

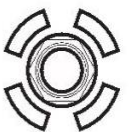


FOOTSWITCH FUNCTIONS GUIDE

Vollständige Referenz für die Fußtasterfunktionen
auf dem FM9, FM3, FC-12 und FC-6

VERSION 1.3 - April 2022

Für FC Original oder Mark II



FM9

FM3

FC-12
FOOT CONTROLLER

FC-6
FOOT CONTROLLER

Inhaltsverzeichnis

EINFÜHRUNG	3	LAYOUT: SELECT	12
LED RING FARBEN	3	LAYOUT: MASTER LAYOUT	12
DIE FARBE EINER KATEGORIE ÄNDERN:	3	LAYOUT: INKREMENT / DEKREMENT ('INC / DEC')	12
EINE TASTERFARBE ÄNDERN	3	CONTROL SWITCH FUNCTIONS	13
DIE 'UNASSIGNED' FUNKTION	3	CONTROL SWITCH: MOMENTARY	13
BANK FUNKTION	4	CONTROL SWITCH: LATCHING	13
BANK SIZE	4	ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN FÜR STEUER-TASTER	14
BANK: SELECT	4	CONTROL SWITCH MIDI	15
BANK: TOGGLE	5	LOOPER-FUNKTIONEN	16
BANK: INKREMENT / DEKREMENT ('INC / DEC')	5	PER-PRESET-FUNKTIONEN	17
PRESET-FUNKTIONEN	6	PER-PRESET METHODE 1: ÜBERSCHREIBEN	17
PRESET: SELECT BY NUMBER	6	ÜBERSCHREIBUNGEN DEAKTIVIEREN	17
PRESET: SELECT IN BANK	6	PER-PRESET METHODE 2: DIE PLATZHALTER-FUNKTION	18
PRESET: TOGGLE BY NUMBER	6	PER-PRESET: PLACEHOLDER	18
PRESET: TOGGLE IN BANK	6	VIEW-FUNKTIONEN	19
PRESET: INKREMENT / DEKREMENT ('INC / DEC')	6	VIEW: SELECT	19
CUSTOM MAPPING VON PRESETS UND SCENES	7	VIEW: INKREMENT / DEKREMENT	19
SCENE-FUNKTIONEN	8	VIEWS: FM3 vs. FC-6	20
SCENE: SELECT	8	SETLIST-FUNKTIONEN	21
SCENE: TOGGLE	8	SETLISTE: SELECT	21
SCENE: INKREMENT / DEKREMENT ('INC / DEC')	8	SETLIST: TOGGLE	21
EFFEKT-FUNKTIONEN	9	SETLISTE: 'INC / DEC'	21
EFFECT: BYPASS	9	SONG FUNCTIONS	22
EFFECT: CHANNEL SELECT	9	SONG SECTION: SELECT	22
EFFECT: CHANNEL TOGGLE	9	SONG SECTION: TOGGLE	22
EFFECT: CHANNEL INCREMENT/DECREMENT	9	SONG SECTION: 'INC / DEC'	22
UTILITY FUNKTIONEN	11	SONG SECTION FUNCTIONS	23
UTILITY: TUNER	11	SONG SECTION: SELECT	23
UTILITY: TAP TEMPO	11	SONG SECTION: TOGGLE	23
UTILITY: AMP/SCENE LEVEL AND SAVE	11	SONG SECTION: 'INC / DEC'	23
UTILITY: REVEAL HOLD	11	LAYOUT-LINKS	24
LAYOUT-FUNKTIONEN	12	HILFE ERHALTEN	25

FUßTASTER-FUNKTIONEN

EINFÜHRUNG

Diese Anleitung behandelt die Fußtaster-Funktionen für das AXE-FX III, das mit einem FC-6 oder FC-12 Controller (Original oder Mk II) verwendet wird, sowie die FM9 und FM3 Prozessoren, die über integrierte Fußtaster verfügen und ebenfalls mit dem FC-6/FC-12 verwendet werden können. Alle diese Produkte verwenden 'FC'-Funktionen.

Diese Produkte haben die Verwendung von Layouts mit Fußtaster-Definitionen gemeinsam. Jede Definition besteht aus einer Tap-Funktion und einer Hold-Funktion.

Die Funktionen sind in KATEGORIEN unterteilt und haben ihre eigenen Parameter, die hier beschrieben werden.

Um Funktionen zuzuweisen, verwende die EZ-Seite oder die Seiten Layout/Taster bearbeiten, wie in der Bedienungsanleitung deines Produkts beschrieben. Wähle eine Kategorie und eine Funktion aus und lege dann die Werte aller Parameter für diese Funktion fest.

LED RING FARBEN

Jede Fußtaster-Kategorie hat ihre eigene Standardfarbe, die automatisch erscheint, wenn sie der Tap-Funktion eines beliebigen Tasters zugewiesen wird. Du kannst die Farben der Kategorien über eine Liste im Config-Menü ändern.

DIE FARBE EINER KATEGORIE ÄNDERN:

- ◆ Öffne **Setup | FC Controllers** und blättere zur Registerkarte '**Ring Colors**'.
- ◆ **NAV** auf die gewünschte Kategorie und dreh den VALUE-Knopf, um die gewünschte Farbe aus der Liste auszuwählen.

Du kannst auch die Farbe für einen einzelnen Taster einstellen:

EINE TASTERFARBE ÄNDERN

- ◆ Finde den Taster über die Seiten **EZ-Page** oder Edit **Layout/Switch**.
- ◆ Setze 'Switch Ring Color' auf den gewünschten Wert.



Die Farbe des LED-Rings für Per-Preset-Taster wird IMMER durch die Einstellungen in der Voreinstellung bestimmt. Du kannst die Per-Preset-Farben nicht über das Setup-Menü ändern

DIE 'UNASSIGNED' FUNKTION

Um entweder die Tap- oder die Hold-Funktion eines Tasters so einzustellen, dass er nichts tut, ändere die Kategorie in 'Unassigned'.

BANK FUNKTION

Es gibt mehrere FC-Funktionen zum Umschalten von **Banks**. Du kennst vielleicht die Preset-Bänke A, B und C von Fractal-Bot oder unseren Software-Editoren, aber im Zusammenhang mit der FC-Umschaltung ist eine Bank etwas ganz anderes. In diesem Fall handelt es sich einfach um eine Unterteilung der Gesamtzahl der Presets, die im laufenden Betrieb erstellt wird, um dynamische '**Preset within Bank**'-Taster zu ermöglichen. Damit kannst du auf jedes Preset in deiner Einheit zugreifen, ohne Hunderte von einzelnen Tastern programmieren zu müssen.

BANK SIZE

Bank Size ist eine globale Einstellung, die festlegt, wie viele Presets sich in jeder Bank befinden. Diese Zahl sollte normalerweise mit der Anzahl der 'Preset Within Bank'-Taster in deinen Layouts übereinstimmen. Du kannst keine unterschiedlichen Bankgrößen in verschiedenen Layouts verwenden, es sei denn, du änderst manuell die Einstellung für die **Bank Size** auf der Seite **Setup | FC Controllers | Config**.

BEISPIEL: Die folgenden Tabellen zeigen, wie eine Beispielliste mit 15 Werks-Presets aufgeteilt wird, wenn die Bankgröße auf 3 oder 5 eingestellt ist. Beide Spalten zeigen die gleiche Liste von Presets, aber wenn sich die Bankgröße ändert, werden sie unterschiedlich gruppiert (hier mit grauen und weißen Streifen dargestellt). Du kannst die Bankgröße auf einen Wert zwischen 1 und 12 einstellen. Denke daran, dass sich bei jeder Änderung der **Bank Size** die Anzahl der Bänke ändert und sich die in jeder nummerierten Bank enthaltenen Presets verschieben.

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

BANK: SELECT

Mit der Funktion Bank Select wird ein Fußtaster erstellt, der mit einer bestimmten nummerierten Bank 'fest verdrahtet' ist. Zum Beispiel ein Taster, der Bank 1 oder Bank 24 auswählt.

Bank – Bezeichnet die gewünschte Bank durch ihre Nummer

Preset Load – Legt fest, welches Preset geladen werden soll, wenn die angegebene Bank ausgewählt wird:

- ▶ **None:** Es wird kein Preset aus der neuen Bank geladen, bis du selbst eines auswählst.
- ▶ **First:** Das erste Preset in der neuen Bank wird automatisch geladen.
- ▶ **Current:** Der Taster Preset Within Bank bleibt aktiv. Wenn du zum Beispiel 'P2' in der alten Bank ausgewählt hast, wird automatisch 'P2' aus der neuen Bank geladen, wenn du die neue Bank auswählst.

2nd Press = Previous – Wenn dieser Taster aktiviert ist, kannst du zur 'vorherigen' Bank zurückschalten.



Der LED-Ring leuchtet, wenn die gewählte Bank geladen ist, ansonsten ist er dunkel.

