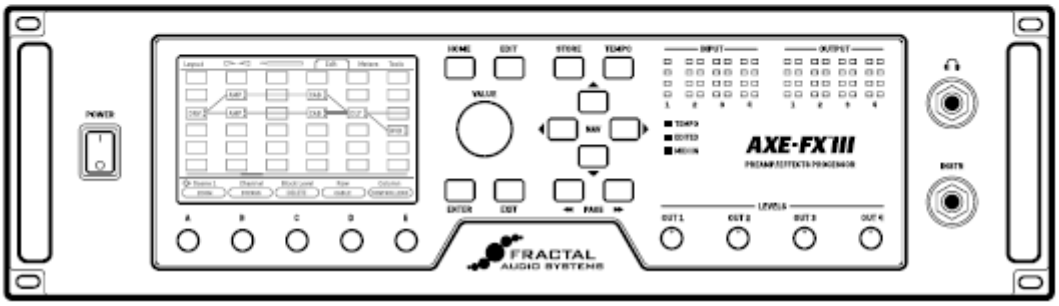
AXE-FX™ III

PREAMP/EFFECTS PROCESSOR



MANUALE UTENTE

Traduzione di Diego Pezzati

© 2018 G66 GmbH per la traduzione Italiana. Tutti i diritti riservati.
© 2018 Fractal Audio tutti i diritti riservati.

Versione del manuale 1.07 per il Firmware 1.x dell'Axe-Fx III – Aprile 2018

Prima di copertina

Dichiarazione di Conformità

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

Dichiara che il prodotto:
Nome del prodotto: **Axe-Fx III** Variante del prodotto: **Nessuna**

È conforme alle seguenti Norme di Prodotto:

Sicurezza: EN60065:2014
EMC: EN55013:2013
EN55020:2007+A11:2011
EN55024:2010
EN61000-3-2:2014
EN61000-3-3:2013

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

Clifford Chase
Presidente / CEO
22 gennaio 2018

EMC/EMI

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

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

Note Legali

Manuale Utente per il Fractal Audio Systems Axe-Fx III. Contenuti soggetti a Copyright © 2018. Tutti i diritti riservati.

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

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

Importanti Istruzioni di Sicurezza

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

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

1. Osservare tutte le avvertenze presenti sull'AX8 e in questo manuale.
2. Mantenere l'unità lontana da fonti di calore quali radiatori o apparecchi che generano calore.
3. Collegare solo a prese di corrente AC dotate di messa a terra con tensione 100-240 V, 47-63 Hz.
4. Mantenere il cavo di alimentazione in buono stato. Non torcerlo, piegarlo o schiacciarlo.
5. Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi provvedere alla sua sostituzione.
6. Se non usate il vostro AX8 per un lungo periodo, scollegatelo dalla rete elettrica.
7. Proteggere l'unità dalla pioggia e dall'umidità eccessiva.
8. Per l'assistenza tecnica fare riferimento solo a personale qualificato.
9. Non utilizzare l'unità e far riferimento all'assistenza se:
   - Liquidi o umidità eccessiva penetrano all'interno dell'unità;
   - L'unità non funziona correttamente o le prestazioni sono irregolari;
   - L'unità è caduta e/o il rivestimento è danneggiato.
10. Un'esposizione prolungata ad alto volume può causare la perdita o danni all'udito. Si raccomanda l'utilizzo di dispositivi di protezione dell'udito in caso di volumi elevati.

Manuale Elettronico e Stampabile

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

INDICE

1 INTRODUZIONE 1
BENVENUTI ALL'AXE-FX III 1
SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE 2
IL MENÙ SETUP 3
GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA 4
IMPOSTARE I LIVELLI 5
CAVI HUMBUSTER™ 6
MONO VS. STEREO 6
LA PAGINA HOME: PRESETS 7
INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA 8
INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS 9
EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA 10
EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA 10
PANORAMICA DELLA CONNESSIONE USB 11
FRACTAL-BOT E AXE-EDIT III 11
COLLEGARE DIRETTAMENTE I PEDALI 12
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE 13
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME 13
2 PANORAMICA HARDWARE 14
IL PANNELLO FRONTALE 14
IL PANNELLO POSTERIORE 16
3 USB 18
INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER 18
INPUTS E OUTPUTS USB 19
MAC OSX System Audio 20
RE-AMPING 21
4 COLLEGAMENTI 22
Principi generali 22
FRFR/IN DIRETTA 23
MONITOR FRFR + FRFR AL FOH 24
AMPLIFICATORE E CASSA PER CHITARRA 25
AMPLIFICATORE E CASSA + FRFR/IN DIRETTA 26
METODO A 4 CAVI ("4CM") 27
USO COME PROCESSORE DI EFFETTI ("POST") 28
USO COME PROCESSORE DI EFFETTI ("PRE") 29
INSERIRE ALTRE UNITÀ ESTERNE 30
COLLEGAMENTI CON I/O MULTIPLI 31
5 PRESETS 32
PANORAMICA 32
L'ASPETTO DELLA GRIGLIA 33
LAVORARE CON I BLOCCHI 33
CAVI CONNETTORI 35
IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI 37
ESEMPI DELLE GRIGLIE DEI PRESETS 38
MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO 39
SALVARE LE MODIFICHE 40
LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET 41
6 SCENES & CHANNELS 42
PANORAMICA 42
CAMBIARE I CANALI 43
IMPOSTARE I CANALI 43
SELEZIONARE LE SCENE 44
SCENA DI DEFAULT 44
IMPOSTARE LE SCENE 44
SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO 45
PROGRAM CHANGE MAPPING 46
INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE 46
SCENE, CANALI & MODIFIERS 47
SCENE REVERT 47
7 LIVELLARE I PRESETS 48
UN METODO PER LIVELLARE 49
LIVELLI PER IL BLOCCO BYPASSATO 50
8 GUIDA AI BLOCCHI 51
9 MODIFIERS 136
CREARE UN MODIFIER 136
TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH 137
SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS 137
SORGENTI PER I MODIFIERS 138
PARAMETRI DEI MODIFIERS 139
CONTROLLERS INTERNI 142
CONTROLLERS ESTERNI 143
LISTA DEI MODIFIERS 143
TUTORIAL: CONTROLLERS DELLE SCENE 144
10 TEMPO 145
SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO 146
11 IL TUNER 147
FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER 147
MINI TUNERS 147
12 MENÙ SETUP 149
MENÙ DEI FOOT CONTROLLERS 149
MENÙ DELLE IMPOSTAZIONI GLOBALI 149
MENÙ I/O 151
UTILITÀ PER LA CATTURA DEGLI IRS 153
MENÙ MIDI/CONTROLLO REMOTO 154
MENÙ UTILITIES 157
13 PROGRAMMAZIONE FC 158
14 CATTURA DI UN IR 159
METODO 1: SOLAMENTE IL MICROFONO 160
METHOD 2: MICROFONO + DI 161
CATTURA DELLE RISPOSTE ALL'IMPULSO 162
15 ARGOMENTI AGGIUNTIVI 163
FRACTAL-BOT 163
BACK UP E RIPRISTINO 163
AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE 164
RECUPERO 165
OTTENERE AIUTO 165
CARICARE USER CABS 166
AXE-CHANGE 167
FAQ 168
SCORCIATOIE 170
SPILLOVER 171
FORME D'ONDA E FASI DEL LFO 172
TABELLA DI CORRELAZIONE DEL TEMPO 173
TABELLA DEI COMANDI MIDI 174
16 SPECIFICHE 177
IMPLEMENTAZIONE MIDI 179

Pagina intenzionalmente vuota

1 INTRODUZIONE

BENVENUTI ALL'AXE-FX III

L'Axe-Fx III è l'ultimo prodotto della nostra lunga serie di processori riferimento per il mercato, e l'unità nel suo genere più potente al mondo. L'Axe-Fx III utilizza la nostra più recente tecnologia di modellazione per gli amplificatori denominata "Ares" oltre alle simulazioni di cassa acustica UltraRes™ e i leggendari algoritmi per gli effetti, tutti ancora più potenti del precedente prodotto Fractal Audio Systems. La nostra idea per la nuova piattaforma è stata quella di andare oltre tutto quello che è stato fatto in precedenza — per creare un prodotto che suona meglio, fa di più ed è semplice da utilizzare rispetto prima.

Fractal Audio Systems è conosciuta per l'accurata modellazione degli amplificatori in grado di dare il suono e feeling di un vero amplificatore valvolare. L'Axe-Fx III alza nuovamente l'asticella, fornendo tutti gli attuali modelli e spazio per molti altri, sfruttando la nuova piattaforma ideata per durare. "Ares" riparte da dove era arrivata la tecnologia "Quantum", con miglioramenti e aggiornamenti che verranno in futuro. Qualcuno potrebbe chiedere: "come può migliorare ancora dopo tutti questi anni?" Con l'Axe-Fx III abbiamo scoperto che c'è sempre spazio per migliorare ed evolvere quando si punta realmente all'eccellenza.

La parte hardware è stata completamente riprogettata attorno ad un nuovo workflow ancora più snello. Il pezzo forte è il nuovo splendente display a colori e alto contrasto con una risoluzione 30 volte maggiore rispetto ai precedenti prodotti. Questo display lavora fianco a fianco con cinque encoder a rotazione infinita. Questi "potenziometri con funzionalità Push" si comportano in modo diverso in funzione della pagina visualizzata, con delle etichette che descrivono in modo dinamico le funzioni. Il risultato finale è un'esperienza molto più intuitiva da subito per l'utente. Il display inoltre eccelle anche nella visualizzazione delle animazioni degli indicatori, dei modifiers e altro.

La potenza e le risorse sono state espanse in modo enorme. Due DSP da 1-GHz "Keystone" garantiscono prestazioni 2.8 maggiori rispetto all'Axe-Fx II, e ora ci sono due processori aggiuntivi per la gestione della grafica e della connessione USB. Tra le periferiche ci sono 4Gb di memoria PC1600 DDR3 superveloce, centinaia di Mb di memoria FLASH, un FPGA brevettato e altro ancora. Il numero di inputs e outputs è più che raddoppiato rispetto ai prodotti precedenti. Anche il routing è stato reso ancor più flessibile con blocchi Input e Output dedicati in grado di garantire maggiore flessibilità al preset ed in generale al alla strumentazione. Tutti gli outputs da 1/4" possiedono ora la nostra tecnologia Humbuster™ capace di aiutarvi a ridurre il rumore causato dai ground loops.

Una migliore qualità nel suono è stata ottenuta grazie ad un percorso del segnale di alto livello audiofilo. La differenza si manifesta con un livello del rumore più basso, una chiarezza cristallina e migliori performance audio USB rispetto a molte delle interfacce audio specifiche. L'integrazione audio con i computer ora include un'interfaccia di qualità professionale a 24-bit/48k 8×8. Registrate tracce multiple di audio processato e allo stesso tempo anche una DI. Il processo di re-amping è stato migliorato con il monitoraggio indipendente delle backing tracks e la gestione del segnale di chitarra processato mentre regolate il suono.

Fisicamente, l'Axe-Fx III continua la nostra tradizione di combinare un design straordinario con un'alta qualità costruttiva capace di sopportare le difficoltà della via in tour. L'unità è alloggiata in una struttura in acciaio con un pannello frontale in pezzo unico di alluminio anodizzato che mostra il logo Axe-Fx III luminoso.

Axe-Edit™ III, una versione completamente ripensata del nostro editor per Mac o PC, è stata riempita di grandi nuove funzionalità tra cui una modalità Quickbuild, un Scene Manager, la possibilità di adattare la finestra su monitors fino a 5k e molto altro.

Ovviamente l'unità offre la possibilità di aggiornare il firmware, che significa che il meglio deve realmente ancora venire grazie ai nostri aggiornamenti gratuiti.

Speriamo che vi divertirete ad utilizzare l'Axe-Fx III almeno tanto quanto ci siamo divertiti noi a crearlo (e a suonarci).

SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE

- Un robusto telaio in acciaio da 3U con un raffinato pannello frontale in alluminio anodizzato ed il logo "Axe-Fx III" illuminato.
- Due DSP da 1-GHz "Keystone" con una potenza 2.8 superiore all'Axe-Fx II.
- 4Gb di memoria PC1600 DDR3 superveloce, centinaia di Mb di memoria FLASH, un FPGA brevettato.
- Processori dedicati per grafica e connessione USB.
- Potenziometro VALUE ottico con una vita utile di più di 1,000,000 rotazioni.
- Circuito sonoro di qualità audiofila per fornire la migliore qualità sonora, il più basso THD ed il minor rumore rispetto a qualsiasi altra unità che abbiamo mai prodotto sinora.
- Ingresso per strumento frontale e posteriore dotato di autoswitch, entrambi gli ingressi possiedono la "Ricetta Segreta IV".
- Tre inputs stereo: 1 con jacks combo XLR/1/4", due con ingressi da 1/4" bilanciati.
- Quattro outputs stereo: 1 con uscite XLR, 1 con uscite XLR e 1/4", e 2 con jack da 1/4".
- Tecnologia Humbuster su tutte le uscite da 1/4" che aiutano a ridurre il rumore dovuto ai ground loops.
- Uscita per cuffie sul pannello frontale.
- Meter bridge sul pannello frontale per una visione istantanea dei livelli.
- L'interfaccia facile da utilizzare permette un editing intuitivo ed efficiente.
- Un impressionante display a colori con 30 volte la risoluzione dei nostri precedenti prodotti.
- Visualizzazione animata dei livelli sul display per ciascun blocco, input, output e altro.
- 5 potenziometri "soft-knobs" con etichette sul display per funzioni "turn & push".
- 512 locazioni di memoria per i preset, ciascuna delle quali contiene un intero rig con amplificatore (i), cassa (e) ed effetti.
- Una nuova griglia da 14×6 che permette preset più grandi.
- Una nuova visuale "Zoom" che permette di vedere l'intera griglia in un'unica pagina.
- 8 "Scene" a cui è possibile attribuire un nome per ciascun preset permettono di salvare impostazioni del tipo "presets nel preset".
- Un rivoluzionario nuovo concetto denominato "Channels" grazie al quale è possibile cambiare velocemente senza "cali" fino a quattro canali per blocco.
- Funzionalità interna per copiare Channels e Scenes all'interno del preset.
- Centinaia di amplificatori modellati accuratamente con il suono ed il feeling di un vero amplificatore valvolare.
- Un nuovo blocco Cabinet con uno stile simile a "Cab-Lab" che consente di avere un mixer multicanale con cui miscelare fino a quattro IRs.
- 2,048 Factory cabs, 189 "Legacy" Cabs (dall'Axe-Fx II), 2,048 User Cabs e 16 locazioni di memoria Scratchpad.
- Factory IRs da Fractal Audio, AustinBuddy, Celestion, Dr. Bonkers, ML Sound Lab, OwnHammer, John Petrucci, Chris Traynor, James Santiago, Valhallir, York Audio e altri.
- I presets ora possono avere fino a quattro blocchi Compressor, Drive e Delay.
- Nuovi blocchi: Plex Delay, Ten-Tap Delay, Multiplexer, Realtime Analyzer e altri.
- Tipi di effetti capaci di creare un suono classico con la sola rotazione di un potenziometro. Tra questi 37 drives, 44 reverbs, 32 delays e molti altri.
- Un nuovo tipo di Chorus analogico Tri-Stereo modellato nei dettagli.
- Un migliorato blocco Pitch con una rilevazione più veloce.
- Un riverbero migliorato ancora più ricco e pieno che mai.
- Un nuovo "Input EQ" completamente parametrico nel blocco Amp.
- Un looper stereo da 5.8 minuti completamente rivisto con funzione undo.
- Tone Matching per clonare qualsiasi suono, ora in versione UltraRes.
- Funzionalità interna per la cattura degli IR che mostra i dati nel sia nel campo Time che in quello Frequency.
- Nuovi blocchi Input e Output che rendono il routing ancora più flessibile.
- Un migliorato e più rapido tuner con una nuova interfaccia.
- Audio USB 8×8 con performances migliori rispetto a molte interfacce dedicate.
- Un blocco dedicato per l'ingresso USB per il reamping/gestione delle tracce.
- MIDI-over-USB tra l'Axe-Fx III ed un computer ora è 10 volte più veloce rispetto alla connessione dell'Axe-Fx II.
- Porte MIDI IN, OUT e THRU.
- Una ricca implementazione MIDI che permette un esteso controllo remoto.
- Il nuovo blocco "Scene MIDI" permette ad ogni scena di trasmettere fino a 8 messaggi PC/CC.
- Trasmissione opzionale di MIDI PC/Bank quando viene caricato un nuovo preset.
- Due jacks PEDAL per pedali di espressione come il Fractal Audio EV-1 e EV-2.
- Un nuovo connettore FASLINK 2 per la nostra nuova serie di Foot Controllers "FC".
- Una nuova architettura del tipo "Client-Server" permette a più pedaliere della serie FC e ad Axe-Edit di controllare l'Axe-Fx III e aggiornarsi reciprocamente e istantaneamente.
- Possibilità di collegare più pedaliere della serie FC per una "Mega Pedaliera" o permettere all'artista ed al suo tecnico di condividere le responsabilità di attivare/disattivare i blocchi su di un sistema "clonato".
- Sicuro per il futuro: come sempre, un firmware completamente aggiornabile significa aggiornamento futuri per gli anni a venire.
- Il backup interno del firmware consente il recupero nell'evenienza di problemi durante l'aggiornamento.
- E molto altro.

