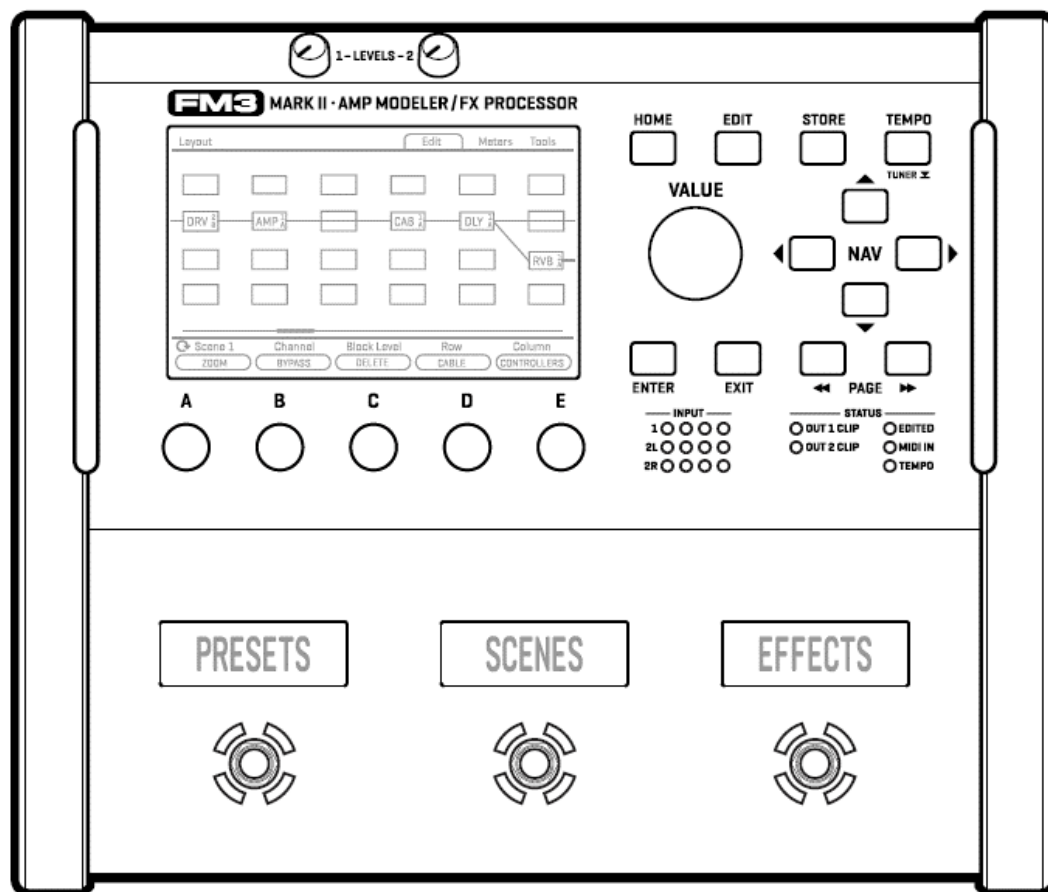




FM3

MANUALE UTENTE



Manuale per la versione 7.x del Firmware di FM3
Valido sia per FM3 "Standard" che FM3 Mark II Turbo

Traduzione di Diego Pezzati

© 2023 G66 GmbH per la traduzione italiana. Tutti i diritti riservati.

© 2023 Fractal Audio tutti i diritti riservati.



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: **FM3** Variante del prodotto: **Nessuna**

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
22 giugno 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.

INDICE

Suggerimento: I numeri di pagina in questo Manuale sono collegati al seguente indice

1 INTRODUZIONE.....	1	INSERIRE UNITÀ ESTERNE	39
BENVENUTI.....	1	DUE CHITARRE IN CONTEMPORANEA	40
SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE.....	2	5 PRESETS	41
IL DISPLAY PRINCIPALE.....	3	PANORAMICA.....	41
ZOOM DELLA VISTA DELLA HOME PAGE	4	IL LAYOUT DELLA GRIGLIA.....	42
IL MENÙ SETUP	5	LAVORARE CON I BLOCCHI.....	42
GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA	6	CAVI CONNETTORI.....	44
IMPOSTARE I LIVELLI	7	IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI	46
CAVI HUMBUSTER™	8	ESEMPI DI PRESET SULLA GRIGLIA.....	47
MONO VS. STEREO.....	8	MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO	48
PRESETS.....	9	SALVARE LE MODIFICHE	49
LAYOUTS.....	10	LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET	50
FOOTSWITCHES	11	6 SCENES & CHANNELS.....	51
PEDALI D'ESPRESSIONE	12	SELEZIONARE LE SCENE	52
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE.....	13	SCENA DI DEFAULT	52
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME.....	13	SETLISTS/SONGS/SECTIONS E SCENES.....	52
SWITCHES ESTERNI	14	CAMBIARE I CANALI.....	53
USB AUDIO	15	IMPOSTARE I CANALI	53
FRactal-BOT E FM3-EDIT	15	IMPOSTARE LE SCENE.....	54
INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA	16	COPYING SCENES.....	54
INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS.....	17	SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO.....	55
EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA.....	18	PROGRAM CHANGE MAPPING	56
EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA.....	18	INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE.....	56
GUIDA AI BLOCCHI FRACTAL AUDIO	19	SCENE LEVELS.....	57
GUIDA ALLE FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES	20	SCENE, CANALI & MODIFIERS.....	57
2 PANORAMICA HARDWARE	21	SCENE REVERT.....	58
IL PANNELLO SUPERIORE.....	21	SCENE IGNORE	59
IL PANNELLO POSTERIORE.....	23	7 LIVELLARE I PRESETS.....	61
3 USB.....	25	UNA REGOLA EMPIRICA.....	62
INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER.....	25	UN METODO PER LIVELLARE	63
USB AUDIO	26	BYPASS E LIVELLI.....	64
RIPRODUZIONE SEMPLICE	27	PREVENIRE IL CLIPPING DELL'OUTPUT	65
REGISTRAZIONE SEMPLICE	27	8 GUIDA AI BLOCCHI	66
RE-AMPING.....	28	9 MODIFIERS	67
4 COLLEGAMENTI	29	CREARE UN MODIFIER	67
FRFR/IN DIRETTA.....	30	TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH.....	68
SETUP PER SEMPLICE REGISTRAZIONE.....	31	SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS.....	68
INTERFACCIA AUDIO DI ALTRO PRODUTTORE.....	31	PANORAMICA DELLE SORGENTI PER I MODIFIERS	69
AMPLIFICATORE NEUTRO (FRFR) E CASSA.....	32	PARAMETRI DEI MODIFIERS.....	70
AMPLIFICATORI E CASSE DA CHITARRA.....	33	CONTROLLERS INTERNI.....	73
FRONT-OF-HOUSE + MONITOR FRFR PERSONALE	34	MANUAL CONTROLLERS	74
FRONT-OF-HOUSE + AMPLI E CASSA DA CHITARRA.....	35	CONTROL SWITCHES.....	74
PROCESSORE DI SOLI EFFETTI ("PRE").....	36	METRONOME.....	75
PROCESSORE DI SOLI EFFETTI ("POST").....	37	CONTROLLERS ESTERNI.....	75
METODO A 4 CAVI ("4CM")	38	LISTA DEI MODIFIERS.....	75

TUTORIAL: SCENE CONTROLLERS.....	76	MENÙ GLOBAL SETTINGS.....	99
10 LAYOUTS & SWITCHES	77	MENÙ I/O.....	102
LAYOUTS.....	77	MENÙ MIDI/REMOTE	105
LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA.....	78	MENÙ UTILITIES	109
FUNZIONI TAP E HOLD	80	14 ARGOMENTI AGGIUNTIVI.....	111
REGOLE PER IL TEMPISMO DEI CAMBIAMENTI.....	80	FRACTAL-BOT	111
MODIFICA SEMPLIFICATA (“EZ”).....	81	BACKUP E RIPRISTINO.....	111
LA LISTA DEI LAYOUTS.....	82	AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE.....	112
MODIFICARE UN LAYOUT	83	RECUPERO.....	113
DARE UN NOME AI LAYOUTS.....	84	OTTENERE AIUTO	113
LAYOUTS ALL’AVVIO.....	84	FOOT CONTROL TUTORIAL.....	114
BACKING UP LAYOUTS.....	84	CARICARE USER CABS	118
LAYOUT VIEWS.....	85	AXE-CHANGE	119
MODIFICARE UNO SWITCH.....	86	FM3 + FC6 = OMG9!	120
PER-PRESET SWITCHES.....	87	SWITCHES SU FM3.....	121
STAND-IN SWITCHES.....	88	PERFORMANCE CONTROL PAGES.....	124
USARE FM3 CON UN CONTROLLER FC	89	SETLIST & SONG	126
FM3 FOOTSWITCH FAQ.....	90	CREARE SONG & SETLIST.....	126
11 TEMPO.....	91	FAQ – DOMANDE FREQUENTI.....	130
SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO	92	SCORCIATOIE.....	132
12 TUNER.....	93	SPILOVER	133
FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER	93	INVIARE E RICEVERE MIDI	134
MINI TUNERS	94	TABELLA DEI COMANDI MIDI	136
13 MENÙ SETUP	95	15 SPECIFICHE	139
MENÙ FC CONTROLLERS/ONBOARD SWITCHES.....	95	IMPLEMENTAZIONE MIDI	141
FC SETLISTS/SONGS MENU	98		

Note Legali

Manuale Utente per il Fractal Audio Systems FM3. Contenuti soggetti a Copyright © 2019. 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, FM3, 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 sul FM3 e in questo manuale.
2. Mantenere l'unità lontana da fonti di calore quali radiatori o apparecchi che generano calore.
3. Collegare solo a prese di corrente AC dotate di messa a terra con tensione 100-240 V, 47-63 Hz.
4. Mantenere il cavo di alimentazione in buono stato. Non torcerlo, piegarlo o schiacciarlo.
5. Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi provvedere alla sua sostituzione.
6. Se non usate il vostro FM3 per un lungo periodo, scollegatelo dalla rete elettrica.
7. Proteggere l'unità dalla pioggia e dall'umidità eccessiva.
8. Per l'assistenza tecnica fare riferimento solo a personale qualificato.
9. 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.
10. 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.

1 INTRODUZIONE

BENVENUTI

Grazie per aver scelto FM3 di Fractal Audio Systems, il modeler di amplificatori, processore di effetti e pedaliera tutto-in-uno per chitarristi che esigono il meglio. FM3 racchiude alcune delle tecnologie più avanzate della nostra linea, in un formato "prendi e usa", costruito in modo robusto per resistere ai rigori dei concerti e delle tournée.

FM3 offre lo stesso percorso del segnale e gli stessi algoritmi di altissima qualità che si trovano nell'ammiraglia Axe-Fx III, oltre a funzioni molto apprezzate come scene, canali, modifier, un routing basato su di una semplice griglia, layouts "FC" per i footswitch, registrazione/re-amp/riproduzione USB, modalità setlist/song e molto altro ancora. FM3 è anche espandibile tramite la porta FASLINK II in grado di supportare fino a due controller FC per un massimo di 24 footswitch aggiuntivi, offrendo un controllo del suono ancora maggiore.

Ciò che rende unico FM3 è la sua combinazione di prestazioni sonore, flessibilità e divertimento. Che siate un guitar hero che suona davanti a migliaia di fan o un guerriero del week end che suona in cantina, FM3 offre la leggendaria esperienza Fractal Audio in un'unità dalle dimensioni di uno zaino (lasciando altro spazio disponibile!). È facile da usare, con un'interfaccia user-friendly e controlli intuitivi che consentono di concentrarsi rapidamente sulla musica invece che sui manuali.

Con l'introduzione di FM3 Mark II Turbo, FM3 è ora ancora più potente e facile da usare che mai.

Grazie a un incremento della potenza della CPU di oltre il 10% e a mini-display dei footswitches più grandi e di più facile lettura, FM3 Mark II Turbo consente di creare suoni ed effetti ancora più complessi senza sacrificare la facilità d'uso.

Vi ringraziamo per aver scelto l'FM3 e vi incoraggiamo a continuare a fare musica.

Fractal Audio Systems
Giugno 2023

SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE

- Spinta da un DSP 3-Core "Griffin" con un core ARM e due cores SHARC+, oltre a GPU. È l'unico prodotto di questo tipo ad avere le caratteristiche leggendarie di modellazione di amplificatore, simulazioni di cassa ed effetti a pedale e da studio di Fractal Audio.
- La versione **Mark II Turbo di FM3** possiede una potenza DSP superiore del 10% rispetto all'originale, consentendo di realizzare preset più complessi; inoltre, i display degli interruttori a pedale sono più grandi e di più facile lettura.
- Il resistente telaio in acciaio con pannelli laterali protettivi garantisce l'uso anche in condizioni difficili come quelle Live.
- Percorso del segnale di altissima qualità garantendo un THD e un rumore di fondo estremamente bassi.
- tecnologia di modellazione "Cygnus X-2" sviluppata per l'Axe-Fx III. ARES riproduce il sound ed il feeling degli amplificatori valvolari, con centinaia di modelli in grado di offrire un range di possibilità impressionanti che vanno dal suono clean al leggero "edge of breakup" con tutto quello che c'è fra un overdrive caldo e sensibile al tocco e la moderna distorsione.
- Il blocco Cabinet Simulator offre fino a due risposte all'impulso per un'accurata risposta e la miscelazione dinamica permette un allineamento di fase visivo. 2048 cab di fabbrica, gli stessi dell'Axe-Fx III, e oltre a 189 cab "Legacy" direttamente dall'Axe-Fx II/AX8.
- 1024 locazioni di memoria User vi permettono di caricare i Cab Pack e IR di altri produttori. I formati compatibili includono .ir, .syx, e .wav; Sedici memorie Scratchpad vi permettono molta sperimentazione.
- Come multieffetto, FM3 include una superba selezione dei blocchi che rappresentano lo stato dell'arte fra quelli presenti nell'Axe-Fx III, tra cui più di 42 drives, più di 50 reverberi, più di 30 delays, compressor, EQ, filtri, chorus, flanger, phaser, pitch shift, rotary, tremolo, synth, wah e molti altri.
- I blocchi Input e Output forniscono un routing estremamente flessibile, con diagrammi che comprendono l'uso FRFR, un collegamento diretto al FOH oltre che ad un amplificatore sul palco e a casse da chitarra, un "FX Loop" utile per pedali, l'utilizzo simultaneo di elettrica e acustica o pickup magnetici e piezo, il famoso "four cable method" e altro.
- I 512 Presets possono ciascuno contenere un intero setup con il proprio amplificatore, cassa, effetti e molto altro.
- La griglia 12x4 ha l'opzione "Zoom Out" per una visione complessiva in una sola pagina, compresi i VU meter!
- Otto "Scene" rinominabili per preset eliminano la necessità di fare il "tip tap" e garantiscono un cambio di suono più rapido – comprendendo anche un semplice "spill-over" degli effetti come delay e reverb, oltre a messaggi MIDI per ciascuna scena che forniscono una integrazione completa.
- I "Channels" forniscono a ciascun blocco fino a quattro diversi suoni. Un blocco drive, ad esempio, può dare quattro pedali drive totalmente diversi senza altri "aggravi" per la CPU.
- Un tuner, semplice da leggere, preciso e a tutto schermo possiede un indicatore grafico a barra ed uno stroboscopico.
- Audio USB 4x4 per permettere la registrazione, il playback, il re-amping e altro.
- FM3 possiede la nostra più recente interfaccia e i controlli di navigazione, con lo stesso display a colori dell'Axe-Fx III, 5 potenziometri con etichetta sullo schermo e accesso diretto sia alle funzioni che richiedono la rotazione che la pressione.
- Controlli fisici per NAV, VALUE e PAGE garantiscono ergonomia ed efficienza oltre che la familiarità per chi viene da un'altra unità Fractal Audio product.
- I tre footswitches presenti utilizzano il nostro sistema "FC" estremamente flessibile, con nove layouts contenenti 12 definizioni di switch ciascuno. Una nuova funzione "Views" massimizza l'efficienza del FC Layouts.
- Ciascun footswitch ha il proprio mini-display LCD che mostra la funzione dello switch, oltre ad un anello LED a colore variabile che mostra la categoria e lo stato dello switch.
- Ciascun switch può avere le proprie funzioni personalizzabili per tap e hold. Cambiare preset, banks, Scenes, effetti, Channels, controllare il looper, tuner, tap tempo e altre.
- Per-Preset Switches: ogni preset può facilmente avere una definizione personalizzata di footswitch in qualsiasi layout, fornendo un'incredibile flessibilità.
- Controllo Modulare! Chi volesse altri footswitches può usare la connessione FASLINK™ e collegare uno o due controller FC-6 o FC-12. Questi si integrano senza problemi con gli switches dell'unità e offrono anche ulteriori jacks per switch / pedali.
- Due jacks pedal permettono di collegare switches o pedali di espressione esterni come il Fractal Audio EV-1 o EV-2.
- Quattro indicatori LED oltre a due LED output "clip" sul pannello superiore permettono la visione dei livelli critici. Le animazioni a schermo mostrano il livello di ciascun blocco, input, output e altro.
- Input 1 a bassissimo rumore con un ingresso Instrument mono da 1/4" e tecnologia "Secret Sauce IV" per ottimizzare il segnale della vostra chitarra o basso. L'Output 1 è Stereo, con jacks XLR bilanciati ed un'uscita cuffie anch'essa stereo.
- Input 2 stereo con jacks da 1/4" bilanciati. Output 2 stereo con jacks da 1/4" ideati per il "guadagno unitario" quando il potenziometro è al massimo e la tecnologia Humbuster™ per limitare il rumore dei ground loops.
- Uscita indipendente SPDIF che può inviare il segnale voluto.
- Porte MIDI IN e OUT/THRU, supportate da una ricca implementazione MIDI, garantiscono funzionalità estese sia di trasmissione che di controllo.
- Architettura "Client-Server" che permette il controllo di FM3 da più pedaliera della serie FC e da FM3-Edit, con aggiornamento globale e istantaneo.
- La connessione ad un computer permette l'uso di FM3-Edit, il nostro editor per Mac e PC, e di Fractal-Bot, per l'aggiornamento del firmware, il backup ed il ripristino.
- FM3-Edit permette a FM3 di usare i preset di Axe-Fx III, sebbene con i limiti legati ai blocchi e alle risorse della CPU.
- Una ROM interna per il backup del firmware permette il ripristino in caso di problemi durante l'aggiornamento senza la necessità di assistenza esterna.
- FM3 possiede un firmware aggiornabile consentendo il miglioramento continuo e l'innovazione.

IL DISPLAY PRINCIPALE

Quando FM3 viene acceso, il display principale mostra una singola preselezione con otto scene.

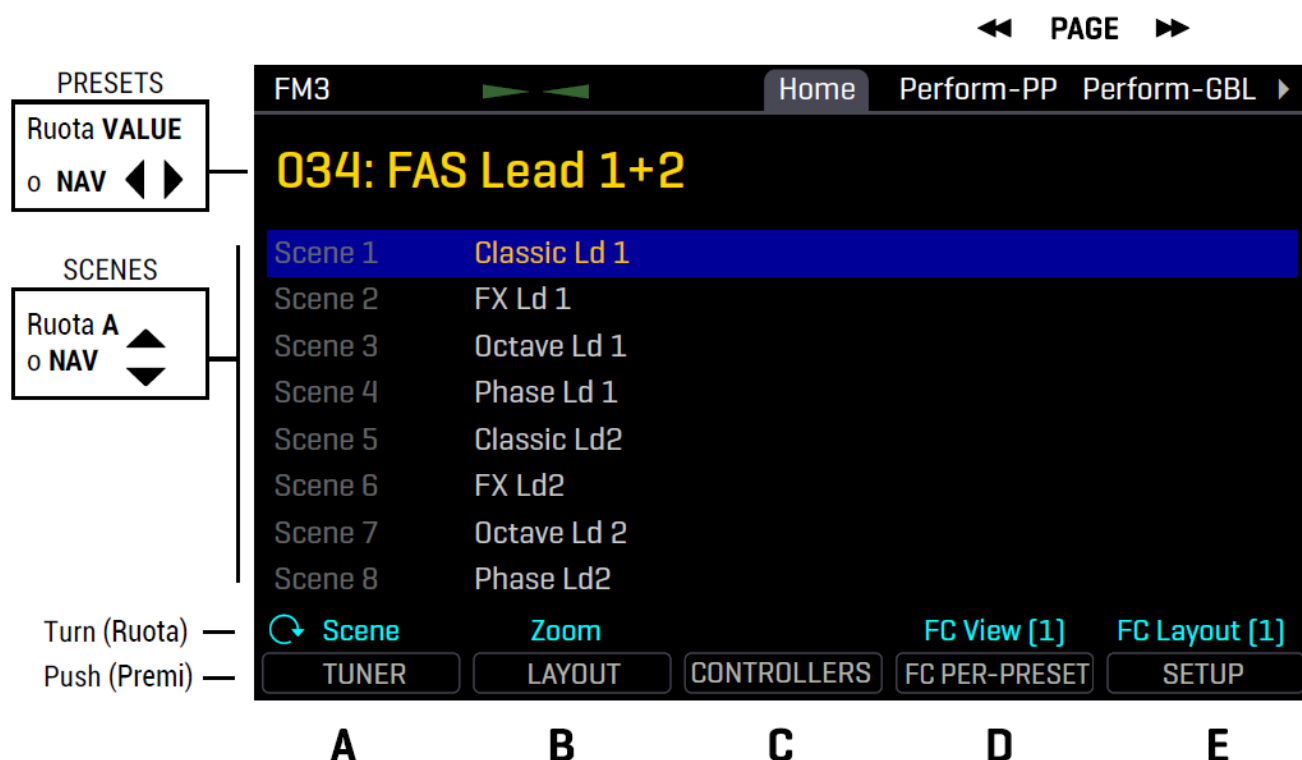
Le schede nella parte superiore del menu principale mostrano le PAGES (pagine) che possono essere selezionate utilizzando i pulsanti << Page >>.

Un mini-tuner nella barra superiore consente un'accordatura rapida senza la necessità di richiamare la visualizzazione dedicata del Tuner. 

I potenziometri ABCDE hanno funzioni dedicate di rotazione (*turn*) e pressione (*push*) indicate nella parte inferiore del display.

Le funzioni di rotazione sono indicate in blu, mentre le funzioni di pressione sono indicate in riquadri a forma di pulsante.

	ROTAZIONE	PRESSIONE
A	Cambia le Scene (p. 51)	Mostra il TUNER (p. 93)
B	Effettua lo zoom del testo della pagina Home (vedi pagina seguente)	Mostra il Preset LAYOUT menù (p. 42)
C	--	Mostra il menù CONTROLLERS ((p. 73 & Tempo p. 91)
D	Cambia la footswitch VIEW (p. 85)	Mostra le funzioni FC PER-PRESET del footswitch (p. 87)
E	Cambia il footswitch LAYOUT (p. 77)	Mostra il SETUP MENU ()



ZOOM DELLA VISTA DELLA HOME PAGE

Nella pagina Home del menu Home, ruotate B per attivare/disattivare la visualizzazione ingrandita dei caratteri.

Questa visualizzazione è più facile da leggere da una posizione eretta. La maggior parte delle funzioni di questa pagina sono le stesse sia che la visualizzazione sia normale sia che sia ingrandita, ma il cambio dei preset e delle scene funzionano in modo diverso.

Ruotare la manopola **VALUE** e premere **ENTER** per cambiare preset.

- I preset sono visualizzati in "anteprima" come testo "attenuato" finché non si preme ENTER.
- NOTA: mentre visualizzate l'anteprima dei preset, **NAV** left/right = -1/+1 preset e Nav down/up = -10/+10.

Una volta caricato un preset, utilizzare i tasti NAV per cambiare scena.

PRESETS

Ruotare
VALUE e poi
premere
ENTER (si
veda sopra)

SCENES

▲
◀ **NAV** ▶
▼

FM3
Home
Perform-PP
Perform-GBL ▶

034: FAS Lead 1+2

1 Classic Ld 1	5 Classic Ld2
2 FX Ld 1	6 FX Ld2
3 Octave Ld 1	7 Octave Ld 2
4 Phase Ld 1	8 Phase Ld2

↻ Scene
Zoom

FC View [1]
FC Layout [1]

TUNER

LAYOUT

CONTROLLERS

FC PER-PRESET

SETUP

IL MENÙ SETUP

In tutto questo manuale si fa riferimento al menù **SETUP** di FM3 per molte delle opzioni presenti tra cui I/O, MIDI, impostazioni globali, e altro. Il menù **SETUP** include le seguenti aree tematiche:

- Il menù **FC Controllers/Onboard Switches** comprende tutte le impostazioni relative agli switches dell'unità o a quelli di un controller FC collegato.
- La funzione **FC Setlists/Songs** organizza una serie di preset e scene in un ordine specifico per l'utilizzo dal vivo.
- Il menù **Global Settings** include le opzioni che consentono il controllo globale del comportamento di FM3.
- Il menù **I/O** contiene le impostazioni per tutti gli inputs e outputs, inclusi i livelli, le opzioni audio e quelle relative a switches o pedali di espressioni collegati direttamente a FM3.
- Il menù **MIDI/Remote** contiene tutte le impostazioni MIDI, oltre a diverse pagine relative alle impostazioni di controllo remoto di molte funzioni di FM3.
- Il menù **Utilities** contiene indicazioni di carattere informativo, utilità e permette inoltre il controllo della luminosità dello schermo.

Potete accedere al menù Setup in questo modo:

- ▶ Premete **HOME**.
- ▶ Premete il potenziometro "E" per accedere al menù **SETUP** principale.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare un sottomenù e premete **ENTER** per effettuare la selezione.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **PAGE** e **NAV** per muovervi, **VALUE** e i potenziometri **A-E** per effettuare le scelte.
- ▶ Le modifiche apportate all'interno del menù **SETUP** non hanno bisogno di essere salvate. Tutte le modifiche sono immediatamente effettive.
- ▶ Premete **HOME** in qualsiasi momento per tornare alla pagina iniziale.

Utilizzate questi collegamenti per acceder immediatamente agli argomenti del menu **Setup** di questo manuale:

SETUP

FC Controllers/Switches dell'unità	p. 95
FC Setlists/Songs	p. 98
Global Settings	p. 99
I/O	p. 102
MIDI/Remote	p. 105
Utilities	p. 109

GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA

Probabilmente il migliore e più flessibile modo di apprezzare FM3 è utilizzare un sistema full-range tipico dei monitors da studio, un PA di alta qualità oppure casse FRFR specificatamente ideate per l'utilizzo con la chitarra. Tutti i preset di fabbrica sono stati realizzati per questo tipo di configurazione.

Comunque, FM3 è incredibilmente flessibile e di conseguenza sono possibili molte altre tipologie di configurazione, tra cui quelle che integrano amplificatori valvolari reali, registrazione USB, utilizzo di unità di altri produttori e altre ancora.

Trovate esempi di altre configurazioni nei diagrammi riportati nella [Sezione 4](#).

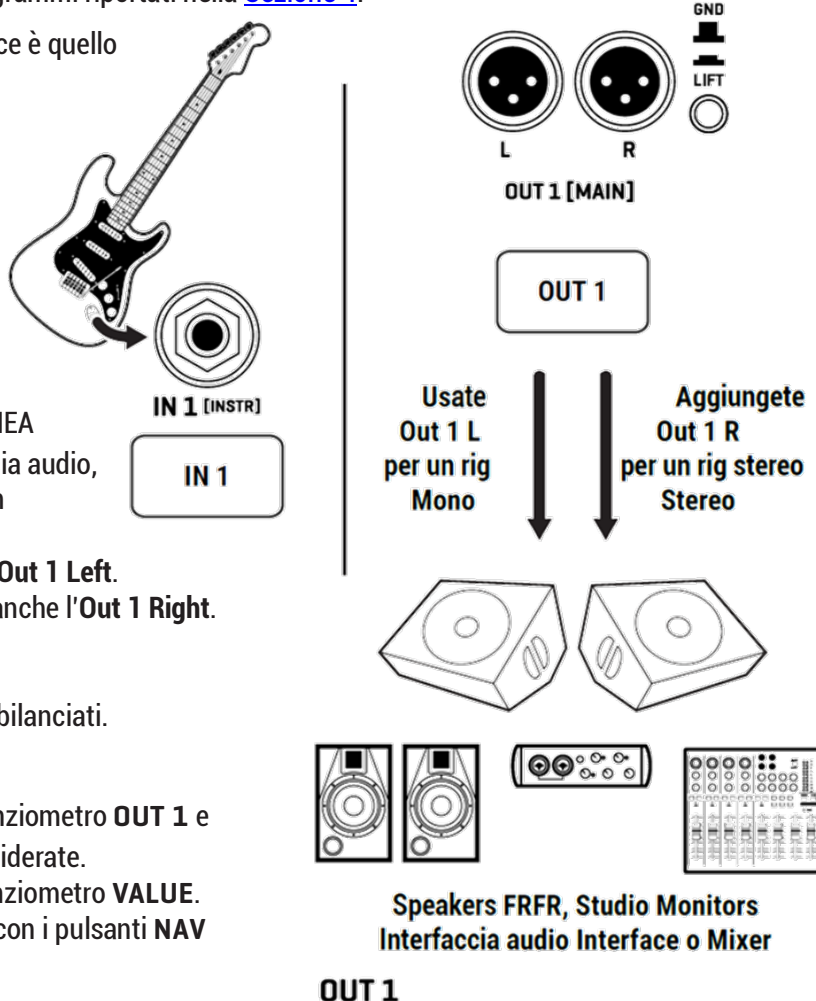
Il modo di configurare la soluzione più semplice è quello riportato di seguito:

1 Iniziate con tutti i potenziometri dei livelli al minimo. Collegata la vostra chitarra all'ingresso **Instrument (In 1)**. FM3 è perfetto anche per il basso o altri strumenti.

2 Collegare l'**Output 1** all'ingresso(I) di LINEA del vostro mixer, monitors da studio, interfaccia audio, sistema PA, speakers full-range, ingressi di un amplificatore di potenza, ecc.

- Per una configurazione mono, utilizzate l'**Out 1 Left**.
- Per una configurazione stereo, collegate anche l'**Out 1 Right**.
- Utilizzate cavi XLR-a-XLR o XLR- a -TRS quando usate gli ingressi bilanciati. Usate cavi XLR-a-1/4" (TS) per ingressi sbilanciati.

3 Cominciate a ruotare lentamente il potenziometro **OUT 1** e regolate il livello sui vostri monitors come desiderate. Esplorare i preset di fabbrica ruotando il potenziometro **VALUE**. Selezionate le Scenes all'interno di un preset con i pulsanti **NAV Up/Down**.



FRFR PERCHE' FULL RANGE?

Per FRFR si intende "Full-Range Flat Response" ovvero un sistema che è in grado di riprodurre l'intero spettro audio senza compromessi. Al contrario, la maggior parte degli speaker per chitarra possiedono un range ristretto - non sono in grado di riprodurre con accuratezza le parti più basse e più alte dello spettro - e non sono così "Piatte" - nel senso che alcune frequenze sono marcatamente più enfatizzate o ridotte. Monitor da studio full-range flat response, impianti PA di alta qualità e gli speakers FRFR ideati appositamente per chitarra dovrebbero essere in grado di riprodurre *qualsiasi* cosa suonate attraverso di essi. Ovviamente, anche le caratteristiche di questi sistemi possono variare in funzione del produttore o del modello scelto.

IMPOSTARE I LIVELLI

Impostare in modo corretto i livelli è importante, ma i molti indicatori che vi informano sui vari livelli di FM3 semplificano il lavoro.

INPUT LEVELS

FM3 è impostato di fabbrica per funzionare con una tipica chitarra con pickup passivi. Per verificare i livelli, collegate una chitarra all'INPUT 1. Scegliete il pickup più potente e mettete al "massimo" tutti i controlli della vostra chitarra. Suonate con vigore accordi aperti per avere il massimo segnale e nel frattempo date un'occhiata all'indicatore IN1 [INSTRUMENT]. Tutto è ok se il LED rosso si accende ogni tanto, ma se vi è clipping serve **attenuare** (pad) l'ingresso:



- ▶ Aprite la pagina **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Navigate fino al parametro **INPUT 1 PAD**. Ruotate il potenziometro VALUE in senso orario per aumentare l'impostazione. I valori possibili sono 0dB, 6dB, 12dB, and 18dB. Fate attenzione perché con l'aumento di questo parametro potreste aumentare anche il livello del rumore di fondo, quindi impostatelo il più prossimo allo 0 per avere il miglior rapporto segnale/rumore.

Input 2 può essere regolato indipendentemente con il suo parametro **Input 2 Pad** nella stessa pagina del menù.

Potete monitorare i livelli con gli indicatori presente nella pagina **Meters** del menù **Home** (mostrata qui sotto).



Le impostazioni al parametro Input Pad non hanno effetto sul livello del gain o su quello che ascoltate. Mentre voi riducete l'ingresso al convertitore A/D, l'output è automaticamente incrementato della stessa quantità. Questo elimina la distorsione ma assicura il guadagno unitario.

OUTPUT LEVELS

I livelli in uscita sono facilmente monitorabili attraverso la pagina **Meters** della pagina **Home**. Se i livelli di uscita fossero troppo alti, i LED **OUT 1 CLIP** e **OUT 2 CLIP** sul pannello frontale si attiveranno. Questa è un'indicazione che sta per avvenire un clipping e a differenza degli input di FM3, gli Output non dovrebbero "toccare il rosso". Per ridurre i livelli di uscita regolate il potenziometro sul pannello superiore o regolare il livello dei vostri preset. Si veda ([Sezione 7: Livellare i Preset](#))



Output 1 è pronto per essere collegato ad ingressi di linea "Consumer" (-10dBV). Se li collegate ad attrezzature di livello professionale che operano a +4dBu, impostate il livello nominale d'uscita nel seguente modo:

- ▶ Richiamate la pagina **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Regolate l'**Output 1: Output Level** su +4dBu.

Trovate altre informazioni sul **I/O Menù** a [p. 102](#).

L'**Output 2** possiede le impostazioni per lavorare sia a livello di LINEA che a GUADAGNO UNITARIO.

- ▶ Aprite **SETUP: I/O: Audio** per impostare **Output 2 Type** come desiderato.
- ▶ In modalità LINE LEVEL, Out 2 possiede le impostazioni -10 e +4 come descritto per l'Out 1.
- ▶ Per lavorare a GUADAGNO UNITARIO (UNITY GAIN), impostate il potenziometro Out 2 sul pannello superiori al massimo.



La pagina **Meters** del menù **Home** mostra i livelli di tutti gli I/O



Anche la schermata **Layout** ha una vista **Meters** che mostra i livelli dei blocchi

CAVI HUMBUSTER™

Per l'OUTPUT 1, utilizzate cavi **XLR-a-XLR** o **XLR-a-1/4" TRS** quando utilizzate gli ingressi bilanciati.

Utilizzate cavi **XLR-a-1/4" (TS)** quando collegare ingressi sbilanciati.

Per l'OUTPUT 2, può essere utilizzato un semplice cavo da chitarra da 1/4", ma esiste un'opzione migliore. I cavi **Humbuster** riducono considerevolmente il rumore indesiderato legato al problema dovuto ai ground loops. Un cavo Humbuster possiede un'estremità con un connettore **TRS** (come in un cavo bilanciato) e una con un connettore **TS** (come in un cavo per chitarra). Il terminale TRS deve essere collegato al FM3. Il terminale TS invece va nel vostro amplificatore o in un'altra unità.

I cavi Humbuster™ sono disponibili sul sito <http://www.fractalaudio.com/cables> o potete realizzarli da soli seguendo lo schema seguente. Assicuratevi di utilizzare connettori di alta qualità e cavi schermati.



MONO VS. STEREO



FM3 arriva preconfigurato per un collegamento **stereo** ma potete sempre collegarlo in **mono** senza problemi. Se **NON** lo usate in stereo, potreste trovare qualche preset o impostazione che produce un risultato inaspettato. Ad esempio, un panner suona come un tremolo quando manca uno dei due canali. Un ping-pong delay potrebbe fare ping ma mai pong. Stereo enhancers o alcune tipologie di modulazioni potrebbero sembrare assenti del tutto. Il tono può cambiare completamente se gli amplificatori o le casse sono state impostate tutto a destra o sinistra. Di seguito trovate una panoramica con alcuni esempi e le impostazioni raccomandate per ciascuno di essi.



- ▶ **Stereo:** non è richiesta alcuna impostazione specifica.
- ▶ **Half-Stereo:** lasciando FM3 nella sua configurazione stereo di default ma collegando solamente uno degli outputs (left) si ottiene una configurazione "stereo-a metà". Tutto funziona correttamente a parte le eccezioni prima citate (ping-pong, panning, ecc). *Non è richiesta alcuna impostazione specifica.*
- ▶ **Dual Mono:** se volete forzare la vostra strumentazione a lavorare in mono, l'impostazione dual mono è una delle scelte migliori. Dal punto di vista sonoro è identica all'impostazione half-stereo, con le stesse limitazioni, eccetto che il segnale mono viene riprodotto ad entrambi i jacks, sinistro e destro, in modo che possiate collegare due monitors. Per impostare l'opzione dual mono, aprite **SETUP: I/O: Audio** e impostate il parametro **Mode** per l'output desiderato su "COPY L->R".
- ▶ **Summed Mono:** In questa configurazione i canali destro e sinistro vengono sommati andando a costituire un unico segnale mono riprodotto ad entrambi gli outputs, destro e sinistro. Questo ha il vantaggio di non eliminare metà del suono, ma anche la somma di due canali può avere i suoi problemi. Ad esempio, delay corti o differenze di fase tra i canali possono comportare la creazione di disturbi o anche la completa cancellazione. Per effettuare la somma in mono, aprite **SETUP: I/O: Audio** ed impostate il parametro **Mode** per l'output desiderato su "SUM L+R".

Nel FM3, un sistema flessibile di I/O basato sul blocco rende semplice utilizzare diversi outputs con differenti impostazioni con scopi diversi. Fate riferimento al "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggiori informazioni sui blocchi Input e Output.

Tutte le opzioni del menu **I/O** in **SETUP** sono dettagliate nella sezione [Menu I/O](#) a p. 102.

PRESETS

Una volta che avrete collegato il vostro FM3 potrete cominciare ad ascoltare il suono dei preset di fabbrica. Ricordate che a parte alcuni templates, i preset di fabbrica sono stati ideati per un utilizzo con speakers full-range / monitors da studio o cuffie (fate riferimento alla [Sezione 4](#) per maggiori dettagli su altri di tipi di configurazione).

FM3 possiede 512 locazioni di memoria per i preset. Ciascun preset può essere pensato come un insieme di unità completamente indipendente con i propri amplificatori, casse, effetti, impostazioni, controllers e altro. Quando realizzate cosa è possibile fare con le Scenes ed i Channels, capite che un singolo preset può bastare per una canzone intera se non un intero show.

Nella modalità di visualizzazione **normale** (non Zoom) della pagina HOME, ruotate **VALUE** o utilizzate **NAV** sinistra e destra. Usate **NAV** su / giù per selezionare le Scene.

Nella modalità di visualizzazione **Zoom**, ruotate **VALUE** per accedere alla modalità **Anteprima dei Preset**. Usate i tasti **VALUE** o **NAV** per selezionare il preset desiderato; quindi, premete **ENTER** per caricarlo e tornare alla modalità preset normale nella quale i tasti **NAV** selezionano le scene.

AGGIORNARE I PRESETS rispetto ad AGGIORNARE IL FIRMWARE

FM3 è dotato di un firmware aggiornabile, che gli consente di ricevere nuove funzioni e strumenti nel corso del tempo. Di tanto in tanto, i nuovi aggiornamenti del firmware possono aggiungere nuovi tipi di amplificatori. Quando ciò accade, i nuovi amplificatori non appariranno automaticamente come nuove preimpostazioni di fabbrica (con oltre 300 tipi di amplificatori disponibili, non tutti hanno una preselezione o una scena dedicata). Tuttavia, ascoltare i nuovi amplificatori è facile. È sufficiente aprire un preset esistente che abbia un suono simile a quello del nuovo amplificatore che si desidera provare. Ad esempio, se c'è un nuovo tipo "Plexi", aprite un preset Plexi. Se il nuovo amplificatore è moderno e High Gain, aprite un preset moderno High Gain che vi piace. Quindi, cambiare il tipo di amplificatore con quello nuovo e regolatelo come desiderato (la modifica dei preset è trattata in modo più dettagliato nel Capitolo 4).

Vale anche la pena di notare che a volte, dopo modifiche significative del firmware, i preset di fabbrica di FM3 possono essere aggiornati da Fractal Audio e resi disponibili per il download. I nuovi preset non fanno parte dell'aggiornamento del firmware e devono essere installati separatamente. Non si tratta di un processo automatico, sebbene sia molto semplice. Scaricate i preset aggiornati dalla pagina di download di FM3 del nostro sito web e utilizzate **Fractal-Bot** per inviarli al dispositivo.

NOTA: Fractal-Bot vi avvertirà, ma siate consapevoli che l'installazione dei banchi di preset aggiornati sovrascrive i preset esistenti negli stessi banchi di FM3. Pertanto, è importante eseguire il backup di qualsiasi creazione o modifica personale prima di aggiornare i preset di fabbrica a versioni più recenti.

LAYOUTS

Le caratteristiche legate ai footswitch di FM3 sono basate sui nostri popolari **controllers FC**. Il concetto base dietro tutti questi prodotti è il Footswitch **Layout**. Un layout è un insieme di **12 footswitch con funzioni assegnate**. Potete **cambiare il layout** per richiamare un diverso set di definizioni che determinano il comportamento dei footswitches.

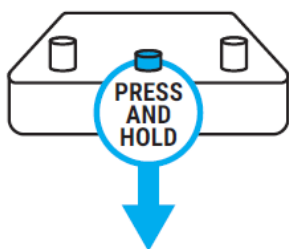
FM3 possiede otto layouts più uno speciale layout "Master" (descritto di seguito). I layouts sono individuati sia da numeri che da nomi per rendere più semplice la loro gestione. Tutti i layout e switch possono essere completamente personalizzati.

Ci sono più modalità per cambiare il layout di FM3. Probabilmente il più semplice è quello di ruotare il **potenziometro E** dalla pagina Home del menù Home. Tuttavia, fare questo mentre state suonando non è la cosa più semplice e quindi abbiamo creato il **Master Layout Menu** in modo che possiate cambiare layout con il vostro piede.

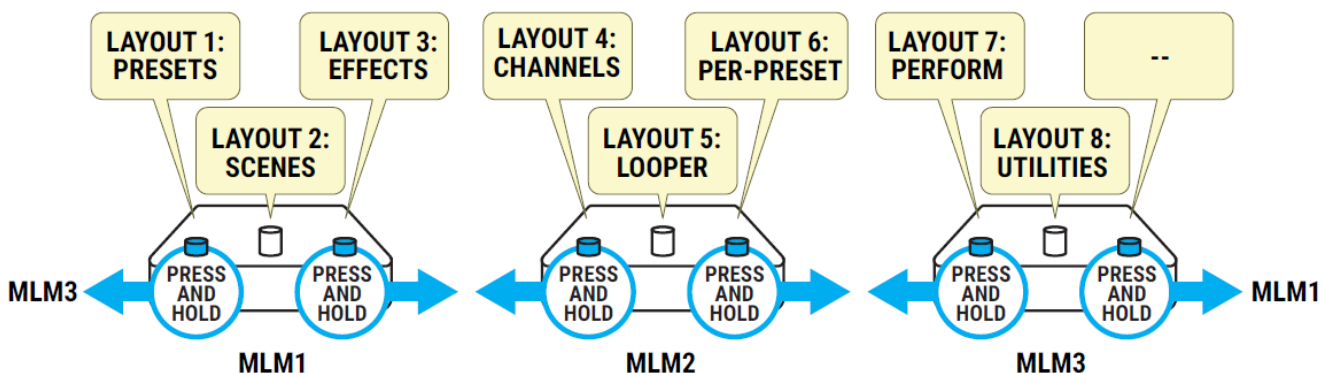
IL MENU' MASTER LAYOUT

Ecco come usare il Master Layout Menu ("MLM").

Quanto indicato in questa sezione parte dall'assunzione che il vostro FM3 abbia caricato la definizione dei layout di fabbrica.



- 1** Premete e mantenete premuto il footswitch 2 in qualsiasi layout "normale" per accedere al Master Layout Menu ("MLM").
- 2** Premete (TAP) qualsiasi footswitch del MLM per selezionare un nuovo layout ed uscire dal MLM.
- 3** Mentre siete nel MLM, premete e mantenete premuto gli switches a sinistra o destra per scorrere le tre diverse "viste" – ciascuna con la propria possibilità di scegliere fra le opzioni indicate qui sotto. I layouts sono descritti a [p. 79](#).



Approfondite questi concetti nella [Sezione 10: Layouts & Switches](#).

FOOTSWITCHES

FM3 possiede tre footswitches, ciascuno con il proprio mini-display e anello LED con la possibilità di variare il colore. I footswitches possono essere utilizzati per cambiare preset, selezionare le Scenes, attivare/disattivare gli effetti e altro ancora. Questa pagina introduce i concetti base mentre la [Sezione 10: Layouts & Switches](#) aggiunge ulteriori dettagli.

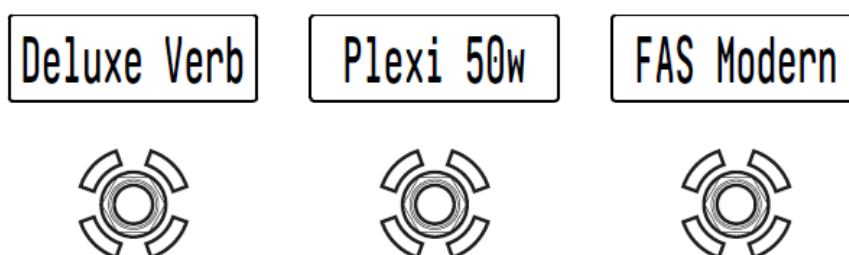
CAMBIARE PRESETS

Iniziamo con la modalità con la quale esplorare i preset di fabbrica usando i footswitches.

Quando accendete il FM3, l'unità carica il layout PRESETS. In questo layout ciascuno dei tre footswitches seleziona un preset. I nomi dei preset vengono mostrati nel mini-displays. Il **preset corrente** avrà l'anello LED acceso mentre gli altri lo avranno attenuato.

Una "bank" è un gruppo di tre preset. Per passare alla bank successiva di tre preset, premete e tenete premuto il footswitch destro. Per passare alla bank precedente, premete e tenete premuto il footswitch sinistro.

FM3 si accende con il layout Presets.
In questo layout, i tre footswitches selezionano tre diversi preset.



Premete e tenete premuto lo switch sinistro
Per caricare la bank di tre preset precedente.

Premete e tenete premuto lo switch destro
Per caricare la bank di tre preset successiva.



Potete utilizzare la funzione MANAGE PRESETS di FM3-Edit per trascinare i preset di FM3 in qualsiasi ordine desiderate. Organizzate i vostri preferiti in gruppi di tre in modo da averli disponibili senza molti cambi di bank!

FUNZIONI DEL FOOTSWITCH

FM3 possiede 8+1 layout distinti, ed in ciascun layout i footswitch possiedono le proprie funzioni indipendenti per **Tap** ("premi") e **Hold** ("tieni premuto"). Le funzioni sono organizzate in categorie come "Presets", "Scenes" o "Effects". Maggiori informazioni nella sezione [Sezione 10: Layouts & Switches](#).

COLORI DELL'ANELLO LED

I footswitch sono raggruppati in **categorie**, ciascuna con il proprio colore per l'anello LED. Potete cambiare questi colori di default nella pagina **Ring Colors** del menù **FC Controllers/Onboard Switches** in **SETUP**. Potete anche variare il colore di ogni singolo switch. Si veda "[Modificare uno Switch](#)" a p. [85](#).

MINI DISPLAYS

Quando uno switch viene premuto, anche per una breve azione "tap", l'etichetta cambia momentaneamente andando ad indicare la funzione Hold. Una volta rilasciato lo switch, l'etichetta torna a mostrare la funzione Tap.

Si faccia riferimento al manuale "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni su come impostare e cambiare le etichette per ciascuno switch.

PEDALI D'ESPRESSIONE



Questa sezione è relativa ai pedali collegati direttamente ai jacks "Pedal" presenti su FM3. Per i pedali collegati ad un controller della serie FC, fate riferimento al manuale utente del vostro FC.

Ciascuno dei due jack **Pedal** di FM3 permette di collegare un pedale di espressione (o uno o due switches).

COLLEGARE E CALIBRARE UN PEDALE D'ESPRESSIONE...

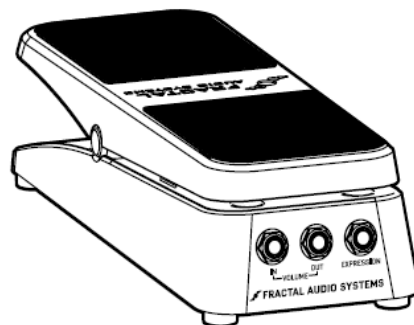
I pedali di espressione dovrebbero avere un potenziometro con resistenza lineare ed una resistenza massima compresa fra 10–100kΩ. I pedali di espressione devono essere utilizzati con cavi TRS (Tip-Ring-Sleeve)!

Collegate il vostro pedale di espressione ad uno dei Pedal jacks di FM3 con un cavo TRS e poi seguite queste istruzioni:

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: I/O: Pedal**.
2. Per il Pedal Jack 1, impostate **Pedal 1 Setup** su "**PEDAL 1 (EXP/SW TIP)**" (o utilizzate **Pedal 2 Setup** se è questo il jack acui vi state collegando).
3. Evidenziate la funzione **Calibrate** per il vostro pedale e premete **ENTER**.
4. Seguite le istruzioni riportate sullo schermo per effettuare la calibrazione. Premete **HOME** per terminare.
 - Assicuratevi di leggere quanto riportato alla pagina seguente relativamente a come assegnare il vostro nuovo pedale.
 - Se qualcosa non funzionasse, controllate con un diverso pedale o cavo!

PEDALI FRACTAL AUDIO EV

I pedali d'espressione della serie EV di Fractal Audio Systems sono perfetti in abbinamento a tutti i prodotti Fractal Audio Systems. EV-1 è un pedale d'espressione di dimensioni normali. EV-2 è la versione compatta. Questi due pedali sono caratterizzati da un resistente involucro in fusione metallica, un potenziometro di alta qualità da 100kΩ e una funzione integrata per essere anche un pedale volume analogico. Scoprirete di più su <https://www.fractalaudio.com>.



**EXPRESION
PEDAL**

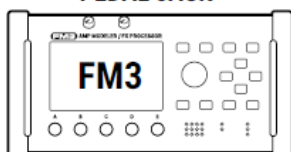


TRS

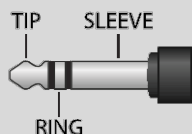
TRS Cable

TRS

PEDAL JACK



FAQ:



COS' E' UN TRS? TRS è l'acronimo di TIP-RING-SLEEVE e descrive un terminale da 1/4" o un jack con tre connettori. I classici cavi da chitarra sono del tipo "TS" (Tip-Sleeve) poiché non possiedono l'anello che costituisce il terzo contatto. I pedali di espressione richiedono cavi TRS poiché il completo controllo del voltaggio è trasmesso ad essi attraverso un contatto (tip), mentre meno di metà del voltaggio viene ritrasmesso indietro su un altro contatto (ring) in modo che l'unità sia in grado di avvertire ed utilizzare la posizione del pedale. Il terzo contatto (sleeve) è collegato a terra.

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE

Il Pedal jack di FM3 può essere impostato su "External 1 Controller" per essere utilizzato con i preset di fabbrica come controller per il wah.

Seguite le seguenti istruzioni.

1. Dalla pagina Home, aprite **SETUP: MIDI/Remote: External**.
2. Con **NAV** evidenziate **External Control 1**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per selezionare **PEDAL 1 (EXP/SW TIP)**
4. Premete **EXIT** quando avete terminato.

Potete provare il pedale utilizzando i preset di fabbrica fra 000 e 064

External 1 può essere anche assegnato come Volume, Whammy o praticamente qualsiasi altra controller per preset. Potete scoprire di più sull'assegnazione dei pedali e degli switches ai parametri del suono nella [Sezione 9: Modifiers](#).

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME

FM3 permette un controllo remoto del volume ad ogni input o output attraverso un pedale o MIDI CC a vostra scelta. Per impostare un pedale per un controllo globale del volume, seguite le istruzioni che seguono. Fate attenzione a non assegnare accidentalmente lo stesso pedale sia al Volume che all'External Controller descritto qui sopra!

Per prima cosa dovete decidere quale volume globale preferite controllare:

- **volume di ingresso** interessa gain/distorsione e il comportamento di tutti i blocchi che si basano sul livello del segnale come Compressor o Gate.
- **volume in uscita** non si avranno influenze sui blocchi che risentono del livello ma *tutto il segnale* verrà interessato incluse le code degli effetti.

Per impostare un Volume Globale:

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: MIDI/Remote: Other**.
2. Evidenziate con **NAV** il volume che volete controllare: **Input 1 o 2** oppure **Output 1 o 2**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per assegnare un controller al parametro che volete controllare.
 - Selezionate "**PEDAL 1 (EXP/SW TIP)**" per i jack Pedal integrato (o #2 se usate quello).
4. Fate qualche prova e poi premete **EXIT** quando avete finito.

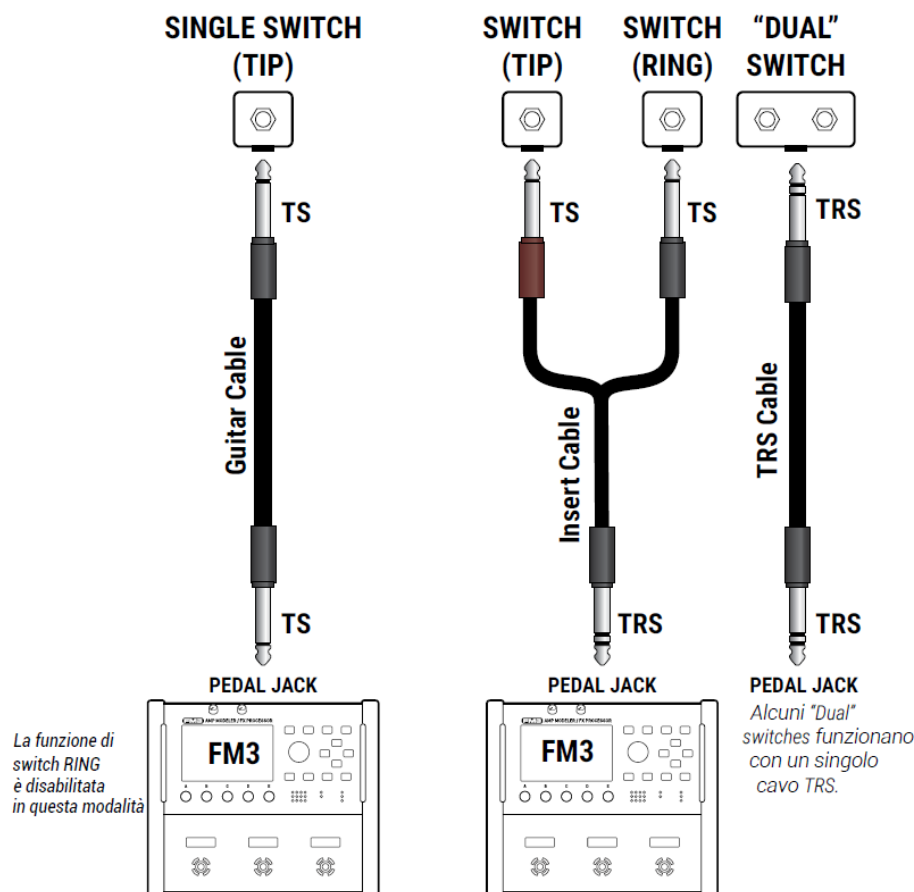
Maggiori informazioni circa le opzioni del menu MIDI/Remote sono riportate a p. [105](#).

SWITCHES ESTERNI



Questa sezione è dedicata agli switches collegati ai "Pedal" jacks integrati su FM3. Per gli switches collegati ad un controller della serie FC fate riferimento al relativo manuale utente.

Ciascuno dei due **Pedal** jacks del FM3 può gestire uno o due switches al posto di un pedale d'espressione. Questo richiede un semplice cambio dell'impostazione. Ogni tipo di switch che crea/interrompe una connessione può essere utilizzato con il FM3. Collegate gli switches in una delle modalità illustrate di seguito:



IMPOSTAZIONE DELL'EXTERNAL SWITCH

Gli switches esterni richiedono un semplice setup:

- ▶ Richiamate la pagina **Pedal** del menù **I/O** in **SETUP**.
- ▶ Impostate **Pedal 1 Setup** su "ONE SWITCH" o "TWO SWITCHES" in funzione di cosa avete collegato (o utilizzate **Pedal 2 Setup** se questo è il jack a cui avete collegato lo switch).
- ▶ Poi, navigate in basso alla sezione **SWITCH SETTINGS** e selezionate **TYPE** e **POLARITY** per ciascuno dei vostri switches. Si veda p. [104](#) per maggiori informazioni su questa impostazione.
- ▶ Premete **HOME** per terminare.

ASSEGNAZIONE DELLO SWITCH

Dal momento che ciascun jack permette la connessione di DUE diversi switches, troverete più opzioni per l'assegnazione nelle sorgenti per modifier e nelle varie pagine MIDI/Remote.

Pedal 1 (EXP/SW TIP) è lo switch 1 tip.

Pedal 1 (SW RING) è lo switch 1 ring.

Pedal 2 (EXP/SW TIP) è lo switch 2 tip.

Pedal 2 (SW RING) è lo switch 2 ring.



Gli *External Switches* possono essere utilizzati per molte delle opzioni per-preset e globali che trovate nel **MIDI/REMOTE MENU**. Ancora più potente è la funzione **STAND IN SWITCH**, la quale gli permette di eseguire le stesse funzioni degli switches integrati nell'unità.

USB AUDIO

USB fornisce a FM3 una serie di grandi funzionalità audio. Con 4x4 canali potete riprodurre backing track, registrare audio processato o segnali DI, effettuare il re-amp in tempo reale e altro.

Fate riferimento alla [Sezione 3: USB](#) per tutti i dettagli sulle funzioni USB del FM3.