BANK: TOGGLE

Mit den 'Toggle'-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Bank und **Secondary Bank** – Legen die beiden Bänke anhand ihrer Nummern fest.

Preset Load – Legt fest, welches Preset (wenn überhaupt) beim Auswählen der angegebenen Bank geladen wird:

- ▶ **None:** Kein Preset der neuen Bank wird geladen, bis du selbst eins auswählst.
- ▶ **First:** Das erste Preset der neuen Bank wird automatisch geladen.
- ▶ **Current:** Der momentan aktive 'Preset Within Bank'-Taster bleibt aktiv. Hast du z.B. 'P2' in der alten Bank gewählt, dann wird bei der Wahl der Bank das Preset 'P2' der neuen Bank geladen.



Der **LED-Ring** leuchtet hell für die primäre Bank, ist gedimmt für die sekundäre, und aus für 'keine der beiden'.

BANK: INKREMENT / DEKREMENT ('INC / DEC')

Mit Inc/Dec kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um z.B. einen Taster zu erstellen, der zur nächsten Bank geht, wähle +1. Für einen Taster, der zur vorherigen Bank geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob am Ende der Liste eine weitere Erhöhung wieder zum Beginn springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen die niedrigste und höchste Bank fest, auf die mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Bänke/Presets beschränken. Wenn du Taster für 'UP' und 'DOWN' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Bank Switch Limits sind jetzt standardmäßig global deaktiviert. Um diese Funktion zu nutzen, musst du die Limits unter FC-Controller| Config| Bank Switch Limits

Preset Load – Legt fest, welches Preset (wenn überhaupt) beim Auswählen der angegebenen Bank geladen wird:

- ▶ **None:** Kein Preset der neuen Bank wird geladen, bis du selbst eins auswählst.
- ▶ **First:** Das erste Preset der neuen Bank wird automatisch geladen.
- ▶ **Current:** Der momentan aktive 'Preset Within Bank'-Taster bleibt aktiv. Hast du z.B. 'P2' in der alten Bank gewählt, dann wird bei der Wahl der Bank das Preset 'P2' der neuen Bank geladen.



Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Bank-Funktionen

Die folgenden Optionen für die Mini-Displays werden selektiv für die verschiedenen Bankfunktionen angeboten.

Current – Zeigt die Nummer der aktuellen Bank.

Number/Destination – Zeigt die 'Ziel'-Bank-Nummer, die geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Action – Zeigt die Aktion des Tasters und die Schrittweite, z.B. **Bank +1**.

Both – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Nummern an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, z.B. **[B000] B001** oder **B000 [B001]** oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **B000/B001**.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

PRESET-FUNKTIONEN

PRESET: SELECT BY NUMBER

Erzeugt einen Fußtaster, der 'fest verdrahtet' ein bestimmtes Preset aufruft. So z.B. ein Taster, der Preset 1 aufruft, oder Preset 442.

Preset – Bestimmt das gewünschte Preset anhand seiner Nummer am AXE-FX III/FM3.

2nd Press = Previous – Wenn er eingeschaltet ist, können Sie zum vorherigen Preset zurück Preset zurück - je nachdem, welches Preset vor der Aktivierung dieses Fußtasters geladen war.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn das Ziel-Preset geladen ist, ansonsten gedimmt.

PRESET: SELECT IN BANK

Erstellt einen Fußtaster, der dynamisch auf ein Preset innerhalb einer Bank abgebildet wird ([siehe S. 4](#)). Die Verwendung eines **Select in Bank**-Tasters zusammen mit **Bank Up** und **Bank Down** bildet die Art und Weise nach, wie andere Produkte von Fractal Audio bei minimaler Programmierung Zugriff auf Hunderte von Presets bieten.

Preset – Bestimmt das gewünschte Preset anhand seiner Nummer innerhalb der Bank. Diese Zahl kann nicht höher sein als die global eingestellte Bankgröße ([Bank Size, siehe S. 4](#)).



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn das Ziel-Preset geladen ist, ansonsten gedimmt.

PRESET: TOGGLE BY NUMBER

Mit den 'Toggle'-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Preset und **Secondary Preset** – Legen die beiden Presets anhand ihrer Nummern fest.



Der LED-Ring leuchtet hell für das primäre Preset, gedimmt für das sekundäre, und aus für keines von beiden.

PRESET: TOGGLE IN BANK

Mit den 'Toggle'-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Preset und **Secondary Preset** – Legen die beiden Presets anhand ihrer Position in der Bank fest.



Der LED-Ring leuchtet hell für das primäre Preset, gedimmt für das sekundäre, und aus für keines von beiden.

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

Mit 'Inc/Dec' kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um z.B. einen Taster zu erstellen, der zum nächsten Preset geht, wähle +1. Für einen Taster, der zum vorherigen Preset geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob am Ende der Liste eine weitere Erhöhung wieder zum Beginn springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen das niedrigste und höchste Preset fest, auf das mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Presets beschränken. Wenn du Taster für 'Rauf' und 'Runter' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Preset-Funktionen

Die folgenden Optionen für Mini-Display-Beschriftungen sind für die verschiedenen Preset-Funktionen verfügbar.

Name – Zeigt den Namen (die ersten 10 Zeichen) der Zielvorgabe an.

Number – Zeigt die Nummer des Ziel-Presets an.

P# – Zeigt die Position der Zielvorgabe innerhalb einer Bank an (z. B. P1 oder P2) Benutzerdefiniert - Zeigt einen beliebigen Text an, den du in das Feld Benutzerdefinierte Bezeichnung eingegeben hast.

Both # – Für die Toggle-Funktion werden beide Voreinstellungsnummern angezeigt, wobei die aktuell ausgewählte Nummer in Klammern gesetzt wird. Beispiel: [P000] P001 oder P000 [P001] oder ohne Klammern, wenn keine der beiden Nummern geladen ist: P000/P001

Both P# – Für die Toggle-Funktion werden die Positionen beider Presets innerhalb der Bank angezeigt, mit Klammern um das aktuell ausgewählte Preset (z. B. [P1] P2 oder ohne Klammern, wenn keines der beiden geladen ist: P1/P2

Destination Name – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen den Namen (die ersten zehn Zeichen) des Presets an, das geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Current # – Für die Funktionen Toggle und Inc/Dec wird der Name (die ersten zehn Zeichen) des aktuellen Presets angezeigt.

Current Name – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der aktuellen Voreinstellung an.

Destination # – Zeigt bei den Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer des Presets an, das geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Action – Zeigt bei der Funktion Erhöhen/Verringern die Aktion des Tasters und die Schrittweite an. Beispiel: Voreinstellung +1

CUSTOM MAPPING VON PRESETS UND SCENES

Alle Preset-Funktionen des FC übernehmen die Einstellungen für 'PC Mapping' im Bereich **SETUP | MIDI | Mapping** des AXE-FX III/FM3. Wenn PC Mapping eingeschaltet ist (siehe unten), entsprechen die ersten 127 Preset-Nummern auf dem FC-Controller den Einträgen deiner Custom Mapping Liste. Dies gilt für **ALLE** FC Preset-Funktionen, sei es nach Nummer oder nach Position innerhalb einer Bank.

Voreinstellungen über #127 werden wie gewohnt behandelt, unabhängig davon, ob PC Mapping ein- oder ausgeschaltet ist.

FAQ: Was ist PC Mapping?

Der AXE-FX III, FM9 und der FM3 haben ein Feature namens 'PC Mapping'. Mit dieser Option kann jede eingehende MIDI-Program-Change-Nachricht einem benutzerdefinierten Preset zugeordnet werden, und optional einer bestimmten Scene in diesem Preset. Normalerweise ist die Zuordnung '1:1'. So lädt z.B. MIDI Program Change 1 ('PC 1') das **Preset 1** im AXE-FX III/FM3, **mit seiner Standard-Scene ('as saved')**. Mit aktiviertem PC Mapping könnte aber PC 1 stattdessen **Preset 2, Scene 3** laden (oder was auch immer du in der Zuordnungstabelle eingestellt hast).

Der Parameter 'PC Mapping' ist der 'Haupttaster' für die Zuordnung. Er ist standardmäßig ausgeschaltet, d.h. die Zuordnungstabelle wird ignoriert. Sobald du ihn einschaltest, werden eingehende MIDI-Befehle anhand der Tabelle 'umgemappt'. PC-Mapping ist am AXE-FX III und FM3 auf der Registerkarte **General** von **Setup | MIDI/Remote** zu finden. Die Zuordnungstabelle ist auf der Registerkarte 'Mapping' rechts daneben.

In Verbindung mit den 'Preset in Bank'-Tastern des FC ist diese Option eine gute Möglichkeit, ein Set zu organisieren. Betrachte jede Bank als einen Song und arrangiere die Presets in der benötigten Reihenfolge.

SCENE-FUNKTIONEN

Standardfarbe: Rot

SCENE: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der 'fest verdrahtet' eine bestimmte Scene aufruft.
So z.B. ein Taster, der Scene 1 aufruft, oder Scene 7.