IL MENÙ SETUP

In tutto questo manuale si fa riferimento al menù **Setup** dell'Axe-Fx III per molte delle opzioni presenti tra cui I/O, MIDI, impostazioni globali, e altro. È costituito dalle seguenti aree tematiche:

- Il menù **Foot Controllers** comprende tutte le impostazioni per il funzionamento con un controller della serie FC.
- Il menù **Global Settings** include le opzioni che consentono il controllo di come si deve comportare l'Axe-Fx III.
- Il menù **I/O** contiene le impostazioni per tutti gli inputs e outputs, inclusi i livelli, le opzioni audio e quelle relative a switches o pedali di espressioni collegati direttamente all'Axe-Fx III.
- L'utility **IR Capture** viene utilizzata per la creazione di una risposta all'impulso da utilizzarsi nel blocco Cab.
- Il menù **MIDI/Remote** contiene tutte le impostazioni MIDI oltre a diverse pagine relative alle impostazioni di controllo remoto per le molte funzioni dell'Axe-Fx III.
- Il menù **Utilities** contiene indicazioni di carattere informativo oltre al controllo della luminosità dello schermo.

Potete accedere al menù Setup in questo modo:

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

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

SETUP

Foot Controllers	Sezione 13
Global Settings	Pagina 149
I/O	Pagina 151
IR Capture	Sezione 14
MIDI/Remote	Pagina 154
Utilities	Pagina 157

GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA

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

L'Axe-Fx III è incredibilmente flessibile e di conseguenza sono possibili molte altre tipologie di configurazione, tra cui quelle che integrano amplificatori valvolari reali, la registrazione tramite USB, l'utilizzo di unità di altri produttori e molte altre ancora.

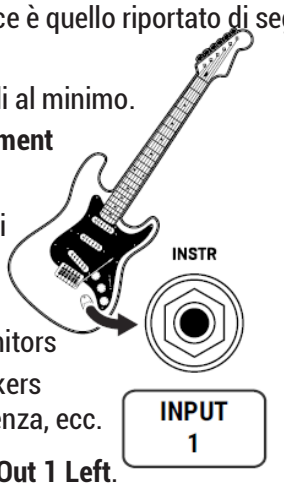
Trovate esempi di altre configurazioni nei diagrammi riportati nella Sezione 4.

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

❶ Iniziate con tutti i potenziometri dei livelli al minimo.

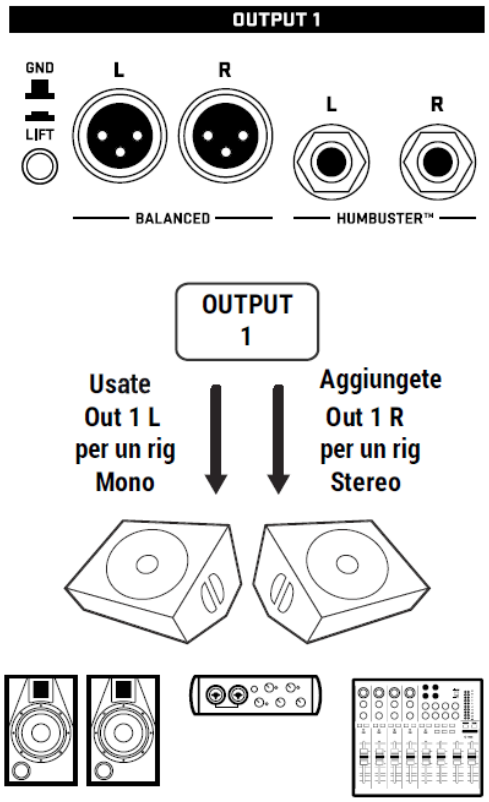
Collegata la vostra chitarra all'ingresso **Instrument** frontale o posteriore (**Input 1**).

L'Axe-Fx III è perfetto anche per il basso o altri strumenti.



❷ Collegate l'**Output 1** al vostro mixer, monitors da studio, interfaccia audio, sistema PA, speakers full-range, ingresso di un amplificatore di potenza, ecc.

- Per una configurazione mono, utilizzate l'**Out 1 Left**.
- Per una configurazione stereofonica, collegate anche l'**Out 1 Right**.
- Utilizzate le **uscite XLR** per collegarvi ad ingressi bilanciati o le **uscite da 1/4"** quando vi collegate ad ingressi sbilanciati.
- Potete usare **cavi Humbuster** con le **uscite da 1/4"** per ridurre il ronzio dovuto ai ground loops.



❸ Cominciate a ruotare il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale e regolate il livello dei vostri monitors come desiderate.

Esplorate i presets di fabbrica ruotando il potenziometro **VALUE**.

Selezionate le Scenes all'interno di un preset utilizzando i pulsanti **NAV Up/Down**.

FAQ: PERCHE' FULL RANGE?

Un Sistema Full-Range Flat Response ("FRFR") mira a riprodurre l'intero spettro audio senza compromessi. Al contrario, la maggior parte degli speaker per chitarra possiedono un range ristretto, che non consente di riprodurre con accuratezza le parti più basse e più alte dello spettro. Un combo con speaker da 1×12 open-back non sarà mai in grado di suonare come un 4×12. Invece, i monitors da studio full-range flat response, impianti PA di alta qualità e gli speakers FRFR ideati appositamente per chitarra dovrebbero essere in grado di riprodurre qualsiasi cosa suoniate attraverso di essi.

IMPOSTARE I LIVELLI

Impostare in modo corretto i livelli è importante ma è reso semplice grazie ai molti indicatori che vi informano sui vari livelli dell'Axe-Fx III.

INPUT LEVELS

L'Axe-Fx III è impostato di fabbrica per funzionare con una tipica chitarra o basso ma dovreste comunque controllare che l'uscita della vostra chitarra non mandi in distorsione gli ingressi.

Collegate una chitarra all'ingresso **Instrument**. Scegliete il pickup più potente e mette al "massimo" tutti i controlli della vostra chitarra. Suonate con vigore per avere il massimo segnale e nel frattempo date un'occhiata all'indicatore LEDs sul pannello frontale denominato **INPUT 1**. Un LED rosso sull'indicatore corrisponde ad un livello di -6dB, che è abbondantemente inferiore alla distorsione. Regolate con il procedimento seguente l'input trim in modo che quando suonate "vigorosamente" il LED rosso si accenda solo ogni tanto:

- Visualizzate la pagina **Input** del menù **I/O** in **SETUP**.
- Riducete il livello dell'ingresso **Input 1/Instrument** usando il potenziometro **A**.

In generala dovreste impostare i livelli d'ingresso il più alti possibile senza distorcere (clipping).

Gli **Inputs 2, 3 e 4** possono essere regolati nello stesso modo. Ciascuno possiede il proprio parametro **Input trim** nella pagina **Input** del menù **I/O** in **SETUP**.

Potete anche verificare tutti i livelli nella pagina **Meters** del menù **Home**.

Tranne che a valori molto bassi (5% o meno), le regolazioni del livello di ingresso non hanno effetto sui livelli di gain. Quando regolate il livello in ingresso al convertitore A/D, la sua uscita viene compensata di conseguenza, in questo modo il segnale rimane esattamente lo stesso quando arriva sulla griglia e quindi gli amplificatori virtuali o gli effetti.

OUTPUT LEVELS

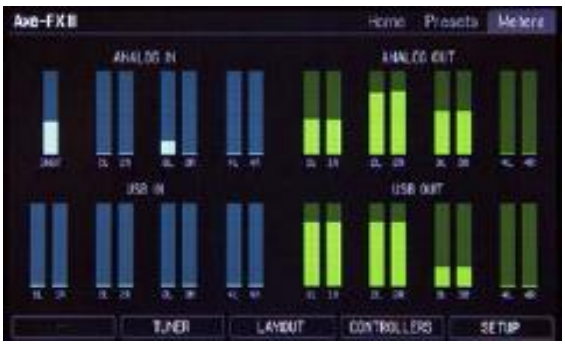
I livelli in uscita sono facilmente monitorabili grazie agli indicatori sul pannello frontale e semplici da controllare grazie ai quattro potenziometri **LEVEL** sempre sul pannello frontale. Potete anche visualizzare i livelli di output con una precisione maggiore richiamando la schermata **Meters** nella pagina **Home**.

Gli Outputs 1-2 sono pronti per essere collegati ad ingressi di linea (-10dbV). Se li collegate ad attrezzature di livello professionale che operano a +4dBu, impostate il livello nominale d'uscita nel seguente modo:

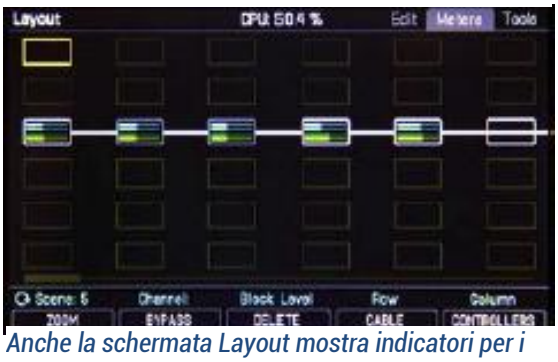
- Richiamate la pagina **Audio** nel menù **I/O** in **SETUP**.
- Regolate l'**Output 1: Output Level** o l'**Output 2: Output Level** su +4dBu.

Trovate altre informazioni sul **menù** I/O a p. 151.

La Sezione 7 a p. 48 è dedicata alla regolazione dei livelli del preset.



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



Anche la schermata Layout mostra indicatori per i livelli di ciascun blocco

CAVI HUMBUSTER™

Utilizzate cavi XLR tra le uscite XLR dell'Axe-Fx III e gli ingressi XLR di mixers, monitors e altre apparecchiature.

Quando utilizzate gli ingressi bilanciati da 1/4", utilizzare un cavo XLR-a-1/4" (TRS) o un adattatore in modo da mantenere la connessione bilanciata.

Per ingressi sbilanciati da 1/4" su altre unità, può essere utilizzato un semplice cavo da chitarra da 1/4", ma esiste un'opzione migliore. La tecnologia **Humbuster** presente su tutti gli outputs da 1/4" dell'Axe-Fx III può ridurre considerevolmente il rumore indesiderato legato al problema comune del ground loop. Affinchè questa tecnologia funzioni, dovete utilizzare uno speciale cavo Humbuster che possiede un'estremità con un connettore **TRS** (come in un cavo bilanciato) e una con un connettore **TS** (come in un cavo per chitarra). Il terminale TRS deve essere collegato all'Axe-Fx III. Il terminale TS invece va nel vostro amplificatore.

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

MONO VS. STEREO

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

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

Nell'Axe-Fx III, un sistema flessibile di I/O bassato sul blocco rende semplice utilizzare diversi outputs con differenti impostazioni con scopi diversi. Fate riferimento al paragrafo "BLOCCHI INPUT & OUTPUT" a p. 52.

Tutte le opzioni del menù **I/O** in **SETUP** sono dettagliate nella Sezione 12.

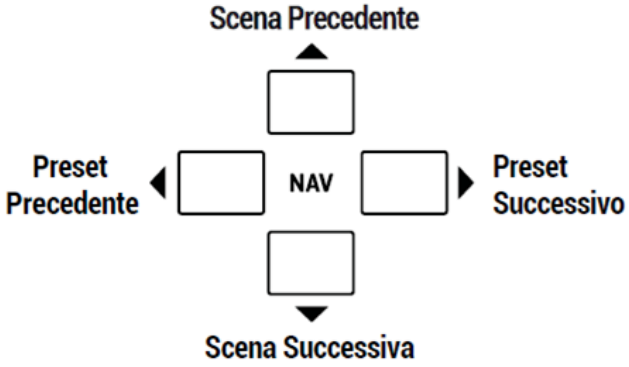
LA PAGINA HOME: PRESETS

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

L'Axe-Fx III possiede 512 locazioni di memoria per i presets, e ciascuna rappresenta una strumentazione completamente indipendente con amplificatori, casse, effetti, impostazioni, controllers e altro. Quando pensate a cosa è possibile fare con le Scenes ed i nuovi Channels, capite che un singolo preset può facilmente bastare per una canzone intera se non un intero show.

Qui di seguito è descritto come esplorare i preset di fabbrica:

- Premete **HOME** per visualizzare la pagina Home, dalla quale potrete cambiare i presets.
- Per cambiare preset, ruotate il potenziometro **VALUE** o utilizzate i pulsanti **NAV**.
- Molti preset di fabbrica possiedono **Scenes** extra. Potete muovervi tra le Scenes utilizzando i pulsanti **NAV**. Fate riferimento a p. 9 per un'introduzione alle Scenes.