FRACTAL-BOT E FM3-EDIT

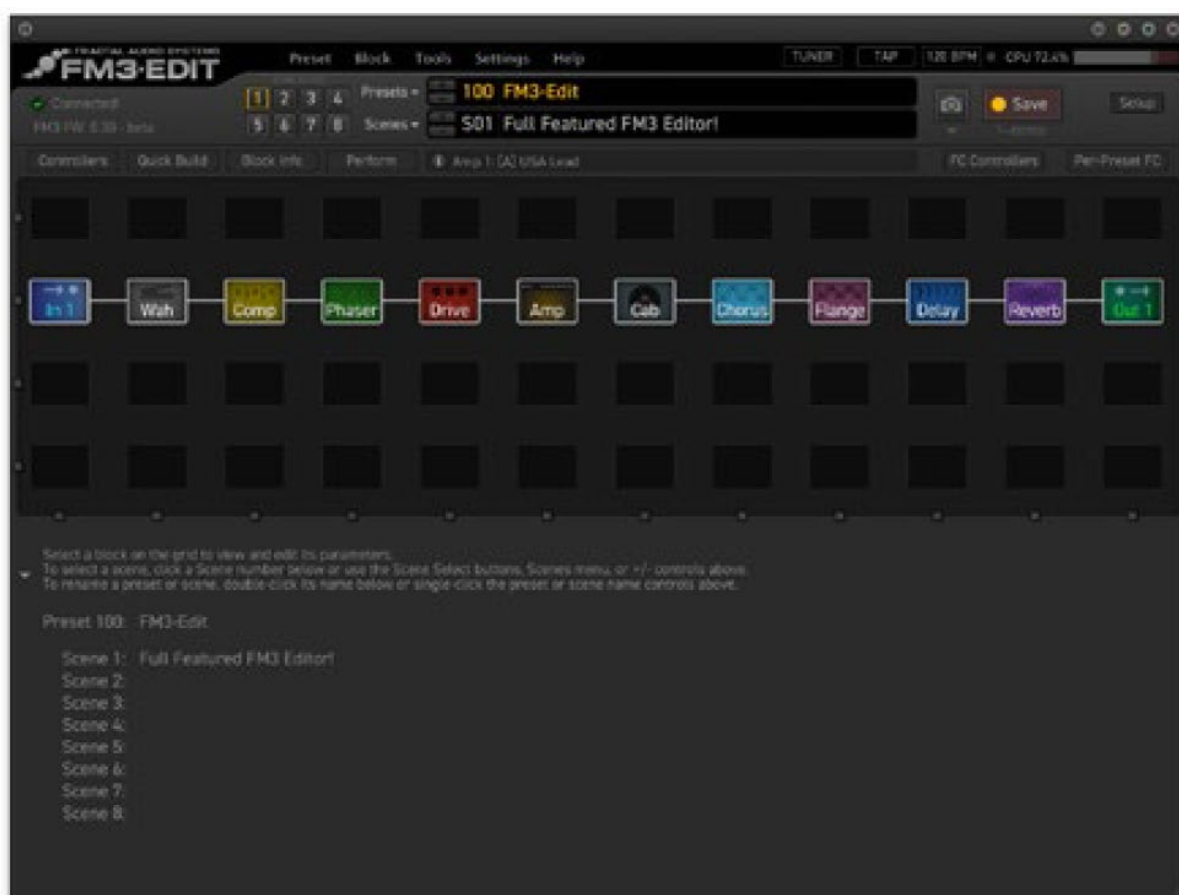
Oltre a fornire funzionalità audio, l'USB vi permette di utilizzare le applicazioni software **Fractal-Bot** e **FM3-Edit**.

Fractal-Bot è un piccolo e semplice programma utilizzato per aggiornare FM3 quando viene rilasciato un nuovo firmware. Include alcuni strumenti per il backup ed il ripristino dei preset e altre impostazioni personalizzabili e può essere utilizzato per installare preset o cab scaricati dal web.



FM3-Edit è un'applicazione software completa che funge da editor / libreria per FM3. Se siete abituati all'utilizzo di software audio o plug-in, sarete a vostro agio utilizzando questo programma. FM3-Edit offre una grande semplicità di utilizzo e convenienza, oltre ad alcune funzioni che non sono possibili sull'unità fisica (ad es. l'editor della Performance Page, la Block Library, lo Scene Swap). Fornisce inoltre grandi strumenti per la gestione dei preset e delle bank, per l'installazione dei Cab Pack e altro ancora.

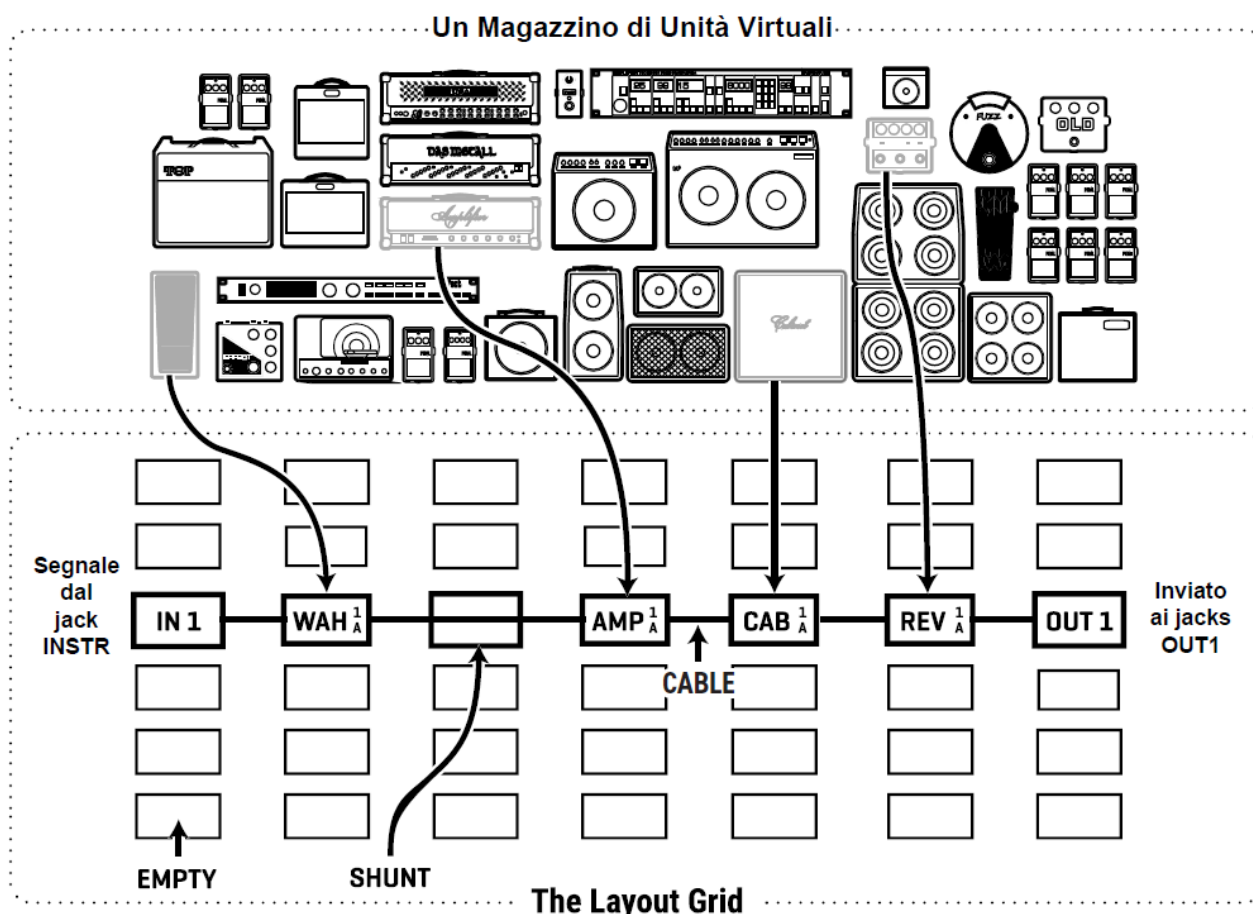
Potete scaricare FM3-Edit per Mac o Windows da <http://www.fractalaudio.com/fm3-edit>.



INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA

La griglia (**Grid**) è il cuore di ciascun preset, fornendo una versatile matrice di righe e colonne con infinite possibilità. A differenza ad una strumentazione tradizionale, dove le nostre scelte sono limitate da budget, spazio, peso e dai limiti della strumentazione stessa, FM3 fornisce un immenso “**magazzino**”, sempre in crescita, di amplificatori virtuali, casse, effetti e altro. Questo vi consente di creare un rig unico all'interno di ciascun preset, fatto su misura per voi.

Per creare un **preset**, unità virtuali vengono prelevate dal **magazzino** e posizionate, come **blocchi**, negli spazi nel **Layout della griglia**. Ciascun blocco rappresenta un diverso componente quale ad esempio un pedale wah, un amplificatore o un'unità riverbero. I blocchi sono poi collegati tra di loro usando **cavi virtuali**. Potete creare biforcazioni, connessioni o collegamenti paralleli come meglio volete. Gli **shunts**, come i cavi trasportano il segnale attraverso ciascun spazio vuoto della griglia. Speciali blocchi **input** e **output** permettono la connessione dei vari jacks e del segnale USB di FM3. Di seguito trovate un'illustrazione grafica di questo concetto:



Riassumiamo cosa accade nell'illustrazione precedente. Il flusso del segnale inizia dal blocco **Input 1** sulla sinistra. Viene poi inviato attraverso un cavo ad un blocco **Wah**, che a sua volta alimenta una connessione (**shunt**). Quest'ultima non ha alcun effetto sul suono ed è utilizzata con il solo scopo di fornire una rappresentazione di come il segnale passa da un blocco all'altro. Questa è connesso ad un blocco **Amp** (potremmo pensare un "Plexi 100W High"), che a sua volta alimenta un **Cab** (una delle molte casse "4x12" ad esempio). Questo è collegato ad un **Reverb** ed infine ad un blocco **Output**. In questo semplice esempio, molti blocchi sulla griglia sono vuoti, e sono mostrate solamente alcune delle colonne disponibili. In realtà, la dimensione di un preset è limitata solamente dalla struttura della griglia, dai blocchi in magazzino e dalla potenza di calcolo complessiva ("CPU"). FM3 è in grado di creare preset sufficientemente grandi da poter gestire una canzone, un set o un intero show.



La funzione layout "ZOOM" mostra l'intera griglia. Fate riferimento al pulsante ZOOM nelle pagine Layout.

INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS

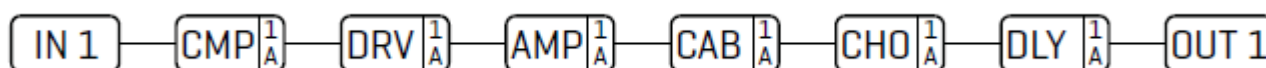
Immaginate un sistema rack professionale come quelli usati dai Guitar Hero per decenni. In questi sistemi, i vari componenti - pedali, amplificatori, e unità rack - sono collegati con un sistema centrale che fa da **switch** inserendo o togliendo le varie unità dal flusso del segnale senza la necessità di ballare il Tip Tap. Alcuni delle componenti potrebbero avere delle regolazioni controllabili da remoto dallo switcher, come i canali di un amplificatore o il programma MIDI di un'unità delay. Come descritto nella pagina precedente, un **preset** di FM3 è come questo rig: è costituito da "blocchi" (amp, cab, effect) tutti collegati fra loro in un certo ordine.

In un rig tradizionale, potete impostare e salvare combinazioni e canali diversi: Clean, Rhythm, Lead, ecc. Le **Scenes** di FM3 vi permettono di creare facilmente queste combinazioni salvate all'interno di un preset. Le Scenes non modificano i collegamenti o cambiano le apparecchiature che sono contenute nel preset. Al contrario, **attivano o disattivano** i blocchi, e impostano quale "**Channel**" è attivo per ciascuno di essi. Ciascun preset contiene otto scene e come per i preset, le Scenes di FM3 hanno un proprio nome.

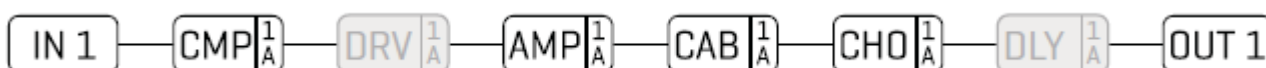
Le **Scenes** inoltre offrono un altro grande vantaggio rispetto ai preset quando si tratta di cambiare suono. Quando cambiate scena, FM3 non deve ricaricare l'intero rig. Al contrario imposta istantaneamente i blocchi e i Channels come necessario per la nuova scena. Non solo questo è più rapido ma permette anche un facile "spillover" delle code di delay e riverberi.

I **Channels** di FM3 rendono i blocchi estremamente flessibili. Ciascun canale contiene un intero set di parametri **completamente indipendenti** per l'intero blocco. Ad esempio, il **Channel A** di un blocco **Drive** potrebbe essere un "clean boost", il **B** un "overdrive", il **C** potrebbe essere un "distorsore" mentre il **D** un "fuzz". Sono quattro suoni differenti ma nello stesso blocco. Questo approccio può essere utilizzato per ridurre il consumo di CPU se lo si paragona al consumo dato da un singolo blocco usato più volte.

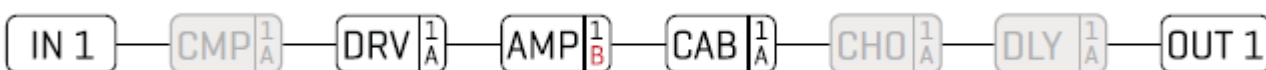
SCENES E CHANNELS: UN ESEMPIO VISIVO



Questo è il nostro preset. Il blocco Input 1 alimenta un compressore seguito da un Drive, poi un Amp e un Cab, da un Chorus e da un Delay, per poi finire con il blocco Output 1.



SCENE 1 - "Clean": per la scena 1, i blocchi Drive e Delay sono bypassati. Regoliamo Compressor, Amp, Cab e Chorus per avere un classico suono pulito. Osservate che il blocco Amp riporta "1A". Questo significa che stiamo usando **Amp 1**, con il canale **A** impostato. Immaginiamo sia un "ODS-100 Clean" model. Chiamiamo la scena "Clean".



SCENE 2 - "Crunch": per creare la scena 2, bypassiamo Compressor, Chorus e Delay ed attiviamo il Drive. Il Channel del blocco Amp cambia da "A" a "B", che per noi corrisponde ad un modello "Euro Blue". Ricordate che ciascun Channel possiede una serie indipendente di regolazioni, in questo modo possiamo regolare ciascun parametro dell'amplificatore esattamente come vogliamo: Drive, Treble, Mid, Bass, Master e molti, molti altri. Impostiamo il Channel "A" del blocco drive per avere un buon suono "screamer" selezionando un modello "TS808 OD". Salviamo questa scena come "Crunch".



SCENE 3 - "Lead": ecco il nostro sfavillante lead. Il Chorus è bypassato. Abbiamo cambiato il compressore passando al Channel "B" e regolandolo per avere più sustain. L'amplificatore è lo stesso della scena "Crunch" ma il Drive cambia su "B", che per noi corrisponde ad un "Ruckus LED". Il Delay è impostato sul Channel "B" che in questo caso ha valori di mix e feedback maggiori. Chiamiamo questa scena "Lead"

Scoprite altro nella [Sezione 5: Presets](#) e [Sezione 6: Scenes & Channels](#).

EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA

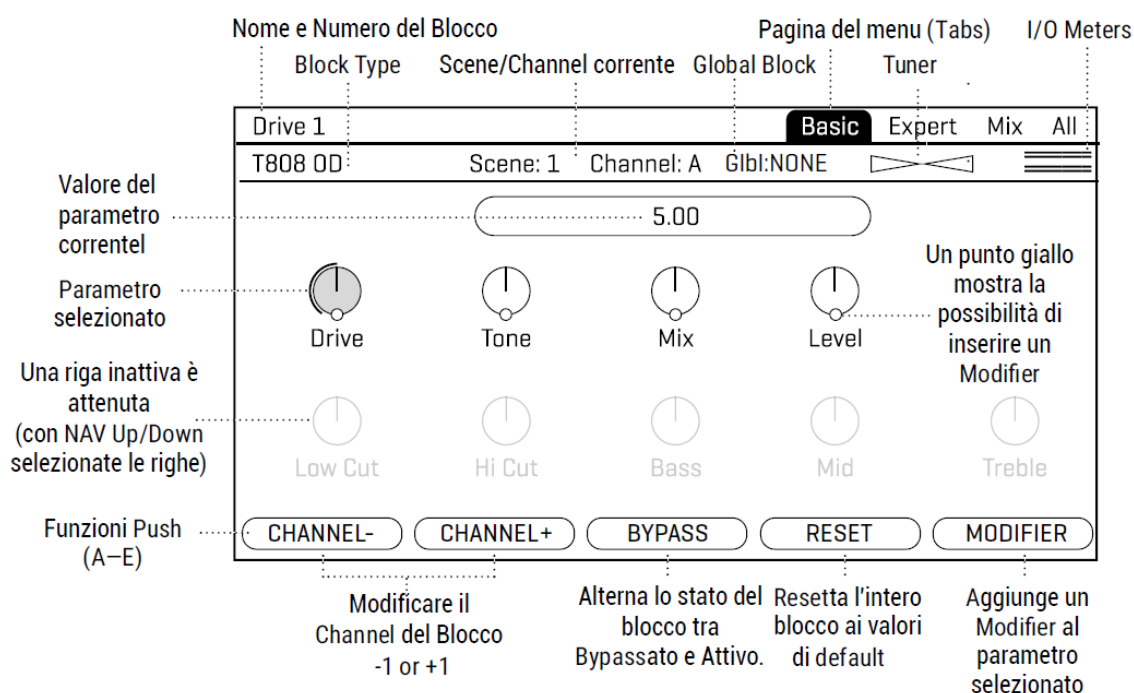
Potete scoprire altro sulla griglia nella [Sezione 5](#). Nel frattempo, ecco alcune informazioni essenziali:

- ▶ Dalla pagina **Home**, premete **LAYOUT** (potenziometro **B**) o **ENTER** per visualizzare la griglia (la pagina Edit del menù Layout).
- ▶ Usate i pulsanti **NAV** per muovere il cursore all'interno della griglia.
- ▶ Ruotate il potenziometro **VALUE** per scorrere il magazzino dei blocchi. Quando trovate il blocco desiderato premete **ENTER** per confermare. Premete **EXIT** per cancellare le modifiche.
- ▶ Nella griglia, le funzioni "push" dei potenziometri **B**, **C** e **D** permettono **Cancellare** (delete) un blocco, alternare lo stato di **bypass** del blocco o creare/rimuovere un **cavo** connettore fra due blocchi qualsiasi posti su colonne adiacenti.
- ▶ Per salvare le modifiche, premete **STORE, ENTER, ENTER**.

EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA

Potete scoprire altro sull'editing dei blocchi nella [Sezione 5: Presets](#). Nel frattempo, ecco alcune anteprime:

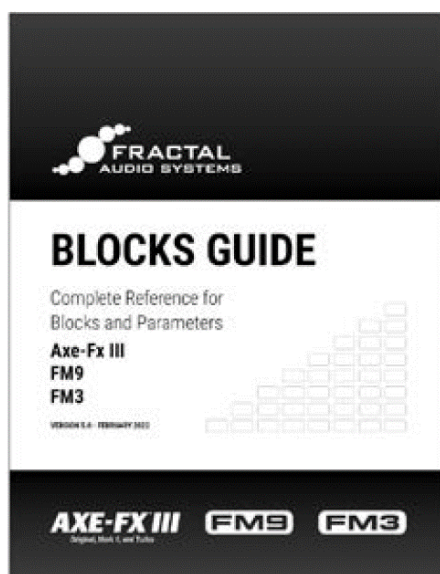
- ▶ Visualizzate la griglia, selezionate il blocco desiderato e premete **EDIT** per accedere al suo menù.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **PAGE** per muovervi tra le pagine.
- ▶ Molti blocchi hanno una pagina **TYPE**, la quale vi permette di regolare più impostazioni con un singolo potenziometro. Gli esempi includono l'impostazione di un amplificatore "USA Lead+" rispetto ad un "Tweed 5F1", o un riverbero "Cavern" rispetto ad un "Large Spring".
- ▶ Utilizzate i potenziometri **A**, **B**, **C**, **D** ed **E** per modificare i parametri visualizzati sullo schermo. Da ciascun menù Edit di qualsiasi blocco premete **EXIT** per ritornare alla griglia.
- ▶ Per salvare le modifiche, premete **STORE, ENTER, ENTER**.
- ▶ Il diagramma stilizzato riportato di seguito mostra una tipica pagina con un menù edit oltre ad alcune note:



GUIDA AI BLOCCHI FRACTAL AUDIO

FM3 è basato sulla nostra ammiraglia rack, il pluripremiato Axe-Fx III. Sia FM3 che Axe-Fx II, così come anche la pedaliera più grande e potente FM9, utilizzano preset costruiti tramite blocchi, e le tre unità condividono molti dei parametri e delle impostazioni. Un manuale separato descrive questi blocchi in dettaglio. Questo manuale non è utile solo come riferimento ma fornisce anche informazioni approfondite, suggerimenti e risorse aggiuntive per aiutarvi per ottenere il massimo possibile dal vostro Axe-Fx, FM3 o FM9.

Il documento **Guida ai Blocchi Fractal Audio** può essere scaricato da <https://www.fractalaudio.com/fas-bg>



GUIDA ALLE FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES

La [Sezione 10: Layouts & Switches](#) offre una conoscenza di base relativamente all'utilizzo dei footswitch di FM3, ma c'è molto di più da scoprire.

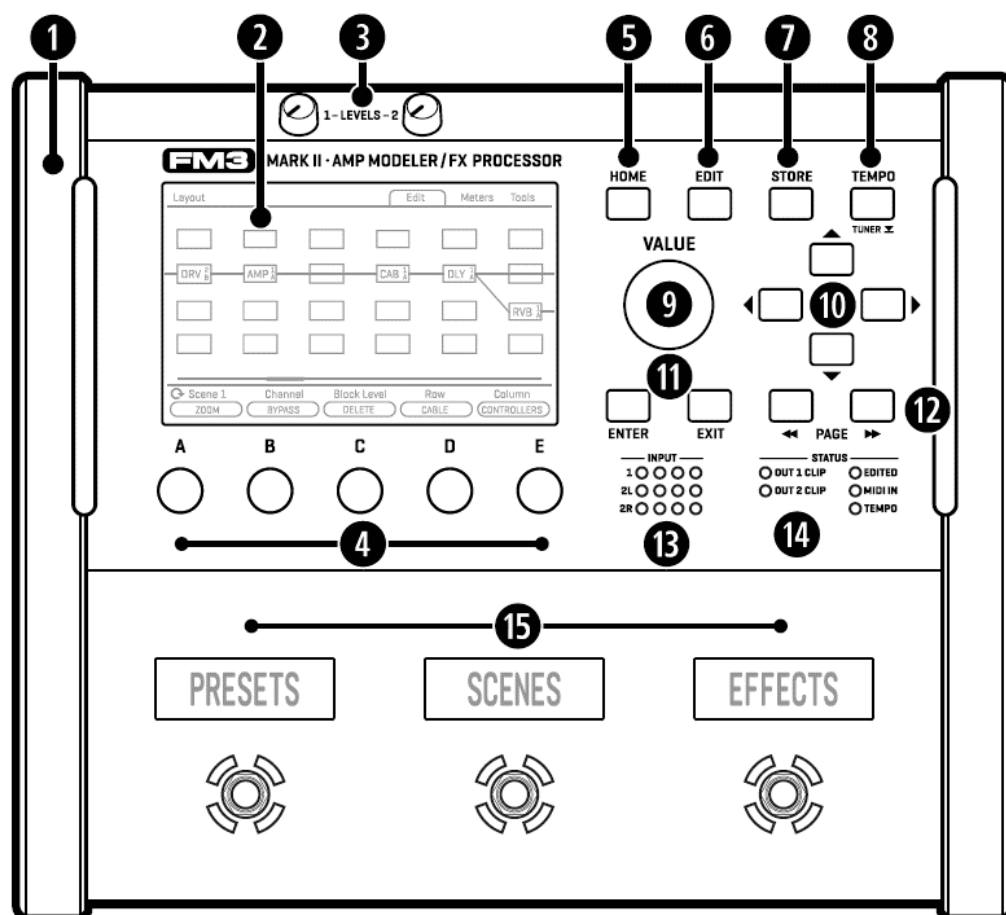
In breve, i footswitch di FM3 possono eseguire un'azione quando li PREMETE (tap) ed un'altra quando PREMETE E MANTENETE PREMUTO (HOLD) il footswitch. Queste azioni sono dette **functions** (funzioni; la lista delle funzioni disponibili è condivisa fra FM3, FM9, FC-12 e FC-6. Dal momento che queste funzioni sono comuni a più unità, le stesse sono dettagliate in un manuale separato, la "Guida alle Funzioni dei Footswitches" di Fractal Audio.

Trovate questa guida su <https://www.fractalaudio.com/fas-ffg>



2 PANORAMICA HARDWARE

IL PANNELLO SUPERIORE



- 1 **Telaio** – FM3 è alloggiato in una robusta struttura in acciaio con pannelli laterali protettivi. Un paio di maniglie molto resistenti rendono semplice movimentare e trasportare l'unità.
- 2 **Display a Colori** – Un ampio display a colori da 800×480 è ottimizzato per la leggibilità anche nelle condizioni più difficili, con una migliore brillantezza e contrasto.
- 3 **Potenzimetri Output 1 e 2** – Questi potenziometri regolano indipendentemente i volumi delle corrispondenti uscite sul pannello posteriore. Output 2 offre due impostazioni: quella di default UNITY GAIN e quella opzionale "LIVE LEVEL" (in modalità UNITY GAIN, il guadagno unitario si ottiene con la regolazione al massimo del potenziometro).
- 4 **Potenzimetri A, B, C, D e E** – Cinque versatili potenziometri con funzione push permettono diverse operazioni in relazione alla pagina mostrata sul display. Le funzioni **Turn** (rotazione) sono tipicamente mostrate in blu, mentre le funzioni **push** (pressione) appaiono in riquadri simili a pulsanti. Nei menù delle pagine verticali, le funzioni dei potenziometri sono indicate da specifiche etichette sullo schermo ("A" fino a "E") per semplificare l'operatività.
- 5 **Pulsante HOME** – Questo pulsante richiama il menù **Home**—un conveniente punto di partenza per caricare o editare un preset, accedere al tuner, ai controllers, agli indicatori dei livelli, alle impostazioni globali, alle pagine performances e altro.

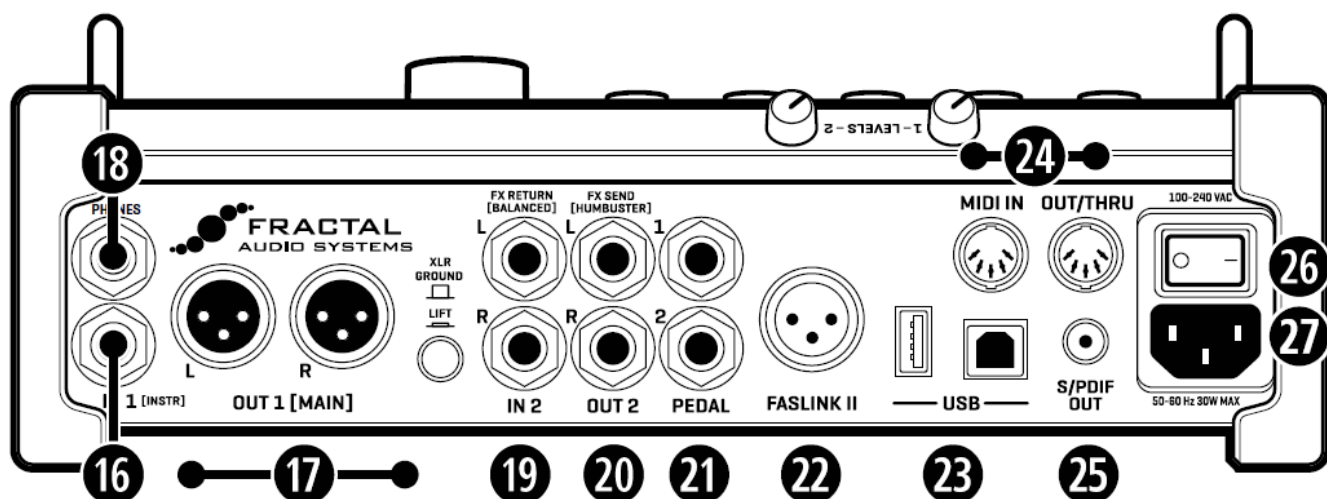
- 6 **Pulsante EDIT** – Questo pulsante richiama il menù **Edit** del blocco selezionato sulla griglia. Premere **EDIT** più volte per passare da un blocco all'altro di quelli presenti nel preset corrente (dall'alto al basso e da sinistra a destra) o premete due volte per scorrere in direzione opposta. Fate riferimento a "[Presets](#)" a p. 41 per maggiori informazioni sull'editing dei preset.
- 7 **Pulsante STORE** – Attiva il menù **Store** dal quale potete salvare i preset e dare un nome a preset o Scenes. Fate riferimento al paragrafo "[Salvare Le Modifiche](#)" a p. 49.
- 8 **Pulsante TEMPO** – Premete una volta questo pulsante per richiamare la pagina **Tempo** del menù **Controllers** o due o più volte per impostare un nuovo tempo. Dopo aver impostato il tempo premete **EXIT** per tornare alla schermata da cui siete venuti. Si veda la [Sezione 11:Tempo](#). Una scorciatoia per acceder al Tuner è quella di premere e mantenere premuto Tempo.
- 9 **Potenzimetro VALUE** – Il potenziometro **VALUE** esegue diverse funzioni in diverse pagine dei menù. Nel menù **Home** seleziona i preset. Nelle pagine della **Layout** (griglia) viene usato per aggiungere o modificare i blocchi sulla griglia. Nei menù di **Edit** modifica i valori dei parametri, seleziona dalle liste e altro.
- 10 **Pulsanti NAV** – I quattro pulsanti **NAV** eseguono diverse funzioni in funzione dei diversi menù delle pagine, tipicamente passando fra i vari parametri sullo schermo, aree, opzioni e spostano il "focus" della manopola **VALUE** come indicato dall'evidenziazione. Possono effettuare compiti aggiunti come necessario.
- 11 **Pulsanti ENTER ed EXIT** – Il pulsante **ENTER** esegue i comandi, conferma le modifiche, attiva i sottomenù e altro. **EXIT** permette la cancellazione, il ritorno alla precedente schermata e varie altre funzioni.
- 12 **Pulsanti PAGE LEFT e PAGE RIGHT** – Questi pulsanti scorrono le varie pagine dei menù, mostrate come "linguette" nella parte superiore del display.
- 13 **Indicatore dei Livelli** – I meter a LED mostrano i livelli agli ingressi 1, 2L e 2R. Il LED rosso corrisponde a -6dB. Come indicato nell'introduzione, (p. 7) è presente un parametro pad per la regolazione se necessaria. SUGGERIMENTO: Potete trovare anche degli indicatori mostrati sullo schermo nella pagina **Meters** del menù **Home** e **Layout** (griglia).
- 14 **LED di Stato** – Cinque LED mostrano importanti informazioni. Il LED **Tempo** lampeggia sincrono con il tempo correntemente impostato. Il LED **Edited** si illumina quanto il preset corrente è stato modificato e la modifica non è stata salvata. Il LED **MIDI In** si illumina quando vengono ricevuti dati MIDI. I LED **OUT 1 CLIP** e **OUT 2 CLIP** indicano che i livelli del segnale interno sono troppo alti. Si veda "[Prevenire il Clipping dell'Output](#)" a p. 65.
- 15 **Footswitches** – Gli switches di FM3 utilizzano una tecnologia Solid State Switching (SSS™) brevettata, che garantisce un funzionamento omogeneo e silenzioso senza contatti meccanici che possono rompersi. A ciascun footswitch può essere assegnata una funzione "Tap" e/o una funzione legata alla pressione ed al mantenimento della stessa ("Hold") a vostra scelta. Queste possono essere diverse in ciascun "Layout" e ci sono otto diversi layouts, oltre ad un layout speciale chiamato "Master Layout Menu". Le funzioni base dei footswitch sono riportate nell'Introduzione a p. 11 e dettagliate nella [Sezione 10](#).

Tre Footswitches... più altri 6 o altri 12 o altri 24!

FM3 possiede tre switches integrati, cosa che la rende perfetta come sistema compatto per utilizzare le leggendarie modellazioni di amplificatore, le simulazioni di cassa e gli effetti di Fractal Audio. Se aveste la necessità di avere ulteriori footswitches, potete comunque collegare fino a due controllers FC ciascuno con sei o dodici switches aggiuntivi con le stesse funzionalità degli switches integrati. I FC esterni permettono di aggiungere ulteriori pedali di espressione o switch controller.

Se necessitate solo di pochi switch aggiuntivi, ciascuno dei jacks PEDAL integrati su FM3 può essere utilizzato, per uno o due switches esterni al posto di un pedale di espressione, come mostrato a p. 14.

IL PANNELLO POSTERIORE



- 16 Input 1 [Instrument] (mono) – (1) 1/4" Jack (sbilanciato)** – Collegate il vostro strumento a questo jack ideato specificatamente per chitarre elettriche, acustiche, bassi e altri strumenti simili. FM3 utilizza la nostra circuiteria brevettata "Secret Sauce IV" presa direttamente dai prodotti Axe-Fx.

- 17 Output 1 L+R (stereo) – (2) XLR-Male (bilanciato)** - Utilizzate i jacks XLR per collegare l'unità agli ingressi bilanciati di speakers FRFR, mixers, monitors da studio, ecc. Se necessario, utilizzate l'interruttore **ground switch lift** per ridurre il rumore generato dalla frequenza elettrica.

SUGGERIMENTO: le connessioni audio bilanciate sono meno sensibili al rumore e all'interferenza. Utilizzate cavi bilanciati ad entrambe le terminazioni quando vi collegate ad ingressi bilanciati di altre unità (XLR o TRS). Quando vi collegate ad ingressi sbilanciati da 1/4" utilizzate cavi o adattatori con un connettore XLR (Femmina) da un lato ed uno sbilanciato da 1/4" all'altro.

- 18 Uscita per Cuffie – Jack stereo da 1/4"** – Collegate le cuffie a questo jack per ascoltare il segnale all'Out 1.

- 19 Input 2/FX Return L+R – (2) 1/4" Jacks (bilanciati)** – Collegate qui segnali di linea bilanciati o sbilanciati. Input 2 può essere utilizzato con l'uscita di pedali o processori come FX Return, o come un ingresso ausiliario per l'utilizzo di sorgenti di linea stereo come mixers, sintetizzatori, lettori di backing track e altro.

SUGGERIMENTO: Le connessioni audio bilanciate sono meno sensibili a rumore e interferenza. Utilizzate cavi bilanciati ad entrambe le terminazioni quando collegate le uscite di altre unità (siano XLR o TRS). Utilizzate normali cavi TS o adattatori (2 conduttori) quando vi collegate a uscite sbilanciate.

- 20 Output 2 L+R – (Stereo) – (2) 1/4" Jacks (Humbuster)** – Utilizzate queste uscite sbilanciate da 1/4" con cavi standard per chitarra per collegarvi agli ingressi sbilanciati di altre unità. La tecnologia opzionale **Humbuster™** può ridurre in modo significativo i ground loops. Questo richiede cavi speciali; scoprite di più a [p. 8](#).

Non utilizzate cavi da TRS-a-TRS, anche quando vi collegate a unità bilanciate.

Output 2 è ideato per lavorare a "UNITY GAIN" (guadagno unitario), permettendo applicazioni quali il popolare "Four-Cable Method" e altri scenari. Impostate il potenziometro **OUT 2** al massimo per avere il guadagno unitario.

- Output 2 offre anche un'impostazione opzionale per "LINE LEVEL", da utilizzarsi quando vi collegate ad unità quali studio monitors, speakers FRFR, ecc. Fate riferimento allo specifico setup riportato alla [Sezione 4](#) per maggiori dettagli.
- Output 2 può anche replicare il segnale in uscita all'**Out 1** o in ingresso all'**In1** senza la necessità di modificare i vostri preset.
- Trovate ulteriori dettagli relativamente a queste e altre opzioni nella sezione "**I/O Menu**" a [p. 102](#)

21 Ingressi Pedal – (2) 1/4" Jack – Sono utilizzati per collegare pedali d'espressione o switch esterni per il controllo di varie funzioni di FM3. Fate riferimento al paragrafo "[Pedali d'Espressione](#)" a [p. 12](#) e "[Switches Esterni](#)" a [p. 14](#).

22 Connettore FASLINK II – Permette di collegare FM3 ad una o due pedaliere FC-6 o FC-12. FASLINK™ utilizza un semplice cavo XLR per fornire una comunicazione dati bidirezionale ed è anche in grado di alimentare la prima FC senza la necessità di un alimentatore esterno (fate riferimento al manuale utente del FC per maggiori informazioni sulla connessione e su altre opzioni).

i NOTA: *la porta FASLINK II di FM3 è ideata per le nostre pedaliere della serie FC e NON è compatibile con la porta FASLINK della pedaliera MIDI MFC-101. Collegare FM3 ad una MFC-101 attraverso la connessione FASLINK non dovrebbe causare alcun danno ma non funzionerebbe.*

23 USB – Questa porta fornisce a FM3 una connessione USB audio 4x4 quando viene collegato ad un Mac o PC per essere utilizzata con DAW o altre applicazioni audio. Comunque, FM3 NON è un'unità MIDI. Utilizza i canali "COMM over USB" per Fractal-Bot e FM3-Edit, ma non apparirà come unità MIDI nel vostro DAW o altro programma MIDI. Fate riferimento alla [Sezione 3: USB](#) per altre importanti informazioni sulla connessione USB.



— USB —

FM3 possiede due porte USB. La porta USB di tipo "A" non è da utilizzare. Per collegare un computer utilizzate la porta USB di tipo "B".

24 Porte MIDI – La porta MIDI IN di FM3 vi permette di controllare varie funzioni MIDI tra cui la selezione di preset e scene, lo stato di bypass degli effetti i cambi dei Channels, la variazione dei parametri e molto altro. La porta MIDI Out offre varie funzioni. Fate riferimento al paragrafo "[Inviare e Ricevere MIDI](#)" a [p. 134](#) per maggiori informazioni.

25 SPDIF Out – Digital Output – Questa uscita trasmette un segnale digitale con un sampling rate fisso di 48k. L'uscita SPDIF può trasmettere il segnale che desiderate in funzione dell'impostazione del parametro SPDIF Out Source.

Fate riferimento al paragrafo "[I/O Menu](#)" a [p. 102](#) per maggiori informazioni sui parametri principali.

26 Interruttore Generale – Questo interruttore accende e spegne l'unità. FM3 possiede un sistema di riduzione del "pop" all'accensione o spegnimento ma è comunque consigliato abbassare o mettere in mute le unità collegate quando si accende / spegne l'unità.

27 Connessione Alimentazione AC – Collegare il cavo fornito e inserite l'altra estremità in una presa AC fornita di messa a terra. FM3 possiede un alimentatore universale, il che significa che può essere utilizzato in giro per il mondo senza la necessità di un trasformatore ma utilizzando solamente un cavo di alimentazione compatibile con quelli della regione geografica ove l'unità verrà utilizzata.

3 USB

INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER

Con una connessione USB ad un computer, FM3 fornisce una funzionalità audio con 4-in/4-out, per la riproduzione da computer, la registrazione, il re-amping nel vostro DAW o altre applicazioni audio. Per i sistemi operativi Windows sono richiesti due diversi drivers USB-Serial/Audio mentre nessun driver è necessario per i sistemi operativi Mac.

FM3 NON è un'unità USB MIDI. Utilizza canali "COMM over USB" per Fractal-Bot e FM3-Edit ma non apparirà come unità MIDI nel vostro DAW o programma MIDI.



FM3 possiede due porte USB. La porta USB di tipo "A" non è da utilizzare.

Per collegare un computer utilizzate la porta USB di tipo "B".

REQUISITI MINIMI PER WINDOWS

Sono richiesti due diversi USB-Serial/Audio drivers per i sistemi operativi Windows.

OS: Windows 7 SP1 o più recente (compatibile con le versioni x86 o x64).

CPU: Intel Core 2 @1.6 GHz o migliore o equivalente AMD.

Memoria: 1GB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0.

Driver: Sono richiesti due diversi drivers per i sistemi operativi Windows

Il driver per Windows può essere scaricato da <http://www.fractalaudio.com/support>.

Nel file di installazione sono contenute le istruzioni passo-passo.



REQUISITI MINIMI PER MAC

OS X 10.9 o successivi richiesti per l'audio USB. Un problema nelle versioni OS X precedenti causa rumori audio. Nota: le versioni Mac OS precedenti potrebbero funzionare per MIDI-over-USB (Fractal-Bot, FM3-Edit, etc.).

CPU: Intel Processor.

Memoria: 512MB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0

Driver: non è richiesto alcun driver per Mac OS.



Importante: se utilizzate un adattatore da USB-C a USB su di uno dei più recenti computer Apple, collegate prima il l'adattatore USB-C alla porta USB-C del vostro Mac, attendete alcuni secondi per "svegliarlo" e **poi** collegate un cavo USB e il FM3 all'adattatore.

USB AUDIO

Le funzionalità di registrazione e riproduzione USB di FM3 sono illustrate di seguito. Le caselle rosse numerate nella parte superiore della figura rappresentano gli ingressi USB del computer mentre le caselle verdi numerate rappresentano le uscite USB del computer.

Nel diagramma seguente, i parametri indicati in viola si trovano in **SETUP: I/O: Audio**

REGISTRAZIONE



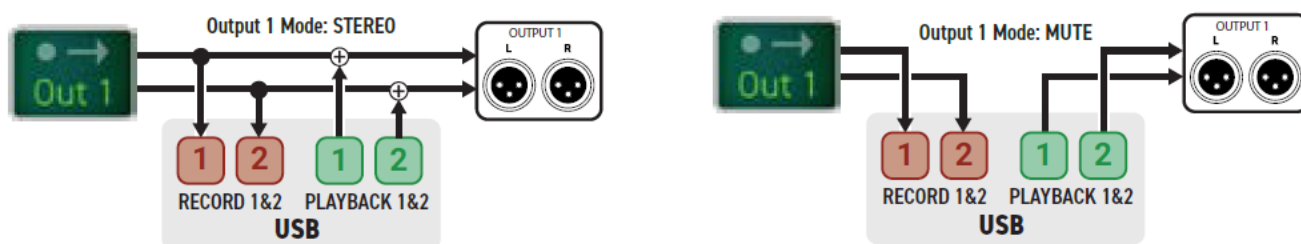
RIPRODUZIONE



OPZIONALE: MONITORAGGIO DEL SOLO INGRESSO USB

È possibile registrare e riprodurre l'audio USB senza sentire anche l'audio "locale" processato dal blocco Out 1 modificando la modalità **SETUP:I/O: Audio: Output 1** su "MUTE".

Il diagramma seguente mostra come viene instradato il segnale durante l'uso normale e quando si utilizza questa opzione speciale.



RIPRODUZIONE SEMPLICE

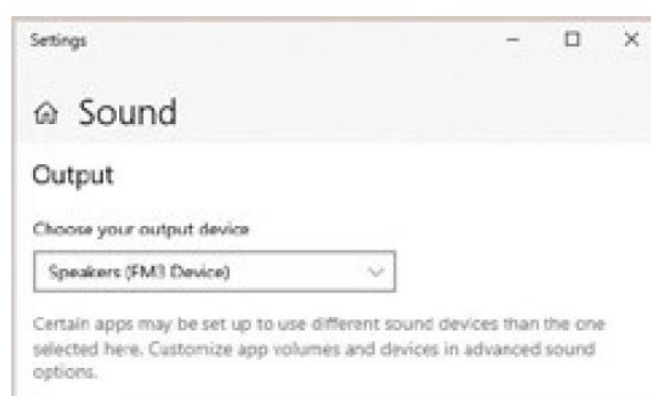
Gli specifici passi per la riproduzione con il vostro Sistema Operativo o DAW dipendono dal vostro setup ma l'idea di base è quella di selezionare FM3 come la vostra interfaccia audio, impostare i parametri specifici nella vostra applicazione ed iniziare la riproduzione.

Con Mac OS, non è richiesto alcun driver.

- Collegare FM3 ad una porta USB disponibile.
- Aprite **Preferenze di Sistema: Suono** e selezionate **FM3** in "Output".
- L'audio di sistema come anche la riproduzione da iTunes dovrebbe sentirsi alle uscite **Output 1 Left** e **Output 1 Right** di FM3.

Con Windows dovete prima installare due diversi drivers.

- Trovate **FM3 USB Audio Setup** e **FM3 USB Serial Driver Setup** su: <https://www.fractalaudio.com/fm3-downloads/>
- Una volta che avrete installato i drivers, aprite Audio In Impostazioni dal Pannello di Controllo e selezionate FM3.



Indipendentemente dal Sistema Operativo che utilizzate, avrete la conferma che FM3 sta ricevendo audio durante la riproduzione verificando la pagina **Meters** del menù **Home**, dove l'attività sarà mostrata dall'indicatore **USB IN 1L** e **1R**. Se ruotate in senso orario il potenziometro **OUT 1 LEVEL** vedrete anche l'attività dell'indicatore **ANALOG OUT 1L** e **1R** oltre a sentire l'audio dagli speakers collegati.

REGISTRAZIONE SEMPLICE

I passi specifici per la registrazione nel vostro Sistema Operativo o DAW dipendono dal vostro setup, ma l'idea di base è quella di selezionare FM3 come interfaccia audio, impostare il sample rate del progetto su 48k, creare una traccia, assegnare l'ingresso desiderato e cominciare a registrare.

RE-AMPING

Le funzionalità audio USB di FM3 sono perfette per il "re-amping", un metodo attraverso il quale un segnale diretto, grezzo e non processato di una chitarra viene registrato ed in un secondo momento processato attraverso un amplificatore, una cassa ed effetti di vostra scelta.

Il re-amping ha molti benefici. Innanzitutto, vi consente di registrare quando avete l'ispirazione catturando il segnale diretto senza ossessionarvi sul suono. In seguito, voi – o un ingegnere del suono - potrete ridefinire il suono in funzione dell'avanzamento della produzione. Inoltre, i punches e le modifiche fatte sulla traccia DI sono praticamente inavvertibili quando viene effettuato il processo di re-amping.

FM3 vi permette di "aggiustare" il vostro suono mentre ascoltate la traccia nel contesto del brano.

STEP 1: REGISTRAZIONE

La seguente spiegazione ha come presupposto il fatto che abbiate collegato l'**Output 1 L/R** ai monitors o alle cuffie. I dettagli di ciascuno dei seguenti step potrebbero essere diversi in funzioni del DAW che utilizzate, ma questa guida dovrebbe essere adattabile facilmente ad ogni situazione.

1. Nella vostra DAW selezionate **FM3** come interfaccia audio principale. Impostate l'uscita principale selezionando **FM3 Outputs 1+2**.
2. Create un nuovo progetto nella DAW ed impostate il sample rate su **48kHz**.
3. OPZIONALE: registrate o inserite delle basi e verificate la riproduzione all'Output 1 di FM3.
4. Collegate la vostra chitarra all'ingresso **Instrument** di **FM3** e selezionate un preset.
5. Ora registrate la DI.
 - Create una traccia **mono**. Chiamate questa traccia "Guitar DI". Impostate il suo input su **FM3 Input 3**. Questo farà sì che venga registrato il segnale in ingresso al jack **Instrument** senza alcuna modifica.
 - **Attivate** questa traccia *Guitar DI* per la registrazione facendo attenzione che il **Monitoraggio dell'Ingresso** attraverso il software sia **NON** attivo.
 - Premete **RECORD** e registrate la traccia. Dovreste sentire il segnale processato ma registrare la DI. *Nota: se volte, potete anche registrare simultaneamente il segnale processato su di una traccia differente!*
 - Attenzione: mentre la traccia con il suono processato avrà un livello elevato, il livello del segnale della DI sarà molto basso. Questo è **NORMALE**! State registrando il segnale del vostro strumento esattamente come esce dalla chitarra.
 - **AVETE APPENA REGISTRATO LA VOSTRA DI!**

STEP 2: RE-AMPING

Prima di effettuare il re-amping, dobbiamo prima controllare alcune impostazioni di FM3. Premete **HOME** e aprite **SETUP**. Visualizzate il menù **I/O** e impostate **Input 1 Source** su "USB (CHANNELS 3/4)". Ricordate di ripristinare l'impostazione originaria quando avrete finito di effettuare il re-amping. Assicuratevi anche di non aver variato l'impostazione del parametro **USB 3,4 Playback** dal suo valore di default "Input 1".

6. Cambiate l'uscita della vostra traccia DI su **FM3 Output 3**.
7. **NOTA:** potreste voler abbassare il volume dei vostri monitor prima di iniziare la riproduzione di prova come segue: Mettete in **SOLO** la traccia DI, riavvolgete e premete **PLAY**. Dovreste ascoltare la DI "processata" dal vostro FM3.
8. Ora preparatevi a registrare l'uscita processata dal Re-amp:
 - Create una traccia stereo. Chiamatela qualcosa tipo "Guitar Re-Amp 1".
 - Impostate i suoi inputs su **FM3 Inputs 1+2**.
 - Mettete in **registrazione** la traccia re-amp verificando che il **Software/Input Monitoring** **NON** sia attivo.
9. Riavvolgete, premete **RECORD** e registrate la traccia. L'uscita del preset viene registrata.

Il metodo qui descritto è molto semplice ma dovrebbe servire come guida per iniziare.

4 COLLEGAMENTI

Quando iniziate ad impostare l'unità, iniziate con tutti i potenziometri Level al minimo e tutte le unità spente. Accendete i vostri speakers o monitor per ultimi, se possibile, anche se FM3 possiede un sistema di silenziamento del Pop all'avvio. È raccomandato l'uso di un semplice sistema di protezione da sovraccarichi e picchi di tensione.

INPUTS

- ▶ È importante impostare correttamente i **livelli di ingresso**. Fate riferimento al paragrafo "[Impostare I Livelli](#)" a [p. 7](#).
- ▶ I jacks **Input 1/Instrument** possiedono una circuiteria "Secret Sauce IV" la quale abbassa il livello del rumore, ma potete collegare senza problemi chitarre o altri strumenti anche all'**Input 2**.
- ▶ Input 2 è **bilanciato**. Utilizzate cavi bilanciati da 1/4" se possibile quando vi collegate a uscite bilanciate.

OUTPUT 1

- ▶ L'Output 1 è impostato di default su -10 dBV, un formato "Consumer" con livello inferiore. Cambiate l'impostazione di **Output Level** per Out 1 su +4 dBu quando collegate apparecchiature professionali ideate per +4dBu. Trovate questa impostazione in **SETUP: I/O: Audio**.
 - L'FX Return di un amplificatore per chitarra lavora di solito a -10 dBV. Comunque, diversi amplificatori potrebbero avere differenti livelli di sensibilità sull'ingresso. Fate riferimento al produttore del vostro amplificatore se non siete sicuri.
- ▶ Usate **cavi XLR-F a XLR-M** o **XLR-F a TRS-M** quando collegate l'Out 1 ad ingressi bilanciati.
- ▶ Usate il **ground lift switch** di FM3 se necessario per ridurre il ronzio dato dai ground loops.
- ▶ Usate **cavi XLR-F a TS maschio** quando collegate l'Out 1 ad ingressi sbilanciati a 1/4".

OUTPUT 2

- ▶ Output 2 possiede una coppia di jacks da 1/4" sbilanciati con funzione Humbuster™.
- ▶ Usate **cavi Humbuster™** di Fractal Audio quando possibile per prevenire i disturbi associati ai ground loops ([p. 8](#)).
- ▶ L'Output 2 possiede due opzioni, controllate dal parametro **Output Type** in **SETUP: I/O: Audio**.
 - Usate l'impostazione **LINE LEVEL** quando collegato l'Out 2 a ingressi di linea come quelli di speakers attivi, mixers, ecc.
 - Quando impostato su Line Level, l'Output 2 si imposta automaticamente su -10 dBV. Un formato "consumer" a basso livello. Cambiate l'**Output Level** su +4dBu quando collegate unità pro-audio ideate per funzionare a +4 dBu.
 - L'impostazione Output 2 Copy può essere utilizzata per copiare il segnale in uscita all'Out 1 ([p. 102](#)).
 - Usate l'impostazione **UNITY GAIN** quando vi collegate ad ingressi di unità a livello strumento quali pedali effetti, ingressi per chitarra di amplificatori valvolari, ecc. Per avere guadagno unitario, ruotate il potenziometro Out 2 completamente in senso orario.
 - L'impostazione opzionale Out 2 Boost/Pad può ottimizzare il rumore di fondo in alcuni casi ([p. 104](#)).

MONO/STEREO

- ▶ Qualsiasi configurazione può essere facilmente adattata per essere mono o stereo. Fate riferimento ai paragrafi "[Mono Vs. Stereo](#)" a [p. 8](#) per maggiori informazioni.

FC CONTROLLERS

- ▶ Ogni setup qui mostrato funziona perfettamente anche con uno o più controllers FC-6 o FC-12 collegato.

COMPUTER

- ▶ Ogni setup qui mostrato funziona perfettamente anche con un laptop collegato per eseguire FM3-Edit e Fractal-Bot. Fate riferimento alla [Sezione 3: USB](#) per maggiori dettagli.

FRFR/IN DIRETTA

Global Settings: Default

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati

Questo tipo di configurazione sfrutta a pieno la capacità di FM3 di ricreare tutte le sfumature di un'intera catena sonora "dall'inizio alla fine" con pedali virtuali, amplificatori, casse, effetti ed altro. È il setup più popolare e versatile offrendo la maggiore flessibilità sonora.

Possono essere utilizzati i preset di fabbrica senza alcuna modifica. Tutte le impostazioni Globali e gli I/O di FM3 possono essere lasciati sui valori di default per questo setup, ma se gli ingressi dei vostri speakers/mixer sono ideati per +4 dovreste cambiare il parametro **Output Level** globale per l'Out 1.

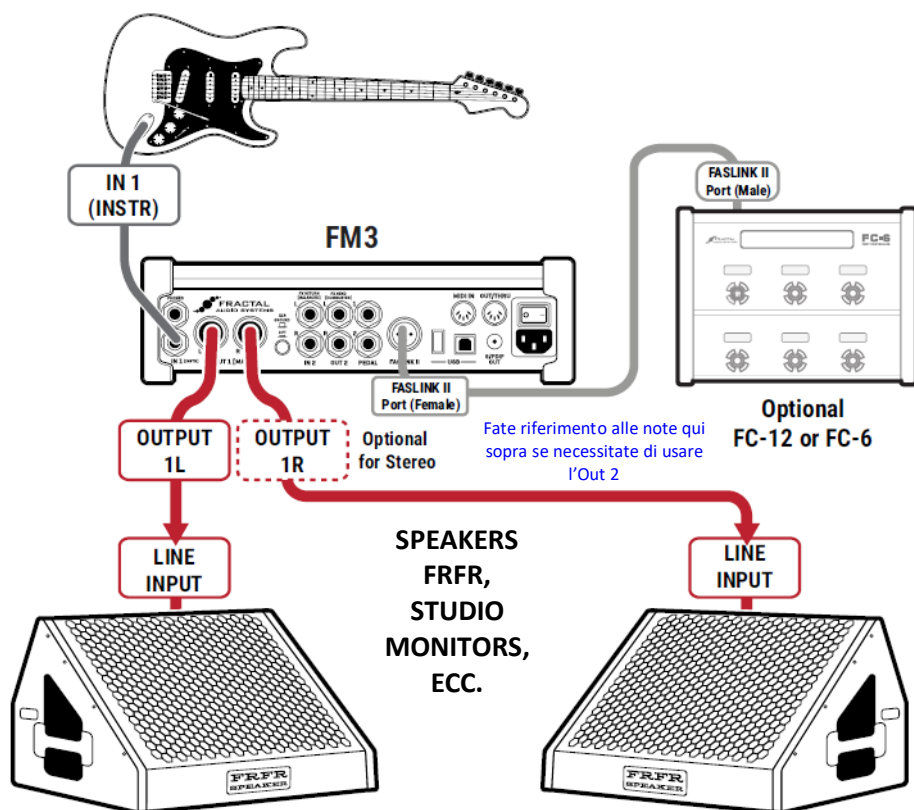
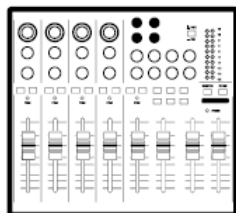
Collegate l'**Output 1** direttamente a speakers flat response ("FRFR") o a speakers PA di alta qualità. Questo setup funziona alla perfezione anche con monitors da studio, cuffie, ecc. Regolate il livello generale utilizzando il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale.

Se non avete cavi XLR o necessitate di utilizzare l'**Output 2**, fate le seguenti modifiche in **SETUP: I/O Audio**:

- Impostate **Output 2 Copy** su "OUTPUT 1". Questa impostazione non funzionerà se nel vostro preset è presente il blocco Output 2.)
- Impostate **Output 2 Type** su "LINE LEVEL" con **Output Level** su +4 o -10 in funzione dei vostri speakers, ecc.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Collegate l'Output 1 al/agli ingresso/i del vostro sistema FRFR. Usate l'uscita Left per un collegamento mono o Left e Right per un setup stereo.
- ▶ Se state utilizzando un mixer, assicuratevi di collegare FM3 ad **ingressi di linea** invece che a quelli microfonicici. Inoltre, "azzerate" tutte le altre impostazioni del canale per iniziare. Contattate il costruttore del vostro mixer se avete ulteriori domande.



SETUP PER SEMPLICE REGISTRAZIONE

Global Settings: Default

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati

Aggiungendo un computer ad un Setup FRFR/Diretto (pagina precedente) potete **registrare, riprodurre e fare il re-amp** attraverso la connessione USB. Impostate il vostro DAW o applicazione audio per lavorare a 48kHz, il rate interno di FM3. FM3-Edit e Fractal-Bot possono condividere la connessione.