Scene – Bestimmt die gewünschte Scene anhand ihrer Nummer.

2nd Press = Previous Scene – Wenn aktiviert, führt erneutes Tippen zur vorherigen Scene zurück.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn die Ziel-Scene aktiv ist, ansonsten gedimmt.

SCENE: TOGGLE

Mit den 'Toggle'-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Scene und **Secondary Scene** – Legen die beiden Scenes anhand ihrer Nummern fest.



Der LED-Ring leuchtet hell für die primäre Scene, gedimmt für die sekundäre, aus für keines von beiden.

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

Mit 'Inc/Dec' kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um z.B. einen Taster zu erstellen, der zur nächsten Scene geht, wähle +1. Für einen Taster, der zur vorherigen Scene geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob die Liste nach 8 auf 1 umspringt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen die niedrigste und höchste Scene fest, auf die mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Scenes beschränken. Wenn du Taster für 'UP' und 'DOWN' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Scene-Funktionen

Die folgenden Optionen für die Mini-Displays sind für die verschiedenen Scene-Funktionen verfügbar.

Name – Zeigt den Namen (bis zu 10 Zeichen) der Ziel-Scene.

Number – Zeigt die Nummer der Ziel-Scene.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

Both # – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Scene-Nummern an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, z.B. **Scene [1]2** oder **Scene 1[2]** oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **Scene 1/2**.

Destination Name – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen den Namen (bis zu 10 Zeichen) der Scene, welche beim Aktivieren des Tasters geladen wird.

Destination Number – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen die Nummer der Scene, welche beim Aktivieren des Tasters geladen wird.

Action – Zeigt für die Increment/Decrement-Funktionen die Aktion des Tasters und die Schrittweite, z.B. **Scene +1**.

EFFEKT-FUNKTIONEN

Standardfarbe: Zyan

EFFECT: BYPASS

Dies ist der klassische 'Instant Access Switch' – Effekt an, Effekt aus. Wie bei einem 'normalen' Bodentreter.

Effect – Wählt den zu steuernden Effekt.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der Effekt aktiviert ist, wird gedimmt, wenn er umgangen wird (auf 'Bypass' steht), und ist aus, wenn der dem Taster zugewiesene Effekt nicht im aktuellen Preset enthalten ist.

EFFECT: CHANNEL SELECT

Dies ist ein Fußtaster, der einen bestimmten Effektblock auf einen bestimmten Channel ändert.

Effect – Wählt den Effekt, den der Taster steuern soll.

Channel Select – Bestimmt den gewünschten Channel: A, B, C oder D (und E, F für den Multiplexer).

2nd Press – Dieser Parameter ist standardmäßig ausgeschaltet, bietet aber zwei Optionen. Mit der Option 'Smart Bypass' können die Channel Taster einen Effekt aktivieren oder umgehen. Um diese Option zu nutzen, betätigst du den Fußtaster des aktuell ausgewählten Channels erneut. So kannst du separate Taster für verschiedene Channels einrichten, ohne dass ein separater 'Bypass'-Schalter erforderlich ist.



Wenn 2nd Press auf 'OFF' oder 'Previous Channel' eingestellt ist, leuchtet der LED-Ring hell, wenn der angegebene Channel aktiv ist, gedimmt, wenn er nicht aktiv ist und ist aus, wenn der Effekt umgangen oder im aktuellen Preset nicht gefunden wurde. Effect: Channel Toggle



Wenn 2nd Press auf 'Smart Bypass' eingestellt ist, leuchtet der LED-Ring hell, wenn der betreffende Channel aktiv ist, und gedimmt, wenn er nicht aktiv ist - ODER wenn der Effekt umgangen wird und AUS, wenn der Effekt im aktuellen Preset nicht gefunden wird.

Mit den 'Toggle'-Umschaltfunktionen kannst du für einen bestimmten Effektblock zwischen zwei Channels hin und her wechseln. Der **Effect**-Parameter wählt den Effekt, und **Primacy Channel** sowie **Secondary Channel** wählen die Kanäle.



Der **LED-Ring** leuchtet hell für den primären Channel, ist gedimmt für den sekundären, und ist AUS, wenn der dem Taster zugewiesene Effekt nicht im aktuellen Preset enthalten ist.

EFFECT: CHANNEL INCREMENT/DECREMENT

Mit 'Inc/Dec' kannst du auf- oder abwärts durch eine Reihe von Channels blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Für einen Taster, der zum nächsten Channel geht, wähle +1. Für einen Taster, der zum vorherigen Channel geht, wähle -1.

Wrap – Legt den 'Überlauf' am Anfang oder Ende der Reihe fest, ob also eine weitere Erhöhung beim letzten Channel wieder zum ersten springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen den niedrigsten und höchsten Channel fest, auf den mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Kanäle beschränken. Wenn du Taster für 'Channel Rauf' und 'Channel Runter' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Effekt-Funktionen

Die folgenden Optionen für die Mini-Displays sind für die verschiedenen Scene-Funktionen verfügbar.

Long Name – Zeigt für den angegebenen Effekt eine 10 Zeichen lange Bezeichnung und die Nummer der Instanz an.

Short Name – Zeigt für den Effekt eine auf 3 Zeichen gekürzte Bezeichnung und die Nummer der Instanz an.

Short Name + Channel – Zeigt die 3 Zeichen kurze Bezeichnung, die Instanz-Nummer und den Channel an.

Long Name + Channel – Zeigt die 10 Zeichen lange Bezeichnung, die Instanz-Nummer und den Channel an.



HINWEIS: Diese Option wird angeboten, obwohl die langen Namen bestimmter Effekte zu lang sind, um die Instanznummer und/oder den Channel anzeigen zu können. Für diese Effekte (z.B. 'Megatap') kann 'Short Name + Channel' eine bessere Wahl sein.

Both Channels – Zeigt für die Umschaltfunktion die Abkürzung mit 3 Buchstaben, die Instanznummer und beide Kanäle mit Klammern um den aktuell ausgewählten,

z.B. **DRV1^{C_h}[A] B** wenn Channel A aktiviert ist.

oder **DRV1^{C_h} A [B]** wenn Channel B aktiviert ist

oder **DRV1^{C_h} A/B** wenn weder Channel A noch B aktiv sind.

Destination Channel – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen das aus drei Buchstaben bestehende Effektkürzel, die Instanznummer und den Kanal an, zu dem der Effekt wechselt, wenn du den Schalter drückst.

Current Channel – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen das aus drei Buchstaben bestehende Effektkürzel, die Instanznummer und den Kanal an, auf den der Effekt derzeit eingestellt ist.

Action – Zeigt für die Inc/Dec-Funktionen die Aktion des Tasters und die Schrittweite an, z.B. **DRV1^{C_h}+1**.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

UTILITY FUNKTIONEN

Standardfarbe: Blau

UTILITY: TUNER

Aktiviert den Tuner. Das Stimmgerät wird sowohl auf dem AXE-FX III/, FM9, FM3 als auch auf dem FC-Controller angezeigt. Um den Tuner zu deaktivieren, betätige den Taster erneut. Ein Wechsel des Layouts deaktiviert auch den Tuner.



Der LED-Ring ist hell, während der Tuner aktiviert ist, und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **Tuner**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

UTILITY: TAP TEMPO

Dieser Fußtaster erfüllt die gleiche Funktion wie die Tempo-Taste auf der Frontplatte des AXE-FX III/FM3. HINWEIS: Standardmäßig wird das Tempo über den Durchschnitt von 10 * Drücken der Taste ermittelt, aber du kannst auch nur zwei * Drücken verwenden, indem du die Option in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo** entsprechend änderst.

Der Tap-Tempo-Taster ist insofern einzigartig, als er das Timing basierend auf dem Runterdrücken des Tasters registriert, auch wenn dem gleichen Fußtaster eine Hold-Funktion zugeordnet ist.



Der LED-Ring blinkt im aktuellen Tempo.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **Tap Tempo**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

UTILITY: AMP LEVEL AND SAVE; UTILITY: SCENE LEVEL AND SAVE



WICHTIG! Diese Funktionen speichert das GESAMTE PRESET. Nicht gespeicherte Änderungen, wie z. B. Parameter oder Bypass-Zustände, werden gespeichert, wenn eine dieser Funktionen ausgelöst wird!

Diese Funktion ähnelt derjenigen im MIDI Remote Menü. Es bietet eine bequeme Möglichkeit, den Pegel der Amp-Blöcke im aktuellen Preset dauerhaft zu erhöhen oder zu verringern. Jedes Mal, wenn der Taster aktiviert wird, wird der Pegel des aktuellen Channels für die angegebenen Verstärkerblöcke um einen bestimmten Betrag erhöht oder verringert und das Preset gespeichert.

Target Amp Block(s) – Legt fest, ob Amp 1, Amp 2 oder beide Amp-Blöcke eingestellt werden sollen.