ALTRE FUNZIONI NEL MENÙ HOME

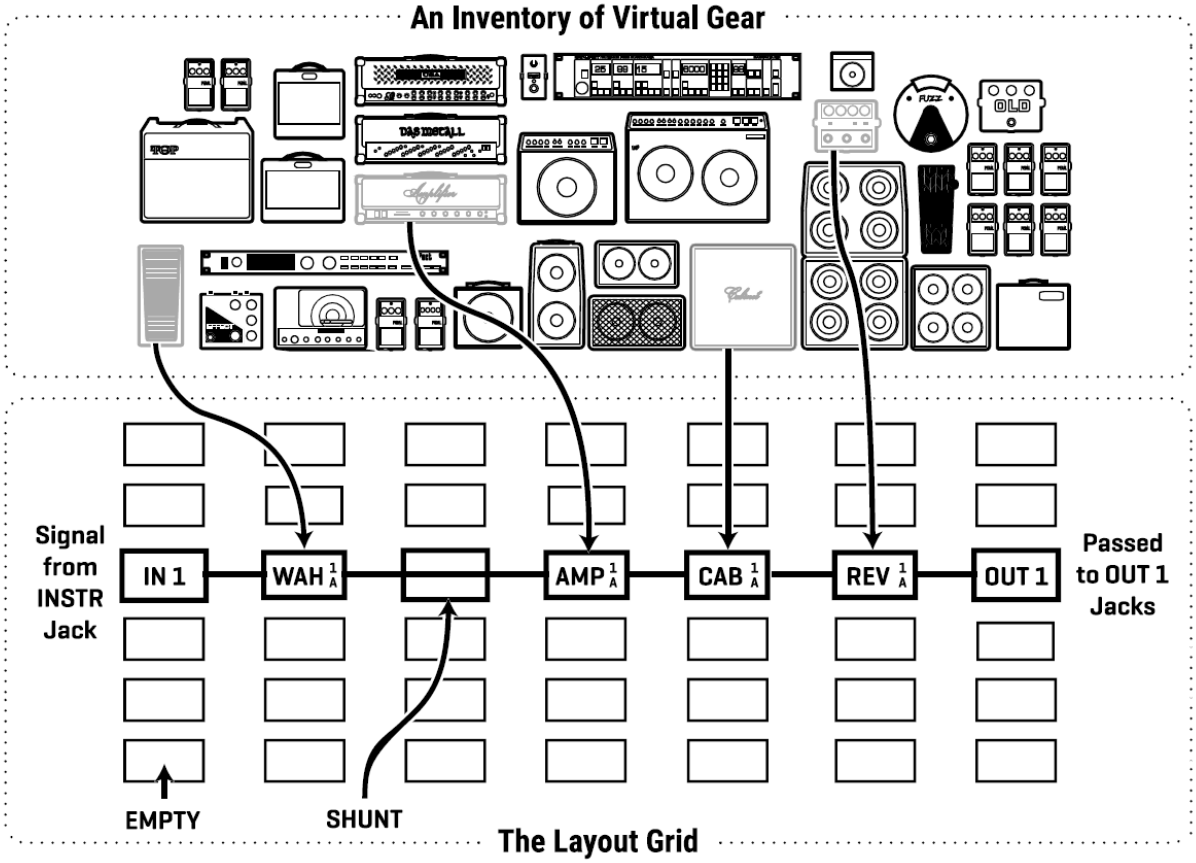
- La funzione "push" (premi) dei cinque potenziometri permette l'accesso ad altre sezioni:
  - **Tuner** (Pagina 147)
  - **Layout grid** (Pagina 8 e Pagina 33)
  - **Controllers** (Pagina 142)
  - **Setup** (Pagina 3 e Pagina 149).
- Un **mini-Tuner** appare nella parte superiore della stessa pagina **Home**!
- Il menù **Home** permette anche l'accesso alla pagina con la **lista dei Presets**, lista che raccoglie tutti i preset in un formato che è possibile scorrere per numero.
  - Con **PAGE** visualizzate l'elenco dei **Presets**.
  - Per ordinarli alfabeticamente per nome, premete il pulsante "**Sort A–Z**".
  - Il pulsante **ENTER** carica il preset selezionato e vi riporta alla pagina **Home**.
- La pagina **Meters** fornisce un'indicazione visiva dei livelli di tutti gli inputs e outputs, incluso l'USB.

INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA

Dietro ogni preset dell'Axe-Fx III c'è la griglia (**Grid**), una matrice costituita da righe e colonne che è la chiave per sbloccare la vera potenzialità di questa unità. Nel mondo della strumentazione tradizionale, le nostre scelte sono limitate dal budget, spazio, peso e dai limiti della stessa strumentazione. Costruire un rig significa dover fare delle dure scelte. Tuttavia con l'Axe-Fx III, una limitata selezione di unità è sostituita da un vasto, e sempre in crescita, "**magazzino**" di amplificatori virtuali, casse, effetti e altro. Ogni preset vi dà la flessibilità di costruire un particolare rig costituito da diverse componenti.

Rimaniamo sulla creazione di un preset. Per creare un **preset**, unità virtuali vengono prelevate dal **magazzino** e posizionate, come **blocchi**, negli spazi nel **Layout della griglia**. Ciascun blocco rappresenta un diverso componente quale ad esempio un pedale wah, un amplificatore o un'unità riverbero. I blocchi sono poi collegati tra di loro usando **cavi** virtuali. Potete creare biforcazioni, connessioni o collegamenti paralleli come meglio volete. Questi collegamenti passivi trasportano il segnale attraverso ciascun spazio vuoto della griglia. Speciali blocchi **inputs** e **outputs** permettono la connessione dei vari jacks e del segnale USB dell'Axe-Fx III.

L'illustrazione seguente mostra il concetto di magazzino come alcuni oggetti posti come blocchi sulla griglia.



Riassumiamo cosa accade nell'illustrazione precedente. Il flusso del segnale inizia dal blocco **Input** sulla sinistra. Viene poi inviato ad un blocco **Wah**, che a sua volta alimenta un cavo di connessione (**shunt**). Quest'ultimo non ha alcun effetto sul suono ed è utilizzato con il solo scopo di fornire una rappresentazione di come il segnale passa da una posizione all'altra. Il collegamento è connesso ad un blocco **Amp** (potremmo pensare un "Plexi 100W High"), che a sua volta alimenta un **Cab** (una delle molte casse "4×12" ad esempio). Questa è collegata ad un **Reverb** ed infine ad un blocco **Output**. In questo semplice esempio, molti blocchi sulla griglia sono vuoti, e sono mostrate solo la metà delle colonne disponibili! La dimensione di un preset è limitata solamente dalla struttura della griglia, di blocchi in magazzino e dalla potenza di calcolo ("CPU"). Scoprirete che potete creare una strumentazione vasta con più amplificatori, casse ed effetti.

QUICK TIP

Una nuova funzione "ZOOM" mostra con un solo gesto l'intera griglia. Cercate il pulsante ZOOM nelle pagine Layout.

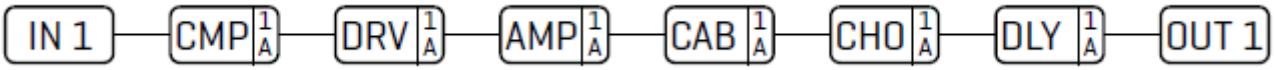
INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS

Immaginate un sistema rack come quelli usati dai chitarristi negli ultimi 35 anni e più. In questi sistemi, vari effetti a pedale, amplificatori, e unità rack sono collegate con un sistema centrale che fa da switch inserendo o togliendo le varie unità dal flusso del segnale. Alcuni degli effetti potrebbero avere delle regolazioni controllabili da remoto dallo switcher—come i canali di un amplificatore o la selezione di un preset del delay. Utilizzando uno switcher, impostereste diverse combinazioni e regolazioni e poi le salvereste come un preset: Clean, Rhythm, Lead, ecc.

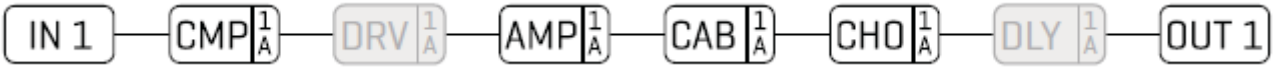
Se (come abbiamo detto nella pagina precedente) ciascun preset dell'Axe-Fx III è come un intero rig, allora le **Scenes** sono simili ai preset del sistema descritto poco sopra. Una Scena registra se un blocco è **attivo** o **bypassato** e quale fra i quattro **Channels** deve essere richiamato. Un Channel è come un preset all'interno di un blocco. Ciascun blocco ha fino a quattro Channels e ogni Channel ha i propri parametri completamente indipendenti. Ad esempio, il **Channel A** di un blocco **Drive** potrebbe essere un "clean boost", il **B** uno "screamer" con basso gain ed un livello medio, il **C** potrebbe essere lo stesso screamer "scurito", mentre il **D** un fuzz super saturato. Sono quattro suoni differenti per lo stesso blocco e quasi ogni blocco possiede quattro Cchannels! Combinando diversi blocchi e Channels, le Scenes offrono un modo incredibilmente potente per creare i suoni.

Le Scenes inoltre offrono un altro grande vantaggio rispetto ai presets poiché quando cambiate scena l'Axe-Fx III non deve ricaricare l'intero rig. Al contrario imposta istantaneamente i blocchi e i Channels come necessario per la nuova scena. È semplice impostare lo spillover per gli effetti Reverb e delay in modo che le code possano continuare a suonare. Nell'Axe-Fx III, anche le Scenes possiedono il loro nome, cosa che risulta essere molto utile.

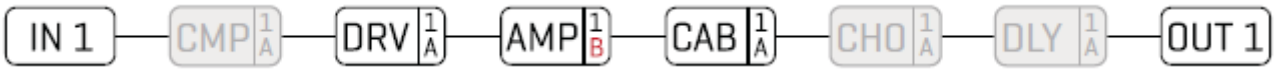
SCENES E CHANNELS: UN ESEMPIO VISIVO



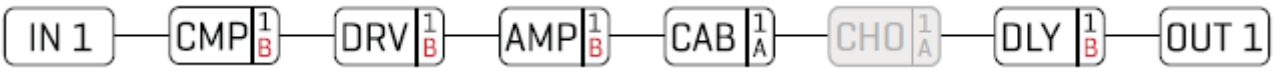
Questo è il nostro preset. Il blocco Input 1 alimenta un Compressor seguito da un Drive, poi un Amp e un Cab, seguiti da un Chorus e da un Delay, per finire con il blocco Output 1.



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



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



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

Scoprite altro nella sezione "6 SCENES & CHANNELS" a p. 42.

EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA

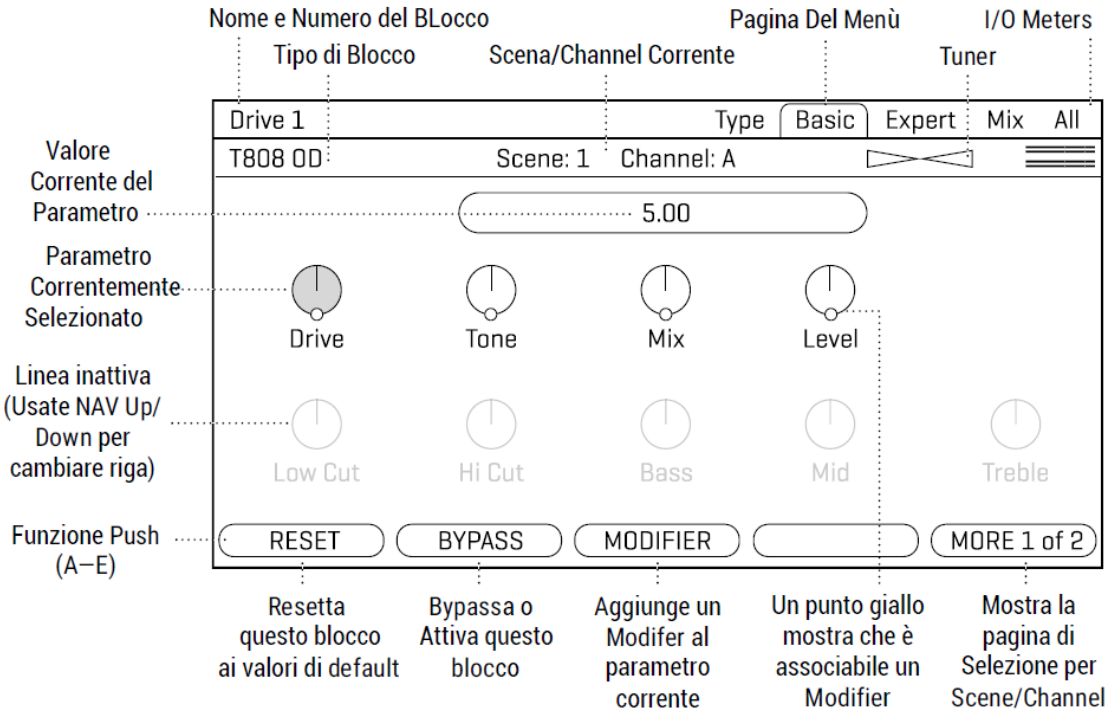
Potete scoprire altro sulla griglia nella Sezione 5. Nel frattempo, ecco alcuni contenuti essenziali:

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

EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA

Potete imparare altro sull'editing dei blocchi nella Sezione 5. Nel frattempo ecco alcuni contenuti essenziali:

- Selezionate il blocco desiderato sulla griglia e premete **EDIT** per accedere al suo menù.
- Utilizzate i pulsanti **PAGE** per muovervi tra le pagine.
- Molti blocchi hanno una pagina **TYPE**, la quale vi permette di richiamare un'impostazione classica istantaneamente. Gli esempi includono le impostazioni per un amplificatore su "USA Lead+", un drive su "Face Fuzz", o un reverb su "Large Spring".
- Utilizzate i potenziometri **A**, **B**, **C**, **D** ed **E** per modificare i parametri visualizzati sullo schermo. Dal menù Edit di qualsiasi blocco premete **EXIT** per ritornare alla griglia.
- Per salvare le modifiche, premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.
- Il diagramma stilizzato riportato di seguito mostra una tipica pagina con un menù edit oltre ad alcune note:



PANORAMICA DELLA CONNESSIONE USB

USB fornisce all'Axe-Fx III una serie di grandi funzionalità. Un micro controller a 16-core, 500 MHz fornisce 16 canali di audio USB perfetto (8 in, 8 out) consentendo all'Axe-Fx III di essere il centro della vostra music workstation. I componenti della catena sonora di grado audiofilo e i converter garantiscono performance audio migliori di molte interfacce audio USB specifiche. Con 8×8 canali potete registrare più tracce di audio processato e segnali DI, ascoltare backing tracks, verificare stereo re-amps in real-time e altro. Una sorgente audio USB può anche essere posizionata nella griglia consentendo di processare il segnale attraverso il blocco USB Input dedicato.

La connessione USB è necessaria anche per l'utilizzo di Axe-Edit e Fractal-Bot, i software per l'Axe-Fx III.

Fate riferimento alla Sezione 3: USB, a p. 18 per tutti i dettagli sulle funzioni USB dell'Axe-Fx III.