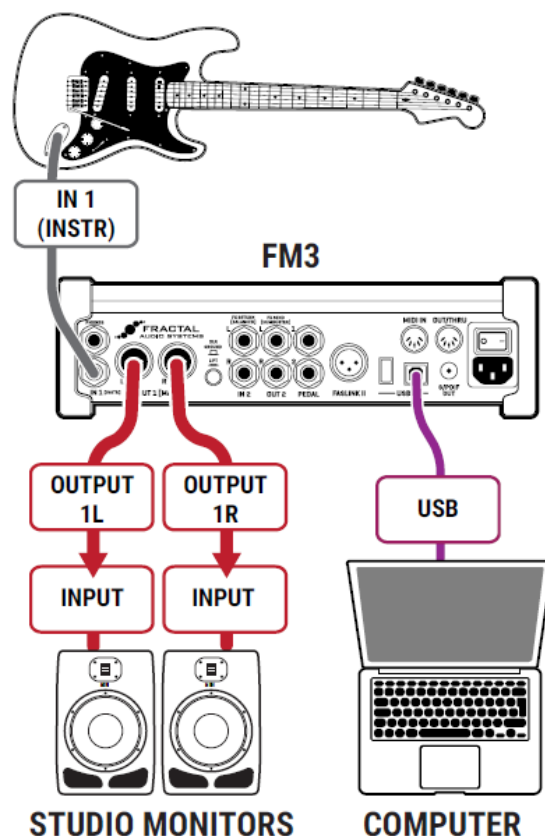
Il potenziometro **OUT 1** sul pannello superiore di FM3 agisce come master, regolando tutti i livelli di FM3 e della riproduzione del computer simultaneamente. Per un controllo aggiuntivo, regolate i livelli all'interno del vostro computer o utilizzare il parametro **USB 1/2 Level** che trovate in **SETUP: I/O: USB** su FM3.

I livelli di registrazioni del segnale di chitarra processato da FM3 sono dati dai livelli interni del vostro preset. Il potenziometro Out 1 non ha effetto sui livelli di registrazione USB.

[Sezione 3: USB](#) dettaglia le funzionalità USB audio di FM3.



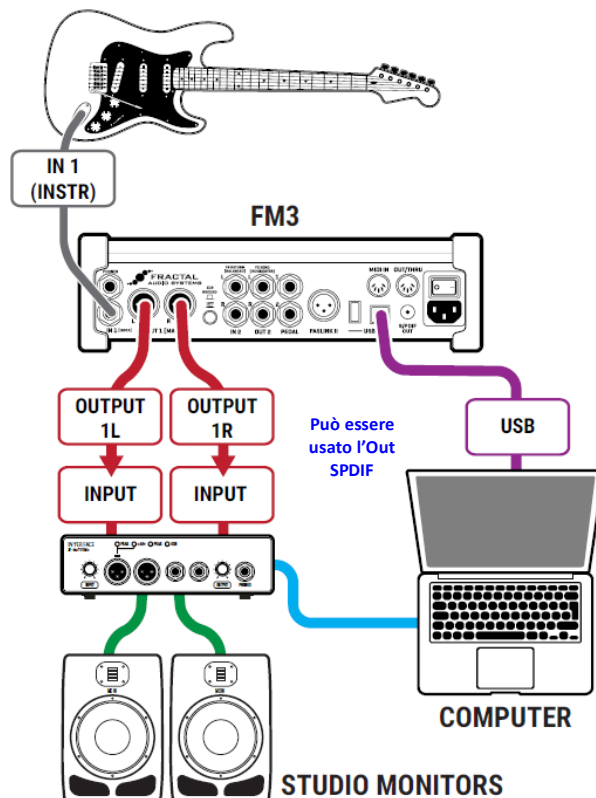
Affinché l'USB funzioni con Windows, dovete installare i driver USB disponibili sul nostro sito web.



INTERFACCIA AUDIO DI ALTRO PRODUTTORE

FM3 può essere utilizzata per aggiungere una modellazione di chitarra ed effetti di alta qualità ad uno studio in cui vi è già un'interfaccia audio di altro produttore. Le ragioni per fare questo includono la necessità di utilizzare sample rate diversi da 48k, l'utilizzo di canali I/O aggiuntivi, pre microfoniche, ecc.

- ▶ Collegate il vostro **computer, interfaccia audio e speakers** come indicato dai loro costruttori.
- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1** di FM3 (Instrument).
- ▶ Collegate l'**Output 1 L+R** di FM3 ad una coppia di ingressi di linea sulla vostra interfaccia.
 - Le uscite analogiche di FM3 sono di qualità elevata pertanto l'utilizzo di i/o digitali non è necessario per ottenere ottimi risultati. Potreste, comunque, utilizzare l'uscita SPDIF di FM3 per collegarvi ad un'interfaccia di altro produttore. Per fare questo, cambiate il parametro **SETUP: IO: Audio: SPDIF Out Source** su "OUTPUT 1", e impostate la vostra interfaccia affinché rilevi il clock dal suo ingresso SPDIF, che dovrebbe collegarsi a quello di FM3.
- ▶ Opzionale: collegate FM3 ad un computer tramite USB per utilizzare FM3-Edit e Fractal-Bot.



AMPLIFICATORE NEUTRO (FRFR) E CASSA

Global Settings: Modificate (si veda sotto)

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

Questa configurazione sfrutta la modellazione di amplificatore di FM3 con un finale di potenza neutro collegato ad una tradizionale cassa da chitarra.

UN AMPLIFICATORE "NEUTRO" ...

Questo setup utilizza un finale di potenza "neutro" dal punto di vista sonoro. Tipicamente si tratta di amplificatori a transistor o solid-state ideati appositamente per sistemi "FRFR" per chitarra o applicazioni audio professionale (rispetto a questi, la **sezione di potenza** in molti amplificatori valvolari non è per nulla neutra contribuirà notevolmente alla colorazione del suono e al feeling).

MODELLAZIONE DI POWER AMP ATTIVA

Se un amplificatore di potenza neutro non fornisce tono e dinamica come una sezione di potenza di un amplificatore per chitarra tradizionale, l'FM3 deve modellare queste qualità in questa configurazione. Pertanto, lasciamo **SETUP: Global: Config:Power Amp Modeling** impostato su "ON". Ciò comporta diversi vantaggi. In primo luogo, dal momento che le sezioni di alimentazione di diversi amplificatori possono suonare in modo così diverso, la modellazione offre un'esperienza accurata quando si passa da un tipo di amplificatore all'altro. L'amplificatore di potenza di un "Deluxe", ad esempio, suonerà MOLTO diverso da quello di un "Recto". Allo stesso tempo, un amplificatore di potenza modellato ci permette di regolare vari parametri a piacere per configurare il suo tono e le sue sonorità.

ALTRE IMPOSTAZIONI DEL BLOCCO AMP

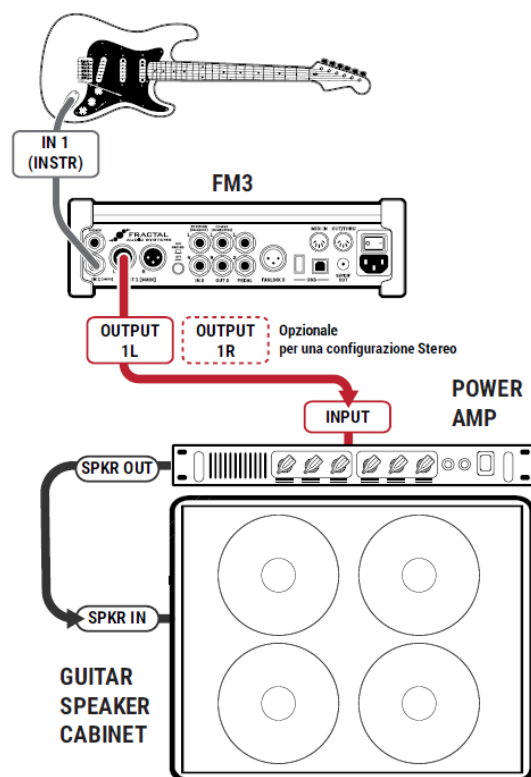
Ci sono altre impostazioni del blocco amplificatore che devono essere prese in considerazione. Nella pagina **Speaker** del blocco Amp, impostate **Speaker Drive**, **Speaker Compression** e **Thump** a zero o come desiderato. Impostate la frequenza di risonanza LF in modo che corrisponda alla risonanza del cabinet collegato (se noto). Infine, nella pagina Advanced del blocco amplificatore, impostate **Output Mode** su "SS PWR AMP + CAB".

MODELLAZIONE DI CASSA DISATTIVA

Poiché l'utilizzo di speaker modellati all'interno di speakers reali sarebbe ridondante, è necessario disattivare la modellazione di cassa per questa configurazione. Per farlo, cambiate l'impostazione **Cabinet Modeling** in 'BYPASSED' in **SETUP: Global Settings:Config**. Un'altra opzione è quella di rimuovere o bypassare manualmente il blocco Cab in tutti i preset che verranno utilizzati.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegare la chitarra all'**Input 1 Instrument**.
- ▶ Collegare l'**Output 1 L** all'ingresso del vostro amplificatore di potenza, che tipicamente è XLR. Potete usare un cavo da XLR a 1/4" se serve.
- ▶ Collegare l'amplificatore di potenza ad uno speaker come indicato dal costruttore.



AMPLIFICATORI E CASSE DA CHITARRA

Global Settings: Modificate (si veda sotto)

Presets: di Fabbrica o Personalizzati, con possibili impostazioni specifiche

Questa configurazione utilizza la sezione di preamplificazione della modellazione di FM3 con un finale di potenza da chitarra "non neutro" ad es. il finale di una testata o di un combo, o un amplificatore - collegati ad una cassa da chitarra.

AMPLIFICATORE DA CHITARRA

Questa configurazione utilizza la sezione di potenza, tipicamente "non neutra", di un amplificatore per chitarra o un finale progettato per l'uso con un preamplificatore per chitarra. Un amplificatore di questo tipo apporta la propria colorazione e dinamica.

MODELLAZIONE DI POWER AMP DISATTIVA

Quando si collega un amplificatore di potenza che possiede un tono e una dinamica propri e specifici, la modellazione di queste stesse caratteristiche sarebbe ridondante, per cui occorre disattivare **Power Amp Modeling** come segue:

- ▶ Visualizzate **SETUP: Global Settings: Config.**
- ▶ Impostate **Power Amp Modeling** su "OFF".
- ▶ OPPURE impostare "Power Amp Modeling" su OFF nella pagina **Power Amp** del blocco amp di ogni preset utilizzato.

NOTA: alcuni finali per chitarra sono abbastanza neutri e alcuni musicisti potrebbero preferire lasciare il power amp modeling attivo. Provate in entrambi i modi e vedete cosa preferite.

ALTRE IMPOSTAZIONI DEL BLOCCO AMP

Ci sono altre impostazioni del blocco amplificatore che devono essere prese in considerazione. Nella pagina **Speaker** del blocco Amp, impostate **Speaker Drive**, **Speaker Compression** e **Thump** a zero o come desiderato. Impostate la frequenza di risonanza LF in modo che corrisponda alla risonanza del cabinet collegato (se noto). Infine, nella pagina **Advanced** del blocco amplificatore, impostate **Output Mode** su "SS PWR AMP + CAB".

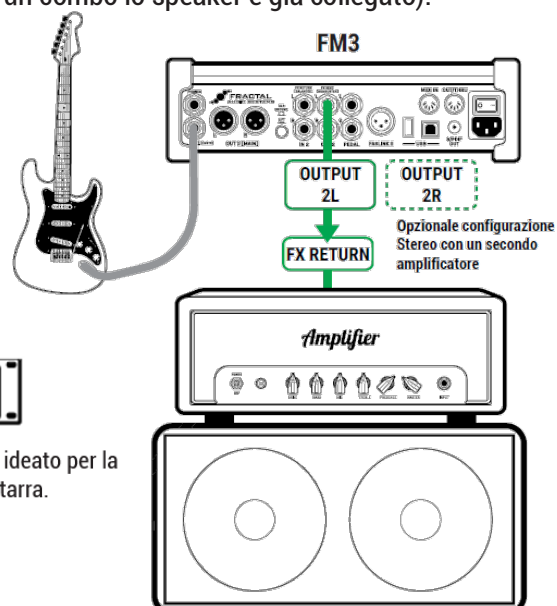
MODELLAZIONE DI CASSA DISATTIVA

Poiché l'utilizzo di speaker modellati all'interno di speakers reali sarebbe

ridondante, è necessario disattivare la modellazione di cassa per questa configurazione. Per farlo, cambiate l'impostazione **Cabinet Modeling** in 'BYPASSED' in **SETUP: Global Settings: Config.** Un'altra opzione è quella di rimuovere o bypassare manualmente il blocco Cab in tutti i preset che verranno utilizzati.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la chitarra a **Input 1 Instrument** di FM3.
- ▶ Sebbene sia possibile utilizzare l'Out 1, Out 2 è raccomandato per questo utilizzo. Per utilizzare Out 2 come copia di Out 1 senza la necessità di realizzare un preset specifico, modificate le seguenti impostazioni di Output 2 in **SETUP: I/O: Audio**
 - **Output 2 Copy** su Output 1 (questo non funziona se è presente nel vostro preset un blocco Output 2).
 - **Output 2 Type** su "LINE LEVEL" con **Output Level** su +4 o -10 in funzione del vostro finale.
 - Potete, in alternativa, sostituire il blocco Out 1 con l'Out 2 in ogni preset utilizzato.
 - È raccomandato l'utilizzo di cavi Humbuster™ per ridurre il rumore di ground loops.
- ▶ Collegate il vostro amplificatore ad una cassa per chitarra come indicato dal costruttore (se si tratta di un combo lo speaker è già collegato).



Potete usare anche un amplificatore separato ideato per la connessione a preamplificatori per chitarra.

FRONT-OF-HOUSE + MONITOR FRFR PERSONALE

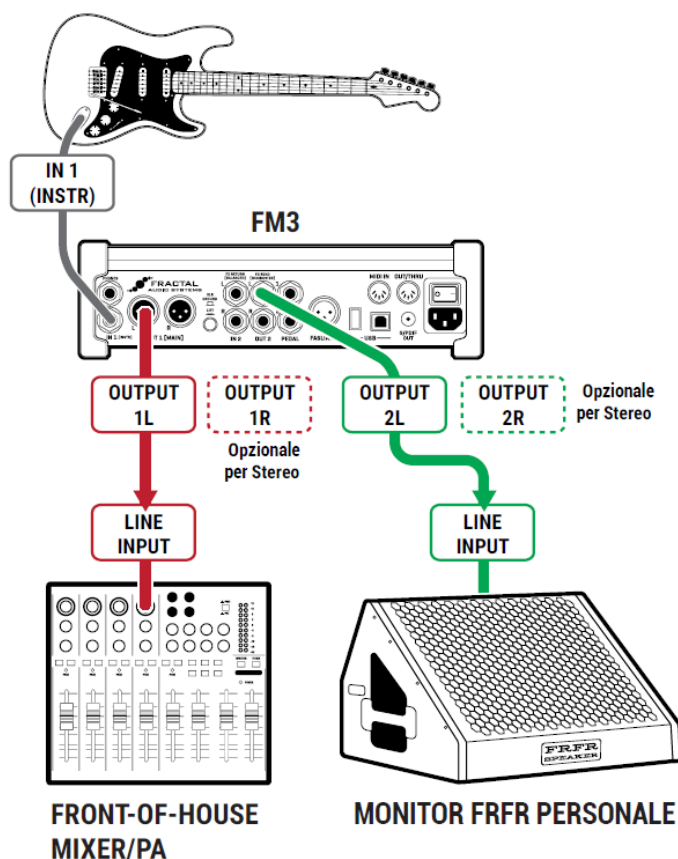
Global Settings: impostate "Out 2 Copy" impostato su Out 1

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati, modellazione completa di amplificatore e cassa.

Questa configurazione invia un segnale identico al mixer front- of -house FOH e al vostro personale monitor FRFR, con controlli del volume separati per ciascun segnale. Possono essere utilizzati preset normali con modellazione di amplificatore e cassa.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegare la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM3.
- ▶ Collegare l'**Output 1** al FOH mixer. La migliore connessione sfrutta cavi XLR collegati ad ingressi bilanciati.
 - Regolate il livello al FOH usando il potenziometro **OUT1**. Impostatelo e dimenticatevene... farete felici il fonico!
 - Se è presente un fonico assicuratevi di comunicare che state inviandogli un segnale di linea – NON un segnale microfonico. Dovrebbero utilizzare un ingresso di linea senza preamplificatore.
 - Comunicate anche che state inviando un segnale completamente processato "pronto ad essere mixato" e che – almeno per iniziare – non dovrebbe essere corretto con equalizzazione o altri effetti.
- ▶ Collegare l'**Output 2** al vostro monitor FRFR. Regolate i livelli di uscita con il potenziometro **OUT2**.
- ▶ Assicuratevi che il segnale arrivi all'Out 2 impostando **SETUP: I/O Audio: Output 2 Copy** su "PUTPUT 1" (questo non funzionerà se nel preset è presente il blocco Output 2).
 - Impostate **Output 2 Type** su "LINE LEVEL" con **Output Level** su +4 o -10 in funzione del vostro monitor.
- ▶ **CONSIGLIO:** ricordate che entrambe le uscite OUT1 e OUT2 possiedono il loro proprio equalizzatore globale che può tornare utile, ad esempio, se non siete soddisfatti del suono che esce dal monitor ma volete lasciare quello al P.A. inalterato.



Ovviamente è possibile anche collegare OUT 1 ai monitors e OUT 2 al FOH.

FRONT-OF-HOUSE + AMPLI E CASSA DA CHITARRA

Global Settings: modificate (si veda sotto); **Presets:** Personalizzati

In questa configurazione, preset personalizzati possono inviare contemporaneamente due diversi segnali a due diverse uscite di FM3. Il primo è un segnale "diretto" o "FRFR" per il front-of-house e comprende la simulazione di speakers. Il secondo alimenta un amplificatore – senza simulazione di cassa - ed una cassa per chitarra tradizionale per riprodurre l'esperienza di una backline autentica.

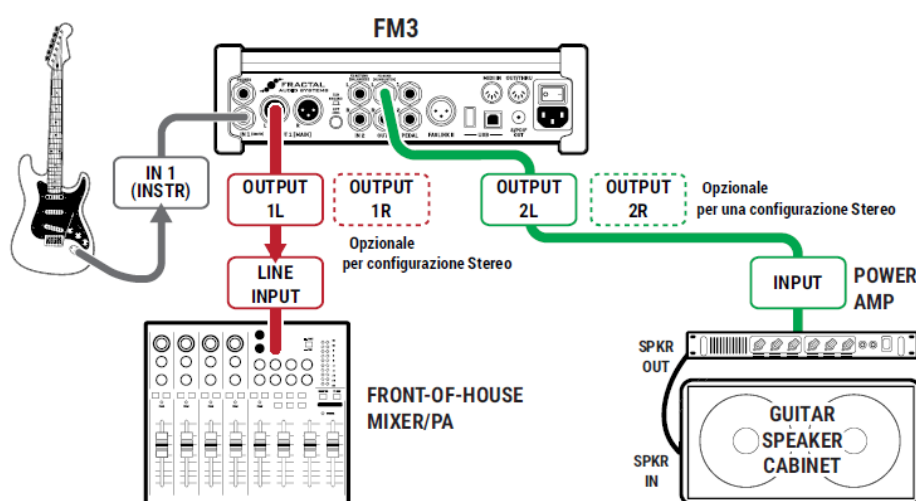
Come mostrato sotto, questa configurazione sfrutta il blocco **Output 2** che preleva il segnale prima del blocco Cab.

Output 1: Front of House – Il segnale con la simulazione di cassa è inviato tramite l'Output 1 ad un sistema full-range PA. Questa configurazione

fornisce tutti i benefici dell'andare in diretta, con un suono versati e consistente a livelli di volume controllabili. Impostate il livello di uscita con il potenziometro **OUT 1** e lasciatelo in posizione dopo il soundcheck. Ricordate che, quando utilizzate un mixer, dovete usare ingressi di linea per evitare che le impostazioni del canale vadano a colorare il suono in modo non desiderato.

Nota: il blocco Cab è posizionato dopo gli effetti "post". Se serve un segnale stereo all'Output 1, anche il blocco Cab deve essere impostato per un utilizzo stereo. Maggiori informazioni sul blocco Cab nella Guida ai Blocchi.

Output 2: Backline – Il segnale senza la simulazione di speaker alimenta un un amplificatore di potenza e ad una cassa da chitarra tradizionale. Questo fornisce al chitarrista un'esperienza "nota" con un grande sustain e feedback naturale oltre al suona da "palco" ("movimento dell'aria"). Dovreste utilizzare un finale neutro (si veda p. 32) dal momento che la modellazione di power amp deve essere attiva per l'Out 1 e non può essere attiva e disattiva allo stesso tempo. Può essere utilizzato anche l'**equalizzatore globale dell'Out 2** per compensare ad un suono non neutro proveniente dal finale di potenza.



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegare la chitarra all'**Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Collegare l'**Output 1** al Front-of-House PA. Informate il tecnico del suono che FM3 fornisce un segnale di LINEA diretto.
- ▶ Collegare l'**Output 2** all'ingresso del vostro finale di potenza che dovrebbe idealmente essere molto "neutro" (si veda la nota a p. 32).

Controllate le impostazioni in **SETUP: I/O Audio**

- **Output 2 Copy** impostato su "NONE"
- **Output 2 Type** impostato su "LINE LEVEL" con **Output Level** su +4 o -10 in funzione del vostro finale.
- ▶ Si raccomanda l'utilizzo di cavi **Humbuster™** per l'output 2 al fine di ridurre il ronzio legato ai ground loops.
- ▶ Collegare il vostro amplificatore alla cassa come definito dal produttore.

PROCESSORE DI SOLI EFFETTI ("PRE")

Global Settings: modificati (si veda sotto)

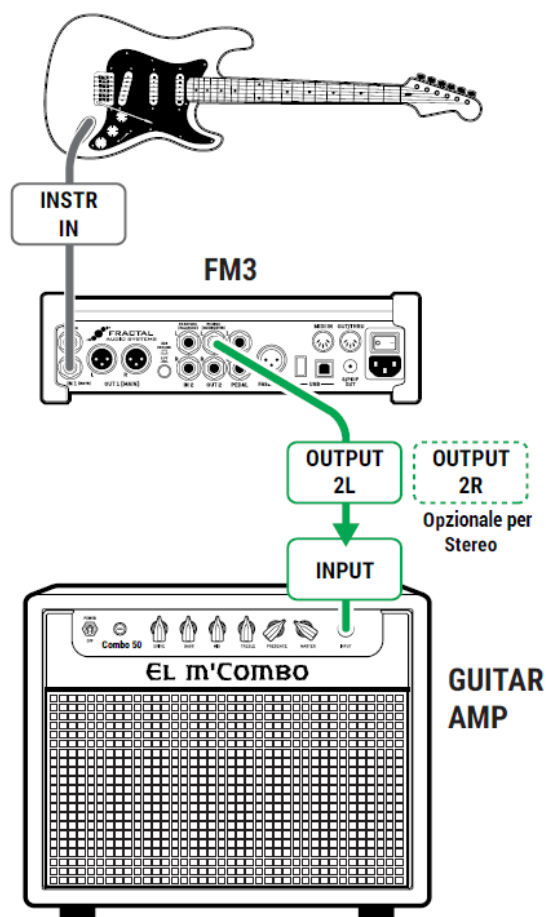
Presets: Personalizzati

In questo setup, FM3 è utilizzato come la **pedaliera virtuale**, fornendo l'accesso alla nostra vasta raccolta di effetti leader di settore. È inserito fra la chitarra e l'amplificatore come una tradizionale pedaliera. Dovrete utilizzare preset personalizzati, ma, come per tutte le configurazioni di FM3, siete liberi di inserire gli effetti in qualsiasi ordine e configurazione. I preset NON devono contenere i blocchi Amp o Cab per questa configurazione. Dovrebbero essere creati tenendo in considerazione di come gli effetti suonano *davanti* al preamplificatore del vostro amplificatore e alla distorsione generata (potreste dare un'occhiata al significato del termine "pedal platform amp" – amplificatore che suona bene quando sono collegati ad esso più effetti). Per questa configurazione viene utilizzato l'Output 2 di FM3 dal momento che è progettato per lavorare a guadagno unitario. Di seguito viene mostrato il layout di un preset esemplificativo:



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 Instrument** di FM3.
- ▶ Collegate l'**Output 2 L** all'ingresso del vostro amplificatore. È raccomandato un cavo **Humbuster™**.
- ▶ In **SETUP: I/O: Audio** impostate **Output Type** per Out 2 su "UNITY GAIN"
 - Per trasformare questa configurazione in Stereo collegate l'**Output 2 R** all'ingresso di un secondo amplificatore.
 - Potreste utilizzare FM3 per alternare due amplificatori cambiando i Channels del blocco Out 2. Potreste fare questo con le seguenti impostazioni:
 - Channel A: bilanciamento in Centro (entrambi gli amplificatori)
 - Channel B: bilanciato a sinistra (amplificatore sinistro)
 - Channel C: bilanciato a destra (amplificatore destro)
 - Channel D: (Non utilizzato)
 (fate riferimento alla sezione "[Scenes & Channels](#)" a p. [51](#) per altri dettagli).



CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE DI FONDO BASSO

La funzione **Boost/Pad** dell'Output 2 in **SETUP: I/O: Audio** può essere utilizzata per ridurre il livello del rumore di fondo quando Out 2 Type è impostato su "UNITY GAIN". Regolate Boost/Pad sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicato dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli dell'Output 2 sul pannello frontale. Il volume non varierà ma dovrete sentire come il livello del rumore di fondo di FM3 scenda man mano che incrementate boost/pad.

PROCESSORE DI SOLI EFFETTI ("POST")

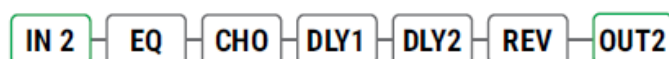
Global Settings: modificati (si veda sotto)

Presets: Personalizzati

FM3 può essere utilizzato in maniera superba come processore multieffetto nel loop di un amplificatore, permettendo di accedere agli effetti leader di settore per chi non è ancora pronto per passare alla modellazione.

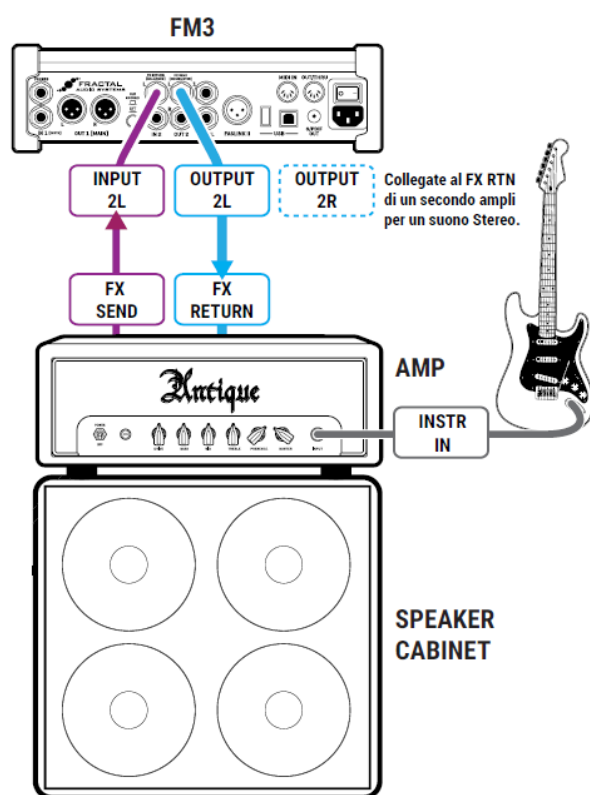
In questa configurazione è utilizzato l'**Input 2** per gestire il livello di linea del FX Send del vostro amplificatore. In questo setup viene utilizzato l'**Output 2**.

Per questa configurazione dovreste utilizzare preset personalizzati SENZA blocchi Amp o Cab e devono contenere i soli effetti che suonano bene per voi dopo lo stadio di distorsione del vostro preamplificatore. Di seguito viene mostrato il layout di un preset esemplificativo:



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'ingresso per strumento del vostro amplificatore come al solito.
- ▶ Collegate l'FX Send del vostro amplificatore a **Input 2 L**.
- ▶ Regolate l'**Input 2 Pad** se necessario in **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Per il setup mostrato qui a fianco, impostate **Input 2 Mode** su "LEFT ONLY" in **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Collegate l'**Output 2 L** al FX Return del vostro amplificatore. È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster™**.
 - Se il loop del vostro amplificatore è cablato in serie. Il potenziometro **OUT 2** di FM3 controllerà il volume generale.
 - Impostate tipicamente il parametro **Output Type** di Out 2 su "LINE LEVEL". Fate riferimento al manuale del vostro amplificatore per impostare **Output Level** su +4 o -10. Se desiderato, è anche possibile impostare Out 2 Type su "UNITY GAIN".
 - Per estendere questo setup ad una configurazione **stereo**, potreste collegare l'**Output 2 R** al FX Return di un secondo amplificatore.



PARALLEL FX LOOP?

Se l'FX loop del vostro amplificatore è **parallelo**, i vostri preset di FM3 devono essere ulteriormente personalizzati in modo che non vi sia alcun passaggio di segnale dry attraverso FM3. In generale questo pone un limite agli effetti che potete usare, come possono essere organizzati, la regolazione del loro mix e altro. Se il vostro amplificatore vi dà la possibilità di scegliere, l'impostazione seriale è quella più semplice da usare in questa configurazione.

CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE DI FONDO BASSO

La funzione **Boost/Pad** dell'Output 2 in **SETUP: I/O: Audio** può essere utilizzata per ridurre il livello del rumore di fondo quando Out 2 Type è impostato su "UNITY GAIN". Regolate Boost/Pad sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicato dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli dell'Output 2 sul pannello frontale. Il volume non varierà ma dovreste sentire come il livello del rumore di fondo di FM3 scenda man mano che incrementate boost/pad.

METODO A 4 CAVI ("4CM")

Global Settings: Personalizzate; Presets: Personalizzati

Il metodo a Quattro Cavi o Four-Cable Method ("4CM") inserisce FM3 in due diversi punti della catena del suono. Prima, FM3 aggiunge gli "Effetti PRE" come il Drive tra la chitarra e l'amplificatore. Poi, aggiunge gli "Effetti POST" come il riverbero nel FX Loop dell'amplificatore.

Una configurazione 4CM richiede preset speciali con I/O aggiuntivi e SENZA blocchi Amp o Cab. Una rappresentazione stilizzata è mostrata sotto.



SEZIONE EFFETTI PRE

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Collegate l'**Output 2 L** all'ingresso frontale del vostro ampli.
 - In **SETUP: I/O: Audio** impostate Output Type per Out 2 su "UNITY GAIN"
 - Impostate il potenziometro **OUT 2** al massimo.
 - È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster™** per ridurre il ronzio dovuto ai ground loops.
 - Fate riferimento alla sezione "[Processore di soli effetti PRE](#)" a [p. 36](#).

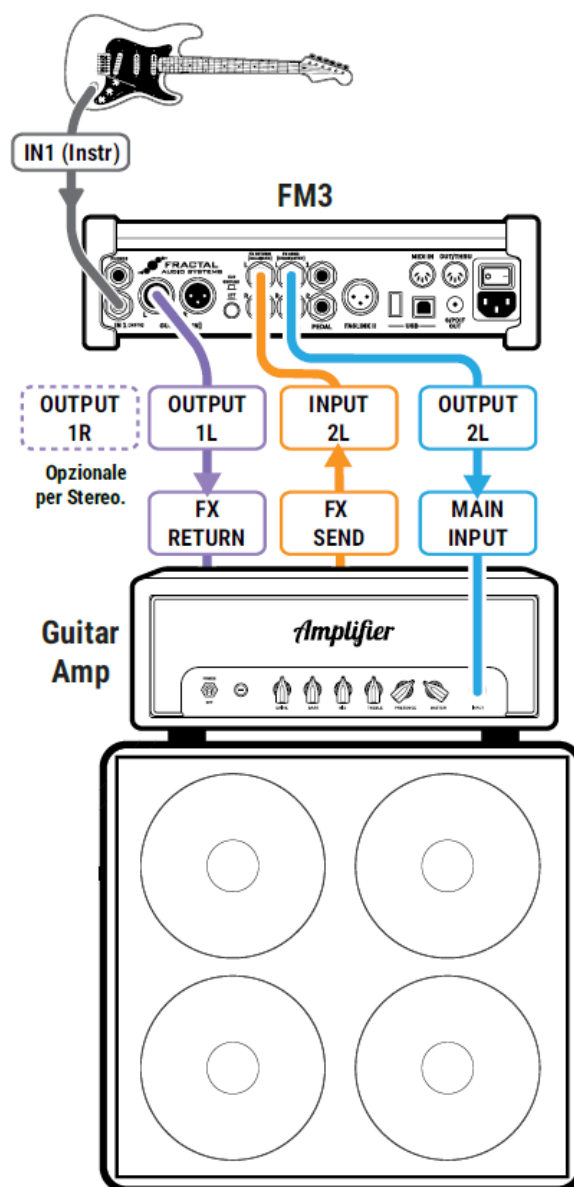
CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE BASSO

La funzione **Boost/Pad** dell'Output 2 in **SETUP: I/O: Audio** può essere utilizzata per ridurre il livello del rumore di fondo quando Out 2 Type è impostato su "UNITY GAIN". Regolate Boost/Pad sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicato dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli dell'Output 2 sul pannello frontale. Il volume non varierà ma dovreste sentire come il livello del rumore di fondo di FM3 scenda man mano che incrementate boost/pad.

SEZIONE EFFETTI POST

- ▶ Collegate l'**FX Send** del vostro amplificatore all'**Input 2 L**.
 - In **SETUP: I/O: Audio** impostate **Input 2 Mode** su "LEFT ONLY" ed eventualmente regolare l'**Input 2 Pad**.
- ▶ Collegate l'**Output 1 L** al FX Return del vostro ampli.
 - Utilizzate un cavo da XLR-femmina a 1/4" TS (NON TRS!).
 - Impostate il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale come desiderato per avere il volume appropriato.
 - Per ampliare questa configurazione ad un uso stereo, collegate l'**Output 1 R** al FX Return di un secondo amplificatore

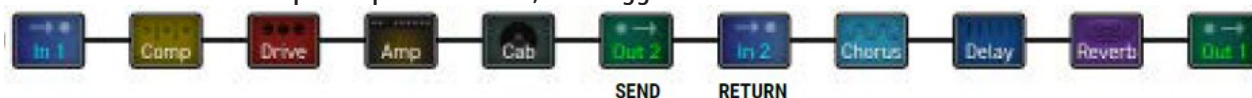
NOTA: prima di utilizzare una complessa configurazione 4CM date un'occhiata al paragrafo "[Amplificatori e Casse da Chitarra](#)" a [p. 33](#).



INSERIRE UNITÀ ESTERNE

Global Settings: controllate le impostazioni Mono/Stereo di Out 2; **Presets:** Personalizzati

Qualsiasi configurazione che utilizza solamente **Input 1** e **Output 1** lascia liberi **Input 2** e l'**Output 2** come insert per unità esterne. Sono richiesti preset personalizzati, con l'aggiunta di blocchi Out 2 e In 2:

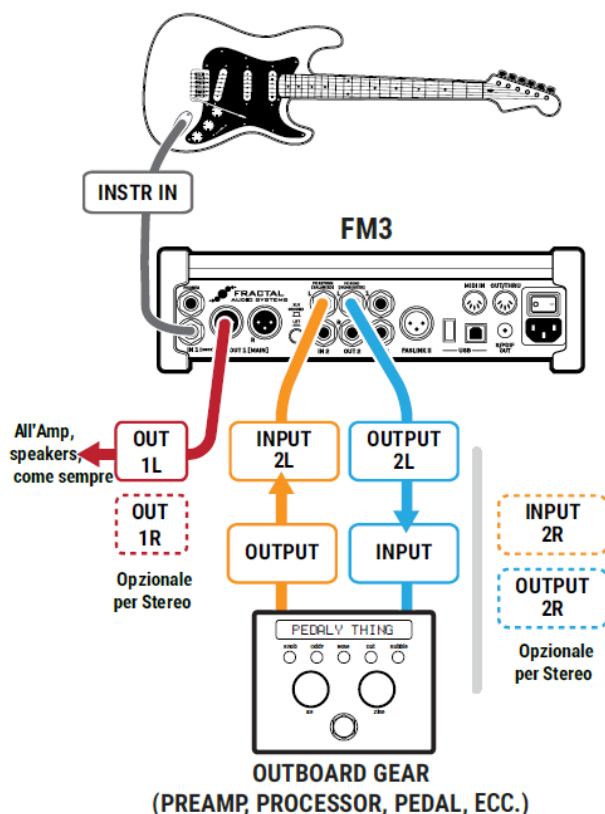


Il blocco **Out 2** è collegato al blocco **In 2**. Questo perché **IN 2** è ideato specificatamente per funzionare come un bypass per l'intero loop, permettendo al segnale di passare anche quando le unità esterne non sono in uso.

NOTA: non saltate direttamente alla conclusione che l'insert è il metodo migliore per inserire unità di altri produttori. Potete raggiungere ottimi risultati semplicemente collegando le unità in serie. Inserite pedolini tra la chitarra e l'In 1 di FM3 e/o collegate le uscite di FM3 ad altri processori, loopers, ecc. Comunque, un vantaggio di utilizzare un insert è che l'unità esterna può essere controllata dalle Scenes in un preset di FM3, da un footswitch o registrata via USB.

LATO SEND

- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM3.
- ▶ Collegate **Out 1** ai vostri speakers o amp come al solito.
- ▶ Collegate **Out 2 L** all'ingresso della vostra unità esterna.
 - Un cavo Humbuster™ è fortemente consigliato ma potete utilizzare anche un cavo patch standard. Non utilizzate cavi da TRS-a-TRS.
 - Per unità che funzionano a **Instrument Level** (ad es. pedali):
 - In **SETUP: I/O: Audio** impostate **Output Type** per **Out 2** su "UNITY GAIN".
 - Impostate il potenziometro **OUT 2** al massimo.
 - La funzione **Out 2 Boost/Pad** può aiutare a ridurre il rumore di fondo. Si veda il "Consiglio" alla pagina precedente.
 - Per unità che funzionano a livello di linea (la maggior parte delle unità rack):
 - In **SETUP: I/O: Audio** impostate **Output Type** per **Out 2** su "LINE LEVEL" e impostate **Output Level** su -10 o +4 in funzione della sensibilità dell'ingresso della vostra unità esterna.
 - Impostate il potenziometro **OUT 2** come desiderato per ottenere il livello ottimale.



LATO RETURN

- ▶ Collegate l'output dell'unità esterna all'**Input 2 L** come "return".
- ▶ Usate l'**Input 2 R** per una configurazione opzionale stereo.
- ▶ Regolate i livelli sulla vostra unità esterna o i controlli pad Input 2 di FM3 in **SETUP: I/O: Audio**.



FM3 può inviare messaggi MIDI per controllare unità di altri produttori. Collegate un cavo MIDI dal MIDI OUT di FM3 al MIDI IN di un'unità collegata. Poi programmate i messaggi MIDI necessari come dettagliato nella sezione "[Inviare e Ricevere MIDI](#)" a p. 134.

DUE CHITARRE IN CONTEMPORANEA

Global Settings: vedi sotto;

Presets: Custom

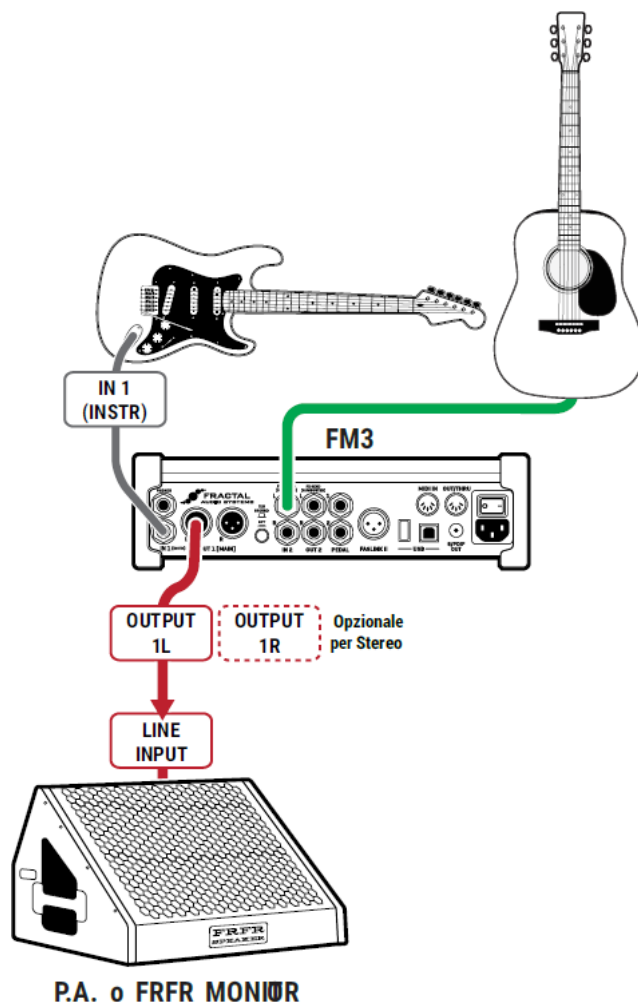
Questa configurazione è utile per coloro i quali desiderano utilizzare FM3 per processare contemporaneamente il segnale di una chitarra elettrica e di un'acustica. Funziona perfettamente anche con le chitarre dotate di doppia uscita per pickups magnetici e piezoelettrici.

NOTA: sebbene questa configurazione possa essere utilizzata anche per due chitarre elettriche o una chitarra ed un basso, ad esempio, FM3 consente l'utilizzo di una sola di blocchi AMP e CAB, quindi le possibilità di gestione del suono del secondo strumento sono limitate (FM9 e Axe-Fx III permettono l'utilizzo di due coppie di blocchi Amp e Cab per ciascun preset, offrendo una maggiore versatilità).



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra elettrica all'**Input 1 (Instrument)** di FM3.
- ▶ Collegate la vostra chitarra acustica (o il segnale piezoelettrico della vostra elettrica) all' **Input 2 L**.
- ▶ In **SETUP: I/O: Audio**:
 - Impostate **Input 2 Mode** su "LEFT ONLY"
 - Regolate l'**Input 2 Pad** come necessario.
- ▶ Collegate l'**Output 1** di FM3 al PA, mixer o a monitors come fareste in qualsiasi altra configurazione "diretta".
- ▶ Create un preset come mostrato sopra nel quale IN 1 è la chitarra elettrica e IN 2 è l'acustica/piezo.
 - Blocchi Compressor e EQ sono un ottimo sistema per aumentare il livello e controllare il tono al segnale acustico o piezoelettrico.
- ▶ Notate che nell'esempio, le due catene condividono un blocco riverbero, cosa che funziona perfettamente ed è anche economica per le prestazioni. È anche possibile condividere altri blocchi.
- ▶ Se volete che l'acustica abbia il proprio output, potreste inviare la seconda serie di blocchi al blocco **Out 2** al posto di farla confluire nell'**Out 1**.



5 PRESETS

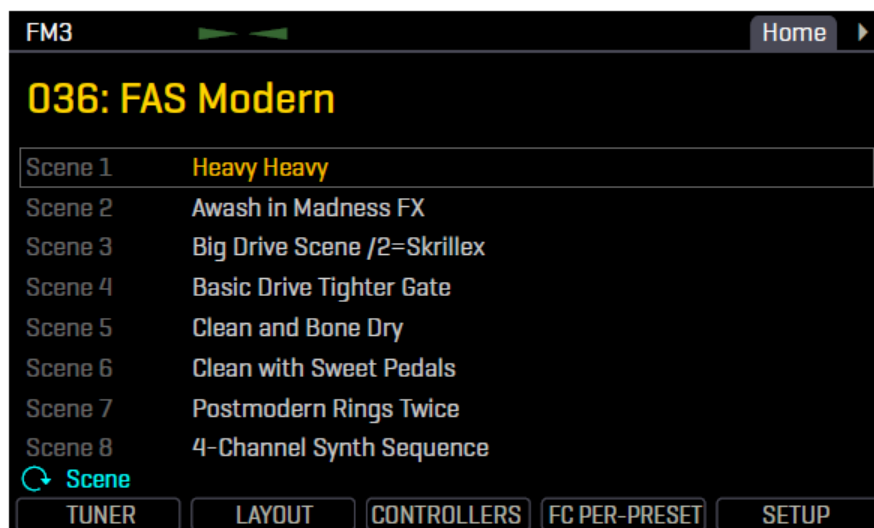
PANORAMICA

- ▶ FM3 possiede 512 locazioni di memoria per i preset. Ciascun preset rappresenta un rig completamente indipendente con il proprio amp, cab, effetti e altro.
- ▶ Quando FM3 esce dalla fabbrica, le prime 384 locazioni di memoria sono caricate con Preset di Fabbrica, ma ogni locazione di memoria è modificabile o sovrascrivibile completamente.
- ▶ Se voleste ripristinare i preset di fabbrica (o installare le nuove versioni che vengono rilasciate periodicamente), potete scaricarle da <https://www.fractalaudio.com> e installarle grazie a Fractal-Bot.
- ▶ Ogni preset possiede il proprio nome che potete modificare quando lo salvate.
- ▶ I preset sono costruiti sulla "Griglia" inserendo, collegando e impostando i "Blocchi".
- ▶ I blocchi contengono i "Channels". Si veda "[Introduzione alle Scenes e ai Channels](#)" a p. 17.
- ▶ A differenza dell'Axe-Fx III, FM3 ha preset più piccoli ma un solo preset può virtualmente essere usato per un'intera canzone o addirittura un'intera esibizione.
- ▶ Fate riferimento al paragrafo "[Introduzione al Layout della Griglia](#)" a p. 16 come introduzione a questa sezione.
- ▶ Ogni preset contiene otto "Scenes". Le Scene sono trattate nella [Sezione 6](#) di questo manuale.

CARICARE I PRESETS

Diverse aree di FM3 forniscono modi diversi per selezionare (o "caricare") i preset:

- Si veda [p. 3](#) e [p. 4](#) dell'introduzione di questo manuale per come richiamare i preset dalla pagina **Home**.
- È presente anche un elenco (directory) dei preset
 - Dalla pagina Home, premete page righe (destra) per visualizzare la schermata "Presets"
 - Usate i pulsanti **NAV** per selezionare un preset e premete **ENTER**.
 - I preset sono elencati in ordine numerico. Per riorganizzarli in ordine alfabetico premete il pulsante **SORT A-Z** (funzione Push del potenziometro E).
- **Foot Switches** – I footswitches di FM3 forniscono diverse opzioni per la "selezione" dei preset.
- **MIDI** – MIDI Bank e Program Change selezionano i preset utilizzando il metodo standard "Controller 0 + PC". Fate riferimento al paragrafo "[Tabella Dei Comandi Midi](#)" a p. 136. È supportata anche un'opzione di MIDI Custom PC Mapping, si veda il paragrafo "[Program Change Mapping](#)" a p. 56.



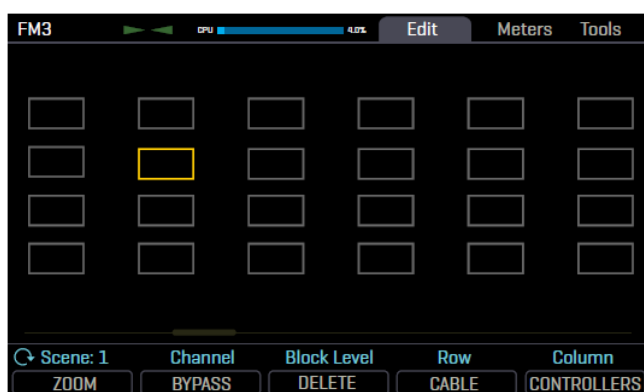
La Home Page del Menù Home fornisce un semplice sistema per richiamare e rivedere i preset

IL LAYOUT DELLA GRIGLIA

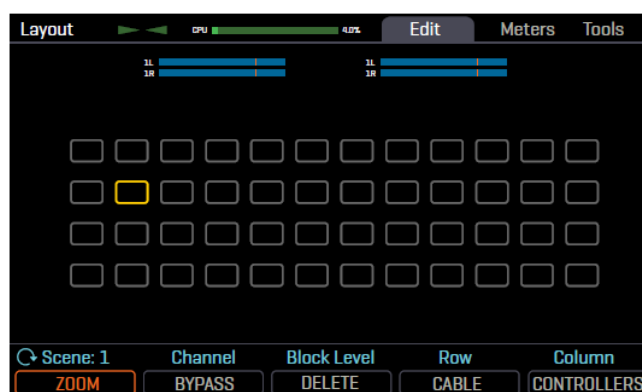
La griglia è una matrice 12×4 sulla quale vengono costruiti i preset. Potete pensare ai rettangoli nella griglia come fori nei quali vengono inseriti e collegati i “**blocchi**” per creare il percorso del segnale. Ciascun spazio nella griglia e ciascun cavo sono stereo. Non è necessario un percorso destro / sinistro separato. Tuttavia, fate attenzione poiché alcuni blocchi possono ridurre il suono a mono.

Potete accedere alla griglia dalla pagina **Home** con il pulsante **ENTER** o la funzione push del potenziometro **LAYOUT**.

Nella schermata di default, il display di FM3 mostra solamente una sezione 6×4 dell'intera griglia 12×4. Visualizzate le parti nascoste utilizzando il potenziometro **E** oppure i pulsanti **NAV**. Una barra di scorrimento nella parte inferiore del display indica dove siete rispetto all'intera griglia. Per visualizzare in un colpo solo l'intera griglia, utilizzate il pulsante **ZOOM** (funzione push del potenziometro **A**).



La griglia normalmente mostra quattro righe e sei colonne. Scorrete a sinistra o destra con i controlli di navigazione



Usate zoom per mostrare l'intera griglia. Questo fa anche apparire i VU meter per livellare scene e preset.

LAVORARE CON I BLOCCHI

Come anticipato nel paragrafo “[Introduzione al Layout della Griglia](#)” a p. 16, i preset di FM3 utilizzano **blocchi** presi da un grande magazzino di amplificatori, casse, pedali, effetti da studio, mixers e altro. Per interagire con la griglia dovete muovere il **corsore** – un rettangolo giallo controllato dai pulsanti **NAV** e dai potenziometri **D** o **E**.

PER INSERIRE UN BLOCCO...

- ▶ Con **NAV** spostatevi nella locazione della griglia desiderata.
- ▶ Ruotate il potenziometro **VALUE** per scorrere la lista dei blocchi.
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.
- ▶ Quando inserite i blocchi, questi vengono tolti dalla lista ma ciascun preset ha il proprio magazzino a disposizione.

PER CAMBIARE O RIMUOVERE UN BLOCCO ESISTENTE...

- ▶ Per **CAMBIARE** un blocco, selezionatelo e ruotate **VALUE** per passare al tipo desiderato.
- ▶ Per **RIMUOVERE** un blocco, selezionatelo e ruotate **VALUE** fino a che viene mostrato “None”.
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.



Una scorciatoia rende più semplice rimuovere un blocco esistente o convertirlo in uno shunt. Selezionate il blocco e premete il pulsante **DELETE** (funzione push del potenziometro **C**). Il blocco viene convertito in uno shunt. Cancellate lo shunt per avere uno spazio vuoto.

PER BYPASSARE O ATTIVARE UN BLOCCO SULLA GRIGLIA...

- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare il blocco.
- ▶ Premete il pulsante **BYPASS** (funzione push del potenziometro B). I blocchi bypassati sono mostrati sulla griglia con colori attenuati o "grigi".

RESETTARE UN BLOCCO/CHANNEL

I blocchi di FM3 ricordano l'ultima impostazione utilizzata, anche quando li posizionate sulla griglia. Potreste voler ripartire da zero prima o dopo aver fatto alcune modifiche. La funzione **RESET** richiede solo la pressione di due pulsanti e può essere effettuata in qualsiasi momento.



- ▶ Se non è già in modifica, selezionate il blocco sulla griglia e premete **EDIT**.
- ▶ Premete il pulsante **RESET** (funzione push del potenziometro A). Sarete avvertiti che state per resettare il Channel *corrente*.
- ▶ Premete **ENTER** per confermare. Potete resettare altri Channels nel blocco se in uso.

SHUNTS

Uno shunt è un blocco trasparente dal punto di vista sonoro—come un cavo che trasporta il segnale da un punto all'altro. Come gli spazi della griglia anche lo shunt è stereo; non ve ne serve uno per il canale destro e sinistro. Potete utilizzare gli shunts in qualsiasi spazio vuoto della griglia in ogni preset.

PER INSERIRE UNO SHUNT...

- ▶ Con **NAV** selezionate la posizione desiderata sulla griglia e ruotate **VALUE** fino a che compare "**SHUNT**".
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.

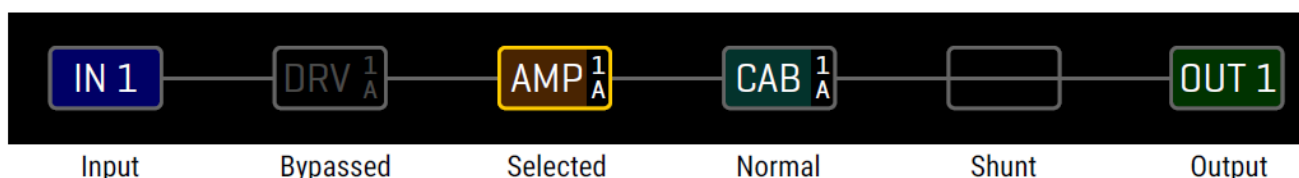
INPUTS E OUTPUTS

I blocchi **Input** e **Output** sono indispensabili per posizionare i punti di ingresso dei segnali sulla griglia e quelli da cui viene passato il segnale ai jacks d'uscita. Tutti i preset di fabbrica utilizzano l'Input 1 e l'Output 1. Altre configurazioni possono richiedere differenti blocchi Input e Output.

Fate riferimento alla [Sezione 4](#) "Collegamenti" per alcuni esempi. Si veda la "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per ulteriori informazioni.

MOSTRARE GLI STATI DEI BLOCCHI

I colori mostrati sullo schermo indicano i diversi stati dei blocchi sulla griglia come segue. Nelle pagine successive ci sono molti esempi. Tenete presente che il blocco selezionato ha un bordo giallo e che il blocco bypassato è grigio.



SPOSTARE BLOCCHI, RIGHE E COLONNE

Una speciale pagina **Tools** nel menù **Layout** contiene varie funzioni utili per **MUOVERE** (MOVE) singoli blocchi, o intere colonne SU, GIÙ, a SINISTRA o a DESTRA. Quando un blocco o una riga/colonna della griglia vengono spostate si scambiano di posto con gli elementi presenti nella posizione di destinazione. Questo può portare alla modifica o alla cancellazione di alcuni cavi connettori quindi prestate attenzione a come sono interconnessi gli elementi del vostro preset prima di effettuare lo spostamento.

- ▶ Aprite la pagina **Tools** del menù **Layout**.
- ▶ Selezionate l'azione con il potenziometro **FUNCTION (A)**: Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down, Copy Channel, Copy/Swap Scene, Global Block Link/Unlink/Load/Unlink All
- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare il blocco, la riga o la colonna che volete spostare.
- ▶ Premete **ENTER** per eseguire lo spostamento.

CAVI CONNETTORI

Così come le unità reali, i blocchi di FM3 devono essere collegati fra loro affinché il segnale possa passare. Questo viene fatto mediante cavi virtuali che vanno da un blocco sulla griglia all'altro. Così, se anche un solo connettore dovesse mancare, il vostro preset rischia di essere completamente muto! Come gli shunts, i connettori sono *totalmente* trasparenti dal punto di vista sonoro.

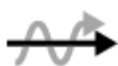
CREARE UN CAVO CONNETTORE...

- ▶ Nella griglia selezionate il blocco dal quale desiderate il connettore INIZI. Non può iniziare da uno spazio VUOTO!
- ▶ Premete il pulsante **CABLE** (funzione push del potenziometro **D**) o **ENTER**. Il blocco selezionato ed il suo vicino a destra lampeggeranno alternativamente.
- ▶ Se desiderate collegarlo ad una diversa RIGA utilizzate **NAV** up o down per selezionare la destinazione desiderata. Non potete saltare colonne.
- ▶ Premete **ENTER** per creare la connessione. Per cancellare le modifiche senza creare il collegamento premete invece **EXIT**.
 - Assicuratevi di selezionare una destinazione che non sia già collegata a blocco di partenza altrimenti RIMUOVERETE quel cavo (si veda sotto).

RIMUOVERE UN CAVO CONNETTORE...

I cavi vengono rimossi praticamente nello stesso modo in cui vengono creati.

- ▶ Sulla griglia, con **NAV** selezionate il blocco dal quale inizia il cavo.
- ▶ Premete il pulsante **CABLE** (funzione push del potenziometro **D**) o **ENTER**. Il blocco selezionato ed il suo vicino a destra lampeggeranno alternativamente.
- ▶ Con **NAV** selezionate "l'altro capo" del cavo che volete rimuovere. Non potete saltare colonne!
- ▶ Premete **ENTER** ed il cavo verrà rimosso. Per annullare senza rimuovere premete invece **EXIT**.



SCORCIATOIA: Per riempire più colonne vuote nella griglia con una serie di shunts e cavi, selezionate qualsiasi blocco che è seguito da una serie di spazi vuoti, poi **premete e mantenete premuto** il pulsante **ENTER**. Gli spazi presenti verranno riempiti automaticamente con shunts e collegati con cavi. Attenzione: qualsiasi cavo esistente lungo questo percorso verrà RIMOSSO!



*Ricordate che ogni componente nella griglia di FM3 è STEREO. Shunts, cavi e la maggior parte dei blocchi sono stereo in/stereo out. La griglia permette di creare fino a quattro "percorsi" completamente stereo e NON dovete necessariamente creare percorsi paralleli sulla griglia per avere la stereofonia! Alcuni blocchi processano il suono internamente in mono (come Amp o Drive) ma anche questi generalmente hanno parametri **Input Select** e **Output Balance**.*

REGOLE PER I CAVI DI FM3

- ▶ Nessun cavo = Nessun suono. Anche la mancanza di un solo cavo interrompe la catena.
- ▶ Il segnale scorre da SINISTRA a DESTRA.
- ▶ Un cavo deve partire da un BLOCCO o da uno SHUNT. Posizioni VUOTE non sono valide come origine.
- ▶ Se tentate di collegarvi ad una posizione VUOTA verrà creato uno SHUNT.
- ▶ Potete collegarvi SOLAMENTE a blocchi nella prima colonna a destra.

