



GUIDE DES FONCTIONS DES SWITCHS

Référence Complète des
Fonctions des Switchs pour
les FC-6, FC-12 & le FM3.



VERSION 1.0 - FEVRIER 2020

FC-6
PÉDALIER DE CONTRÔLE

FC-12
PÉDALIER DE CONTRÔLE

FM3

Notes Légales

Guide des Fonctions des Switchs - Fractal Audio - Fractal Audio Systems / G66. Tous droits de reproduction réservés © 2020.
Aucun contenu de cette publication ne peut être reproduit sous aucune forme que ce soit sans l'autorisation expresse de Fractal Audio Systems / G66.

G66, Fractal Audio Systems, le logo Fractal Audio Systems, Axe-Fx, FM3, Humbuster, UltraRes, FASLINK sont des marques déposées de Fractal Audio Systems. Tous les autres noms de produits, marques déposées, et noms d'artistes sont la propriété de leur propriétaires respectifs, qui ne sont en aucun cas associés ou affiliés avec Fractal Audio Systems. Ces noms ne sont utilisés que pour des illustrations de sons et des caractéristiques d'exécution.



Traduction française : Nicolas DESMAREST

Copyright of the French translation © 2020 - G66 GmbH. All rights reserved.

Copyright © 2020 - Fractal Audio Systems. All rights reserved.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	5
COULEURS DES ANNEAUX LED.....	5
Changer la Couleur d'une Catégorie	5
Changer la Couleur d'un Switch	5
LA FONCTION “NON AFFECTÉE”	5
FONCTIONS DES BANQUES.....	6
Taille des Banques (Bank Size)	6
Banque : Sélection par Numéro.....	6
Banque : Alternner entre deux Numéros	7
Banque : Incrément / Décrément (INC / DEC).....	7
Options des Mini-écrans pour les Fonctions des Banques.....	7
FONCTIONS DES PRÉSETS	8
Préset : Sélection par Numéro.....	8
Préset : Sélection dans une Banque	8
Préset : Alternner entre deux Numéros	8
Préset : Alternner par Position dans la Banque	8
Préset : Incrément / Décrément (INC / DEC).....	8
Options des Mini-écrans pour les Fonctions des Présets.....	9
MAPPING CUSTOM DES PRÉSETS ET DES SCÈNES	9
FONCTIONS DES SCÈNES	10
Scène : Sélection par Numéro.....	10
Scène : Alternner entre deux Numéros.....	10
Scène : Incrément / Décrément (INC / DEC).....	10
Options des Mini-écrans pour les Fonctions des Scènes.....	10
FONCTIONS DES EFFETS	11
Effet : BypassS (ON/OFF)	11
Effet : Sélection du Canal	11
Effet : Alternner entre deux Canaux.....	11
Effet : Incrément / Décrément (INC / DEC) du Canal	11
Options des Mini-écrans pour les Fonctions des Effets.....	12
FONCTIONS DES UTILITAIRES.....	13
Utility : Tuner (Accordeur)	13
Utility : Tap Tempo.....	13

Utility : Niveau de l'Ampli et Sauvegarde	13
Utility : Reveal Hold	13
FONCTIONS DES LAYOUTS	14
Layout : Sélection	14
Layout : MASTER LAYOUT	14
Layout : Incrément / Décrément (INC / DEC)	14
FONCTIONS DES SWITCHS DE CONTRÔLE	15
Switch de Contrôle : Momentary (Contacteur)	15
Switch de Contrôle : Latching (Interrupteur)	15
Fonctionnalités Supplémentaires des Switchs de Contrôle	16
LE SWITCH DE CONTRÔLE MIDI	17
Réglage des Messages MIDI pour un Switch de Contrôle	17
FONCTIONS DU LOOPER	18
FONCTIONS PAR-PRÉSET	19
Par-Préset - Méthode 1 : Dérogation (Overrides)	19
Par-Préset - Méthode 2 : La Fonction Générique (Placeholder)	20
LES FONCTIONS DES VUES (VIEW)	21
View : Select	21
View : Incrément / Décrément (INC / DEC)	21
Les Vues : le FM3 par rapport au FC-6	22
LAYOUT LINKS (LIENS VERS LES LAYOUTS)	23
Layout Link - Exemple 1	23
Layout Link - Exemple 2	23
OBTENIR DE L'AIDE	24

INTRODUCTION

Ce guide couvre les fonctions des switchs pour les FC-6, FC-12 et le FM3 . Tous ces produits ont en commun l'utilisation de Layouts contenant des définitions de switchs. Chaque définition comprend une fonction Tap et une fonction Hold. Les fonctions sont organisées en **CATEGORIES** et ont leurs propres paramètres détaillés ici.

Pour assigner des fonctions, utilisez la **page EZ** ou les pages **Edit Layout/Switch** comme indiqué dans le mode d'emploi de votre produit. Sélectionnez une catégorie et une fonction, puis définissez les valeurs des paramètres de cette fonction.

COULEURS DES ANNEAUX LED

Chaque **Catégorie** de Switch a sa propre couleur par défaut qui s'affiche automatiquement lorsque vous assignez un switch. Vous pouvez modifier les couleurs des catégories à l'aide d'une liste située dans le menu Config :

CHANGER LA COULEUR D'UNE CATÉGORIE

- ▶ Ouvrez **Setup | FC Controllers** et allez à l'onglet "**Ring Colors**".
- ▶ **NAV**iguez jusqu'à la catégorie souhaitée et tournez le bouton **VALUE** pour spécifier la couleur souhaitée dans la liste.

Vous pouvez aussi régler la couleur d'un switch individuel :

CHANGER LA COULEUR D'UN SWITCH

- ▶ Trouvez le switch en utilisant la **page EZ** ou les pages **Edit Layout/Switch**.
- ▶ Réglez "Switch Ring Color" sur la valeur souhaitée.



La couleur de l'anneau LED pour les switchs par-préset est TOUJOURS déterminée par les réglages dans le préset. Vous ne pouvez pas modifier les couleurs par-préset via le menu Setup.

LA FONCTION “NON AFFECTÉE”

Pour régler la fonction Tap ou la fonction Hold de n'importe quel switch pour “ne rien faire”, réglez la **Catégorie** sur “**Unassigned**” (non affectée).

FONCTIONS DES BANQUES

Couleur par défaut : ORANGE

Les FC comprennent plusieurs fonctions pour changer de banque. Vous connaissez sans doute les banques de preset A, B et C utilisées par Fractal-Bot ou nos éditeurs de logiciels. Cependant, sur les FC ou le FM3, une banque est quelque chose de très différent. Dans ce cas, il s'agit simplement d'une subdivision du nombre total de présets créée à la volée pour permettre des changements dynamiques à l'aide de "présets dans une banque". Ceux-ci permettent d'accéder à tous les preset de votre appareil sans avoir à programmer des centaines de switchs individuels.

TAILLE DES BANQUES (BANK SIZE)

Bank Size (Taille des Banques) désigne le nombre de présets dans chaque banque. Ce chiffre doit généralement correspondre au nombre de switchs "Preset Within Bank" (Présets d'une banque) dans la layout. Vous pouvez modifier le réglage de la *taille des banques* sur la page **Setup | FC Controllers | Config**.

