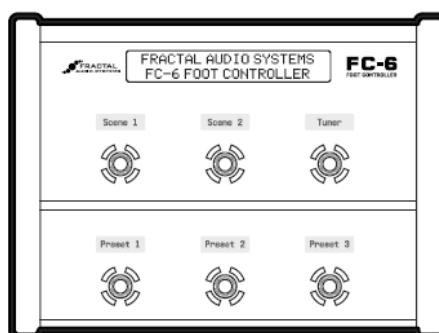
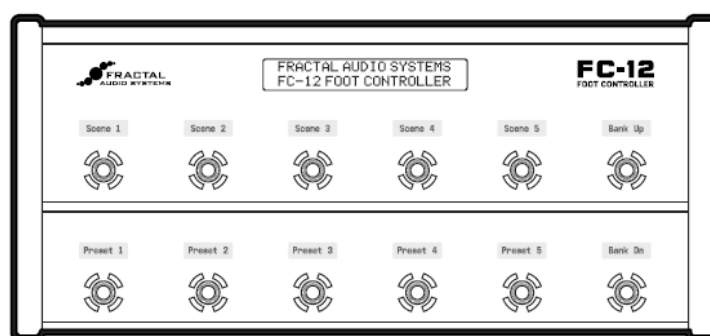




FC-12 + FC-6

FOOT CONTROLLERS



MANUALE UTENTE

Traduzione di Diego Pezzati

© 2019 G66 GmbH per la traduzione Italiana. Tutti i diritti riservati.

© 2019 Fractal Audio tutti i diritti riservati.



Prima di copertina

Dichiarazione di Conformità

Nome del Produttore: **Fractal Audio Systems, LLC**
Indirizzo del Produttore: **4 Wilder Drive, Plaistow, NH 03865 USA**

Dichiara che il prodotto:

Nome del prodotto: **FC Controller**
Variante del prodotto: **FC-6, FC-12**

È conforme alle seguenti Norme di Prodotto:

Sicurezza: EN60065:2014

EMC: EN55013:2013

EN55020:2007+A11:2011

EN55024:2010

EN61000-3-2:2014

EN61000-3-3:2013

Informazioni Supplementari:

Il prodotto qui descritto soddisfa i requisiti
della Direttiva Bassa Tensione 2006/95/EC
e della Direttiva EMC 2004/108/EC.

Clifford Chase, Presidente / CEO
21 dicembre 2018

EMC/EMI

Quest'unità è stata testata e trovata conforme ai limiti vigenti per le apparecchiature digitali di Classe B, in conformità alla sezione 15 delle norme FCC. Questi limiti sono stati predisposti per garantire una protezione contro le possibili interferenze nocive presenti in installazioni all'interno di zone abitate. Essendo l'unità in grado di generare, utilizzare e irradiare delle radio frequenze, se non installata secondo le istruzioni, essa può causare delle interferenze a sistemi di radio-comunicazione. Non è comunque possibile garantire che questo tipo d'interferenze non avvengano, soprattutto in base al tipo di installazione effettuata. Se l'unità dovesse generare delle interferenze durante la trasmissione di programmi radio o televisivi, verificare che sia proprio quest'unità a causare l'interferenza disattivando e attivando nuovamente il sistema. In caso affermativo, occorre seguire i seguenti consigli:

- ▶ Orientare nuovamente o riposizionare l'antenna del vostro sistema ricevente.
- ▶ Aumentare la distanza tra quest'unità e l'antenna ricevente.
- ▶ Collegare l'unità ad un circuito elettrico differente da quello del sistema ricevente
- ▶ Consultate un rivenditore o un tecnico radiotelevisivo.

Note Legali

Manuale Utente per il Fractal Audio Systems FC-6 e FC-12. Contenuti soggetti a Copyright © 2018. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcuna forma senza un permesso formale di Fractal Audio Systems.

Fractal Audio, il logo di Fractal Audio Systems, Axe-Fx, Humbuster, UltraRes, FASLINK, sono marchi registrati di Fractal Audio Systems. I nomi dei produttori e dei prodotti menzionati nel presente documento sono marchi registrati dai rispetti possessori che non sono, in alcun modo, legati o affiliati a Fractal Audio Systems. I nomi vengono solamente utilizzati per illustrare le caratteristiche sonore o di performance.

Importanti Istruzioni di Sicurezza



AVVERTIMENTO: al fine di ridurre il rischio d'incendio o di elettrocuzione, non esporre l'apparecchio alla pioggia o all'umidità.



ATTENZIONE: per ridurre il rischio d'incendio o di elettrocuzione, non rimuovere le viti di chiusura. All'interno non vi sono parti che richiedono manutenzione. Per la manutenzione fare riferimento a personale qualificato.

1. Osservare tutte le avvertenze presenti sull'AX8 e in questo manuale.
2. Mantenere l'unità lontana da fonti di calore quali radiatori o apparecchi che generano calore.
3. Collegare solo a connettori FASLINK II o ad un alimentatore di corrente AC da 9V DC 1000ma.
4. Mantenere tutti i cavi in buono stato. Non torcerli, piegarli o schiacciarli.
5. Se non usate il vostro FC per un lungo periodo, scollegatelo dall'alimentazione.
6. Proteggere l'unità dalla pioggia e dall'umidità eccessiva.
7. Per l'assistenza tecnica fare riferimento solo a personale qualificato.
8. Non utilizzare l'unità e far riferimento all'assistenza se:
 - Liquidi o umidità eccessiva penetrano all'interno dell'unità;
 - L'unità non funziona correttamente o le prestazioni sono irregolari;
 - L'unità è caduta e/o il rivestimento è danneggiato.
9. Un'esposizione prolungata ad alto volume può causare la perdita o danni all'udito. Si raccomanda l'utilizzo di dispositivi di protezione dell'udito in caso di volumi elevati.

Manuale Elettronico e Stampabile

Questo manuale è stato pensato per essere utilizzato in computer, tablet, lettori per smartphone. Include collegamenti cliccabili e bookmarks per rendere più semplice la navigazione ed i collegamenti incrociati. Vi invitiamo a non stamparlo poiché gli aggiornamenti firmware tendono a rendere obsolete le precedenti versioni del manuale. Detto questo, sono da fare alcune considerazioni per chi preferisce avere una copia stampata. Avete l'autorizzazione di stampare questo documento PDF solamente per uso personale. Una copisteria o un centro stampa online può stampare e rilegare un volume per voi partendo da questo file PDF. Fortunatamente coloro i quali possiedono lettori multimediali possono perdonare il fatto che sono state apportate alcune modifiche per permettere la stampa cartacea: tutti i collegamenti includono il numero di pagina, vi è spazio a lato per consentire la rilegatura e sono state aggiunte pagine vuote per preservare l'organizzazione dei capitoli.

INDICE

1 INTRODUZIONE	1	COLORI DEGLI ANELLI LED	23
BENVENUTI AI CONTROLLERS FC.....	1	FUNZIONE “UNASSIGNED”	23
SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE	2	FUNZIONI BANK.....	24
2 PANORAMICA HARDWARE	3	FUNZIONI PRESET	26
IL PANNELLO SUPERIORE.....	3	FUNZIONI SCENE	28
IL PANNELLO POSTERIORE.....	4	FUNZIONI EFFECT	29
3 COLLEGAMENTI	5	FUNZIONI UTILITY.....	31
PRINCIPI GENERALI.....	5	FUNZIONI LAYOUT.....	32
PEDALI E SWITCHES	6	FUNZIONI LOOPER.....	33
DAISY CHAINING.....	8	FUNZIONI PER-PRESET.....	34
MIRRORING	9	FUNZIONI CONTROL SWITCH.....	36
COLLEGAMENTI MIDI	10	LA FUNZIONI LAYOUT LINK	38
4 LAYOUT E SWITCHES	11	6 COMUNICAZIONE MIDI	39
IL MASTER LAYOUT MENU	11	INVIO MESSAGGI MIDI DI PC	39
FUNZIONI TAP E HOLD.....	12	IL BLOCCO SCENE MIDI	39
ESEMPI DI LAYOUTS.....	13	CONTROL SWITCH MIDI.....	39
LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA	14	7 IL MENÙ DI CONFIGURAZIONE	41
MODIFICA SEMPLIFICATA (“EZ”).....	17	8 ARGOMENTI AGGIUNTIVI	43
LA LISTA DEI LAYOUTS	19	FIRMWARE	43
MODIFICARE UN LAYOUT	20	BACKUPS.....	43
MODIFICARE UNO SWITCH.....	21	AXE-EDIT.....	43
NOMINARE I LAYOUTS.....	22	FC-6: BREVE TUTORIAL	44
LAYOUTS ALL’AVVIO	22	FC-12: BREVE TUTORIAL	46
5 FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES.....	23	SPECIFICHE TECNICHE.....	48

Pagina intenzionalmente vuota

1 INTRODUZIONE

BENVENUTI AI CONTROLLERS FC

I nuovi controllers FC-6 e FC-12 per l'Axe-Fx III rappresentano il metodo migliore per gestire le vostre performances con il processore per chitarra più potente del mondo. I nostri controllers di ultima generazione offrono un'impressionante insieme di funzioni e caratteristiche, basate su anni di innovazione e richieste dei clienti. Sono anche molto belle da vedere, costituendo un punto di attrazione per la vostra casa studio o palco.

I FC-12 e FC-6 sono semplici da usare mantenendo una flessibilità estrema. Per chi desidera semplicità sono praticamente plug-and-play. Utilizzate il "Master Layout Menu" per effettuare la selezione fra i "Layouts." I Layouts sono come delle pagine di footswitches organizzati in modo semplice e intuitivo, facendo sembrare il FC come più controllers in uno. In ciascun layout, ogni footswitch può avere funzioni diverse per "Tap" (pressione) e "Hold" (pressione mantenuta). Gli anelli LED cambiano il proprio colore per mostrare categoria e stato dello switch (acceso/spento/attenuato). Al contempo, i mini LCDs "intelligenti" eliminano le "selezioni a caso" (e la necessità di etichette di nastro o magnetiche) con un'indicazione automatica per ciascun switch.

Per semplici modifiche utilizzate la modalità "EZ Mode" per impostare o modificare i footswitches in pochi secondi. Premete semplicemente lo switch ed impostate alcuni semplici parametri dell'Axe-Fx III per selezionare fra le diverse modalità per controllare presets, banks, scenes, effects, channels, tuner, tap tempo, looper controls, control switches, e molto altro. Questa semplicità non va a discapito della flessibilità. Gli utilizzatori più creativi possono impostare con semplicità controlli personalizzati. Potete modificare i layouts con qualsiasi insieme di funzioni Tap e Hold, cambiare i colori, personalizzare il testo del mini-display e altro. Potete anche gestire le funzioni dei singoli footswitches per preset!

Per i professionisti che hanno un "tecnico" che li assiste a bordo palco, la funzione "Mirroring" permette alle unità FC sul palco e a bordo palco di coordinarsi completamente senza una doppia programmazione. Questo approccio è migliore di quello superato "master-slave" poiché in questo caso entrambe le unità sono in realtà dei master: ogni modifica su qualunque unità si rispecchia sull'altra.

Un singolo cavo standard XLR fornisce una comunicazione bidirezionale tra il FC e l'Axe-Fx III attraverso il nostro nuovo standard FASLINK™II. Più efficiente del MIDI e più resistente della connessione Ethernet, questo formato è pronto per essere utilizzato nelle condizioni più difficili. Una porta FASLINK II thru presente su ogni FC vi permette di collegare a cascata fino a quattro unità FC per creare una pedaliera più grande. FASLINK II alimenta anche la vostra prima FC, mentre è richiesto l'utilizzo di un alimentatore di corrente per ciascuna unità collegata in cascata.

Ciascun controller FC possiede quattro jacks da ¼" per permettere la connessione di pedali di espressione come quelli della serie Fractal Audio EV, e altri due jacks da ¼" per collegare fino a quattro switches esterni. Pedali e switches possono essere utilizzati per la gestione di un range di parametri e modifier dell'Axe-Fx III.

Buon divertimento con il vostro FC Controller e grazie per aver scelto Fractal Audio Systems.

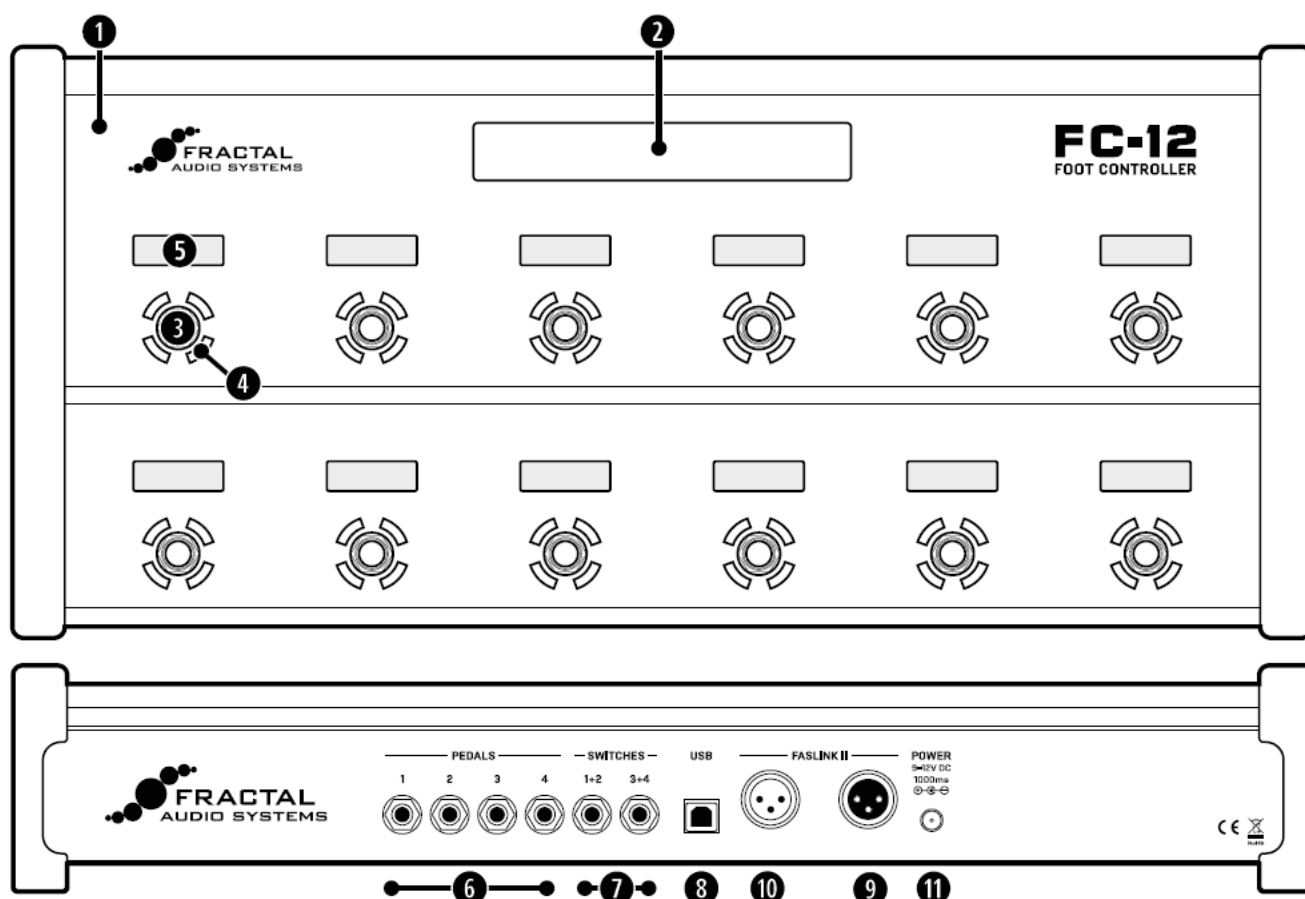
SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE

- Il FC è disponibile in due diverse versioni: FC-12 con 12 switches e FC-6 con 6 switches. A parte il numero di switches, i due modelli sono identici per quanto riguarda le funzioni.
- La modalità EZ rende semplice assegnare le funzioni di ciascuno switch con una pressione e poche regolazioni.
- Categorie preimpostate che includono banks, presets, scene, effetti, looper, control switches e altro.
- Modificare per preset la funzione di fino a 24 switches.
- La funzione Tap Tempo fa lampeggiare in funzione del tempo l'anello LED del footswitch.
- La funzione Tuner mostra il tuner dell'Axe-Fx III nel display principale del FC Controller.
- Il FC è plug-and-play con semplici regolazioni, oppure potete creare il vostro Layouts per la pedaliera definitiva.
- I Layouts sono "Pagine" di footswitches che potete richiamare al volo, cosa che assicura il maggior controllo con l'uso di pochi switches.
- Potete cambiare i layouts al volo usando il "Master Layout Menu", accessibile con una semplice combinazione del footswitch – o con speciali e dedicati footswitches "Layout Select".
- Ogni footswitch può essere assegnato a due funzioni: una per il TAP e una per l'HOLD.
- Con il "Layout Link", ogni Tap o Hold del footswitch può anche cambiare il layout di uno o più controllers FC collegati.
- Ogni footswitch ha il proprio anello LED con colore e luminosità variabile, anello che mostra anche lo stato di cosa è collegato allo switch.
- Ogni footswitch possiede anche il proprio Mini display grafico LCD da 128x32.
- I Mini-Displays possono mostrare automaticamente e dinamicamente i nomi del preset, nomi delle scene, i channels e altro, incluso testo personalizzato.
- Il display principale transriflessivo da 2x20 mostra il preset corrente, la scena e le informazioni degli switches quando li attivate.
- Aggiungete fino a Quattro Pedali Esterni e Quattro Switches Esterni per ciascuna unità FC, direttamente integrati nel sistema di modifier dell'Axe-Fx III.
- Gli switches SSS™ sono estremamente silenziosi e duratori, senza alcun contatto meccanico che può rompersi.
- La porta FASLINK™ II dell'Axe-Fx III fornisce una comunicazione bidirezionale oltre all'alimentazione phantom per la prima unità FC in una catena (l'Axe-Fx II non è supportato).
- La porta FASLINK™ II "thru" permette la connessione di fino a quattro unità FC in cascata a formare un'unica pedaliera.
- Nella catena, le unità lavorano in "Mirror" una con l'altra; in questo modo un tecnico a bordo palco può suddividersi le responsabilità di gestione con l'artista sul palco.
- Il FC può attivare l'Axe-Fx III affinché generi e trasmetta messaggi MIDI attraverso la porta MIDI out di quest'ultimo ad unità esterne collegate.
- Il FC è costruito per resistere ai palchi e ai tours con un telaio in acciaio verniciato a polvere e resistenti parti laterali.
- La maggior parte delle funzioni del FC sono già presenti nell'Axe-Fx III, quindi non dovete preoccuparvi di aggiornare o effettuare il backup del vostro controller FC separatamente.
- Come per tutti i prodotti Fractal Audio, questo significa che il FC riceverà aggiornamenti e aggiunte nei prossimi anni.
- FC-12 Dimensioni: 512 mm x 233 mm x 88 mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 5 kg (11 lbs).
- FC-6 Dimensioni: 283 mm x 233 mm x 88 mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 3 kg (6.7 lbs).
- Molti strumenti di gestione per il FC che saranno presenti in Axe-Edit, il nostro editor/libreria software per l'Axe-Fx III, sono attualmente in sviluppo e saranno rilasciati nel primo quadrimestre del 2019. Stiamo lavorando ad un editor generale per FC, libreria dei Layouts, libreria degli Switches, funzione drag and drop, funzioni integrate "Per-Preset" e altro ancora.

2 PANORAMICA HARDWARE

IL PANNELLO SUPERIORE

Qui viene mostrato il FC-12. Il FC-6 è identico ad eccezione del numero di switches presenti e le dimensioni/peso dell'unità.



