coller tous les messages d'un preset dans un autre.

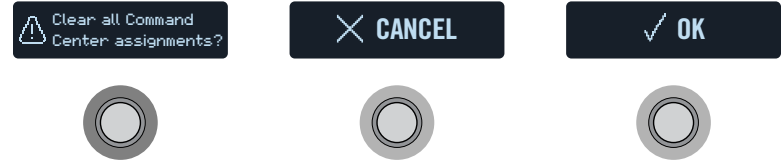
1. A la page "Command Center", appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur COPY ALL COMMANDS.
3. Sélectionnez l'endroit où vous voulez coller les messages de commande et appuyez sur ACTION.
4. Appuyez sur le commutateur PASTE ALL COMMANDS.

Supprimer un message


1. Sélectionnez la source contenant le message à supprimer et appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur CLEAR COMMAND.

Supprimer tous les messages

1. A la page "Command Center", appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur CLEAR ALL COMMANDS.
La fenêtre suivante apparaît:




3. Appuyez sur le commutateur OK.

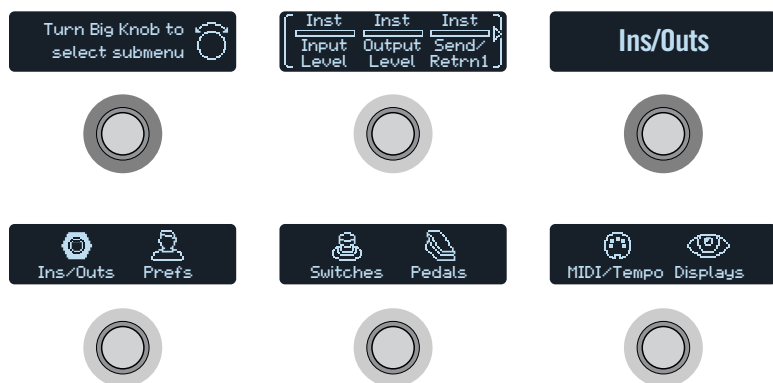
 **Astuce:** N'oubliez pas de sauvegarder votre preset après avoir ajouté, modifié ou supprimé des commandes Command Center pour conserver vos changements.

Global Settings


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

1. Appuyez sur  pour ouvrir le menu.
2. Appuyez sur le commutateur GLOBAL SETTINGS.

Les affichages suivants apparaissent:



3. Tournez la molette pour sélectionner un des six sous-menus. Si nécessaire, appuyez sur  pour afficher plus de paramètres.

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

Régler les niveaux

Les diverses entrées et sorties doivent être réglées en fonction de votre instrument, ampli et d’autres pédales pour délivrer un son idéal, minimiser le bruit et éviter toute distorsion indésirable. Sachez que si vous vous ruez sur internet pour dire que l’HX Effects a un son dég...sagréable, on vous demandera si vous avez lu cette partie du manuel. Si ce n’est pas le cas, votre statut d’expert en matériel de guitare en prendra un sacré coup.

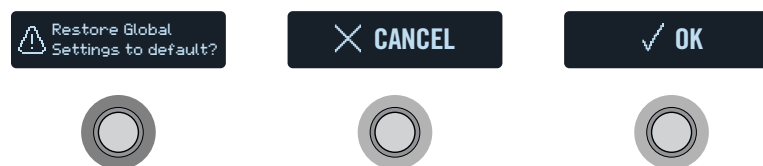
1. Dans le menu “Global Settings”, tournez la molette pour sélectionner le sous-menu “Ins/Outs”.
2. Utilisez les commandes 1~3 pour régler les niveaux conformément au tableau suivant:

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

Initialiser tous les réglages globaux

L’initialisation des réglages globaux de l’HX Effects rétablit les réglages d’usine. Cette initialisation n’affecte pas les sons que vous avez créés.