EXEMPLE : Les tableaux ci-dessous illustrent comment une liste de 15 présets d'usine serait divisée avec une taille de banque réglée à 3 ou 5. Les deux colonnes affichent la même liste de présets, mais à mesure que la taille de banque change, elles sont regroupées différemment (représentées ici avec des bandes grises et blanches). Vous pouvez régler la taille des banques de 1 et 12. N'oubliez pas que chaque fois que vous changerez de *taille de banque*, le nombre de banques et les présets contenus dans chaque banque numérotée changeront en conséquence.

BANK SIZE 3

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

BANK SIZE 5

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

BANQUE : SÉLECTION PAR NUMÉRO

La fonction Bank Select crée un Switch qui est "câblé" à une banque numérotée spécifique. Par exemple, un switch qui sélectionne Bank 1, ou Bank 24.

Bank - Désigne la banque désirée par son numéro.

Preset Load - Spécifie quel preset (le cas échéant) doit être chargé lorsque la banque spécifiée est sélectionnée :

- ▶ **None** : Aucun preset de la nouvelle banque ne sera chargé tant que vous n'en aurez pas sélectionné un vous-même.
- ▶ **First** : Le premier preset de la nouvelle banque sera chargé automatiquement.
- ▶ **Current** : Quel que soit le switch de preset dédié sélectionné dans la banque, celui-ci restera actif. Par exemple, si "P2" est sélectionné dans l'ancienne banque, alors "P2" de la nouvelle banque sera automatiquement chargé lorsque vous sélectionnez la nouvelle banque.



L'anneau LED s'allume lorsque la banque sélectionnée est chargée, sinon il restera sombre.

BANQUE : ALTERNER ENTRE DEUX NUMÉROS

Les fonctions "Toggle" vous permettent d'alterner entre deux banques désignées.

Primary Bank et Secondary Bank - Définissent les banques souhaitées par leurs numéros.

Preset Load - Spécifie quel preset (le cas échéant) doit être chargé lorsque la banque spécifiée est sélectionnée :

- ▶ **None** : Aucun preset de la nouvelle banque ne sera chargé tant que vous n'en aurez pas sélectionné un vous-même.
- ▶ **First** : Le premier preset de la nouvelle banque sera chargé automatiquement.
- ▶ **Current** : Quel que soit le switch de preset dédié sélectionné dans la banque, celui-ci restera actif. Par exemple, si "P2" est sélectionné dans l'ancienne banque, alors "P2" de la nouvelle banque sera automatiquement chargé lorsque vous sélectionnez la nouvelle banque.



L'anneau LED s'allume quand vous passez à la banque "Primaire" et s'éteint pour la "Secondaire" et pour "Aucune".

BANQUE : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC)

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de faire défiler une série, vers le haut ou vers le bas.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe à la banque suivante, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe à la banque précédente, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les banques tournent en rond lorsque vous arrivez à l'une ou l'autre extrémité de la liste.

Lower Limit, Upper Limit (Limite inférieure, limite supérieure) - Ces paramètres définissent la banque la plus basse et la plus haute accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certaines banques/presets. Si vous utilisez les switches UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.

Preset Load - Spécifie quel preset (le cas échéant) doit être chargé lorsque la banque spécifiée est sélectionnée :

- ▶ **None** : Aucun preset de la nouvelle banque ne sera chargé tant que vous n'en aurez pas sélectionné un vous-même.
- ▶ **First** : Le premier preset de la nouvelle banque sera chargé automatiquement.
- ▶ **Current** : Quel que soit le switch de preset dédié sélectionné dans la banque, celui-ci restera actif. Par exemple, si "P2" est sélectionné dans l'ancienne banque, alors "P2" de la nouvelle banque sera automatiquement chargé lorsque vous sélectionnez la nouvelle banque.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

OPTIONS DES MINI-ÉCRANS POUR LES FONCTIONS DES BANQUES

Les options d'étiquette de mini-écran suivantes sont proposées pour des différentes fonctions de banque spécifiques.

Both - Pour la fonction Toggle, affiche les deux chiffres, avec des parenthèses autour de celui qui est actuellement sélectionné. Ex: [B000] B001 ou B000[B001] ou sans parenthèses si aucun n'est chargé : B000/B001 .

Destination - Affiche le numéro de banque qui se chargera lorsque le switch sera activé.

Current - Affiche le numéro de la banque actuelle.

Custom - Affiche le texte que vous entrez dans le champ **Custom Label** (Étiquette personnalisée).

Action - Affiche l'action du switch et la taille du pas. Ex : Bank +1.

FONCTIONS DES PRÉSETS

Couleur par défaut : VERT

PRÉSET : SÉLECTION PAR NUMÉRO

Crée un Switch qui est "câblé" à un preset numéroté spécifique.
Par exemple, un switch qui sélectionne Preset 1, ou Preset 442.

Preset - Désigne le Preset désiré par son numéro sur l'Axe-Fx III ou le FM3.



L'anneau LED s'allume lorsque le preset sélectionné est chargé, sinon il restera sombre.

PRÉSET : SÉLECTION DANS UNE BANQUE

Crée un switch qui est dynamiquement assigné à un preset dans une banque ([voir p. 6](#)). L'utilisation des switchs de preset dédiés avec Bank Up et Bank Down imite la façon dont les autres produits Fractal Audio donnent accès à des centaines de presets avec une programmation minimale.

Preset - Désigne le Preset désiré par sa position dans la banque. Ce réglage ne peut pas être supérieur à celui de la taille globale des banques ([voir p. 6](#)).



L'anneau LED s'allume lorsque le preset sélectionné est chargé, sinon il restera sombre.

PRÉSET : ALTERNER ENTRE DEUX NUMÉROS

Les fonctions "Toggle" vous permettent d'alterner entre deux presets désignés.

Primary Preset et Secondary Preset - Permet de définir les presets désirés par leur numéro.



L'anneau LED s'allume quand vous passez au preset "Primaire" et s'éteint pour le "Secondaire" et pour "Aucun".

PRÉSET : ALTERNER PAR POSITION DANS LA BANQUE

Les fonctions "Toggle" vous permettent d'alterner entre deux presets désignés.

Primary Preset et Secondary Preset - Permet de définir les presets désirés par leur position dans la banque.



L'anneau LED s'allume quand vous passez au preset "Primaire" et s'éteint pour le "Secondaire" et pour "Aucun".

PRÉSET : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC)

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de faire défiler une série, vers le haut ou vers le bas.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe au preset suivant, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe au preset précédent, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les presets tournent en rond lorsque vous arrivez à l'une ou l'autre extrémité de la liste.

Lower Limit, Upper Limit (Limite inférieure, limite supérieure) - Ces paramètres définissent le preset le plus bas et le plus haut accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certains presets. Si vous utilisez les switchs UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

OPTIONS DES MINI-ÉCRANS POUR LES FONCTIONS DES PRÉSETS

Les options d'étiquette de mini-écran suivantes sont proposées pour des différentes fonctions de preset spécifiques.

Name - Affiche le nom (les 10 premiers caractères) du preset.

Number - Affiche le numéro du preset.

P# - Affiche la position du preset dans la banque (Ex: P1 ou P2).

Custom - Affiche le texte que vous entrez dans le champ **Custom Label** (Étiquette personnalisée).

Both # - Pour la fonction Toggle, affiche les deux numéros de presets, avec des parenthèses autour de celui qui est actuellement *sélectionné*. Ex: **[P000] P001** ou **P000[P001]** ou sans parenthèses si aucun n'est chargé : **P000/P001** .