- 1 Struttura** – Il FC è contenuto in un resistente telaio in acciaio. Una coppia di pannelli laterali protettivi svolgono anche la funzione di sostegno aggiungendo un utile spazio fra unità e pavimento.
 - FC-12 Dimensioni: 512 mm x 233 mm x 88 mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 5 kg (11 lbs).
 - FC-6 Dimensioni: 283 mm x 233 mm x 88 mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 3 kg (6.7 lbs).
- 2 Display Principale** – Il display principale è un display da 2×20 transriflessivo che rimane molto leggibile anche in condizioni di illuminazione avverse. Il display principale mostra il nome del preset corrente (ed eventualmente il suo numero) oltre a varie altre informazioni utili quando attivate uno switch, selezionate un layout, e così via.
- 3 Footswitches** – I footswitches sono l'elemento centrale di ogni pedaliera. Gli switches del FC Controller utilizzano il nostro brevetto denominato Solid State Switching (SSS™). Garantiscono un movimento estremamente fluido e silenzioso e non possiedono contatti meccanici con il rischio di rompersi. Ciascun footswitch può essere assegnato a vostra scelta ad una funzione Tap e/o una funzione premi e mantieni premuto ("Hold"), e queste possono essere diverse per ciascun "layout". Un layout è come una "pagina" di switches, e ci sono 8 diversi layouts tra cui potete muovervi liberamente, più un layout speciale chiamato "Master Layout Menu". Scoprite di più nella [Sezione 4: Layouts e Switches](#) a p. 11.

- 4 Anello LED** – Un anello LED attorno a ciascun switch cambia colore e luminosità per aiutarvi a navigare ed utilizzare il. Di default, il colore individua la categoria della funzione Tap dello switch. I presets, ad esempio, sono verdi, le banks sono gialle, gli effetti sono blu, e così via. Potete cambiare il colore per ciascuna di queste categorie o per qualsiasi singolo switch (fate riferimento a [p. 23](#)). L'anello LED cambia anche la propria luminosità per mostrare lo stato di uno switch, e ciascuna funzione possiede le proprie regole di funzionamento. Ad esempio, uno switch per richiamare una scena è attenuato fin quando quella scena non viene richiamata. Uno switch per controllare un effetto è attenuato se l'effetto è bypassato e luminoso quando è attivo (o spento se quell'effetto non è presente nel preset corrente). Potete variare la luminosità dell'anello nella pagina **Setup | Foot Controllers | Config** (fate riferimento a [p. 41](#)).
- 5 Mini Display LCD** – Un mini-display LCD sopra ciascun footswitch fornisce un'etichetta o indicatore utile. Ad esempio, uno switch che controlla un preset avrà come indicazione di default il nome del preset che verrà richiamato se attivate lo switch. Gli switches per le scene mostreranno i nomi delle scene. Per aumentare la flessibilità, ciascuna delle diverse funzioni possiede la propria lista di "Etichette" per i mini-display tra le quali potete scegliere ed inoltre potete anche inserire un testo personalizzato.

IL PANNELLO POSTERIORE

- 6 Jacks PEDAL** – Quattro jacks PEDAL permettono di collegare fino a quattro pedali di espressione o switches. I pedali della serie Fractal Audio EV sono perfetti a questo scopo, grazie al controllo lineare e alla corsa omogenea e lunga. I pedali collegati al FC sono integrati di serie con il sistema di modifier dell'Axe-Fx III, senza alcuna necessità di configurare alcun parametro oltre alla sorgente del modifier. Collegate i pedali utilizzando cavi da TRS-a-TRS e assicuratevi di calibrarli prima dell'uso (si veda "[Pedali e Switches](#)" a [p. 6](#)).
- 7 Jacks SWITCH** – Due jacks SWITCH permettono di collegare due switches ciascuno (1+2 e 3+4). Sono supportati switches sia momentary che latching. Gli switches collegati al FC sono integrati di serie con il sistema di modifier dell'Axe-Fx III, senza alcuna necessità di configurare alcun parametro oltre alla sorgente del modifier (si veda "[Pedali e Switches](#)" a [p. 6](#)).
- 8 Porta USB** – La porta USB del FC è predisposta per un utilizzo futuro. Non serve per aggiornare il firmware, cosa che viene effettuata attraverso l'Axe-Fx III tramite FASLINK II. Infatti, la maggior parte delle funzioni del FC controller sono parte dell'Axe-Fx III, ovvero nuovi firmware dell'Axe-Fx posso aggiungere funzioni al FC.
- 9 Porta FASLINK II** – (XLR-connettore Maschio) Si tratta della porta FASLINK II primaria (jack XLR di destra, guardando il pannello posteriore) e permette di collegare l'Axe-Fx III. Il connettore FASLINK II fornisce alimentazione ed una comunicazione bidirezionale attraverso un solo cavo standard XLR maschio-femmina (come quelli tipici per il collegamento di un microfono).
- 10 FASLINK II (connettore per connessione di più unità o Daisy Chain)** – (Connettore XLR-Femmina) La porta FASLINK II secondaria (jack di sinistra, guardando il pannello posteriore) permette di collegare in cascata fino a tre unità FC aggiuntive. Collegate le unità aggiuntive con un cavo standard XLR, ma ricordate che solamente la prima unità FC collegata verrà alimentata dall'Axe-Fx III; quelle aggiuntive richiedono l'utilizzo di un alimentatore da 9–12V DC (vedi sotto). Il collegamento a cascata vi permette di estendere le dimensioni della pedaliera o di far funzionare in modo speculare più unità (rispetto ai controllers "master/slave" del passato, questo funzionamento mantiene gli switches ed i displays di più unità perfettamente sincronizzati—offrendo in pratica uno scenario "dual master"). Fate riferimento al paragrafo "[Daisy Chaining](#)" a [p. 8](#) per maggiori informazioni.
- 11 Alimentazione** – La prima unità FC collegata all'Axe-Fx III non richiede alimentazione elettrica; il cavo XLR alimenta l'unità e gestisce tutte le comunicazioni. Tutte le unità FC aggiuntive collegate in cascata ([p. 8](#)) richiedono l'alimentazione da un alimentatore AC di rete. Gli adattatori sono disponibili su <https://shop.fractalaudio.com> oppure potete trovarli da altri produttori basta che abbiano le seguenti caratteristiche: 9–12V DC, 1000 ma, negativo al centro, perno da 2.5 mm. FASLINK II non alimenterà il FC Controller se l'alimentatore è collegato—anche se lo stesso non è collegato alla rete elettrica.

3 COLLEGAMENTI

PRINCIPI GENERALI

Questa guida ipotizza che stiate utilizzando una singola FC-6 o FC-12. Per situazioni più estese fate riferimento al paragrafo "[Daisy Chaining](#)" a [p. 8](#).

COLLEGARE USANDO FASLINK II

Impostare una singola unità FC è semplice. Con un generico cavo XLR Maschio – Femmina collegate la porta FASLINK™ II dell'Axe-Fx III alla porta FASLINK™ II del FC come mostrato nel diagramma seguente. Questa connessione fornisce sia alimentazione che una comunicazione a due vie—inviando i comandi dei footswitches e dei pedali all'Axe-Fx III e inviando al FC tutte le istruzioni per la programmazione, gli aggiornamenti di stato, i messaggi dei mini-display e altro. Il FC può anche essere "connesso e disconnesso a caldo" ovvero non c'è necessità di spegnere l'Axe-Fx III.

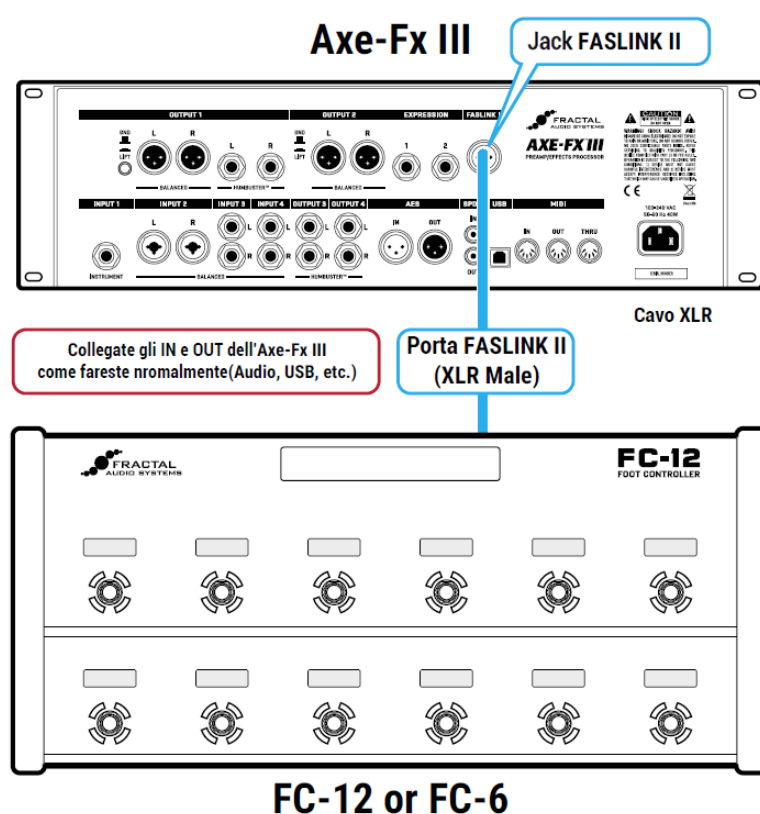
CONFIGURARE L'AXE-FX III

Non è richiesta alcuna configurazione affinché il FC funzioni alla perfezione. Tuttavia, vi raccomandiamo di caricare i layouts di fabbrica e la FC Configuration prima del primo utilizzo. Per fare questo, eseguite gli step seguenti:

- ▶ Navigare fino alla pagina **Reset** del Menù **FC Controllers** in **SETUP**.
- ▶ Selezionate la voce pertinente per FC-6 o FC-12 e premete ENTER.
- ▶ Se state utilizzando una combinazione di diversi controllers collegati in cascata, è probabilmente opportuno caricare le impostazioni di default per la prima unità nella catena, anche se probabilmente utilizzerete layouts personalizzati.



Effettuando un "Reset System Parameters" sull'Axe-Fx III verranno cancellate TUTTE le impostazioni salvate sul FC Controller, impostandole a zero. Se questo dovesse accadere, dovrete ricaricare il Factory Default Layouts & Settings come descritto sopra o ripristinare un backup delle impostazioni System del vostro Axe-Fx III.



PEDALI E SWITCHES

COLLEGARE E CALIBRARE I PEDALI DI ESPRESSIONE

Ciascun FC Controller supporta fino a quattro pedali di espressione collegati ai jacks PEDAL sul retro dell'unità attraverso cavi da TRS-a-TRS. Il pedale Fractal Audio Systems EV è perfetto a questo scopo, con una risposta veramente lineare, funzionamento omogeneo e corsa lunga (possono essere utilizzati anche pedali di altri costruttori con caratteristiche 10–100KΩ).

- Visualizzate la pagina **Remote** del menù **FC Controllers** in **SETUP**.
- Se avete più di un FC controller collegato, selezionate utilizzate il parametro **Target FC** per selezionare con il potenziometro **A** l'unità desiderata.
- Assicuratevi che il parametro **Pedal Type** sia impostato su "CONTINUOUS" per il pedale desiderato (1–4).
- Evidenziate la funzione Pedal Calibration per il pedale desiderato e premete il pulsante **ENTER**.
- Seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo per effettuare la calibrazione. Osservate il cursore sullo schermo il quale mostra le letture della posizione del pedale mentre lo muovete. Il cursore dovrebbe coprire gran parte del range visualizzato. I pedali di molte marche non raggiungeranno il valore massimo ma tutte dovrebbero raggiungere quello minimo.
- Premete **ENTER** quando avete terminato.

COLLEGARE UNO SWITCH AD UNO DEI PEDAL JACKS...

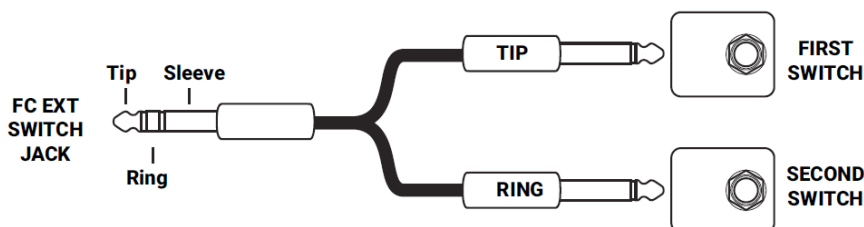
Invece di un pedale, potete collegare in alternativa un singolo switch per ciascun jack Pedal. Seguite le istruzioni riportate qui sopra e semplicemente impostate il parametro Type su "MOMENTARY" o "LATCHING" in funzione del tipo di switch che state collegando e di come volete funzioni (se non siete certi, controllate con il produttore dello switch o provate entrambe le impostazioni per verificare quella che funziona meglio). Non è richiesta alcuna calibrazione. Per gli switches potete utilizzare un normale cavo per chitarra (TS).

COLLEGARE SWITCHES ESTERNI

Ciascun jack external switch sul FC può gestire uno o due switches esterni di qualsiasi tipo. Gli switches non richiedono alcuna configurazione o calibrazione.

Per collegare un singolo switch, utilizzate un normale cavo per chitarra.

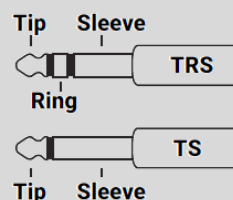
Per collegare due switches, utilizzate un "cavo a Y" da un ¼" TRS-a due ¼" TS (noto anche come "cavo insert") nel quale il contatto tip è utilizzato per il primo switch mentre il ring è utilizzato per il secondo come mostrato sotto:



COS'È UN TRS?

FAQ:

"TRS" sta per TIP-RING-SLEEVE e descrive un connettore o jack con tre contatti isolati. I normali cavi per chitarra sono TS (Tip-Sleeve) poiché manca il ring (anello) che agisce come terzo contatto. L'illustrazione mostra entrambi i tipi.



CONFIGURARE L'AXE-FX III PER L'UTILIZZO DI PEDALS E SWITCHES SUL FC

L'Axe-Fx III possiede un potente sistema di automazioni e controllo remoto basato sull'uso dei **"Modifiers"**. Ad esempio, un modifier permette ad un pedale di espressione di controllare un wah o il whammy. Il manuale utente dell'Axe-Fx III fornisce un dettaglio in merito.

Il FC Controller è "plug-and-play" rispetto al sistema di modifier, ovvero quando scorrete la lista delle **Sources** (sorgenti) dei modifier sull'Axe-Fx III, trovate anche quattro FC Pedal e quattro FC External Switch per ciascuna delle quattro potenzialmente collegabili unità FC (per un totale di 32 possibili fonti di controllo!).

La maggior parte dei presets di fabbrica, comunque—così come molti dei preset che potreste creare, scaricare o acquistare—non useranno direttamente queste sorgenti. Al contrario, saranno impostati per utilizzare un "tramite" — un punto di controllo chiamato "External Controller" — che si posiziona fra il modifier ed il pedale. Gli External Controllers sono più comuni e semplici da utilizzare poiché possono essere configurati globalmente. Ci sono 16 External Controllers nell'Axe-Fx III. Di default, sono tutti impostati su "NONE" ma possiamo facilmente assegnarli ai pedali e agli switches del FC Controller.

Tutti i presets di fabbrica dell'Axe-Fx III sono già impostati per utilizzare l'**External 1** come controllo per vari effetti wah e whammy (e altro). Ad esempio, proviamo ad impostare l'**External 1** affinché utilizzi il **FC#1 Pedal 1**:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, richiamate la pagina **External** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
- ▶ Individuate l'External Controller prescelto (in questo caso l'External Control 1).
- ▶ Ruotate la manopola **VALUE** per impostare l'External 1 su "FC#1 PEDAL 1".
- ▶ Continuate ad impostare altri external controllers come desiderato e premete **EXIT** quando avete terminato.



L'Axe-Fx III possiede già due jacks pedal sul retro, indicati nel menù MIDI/Remote semplicemente come "PEDAL 1" e "PEDAL 2". Non confondete questi con i pedali del FC, i quali sono indicati come "FC#1 PEDAL 1", "FC#1 PEDAL 2" ecc.

UTILIZZARE GLI SWITCHES ESTERNI PER ALTRE FUNZIONI GLOBALI DELL'AXE-FX III

Oltre agli **External Controllers** (descritti sopra) l'Axe-Fx III possiede dozzine di altre funzioni globali che possono essere controllate mediante i pedali e gli switches del FC. Ad esempio, la pagina "Other" del menù **MIDI/Remote** in **SETUP** contiene opzioni per il volume globale di tutti gli inputs e outputs. Quasi tutte queste opzioni possono essere assegnate ad un pedale FC di vostra scelta.

Assicuratevi di utilizzare switches coerenti con la funzione che avete selezionato. Ad esempio, uno switch di tipo Latching è ideale per il controllo del Channel o bypass. Fate riferimento al manuale dell'Axe-Fx III per maggiori informazioni sulle funzioni Remote globali.

Il seguente esempio mostra come impostare l'**Output 1 Volume** globale affinché sia controllato dal **FC#1 Pedal 2**.

- ▶ Sull'Axe-Fx III, visualizzate la pagina **Other** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
- ▶ Individuate la funzione che volete controllare (in questo caso **Output 1 Volume**).
- ▶ Ruotate **VALUE** per selezionare il pedale o lo switch desiderato sul FC ("FC#1 PEDAL 2" in questo caso).
- ▶ Potreste fare altre assegnazioni in questa o altre pagine del menù.
- ▶ Premete **HOME** quando avete terminato.



Se per qualsiasi ragione doveste trovarvi **senza** uno o più pedali che normalmente utilizzate con il FC, l'unità considererà questi pedali mancanti come se fossero in posizione TUTTO AVANTI. A volte in questo caso la soluzione migliore è quella di reimpostare il corrispondente External o Global Controller(s) sull'Axe-Fx III temporaneamente su "NONE", che equivale alla posizione TUTTO INDIETRO.¹

¹ Una volta che l'external controller è impostato su "NONE" potete "bloccare" il pedale mancante su 0% o 100%.

Fate riferimento al manuale utente per maggiori informazioni sulla funzione **External Controller Initial Value**.

DAISY CHAINING

Gli FC Controllers possono essere collegati in serie o "daisy-chained" per formare un mega-controller costituito da fino a quattro unità che operano come fossero una sola pedaliera. Questo vi consente di avere accesso a più switches (riducendo la necessità di cambiare layouts). Potete concatenare unità di qualsiasi tipo ed in ogni ordine, e ciascuna unità può caricare qualsiasi degli otto layouts in qualsiasi momento.

Ciascun FC supporta fino a quattro pedali di espressione e quattro external switches (vedi "[Pedali e Switches](#)" a [p. 6](#)).