Target Output Amp Block(s) – Legt fest, welche Ausgangsblöcke durch die Funktion 'Scene Level' angepasst werden sollen. (Jeder Ausgangsblock hat acht unabhängige 'Scene Level'-Parameter).

Increment/Decrement – Bestimmt den Betrag der Änderung von -2 dB bis +2 dB ein.



Der LED-Ring ist hell, während der Taster aktiv ist und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **Amp # +1dB**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

UTILITY: REVEAL HOLD

Diese Funktion bewirkt, dass die Mini-LCDs für alle Fußtaster die Hold-Funktionen anstelle der Tap-Funktionen anzeigen. Denke daran, dass du die Hold-Funktion für jeden Taster auch sehen kannst, wenn du ihn drückst, aber hier werden die Hold-Funktionen für den gesamten FC-Controller direkt angezeigt.

Mode – Reveal Hold 'momentary' oder 'latching'. Der Latching-Modus bleibt nach dem Einschalten aktiv und ermöglicht dir das Ausführen jeder der angezeigten Hold-Funktionen mit einem einzigen Tippen. Danach schaltet die Reveal-Hold-Funktion sich automatisch wieder aus.

Sticky Function – Ist diese aktiviert, wird der Latching-Modus (oben) aktiv bleiben, bis du ihn wieder manuell ausschaltest, indem du Reveal Hold erneut betätigst.



Der LED-Ring ist hell, während der Taster aktiv ist und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **Hold Funcs**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

LAYOUT-FUNKTIONEN

Standardfarbe: Gelb

LAYOUT: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der 'fest verdrahtet' ein bestimmtes Layout aufruft. So z.B. ein Taster, der Layout 2 aufruft, oder Layout 7.

Layout – Bestimmt das gewünschte Layout anhand seiner Nummer.

View – Legt die 'View' fest, in dem das Layout geöffnet wird. Siehe S. 19 für weitere Informationen zu Views.



Der LED-Ring ist hell, wenn das eingestellte Layout gerade aktiv ist, und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display zeigt entweder den **Layout Name** (z.B. **PRESET**) oder seine **Number** (z.B. **Layout 1**) oder einen Benutzerdefinierten Text.

LAYOUT: MASTER LAYOUT

Zeigt das Master Layout-Menü an.

Das Mini-Display kann die Funktion anzeigen (z.B. **MLM**) oder einen benutzerdefinierten Text deiner Wahl.



Für den FC-6 oder FM3: Wenn das Master Layout Menü gerade angezeigt wird, wechselt ein nochmaliges Aufrufen dieser Funktion zu der nächsten View. Damit kann ein einzelner Taster zum Anzeigen des Menüs und zum Durchlaufen der Views verwendet werden.

FAQ:

Warum nicht einfach die 'Master Layout Switch Combo' verwenden?

FC-Controller bieten eine spezielle Fußtasterkombination, um das Master-Layout-Menü anzuzeigen. Warum sollte es dann von Nöten, dass ein einzelner Fußtaster dieselbe Funktion erfüllt? Die Antwort liegt in einer erweiterten Option, mit der du die 'MLM Switch Combination' deaktivieren kannst. Dafür gibt es mehrere mögliche Gründe:

- 1) Um zu vermeiden, dass du durch ungenaues Drücken versehentlich in das Master-Layout-Menü gelangst.
- 2) Um sicherzustellen, dass der untere rechte Fußtaster seine Tap-Funktion beim Abwärts- statt beim Aufwärtsstampfen auslöst.
- 3) Du hast vielleicht ein System entwickelt, welches das Master-Layout-Menü nie benutzt.

Wenn du zu einer der oben genannten Gruppen gehörst, aber trotzdem Zugriff auf das Master-Layout-Menü haben möchtest, ist ein spezieller Taster vielleicht die richtige Lösung für dich. Weise einfach die Funktion 'Layout: Master-Layout'-Funktion zu, wie oben beschrieben.

Wenn du das Master-Layout-Menü deaktivierst, kannst du es auch als 'Layout 9' für andere Zwecke nutzen. Die Option zum Deaktivieren findest du auf der Seite 'Config' im Menü 'FC Controllers'.

LAYOUT: INCREMENT / DECREMENT ('INC / DEC')

Mit 'Inc/Dec' kannst du zum nächsten oder vorigen Layout wechseln.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um z.B. einen Taster zu erstellen, der zum nächsten Layout geht, wähle +1. Für einen Taster, der zum vorangehenden Layout geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf, also ob +1 beim letzten Layout auf das erste umspringt und -1 entsprechend umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen das niedrigste und höchste Layout fest, auf die mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Layouts beschränken. Wenn du Taster für 'Rauf' und 'Runter' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Der LED-Ring ist hell, wenn das eingestellte Layout gerade aktiv ist, und ansonsten gedimmt.

CONTROL SWITCH FUNCTIONS

Standardfarbe: Lila

Control Switches erlauben es, dass die Fußtaster des FC-Controllers direkt mit dem **Modifier**-System des AXE-FX III/FM9/FM3 interagieren und funktionieren, ähnlich wie externe Expression-Pedale, Taster oder MIDI. Sie funktionieren als Modifier-Quellen zur Steuerung von Effektparametern. Ein Control Switch kann zum Beispiel den 'Hold'-Taster eines Delays oder Halls bedienen oder das Tempo eines LFOs verändern. Jeder Parameter, der einen Modifier zulässt, kann als Quelle für einen Control Switch verwendet werden. Weitere Informationen über die Verwendung von Modifier findest du in deiner Bedienungsanleitung.

Es gibt insgesamt sechs Control Switches.

Ein Control Switch kann entweder 'Latching' oder 'Momentary' sein, je nachdem, welche der beiden Funktionen du verwendest. Selbsthaltende Taster können mit dem Fuß umgeschaltet werden oder durch eine Scene ein- oder ausgeschaltet werden.

Control Switches können optional auch eine MIDI-Nutzlast senden, wenn sie ein- oder ausgeschaltet werden.

CONTROL SWITCH: MOMENTARY

Momentary-Taster sind nur aktiv, während du den Taster gedrückt hältst.

Control Switch - Dieser Parameter bestimmt, mit welcher der sechs verfügbaren Control Switch Modifier-Quellen ein Fußtaster verbunden wird.



WICHTIG: **Control Switch Momentary** verlangt, den Fußtaster zu drücken und zu halten. Er sollte als Tap-Funktion zugewiesen werden, *ohne Hold-Funktion auf dem gleichen Taster*.

BESONDERER HINWEIS: Auf einem FC-6 oder FC-12 basiert die 'MLM Tasterkombination' auf einer *unsichtbaren* Hold-Funktion auf dem rechten unteren Taster des FC. Ein der Tap-Funktion des unteren rechten Fußtasters zugewiesener Momentary Control Switch wird deshalb nicht wie gewünscht arbeiten, außer wenn das MLM im Setup deaktiviert wird.



Der LED-Ring ist hell, während der Taster aktiv ist und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **CS1**, **CS2** etc.) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

CONTROL SWITCH: LATCHING

Latching-Taster wechseln von Ein zu Aus (oder von Aus zu Ein), wenn du sie aktivierst.

Control Switch - Dieser Parameter bestimmt, mit welcher der sechs verfügbaren Control Switch Modifier-Quellen ein Fußtaster verbunden wird.



Der LED-Ring ist hell, während der Taster aktiv ist und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion (z.B. **CS1**, **CS2** etc.) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN FÜR CONTROL SWITCHES

Zusätzlich zu ihrer primären Funktion als Modifier-Quellen bieten Control Switches auch die folgenden Funktionen.



SCENES VERWENDEN, UM CONTROL TASTER ZU STEUERN

Ein physikalischer Taster ist entweder An oder Aus. Im Vergleich dazu hat ein programmierbarer Taster, wie er in einem herkömmlichen MIDI-Controller verwendet wird, einen 'virtuellen Zustand', d.h. sein EIN- oder AUS-Zustand kann *im Speicher hinterlegt* werden, so dass er beim Umschalten zwischen Presets seinen Zustand beliebig wechseln kann.

Control Switches bieten das Beste aus beiden Welten. In ihrem Standardzustand verhalten sie sich wie physische Taster und behalten ihren aktuellen oder 'letzten' Zustand, wenn du Presets oder Scenes wechselst. Sie sind jedoch auch programmierbar, und jede Scene kann jeden beliebigen Control Switch ein- oder ausschalten. Hier ist die Vorgehensweise:

1. Lade das **Preset** und die **Scene** wie gewünscht und navigiere zur Liste der Control Switches per Scene:
2. Drücke **HOME**, dann verwende Druck-Knopf **D** zum Öffnen des Menüs **FC Per-Preset**.
3. Gehe mit den **PAGE**-Tastern zur Menüseite **CS Per Scene**, falls diese nicht bereits ausgewählt ist.
4. Verwende die **NAV**-Tasten zur Auswahl der Spalte und Zeile mit der Scene und dem Steuer-Taster, die du ändern willst.
5. Drehe das **VALUE**-Rad zur Auswahl von 'ON' oder 'OFF'. Die Standardvorgabe 'LAST' belässt einen Control Switch beim Wechsel der Scene in seinem aktuellen Zustand.
6. Führe die gewünschten Änderungen durch und drücke **STORE**, um das Preset zu speichern.