Both P# - Pour la fonction Toggle, affiche la position des deux presets dans la banque, avec des parenthèses autour de celui qui est actuellement *sélectionné*. Ex: **[P1] P2** ou **P000[P001]** ou sans parenthèses si aucun n'est chargé : **P1/P2** .

Destination Name - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le nom (dix premiers caractères) du preset qui sera chargé lorsque le switch sera activé.

Current Name - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le nom (dix premiers caractères) du preset en cours.

Current Number - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le numéro du preset en cours.

Destination Number - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le numéro du preset qui sera chargé lorsque le switch sera activé.

Action - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche l'action du switch et la taille du pas. Ex : **Preset +1**.

MAPPING CUSTOM DES PRÉSETS ET DES SCÈNES

Toutes les fonctions de preset sur les FC respecteront les réglages faits pour "PC Mapping" dans SETUP : MIDI : Mapping de l'Axe-Fx III / FM3. Lorsque PC Mapping est activé (voir ci-dessous), les 127 premiers numéros de presets du FC correspondent aux entrées de votre liste Custom Mapping. Ceci est vrai pour TOUTES les fonctions de preset du FC, que ce soit par numéro ou par position dans une banque.

Les presets FC au-dessus de #127 sont traités comme habituellement lorsque le PC Mapping est activé.

FAQ: QU'EST-CE QUE LE PC MAPPING ? L'Axe-Fx III et le FM3 incluent une fonction appelée "PC Mapping" qui permet à n'importe quel message PC MIDI entrant d'être réassigné à un preset personnalisé et, en option, à toute scène de ce preset. Normalement, le mapping est de "1:1". Par exemple, le MIDI Program Change 1 ("PC 1") charge normalement l'Axe-Fx III **Preset 1, avec sa scène par défaut** ("telle que sauvegardé"). Avec PC Mapping activé, PC 1 peut charger le **Preset 2**, et la **Scène 3** à la place (ou n'importe quoi d'autre que vous aurez configuré dans la carte de Mapping).

Le paramètre "PC Mapping" est le "commutateur principal" de la carte. Il est désactivé par défaut, ce qui signifie que la carte est ignorée. Lorsque vous l'allumez, les messages MIDI entrants sont reconfigurés. Retrouvez le **PC Mapping** dans l'onglet **"General"** de **Setup | MIDI/Remote** sur l'Axe-Fx III ou le FM3. Trouvez la carte de **Mapping** dans l'onglet suivant à droite.

Combinée avec les Switchs de Preset Dédiés du FC, cette option est un bon moyen d'organiser un set. Considérez chaque banque comme une chanson et arrangez les presets dans l'ordre où vous en avez besoin.

FONCTIONS DES SCÈNES

Couleur par défaut : ROUGE

SCÈNE : SÉLECTION PAR NUMÉRO

Crée un Switch qui est "câblé" à une Scène spécifique. Par exemple, un switch qui sélectionne Scene 1, ou Scene 7.

Scene - Désigne la Scène désirée par son numéro.



L'anneau LED s'allume lorsque la scène sélectionnée est chargée, sinon il restera sombre.

SCÈNE : ALTERNER ENTRE DEUX NUMÉROS

Les fonctions "Toggle" vous permettent d'alterner entre deux scènes désignées.

Primary Scene et **Secondary Scene** - Permet de définir les scènes désirées par leur numéro.



L'anneau LED s'allume quand vous passez à la scène "Primaire" et s'éteint pour la "Secondaire" et pour "Aucune".

SCÈNE : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC)

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de faire défiler une série, vers le haut ou vers le bas.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe à la scène suivante, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe à la scène précédente, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les scène tournent en rond de Scene 8 à Scene 1 et vice versa.

Lower Limit, Upper Limit (Limite inférieure, limite supérieure) - Ces paramètres définissent la scène la plus basse et la plus haute accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certaines scènes. Si vous utilisez les switchs UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

OPTIONS DES MINI-ÉCRANS POUR LES FONCTIONS DES SCÈNES

Les options d'étiquette de mini-écran suivantes sont proposées pour des différentes fonctions de scène spécifiques.

Name - Affiche le nom (les 10 premiers caractères) de la scène.

Number - Affiche le numéro de la scène.

Custom - Affiche le texte que vous entrez dans le champ **Custom Label** (Étiquette personnalisée).

Both # - Pour la fonction Toggle, affiche les deux numéros de scène, avec des parenthèses autour de celle qui est actuellement *sélectionnée*. Ex: **Scene[1] 2** ou **Scene 1[2]** ou sans parenthèses si aucun n'est chargé : **Scene 1/2**.

Destination Name - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le nom (dix premiers caractères) de la scène qui sera chargée lorsque le switch sera activé.

Current Name - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le nom (dix premiers caractères) de la scène en cours.

Current Number - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le numéro de la scène en cours.

Destination Number - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche le numéro de la scène qui sera chargée lorsque le switch sera activé.

Action - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche l'action du switch et la taille du pas. Ex : **Scene +1**.

FONCTIONS DES EFFETS

Couleur par défaut : CYAN

EFFET : BYPASS (ON/OFF)

C'est le classique Switch d'Accès Instantané.

Effect - Sélectionne l'effet que vous voulez contrôler.



L'anneau LED s'allume lorsque l'effet est activé, est sombre quand l'effet est bypassé, et éteint si l'effet affecté au switch n'est pas présent dans le preset en cours.

EFFET : SÉLECTION DU CANAL

Ceci crée un switch qui change le canal d'un bloc d'effet spécifique.

Effect - Sélectionne l'effet que vous voulez contrôler avec le switch.

Channel Select - Désigne le canal désiré : A, B, C ou D (et E, F pour le multiplexeur).

Smart Bypass - Ce paramètre est particulièrement puissant. Il est désactivé par défaut. Lorsque vous activez cette fonction, elle permet aux switchs de canaux d'activer/désactiver un effet. Activer le switch **Channel Select** pour un canal d'effet déjà actif BYPASSera l'effet. Activer le switch **Channel Select** pour un canal d'effet qui est déjà bypassé activera l'effet. Cette puissante capacité vous permet de configurer des switchs séparés pour différents canaux sans avoir besoin d'un switch "Bypass" séparé. En comparaison, l'utilisation de switchs séparés pour On/Off et Channel(s) peut nécessiter deux ou plusieurs Tap au lieu d'un pour basculer entre les différentes options sonores.

Vous pouvez essayer cette option sur la layout "Canaux" d'usine du FC-12, où elle est utilisée avec le Drive 1.



L'anneau LED s'allume lorsque le canal sélectionné est activé, est sombre quand le canal n'est pas activé, et éteint si l'effet affecté au switch n'est pas présent dans le preset en cours.

EFFET : ALTERNER ENTRE DEUX CANAUX

Les fonctions "Toggle" permettent d'alterner entre 2 canaux spécifiques d'un bloc d'effets. Le paramètre Effect sélectionne l'effet que vous voulez que le switch contrôle. Primary Channel et Secondary Channel règlent les canaux désirés.



L'anneau LED s'allume lorsque pour le canal Primaire, est sombre pour le canal Secondaire, et éteint si l'effet affecté au switch n'est pas présent dans le preset en cours.

EFFET : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC) DU CANAL

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de faire défiler les canaux, vers le haut ou vers le bas.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe au canal suivant, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe au canal précédent, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les canaux tournent en rond de Canal 4 à Canal 1 et vice versa.