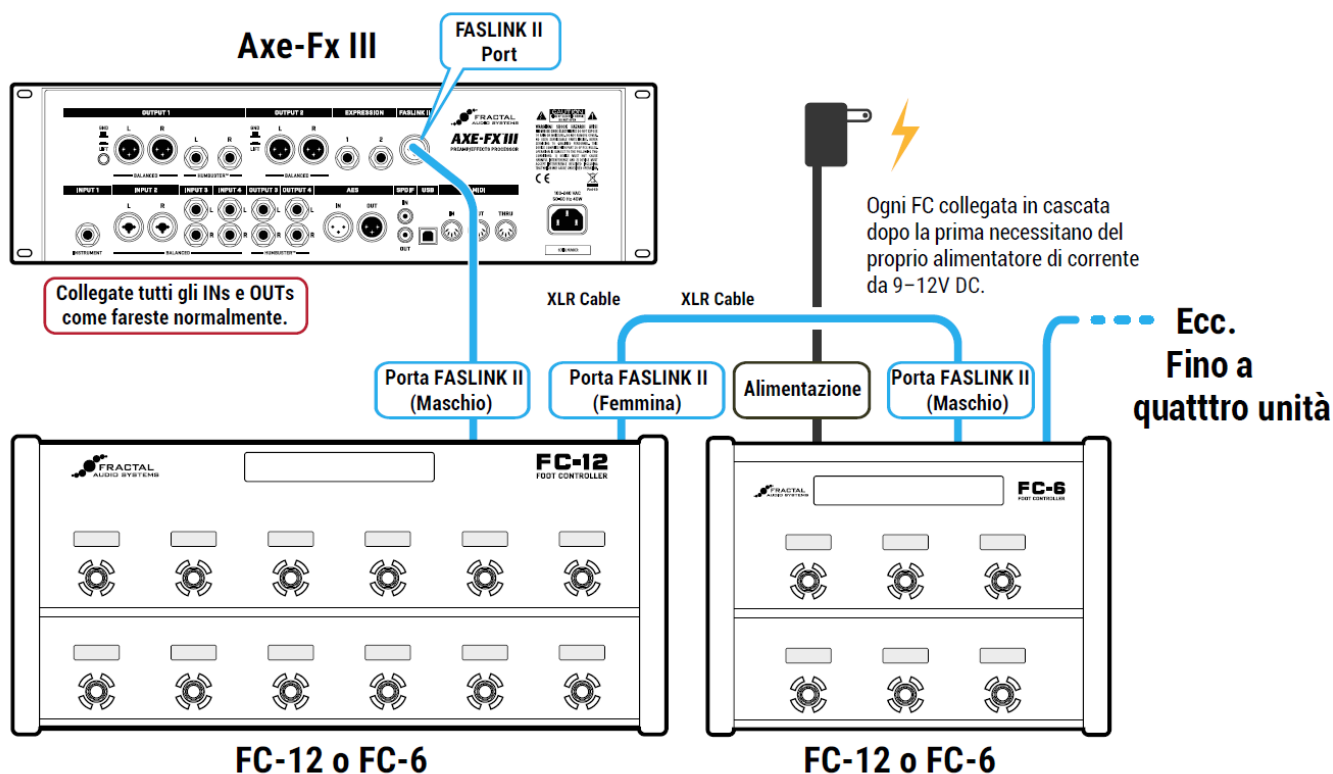
COLLEGARE LA PRIMA FC CON FASLINK II

L'impostazione inizia come quando utilizzate una singola unità FC. Utilizzate un semplice cavo XLR Maschio-Femmina per collegare la porta FASLINK™ II dell'Axe-Fx III alla porta FASLINK™ II del primo FC. Questo collegamento alimenta l'unità e garantisce la comunicazione da e verso l'intera catena.

COLLEGARE UNITÀ FC AGGIUNTIVE CON FASLINK II E ALIMENTATORE



IMPORTANTE: solamente la prima unità collegata direttamente all'Axe-Fx III sarà alimentata dal FASLINK II. Ciascuna unità collegata a cascata richiede un alimentatore AC locale da 9–12V 1000 ma. Alimentatori compatibili sono disponibili su <https://shop.fractalaudio.com>



CONFIGURAZIONE

Le unità FC collegate in serie non richiedono speciali configurazioni, sebbene probabilmente vorrete utilizzare layouts personalizzati con questo tipo di setup. Infatti, potete specificare quale layout debba essere caricato all'avvio per ciascuna unità FC collegata utilizzando le opzioni nella pagina **Devices** del menù **FC Controllers** in **SETUP**.

MIRRORING

Il Mirroring è un'impostazione speciale che forza due o più unità FC collegate in serie a rimanere perfettamente sincronizzate. Mostrano gli stessi layouts, con gli stessi switches ed i relativi stati. Qualsiasi modifica ad una delle unità si rispecchia immediatamente sull'altra(e). Il tipico esempio di utilizzo di questa funzione è quello di un artista sul palco con il proprio tecnico a bordo palco che lo aiuta nella selezione.

Per effettuare il mirroring di una FC verso un'altra:

- ▶ Effettuate la modifica nella pagina **Devices** del menù **FC Controllers** in SETUP.
- ▶ Selezionate la riga relativa all'unità FC che volete imitare, poi selezionate l'unità da imitare usando il potenziometro D.



Un'osservazione relativa a pedali e switches: i pedali di espressione e gli switches collegati non vengono specchiati poiché i jacks pedal possiedono un indirizzamento specifico nelle assegnazioni dei modifiers o dei controller. Ad esempio, "External 1" sul vostro Axe-Fx potrebbe essere assegnato al "FC#1 PEDAL #1". Un preset che utilizzasse l'External 1 risponderà solamente a quello specifico pedale e non al pedal 1 jack di una FC speculare. Fortunatamente, presets, effetti o parametri diversi possono essere assegnati a piacere a singoli pedali o switch jacks, quindi in una canzone potreste controllare voi il wah, mentre durante un'altra canzone, il vostro tecnico potrebbe farlo da sotto il palco mentre voi volate in aria sospesi da cavi.

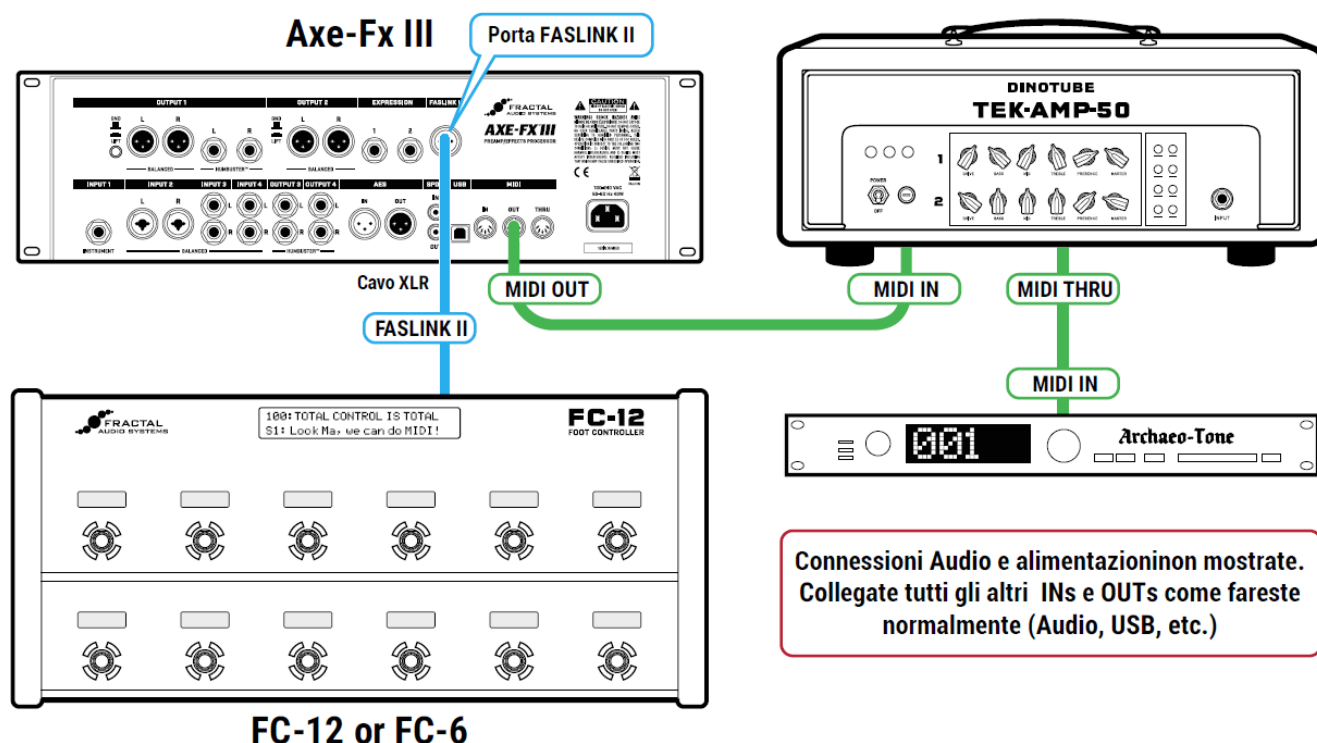


Qualsiasi unità può rispecchiarne una o più, quindi fate attenzione a non creare una specularità ricorsiva (1 rispecchia 2, 2 rispecchia 1). Questo porterà una o entrambe le unità FC a comportarsi in modo imprevedibile fin quando il problema non viene corretto.

COLLEGAMENTI MIDI

Potreste aver notato che il FC non è un controller MIDI. Non ha neppure porte MIDI. Tuttavia, combinato con l'Axe-Fx III diventa parte di un sistema di controllo MIDI. Anche senza un FC, l'Axe-Fx può funzionare da centrale di gestione MIDI, trasmettendo messaggi dalla sua porta **MIDI OUT**. Il FC controlla l'Axe-Fx e l'Axe-Fx invia messaggi MIDI. Non fatevi ingannare e non aspettatevi messaggi MIDI alla porta MIDI dell'Axe-Fx III; tutti i messaggi MIDI sono generati dall'Axe-Fx III e trasmessi dalla sua porta MIDI OUT.

Di seguito trovate un semplice schema che illustra come il FC e l'Axe-Fx III possano essere utilizzati per inviare messaggi MIDI ad un amplificatore collegato che a sua volta passa i messaggi ad un multi effetto.



Qui, un semplice setup MIDI viene esteso oltre l'amplificatore collegando un'altra unità MIDI. Il FC controlla l'Axe-Fx III, il quale genera e trasmette i messaggi MIDI attraverso la sua porta MIDI OUT.

FAQ: **Perché NON CI SONO PORTE MIDI SUL FC?** Inizialmente, durante la progettazione dei nuovi foot controllers per la nostra ammiraglia, abbiamo deciso che il FC dovesse essere "nudo e crudo". Al posto di stendersi a terra per esaminare i menù, i possessori del FC avrebbero dovuto impostare ed utilizzare l'unità usando lo schermo a colori e l'interfaccia dell'ammiraglia. In modo similare, tutte le attività "pesanti" sarebbero state effettuate dall'Axe-Fx III, mantenendo così basso il prezzo del FC ed estendendo il concetto "client-server" di totale integrazione. I benefici di questo sono molti. Avete notato, ad esempio, che quando cambiate qualcosa sul vostro Axe-Fx III o in Axe-Edit, il FC viene aggiornato immediatamente? Con il nostro protocollo ad alta efficienza FASLINK II, la decisione è stata completata. Il MIDI non aveva più ragione di essere sul pavimento e l'Axe-Fx III sarebbe diventato il MIDI master!

4 LAYOUT E SWITCHES

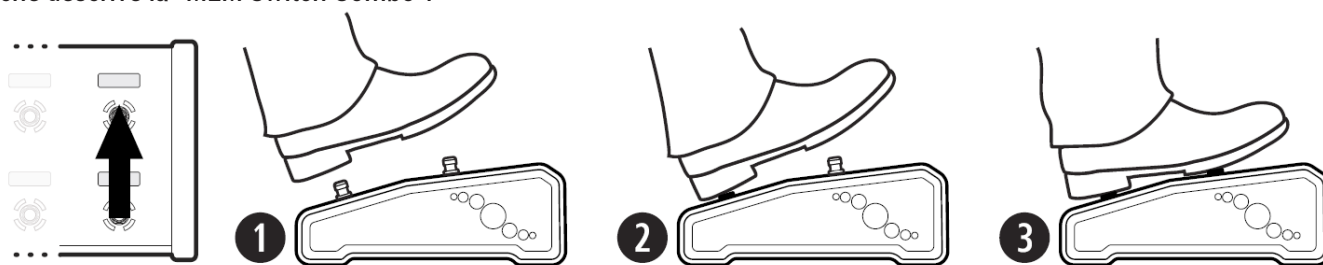
Il FC è organizzato intorno ai **Layouts**. Un layout è un gruppo di fino a 12 **footswitches**, ciascuno dei quali comprende una funzione Tap ed una funzione Hold. Potete cambiare layout al volo per accedere a diverse “pagine” costituite switches¹. Ad esempio, un layout potrebbe essere utilizzato per selezionare i Presets o le Scenes, mentre un altro controlla il Looper. Qualsiasi layout può essere personalizzato completamente per permettervi di soddisfare le vostre necessità. Anche i layouts hanno il proprio nome per rendere più semplice la navigazione. L'Axe-Fx III fornisce otto layouts.

¹ I layouts del FC non vengono chiamati “pagine” per non far confusione con le pagine dei menù dell'Axe-Fx III.

IL MASTER LAYOUT MENU

Passare da un layout ad un altro rappresenta la chiave per la versatilità del FC. Ci sono molti modi per fare questo ma il **Master Layout Menu** (“MLM” in breve) sarà probabilmente il più popolare. Il Master Layout Menu garantisce l'accesso istantaneo agli altri layouts, uno per ciascun footswitch.

Per richiamare il Master Layout Menu, premete in successione i due footswitches più a destra del vostro FC, mantenendo la pressione sul primo di essi mentre premete quello superiore, come mostrato nell'immagine seguente che descrive la “MLM Switch Combo”.



Il Master Layout menu assegna automaticamente in ordine numerico i diversi layouts a diversi footswitches. Il Footswitch 1 richiama il layout 1, il Footswitch 2 richiama il layout 2, e così via. Se i vostri layouts hanno un nome questo verrà mostrato nei Mini-Displays. Quando premete qualsiasi switch per selezionare un layout, questo viene richiamato immediatamente. Il layout correntemente selezionato verrà identificato con un anello LED più luminoso, mentre gli altri sono attenuati. Per uscire del MLM senza cambiare il layout corrente, premete nuovamente lo switch luminoso che identifica il layout corrente.

Se lo switch inferiore possiede una funzione Tap, questa non verrà attivata dalla combinazione MLM Switch Combo. Se lo switch inferiore possiede una funzione Hold, potete eseguire facilmente la combinazione MLM Switch Combo velocemente prima che si attivi la funzione Hold. Se la funzione Hold dovesse attivarsi, verrà comunque visualizzato il Master Layout Menu. Approfondite i concetti relativi alle “[Regole per il Tempismo degli Switches](#)” a [p. 12](#).



Quando progettate i vostri layouts, tenete presente che la migliore funzione Hold da assegnare allo switch in basso a destra è quella che non cambia il suono nel caso accidentalmente venisse attivata mentre richiamate il MLM. Un esempio potrebbe essere la “Reveal Hold Functions”, presente in alcuni dei layout di default.



Un layout può anche includere switches Tap o Hold che richiamano altri layouts senza passare dal MLM. Fate riferimento alla [Sezione 5](#) per informazioni su questa e altre funzioni degli switches.

IMPAGINAZIONE DEL MLM

Poiché ci sono otto layouts e il FC-6 possiede solamente 6 footswitches, il Master Layout Menu è diviso su due pagine. Rifate il “MLM Switch Combo” – o utilizzate la funzione di servizio MLM ([p. 32](#)) – ed il FC-6 alternerà tra le due pagine del Master Layout Menu.

FUNZIONI TAP E HOLD

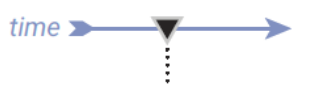
Ogni switch in ogni layout può essere programmato per avere una funzione TAP e/o una funzione HOLD specifiche.

Funzione Tap — utilizzata in tutta la storia degli effetti per chitarra — è perfetta per i cambi per i quali è richiesto un tempismo preciso. Ad esempio, una pressione su di uno switch impostato per richiamare una scena è ideale per cambiare il suono in modo preciso all'inizio del solo.

La **funzione Hold** invece richiede una "pressione prolungata" e viene attivata dopo un breve ritardo, e pertanto il tempismo è meno preciso. Gli switches Hold sono perfetti per funzioni come l'attivazione del tuner o l'accesso ad un layout alternativo come il Looper Control.

REGOLE PER IL TEMPISMO DEGLI SWITCHES

TEMPO DELLA FUNZIONE TAP SENZA FUNZIONE HOLD



La funzione Tap si attiva quando premete il footswitch.

TEMPO DELLA FUNZIONE TAP SENZA FUNZIONE HOLD

*Limite prima che si attivi la funzione Hold
(0.50 secondi di default)*



La funzione Tap si attiva quando *rilasciate* lo switch, a condizione che questo accada prima del tempo limite (**Press and Hold Timeout**).

Altrimenti, si attiva la funzione Hold...

TEMPO DI QUALSIASI FUNZIONE HOLD

*Limite prima che si attivi la funzione Hold
(0.50 secondi di default)*



Quando mantenete premuto uno switch, la sua funzione HOLD si attiva quando il **Press and Hold Timeout** termina—indipendentemente che lo switch abbia una funzione Tap. Questo non attiva la funzione Tap.

QUICK TIP

Se avete bisogno di un tempismo perfetto da uno switch Tap che ha la funzione Hold, premetelo e rilasciatelo molto velocemente—anche una frazione di secondo prima, dal momento che il cambio avverrà quando il vostro piede risale.

QUICK TIP

Potete cambiare la durata del parametro **Press and Hold Timeout** nella pagina **Config** del menù **FC Controllers** in **Setup**. Il valore di default è 0.5 secondi. Impostatelo su di un valore maggiore se vi accorgete che attivate la funzione Hold invece di quella Tap. Impostate un valore inferiore se volete attivare più velocemente la funzione Hold.

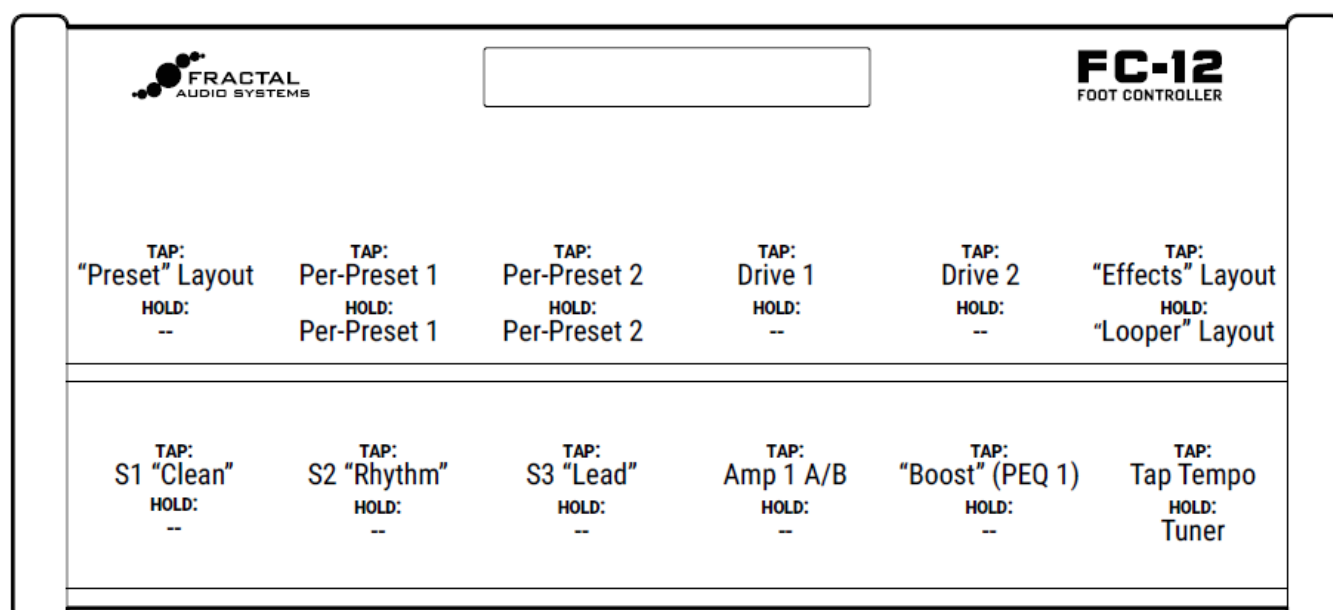
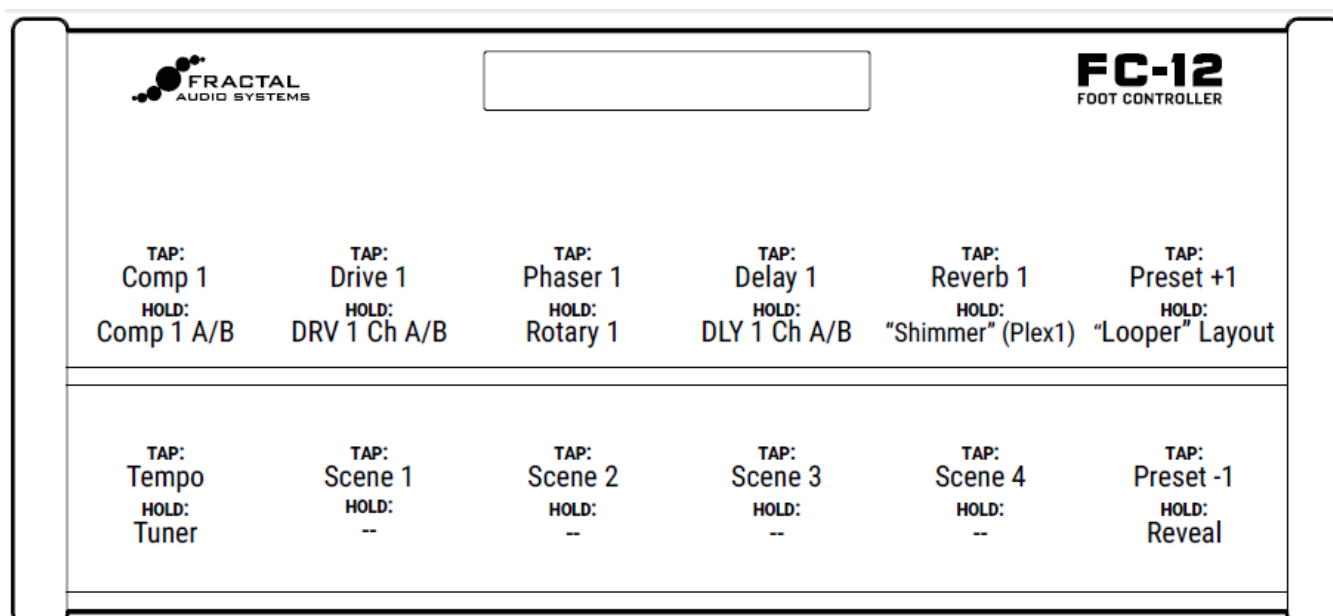
ETICHETTE PER LA FUNZIONE PRESS & HOLD

Il Mini-Display di ciascun switch mostra normalmente l'etichetta della funzione Tap. Quando qualsiasi switch viene premuto — anche per un normale "tap" — il display cambia per mostrare l'etichetta della funzione Hold, anche se non mantenete la pressione sullo switch a sufficienza per attivarla! Contemporaneamente una funzione di servizio denominata "**Reveal Hold**" (vedi pagina [p. 31](#)) può essere utilizzata per far sì che tutti i mini-displays mostrino continuamente la funzione Hold degli switches.