Il diagramma seguente illustra alcune delle regole riportate sopra:



Una ★ rappresenta l'origine del cavo connettore.

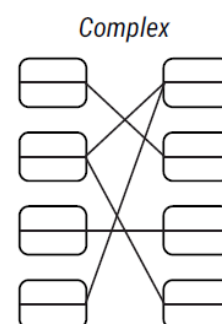
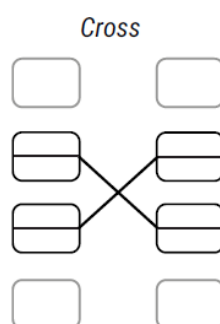
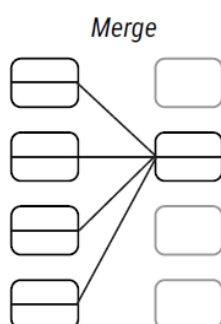
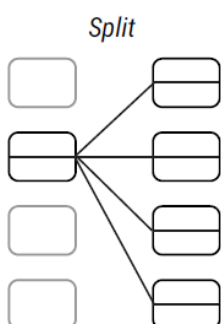
Una ✓ mostra tutte le destinazioni possibili.

Un ✗ mostra le destinazioni non consentite o non disponibili.

Qualsiasi colonna più a destra o a sinistra non è consentita.

Se la ★ fosse in un'altra RIGA, i simboli ✓ sarebbero comunque nelle stesse posizioni.

- ▶ Potete liberamente DIVIDERE o UNIRE fino a quattro blocchi in ogni punto. Questo avviene completamente in modo trasparente dal punto di vista sonoro e non ci sono rischi di degrado del segnale o problemi di fase. È possibile anche l'INCROCIO dei cavi. Ecco alcuni esempi:



IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI

Per una guida complessiva a tutti i blocchi e parametri si veda la ["Guida ai Blocchi Fractal Audio"](#).

La tabella seguente contiene una panoramica di tutti i blocchi. Ogni preset ha a disposizione l'intera lista tra cui scegliere.

Blocco		Descrizione	Tipi	Channels	Istanze
AMP	Amp	Eccolo... Tutti i nostri modelli di amplificatore in un solo blocco!	300+	4	1
CAB	Cab	Simulazione di speaker con le tecnologie Ultra-Res™ e DynaCab™.	2237+	4	1
CHO	Chorus	Crea un classico effetto di modulazione mono e stereo, vibrato incluso.	17	4	2
CMP	Compressor	Controlla dinamica e aggiunge sustain.	13	4	2
DLY	Delay	Un delay da 8 secondi, con modelli analogici, digitali, a nastro e altro.	25	4	2
DRV	Drive	Le tipologie includono boost, overdrive, distortion, fuzz e molti altri.	63+	4	2
ENH	Enhancer	Modalità classica e moderna per controllare l'immagine stereofonica.	3	4	2
FLT	Filter	Include passa basso, passa alto, passa banda e altri modelli.	15	4	4
FLG	Flanger	Vari modelli che permettono effetti dalla modulazione leggera al jet.	31	4	2
FOR	Formant	Create suoni vocalici dinamici con questo filtro.	1	4	2
GTE	Gate/Expander	Utile per qualsiasi occasione dal controllo leggero agli effetti estremi.	1	4	2
GEQ	Graphic EQ	Una varietà di modi per scolpire facilmente e in modo flessibile il tono.	15	4	2
IN	Input	Inserisce il segnale proveniente dagli ingressi fisici nella griglia.	1	4	2
LPR	Looper	Un potente looper con grandi funzioni per il controllo remoto.	1	1	1
MGT	Megatap	Questo delay con 40-tap crea fantastici tappeti sonori.	1	2	1
MIX	Mixer	Vi permette di miscelare fino a quattro segnali stereo.	1	4	4
MTD	Multitap Delay	Molti delays speciali tra cui diffuser, quad-tap e altro.	34	4	1
MBC	Multiband Comp	Compressore a 3 bande per mastering o equalizzazione dinamica.	1	4	1
MUX	Multiplexer	Questo selettore di ingresso invia uno dei molti input ad un output.	1	4	2
OUT	Output	Trasmette il segnale all'uscita fisica corrispondente.	1	4	2
PEQ	Parametric EQ	Equalizzatore parametrico a 5-bande per un preciso controllo del tono.	1	4	2
PHA	Phaser	Molti effetti phaser vintage e all'avanguardia tra cui il vibe.	16	4	2
PIT	Pitch Shift	Include detune, harmonizer (intelligent/custom), whammy e altro.	16	4	1
PLX	Plex Delay	Fino ad otto linee di delay che interagiscono in una matrice. magnifico!	44	4	1
RES	Resonator	Filtri a pettine risonanti in parallelo. Create accordi e altro.	1	2	2
RTN	Return	Riceve il segnale del blocco Feedback Send.	1	1	2
REV	Reverb	Riproduzioni di fama mondiale di modelli springs, rooms, halls e altro.	54	4	1
RNG	Ring Mod	Estremamente flessibile, crea un range di effetti interessanti.	1	2	1
ROT	Rotary	Simula un classico speaker rotante con microfoni multipli.	1	4	2
MIDI	Scene MIDI	Trasmette messaggi MIDI quando una scena viene caricata.	1	1	1
SND	Send	Invia il segnale al blocco Feedback Return.	1	1	2
SYN	Synth	Un synth monofonico a 3 voci che segue quello che suonate.	1	4	1
TTD	Ten-Tap Delay	Impostate tempo, pan e distanze per fino a 10 ripetizioni distinte.	2	4	1
TRM	Tremolo	Crea il classico tremolo, più l'auto-pan o effetti psicoacustici estremi.	4	4	2
VOL	Volume/Pan	Un semplice blocco volume con strumenti per l'input/output.	1	4	2
WAH	Wah	L'essenziale wah, con più tipi basati su dei classici	8	4	2

Ciascun preset include anche un blocco **Controllers** che non viene posizionato sulla griglia.

Alcuni blocchi presenti nell'Axe-Fx III non lo sono su FM3.

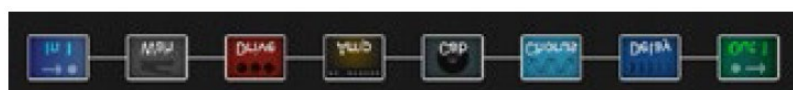
ESEMPI DI PRESET SULLA GRIGLIA

Queste schermate di FM3-Edit mostrano come i blocchi vengono combinati per formare un preset.

Es. 1: Semplice all'osso! Amplificatore e Cassa. Nessun effetto.



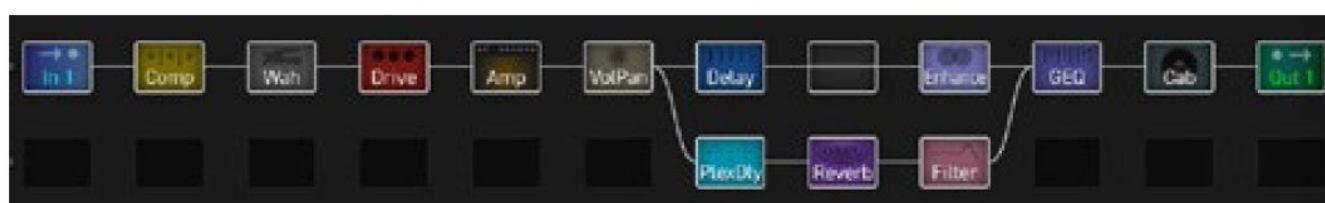
Es. 2: Qui sono aggiunti altri effetti prima dell'amplificatore e dopo la cassa.



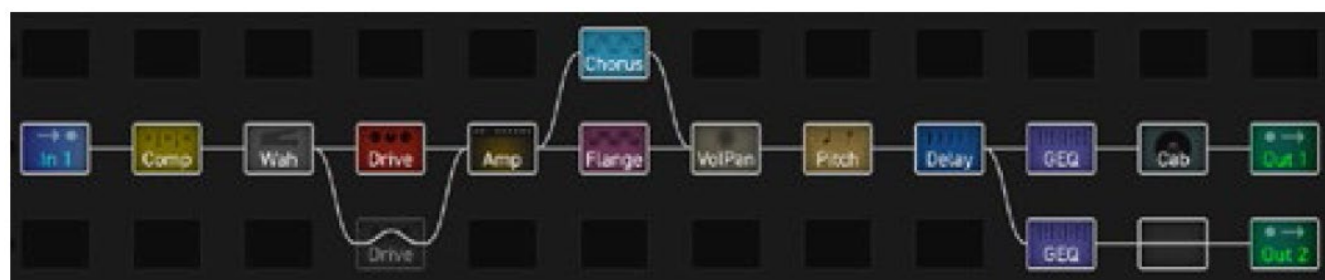
Es. 3: Qui sono utilizzati ancora più effetti fino a riempire per intero le 12 colonne della griglia.



Es. 4: Un preset complesso con molteplici effetti inclusa una catena parallela con shimmer, reverb e filter.



Es. 5: Un preset complesso con alcuni effetti in parallelo, uscite separate con e senza simulazione di cassa.



Es. 6: Qui la prima riga è per una chitarra elettrica mentre la seconda processa contemporaneamente un'acustica



MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO

I blocchi sono completamente programmabili permettendovi di regolare ogni parametro come desiderate. Il menù **Edit** di ciascun blocco contiene una o più **pagine** con molteplici **parametri** che controllano diverse funzioni. Di seguito trovate una guida rapida relativa a come accedere e lavorare con le diverse tipologie di pagine del menù Edit.

APRIRE UN MENÙ EDIT

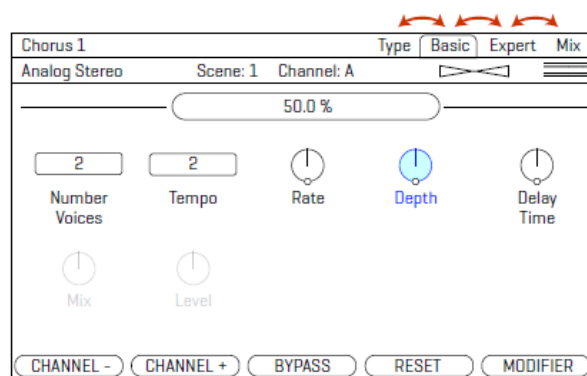
- ▶ Nel **Layout** della griglia, selezionate il blocco desiderato e premete **EDIT**.
- ▶ Da qualsiasi pagina di FM3, premete semplicemente **EDIT** per andare direttamente al menù di **Edit** del blocco selezionato.

CAMBIARE PAGINA

- ▶ La maggior parte dei menù Edit hanno più pagine mostrate tramite "linguette" nella parte superiore del menù (freccie **rosse** qui a destra). Il colore della linguetta è lo stesso di quello del blocco sulla griglia.
- ▶ Usate i tasti **PAGE** per andare alla pagina sinistra o destra.

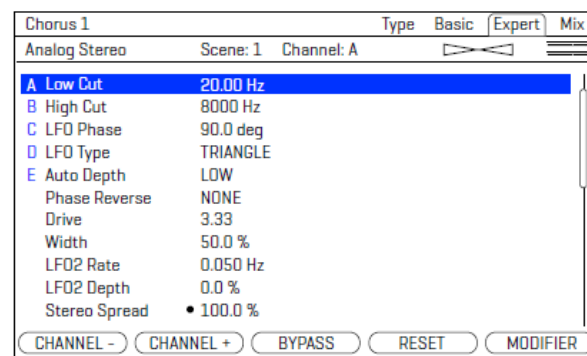
EDIT DELLE PAGINE CON POTENZIOMETRI

- ▶ Molte delle pagine Edit mostrano fino a 5 potenziometri, switches o selettori. Per effettuare le modifiche utilizzate i cinque potenziometri fisici sotto al display o i pulsanti **NAV** e il potenziometro **VALUE**.
- ▶ Ascolterete le modifiche al suono in tempo reale.
- ▶ Se il menù di una pagina ha due righe di potenziometri usate **NAV UP/DOWN** per passare da una riga all'altra.



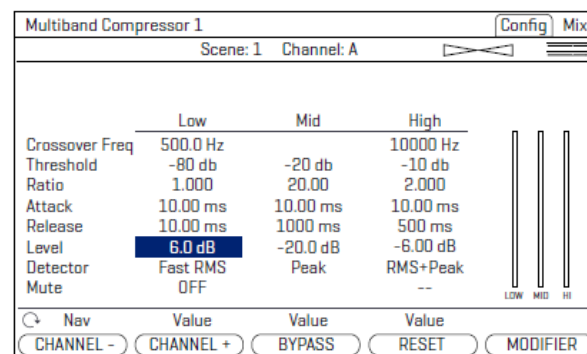
EDIT DELLE PAGINE CON "MENU"

- ▶ Alcune pagine hanno liste verticali di parametri.
- ▶ Usate i pulsanti **NAV UP/DOWN** per scorrere la lista o **NAV LEFT/RIGHT** per saltare.
- ▶ I potenziometri **A** e **VALUE** regolano il parametro selezionato.
- ▶ I potenziometri **B, C, D** e **E** controllano gli altri parametri nella lista come mostrato dalle etichette blu.



ALTRI TIPI DI PAGINA

- ▶ Alcuni blocchi hanno menù Edit speciali, con parametri disposti in righe e colonne. Alcuni di questi includono indicatori o grafici interattivi. Usate **NAV** e **VALUE** o i potenziometri **A, B, C, D, E** per muovervi ed effettuare le regolazioni.
- ▶ Per le pagine **TYPE**, come quelle dei modelli di Amplificatore, usate **NAV** per muovervi nella lista ed effettuare la selezione, cambiate pagina o premete **EXIT** per finire. La selezione è istantanea



SALVARE LE MODIFICHE

Dopo aver editato un preset, potreste voler salvare il risultato.

Ogni preset in FM3 può essere modificato. Non esistono preset permanenti.

Quando modificate in qualsiasi modo il preset corrente, il LED "EDITED" presente sul pannello frontale si illumina fino a quando non salverete (STORE) il preset o ne caricherete uno nuovo.

PER SALVARE UN PRESET...

- ▶ Premete **STORE** per visualizzare la pagina STORE.
- ▶ Ruotate la manopola **VALUE** o il potenziometro **B** se desiderate salvare in una diversa posizione
- ▶ Premete **ENTER** per mostrare l'avviso "Do you want to overwrite the Preset?" (vuoi sovrascrivere il preset corrente?)
- ▶ Premete **ENTER** ancora per confermare o **EXIT** per annullare.
- ▶ Il messaggio "SAVED!" viene mostrato al termine del salvataggio.

PER CAMBIARE NOME AL PRESET...

FM3 possiede 512 locazioni di memoria. Potete editare il nome di qualsiasi preset quando lo salvate.

- ▶ Premete **STORE** per visualizzare la pagina STORE.
- ▶ Premete **NAV** down una volta per passare alla linea PRESET.
 - Con il potenziometro **B** muovete il cursore.
 - Con il potenziometro **C** selezionate le **lettere maiuscole**.
 - Con il potenziometro **D** selezionate le **lettere minuscole**.
 - Con il potenziometro **E** selezionate i **numeri**.
 - Con il potenziometro **VALUE** selezionate TUTTI i caratteri inclusi i **simboli**.
 - Potete usare fino a 31 caratteri per comporre il nome del preset.
- ▶ Potete anche passare con **NAV** a qualsiasi nome di Scene e modificarlo nello stesso modo.
- ▶ Premete **ENTER** per Salvare, poi premete ancora **ENTER** per confermare.
- ▶ Il messaggio "SAVED!" viene mostrato e la nuova locazione di memoria (se variata) viene caricata.



La possibilità di dare un nome alle Scenes è uno strumento molto potente. Oltre ad indicare a cosa è finalizzata la specifica scena, i nomi delle scene non utilizzate possono essere utilizzati per brevi note o promemoria.

LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET

La CPU di FM3 è utilizzata principalmente per la gestione del suono. Un preset con nient'altro che i blocchi Amp e Cab richiede meno di un preset con i blocchi Wah, Drive, Amp, Cab, Delay e Reverb.

Potete controllare in qualsiasi momento l'utilizzo della CPU grazie al mini-indicatore nella parte alta della griglia.

L'utilizzo massimo ammissibile è pari all'80%. Ci sono dei sistemi di sicurezza che vi impediscono di spingere troppo l'utilizzo della CPU di FM3. Se il livello di utilizzo della CPU dovesse salire sopra il limite permesso, FM3 disabiliterà la gestione del suono e verrà visualizzato un avviso lampeggiante "**CPU LIMIT - Muted**". Questo vi permetterà di eliminare blocchi o cambiare le impostazioni per risolvere il problema.

Un altro sistema di sicurezza prevede che FM3 vi impedisca di inserire un blocco che porterebbe la CPU oltre il limite. Se questo dovesse accadere, potreste effettuare delle modifiche al preset per ridurre il consumo di CPU e provare nuovamente. Potreste rimuovere un effetto che è meno importante. Anche la regolazione di alcuni parametri può aiutare.

Qui trovate alcuni dei parametri dei blocchi più comuni che hanno un effetto significativo sull'utilizzo della CPU:

- **Amp: Output Comp:** Impostatelo a "0" per un minore utilizzo della CPU.
- **Cab: Mute:** Utilizzare due IR richiede più CPU che usarne uno.
Impostate il **Preamp Type** su NONE e **Room Level** su 0%.
- **Reverb: Quality e Echo Density.** Più basso = minore CPU.
- **Compressor:** Impostate **Type** su una delle opzioni "PEDAL" per utilizzare meno CPU.
- **Phaser: Stages.** Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Filter: Order e Q.** Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Multitap Delay: Type.** Modelli diversi hanno diverso impatto sulla CPU.
- **Plex Delay:** il numero di ripetizioni ha impatto sull'utilizzo della CPU.
- **Synth:** Impostate i parametri aggiuntivi delle voci su OFF per risparmiare CPU
- **Modifiers** influiscono anch'essi sull'uso della CPU.

SUGGERIMENTO: La pagina Wiki di Fractal Audio contiene una lista delle idee per ridurre l'utilizzo della CPU.

CPU E USB

Su FM3, l'utilizzo della CPU non aumenta quando l'USB è collegato.

6 SCENES & CHANNELS

Prima di leggere questa sezione, date un'occhiata al paragrafo "[Introduzione alle Scenes e ai Channels](#)" a p. [17](#).

Una **Scene** può essere vista come un *preset all'interno del preset*. Le scene possono attivare o disattivare i blocchi, cambiare i **Channels** nei blocchi e altro ancora. Le Scenes non hanno bisogno di essere create—sono già pronte e disponibili per essere configurate a vostro piacimento. Per salvare ogni modifica ad una scena dovete salvare l'intero preset. Ci sono molti benefici nell'utilizzo delle scene. Gestendo molti blocchi nello stesso momento evitano la necessità di fare il "tip tap" sugli switches. Offrono anche il miglior sistema per assicurare uno "spillover" perfetto degli effetti come delay e reverb. Le Scenes possono anche modificare il livello generale, mandare messaggi MIDI e altro. Ciascuna Scene possiede il proprio nome.

COSA INCLUDONO LE SCENES...



- Ogni scena possiede il proprio **Nome**.
- Ogni scena imposta lo stato di **bypass** di ogni blocco nel preset corrente.
- Ogni scena imposta il **Channel** di ogni blocco nel preset corrente.
- Ogni scena possiede i propri livelli attraverso l'impostazione **Scene Level** nel blocco Out
- Ogni scena possiede le proprie impostazioni per quattro **Scene Controller**. Si veda "[Sezione 9: Modifiers](#)".
- Le scene possono usare il blocco **Scene MIDI** per inviare messaggi MIDI. Si veda [p. 56](#) per un'introduzione.
- Le scene interagiscono con una speciale funzione dei footswitches denominata **Control Switches**. Si veda "[Inviare e Ricevere MIDI](#)" a p. X o la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" a [p. 20](#).

DON'T: NON impostate un parametro (ad esempio il parametro Treble di un Amp su "6") per poi passare ad una nuova scena e cambiare il valore di questo parametro (ed es: Amp Treble su "10"). Il cambio interesserà tutte le scene!

DO: Impostate un blocco a piacere (ad es. l'Amp). Ora, cambiate la Scene e impostate quel blocco su di un nuovo Channel. Ora potete modificare TUTTI i parametri di quel blocco. Queste saranno disponibili ogni volta che caricherete quel Channel – in questa Scene o in qualsiasi altra (questo concetto è illustrato a [p. 17](#))

FAQ: PERCHE' NON CAMBIARE SEMPLICEMENTE PRESET?

Cambiare preset vi garantisce la flessibilità totale. Potete cambiare ogni cosa in ogni preset, ma ci sono delle controindicazioni. Sincronizzare molti preset è noioso, dovete tener conto dei vari livelli e di impostare nel modo corretto lo spillover, e sebbene i cambi di preset siano veloci, quelli delle scene lo sono ancora di più e possono essere senza interruzione.

SELEZIONARE LE SCENE

Aree diverse di FM3 forniscono diversi metodi per selezionare una Scene.

- **Nella Home page** – Con i pulsanti **NAV UP/DOWN** o il potenziometro **A**. La scena corrente è evidenziata (la selezione delle scene è diversa quando è attiva la modalità ZOOM; si veda [p. 4](#)).
- **Dalla GRIGLIA** – Ruotate il potenziometro **Scene (A)**. La scena corrente è mostrata sopra al potenziometro.
- **Foot Control** – Gli switches integrati su FM3 o quelli di un FC Controller collegato offrono un range di opzioni dedicate alle "Scenes" inclusa la selezione automatica delle scene da **Song Selection** in una set list.
- **MIDI** – Comandi MIDI possono essere utilizzati per selezionare le Scenes. Si veda il paragrafo "[Selezionare Scenes & Channels da Remoto](#)" a [p. 55](#).

SCENA DI DEFAULT

Quando viene caricato un nuovo preset, lo stesso si reimposta su qualsiasi Scena era selezionata al momento del salvataggio. Per impostare la **scena di default** per qualsiasi preset, salvate il preset dopo aver selezionato quella Scene.

Se volete modificare questo comportamento, potete cambiare l'impostazione in **SETUP: Global Settings: Config**. Al posto del valore di default "AS SAVED", scegliete qualsiasi numero di scena desiderato e quella scena verrà richiamata per tutti i preset non appena questi vengono caricati.

SETLISTS/SONGS/SECTIONS E SCENES

La funzione Setlist/Songs consente di creare liste organizzate di preset e scene da caricare in un ordine specifico quando si suona dal vivo. Questa funzione può essere particolarmente utile quando si organizzano i suoni per una performance dal vivo, in quanto consente di passare senza problemi da una parte all'altra del set senza dover cercare e selezionare manualmente i singoli preset e scene.

Per saperne di più su questa funzione e su come utilizzarla, vedere "[Setlist e Song](#)" a [p. 126](#).

CAMBIARE I CANALI

La funzione **Channel** si spiega praticamente da sola. La maggior parte dei blocchi possiede un certo numero di canali (tipicamente quattro) e per ciascuno canale potete impostare ogni parametro di quel blocco in qualsiasi modo. È come avere più blocchi in uno. Ad esempio, il **Channel A** di un blocco **Drive** potrebbe essere un "clean boost", il **B** uno "screamer" e così via.

Quindi, mentre le Scenes non possono modificare il valore dei singoli parametri, POSSONO però cambiare il Channel e ciascun Channel possiede i suoi parametri ciascuno con il proprio valore.

Aree diverse di FM3 forniscono diversi metodi per cambiare il Channel di un blocco:

- **Dalla GRIGLIA** – Selezionate il blocco desiderato e ruotate il potenziometro **Channel (B)**. Il Channel corrente viene indicato sopra al potenziometro.
- **Mentre EDITATE un BLOCCO** – Premete il pulsante **MORE** (funzione push del potenziometro **E**) per visualizzare la schermata **Scene/Channel**. Con i pulsanti **CHANNEL-/+** (funzione push dei potenziometri **C** e **D**) selezionate un canale. Il canale corrente è mostrato al centro della parte superiore di ogni pagina del menù Edit.
- **Foot Control** – Gli switches integrati su FM3 o quelli di un FC Controller collegato offrono un range di opzioni dedicate ai "Channels".
- **MIDI** – Comandi MIDI e Global Controllers come un footswitch esterno collegato possono essere utilizzati per selezionare i Channels. Si veda il paragrafo "[Selezionare Scenes & Channels da Remoto](#)" a [p. 55](#).

IMPOSTARE I CANALI

Ogni volta che editate un blocco, state già programmando almeno un Channel (tipicamente il Channel A). Programmare gli altri canali è facile: semplicemente selezionate il canale desiderato come descritto in precedenza, impostate i vari parametri con i nuovi valori e poi salvate il preset.

COPIARE UN CHANNEL SU DI UN ALTRO ...

La pagina **Tools** del menù **Layout** ("la griglia") fornisce una funzione utile per copiare un Channel su di un altro. Questo è attuabile solamente all'interno di un singolo blocco; non potete copiare un Channel da un blocco ad un altro o uno da un preset ad un altro.

1. Visualizzate la pagina **Tools** nel menù **Layout** (griglia).
2. Ruotate il potenziometro **VALUE** fino a quando viene visualizzato sul display "COPY CHANNEL".
3. Con il potenziometro **D** selezionate la scena da cui volete copiare. Le lettere relative ai Channel sono mostrate sopra i potenziometri.
4. Usate il potenziometro **E** per selezionare la destinazione nella quale volete copiare.
5. Premete **ENTER** o il pulsante **EXECUTE** sullo schermo (funzione push del potenziometro **C**) per effettuare la copia.
6. Provate il vostro preset e ricordate di **SALVARE (STORE)** per rendere le modifiche permanenti.

QUICK TIP

*Sebbene non possiate copiare i canali tra blocchi o preset con FM3, potete però farlo utilizzando FM3-Edit, il software editor gratuito per FM3. È inoltre possibile salvare le impostazioni di qualsiasi Channel nella **Block Library** del vostro computer per richiamarle al volo ogni volta che ne avete bisogno.*

IMPOSTARE LE SCENE

Programmare le altre scene è facile. Ecco alcune istruzioni passo-passo:

IMPOSTARE UNA NUOVA SCENA O MODIFICARNE UNA ESISTENTE ...

1. Richiamate il preset desiderato e selezionate la Scene voluta.
2. Bypassate o attivate ciascun blocco come desiderato.
 - Dal Layout (griglia) o mentre editate un blocco, usate il pulsante **BYPASS** (funzione push del potenziometro **C**).
 - O utilizzate un footswitch assegnato o un controller remoto per bypassare/attivare il blocco.
3. Impostate il Channel per ciascun blocco come descritto nella pagina precedente.
4. Provate e salvate il preset. Nella pagina **STORE**, con **NAV** selezionate la nuova scena e datele un nome.

Provate sempre TUTTE le scene nel vostro preset—anche quelle che non pensate di utilizzare.

Assicuratevi che non vi siano spiacevoli balzi di volume o altre sorprese in caso di errata selezione.

Una buona pratica fra i professionisti è quella di impostare le scene non utilizzate su quelle che causerebbero meno problemi in caso di richiamo accidentale.

COPYING SCENES

Il menu Layout Tools di FM3 Layout vi consente di copiare/incollare o scambiare le scene all'interno di un singolo preset. Anche FM3-Edit dispone di queste e altre funzioni.

COPIARE UNA SCENA ALL'INTERNO DELLO STESSO PRESET...

La pagina **Tools** del menù **Layout** contiene uno strumento per copiare le Scenes all'interno dello stesso preset.

1. Visualizzate la pagina **Tools** del menù **Layout** (griglia).
2. Ruotate il potenziometro **VALUE** fino a visualizzare sullo schermo "COPY SCENE".
3. Con il potenziometro **D** selezionate la scena che volete copiare. Il numero è mostrato sopra al potenziometro.
4. Con il potenziometro **E** selezionate la destinazione. Potete anche copiare una scena su "TUTTE" le altre (ALL).
5. Premete **ENTER** o il pulsante **EXECUTE** sullo schermo (funzione push del potenziometro **C**) per eseguire.
6. Provate il preset e ricordatevi di salvare (**STORE**) per rendere le modifiche permanenti.

Un altro strumento nella stessa sezione permette di scambiare (SWAP) le scene all'interno dello stesso preset.

È POSSIBILE COPIARE SCENE TRA PRESETS DIVERSI?

Né FM3 né FM3-Edit possono copiare una Scena da un preset all'altro. Questo perché non c'è modo di garantire che la scena funzioni nel preset in cui viene copiata (dovrebbe avere gli stessi blocchi e impostazioni). È possibile copiare alcune parti del suono di una determinata scena copiando blocchi o canali, ma non è la stessa cosa che copiare una scena.

SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO

Scenes e Channels possono essere selezionati tramite comandi MIDI o Global Controllers. Ci sono molte opzioni.

SCENE INCREMENT E DECREMENT

Le funzioni **Scene Increment** e **Decrement** vi permettono di scorrere le scene in avanti ed indietro una alla volta. Dovete innanzitutto assegnare a ciascuna funzione il proprio CC# o l'opzione per pedale/switch nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**. La funzione è attivata da qualsiasi valore inviato dal controller.

SELEZIONE DELLE SCENES

La funzione **Scene Select** utilizza il valore di un controller MIDI per selezionare una scena specifica. Dovete prima assegnare un #CC a **Scene Select** dal menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

La scena è data dal *valore* del controller (non dal numero... si vedano le FAQ qui sotto). I valori partono da 0, mentre le scene da 1, quindi "**Valore più uno = numero di Scene**" (tabella 1 a destra). Le serie si ripetono con le scene che vanno da 1 a 8 per tutti i valori CC fino a 127¹.

ESEMPIO: immaginiamo che volete usare un messaggio MIDI per selezionare la scena 3. Aprite il menù **MIDI/Remote** e assegnate il CC# che volete a "Scene Select". Ad esempio CC#34. Per caricare la Scene 3 inviate a FM3 il CC#34 con il valore "2" (Scene 3: 3 - 1 = 2).

TABELLA 1

CC Values & Scenes

0 = Scene 1
1 = Scene 2
2 = Scene 3
3 = Scene 4
4 = Scene 5
5 = Scene 6
6 = Scene 7
7 = Scene 8

SELEZIONE DEI CHANNELS

In questo caso utilizziamo il valore di un controller per selezionare uno specifico Channel. Ciascun blocco possiede le proprie impostazioni dedicate per la selezione del canale, presenti nell'elenco della pagina **Channel** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Il Channel viene selezionato da un *valore* del controller (non dal numero... si vedano le FAQ qui sotto). I valori partono da 0, che corrisponde al Channel A, e proseguono nello stesso modo (si veda la tabella 2 qui a destra). Come per la funzione Scene Select (qui sopra) la serie continua, ripetendo i Channels A-D su tutti i valori fino a 127.

TABELLA 2

CC Values & Channels

0 = Channel A
1 = Channel B
2 = Channel C
3 = Channel D

¹ In termini matematici sarebbe $\text{Scene\#} = [(\text{CC Value mod } 8) + 1]$

FAQ: MIDI CC Number e Valori dei CC... Qual' è la differenza?

I messaggi MIDI di **Control Change** – noti anche come "CC" – sono caratterizzati da un **numero** (0–127) e da un **valore** (0–127). Il numero è come un "identificativo" che specifica quale funzione volete controllare. Un semplice esempio potrebbe essere fatto con un pedale di espressione MIDI che invia il CC#7 che viene interpretato dall'unità collegata come il controllo del "Volume". FM3 lascia a voi la scelta dei CC per le varie funzioni in una lunga lista che trovate nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Una volta che un CC# è stato impostato per controllare una funzione, il suo **valore** dice cosa deve fare quella funzione. Alcune funzioni – come il Volume – interpretano tali dati in modo continuo su tutto il range da 0 a 127. Altre funzioni – come lo stato di Bypass – disattivano per valori bassi e attivano per valori alti. Altre funzioni potrebbero essere attivate da un valore qualsiasi.

Varie tipologie di controller fisici possono inviare i valori in modo diverso. Un **pedale** si muove fra il minimo ed il massimo invia un "flusso" continuo di dati che vanno da 0 a 127. Uno **switch** manda un singolo valore per OFF (tipicamente 0) e un altro per ON (tipicamente 127). Altri controller MIDI offrono altre opzioni.

Sia il CC Number che il suo valore sono la chiave per selezionare Scenes e Channels via MIDI.

PROGRAM CHANGE MAPPING

Un altro modo per selezionare le Scenes via MIDI è utilizzare la funzione **PC Mapping**, la quale consente ad un singolo messaggio MIDI **Program Change** (PC) in ingresso di selezionare **Preset e Scene** a vostra scelta. Questa è una possibilità frequente in caso colleghiate una pedaliera MIDI che manchi della sofisticatezza per inviare i messaggi MIDI necessari per la selezione della Scene.

Il parametro **PC Mapping** si trova nella pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP** e deve essere attivato affinché la mappatura personalizzata possa avvenire. Con questa opzione attivata ("ON"), una tabella di correlazione converte ogni messaggio MIDI di Program Change in ingresso in modo che possa caricare il preset e la scena desiderate. La mappa è limitata a 128 voci per cui i messaggi MIDI BANK SELECT vengono ignorati quando il parametro PC Mapping è attivo.

Con l'opzione PC Mapping impostata su "OFF", i MIDI Program Change caricano i preset secondo un rapporto 1:1 e i comandi Bank Select vengono gestiti dall'unità come sempre.

COSTRUIRE LA MAPPA

La tabella di correlazione si trova nella pagina **Mapping** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Per utilizzarla seguite questa semplice procedura:

1. Con **NAV** portatevi sulla riga del messaggio di Program Change che volete rimappare.
2. Con il potenziometro **B** selezionate il valore desiderato per il parametro **Map to Preset**. Questo è il preset che verrà caricato quando viene ricevuto il messaggio di Program Change selezionato.
3. Con il potenziometro **C** impostate il valore desiderato per il parametro **Map to Scene**. Potete selezionare la scena tramite il suo numero o selezionare "AS SAVED" per caricare la scena di default salvata nel vostro preset (fate riferimento a p. [52](#) per maggiori informazioni circa la Default Scene).
4. Ripetete i passi da 2 a 4 per i rimanenti messaggi di Program Change che volete rimappare.
5. Premete **EXIT** per terminare. Non avete la necessità di salvare le impostazioni nel menù **SETUP**.

La mappa di correlazione rimane inalterata anche se impostate il parametro **PC Mapping** su Off.

INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE

Il blocco Scene MIDI permette a ciascuna scena di inviare fino a otto messaggi MIDI. Fate riferimento al paragrafo "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" a p. [19](#) per i dettagli relativamente a come

SCENE LEVELS

Ciascuno dei blocchi Output include otto parametri che vi permettono di aumentare o diminuire il livello di ciascuna scena. Usare queste regolazioni rappresenta un semplice e veloce sistema per bilanciare i livelli o aumentare il livello di una scena quando non ci sono altre possibilità.

SCENE, CANALI & MODIFIERS

Il sistema dei Modifiers di FM3 fornisce un'estesa automazione e opzioni per il controllo remoto.

I Modifiers sono spiegati in dettaglio nella [Sezione 9](#) a p. [67](#) ma di seguito trovate un riassunto delle principali informazioni circa Scenes, Channels e Modifiers.

SCENE CONTROLLERS

Ricordate che le impostazioni dei parametri non possono essere cambiate dalle Scenes. Ovviamente, potete cambiare il Channel ma non è la stessa cosa (potrebbe accadere che tutti i vostri Channels sono già stati utilizzati). Il sistema costituito dagli **Scene Controller** unisce questi due mondi, fornendo un sistema per avere i valori di singoli parametri o gruppi di parametri diversi in ciascuna scena.

Date un'occhiata al paragrafo "[Tutorial: Scene Controllers](#)" a p. [76](#).

CHANNELS & MODIFIERS

Di default, i Modifiers sono **condivisi** da tutti i Channels del blocco. Questa è, nella maggior parte dei casi, un'ottima cosa evitando di dover applicare lo stesso modifier più volte quando cambiate i Channels.

In alcuni casi, potreste accorgervi che, se cambiate il **Modello** (Type) di un effetto da un canale all'altro, alcuni parametri potrebbero o non essere presenti del tutto oppure avere nomi diversi. Ad esempio, nel blocco Delay, il **Mono Tape** possiede un parametro chiamato "Head 2 Ratio", mentre lo stesso parametro è chiamato "L/R Time Ratio" nel **Dual Delay**. Un Modifier ad uno controllerà entrambi.

Questa funzione è anche fornita per limitare un Modifier ad UN Channel ("A" anziché "ALL" ad esempio).

SCENE REVERT

Le modifiche alle scene tipicamente rimangono valide fino a quando le salvate o annullate caricando un altro preset. Tuttavia, le modifiche effettuate tramite footswitches o MIDI possono portare ad avere un differente comportamento in funzione di come è impostato il parametro Globale **Scene Revert**.

Con la funzione Scene Revert attivata (ON), le modifiche alle Scenes vengono **perse** quando caricate una nuova scena tramite footswitches o messaggio MIDI.

Di seguito trovate due esempi in modo che possiate paragonare come vengono gestite le modifiche alle scene con il parametro Scene Revert disattivo (OFF) o attivo (ON):

Es. 1: SCENE REVERT su OFF (default)

1. Caricate la SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivate il DRIVE 1 con un Footswitch.
3. Passate alla SCENE 2.
4. Tornate alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà ON come l'avete lasciato.

Es. 2: SCENE REVERT su ON

1. Caricate la SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivate il DRIVE 1 con un Footswitch.
3. Passate alla SCENE 2.
4. Tornate alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà OFF come nel preset salvato.

ATTIVARE/DISATTIVARE LA FUNZIONE SCENE REVERT...

1. Visualizzate la pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
2. Con **NAV** evidenziate il parametro SCENE REVERT ed impostatelo su "ON" o "OFF" come desiderato.
3. Premete **EXIT** per terminare (non serve che SALVIATE i cambiamenti fatti in SETUP).



IMPORTANTE: Scene Revert **NON** si applica alle modifiche della scena da FM3-Edit o dal pannello frontale. Ciò significa che non è necessario salvare ogni singola modifica quando si utilizzano questi metodi per modificare le scene.

SCENE IGNORE

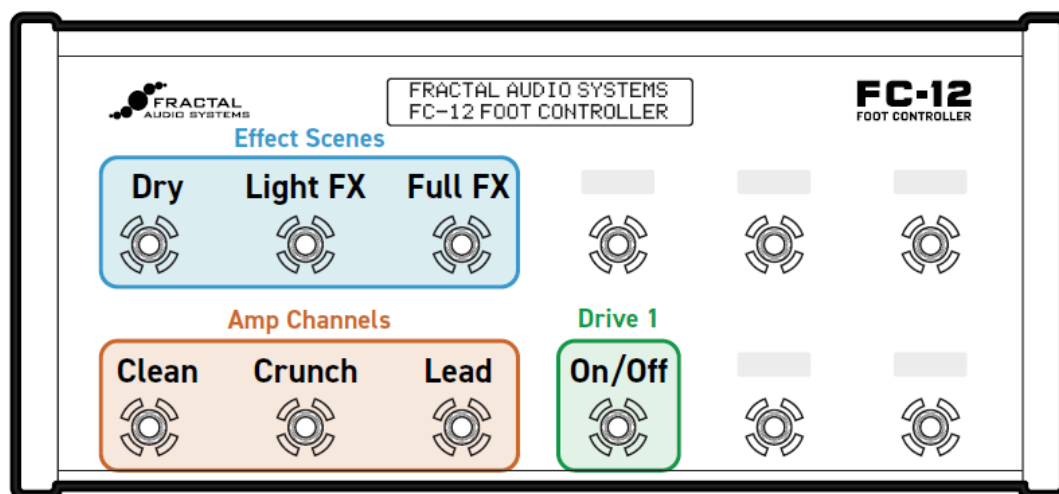
Le scene sono incredibilmente utili perché consentono di controllare tutto il preset in modo centralizzato, eliminando la necessità di "ballare il tip tap" su più pedali quando si vuole cambiare completamente il suono. Tuttavia, possono anche essere un'arma a doppio taglio, in quanto la modifica della scena prende il controllo di ogni blocco del preset, impostandone gli stati di bypass e i canali su valori pre-salvati. E se si desidera che alcune parti della propria "pedaliera" siano indipendenti dalle scene? Immaginate, ad esempio, se i vostri effetti fossero programmati in scene ma i canali degli amplificatori fossero controllati manualmente.

Il firmware 5.03 ha introdotto l'opzione **Scene Ignore**, una funzione che consente maggiore flessibilità di commutazione. Tutti i blocchi del preset con Scene Ignore abilitato funzioneranno in modo indipendente, al di fuori del consueto controllo automatico delle scene. L'opzione Scene Ignore può essere attivata o disattivata **per ogni blocco**, offrendo il meglio di entrambi i mondi all'interno di ogni preset. Un blocco con Scene Ignore attivato può comunque essere bypassato/attivato o si può cambiare canale utilizzando un footswitch o qualsiasi altro sistema di controllo "manuale". Funziona come un pedale o un amplificatore indipendente.

ESEMPIO

Immaginate un amplificatore valvolare utilizzato con un pedale drive, con un "sistema di commutazione" separato per gli effetti wet. L'amplificatore avrà una serie di footswitches per i canali, ad esempio Clean, Crunch e Lead. Il pedale drive può essere attivato o disattivato. Il sistema di effetti wet ha le sue "preimpostazioni" - diciamo Dry, Light FX (chorus e un po' di riverbero) e Full FX (chorus, delay e molto riverbero). Sarebbe facile replicare tutto questo su FM3, ma senza Scene Ignore, i tre gruppi potrebbero solamente essere cambiati insieme su tutte le scene. Si può cambiare il canale dell'amplificatore e il drive e gli effetti cambieranno in base alle impostazioni corrispondenti. Ecco che entra in gioco la funzione **Scene Ignore**! Impostando l'amplificatore e il drive su Scene Ignore e lasciando gli effetti sotto il controllo delle scene, si ottiene una commutazione indipendente "mix and match" con un totale di diciotto combinazioni diverse.

Sebbene Scene Ignore possa funzionare bene con qualsiasi numero di footswitches, l'illustrazione seguente mostra un FC-12. Sono raffigurati tre diversi elementi, che rappresentano gli effetti (controllati dalle Scene), il blocco Amp (impostato su Scene Ignore e controllato da tre diversi switch Effect: Channel) e un Drive, impostato su Scene Ignore e controllato da un singolo footswitch. In questo modo, l'impostazione funziona esattamente come un amplificatore analogico con un interruttore a pedale per i canali, un pedale drive analogico (stomp on/stomp off) e un rack di effetti programmabile con i propri "preset".



SCENE IGNORE FUNZIONA PER-CHANNEL

Per i blocchi che supportano la funzione **Scene Ignore**, la funzione è controllata dall'interruttore Scene Ignore on/off. Trattandosi di un **parametro** come un altro, Scene Ignore è in realtà un'impostazione **per canale**.

Ciò consente un approccio "ibrido" nel quale alcuni canali possono essere impostati per rispondere ai cambiamenti di scena, mentre altri li ignorano. Per capire meglio il concetto, pensate al blocco come un ricevitore di radio. Quando selezionate un canale con l'opzione Scene Ignore attiva, la radio viene spenta e il blocco non "ascolta" più le scene o qualsiasi cambiamento possano trasmettergli. Tra l'altro, la "radio" non può nemmeno essere riaccesa da una scena, indipendentemente dalle sue impostazioni. Comunque, se manualmente riportate il blocco ad un canale in cui Scene Ignore è disattivo, può tornare a "sentire" le scene.

Esempio: I canali A, B e C di un blocco Drive hanno la funzione **Scene Ignore** disattivata. Funzionano nel modo consueto, con le Scenes per bypassare/inserire e cambiare il canale. Contemporaneamente, il canale D ha la funzione Scene Ignore ATTIVATA. Se una scena commuta il blocco sul canale D o se si passa manualmente a D, il blocco **smetterà** di rispondere a ulteriori comandi delle scene. Se si riporta manualmente il blocco su A, B o C, dove Scene Ignore è DISATTIVATO, ricomincerà ad "ascoltare" le istruzioni delle scene.

Se si desidera uno scenario misto con Scene Ignore a volte ON e a volte OFF, è necessario uno footswitch o un altro sistema per cambiare il canale del blocco in uno in cui Scene Ignore è OFF, altrimenti rimarrà bloccato nello stato **"Scene Ignore: ON"**.

Estendendo l'esempio precedente, immaginiamo che il nostro blocco Drive sia controllato da un footswitch. TAP è impostato su Bypass e HOLD è impostato per alternare i canali A e D. Selezionate A per il controllo della scena. Attivate D per il controllo manuale.

SUGGERIMENTO: se si desidera sempre la piena indipendenza dalle scene, una buona precauzione è quella di impostare Scene Ignore su ON in ogni canale. Analogamente, se si desidera che un blocco sia controllato solo dalle scene, assicurarsi che Scene Ignore sia disattivato per tutti i canali del blocco. In caso contrario, uno di essi potrebbe essere selezionato da una scena e causare l'interruzione della risposta del blocco ai successivi cambi di scena.

7 LIVELLARE I PRESETS

Questa sezione è divisa in due parti. La prima affronta il tema del **bilanciamento** dei livelli tra più preset, scene, canali, ecc. La seconda parte, a partire da [p. 65](#), tratta come prevenire il clipping in generale.

I musicisti devono affrontare la sfida quasi universale per ottenere i livelli "corretti". Il pubblico, i compagni di band e i tecnici del suono si aspettano un certo grado di coerenza quando si suona durante un'esibizione. I prodotti Fractal Audio offrono un eccellente controllo dei livelli, ma anche con gli strumenti giusti è necessario sapere come approcciarsi a questo problema. Il volume è solo una parte dell'equazione, e anche il tono deve essere preso in considerazione. Senza questa comprensione, potreste pensare di avere le cose a posto, per poi ritrovarvi persi nel mix o improvvisamente con volumi esagerati. Ecco alcuni punti da considerare.

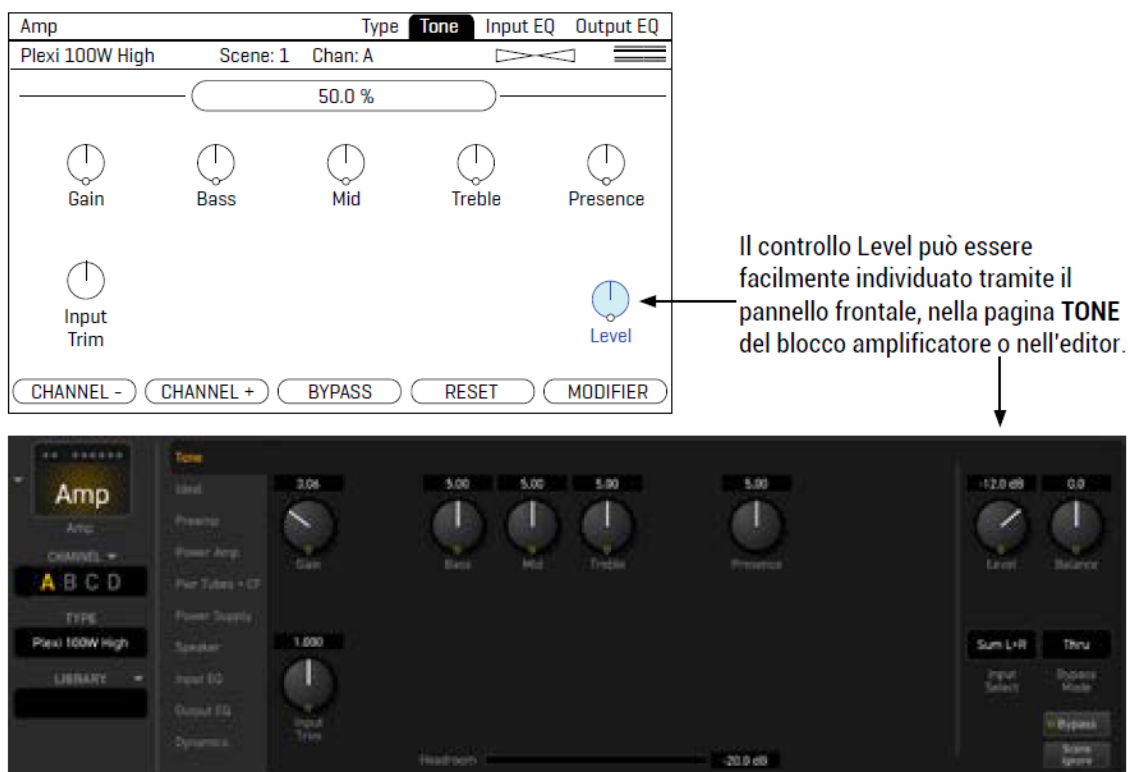
COSA SAPERE...	COSA FARE
L' udito umano è variabile . Ciò è dovuto a un fenomeno chiamato effetto Fletcher-Munson, rappresentato dalle curve isofoniche. In breve, quando il volume cambia, anche il tono sembra cambiare. A volumi più bassi, le frequenze basse e alte sembrano relativamente più silenziose. Con l'aumento del volume, le frequenze basse e alte diventano più prominenti".	Eseguite le regolazioni ad alto volume come se foste a uno spettacolo . Fate attenzione ai toni troppo roboanti o troppo brillanti quando li alzate, e regolateli di conseguenza. Inoltre, bisogna ricordare che i cambiamenti di tono possono essere percepiti come cambiamenti di volume: I "medi" possono aiutare le chitarre a risaltare nel mix.
Il contesto è fondamentale . Quando si è inseriti in un mix, il suono può essere molto diverso da quello che si ottiene singolarmente. Le frequenze degli altri strumenti possono influenzare la percezione del vostro livello e del vostro tono.	Verificate i livelli nel contesto di una band o di un brano e apportate modifiche in base a ciò che sentite . Inoltre, fate attenzione ai continui cambiamenti: anche se avete la possibilità di creare suoni unici per ogni canzone, di solito è meglio iniziare con una serie di suoni di base che funzionano bene in tutto il vostro set e partire da lì.
I diffusori sono importanti... e variano enormemente. Sistemi audio diversi, anche quelli che si dichiarano "flat", enfatizzano frequenze diverse, il che altera il tono e il volume percepito dall'ascoltatore. I diffusori hanno anche una diversa direzionalità, per cui la posizione in cui ci si trova cambia l'ascolto.	Regolate i livelli sullo stesso sistema con cui vi esibirete, oppure utilizzate i diffusori migliori e più precisi che riuscite a trovare . Siate pronti ad effettuare regolazioni su altri sistemi. Se qualcun altro sta mixando, andate in giro con un cavo lungo o wireless per controllare il vostro suono. Ascoltate materiale di riferimento, ad esempio la vostra registrazione preferita.
Le stanze hanno un suono . L'acustica della stanza gioca un ruolo nel tono e nei livelli. La posizione dell'ascoltatore è importante e alcune caratteristiche possono cambiare quando un pubblico riempie lo spazio. Anche con monitor da studio di alta qualità e un trattamento acustico efficace, la maggior parte delle sale presenta comunque cali e picchi significativi nella risposta in frequenza.	Siate pronti ad apportare modifiche in base all'acustica della sala in cui suonate per assicurarvi che il vostro suono sia ben riprodotto nello spazio. Ricordate che le irregolarità dell'acustica possono influenzare la definizione dei toni. Anche in questo caso, se possibile, ascoltate del materiale di riferimento, come si fa quando si ascolta un CD per configurare un PA di un concerto.
Il gain è micidiale . Un guadagno eccessivo può confondere il suono e comprimere la sua gamma dinamica, dando luogo a un tono uniforme e meno espressivo, difficile da distinguere.	Trovate il giusto equilibrio . Gain, overdrive, distorsione - chiamateli come volete - possono essere ottimi, ma vanno maneggiati con cura... e bisogna capire che abbassare il guadagno può migliorare il tono, aumentare la dinamica e aggiungere chiarezza e incisività.

QUICK TIP

CONSIGLIO: organizzate un **Tone Party**. Riunite i vostri compagni di band o alcuni musicisti locali per una festa, offrendo pizza e bevande come ringraziamento per il loro tempo mentre voi mettete a punto i vostri toni. Preparate i suoni e sperimentate diversi modelli di amplificatori, effetti e impostazioni, poi concentratevi su alcuni toni principali come base. Consultate il nostro forum per ulteriori consigli e per imparare da altri musicisti.

UNA REGOLA EMPIRICA

Esistono vari modi per regolare i livelli e possono dare risultati simili. Tuttavia, una regola semplice ed efficace è quella di utilizzare il parametro Level del blocco Amp per effettuare le regolazioni.



Un metodo dettagliato nella pagina successiva indica una procedura per regolare i livelli di Preset, Scene e Canali. Questa procedura include una scorciatoia per il livello dell'amplificatore, a cui si può accedere direttamente dal menu Layout, semplificando le regolazioni.

ECCEZIONI ALLA REGOLA

- ▶ Se si utilizza il **Drive** nella sezione **Preamp** del **Cab**, regolate quel blocco anziché l'amplificatore.
- ▶ Quando un **effetto dinamico o dipendente dal livello**, come un compressore, un gate o un effetto ducking, viene posizionato dopo l'amplificatore, è necessario regolare il livello di quel particolare blocco (o di quello che lo segue) anziché dell'amplificatore. In caso contrario, sarà necessario modificare i parametri di "soglia" che dipendono dai livelli di ingresso, se si vuole mantenere la risposta desiderata dai blocchi dopo l'amplificatore.
- ▶ Questo vale anche per gli effetti non lineari, come il **drive**, che possono essere collocati occasionalmente dopo l'amplificatore. In questi casi, per mantenere il tono e il bilanciamento desiderati, si deve regolare il livello di questi blocchi specifici invece di quello dell'amplificatore, OPPURE controllare le impostazioni del drive a orecchio dopo aver regolato l'amplificatore.

UN METODO PER LIVELLARE

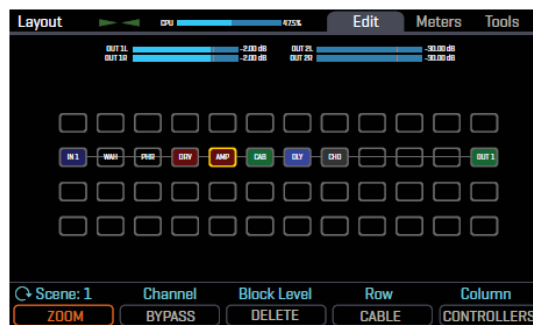
Il Layout della griglia fornisce un ottimo sistema per livellare preset, Scenes e Channels. Dalla pagina **Home**, premete **ENTER** per aprire il menu layout. Quando premete **ZOOM** (funzione push del potenziometro A) vedrete in alto sullo schermo due **VU Meter** relativi agli **Outputs 1 e 2**. Questi hanno una scala che va da -20 a +10 dB con una linea rossa a 0 (questo è il livello interno, NON un'indicazione dBu).

Per impostare i livelli, suonate la vostra chitarra e guardate i VU meter. Regolate il livello di uscita del blocco Amp selezionandolo nella mini-griglia e ruotando il potenziometro **Block Level (C)** finché il livello oscilla o è inferiore alla linea rossa. Modi diversi di suonare e differenti amplificatori e impostazioni possono attivare gli indicatori in modo diverso. Suonate accordi e "riff" dato che le frequenze basse contenute in essi possono spingere con più forza gli indicatori. È corretto vedersi accendere ogni tanto il LED rosso.

Questa vista consente anche di cambiare le **Scene** (potenziometro A) o di modificare il **Channel** del blocco selezionato (potenziometro B), in modo da poter confrontare e regolare tutto in un'unica pagina. Per confrontare i livelli di preset/scene/canali diversi, si consiglia di eseguire lo stesso tipo di materiale osservando i meter.

Si noti che da questa vista è possibile accedere al livello di ogni blocco. Questo facilita la gestione di preset che potrebbero richiedere un approccio particolare (si veda "Eccezioni alla regola", pagina precedente).

Ricordate che i meter da soli non sono sufficienti: dovete affidarvi alle vostre orecchie. Ascoltate e regolatevi di conseguenza.



Il layout della griglia ingrandito mostra, in alto, i VU meters.

SUONI LEAD/FORTI

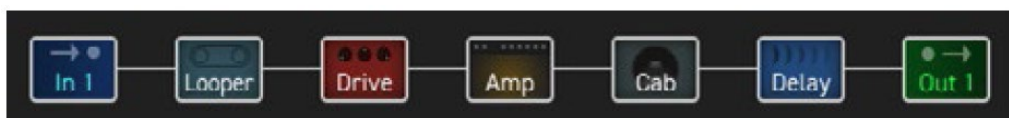
Ora che disponete di un metodo per standardizzare il livello di Preset, Scene e Canali, potreste aver bisogno di sapere come regolare alcuni suoni per renderli più forti, come ad esempio un Lead accentuato. Un buon approccio è quello di iniziare a regolare il suono più forte in modo appropriato utilizzando i meter, e poi regolare gli altri suoni in modo che siano più silenziosi. In questo modo si ottiene un ampio margine di headroom per evitare il clipping. È assolutamente normale che alcuni toni siano più bassi sui meter: I prodotti Fractal Audio hanno un rumore di fondo estremamente basso e non sono soggetti ai problemi che affliggono gli apparecchi analogici che operano a livelli inferiori a quelli ottimali.

SUONI CLEAN/SEMI-CLEAN VS. DIRTY

I suoni puliti e semi-puliti sono più dinamici e potenzialmente meno compressi delle loro controparti distorte. Ciò significa che possono richiedere un'attenzione particolare quando si impostano i livelli. I transienti acuti di un suono pulito possono causare il clipping quando si alza il volume per adattarlo a suoni più compressi e spinti; quindi, per ottenere un mix equilibrato, potrebbe essere necessario abbassare il livello di altri suoni per adattarlo a quello che si decide essere il migliore per i toni puliti.



Potete rendere più facile la regolazione dei livelli usando il blocco Looper in modo che "suoni" mentre voi effettuate le regolazioni. Posizionate il looper tra l'input ed il primo blocco.



BYPASS E LIVELLI

Le impostazioni di bypass dei blocchi effetto possono anch'esse avere impatto sul livello del preset. Qui trovate alcuni suggerimenti per aiutarvi a regolare gli effetti in modo che i livelli rimangano costanti quando bypassate o attivate i blocchi.