Lower Limit, Upper Limit (Limite inférieure, limite supérieure) - Ces paramètres définissent le canal le plus bas et le plus haut accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certains canaux. Si vous utilisez les switchs UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

OPTIONS DES MINI-ÉCRANS POUR LES FONCTIONS DES EFFETS

Les options d'étiquette de mini-écran suivantes sont proposées pour des différentes fonctions d'effet spécifiques.

Long Name - Affiche une version à 10 caractères du nom et du numéro d'instance de l'effet.

Short Name - Affiche l'abréviation à 3 caractères du nom et du numéro d'instance de l'effet.

Short Name + Channel - Affiche l'abréviation à 3 caractères, le numéro d'instance et le canal.

Long Name + Channel - Affiche une version à 10 caractères du nom, du numéro d'instance et du canal.



NOTE : Cette option est fournie malgré le fait que les noms longs de certains effets sont trop longs pour que le numéro d'instance et/ou le canal apparaissent. Pour ces effets (par exemple "Megatap") "Short Name + Channel" peut être un meilleur choix.

Both Channels - Pour la fonction Toggle, affiche l'abréviation de l'effet à 3 lettres, le numéro d'instance et les deux canaux, avec des parenthèses autour de celui qui est actuellement sélectionné. Ex : **DRV1ch[A]B** ou **DRV1chA[B]** ou sans crochets si aucun n'est chargé : **DRV1chA/B** .

Destination Channel - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche l'abréviation de l'effet à 3 lettres, le numéro d'instance et le canal sur lequel le switch est réglé.

Current Channel - Pour les fonctions Toggle et Inc/Dec, affiche l'abréviation de l'effet à 3 lettres, le numéro d'instance et le canal sur lequel l'effet est actuellement réglé.

Action - Pour la fonction Increment/Decrement, affiche l'action du switch et la taille du pas. Ex : **DRV1ch+1** .

Custom - Affiche le texte que vous entrez dans le champ **Custom Label** (Étiquette personnalisée).

FONCTIONS DES UTILITAIRES

Couleur par défaut : BLEU

UTILITY : TUNER (ACCORDEUR)

Active l'accordeur. L'accordeur est affiché à la fois sur l'Axe-Fx III / FM3 et sur le FC. Pour désactiver l'accordeur, actionnez à nouveau le switch. Changer la layout désactivera également le tuner.



L'anneau LED s'allume lorsque l'accordeur est activé, et s'assombrit quand il est bypassé.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("Tuner") ou une étiquette personnalisée de votre choix.

UTILITY : TAP TEMPO

Ce Switch a la même fonction que le bouton Tempo sur la façade de l'Axe-Fx III / FM3. REMARQUE : Par défaut, le tempo s'établit en moyenne sur dix taps, mais vous pouvez le régler pour n'utiliser que deux taps avec une option dans le **SETUP : Global : Config : Tap Tempo**.

Le switch Tap Tempo est unique en ce sens qu'il enregistre la temporisation en fonction du switch appuyé, même lorsqu'une fonction Hold est affectée au même switch.



L'anneau LED clignote en fonction du Tempo en cours.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("Tap Tempo") ou une étiquette personnalisée de votre choix.

UTILITY : NIVEAU DE L'AMPLI ET SAUVEGARDE



IMPORTANT ! Tous les changements non sauvegardés tels que les paramètres d'effet modifiés ou les états de bypass seront sauvegardés quand **Set Amp Volume and Save** est déclenché !

Cette fonction est similaire à celle du menu MIDI Remote. Il fournit un moyen pratique d'augmenter ou de diminuer de façon permanente le niveau du ou des blocs d'ampli dans le préset en cours. Chaque fois que le switch est activé, le niveau du canal actuel du ou des blocs d'ampli désignés est augmenté ou diminué d'une valeur définie et le préset est sauvegardé.

Target Amp Block(s) - Indique s'il faut régler les blocs Amp 1, Amp 2, ou les deux blocs.

Increment/Decrement - Règle la valeur du changement en dB de -2 à +2.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher la fonction "Amp # +1dB" ou une étiquette personnalisée de votre choix.

UTILITY : REVEAL HOLD

Quand cette fonction est activée, les mini-écrans de tous les switchs afficheront leur fonction **Hold** au lieu de leur fonction **Tap**. N'oubliez pas que vous pouvez aussi voir la fonction Hold de n'importe quel switch simplement en appuyant dessus, mais avec cette fonction Reveal vous pouvez voir le pédalier en entier sans aucun risque.

Mode - Reveal Hold peut être soit momentané, soit verrouillé. Le mode de verrouillage reste actif lorsque vous l'enclenchez, ce qui vous permet d'exécuter l'une des fonctions Hold affichée d'un seul coup. Lorsque vous faites cela, la fonction Reveal Hold s'éteint automatiquement.

Sticky Function - Lorsqu'il est activé, le mode de verrouillage (ci-dessus) reste actif jusqu'à ce que vous l'éteigniez manuellement en appuyant à nouveau sur Reveal Hold.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("Hold Funcs") ou une étiquette personnalisée de votre choix.

FONCTIONS DES LAYOUTS

Couleur par défaut : JAUNE

LAYOUT : SÉLECTION

Crée un switch qui est "câblé" à une Layout spécifique. Par exemple, un switch qui sélectionne Layout 2, ou Layout 7.

Layout - Désigne la Layout désirée par son numéro.

View - Définit la Vue que la Layout ouvrira. Voir p. 18 ou votre mode d'emploi pour en savoir plus sur les Vues.



L'anneau LED s'allume si la Layout désignée est actuellement chargée, sinon il sera sombre.

Le mini-écran peut afficher le **nom de la layout** (Ex : PRESET) son **numéro** (Ex : Layout 1) ou un texte personnalisé.

LAYOUT : MASTER LAYOUT

Affiche le Menu de la Layout Master.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("**MLM**") ou le texte personnalisé de votre choix.



Sur le FC-6 ou le FM3 : si le **MLM** est actuellement affiché, le fait d'exécuter à nouveau cette fonction le fera passer à la VUE suivante. Cela permet à un switch d'afficher le MLM et de passer d'une vue à une autre.

FAQ: POURQUOI NE PAS SIMPLEMENT UTILISER LA COMBINAISON "MLM" ?

Les contrôleurs FC offrent une combinaison spéciale de switches pour afficher le **Menu Layout Master** (voir le mode d'emploi des FC). Pourquoi, alors, voudriez-vous qu'un seul switch remplisse cette même fonction ? La réponse réside dans une option avancée qui vous permet de **DÉSACTIVER** la combinaison de switch "MLM". Il y a plusieurs raisons possibles :

- 1) Pour éviter d'entrer accidentellement dans le Menu Layout Master avec un pied imprécis.
- 2) Pour permettre au switch inférieur droit d'activer sa fonction Tap sur la course vers le bas au lieu de celle vers le haut.
- 3) Vous pourriez avoir conçu un système qui n'utilise pas le Menu Layout Master.

Si vous êtes dans l'un ou l'autre des cas ci-dessus, mais que vous voulez quand même accéder au Menu Layout Master, un switch dédié est peut-être la réponse qu'il vous faut. Il suffit d'assigner la Fonction "Master Layout" décrite ci-dessus.

Si vous désactivez le Menu Layout Master, vous pourrez aussi utiliser la "Layout 9" à d'autres fins.

Vous trouverez cette option "utilisateur expert" sur la page **Config** du menu **FC Controllers**.