ESEMPI DI LAYOUTS

Due layouts di esempio sono rappresentati nelle figure seguenti, ciascuno dei quali creato da un diverso membro del team di beta testing del FC.

Questi sono solo due esempi delle tipologie di layout che possono essere create usando questo flessibile e potente sistema.



LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA

Le impostazioni di default di fabbrica per il FC includono vari layout predefiniti: uno per selezionare i presets, uno per cambiare le scene, uno per il looper e così via.

Le pagine seguenti dettagliano i layout di fabbrica per il FC-6 ed il FC-12.

L'Axe-Fx III possiede così tante funzioni e ci sono così tante categorie di musicisti (da camera da letto, da piccoli palchi, professionisti in tour, turnisti, ecc.) che non può esistere il layout ideale—uno che “soddisfi tutti”. Quindi abbiamo fornito solo una serie di layouts che dimostrino le possibilità di base del FC.

Questo consente ai principianti di selezionare i preset, cambiare le scene, attivare/disattivare gli effetti, utilizzare il looper e altro. Coloro i quali volessero effettuare delle modifiche scopriranno che è estremamente facile creare una perfetta pedaliera personalizzata.

Ecco alcune informazioni circa i layouts di default:

- ▶ FC-6 e FC-12 hanno layout di default diversi. Assicuratevi di seguire le indicazioni riportate nel paragrafo [“Configurare l'Axe-Fx III”](#) a [p. 5](#), specialmente se utilizzate un FC-6.
- ▶ I layouts di default di fabbrica sono ideati per essere molto semplici.
- ▶ L'idea era che non dovessero necessitare di alcuna spiegazione in modo che chi si trovasse ad usare il FC per la prima volta potesse capire immediatamente le sue possibilità.
- ▶ Il passaggio fra i vari layouts di default si basa quasi interamente sul **Master Layout Menu** (si veda [p. 11](#)).
- ▶ Se non diversamente indicato, i layouts di default non possiedono funzioni Hold.
- ▶ Ricordate che potete cambiare ogni switch in ogni layout per soddisfare le vostre esigenze. Fate riferimento alla [Sezione 5: Funzioni dei Footswitches](#) per una guida completa a tutte le funzioni.
- ▶ Prima che i layouts “Per-Preset” funzionino, dovete aggiungere una definizione personalizzata degli switch ai vostri preset. Fate riferimento al paragrafo [“Funzioni Per-Preset”](#) a [p. 34](#).
- ▶ Per i layouts 7 e 8 sono forniti due semplici tutorials a [p. 44](#) e [p. 46](#).

FC-6 DEFAULT LAYOUTS

I layouts di default del FC-6 vi permettono di “fare un giro” con il vostro Axe-Fx III.

1 PRESETS

P3	P4	Bank +1
P1	P2	Bank -1

Layout 1: Presets è stato ideato per cambiare / provare i presets. Mostra quattro presets alla volta con switches per il BANK UP e DOWN per passare ai quattro presets successivi o precedenti. Bank Size ([p. 24](#)) è impostato di default su 4 quando caricate le impostazioni di default del FC-6.

2 SCENES

S4	S5	S6
S1	S2	S3

Layout 2: Scenes è stato ideato per selezionare le scene da 1 a 6.

3 EFFECTS 1 (effect bypass)

Delay 1	Reverb 1	MORE >> (Loads Layout 4)
Comp 1	Drive 1	Chorus 1

Layout 3: Effects è il primo dei due layouts Effect per “Bypassare/Attivare” gli effetti. Il footswitch MORE>> richiama il Layout 4 (vedi sotto).

Layout 4: Effects è il secondo dei due layout Effect. Il footswitch <<MORE richiama il Layout 3 (vedi sopra).

4 EFFECTS 2 (effect bypass)

Rotary 1	Plex 1	<< MORE (Loads Layout 3)
PanTrem1	Phaser 1	Flanger 1

Layout 5: Looper offre i controlli essenziali del Looper.

5 LOOPER

Reverse	Undo	Half Speed
Record	Play	Once

Layout 6: Per-Preset mostra i “segnaposti” degli switches per-preset (rispetto alle “sostituzioni” per-preset). Dovrete creare delle definizioni per gli switch nei vostri presets affinché questi funzionino. Fate riferimento al paragrafo “[Funzioni Per-Preset](#)” a [p. 34](#) per maggior informazioni in merito.

I layouts 7 e 8 sono esempi per il “[FC-6: Breve Tutorial](#)” a [p. 44](#). Rappresentano una possibile idea per un layout da utilizzare durante una performance con il FC-6. Ecco una panoramica: gli switches “EFFECTS” e “MAIN” alternano tra i layouts 7 e 8. Se tenete premuto lo switch in basso a destra verrà visualizzata la funzione Hold per tutti gli switches. Gli “Instant Access” degli effetti alternano fra il canale A e quello B quando li premete e li mantenete premuti.

6 PER-PRESET

PP#4	PP#5	PP#6
PP#1	PP#2	PP#3

7 PERFORM 1

Preset -1	<EFFECTS> (Loads Layout 8)	Preset +1
S1	S2	S3 HOLD: Reveal

8 PERFORM 2

Chorus 1	<MAIN> (Loads Layout 7)	TAP: Tempo HOLD: Tuner
Drive 1	Delay 1	Reverb 1 HOLD: Reveal

FC-12 DEFAULT LAYOUTS

I layouts di default del FC-12 mostrano alcuni dei modi con cui può controllare l'Axe-Fx III.

L'impostazione di default del parametro Bank Size su 10 è raccomandata per questi layouts.

1 PRESETS

P6	P7	P8	P9	P10	Bank +1
P1	P2	P3	P4	P5	Bank -1

2 SCENES

S5	S6	S7	S8	Preset +1	Tap
S1	S2	S3	S4	Preset -1	Tune

3 EFFECTS (effect bypass)

Chorus 1	Pitch 1	Delay 1	Multidly 1	Plex 1	Reverb 1
Comp 1	TremPan 1	Drive 1	Phaser 1	Flanger 1	Rotary 1

4 CHANNELS

Drive 1 A	Drive 1 B	Drive 1 C	Drive 1 D	Phaser 1A/B	Reverb 1 A/B
Amp 1 A	Amp 1 B	Amp 1 C	Amp 1 D	Delay 1A/B	Drive 2 A/B

5 LOOPER

--	--	Undo/Erase	Reverse	Half Speed	Looper Bypass
Record	Play	--	Once	Tempo	Tune

6 PER-PRESET

PP#7	PP#8	PP#9	PP#10	PP#11	PP#12
PP#1	PP#2	PP#3	PP#4	PP#5	PP#6

7 PERFORM 1

<EFFECTS> (Loads Layout 8)	P1	P2	P3	P4	Preset +4
TAP:Tempo HOLD:Tuner	S1	S2	S3	S4	Preset -4 HOLD:Reveal

8 PERFORM 2

<MAIN> (Loads Layout 7)	Flange 1	Delay 1	Plex 1	Rotary 1	Reverb 1
Comp 1	PanTrem 1	Phaser 1	Drive 1	Chorus 1	Amp 1 A/B HOLD:Reveal

Layout 1: Presets è stato ideato per cambiare o provare i presets con switches per il BANK UP e DOWN. Il parametro Bank Size è impostato su "10" (si veda [p. 24](#)) quando caricate le impostazioni di default del FC-12.

Layout 2: Scenes è ideato per selezionare le scene da 1 a 8, con degli switches aggiuntivi per gestire i preset, Tap Tempo e Tuner.

Layout 3: Effects vi permette di bypassare o attivare dodici diversi effetti!

Layout 4: Channels una semplice dimostrazione di come si possano cambiare i canali dei blocchi Amp, Drive e altri (*Tenete presente che alcuni dei presets dell'Axe-Fx III non hanno canali preprogrammati*).

Layout 5: Looper offre ogni controllo del blocco Looper oltre a Bypass/Attiva per il Looper, Tap Tempo e Tuner.

Layout 6: Per-Preset mostra i "segnaposti" degli switches per-preset (rispetto alle "sostituzioni" per-preset). Dovrete creare delle definizioni per gli switch nei vostri presets affinché questi funzionino. Si veda [p. 34](#) per maggior informazioni in merito.

Layouts 7 & 8 sono esempi relativi al tutorial di [p. 46](#). Rappresentano una possibile idea per un layout da utilizzare durante una performance con il FC-12. Ecco una panoramica: gli switches "EFFECTS" e "MAIN" alternano i layouts 7 e 8. Se tenete premuto lo switch in basso a destra verrà visualizzata la funzione Hold per tutti gli switches. Tutti gli switches effetti alternano fra il canale A e quello B quando li premete e li mantenete premuti.

Premete gli switches FX per Bypassarli. Premete e mantenete premuto per alternare i Canali A e B.

MODIFICA SEMPLIFICATA ("EZ")

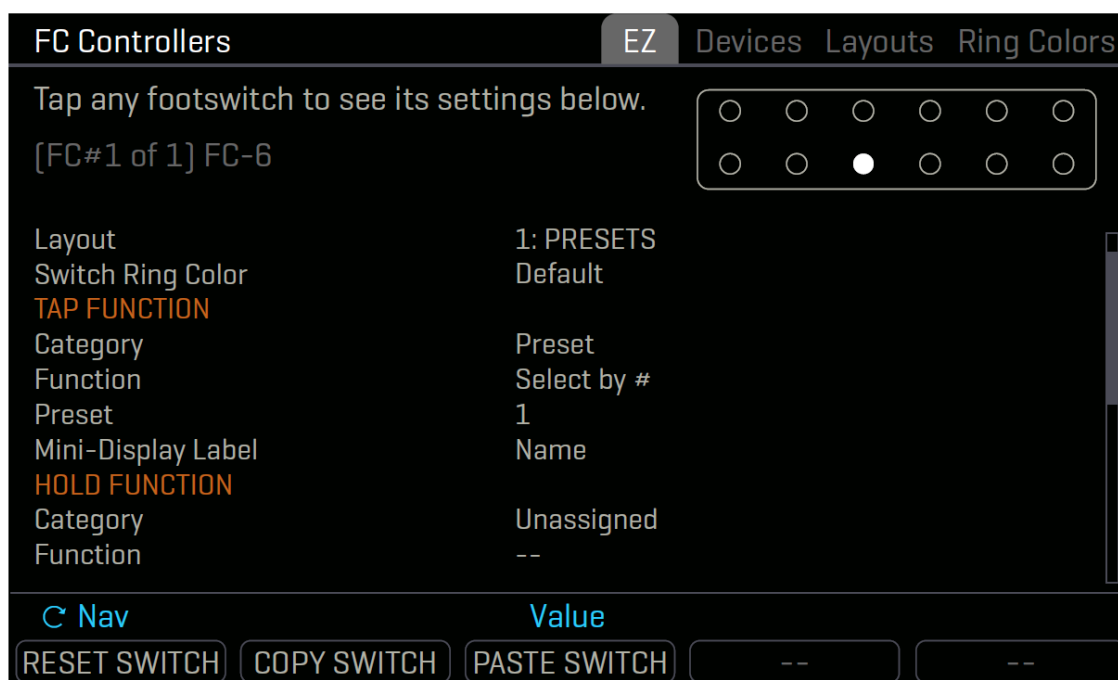
Il FC rende semplice modificare qualsiasi footswitch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione. Il modo più semplice per farlo è dall'editor degli switches nella pagina "EZ" come descritto di seguito.



IMPORTANTE: per evitare spiacevoli salti nella schermata e inconvenienti audio, tutti i footswitches sono **DISABILITATI** mentre vi trovate nella pagina EZ. Per effettuare le prove degli switches, passate ad una diversa pagina del menù o premete EXIT.

UTILIZZARE L'EDITOR NELLA PAGINA EZ:

- Sull'Axe-Fx III, aprite il menù Setup | FC Controllers e visualizzate la pagina "EZ" se non già visualizzata.
- Premete il footswitch che volete modificare. Potete farlo anche dal controller FC.
- Un grafico sullo schermo vi mostra quale footswitch avete selezionati.



- Potete editare entrambe le funzioni **TAP** e **HOLD** per qualsiasi switch.
- Con il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** scorrete la lista e con **C** o **VALUE** effettuate le modifiche.
 - Impostate la **Categoria** e **Funzione** desiderate.
 - Impostate i **parametri** per la funzione selezionata come desiderato. Ad esempio quando selezionata **Category: Preset** e **Function: Select by #**, appare un parametro "Preset" per lasciarvi impostare il numero di preset desiderato. Fate riferimento alla [Sezione 5: Funzioni dei Footswitches](#) per una guida completa a tutte le funzioni e ai loro parametri.
 - Potete anche personalizzare il colore dell'anello per un singolo switch annullando l'impostazione di default per la Category dello switch (si veda "[Colori degli Anelli LED](#)" a [p. 23](#)).
 - Potete selezionare anche diverse "etichette" automatiche per il Mini-Display, o anche inserire un testo personalizzato. Trovate i dettagli relativi alle etichette automatiche nella [Sezione 5](#). La pagina EZ fornisce anche i pulsanti per il **RESET** (con verifica prima dell'esecuzione) e **COPY/PASTE** degli switches.
- Premete un altro footswitch per andare avanti o EXIT quando avete finito.



Ricordate: tutte le modifiche nel menù **FC Controllers** sono immediate senza necessità di dover salvare.

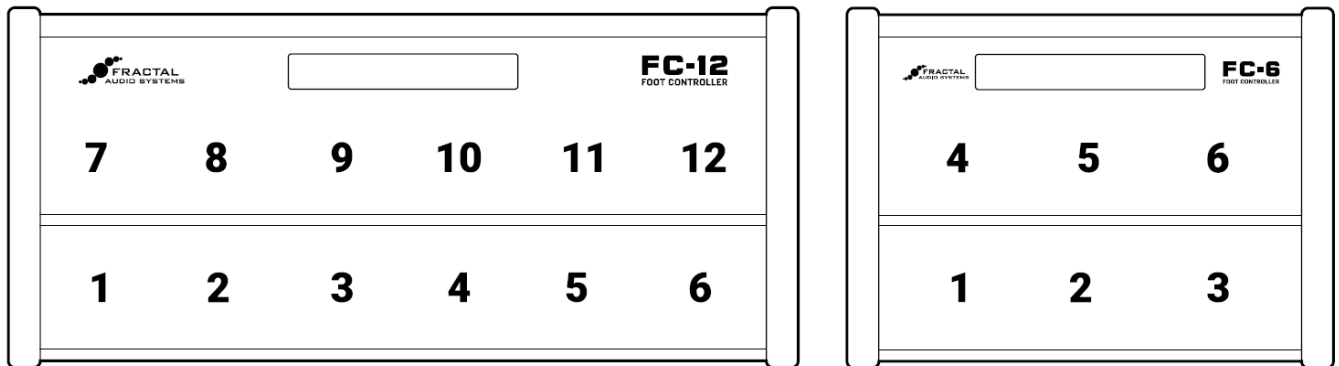
"DISTRIBUZIONE" DEGLI SWITCH NEL FC-12 E NEL FC-6

Ciascun layout comprende la definizione di 12 switches anche se il FC-6 possiede solo 6 switches.

I 12 switches di ciascun layout vengono "distribuiti" in modo diverso sul FC-6 e sul FC-12 come illustrato qui sotto.

Le definizioni degli switches che vanno oltre le prime 6 vengono utilizzate solamente per il FC-12.

Le definizioni degli switches che non trovano posto in un FC non "passano" ad un'altra unità collegata in cascata e non è possibile per il FC-6 passare alla seconda parte del layout.



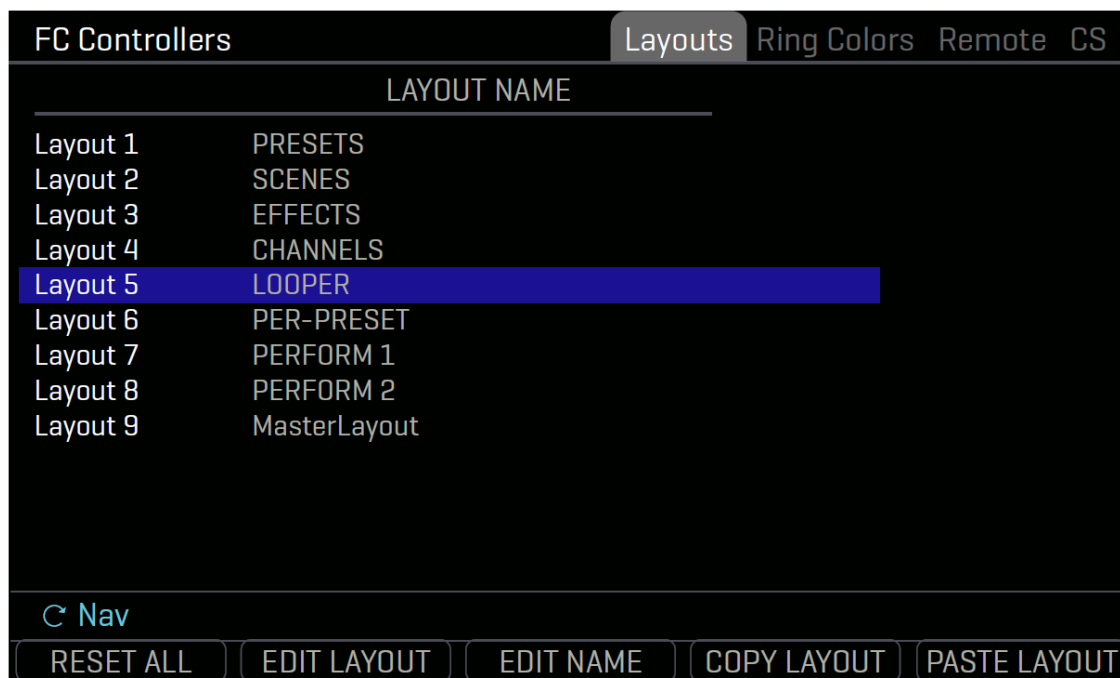
I 12 switches in ciascun layout "si distribuiscono" differentemente su un FC-12 e su un FC-6

LA LISTA DEI LAYOUTS

La modifica dei layout con EZ è (sì, avete indovinato...) facile, ma il FC possiede anche un modo approfondito per editare manualmente layouts e switches. La pagina Edit Layout del menù Foot Controllers fornisce una panoramica dei 12 switches e permette anche una modifica approfondita dei footswitches, con tutte le impostazioni della pagina EZ e altre ancora.