CONTROL SWITCH MIDI

Steuertaster verfügen über eine integrierte MIDI-Funktion, die es jedem Control Switch ermöglicht, eigene globale MIDI-Befehle zu senden, wenn der Taster ein- oder ausgeschaltet wird. [Siehe Seite 15.](#)

Verbinden von CONTROL SWITCHES zu einer Tastergruppe

Der FC ermöglicht es dir, eine globale Gruppe von sich gegenseitig ausschließenden Steuertastern einzurichten. Nur ein Taster in dieser Gruppe kann zu einem bestimmten Zeitpunkt eingeschaltet sein (wie Stationstasten bei einem Radio). Alle 'Inkarnationen' dieses Tasters über eine beliebige Anzahl von Layouts hinweg folgen dieser Einstellung. Jeder der sechs Steuertaster kann in der Gruppe wie folgt verknüpft werden:

- ▶ Öffne am AXE-FX III/FM3 das Menü **Setup | FC Controllers** und gehe zur Menü-Seite '**Config**'.
- ▶ Gehe mit den **NAV**-Tasten zum Abschnitt **CONTROL SWITCH LINK** und stelle **Exclusive** auf 'YES' für die gewünschten Steuer-Taster.

Denke daran, dass diese Einstellung der Tastergruppe ebenso wie die MIDI-Funktionen der Control Switches *global* ist, und zwar für alle Instanzen eines bestimmten Tasters auf jedem Layout.

CONTROL SWITCH MIDI

Ein AXE-FX III mit einem FC-Controller oder ein FM9 bzw. FM3 mit oder ohne FC-Controller kann auf verschiedene Arten MIDI-Nachrichten übertragen. Siehe das Benutzerhandbuch zum FC oder FM3 für mehr Informationen hierzu.

Wie auf den vorigen Seiten beschrieben, ermöglicht es die Funktion **Control Switch** einem Fußtaster als **Modifier-Quelle** zu fungieren, um Parameter am AXE-FX III/FM9/FM3 zu steuern. Darüber hinaus kann jedoch jeder der sechs Control Switches bei jedem Ein- und Ausschalten eine benutzerdefinierte 'Nutzlast' von MIDI-Daten senden. Da dies nicht an ein anderes Ereignis wie einem Preset- oder Scene-Wechsel gebunden ist, ist 'Control Switch MIDI' flexibler und dynamischer.

Wenn man bedenkt, dass die Control Switches Tast- oder Einrast-Funktion haben (und sogar gruppiert werden können), wird das Potenzial von Control Switch-MIDI deutlich. Du kannst Kanäle auf einem MIDI-Gerät wechseln, einen externen Prozessor, Sequenzer oder ein Beleuchtungssystem fernsteuern.

Hier ist eine Zusammenfassung der MIDI-Fähigkeiten eines Control-Switches:

- ▶ Control Switches werden als Schalt-Funktionen in einem FC-Layout platziert.
- ▶ Die Control Switches 1-6 erscheinen in der Liste der **Modifier-Quellen** am AXE-FX III/FM3.
- ▶ Die Rolle eines Tasters als Modifier-Quelle wird nicht beeinträchtigt, wenn du ihn auch zum Übertragen von MIDI verwendest. Der gleiche Taster kann gleichzeitig den AXE-FX III/FM9/FM3 und ein angeschlossenes Gerät steuern. (Weitere Informationen zur Verwendung von Modifiern findest du im Handbuch des AXE-FX III/FM9/FM3.)
- ▶ Jeder Control Switch hat seine eigene globale **MIDI-Nutzlast** mit bis zu vier Program Change ('PC')- oder Control Change ('CC')-Befehlen auf beliebigen MIDI-Kanälen, mit benutzerdefinierten Werten von 0-127 oder deaktiviert ('-'), jeweils für den EIN- und AUS-Zustand des Steuertasters.
- ▶ Jede MIDI-Nutzlast verfügt auch über einen 'Haupttaster', mit dem sie aktiviert oder deaktiviert werden kann.

EINRICHTEN DER MIDI-DATEN FÜR EINEN CONTROL SWITCH:

1. Gehe am AXE-FX III/FM9/FM3 zum Menü **SETUP | FC Controllers** und öffne die Seite '**CS MIDI**'.
2. Wähle oben im Menü den gewünschten Control Switch (CS1, CS2 etc.) aus.
3. Verwende die **NAV**-Buttons und das **VALUE**-Rad zum Bewegen auf der Seite.
4. Stelle **Enabled** auf 'YES', wenn du MIDI senden willst.
5. Gehe mit **NAV** durch die Tabelle und erzeuge deine gewünschte MIDI-Nutzlast von bis zu vier Befehlen, mit unterschiedlichen Werten für ON und OFF.
6. Drücke **EXIT**, wenn du fertig bist. Im Setup-Menü musst du nichts speichern.

Auch Axe-Edit, FM9-Edit und FM3-Edit bieten Werkzeuge für die Einrichtung von Control Switch MIDI.

LOOPER-FUNKTIONEN

Standardfarbe: je Taster

Die Looper-Funktionen werden verwendet, um den Looper-Block zu bedienen. Dieser muss im Preset vorhanden sein, damit diese Taster irgendetwas tun können. Looper-Fußtaster funktionieren genau wie die Bedienelemente des Loopers an der Frontseite des AXE-FX III/FM9/FM3, mit den gleichen interaktiven Funktionen.

Weitere Informationen zum Looper-Block findest du im [Fractal Audio Blocks Guide](#).

Looperfunktionen haben keine konfigurierbaren Parameter im FC. Ihre Mini-Display-Anzeige und Ringfarben sind automatisch. Dennoch kannst du wie bei anderen Tastern einen benutzerdefinierten Mini-Display-Text verwenden und die Standardfarbe ändern.

Record (Rot) Aktiviert die Aufnahmefunktion. Denke daran, dass du konfigurieren kannst, was passiert, wenn du den aktiven Record-Taster ein zweites Mal drückst. Die Option 'Record 2nd Press' ist im Looper-Block auf der Config-Seite des Edit-Menüs. Wenn verfügbar, erscheint Overdub auch am Record-Fußtaster. Während des Overdubs ändert die Farbe des LED-Rings sich auf Gelb¹.

Play/Stop (Grün)

Once (Blau)

Reverse (Orange)

Undo/Erase (Violett)

Half Speed (Pink)

Denke daran, dass du auch die Funktion **Effect: Bypass** (siehe S. 9) verwenden kannst, um einen Taster für Bypass bzw. Aktivieren des Loopers hinzuzufügen.

¹ Wenn du nicht die Standardfarbe für den Taster geändert hast. In diesem Fall verwenden Record und Overdub beide die gleiche Farbe.



Für ein möglichst genaues Timing verwende die Looper-Steuerung als Tap-Funktion eines Tasters ohne Hold-Funktion.

PER-PRESET-FUNKTIONEN

Standardfarbe: Unterschiedlich

FC-Layouts sind global. Das heißt, ihre Funktionen bleiben bei jedem Preset gleich. Das im FC eingebaute System der **Per-Preset-Taster** bietet zwei verschiedene Möglichkeiten, um Layouts flexibler zu gestalten.

Jedes Preset enthält 24 nummerierte 'FC-Taster-Definitionen'.

Bei Methode 1 (unten) **überschreibt** das Preset jeden beliebigen Taster auf jedem beliebigen Layout mit einer Per-Preset-Tasterdefinition deiner Wahl.

'DIESER Taster soll auf DIESEM Layout etwas anderes machen, wenn DIESES Preset geladen wird.'

Bei Methode 2 (nächste Seite) enthält das Layout einen permanenten '**Platzhalter**', der immer eine bestimmte FC-Taster-Definition (anhand ihrer Nummer) an einer festen Position lädt.

'DIESER Taster in DIESEM Layout soll IMMER ,Per-Preset X' aus dem aktuell geladenen Preset verwenden.'

PER-PRESET METHODE 1: ÜBERSCHREIBEN

Diese Methode schafft eine klassische 'Ausnahme' – sehr nützlich für 'den einen Song', der etwas Ungewöhnliches tun muss, wie das Bereitstellen des Looper-Zugriffs anstelle eines bestimmten Effekts oder das Wechseln zu einer Szene, die du normalerweise nicht verwendest.

Eine Überschreibung wird *nicht* in den FC-Optionen eingestellt, sondern im **Preset**. Und so geht es:

1. Lade das gewünschte.
2. Drücke **HOME**, dann verwende Drucktaster **D**, um das Menü **FC PER-PRESET** zu öffnen.
3. Navigiere zur Menüseite **Per-Preset FC**.
4. Drehe das **VALUE**-Rad, um einen der Plätze (nummeriert 'PP# 1-24') für die Taster-Definitionen auszuwählen.