LAYOUT : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC)

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de passer à la Layout suivante ou précédente.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe à la Layout suivante, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe à la Layout précédente, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les Layout tournent en rond de Layout 8 à Layout 1 et vice versa.

Lower Limit, Upper Limit - Ces paramètres définissent la Layout la plus basse et la plus haute accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certaines Layout. Si vous utilisez les switches UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

FONCTIONS DES SWITCHS DE CONTRÔLE

Couleur par défaut : VIOLET

Les **Switchs de Contrôle** interagissent directement avec le système de **Modificateur** de l'Axe-Fx III / FM3, fonctionnant de la même manière que les pédales d'expression externes, les Switchs, ou le MIDI. Ils fonctionnent comme des **sources** de modificateurs pour contrôler des paramètres d'effets. Par exemple, un Control Switch pourrait actionner le bouton "Hold" sur un Delay ou une Reverb, ou changer la vitesse d'un LFO. Tout paramètre qui autorise un modificateur peut avoir sa source réglée sur un Switch de Contrôle. Pour plus de détails sur l'utilisation des Modificateurs, voir votre mode d'emploi.

Il y a 6 Switchs de Contrôle au total.

Un Switch de Contrôle peut être soit "Latching" (type Interrupteur) soit "Momentary" (type Contacteur), selon la fonction que vous utilisez. Les switchs Latching peuvent être activés/désactivés au pied, ou bien leur état peut être "forcé" par une scène.

Les Switchs de Contrôle peuvent aussi en option transmettre une Valeur MIDI lorsqu'ils sont activés/désactivés.

SWITCH DE CONTRÔLE : MOMENTARY (CONTACTEUR)

Les switchs *Momentary* ne sont actifs que lorsque vous maintenez le switch enfoncé.

Control Switch - Ce paramètre détermine à laquelle des six sources de modificateur de Control Switch disponibles un switch se connectera.



IMPORTANT ! Le **Control Switch** du type **Momentary** est particulier dans le sens où il vous demande d'appuyer sur le bouton et de le maintenir appuyé. Toutefois, il doit toujours être affecté en tant que Fonction **Tap**, mais **SANS** fonction *Hold* sur le même switch.

NOTE SPÉCIALE : Sur les FC-6 et FC-12, la "Combinaison de Switch MLM" repose sur une fonction Hold "invisible" du switch inférieur droit du FC. Un Switch de Contrôle *Momentary* assigné à la fonction Tap du switch inférieur droit ne fonctionnera donc pas à moins que le MLM ne soit désactivé dans le SETUP.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("CS1, CS2, ...) ou une étiquette personnalisée de votre choix.

SWITCH DE CONTRÔLE : LATCHING (INTERRUPTEUR)

Les switchs *Latching* basculent de marche à arrêt (ou d'arrêt à marche) chaque fois que vous les actionnez.

Control Switch - Ce paramètre détermine à laquelle des six sources de modificateur de Control Switch disponibles un switch se connectera.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher la fonction ("CS1, CS2, ...) ou une étiquette personnalisée de votre choix.

FONCTIONNALITÉS SUPPLÉMENTAIRES DES SWITCHS DE CONTRÔLE

En plus de leur fonction principale en tant que sources de modificateurs, les Switchs de Contrôle offrent également les fonctionnalités suivantes.

UTILISER LES SCENES POUR ACTIVER/DÉSACTIVER LES SWITCHS DE CONTRÔLE

Un switch physique est soit ouvert, soit fermé, point final. En comparaison, un switch programmable tel qu'utilisé dans un contrôleur MIDI traditionnel a un "état virtuel", ce qui signifie que son état ON ou OFF peut être enregistré en mémoire pour qu'il puisse alterner comme vous le souhaitez lorsque vous passez d'un preset à un autre.



Les Switchs de Contrôle offrent le meilleur des deux mondes. Dans leur état par défaut, ils se comportent comme des switchs physiques, conservant leur état actuel ou "Last" (dernier état) lorsque vous changez de presets ou de scènes. Ils sont également programmables, cependant, et n'importe quelle Scène peut activer/désactiver n'importe quel Switch de Contrôle.

Voici comment faire :

- ▶ Chargez le **Preset** et la **Scène** souhaités.
- ▶ Appuyez sur **HOME**, puis utilisez le bouton-poussoir **D** pour ouvrir le menu **FC Per-Preset** menu.
- ▶ Allez à l'onglet **CS Per Scene** s'il n'est pas déjà sélectionné.
- ▶ Utilisez les touches **NAV** pour sélectionner la ligne et la colonne correspondantes à la Scène et au Switch de Contrôle que vous souhaitez modifier.
- ▶ Tournez le bouton **VALUE** pour sélectionner "ON" ou "OFF". "LAST" la valeur par défaut permet à n'importe quel Switch de Contrôle de conserver son état lorsque vous changez de scène.
- ▶ Effectuez les modifications souhaitées, puis sauvegardez (**STORE**) le preset comme d'habitude.

SWITCH DE CONTROLE MIDI

Les Switchs de Contrôle ont une fonction MIDI intégrée qui permet à chaque Switch de Contrôle d'envoyer son propre message MIDI global lorsque le switch est mis sur ON ou OFF. Voir [p. 17](#).

LIER DES SWITCHS DE CONTRÔLE DANS UN GROUPE GLOBAL EXCLUSIF

Le FC vous permet de mettre en place un groupe global exclusif de Switchs de Contrôle. Un seul switch de ce groupe peut être sur ON à la fois. Toutes les instances d'un switch sur toutes les layouts respectent ce réglage. N'importe lequel des six Switchs de Contrôle peut être rattaché dans ce groupe de la manière suivante :

- ▶ Sur l'Axe-Fx III / FM3, ouvrez **Setup | FC Controllers** et allez à l'onglet "**Config**".
- ▶ **NAV**iguez jusqu'à la section **CONTROL SWITCH LINK** et réglez Exclusive sur "**YES**" pour les switchs désirés.

Rappelez-vous, comme pour la fonction Control Switch MIDI, le réglage de groupe exclusif est Global, pour toutes les instances d'un switch donné, dans n'importe quelle layout.

LE SWITCH DE CONTRÔLE MIDI

Un Axe-Fx III avec un contrôleur FC, ou un FM3 avec ou sans contrôleur FC peut transmettre des messages MIDI de plusieurs façons. Voir le mode d'emploi correspondant pour plus d'informations sur ce sujet .

Pour plus de commodité, la section suivante sur le Control Switch MIDI est répétée ici.

Comme nous l'avons vu dans les pages précédentes, la fonction "**Control Switch**" permet à un switch de fonctionner comme source de modificateur pour contrôler des paramètres sonores . En outre, chacun des six Control Switchs a la capacité de transmettre une "charge" de données MIDI personnalisées chaque fois que le switch est activé / désactivé. Comme cette transmission n'est pas liée à un autre événement tel qu'un preset ou un changement de scène, le Control Switch MIDI est plus flexible et plus dynamique.

Lorsque vous vous rappelez que les Switchs de Contrôle peuvent être de type Momentary ou Latching (et même globalement exclusifs), la richesse du système CS MIDI devient manifeste. Vous pouvez changer de canal sur un ampli connecté en MIDI, ou même commander manuellement un processeur distant, un séquenceur ou un système d'éclairage.