Sull'Axe-Fx III, richiamate **Setup | Foot Controllers** e poi la pagina **"Layouts"**.

- ▶ Usate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per selezionare il layout desiderato.



- ▶ I push-knobs offrono altre funzioni:
 - **RESET ALL** imposta tutte le funzioni per tutti gli switches in tutti i layouts su "Unassigned" e cancella tutte le personalizzazioni (per sicurezza viene chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).
 - **EDIT NAME** vi permette di rinominare il layout (si veda ["Nominare i Layouts"](#) a p. 22).
 - **COPY LAYOUT** e **PASTE LAYOUT** danno la possibilità di replicare il layout in una nuova posizione.
- ▶ Selezionate qualsiasi layout e premete **ENTER** o il pulsante **EDIT LAYOUT** (push-knob **B**) per aprire quel layout ed editarlo profondamente.



Numero 9... Mentre rivedete o modificate i layouts, potreste accorgervi che c'è un "Layout 9" nella lista. Il Layout 9 è in realtà il **Master Layout Menu** utilizzato per accedere agli altri (si veda p. 11). Non modificate questo layout a meno che non abbiate capito cos'è, cosa state cambiando e come funziona.

Se modificate il Master Layout Menu – intenzionalmente o per errore – potete facilmente ripristinarlo alle impostazioni di fabbrica senza resettare nient'altro. Utilizzate semplicemente il pulsante **"RESET LAYOUT"** nella pagina **Edit Layout** (si veda p. 20). A differenza di tutti gli altri layouts, il #9 ritorna alle impostazioni di fabbrica al posto di essere completamente svuotato.

Man mano che approfondite la conoscenza del FC, potreste accorgervi che modificare il MLM può essere utile, con opzioni come "Layout Link" – vedi p. 38, o la possibilità di aggiungere funzioni per riempire gli switches vuoti.

MODIFICARE UN LAYOUT

Selezionate qualsiasi layout nella pagina **Layouts** (si veda [p. 20](#)) e premete **EDIT LAYOUT** o **ENTER** per richiamare il layout selezionato e modificarlo nei dettagli.

La schermata **Edit Layout** ha due pagine: una per la funzione **Tap** e una per quella **Hold**. Ciascuna mostra la **Category** e la **Function** per tutti i 12 switches, oltre ai valori per i primi due parametri della funzione corrente.

- Con i potenziometri **A, B, C, D** e **E** o i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** effettuate le modifiche.

Notate le pagine Tap e Hold

Edit Layout 1: PRESETS				Tap	Hold
	CATEGORY	FUNCTION	VALUE 1	VALUE 2	
1 Tap	Preset	Select in Bank	1	--	
2 Tap	Preset	Select in Bank	2	--	
3 Tap	Preset	Select in Bank	3	--	
4 Tap	Preset	Select in Bank	4	--	
5 Tap	Preset	Select in Bank	5	--	
6 Tap	Bank	Inc / Dec	-1	Wrap	
7 Tap	Preset	Select in Bank	6	--	
8 Tap	Preset	Select in Bank	7	--	
9 Tap	Prese	Select in Bank	8	--	
10 Tap	Preset	Select in Bank	9	--	
11 Tap	Preset	Select in Bank	10	--	
12 Tap	Bank	Inc / Dec	+1	Wrap	
⌂ Nav	Category	Function	Value 1	Value 1	
RESET LAYOUT	EDIT SWITCH	RESET SWITCH	COPY SWITCH	PASTE SWITCH	

- I push-knobs offrono funzioni aggiuntive:
 - **RESET LAYOUT** imposta tutti gli switches nel layout corrente su "Unassigned" e cancella tutte le personalizzazioni (per sicurezza viene chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).
 - **EDIT SWITCH** permette la modifica di dettaglio di un singolo switch.
 - **COPY LAYOUT** e **PASTE LAYOUT** danno la possibilità di replicare il layout in una nuova posizione.
- Selezionate qualsiasi switch e premete **ENTER** o il pulsante **EDIT SWITCH** (push-knob **B**) per aprire quello switch ed editarlo nei dettagli.



Fate riferimento alla [Sezione 5: Funzioni dei Footswitches](#) per maggiori informazioni circa tutte le categorie, funzioni e parametri.

MODIFICARE UNO SWITCH

Selezionate qualsiasi switch nella pagina **Edit Layout** (si veda [p. 20](#)) e premete **EDIT SWITCH** o **ENTER** per richiamare lo switch selezionato e modificarlo nei dettagli.

La schermata **Edit Switch** ha due pagine: una per la funzione **Tap** e una per quella **Hold**.

Ciascuna pagina mostra la **Category** e la **Function** corrente per lo switch, oltre ai parametri per la funzione corrente.

- ▶ Con i potenziometri **A, B, C, D e E** o con i tasti **NAV** e la manopola **VALUE** effettuare le modifiche.
- ▶ Nella pagina **Tap**, potete anche cambiare il **Switch Ring Color** per un singolo switch, sostituendo il colore di default per la Category.
- ▶ Potete anche selezionare fra diverse "etichette" automatiche per i Mini-Display, o perfino inserire un testo personalizzato. I dettagli per ciascuna opzione relativa alle etichette sono forniti nella [Sezione 5: Funzioni dei Footswitches](#).

Notate le pagine Tap e Hold

Edit Layout 5: PRESETS / Switch 5	
TAP FUNCTION	
Category	Preset
Function	Select in Bank
Preset	5
Mini-Display Label	Name
Switch Ring Color	Default
LAYOUT LINK	
FC#1	--
FC#2	--
FC#3	--
FC#4	--
RESET TAP	

- ▶ La sezione **LAYOUT LINK** permette alla funzione Tap o Hold dello switch di cambiare ANCHE il layout su fino a quattro unità FC collegate. Si veda "[La Funzione Layout Link](#)" a [p. 38](#) per maggiori dettagli.
- ▶ Il pulsante **RESET** (Push-knob A) **cancella le funzioni e tutte** le personalizzazioni dalla pagina corrente (per sicurezza viene chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).



Fate riferimento alla [Sezione 5: Funzioni dei Footswitches](#) per maggiori informazioni circa tutte le categorie, funzioni e parametri.

NOMINARE I LAYOUTS

I nomi dei layouts compaiono nel menù Master Layout e possono anche essere visualizzati sui footswitches di un layout dedicato. Cambiare il nome di qualsiasi menù è semplice utilizzando la stessa interfaccia vista per i nomi dei presets e delle scene.

NOMINARE UN LAYOUT:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, aprite la pagina "**Layouts**" nel menù **FC Controllers** in **SETUP**.
- ▶ Utilizzate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per selezionare il layout desiderato.
- ▶ Premete il pulsante **EDIT NAME** (push-knob **C**).
- ▶ Inserite il nome desiderato, con una lunghezza massima di dieci caratteri:
 - Ruotate il potenziometro **B** o usate i pulsanti **NAV** per muovere il cursore.
 - Il potenziometro **C** seleziona le lettere maiuscole.
 - Il potenziometro **D** seleziona le lettere minuscole.
 - Il potenziometro **E** seleziona i numeri.
 - La manopola **VALUE** seleziona TUTTI i caratteri, inclusi i simboli.
 - Premete **D** o **E** per le funzioni **INSERT** e **DELETE**.
 - Premete **ENTER** per confermare il nome o **EXIT** per annullare.



Ricordate: tutte le modifiche effettuate nel menù **FC Controllers** sono immediatamente effettive senza necessità di salvare.

LAYOUTS ALL'AVVIO

Ciascun FC Controller collegato possiede il proprio layout di default che viene caricato automaticamente quando accendete l'unità. Potete variare il layout di default operando come segue.

IMPOSTARE I LAYOUTS DI DEFAULT:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, visualizzate la pagina "**Devices**" nel menù **FC Controllers** in **SETUP**.
- ▶ Con il potenziometro **C** o i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** impostate il layout di default desiderato.
- ▶ Potete anche cambiare manualmente il layout corrente su qualsiasi unità usando questa pagina.

La pagina **Devices** vi permette anche di impostare la funzione **Mirroring** (fate riferimento a [p. 9](#)).

5 FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES

Le funzioni dei footswitches sono organizzate in **CATEGORIES**, dettagliate di seguito.

Per assegnare le funzioni, utilizzate la pagina **EZ** (si veda [p. 17](#)) o le pagine **Edit Layout/Switch** (si veda [p. 19](#)). Selezionate una Category e una Function, poi impostate i valori per ciascun parametro di quella funzione.

COLORI DEGLI ANELLI LED

Ciascuna **Category** di footswitch possiede il proprio colore di default che appare automaticamente quando assegnate uno switch a quella categoria. Potete cambiare il colore della categoria usando l'elenco che trovate nel menù Config:

CAMBIARE IL COLORE DI UNA CATEGORY:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, accedete a **Setup | FC Controllers** e visualizzate la pagina "**Ring Colors**".
- ▶ Spostatevi con **NAV** fino alla categoria desiderata e ruotate la manopola **VALUE** per specificare il colore desiderato dalla lista.

Potete anche impostare il colore per un singolo switch:

CAMBIARE IL COLORE DI UNO SWITCH:

- ▶ Trovate lo switch utilizzando la pagina **EZ** (si veda [p. 17](#)) o le pagine **Edit Layout/Switch** (si veda [p. 19](#)).
- ▶ Impostate il parametro "**Switch Ring Color**" sul valore desiderato.



Il colore dell'anello LED per gli switches Per-Preset è SEMPRE determinato dalle impostazioni del preset. Non potete variare i colori degli switches Per-Preset dal menù FC Controllers (si veda [p. 34](#)).

FUNZIONE "UNASSIGNED"

Per impostare la funzione Tap o la funzione Hold affinché non facciano nulla, cambiate la **Category** in "**Unassigned**".

FUNZIONI BANK

Colore di Default: Arancio

I FC includono diverse funzioni per cambiare Banks. Comincia a vedere cos'è una Bank is: una "bank" sul FC Controller è abbastanza diversa dalla "bank" che potreste trovare sull' Axe-Fx III. Sul FC, una Bank è semplicemente una suddivisione del numero totale di presets. Viene creata al momento, permettendo agli switches "**Preset within Bank**" (si veda [p. 26](#)) di accedere ad ogni preset senza la necessità di programmare centinaia di singoli switches.

BANK SIZE

Bank Size determina quanti presets ci sono in ciascuna bank. Questo numero dovrebbe normalmente essere uguale a quello degli switches "Preset Within Bank" nel vostro layout (il layout 1 predeterminato di fabbrica fornisce un esempio). Potete cambiare l'impostazione del parametro **Bank Size** nella pagina **Setup | Foot Controllers | Config**.

ESEMPIO: la tabella seguente illustra come una lista di 15 preset di fabbrica possono essere suddivisi in gruppi di 3 o 5. Entrambe le colonne mostrano la stessa lista di presets, ma al variare del parametro Bank Size cambia anche la *suddivisione* (mostrata dalle strisce grigie e bianche). Potete impostare il valore del parametro bank size su qualsiasi numero da 1 a 12. Ricordatevi che quando cambiate il parametro **Bank Size** il *numero* di banks cambierà ed i preset contenuti in ciascuna bank numerata potranno passare da una all'altra.

BANK SIZE 3

Bank 1	Preset 1	=	001: 59 Bassguy
	Preset 2	=	002: 65 Bassguy
	Preset 3	=	003: Brownface
Bank 2	Preset 1	=	004: Deluxe Verb
	Preset 2	=	005: Double Verb
	Preset 3	=	006: A-Class 15
Bank 3	Preset 1	=	007: Top Boost
	Preset 2	=	008: Prince Tone
	Preset 3	=	009: Plexi 50W
Bank 4	Preset 1	=	010: Plexi 100W
	Preset 2	=	011: Brit 800
	Preset 3	=	012: Hipower
Bank 5	Preset 1	=	013: USA Mk IV
	Preset 2	=	014: USA IIC+
	Preset 3	=	015: Recto 1

BANK SIZE 5

Bank 1	Preset 1	=	001: 59 Bassguy
	Preset 2	=	002: 65 Bassguy
	Preset 3	=	003: Brownface
	Preset 4	=	004: Deluxe Verb
	Preset 5	=	005: Double Verb
Bank 2	Preset 1	=	006: A-Class 15
	Preset 2	=	007: Top Boost
	Preset 3	=	008: Prince Tone
	Preset 4	=	009: Plexi 50W
	Preset 5	=	010: Plexi 100W
Bank 3	Preset 1	=	011: Brit 800
	Preset 2	=	012: Hipower
	Preset 3	=	013: USA Mk IV
	Preset 4	=	014: USA IIC+
	Preset 5	=	015: Recto 1

BANK: SELECT

La funzione Bank Select crea un footswitch che è "collegato" ad un specifico numero di una bank. Ad esempio, uno switch che richiama la Bank 1 o la Bank 24.

Bank – Individua la Bank desiderata attraverso il suo numero.

Preset Load – Specifica quale preset (se necessario) debba essere richiamato quando la bank specificata viene selezionata:

- ▶ **None:** Nessun preset della nuova bank verrà caricato fino a quando non ne selezionerete uno.
- ▶ **First:** Verrà richiamato automaticamente il primo preset nella bank.
- ▶ **Current:** Qualsiasi switch "Preset nella Bank" sia attivo, rimarrà attivo. Ad esempio, se avete selezionato "P2" nella bank precedente, allora verrà selezionato lo switch "P2" anche nella nuova non appena selezionate la nuova bank.



L'anello LED è acceso quando la bank selezionata viene caricata, altrimenti è attenuato.

BANK: TOGGLE

Le funzioni "Toggle" vi permettono di andare avanti ed indietro fra due voci selezionate.

Primary Bank e **Secondary Bank** – Queste rappresentano le Banks desiderate rappresentate dai rispettivi numeri.

Preset Load – Specifica quale preset (se necessario) debba essere richiamato quando la bank specificata viene selezionata:

- ▶ **None:** Nessun preset della nuova bank verrà caricato fino a quando non ne selezionerete uno.
- ▶ **First:** Verrà richiamato automaticamente il primo preset nella bank.
- ▶ **Current:** Qualsiasi switch "Preset nella Bank" sia attivo, rimarrà attivo. Ad esempio, se avete selezionato "P2" nella bank precedente, allora verrà selezionato lo switch "P2" anche nella nuova non appena selezionate la nuova bank.



L'anello LED è acceso quando è attiva la "Primary" bank, attenuato per "Secondary" e spento per "nessuna delle due".

BANK: INCREMENT / DECREMENT ("INC / DEC")

Le funzioni "Inc / Dec" vi permettono di scorrere attraverso una serie con degli step in avanti ed indietro.

Increment/Decrement – Determina lo step in avanti o indietro. Ad esempio, per creare uno switch che passi alla bank successiva, selezionate +1. Per uno switch che passi alla bank precedente, selezionate -1.

Wrap – Determina se le banks ricominceranno una volta raggiunta la fine della lista.

Lower Limit, Upper Limit – Impostano il numero minimo e massimo della bank raggiungibile con questo switch, permettendovi di restringere l'accesso solamente a certe banks/presets. Se avete impostato switches per UP e DOWN, vorrete probabilmente usare gli stessi limiti per entrambi.

Preset Load – Specifica quale preset (se necessario) debba essere richiamato quando la bank specificata viene selezionata:

- ▶ **None:** Nessun preset della nuova bank verrà caricato fino a quando non ne selezionerete uno.
- ▶ **First:** Verrà richiamato automaticamente il primo preset nella bank.
- ▶ **Current:** Qualsiasi switch "Preset nella Bank" sia attivo, rimarrà attivo. Ad esempio, se avete selezionato "P2" nella bank precedente, allora verrà selezionato lo switch "P2" anche nella nuova non appena selezionate la nuova bank.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo altrimenti è attenuato.

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DELLA BANK

Le seguenti opzioni per il Mini-Display Label sono disponibili per le varie Funzioni delle Banks.

Number – Mostra il numero della Bank.

Custom – Mostra qualsiasi testo che inserite nel campo **Custom Label**.

Both – Per la funzione toggle, mostra entrambi i numeri, con delle parentesi quadre intorno alla bank attualmente selezionata, ad es: **[B000] B001** o **B000[B001]** oppure senza parentesi se non è selezionata nessuna delle due: **B000/B001**.

Destination – Mostra il numero della bank che verrà richiamata all'attivazione dello switch.

Action – Mostra l'azione eseguita dallo switch e le dimensioni dello step. Ad esempio: **Bank +1**.

FUNZIONI PRESET

Colore di Default: Verde

PRESET: SELECT BY NUMBER

Crea un footswitch che è collegato in modo diretto ad un preset specifico. Ad esempio, uno switch che seleziona il Preset 1 o il Preset 442.

Preset – Individua il Preset desiderato attraverso il suo numero sull'Axe-Fx III.



L'anello LED è acceso quando il preset individuato è caricato, altrimenti è attenuato.

PRESET: SELECT IN BANK

Crea un footswitch che è collegato dinamicamente ad un preset in una Bank (si veda [p. 24](#)). Usando gli switches **Select in Bank** unitamente a **Bank Up** e **Bank Down** si simula il modo con cui altri prodotti Fractal Audio garantiscono l'accesso a centinaia di presets con una programmazione minima.

Preset – Individua il preset desiderato in funzione della sua posizione nella bank. Il valore di questo parametro non può essere maggiore al valore del parametro globale Bank Size (si veda [p. 24](#)).



L'anello LED è acceso quando il preset individuato è caricato, altrimenti è attenuato.

PRESET: TOGGLE BY NUMBER

Le funzioni "Toggle" vi permettono di andare avanti ed indietro fra due voci selezionate.

Primary Preset e Secondary Preset – Individua i presets desiderati in funzione del loro numero.



L'anello LED è acceso quando il preset "Primary" è caricato, attenuato quando è caricato il preset "Secondary" e spento quando "nessuno dei due" preset è caricato.

PRESET: TOGGLE IN BANK

Le funzioni "Toggle" vi permettono di andare avanti ed indietro fra due voci selezionate.

Primary Preset e Secondary Preset – Individua i presets in funzione della loro posizione nella bank.



L'anello LED è acceso quando il preset "Primary" è caricato, attenuato quando è caricato il preset "Secondary" e spento quando "nessuno dei due" preset è caricato.

PRESET: INCREMENT / DECREMENT ("INC / DEC")

Le funzioni "Inc / Dec" vi permettono di scorrere attraverso una serie con degli step in avanti ed indietro.

Increment/Decrement – Determina lo step in avanti o indietro. Ad esempio, per creare uno switch che passi al preset successivo, selezionate +1. Per uno switch che passi al preset precedente, selezionate -1.

Wrap – Determina se la lista dei presets ricomincerà una volta raggiunta la fine della stessa.