1. Dans le menu “Global Settings”, appuyez sur ACTION.
2. Appuyez sur le commutateur FACTORY SETTINGS. La fenêtre suivante apparaît:



3. Appuyez sur le commutateur OK.

Global Settings > Ins/Outs

Page	Commande	Paramètre	Description
	1	Input Level	Choisissez “Inst” pour brancher une guitare, une basse ou des pédales d’effet à l’HX Effects. Choisissez “Line” pour brancher un synthé, une boîte à rythme, les sorties d’une table de mixage ou d’autres sources de niveau ligne. Si votre guitare a des micros actifs ou très puissants, essayez les deux réglages (“Inst” et “Line”) et faites confiance à vos oreilles.
1	2	Output Level	Choisissez “Inst” si vous souhaitez brancher les sorties 6,3mm à des pédales d’effets externes ou aux entrées de guitare de deux amplificateurs. Choisissez “Line” pour connecter les sorties à une console de mixage ou à un enregistreur. Si vous n’utilisez qu’un seul ampli ou un seul canal de la table de mixage, branchez uniquement la prise LEFT/MONO.
	3	Send/Retrn1	Choisissez “Inst” si vous utilisez une paire Send/Return comme boucle d’effet pour des pédales externes. Choisissez “Line” si vous utilisez une
2	1	Send/Retrn2	paire Send/Return comme boucle d’effet pour des processeurs rack de niveau ligne.

Global Settings > Preferences

Page	Commande	Paramètre	Description
	1	Bypass Type	Pressez simultanément MODE et TAP pour contourner tous les effets. Il y a deux types de fonction “All Bypass” pour l’HX Effects: Avec “Analog”, le signal de votre guitare passe directement de l’entrée à la sortie de l’HX Effects sans conversion A/N/A (ce contournement est aussi appelé “true bypass”). Avec “DSP”, les échos du delay et la réverbération s’estompent naturellement quand l’HX Effects est contourné.
1	2	Snpsh Edits	Détermine si les modifications d’un snapshot (activation/coupure de bloc, contrôle de paramètre, Command Center, tempo) sont conservées lorsque vous revenez à ce snapshot. Avec le réglage “Recall”, les modifications apportées aux snapshots sont conservées quand vous passez d’un snapshot à l’autre: vous les retrouvez donc tels que vous les avez laissés en dernier lieu. Avec le réglage “Discrd”, les modifications des snapshots sont supprimées quand vous passez d’un snapshot à l’autre: vous retrouvez donc les réglages sauvegardés avec le preset. Pour sauvegarder les modifications d’un snapshot quand “Snapshot Edits” est réglé sur “Discrd”, appuyez deux fois sur SAVE avant de sélectionner un autre snapshot.
	3	Tempo Pitch	Détermine comment les répétitions du delay se comportent lorsque vous changez le réglage Tap Tempo par plusieurs pressions sur TAP. “Authtc” respecte les fluctuations naturelles de hauteur produites lorsque vous actionnez la commande Time d’une pédale delay. “Transpr” minimise cet effet.
	1	Pedal 1 Jack	Permet de choisir la fonction de la prise PEDAL/EXT AMP 1: connexion d’une pédale d’expression externe (EXP 1) ou changement de canal sur un amplificateur externe (EXT AMP 1 – pointe et/ou gaine).
2	2	Pedal 2 Jack	Permet de choisir la fonction de la prise PEDAL/EXT AMP 2: connexion d’une pédale d’expression externe (EXP 2) ou changement de canal sur un amplificateur externe (EXT AMP 2 – pointe et/ou gaine).
	3	Numbering	Détermine si les presets sont affichés sous forme de 32 banques de quatre mémoires (A, B, C, D) ou s’ils sont numérotés 000~127 (plus pratique pour charger des presets avec des numéros de programme MIDI).