Voici un résumé des fonctionnalités MIDI d'un Switch de Contrôle :

- ▶ Les Switchs de Contrôle sont placés dans les Layout du FC en tant que fonctions.
- ▶ Les Switchs de Contrôle 1 à 6 apparaissent dans la liste des sources de **Modificateur** sur l'Axe-Fx III / FM3.
- ▶ Le rôle d'un switch en tant que source de modificateur n'est pas compromis si vous l'utilisez également pour transmettre du MIDI. Le même switch peut contrôler simultanément l'Axe-Fx III / FM3 et un périphérique connecté. (Voir le mode d'emploi correspondant).
- ▶ Chaque Switch de Contrôle a son propre **ensemble de messages MIDI global** contenant jusqu'à quatre Program Change ("PC") ou Control Change ("CC") sur n'importe quel canal MIDI, avec des valeurs personnalisées de 0 à 127, ou désactivé ("--") pour les états ON et OFF du switch.
- ▶ Chaque ensemble de messages MIDI global dispose également d'un "switch master" lui permettant d'être activé ou désactivé.

RÉGLAGE DES MESSAGES MIDI POUR UN SWITCH DE CONTRÔLE

- ▶ Sur l'Axe-Fx III / FM3, ouvrez le menu **SETUP | FC Controllers** et allez à l'onglet "**CS MIDI**".
- ▶ Sélectionnez le switch de contrôle désiré en haut du menu. (CS1, CS2, etc.)
- ▶ Utilisez les boutons **NAV** et la molette **VALUE** pour parcourir la page.
- ▶ Réglez **ENABLED** sur "**YES**" pour que le switch envoie du MIDI.
- ▶ NAViguez dans le tableau et configurez vos messages MIDI (jusqu'à quatre commandes, avec des valeurs différentes pour ON et OFF).
- ▶ Appuyez sur EXIT lorsque vous avez terminé. Il n'est pas nécessaire de sauvegarder lorsque vous travaillez dans le menu Setup.

L' Axe-Edit / FM3-Edit fournissent également des outils pour éditer le Control Switch MIDI.

FONCTIONS DU LOOPER

Couleur par défaut : PAR SWITCH

Les fonctions du Looper sont utilisées pour commander le bloc Looper, qui doit être présent dans votre preset pour que ces switchs puissent faire quelque chose. Les switchs du Looper fonctionnent exactement comme les commandes en façade du Looper, avec les mêmes fonctions interactives.

Voir le **Guide des Blocs - Fractal Audio** pour plus de détails sur le bloc Looper.

Les fonctions du Looper n'ont pas de paramètres configurables dans le FC. Leur mini-écran et couleur d'anneau LED sont automatiques, bien que comme avec d'autres switchs, vous pouvez utiliser une étiquette de mini-écran personnalisée et changer la couleur par défaut.

Record (Rouge) Active la fonction d'enregistrement. N'oubliez pas que vous pouvez configurer ce qui se passe lorsque vous appuyez sur le switch Record actif une seconde fois. Recherchez "Record 2nd Press" sur la page Config du menu edit du bloc Looper. Lorsque il est disponible, Overdub apparaîtra aussi sur le switch Record. En overdub, l'anneau LED du switch passe en jaune ¹.

Play/Stop (Vert)

Once (Bleu)

Reverse (Orange)

Undo/Erase (Violet)

Half Speed (Rose)

Rappelez-vous que vous pouvez aussi utiliser la fonction **Effet : Bypass** ([voir p. 11](#)) pour ajouter un switch pour activer / désactiver le bloc Looper lui-même.

⁽¹⁾ A moins que vous ayez changé la couleur par défaut du switch, auquel cas Record et Overdub utilisent tous deux la même couleur.



Pour un timing plus "serré", utilisez les commandes du Looper avec la fonction Tap d'un switch sans fonction Hold.

FONCTIONS PAR-PRÉSET

Couleur par défaut : SPECIALE

Les Layouts sont globales. En d'autres termes, leurs fonctions resteront inchangées quand vous changerez de présets. Le système de **Switchs Par-Préset** ajoute deux façons différentes de rendre les layouts plus flexibles. En fait, chaque preset contient 24 "**Définitions de Switch FC**" numérotées. Il y a deux façons de les utiliser.

Dans la méthode 1 (ci-dessous), le preset écrase (**overrides**) n'importe quel switch dans n'importe quelle layout, en substituant la définition de switch Par-Préset de votre choix à l'emplacement de votre choix.

"Je veux que ce switch sur cette layout fasse quelque chose de différent quand ce preset se charge."

Dans la méthode 2 (page suivante), la layout contient une valeur générique permanente (**placeholder**) qui charge toujours une Définition de Switch FC spécifique (par son nombre) dans une position fixe.

"Je veux que ce switch sur cette layout utilise toujours "Par-Préset X" du preset actuellement chargé."

PAR-PRÉSET - MÉTHODE 1 : DÉROGATION (OVERRIDES)

Cette méthode crée une "exception" classique - très utile pour "cette chanson en particulier" qui doit faire quelque chose d'inhabituel, comme donner accès au Looper au lieu d'un effet particulier, ou passer à une scène que vous n'utilisez pas d'habitude.

Pour configurer une commande prioritaire, modifiez le **Préset** pour forcer la substitution. Voici comment faire :

1. Chargez le preset désiré.
2. Appuyez sur **HOME**, puis utilisez le bouton-poussoir **D** pour ouvrir le menu **FC PER-PRESET**.
3. Allez à la page **Per-Préset FC**.
4. Tournez le bouton **VALUE** pour sélectionner votre choix de "slots" de définition de switch par-preset (numérotés "PP# 1-24").
5. Définissez le switch. L'interface est pratiquement identique à celle utilisée par la page "**EZ**". Vous pouvez définir la fonction Tap, Hold, la couleur de l'anneau LED, les fonctions des mini écrans, et les liens Layout. Répétez ce processus pour tous les autres switches que vous souhaitez définir.

Une fois que vous avez paramétré une ou plusieurs définitions de Switch Par Préset dans votre preset, vous devez régler l'Override :

6. Passez de la page **Per-Préset FC** à la page **Overrides** en appuyant sur le bouton **PAGE >**. Vous verrez une longue liste affichant tous les switches dans chaque layout FC.
7. Sur la page **Overrides**, utilisez le bouton **A** ou les touches **NAV** pour faire défiler jusqu'à la layout et le switch que vous voulez écraser, puis tournez le bouton **C** ou le bouton **VALUE** pour sélectionner le switch Per-Préset souhaité ("**PP#**").
8. Répétez ce processus pour tous les autres "écrasements" que vous souhaitez créer.

IMPORTANT : Vous devez sauvegarder (**STORE**) le preset après avoir configuré les définitions de switch et les *overrides* !

Note : la grande majorité des présets d'usine ne sont pas programmés avec des overrides.



Lorsqu'un switch de n'importe quelle layout est écrasé par un switch Per-Préset, un message est affiché en bas de la page EZ pour l'indiquer. Lorsque cela se produit, le bouton E devient un raccourci pour passer à la page **Per-Préset FC**.

DÉSACTIVATION DES OVERRIDES

Vous pouvez *désactiver* globalement les *overrides* de switchs par-preset. Cela peut s'avérer utile lorsque vous voulez éviter que des présets téléchargés ne perturbent vos layouts, ou lorsque vous avez changé d'avis et que vous voulez soudainement que tous les layouts soient globales et cohérentes. Trouvez cette option sur la page **Setup | FC Controllers | Config**. Voir votre mode d'emploi pour plus de détails.