Lower Limit, Upper Limit – Impostano il numero minimo e massimo del preset raggiungibile con questo switch, permettendovi di restringere l'accesso solamente a certi presets. Se avete impostato switches per UP e DOWN, vorrete probabilmente usare gli stessi limiti per entrambi.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo, altrimenti è attenuato.

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DEL PRESET

Le seguenti opzioni per il Mini-Display Label sono alternativamente disponibili per le varie Funzioni dei Presets.

Name – Mostra il nome (i primi 10 caratteri) del preset.

Number – Mostra il numero del preset.

P# – Mostra la posizione del preset all'interno di una bank (Ad es: P1 o P2)

Custom – Mostra qualsiasi testo che inserite nel campo **Custom Label**.

Both # – Per la funzione toggle, mostra entrambi i numeri dei presets, con delle parentesi quadre intorno a quello attualmente selezionato, ad es: **[P000] P001** o **P000[P001]** oppure senza parentesi se non è selezionato nessuno dei due: **P000/P001**.

Both P# – Per la funzione toggle, mostra la posizione di entrambi i presets all'interno della bank, con parentesi quadre attorno a quella correntemente selezionata (ad es: **[P1] P2**, oppure senza parentesi se non è selezionata nessuna delle due: **P1/P2**.)

Destination Name – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il nome (primi dieci caratteri) del preset che verrà caricato quando lo switch sarà attivato.

Destination Number – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il numero del preset che verrà caricato quando lo switch sarà attivato.

Action – Per la funzione Increment/Decrement, mostra l'azione assegnata allo switch e la dimensione dello step. Ad es. **Preset +1**

LOCALIZZAZIONE PERSONALIZZATA DI PRESETS E SCENES

Tutte le funzioni dei presets sul FC rispetteranno le impostazioni del "PC Mapping" dell'Axe-Fx III. Quando il parametro PC Mapping è impostato su ON (si veda sotto) i primi 127 presets sul FC Controller corrisponderanno alla mappa personalizzata dell'Axe-Fx III. Questo vale per TUTTE le funzioni Preset del FC, sia per numero che per posizione nella bank.

I presets del FC oltre il numero 127 come al solito anche quando PC Mapping è attivo.

FAQ: Cos'è il PC Mapping? L'Axe-Fx III possiede una funzione chiamata "PC Mapping" che permette ad ogni messaggio di PC in ingresso di essere reindirizzato ("rimappato") su di un Preset personalizzato, ed eventualmente, ad ogni scena in quel preset. Normalmente l'indirizzamento è del tipo "1:1". Ad esempio il messaggio di MIDI Program Change 1 ("PC 1") richiama normalmente il Preset 1 dell'Axe-Fx III, con la sua scena di Default ("come salvato"). Con il PC Mapping attivo, PC 1 potrebbe invece richiamare il Preset 2, Scene 3 (o qualunque altro avete impostato nella mappa).

Il parametro "PC Mapping" è l'interruttore principale per la mappa. Di default è impostato su off (spento), ovvero la mappa verrà ignorata. Quando lo attivate, i messaggi MIDI in ingresso vengono reindirizzati. Trovate il parametro PC Mapping nella pagina "General" del menù Setup | MIDI/Remote dell'Axe-Fx III. Trovate la mappa nella pagina seguente "Mapping".

In combinazione con gli switches "Preset in Bank" del FC, questa opzione offre un buon sistema per organizzare un concerto. Pensate a ciascuna bank come una canzone e organizzate i preset nell'ordine che vi serve.

FUNZIONI SCENE

Colore di Default: Rosso

SCENE: SELECT

Crea un footswitch collegato direttamente ad una specifica Scene. Ad esempio, uno switch che richiama la Scene 1 o la Scene 7.

Scene – Individua la scena desiderata in funzione del suo numero.



L'anello LED è acceso quando la Scena individuata è caricata, altrimenti è attenuato.

SCENE: TOGGLE

Le funzioni "Toggle" vi permettono di andare avanti ed indietro fra due voci selezionate.

Primary Scene e **Secondary Scene** – Imposta le Scene desiderate in funzione del loro numero.



L'anello LED è acceso quando la Scene "Primary" è caricata, attenuato quando è caricata la Scene "Secondary" e spento quando "nessuno delle due" Scenes è caricata.

SCENE: INCREMENT / DECREMENT ("INC / DEC")

Increment/Decrement – Determina lo step in avanti o indietro. Ad esempio, per creare uno switch che passi alla Scene successiva, selezionate +1. Per uno switch che passi alla Scena precedente, selezionate -1.

Wrap – Determina se la lista ricomincerà una volta da Scene 1 una volta raggiunta Scene 8.

Lower Limit, Upper Limit – Impostano il numero minimo e massimo della Scena raggiungibile con questo switch, permettendovi di restringere l'accesso solamente a certe Scene. Se avete impostato switches per UP e DOWN, vorrete probabilmente usare gli stessi limiti per entrambi.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo, altrimenti è attenuato.

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DELLA SCENA

Le seguenti opzioni per il Mini-Display Label sono alternativamente disponibili per le varie Funzioni delle Scenes.

Name – Mostra il nome (i primi 10 caratteri) della Scene.

Number – Mostra il numero della Scene.

Custom – Mostra qualsiasi testo che inserite nel campo **Custom Label**.

Both # – Per la funzione toggle, mostra entrambi i numeri delle Scenes, con delle parentesi quadre intorno a quello attualmente selezionato, ad es: **Scene [1] 2** o **Scene 1[2]** oppure senza parentesi se non è selezionato nessuno dei due: **Scene 1/2**.

Destination Name – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il nome (primi dieci caratteri) della Scene che verrà caricata quando lo switch sarà attivato.

Destination Number – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il numero della Scene che verrà caricata quando lo switch sarà attivato.

Action – Per la funzione Increment/Decrement, mostra l'azione assegnata allo switch e la dimensione dello step. Ad es. **Scene +1**

FUNZIONI EFFECT

Colore di Default: Ciano

EFFECT: BYPASS

Questo è il classico "Instant Access Switch."

Effect – Seleziona quale effetto volete controllare.



L'anello LED è acceso quando l'effetto è attivo, attenuato quando è bypassato e SPENTO se l'effetto assegnato allo switch non è presente nel preset corrente.

EFFECT: CHANNEL SELECT

Crea un footswitch che imposta uno specifico canale in un determinato blocco effetto.

Effect – Seleziona quale effetto volete sia controllato dallo switch.

Channel Select – Individua il Channel desiderato: A, B, C o D (e E, F for the Multiplexer).

Smart Bypass – Questo parametro è particolarmente potente. Di default è impostato su OFF. Quando lo attivate permette agli switches Channel di attivare o bypassare un effetto. Attivando lo switch Channel Select per un effetto che è attivo, BYPASSERÀ l'effetto. Attivando lo switch Channel Select per un effetto che è già bypassato, attiverà l'effetto. Questa potente funzione vi permette di impostare switch diversi per diversi canali senza la necessità di creare uno switch "Bypass" specifico. A confronto, utilizzare switches diversi per Bypass/Attivazione e Channel(s) può richiedere di premere *due o più* switches al posto di uno per passare da un suono ad un altro.

Potete provare questa opzione nel layout di default del FC-12 denominato "Channels", nel quale è utilizzato per cambiare il Channels del Drive 1.



L'anello LED è acceso quando il Channel desiderato è attivo, attenuato quando non lo è e SPENTO quando l'effetto selezionato non è presente nel preset corrente.

EFFECT: CHANNEL TOGGLE

La funzione "Toggle" vi permette di passare alternare due Channels in uno specifico blocco effetto. Il parametro Effect individua quale effetto volete sia controllato dallo switch. Primary Channel e Secondary Channel impostano i Channels desiderati.



L'anello LED è acceso per il Primary Channel, attenuato per il Secondary Channel, e SPENTO se un canale diverso è selezionato o se l'effetto assegnato allo switch non è presente nel preset corrente.

EFFECT: CHANNEL INCREMENT/DECREMENT

Le funzioni "Inc / Dec" vi permettono di scorrere attraverso una serie con degli step in avanti ed indietro.

Increment/Decrement – Determina lo step in avanti o indietro. Ad esempio, per creare uno switch che passi al canale successivo, selezionate +1. Per uno switch che passi al canale precedente, selezionate -1.

Wrap – Determina se la lista dei canali ricomincerà una volta raggiunta la fine della stessa.

Lower Limit, Upper Limit – Impostano il numero minimo e massimo dei Channels raggiungibili con questo switch, permettendovi di restringere l'accesso. Se avete impostato switches per UP e DOWN, vorrete probabilmente usare gli stessi limiti per entrambi.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo, altrimenti è attenuato.

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DEL PRESET

Le seguenti opzioni per il Mini-Display Label sono alternativamente disponibili per le varie Funzioni degli Effetti.

Long Name – Mostra una versione da 10 caratteri del nome dell'effetto e del numero dell'istanza.

Short Name – Mostra un'abbreviazione da 3 caratteri del nome dell'effetto e il numero dell'istanza.

Short Name +Channel – Mostra un'abbreviazione da 3 caratteri, il numero dell'istanza ed il canale.

Long Name +Channel – Mostra una versione del nome dell'effetto da 10 caratteri, il numero dell'istanza ed il canale.



NOTA: Questa possibilità è fornita sebbene i nomi "lunghi" di alcuni effetti siano troppo lunghi per permettere la visualizzazione del numero di istanza e/o del canale. Per questi effetti (ad es. "Megatap") l'opzione "Short Name + Channel" potrebbe essere la scelta migliore.

Both Channels – Per la funzione toggle, mostra l'abbreviazione da 3 lettere dell'effetto, il numero dell'istanza ed entrambi i canali, con parentesi quadre attorno a quello correntemente selezionato (ad es: **DRV1^{C_h}[A] B** o **DRV1^{C_h} A [B]** oppure senza parentesi se non è selezionata nessuna delle due: **DRV1^{C_h} A/B**)

Destination Channel – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra le 3 lettere dell'abbreviazione dell'effetto, il numero dell'istanza ed il canale sul quel è impostato lo switch.

Action – Per la funzione Increment/Decrement, mostra l'azione assegnata allo switch e la dimensione dello step. Ad es. **DRV1^{C_h} +1reset +1**

Custom – Mostra qualsiasi testo che inserite nel campo **Custom Label**.

FUNZIONI UTILITY

Colore di Default: Blu

UTILITY: TUNER

Attiva il tuner. Il tuner viene visualizzato sia sull'Axe-Fx III che sul FC Controller.

Per disattivare il tuner, premete nuovamente lo switch. Anche cambiando il layout si disattiva il tuner.



L'anello LED è acceso quando il Tuner è attivato, attenuato quando è spento.

Il Mini-Display può visualizzare la funzione ("Tuner") o un vostro testo personalizzato.

UTILITY: TAP TEMPO

Questo footswitch svolge la stessa funzione del pulsante Tempo sul pannello frontale dell'Axe-Fx III. NOTA: di default, il tempo effettua una media sulle 10 pressioni per identificare il valore, ma potete usare anche solo due pressioni modificando l'opzione che trovate in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo**.

Lo switch Tap Tempo è unico nel suo genere in quanto lavora sempre alla pressione dello switch anche se è stata assegnata allo stesso footswitch.



L'anello LED lampeggia in funzione del tempo corrente.

Il Mini-Display può mostrare la funzione ("Tap Tempo") o un vostro testo personalizzato.

UTILITY: AMP LEVEL AND SAVE



IMPORTANTE! Tutte le modifiche non salvate, come lo stato di bypass o le modifiche degli effetti verranno salvati quando il comando **Set Amp Volume and Save** viene eseguito!

Questa funzione è simile a quella che potete trovare nel menù MIDI Remote dell'Axe-Fx III. Fornisce un'utile sistema per aumentare o diminuire in modo permanente il livello del blocco/i AMP nel preset corrente. Ogni volta che lo switch viene attivato, il livello del Channel corrente per il blocco selezionato viene aumentato o diminuito di un determinato valore ed il preset viene salvato.

Target Amp Block(s) – Individua se regolare l'Amp 1, l'Amp 2, o entrambi i blocchi Amp.

Increment/Decrement – Imposta la quantità di variazione in dB da -2 a +2.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo e attenuato quando non lo è.

Il Mini-Display può mostrare la funzione "Amp # +1dB" o un vostro testo personalizzato.

UTILITY: REVEAL HOLD

Quando attiva, questa funzione fa sì che i Mini LCDs di tutti i footswitches mostrino le loro funzioni **Hold** anziché quelle **Tap**. Ricordate che potete vedere anche la funzione Hold di un qualsiasi switch semplicemente premendolo, ma con questa funzione Reveal potete vedere l'intero controller in una sola volta senza alcun rischio.

Il Mini-Display può mostrare la funzione ("Hold Funcs") o un vostro testo personalizzato.



L'anello LED è acceso quando lo switch è attivo e attenuato quando non lo è.



NOTA: lo switch Reveal Hold è unico nel suo genere in quanto lavora come funzione Hold indipendentemente che lo assegnate ad un Tap o Hold. Quindi NON dovrebbe essere assegnato ad una funzione Tap in modo da evitare confusione con qualsiasi altra funzione Hold.

FUNZIONI LAYOUT

Colore di Default: Giallo

LAYOUT: SELECT

Crea un footswitch che è direttamente legato ad uno specifico Layout. Ad esempio, uno switch che selezioni il Layout 2 o il Layout 7.

Layout – Individua il layout desiderato in funzione del suo numero.



L'anello LED è acceso quando il layout individuato è correntemente attivo, attenuato altrimenti.

Il Mini-Display può mostrare il **Layout Name** (ad es. **PRESET**) o il **Number** (ad es. **Layout 1**).

LAYOUT: MASTER LAYOUT

Crea un footswitch che è direttamente legato al Master Layout Menu senza utilizzare la combinazione "Master Layout Switch Combination". Si veda "[Il Master Layout Menu](#)" a [p. 11](#) per maggiori dettagli.

FAQ: Perché semplicemente non usare la "Master Layout Switch Combination"?

Ormai avete familiarizzato con la speciale combinazioni di footswitch che può essere utilizzata per visualizzare il **Master Layout Menu** (altrimenti date un'occhiata a [p. 11](#)). "Perché" potreste chiedervi, "dovrebbe esserci un'altra funzione per fare la stessa cosa?" La risposta sta nelle opzioni avanzate che permettono di DISABILITARE la "MLM Switch Combination". Ci sono molte ragioni per cui potreste farlo:

- 1) Per evitare di entrare per errore nel Master Layout Menu con una pressione imprecisa (o con stivali grossi).
- 2) Per assicurarvi che il footswitch in basso a destra attivi la sua funzione Tap alla pressione e non al rilascio.

Se siete in uno dei due gruppi indicati sopra, ma volete comunque avere accesso al Master Layout Menu, uno switch dedicato potrebbe esser quello di cui avete bisogno. Assegnate semplicemente la funzione "Layout: Master Layout" come descritto sopra.

Un'altra ragione per disabilitare il MLM potrebbe essere quella per cui avete ideato un modo di utilizzo del FC che non richiede l'utilizzo del Master Layout Menu. Alcuni setups utilizzano solamente un layout. Altri potrebbero utilizzare switches con la funzione "**Layout: Select**" per "andare e tornare" o "effettuare un ciclo" fra layouts senza necessità di avere un accesso generale a tutti i layouts.

Quando disabilitate il Master Layout Menu, lo rendete utilizzabile come "Layout 9".

Trovate questa opzione per "utenti esperti" nella pagina **Config** del menù **FC Controllers** (si veda [p. 41](#)).

QUICK TIP

La funzione **Layout: Master Layout** funziona anche come sistema per cambiare la pagina del Master Layout Menu sul FC-6 (si veda [p. 11](#) per maggiori informazioni "sull'impaginazione" del MLM sul FC-6).

FUNZIONI LOOPER

Colore di Default: Diverso Per ogni Switch

Le funzioni del Looper vengono utilizzate per controllare il blocco Looper dell'Axe-Fx III, il quale deve essere presente nel vostro preset affinché questi switches facciano qualcosa. I footswitches del Looper operano esattamente come i controlli del pannello frontale, con tutte le interazioni possibili.

Fate riferimento al Manuale Utente dell'Axe-Fx III per maggiori informazioni sul blocco Looper.

Le funzioni del Looper non hanno parametri configurabili sul FC. I loro Mini-Display e Ring Colors sono automatici, sebbene, come per altri switches, potete utilizzare una Custom Mini-Display Label e cambiare il colore di default.

Record (Rosso) Attiva la funzione Record. Ricordatevi che potete configurare cosa accade quando premete lo switch Record attivo una seconda volta. Trovate il parametro "Record 2nd Press" nella pagina Config del menù di modifica del blocco Looper. Quando disponibile, Overdub apparirà sul footswitch Record. Quando in sovraincisione, l'anello LED dello switch diventa giallo¹.

Play/Stop (Verde)

Once (Blu)

Reverse (Arancio)

Undo/Erase (Viola)

Half Speed (Rosa)

Ricordatevi che potete utilizzare anche la funzione **Effect: Bypass** (si veda [p. 29](#)) per aggiungere uno switch per Bypassare o Attivare lo stesso blocco Looper.

¹ A meno che voi abbiate cambiato il colore di default dello switch, nel qual caso Record e Overdub avranno lo stesso colore.



Per il minor tempo di attivazione, utilizzate i controlli del Looper come funzione Tap in uno switch senza funzione Hold.

FUNZIONI PER-PRESET

Colore di Default: Giallo

I layouts del FC sono globali. Ovvero, le loro funzioni rimangono le stesse quando cambiate i presets. Il sistema interno di switches **Per-Preset** aggiunge due diversi modi per rendere i layouts più flessibili.

Ogni preset dell'Axe-Fx III contiene 24 "**FC Switch Definitions**" numerate. Nel Metodo 1 (qui sotto) il preset **sostituisce** qualsiasi switch in qualsiasi layout con la definizione dello switch Per-Preset da voi scelta nella posizione da voi scelta. (*"Voglio che questo switch in questo layout faccia qualcosa di diverso quando questo preset viene richiamato"*)

Nel metodo 2 (pagina seguente), il layout contiene un "**segnaposto**" che richiama sempre uno specifico FC Switch Definition (con il suo numero) in una posizione fissa.

(*"Voglio che questo switch in questo layout utilizzi SEMPRE "Per-Preset X" dal preset correntemente caricato"*).

PER-PRESET METODO 1: SOSTITUZIONE

Questo metodo crea la classica "eccezione" – molto utile per "quella specifica canzone" la quale richiede di fare qualcosa di inusuale come accedere al looper invece che ad un particolare effetto o passare ad una scena alla quale normalmente non passate.

Per impostare la sostituzione, non modificate il FC. Invece, editate il **preset** per forzarlo a farla. Ecco come:

1. Caricate il preset desiderato e visualizzate la lista dei suoi per-preset switch footswitch come segue:
 - Premete **HOME**, poi utilizzate il potenziometro **D** per visualizzare il menù **Controllers**.
 - Andate su **Per-Preset FC Settings** e premete **ENTER**.
 - Visualizzate la tabella **Per-Preset FC** se non fosse già visualizzata.
2. Ruotate la manopola **VALUE** per selezionare la posizione del per-preset switch scelto (numerato "PP# 1-24").
3. Impostate lo switch. L'interfaccia è praticamente la stessa di quella utilizzata nella pagina "EZ" (si veda [p. 17](#)).
 - Potete impostare la funzione Tap, quella Hold, il colore dell'anello LED, il Mini-Display ed il Layout Links.
4. Ripetete il processo per altri switches che volete impostare.

Una volta che avrete definito uno o più FC Switch Definitions nel vostro preset, dovete impostare la sostituzione

5. Passate dalla pagina **Per-Preset FC** a quella **Overrides** premendo **PAGE** > sull'Axe-Fx III. La pagina Overrides è costituita da una lunga lista che mostra ogni switch in ogni layout del FC.
6. Nella pagina **Overrides**, usate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per scorrere tra i layouts e switches del FC layout e una volta trovato quello che volete sostituire usate il potenziometro **C** o la manopola **VALUE** per selezionare il Per-Preset switch ("PP#") desiderato.
7. Ripetete questo processo per ciascuna ulteriore sostituzione che volete effettuare.