Definiere den Taster. Das funktioniert im Grunde genauso wie auf der 'EZ'-Seite. Du kannst Tap-Funktion, Hold-Funktion, LED-Ringfarbe, das Mini-Display und Layout-Links einstellen. Wiederhole diesen Vorgang für jeden anderen gewünschten Taster.

Sobald du eine oder mehrere FC-Taster-Definition/en im Preset definiert hast, aktiviert man das Überschreiben:

5. Wechsle von der **Per-Preset FC**-Seite zur Seite **Overrides**, indem du die Taste **PAGE >** drückst. Die Overrides-Seite besteht aus einer langen Liste, die jeden Switch in jedem Layout des FC anzeigt.
6. Verwende auf der **Overrides**-Seite den Knopf **A** oder die **NAV**-Tasten, um zum FC-Layout und -Taster zu scrollen, welches du überschreiben möchtest, und drehe dann den Knopf **C** oder das **VALUE**-Rad, um den gewünschten Per-Preset-Taster ('PP#') auszuwählen.
7. Wiederhole diesen Vorgang für alle anderen Überschreibungen, die du anlegen möchtest.

WICHTIG: Nach dem Einrichten von FC-Taster-Definitionen und Overrides musst du das Preset speichern (**STORE**)!

Hinweis: Die meisten Werks-Presets sind nicht mit Overrides programmiert.



Ist ein Fußtaster in einem Layout durch einen Per-Preset-Taster überschrieben, wird unten auf der EZ-Seite eine entsprechende Meldung angezeigt. In diesem Fall wird der Druckknopf **E** zu einer Schnelltaste, um zur Seite **Per-Preset FC** zu springen.

ÜBERSCHREIBUNGEN DEAKTIVIEREN

Du kannst die Per-Preset Overrides global *deaktivieren*. Dies kann nützlich sein, um zu verhindern, dass ein heruntergeladenes Preset deine Layouts 'zerschlägt', oder wenn du deine Meinung geändert hast und doch alle Layouts global und konsistent haben möchtest. Die Option findest du unter **Setup | Foot Controllers | Config** (siehe dein Benutzerhandbuch für weitere Informationen hierzu).

PER-PRESET METHODE 2: DIE PLATZHALTER-FUNKTION

Die zweite Art der Arbeit mit Per-Preset-Tastern ist nicht auf Überschreibungen angewiesen (siehe vorherige Seite).

Stattdessen verwendet diese Methode die Funktion 'Per-Preset: Placeholder', die für Tap und/oder Hold wie jede andere Funktion für jeden Taster eingestellt wird.

Es ist wichtig, daran zu denken, dass sowohl Überschreibungen als auch Platzhalter mit der gleichen Liste der 24 Per-Preset FC Taster-Definitionen arbeiten. Um eine Taster-Definition zu erstellen, folge einfach den Schritten 1 bis 5 auf der vorherigen Seite, und stelle sicher, dass du das Preset speicherst (**STORE**), wenn du fertig bist. Jede Platzhalter-Funktion mit einer passenden **Per-Preset Switch**-Nummer wird tun, was immer dein Preset ihr sagt.

PER-PRESET: PLACEHOLDER

Diese Funktion erstellt einen Platzhalter für eine der in allen Presets vorhandenen **Per-Preset** FC-Taster-Definitionen. Beim Laden eines beliebigen Presets werden die entsprechenden Werte aus diesem Preset verwendet, um die Funktionalität, das Aussehen und das Verhalten der Tap- und/oder Hold-Funktionen dieses Tasters festzulegen.

Diese Funktion hat nur einen einzigen Parameter, den **Per-Preset Switch**, der die Nummer der Per-Preset FC-Taster-Definition festlegt, die du auf deinem Layout platzieren möchtest.

Wenn du sowohl die Tap- als auch die Hold-Funktion haben möchtest, musst du die Platzhalterfunktion **BEIDEN** Taster-Funktionen zuordnen, Tap- und Hold. (Dies ist eigentlich ein Feature und keine Einschränkung!)



Wenn du **Per-Presets: Placeholder**-Funktionen in deinen Layouts platzierst, wird der Parameter **Switch Ring Color** für die Per-Preset-Funktion nicht zum Ändern der Farbe funktionieren. Stattdessen musst du die Farbe in der Definition des Fußtasters im Preset selbst einstellen, unter **Controllers : Per-Preset FC Settings : Pro-Preset FC**.



Auf dem FC-6 und FC-12 verwendet das werkseitige Standard-Layout 6 die Funktion **Per-Presets: Placeholder**, eingerichtet sowohl für Tap als auch Hold.

Auf dem FM3 sind nur die Tap-Funktionen zugewiesen.

Verwende dieses Layout als Möglichkeit, die Funktionen pro Preset in den von dir heruntergeladenen Presets zu überprüfen, oder versuche, in einigen Presets selbst Definitionen für Per-Preset FC-Taster zu erstellen.

VIEW-FUNKTIONEN

Das Konzept der Views (Ansichten) ermöglichen dem FC-6 oder FM3 alle zwölf Taster-Definitionen eines beliebigen Layouts zu nutzen. Eine View ist dabei eine Art Fenster, welches über das Layout geschoben wird. Siehe dein Benutzerhandbuch für weitere Informationen.

VIEW: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der 'fest verdrahtet' eine bestimmte View aufruft. Zum Beispiel ein Taster, der zu View 1 oder View 2 auf dem aktuellen Controller wechselt.

View - Dieser Parameter bestimmt die View anhand seiner Nummer.



Der LED-Ring ist hell, wenn der eingestellten View zurzeit angezeigt wird und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die **View-Nummer** (z.B. **View 1**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

VIEW: INKREMENT / DEKREMENT

Mit den 'Inc/Dec' kannst du zu der nächsten oder vorherigen View wechseln.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um z.B. einen Taster zu erstellen, der zu der nächsten View geht, wähle +1. Für einen Taster, der zu der vorangehenden View geht, wähle -1.

Wrap – Stellt den Überlauf ein, also ob +1 bei der letzten View auf den ersten umspringt und bei -1 entsprechend umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen die niedrigste und höchste View fest, auf die mit diesem Taster zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Views beschränken. Wenn du Taster für 'Rauf' und 'Runter' verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.



Der LED-Ring ist hell, wenn das eingestellte Layout gerade aktiv ist, und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die **Action** (z.B. **View +1**), die **Destination** (Ziel-View, z.B. **View 3**) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

VIEWS: FM3 VS. FC-6

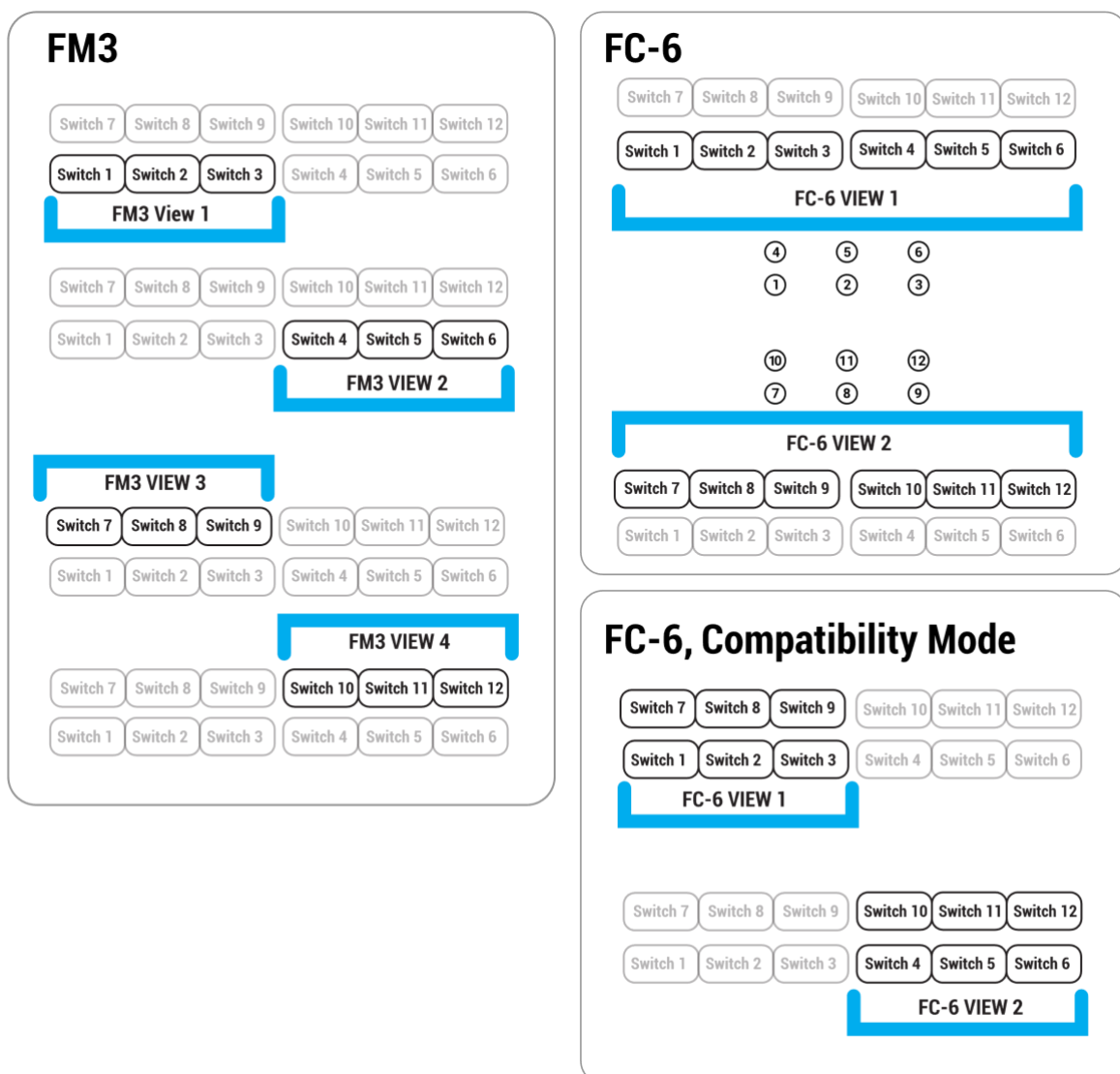
Auf einem FC-12-Controller werden alle 12 Tasterdefinitionen jedes Layouts eins zu eins auf dem 12 Fußtastern angezeigt. Auf einem FC-6-Controller können normalerweise nur die ersten sechs angezeigt werden. Auf dem FC3 nur die ersten drei.