PAR-PRÉSET - MÉTHODE 2 : LA FONCTION GÉNÉRIQUE (PLACEHOLDER)

La seconde manière de travailler avec les switchs Par-Préset ne repose pas sur des écrasements (voir page précédente).

Au lieu de cela, cette méthode utilise une fonction Par-Préset générique (Placeholder). Vous pouvez assigner cette fonction au Tap et/ou Hold de n'importe quel switch comme n'importe quelle autre fonction.

Il est important de se rappeler que les 2 méthodes "Override" et "Placeholder" dépendent toutes deux de la même liste de des 24 définitions de switch FC par-préset. Pour créer une définition de switch, il suffit de suivre les étapes 1 à 5 de la page précédente, en veillant à sauvegarder le preset (**STORE**) une fois terminé. Toute fonction générique dotée d'un numéro de switch Par-Préset correspondant fera tout ce que votre preset lui dira de faire.

PAR-PRESET : PLACEHOLDER

Cette fonction crée un générique pour l'une des définitions de switch FC **Par-Préset** contenues dans tous les presets. Lorsqu'un preset est chargé, les valeurs correspondantes de ce preset seront utilisées pour déterminer les fonctions, l'apparence et le comportement des fonctions Tap et/ou Hold de ce switch.

Cette fonction n'a qu'un seul paramètre, **Per-Préset Switch**, qui sélectionne le numéro de définition du Switch FC Par-Préset que vous voulez placer sur votre layout.

Si vous voulez que les fonctions Tap et Hold apparaissent toutes les deux, vous devez affecter la fonction Placeholder aux DEUX fonctions Tap et Hold d'un switch. (Il s'agit en fait d'une fonctionnalité et non d'une limitation.)



Quand vous placez le **Par-Préset :Placeholder** dans vos layouts, le paramètre **Switch Ring Color** pour la fonction Par-Préset elle-même ne fonctionnera pas pour changer la couleur. A la place, vous devrez définir la couleur pour la définition du switch stockée dans le preset lui-même qui se trouve dans **Controllers : Per-Préset FC Settings : Per-Préset FC**.



Sur le FC-6 et le FC-12, la Layout 6 d'usine utilise la fonction générique par-préset, configurée à la fois pour Tap et Hold.

Sur le FM3, seules les fonctions Tap ont été attribuées.

Utilisez cette layout comme moyen pour vérifier les fonctions Par-Préset dans les presets que vous téléchargez, ou essayez de créer vous-même des définitions de switch FC Par-Préset dans quelques presets.

LES FONCTIONS DES VUES (VIEW)

Couleur par défaut : BLEU VERT

Les **Vues** permettent au FC-6 ou au FM3 de tirer profit des douze définitions de switchs dans n'importe quelle Layout. Pour plus d'informations, consultez votre mode d'emploi .

VIEW : SELECT

Crée un switch qui est "câblé" à une Vue spécifique. Par exemple, un switch peut sélectionner la Vue 1 ou la Vue 2.

View - Désigne la Vue par son numéro.



L'anneau LED s'allume si la Vue désignée est actuellement chargée, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher le numéro de la Vue (ex : View 1) ou votre choix de texte personnalisé.

VIEW : INCRÉMENT / DÉCRÉMENT (INC / DEC)

Les fonctions "Inc / Dec" vous permettent de passer à la Vue suivante ou précédente.

Increment/Decrement - Désigne la taille du pas, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour créer un switch qui passe à la Vue suivante, sélectionnez +1. Pour un switch qui passe à la Vue précédente, sélectionnez -1.

Wrap - Détermine si les Vues tournent en rond de la Vue 4 à la Vue 1 et vice versa.

Lower Limit, Upper Limit - Ces paramètres définissent la Vue la plus basse et la plus haute accessibles à l'aide de ce switch, vous permettant de restreindre l'accès à certaines Vues. Si vous utilisez les switchs UP et DOWN, vous voudrez probablement définir les mêmes limites pour les deux.



L'anneau LED s'allume lorsque le switch est actif, sinon il restera sombre.

Le mini-écran peut afficher l'Action (Ex : "Vue +1"), la Destination (Ex : "Vue 3") ou votre propre texte personnalisé.

LES VUES : LE FM3 PAR RAPPORT AU FC-6

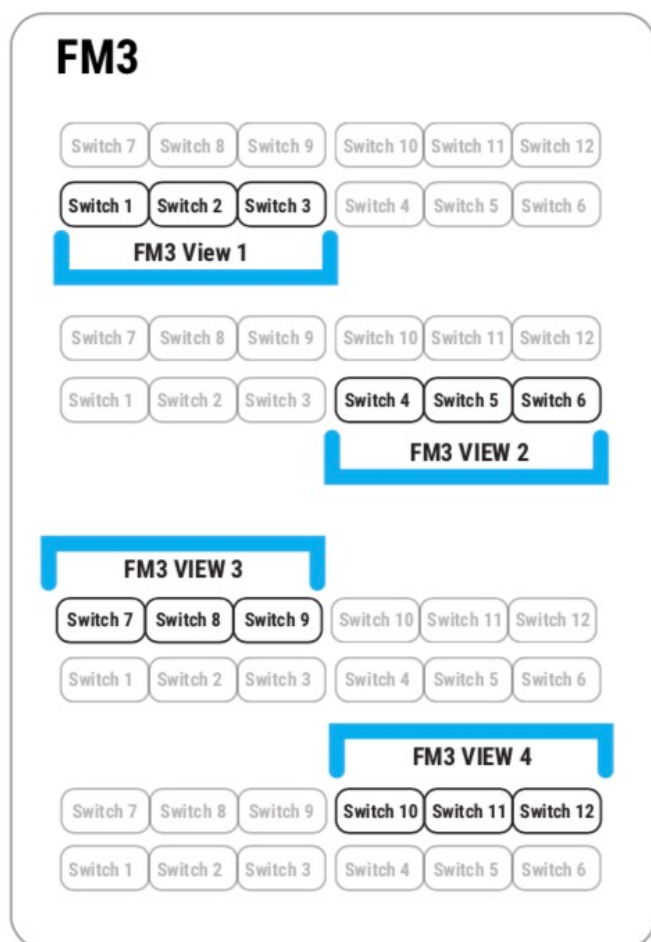
Sur un pédalier FC-12, les 12 définitions de switchs de n'importe quelle Layout sont affichées pour chacun des 12 switchs. Sur un FC-6, seuls les six premiers peuvent normalement être affichés. Sur le FM3, seuls les trois premiers.

Le FM3 peut afficher trois switchs à la fois. Le FC-6 peut en afficher six .