IMPORTANTE: Dovete salvare (**STORE**) il preset dopo aver impostato le definizioni del FC Switch e le sostituzioni!

Nota: Alla redazione di questo manuale, i preset di fabbrica dell'Axe-Fx III non hanno alcuna sostituzione.



Quando qualsiasi footswitch in qualsiasi layout è stato sostituito da uno Per-Preset switch, viene mostrato un messaggio in fondo alla pagina EZ. Quando questo accade, il push-knob **E** diviene un tasto rapido per passare dal menù **FC Controllers** alla pagina **Per-Preset FC** del menù **Controllers**.

DISATTIVARE LE SOSTITUZIONI

Potete disabilitare globalmente le sostituzioni dei per-preset switch. Questo può essere utile per evitare che i preset scaricati "inquinino" i vostri layouts, o quando avete cambiato idea e volete che tutti i layouts tornino subito ad essere globali e stabili. Trovate questa opzione nella pagina **Setup | Foot Controllers | Config page** (si veda [p. 41](#)).

PER-PRESET METODO 2: FUNZIONE SEGNAPOSTO

Il secondo metodo di lavoro con i Per-Preset switches non si basa sulle sostituzioni (vedi pagina precedente).

Al contrario, questo metodo sfrutta la funzione "Per-Preset: Placeholder" impostabile per il Tap e/o Hold di qualsiasi switch come ogni altra funzione attraverso la pagina **EZ** o le pagine **Edit Layout/Switch** del menù **FC Controller**.

È importante ricordare che entrambe le funzioni Overrides e Placeholders dipendono dalla stessa lista di 24 definizioni Per-Preset FC switch. Per creare la definizione di uno switch seguite semplicemente gli step da 1 a 4 riportati nella pagina precedente, assicurandovi di salvare (**STORE**) il preset quando avrete terminato.

PER-PRESET: PLACEHOLDER

Questa funzione crea un segnaposto per una delle definizioni **Per-Preset FC** switch contenute in tutti i presets. Quando qualsiasi preset viene caricato, i corrispondenti valori verranno caricati da quel preset per determinare le funzioni, l'aspetto ed il comportamento delle funzioni Tap e/o Hold di quello switch.

Questa funzione possiede un solo parametro, **Per-Preset Switch**, il quale seleziona il numero di definizione Per-Preset FC Switch che volete inserire nel vostro layout.

Se volete che entrambe le funzioni Tap e Hold vengano utilizzate, dovete assegnare la funzione segnaposto ad **ENTRAMBE** le funzioni Tap e Hold di uno switch (questa non è una limitazione ma un'opportunità).



Quando inserite la funzione **Per-Preset: Placeholder** nei vostri layouts, il parametro **Switch Ring Color** per la funzione Per-Preset non sarà attivo per cambiare il colore. Al contrario, dovete impostare il colore del footswitch nella definizione salvata nel preset in **Controllers: Per-Preset FC Settings : Per-Preset FC**.



Il Layout di default di fabbrica 6 utilizza la funzione per-preset placeholder, sia per il Tap che per l'Hold. Utilizzata questo layout come sistema per provare le funzioni per-preset nei preset che scaricate o provate voi stessi a creare delle definizioni di Per-Preset FC switch in alcuni presets.

FUNZIONI CONTROL SWITCH

Colore di Default: Viola

I **Control Switches** permettono al FC Controller di interagire direttamente con il sistema di **Modifier** dell'Axe-Fx III, operando in un modo simile a quello dei pedali di espressione, switches esterni o MIDI. Funzionano come **sorgenti** per controllare i parametri degli effetti. Ad esempio, un Control Switch potrebbe agire sullo switch "Hold" di un Delay o di un Reverb, oppure cambiare la velocità di un LFO. Qualsiasi parametro che può essere gestito con un modifier può avere la sorgente assegnata ad un Control Switch. Per maggiori informazioni su come usare i Modifiers fate riferimento al Manuale Utente dell'Axe-Fx III.

Complessivamente ci sono sei Control Switches.

Un Control Switch può essere "Latching" o "Momentary", in funzione di quale delle due funzioni utilizzate. Gli switches Latching possono essere attivati con il vostro piede oppure possono avere il loro stato "forzato" su on o off da una Scene.

I Control Switches possono anche trasmettere un "Payload" MIDI quando vengono attivati e/o disattivati.

Si veda il paragrafo "[Control Switch MIDI](#)" a [p. 39](#).

CONTROL SWITCH: LATCHING

Gli switches latching alternano lo stato on e off (o off e on) ogni volta che li premete.

Control Switch – Questo parametro determina quale dei sei Control Switch disponibili come sorgente per un modifier sarà collegato.

CONTROL SWITCH: MOMENTARY

Gli switches momentary sono attivi solamente mentre mantenete premuto lo switch.

Control Switch – Questo parametro determina quale dei sei Control Switch disponibili come sorgente per un modifier sarà collegato.



IMPORTANTE: Come per la funzione **Reveal Hold** ([p. 31](#)), il **Control Switch Momentary** è "strano" nel senso che intrinsecamente vi richiede di premere e mantenere premuto uno switch. Dovrebbe pertanto essere assegnato ad una funzione Tap¹, con nessuna funzione Hold per quello switch.

¹ Come potreste ricordarvi, la funzione Tap garantisce il miglior tempismo come mostrato nel paragrafo "[Regole per il Tempismo degli Switches](#)" a [p. 12](#).

NOTA SPECIALE: La combinazione "MLM Switch Combination" (si veda [p. 11](#)) si basa su di una funzione Hold "invisibile" per lo switch in basso a destra del FC. Quindi un Momentary Control Switch assegnato alla funzione Tap dello switch in basso a destra non funzionerà. Si veda il box "[FAQ](#)" a [p. 32](#).

FUNZIONI AGGIUNTIVE DEL CONTROL SWITCH

In aggiunta alla loro funzione primaria come sorgenti per il modifier, i Control Switches hanno anche le seguenti funzioni.

USARE LE SCENES PER ATTIVARE/DISATTIVARE I CONTROL SWITCHES

Uno switch reale è o aperto o chiuso. punto. Uno switch programmabile, invece come quello usato in un controller MIDI tradizione, possiede uno "stato virtuale", ovvero il suo stato ON o OFF può essere salvato in una memoria in modo che possa essere commutato come desiderate passando da un preset ad un altro.



I Control Switches forniscono il meglio di entrambe queste soluzioni. Nella loro configurazione di default funzionano come switches reali, mantenendo il loro stato corrente o "l'ultimo" quando cambiate presets o scena. Tuttavia, sono anche programmabili e qualsiasi Scene può impostare su ON o OFF qualunque Control Switch. Ecco come:

- ▶ Caricate il Preset e la Scene desiderata e visualizzate la lista dei Control Switches per Scene:
- ▶ Premete **HOME**, poi il Push-knob **D** per richiamare il menù **Controllers**.
- ▶ Raggiungete **Per-Preset FC Settings** e premete **ENTER**.
- ▶ Passate alla pagina **CS Per Scene** se non già selezionata.
- ▶ Utilizzate i tasti **NAV** per selezionare la riga e la colonna corrispondente alla Scene e Control Switch che volete modificare.
- ▶ Ruotate la manopola **VALUE** per selezionare "ON" o "OFF". Il valore di default "LAST" fa sì che ogni Control Switch mantenga il proprio stato quando cambiate scena.
- ▶ Fate le modifiche desiderate e poi premete **STORE** per salvare il preset nel modo consueto.

Tenete presente che le impostazioni **Control Switch Per-Scene** sono indipendenti dal menù principale **Controllers**. Non viene interessato dall'impostazione "Channel" che trovate nel menù **Controllers**.

CONTROL SWITCH MIDI

I Control Switches possiedono una funzione integrata MIDI che consente a ciascun Control Switch di inviare il proprio messaggio Payload MIDI globale quando lo switch è ATTIVATO o DISATTIVATO. Si veda "[Control Switch MIDI](#)" a [p. 39](#).

COLLEGARE I CONTROL SWITCHES IN UN GRUPPO RECIPROCAMENTE ESCLUSIVO

Il FC vi consente di impostare un gruppo globale di Control Switches reciprocamente esclusivo. Solamente uno switch in questo gruppo può essere On nel medesimo istante. Tutte le istanze di uno switch su tutti i layout obbediscono a questa impostazione. Qualsiasi dei sei Control Switches può essere collegato nel gruppo come segue:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, aprite **Setup | FC Controllers** e visualizzate la pagina "**Config**".
- ▶ Con **NAV** selezionate la sezione **CONTROL SWITCH LINK** ed impostate il parametro Exclusive su "YES" per lo switches desiderato.

Ricordate, come per la funzione Control Switch MIDI, l'impostazione del gruppo esclusivo è Globale per tutte le istanze di un dato switch in qualsiasi layout.

LA FUNZIONI LAYOUT LINK

La categoria fu funzioni "Layout Link" è diversa da quelle "**Preset: Select**" o "**Looper: Record**". Questa caratteristica, invece, è già presente in tutte le altre funzioni, aggiungendo quattro parametri ad ogni footswitch del FC.

Con i Layout Links, qualsiasi funzione Tap o Hold può avere un doppio scopo, quello di cambiare il layout in uno o più FC Controllers nel vostro rig.

Impostare un Layout Link è semplice ma questo non è presente nella pagina **EZ**. Per utilizzare questa funzione selezionate il layout e footswitch desiderato utilizzando la pagina **Layouts in Setup | FC Controllers**.

Tenete presente che ogni funzione Tap e ogni funzione Hold offrono quattro parametri per il Layout Link. Perché quattro? Perché questo è il massimo numero di unità FC che possono essere collegate in cascata. Per creare un Layout Link, scegliere semplicemente il/i layout(s) che volete sull'unità o sulle unità FC.

L'azione del Layout Links viene *attivata* dopo che è stata eseguita l'azione primaria ma non si tratta di un ritardo. Semplicemente il Layout Link si attiva quando lo switch a cui è associato viene rilasciato.

Non confondete il Layout Link con la normale funzione **LAYOUT: SELECT**, che rappresenta un semplice modo per cambiare il layout sul FC corrente mediante un footswitch. Layout Link è molto di più; può attivare automaticamente una sequenza di layout o controllare contemporaneamente più unità senza la necessità di passare attraverso più menù Master Layout.

ESEMPI DI LAYOUT LINKS

In questo esempio ipotizzeremo due layouts personalizzati. Chiamiamoli **Layout 1: Presets** e **Layout 2: Scenes/FX**. Il layout Presets contiene Bank: Up, Bank: Down e diversi switches "Preset within Bank" (proprio come il Layout 1 di fabbrica).

Ora immaginiamo che i Layout Links vengano aggiunti in modo che ciascun switch Preset faccia due cose: selezioni un preset e poi faccia passare il FC direttamente al Layout 2, mostrando scene e effetti per il preset corrente.

Come fate a tornare al layout 1? Ci sono molti sistemi ma il primo che viene alla mente sulla base dei Layout 7 e 8 di fabbrica è quello di aggiungere uno switch "Layout 1" da qualche parte nel Layout 2. Questa potrebbe essere anche una funzione Hold se avete scarsità di footswitches a liberi.

ESEMPI DI LAYOUT LINKS: 6 + 12 = FUNZIONALITÀ ECCEZIONALE

In questo esempio ipotizzeremo un FC-6 (FC#1) ed un FC-12 (FC#2) collegate in cascata.

Il FC-6 si attiva con un layout completamente personalizzato. Lo chiameremo "**Layout 1: MODES**". Contiene sei switches con etichette personalizzate come "**BANKS**", "**PRESETS**", "**SCENES**", "**LOOPER**", "**Tap Temp**" e "**Tuner**". Ciascun switch possiede un anello LED con un colore univoco, ma in realtà, a parte gli ovvi Tempo e Tuner, sono tutti impostati per richiamare la funzione **Layout: Select: Layout 1**. Eh? Si tratta dello stesso layout nel quale si trovano questi switches, quindi non fanno assolutamente nulla. Benvenuti nel Layout Link!

Innanzitutto, lo switch BANKS sul FC-6 utilizza un Layout Link per richiamare il layout "Banks" sul FC-12. Quest'ultimo contiene 12 diversi switches per le bank. Quando caricate una bank, un altro Layout Link nello stesso switch che richiama la bank cambia il layout del FC-12 nel layout "**Presets**" ("Banks" è anche il layout di partenza del FC-12).

Lo switch PRESETS mostra 12 Preset della bank corrente. Quando caricate un qualsiasi Preset, un altro Layout Link richiama il "Scenes/FX layout" del FC-12 (come nell'esempio precedente).

Prendetevi un secondo per pensare a cosa è successo qui: abbiamo accesso a 144 presets diversi premendo solamente due switch, e possiamo già selezionare Scenes e Effetti del preset corrente! Si tratta di una "funzione eccezionale".

Il layout SCENES/FX può in pratica essere come lo volete: Scenes, Effetti, Channels, ecc. Può anche collegare altri layouts se necessitate di più "pagine" di controlli (considerando lo scontato layout "Looper", abbiamo ancora tre layouts a disposizione!).

6 COMUNICAZIONE MIDI

L'Axe-Fx III può trasmettere MIDI in diversi modi, dettagliati di seguito. Per una panoramica su come collegare altre unità MIDI, fate riferimento a "[Collegamenti MIDI](#)" a [p. 10](#).

INVIO MESSAGGI MIDI DI PC

La funzione MIDI più semplice dell'Axe-Fx III è la trasmissione di un singolo messaggio di Program Change MIDI ("PC") ogni volta che un nuovo preset viene caricato—sia attraverso il pannello frontale che usando un footswitch del FC o in altro modo. Per fare questo, aprite il menù **SETUP | MIDI/Remote** e visualizzate la pagina "General". Impostate il parametro **Send MIDI PC** al canale MIDI desiderato.

IL BLOCCO SCENE MIDI

Uno strumento MIDI più sofisticato è il **blocco Scene MIDI**. Una volta posizionato questo blocco sulla griglia, trasmette messaggi MIDI in modo automatico ogni volta che viene caricata una Scene— sia attraverso il pannello frontale che usando un footswitch del FC o in altro modo. Il blocco Scene MIDI può trasmettere fino ad otto messaggi PC o CC personalizzati. Ricordatevi che una "scene di default" si carica in automatico quando selezionate un nuovo preset, quindi qualsiasi footswitch FC che selezioni un nuovo preset o una nuova Scene può anche far sì che l'Axe-Fx III invii messaggi MIDI. Fate riferimento al Manuale Utente dell'Axe-Fx III per maggiori informazioni sul blocco Scene.

CONTROL SWITCH MIDI

Il FC aggiunge un metodo completamente nuovo all'Axe-Fx III per trasmettere i messaggi MIDI utilizzando i **Control Switches**. Innanzitutto, la funzione Control Switch (si veda [p. 36](#)) consente a qualsiasi footswitch del FC di operare come sorgente di un **Modifier** controllando così i parametri dell'Axe-Fx III. Oltre a questo, comunque, ciascuno dei sei Control Switches ha la capacità di trasmettere un "payload" personalizzato di dati MIDI ogni volta che lo switch viene ATTIVATO o DISATTIVATO. Dal momento che questo non è legato ad un altro evento come potrebbe essere la selezione di un Preset o Scene, il Control Switch MIDI è più flessibile e dinamico.

Quando considerate che i Control Switches possono essere momentary o latching (e anche mutamente esclusivi), la potenza del sistema dei CS MIDI diventa evidente. Potreste cambiare i canali in un amplificatore MIDI collegato o anche gestire manualmente un processore esterno, un sequencer o un impianto luci.

Di seguito trovate un riassunto delle caratteristiche MIDI di un Control Switch:

- ▶ I Control Switches sono inseriti nei layouts del FC come funzioni (si veda [p. 17](#)).
- ▶ I Control Switches 1–6 appaiono nella lista delle sorgenti dei **Modifier** dell'Axe-Fx III. Il ruolo di uno switch come sorgente per un modifier non è ostacolato dall'utilizzo anche per trasmettere MIDI. Il medesimo switch può simultaneamente controllare l'Axe-Fx III ed un'unità esterna collegata (si vede il Manuale Utente dell'Axe-Fx III per maggiori informazioni sui Modifiers.)
- ▶ Ciascun Control Switch possiede il proprio **MIDI Payload** globale contenente fino a quattro messaggi Program Change ("PC") o Control Change ("CC") su qualsiasi Canale MIDI, con valori personalizzabili da 0–127, o disabilitato ("—") per entrambi gli stati ON e OFF dello switch.
- ▶ Ciascun MIDI Payload possiede anche un "master switch" che gli consente di essere attivato o disabilitato.

IMPOSTARE IL MIDI PAYLOAD PER UN CONTROL SWITCH:

- ▶ Sull'Axe-Fx III, aprite il menù **SETUP | FC Controllers** e visualizzate la pagina "**CS MIDI**".
- ▶ Con i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** muovetevi nella pagina.
- ▶ Selezionate il Control Switch desiderato nella parte alta del menu. (CS1, CS2, ecc.)
- ▶ Assicuratevi che il parametro **ENABLED** sia su "**YES**" se volete che lo switch trasmetta MIDI.
- ▶ Muovetevi con NAV nella tabella e create il MIDI Payload desiderato con fino a quattro comandi e valori diversi per gli stati ON e OFF
 - Per ciascun comando, selezionate se volete sia un messaggio Program Change (PC) o Control Change (CC).
 - Impostate il MIDI Channel per quel comando da 1 a 16.
 - Se scegliete un comando CC, impostate il CC Number.
 - Impostate il Valore desiderato per quando lo switch è ON e quando è OFF.
 - Potete selezionare valori da 0 a 127, o "—" che significa "non inviare nulla".
- ▶ Non serve salvare le impostazioni del CS MIDI. Sono immediatamente effettive.



Ricordate, i Control Switches possono essere gestiti manualmente usando un footswitch o automaticamente con le Scenes. Fate riferimento a "[Funzioni Aggiuntive del Control Switch](#)" a [p. 37](#).

7 IL MENÙ DI CONFIGURAZIONE

La pagina Config del menù FC Controllers contiene varie opzioni. Alcune sono dettagliate in altri punti di questo manuale ma la seguente tabella le raccoglie tutte in un'unica posizione per vostra comodità di consultazione.



Ricordate: tutte le modifiche nel menù FC Controllers sono immediatamente attive senza necessità di salvare.