Global Settings > Switches

Page	Commande	Paramètre	Description
	1	Stomp Select	Avec le réglage “Touch”, il faut toucher (et non presser) un commutateur en mode Stomp pour sélectionner le ou les éléments assignés. Avec le réglage “Press”, il faut presser (et non toucher) un commutateur en mode Stomp pour sélectionner le ou les éléments assignés (pratique si vous jouez pieds nus). Avec le réglage “Both”, vous pouvez toucher ou presser le commutateur pour sélectionner le ou les éléments assignés.
1	2	Stomp Mode	Par défaut, le mode Stomp affiche 6 commutateurs d’effet. Vous pouvez aussi choisir “4 Switch” pour transformer les commutateurs 1 et 4 en commutateurs \wedge et \vee .
	3	Preset Mode	Avec le réglage “Moment”, l’HX Effects repasse en mode Stomp après la sélection d’un preset en mode Preset (ou Snapshot). Avec le réglage “Latch”, l’HX Effects reste en mode Preset (ou Snapshot) et il faut presser MODE pour retourner en mode Stomp.
	1	Snpst Mode	Avec le réglage “Moment”, l’HX Effects retourne au mode Preset après la sélection d’un snapshot. Avec le réglage “Latch”, l’HX Effects reste en mode Snapshot jusqu’à ce que vous pressiez $\wedge + \vee$ pour retourner en mode Preset (ou MODE/EDIT/EXIT pour retourner en mode Stomp).
2	2	Up/Dn Switch	Avec le réglage “Preset” ou “Snapst”, les commutateurs 1 (BANK \wedge) et 4 (BANK \vee) ont la fonction PRESET \wedge/\vee ou SNAPSHOT \wedge/\vee : une pression sur un de ces commutateurs sélectionne instantanément le preset ou le snapshot suivant/précédent, sans sélection de banque préalable. Cela vous permet de programmer vos sons de façon séquentielle dans une setlist pour un concert et de sélectionner successivement vos presets ou snapshots. A tout instant, vous pouvez maintenir les commutateurs 1 (\wedge) et 4 (\vee) enfoncés pour sélectionner BANK \wedge/\vee , PRESET \wedge/\vee ou SNAPSHOT \wedge/\vee .

Global Settings > Pedals

Page	Commande	Paramètre	Description
	1	EXP 1 Polrity	Si votre pédale d’expression externe semble fonctionner à l’envers (un bloc de pédale de volume est au maximum quand le talon est complètement enfoncé), réglez ce paramètre sur “Invert”.
1	2	EXP 2 Polrity	
	3	EXP 1 Position	
2	1	EXP 2 Position	Détermine si les réglages de pédale d’expression sont chargés par snapshot, par preset ou appliqués globalement. Si vous voulez qu’une pédale de volume ou wah garde sa position (son réglage) quand vous changez de mémoire, réglez ce paramètre sur “Global”.

Global Settings > MIDI/Tempo


Page	Commande	Paramètre	Description
	1	MIDI Base Ch	Détermine le canal MIDI de base utilisé par l’HX Effects pour recevoir et transmettre des messages MIDI via MIDI et USB. Notez qu’il est possible d’assigner d’autres canaux MIDI aux messages MIDI de la page “Command Center”.
1	2	MIDI Thru	Si vous activez ce paramètre, la prise MIDI OUT sert aussi de prise MIDI THRU et retransmet tous les messages MIDI reçus via MIDI IN.
	3	Rx MIDI Clock	Détermine si l’HX Effects réagit aux messages de synchronisation MIDI arrivant via MIDI IN, via USB ou à la première entrée détectée (“Auto”). Si l’HX Effects ne doit réagir à aucun message MIDI Clock, réglez ce paramètre sur “Off”.
	1	Tx MIDI Clock	Détermine si l’HX Effects transmet des messages de synchronisation MIDI via MIDI OUT, via USB ou via les deux. Si l’HX Effects ne doit transmettre aucun message MIDI Clock, réglez ce paramètre sur “Off”.
2	2	Tempo	Détermine si le réglage Tap Tempo est mémorisé et chargé avec chaque snapshot, avec chaque preset ou s’il est appliqué de façon globale pour tous les presets et snapshots.
	3	BPM	Selon le réglage choisi avec la commande 2 (Tempo), cette valeur est sauvegardée par snapshot, par preset ou globalement.
	1	USB MIDI	Si vous activez ce paramètre, l’HX Effects reçoit et transmet des messages MIDI via USB (en plus des prises MIDI).
	2	MIDI PC Rx	Détermine si l’HX Effects réagit aux messages de changement de programme MIDI (PC) arrivant via MIDI IN, via USB ou les deux (MIDI IN et USB). Si l’HX Effects ne doit réagir à aucun message PC, réglez ce paramètre sur “Off”.
3	3	MIDI PC Tx	Détermine si l’HX Effects transmet ou non des numéros de programme MIDI (PC) via MIDI OUT, via USB ou les deux (via MIDI OUT et USB) lors de la sélection de presets. Ce réglage n’a aucune influence sur la transmission de messages MIDI assignés manuellement de la page “Command Center”.