FRACTAL-BOT E AXE-EDIT III

Oltre a fornire funzionalità audio e MIDI, collegare l'Axe-Fx III ad un computer via USB vi permette di utilizzare i le applicazioni software **Fractal-Bot** e **Axe-Edit III**.

Fractal-Bot è un piccolo e semplice programma utilizzato per aggiornare l'Axe-Fx III quando viene rilasciato un nuovo firmware. Include alcuni strumenti per il backup ed il ripristino dei presets e altre impostazioni personalizzabili e può essere utilizzato per installare presets o cabs scaricati dal web.

Axe-Edit III è un'applicazione software completa che funge da editor / libreria per l'Axe-Fx III. Se siete abituati all'utilizzo di software audio o plug-ins, sarete a vostro agio utilizzando questo programma per lavorare con l'Axe-Fx III. Sebbene ogni funzione dell'Axe-Fx III possa essere attivata dal pannello frontale dell'unità, Axe-Edit III porta un nuovo livello di praticità tra cui alcune funzioni che non sono possibili sull'unità fisica (ad es. la libreria dei blocchi e lo scambio di posto fra Scene). Fornisce inoltre grandi strumenti per la gestione dei presets e delle banks, per l'installazione dei Cab Packs e altro ancora.

Potete scaricare Axe-Edit III per Mac o Windows da http://www.fractalaudio.com.

COLLEGARE DIRETTAMENTE I PEDALI

Questa sezione è relativa ai pedali collegati direttamente ai jacks "Espression" presenti sull'Axe-Fx III. Per i pedali collegati ad un controller MIDI o ad uno della serie FC, fate riferimento alla prossima pagina.

Ciascuno dei due jack **Expression** dell'Axe-Fx III vi permette di collegare un pedale di espressione o un footswitch esterno. Il pedale o lo switch collegato possono cambiare i parametri di un effetto o comandare una lunga lista di funzioni globali. Molti presets di fabbrica sono già pronti per essere usati con uno o più pedali.

COLLEGARE E CALIBRARE UN PEDALE D'ESPRESSIONE...

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

Collegate il vostro pedale di espressione al jack desiderato con un cavo TRS e poi seguite queste istruzioni per calibrarlo:

- Visualizzate la pagina **Pedal** nel menù I/O in **SETUP**.
- Assicuratevi che il parametro **Pedal Type** sia impostato su "CONTINUOUS".
- Evidenziate la funzione **Calibrate Pedal** e premete il pulsante **ENTER**.
- Seguite le istruzioni riportate sullo schermo per effettuare la calibrazione.

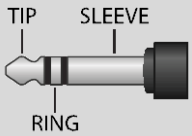
COLLEGARE UNO SWITCH...

Seguite le istruzioni precedenti e semplicemente impostate il parametro **Type** su "MOMENTARY" o "LATCHING" in base al tipo di switch che state collegando (se non siete sicuri, verificate con il costruttore dello switch o provate entrambe le impostazioni per vedere quella che funziona meglio). Non è richiesta alcuna calibrazione. Per gli switches potete utilizzare un normale cavo da chitarra (TS).

I PEDALI DI ESPRESSIONE DELLA SERIE EV

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

FAQ:



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

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE

Una volta collegato e calibrato un pedale sulla base delle istruzioni fornite nella pagina precedente, o se state usando un pedale MIDI o collegato ad una pedaliera FC, potete impostarlo in modo globale su "External 1". Molti dei preset di fabbrica sono già impostati per rispondere a questo comando globale.

Per impostare l'"External 1" in modo che risponda al vostro pedale appena collegato:

1. Dalla pagina Home, aprite **SETUP: MIDI/Remote: External**.
2. Con **NAV** evidenziate **External 1**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per assegnare il controller esterno al tipo di collegamento prescelto:
   - Selezionate "**PEDAL 1**" o "**PEDAL 2**" per i jack di espressione integrati.
   - Selezionate "**FC__ PEDAL __**" per un pedale collegato attraverso un controller della serie FC.
   - Selezionate un **numero** se il vostro pedale trasmette un comando MIDI CC#. Per esempio, di default, il Fractal Audio Systems MFC-101 trasmette il CC#11 per l'XP1 e CC#16 per l'XP2.
4. Premete **EXIT** quando avete terminato. Molti dei primi 100 presets di fabbrica contengono un blocco Wah che potete usare come prova.

Potete scoprire di più sull'assegnazione dei pedali e degli switches ai parametri del suono nella Sezione 9: Modifiers.

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME

L'Axe-Fx III permette un controllo remoto del volume di tutti i BLOCCHI input e output. Se avete un secondo pedale o se volete utilizzare un pedale per controllare globalmente il volume al posto dell'espressione, seguite le istruzioni seguenti.

Regolando il **volume di ingresso** verranno interessati il gain/distorsione e il comportamento di tutti i blocchi che si basano sul livello del segnale come Compressor o Gate. Regolando il **volume in uscita** non si avranno influenze sui blocchi che risentono del livello ma tutto il segnale verrà interessato incluse le code degli effetti. Per tutte le altre opzioni relative al controllo del volume potete inserire un blocco **Volume** ovunque nel vostro preset e controllarlo con un pedale come descritto nella sezione "9 MODIFIERS" a p. 136.

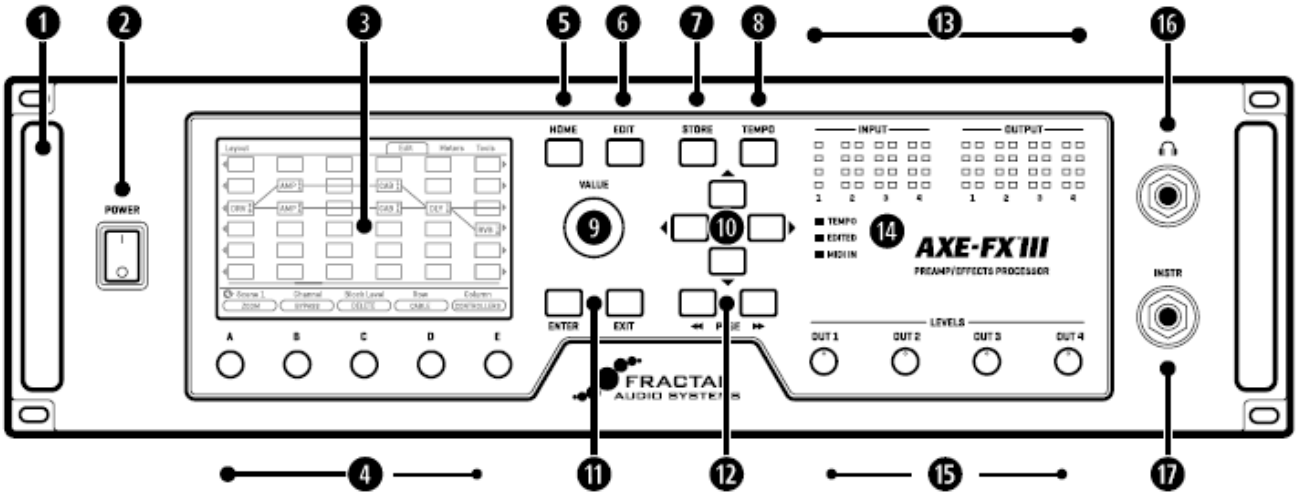
Per prima cosa assicuratevi di aver collegato un pedale d'espressione e che sia pronto per l'uso. Poi:

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: MIDI/Remote: Other**.
2. Evidenziate con **NAV** il volume che volete controllare: **Input 1**, **2**, **3** o **4**, oppure **Output 1**, **2**, **3**, o **4**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per assegnare un controller al parametro che volete controllare.
   - Selezionate "**PEDAL 1**" o "**PEDAL 2**" per i jack di espressione integrati.
   - Selezionate "**FC__ PEDAL __**" per un pedale collegato attraverso un controller della serie FC.
   - Selezionate un **numero** se il vostro pedale trasmette un comando MIDI CC#. Per esempio, di default, il Fractal Audio Systems MFC-101 trasmette il CC#11 per l'XP1 e CC#16 per l'XP2.
4. Fate qualche prova e poi premete **EXIT** quando avete finito.

Scoprite altre opzioni per il controllo remoto globale nel paragrafo "Menù Midi/Controllo Remoto" a p. 154.

2 PANORAMICA HARDWARE

IL PANNELLO FRONTALE



❶ **Struttura** — L'Axe-Fx III è alloggiato in una struttura in acciaio da 3u con un pannello frontale in alluminio anodizzato. Un paio di maniglie molto resistenti rendono semplice movimentare l'unità.

❷ **Interruttore** — L'interruttore sul pannello frontale accende e spegne l'Axe-Fx III e possiede una funzione per la riduzione del rumore d'accensione.

❸ **Display a Colori** — Un ampio display a colori da 800×480 possiede una risoluzione che è 30 volte superiore a quella del modello precedente. Questo nuovo display è ottimizzato per la leggibilità anche nelle condizioni più difficili, con una migliore brillantezza e contrasto dei display da scrivania.

❹ **Potenziometri A, B, C, D e E** — Cinque potenziometri a rotazione infinita con funzione push permettono diverse operazioni in relazione alla pagina mostrata sul display. La maggior parte delle pagine di edit possiedono uno o due file di potenziometri per permettere una facile regolazione. Nei menù delle pagine verticali, le funzioni dei potenziometri sono indicate da specifiche etichette sullo schermo ("A" fino a "E"). Le funzioni Push dei cinque potenziometri sono mostrate sullo schermo sotto forma di pulsanti.

❺ **Pulsante HOME** — Questo pulsante richiama il menù **Home**—un posto conveniente dal quale iniziare a caricare o editare un preset, accedere al tuner, ai controllers, agli indicatori dei livelli ed alle impostazioni globali.

❻ **Pulsante EDIT** — Questo pulsante richiama il menù **Edit** del blocco selezionato sulla griglia. Potete anche premere EDIT più volte per passare da un blocco all'altro di quelli presenti nel preset corrente (dall'alto al basso e da sinistra a destra). Fate riferimento al capito "5 Presets" a p. 32 per maggiori informazioni sull'editing dei presets.

❼ **Pulsante STORE** — Attiva il menù **Store** dal quale potete salvare i presets e dare un nome a presets o scenes. Fate riferimento al paragrafo "Salvare Le Modifiche" a p. 40.

❽ **Pulsante TEMPO** — Premete una volta questo pulsante per richiamare la pagina **Tempo** del menù Controllers o due o più volte per impostare un nuovo tempo. Il tempo può anche essere impostato utilizzando comandi MIDI o uno switch esterno. Dopo aver impostato il tempo premete EXIT per tornare alla scheramta da cui siete venuti. Fate riferimento al capitolo "10 Tempo" a p. 145.

❾ **Potenziometro VALUE** — Il potenziometro **VALUE** esegue diverse funzioni in diverse pagine dei menù. Nel menù Home seleziona i presets. Nelle pagine della **griglia** viene usato per aggiungere o modificare i blocchi sulla griglia. Nei menù di Edit modifica i valori dei parametri, seleziona dalle liste e altro. Una funzione "push" nascosta permette di richiamare la griglia del preset corrente da altre pagini o menù.

❿ **Pulsanti NAV** — I quattro pulsanti **NAV** eseguono diverse funzioni on diversi menù delle pagine. Nelle pagine preset del menù Home selezionano e caricano i Presets (Sinistra/Destra) e le Scenes (Su/Giù). Negli altri menù selezionano i parametri sullo schermo o le opzioni, spostano il parametro controllato dal potenziometro VALUE come indicato dall'evidenziazione blue e da un testo blu più chiaro.

⓫ **Pulsanti ENTER e EXIT** — Il pulsante **ENTER** esegue i comandi, conferma le modifiche, attiva i sotto-menù e altro. EXIT permette la cancellazione, il ritorno alla precedente schermata e carie altre funzioni.

⓬ **Pulsanti PAGE LEFT e PAGE RIGHT** — Questi pulsanti scorrono le varie pagine dei menù, mostrate come "linguette" nella parte superiore del display.

⓭ **Indicatore dei Livelli** — Otto indicatori a LED mostrano i livelli di ogni input e output. Per gli indicatori dei livelli di input il LED rosso corrisponde a -6dB. Impostate il vostro Input Trims in modo che suonando energicamente il LED rosso si accenda saltuariamente (si veda p. 5). Per gli indicatori dei livelli di uscita il LED rosso corrisponde a -1 dBFS e rappresenta quindi un'immediata indicazione di un eventuale distorsione. Potete trovare anche degli indicatori mostrati sullo schermo nella pagina **Meters** del menù Home e Layout (griglia).

⓮ **LEDs di Stato** — Tre LEDs mostrano importanti informazioni. Il LED **Tempo** lampeggia sincrono con il tempo correntemente impostato. Il LED **Edited** si illumina quanto il preset corrente è stato modificato e la modifica non è stata salvata. Il LED **MIDI** si illumina quando vengono ricevuti dati MIDI al MIDI Input o via USB.

⓯ **Potenziometri dei Livelli 1–4** — Questi potenziometri controllano in modo indipendente il volume alle corrispondenti uscite sul pannello posteriore. Il potenziometro Output 1 controlla simultaneamente l'Output 1 XLR e i jacks da 1/4" oltre al livello di uscita delle cuffie. Le uscite 3 e 4 lavorano a guadagno unitario quando impostate al massimo.

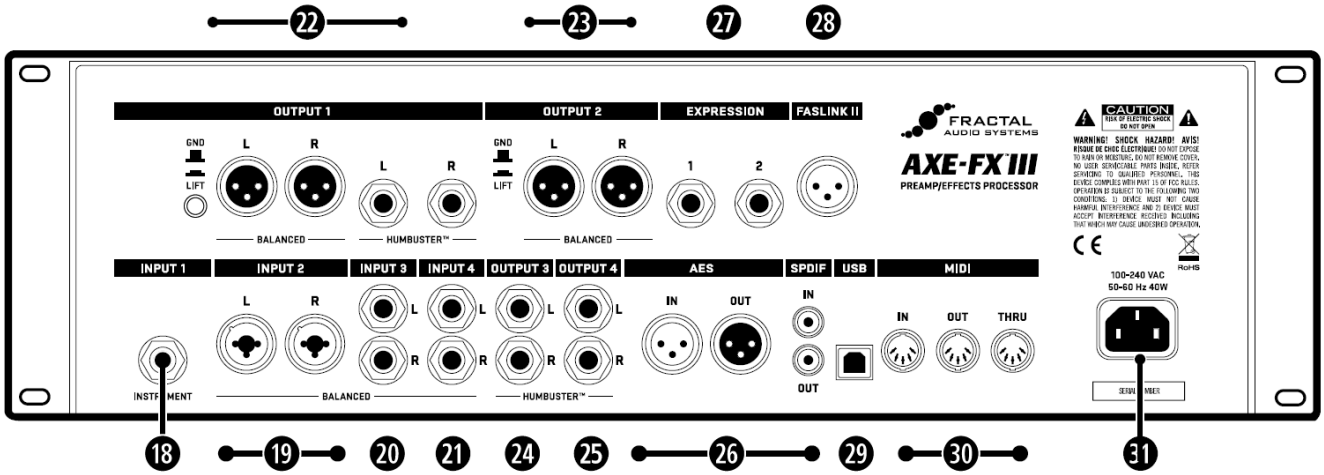
⓰ **Uscita per Cuffie — Jack stereo da 1/4"** — Collegate le cuffie a questo jack per ascoltare il segnale in uscita all'Output 1 (si veda sopra).