Der FM3 kann drei Taster zugleich anzeigen. Der FC-6 kann sechs Taster zugleich anzeigen.

Wenn du dir die zwölf Tasterdefinitionen eines Layouts als zwei Sechser-Zeilen vorstellst, so wie sie auf dem FC-12 erscheinen würden, bleibt nur noch die Frage offen, welcher View welche Zeile ist.

Der FC-6 kann auf zwei verschiedene Arten arbeiten, abhängig davon, ob der FC6/FC12- Kompatibilitätsmodus aktiviert ist. Diese Einstellung findest du auf der **Config**-Seite des Menüs **FC Controllers** unter **SETUP**.

Die folgenden Abbildungen veranschaulichen die Zuordnung der Views auf dem FM3 und FC-6 und den Kompatibilitätsmodus beim FC-6.



SETLIST-FUNKTIONEN

SETLISTE: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der die 'aktive' Setlist ändert. Zum Beispiel ein Taster, der die Setlist 1 oder die Setlist 4 auswählt. Mit der aktiven Setlist wird bestimmt, welche Songs mit den Song-Fußtastern geladen werden (S. xx).

Setlist – Bezeichnet die gewünschte Setlist durch ihre Nummer.



Der LED-Ring leuchtet, wenn die gewünschte Setlist aktiv ist, andernfalls leuchtet er nicht.

SETLIST: TOGGLE

Mit der 'Toggle'-Funktion kannst du den 'Active'-Status zwischen zwei bestimmten Setlists umschalten.

Primary Setlist und Secondary Setlist - Diese bezeichnen die Setlists durch ihre Nummern.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn du zur 'Primären' Setlist umschaltest, und dunkel, wenn du zur 'Sekundären' umschaltest, und aus, wenn du keine der beiden Setlists ausgewählt hast.

SETLISTE: 'INC / DEC'

Mit den Funktionen 'Inc / Dec' kannst du durch die Liste blättern und dabei nach oben oder unten gehen. Ein einziger 'Setlist +1'-Fußtaster kann verwendet werden, um alle vier Setlists der Reihe nach aufzurufen (stelle das Mini-Display auf 'Current Name' ein).

Increment/Decrement – Bestimmt die Schrittgröße, aufwärts oder abwärts. Um zum Beispiel einen Taster zu erstellen, der zur nächsten Setlist führt, wähle +1 . Für einen Taster, der zur vorherigen Setlist führt, wähle -1 .

Wrap – Legt fest, ob die Liste vom Ende zum Anfang der Liste umbricht oder umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Hier wird die niedrigste und die höchste Setlist festgelegt, die mit dem Inc/Dec Scene-Taster aktiviert werden kann, so dass du den Zugang zu bestimmten Setlists einschränken kannst. Wenn du sowohl den UP- als auch den DOWN-Taster verwendest, möchtest du vermutlich für beide die gleichen Grenzen festlegen.



Der LED-Ring leuchtet, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten ist er dunkel.

MINI-DISPLAY-OPTIONEN FÜR SETLIST-FUNKTIONEN

Die folgenden Mini-Display Optionen werden selektiv angeboten.

Name – Zeigt den Namen der Setlist an.

Number – Zeigt die Nummer der Setlist an.

Custom – Zeigt den Text an, den du in das Feld Benutzerdefinierte Beschriftung eingegeben hast.

Both # – Für die Toggle-Funktion werden beide Setlist-Nummern angezeigt, wobei die aktuell ausgewählte Nummer in Klammern gesetzt wird. Beispiel: Set[1]2 oder Set 1[2] oder ohne Klammern, wenn keine von beiden geladen ist: Set 1/2

Destination Name - Für die Funktionen Toggle und Inc/Dec wird der Name der Setlist angezeigt, die geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Current Name – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen den Namen der aktuellen Setlist an.

Current Number – Zeigt bei den Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der aktuellen Setlist an.

Destination Number – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der Setlist an, die bei Aktivierung des Tasters geladen wird.

Action – Zeigt bei der Funktion Erhöhen/Verringern die Aktion des Tasters und die Schrittweite an. Beispiel: Set +1

SONG FUNCTIONS

SONG SECTION: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der eine bestimmte Section aus dem aktuell geladenen Song lädt. Zum Beispiel ein Taster, der die Section 1 oder die Section 6 auswählt.

Section – Bezeichnet den gewünschten Abschnitt durch seine Nummer.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der betreffende Abschnitt geladen ist, er ist dunkel, wenn er geladen werden kann, und er ist aus, wenn der Abschnitt leer ist. (Leere Abschnitte können nicht geladen werden.)

SONG SECTION: TOGGLE

Mit der Funktion 'Toggle' kannst du zwischen zwei Einträgen hin- und herschalten.

Primary Section und **Secondary Section** – Hier werden die gewünschten Abschnitte durch ihre Nummern festgelegt.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn du zum Abschnitt 'Primary' umschaltest, und dunkel, wenn du zum Abschnitt 'Secondary' umschaltest.

SONG SECTION: 'INC / DEC'

Mit den Funktionen 'Inkrement/Dekrement' kannst du in den Abschnitten des aktuellen Songs nach oben oder unten gehen.

Increment/Decrement – Bestimmt die Schrittgröße, aufwärts oder abwärts. Um zum Beispiel einen Taster zu erstellen, der zur nächsten Section führt, wähle +1. Für einen Wechsel zur vorherigen Section wählst du -1.

Wrap – Für die Funktion Inkrementieren/Dekrementieren legt dies fest, ob die Liste von Abschnitt 6 nach Abschnitt 1 umbricht und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Hier wird die niedrigste und die höchste Section festgelegt, auf die mit einem Inc/Dec-Section-Taster zugegriffen werden kann, so dass du den Zugriff auf bestimmte Sectionen einschränken kannst. Wenn du sowohl UP- als auch DOWN-Taster verwendest, möchtest du wahrscheinlich für beide dieselben Grenzen festlegen.



Der LED-Ring leuchtet, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten ist er dunkel.

MINI-DISPLAY OPTIONS FOR SECTION FUNCTIONS

Die folgenden Optionen für die Mini-Display-Beschriftung werden selektiv angeboten.

Name – Zeigt den Namen (die ersten 10 Zeichen) des Zielabschnitts an.

Number – Zeigt die Nummer des Zielabschnitts an.

Custom – Zeigt einen beliebigen Text an, den du in das Feld Benutzerdefinierte Beschriftung eingibst.

Destination Name – Zeigt bei den Funktionen Toggle und Inc/Dec den Namen (die ersten zehn Zeichen) der Szene an, die geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Both # – Für die Toggle-Funktion werden beide Abschnittsnummern angezeigt, wobei die aktuell ausgewählte in Klammern gesetzt wird. Beispiel: Sect [1]2 oder Sect 1[2] oder ohne Klammern, wenn keine von beiden geladen ist: Sect 1/2

Current Name – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen den Namen der aktuellen Section an.

Current # – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der aktuellen Section an.

Destination # – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der Section an, die bei Aktivierung des Tasters geladen wird.

Action – Zeigt bei der Funktion Aufwärts/Abwärts die Aktion des Tasters und die Schrittweite an. Beispiel: Sect +1

SONG SECTION FUNCTIONS

SONG SECTION: SELECT

Erzeugt einen Fußtaster, der eine bestimmte Section aus dem aktuell geladenen Song lädt. Zum Beispiel ein Taster, der die Section 1 oder die Section 6 auswählt.