- ▶ Alcuni effetti volutamente aumentano o riducono i livelli. Altre volte, volete che i livelli rimangano costanti quando inserite un effetto. In entrambi i casi, esiste un semplice metodo che potete utilizzare per effettuare le corrette impostazioni. Per prima cosa, con l'effetto attivato, regolate il parametro **Mix** in modo da ottenere la desiderata miscela fra segnale Dry e quello Wet. Poi **bypassate** l'effetto, alternate fra gli stati on e off dell'effetto, regolando il livello fino ad ottenere il volume desiderato con l'effetto attivato e bypassato. Potete anche utilizzare un footswitch se ne avete configurato uno per controllare l'effetto.
- ▶ Per gli **effetti basati sul tempo** come delay e reverb posizionati in serie, è meglio impostare il loro **Bypass Mode** su "MUTE FX IN". Questo assicura che il livello dry rimanga costante quando attivate o bypassate il blocco. Poiché questa impostazione potrebbe nascondere delle variazioni nel livello del vostro segnale "dry", dovrete utilizzare la pagina Meters del menù Layout per assicurarvi che il livello rimanga pressoché lo stesso prima e dopo aver bypassato questi effetti.
- ▶ Gli effetti di Pitch ed alcuni altri effetti richiedono un discorso a parte. In funzione della loro peculiarità e impostazioni, potreste volerli trattare come effetti basati sul tempo con l'impostazione del **Bypass Mode** su "MUTE FX IN" oppure provare un approccio completamente diverso usando una delle altre opzioni come ad esempio "THRU". Provate a vedere quella che funziona meglio per il vostro caso specifico.
- ▶ I vari Bypass Mode sono dettagliati nella ["Guida ai Blocchi Fractal Audio"](#).

PREVENIRE IL CLIPPING DELL'OUTPUT

Il metodo descritto a [p. 63](#) descrive come bilanciare più preset, ma serve come punto di partenza per assicurarsi che nessun singolo preset porti al clip delle uscite di FM3.

I meter della vista **Zoom** della griglia di layout (visualizzati anche quando si modifica un blocco Output) mostrano con precisione i livelli interni dei preset. In generale, si dovrebbe regolare il livello di uscita dei preset fino a quando il livello si aggira intorno alla linea rossa.

Dopo che il segnale è stato rilevato da questi misuratori, il livello può essere regolato con le manopole OUT 1 o OUT 2 del pannello superiore prima di essere trasferito ai jack di uscita. Sebbene l'FM3 non disponga di un meter bridge a LED per le uscite sul pannello superiore, ha due LED di segnalazione del CLIP. Questi si accendono quando il segnale supera -1 decibel rispetto al fondo scala (dBFS). I livelli di uscita analogici possono essere visualizzati anche nella pagina Meters del menu Home.

In generale, se i livelli interni sono nell'intervallo ideale, le uscite non andranno in clip. Questo è vero indipendentemente dalle varie impostazioni degli I/O. Tuttavia, se i LED CLIP per Out 1 o Out 2 si accendono, è bene controllare questi aspetti:

- ▶ Controllare i livelli del preset, tenendo presente i punti citati a [p. 63](#).
- ▶ Abbassare le manopole **Out 1** o **Out 2** del pannello superiore, se possibile/fattibile.
- ▶ Infine, controllate l'unico "problema" che non è stato ancora discusso. Gli **EQ globali** ([p. 99](#)) influenzano i livelli del segnale tra la griglia e le uscite. Se le impostazioni dell'equalizzatore causano un aumento eccessivo, è facile che si verifichi un clip sulle uscite, anche se le altre opzioni sembrano tutte impostate in modo ragionevole.

FAQ: Dove impostare i potenziometri del pannello superiori?

Non esiste una risposta univoca a questa domanda, ma si applicano alcune linee guida generali.

L'impostazione di Out1 dipenderà da ciò a cui è collegato. Quando si prova una nuova configurazione, iniziare sempre con i potenziometri di livello completamente abbassati, aumentandoli gradualmente fino a raggiungere il livello di uscita desiderato. L'intervallo "tipico" per la maggior parte delle configurazioni è probabilmente compreso fra "ore 9" e "ore 3". Se il dispositivo collegato a valle dispone di meter, questi possono aiutarvi a regolare FM3. Ricordate anche che Out 1 ha impostazioni per +4 dBu e -10 dBV, che devono essere regolate in base alla sensibilità d'ingresso del dispositivo a valle. Si noti che questa impostazione non influisce sul metering o sul clipping di FM3.

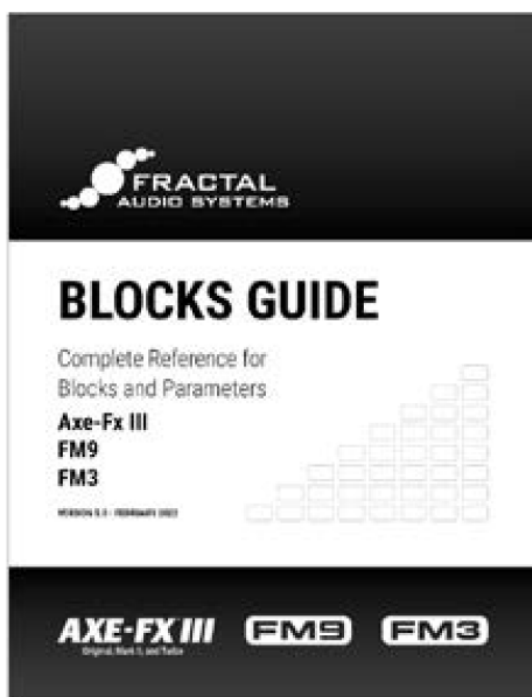
Per l'uscita 2, invece, sono disponibili impostazioni per due tipologie: LINE LEVEL o UNITY GAIN. È necessario scegliere quella corretta per la propria configurazione (come descritto nella [Sezione 4](#)). Le note relative a OUT 1 valgono anche per OUT 2 in modalità LINE LEVEL, ma è necessario prestare particolare attenzione all'impostazione UNITY GAIN. I concetti di questo capitolo sono ancora validi, con l'eccezione che non si devono impostare i livelli interni usando il meter di Out 2, ma basandosi sul design speciale dei preset a guadagno unitario, con la manopola di Out 2 ruotata completamente in senso orario.

8 GUIDA AI BLOCCHI

FM3, FM9 e il nostro processore di punta a rack, l'Axe-Fx III, hanno tutti una base comune. Questi dispositivi utilizzano preset costruiti da blocchi, la maggior parte dei quali sono identici o molto simili in termini di parametri e impostazioni nei tre dispositivi.

È disponibile un manuale completo dedicato a questi blocchi, che offre più di un semplice materiale di riferimento. Approfondisce le informazioni di base, fornisce suggerimenti utili e include risorse aggiuntive per garantire che possiate sfruttare a pieno le potenzialità del vostro prodotto Fractal Audio.

La “Guida ai Blocchi Fractal Audio” può essere scaricata da <https://www.fractalaudio.com/fas-bg>.



9 MODIFIERS

I Modifiers sono una delle caratteristiche più eccitanti di FM3, permettendo il controllo remoto in tempo reali o l'automazione dei parametri del suono. Aprono molte possibilità, quali l'utilizzo di un pedale di espressione per controllare un wah o un whammy, utilizzare un LFO (Low Frequency Oscillator) per spostare la frequenza di un filtro o regolare gli effetti, controllare il volume, e altro tramite messaggi MIDI. Sebbene semplici da utilizzare, i Modifiers forniscono incredibili potenzialità a chi piace essere creativo e vuole spingersi oltre i limiti del sound design.

CREARE UN MODIFIER

Il procedimento per creare un modifier inizia con la selezione del parametro che volete controllare. I parametri che possono essere controllati da un modifier sono indicati da un **simbolo circolare giallo** (mostrato qui sotto). Quando un modifier è già presente, sarà rappresentato da un punto giallo, come se fosse un LED ACCESO. Vedrete lo stesso simbolo indipendentemente dal fatto che il parametro di destinazione sia in una pagina con potenziometri, testo o qualsiasi altro tipo di menù.



CREARE UN MODIFIER...

- ▶ Selezione qualsiasi parametro che supporti un modifier. 
- ▶ Premete il pulsante **ENTER** o il potenziometro **MODIFIER** (funzione push del potenziometro **C**) per visualizzare il menu **Modifier**.
- ▶ Apparirà la pagina **Source** del Modifier. Selezionate la sorgente **SOURCE** che controllerà il parametro. Maggiori informazioni sulle Sorgenti a p. [69](#).
- ▶ Premete **PAGE RIGHT** per passare alla pagina **Modify** (dovete prima selezionare una sorgente).
- ▶ Impostate i parametri come desiderato. Maggiori informazioni sui parametri dei Modifier sono riportate a p. [70](#). Controllate almeno che **MIN** e **MAX** siano impostati, rispettivamente, sul minore e maggiore valore che desiderate avere al variare della sorgente.
- ▶ Premete **EXIT** per abbandonare il menù modifier. Vedrete che ora il cerchio è diventato un punto. 
- ▶ I Modifiers sono in grado di animare i potenziometri, faders, switches e grafici mostrati sullo schermo. Per i menù che possiedono parametri solo testuali una barra grafica mostra la variazione nella sorgente.
- ▶ Dovete salvare (**STORE**) il preset per salvare le modifiche al modifier.

MODIFICARE O RIMUOVERE UN MODIFIER...

- ▶ Per modificare un modifier esistente, utilizzate la stessa procedura usata per creare un modifier.
- ▶ Per rimuovere un a modifier, impostate il suo parametro **SOURCE** su "NONE".

TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH

Di seguito trovate un semplice tutorial nel quale passo dopo passo imposteremo il modifier per gestire un pedale Wah.

Per questo esempio, consideriamo:

- che ci sia un **blocco Wah** nel vostro preset.
- che abbiate un **pedale di espressione** collegato (fate riferimento a "[Pedali d'Espressione](#)" a [p. 12](#)).

Ecco i vari passaggi:

1. Sulla griglia, utilizzate i tasti **NAV** per selezionare il vostro blocco Wah e premete **EDIT** per richiamare il suo menù.
2. Visualizzate la pagina **Config** del menù Edit del blocco Wah.
3. Prestate attenzione al simbolo del Modifier a forma di punto giallo posto sotto il parametro **Wah Control** visualizzato sullo schermo.
4. Con **NAV** selezionate questo parametro (o semplicemente muovete il corrispondente potenziometro). Verrà evidenziato (in blu) quando selezionato.
5. Premete **ENTER** oppure il potenziometro **MODIFIER** per visualizzare il menu **Modifier**.
6. Nella pagina **Source**, cambiate il parametro **SOURCE** impostando il vostro pedale. In funzione di dove avete collegato il pedale potrebbe essere "Pedal 1 (Exp/Sw Tip)" (il jack per pedali di espressione integrato in FM3), oppure potrebbe essere uno degli "External Controllers" ([p. 75](#)), o anche uno dei jack dei controller "FC".
7. Effettuate una prova! Il Wah dovrebbe funzionare quando muovete il pedale. Dovreste anche vedere muoversi il punto sul grafico. Se non dovesse muoversi controllate la sorgente indicata o assicuratevi che il pedale collegato sia stato correttamente calibrato.
8. Salvate il preset premendo **STORE, ENTER, ENTER**.



Il Wah in questo esempio è controllato da un pedale di espressione. Un pedale di espressione può essere usato per controllare altri parametri come le impostazioni di un whammy, la velocità di un rotary, il feedback del delay e altri.

Ci sono anche altre differenti sorgenti che potremmo utilizzare al posto di un pedale. Provate un LFO per un auto-wah o un Envelope Follower per un Mu-Tron funky. I messaggi MIDI aprono un mondo di possibilità di controllo.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS

- La stessa sorgente può essere assegnata a più modifier allo stesso tempo. Ad esempio, un pedale potrebbe controllare contemporaneamente i parametri Rate e Depth del Chorus – anche in modo differente.
- I Modifier di uno specifico blocco saranno solitamente gli stessi in tutti i canali di quel blocco ma potete anche limitare un modifier in modo che venga applicato solo ad un canale a vostra scelta. Cambiate l'impostazione "Channel" all'interno del menù del modifier per fare questa modifica.
- I Modifier utilizzano pochissima CPU quando li usate. Controllate comunque ogni preset che sembra prossimo al limite.
- Le scene non possono modificare i parametri dei blocchi, ma i Scene Controller sì. Quattro diverse potenziometri possono essere utilizzati con i modifier per regolare il valore dei parametri desiderati. Si veda il tutorial a [p. 68](#).
- Ogni blocco che può essere bypassato possiede anche un parametro **Bypass** che vi consente di assegnargli un modifier (il modifier è legato al Bypass e non al Bypass Mode com'era nei precedenti prodotti Fractal Audio).
- I Controller interni sono utilizzati come sorgenti di modifier, ma hanno anche molti parametri che possono essere controllati a loro volta da un modifier. Ad esempio, un LFO può controllare rate o depth di un altro LFO. Un Envelope può attivare o disattivare il Sequencer. Uno Scene Controller può causare l'avvio o l'arresto di un LFO. Il potenziale di elaborazione creativa degli effetti è immenso!

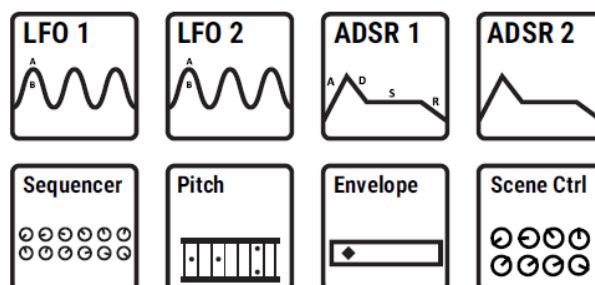
PANORAMICA DELLE SORGENTI PER I MODIFIERS

Ci sono in realtà più di 60 diverse possibilità tra cui scegliere una sorgente per il modifier. Scopriamole insieme.

CONTROLLERS INTERNI

I controllers interni sono già presenti in FM3 e possono essere assegnati direttamente per controllare ogni parametro che accetti un modifier. Questi controllers interni possiedono un menu dedicato per un accesso facilitato.

Per accedere al menu **CONTROLLERS**, premete il pulsante **CONTROLLERS** nella pagina **Home** (potenziometro C) o nel menù **Layout** (E), o premete una volta il pulsante **TEMPO**.

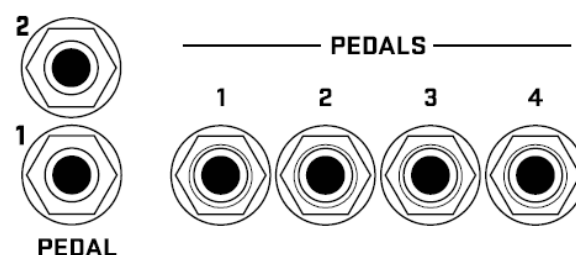


Sebbene non appaia come blocco nella griglia, tutti gli Internal Controllers appartengono ad un blocco **Controllers**. Con quattro canali a vostra disposizione, potete utilizzare fino a quattro diversi set di Controller all'interno di ciascun preset. Questi controller includono un **Tempo**, due **LFOs** (Low Frequency Oscillators), due **ADSRs** generatori di inviluppo), un **Sequencer**, un **Envelope Follower**, un **Pitch Follower**, cinque **Manual Controllers**, quattro **Scene Controllers** e sei **Control Switches**. Fate riferimento a [p. 73](#) per altre informazioni.

ONBOARD & FC PEDALS & SWITCHES

I jacks **Pedal** integrati in FM3 e i jacks **Pedal** o **Switch** di un controller collegato della serie **FC** possono essere assegnati direttamente come sorgenti per un modifier. A differenza dei precedenti prodotti non serve più prima assegnarli ad un **External Controller** (sebbene possa tuttora essere fatto).

Su FM3, troverete due opzioni relative al jack pedal: una per **Expression** o **Switch Tip** ed un'altra per **Switch Ring**.



CONTROLLERS ESTERNI

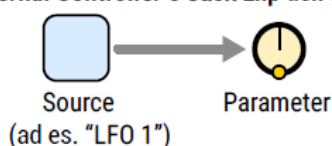
I Controllers Esterni assomigliano ai Controllers Interni in quanto possono essere assegnati per regolare qualsiasi parametro che permetta l'uso di un modifier, fornendo controllo dinamico di vari aspetti del vostro suono. Differiscono però dai Controllers Interni poiché operano come intermediari di una sorgente dei modifier. Al posto di avere impostazioni o valori propri, mettono in collegamento i parametri di FM3 ai messaggi MIDI esterni, pedali fisici, interruttori o altro hardware.

Ciascuno dei 16 controllers esterni possiede un'impostazione globale che determina cosa lo controlla. Potete impostare un Controller Esterno in modo che venga controllato da:

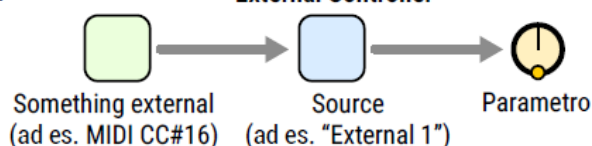
- Uno dei jacks **Pedal** presenti sull'unità.
- Uno dei jacks **Pedal** o **Switch** di un controller FC collegato.

Potete avere maggiori informazioni sugli External Controllers a [p. 75](#).

Internal Controller o Jack Exp dell'unità



External Controller



Come sorgente di modifier, i controllers interni operano direttamente sui parametri mentre i Controller esterni funzionano come intermediari, mettendo in comunicazione unità esterne o messaggi MIDI con i parametri.

PARAMETRI DEI MODIFIERS

L'impostazione di default per i modifier è quella lineare. Alla variazione della sorgente consegue una variazione del parametro in relazione diretta. I parametri del Modifier vi permettono di modificare questa relazione. Potete regolare il potenziometro di un pedale o farlo lavorare al contrario. Potreste desiderare che il parametro collegato ad un interruttore si muova in modo omogeneo anziché fare un salto brusco. Di seguito troverete una panoramica dei parametri aggiuntivi che potete utilizzare per creare questi effetti e molti altri. Trovate queste opzioni nella pagina **Modify** una volta selezionato un qualsiasi modifier.

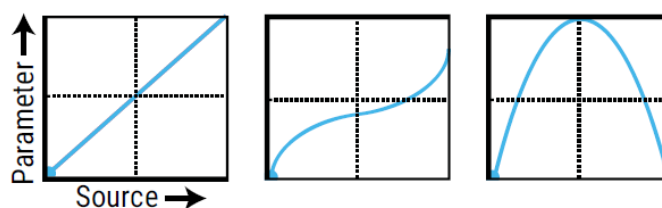
Min e **Max** determinano il range di variazione del parametro. Questi sono parametri estremamente importanti.

*ESEMPIO: il modifier di pedale che controlla il **Delay Feedback** ha un Min impostato su "10%" e un Max su "50%". Il feedback potrà passare solamente dal 10 al 50% quando si muove il pedale, anche se il range reale di questo parametro va da -100% a +100%.*

Start, **Mid**, **End**, **Slope**, **Scale** e **Offset** vengono utilizzati per creare curve personalizzate che rimappano la relazione fra sorgente e valore nel parametro collegato. Nella pagina Modify, un **grafico** mostra la relazione fra la sorgente (asse x) ed il parametro (asse y). Un punto sul grafico segue l'andamento della sorgente.

L'impostazione di default (primo grafico qui sotto) crea una relazione lineare 1:1 (la linea blu) tra la sorgente ed il parametro. Alla variazione della sorgente il parametro cambia in modo lineare.

Gli altri due grafici qui sotto mostrano esempi di curve non lineari che potete creare usando Slope, Scale e Offset. Le pagine che seguono mostrano altri esempi.



Attack e **Release**: questi valori applicano una "attenuazione" per ridurre la velocità alla quale il parametro collegato segue la sorgente. **Attack** determina la velocità di modifica all'aumentare della sorgente mentre **Release** controlla la velocità quando questa diminuisce. A valori contenuti, aggiungono solamente una leggera curvatura. Provate con 5 ms per "stabilizzare" un pedale o per smorzare gli spigoli di un LFO Square in modo da eliminare click e pop. Valori elevati possono far sì che le modifiche nel suono avvengano in modo estremamente lento e poco reattivo.

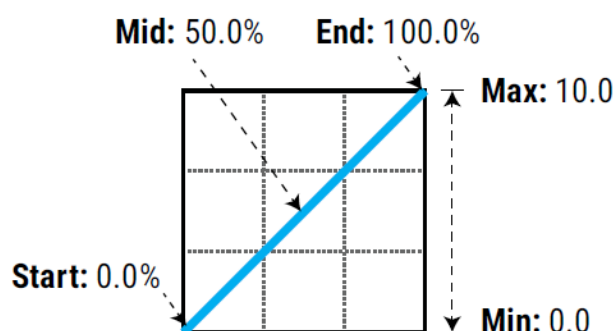
Auto-Engage unito al parametro **Off Value** permette di attivare o disattivare un effetto in funzione del movimento della sorgente. Questo è utile, ad esempio, quando si utilizza un pedale in modo che non abbiate bisogno di un interruttore (seguite l'esempio a [p. 68](#) ed impostate AUTO-ENGAGE su "SLOW POS" per provare!) Potete trovare maggiori informazioni sulla funzione **Auto-Engage** a [p. 72](#).

PC Reset imposta il valore di una sorgente esterna quando il preset viene caricato. Questo vi consente di ignorare l'attuale posizione di un controller esterno fin quando lo stesso viene mosso o aggiornato. Ecco come funziona: dopo aver applicato il modifier tornate alla pagina di Edit del parametro. Notate che il valore di quel parametro può essere variato come al solito. Se **PC Reset** è su ON, il valore che impostate e dopo salvate verrà utilizzato dal caricamento del preset fino a quanto la sorgente verrà modificata (ad esempio nel caso del pedale quando il pedale verrà mosso).

Update Rate determina quanto spesso il modifier verrà aggiornato. L'impostazione più lenta è in realtà sufficientemente veloce per la maggior parte delle applicazioni. Le impostazioni più veloci richiedono ulteriore CPU ma danno un suono ancor più omogeneo quando sono richieste variazioni ultraveloci (ad esempio mentre si utilizza un LFO veloce). Controllate questa impostazione se sentite un rumore simile a "quello di una cerniera" quando usate un modifier.

CAPIRE MIN E MAX DI UN MODIFIER

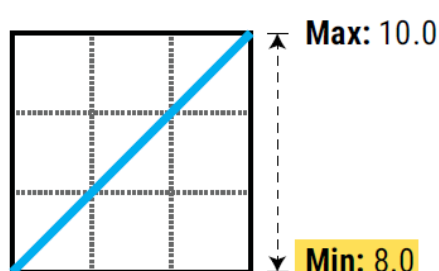
MIN e **MAX** determinano l'escursione di un modifier. Questo vi permette di regolare in maniera precisa i modifier. Negli esempi riportati di seguito immaginate un pedale volume con diverse impostazioni. Utilizzando i concetti qui riportati dovrete essere in grado di ottenere un ampio range di scenari di controllo.



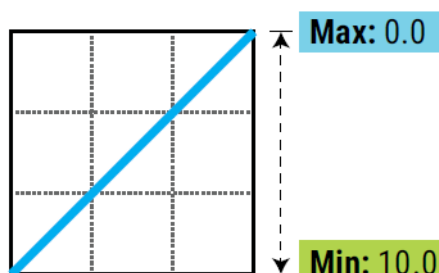
Ecco il "classico", semplice pedale volume.

La posizione "iniziale" del pedale (tutto indietro) imposta il volume al suo Minimo: 0.00; muto. La posizione "finale" (tutto avanti) imposta il volume al Massimo: 10.

Quando muovete avanti e indietro il pedale, il punto segue la linea sul grafico. Sale lungo la linea e lo stesso fa anche il livello del volume.



Ora qualcosa di diverso: un pedale "boost" con il Minimo a 8 ed il Massimo ancora a 10. Nella posizione tutta indietro del pedale, il volume andrà solamente a 8, anziché a 0 come nell'esempio precedente.

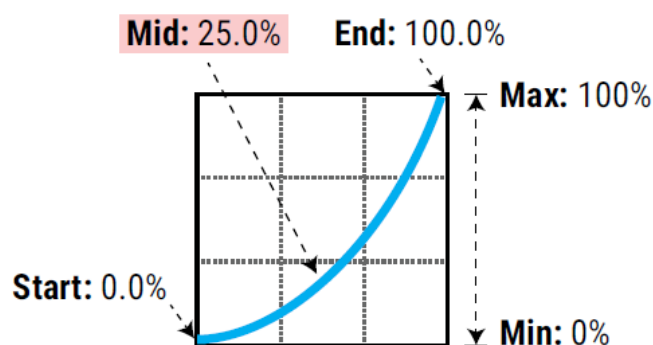


Altro esempio ancora diverso: Minimo impostato a 10.0 – il valore massimo per il volume, mentre il Massimo è impostato a 0.0 – muto.

Sembra lo stesso esempio ma è questo è un pedale volume inverso!

USARE IL PARAMETRO "MID" PER CREARE CURVE SEMPLICI

Immaginate l'utilizzo di un modifier per controllare il feedback di un delay per vedere come varia al **variare della curva**. Ormai dovrete aver familiarizzato con le impostazioni di default quindi passiamo alla versione "curva":

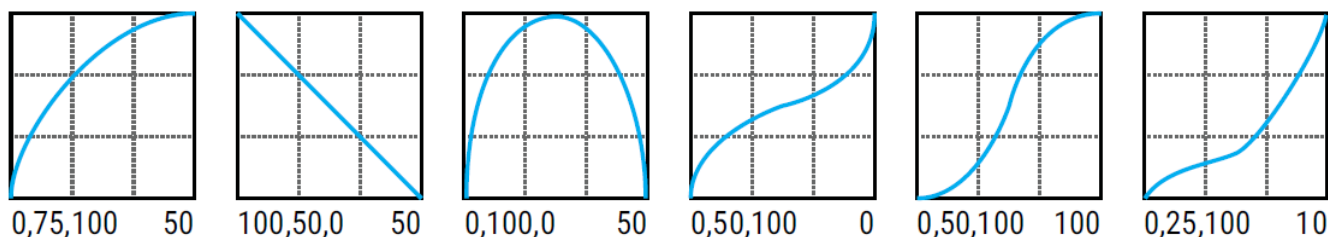


Quando regoliamo il parametro Mid, il grafico diventa curvo. Al 25%, la risposta è "attenuata" nel senso che con il pedale a metà corsa il feedback è solamente al 25% della sua curva fra Min e Max.

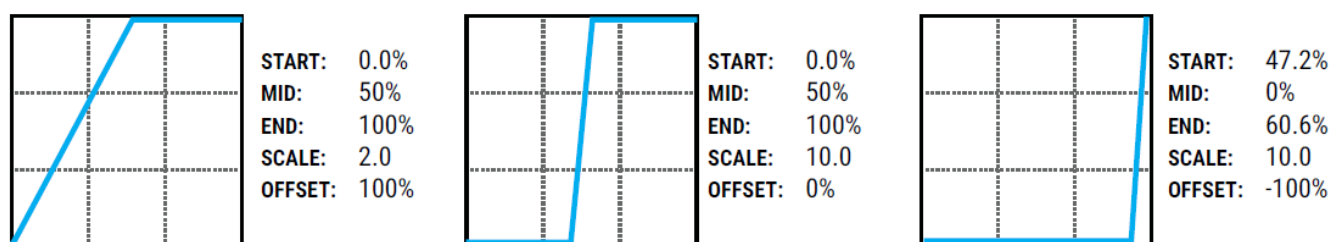
Questo tipo di curva fornisce un controllo graduale del feedback nella parte bassa del range, e poi un aumento rapido in quella alta.

CURVE E FORME AVANZATE DEL MODIFIER

Potete anche modificare i parametri **Start**, **End** e **Slope** (che crea una forma ad "S" o ad "S rovesciata"). I numeri sotto ciascun esempio indicano le impostazioni per i parametri **Start**, **Mid**, **End** e **Slope**. Con la pratica, imparerete come ottenere rapidamente l'effetto desiderato. Provate ad impostare queste forme per fare un po' di pratica:



Scale e **Offset** rimappano anch'essi la risposta al modifier. **Scale** aggiunge un'estremizzazione verticale o una compressione mentre **Offset** muove l'intera curva su o giù rispetto all'asse Y. I segmenti che a seguito di queste regolazioni dovessero uscire dal grafico verranno tagliati e sostituiti da linee orizzontali. Gli esempi seguenti illustrano alcuni interessanti applicazioni.



AUTO-ENGAGE ATTIVA O DISATTIVA GLI EFFETTI AUTOMATICAMENTE

Se avete utilizzato un pedale Wah senza uno switch, capirete immediatamente il principio dietro l'"auto engage" (auto attivazione). Questo tipo di Wah si attiva automaticamente quando spingete in avanti il pedale e poi si disattiva quando tirate indietro il piede. Questa è l'idea dietro all'**Auto-Engage**.

Auto-Engage attiva o disattiva un blocco quando la **Sorgente** di un modifier cambia. Una volta che l'avrete provato vi renderete conto che questa funzione rende inutile l'utilizzo di un pedale dotato di switch.

Impostatelo usando due parametri presenti nella pagina Modify:

Auto-Engage – Determina se il blocco attiverà automaticamente o meno. Le impostazioni FAST, MEDIUM e SLOW determinano quanto sarà rapida l'attivazione/disattivazione dell'effetto una volta ingaggiato l'Auto-Engage. Utilizzate SLOW per un auto-engage "lento" per evitare disattivazione troppo brusche mentre lo usate.

- Le tre opzioni POSITION ("POS") attivano l'effetto in funzione del parametro OFF VALUE (vedi sotto).
- Le tre opzioni SPEED ("SPD") attivano l'effetto quando il controller viene mosso velocemente.
- Impostatelo su "OFF" per disabilitare l'Auto-Engage.

Off Value – Imposta il *limite* che la sorgente deve superare perché si attivi l'auto-engage. Quando **Off Value** è impostato sotto il 50%, l'effetto è bypassato quando il controller scende *sotto* questo valore. Se **Off Value** è impostato su 50% o superiore, l'effetto è bypassato quando il controller *supera* questo valore.

Per avere un comportamento con "pedale tutto indietro = bypassato", impostatelo su 5%. Per un comportamento "pedale tutto avanti = bypassato", provate con 95%.

MODIFIERS E CHANNELS

Un modifier è di norma condiviso fra tutti i Channels del blocco in cui è presente. Potete comunque limitare la sua operatività ad un solo Channel a vostra scelta utilizzando il parametro **Channel** nel menù del modifier.

CONTROLLERS INTERNI

I **Controllers Interni** possono essere programmati per preset come sorgenti per i modifier. Per accedere a questi parametri, premete il pulsante **CONTROLLERS** sulla pagina **Home** (Push del potenziometro **D**) o premete **TEMPO**.

TEMPO: Tempo appare all'interno del menù Controllers. Per maggiori informazioni, si veda la [Sezione 11: Tempo](#).

LFO1 + LFO2



Un Oscillatore a Bassa Frequenza ("LFO") produce un segnale di controllo sotto forma di una varietà di forme d'onda ripetitive. Esempi di utilizzo di un LFO sono il pulsare di un tremolo, l'oscillazione di phaser, o il filtro casuale che potete sentire in *Ship Ahoy* di Frank Zappa.

Type imposta la forma d'onda. Potete impostare la velocità (**Rate**) o legare l'LFO al **Tempo** corrente. Potete variare i parametri generali **Depth** e **Duty** oppure la simmetria. Il parametro **Run** avvia e ferma l'LFO. Utilizzatelo per evitare che vada fuori tempo.

Ciascun LFO produce due segnali "A" e "B", ciascuno dei quali è una sorgente indipendente per il modifier. Potete variare la **fase** del segnale B rispetto a quello A.

La **quantizzazione** trasforma in discontinue forme d'onda omogenee. Provate ad esempio sulla forma d'onda "TRI".

ADSR1 + ADSR2



Le due sorgenti ADSR sono generatrici di inviluppo con i parametri **Attack**, **Decay**, **Sustain** e **Release** (da cui "ADSR"). L'ADSR viene attivato ogni qual volta il livello del segnale misurato all'ingresso eccede il **Threshold**. L'inviluppo ha tre **modalità** che si spiegano da sole (**Once**, **Loop** e **Sustain**) e può eventualmente essere impostato per **auto attivarsi** (Retrigger) ogni volta che la soglia viene superata.

A differenza dell'Envelope Follower, l'ADSR crea sempre lo stesso segnale di controllo ma si attiva solamente quando suonate sufficientemente forte.

PITCH DETECTOR



Il Pitch Detector analizza l'altezza della nota che state suonando e genera un valore basso per le note basse ed uno alto per quelle alte.

SEQUENCER



Lo Step-Sequencer genera sequenze di controllo ripetendo un numero di "stadi" che va da 2 a 32. Potete impostare il **valore** di ciascun stadio, il **numero** di stadi, la **velocità** o il **tempo**. Lo switch **Run** vi permette di attivare o fermare la sequenza. Damping riduce i salti da uno step all'altro.

ENVELOPE FOLLOWER



L'Envelope Follower converte il livello di ingresso in un segnale di controllo, rispondendo in modo variabile alla dinamica con cui suonate. Il classico esempio è dato da un touch-wah, nel quale la frequenza del wah varia in funzione di quanto energicamente suonate. Potete impostare i tempi di **Attacco** e **Rilascio** indipendentemente, impostare la **soglia di attivazione** e regolare il **Gain** al raggiungimento del segnale di attivazione in ingresso che può essere Input 1 o Input 2.

SCENE CONTROLLERS



I quattro Scene Controllers offrono un modo per cambiare le impostazioni del suono fra una scena e l'altra. Pensate a ciascun Scene Controller come un "Potenziometro virtuale" i cui valori sono programmati e cambiano per ciascuna scena. Assegnando questo potenziometro come sorgente per il modifier potete creare dei parametri diversi "per scena".

Ad es. potrete assegnare il Scene Controller 1 all'**Input Drive** in un blocco **Amp** con un valore di 10% nella Scene 1, 50% nella Scene 2, 75% nella Scene 3, ecc.

Come per le altre sorgenti, un Scene Controller può essere assegnato a più parametri contemporaneamente, ciascuno con le sue impostazioni per il modifier.

A p. [76](#) è riportato un tutorial sugli Scene Controllers.

Maggiori info sulle Scenes nella [Sezione 6](#) a p. [51](#).

Si veda anche **Manual Controllers** e **Control Switches** alla pagina seguente.



Il menù *Internal Controllers* offre quattro canali per quattro set indipendenti di impostazioni per TUTTI i controllers elencati in precedenza: quattro controller tempo per preset, quattro impostazioni per il sequencer, ecc. Quando cambiate canale, TUTTI i controller passano al nuovo canale ed alle relative impostazioni. FM3-Edit fornisce una funzione per copiare/incollare i canali del Controller.

MANUAL CONTROLLERS

I cinque Manual Controllers sono potenziometri virtuali senza alcuna funzione se non quella di poter essere sorgente di un modifier. Un Controller Manuale rende possibile, ad esempio, creare un “super comando” nel quale un potenziometro agisce su più funzioni del suono contemporaneamente. AD esempio, potreste assegnare i parametri delay mix, reverb time e chorus depth – tutti contemporaneamente – alla sorgente di modifier “**Manual 1**”. Ora, quando regolerete il **Manual 1**, tutti i parametri elencati sopra cambieranno contemporaneamente come desiderato. Un altro utilizzo dei Manual Controllers è quello di simulare un pedale di espressione quando non ne avete uno a portata di mano.

In questo tutorial, imposteremo un Manual Controller per regolare **Feedback** e **Mix** di un blocco delay. Richiamate il preset di fabbrica **022 Super Verb**.

1. Il primo passo per utilizzare un Manual Controller è quello di assegnarlo come **Modifier Source** ad un parametro a vostra scelta. Visualizzate il **Layout** della griglia del preset, selezionate il blocco **Delay** e premete **EDIT**.
2. Usate i pulsanti **PAGE** per richiamare la pagina **Config** del blocco **Delay**.
3. Con **NAV** selezionate il parametro **Feedback** e fate attenzione al cerchio giallo del modifier sotto il potenziometro.
4. Con il parametro **Feedback** evidenziato premete **ENTER** per visualizzare il menu **Modifier**.
5. Nella pagina **Source**, selezionate **Manual 1**.
6. Premete Page destra per visualizzare la pagina **Modify**. Impostate **Min** su 0% e **Max** su 50%
7. Premete **EXIT** per tornare al menù **Delay**. Osservate che il cerchio ora è diventato un **punto giallo**.
8. Selezionate con **NAV** in basso il parametro **Mix** e premete **ENTER** per visualizzare il menu **Modifier**.
9. Nella pagina **Source**, selezionate **Manual 1**.
10. Spostatevi a destra con Page sulla pagina **Modify**. Impostate **Min** su 5% e **Max** su 75%
11. Ora proviamo il Manual Controller. Premete **HOME** per richiamare la pagina home.
12. Premete il pulsante **CONTROLLERS** (funzione push del potenziometro **C**).
13. Con i pulsanti **PAGE** selezionate la pagina **Manual** del menù Controllers.
14. Ruotate il potenziometro A per regolare il Manual 1 e ascoltate le impostazioni del vostro delay cambiare. Man mano che il potenziometro si avvicina al 100%, il mix del Delay aumenta (ripetizioni con maggior volume) e aumenta il Feedback (maggiori ripetizioni).
15. Premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER** per salvare il vostro lavoro. Non saranno salvate solamente tutte le impostazioni del modifier ma anche la posizione del potenziometro Manual.

CONTROL SWITCHES

Le sei sorgenti Control Switch sono utilizzate con i footswitches integrati o con quelli di un Controller FC. Per maggiori informazioni fate riferimento a “[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)” a p. [20](#).

METRONOME

Per vostra comodità è presente un metronomo. Tecnicamente il metronomo non è un controller, ma le sue impostazioni sono accessibili dalla pagina Tempo del menù Controllers. Per attivare il metronomo premete il pulsante Tempo e regolare il livello dell'uscita/e. Nota: il livello del volume rimane impostato al cambio preset e viene riportato su OFF allo spegnimento dell'unità.

CONTROLLERS ESTERNI

I **Controllers Esterni** sono sorgenti per i modifier che a loro volta sono controllati da un MIDI esterno o da un pedale di espressione o ancora da uno switch. Ad esempio, se la sorgente per un modifier sull'effetto Wah è impostata su "External 1" e External 1 è a sua volta impostato su "MIDI CC#16"; un pedale di espressione MIDI collegato e che trasmette il CC#16 controllerà il Wah.

Le impostazioni globali per i Controllers Esterni sono effettuate nella pagina **External Control** nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**. Potete assegnare un MIDI CC#, un pedale di espressione o uno switch collegato direttamente all'unità oppure un Pedale o uno switch di un controller della serie FC. Scegliere un Controller Esterno come sorgente per il vostro modifier è esattamente identico a scegliere un'altra sorgente (si veda "[Creare Un Modifier..](#)" a p. 67). Per modificare quale CC# o pedale/switch opera come Controller Esterno:

1. Aprite il menù **MIDI/Remote** in **SETUP** e richiamate la pagina **External Ctrl**.
2. Con **NAV** selezionate l'External Controller che volete modificare (ad es. "External Control 1").
3. Utilizzate **VALUE** per modificarne l'assegnazione. Potete anche scegliere "NONE" per disabilitare il controller selezionato.
4. Premete **EXIT** Quando avete concluso.

VALORI INIZIALI PER CONTROLLERS ESTERNI

I controllers Esterni assegnati a comandi MIDI sono impostati su "0" fino al ricevimento di un dato MIDI che li modifichi. Potete facilmente immaginare come la mancanza o un malfunzionamento di un controller MIDI possa rappresentare un grave problema...

I parametri **External Controller Initial Value** possono andare a modificare il valore iniziale di un controller fino a portarlo a 100%. Di conseguenza, all'accensione di FM3, qualsiasi parametro assegnato al controller mancante sarà impostato al massimo anziché al minimo. Per modificare il valore iniziale per un Controller Esterno:

- ▶ Richiamate la pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
- ▶ Con **NAV** selezionate qualsiasi controller che volete modificare (ad esempio: "External Control 1").
- ▶ Con **VALUE** modificate l'impostazione.
- ▶ Premete **EXIT** quando avete finito.

LISTA DEI MODIFIERS

L'ultima pagina del menù **Controllers** elenca tutti i modifier presenti nel preset corrente. Potete accedere direttamente a ciascun modifier di questo elenco per modificarlo premendo **ENTER**.

Come potete immaginare guardando questa lista, il numero massimo di modifier per ciascun preset è 24.

TUTORIAL: SCENE CONTROLLERS

In questo tutorial imposteremo uno Scene Controller affinché regoli l'Input Drive di un blocco Amp. Sebbene sia abbastanza semplice avere suoni di amplificatori diversi all'interno di uno stesso preset semplicemente cambiando il Channel, questo tutorial fornisce un ottimo esempio per comprendere come funzionano gli Scene Controllers.

Inizieremo con il preset Wrecker Rocket (#030), sebbene possa essere usato qualsiasi preset con un blocco amp. Per questo esempio abbiamo scelto un modello di amplificatore nel quale l'effetto del parametro Drive è più pronunciato.

Richiamate il preset di fabbrica "#030 Wrecker Rocket."

1. La prima cosa da fare con uno Scene Controller è di assegnarlo come **sorgente** di un **Modifier** al parametro che volete controllare. Visualizzate la pagina **Layout** della griglia del preset, selezionate il blocco **Amp** e premete **EDIT**.
2. Con i pulsanti **PAGE** richiamate la pagina **Tone** del blocco **Amp**.
3. Con **NAV** selezionate il parametro **Input Drive** e osservate il "cerchio" giallo sotto il potenziometro.
4. Con il parametro **Input Drive** evidenziato, premete **ENTER** per attivare il menù **Modifier**.
5. Nella pagina **Source**, selezionate **Scene Controller 1**.
6. Non ci servono altre impostazioni personalizzate nella pagina **Modify**, quindi premete **EXIT** per tornare al menù **Amp**. Notate che ora il cerchio è diventato un **punto giallo**.
7. Ora impostiamo i valori per il nostro Scene Controller, premete **HOME** per richiamare la pagina principale.
8. Premete il pulsante **CONTROLLERS** (funzione push del potenziometro **E**).
9. Con i pulsanti **PAGE** richiamate la pagina **Scene Ctrl** del menù **Controllers**.
10. Dall'alto al basso, la colonna **Controller 1** mostra otto diversi valori. Questi imposteranno il valore di riferimento per ciascuna delle otto scene. Potete inserire i valori ora...
11. .. ma è meglio se cambiate le scene mentre facciamo le regolazioni! Premete il pulsante **"MORE 1 of 2"** (funzione Push del potenziometro **E**) per visualizzare le funzioni **Scene +/-** e **Channel +/-** delle funzioni push dei 5 potenziometri.
12. Notate che la scena corrente è indicata nella parte alta della pagina. Se non fosse indicato "Scene 1", utilizzate ora i pulsanti **Scene +/-** per selezionare la Scene 1.
13. Impostate il valore del **Scene Controller 1** per la Scene 1. Ad esempio, impostiamolo su 20% per avere un tipico "suono al limite della distorsione". Utilizzate le vostre orecchie!
14. Con il pulsante **Scene +** (funzione Push del potenziometro **B**) passate alla **Scene 2**.
15. Con **NAV Down** selezionate la riga della **Scene 2** nella colonna **Controller 1**. Impostate il valore di **Scene Controller 1** per la Scene 2. Impostiamolo a 45% per avere un buon crunch. Ancora una volta, usate le vostre orecchie.
16. Con il medesimo procedimento fin qui usato impostate il valore per la Scene 3 su 75% e per la Scene 4 su 100% (o come meglio desiderate).
17. Premete **HOME** per tornare alla pagina **Home**. Provate le vostre prime quattro scene utilizzando i pulsanti **NAV UP/DOWN**.
18. Premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER** per salvare il vostro lavoro. Se lo desiderate potete dare un **nome alle Scenes** come descritto nel paragrafo "[Salvare Le Modifiche](#)" a p. 49.
19. Sperimentate assegnando altri **Scene Controllers** a diversi parametri nel vostro preset come desiderato.

SUGGERIMENTO: molti utenti ritengono che FM3-Edit renda questo procedimento ancora più semplice, con tutte le scene e tutti gli Scene Controllers a portata di mouse. Trovate gli Scene Controllers in FM3-Edit nella sezione "CONTROLLERS" sotto il logo FM3-Edit

10 LAYOUTS & SWITCHES

LAYOUTS

La funzionalità di FM3 è basata sui **Layouts**.

Un layout è costituito da un massimo di 12 **configurazioni** di footswitch, ciascuno con una funzione **Tap** e una funzione **Hold**. La configurazione del footswitch determina anche il colore dell'**anello LED** del footswitch e il contenuto dei messaggi visualizzati sul **mini-display** per le funzioni Tap e Hold.

Passare da un layout ad un altro rappresenta la chiave per la versatilità di FM3. Ci sono molti modi per fare questo ma il **Master Layout Menu** ("MLM" in breve) è molto potente garantendo l'accesso istantaneo agli altri layouts disponibili.

La possibilità di definire diversi layout consente di creare configurazioni flessibili con una gamma di funzionalità dei footswitch. Ad esempio, un layout può essere utilizzato per selezionare i preset, un altro per le scene e un altro ancora per attivare o disattivare gli effetti. Per organizzare il tutto, i layout hanno un nome proprio.

FM3 possiede otto layout personalizzabili, oltre a un layout speciale chiamato Master Layout Menu. Supponendo di utilizzare le impostazioni di fabbrica, è possibile visualizzare il Master Layout Menu tenendo premuto il pedale centrale. Per maggiori informazioni si veda "[Il Master Layout Menu](#)" a p. [10](#).

Mentre non state suonando potete semplicemente cambiare il layout su FM3 utilizzando il pulsante **potenziometro FC Layout** nella pagina Home (potenziometro E). Il numero del layout corrente è visualizzato fra parentesi.

È importante sottolineare che i Layout di bordo sono condivisi da FM3 stesso e da tutti i controller FC collegati.

I diversi dispositivi operano in modo indipendente, per cui FM3, ad esempio, potrebbe avere un layout Presets e un FC-6 collegato un layout Scenes. Una funzionalità avanzata chiamata "Layout Links", tuttavia, consente a un footswitch di un dispositivo di cambiare il layout di un altro (questa funzione è fondamentale per il funzionamento di una popolare configurazione chiamata OMG9, composta da FM3 e FC-6).

LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA

Le impostazioni di default di fabbrica di FM3 includono vari layouts predefiniti: uno per selezionare i preset, uno per cambiare le Scenes, uno per il looper, e così via. Questi sono illustrati nel dettaglio nella pagina seguente.

I Layouts di fabbrica sono ideati per essere molto semplici. L'idea era che necessitassero di poche se non di nessuna spiegazione in modo che chiunque utilizzi FM3 per la prima volta possa capirne in modo semplice le capacità. Infatti, non c'è un layout ideale - nessuna soluzione è ottima per tutti. Coloro che vogliono cambiarli scopriranno che è molto semplice modificare qualsiasi switch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione.

RESETTARE I LAYOUTS DI FABBRICA

FM3 include un'utile funzione per resettare i Factory Layouts. Potete farlo ogni volta che volete eliminare una o tutte le modifiche che avete apportato ai layouts, sia perché vi siete complicati la vita oppure perché volete ripartire da capo. Per farlo:

- ▶ Aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches**
- ▶ Visualizzate la pagina **RESET**
- ▶ Selezionate l'opzione desiderata (prossime versioni del firmware potrebbero consentire più di una scelta) e premete **ENTER** per caricare i Factory Default Layouts di FM3.
- ▶ Premete nuovamente **ENTER** per confermare.
- ▶ Premete **HOME** per uscire.



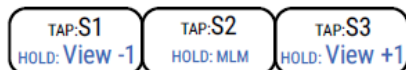
ATTENZIONE: quando effettuate il reset dei parametri di sistema (**Reset System Parameters**), funzione in **SETUP: Utilities**, vengono resettati anche tutti i layouts.

FM3 FACTORY LAYOUTS

1: PRESETS

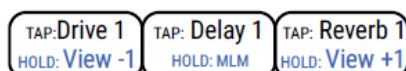


2: SCENES



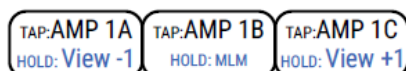
Three Views cycle through the remaining scenes: [4,5,6] then [7,8]
The unused switch contains a TUNER.

3: EFFECTS



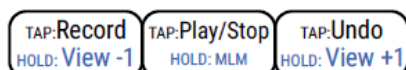
Four Views cycle through three effects each:
[Chorus 1, Flanger 1, Rotary 1] [Pitch 1, MultiDly 1, Plex 1] [Comp1, Phaser 1, TremPan1]

4: CHANNELS



The Views cycle through channel switches for four different effects:
Amp 1, Drive 1, Drive 2, Delay 1

5: LOOPER



A second View contains tap functions: ONCE, REVERSE, and HALF SPEED.

6: PER PRESET



Four Views cycle through 12 total Per-Preset Tap "Placeholder" functions.
Per-Preset Hold functions are not supported in this layout.

7: PERFORM



8: UTILITIES



Layout 1: Presets è la soluzione ideale per cambiare preset. Mostra tre preset alla volta con l'opzione press and hold che esegue le funzioni BANK UP e BANK DOWN per gli switches destro e sinistro. Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 2: Scenes mostra le scene 1, 2, 3, con la funzione hold degli switches destro e sinistro per cambiare "View" e mostrare le scene 4, 5, 6 o 7, 8 ed il Tuner. Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 3: Effects è utilizzato per attivare o bypassare gli effetti. L'impostazione di default ha Drive 1, Delay 1, Reverb 1 e con la funzione sugli switches destro e sinistro per cambiare "View" e rivelare gli altri effetti come mostrato. Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 4: Channels è utilizzato per cambiare il canale del blocco individuato. Il valore di default è AMP 1 (A, B, C) con la funzione hold degli switches destro e sinistro che permette di cambiare "View" e di vedere gli altri effetti come mostrato. Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 5: Looper offre i controlli essenziali del Looper.

Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 6: Per-Preset mostra i primi tre per-preset switches ("placeholders") con la funzione hold degli switches destro e sinistro che permette di vedere un totale di 12 per-preset switches. Dovrete aggiungere le definizioni degli switch per-preset (si veda p. 79) affinché questo layout funzioni. I primi preset di fabbrica includono alcuni di essi come esempio. Tenete premuto lo switch centrale per richiamare il Master Layout Menu (MLM).

Layout 7 è un esempio che accompagna un tutorial. Rappresenta una possibile idea per un semplice layout da "esibizione" per FM3. In questo layout non è previsto alcuno switch per ritornare al MLM, sebbene possiate facilmente aggiungerne uno o utilizzare il potenziometro "E" sul pannello frontale.

Layout 8 contiene utili funzioni: Tap Tempo e Tuner.

FUNZIONI TAP E HOLD

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

Funzioni Tap, utilizzate in tutta la storia degli effetti per chitarra. Sono perfette per i cambi per i quali è richiesto un tempismo preciso. Ad esempio, una pressione su di uno switch impostato per richiamare una nuova scena per cambiare il suono in modo preciso all'inizio di una nuova sezione del brano.

Funzioni Hold, richiedono una "pressione prolungata". Vengono attivate 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 ma possono anche essere pensati come un sistema per espandere i footswitch presenti su FM3 aggiungendo funzioni nascoste dietro ciascuna pressione.

REGOLE PER IL TEMPISMO DEI CAMBIAMENTI

Come per qualsiasi prodotto con footswitches "Tap o hold", FM3 deve determinare se uno switch è stato premuto o premuto ed è stata mantenuta la pressione. La funzione da attivare viene determinata andando a misurare la durata della pressione. Se la pressione eccede un certo "tempo limite" viene attivata la funzione Hold. Se lo switch è rilasciato prima del tempo limite, verrà attivata la funzione tap. È importante capire che la presenza di una funzione hold porterà all'attivazione della funzione tap al rilascio dello switch invece che alla pressione dello stesso.

TEMPO DELLA FUNZIONE TAP SENZA FUNZIONE HOLD



La funzione Tap si attiva quando il footswitch viene premuto

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 viene *rilasciato* il footswitch se questo avviene prima del "**press and Hold Timeout**". Altrimenti verrà attivata la funzione Hold quando il tempo limite (timeout) viene raggiunto.

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 mentre rilasciate lo switch.

TEMPO DI QUALSIASI FUNZIONE HOLD

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



Quando mantenete la pressione su di uno footswitch, la sua funzione Hold verrà attivata al raggiungimento del **Press and Hold Timeout** anche lo switch non ha una funzione Tap. La funzione Tap non verrà attivata.

Potete cambiare la durata del Timeout in **SETUP: FC Controllers...: Config**. 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. Potete anche impostare la funzione hold affinché si attivi quando rilasciate lo switch, rendendo possibile un controllo perfetto anche sull'attivazione della funzione hold.

MODIFICA SEMPLIFICATA ("EZ")

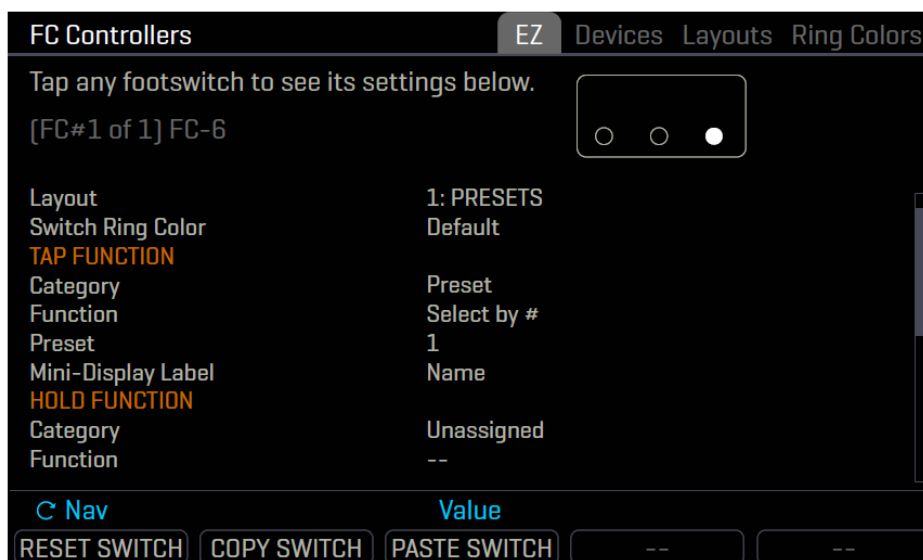
Quando si utilizza FM3, è possibile che si desideri personalizzare o addirittura sostituire completamente la configurazione dei footswitch di fabbrica. Ci sono vari modi per farlo, ma forse il più semplice è la pagina di modifica "EZ". Con la pagina di modifica EZ è possibile modificare facilmente le funzioni Tap o Hold di ogni footswitch e persino personalizzare il colore dell'anello o l'etichetta. Per utilizzare questa funzione, non è necessario esplorare i menu o i layout: è sufficiente toccare l'interruttore che si desidera modificare e iniziare!



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:

- ▶ Su FM3, aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches** e visualizzate la pagina "EZ" se non già visualizzata.
- ▶ Premete il footswitch che volete modificare.
- ▶ Un grafico sullo schermo vi mostra quale footswitch avete selezionato.



- ▶ 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.
 - Potete anche personalizzare il colore dell'anello per un singolo switch annullando l'impostazione di default per la Category dello switch.
 - Potete selezionare anche diverse "etichette" automatiche per il Mini-Display, o anche inserire un testo personalizzato.
- ▶ La pagina EZ fornisce anche i pulsanti per il **RESET** (con verifica prima dell'esecuzione) e **COPY/PASTE** (copia / Incolla) 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.

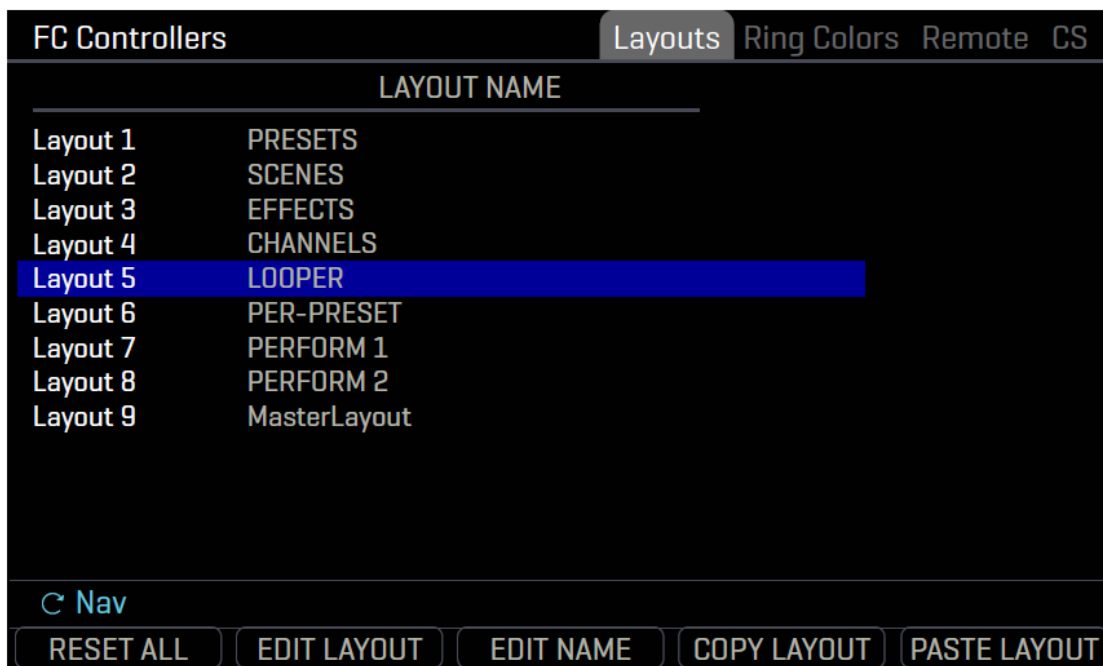
Per maggiori informazioni, consultate la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)"

LA LISTA DEI LAYOUTS

La modifica EZ dei layout è (sì, avete indovinato...) facile, ma FM3 possiede anche un modo più profondo 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.

Su FM3, 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 prima chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).
 - **EDIT NAME** vi permette di rinominare il layout (si veda ["Dare un Nome ai Layouts"](#) a p. [84](#)).
 - **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 in dettaglio.



Numero 9... Mentre rivedete o modificate i layouts, potreste accorgervi che c'è un "Layout 9" nella lista. Il Layout 9 è in realtà lo speciale **Master Layout Menu** utilizzato per accedere agli altri. 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. [83](#)). 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 di FM3, potreste accorgervi che modificare il MLM può essere utile, con opzioni come "Layout Link" o la possibilità di aggiungere funzioni invece di avere menù vuoti.