Global Settings > Displays

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

MIDI

L'HX Effects reçoit et transmet des messages MIDI via ses prises MIDI IN & OUT et via USB, ce qui lui permet de communiquer avec pratiquement n'importe quel matériel ou logiciel MIDI. La communication USB-MIDI est possible avec des ordinateurs Mac & Windows ainsi qu'avec des dispositifs mobiles iPad ou iPhone.* Voyez aussi "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" pour en savoir plus sur les options MIDI.

 **Remarque:** Pour les opérations USB-MIDI avec un ordinateur Windows, il est indispensable de télécharger et d'installer le pilote Line 6 HX Effects du site line6.com/software. Pour un ordinateur Apple Mac, un iPad ou un iPhone, il ne faut pas installer de pilote.

Pour la connexion avec un iPad ou un iPhone, il faut l'adaptateur USB du kit de connexion d'appareil photo Apple (vendu séparément).


Chargement de preset via MIDI

Pour charger un preset, envoyez un message de changement de programme (PC) à l'HX Effects sur le canal MIDI 1, conformément au tableau ci-dessous.

 **Remarque:** Par défaut l'HX Effects réagit au canal MIDI 1 mais cela peut être changé avec "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)".

Banque	Preset A	Preset B	Preset C	Preset D
01	PC: 000	PC: 001	PC: 002	PC: 003
02	PC: 004	PC: 005	PC: 006	PC: 007
03	PC: 008	PC: 009	PC: 010	PC: 011
04	PC: 012	PC: 013	PC: 014	PC: 015
05	PC: 016	PC: 017	PC: 018	PC: 019
06	PC: 020	PC: 021	PC: 022	PC: 023
07	PC: 024	PC: 025	PC: 026	PC: 027
08	PC: 028	PC: 029	PC: 030	PC: 031
09	PC: 032	PC: 033	PC: 034	PC: 035
10	PC: 036	PC: 037	PC: 038	PC: 039
11	PC: 040	PC: 041	PC: 042	PC: 043
12	PC: 044	PC: 045	PC: 046	PC: 047
13	PC: 048	PC: 049	PC: 050	PC: 051

Banque	Preset A	Preset B	Preset C	Preset D
14	PC: 052	PC: 053	PC: 054	PC: 055
15	PC: 056	PC: 057	PC: 058	PC: 059
16	PC: 060	PC: 061	PC: 062	PC: 063
17	PC: 064	PC: 065	PC: 066	PC: 067
18	PC: 068	PC: 069	PC: 070	PC: 071
19	PC: 072	PC: 073	PC: 074	PC: 075
20	PC: 076	PC: 077	PC: 078	PC: 079
21	PC: 080	PC: 081	PC: 082	PC: 083
22	PC: 084	PC: 085	PC: 086	PC: 087
23	PC: 088	PC: 089	PC: 090	PC: 091
24	PC: 092	PC: 093	PC: 094	PC: 095
25	PC: 096	PC: 097	PC: 098	PC: 099
26	PC: 100	PC: 101	PC: 102	PC: 103
27	PC: 104	PC: 105	PC: 106	PC: 107
28	PC: 108	PC: 109	PC: 110	PC: 111
29	PC: 112	PC: 113	PC: 114	PC: 115
30	PC: 116	PC: 117	PC: 118	PC: 119
31	PC: 120	PC: 121	PC: 122	PC: 123
32	PC: 124	PC: 125	PC: 126	PC: 127



 **Remarque:** Lors de la sélection de presets de l'HX Effects (molette, commutateurs au pied, PRESET ^/PRESET v etc.), l'HX Effects transmet automatiquement le numéro de programme MIDI correspondant. Pour couper la transmission automatique de ces messages, réglez "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" > "MIDI PC Tx" sur "Off".