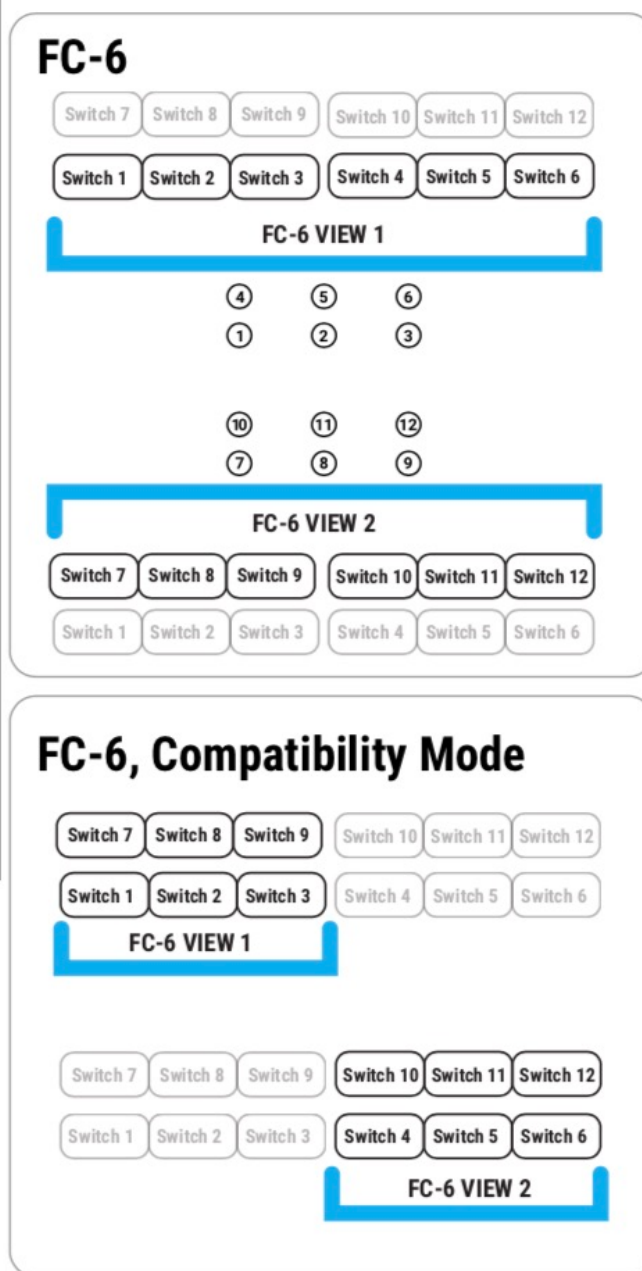
Si vous imaginez les douze définitions de switchs de n'importe quelle Layout en deux rangées de six comme elles apparaîtraient sur le FC-12, il ne reste plus qu'à comprendre de quelle vue il s'agit .

Le FC-6 peut fonctionner de deux manières différentes, si le mode de compatibilité FC-6/FC-12 est activé ou pas. Vous trouverez ce paramètre sur la page **Config** du menu **FC Controllers** dans le **SETUP**.

FM3 View Mapping



FC-6 Mapping



LAYOUT LINKS (LIENS VERS LES LAYOUTS)

Le "Layout Link" n'est pas une catégorie ou une fonction comme "**Preset: Select**" ou "**Looper: Record**". A la place, cette fonctionnalité est intégrée à **toutes les autres fonctions**, ajoutant plusieurs paramètres à chaque fonction de switch d'un FC.

Avec les Layout Links, n'importe quelle fonction Tap ou Hold peut servir de double fonction pour modifier également la layout sur un ou plusieurs **autres** pédaliers FC dans votre installation. Use an FM3 to switch an FC-12 . It's all up to you how you use this powerful feature.

La configuration de Layout Link est simple, mais elle n'apparaît pas sur la page **EZ**. Pour utiliser cette fonction, vous devez naviguer jusqu'au switch souhaité dans **ISetup | FC Controllers | Layouts** (ou utilisez l'éditeur logiciel correspondant).

Pour créer un Layout Link, il suffit de désigner la ou les layout(s) que vous voulez charger sur le(s) FC souhaité(s) . Les Layout Links se déclenchent après la fonction primaire qui leur est assignée, mais leur synchronisation n'est pas basée sur un décalage. Au contraire, le Layout Link s'active toujours lorsque le switch de la fonction qui lui est associée est relâché.

Ne confondez pas le Layout Link avec la fonction **LAYOUT: SELECT**, qui en comparaison est un moyen simple pour un switch de modifier la layout sur le FC *en question*. Layout Link a une plus grande portée ; il peut déclencher automatiquement des séquences de layout, ou contrôler plusieurs pédaliers à la fois sans avoir besoin de passer par plusieurs Menus Layout Master.

Les Layout Links peuvent également modifier la **Vue** sur le contrôleur cible.

Sur l'Axe-Fx III, chaque fonction Tap ou Hold offre **quatre** paramètres de Layout Link. Pourquoi quatre ? Parce que c'est le nombre maximum d'unités FC dans une configuration en chaîne. Sur le FM3, le total est réduit à **trois**.

LAYOUT LINK - EXEMPLE 1

Dans cet exemple, nous allons envisager un ensemble de deux layouts personnalisés. Appelons-les **Layout 1:Presets** et **Layout 2 : Scènes**.

Imaginez que la Layout 1 contient Bank : Up, Bank : Down, et plusieurs switchs de Préset (comme le Layout 1 par défaut). Si nous ajoutons des Layout Links sur ces switchs de préset, alors l'activation de l'un d'eux fera deux choses : sélectionner un préset et changer la Layout. Désormais, chaque fois que nous sélectionnerons un préset, la Layout des Scènes pourra s'afficher automatiquement !

Comment reviendriez-vous à la Layout 1 ? Il existe plusieurs possibilités, mais l'une d'entre elles serait d'ajouter un switch "Layout 1" directement dans le Layout 2. Cela pourrait même être une fonction Hold si les accès sont rares.

LAYOUT LINK - EXEMPLE 2

Dans cet exemple, nous allons imaginer un contrôleur utilisé exclusivement pour changer la Layout sur un autre contrôleur.

Imaginez un FM3 ou un FC-6 qui s'allume avec une Layout personnalisée qui ne fait rien d'autre que de changer la Layout d'un autre FC-6 ou FC-12 . Commençons par un aperçu de cette hypothétique " Layout 1 : Centre de commande ". Chacun des switchs ne fait rien d'autre qu'exécuter des Layout Links. Pour que cela fonctionne, nous avons réglé la fonction Tap de chaque switch de manière à ce qu'il charge la Layout dans laquelle il se trouve. En d'autres termes, la fonction Tap de chaque switch de la Layout 1 est réglée pour sélectionner la Layout 1. Ok ? Oui, cette "astuce" est nécessaire parce que la fonction "Unassigned" ne nous permet pas de changer la couleur ou l'étiquette du mini-écran, ce que nous VOULONS faire. Ensuite, nous avons réglé le switch 1 sur "PRESETS". (Vert), le switch 2 sur "SCENES" (Rouge), etc ...

Les Layout Links sur ces switchs changent l'AUTRE contrôleur. Si nous utilisons un FM3 et un FC-12, il y aurait 36 possibilités de switchs différentes. Avec un FC-6 et un FC-12, nous en aurions soixante-douze . Imaginez les possibilités à combiner cet exemple avec le précédent ? Nous n'avons ici qu'un petit aperçu de la flexibilité et de la facilité d'utilisation que le système de configuration FC peut offrir.

OBTENIR DE L'AIDE

Fractal Audio Systems offre un support en anglais sur son site web : www.fractalaudio.com .

Sinon contactez le support de g66.eu pour la distribution européenne.

Vous pourrez aussi trouver les réponses à la plupart des questions sur notre forum en ligne : forum.fractalaudio.com .

La page Axe-Fx Wiki : wiki.fractalaudio.com est aussi une excellente source d'information.

Distributeur Européen Exclusif pour l'Europe :



G66 GmbH
Marienstrasse 59a
24937 Flensburg

Tel: 0049 (0) 461 1828 066
Fax: 0049 (0) 461 1828 296
Email: kicks@G66.eu
France: nico@g66.eu

www.G66.eu

Traduction française : Nicolas Desmarest