MODIFICARE UN LAYOUT

Selezionate qualsiasi layout nella pagina **Layouts** (si veda p. [82](#)) 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				
	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	Unassigned	--	--	--
5 Tap	Unassigned	--	--	--
6 Tap	Unassigned	--	--	--
7 Tap	Unassigned	--	--	--
8 Tap	Unassigned	--	--	--
9 Tap	Unassigned	--	--	--
10 Tap	Unassigned	--	--	--
11 Tap	Unassigned	--	--	--
12 Tap	Unassigned	--	--	--
⌂ Nav	Category	Function	Value 1	Value 1
RESET LAYOUT	EDIT SWITCH	RESET SWITCH	COPY SWITCH	PASTE SWITCH

- I push-knob 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** (funzione push del potenziometro B) per aprire quello switch e editarlo nei dettagli.



Su FM3, lo switch centrale in ogni layout ha la propria funzione assegnata a richiamare il Master Layout Menu. È probabile che non necessiterete sempre di questa assegnazione, ma prestate attenzione prima di cambiarla.



Fate riferimento alla "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni circa tutte le categorie, funzioni e parametri.

DARE UN NOME AI LAYOUTS

I nomi dei layouts compaiono nel Master Layout Menu 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 preset e delle scene.

DARE UN NOME AD UN LAYOUT:

- ▶ Su FM3, aprite la pagina “**Layouts**” nel menù **FC Controllers/Onboard Switches** 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 efficaci senza necessità di salvare.

LAYOUTS ALL'AVVIO

FM3, e ciascun FC Controller collegato, possiedono il proprio layout di default che viene caricato automaticamente quando accendete l'unità. Potete variare il layout di default operando come segue.

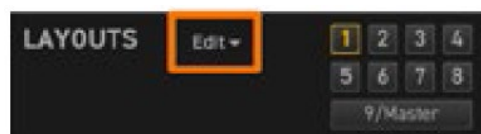
IMPOSTARE I LAYOUTS DI DEFAULT:

- ▶ Su FM3, visualizzate la pagina “**Devices**” nel menù **FC Controllers/Onboard Switches** in **SETUP**.
- ▶ Con il potenziometro **C** o i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** impostate il **Default Layout** desiderato.
- ▶ Potete anche cambiare manualmente **Current Layout** e **Current View** ([p. 85](#)) sia per FM3 che per qualsiasi Controller FC collegato.

La pagina **Devices** vi permette anche di impostare la funzione **Mirroring** di FM3 su un Controller FC. Fate riferimento al **Manuale Utente del Controller FC** per maggiori informazioni sul mirroring.

BACKING UP LAYOUTS

I layouts di FM3 sono compresi in qualsiasi backup di sistema dell'unità ([p. 111](#)), ma potete anche effettuare il backup o il ripristino di questi individualmente o tutti assieme utilizzando FM3-Edit ([p. 15](#)). Trovate queste opzioni su FM3-Edit nell'area “**FC Controllers**” pannello **Layouts**, menù **Edit** (si veda a lato).

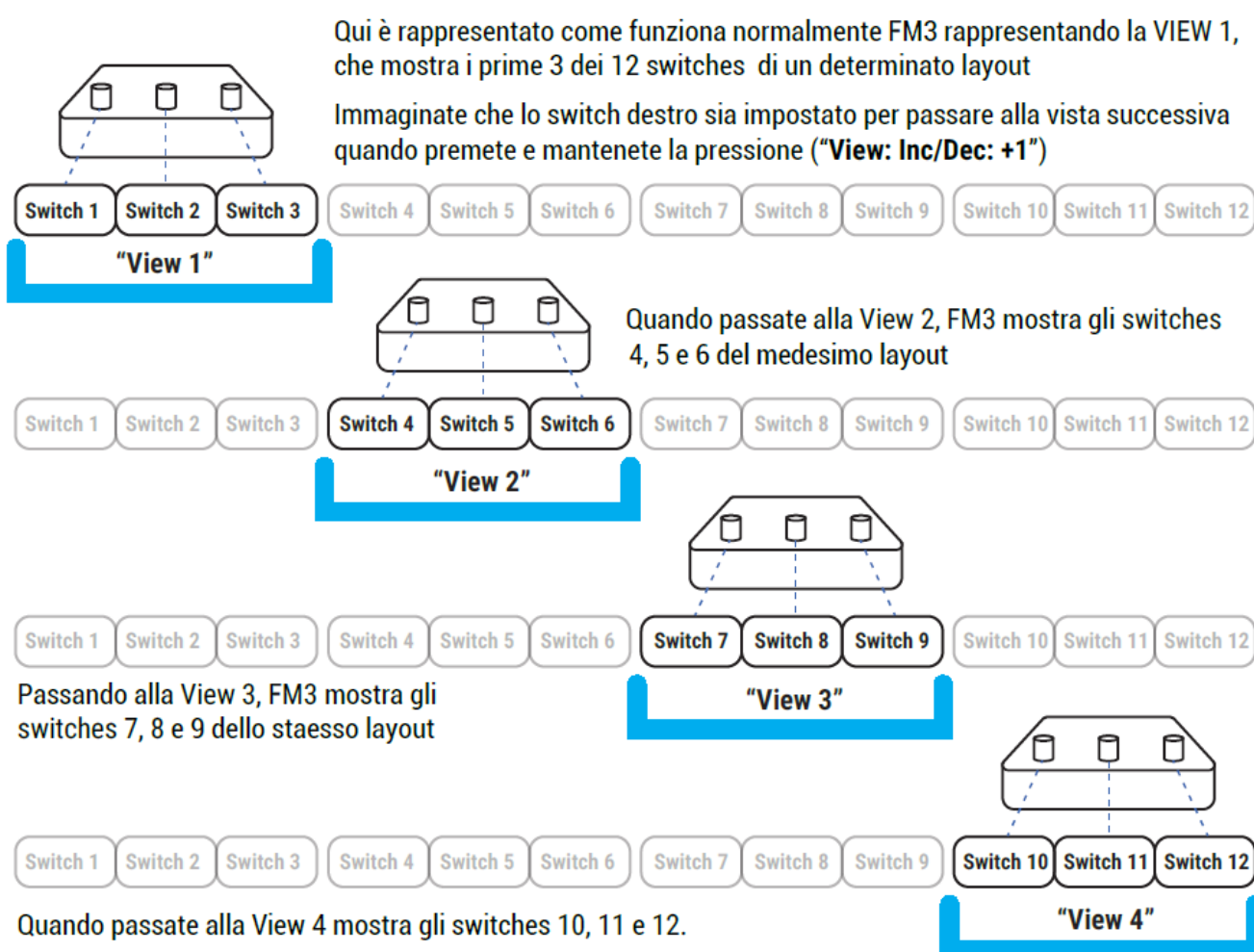


LAYOUT VIEWS

Come abbiamo visto, ogni layout contiene fino a 12 configurazioni di footswitch, anche se dispositivi come l'FM3 hanno meno di 12 switch. Le viste dei layout consentono di accedere a queste definizioni aggiuntive su dispositivi con un numero inferiore di footswitch, come FM3 o FC-6.

Considerate FM3 come una "finestra" che mostra le prime tre definizioni di un layout. Le funzioni speciali dei footswitch consentono di cambiare la visualizzazione. In questo modo si sposta la finestra su una serie diversa di tre switch, ad esempio da 1-2-3 a 4-5-6 (e così via). In questo modo è possibile utilizzare l'intero layout invece di "sprecare" lo spazio extra.

Molti dei layout di default— incluso il Master Layout Menu — utilizza questa nuova funzione. Ad esempio, quando premete e tenete premuto il footswitch destro o sinistro nel layout **Scenes** (layout#2), viene proposta la scelta di un diverso gruppo di scene. In modo simile, nel layout Effects la stessa funzione *press and hold* dei due switches più esterni cambia la vista per mostrare effetti diversi. Ciò consente di sfruttare al meglio i tre footswitches e gli otto layout.



L'esempio precedente mostra una progressione in incremento delle viste da View 1 a View 4. Tuttavia, potete cambiare le viste in altri modi – in avanti, a ritroso, a piacere e altro.

Per maggiori informazioni sulle viste (View), consultate la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)".

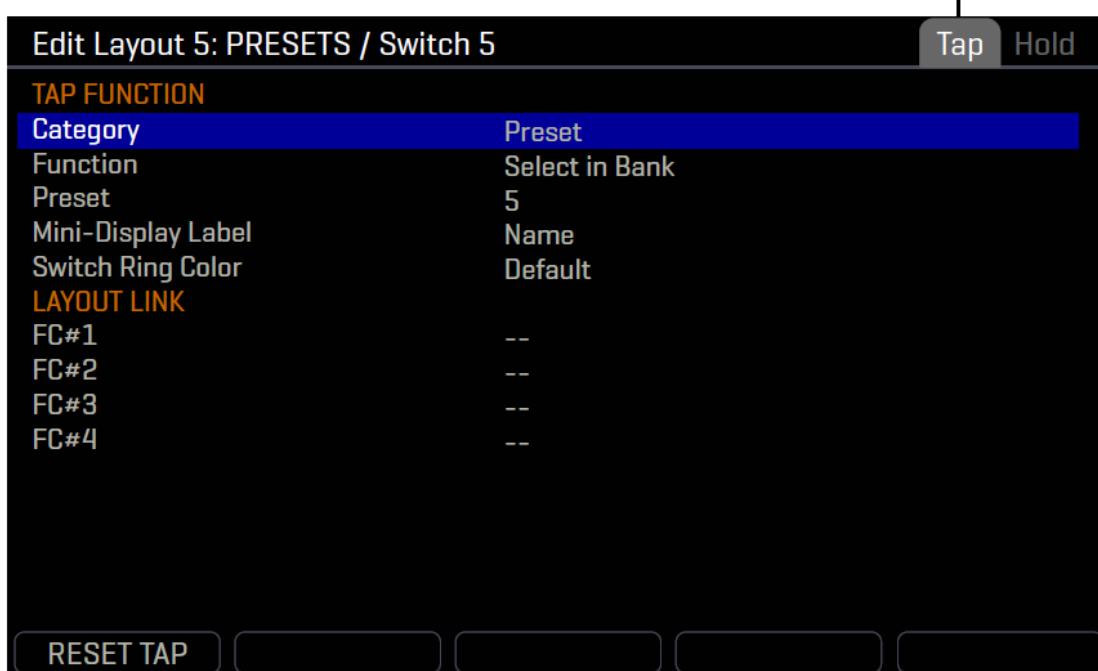
MODIFICARE UNO SWITCH

Selezionate qualsiasi switch nella pagina **Edit Layout** (si veda [p. 83](#)) 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 previsto 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 "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)".

Notate le pagine Tap e Hold



- ▶ I parametri **LAYOUT LINK** permettono alla funzione Tap o Hold dello switch di **cambiare ANCHE il layout** su FM3 e su fino a due Controller FC collegate. Si veda "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" 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**).

NOTA SULLE ETICHETTE PER LA FUNZIONE PRESS & HOLD NEI MINI DISPLAYS

Il Mini-Display di ciascun switch mostra normalmente l'etichetta della funzione **Tap**. Quando qualsiasi switch viene premuto – anche brevemente 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.

Una speciale funzione di servizio denominata "**Reveal Hold**" può essere utilizzata per far sì che tutti i mini-displays mostrino continuamente la funzione Hold degli switches. Si veda la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni.

PER-PRESET SWITCHES

La corrente gamma di prodotti Fractal Audio supporta due modalità per gestire footswitches Per-Preset.

Switches "Placeholder" ("segnaposto") come quelli nel layout 6 di FM3, i quali "guardano" nel corrente preset e posizionano automaticamente le loro definizioni personalizzate sull'unità. Ad esempio, il primo switch nel Layout 6 mostrerà sempre la prima assegnazione **Per-Preset** ("PP#1") dal preset corrente.

Le modifiche si verificano quando un preset prende il controllo di uno degli interruttori di un controller collegato, eliminando di fatto la definizione globale data a un interruttore e mostrando invece l'override. Ad esempio, un determinato preset può essere impostato per forzare il Layout 1, Switch 1 a mostrare "Tap Tempo" invece della sua normale funzione.

Potete apprendere maggiori informazioni sui Per-Preset Switches nella **Guida alle Funzioni dei Footswitch** disponibile sul nostro sito web: <https://www.fractalaudio.com/fas-ffg>

Di seguito trovate una rapida introduzione su come creare le definizioni usate negli switches Per-Preset.

CREARE LA DEFINIZIONE DI UN PER-PRESET SWITCH

1. Richiamate il preset desiderato e visualizzate la sua lista delle definizioni per-preset switch da assegnare ai footswitches come segue:
 - Premete **HOME**, poi utilizzate la funzione push del potenziometro **D** per visualizzare il menu **FC Per-Preset**.
 - Con Page visualizzate la tabella **Per-Preset FC** se non è già selezionata.
2. Ruotate la manopola **VALUE** per selezionare la posizione "slot" a vostra scelta per il per-preset switch (numerata da "PP# 1-24"). Le prime dodici assegnazioni sono utilizzate nel layout 6 di FM3.
3. Definite lo switch. L'interfaccia è praticamente identica a quella utilizzata nella pagina "EZ" footswitch.
 - Potete assegnare la funzione Tap, quella Hold, il colore dell'anello LED, le impostazioni del Mini-Display e i Layout Links.
4. Ripetete questa procedura per tutti gli altri switch che volete definire.
5. Premete Home quando avete finito.

STAND-IN SWITCHES

Questa sezione richiede che voi abbiate uno o più switches esterni. Questi possono essere collegati direttamente a FM3 (si veda p. [14](#)) oppure ad un Controller FC (si veda il Manuale Utente del FC).

Senza la funzione **Stand-In Switch**, le potenzialità di uno switch esterno sarebbero più limitate rispetto a quelle di uno degli switches integrati su FM3. I Modifiers e le funzioni globali, ad esempio, non hanno nessuna funzione *press-and-hold* e non possono, ad esempio, cambiare una BANK, selezionare un layout o mostrare il tuner.

Per rendere gli switches esterni più potenti, abbiamo creato gli Stand-In Switches. Questa funzione permette ad uno switch esterno collegato di operare come un controllo a distanza per qualsiasi switch che voi abbiate già programmato in un layout del vostro FM3.

Ad esempio, potreste avere che nel **Layout 3**, lo **Switch 12** abbia la funzione **Tap** impostata per attivare/bypassare il blocco **Trem Pan 1** e la funzione **Hold** per alternare i Channel A e B del blocco. Quando impostate uno switch esterno con Stand-In per il **Layout 3, Switch 12**, lo switch esterno farà queste esatte funzioni. Questo permette anche ad uno switch esterno di avere funzioni **per-preset** come descritto nella pagina precedente. Fate attenzione che lo switch stand-in è solamente un puntatore. Se cambiate lo switch che controlla da remoto, cambierà anche la sua funzione.

CREARE UNO STAND-IN SWITCH:

1. Dalla pagina Home, aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches**
2. Con Page visualizzate la pagina **Stand-In Switches**.
3. Selezionate lo switch che volete impostare. Ad esempio, "**FM3 SW2 Tip**"
4. Selezionate **Layout** e **Switch** desiderati usando i potenziometri B e C o la manopola Value.
5. Impostate qualsiasi altro Stand-In Switches e premete Home quando avete finito.
6. Provate il vostro switch.

USARE FM3 CON UN CONTROLLER FC

FM3 possiede una porta FASLINK per collegare uno o due Fractal Audio FC-6 o FC-12. L'utilizzo di un Controller FC espande il numero di footswitches per aumentare la possibilità di controllo a terra – inclusi 4 jacks per pedali di espressione e switches esterni aggiuntivi e questo per ciascun FC. Non è richiesta alcuna specifica configurazione; collegate semplicemente il FC a FM3 ed è fatta.

Possono essere collegati in serie fino a due Controller FC a partire da FM3, portando il numero di footswitches simultanei a 27!

Ricordate che, quando collegate in serie le unità, il secondo Controller FC richiede l'utilizzo dell'alimentatore AC. Non viene infatti alimentato dal connettore FASLINK "thru" del primo Controller FC.

Quando aggiungete un FC, dovete personalizzare i layouts di FM3, che sono stati ideati per funzionare con tre soli footswitches. Il metodo più semplice per fare questo è quello di predisporre alcuni layouts dedicati a FM3 e altri dedicati a FC-6 o FC-12.

La funzione Layout Link diventa estremamente importante in questo tipo di configurazione dal momento che permette ad una pedaliera di cambiare il layout in un altro controller. Fate riferimento alla ["Guida alle Funzioni dei Footswitches"](#) per maggiori informazioni in merito a questa funzione.

Analogamente, Layout Views (p. 85) può aiutarvi a sfruttare il massimo potenziale da ciascun layout, in special modo quando usato in combinazione con i Layout Links.



Un beneficio aggiuntivo nell'usare FM3 con un Controller FC è che ciascun controller collegato permette la connessione di altri quattro pedali di espressione e quattro external switches!

FM3 FOOTSWITCH FAQ

Come richiamato spesso in questo manuale, la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" dettaglia tutto ciò che serve sapere relativamente alle molte tipologie e funzioni che si possono assegnare al Tap o Hold di ogni switch.

Ecco una rapida carrellata delle domande più comuni.

Q: Cosa mostra l'anello luminoso a LED per i footswitches EFFECT?

A: L'anello LED mostra in tempo reale le informazioni circa l'effetto assegnato. Se è attenuato, l'effetto è OFF. Se è luminosa, l'effetto è ON. Se è completamente spenta l'effetto assegnato NON È DISPONIBILE nel preset corrente.

SUGGERIMENTO: uno degli utilizzi più comuni di un "Per Preset Footswitches" è quello di sostituire un effetto inutilizzato con uno che è usato in quel preset.

Q: Come assegno i preset ai footswitches?

A: Potete fare questo usando la funzione **PRESET: SELECT**, ma questo approccio è realmente conveniente solo se utilizzate pochi preset. La funzione **BANKS** invece, rende semplice accedere a molti preset usando pochi switches. Infatti, i Footswitches dedicati ai preset nei layouts di default di FM3 utilizzano la funzione "**PRESET: SELECT IN BANK**". Banks mostrano i preset secondo l'ordine in cui sono salvati su FM3. È semplice cambiare questo ordine utilizzando l'area **Manage Presets** di FM3-Edit, dove potete copiare/incollare o trascinare i preset per cambiare il loro ordine. SUGGERIMENTO: mentre usate questa funzione, spegnete l'opzione "FC Banks" nella parte alta dell'area Manage Presets in modo che possiate vedere facilmente quali preset verranno assegnati a quali footswitches. Premete "Save" quando avete terminato.

Q: FM3 include molte locazioni di memoria per preset vuote, fornendovi lo spazio per salvare i preset che andrete a creare. Perché gli switches preset e bank del layout 1 mi permettono di selezionare in queste banks di preset "vuoti" di FM3?

A: I due switches a cui sono assegnate le funzioni BANK per il *press and hold* nel Layout 1 hanno la possibilità di avere dei limiti superiori e inferiori (Upper Limit e Lower Limit). Di default, questi switches scorrono TUTTE le locazioni di memoria di FM3. In alcuni casi potreste impostarli in modo differente. Ricordate che questi limiti mostrano il numero di BANK e non di preset; quindi, dovrete fare un po' di calcoli a mente. Per limitare il vostro FM3 ai preset da 000 a 383, impostate "Upper Limit" di entrambi gli switches BANK su "127" ($384 \text{ preset} \div 3 \text{ preset per bank} = 127 \text{ banks}$). Se voleste usare solamente 15 preset, potreste impostare questi limiti su 5 ($15 \div 3 = 5$).

Q: Aiuto! Non riesco più ad attivare la funzione *press and hold* dello switch centrale per richiamare il Master Layout Menu!

A: Non fatevi prendere dal panico. Potreste aver accidentalmente cambiato questa funzione ed è semplice riassegnarla se sapete quale switch non funziona. Lo switch centrale di quasi tutti i layouts Factory possiede questa funzione se premuto e mantenuto premuto richiamando il **Layout: Select: 9, View 1** (il Layout 9, come potreste ricordarvi è il Master Layout Menu.). Se avete modificato uno switch e volete ripristinare l'assegnazione originaria, aprite EZ Edit (p. [81](#)), premete lo switch desiderato, poi scendete in basso e impostate la sua funzione Hold su **Category: Layout, Function: Select, Layout:9, View:1**.

FM3-Edit rende questo ancora più semplice. Utilizzate l'area "FC Controllers" per fare queste modifiche.

Un sistema più "brutale" per fare questo potrebbe essere quello di resettare i layouts di fabbrica (si veda p. [81](#)).

Q: Posso effettuare il back up, scambiare o ripristinare i miei Footswitch Layouts?

A: Sì. Probabilmente il sistema più semplice per farlo è ricever un backup del vostro SYSTEM usando Fractal-Bot (p. [15](#)). Il file system contiene tutte le impostazioni dei layouts e di FC. Un altro sistema è quello di usare **FM3-Edit**, il quale include l'opzione per esportare uno o tutti i vostri layouts. Trovate queste funzioni nel menù Edit nel pannello LAYOUTS dell'area FC Controllers di FM3-Edit.

11 TEMPO

Il parametro Tempo viene utilizzato nella musica elettronica per sincronizzare le diverse velocità e battiti, sia all'interno di una singola macchina che fra macchine diverse. La funzione Tempo su FM3 permette sia la sincronizzazione interna che quella esterna, fornendo agli effetti un clock BPM centralizzato che può funzionare sia in autonomia che seguendo il tempo di un'unità esterna collegata che fornisce un MIDI Beat Clock. FM3 non trasmette un MIDI Clock. Il Tempo può essere impostato su qualunque numero intero da 20–250 BPM. FM3 fornisce una rappresentazione grafica sul proprio pannello frontale con un LED che pulsa alla velocità impostata.

GLOBAL TEMPO

Il valore del Global Tempo è un'impostazione di sistema esterna ad ogni preset, Scenes o Channels. Potete cambiarlo in molti modi:

1. Premendo due o più volte sul pulsante **TEMPO** posto sul pannello frontale.
*NOTA: di default, il valore del tempo viene determinate sulla media di dieci pressioni, ma potete impostarlo in modo che utilizzi anche solo due pressioni modificando l'opzione presente in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo**.*
2. Premendo un footswitch integrato o di un Controller FC assegnato alla funzione **Utility: Tempo**.
3. Premendo una volta il pulsante **TEMPO** ed impostando il valore con il potenziometro **Tempo (B)**.
4. Utilizzando un'unità MIDI esterna che tramette un **MIDI Clock** alla porta **MIDI IN** di FM3.
5. Utilizzando un MIDI CC# o uno switch esterno assegnato al **Tempo Tap**, che trovate nella pagina **Other** del menu **MIDI/Remote** in **SETUP** (si veda la NOTA dopo il precedente punto 1 qui sopra).

Tenete presente che, quando modificate il Global Tempo, cambiate anche il corrente Preset Tempo, il cui valore verrà salvato con il preset corrente (vedi sotto). Fate attenzione a non sovrascrivere accidentalmente i tempi salvati!

PRESET TEMPO

Di default, uno specifico preset può ignorare il Global Tempo ed utilizzare invece il **Preset Tempo**. Tenete presente che la pagina **Tempo** del preset contiene due parametri: il primo è il valore del **Tempo** attuale (BPM), mentre il secondo è chiamato **Tempo To Use** (Tempo da Usare), e determina cosa avviene quando il preset verrà richiamato.

Quando richiamate un preset per il quale **Tempo To Use** è impostato su "PRESET," verrà richiamato il **Preset Tempo**: il LED tempo lampeggerà di conseguenza e tutti i parametri che dipendono dal tempo/velocità verranno ricalcolati. In realtà il Global Tempo non cambia; rimane in disparte e verrà utilizzato quando richiamerete un diverso preset per il quale il parametro **Tempo to Use** è impostato su "GLOBAL".

Tenete presente che, sebbene modifichiate il Tempo di un singolo preset, state modificando anche il Global Tempo.

Ricordate che ciascuno dei quattro canali del menù **Controllers** possiede le proprie impostazioni sia per il **Tempo** (BPM) che per il **Tempo to Use**. Potete utilizzare queste impostazioni per far sì che alcune Scenes o Channels cambino tempo e altre no.

IMPOSTARE IL "TEMPO TO USE" ...

1. Richiamate il preset.
2. Premete una volta il pulsante **TEMPO**.
3. Impostate il parametro **TEMPO TO USE** come desiderato su "GLOBAL" o "PRESET".
4. Salvate il preset.

SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO

Velocità e battute in un preset possono essere sincronizzati ritmicamente con il Tempo impostando i loro corrispondenti parametri **Tempo**. Questo viene fatto selezionando da una lista di valori, che vanno da note da 1/64 terzinato ad un intero, con più di 76 possibilità. Ad esempio, per impostare il **Time** di un blocco Delay mono affinché segua una pulsazione ritmica da un quarto, individuate il parametro **Tempo** nella pagina **Config** del menù **Edit** del blocco Delay ed impostate il suo valore su "1/4."

Nel momento in cui assegnate un valore al Tempo (diverso da "NONE"), i suoi parametri associati a velocità o battiti vengono sovrascritti e non possono essere modificati manualmente – come indicato dalla visualizzazione all'interno di due parentesi. Per riottenere il controllo dei suddetti parametri, impostate il corrispondente parametro Tempo su "NONE".

Praticamente ogni velocità (rate) di un LFO e il parametro di tempo di un delay di FM3 può essere sincronizzato con il tempo.

SINCRONIZZARE UN DELAY AL TEMPO...

- ▶ Posizionatevi su uno qualsiasi dei blocchi Delay e premete **EDIT** per visualizzare il menu Edit.
- ▶ Individuate il parametro **Tempo** ed impostatelo su "1/4". Sentitevi liberi di sperimentare con altre opzioni. Anche l'impostazione "1/8th dot" è molto utile e popolare.
- ▶ Salvate (STORE) il preset.

Ricordatevi che una volta impostato il **Tempo**, non potrete regolarlo manualmente o con un Modifier.

SINCRONIZZARE UN TREMOLO O ALTRE VELOCITÀ AL TEMPO...

- ▶ Posizionatevi su uno degli effetti e premete **EDIT** per visualizzare il suo menù.
- ▶ Individuate il parametro **Tempo** ed impostatelo come desiderato. Un valore utilizzato potrebbe essere "1/8th" o "1/16th". Sentitevi liberi di sperimentare con altre opzioni.
- ▶ Salvate (STORE) il preset.

Ricordatevi che una volta impostato il **Tempo**, non potrete regolarne manualmente o con un Modifier le velocità (**rate**).

Tenete presente che sincronizzando un LFO al tempo non allineerete la fase del LFO al Tempo LED, al puntatore MIDI alla posizione nella canzone, o ad altri LFO sincronizzati. Potete sincronizzare più LFO insieme impostando i loro potenziometri RATE ruotandoli completamente in posizione antioraria su "LFO1 SYNC" e poi sincronizzando l'**LFO1 Controller** al **Tempo** (p. [73](#)).

12 TUNER

FM3 possiede un accordatore interno, un essenziale strumento per l'esecutore o il musicista da studio. Il tuner è semplice da utilizzare e possiede un riconoscimento automatico dell'altezza del suono ad alta risoluzione, un controllo della calibrazione, offset per modificare lo schema di accordatura e la possibilità di eliminare il segnale audio in uscita durante il tuning. Trovate il Tuner nella pagina **Home** page premendo **TUNER** (Funzione Push del potenziometro **A** o premendo e tenendo premuto il pulsante **TEMPO** sul pannello frontale).

Il tuner è in grado di visualizzare il nome della nota suonata, un indicatore di posizione rispetto alla nota, un display stroboscopico rotante e indicatori triangolari per individuare se la nota è calante o crescente.

FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER

Il tuner principale si trova nella pagina **Tune** del menù **Tuner**.

Le pagine **Config** e **Offsets** forniscono la possibilità di modificare le funzioni avanzate del tuner.

Parametri di configurazione

PARAMETRO	Descrizione
Source	Determina a quale ingresso fisico viene collegato l'accordatore
Mute OFF/ INPUT/ OUTPUT	Determina come lavorerà la funzione mute dell'accordatore. • OFF: Nessun silenziamento. Tutto il segnale passerà come al solito quando viene attivato il tuner. • OUTPUT: il segnale è silenziato all'uscita. Le code degli effetti verranno troncate. • INPUT: il segnale è silenziato a livello del noise gate. Le code degli effetti saranno udibili.
Display Mode MIXED/ALL FLATS/ ALL SHARPS	Determina come il tuner mostrerà il nome delle note in caso di alterazioni, come diesis ("sharps"), bemolle ("flats") o un mix di entrambi.
Calibration 430,0 – 450,0 Hz	Calibra il tuner impostando la frequenza della nota A4 (nell'ottava sopra il Do centrale). L'impostazione di default è A440.
Downtune 0 – 4 Semitoni	Il parametro Downtune permette un'accordatura semplificata quando accordate da uno e fino a quattro semitoni più in basso. Il display del Tuner mostrerà l'equivalente non abbassato della nota, ad esempio, se accordate due semitoni più in basso il RE (D) verrà mostrato come MI (E). Quando il parametro Downtune è impostato su qualsiasi valore diverso da None, ogni blocco che utilizza le informazioni dell'altezza della nota verrà trasposto analogamente.
Use Offsets OFF/ON	Determina se le impostazioni della sezione Offset (vedi sotto) saranno applicate o ignorate.

PARAMETRI DI OFFSET

PARAMETRO	Descrizione
E1, B2, G3, D4, A5, E6 +/- 25.00 Centesimi	Gli offset permettono al tuner di essere calibrato in modo che singole note divergano di una quantità definita dallo standard concertistico. Potete utilizzarli ad esempio per un'accordatura Buzz Feiten.

MINI TUNERS

Per comodità, un mini-accordatore appare un po' dappertutto nelle schermate di FM3. Questo tuner consiste in due triangoli verdi che indicano se una nota è calante (freccia a sinistra accesa), crescente (freccia a destra accesa) o accordata (entrambe le frecce accese).

13 MENÙ SETUP

Potete accedere al menù premendo il pulsante **SETUP** (funzione Push del potenziometro E) direttamente dalla pagina **Home**. La versione corrente del **Firmware** viene indicata nella parte alta della pagina. Per accedere a ciascuna voce del menù, selezionatela con **NAV** e premete **ENTER**. Tutte le modifiche effettuate sono immediatamente effettive senza necessità di effettuare alcun salvataggio. Le impostazioni dei parametri nel menù Setup sono incluse nel backup del Sistema (si veda "[Fractal Bot](#)" a p. [111](#)).

📖 Promemoria: tutte le modifiche nel menù FC Controllers sono subito effettive senza necessità di salvataggio.

MENÙ FC CONTROLLERS/ONBOARD SWITCHES

La maggior parte delle pagine e delle funzioni del menù FC Controller sono dettagliate in altre parti del manuale:

FC: EZ PAGE

"[Modifica Semplificata \("Ez"\)](#)" a p. [81](#)

FC: DEVICES PAGE

"[Layout all'Avvio](#)" a p. [84](#)

Si veda anche "Mirroring" nel Manuale FC Controllers.

FC: LAYOUTS PAGE

"[Modificare un Layout](#)" a p. [83](#)

FC: RING COLORS PAGE

"[Footswitches](#)" a p. [11](#)

FC: STAND-IN SWITCHES PAGE

"[Stand-In Switches](#)" a p. [88](#)

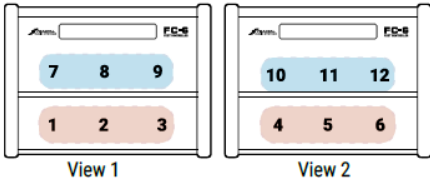
FC: CONTROL SWITCH MIDI

Si veda la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)"

FC: CONFIG PAGE

(si veda la pagina seguente)

FC CONTROLLERS: PAGINA CONFIG

PARAMETRO	Descrizione
Bank Size 1–12	Le funzioni di alcuni footswitches distribuiscono automaticamente i preset di FM3 in modo dinamico in "Banks". Il valore di default per FM3 è 3 preset per bank ma potete cambiare questo valore per adattarlo al vostro layout personalizzato. Il valore del parametro Bank Size dovrebbe corrispondere a quello del "Preset: Select in Bank".
Bank Switch Limits ENABLED/DISABLE	I footswitch "Bank Inc/Dec" possiedono impostazioni "Upper Limit" e "Lower Limit" settings (dettagliate nella "Guida ai Footswitch Fractal Audio"). Impostando questi parametri su DISABLED si farà sì che questi limiti vengano ignorati, permettendo l'accesso a tutte le banks.
MLM Switch Combo ENABLED/DISABLED	Il Master Layout Menu (in breve "MLM" o "Layout 9") fornisce l'accesso agli altri menù. Questa impostazione disabilita o abilita l'azione speciale per richiamare questo menù su FM3 e su qualsiasi controller FC collegato.
Hold Function Timeout 0.25–2.00 secondi	Imposta il tempo limite oltre il quale viene attivata la funzione Hold, a partire 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 di mantenimento della pressione sia trascorso. Si veda "Regole per il Tempismo degli Switches" a p. 80.
Hold Function Mode AUTOMATIC, SWITCH UP	Normalmente, le funzioni Hold si attivano automaticamente dopo un tempo determinato (vedi sopra). Se modificate questa impostazione da AUTOMATIC a SWITCH UP, verranno attivate solo dopo che lo switch sarà rilasciato, garantendo maggior controllo sul tempo di attivazione della funzione hold. Ora, ad esempio, potete utilizzare la funzione HOLD, per cambiare Scene con precisione al battere del tempo.
Per-Preset Switch Overrides ENABLED/DISABLED	Ogni preset di FM3 può sostituire (<i>override</i>) la funzione di qualsiasi footswitch 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 la "Guida alle Funzioni dei Footswitches" per maggiori dettagli in merito alle funzioni per preset.
Footswitch Tuner Mode ENABLED/DISABLED	Attivate questa funzione (ON) per abilitare una speciale modalità in cui i tre footswitch mostrano il processo di accordatura-
FC-6 Layout Mode	Questa impostazione modifica la visualizzazione dei layout su un FC-6 collegato. Normalmente, FC-6 mostra gli switch 1-6 di qualsiasi layout, proprio come ci si aspetterebbe. Tuttavia, se si progettano layout su un FC-12 e poi li si carica su un FC-6, la disposizione delle cose risulta diversa, soprattutto quando si utilizzano le viste. Per ovviare a questo problema, è possibile attivare la modalità FC-12 sull'FC-6 (precedentemente chiamata "Modalità di compatibilità FC-6/FC-12"), illustrata di seguito: FC-6 Modalità di Default  View 1 View 2 FC-6 in modalità FC-12  View 1 View 2
FC MAIN DISPLAY Show Preset Numbers Show Scene Numbers	Il display principale di un controller FC collegato mostra il nome e il numero del preset e della Scene corrente. Queste due opzioni consentono di nascondere individualmente i numeri, in modo da poter dedicare un maggior numero di caratteri ai nomi. Questo non ha alcun effetto se non su un FC collegato.

PARAMETRO	Descrizione
Main LCD Display Mode	Può essere usato per forzare un FC collegato a mostrare i nomi di preset/scene invece dei nomi di brani/sezioni quando si usa la funzione Setlist/Song.
Message Hold	Determina la durata della visualizzazione di particolari messaggi di footswitch sul display principale dell'FM3 o sul display di un controller FC collegato. Esempio: Effetto BYPASSED o ENGAGED)
Ring Intensity Bright Ring Intensity Dim 1–50%, 25–100%	Ciascun footswitch del FC possiede il proprio anello LED. Questi anelli possono essere spenti, attenuati o accesi per mostrare lo stato dello switch. I parametri Ring Intensity vi consentono di regolare l'intensità per gli stati attenuato e acceso.
Mini-Display Contrast	Imposta il contrasto dei mini-displays integrati nell'unità.
Mini-Display+Ring Brightness	Imposta la brillantezza generale di tutti i mini-displays e degli anelli LED di FM3.
Invert Mini Displays	Attivando questa funzione si invertirà la visualizzazione del testo passando a testo chiaro su sfondo scuro.
CS1 Exclusive, ecc	Sei opzioni vi consentono di aggiungere ciascuno dei sei Control Switches ad un gruppo reciprocamente esclusivo. Ciascuno switch con l'impostazione Exclusivity attivata diventa parte di un gruppo nel quale solo UNO switch può essere attivo contemporaneamente. L'attivazione di uno qualsiasi degli switches del gruppo farà sì che tutti gli altri vengano DISATTIVATI automaticamente. Per maggior informazioni sui Control Switches, si veda la " Guida alle Funzioni dei Footswitches "

FC SETLISTS/SONGS MENU

Tramite il menu **FC Setlists/Songs** si accede alla funzione Setlists/Songs.

NOTA: Setlist, Songs e Sections sono come le altre aree di "Setup", in quanto tutte le modifiche hanno effetto immediato e non devono essere memorizzate. Sono anche inclusi nel backup "System" di Fractal-Bot.

MENÙ GLOBAL SETTINGS

☞ Promemoria: non dovete salvare le modifiche nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CONFIG

PARAMETRO	Descrizione
OUTPUT 1 EQ Type OUTPUT 2 EQ Type	Determina se ciascuno degli equalizzatori globali (p. 101) opererà in modalità grafica o parametrica
Power Amp Modeling ON/OFF	Questo parametro attivo o disattiva globalmente la simulazione di power amp in tutti i blocchi AMP di tutti i preset. Questa funzione è presente nel caso FM3 venga utilizzato con un amplificatore di potenza per chitarra / valvolare che contribuisce notevolmente nel tono e nella dinamica. Avere queste caratteristiche applicate due volte – una nel power amp virtuale e una in quello reale—porterebbe ad un suono sovra processato. Tutti quei parametri del blocco Amp NON legati all'amplificatore di potenza virtuale continuano a funzionare normalmente quando il Power Amp Modeling è disattivato. Presence e Depth sono disattivati e il Master Volume diviene un semplice controllo del volume. Ricordate che come un amplificatore reale, FM3 possiede sezioni di preamplificazione e amplificazione di potenza separate. Quando disabilitate la Power Amp Modeling, il blocco Amp modella ancora il preamplificatore, che significa distorsione, toni e altro.
Cabinet Modeling ON/OFF	Questo parametro attivo o disattiva globalmente la simulazione del blocco Cab in tutti i preset. Il blocco Cab non apparirà fisicamente come bypassato ma si comporterà esattamente come se fosse stato sostituito da uno shunt. Sfruttate questa funzione se usate FM3 con un tradizionale amplificatore di potenza che alimenta una cassa per chitarra tradizionale altrimenti il suono sarà impastato e risonante sui bassi.
Tone Control Display AUTHENTIC/IDEAL	Questo parametro gestisce la pagina "Tone" del blocco Amp. Quando impostato su Authentic (default) vengono mostrati solamente i controlli realmente presenti sull'amplificatore reale. Quando impostato su Ideal, vengono mostrati tutti i controlli. Inoltre, quando impostato su Authentic, i controlli Bass, Mid e Treble vengono resettati ai valori di default quando si cambia modello al fine di assicurare la fedeltà a quei modelli che potrebbero non avere questi controlli.
Speaker Impedance Curve	Determina come viene impostato il parametro Speaker Impedance Curve quando si modifica il parametro Type nel blocco Amp. Quando impostato su "DEFAULT", viene applicata automaticamente la corrispondente curva di impedenza per il nuovo Type. Quando si imposta un qualsiasi altro valore, questo verrà applicato indipendentemente quando si modifica il tipo di amplificatore.
Spillover OFF/DELAY/REVERB/BOTH	Permette alle "code" di delay e reverb di suonare o finire dopo il cambio di preset. Potete impostare se a continuare a suonare saranno le code di "DELAY", "REVERB" o "BOTH" (entrambi). Impostandolo su "OFF" le code verranno cancellate al cambio di preset. Lo Spillover al cambio di Scena o utilizzando uno degli "IA" Switches non è interessato dall'impostazione di questo parametro. Maggiori informazioni sullo " Spillover " a p. 133 .
Reverb Mix +/- 50%	Questo parametro incrementa o riduce il MIX per TUTTI i blocchi Reverb in tutti i preset. Tenete presente che questo incremento/riduzione NON viene evidenziata nel valore mostrato nello specifico parametro MIX del blocco Reverb. Questa funzione torna utile in alcune locali troppo "vivi" o troppo "assorbenti" acusticamente dove un maggiore o minore riverbero in tutti i preset è auspicabile. Ricordate che normalmente il parametro MIX si applica solamente ai blocchi Reverb collegati in serie (i riverberi in paralleli solitamente hanno MIX impostato su 100%).

PARAMETRO	Descrizione												
Effects Mix +/- 50%	Incrementa o riduce il MIX di tutti i blocchi nei quali il parametro GLOBAL MIX è impostato su "ON". Questo switch deve essere attivato per blocco e per preset ed è disponibile nella pagina Mix del menù Edit dei seguenti tipi di blocco: <table><tr><td>Chorus</td><td>Formant</td><td>Pitch</td><td>Ring Mod</td></tr><tr><td>Delay</td><td>Multitap Delay</td><td>Plex Delay</td><td>Rotary</td></tr><tr><td>Flanger</td><td>Phaser</td><td>Reverb</td><td>Ten-Tap Delay</td></tr></table> Questa opzione è utile poiché alcuni luoghi ove avvengono le performances posso necessitare di più o meno effetto per tutti i preset.	Chorus	Formant	Pitch	Ring Mod	Delay	Multitap Delay	Plex Delay	Rotary	Flanger	Phaser	Reverb	Ten-Tap Delay
Chorus	Formant	Pitch	Ring Mod										
Delay	Multitap Delay	Plex Delay	Rotary										
Flanger	Phaser	Reverb	Ten-Tap Delay										
Noisegate Offset +/- 40.00 dB	Aumenta o riduce globalmente il THRESHOLD del Noise Gate per tutti i blocchi Input. Se il THRESHOLD di uno specifico preset è impostato su "OFF", questo parametro non avrà effetto. Fate riferimento alla "Guida ai Blocchi Fractal Audio" per maggiori informazioni sul Noise Gate.												
Prompt on Edited Preset Change	Quando impostato su ON l'unità chiederà se proseguire ogni volta che si cerca di cambiare preset dopo averlo editato. Questo vi protegge dalla perdita accidentale delle modifiche. NOTA: assicuratevi di reimpostarlo su OFF prima di una serata!												
Indicate Edited on Scene Change OFF/ON	Determina se il LED EDITED presente sul pannello frontale LED (ed il corrispondente grafico sull'editor) saranno attivati da un cambio di Scene o meno. Anche se il LED è disabilitato, la scena corrente verrà ancora salvata quando salvate il preset.												
Display Offset 0, 1	(Parametro presente anche nel menù MIDI/Remote) Questo parametro fa sì che i numeri dei preset inizino da 001 anziché 000. Questo ha effetto solo su quanto mostrato sul display, ovvero non ha impatto su quale preset viene caricato da un dato footswitch o messaggio MIDI.												
Default Scene AS SAVED, SCENES 1–8	Quando impostato su "As Saved" la Scene selezionata quando viene richiamato un preset è quella che era attiva al momento del salvataggio del preset stesso. Quando il parametro è impostato su di un particolare numero di Scene, quella Scene verrà sempre richiamata al caricamento di qualsiasi preset.												
Tap Tempo AVERAGE, LAST TWO	Determina come varierà il tempo alla pressione del pulsante TEMPO sul pannello frontale o con un controller esterno (si veda p. 108). "AVERAGE" imposta il tempo in funzione di una media fatta sulle ultime dieci pressioni, richiedendo meno precisione ma con una variazione più graduale. "LAST TWO" considera solamente l'intervallo di tempo fra le ultime due pressioni, richiedendo maggiore previsione ma con variazioni molto più repentine.												
AC Line Frequency	Il Noise Gate "Intelligente" che trovate nel blocco Input fornisce un filtro furbo per il disturbo EMI riducendo fruscio e ronzio. Per i risultati migliori, impostate questo parametro in modo che sia allineato alla frequenza elettrica del vostro paese (ad esempio 60 Hz per il Nord America e 50 Hz per l'Europa, ecc.).												

GLOBAL SETTINGS: PAGINE OUT 1 EQ

OUT 1 EQ fornisce un Equalizzatore grafico a 10 bande oltre ad un controllo per la regolazione del GAIN. Potete utilizzarlo per regolazioni globali al tono o al livello di TUTTI i preset. Questo risulta essere molto conveniente quando avete la necessità di compensare dette caratteristiche utilizzando differenti amplificatori o casse, o nel caso un ambiente sia troppo "brillante" o "scuro". Il fader principale GAIN deve essere utilizzato con attenzione in quanto potrebbe portare a clipping, mentre se diminuito può influire sul rapporto segnale/rumore. L'effetto di questo EQ influisce SOLAMENTE sulle uscite analogiche. Non ha effetto su SPDIF e USB.

Output 1 Global EQ: queste impostazioni si applicano a tutte le uscite che fanno riferimento all'Output 1 tra cui i jacks bilanciati Output 1, quelli sbilanciati, l'uscita per le cuffie ed il segnale che potrebbe essere inviato all'USB o alle uscite digitali.

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CUSTOM SCALES

La pagina **Scales** permette di impostare le scale che verranno utilizzate nel tipo **Custom Shifter** del blocco **Pitch**.

Fate riferimento alla "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggiori informazioni su questo effetto.

PARAMETRO	Descrizione
Custom Scale Number 1-32	Permette di selezionare fra una delle 32 scale personalizzate globali disponibili in modo che possano essere modificate utilizzando i 12 parametri che seguono.
___ SHIFT (+/- 24)	Questi 12 parametri permettono di modificare l'altezza di ciascuno dei 12 steps della scala cromatica. Il range è di +/-24 semitoni (+/- due ottave). Per impostare una scala personalizza, selezionate il numero desiderato nel campo precedente, poi indicate il valore desiderato per ciascuno dei 12 toni. Le modifiche sono immediate senza necessità di salvataggio. I pulsanti virtuali presenti forniscono la possibilità di resettare il valore selezionato o tutti i valori nella scala corrente al valore di default pari a +/- 0 semitoni.

MENÙ I/O

👉 Promemoria: non serve salvare le impostazioni nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

I/O: PAGINA AUDIO

PARAMETRO	Descrizione
SPDIF Out Source Output 1, Output 2, Input 2	Permette di specificare quale segnale dovrà essere trasmesso all'uscita digitale SPDIF.
USB 3,4 Record Source Input 1, Input 2	Determina se l'ingresso USB 3+4 di un computer collegato registrerà il segnale dall'Input 1 o dall'Input 2 di FM3.
USB 1,2 Playback Destination Output1, Output 2	Permette al segnale audio del computer USB 1/2 di essere inviato all'Output 1 L+R (default) o all'Output 2 L+R. Questo semplifica la gestione del segnale di chitarra processato all'Output 1 mentre l'audio del computer è inviato all'Output 2 specialmente quando questa opzione non viene offerta dal DAW o dal software che utilizzate. Se utilizzate solamente l'Output 2, potete impostare FM3 in modo che possiate ascoltare entrambi i segnali (chitarra processata e audio USB) a questa uscita utilizzando le seguenti impostazioni: Output 2 Copy: OUTPUT 1, USB 1/2 Playback Destination: OUTPUT 2
USB 3,4 Playback Destination Input 1, Output 1, Output 2	Questo parametro permette di stabilire come FM3 deve gestire il segnale proveniente da USB3/4 di un PC collegato. L'impostazione di default è "INPUT 1" ideale per il reamp.
USB Buffer Size	Impostare questo valore su valori bassi per ottenere una minore latenza con l'audio USB, mentre è necessario impostarlo su valori più alti se si verificano problemi di prestazioni, come disturbi o distorsione dell'audio. Dopo aver apportato le modifiche, consentire al buffer di resettarsi chiudendo le applicazioni audio o scollegando/ricollegando il cavo USB.
Input 1 Source ANALOG USB [CHANNELS 3/4]	Questo parametro determina quale sorgente di segnale verrà inviata sulla griglia attraverso il blocco Input 1. "ANALOG" seleziona l'Input 1 Instrument input jack. Quando viene selezionato "USB (CHANNELS 3/4)" viene inviato il segnale da USB 3/4 di un computer collegato in modo da poter effettuare il reamping o altra gestione del segnale.
Input 1 Pad 0, 6 dB, 12 dB, 18 dB	Riduce il segnale in ingresso al jack IN 1 [INSTRUMENT] prima che raggiunga il convertitore A/D per prevenire il clipping. La riduzione applicata viene controbilanciata da un incremento uguale all'uscita del convertitore in modo che "ciò che sentite" rimanga allo stesso livello per qualsiasi impostazione. Utilizzatelo al minor possibile valore compatibilmente con la vostra chitarra, partendo a 0 dB e incrementando la riduzione per eliminare il clipping all'Input 1 come indicato dai LED frontali.
Input 2 Pad 0, 10 dB, 18 dB	Questo parametro riduce il segnale ai jacks INPUT 2 prima che lo stesso arrivi al convertitore A/D per prevenire il clipping. Utilizzatelo al minor possibile valore compatibilmente con la vostra configurazione, partendo a 0 dB e incrementando la riduzione per eliminare il clipping all'Input 2 come indicato dai LED frontali.

PARAMETRO	Descrizione
Output 1 Mode Output 2 Mode STEREO, SUM L+R COPY L>R MUTE	Questi parametri determinano come verranno processati i segnali alle relative uscite. Questo rende semplice utilizzare lo stesso preset in una moltitudine di situazioni stereo o mono oppure diversi ambienti di registrazione. Si veda anche il paragrafo "Mono Vs. Stereo" a p. 8 per maggiori informazioni. L'USB Audio va direttamente ai convertitori e NON è influenzato da questo parametro. L'opzione "MUTE" è disponibile solamente per l'Output 1 nel caso voleste eliminare l'audio diretto proveniente da FM3 mentre utilizzate l'unità con una DAW. Fate riferimento al diagramma a p. 26.
Output 1 Level Output 2 Level -10dBV +4 dBu	Questo parametro imposta il livello nominale per i corrispondenti jacks di uscita. Utilizzate "-10 dBV" per unità non professionali tra cui molti prodotti per chitarra. Utilizzate "+4 dBu" con attrezzature audio professionali. Il manuale del vostro prodotto collegato dovrebbe indicare se lavora a +4 dBu o -10 dBV (valore di default) (alcune unità possiedono uno switch). Per l'Out 2, questa opzione è disponibile solo quando viene selezionato il tipo "LINE LEVEL"
Output 1 Phase Output 2 Phase NORMAL, INVERT	Determinano se la fase alle relative uscite sarà normale oppure invertita in relazione allo stato rilevato all'uscita dalla griglia. Questo vi permette di correggere inversioni non desiderate occorse in qualsiasi punto della catena.
Output 2 TYPE UNITY GAIN LINE LEVEL	Determina se l'Output 2 lavorerà in modalità Unity Gain o Line Level. Unity Gain (guadagno unitario) è utile, ad esempio, quando collegate l'Out 2 all'ingresso di un amplificatore valvolare o quando catturate una DI analogica. Questa è l'impostazione di default. Line Level (livello di linea) è utile quando collegate l'Out 2 ad un mixer, PA o agli ingressi di speakers FRFR.
Output 2 Boost/Pad 0/6/12 dB	Questi parametri attivano un boost/pad che può aiutare ad abbassare il livello di rumore di fondo dell'Output 2. Può risultare utile quando inviate il segnale ad un amplificatore valvolare con una configurazione a guadagno unitario. Boost/Pad aiutano ad ottimizzare le performance D/A senza impattare sui livelli poiché un incremento all'ingresso del convertitore è bilanciato da un corrispondente taglio alla sua uscita. Attenzione, comunque, dato che incrementare il segnale può portare più facilmente al clip dei convertitori. Osservate gli indicatori e se dovesse esserci clipping riduce il livello all'interno del vostro preset o riducete questa impostazione.
Output 2 Copy INPUT 1, OUTPUT 1, NONE	Permette di creare un duplicato dell'Out 1 o In 1 all'uscita Out 2. Copiando l'Out 1 su Out 2 potete inviare facilmente lo stesso segnale al mixer FOH e ai vostri stage monitor con un Global EQ dedicato e controllo del livello separato sul pannello frontale per ciascun'uscita. Senza questa opzione globale dovrete aggiungere il blocco Out 2 ad ogni preset. Impostate In 1 per creare un semplice segnale DI analogico all'Out 2. IMPORTANTE: questa impostazione è funzionante solamente se il blocco Out 2 NON è presente nella griglia del preset corrente.

I/O: PAGINA USB

I parametri **USB 1/2** e **USB 3/4** regolano i livelli di riproduzione USB da -40 a +20 dB. Normalmente dovreste impostare i livelli di riproduzione audio direttamente dal computer ma questi controlli tornano utili nel caso necessitaste di incrementarli o ridurli.

I/O: PAGINA PEDAL

La pagina **Pedal** del menù **I/O** contiene i parametri necessari per l'impostazione e l'uso di pedali di espressione o di switch collegati ai jacks Pedal sul pannello posteriore di FM3. I pedali di espressione devono avere un funzionamento lineare e una massima resistenza da 10kΩ a 100kΩ. I pedali di espressione Fractal Audio Systems EV-1 e EV-2 sono raccomandati. Possono essere utilizzati anche uno o due switch esterni. Maggiori informazioni ai paragrafi "[Pedali d'Espressione](#)" a p. 12 e "[Switches Esterni](#)" a p. 14.

PARAMETRO	Descrizione
Pedal 1 Setup Pedal 2 Setup	Impostate questo parametro in funzione di cosa avete collegato.
EXPRESSION PEDAL, 1 SWITCH (TIP) 2 SWITCHES (TIP + RING)	Per un pedale di espressione, selezionate EXPRESSION PEDAL Per uno switch, collegate lo switch al TIP e SLEEVE di un connettore TRS. Con questa configurazione attiva, la funzione RING è disabilitata come sorgente esterna per Modifier per evitare problematiche. Per due switch, collegatene uno al Tip e Sleeve e l'altro al Ring e Sleeve.
Calibrate PEDAL 1 Calibrate PEDAL 2	Permette la calibrazione dei pedali di espressione collegati ai jacks Pedal integrati. Selezionate questa funzione, poi: ▶ Premete ENTER. ▶ Muovete il pedale lungo tutta la sua corsa più volte. ▶ Premete di nuovo ENTER quando avete finito. Gli switches, a differenza dei pedali, non richiedono calibrazione.
Switch 1 Tip Behavior Switch 1 Ring Behavior Switch 2 Tip Behavior Switch 2 Ring Behavior FOLLOW HARDWARE, VIRTUAL TOGGLE	Uno switch con l'impostazione di default "Follow Hardware" funziona esattamente come vi aspettereste: uno switch latching apre e chiude e uno switch momentary è momentaneo. Se invece volete che uno switch momentary si comporti come uno switch latching/toggle, usate l'opzione "Virtual Toggle". Ora, ogni volta che premerete lo switch, il suo stato su FM3 passerà da ON a OFF o da OFF a ON. Quindi per esempio, immaginate di avere uno switch momentary collegato all'EXTERNAL 1 e assegnategli il parametro Rate di un Rotary. Quando premete lo switch, la velocità del Rotary aumenterà. Quando togliete il piede dallo switch la velocità rallenterà. Con il parametro Behavior impostato su "Virtual Toggle", premerete una volta per una velocità maggiore e un'altra volta per rallentare. Tenete presente che, se doveste accidentalmente applicare l'impostazione Virtual Toggle ad uno switch latching, dovrete premere due (o più) volte per far sì che attivi e disattivi.
Switch 1 Tip Polarity Switch 1 Ring Polarity Switch 2 Tip Polarity Switch 2 Ring Polarity NORMAL, REVERSE	FM3 offre la possibilità di invertire la polarità di ogni switch collegato. L'opzione "Normal" considera uno switch di tipo "momentary make". Utilizzate l'opzione "Reverse" quando utilizzate uno switch "momentary break" o per applicazioni creative.

MENÙ MIDI/REMOTE

Il menu **MIDI/Remote** contiene le impostazioni globali relative al MIDI e vi permette di effettuare le assegnazioni globali per le funzioni dei Global Controller tra cui Block Bypass, Block Channel, il Looper, External Controllers, e altro.

☞ Promemoria: non serve salvare le impostazioni nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

LEARN MODE

Il menù MIDI Remote possiede una funzione nascosta chiamata **Learn Mode**. Invece che usare i potenziometri per assegnare un pedale, uno switch o un CC MIDI, potete utilizzare la modalità Learn Mode. È rapido e potenzialmente vi risparmia la necessità di sapere quale MIDI CC è assegnato a un pulsante o pedale su di un'unità remota. Ecco come funziona:

Selezionate la voce che volete assegnare: ad esempio "External Control 1" o "Tempo Tap".

1. Premete **ENTER** per attivare la modalità **Learn Mode**.
2. Muovete il pedale, potenziometro, switch, ecc. remoto in modo che Learn Mode possa rilevarne l'attività.
3. Il controller sarà assegnato automaticamente alla vostra funzione. Se così non fosse provate ancora, controllate l'unità remota e i suoi collegamenti o premete Exit per annullare.

MIDI/REMOTE: PAGINA GENERAL

PARAMETRO	Descrizione
MIDI Channel 1–16, OMNI	Imposta il canale sul quale FM3 riceverà i messaggi MIDI. "OMNI" farà sì che l'unità risponda a messaggi in ingresso su qualsiasi canale.
MIDI Thru Off, On	Attiva o disattiva il MIDI thru, il quale fa sì che i messaggi ricevuti alla porta MIDI In a 5-pin vengano uniti ai dati MIDI generati internamente e inviati alla porta MIDI out/Thru.
Display Offset 0, 1	(opzione che compare anche nel menù Global) Questa impostazione fa sì che i preset vengano mostrati come numerati da 001 anziché da 000. Questo ha effetto solo sul display, nel senso che non cambia quale preset viene caricato realmente per un dato footswitch o messaggio MIDI.
Scene Revert ON/OFF	Seleziona fra due comportamenti diversi di funzionamento relativamente alle scene quando effettuate il cambio tramite un Footswitch o via MIDI: "OFF" (default): le modifiche alle scene vengono CONSERVATE al cambio scena purché rimaniate all'interno dello stesso PRESET. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, le vostre modifiche saranno ancora lì. "ON": le modifiche alla scena corrente verranno PERSE se cambiate scena senza salvare. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, la Scene 1 verrà riportata allo stato precedentemente salvato perdendo le modifiche. Questo rende il cambio scene più simile ad un tradizionale cambio di preset. Si veda anche " Scene Revert " a p. 58
Effect Bypass Mode VALUE/TOGGLE	Questa impostazione determina come i messaggi MIDI hanno effetto sul Bypass State di un blocco. Quando impostato su "Value" lo stato di bypass è controllato dal valore del CC (0–63=OFF, 64–127=ON). Quando impostato su "Toggle" lo stato alterna qualsiasi sia il messaggio CC ricevuto, indipendentemente dal valore (0–127).
Send Realtime Sysex	Fa sì che FM3 trasmetta messaggi MIDI per il Tap Tempo ed il Tuner in modo che un controller MIDI di altro produttore possa mostrare queste informazioni.