Chargement de snapshot via MIDI

Pour charger un snapshot, envoyez à l'HX Effects un message CC69 avec une valeur choisie dans le tableau ci-dessous.


Snapshot	MIDI CC#	Réglage
1	69	000
2	69	001
3	69	002
4	69	003

Activer/contourner un bloc via MIDI

1. Appuyez sur  pour ouvrir le menu.
2. Appuyez sur le commutateur SIGNAL FLOW.
3. Tournez la molette pour sélectionner le bloc à contourner ou activer via MIDI.
4. Appuyez sur  et tournez la commande 3 (MIDI Bypass) pour assigner l'activation/le contournement du bloc au message MIDI CC entrant.
Les valeurs CC de la plage 0~63 coupent le bloc tandis que les valeurs 64~127 l'activent. Certaines commandes MIDI CC sont réservées pour des fonctions globales et ne peuvent pas être sélectionnées.

Pilotage des paramètres via MIDI

1. En mode Stomp, maintenez la commande du paramètre à piloter enfoncée.
L'HX Effects passe à la page "Controller Assign" et affiche le nom du paramètre sélectionné au-dessus de la commande 1 (Parameter).
2. Pressez le commutateur LEARN puis transmettez un message CC à partir d'un pédalier contrôleur, clavier ou autre dispositif MIDI.
Le numéro CC apparaît au-dessus de la commande 3 (CC#).

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

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




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

4. Appuyez sur  pour retourner à la page principale.

Messages de contrôle MIDI (CC)

L'HX Effects a réservé certains messages MIDI CC spécifiques pour des fonctions globales. Ces numéros CC ne peuvent donc pas servir de contrôleurs. Si vous essayez d'utiliser un message CC assigné à une fonction globale comme contrôleur (voyez "[Assignation de contrôleurs](#)"), le message suivant apparaît:

 This MIDI CC is used for global functions!

MIDI CC#	Réglage	Fonction
Assignations de pédales et commutateurs au pied		
1	0~127	Même fonction que la pédale EXP 1
2	0~127	Même fonction que la pédale EXP 2
49	0~127	Même fonction que le commutateur 1 (en mode Stomp)
50	0~127	Même fonction que le commutateur 2 (en mode Stomp)
51	0~127	Même fonction que le commutateur 3 (en mode Stomp)
52	0~127	Même fonction que le commutateur 4 (en mode Stomp)
53	0~127	Même fonction que le commutateur 5 (en mode Stomp)
54	0~127	Même fonction que le commutateur 6 (en mode Stomp)
Pilotage du Looper		
60	0~63: Ajouter; 64~127: Enregistr.	Commutateur Looper Record/Overdub (4)
61	0~63: Arrêt; 64~127: Jeu	Commutateur Looper Play/Stop (5)
62	64~127	Commutateur Looper Play Once (6)
63	64~127	Commutateur Looper Undo (1)

MIDI CC#	Réglage	Fonction
65	0~63: Normal; 64~127: Inversé	Commutateur Looper Forward/Reverse (3)
66	0~63: Full; 64~127: Half	Commutateur Looper Full/Half Speed (2)
67	0~63: Désactivé; 64~127: Activé	Bloc Looper activé/coupé (si disponible). De plus, active/quitte le mode de commutateur Looper
Commandes supplémentaires		
64	64~127	Réglage Tap Tempo par pressions successives
68	0~127	Page "Tuner" (accordeur) activée/coupée
69	0~3	Sélection de snapshot (0= Snapshot 1, 1= Snapshot 2 etc.)
70	0~63: Contournement; 64~127: Activation	All Bypass
71	0~127	
72	0~127	
73	0~127	Messages MIDI globaux supplémentaires (pour un usage futur)
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63: Culpabilité; 64~127: Regret	L'HX Effects appelle votre famille et l'informe de toutes les mauvaises décisions que vous avez prises dans votre vie.



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

LINE 6