⓱ **Ingresso Instrument del Pannello Frontale (mono) — (1) Jack da 1/4" (sbilanciato)** — Collegate il vostro strumento a questo jack ideato specificatamente per l'utilizzo con chitarre elettriche, acustiche e bassi. Si vedano le **note** sotto riportate per i dettagli relativi ad entrambi gli ingressi instrument frontale e posteriore.

NOTE SULL' INGRESSO INSTRUMENT FRONTALE E POSTERIORE

- L'ingresso instrument frontale bypassa sempre l'ingresso posteriore. Questo vi consente di costruire un rig utilizzando l'ingresso posteriore—ad esempio con un'unità wireless—e poi passare all'ingresso frontale semplicemente inserendo un cavo. Non ci sono impostazioni particolari. Il cambio è automatico.
- Sia l'ingresso instrument frontale che quello posteriore possiedono la nostra circuiteria "**Secret Sauce IV**" che abbassa il livello del rumore utilizzando una tecnologia brevettata affiancata da un circuito di ingresso analogico speciale.
- Il blocco **Input 1** imposta automaticamente l'impedenza per l'Input 1, oppure può essere variata manualmente per "caricare" i vostri pickups. Si veda "Impedenza Dell'input 1/Instrument" a p. 54.
- Potete collegare chitarre e altri strumenti agli **Inputs 2, 3 o 4** senza alcun problema. Questi ingressi sono ideati come ingressi a livello di "LINEA" ma funzionano anche con sorgenti ad alta impedenza.
- Potete usare tradizionali effetti a pedale tra la vostra chitarra e l'Axe-Fx III. Potreste dover regolare il livello di ingresso quando usate una chitarra o un pedale particolarmente "potente". Si veda il paragrafo "Impostare I Livelli" a p. 5.

IL PANNELLO POSTERIORE



INGRESSI ANALOGICI

Gli ingressi dell'Axe-Fx III sono estremamente flessibili. Qualsiasi input può essere posizionato come blocco sulla griglia ed essere utilizzato in un enorme numero di modi. Alcuni esempi sono forniti nella Sezione 4.

⓲ **Input 1 [Instrument] (mono) — (1) 1/4" Jack (sbilanciato)** — Collegate il vostro strumenti a questo jack ideato specificatamente per chitarre elettriche, acustiche e bassi. Si vedano le note (nella pagina precedente) per i dettagli.

⓳ **Input 2 L+R (stereo) — (2) XLR/1/4" Combo Jacks (bilanciato)** — Questi jacks uniscono un XLR femmina e jack da 1/4" e accettano segnali di linea bilanciati e sbilanciati.

⓴ **Input 3 L+R (stereo) — (2) 1/4" Jacks (bilanciato)** — Ingresso di linea bilanciato o sbilanciato.

㉑ **Input 4 L+R (stereo) — (2) 1/4" Jacks (bilanciato)** — ingresso di linea bilanciato o sbilanciato.

Le connessioni audio bilanciate riducono il rumore e le interferenze. È preferibile utilizzare cavi XLR o TRS (3 conduttori) quando si collegano gli ingressi 2, 3 e 4 dell'Axe-Fx III alle uscite bilanciate di altre unità. Normali cavi TS (2 conduttori) sono sufficienti quando si collegano uscite sbilanciate.

USCITE ANALOGICHE

Come per gli ingressi, le uscite vengono posizionate come blocchi sulla griglia garantendo innumerevoli scenari; tuttavia in questo caso i vari jacks XLR e Humbuster da 1/4" suggeriscono usi diversi per ciascuna uscita. Esempi sono forniti nella sezione "4 Collegamenti" a p. 22.

La tecnologia **Humbuster** presente su tutte le uscite da 1/4" può ridurre in modo significativo il rumore e i ground loops. I cavi Humbuster sono disponibili su http://shop.fractalaudio.com. Scoprite altro a p. 6.

㉒ **Output 1 L+R (stereo) — (2) XLR-Male (bilanciato) and (2) 1/4" Jacks (Humbuster).** Utilizzate i jacks XLR per collegare l'Output 1 ad ingressi bilanciato, utilizzando, se necessario, l'interruttore per eliminare la connessione di terra per ridurre il rumore generato dalla frequenza elettrica. Utilizzate le uscite da 1/4" sbilanciate con tecnologia Humbuster per collegare inputs sbilanciati, come ad esempio quelli su un amplificatore per chitarra o altre unità.

Tenete presente che l'Output 1 è utilizzato come uscita principale in tutti i presets di fabbrica.

㉓ **Output 2 L+R (Stereo) — (2) XLR-Male Jacks (Bilanciato)** — Utilizzare i jacks XLR per collegavi ad ingressi bilanciati. Usate il ground lift se necessario per ridurre il rumore elettrico.

㉔ **Output 3 L+R – (Stereo) — (2) 1/4" Jacks (Humbuster)** — Utilizzate queste uscite da 1/4" sbilanciate per collegare ingressi sbilanciati come quelli su di un amplificatore per chitarra o altre unità.

㉕ **Output 4 L+R – (Stereo) — (2) 1/4" Jacks (Humbuster)** — Utilizzate queste uscite da 1/4" sbilanciate per collegare ingressi sbilanciati come quelli su di un amplificatore per chitarra o altre unità.

Gli Outputs 3 e 4 sono stati ideati per lavorare a guadagno unitario in applicazioni quali il popolare "Metodo a Quattro Cavi" (4CM) e altri scenari. Imposte i potenziometri dei livelli OUT 3 e OUT 4 completamente ruotati in senso orari per avere un guadagno unitario. Fate riferimento al relativo diagramma nella Sezione 4.

㉖ **Ingressi ed Uscite Digitali** — Tra queste vi sono i jacks di Input e Output sia in formato S/PDIF che AES/EBU. Solamente uno dei due può essere attivo allo stesso tempo in funzione delle impostazioni del parametro SPDIF/AES Select presente in SETUP: I/O: Audio. Questi jacks trasmettono e ricevono ad un sampling rate fisso di 48k. L'Axe-Fx III di default utilizza il suo internal clock ma può anche utilizzare un segnale Word Clock in ingresso dall'input digitale. Trovate la descrizione di questo e di altri parametri collegati al paragrafo "I/O: PAGINA AUDIO" a p. 151.

㉗ **Ingressi di Espressione — (2) 1/4" Jack** — Sono utilizzati per collegare pedali d'espressione o switch esterni per il controllo di varie funzioni dell'Axe-Fx III. Fate riferimento al paragrafo "Collegare Direttamente I Pedali" a p. 12 per maggiori informazioni.

㉘ **Connettore FASLINK II** — Il connettore FASLINK II vi permette di collegare l'Axe-Fx III alle nostre nuove pedaliere FC-6 o FC-12. Un semplice cavo XLR fornisce alimentazione al FC senza la necessità di un alimentatore esterno e permette comunicazioni biunivoche.

ⓘ *NOTA: la porta FASLINK II sull'Axe-Fx III è ideata per la nostra serie FC di pedaliere e NON è compatibile con la porta FASLINK sulla pedaliera MIDI MFC-101. Collegare l'Axe-Fx III ad una MFC-101 attraverso la connessione FASLINK non dovrebbe causare alcun danno ma non funzionerebbe.*

㉙ **USB** — Questa porta fornisce all'Axe-Fx III una connessione USB audio 8×8 e la comunicazione MIDI a 2 vie quando viene collegato ad un Mac o PC compatibile per l'utilizzo di Axe-Edit III, Fractal-Bot, una DAW o altre applicazioni audio/MIDI. Sono richiesti i driver per Windows. Nessun driver è richiesto per Mac OS X. Collegate l'Axe-Fx III via USB e apparirà nelle Preferenze di Sistema e nelle applicazioni Audio/MIDI.

㉚ Porte MIDI — La porta MIDI IN dell'Axe-Fx III vi permette di controllare varie funzioni MIDI tra cui la selezione di preset e scene, lo stato di bypass degli effetti i cambi dei Channels, la variazione dei parametri e molto altro. I messaggi ricevuto alla porta MIDI IN vengono trasmessi alla porta MIDI THRU. La porta MIDI OUT trasmette i dati MIDI alle unità collegate.

Fate riferimento al paragrafo "Menù Midi/Controllo Remoto" a p. 154 per i dettagli su come configurare i Canali MIDI e altre opzioni. I messaggi MIDI possono anche essere trasmessi dai presets o dal Blocco Scene MIDI, date un'occhiata al paragrafo "Il Blocco Scene Midi" a p. 125.

㉛ **Connessione Alimentazione AC** — Collegate il cavo fornito e inserite l'altra estremità in una presa AC fornita di messa a terra. L'Axe-Fx III possiede un alimentatore universale, il che significa che può essere utilizzato in giro per il mondo cambiando solamente il cavo.

3 USB

INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER

Con una connessione USB ad un computer, l'Axe-Fx III diventa un'interfaccia audio con 8-in/8-out 24-bits 48kHz e una latenza ultra bassa sia per Mac che per Windows. È richiesto l'utilizzo di un driver per computer Windows. Questa interfaccia audio di alta qualità è sufficientemente potente per diventare la parte centrale di una Digital Audio Workstation (DAW).

In aggiunta, la connessione al computer fornisce un collegamento ad alta velocità "MIDI-over-USB" per il controllo remoto dell'Axe-Fx III, i backups, gli aggiornamenti, l'editing e altro.

REQUISITI MINIMI PER WINDOWS

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

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

Memoria: 1GB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0.

Driver: L'Axe-Fx III è fully class-compliant ma è richiesta l'installazione di un driver per l'utilizzo con Windows.

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

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

REQUISITI MINIMI PER MAC

OS: OS X 10.6.8 per MIDI-over-USB (Fractal-Bot, Axe-Edit III, Cab-Lab, ecc.).

OS X 10.9 o successivi richiesti per l'audio USB. Un problema nelle versioni OS X precedenti causa rumori audio.

CPU: Intel Processor.

Memoria: 512MB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0

Driver: non è richiesto alcun driver per Mac OS. L'Axe-Fx III è class-compliant.

Importante: se utilizzate un adattatore da USB-C a USB su di uno dei più recenti computer Apple, collegate sempre prima il connettore USB-C dell'adattatore alla porta USB-C o Thunderbolt 3 (USB-C) del vostro Mac e ***poi*** *collegate il cavo USB del vostro Axe-Fx III all'adattatore.*

MIDI-OVER-USB

La connessione USB fornisce anche una comunicazione "MIDI-over-USB" ad alta velocità. Sul computer, la porta **Axe-Fx III MIDI In** permette l'ingresso dei dati MIDI dall'Axe-Fx III. La porta **Axe-Fx III MIDI Out** trasmette i dati dal computer all'Axe-Fx III.

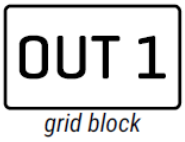
La connessione MIDI-over-USB funziona come un normale cavo MIDI a 5-pin solo che è più veloce. Ad esempio, l'Axe-Fx III processerà un messaggio MIDI di Program Change in ingresso sia che quel messaggio sia trasmesso attraverso la porta **MIDI IN** dell'unità oppure attraverso la porta **Axe-Fx III MIDI Out** di un computer collegato.

INPUTS E OUTPUTS USB

Ciascuno dei 16 canali audio USB audio è "saldato" ad uno specifico input o output dell'Axe-Fx III.

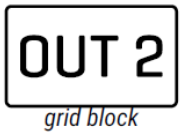
Come per le unità audio USB gli ingressi e le uscite sono definite in funzione del computer.

COMPUTER INPUTS 1+2



Sorgente: l'uscita del blocco **OUT 1** sulla griglia.
Applicazioni: registrare l'uscita stereo processata dell' Axe-Fx III.

COMPUTER INPUTS 3+4

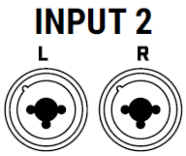


Sorgente: l'uscita del blocco **OUT 2** sulla griglia.
Applicazioni: registrare un secondo segnale stereo processato.

COMPUTER INPUTS 5+6

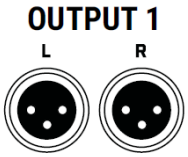
Sorgente: il segnale all'**Input 1/jack Instrument** (frontale o posteriore).
Nota: l'Input 1 è mono, quindi lo stesso segnale viene inviato ai canali destro e sinistro.
Applicazioni: registrare un segnale DI per un successivo re-amping.

COMPUTER INPUTS 7+8



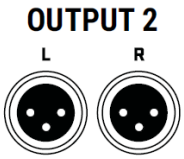
Sorgente: il segnale ai jacks **Input 2** (Sinistro = 7, Destro= 8)
Applicazioni: registrare una sorgente stereo senza processarla.

COMPUTER OUTPUTS 1+2



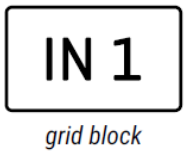
Destinazione: L'**uscita 1 del convertitore D/A** che alimenta tutti i jacks **Output 1**, le **cuffie** ed eventualmente **SPDIF/AES**. L'**audio USB** è aggiunto al segnale dal blocco OUT 1 sulla griglia (se presente) ed il mix inviato ai convertitori d'uscita.
Applicazioni: Riprodurre audio stereo dal computer attraverso l'Axe-Fx III.

COMPUTER OUTPUTS 3+4



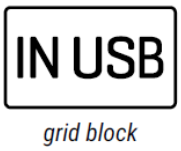
Destinazione: l'**uscita 2 del convertitore D/A** che alimenta tutti i jacks **Output 2** ed eventualmente **SPDIF/AES**.
Applicazione: Riprodurre un secondo segnale stereo attraverso l'Axe-Fx III. Ideale per le backing tracks in modo che possano essere completamente indipendenti rispetto al suono processato in uscita dall'**Output 1**.

COMPUTER OUTPUTS 5+6



Destinazione: l'ingresso del blocco **IN 1** SE **Input 1 Source** è su "USB".
Fate riferimento ai paragrafi "Menù I/O" a p. 151 e "Blocchi Input" a p. 52.
Applicazione: Inviare le tracce all'Axe-Fx III affinché siano processate, ideale per il re-amping di una DI.

COMPUTER OUTPUTS 7+8



Destinazione: l'**IN U (USB)** del blocco sulla griglia. Il segnale che appare qui verrà processato dal noise gate del blocco, ecc.
Applicazione: Inviare traccia(e) DAW all'Axe-Fx III affinché vengano processate senza apportare alcun cambiamento a **SETUP: I/O: Audio**.

MAC OSX System Audio

Di default, l'audio di sistema del Mac OS X viene riprodotto attraverso i canali USB 1+2 di un'unità collegata.