PARAMETRO	Descrizione
Program Change ON/OFF	Determina se FM3 processerà o ignorerà i messaggi MIDI di Program Change in ingresso.
Ignore Redundant PC ON/OFF	Questa impostazione determina se FM3 ri-processerà o ignorerà un messaggio di Program Change che corrisponde al preset corrente. Impostato su "OFF", farà sì che un preset venga ricaricato—perdendo tutte le modifiche—quando il preset viene selezionato nuovamente mediante PC. Questo vi consente, ad esempio, di caricare un preset, utilizzare gli switches "Instant Access" per bypassare gli effetti e poi ripremere il footswitch che originariamente aveva richiamato il preset per riportarlo alla sua condizione iniziale (salvata). Impostandolo su "ON", i messaggi PC ridondanti verranno ignorati. Quando viene usata un PC Mapping, se la Scene corrente è stata variata, il preset non verrà ricaricato ma la Scene sarà riportata a quella presente nella mappa.
Send MIDI PC 1–16 OMNI OFF	Determina se FM3 trasmetterà automaticamente o meno un messaggio MIDI di Program Change alla sua porta MIDI OUT quando un preset viene caricato. Questo sistema rappresenta il metodo più facile per utilizzare una singola unità MIDI collegata mentre cambiate i preset su FM3. Qualsiasi impostazione MIDI personalizzata è trasmessa all'unità a valle. Per utilizzare questa funzione selezionate semplicemente il canale sul quale volete che il messaggio venga trasmesso. L'impostazione "OMNI" fa sì che i messaggi siano trasmessi su <i>tutti</i> i canali.
MIDI PC Offset	Aggiunge uno specifico valore a tutte le richieste MIDI di Program Change in ingresso prima che vengano processati. Questo rende possibile, ad esempio, selezionare preset alternativi in diversi "registri". Potreste usare gli stessi messaggi MIDI per accedere ai preset 1–16 per un'esibizione, e —inserendo un offset di +16— usare i preset 17–32 per una diversa chitarra senza riprogrammare il vostro controller.
PC Mapping	Il parametro PC Mapping determina se i messaggi MIDI di Program Change in ingresso caricheranno il preset con una relazione 1:1, oppure caricheranno altri preset o scene. Impostando PC Mapping su "OFF", i preset verranno caricati secondo una logica 1:1 sulla base dei messaggi MIDI in ingresso di Bank Select e Program Change. Attivando PC Mapping, i messaggi MIDI di Program Change in ingresso vengono ri-mappati in funzione dei valori nella tabella presente nella pagina Custom del menù MIDI/Remote (si veda qui sotto).
INITIAL VALUE: External Control 1–16	Questi sedici messaggi specificano il valore iniziale che verrà utilizzato da ciascuno dei 16 External Controllers (p. 75) all'accensione di FM3. Questo valore rimane fino alla ricezione di dati dal controller MIDI. Si tratta di un'impostazione molto utile, ad esempio, quando manca un controller MIDI esterno. Ad esempio, se normalmente utilizzate un pedale di espressione per controllare il volume nei vostri preset, la mancanza del pedale farà sì che il suono sia assente. Impostando il valore iniziale su 100% per l'External Controller assegnato al pedale assicurerà che anche quando il pedale non è collegato, il volume sarà al 100% al posto che a 0%. Questa impostazione è valida solo per controllers con un MIDI CC# assegnato. Non si applica a pedali o switches locali o FC.

MIDI/REMOTE: PAGINA MAPPING

Con il parametro PC Mapping attivo (si veda sopra), i messaggi di Program Change vengono riassegnati in funzione dei valori presenti nella tabella di questa sezione.

PARAMETRO	Descrizione
Map to Preset Map to Scene	Quando PC Mapping (sopra) è su "ON", i parametri di questa tabella specificano quale preset e scena saranno caricati per ciascuno dei messaggi MIDI di PC in ingresso. Si veda " Program Change Mapping " a p. 56 per maggiori informazioni.

MIDI/REMOTE: PAGINA BYPASS

La pagina **Bypass** del menù **MIDI** vi permette di assegnare i messaggi MIDI di CC – o i pedali o gli switches collegati – per attivare o disattivare i blocchi. I messaggi CC possono essere assegnati ad un controller MIDI o ad un computer collegato al jack MIDI IN. Ciascuna di queste assegnazioni è globale. Per ciascuna modalità, il metodo per assegnare un controller ad una di queste funzioni è lo stesso:

1. Con **NAV** selezionate la funzione desiderata.
2. Con il potenziometro **VALUE** assegnate un controller alla funzione:
 - Selezionate "NONE" per rimuovere tutte le assegnazioni dall'oggetto corrente.
 - Le seguenti assegnazioni funzionano con un pedale o uno switch collegato ai jacks integrati di FM3:
 - **PEDAL 1 o 2 (EXP/SW TIP)** – per un pedale d'espressione o switch collegato al *Tip* di un cavo TRS.
 - **PEDAL 1 o 2 (SW RING)** – per uno switch esterno collegato al *Ring* di un cavo TRS.
 - **FC_ PEDAL 1–4** per assegnare un pedale collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
 - **FC_ SW 1–4** per assegnare uno switch collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
 - **1–127** per assegnare un MIDI CC#.

MIDI/REMOTE: PAGINA CHANNEL

La pagina **Channel** funziona esattamente come la pagina **Bypass**, con la differenza che le impostazioni vengono utilizzate per selezionare il Channel di ciascun blocco anziché il suo stato di bypass. Il valore del messaggio di CC imposta il canale nel seguente modo:

0 = Channel A 1 = Channel B 2 = Channel C 3 = Channel D

La serie continua, ripetendo la selezione dei canali A, B, C, D per tutti i valori fino a 127 (D).

Per maggiori informazioni, si veda "[Selezionare Scene & Channels da Remoto](#)" a p. [55](#).

MIDI/REMOTE: PAGINA EXTERNAL

Assegnazione dei controller per i sedici **External Controllers** usati dai Modifiers (si veda la [Sezione 9: Modifiers](#)).

MIDI/REMOTE: PAGINA LOOPER

Assegnazione dei parametri per le funzioni del Looper.

MIDI/REMOTE: PAGINA OTHER

Assegnazione dei parametri per varie altre funzioni di FM3.

PARAMETRO	Descrizione
Tempo Tap	Fornisce la possibilità di impostare il tempo utilizzando un controller esterno. Maggiori informazioni sul Tempo nella Sezione 11 .
Tuner	Fornisce un sistema per attivare e disattivare il Tuner da remoto. Maggiori informazioni nella Sezione 12 .
Preset Inc/Dec Preset Inc/Dec Start/Stop	Questi parametri vi permettono di scorrere in avanti e indietro una sequenza di preset con punto di inizio e fine predefiniti. Preset mapping e offset sono ignorati. Non confondete questa funzione con quella Preset Inc/Dec dei footswitches integrati di FM3. Questi switch, infatti, hanno le proprie impostazioni e ignorano questo valore, utilizzato solamente per cambiare preset via MIDI.
Scene Select	Seleziona le specifiche Scenes. Il valore del parametro (NON il numero di CC) determina quale scena verrà caricata: 0 = Scene 1 2 = Scene 3 4 = Scene 5 6 = Scene 7 1 = Scene 2 3 = Scene 4 5 = Scene 6 7 = Scene 8 La serie continua, ripetendo le scene da 1 a 8 per valori fino a 127 (Scene 8). Per maggiori informazioni si veda " Selezionare Scene & Channels da Remoto " a p. 55 .
Scene Increment Scene Decrement	Le funzioni Scene Increment e Decrement vi permettono avanzare o tornare indietro nelle scene. Queste funzioni sono attivate da valori del CC superiori a 63.
Input 1,2 Volume Output 1, 2 Volume	Questi quattro parametri specifici vi permettono il controllo globale dei livelli dei corrispondenti blocchi Input e Output.
Output 1 Volume Increment, Output 1 Volume Decrement, Output 2 Volume Increment, Output 2 Volume Decrement	Questi parametri forniscono un modo conveniente per aumentare o diminuire in modo permanente il volume in uscita dai blocchi Out 1 o Out 2 nel preset correntemente caricato. Ogni volta che Volume Increment viene attivato il MAIN viene aumentato di 1.0 dB ed il preset viene salvato. Lo stesso vale per Volume Decrement , solo che il volume viene diminuito.  IMPORTANTE! Ogni modifica non salvata come le regolazioni di parametri degli effetti o lo stato di bypass di un blocco verrà salvata ogni volta che queste funzioni vengono attivate!  Queste funzioni sono state pensate per essere utilizzate con footswitches momentary impostati per inviare un valore CC# di 127 per "ON" e 0 per "OFF." Non usate un pedale di espressione o potreste avere variazioni di +/-20 dB con un singolo movimento del pedale!

MENÙ UTILITIES

UTILITY: PAGINA DISPLAY

Brightness –Fornisce un cursore per la regolazione del display LCD dell'unità.

UTILITY: PAGINA ADC LEVELS

Mostra i livelli dei convertitori Analogico-a-Digitale relativi ai potenziometri Level sul pannello frontale e ai jacks Expression su quello posteriore per aiutarvi nella ricerca dei problemi. Qui potete impostare il livello di uscita ad una percentuale precisa.

UTILITY: RESET PAGE

Fate molta attenzione con questa funzione. Il Reset dei parametri di Sistema è IRREVERSIBILE!

Prima di utilizzare queste funzioni, fate un backup completo della vostra unità se in essa ci sono dati importanti.

Reset System Parameters - Questa pagina fornisce alcuni strumenti per riportare i parametri del menù **SETUP** alle impostazioni originarie. Resettare i parametri di sistema (**Reset System Parameters**) è uno dei primi passi per analizzare i problemi. Non cancella o modifica i vostri preset. Verrà mostrato un avviso e dovrete premere ENTER per proseguire.

Clear All Presets - Una seconda funzione fornisce la possibilità di cancellare tutti i preset (**Clear all Presets**). Verrà mostrato un avviso, e dovrete premere ENTER per confermare e completare il processo. Cancella anche tutti i preset di fabbrica lasciandoli tutti <EMPTY>.

Erase All User Cabs – Cancella tutti gli user cab ed è utile, ad esempio, se volete ripartire da capo. Verrà mostrato un avviso, e dovrete premere ENTER per confermare e completare il processo. Cancella anche tutti gli user cab lasciandoli tutti <EMPTY>

UTILITY: FIRMWARE PAGE

Questa pagina mostra la versione del firmware attualmente presente su FM3, la data in cui è stato realizzato il firmware corrente, il tempo di utilizzo di FM3 ("Uptime") e la temperatura interna attuale.

UTILITIES: PRESETS PAGE

Quando viene eseguita questa funzione, tutti i preset presenti su FM3 vengono aggiornati al firmware attualmente installato e risalvati automaticamente. Questo processo può richiedere fino a 20 minuti ma permette, in alcuni casi, di ridurre il tempo di cambio preset.

Pagina lasciata intenzionalmente vuota

14 ARGOMENTI AGGIUNTIVI

FRACTAL-BOT

Fractal-Bot è una comoda applicazione che rende possibile inviare e ricevere preset, cabs, impostazioni, firmware e altri file, da e verso la vostra FM3. Il programma è semplice e intuitivo, con istruzioni direttamente all'interno.

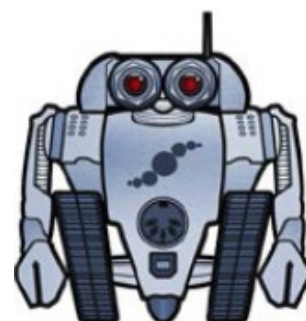
Gli utenti Windows dovranno installare un driver per collegarsi a FM3. Il driver è disponibile su <https://www.fractalaudio.com/fm3-downloads/>

I computers che utilizzano OS X non necessitano di alcun driver per comunicare con FM3.

Fractal-Bot è presente anche all'interno di FM3-Edit: <https://www.fractalaudio.com/fm3-edit>.

È disponibile anche una versione standalone sul nostro sito web: <https://www.fractalaudio.com/fractal-bot>

L'Aggiornare del Firmware (p. [112](#)) e l'Installazione di User Cabs (p. [118](#)) sono trattati in altre parti del presente manuale.



BACKUP E RIPRISTINO

Il backup della vostra FM3 è cruciale per preservare le vostre impostazioni personalizzate. In caso di una malaugurata criticità, un backup recente assicura che possiate recuperare la vostra unità in modo veloce e semplice. Fractal-bot semplifica questa attività. Selezionate la pagina **RECEIVE** e seguite le istruzioni sullo schermo. Di seguito alcune informazioni da tenere in considerazione:

- ▶ Quando create i backups. Fractal-Bot vi chiederà di specificare una destinazione dove verranno salvati i files di backup. Preparare questa destinazione in anticipo può rendere più immediato il procedimento. Molti professionisti utilizzano uno sistema fisso per nominare le loro cartelle di backup: "yymmdd – FM3" (due cifre per l'anno, due cifre per il mese, due cifre per il giorno). In aggiunta ai files di backup, è utile creare un file di testo che vi ricordi quale firmware fosse installato quando è stato effettuato il backup.
- ▶ Dietro le scene, i **Preset** di FM3 sono divisi in banche da 128 preset ciascuna. Per effettuare il backup di tutti i preset effettuate il backup di tutte le Banche. Presente un'opzione per effettuare il backup di un singolo preset.
- ▶ Il backup del **SYSTEM** include tutte le impostazioni personalizzate del menù **Setup: Global, I/O, MIDI/Remote e Tuner**.
- ▶ Per gli **User Cabs** il backup viene fatto in una bank contenente fino a 1024 cabs. Trovate anche l'opzione per effettuare il backup di un singolo cab.

RIPRISTINO

Fractal-Bot viene anche utilizzato per ripristinare i files di backup sul vostro FM3. In questo caso il procedimento è meno automatico ma è sempre semplice. Dovrete inviare i files dal vostro backup singolarmente. Una volta che il caricamento del primo sarà completato inviate il secondo e così via fino a quando saranno terminati. Ricordatevi di **riavviare** (reboot) immediatamente FM3 se è stato inviato un file **System!** (Fractal-Bot ve lo ricorderà).

Potete utilizzare lo stesso procedimento per installare preset o files dei cab che avete scaricato.

MIDI

Su FM3, il backup ed il dump non sono supportati tramite MIDI a 5-pin. Potete trasmettere i files di backup all'unità in questo modo ma poiché la velocità di trasferimento è così bassa, ci vorrà MOLTO tempo e verrete avvisati in merito.

AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE

Il Firmware è come il sistema operativo del vostro FM3. È identificato utilizzando i **numeri di versione** come 1.00, 2.00, ecc. Ogni FM3 viene spedito con l'ultima versione del firmware installata. Potete controllare la vostra versione premendo il pulsante **SETUP** (Push-knob E) nella pagina **Home**. La versione del firmware viene indicata nell'angolo superiore sinistro del menù **SETUP**.

AGGIORNAMENTO

NOTA: prima di aggiornare il firmware è opportuno fare il backup della vostra unità (si veda pagina precedente).

Fractal-Bot rende l'aggiornamento del firmware semplice. Prima di iniziare è meglio **CHIUDERE** ogni altra applicazione audio o MIDI come DAW (Digital Audio Workstation), Cab-Lab, utility MIDI ecc. Poi seguite questi passi:

1. Lanciate **Fractal-Bot** (si veda pagina precedente). È raccomandato effettuare un backup prima dell'aggiornamento.
2. Quando selezionate la vostra unità nello **step 1**, Fractal-Bot verifica la presenza di un nuovo firmware e vi guida nell'installazione.
3. Leggete le **Note di Rilascio** presenti nel file scaricato. Vi indicheranno le novità e avvertiranno se c'è qualcosa di cui essere informati prima dell'aggiornamento alla nuova versione.
4. Dopo il completamento dell'invio, FM3 necessita ancora di tempo per gestire l'aggiornamento. Fate riferimento al display principale che vi indicherà di spegnere l'unità, attendere 5 secondi e poi riaccenderla.
5. Potete verificare il buon fine dell'operazione controllando la versione installata. Premete il pulsante **SETUP** (Push-knob E) nella pagina **Home**. La versione è mostrata nella parte alta del menù **SETUP**.

NOTA: l'aggiornamento del firmware può essere occasionalmente accompagnato da una nuova versione dei preset di fabbrica. Questi saranno disponibili separatamente e posso essere installati usando Fractal-Bot.

INSTALLAZIONE MANUALE OPZIONALE: oltre alla modalità automatica di aggiornamento, potete anche **scaricare manualmente** il firmware da <https://www.fractalaudio.com/fm3-downloads/>. Il Firmware è un file MIDI System Exclusive o "SysEx" ma tipicamente lo troverete all'interno di un archivio zip che contiene anche altri documenti. Estraiete il file **.syx** in una posizione che potete trovare facilmente. **Non fate doppio click** sul file **.syx**. Invece, seguite i tre passi suggeriti da Fractal-Bot e selezionate il file estratto nello step 2 "Choose a File to Send". Inviare il file e poi fate riferimento al precedente Step 4 qui sopra.

FORZARE LA REINSTALLAZIONE: se avete già l'ultima versione installata ma volete reinstallarla per qualsiasi motivo, tenete premuto Cmd (Mac) o Ctrl (Win) mentre selezionate la vostra unità in Fractal-Bot. Analogamente, se premete Cmd/Ctrl e cliccate la scritta blu "Ready to Install", potete salvare il file scaricato in una posizione a vostra scelta.

DOMANDE E RISPOSTE SUL FIRMWARE

- D:** Posso saltare alcuni aggiornamenti e passare da una versione molto vecchia a una recente del firmware?
- R:** Sì. L'importante è leggere le Release Notes (Note di Rilasci) delle versioni intermedie che avete saltato (sempre incluse).
- D:** Posso fare il downgrade da una versione più recente ad una più vecchia del firmware?
- R:** Sì, ma i preset più recenti non saranno compatibili con i firmware più vecchi. Dovete recuperare un backup dei preset compatibile con la versione più vecchia del firmware che state installando, o trovare i file dei preset di fabbrica precedenti.
- D:** L'aggiornamento del firmware del mio FM3 cancella i miei preset personalizzati o gli user cab?
- R:** No, l'aggiornamento del firmware non cancella mai i vostri preset o cab ma allo stesso tempo vi raccomandiamo di fare sempre un backup prima dell'aggiornamento. Inoltre, l'aggiornamento può alterare il suono dei preset esistenti. Leggete sempre le Release Note quando aggiornate.
- D:** L'aggiornamento del firmware non è andato misteriosamente a buon fine, cosa posso fare?
- R:** Se FM3 si accende normalmente provate di nuovo. Se accade nuovamente, cancellate quanto scaricato e riscaricate il file di aggiornamento prima di riprovare. Provate anche con un diverso cavo o porta USB.
- D:** Dopo l'aggiornamento il mio FM3 non si accende più in modo normale.
- R:** Fate riferimento alla sezione "Recupero" nella pagina seguente.

RECUPERO

PROBLEMI DURANTE/DOPO UN AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

FM3 possiede un sistema di recupero interno noto come "Emergency Boot Loader" per proteggervi dagli errori occorsi durante l'aggiornamento del firmware. Per far partire l'unità con il sistema di emergenza:

1. Spegnete l'unità ed attendete almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuti **contemporaneamente** i pulsanti **PAGE LEFT** e **PAGE RIGHT** fino a che appare la pagina **Emergency Utility**.
3. Aggiornate normalmente utilizzando **Fractal-Bot**.

PROBLEMI CON UNO SPECIFICO PRESET

Se il vostro FM3 non si accendesse normalmente, il problema potrebbe essere legato al preset corrente. Potete forzare l'unità a caricare in fase di accensione un preset vuoto operando come segue:

1. Spegnete l'unità ed aspettate almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuto il pulsante **HOME** fino all'inizio della sequenza di accensione.

FM3 partirà caricando un preset vuoto nella locazione di memoria "000". Potete SALVARE questo preset in un'altra posizione per sovrascrivere un preset corrotto.

PROBLEMI CON LE IMPOSTAZIONI O I PARAMETRI GLOBALI

Nella remota possibilità che un parametro di sistema produca un errore che impedisce a FM3 di attivarsi normalmente, potreste utilizzare la seguente procedura:

1. Spegnete l'unità ed aspettate almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuto il pulsante **EDIT** fino all'inizio della procedura di accensione.
3. Entrate nel **SETUP**, aprite il menù **Utilities** e visualizzate la pagina **Reset**.
4. Eseguite il **Reset System Parameters** come indicato sullo schermo (Push-knob **A** seguito da **ENTER**).
ATTENZIONE! NON eseguite accidentalmente la funzione CLEAR ALL PRESETS!!! (cancella tutti i preset)
5. Seguite le istruzioni sullo schermo per eseguire la procedura. Premete **HOME** una volta terminato.



Potete inoltre tenere premuto contemporaneamente i pulsanti **HOME** e **EDIT** per resettare il preset corrente e non caricare le impostazioni ed i parametri globali.

OTTENERE AIUTO

Il nostro forum è una fonte di aiuto che va dalle caratteristiche dei prodotti ai tutorials e altro. Lo staff di Fractal Audio partecipa alle conversazioni ed i tempi di risposta sono molto rapidi. Lo trovate su <https://forum.fractalaudio.com>.

La nostra pagina wiki, mantenuta dagli utenti della comunità Fractal Audio community, è anch'essa una grande risorsa: <https://wiki.fractalaudio.com>.

Potete ricevere supporto direttamente da Fractal Audio Systems a: <https://support.fractalaudio.com> o internazionalmente dai nostri distributori elencati qui: <https://www.fractalaudio.com/international-ordering>. Si veda anche l'ultima pagina del presente manuale.

FOOT CONTROL TUTORIAL

Il seguente tutorial esplora il layout di fabbrica numero 7, chiamato "Perform" perché il suo scopo è quello di mostrare uno dei possibili modi per usare FM3 mentre vi state esibendo. Questo tutorial utilizzerà FM3-Edit ma potete effettuare tutte queste operazioni dal pannello frontale con la stessa semplicità.

Per iniziare, caricate il preset 382: **Performance Tutorial** ed impostate FM3-Edit come mostrato qui sotto:



QUICK TIP

Ricordate che con Windows, avete la necessità di installare i drivers prima di utilizzare FM3-Edit. Si veda la [Sezione 3: USB](#).

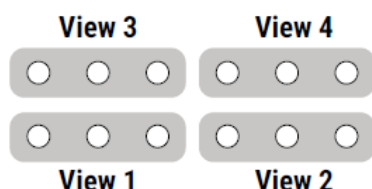
Continua alla pagina seguente.

CAPIRE LE VISTE

Questo layout utilizza quattro diverse viste, ciascuna impostata come un mini-layout.

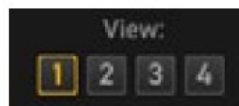
Le viste ("Views") sono illustrate a p. 85 ma ecco un semplice riassunto

- ▶ FM3 si basa su "Layouts", ciascuno di essi contiene la programmazione relativa a dodici footswitches.
- ▶ A differenza del Controller FC-12, FM3 può mostrare solamente tre di queste "Switch Definitions" alla volta.
- ▶ La vista determina QUALI di questi tre switches vengono mostrati su FM3.



In FM3-Edit, gli switches vengono mostrati su due righe da sei. Le viste sono organizzate come mostrato qui a lato.

Provate ora ad utilizzare FM3-Edit per cambiare le viste.



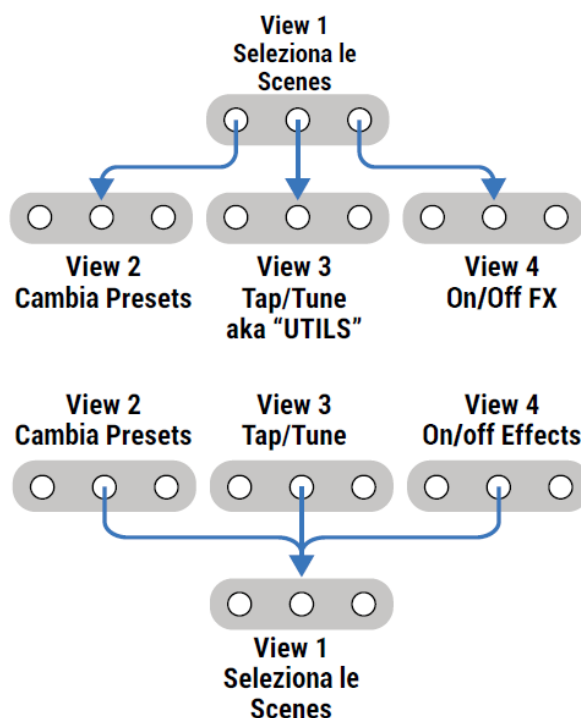
IL LAYOUT 7: PERFORM

Il layout 7 è ideato come un controller "minimale" da utilizzarsi durante le esibizioni. Ciascuna vista ha il suo scopo:

- View 1 seleziona tre scene. Nel nostro esempio il preset contiene le scene Clean/Crunch/Lead.
- View 2 permette di cambiare preset (l'idea è che voi utilizzate un preset per canzone).
- View 3 contiene il Tempo ed il Tuner.
- View 4 è impostata per attivare/disattivare diversi effetti. Di default questi sono Drive 1, Delay 1 e Reverb

CHANGING VIEWS

La View 1 permette di cambiare Scene. Questo layout si basa sull'idea che possiate utilizzare principalmente le scene per cambiare le impostazioni del suono durante una canzone. Qui, tre switches sono "forzati" ad avere il colore Verde, Giallo e Rosso, rendendo semplice riconoscere questo layout (si veda "[Colori dell'Anello LED](#)" a p. 11).



Dalla View 1, potete **Premere e Tenere Premuto** qualsiasi switch per cambiare vista come illustrato.

Da qualsiasi altra vista, **Premere e Tenere Premuto** lo switch centrale per tornare alla View 1 ("Home").

Ora provate a cambiare vista con il vostro piede.

Continua alla pagina seguente.

Continua dalla pagina precedente

EFFETTUARE UNA MODIFICA SU FM3

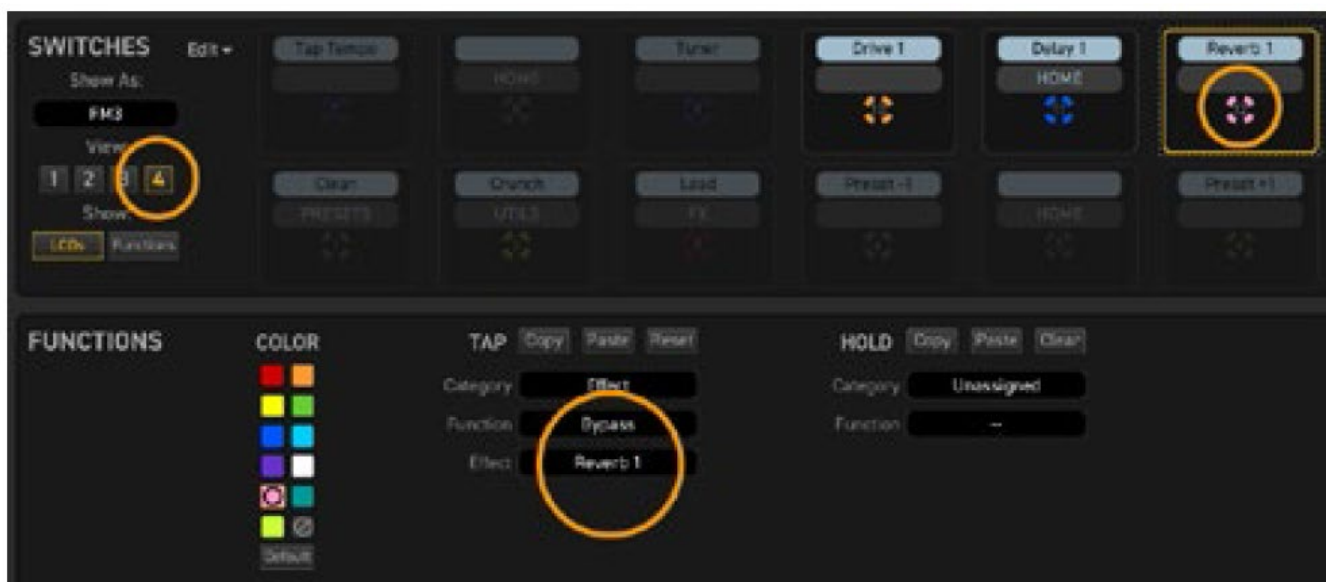
Nella prossima sezione, utilizzeremo EZ Edit su FM3 per apportare una modifica ad uno dei footswitches. Stiamo per cambiare il footswitch assegnato al Reverb, assegnandogli il Chorus. La modalità EZ Mode ci permette semplicemente di premere il footswitch che vogliamo modificare e editarlo al volo, ma ricordate che, mentre siamo in modalità EZ, le normali funzioni dei footswitches sono disattive! Di conseguenza se volete provare uno switch dovete prima uscire dalla **EZ Mode**!

1. Per iniziare con il vostro piede passate alla vista **Effects View** come mostrato nella pagina precedente (dovreste vedere tre footswitches etichettati "Drive 1" "Delay 1" e "Reverb 1").
2. Su FM3, aprite il menù **SETUP** Menu (funzione Push del potenziometro E).
3. Con NAV richiamate il menù **Controllers/Onboard Switches** e premete **ENTER**.
4. Assicuratevi che la pagina "EZ" sia selezionata. Se non lo fosse, utilizzate i pulsanti << **PAGE** >> per selezionarla.
5. Su FM3, premete il footswitch Reverb 1. Notate le impostazioni "TAP" per questo switch sul display principale di FM3: **Category** è impostata su "Effect", **Function** è impostata su "Bypass" e **Effect** è impostata su "Reverb 1".
6. Con Nav selezionate **Effect** e ruotate il potenziometro **VALUE** fino a passare da "Reverb 1" a "Chorus 1" (ricordate che non avete necessità di salvare le modifiche in nessun'area SETUP area. Le modifiche sono subito effettive).
7. Premete **EXIT** due volte e provate il vostro nuovo Chorus assegnato al Footswitch su FM3.

EFFETTUARE UNA MODIFICA IN FM3-EDIT

Ora utilizzeremo FM3-Edit per ripristinare lo switch dal Chorus al riverbero precedente.

1. Su FM3-Edit, passate alla View 4.
2. Premete lo switch in alto a destra (che ora è assegnato al "Chorus 1" se avete completato i passi precedenti).
3. Nella sezione "TAP" del pannello inferiore cambiate **Effect** da "Chorus 1" a "Reverb 1".
4. Come per il pannello frontale di FM3, non serve salvare. Provate il vostro switch su FM3



QUICK TIP

I controlli "Show As" e "View" in FM3-Edit sono ausili visivi. Vi aiutano a concentrarvi su quegli switches che dovete vedere. Prestate comunque attenzione poiché quando selezionate "FC6", l'ordine degli switches sullo schermo è diverso dall'ordine su "FM3" o "FC12". Questo viene indicato mediante un piccolo numero mostrato all'interno dell'anello LED in FM3-Edit.

CONCLUSIONI

- ▶ In questo tutorial avete imparato ad utilizzare il **Layout 7: Perform**. Abbiamo analizzato come utilizza le VIEWS per creare diversi gruppi di controllo su FM3.
- ▶ Avete imparato a cambiare vista con un sistema "avanti e indietro".
- ▶ Avete utilizzato la modalità EZ Mode per fare una modifica su FM3 direttamente sull'unità seguita da una modifica simile tramite FM3-Edit.

IL PRESET DEL TUTORIAL

- ▶ Il preset usato nel tutorial è impostato per avere tre scene: 1: Clean, 2: Crunch, and 3: Lead
- ▶ Queste Scenes sono impostate in modo che possiate modificare il suono dell'amplificatore, della cassa e del pedale drive in modo completamente indipendente. Questi vi dà un possibile modello per la creazione dei vostri preset per FM3.
 - Scene 1 usa Amp Channel A, Cab Channel A e Drive Channel A.
 - Scene 2 usa Amp Channel B, Cab Channel B e Drive Channel B.
 - Scene 3 usa Amp Channel C, Cab Channel C e Drive Channel C.
- ▶ Delay e Reverb sono impostati in modo che le code possano continuare tra le scene o quando attivate o disattivate gli effetti.
 - Il suono Lead usa Delay Channel C, che è una copia del Channel A con un diverso livello del mix.
 - Le differenze tra i canali possono alterare lo spillover – come, ad esempio, cambiare il Delay **Type** o il Reverb **Size**. Si veda il paragrafo "[Spillover](#)" a p. [133](#).
- ▶ Altri blocchi e impostazioni sono condivisi tra tutte le scene del preset. Questo replica il modo in cui funzionano i pedali reali. Un phaser, ad esempio, sarà attivo o spento e qualsiasi modifica ai suoi parametri sarà udibile indipendentemente da quale canale dell'amplificatore state usando.
- ▶ Un pedale "Clyde" Wah è compreso nel preset. Utilizzate l'External 1 come descritto in "[Setup Globale di un Pedale di Espressione](#)" a p. [13](#).
- ▶ Anche il LOOPER è presente in questo preset in modo che possiate provarlo. Ricordate solo che il layout Performance non possiede una "scorciatoia" per il Master Layout Menu; quindi, dovrete premere HOME e poi cambiare manualmente il layout per controllare il looper.
- ▶ Se voleste aggiungere uno switch nel Layout 7 per mostrare il Master Layout Menu, potreste usare la funzione Tap inutilizzata dello switch centrale nella View 2 o View 3. Seguite i passaggi descritti nella pagina precedente di questo tutorial scegliendo **Category: Layout, Function: Select, Layout: 9**.

PROSSIMI PASSI...

- ▶ Una volta completato questo tutorial, vi raccomandiamo di esplorare altri argomenti illustrati nella [Sezione 10](#).
- ▶ La "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" è un aiuto essenziale per ricavare il massimo dal vostro FM3.
- ▶ Mentre imparate nuovi aspetti, usate la vostra immaginazione per capire come FM3 può funzionare per voi.
 - Se dovete necessitare aiuto, il nostro forum è una grande risorsa. Lo staff Fractal Audio partecipa alle conversazioni e i tempi di risposta possono essere molto rapidi. Lo trovate su <https://forum.fractalaudio.com>.
 - Potete ricevere assistenza direttamente da Fractal Audio Systems: <https://support.fractalaudio.com> o internazionalmente attraverso i nostri distributori elencati <https://www.fractalaudio.com/international-ordering>.

CARICARE USER CABS

In aggiunta alle migliaia di casse già disponibili nelle banks di fabbrica, FM3 vi permette di salvare fino a 1,024 cab nella memoria utente. Questi "User Cabs" vi permettono di personalizzare il vostro FM3 con suoni unici.

Gli User Cab – noti anche come risposte all'impulso ("Impulse Responses o IRs") – possono essere trasferiti su FM3 nei seguenti modi:

1. Per prima cosa avete bisogno di un file contenente una risposta all'impulso in formato SysEx (.syx).
 - Fractal Audio Systems offre vari Cab Packs realizzati professionalmente su <https://shop.fractalaudio.com>. Questi includono creazioni di Fractal Audio come anche di altri produttori.
 - Axe-Change, il sito di scambio, è una grande risorsa per cab GRATUITI. <https://axechange.fractalaudio.com>
 - Non fate confusione con il nuovo formato ".IR", utilizzato solamente per il remix con Cab-Lab (si veda sotto).
2. Utilizzando **Fractal-Bot** o **FM3-Edit**, trasmettete il file al vostro FM3, tenendo presente in quale **locazione ("slot")** di memoria lo state inviando (ad esempio: #215.).
 - **Fractal-Bot** – Questa semplice applicazione può inviare singoli cab a qualsiasi locazione di memoria oppure intere banks. Per importare un IR singolo, inserite un blocco Cab sulla griglia ed impostate **Cab 1** sulla **Bank** e sul **Numero** sul quale volete inviare la cassa. Poi inviate il file sysex a FM3 tramite Fractal-Bot e l'unità salverà l'IR in quella posizione.
 - **FM3-Edit** – La funzione **Manage Cabs** vi consente di effettuare il drag and drop dei files contenenti user cab all'interno delle locazioni di memoria. Non dimenticatevi di premere **SAVE!** Potete anche gestire elementi già presenti all'interno della memoria di FM3 tramite operazioni di copia, incolla, rinomina e riordino trascinando gli stessi. Quando acquistate un Cab Pack, questa è la soluzione migliore e più veloce per caricare più IRs in una sola volta all'interno di FM3, ascoltare i risultati e organizzare i vostri preferiti.
3. Una volta che l'IR è stato trasferito a FM3, selezionate il blocco **Cab** nel preset e premete **EDIT**.
4. Impostate la cassa in modo che punti alla **User Bank** e al **Numero** della locazione di memoria nella quale è stato trasmesso il vostro IR (ad esempio: "USER, #215").

NOTA: a differenza dei precedenti prodotti Fractal Audio, gli user cab **NON** vengono inclusi nel backup del SYSTEM di FM3. Di conseguenza, il ripristino System non sovrascriverà gli user cab.



Cab-Lab è un potentissimo strumento e mixer per IR a 8 canali disponibile sia in formato stand-alone che plug-in.

Per decine di anni, artisti, produttori ed ingegneri hanno creato il loro suono utilizzando un mixer per miscelare i suoni di microfoni o speakers distinti. Mentre FM3 fornisce un mixer a due vie, Cab-Lab ne permette fino a OTTO, oltre a fornire funzionalità e strumenti aggiuntivi e con la possibilità di esportare il file Cab e salvare le sessioni di mix.

Trovate maggiori informazioni su questo su:
www.fractalaudio.com/cab-lab-3

AXE-CHANGE

Axe-Change è l'area ufficiale per lo scambio di Preset e file contenenti Cab per i vostri prodotti Fractal Audio Systems. Potete caricare i vostri preset per FM3 o curiosare cosa hanno caricato gli altri utenti inclusi artisti noti (sebbene alcuni artisti considerino i loro preset segreti preziosissimi). Axe-Change è anche una grandissima fonte di cab gratuiti!

Trovate Axe-Change all'indirizzo <https://axechange.fractalaudio.com>.

The screenshot displays the Axe-Change website, which is the official source for presets and cabs for Fractal Audio Systems' Axe-Fx products. The interface includes a search bar, navigation links for downloading and uploading presets, and three main sections: Popular Downloads, Recent Uploads, and Artist Uploads.

POPULAR DOWNLOADS

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk Rhythm Patch	Axe-Fx 115.x	Periphery	25207
Bulk Lead Patch	Axe-Fx 115.x	Periphery	17904
Bulk 1158 Rhythm	Axe-Fx 115.x	Periphery	17088
Work Y Lead	Axe-Fx 115.x	Messa Steel	16367
Bulk Clean	Axe-Fx 115.x	Periphery	15827
Bulk Struck Bass	Axe-Fx 115.x	Periphery	14688
Bulk 1158 Lead	Axe-Fx 115.x	Periphery	13482
1158a Heavy	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	13004
Dynamic JCM808	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	12713
Bulk 1158 Rhythm 5...	Axe-Fx 115.x	Periphery	12148
John Bonham Lead	Axe-Fx 115.x	Periphery	11583
John Bonham Dream...	Axe-Fx 115.x	Periphery	11487
Shred Hardest 2x	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	10603
John Bonham Crunch	Axe-Fx 115.x	Periphery	10243
Bulk 1158 Clean	Axe-Fx 115.x	Periphery	9909
The Faceless Riffs	Axe-Fx 115.x	WestTheFaceless	9818
John Bonham Red G...	Axe-Fx 115.x	Periphery	9790
Acoustic Piano	Axe-Fx 117.0	Muller	9732
Wreck Struck Mark...	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	9651
Dreamy Lead	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	9611
ACOUSTIC BLUES	Axe-Fx 117.0	TommyHester	8541
Steep Drop No M...	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	8470
Stratman Acoustic	Axe-Fx 115.x	AcousticHippo	8385
Bulk 1158 Low to M...	Axe-Fx 115.x	Periphery	8248
Shred Clean	Axe-Fx 117.0	wood	7194

RECENT UPLOADS

Name	Model/FW	Author	Date
LT Country	Axe-Q 9.x	2312	Mar 19
THA PSL Action	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider	Mar 09
THA J 100 J Card	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider	Mar 09
THA You 10 Chimey	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider	Mar 09
SHIMMER VIBE TREM...	Axe-Q 9.x	asp3	Mar 07
THA Manual Choke	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider	Mar 07
Mech Dec 80s	Axe-Q 9.x	10077048	Mar 07
Arched Pac Flow	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 07
F.O.B. Rhythm	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider92	Mar 05
FractalAudio	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Bugs	Mar 04
Violence	Axe-Fx 115.x-G 9.x	Insider92	Mar 04
ECWATER SLZ	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 03
ECWATER SLZ	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 03
Leslie Strid Lead	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 02
Leslie Strid Lead	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 02
DELUXE	Axe-Q 9.x	2312	Mar 02
Fractalman HSE	Axe-Fx 115.x-G 9.x	AcidPumpkin	Mar 01
AARON MINIMAL INT...	Axe-Fx 115.x-G 9.x	AcidPumpkin	Mar 01
Stratman Pk Flow	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01
COLON Air Speed of...	Axe-Q 9.x	www2000	Mar 01
Stratman Pk Flow...	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01
Acoustic 2	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01
Distorted Clean	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01
Cosmos 100	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01
Like A Unicorn High	Axe-Q 9.x	Insider92	Mar 01

ARTIST UPLOADS

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk 1158 Clean	Axe-Fx 115.x	Periphery	9969
Bulk 1158 Low to M...	Axe-Fx 115.x	Periphery	9249
Bulk 1158 Rhythm 5...	Axe-Fx 115.x	Periphery	12148
Acoustic Soft Lead	Axe-Fx 115.x	AcousticHippo	3613
Passions High 78	Axe-Fx 115.x	WestTheFaceless	5215
MTZ Lead	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	9118
ThaTGish	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	4121
Fractalman	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	8179
Blue Fusion	Axe-Fx 117.0	AcousticHippo	5619
Black Winter Lead	Axe-Fx 115.x	WestTheFaceless	9209

The bottom of the page features promotional banners for Axe-Fx II, the Fractal Forum, and the MFC-101 interface, along with the Axe-Change logo and a copyright notice for 2013.

FM3 + FC6 = OMG9!

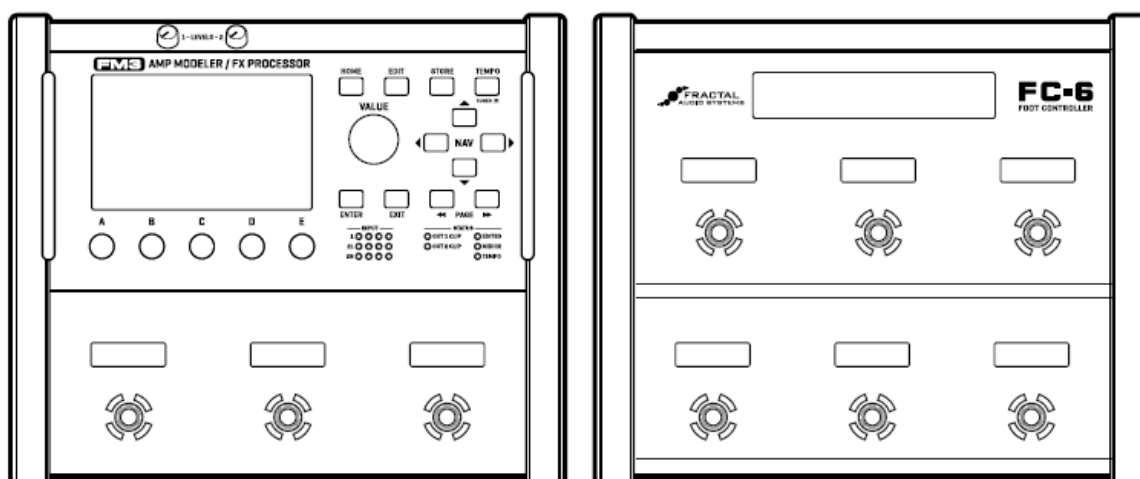
INTRODUZIONE

“OMG9” (così chiamata da un'espressione presente in un commento nel forum Fractal Audio) è un insieme di layouts personalizzati per il Fractal Audio FM3 creati per essere utilizzati con un singolo Fractal Audio FC-6 Controller. Come sempre, un singolo cavo XLR/FASLINK™ collega le due unità, gestendo la comunicazione biunivoca e alimentando il FC-6 senza la necessità di uno specifico alimentatore esterno. Gli switches esterni e i pedali di espressione, come i Fractal Audio EV-1 o EV-2, possono essere collegati come di consueto.

Una volta caricati sul FM3 i layouts OMG9, l'unità rimane “parcheggiata” su di uno speciale layout che permette di cambiare le funzioni sul FC-6. Ad esempio, quando premete lo switch di sinistra su FM3, il FC-6 passa alla modalità “Presets Mode”. Quando premete lo switch centrale di FM3, il FC-6 passa alla modalità “Scenes Mode”, e così via. OMG9 fornisce tutto ciò che necessita alla maggior parte dei musicisti ma ovviamente tutte le impostazioni possono essere modificate o personalizzate per adattarsi alle vostre specifiche necessità.

Sebbene molto potente, OMG9 è assolutamente semplice da utilizzare. Non ci sono praticamente funzioni “premi e tieni premuto” e pertanto ci sono meno cose da ricordare ed i cambi di suono avvengono alla “pressione” dello switch garantendo un timing musicalmente perfetto. L'utilizzo dei colori riduce la necessità di leggere le scritte. Non potete nemmeno sbagliare ad entrare in un layout inutilizzato. In altre parole, questo è un setup per chi vive secondo il motto “Non farmi pensare!”

Questa breve guida descrive il setup e come utilizzare i layout OMG9.

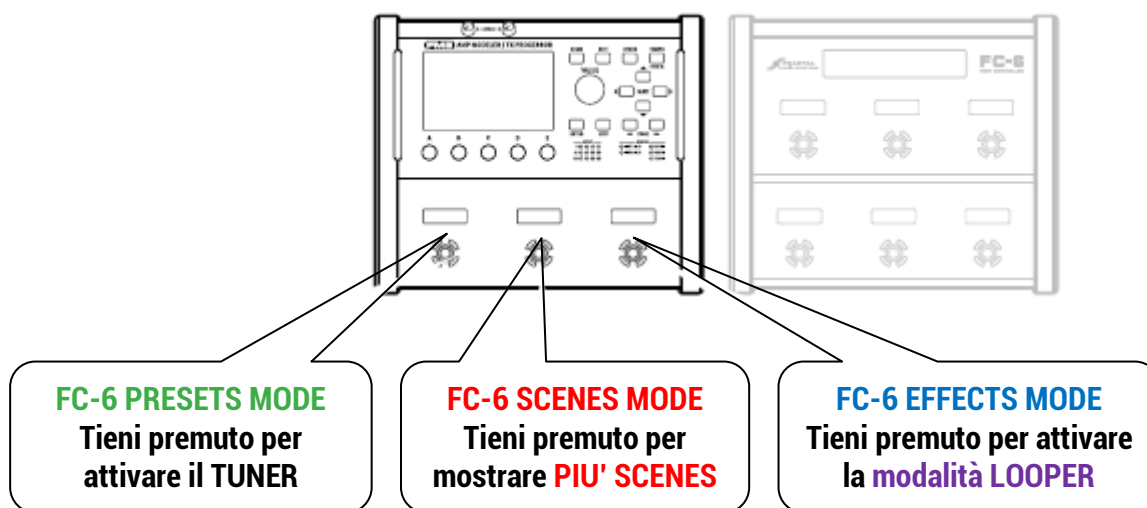


Utilizzare la configurazione OMG9

Quando utilizzate la configurazione OMG9, premete i tre switches di FM3 per alternare le funzioni su FC-6 fra la modalità di selezione dei Preset, la modalità Scene e la modalità Effect. Premete e mantenete premuto i footswitches di FM3 per accedere al Tuner, passare ad una modalità Scene estesa attivare la modalità di controllo del Looper. Le illustrazioni seguenti forniscono una guida completa per le funzioni e i layout.

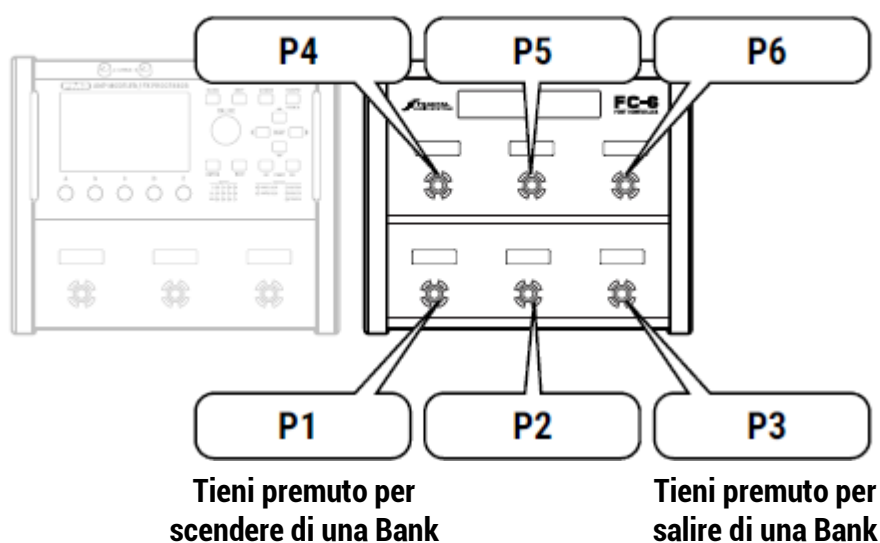
SWITCHES SU FM3

Ad eccezione del Tuner, i footswitches di FM3 modificano le funzioni del FC-6



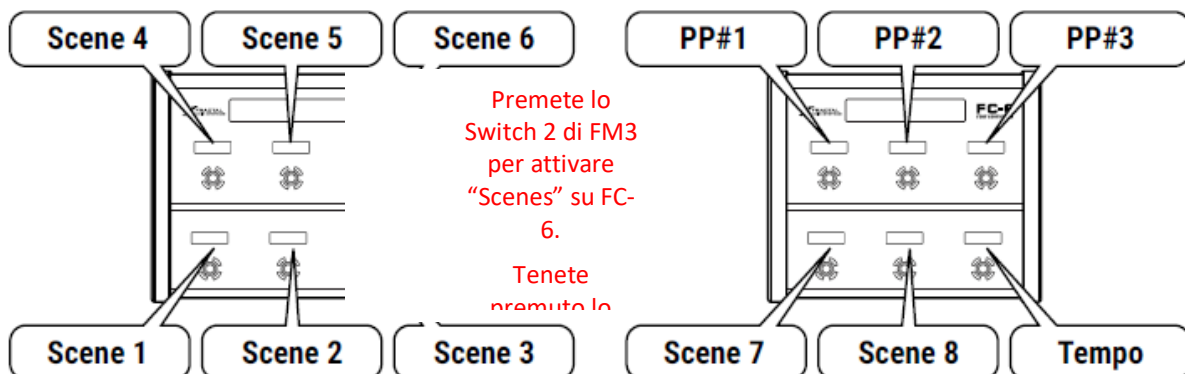
FC-6 in PRESETS MODE

La modalità Presets Mode vi permette di selezionare i preset e cambiare le banks di preset.



FC-6 in SCENES MODE

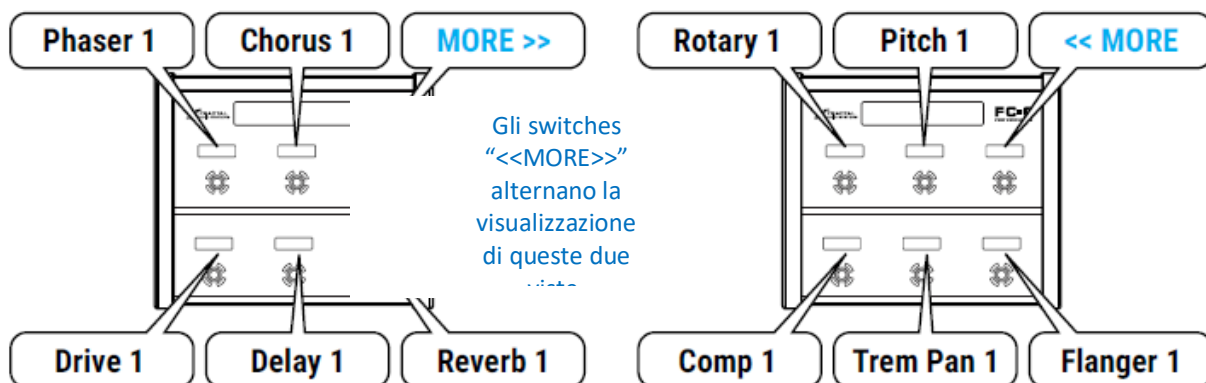
La modalità Scenes Mode permette la selezione delle Scenes. Switches aggiuntivi controllano Tempo e le funzioni "Per-Preset" 1-3.



FC-6: MORE SCENES

FC-6 in EFFECTS MODE

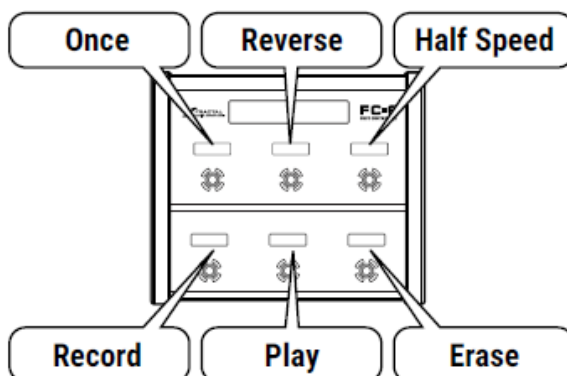
La modalità Effects Mode permette l'attivazione e la disattivazione degli effetti. Uno switch "More" permette di alternare la visualizzazione fra due viste.



FC-6: MORE EFFECTS

FC-6 in LOOPER MODE

Ricordate che il blocco Looper deve essere presente nei vostri preset affinché possa essere utilizzato.



DETTAGLIO DEI LAYOUTS

FM3: Layout 8, OMG9: Switch di Sinistra

Premete il primo switch di FM3 per selezionare la **Preset Mode** su FC-6 nella quale i sei footswitches selezionano sei preset e gli switches in basso a sinistra e destra possiedono le funzioni Bank Down e Up associate al "premi e tieni premuto".

Tenete premuto lo switch di sinistra di FM3 per attivare il Tuner. Premete qualsiasi switch per uscire.

TAP: PRESETS	TAP: SCENES 1	TAP: EFFECTS
HOLD: Tuner	HOLD: SCENES 2	HOLD: LOOPER

FC-6: Layout 1: Presets

TAP: P4	TAP: P5	TAP: P6
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: P1	TAP: P2	TAP: P3
HOLD: Bank -1	HOLD: --	HOLD: Bank +1

FM3: Layout 8, OMG9: Switch Centrale

Premete lo switch centrale di FM3 per selezionare la **Scenes Mode** su FC-6, nella quale sei switches selezionano le scene 1-6. Tenete premuto lo switch centrale di FM3 per alternare le viste "More Scenes" su FC-6, nella quale troverete le restanti scene 7 e 8 più funzioni bonus: Tap Tempo e tre segnaposto Per-Preset.

TAP: PRESETS	TAP: SCENES V1	TAP: EFFECTS
HOLD: Tuner	HOLD: SCENES V2	HOLD: LOOPER

FC-6: Layout 2: Scenes, View 1

TAP: Scene 4	TAP: Scene 5	TAP: Scene 6
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: Scene 1	TAP: Scene 2	TAP: Scene 3
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --

CONSIGLIO DELL'ESPERTO: questo setup si basa su un semplice trucco. FM3 resta "parcheggiata" sul solo Layout 8. Ad eccezione del tuner, nessuno degli switches nel layout 8 esegue alcuna azione su FM3. Potreste immaginare che essi, di conseguenza, utilizzino la funzione "Unassigned", ma questo disabiliterebbe il loro colore personalizzato, i nomi personalizzati e gli essenziali "Layout Links" utilizzati per controllare FC-6. Al contrario, gli switches di FM3 cambiano le View nel Layout 8 — proprio il layout nel quale sono contenuti! Questo permette a FM3 di utilizzare anche la funzione acceso/dimmerato degli anelli LED per mostrare lo stato di FC-6.

FC-6: Layout 2: Scenes, View 2

TAP: PP#1	TAP: PP#2	TAP: PP#3
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: Scene 7	TAP: Scene 8	TAP: Tap Tempo
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --

FM3: Layout 8, OMG9: Switch Destro [Tap]

Premete lo switch destro di FM3 per selezionare la **Effects Mode**. Cinque switches su FC6 sono assegnati ad attivare/bypassare diversi effetti. Lo switch "MORE" alterna la visualizzazione di un'ulteriore vista con altri cinque diversi effetti.

TAP: PRESETS	TAP: SCENES V1	TAP: EFFECTS
HOLD: Tuner	HOLD: SCENES V2	HOLD: LOOPER

FC-6: Layout 3: Effects, View 1

TAP: Phaser 1, Byp	TAP: Chorus 1, Byp	TAP: MORE>> ▶ --
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: Drive 1, Byp	TAP: Delay 1, Byp	TAP: Reverb 1, Byp
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --

NOTA: praticamente tutti gli switches di FC-6 in questa configurazione hanno le funzioni HOLD impostate su UNASSIGNED. Questo permette di attivare le funzioni tap alla "pressione" dello switch per un previsto timing musicale.