GLOBAL SETTINGS: CONFIG PAGE

PARAMETRO	Descrizione
Press & Hold Timeout 0.25–2.00 secondi	Imposta il tempo limite oltre il quale viene attivata la funzione Holdad iniziare dal momento in cui lo switch viene premuto. Quando è stata assegnata una funzione Hold, la funzione Tap si attiva quando lo switch viene rilasciato prima che il tempo "press and hold timeout" sia trascorso. Si veda l'illustrazione a p. 11 .
Master Layout Menu "Switch Combo" ENABLED/DISABLED	Nella configurazione di default, il Master Layout Menu (in breve "MLM" o "Layout 9") fornisce l'accesso agli altri otto menù (si veda p. 11). Il modo standard per richiamare il MLM è quello di effettuare una speciale "combinazione di switch" nella quale premete lo switch in basso a destra con il tacco del vostro piede e mentre lo mantenete premuto, schiacciate anche lo switch superiore destro con la punta del piede. Questa combinazione può essere disabilitata facendovi gestire il FC senza il MLM, o usando un footswitch dedicato per richiamarlo (si veda p. 32).
Per-Preset Switch Overrides ENABLED/DISABLED	Il FC consente a qualsiasi preset dell'Axe-Fx III di sostituire (<i>override</i>) la funzione di qualsiasi footswitch sul FC in qualsiasi layout. Questo garantisce la massima flessibilità, rendendo facilmente possibile la gestione di eccezioni in un sistema altrimenti globale. Questo parametro vi permette di DISABILITARE la sostituzione Per-Preset in modo che vi siano solamente funzioni globali per gli switch. Si veda "Per-Preset Metodo 1: Sostituzione" a p. 34 per maggiori dettagli in merito.
Bank Size 1–12	La funzione "Preset: Select in Bank" del FC (si veda p. 26) assegna i preset in modo automatico ai footswitches nel vostro layouts, rendendoli disponibili in gruppi dinamici mentre scorrete le varie "Banks". Il valore di default per il FC-6 è 4 presets per bank. Il valore di default per il FC-12 è 10 presets per bank. Il valore del parametro Bank Size dovrebbe corrispondere a quello del parametro "Preset: Select in Bank" usato per gli switches.
Preset Number/ Scene Number in Main Display ON/OFF	Il display principale del FC mostra sia il numero che il nome del Prese, ed il numero ed il nome della Scene. Questa opzione vi consente di nascondere singolarmente questi numeri in modo che sia possibile visualizzare un numero maggiore di caratteri dedicati ai nomi.
Ring Intensity 1–50%, 25–100%	Ciascun footswitch del FC possiede il proprio anello LED a segmenti. Questi anelli cambiano colore per mostrare la funzione dello switch, e possono avere due livelli di illuminazione (oltre ad essere spenti) per mostrare lo stato dello switch. Questi parametri vi consentono di regolare l'intensità per entrambi gli stati (attenuato e acceso).
Control Switch Link	Questi sei parametri possono essere utilizzati per legare due o più Control Switches (si veda p. 36) a costituire un gruppo alternativamente esclusivo. Il gruppo esclusivo è globale e interessa tutte le istanze del Control Switches individuato in tutti i layouts. Per inserire qualsiasi Control Switch nel gruppo, impostate questo parametro su "Exclusive".

Pagina intenzionalmente vuota

8 ARGOMENTI AGGIUNTIVI



FIRMWARE

Nuove funzionalità e risoluzioni di problemi per il controller FC sono presenti all'interno degli aggiornamenti per l'Axe-Fx III. Questi aggiornamenti possono essere resi disponibili in qualsiasi momento, estendendo la tradizione di miglioramento continuo che è diventata un marchio di fabbrica per Fractal Audio Systems.

Il FC possiede anche il proprio firmware interno, ma questo tipo di aggiornamenti sarà poco frequente. La versione corrente del Firmware interno per ciascun FC Controller collegato è visibile in **Setup | FC Controllers** nella pagina "Devices".

BACKUPS

Le operazioni di backup e ripristino per il FC sono gestite attraverso l'Axe-Fx III e Fractal-Bot.

Quando effettuate il backup o il ripristino del "file System" dell'Axe-Fx III utilizzando Fractal-Bot, tutte le impostazioni del FC, i layouts e le personalizzazioni apportate vengono incluse. Fate riferimento al Manuale Utente dell'Axe-Fx III per i dettagli, o lasciate che Fractal-Bot vi guidi con delle istruzioni direttamente sullo schermo. Scaricate ed installate Fractal-Bot da <https://www.fractalaudio.com/fractal-bot/>



IMPORTANTE! Effettuando il "Reset System Parameters" sull'Axe-Fx III verranno cancellate **TUTTE** le impostazioni nel menù FC Controllers, riportando ogni switch e funzione al valore di default/non assegnato. Se questo dovesse capitarvi, dovrete ricaricare i Factory Default Layouts & Settings del vostro FC come descritto a [p. 5](#), oppure ripristinarli da un backup del file System del vostro Axe-Fx III.

AXE-EDIT

Al momento di preparazione del presente manuale, l'editor FC in Axe-Edit è in sviluppo e sarà rilasciato indicativamente nel primo quadrimestre del 2019. Stiamo lavorando ad un editor generale per FC, libreria dei Layouts, libreria degli Switches, funzione drag and drop, funzioni integrate "Per-Preset" e altro ancora.

FC-6: BREVE TUTORIAL

Per il tutorial del FC-12 si veda [p. 46](#).

APPROFONDIAMO I LAYOUTS 7 & 8

Il seguente tutorial sarà più semplice da seguire se avrete visto le sezioni precedenti di questo manuale. Come minimo vedete [p. 11](#) e [p. 14](#).

I Layouts predefiniti di fabbrica 7 e 8 sono stati creati per esemplificare come i **Layouts** e le **Funzioni** possono operare per il controllo dell'Axe-Fx III durante una performance live.

Layout 7 ("PERFORM 1") è pensato come un modo semplice per selezionare presets e scene sul FC-6. Due switches (anelli Verdi) permettono di scorrere in avanti e indietro uno alla volta i presets. Tre switches (anelli Rossi) caricano le scene da 1 a 3 per il preset corrente. I footswitches Scene sono impostati per mostrare la "Destinazione", ovvero, il nome della Scene che verrà caricata quando attivate lo switch.

Lo switch in alto al centro richiama il Layout 8 e possiede l'etichetta personalizzata "<EFFECTS>".

Il layout 7 non possiede funzioni "Hold", ma se dovete aggiungere le vostre, la funzione Hold dello switch in basso a destra è impostata su "Reveal Hold", quindi mostrerà nei Mini-Displays tutte le funzioni Hold degli altri switches.

Layout 8 ("PERFORM 2") contiene 4 classici "Instant Access" switches impostati su Drive 1, Delay 1, Reverb 1 e Chorus 1. Tutti questi ad eccezione dello switch Reverb 1 switch possiedono una loro funzione Hold impostata per alternare i Channels A and B (questo simula il comportamento classico "Premi e mantieni premuto per XY" che potete trovare in altri dei nostri prodotti). La funzione Hold dello switch assegnata al Reverb switch (in basso a destra) è impostata sulla funzione "Reveal Hold", come nel layout 7.

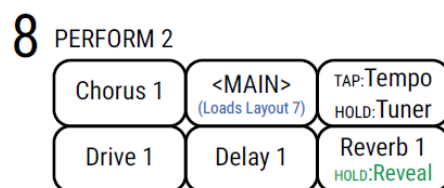
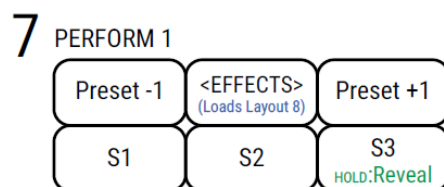
Lo switch in alto a destra è il Tap Tempo, con una funzione Hold per accedere al Tuner. Lo switch in centro in alto riporta al Layout 7 e possiede l'etichetta personalizzata "<MAIN>".

PROVIAMO I LAYOUTS

Per iniziare, richiamiamo il Layout 7 sul FC Controller e proviamolo:

- ▶ Eseguite la combinazione "Master Layout Menu Switch Combination" come spiegato a [p. 11](#). Questa richiama il Master Layout Menu, con ni footswitches per i layouts da 1 a 6 (Presets, Scenes, ecc.).
- ▶ Senza lasciare il Master Layout Menu, eseguite ANCORA la speciale combinazione di switch MLM per passare alla seconda pagina del Master Layout Menu—con gli switches per passare ai layouts **Perform 1** e **Perform 2**.
- ▶ Premete lo switch in basso a sinistra per caricare il layout **PERFORM 1** sul FC.

Provate per un po' i layout dimostrativi prima di continuare (pagina seguente).



*FC-6 Tutorial relativo al Layout Performance (Continua)***PROVIAMO EZ EDIT**

Ora usiamo EZ edit per modificare uno degli switches del Layout 8 ("PERFORM 2").

1. Sull'Axe-Fx III, premete **HOME** ed entrate nel menù **Setup** (push knob E).
2. Con il potenziometro **NAV (A)** o i pulsanti per selezionare il menù **FC Controllers** e premete **ENTER**.
3. Se non viene già mostrata, usate i pulsanti **PAGE** per selezionare la pagina **"EZ"**.
4. Premete uno qualsiasi degli switch sul FC. Nella parte alta dello schermo, una piccola immagine del FC-6 mostra quale switch avete premuto. Un messaggio di testo a sinistra dell'immagine vi indica che state usando "FC#1 of 1". Il messaggio indica anche il modello dell'unità (in questo caso FC-6).
5. Dovreste essere nel **Layout 8: PERFORM 2**. Altrimenti utilizzate il parametro **Layout** nella parte superiore della pagina EZ per richiamarlo.
6. Cambiamo lo switch del Chorus affinché invece controlli il Phaser. Premete lo switch sul FC-6.
7. Notate le impostazioni correnti nella **TAP FUNCTION**:
 - Category: **Effect**
 - Function: **Bypass**
 - Effect: **Chorus 1**
8. Selezionate il parametro **"Effect"** ed utilizzate il potenziometro **C** o **VALUE** per cambiarlo da "Chorus 1" a "Phaser 1". Non avete mai bisogno di salvare le modifiche nel menù FC Controllers; sono immediatamente effettive.
9. **Non abbiamo ancora finito!** La funzione Hold di questo switch cambia il Channel dell'effetto. Facciamo in modo che punti al "Phaser 1". Spostatevi e osservate le impostazioni per la **HOLD FUNCTION**:
 - Category: **Effect**
 - Function: **Chan Toggle**
 - Effect: **Chorus 1**
 - Primary Channel: **A**
 - Secondary Channel: **B**
10. Selezionate il parametro "Effect" e con potenziometro **C** o **VALUE** cambiatelo da "Chorus 1" a "Phaser 1".
11. Ora proviamo lo switch modificato. Ricordate: per evitare inconvenienti e spostamenti accidentali, gli switches del FC non funzionano mentre la pagina **EZ** è visualizzata. Premete **EXIT** per lasciare il menù **FC Controllers**. Non avete mai bisogno di salvare le modifiche nel menù FC Controllers; sono immediatamente effettive.
12. Selezionate il preset di fabbrica 023 **"Friedman BE-100"** che contiene un blocco Phaser regolato per avere due canali A e B. Premete il nuovo footswitch Phase 1 e l'effetto verrà attivato o bypassato. Tenete premuto lo switch ed il Phaser 1 passerà dal Channel A al B o viceversa.

Questo breve tutorial finisce qui. Potete utilizzare quello che avete appreso qui per modificare qualsiasi switch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione.

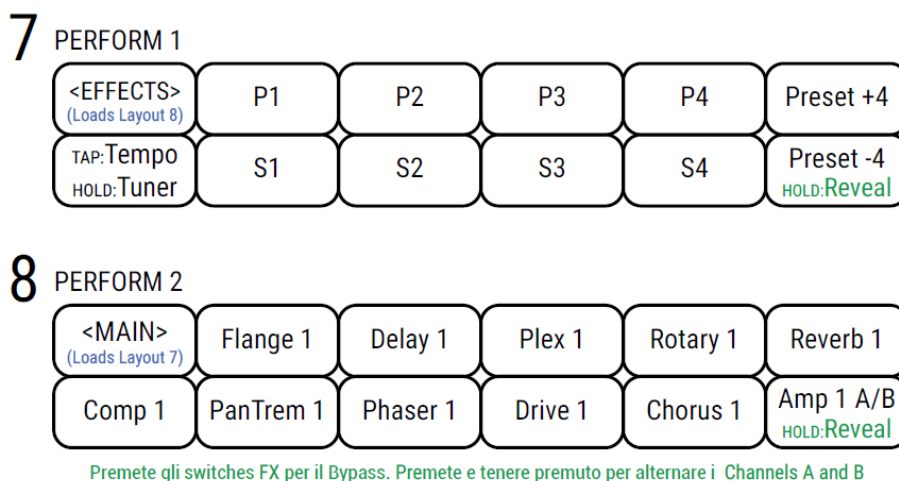
FC-12: BREVE TUTORIAL

Per il tutorial del FC-6 si veda [p. 44](#).

Il seguente tutorial sarà più semplice da seguire se avrete visto le sezioni precedenti di questo manuale. Come minimo vedete "[Il Master Layout Menu](#)" a [p. 11](#) e "[Layouts Predefiniti di Fabbrica](#)" on [p. 14](#).

UN'OCCHIATA DA VICINO

I Layouts predefiniti di fabbrica 7 e 8 sono stati creati come esempio di come i **Layouts** e le **Funzioni** possono operare per il controllo dell'Axe-Fx III durante una performance Live.



Layout 7 ("PERFORM 1") è pensato come un modo semplice per selezionare presets e scene sul FC-12. Quattro switches nella fila superiore (anello verde) vi permettono di selezionare i presets. Quattro switches nella fila inferiore (anello rosso) richiamano le scene da 1 a 4 per il preset corrente. Sia i footswitches Preset che quelli Scene sono impostati per mostrare la "Destinazione", ovvero, il nome del preset o della Scene che verrà caricato quando attivate lo switch.

I due switches più a destra richiamano il successivo o precedente gruppo di quattro presets (non abbiamo utilizzato Bank Switches poiché il "LAYOUT 1: PRESETS" richiede un valore per il parametro Bank Size di 10, ma ABBIAMO impostato il colore dell'anello in modo che sembrino degli switches per la selezione delle Banks).

Con lo switch in alto a sinistra passiamo al Layout 8 e possiede l'etichetta personalizzata "<EFFECTS>".

Lo switch in basso a sinistra è il Tap Tempo, con una funzione Hold per accedere al Tuner.

La funzione Hold dello switch in basso a destra è impostata su "Reveal Hold", quindi mostrerà le funzioni Hold degli altri switches in questo layout.

Layout 8 ("PERFORM 2") contiene 10 classici "Instant Access" switches impostati su Compressor 1, Pan/Tremolo 1, Phaser 1, Drive 1, Chorus 1, Flanger 1, Delay 1, Plex Delay 1, Rotary 1 e Reverb 1. Tutti possiedono una funzione Hold per alternare i Channels A a B (questo simula il comportamento classico "Premi e mantieni premuto per XY" che potete trovare in altri dei nostri prodotti).

Lo switch in basso a destra è impostata per alternare i Channels A e B dell'Amp 1. La funzione Hold è impostata su "Reveal Hold", come nel Layout 7.

Lo switch in alto a sinistra riporta al Layout 7 e possiede l'etichetta personalizzata "<MAIN>".

Il tutorial continua nella pagina seguente.

PROVIAMO I LAYOUTS

Per iniziare, richiamiamo il Layout 7: Perform 1 e proviamolo:

- ▶ Eseguite la combinazione "Master Layout Menu Switch Combination" come spiegato a [p. 11](#). Questa richiama il Master Layout Menu, con ni footswitches per i layouts da 1 a 8 (Presets, Scenes, ecc.).
- ▶ Premete lo switch per caricare il layout **PERFORM 1** sul FC.

Provate un po' i layout prima di continuare. Il preset di fabbrica 012: **USA Mk IV** funziona bene come esempio poiché possiede quattro Scenes e contiene praticamente tutti gli effetti mostrati nel FC.

PROVIAMO EZ EDIT

Ora usiamo EZ edit per modificare uno degli switches del Layout 8 ("PERFORM 2"). Effettivamente, il FC-12 possiede così tanti switches che è un po' dura "migliorare" questo layout, quindi faremo qualcosa prettamente scolastico: cambiamo lo switch del "Plex Delay" affinché invece controllo il "Multitap Delay".

1. Sull'Axe-Fx III, premete **HOME** ed entrate nel menù **Setup** (push knob E).
2. Con il potenziometro **NAV knob (A)** o i pulsanti per selezionare il menù **FC Controllers** e premete **ENTER**.
3. Se non viene già mostrata, usate i pulsanti **PAGE** per selezionare la pagina "**EZ**".
4. Premete uno qualsiasi degli switch sul FC. Nella parte alta dello schermo, una piccola immagine del FC-12 vi confermerà quale switch avete premuto. Un messaggio di testo a sinistra dell'immagine vi indica che state usando "FC#1 of 1". Il messaggio indica anche il modello dell'unità (in questo caso FC-12).
5. Dovreste essere nel **Layout 8: PERFORM 2**. Altrimenti utilizzate il parametro **Layout** nella parte superiore della pagina EZ per richiamarlo.
6. Premete lo switch del Plex sul FC-12.
7. Notate le impostazioni correnti nella **TAP FUNCTION**:
 - Category: **Effect**
 - Function: **Bypass**
 - Effect: **Plex 1**
8. Selezionate il parametro "**Effect**" ed utilizzate il potenziometro **C** o **VALUE** per cambiarlo da "**Plex 1**" a "**MultDly 1**". Non avete bisogno di salvare le modifiche nel menù FC Controllers; sono immediatamente effettive.
9. **Non abbiamo ancora finito!** La funzione Hold di questo switch cambia il Channel dell'effetto. Facciamo in modo che punti al "Multitap Delay 1". Spostatevi e osservate le impostazioni per la **HOLD FUNCTION**:
 - Category: **Effect**
 - Function: **Chan Toggle**
 - Effect: **Plex 1**
 - Primary Channel: **A**
 - Secondary Channel: **B**
10. Selezionate il parametro "**Effect**" e con potenziometro **C** o **VALUE** cambiatelo da "**Plex 1**" to "**MultDly 1**".
11. Ora proviamo lo switch modificato. Ricordate: per evitare inconvenienti e spostamenti accidentali, gli switches del FC non funzionano mentre la pagina **EZ** è visualizzata. Premete **EXIT** per lasciare il menù **FC Controllers**. Non avete mai bisogno di salvare le modifiche nel menù FC Controllers; sono immediatamente effettive.
12. Selezionate il preset di fabbrica 023 "**Friedman BE-100**" che contiene un blocco Multitap Delay che potete attivare e bypassare (potreste modificare il preset in modo che il canale A sia diverso dal B).

Questo breve tutorial finisce qui. Potete utilizzare quello che avete appreso qui per modificare qualsiasi switch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione.

SPECIFICHE TECNICHE

PORTA FASLINK™ II INPUT

Connettore: XLR Maschio
Compatibilità: solamente Axe-Fx III

PORTA FASLINK™ II THRU

Connettore: XLR Femmina
Compatibilità: solamente unità FC-6 o FC-12 aggiuntive.

EXTERNAL SWITCH INTERFACE

Ingressi per Switch Esterni: 2
Connettori: 2 x ¼" TRS jacks (2 switches per ciascun connettore)
Formato: Compatibile con switches sia Toggle che Momentary

EXPRESSION PEDAL INTERFACE

Ingressi per Pedali di Espressione: 4
Connettori: ¼" TRS jacks (1 pedale di espressione per ciascun connettore)
Compatibilità: Espressione (non pedali Volume), resistenza max raccomandata 10K–100K

MECHANICAL/ELECTRICAL

Telaio: Acciaio verniciato a polvere, spessore 16-gauge
LCD Principale 2×20 a matrice di punti transflettivo
Mini LCDs: 128×32 grafico
Dimensioni FC-12: 512 mm x 233 mm x 88 mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 5 kg (11 lbs)
Dimensioni FC-6: 283 mm x 233 mm x 88 mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Peso: 3 kg (6.7 lbs)
Jack dell'alimentatore: 2.5 mm, negativo al centro
Vtaggio ingresso: 9–12 V DC, 1000 ma (utilizzate alimentatori AC specifici per la regione dove è stata acquistata l'unità)
Consumo: ≤12 W

AMBIENTE DI LAVORO

Temperatura operativa: da 0 a 50°C (da 32 a 122°F)
Temperatura di immagazzinamento: da -30 a 70°C (-22 to 167°F)
Umidità Max.: 0% in assenza di condensa

(Specifiche soggette a variazione senza preavviso)

Distributore Esclusivo per l'Europa



G66 GmbH

Marienstrasse 59°

24937 Flensburg (D)

Tel: +49 (0) 461 1828 066

Fax: +49 (0) 461 1828 296

Email: kicks@G66.eu

Supporto tecnico e commerciale per l'Italia: diego@g66.eu

www.G66.eu

Traduzione italiana: Diego Pezzati

Copyright of the Italian translation ©2019 - G66 GmbH. All rights reserved.

Copyright ©2018 Fractal Audio Systems. All rights reserved.