Section – Bezeichnet die gewünschte Section durch ihre Nummer.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn die bezeichnete Section geladen ist, dunkel, wenn sie geladen werden kann, und aus, wenn die Section leer ist. (Leere Sections können nicht geladen werden.)

SONG SECTION: TOGGLE

Mit den 'Toggle'-Funktionen kannst du zwischen zwei festgelegten Einträgen hin- und herschalten.

Primäre Section und **sekundäre Section** - Hier werden die gewünschten Sections durch ihre Nummern festgelegt.



Der LED-Ring leuchtet hell, wenn du 'Primary' Section wählst, dunkel für die 'Secondary' und aus für 'neither'.

SONG SECTION: 'INC / DEC'

Mit den Funktionen 'Inc / Dec' kannst du in den Abschnitten des aktuellen Songs nach oben oder unten gehen.

Increment/Decrement – Bestimmt die Schrittgröße, aufwärts oder abwärts. Um zum Beispiel einen Taster zu erstellen, der zur nächsten Section führt, wähle +1. Für einen Wechsel zur vorherigen Section wählst du -1.

Wrap – Für die Funktion Inkrementieren/Dekrementieren legt dies fest, ob die Liste von Abschnitt 6 nach Abschnitt 1 umbricht und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Hier wird die niedrigste und die höchste Section festgelegt, auf die mit einem Inc/Dec-Section-Taster zugegriffen werden kann, so dass du den Zugriff auf bestimmte Sections einschränken kannst. Wenn du sowohl UP- als auch DOWN-Taster verwendest, möchtest du wahrscheinlich für beide die gleichen Grenzen festlegen.



Der LED-Ring leuchtet, wenn der Taster aktiv ist, ansonsten ist er dunkel.

MINI-DISPLAY-OPTIONEN FÜR SECTION FUNKTIONEN

Die folgenden Optionen für die Mini-Display-Beschriftung werden selektiv angeboten.

Name – Zeigt den Namen (die ersten 10 Zeichen) des Zielabschnitts an.

Number – Zeigt die Nummer des Zielabschnitts an.

Custom – Zeigt einen beliebigen Text an, den du in das Feld Benutzerdefinierte Beschriftung eingibst.

Destination Name – Zeigt bei den Funktionen Toggle und Inc/Dec den Namen (die ersten zehn Zeichen) der Szene an, die geladen wird, wenn der Taster aktiviert wird.

Both # – Bei der Toggle-Funktion werden die beiden Abschnittsnummern angezeigt, wobei der aktuell ausgewählte Abschnitt in Klammern gesetzt wird. Beispiel: Sect [1]2 oder Sect 1[2] oder ohne Klammern, wenn keine von beiden geladen ist: Sect 1/2

Current Name – Für die Funktionen Toggle und Inc/Dec wird der Name der aktuellen Section angezeigt.

Current # – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der aktuellen Section an.

Destination # – Zeigt bei Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die Nummer der Section an, die bei Aktivierung des Tasters geladen wird.

Action – Zeigt bei der Funktion Aufwärts/Abwärts die Aktion des Tasters und die Schrittweite an. Beispiel: Sect +1

LAYOUT-LINKS

'Layout Link' ist keine Funktionskategorie wie '**Preset: Select**' oder '**Looper: Record**'. Stattdessen ist dieses Feature in jede andere Funktion integriert und fügt vier Parameter zu jeder Fußtasterfunktion des FC hinzu.

Mit Layout-Links kann jede Tap- oder Hold-Funktion einer doppelten Aufgabe dienen, nämlich auch das Layout eines oder mehrerer **anderer** FC-Controller in deinem Rig zu ändern. Verwende einen FC-6 zum Umschalten eines weiteren. Verwende einen FM3 zum Umschalten eines FC-12. DU kannst entscheiden.

Die Einrichtung der Layout-Verlinkung ist einfach, geht aber nicht über die **EZ**-Seite. Zur Benutzung dieses Features navigiere zum gewünschten Fußtaster über **Setup:| FC Controllers: Layouts** (oder per Editor-Software).

Zum Anlegen einer Layout-Verlinkung benenne einfach das Layout, welches auf dem gewünschten FC-Controller geladen werden soll. Layout Links lösen *nach* der primären Funktion aus, der sie zugewiesen sind, aber ihr Timing basiert nicht auf einer Verzögerung. Stattdessen wird Layout-Link aktiviert, wenn der Taster für die zugehörige Funktion losgelassen wird.

Verwechsle Layout Link nicht mit der normalen **LAYOUT: SELECT**-Funktion, die im Vergleich dazu ein einfacher Weg ist, um per Fußtaster das Layout des *aktuellen* FC zu wechseln. Layout Link ist weitreichender; es kann automatisch Layout-Sequenzen auslösen oder mehrere FC-Geräte zugleich steuern, ohne einen Tap Dance zu veranstalten.

Layout Links können auch die View auf dem Ziel-Controller ändern.

Auf dem AXE-FX III bietet jede Tap- und jede Hold-Funktion **vier** Layout Link-Parameter. Warum vier? Weil dies die maximale Anzahl von FC-Einheiten in einer verketteten Konfiguration ist. Beim FM3 ist diese Zahl auf **drei** reduziert.

Layout Links – BEISPIEL 1

In diesem Beispiel stellen wir uns einen Satz von zwei benutzerdefinierten Layouts vor. Nennen wir sie **Layout 1: Presets** und **Layout 2: Scenes**.

Das **Presets**-Layout könnte Bank: Up, Bank: Down und mehrere Preset-Taster enthalten (wie Werks-Layout 1). Wenn wir den Preset-Tastern Layout-Verknüpfungen hinzufügen, kann ihre Aktivierung zwei Dinge tun erst die Auswahl eines Presets und dann den Wechsel zu Layout 2. Nun kann bei jedem Wechsel eines Presets automatisch das Scenes-Layout automatisch angezeigt werden.

Wie kommst du zum Layout 1 zurück? Es gibt viele Möglichkeiten, aber eine, die sich sofort anbietet, wäre ein Taster 'Layout 1' irgendwo auf Layout 2. Dies könnte sogar eine Press and Hold Funktion sein, wenn der Platz auf dem FC knapp ist.

Layout Links – BEISPIEL 2

In diesem Beispiel stellen wir uns einen Controller vor, der ausschließlich zum Wechsel des Layouts eines anderen Controllers benutzt wird.

Stelle dir einen FM3 oder FC-6 vor, der mit einem benutzerdefinierten Layout startet, welches nichts tut außer das Layout eines anderen FC-6 oder FC-12 zu ändern. Wir nennen es '**Layout 1: Kommandozentrale**'. Jeder der Taster ruft nur Layout Links auf. Dafür richten wir die Tap-Funktionen dieser Taster zum Aufruf des aktuellen Layouts auf. Anders gesagt, die Tap-Funktion in jedem Taster von Layout 1 ruft Layout 1 auf. Warum? Ja, der 'Trick' besteht darin, dass eine nicht zugewiesene ('Unassigned')-Funktion uns nicht erlaubt, die Farbe des LED-Rings oder die Beschriftung der Mini-LCDs zu ändern, was wir natürlich tun wollen. Wir stellen Taster 1 auf 'PRESETS' (grün), Taster 2 auf 'Scenes' (rot) usw.

Die Layout Links dieser Taster ändern den ANDEREN Controller. Bei Verwendung eines FM3 und FC-12 werden so 36 verschiedene Taster angeboten. Mit einem FC-6 und FC-12 hätten wir 72. Kannst du dir die Möglichkeiten vorstellen, wenn wir dieses Beispiel mit dem ersten Beispiel kombinieren? Dies ist nur ein kleiner Einblick in die Flexibilität und leichte Benutzbarkeit, die das Layout-System der FC-Controller bietet.

HILFE ERHALTEN

Foren sind eine gute Hilfequelle für Fragen und Antworten, Tutorials und mehr, mit schneller Antwortzeit. Im internationalen Forum <https://forum.fractalaudio.com> sind Mitarbeiter von Fractal Audio unterwegs, und im Deutschen Forum <https://www.axefx.de/> findest du Mitarbeiter von G66.

Das von der Fractal Audio Community gepflegte Wiki unter <https://wiki.fractalaudio.com> ist ebenso eine hervorragende Ressource.

Direkte Hilfe von Fractal Audio Systems bekommst du unter <https://support.fractalaudio.com>.

Die Support-Angebote von G66 findest du unter <https://g66.eu/de/support/contact>.

Exklusiv-Distributor für 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

Unterstützung in deutscher Sprache: support@g66.eu

www.G66.eu

Deutsche Übersetzung: Friedlieb Jung-Merkelbach, Knut Bausch

Copyright der Deutschen Übersetzung ©2020 - G66 GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright ©2019 Fractal Audio Systems. All rights reserved