L'audio delle applicazioni, come iTunes, verrà quindi miscelato all'output 1 — che è anche l'uscita del suono di chitarra processato per tutti i preset di fabbrica (si veda il paragrafo "Blocchi Input & Output" a p. 52 per maggiori informazioni su come inviare il suono processato ai vari outputs).

Se volete che le backing tracks ed il segnale della chitarra vengano inviati ad uscite diverse potrebbe sembrare ovvio che dobbiate intervenire su ciascun preset di fabbrica per effettuare la modifica. Non è così. Una semplice impostazione sul vostro computer farà vi permetterà di cambiare i canali dell'Axe-Fx III per l'audio di sistema inclusi iTunes e le altre applicazioni non multi traccia. Per effettuare questa modifica:

1. Per prima cosa assicuratevi che l'Axe-Fx III sia selezionato come unità audio.
   - Collegate l'Axe-Fx III al vostro Mac come descritto a p. 18.
   - Aprite il pannello delle preferenze per le uscite audio (scegliete Apple menu > System Preferences, cliccate su Sound, e poi su Output) e selezionate l'Axe-Fx III.
2. Aprite l'**Audio MIDI Setup** (lo trovate nelle Utilità all'interno della cartella delle applicazioni del vostro computer).
3. Selezionate l'**Axe-Fx III** fra le unità nella lista, poi cliccate su **Configure Speakers**.
4. Assicuratevi che la configurazione sia impostata su "Stereo" e poi scegliete i canali destro e sinistro desiderati.
5. Premete su Done per terminare.

ESEMPIO:

Ipotizziamo che il vostro Axe-Fx sia collegato ad un mixer per una performance live. Volete usare l'Axe-Fx III come interfaccia audio ed avere il suono di chitarra processato su un set di canali del mixer e le backing tracks di iTunes su altri canali dello stesso mixer. Inviate l'audio di sistema del Mac sui canali **Analog 3+4**. In questo modo l'**Axe-Fx III output 1 L+R** sarà il vostro suono di chitarra processato mentre l'**Axe-Fx III output 2 L+R** saranno le backing tracks. Avrete anche il beneficio di poter controllare i livelli tramite i due potenziometri sul pannello frontale dell'Axe-Fx III.

Ovviamente se utilizzate un'applicazione audio multi canale come Logic o Mainstage, potete semplicemente selezionare le uscite desiderate per traccia. Quanto riportato sopra si applica solamente all'audio di sistema.

RE-AMPING

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

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

A differenza di altri prodotti, l'Axe-Fx III vi permette di utilizzare l'unità con il migliore e più efficace dei workflow, con la possibilità di "aggiustare" il vostro suono mentre ascoltate la traccia nel contesto del brano.

STEP 1: REGISTRAZIONE

La seguente spiegazione si basa sul fatto che l'Axe-Fx III è stato selezionato come interfaccia audio per la vostra Digital Audio Workstation (DAW), e che avete collegato l'**Output 1 L/R** ai monitors dello studio, o che stiate ascoltando attraverso le cuffie collegate al jack sul pannello frontale dell'Axe-Fx III. I dettagli di ciascuno dei seguenti step potrebbero essere diversi in funzioni del DAW che utilizzate, ma questa guida dovrebbe essere adattabile facilmente ad ogni situazione.

1. Nella vostra DAW selezionate l'**Axe-Fx III** come interfaccia audio principale. Impostate l'uscita principale selezionando **Axe-Fx III Outputs 1+2**'.
2. Create un nuovo progetto nella DAW ed impostate il sample rate su **48kHz**. Registrate o inserite delle basi.
3. Collegate la vostra chitarra all'ingresso **Instrument** e selezionate un preset che potrebbe andare bene per il tipo di materiale che state preparando.
4. In questo tutorial registreremo sia l'uscita processata che la DI.
   - Create una traccia **mono**. Chiamate questa traccia "Guitar DI". Impostate il suo input su **Input 5**. Questa è l'uscita DI dell'Axe-Fx III. In questo modo registreremo il segnale all'**Input 1 Instrument** jack senza alcun effetto.
   - Create una traccia **stereo** e chiamatela "Guitar Reference 1". Impostate i suoi su **Axe-Fx III Inputs 1+2**. In questo modo registreremo il segnale processato della chitarra dopo che ha attraversato la griglia ed è arrivato al blocco **OUT 1**.
5. **Mettete in registrazione** entrambe le tracce assicurandovi che il **Software/Input Monitoring** NON sia attivo.
6. Premete **RECORD** e registrate le tracce. Dovreste vedere il segnale in ingresso su entrambe le tracce. Attenzione: mentre la traccia con il suono processato potrebbe avere livello elevati, il livello del segnale della DI sarà molto basso. Questo è NORMALE! State registrando il segnale del vostro strumento esattamente come esce dalla chitarra senza alcuna preamplificazione.

STEP 2: RE-AMPING

Per un semplice re-amping, cambiamo temporaneamente un'impostazione sull'Axe-Fx III. Premete **HOME** e aprite **SETUP**. Visualizzate il menù I/O e impostate **Input 1 Source** su "USB (CHANNELS 5/6)". Ricordate di ripristinare l'impostazione originaria quando avrete fino di effettuare il re-amping.

1. Mettete in **MUTE** la traccia "Guitar Reference 1".
2. Impostate l'uscita della vostra traccia "DI" su **Axe-Fx III Output 5/6**.
3. Per verificare che il re-amping funziona, scegliete un preset completamente diverso sul vostro Axe-Fx III. Mettete in Solo la traccia DI e quindi, riavvolgete, premete PLAY. Dovreste ascoltare la traccia DI come processata dal nuovo preset dell'Axe-Fx III.
4. Registrate il re-amp. Create una traccia stereo. Chiamatela "Guitar Re-Amp 1". Impostate i suoi inputs su **Axe-Fx III Inputs 1+2**.
5. Mette in registrazione questa traccia assicurandovi che il **Software/Input Monitoring** NON sia attivo.
6. Riavvolgete, premete **RECORD** e registrate la traccia. L'uscita del preset viene registrata.

Il metodo qui descritto è molto semplice ma dovrebbe servire come guida per iniziare. Rivedete le pagine precedenti per avere qualche altra ispirazione

4 COLLEGAMENTI

Questa sezione fornisce una panoramica delle più comuni configurazioni dell'Axe-Fx III. Questo è solo l'inizio. Il numero di ingressi ed uscite unito al nuovo approccio modulare basato sui blocchi Input e Output, rende possibile Un incredibile numero di rig, combinandone alcuni o creandone altri completamente nuovi.

Principi generali

ACCENSIONE

- Quando create un nuovo setup, partite con tutti i potenziometri dei livelli al minimo e con tutte le unità spente.
- L'Axe-Fx III possiede una funzione di soppressione del "pop" in accensione ma gli speakers o i monitors dovrebbero essere accesi per ultimi ogni volta sia possibile.
- Si raccomanda una protezione contro gli sbalzi e i picchi di tensione.

INGRESSI DELL'AXE-FX III

- Quando collegate una chitarra all'Axe-Fx III, si devono preferire i jacks **Input 1/Instrument** anteriore o posteriore. Questi possiedono una circuiteria "Secret Sauce IV" la quale abbassa il livello del rumore mediante una tecnica brevettata e una speciale circuiteria dell'ingresso. Il jack sul pannello frontale bypassa quello posteriore quindi potete collegare il jack senza effettuare alcuna modifica nel menù anche quando il jack posteriore è utilizzato in un sistema a rack.
- Potete collegare chitarre o altri strumenti anche agli **ingressi 2, 3 o 4** senza alcun problema. Sebbene sia ideati per un livello di "LINEA" funzionano anche sorgenti ad alta impedenza.
- Quando collegate gli outputs di altre unità agli ingressi dell'Axe-Fx III, utilizzate cavi e connettori appropriati, ad esempio per segnali **bilanciati** usare cavi XLR o connettori da 1/4" bilanciati. I normali cavi da chitarra vanno bene per connessioni sbilanciate agli ingressi dell'Axe-Fx III.
- Impostare correttamente i **livelli di ingresso** è importante. Fate riferimento al paragrafo "Impostare I Livelli" a p. 5.

USCITE DELL'AXE-FX III

- Le uscite Outputs 1 e 2 sono impostate di default su -10 dBV Potete cambiare questa impostazione su +4 dBu quando collegate apparecchiature professionali. Questo è possibile nella pagina **Audio** del menù I/O in SETUP.
- Se l'unità a cui volete collegarvi possiede **ingressi bilanciati XLR**, la scelta migliore è utilizzate le uscite XLR dell'Axe-Fx III con cavi XLR.
- Se l'unità a cui volete collegarvi possiede **ingressi TRS da 1/4" bilanciati**, utilizzate le uscite bilanciate XLR dell'Axe-Fx III con cavi XLR-to-TRS.
- Se l'unità a cui volete collegarvi possiede **ingressi sbilanciati**, usate le uscite da 1/4" sbilanciate dell'Axe-Fx III. I **cavi Humbuster** non sono obbligatori ma possono prevenire i disturbi associati ai ground loops. Acquistate i cavi Humbuster su shop.fractalaudio.com o dai rivenditori Fractal Audio Systems a voi più vicino (si veda p. 6.)

MONO/STEREO

- Qualsiasi configurazione può essere facilmente adattata per essere mono o stereo con alcune semplici modifuche alle impostazioni di ingresso e uscita.
- Fate riferimento ai paragrafi "Mono Vs. Stereo" a p. 6 e "I/O: PAGINA AUDIO" a p. 151 per maggiori informazioni.

USARE IL BLOCCO AMP CON UNO SPEAKER PER CHITARRA TRADIZIONALE

- Quando utilizzate il blocco amp dell'Axe-Fx III con uno speaker da chitarra tradizionale (non FRFR), dovreste considerare alcune impostazioni dei parametri avanzati. Nella pagina "Speaker" del blocco Amp, impostate il parametro **Speaker Drive** su zero. Potreste dover impostare anche **Speaker Compression** su zero. Considerate anche il parametro **LF Resonance Frequency** affinché corrisponda alla risonanza – se la sapete - della cassa collegata

FRFR/IN DIRETTA

Global Settings: Default

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati

Questo tipo di configurazione sfrutta a pieno la capacità dell'Axe-Fx III di ricreare tutte le sfumature di un'intera catena sonora "dall'inizio alla fine" — pedali, amplificatori, casse, effetti ed altro. È il setup più popolare e versatile rappresentando la flessibilità sonora definitiva.

L'**Output 1** è collegato direttamente a speakers full-range, flat response ("FRFR") come quelli creati per i chitarristi da molti produttori. Questi sistemi sono spesso auto-amplificati ("attivi" o "alimentati"), ma potete trovare anche soluzioni con casse "passive" full-range e amplificatori di potenza full-range. Un'altra soluzione utilizzabile è rappresentata dagli speakers PA di alta qualità (incluse le spie da palco) o i monitors da studio.

In alcuni casi il segnale dall'Axe-Fx III potrebbe passare prima attraverso un mixer. Questo è fattibile a condizione che vi colleghiate ad ingressi di linea. NON vi serve utilizzare un preamplificatore microfonico! Fate riferimento al manuale del vostro mixer se avete dubbi in merito.

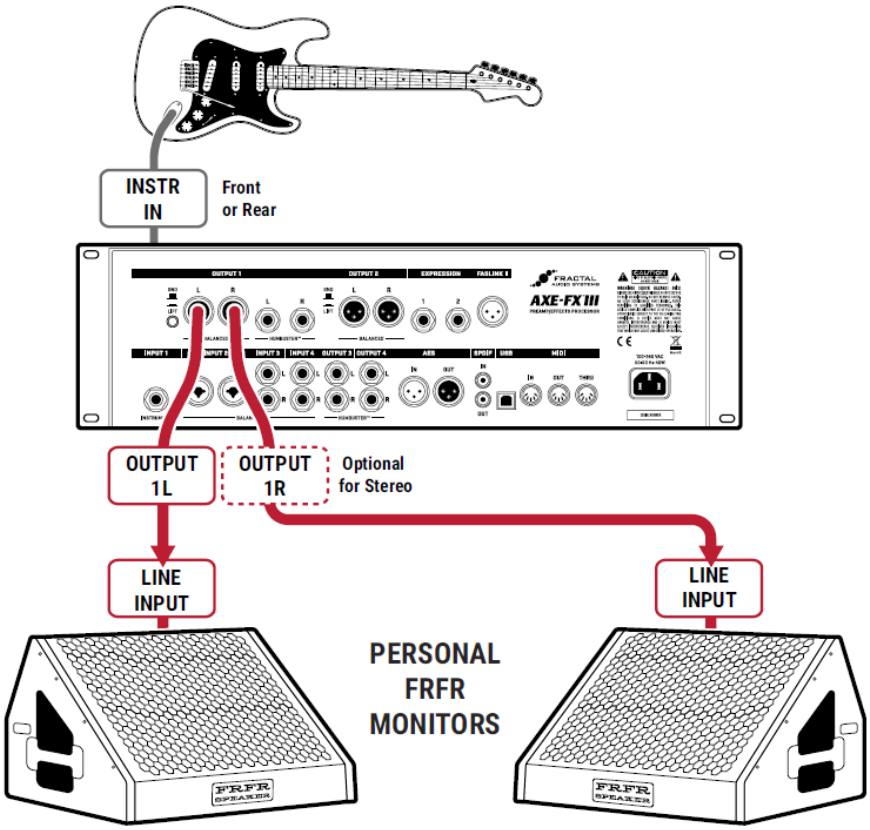
Tutte le impostazioni Globali e gli I/O hanno i valori di default. Tutti i presets di fabbrica dell'Axe-Fx III sono stati ideati per questa configurazione.

Regolate i livelli generali utilizzando il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale.

Questa è anche la configurazione ideale per le Digital Audio Workstation (DAW). Aggiungete solamente un computer collegato via USB (non dimenticate di installare i driver se utilizzate Windows) e gli speakers collegati al vostro Axe-Fx III diventeranno i monitor principali della DAW. Possono essere utilizzate anche le cuffie.

COLLEGAMENTI

- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Collegate l'**Output 1** all'ingresso del vostro sistema FRFR.
- I preset usatti con questa configurazione funzioneranno bene anche con le **cuffie**.



MONITOR FRFR + FRFR AL FOH

Global Settings: Attivate l'opzione "Out 2 Copy Out 1"

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati

Questo tipo di configurazione è simile al precedente setup FRFR/In Diretta eccetto che invia anche un segnale al mixer front- of -house FOH (e agli eventuali monitors della band). In questa configurazione l'Axe-Fx III crea tutte le sfumature di un'intera catena sonora "dall'inizio alla fine" — pedali, amplificatori, casse, effetti ed altro.

L'**Output 1** è collegato direttamente ai vostri monitors. Utilizzate speakers full-range, flat response ("FRFR") come quelli creati per i chitarristi da molti produttori. Questi sistemi sono spesso auto-amplificati attivi o passivi con un amplificatore esterno. Le spie PA di alta qualità possono funzionare benissimo per questo scopo.