FC-6: Layout 3: Effects, View 2

TAP: Rotary 1, Byp	TAP: Pitch 1, Byp	TAP: << MORE ▶ --
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: Comp 1, Byp	TAP: Trem 1, Byp	TAP: Flanger 1, Byp
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --

FM3: Layout 8, OMG9: Switch Destro [Hold]

Mantenete premuto lo switch destro di FM3 per selezionare la **Looper Mode**. Ricordate che il blocco Looper deve essere presente nei vostri preset affinché questo layout possa funzionare.

TAP: PRESETS	TAP: SCENES 1	TAP: EFFECTS
HOLD: Tuner	HOLD: SCENES 2	HOLD: LOOPER

FC-6: Layout 5: Looper

TAP: Once	TAP: Reverse	TAP: Half-Speed
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --
TAP: Record	TAP: Play	TAP: Erase
HOLD: --	HOLD: --	HOLD: --

I Layouts 4 e 7 sono completamente inutilizzati nella configurazione OMG9.

PERFORMANCE CONTROL PAGES

INTRODUZIONE

FM3 è semplice da gestire con il suo sistema intuitivo di menù e pagine ma non potete farlo nel bel mezzo della vostra performance.

Tuttavia, i musicisti a volte effettuano delle regolazioni mentre suonano (di solito durante una pausa o anche nel durante una canzone). Le unità analogiche tradizionali sono molto comode in questo senso: i potenziometri dell'amplificatore sono a portata di mano e potete abbassarvi per regolare un effetto nella pedaliera.

I controlli delle pagine Performance di FM3 sono stati pensati esattamente per questo tipo di semplice regolazione senza entrare nei vari menù. Ciascuna delle due **Pagine Performance Control** (conosciute anche come "**Perform Pages**") possiedono dieci controlli a vostra scelta. I cinque potenziometri "ABCDE" forniscono un accesso immediato ad una riga di controlli e gli altri sono solo ad un click di distanza. Potete anche aggiungere un'etichetta personalizzata. Le pagine Performance Control rimangono "parcheggiate" comodamente sullo schermo mentre voi cambiate preset o Scene, ricreando l'esperienza tipica che avreste con un controller hardware dedicato.

La pagina **Global Performance Control** (Perform-Gbl) è globale, ovvero i suoi controlli rimangono gli stessi anche quando cambiate pagina.

La seconda pagina performance (Perform-PP) è **Per Preset**, cioè i controlli mostrati si basano sulle impostazioni del preset corrente. Un preset potrebbe mostrare dieci diversi controlli "Mix", ad esempio, mentre un altro mostra opzioni assortite quali livelli del drive, tempo del delay, velocità del chorus, ecc.

MOSTRARE UNA PAGINA PERFORMANCE

Mostrare una pagina Performance è semplice: premete solamente **Home** seguita da **Page Right** (pagina destra) per visualizzare la pagina Per-Preset or Global. Queste pagine rimangono "parcheggiate" sullo schermo fin quando voi manualmente passerete ad un'altra pagina in modo da consentirvi di cambiare preset o scene e mantenere le vostre opzioni Performance Control pronte all'uso.

In sintesi, le pagine Performance Control forniscono un semplice ed intuitivo sistema per interagire con la vostra FM3 esattamente come fareste con un'unità analogica tradizionale.

REGOLARE I CONTROLLI PERFORMANCE

Utilizzare questi controlli è semplice. Si comportano esattamente come i potenziometri, switches e selettori presenti nelle normali pagine edit. Quando visualizzate una Performance Page, usate solamente i potenziometri **A, B, C, D** o **E** o **NAV** e **VALUE** per effettuare le modifiche. Utilizzate i tasti **NAV** su o giù per cambiare riga.

Un performance control è un sostituto o "alias" per il medesimo controllo nella sua posizione usuale. Ad esempio, regolando il Level dell'amplificatore nella pagina global performance è lo stesso che regolarlo nell'esatta posizione dove si trova all'interno del menù edit blocco Amp. Se effettuate delle modifiche ad un Performance control e poi salvate il preset, la modifica verrà salvata. Se effettuate una modifica in una pagina Perform e poi cambiate preset senza salvare, la modifica verrà persa.

TUTORIAL: COME IMPOSTARE I CONTROLLI PERFORMANCE

I Performance Controls devono essere impostati utilizzando **FM3-Edit**, l'editor/libreria software per FM3. Il seguente tutorial include due esempi.

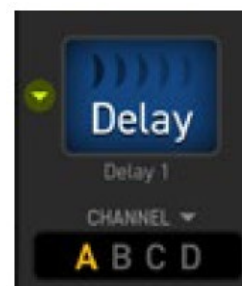
1. In questo tutorial modificheremo la pagina Global Performance. Per visualizzarla, premete Home e poi Page Right due volte. Notate che l'impostazione di fabbrica mettono qui i controlli di base del blocco AMP: Bass, Mid, Treble, Presence, Depth, Drive, Master Volume, Level. Ci sono anche due spazi liberi. Inseriremo in uno di essi il controllo del Delay Mix in modo che possiate velocemente regolare i livelli del delay mentre suonate.
2. Collegate il vostro FM3 tramite USB ad un computer Mac o Windows compatibile e lanciate **FM3-Edit** (si veda [p. 15](#)) (Ricordate che necessitate di un driver se utilizzate Windows. Si veda la [Sezione 3: USB](#)).
3. In FM3 Edit, richiamate il preset di fabbrica 001 o qualsiasi preset che contenga il blocco Delay 1.
4. Una volta caricato questo preset, cliccate sul blocco delay per selezionarlo sulla griglia.
5. Passate all'editor della Performance Page in FM3 Edit cliccando sul pulsante **Perform** sopra la griglia.
6. Fate **Drag and Drop** del parametro **Mix** del blocco delay nello slot libero superiore dell'area **Global Performance Controls**. *IMPORTANTE: dovete trascinare i controlli dalla loro ETICHETTA! Se lo fate prendendoli dal potenziometro ne cambierete soltanto il valore. Niente panico se questo dovesse avvenire, annullate l'azione premete Command + Z (Mac9 / Control + Z (Win) e provate ancora.*
7. Potete ora uscire dall'editor della Pagina Perform cliccando nuovamente sul pulsante **Perform** sopra la griglia.

NOTA: dato che avete solamente cambiato un **Global Performance Control**, non c'è alcuna necessità di salvare. Diversamente, quando editate la pagina Performance **Per-Preset** dovete salvare il preset per conservare le modifiche.

8. Aggiungiamo il **Reverb Mix** al rimanente slot libero nella pagina **Perform-Gbl**. Prima dobbiamo passare la blocco riverbero per poter trascinare il parametro dal suo menù edit. Ovviamente potremmo momentaneamente tornare alla griglia, ma c'è un modo per cambiare il blocco corrente senza fare questo. Un menù a casata in FM3-Edit elenca ogni blocco presente nel preset corrente. Lo trovate a sinistra della grande icona del blocco nel pannello inferiore di FM9-Edit (a destra, evidenziato in verde). Selezionate Reverb 1 da questa lista e poi trascinate il parametro Mix nell'editor della Pagina Performance come avete fatto per il Delay Mix.

9. Potete anche usare il drag-and-drop per riposizionare i controlli nelle pagine performance. Trascinate un controllo su di un altro per scambiare la posizione fra loro. Provate a farlo fra i controlli Reverb Mix e Delay. Decidete come vi piace di più e poi passiamo oltre.

Consiglio: per rimuovere un controllo, cliccate su di esso e poi premete Delete/Backspace sulla vostra tastiera.



10. Potete cambiare l'etichetta di ciascun controllo cliccandoci sopra due volte. Inserite il testo che volete appaia e poi premete Enter/Return sulla vostra tastiera. Fate una prova cambiando la prima linea dell'etichetta del controllo del delay scrivendo "DELAY" al posto di "DLY1".

Avete raggiunto la fine di questo tutorial. Provate le vostre modifiche su FM3.

SETLIST & SONG

INTRODUZIONE

Nel mondo delle performance musicali, con "Setlist" (scaletta) si intende una lista di canzoni ("songs") che verranno eseguite secondo un ordine specifico. La Setlist crea la struttura dell'esibizione, permettendovi di pianificare in anticipo come iniziare con vigore, evitare parti noiose e finire in modo memorabile. Una setlist inoltre aiuta i membri della band (oltre che i tecnici) ad essere pronti al posto di dover chiedere o basarsi su decisioni dell'ultimo momento. Una scaletta breve tipica di un cantautore potrebbe contenere 4 songs. Un tipico concerto di una band rock/pop potrebbe comprendere da 12 a 25 voci. Una band professionistica in grado di esibirsi in 4 quattro diverse situazioni potrebbe avere più di 100 songs.

La funzione Setlist/Song di Fractal Audio fornisce un modo di preparare e ordinare una **Setlist** di **Songs** aventi un proprio nome. I footswitches di un FC possono quindi cambiare le songs secondo l'ordine stabilito e mostrare i vari suoni necessari per le varie parti della canzone ("**Song Sections**") (intro, verse, solo, etc.). Come gli FC Layouts, Setlists e Songs possono essere modificati dal pannello frontale di FM3 o dal suo editor software, che inoltre include anche dei comodi sistemi per importare, esportare e altre funzioni.

La funzione Setlists/Songs richiede un controller FC-6 o FC-12. Sul controller FC i footswitch **Song** vi permettono di selezionare le canzoni. I footswitch **Section** vi consentono di richiamare le sezioni della canzone corrente. I footswitch **Setlist** vi permettono di selezionare le diverse scalette.

CREARE SONG & SETLIST

La funzione Setlists/Songs può essere attivata da una nuova area del menù globale SETUP chiamata **FC Setlists/Songs**. Per utilizzare questa funzione, dovreste prima creare una o più **Songs**, poi aggiungetele ad una **Setlist** nell'ordine desiderato. Assegnate gli FC Switches a qualsiasi FC layout per accedere alle funzioni desiderate. Setlists, Songs e Sections sono simili ad altre aree del menù "Setup" in quanto tutte le modifiche sono immediatamente effettive e non serve salvare.

SONGS & SECTIONS

- Ciascuna song è caratterizzata da un **numero**, un **nome** (10 caratteri) e contiene sei **Sections** numerate.
- Ciascuna section è caratterizzata da un **numero**, un **nome** (10 caratteri) e l'associazione ad un **Preset** e una **Scene** (1-8 o DEFAULT).
- Possono essere create complessivamente fino a 128 songs.

Per esempio, immaginiamo di avere la Song 1, dal titolo "I Want"

- ▶ Section 1: chiamata "**Intro**" richiama Preset 1, Scene 1
- ▶ Section 2: chiamata "**Verse**" richiama Preset 1, Scene 2
- ▶ Section 3: chiamata "**B-Section**" richiama Preset 3, Scene 1
- ▶ Section 4: chiamata "**Chorus**" richiama il Preset 510, "Default Scene"
- ▶ Section 5: chiamata "**Solo**" richiama il Preset 1022, Scene 6
- ▶ Section 6: non è usata in questa song. Il suo "Preset" è "NONE", che equivale a disabilitare la sezione.

PER CREARE UNA SONG:

- ▶ Open **SETUP: FC Setlists/Songs**, premete Page verso destra fino a **"Songs"**.
- ▶ Selezionate qualsiasi Song e premete **NAME SONG** (funzione push del potenziometro C). Inserite un nome utilizzando un sistema del tutto simile a quello utilizzato per nominare preset e scene.
- ▶ Poi, premete Enter o **EDIT SONG** (funzione push del potenziometro B). Definite fino a sei **Sections** utilizzando i controlli per inserire un numero di PRESET, un numero di SCENE ed il NAME della Section.
- ▶ Premete **Exit** quando avrete finito per ritornare alla lista principale delle Songs.

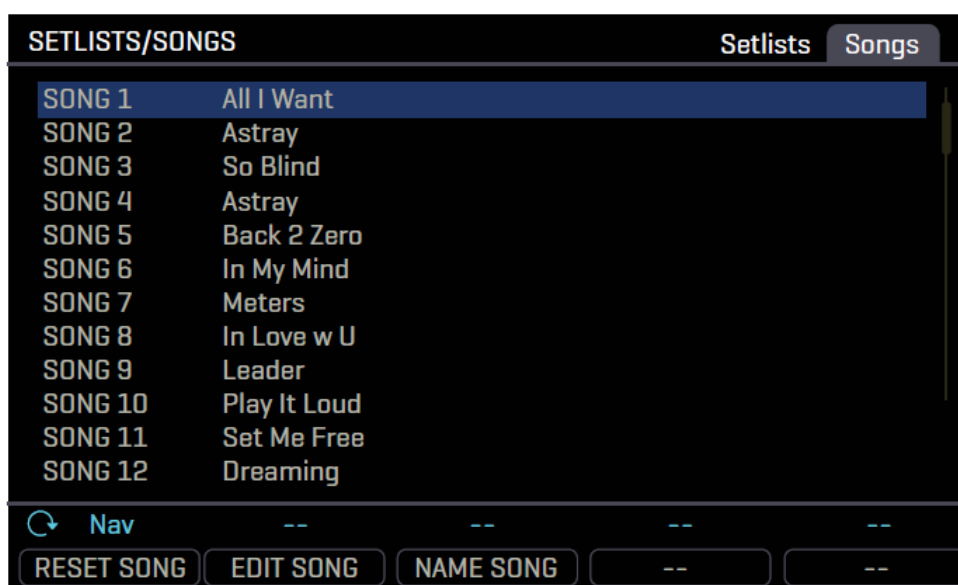


Fig. 1: la pagina **Songs** nel menù **Setlist/Songs**, chiamato anche "Master Song List"

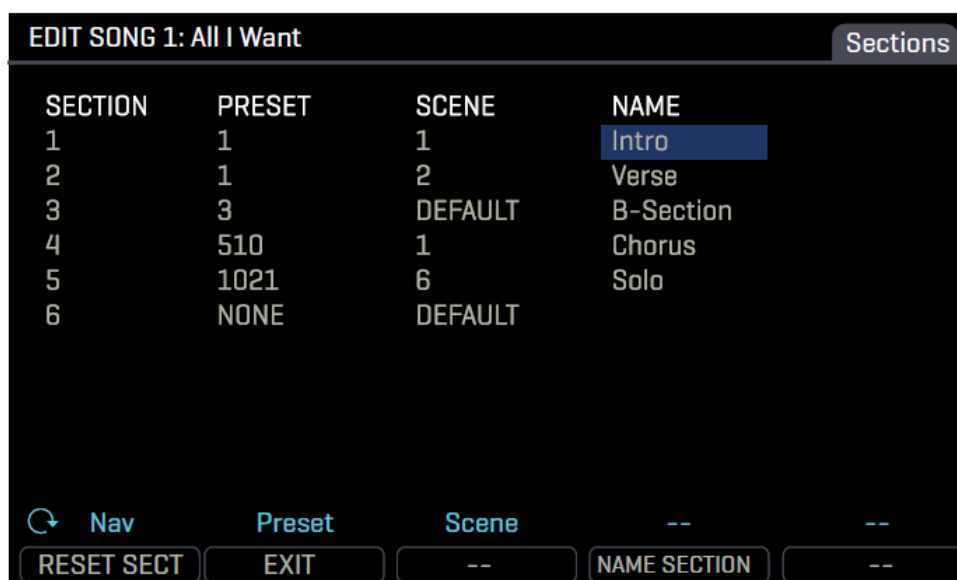


Fig. 2: la pagina **Edit Songs** del menù **Setlist/Songs**, dove vengono create le **Song Sections**

IN MERITO ALLE SETLISTS

Ciascuna delle quattro Setlists può contenere fino a 32 songs in posizioni numerate. Una particolare song può comparire più volte nella lista. Le posizioni vuote sono permesse solo alla fine.

- Ciascuna Setlist possiede un **numero** ed un **nome** (10 caratteri).
- L'indicazione "ACTIVE!" rende la "attiva," facendo in modo che le sue songs verranno utilizzare per popolare gli FC footswitches. La maggior parte dei musicisti utilizzerà una sola Setlist. Altri potrebbero usare differenti Setlists per diverse band/esibizioni. Altri ancora potrebbero esibirsi in show epici che richiedono di attivare diverse Setlist man mano che lo show procede.
- Per cambiare la Setlist attiva, aprite la schermata SETUP/FC Setlists/Songs e ruotate il potenziometro C per muovere l'indicazione "ACTIVE!" oppure utilizzate gli FC "Setlist" footswitches.



Fig.3: la pagina **Setlist** del menù **Setlist/Songs**, dove potete accedere alle varie liste per modificarle e cambiare la Active Setlist

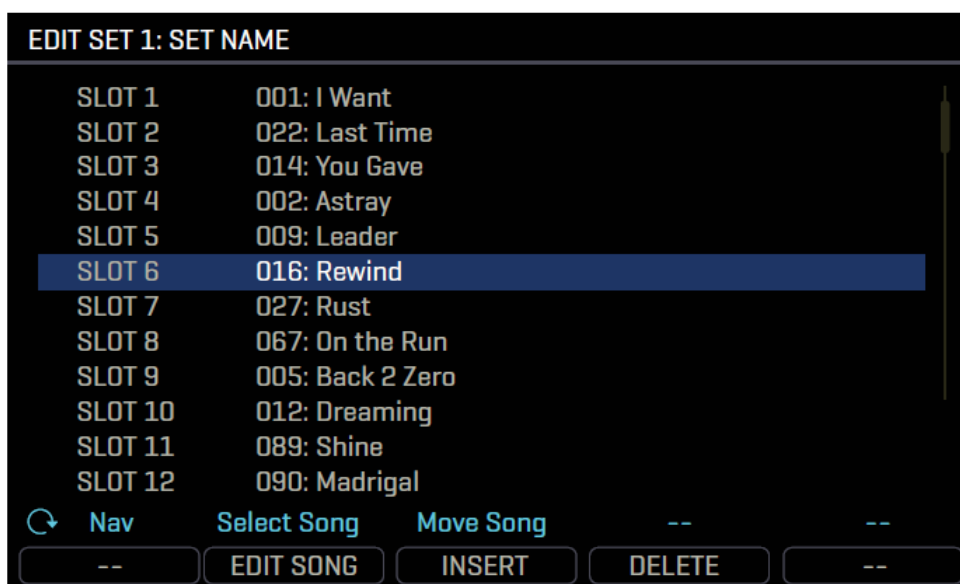


Fig.4: la pagina **Edit Setlist** del menù **Setlist/Songs** vi permette di inserire, rimuovere o riordinare facilmente le songs in una Setlist

FUNZIONI FC SETLIST/SONG

La funzione Setlist/Song utilizza tre nuove categorie di funzioni associate ai FC footswitch: **SETLIST**, **SONG** e **SECTION**. Ciascuna funzione possiede uno o più parametri che si spiegano da soli, più altre varie opzioni per il "Mini-Display". Per un'introduzione alle funzioni dei footswitch fate riferimento al paragrafo "[Funzioni Tap e Hold](#)" a [p. 80](#).

Per maggiori dettagli fate riferimento alla "[Guida alle Funzioni dei Footswitch di Fractal Audio](#)".

Al momento della redazione del presente documento, nessun layout di fabbrica di FM3 contiene footswitch dedicati a Setlist o Song/Section.

FUNZIONI SETLIST

Tre funzioni "SETLIST" cambiano la Setlist Attiva:

- **SETLIST: SELECT:** rende la Setlist designata "Attiva" tramite il suo numero, 1–4.
- **SETLIST: TOGGLE:** alterna tra due setlists, rendendole alternativamente "Attive".
- **SETLIST: INC/DEC:** scorre in modo incrementale le Setlists selezionandone una come Attiva.
- Potete anche cambiare la Setlist Attiva nella pagina Setlists in **SETUP: FC Setlists/Songs**, o in FM3-Edit.

FUNZIONI SONG

Tre funzioni "SONG" richiamano le Songs in funzione della loro posizione numerata all'interno dell'Active Setlist.

- **SONG: SELECT IN SET:** richiama una song tramite la sua posizione numerata (1–32) nella Setlist Attiva.
- **SONG: TOGGLE IN SET:** alterna tra due songs tramite la loro posizione numerata all'interno dell'Active Setlist.
- **SONG: INC/DEC IN SET:** scorre in modo incrementale in avanti o indietro tutte le songs non vuote nell'Active Setlist (le songs vuote vengono saltate automaticamente e tutte le songs vuote all'inizio e alla fine sono saltate quando la lista riparte da capo).

FUNZIONI SECTION

Tre funzioni "SECTION" richiamano le sezioni della song corrente. Ogni volta che una Song Section viene caricata, il display principale del FC cambia per mostrare il **nome della song corrente** ed il **nome della sezione corrente**.

Tre funzioni selezionano le songs all'interno dell'Active Setlist.

- **SONG SECTION: SELECT:** carica una sezione tramite il suo numero nella Song corrente.
- **SONG SECTION: TOGGLE:** alterna tra due sezioni della Song corrente.
- **SONG SECTION: INC/DEC:** scorre in modo incrementale in avanti e indietro tutte le sezioni nella Song corrente (le sezioni vuote vengono saltate automaticamente e qualsiasi sezione vuota all'inizio o alla fine della lista viene saltata quando la lista riparte da capo).

FAQ – DOMANDE FREQUENTI

D: Perché vengono usati tutti questi termini tecnici?

R: Il linguaggio utilizzato con FM3 è per la maggior parte quello universalmente utilizzato nell'audio professionale. Questo consente a FM3 di essere utile a diverse comunità di utenti professionali e no, produttori, ingegneri e altri. La terminologia ed i concetti che vengono utilizzati, e che imparerete, non sono limitati a FM3. Conoscerli vi aiuterà a controllare la creazione del vostro suono e a comunicare con gli altri. Al tempo stesso, FM3 è più semplice che mai da utilizzare, con controller dedicati e un'interfaccia chiara che non distrae o disturba il processo creativo.

D: Cosa significa "FRFR"?

R: FRFR sta per "full-range, flat response." Questo acronimo descrive uno speaker "neutro" o un sistema di speaker ideato per riprodurre l'intero spettro udibile da 20 Hz – 20kHz senza alcuna enfasi. Esempi di sistemi FRFR possono essere i monitor da studio di alta qualità e i sistemi PA o monitors opportunamente progettati. Molti produttori offrono anche sistemi FRFR specificatamente ideati per applicazioni con chitarra.

D: Come posso aggiornare il firmware del mio FM3?

R: Utilizzate Fractal-Bot. Si veda p. [111](#).

D: Posso caricare i miei preset creati con l'Axe-Fx III nel FM3 (o viceversa)?

R: Sì! Axe-Edit and FM3 Edit sono stati aggiornati entrambi per garantire la compatibilità. FM3 farà il proprio meglio per interpretare i preset più complessi di Axe-Fx III preset ma potete sempre controllare il risultato.

- Dei preset di Axe-Fx III vengono importati prima le 4 righe superiori e le prime 12 colonne. Questo fa sì che si allinei la griglia di Axe-Fx III a partire dall'angolo in alto a destra della griglia di FM3. Ogni blocco incompatibile verrà sostituito da uno shunt.
- I blocchi nelle righe 5 e 6 come quelli nelle colonne 13 e 14 del preset di Axe-Fx III vengono aggiunti nei primi spazi disponibili nel preset di FM3. I blocchi incompatibili non verranno importati.
- Quando convertite un preset di Axe-Fx III in uno per FM3 è possibile avere più blocchi di quanti la CPU possa gestire. Se questo dovesse avvenire, FM3 mostrerà un avviso nella parte alta a sinistra della schermata HOME con l'indicazione "CPU Limit - Muted". FM3 interromperà la gestione dell'audio ma vi consentirà di cancellare e/o riconfigurare i blocchi come necessario.
- Relativamente al blocco CAB, un preset di Axe-Fx III che utilizza la bank USER 2 verrà portato ad utilizzare la USER 1 dal momento che FM3 non possiede la bank User 2. Tenete anche presente che verranno importate dall'Axe-Fx III solamente le impostazioni per "Cab 1" e "Cab 2" poiché su FM3 possono essere selezionati solamente due cabinets.

D: E relativamente ai preset di Axe-Fx II, AX8 o FX8?

R: No, questi preset non sono compatibili fra le unità, ma in generale potete trasferire le impostazioni dei parametri manualmente con buoni risultati. Al momento della redazione del presente manuale sono presenti gli stessi modelli di amplificatore e le casse "di fabbrica" dei modelli più vecchi sono presenti nella bank "Legacy" di FM3.

D: Il mio pedale di espressione non funziona, cosa posso fare?

R: I pedali di espressione devono essere calibrati ed assegnati ad un parametro, controller o funzione remota. Fate riferimento al paragrafo "[Pedali d'Espressione](#)" a p. [12](#) per una panoramica. State utilizzando un cavo TRS? È collegato alla porta corretta di FM3? È realmente un pedale di espressione? Avete impostato un Modifier come descritto nella [Sezione 9](#)?

D: Il mio FM3 non si accende correttamente.

R: Fate riferimento al paragrafo "[Recupero](#)" a p. [113](#).

D: Il mio FM3 suona con poco volume alle impostazioni di default.

R: Di default, l'uscita analogica Outputs 1 è impostata su -10dBV. Per cambiarla a +4dBu, utilizzate i parametri **Output Level** di Out 1 nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.

D: Posso utilizzare un computer o un controller MIDI esterno per controllare da remoto FM3?

R: FM3 possiede una completa serie di specifiche MIDI che gli permettono di essere controllato da remoto. Può essere usato qualsiasi controller MIDI di altri produttori ma tenete presente che FC-6 o FC-12 collegati tramite FASLINK offrono molti vantaggi rispetto ad un cavo MIDI a 5-pin tradizionale. FM3 non è un'interfaccia MIDI USB. È richiesta un'interfaccia MIDI di un produttore terzo affinché DAW o altre applicazioni per computer possano controllare FM3.

D: Sento dei clicks e degli scoppiettii.

R: Per prima cosa, controllate tutti i cavi. Potreste sorprendervi di quante volte un cavo nuovo o fidato possa avere dei danni. Poi controllate se state portando a distorsione digitale gli ingressi o le uscite di FM3 (p. 7). Un utilizzo eccessivo della CPU potrebbe essere il responsabile. L'indicatore della CPU mostra valori superiori o prossimi al 80%? Se è così, state sovraccaricando il preset attuale. Provate a rimuovere un blocco e fate riferimento al paragrafo [Limiti della CPU per il Preset](#) a p. 50 per altri utili consigli.

D: Uno o più di uno dei miei preset non produce suono.

R: Questo potrebbe dipendere da una (o molte) cose.

- Il potenziometro OUT sul pannello superiore è stato ruotato in senso orario?
- Tutto il resto della vostra strumentazione funziona correttamente? Il più delle volte, il problema dipende da un cavo difettoso o scollegato. Verificare il suono di FM3 con le cuffie può aiutare a verificare questo aspetto.
- Il preset sfrutta un user cab che non è stato caricato? Verificate il blocco CAB e provate con un factory cab.
- State utilizzando il corretto blocco di output? Di default, i preset di fabbrica di FM3 sono impostati per utilizzare l'Out 1 L/R. Se volete utilizzare l'Out 2 allo stesso tempo, o usare solo l'Out 2, fate riferimento alla nota nel paragrafo ["Front-Of-House + Monitor FRFR Personale"](#) a p. 34.
- C'è un Modifier assegnato al volume o ad un controllo del livello mentre un pedale o switch esterno non è presente? Potreste semplicemente dover modificare il parametro INITIAL VALUE per il controller esterno da 0% a 100% (si faccia riferimento al paragrafo ["MIDI/REMOTE: Pagina General"](#) p. 105)

D: Perché dovrei posizionare alcuni effetti *prima* o *dopo* di un blocco Amp o Cab?

R: Dal punto di vista sonoro, la ragione principale per questa scelta è che uno specifico effetto suona in modo diverso se è posizionato prima o dopo la distorsione.

In che modo questo influisce sul suono? Se avete invertito qualche volta la sequenza di un pedale drive e uno wah, avete ascoltato un classico esempio. Nel caso del wah prima dell'overdrive, il filtro del wah "eccita" l'overdrive in un modo piacevole mantenendo il suono generale naturale. Quando il wah segue la distorsione, potreste sentire un effetto molto più marcato simile ad un synth che potrebbe essere considerato meno "classico". Quindi non deve sorprendere che tradizionalmente il wah venga posizionato tra gli effetti "pre" tra la chitarra e l'amplificatore. La distorsione generata dall'amplificatore segue il wah. Molti altri effetti ricadono in questa categoria.

Un esempio differente può essere fatto sempre con l'overdrive ma stavolta associato al reverb o delay. Nel mondo naturale, il riverbero e l'eco vengono generati dallo spazio aperto intorno al vostro amplificatore per chitarra – come un locale o una sala da concerti. Questi effetti NON sarebbero udibili prima di un amplificatore distorto ma solo dopo. Gli studi di registrazione di solito aggiungono questo tipo di effetti "dopo", cioè nella console—dopo che il microfono ha raccolto il suono distorto dall'amplificatore per chitarra. Se voleste simulare il suono naturale del riverbero o del delay questi effetti dovrebbero essere posizionati "post". Questo però non significa che mettere delay o reverb prima della distorsione sia "vietato". Molti suoni "legendari" provengono da unità eco messe prima dell'amplificatore—ma questo effetto è molto diverso da quello ottenuto da un delay "post" – non solo in termini di tono ma anche di dinamica.

La buona notizia è che FM3 vi permette di sperimentare in modo semplice e trovare quale combinazione di effetti messi pre e post funzionano al meglio per voi. La creatività inizia dove terminano le convenzioni.

D: C'è altro che dovrei sapere?

R: la sezione **Layouts & Footswitches** possiede la propria sezione di Domande Ricorrenti. Fate riferimento al paragrafo ["FM3 Footswitch FAQ"](#) a p. 90.

SCORCIATOIE

FM3 ha molte diverse scorciatoie e funzioni nascoste. Queste sono riassunte di seguito.

IN GENERALE

- Premete **EDIT** per andare al menù Edit del blocco attualmente selezionato. Premetelo ripetutamente per scorrere tutti i blocchi.

NELLA PAGINA HOME

- Premete **ENTER** per visualizzare il Layout della Griglia per il preset corrente.
- Utilizzate i tasti **NAV LEFT/RIGHT** per selezionare i preset e premete **NAV UP/DOWN** o ruotare il potenziometro **A** per selezionare le scene.
- Premete due volte **A** per passare a editare il blocco AMP
Premete due volte **B** per passare a editare il blocco Drive 1 (pensate a "Boost")
Premete due volte **C** per passare a editare il blocco Cab
Premete due volte **D** per passare a editare il blocco Delay 1
Premete due volte **E** per passare a editare il blocco Reverb (pensate a "rEEEverb")

NEL BLOCCO AMP

- Nella pagina Output EQ, premete **ENTER** per livellare l'EQ.
- Nella pagina Output EQ, premete **NAV UP/DOWN** per modificare il numero di bande.

NEL BLOCCO CAB

- Con i tasti **NAV** evidenziate il campo Cab Number e premete **ENTER** per attivare il Cab Picker ed effettuare la selezione.

NELLA GRIGLIA

- Con qualsiasi blocco selezionato, **premete e mantenete premuto ENTER** per creare una serie di shunts e cavi per riempire gli spazi vuoti a destra. Questo CANCELLERÀ i connettori esistenti tra una serie di blocchi.

PER RICHIAMARE IL MENU' CONTROLLERS

- Premete il pulsante **TEMPO** una volta.

NELLA PAGINA SEQUENCER DEL MENU' CONTROLLERS

- Con un qualsiasi **Stage** selezionato, premete **ENTER** per dare valori casuali a tutti gli stadi.

SPILLOVER

Lo Spillover permette alle code di delay e reverb di "continuare a suonare" quando un effetto viene bypassato o quando cambiare canale, scena o preset. Questa sezione descrive come impostare lo Spillover in diversi scenari.

QUANDO VIENE BYPASSATO UN EFFETTO...

Lo spillover dei blocchi effetto è semplice e richiede solamente una particolare impostazione nel blocco. Affinché le code possano continuare a suonare quando un determinato blocco viene bypassato, impostate il parametro **Bypass Mode** di quel particolare blocco su "MUTE FX IN". Se state utilizzando l'effetto in parallelo utilizzate invece l'opzione "MUTE IN". Prestate attenzione perché i diversi canali condividono la memoria relativa all'effetto, quindi modifiche al tempo del delay, dimensioni del riverbero, ecc. possono portare a dei suoni non voluti nelle code.

QUANDO SI CAMBIA SCENA...

Il cambio di scena fornisce uno dei migliori modi nel quale il suono cambia mantenendo un perfetto Spillover. Poiché le scene semplicemente bypassano o attivano blocchi, uno alla volta o in gruppi, fate riferimento alle precedenti istruzioni per ciascun blocco nel vostro preset.

QUANDO SI CAMBIA PRESET...

Ottenere lo Spillover tra preset diversi è un po' più complesso. Il primo passo è quello di visualizzare **SETUP: Global Settings: Config** ed impostare il parametro **Spillover** in modo da determinare se "DELAY", "REVERB" o "BOTH" (entrambi) continueranno a produrre suono al cambio del preset. Questa impostazione è di default su OFF.

Dovete anche accertarvi che lo stesso tipo di blocchi Delay o Reverb siano presenti in entrambi i preset. Questi devono essere lo stesso blocco e lo stesso numero (cioè, il **Delay 1** prosegue a suonare solo nel **Delay 1**, **Delay 2** nel **Delay 2**, ecc.).

Affinché lo Spillover funzioni alla perfezione, la coppia (o le coppie) di blocchi nel preset di partenza ed in quello di attivo devono avere impostazioni simili e simile posizione nella griglia. Nel momento in cui cambiate preset, le impostazioni dei parametri del blocco di destinazione processeranno le code. Quindi, ad esempio, se passate da un preset in cui il Delay 1 è impostato su 500 ms ad uno in cui il valore è di 100 ms, le code verranno trattate con un eco di 100 ms. Allo stesso modo, sentireste una certa differenza nelle code, ad esempio, se passaste da un delay posizionato *dopo* un blocco amplificatore clean ad uno in cui è posto *prima* di un amplificatore in distorsione! Anche lo stato di bypass e le impostazioni del Bypass Mode devono essere considerate.



Per effettuare un semplice esperimento con lo Spillover fra preset, create un preset poi fatene una copia esatta salvandola in una nuova locazione di memoria e provate lo Spillover. Poi cominciate a fare le modifiche necessarie e ascoltate le differenze. FM3-Edit rende semplice fare una copia di un blocco da un preset ad un altro.

INVIARE E RICEVERE MIDI

I messaggi MIDI vengono ricevuti alla porta MIDI In e trasmessi dalla porta MIDI OUT/THRU di FM3. Utilizzate un cavo MIDI a 5-pin tra FM3 e la porta MIDI di altre unità.

RICEZIONE MIDI

FM3 risponde a messaggi MIDI di Program Change, messaggi MIDI CC – che possono essere utilizzati per un'ampia varietà di scopi, tra cui selezione di Scene, attivazione/disattivazione di Effetti, controllo di Modifier e altro ancora – e sincronizza il tempo interno ai messaggi di MIDI clock per l'utilizzo con tempo del delay, velocità del LFO, ecc.

FM3 NON è un'unità USB MIDI. Utilizza le porte COM over USB per Fractal-Bot e FM3-Edit, e non apparirà tra le unità MIDI di un DAW o altro programma MIDI.

MIDI THRU

La porta MIDI Out di FM3 possiede anche una capacità parziale di essere "MIDI Thru". Questa miscela i dati ricevuti alla porta MIDI In con i messaggi MIDI generati internamente e invia questo mix alla porta MIDI Out port. Questa opzione deve essere attivata. Si veda "[Menù Midi/Remote](#)" a p. [105](#).

INVIO MIDI PC

La funzionalità MIDI più semplice in FM3 è quella di trasmettere messaggi MIDI di program change ("PC") ogni volta che un nuovo preset viene richiamato—sia dal pannello frontale, che usando un footswitch FC o in qualsiasi altro modo. Per attivare questa opzione, aprite il menù **SETUP | MIDI/Remote** e visualizzate la pagina "**General**". Impostate **Send MIDI PC** sul canale MIDI desiderato.

IL BLOCCO SCENE MIDI

Uno strumento MIDI più sofisticato è il **blocco Scene MIDI**. Una volta posizionato questo blocco sulla griglia, trasmetterà messaggi MIDI automaticamente al caricamento di una nuova scena—attraverso il pannello frontale, che usando un footswitch FC o in qualsiasi altro modo. Il blocco Scene MIDI può trasmettere fino a otto messaggi personalizzati di PC o CC. Ricardate che una "default scene" viene caricata automaticamente quando selezionata un nuovo preset, quindi, qualsiasi footswitch FC che richiama un nuovo preset o una nuova scena porterà anche all'invio da parte di FM3 di una serie di messaggi MIDI. Fate riferimento alla "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggior informazioni sul blocco Scene MIDI.

CONTROL SWITCH MIDI

Un altro sistema con cui FM3 può trasmettere messaggi MIDI è quello di utilizzare i **Control Switches**. La funzione primaria di un Control Switch è quella di essere una sorgente di **Modifier** per controllare i parametri di FM3. Oltre a questo, tuttavia, ciascuno dei sei Control Switches ha la capacità di trasmettere un "pacchetto" personalizzato di dati MIDI ogni volta che lo switch viene ATTIVATO o DISATTIVATO. Dal momento che questo non è legato a nessun altro evento, come ad esempio il cambio di Preset o Scene, il Control Switch MIDI è più flessibile e dinamico.

Poiché i Control Switches possono essere momentary o latching (e anche reciprocamente esclusivi), il sistema di CS MIDI è molto versatile. Potrete fare modifiche su un amplificatore controllabile via MIDI, gestire un processore remoto, controllare un sequencer, attivare un sistema di illuminazione e altro.

Ecco una panoramica delle Funzioni MIDI di un Control Switch:

- ▶ La funzione Control Switch può essere messa in qualsiasi FC Layout.
- ▶ I Control Switches 1–6 appaiono nella lista delle sorgenti di **Modifier** su FM3. Il ruolo di uno switch come sorgente di modifier non è compromesso se voi lo utilizzate per trasmettere MIDI. Lo stesso switch può contemporaneamente controllare FM3 ed un'unità collegata. Si veda la [Sezione 9: Modifiers](#) per maggiori informazioni.
- ▶ Ciascun Control Switch possiede il proprio **MIDI Payload** globale che contiene fino a quattro messaggi di Program Change ("PC") o Control Change ("CC") su qualsiasi Canale MIDI, con valori personalizzati da 0 a 127, o disabilitato ("--") per entrambi gli stati ON e OFF dello switch.
- ▶ Ciascun MIDI Payload possiede un interruttore principale o "master switch" che gli permette di essere abilitato o disabilitato.

IMPOSTARE IL MIDI PAYLOAD PER UN CONTROL SWITCH:

- ▶ Aprite il menù **SETUP | FC Controllers/External Switches** e visualizzate la pagina "CS MIDI".
- ▶ Usate i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** per muovervi nella pagina.
- ▶ Selezionate il Control Switch desiderato nella parte alta del menù (CS1, CS2, ecc.).
- ▶ Assicuratevi che **ENABLED** sia impostato su "YES" se volete che lo switch trasmetta MIDI.
- ▶ Con NAV muovetevi nella tabella e create il MIDI Payload desiderato con fino a quattro comandi con valori diversi per ON e OFF
 - Per ciascun comando selezionate se volete un messaggio MIDI di Program Change (PC) o Control Change (CC).
 - Impostate il Canale MIDI per quel comando come desiderato da 1 a 16.
 - Se scegliete un Comando di CC, impostate il numero di CC.
 - Impostate i valori desiderati per quando lo switch è ON e quando è OFF.
 - Potete selezionare valori da 0 a 127 o "--" che significa che non "verrà inviato nulla".
- ▶ Non serve salvare le impostazioni CS MIDI. Sono immediatamente attive.



Ricordate, Control Switches possono essere comandati manualmente usando un footswitch o automaticamente dalle Scenes.

Si veda la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni sui Control Switches.

TABELLA DEI COMANDI MIDI

MIDI BANK & PROGRAM CHANGE

La seguente tabella elenca i messaggi MIDI di Bank e Program Change necessari per la selezione dei preset di FM3.
MIDI Bank Select (CC#0) Value, Midi Program Change = Numero del Preset di FM3.

0, 0 = 0	0, 42 = 42	0, 84 = 84	0, 126 = 126	1, 40 = 168
0, 1 = 1	0, 43 = 43	0, 85 = 85	0, 127 = 127	1, 41 = 169
0, 2 = 2	0, 44 = 44	0, 86 = 86	1, 0 = 128	1, 42 = 170
0, 3 = 3	0, 45 = 45	0, 87 = 87	1, 1 = 129	1, 43 = 171
0, 4 = 4	0, 46 = 46	0, 88 = 88	1, 2 = 130	1, 44 = 172
0, 5 = 5	0, 47 = 47	0, 89 = 89	1, 3 = 131	1, 45 = 173
0, 6 = 6	0, 48 = 48	0, 90 = 90	1, 4 = 132	1, 46 = 174
0, 7 = 7	0, 49 = 49	0, 91 = 91	1, 5 = 133	1, 47 = 175
0, 8 = 8	0, 50 = 50	0, 92 = 92	1, 6 = 134	1, 48 = 176
0, 9 = 9	0, 51 = 51	0, 93 = 93	1, 7 = 135	1, 49 = 177
0, 10 = 10	0, 52 = 52	0, 94 = 94	1, 8 = 136	1, 50 = 178
0, 11 = 11	0, 53 = 53	0, 95 = 95	1, 9 = 137	1, 51 = 179
0, 12 = 12	0, 54 = 54	0, 96 = 96	1, 10 = 138	1, 52 = 180
0, 13 = 13	0, 55 = 55	0, 97 = 97	1, 11 = 139	1, 53 = 181
0, 14 = 14	0, 56 = 56	0, 98 = 98	1, 12 = 140	1, 54 = 182
0, 15 = 15	0, 57 = 57	0, 99 = 99	1, 13 = 141	1, 55 = 183
0, 16 = 16	0, 58 = 58	0, 100 = 100	1, 14 = 142	1, 56 = 184
0, 17 = 17	0, 59 = 59	0, 101 = 101	1, 15 = 143	1, 57 = 185
0, 18 = 18	0, 60 = 60	0, 102 = 102	1, 16 = 144	1, 58 = 186
0, 19 = 19	0, 61 = 61	0, 103 = 103	1, 17 = 145	1, 59 = 187
0, 20 = 20	0, 62 = 62	0, 104 = 104	1, 18 = 146	1, 60 = 188
0, 21 = 21	0, 63 = 63	0, 105 = 105	1, 19 = 147	1, 61 = 189
0, 22 = 22	0, 64 = 64	0, 106 = 106	1, 20 = 148	1, 62 = 190
0, 23 = 23	0, 65 = 65	0, 107 = 107	1, 21 = 149	1, 63 = 191
0, 24 = 24	0, 66 = 66	0, 108 = 108	1, 22 = 150	1, 64 = 192
0, 25 = 25	0, 67 = 67	0, 109 = 109	1, 23 = 151	1, 65 = 193
0, 26 = 26	0, 68 = 68	0, 110 = 110	1, 24 = 152	1, 66 = 194
0, 27 = 27	0, 69 = 69	0, 111 = 111	1, 25 = 153	1, 67 = 195
0, 28 = 28	0, 70 = 70	0, 112 = 112	1, 26 = 154	1, 68 = 196
0, 29 = 29	0, 71 = 71	0, 113 = 113	1, 27 = 155	1, 69 = 197
0, 30 = 30	0, 72 = 72	0, 114 = 114	1, 28 = 156	1, 70 = 198
0, 31 = 31	0, 73 = 73	0, 115 = 115	1, 29 = 157	1, 71 = 199
0, 32 = 32	0, 74 = 74	0, 116 = 116	1, 30 = 158	1, 72 = 200
0, 33 = 33	0, 75 = 75	0, 117 = 117	1, 31 = 159	1, 73 = 201
0, 34 = 34	0, 76 = 76	0, 118 = 118	1, 32 = 160	1, 74 = 202
0, 35 = 35	0, 77 = 77	0, 119 = 119	1, 33 = 161	1, 75 = 203
0, 36 = 36	0, 78 = 78	0, 120 = 120	1, 34 = 162	1, 76 = 204
0, 37 = 37	0, 79 = 79	0, 121 = 121	1, 35 = 163	1, 77 = 205
0, 38 = 38	0, 80 = 80	0, 122 = 122	1, 36 = 164	1, 78 = 206
0, 39 = 39	0, 81 = 81	0, 123 = 123	1, 37 = 165	1, 79 = 207
0, 40 = 40	0, 82 = 82	0, 124 = 124	1, 38 = 166	1, 80 = 208
0, 41 = 41	0, 83 = 83	0, 125 = 125	1, 39 = 167	1, 81 = 209

1,82 = 210	2,6 = 262	2,58 = 314	2,110 = 366	3,34 = 418	3,86 = 470
1,83 = 211	2,7 = 263	2,59 = 315	2,111 = 367	3,35 = 419	3,87 = 471
1,84 = 212	2,8 = 264	2,60 = 316	2,112 = 368	3,36 = 420	3,88 = 472
1,85 = 213	2,9 = 265	2,61 = 317	2,113 = 369	3,37 = 421	3,89 = 473
1,86 = 214	2,10 = 266	2,62 = 318	2,114 = 370	3,38 = 422	3,90 = 474
1,87 = 215	2,11 = 267	2,63 = 319	2,115 = 371	3,39 = 423	3,91 = 475
1,88 = 216	2,12 = 268	2,64 = 320	2,116 = 372	3,40 = 424	3,92 = 476
1,89 = 217	2,13 = 269	2,65 = 321	2,117 = 373	3,41 = 425	3,93 = 477
1,90 = 218	2,14 = 270	2,66 = 322	2,118 = 374	3,42 = 426	3,94 = 478
1,91 = 219	2,15 = 271	2,67 = 323	2,119 = 375	3,43 = 427	3,95 = 479
1,92 = 220	2,16 = 272	2,68 = 324	2,120 = 376	3,44 = 428	3,96 = 480
1,93 = 221	2,17 = 273	2,69 = 325	2,121 = 377	3,45 = 429	3,97 = 481
1,94 = 222	2,18 = 274	2,70 = 326	2,122 = 378	3,46 = 430	3,98 = 482
1,95 = 223	2,19 = 275	2,71 = 327	2,123 = 379	3,47 = 431	3,99 = 483
1,96 = 224	2,20 = 276	2,72 = 328	2,124 = 380	3,48 = 432	3,100 = 484
1,97 = 225	2,21 = 277	2,73 = 329	2,125 = 381	3,49 = 433	3,101 = 485
1,98 = 226	2,22 = 278	2,74 = 330	2,126 = 382	3,50 = 434	3,102 = 486
1,99 = 227	2,23 = 279	2,75 = 331	2,127 = 383	3,51 = 435	3,103 = 487
1,100 = 228	2,24 = 280	2,76 = 332	3,0 = 384	3,52 = 436	3,104 = 488
1,101 = 229	2,25 = 281	2,77 = 333	3,1 = 385	3,53 = 437	3,105 = 489
1,102 = 230	2,26 = 282	2,78 = 334	3,2 = 386	3,54 = 438	3,106 = 490
1,103 = 231	2,27 = 283	2,79 = 335	3,3 = 387	3,55 = 439	3,107 = 491
1,104 = 232	2,28 = 284	2,80 = 336	3,4 = 388	3,56 = 440	3,108 = 492
1,105 = 233	2,29 = 285	2,81 = 337	3,5 = 389	3,57 = 441	3,109 = 493
1,106 = 234	2,30 = 286	2,82 = 338	3,6 = 390	3,58 = 442	3,110 = 494
1,107 = 235	2,31 = 287	2,83 = 339	3,7 = 391	3,59 = 443	3,111 = 495
1,108 = 236	2,32 = 288	2,84 = 340	3,8 = 392	3,60 = 444	3,112 = 496
1,109 = 237	2,33 = 289	2,85 = 341	3,9 = 393	3,61 = 445	3,113 = 497
1,110 = 238	2,34 = 290	2,86 = 342	3,10 = 394	3,62 = 446	3,114 = 498
1,111 = 239	2,35 = 291	2,87 = 343	3,11 = 395	3,63 = 447	3,115 = 499
1,112 = 240	2,36 = 292	2,88 = 344	3,12 = 396	3,64 = 448	3,116 = 500
1,113 = 241	2,37 = 293	2,89 = 345	3,13 = 397	3,65 = 449	3,117 = 501
1,114 = 242	2,38 = 294	2,90 = 346	3,14 = 398	3,66 = 450	3,118 = 502
1,115 = 243	2,39 = 295	2,91 = 347	3,15 = 399	3,67 = 451	3,119 = 503
1,116 = 244	2,40 = 296	2,92 = 348	3,16 = 400	3,68 = 452	3,120 = 504
1,117 = 245	2,41 = 297	2,93 = 349	3,17 = 401	3,69 = 453	3,121 = 505
1,118 = 246	2,42 = 298	2,94 = 350	3,18 = 402	3,70 = 454	3,122 = 506
1,119 = 247	2,43 = 299	2,95 = 351	3,19 = 403	3,71 = 455	3,123 = 507
1,120 = 248	2,44 = 300	2,96 = 352	3,20 = 404	3,72 = 456	3,124 = 508
1,121 = 249	2,45 = 301	2,97 = 353	3,21 = 405	3,73 = 457	3,125 = 509
1,122 = 250	2,46 = 302	2,98 = 354	3,22 = 406	3,74 = 458	3,126 = 510
1,123 = 251	2,47 = 303	2,99 = 355	3,23 = 407	3,75 = 459	3,127 = 511
1,124 = 252	2,48 = 304	2,100 = 356	3,24 = 408	3,76 = 460	
1,125 = 253	2,49 = 305	2,101 = 357	3,25 = 409	3,77 = 461	
1,126 = 254	2,50 = 306	2,102 = 358	3,26 = 410	3,78 = 462	
1,127 = 255	2,51 = 307	2,103 = 359	3,27 = 411	3,79 = 463	
2,0 = 256	2,52 = 308	2,104 = 360	3,28 = 412	3,80 = 464	
2,1 = 257	2,53 = 309	2,105 = 361	3,29 = 413	3,81 = 465	
2,2 = 258	2,54 = 310	2,106 = 362	3,30 = 414	3,82 = 466	
2,3 = 259	2,55 = 311	2,107 = 363	3,31 = 415	3,83 = 467	
2,4 = 260	2,56 = 312	2,108 = 364	3,32 = 416	3,84 = 468	
2,5 = 261	2,57 = 313	2,109 = 365	3,33 = 417	3,85 = 469	

CC VALUE PER LE SCENE

Quando selezionate le Scenes utilizzando le opzioni generali che trovate nella pagina **Other** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il valore del CC# determina quale scena verrà caricata:

0.....1	16.....1	32.....1	48.....1	64.....1	80.....1	96.....1	112.....1
1.....2	17.....2	33.....2	49.....2	65.....2	81.....2	97.....2	113.....2
2.....3	18.....3	34.....3	50.....3	66.....3	82.....3	98.....3	114.....3
3.....4	19.....4	35.....4	51.....4	67.....4	83.....4	99.....4	115.....4
4.....5	20.....5	36.....5	52.....5	68.....5	84.....5	100.....5	116.....5
5.....6	21.....6	37.....6	53.....6	69.....6	85.....6	101.....6	117.....6
6.....7	22.....7	38.....7	54.....7	70.....7	86.....7	102.....7	118.....7
7.....8	23.....8	39.....8	55.....8	71.....8	87.....8	103.....8	119.....8
8.....1	24.....1	40.....1	56.....1	72.....1	88.....1	104.....1	120.....1
9.....2	25.....2	41.....2	57.....2	73.....2	89.....2	105.....2	121.....2
10.....3	26.....3	42.....3	58.....3	74.....3	90.....3	106.....3	122.....3
11.....4	27.....4	43.....4	59.....4	75.....4	91.....4	107.....4	123.....4
12.....5	28.....5	44.....5	60.....5	76.....5	92.....5	108.....5	124.....5
13.....6	29.....6	45.....6	61.....6	77.....6	93.....6	109.....6	125.....6
14.....7	30.....7	46.....7	62.....7	78.....7	94.....7	110.....7	126.....7
15.....8	31.....8	47.....8	63.....8	79.....8	95.....8	111.....8	127.....8

CC VALUE PER I CANALI

Quando si effettua il cambio dei Channels utilizzando le opzioni globali che trovate nella pagina **Channel** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il valore del CC# determina quale Canale verrà richiamato:

0.....A	16.....A	32.....A	48.....A	64.....A	80.....A	96.....A	112.....A
1.....B	17.....B	33.....B	49.....B	65.....B	81.....B	97.....B	113.....B
2.....C	18.....C	34.....C	50.....C	66.....C	82.....C	98.....C	114.....C
3.....D	19.....D	35.....D	51.....D	67.....D	83.....D	99.....D	115.....D
4.....A	20.....A	36.....A	52.....A	68.....A	84.....A	100.....A	116.....A
5.....B	21.....B	37.....B	53.....B	69.....B	85.....B	101.....B	117.....B
6.....C	22.....C	38.....C	54.....C	70.....C	86.....C	102.....C	118.....C
7.....D	23.....D	39.....D	55.....D	71.....D	87.....D	103.....D	119.....D
8.....A	24.....A	40.....A	56.....A	72.....A	88.....A	104.....A	120.....A
9.....B	25.....B	41.....B	57.....B	73.....B	89.....B	105.....B	121.....B
10.....C	26.....C	42.....C	58.....C	74.....C	90.....C	106.....C	122.....C
11.....D	27.....D	43.....D	59.....D	75.....D	91.....D	107.....D	123.....D
12.....A	28.....A	44.....A	60.....A	76.....A	92.....A	108.....A	124.....A
13.....B	29.....B	45.....B	61.....B	77.....B	93.....B	109.....B	125.....B
14.....C	30.....C	46.....C	62.....C	78.....C	94.....C	110.....C	126.....C
15.....D	31.....D	47.....D	63.....D	79.....D	95.....D	111.....D	127.....D

15 SPECIFICHE

INPUT INSTRUMENT

Connettore:	ingresso posteriore jack da 1/4", sbilanciato con "Secret Sauce"
Impedenza:	1 MΩ
Max. Input Level:	+16 dBu

INPUT 2 ANALOGICO

Connettori:	(2) 1/4" phone "combo jack" bilanciati (TRS)
Impedenza:	1 MΩ
Max. Input Level:	+20 dBu

CONVERSIONE A/D

Bit Depth:	24 bits
Sample Rate:	48 kHz
Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, da -0.01 a +0.01 dB
Crosstalk:	110dB (typ.) InterChannel Isolation

OUTPUT 1 ANALOGICO

Connettori:	(2) XLR bilanciati con Ground Lift <i>Selezionabile fra -10 dBV e +4 dBu nel software</i>
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

OUTPUT 2 ANALOGICO

Connettori:	(2) 1/4" phone jack sbilanciato (humbuster™)
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA PER CUFFIE

Connettore:	1/4" stereo phone jack
Impedenza:	35 Ω

CONVERSIONE D/A

Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB

OUTPUT DIGITALE

Connettori:	RCA Tipo Coassiale per S/PDIF
Formato:	PCM Non Compresso
Sample Rate:	48 kHz non modificabile

AUDIO USB

Formato:	USB 2.0 Class compliant
Canali:	4 input, 4 output
USB Audio Clock:	48 kHz non modificabile

INTERFACCIA MIDI

Connettori Input:	(1) 5-pin DIN
Connettore Output/ Thru:	(1) 5-pin DIN

16 SPECIFICHE TECNICHE

INTERFACCIA PEDALI

Connettori:	(2) 1/4" TRS phone jack
Formato	Pedale: 10–100 kΩ max Tip-Ring Switch: make/break; momentary o latching Sleeve-Ring Switch: make/break; momentary o latching

INTERFACCIA FASLINK II

Connettori:	(1) XLR-F
ATTENZIONE: Collegare SOLAMENTE al connettore FASLINK II di una pedaliera Fractal Audio della serie FC	

SPECIFICHE GENERALI

Finitura:	Acciaio verniciato a polvere
Controlli:	12 pulsanti, 8 potenziometri (5 con funzione aggiuntiva "push")
Display:	LCD 800×480 a colori ad alto contrasto
Dimensioni:	281mm W. × 103 mm H. × 236mm D. 11.1" W. × 4.05" H. × 9.3" D.
Peso:	3,22 kg (7 lbs 1.6 oz)
Alimentazione:	90–264 VAC, 47 – 63 Hz (<i>ingresso universale</i>)
Consumo:	<40 W
Durata Batteria di Backup:	>10 anni
Tipologia Batteria di Backup:	CR-2032
Ventilazione:	Ventola integrata con prese di aerazione laterali e inferiore. ATTENZIONE: Non bloccare le prese d'aria!

CONDIZIONI AMBIENTALI

Temperatura Operativa:	0 to 50 °C (32 to 122 °F)
Temperatura di Stoccaggio:	-30 to 70 °C (-22 to 167 °F)
Umidità:	Max. 90% senza condensa

IMPLEMENTAZIONE MIDI

FM3 possiede una robusta implementazione MIDI dettagliata di seguito.

Funzione		Trasmesso	Ricevuto	Note
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1 1-16	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Keys Channels	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		0	0	I CCs ricevibili sono associati via software a funzioni attraverso il menù MIDI/Remote in SETUP. Tra queste vi sono i volumi di Input e Output, Tap Tempo, Tuner, 16 "External Controllers" (assegnabili come modifiers ad uno a più parametri per ciascun preset), alcune funzioni delle Scene, tutte le funzioni del Looper, e tutti i BYPASS dei blocchi e lo switch dei CHANNEL. La trasmissione dei MIDI CC avviene utilizzando il blocco Scene MIDI o un Control Switch MIDI.
Program Change	True Number Bank Select	0 X	0 0	FM3 può trasmettere messaggi PC al cambio di preset o attraverso il blocco Scene MIDI o un Control Switch MIDI
System Exclusive	Fractal Audio Real Time Non-Real Time	0 0 X	0 X X	SysEx è utilizzato in modo esteso per FM3-Edit.
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real-Time	Clock Commands	X X	0 X	Il Global Tempo di FM3 si sincronizza automaticamente con il MIDI Beat Clock. FM3 non trasmette MIDI clock.
Auxiliary Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

Distributore Esclusivo per l'Europa



G66 GmbH
Marienstrasse 59a
24937 Flensburg (D)

Tel: +49 (0) 461 1828 066

Fax: +49 (0) 461 1828 296

E-mail: 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 ©2023 - G66 GmbH. All rights reserved.

Copyright ©2023 Fractal Audio Systems. All rights reserved.