L'**Output 2** è utilizzato come copia indipendente dell'Output 1. Per questo esempio la modifica può essere fatta variando un'impostazione Globale piuttosto che inserendo un blocco Output 2 in ciascun preset (si veda il paragrafo "Collegamenti" qui sotto).

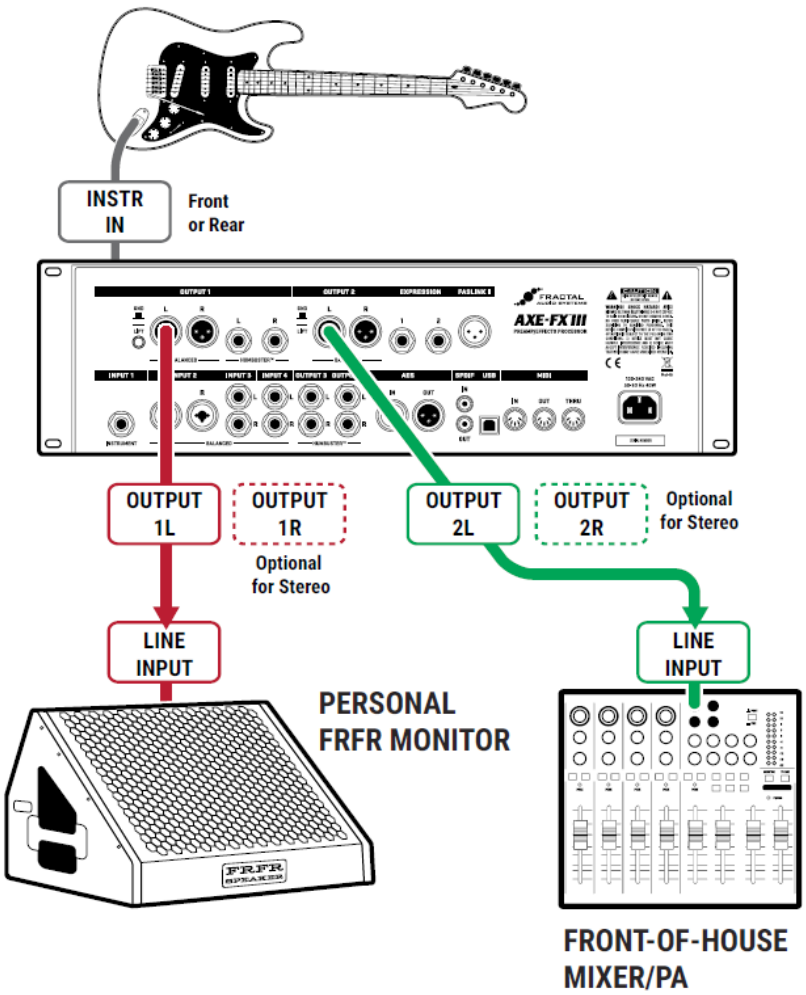
Nel caso che i vostri monitors siano stereo ma il tecnico al mixer principale volesse un segnale mono potete valutare se inviare un segnale half-stereo o summed stereo variando il parametro in SETUP: I/O: OUTPUT 2 Mode (si veda il paragrafo "Mono Vs. Stereo" a p. 6).

Regolate i livelli dei vostri monitor agendo sul potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale.

Regolate il livello inviato al front-of-house utilizzando il potenziometro **OUT 2** sul pannello frontale. Uno dei vantaggi di questa configurazione è la possibilità di regolare i due livelli in modo indipendente.

CONNECTIONS

- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Collegate l'**Output 1** all'ingresso del vostro sistema FRFR.
- In **SETUP: I/O: Audio**, impostate il parametro **Output 2 Copy Output 1** su "ON".
- Collegate l'**Output 2** al mixer front-of house.
  - Questa sarà presumibilmente una connessione bilanciata quindi utilizzate cavi XLR.
  - Se è presente un tecnico del suono assicuratevi di comunicare che state inviandogli un segnale di LINEA — NON un segnale a livello microfonico. Dovrebbero utilizzare un ingresso di linea senza preamplificatore.
  - Comunicate anche che state inviando un segnale completamente processato "pronto ad essere mixato" che — almeno per iniziare — non dovrebbe essere corretto con equalizzazione o altri effetti.



AMPLIFICATORE E CASSA PER CHITARRA

Global Settings: Modificate (si veda sotto)

Presets: Di Fabbrica o Personalizzati

Questa popolare configurazione utilizza un amplificatore e speakers per chitarra tradizionale che NON sono full-range e flat response, quindi la Simulazione di Cassa viene disabilitata globalmente. I blocchi vengono utilizzati per ricreare pedali, amplificatori ed effetti da studio. In funzione del vostro amplificatore anche la Modellazione di Amplificatore dio Potenza potrebbe dover essere disabilitata globalmente.

DISATTIVATE LA MODELLAZIONE DI CASSA

IMPORTANTE: In questa configurazione, bypassata la **Modellazione di Cassa** nelle **Global Settings**.

- Andate in **SETUP: Global Settings: Config**.
- Impostate il parametro **Cabinet Modeling** su "BYPASSED".

CONSIDERATE QUALE AMPLIFICATORE USATE...

CI sono due categorie di amplificatori che possono essere utilizzati con l'Axe-Fx III. La tipologia preferenziale è quella che dal punto di vista sonoro è "neutra". Questi amplificatori (soprattutto a transistor) vi permettono di utilizzare la **Power Amp Modelling** dell'Axe-Fx III, la quale ricrea accuratamente il tono e le dinamiche specifiche del modello selezionato.

La seconda categoria è quella degli amplificatori "non neutri", tipicamente amplificatori valvolari realizzati specificatamente per rig tradizionali. Tra questi vi sono non solo amplificatori a rack ma anche l'amplificazione di potenza in una testata o combo — utilizzabile per questa configurazione collegandovi direttamente al jack FX RETURN dell'amplificatore. Gli amplificatori di potenza non neutri possono suonare bene ma sarete "Limitati" con il tono e la dinamica di quel particolare amplificatore, e quasi sicuramente vorrete disabilitare la Power Amp Modeling come descritto di seguito:

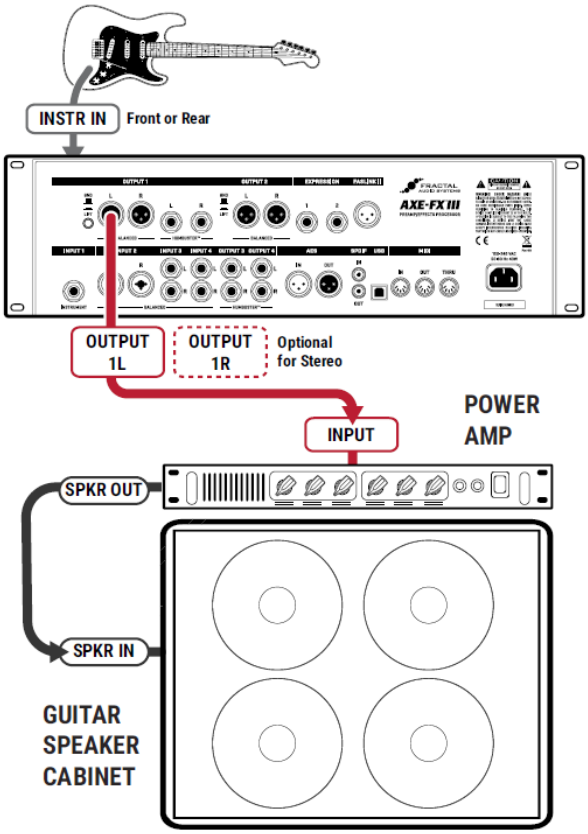
DISATTIVATE LA MODELLAZIONE DI AMP

IMPORTANTE: quando non usate un amplificatore di potenza neutro, impostate su OFF la modellazione di **Power Amp** nelle **Global Settings**.

- Andate in **SETUP: Global Settings: Config**.
- Impostate il parametro **Power Amp Modeling** su "OFF".

COLLEGAMENTI

- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Collegate l'**Output 1 L** all'ingresso del vostro amplificatore di potenza che assumiamo sia collegato a sua volta ad una cassa per chitarra. Potete anche collegarvi al jack FX Return presente su molte testate / combos.
- Quando utilizzate uscite da 1/4" outputs, i cavi **Humbuster** sono raccomandati per ridurre il ronzio dovuto ai ground loops.



AMPLIFICATORE E CASSA + FRFR/IN DIRETTA

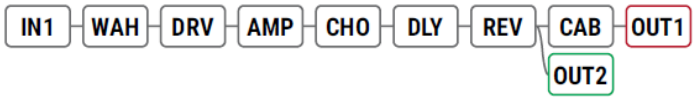
Global Settings: Default, controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo

Presets: Personalizzati

In questa configurazione, presets personalizzati possono inviare contemporaneamente due diversi segnali — uno CON la simulazione di speakers inviato ad un full-range front-of-house/monitors P.A., e uno SENZA simulazione di speaker inviato ad una "backline" costituita da un amplificatore di potenza ed una cassa per chitarra tradizionale. In questo esempio ipotizziamo che l'amplificatore utilizzato nella backline sia di tipo neutro.

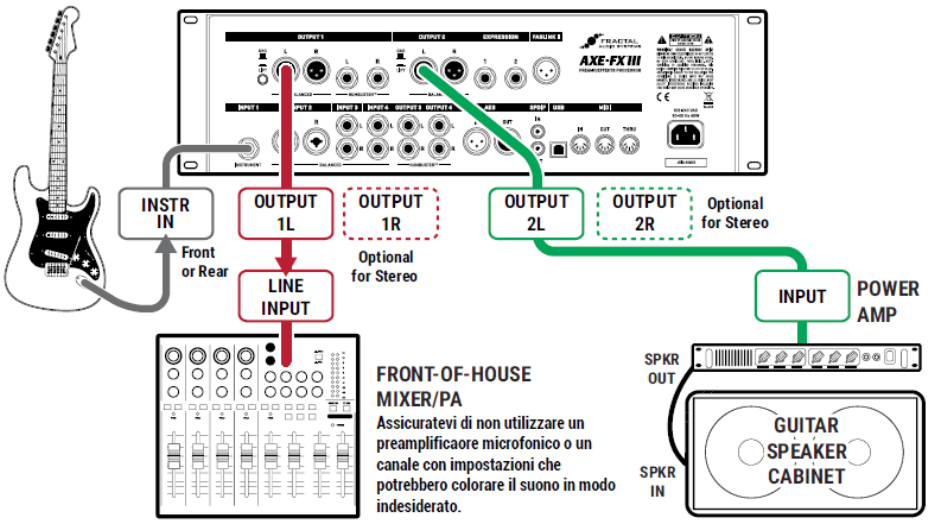
L'**Output 1** è collegato ad un sistema full-range — tipicamente il sistema PA— e trasmette il rig completo inclusa la simulazione di speakers. In questo modo si hanno tutti i benefici dell'andare in diretta: versatilità, consistenza del suono senza sbalzi e un controllo dei livelli del volume per un miglior mix generale.

L'**Output 2** invia un segnale diverso, quasi identico al primo, ma senza la simulazione di speakers — poiché viene inviato ad un amplificatore di potenza ed a una tradizionale cassa per chitarra. Questo approccio fornisce una situazione conosciuta al chitarrista con la classica "backline" — grande sustain naturale e feedback, il "movimento dell'aria", ed in generale un volume e presenza sul palco familiare.



Questo setup richiede **presets personalizzati** con entrambi i blocchi **Output 1** e **Output 2** sulla griglia. L'Output 1 è alla fine della catena (dove si trova solitamente nei presets di fabbrica) mentre l'Output 2 preleva il segnale proprio prima che entri nel blocco cab.

Notate che il blocco CAB è stato spostato dopo gli effetti e potrebbe farli diventare monofonici all'Output 1. Se è richiesto un segnale stereo all'Output 1, il blocco cab deve essere modificato per un utilizzo stereo. Un'altra soluzione potrebbe essere quella di separare il suono dopo l'amplificatore in catene separate [Cassa—Effetti—Out 1] and [Nessuna Cassa—Duplicato degli Effetti—Out 2].



COLLEGAMENTI

- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Collegate l'**Output 1** al Front-of-House PA. Informate il tecnico del suono che l'Axe-Fx III fornisce un segnale di LINEA che non richiede, in linea di principio, equalizzazione o impostazioni normalmente usate per una cassa microfonata.
- Collegate l'**Output 2** all'ingresso del vostro amplificatore di potenza. Stiamo ipotizzando l'uso di un amplificato neutro (si veda la nota a p. 25).
- Se utilizziamo un le uscite da 1/4", i cavi Humbuster sono raccomandati per ridurre il ronzio dovuto ai ground loops.

METODO A 4 CAVI ("4CM")

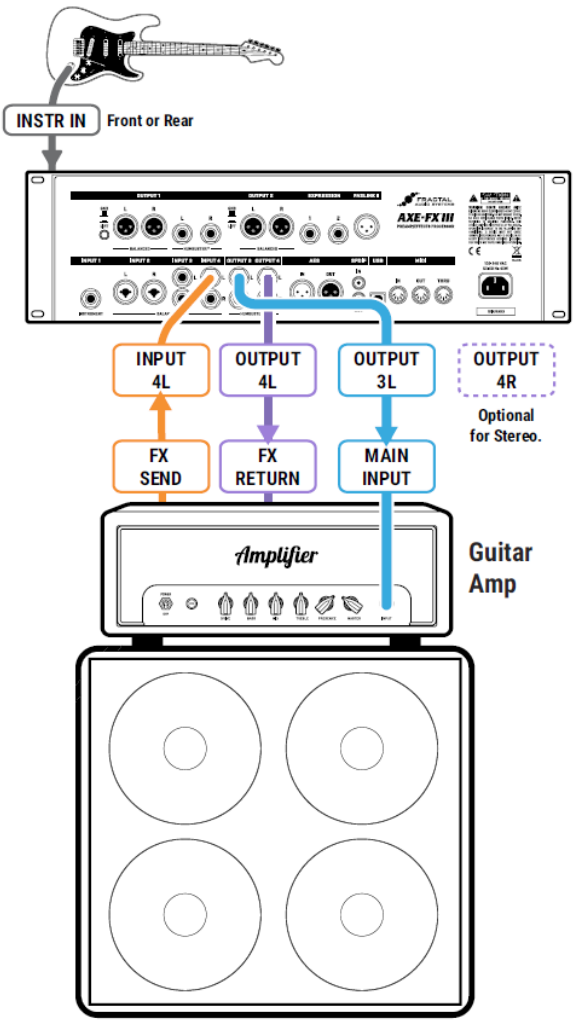
Global Settings: Default, ma date un'occhiata al consiglio qui sottoPresets: Personalizzati

Il metodo a Quattro Cavi o Four-Cable Method ("4CM") richiede una configurazione nella quale l'Axe-Fx III si trova ad essere in due posti contemporaneamente con due catene di gestione del segnale separate. La prima va davanti al vostro amplificatore, e comprende una serie di effetti "pre" come wah e drive rimpiazzando i tradizionali pedali. La seconda è posizionata nell'effects loop dello stesso amplificatore e comprende effetti "post" quali delay e reverb. Sebbene sia mostrata una testata, molti amplificatori combo hanno un effects loop e possono essere usati ugualmente.

Il setup 4CM richiede presets speciali senza blocchi Amp o Cab. Un esempio limitato è indicato qui sotto. Il segnale entra prima nell'Axe-Fx III, dove viene processato dagli **effetti "pre"**. L'**Output 3** alimenta l'ingresso dell'amplificatore. Una serie di **effetti "post"** sono posti nel FX loop dell'amplificatore utilizzando l'**Input 4** e l'**Output 4**. Notate che le due catene non sono collegate l'una all'altra nella griglia. Infatti ciascuna può essere semplice o complessa a piacere.

COLLEGAMENTI

- 4CM richiede presets personalizzati senza blocchi Amp e Cab (vedi sopra). È presente un template (#382).
- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Collegate l'**Output 3 L** all'ingresso del vostro amplificatore. Impostate il potenziometro del livello **OUT** 3 presente sul pannello frontale al massimo per lavorare a guadagno unitario. È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster** per ridurre il ronzio dovuto ai ground loops.
- Collegate l'FX Send del vostro amplificatore all'**Input 4 L** sull'Axe-Fx III. I livelli di ingresso possono essere regolati nella pagina **Input** del menù I/O in SETUP. Impostate il parametro **Input 4 Mode** su "LEFT ONLY" nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.
- Collegate l'**Output 4 L** al FX Return del vostro amplificatore. Impostate il potenziometro **OUT 4** sul pannello frontale come desiderato per avere il volume appropriato. È raccomandato l'uso di un cavo Humbuster. Per ampliare questa configurazione ad un uso stereo, collegate l'**Output 4 R** al FX Return di un secondo amplificatore, bypassando completamente la sua preamplificazione.



CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE BASSO

Le funzioni opzionali di **Boost/Pad** presenti sugli Outputs 3 e 4 sono state ideate per far funzionare i convertitori D/A ad un livello più spinto, riducendo poi le uscite per un livello di rumore più basso. Per trovare la corretta regolazione, regolate queste impostazioni sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicata dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli del pannello frontale. Vi accorgerete di come il livello del rumore scenda quando aumentate il Boost/Pad. Trovate queste opzioni nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.

USO COME PROCESSORE DI EFFETTI ("POST")

Global Settings: controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo, date un'occhiata ai consigli qui sotto

Presets: Personalizzati

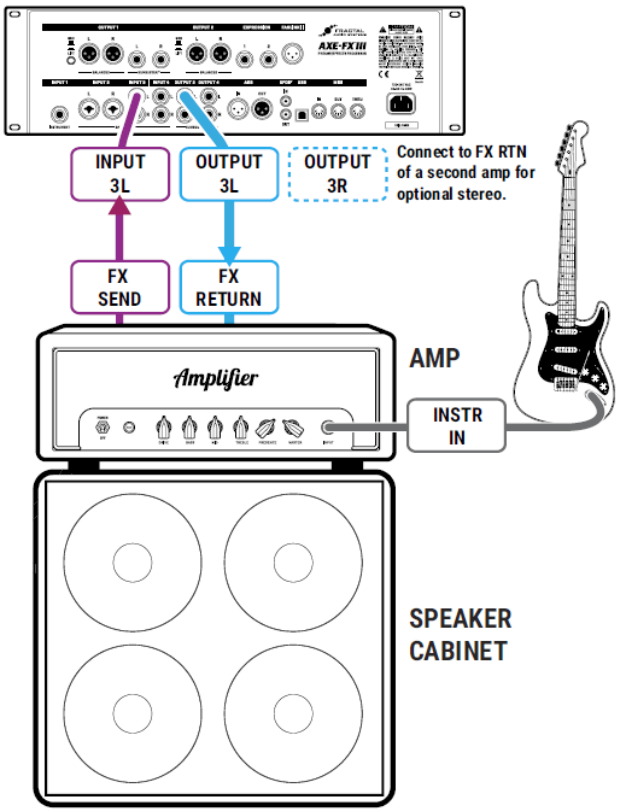
Sebbene sia stato ideato per sostituire l'intero rig, l'Axe-Fx III può anche essere utilizzato in maniera superba come processore di soli effetti, fornendo l'acceso agli effetti leader di settore per chi non è ancora pronto per passare alla modellazione.

Questo setup sfrutta solo tre dei quattro cavi utilizzati nel Four-Cable Method (p. 27) lavorando nell' FX loop dell'amplificatore, e fornendo gli effetti post ma non quelli pre. Gli Output 3 e 4 sono progettati per applicazioni a guadagno unitario—cosa che potrebbe essere importante o meno in funzione del vostro amplificatore. Qui utilizzeremo l'Output 3 e lo accoppieremo all'Input 3 per semplicità.

Dovrete creare presets specifici senza blocchi Amp o Cab e contenenti quegli effetti che suonano bene dopo la distorsione dello stadio di preamplificazione: tipicamente chorus, EQs, delays, reverbs, alcuni tipi di pitch shift, ecc.

COLLEGAMENTI

- Questa configurazione richiede presets senza blocchi Amp o Cab.
- Collegate la vostra chitarra all'ingresso per strumento del vostro amplificatore come al solito.
- Collegate l'FX Send del vostro amplificatore all'**Input 3** L. I livelli di ingresso possono essere regolati in **SETUP : I/O : Input**.
- In **SETUP: I/O: Audio**, impostate il parametro **Input 3 Mode** su "LEFT ONLY".
- Collegate l'**Output 3 L** al FX Return del vostro amplificatore. È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster**.
- Impostate il potenziometro dell'**OUT 3** sul pannello frontale come desiderato per avere un volume appropriato. Se è necessario lavorare a guadagno unitario impostare il potenziometro al massimo.
  - Per estendere questo setup ad una configurazione **stereo**, potreste collegare l'**Output 3 R** al FX Return di un secondo amplificatore, bypassando lo stadio di preamplificazione di quest'ultimo.
  - Altri tipologie di configurazione stereofonica sono possibili, incluso l'utilizzo di due amplificatori completamente diversi ciascuno collegato ai canali destro e sinistro di una coppia di I/O, oppure all'I/O 3 per il primo amplificatore e I/O 4 per il secondo. Non c'è limite all'immaginazione.



CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE BASSO

Le funzioni opzionali di Boost/Pad presenti sugli Outputs 3 e 4 sono state ideate per far funzionare i convertitori D/A ad un livello più spinto, riducendo poi le uscite per un livello di rumore più basso. Per trovare la corretta regolazione, regolate queste impostazioni sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicata dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli del pannello frontale. Vi accorgerete di come il livello del rumore scenda quando aumentate il Boost/Pad. Trovate queste opzioni nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.

USO COME PROCESSORE DI EFFETTI ("PRE")

Global Settings: controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo, date un'occhiata ai consigli qui sotto

Presets: Personalizzati

In questo setup, l'Axe-Fx III è utilizzato come la **pedaliera virtuale** definitiva, fornendo l'accesso alla nostra vasta raccolta di effetti leader di settore da inserire fra la chitarra e l'amplificatore, dove normalmente vengono posizionati i pedali. Come per tutte le configurazioni dell'Axe-Fx III non siete limitati all'utilizzo delle impostazioni proposte ma potete combinare gli effetti in qualsiasi configurazione immaginabile, creando un suono totalmente nuovo grazie all'utilizzo della griglia ed all'architettura modulare dei blocchi. Si devono utilizzare presets personalizzati senza blocchi Amp o Cab.

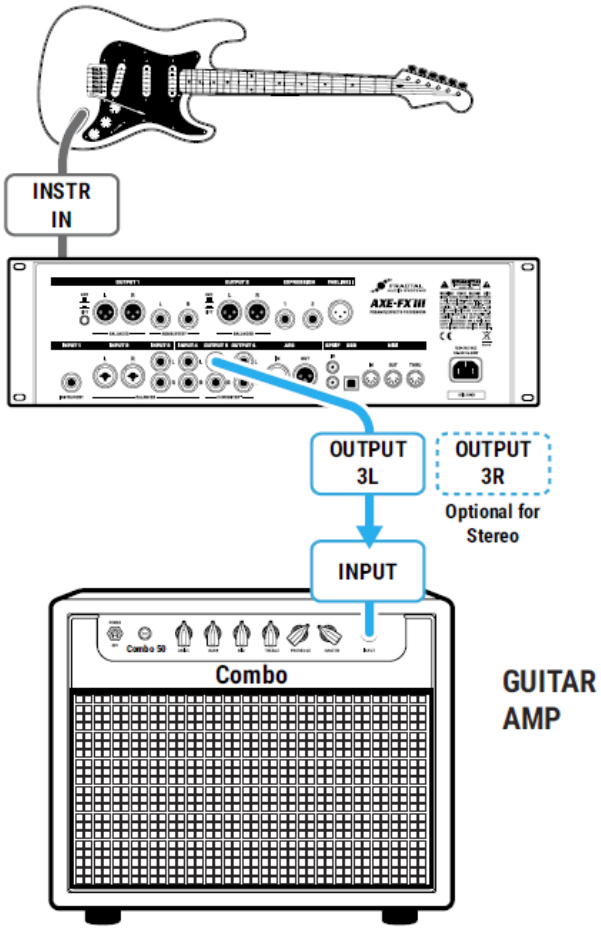
Questo setup sfrutta solo due dei quattro cavi utilizzati nel Four-Cable Method (p. 27). Gli Output 3 e 4 sono progettati per applicazioni a guadagno unitario—cosa che è importante per questo tipo di setup. Qui utilizzeremo l'**Output 3** e lo accoppieremo all'**Input 3** per pura semplicità.

Dovrete creare presets specifici senza blocchi Amp o Cab e questi preset dovrebbero essere creati pensando a come questi effetti suonano davanti alla preamplificazione del vostro amplificatore ed alla distorsione che produce.

COLLEGAMENTI

- Questa configurazione richiede presets senza blocchi Amp o Cab.
- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 Instrument** dell'Axe-Fx III. Regolate i livelli di ingresso se richiesto come dettagliato a p. 5.
- Collegate l'**Output 3 L** all'ingresso del vostro amplificatore. È raccomandato un cavo Humbuster.
- Impostate il potenziometro **OUT 3** sul pannello frontale al massimo per avere guadagno unitario.
  - Per estendere questo setup al campo della stereofonia collegate l'**Output 3 R** all'ingresso di un secondo amplificatore.
  - Potreste utilizzare l'Axe-Fx III per alternare due amplificatori cambiando i Channels del blocco Output 3:
    - Channel A: bilanciamento in Centro (entrambi gli Amplificatori)
    - Channel B: bilanciato a sinistra (Amplificatore sinistro)
    - Channel C: bilanciato a destra (Amplificatore destro)
    - Channel D: (Non utilizzato)

    (Fate riferimento alla sezione "6 Scenes & Channels" a p. 42 per altri dettagli).



CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE BASSO

Le funzioni opzionali di Boost/Pad presenti sugli Outputs 3 e 4 sono state ideate per far funzionare i convertitori D/A ad un livello più spinto, riducendo poi le uscite per un livello di rumore più basso. Per trovare la corretta regolazione, regolate queste impostazioni sul valore maggiore senza però avere il clipping degli outputs, indicata dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli del pannello frontale. Vi accorgerete di come il livello del rumore scenda quando aumentate il Boost/Pad. Trovate queste opzioni nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.

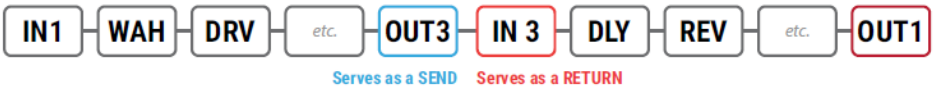
INSERIRE ALTRE UNITÀ ESTERNE

Global Settings: come al solito nella vostra strumentazione, controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo

Presets: Personalizzati

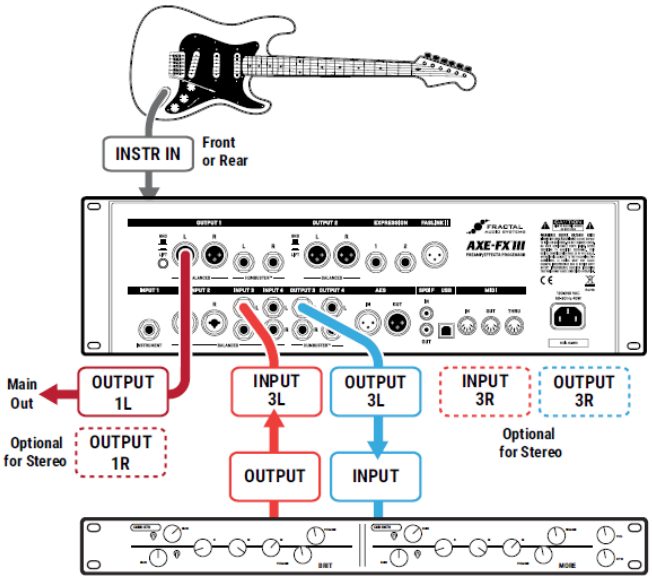
Con la configurazione tipica "in diretta" che utilizza solamente l'Input 1 e l'Output 1, l'Axe-Fx III possiede sufficienti blocchi I/O per inserire più unità esterne come "send-and-return". Il semplice esempio di seguito ipotizza l'utilizzo di un'altra unità esterna inserita nella catena utilizzando l'Output 3 (come "send") e l'Input 3 (come "return"). Questo setup può anche essere utilizzato con inserts stereo, o espanso utilizzando più coppie di I/O per inserire più unità. Unità esterne posso essere aggiunte anche ad altri tipi di configurazione utilizzando la medesima tecnica.

In questa configurazione sono richiesti preset personalizzati, con l'aggiunta di blocchi output e input come punti di mandata e ritorno del segnale (si veda l'esempio sotto riportato). L'Axe-Fx III non possiede blocchi "FX LOOP" quindi gli inputs e gli outputs sono posizionati individualmente sulla griglia. In una coppia send/return, il blocco Output è collegato al blocco Input (come mostrato qui sotto) in modo da permettere al blocco Input (return) di funzionare da controllo principale dello stato di bypass del collegamento send/return.



COLLEGAMENTI

- Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument).**
- Questo esempio assume che l'**Output 1** sia collegato a monitors FRFR.
- Collegate l'**Output 3 L** come un "send" all'ingresso della vostra unità esterna. Regolate i livelli utilizzando il potenziometro **OUT 3** sul pannello frontale tenendo presente quanto segue:
  - Gli Outputs 1 e 2 possiedono l'opzione di alternare fra -10 dbV e +4 dBu in **SETUP: I/O: Audio**.
  - Gli Outputs 3 e 4 forniscono guadagno unitario quando il potenziometro è al massimo.
  - Potete anche regolare i livelli di un singolo blocco Output.
- Collegate l'output dell'unità esterna all'**Input 3 L** come "return". Regolate i livelli sulla vostra unità o utilizzate i controlli trim in **SETUP: I/O: Input**.
- Eventualmente collegate il canale destro per degli inputs e outputs per inserire unità stereofoniche.



STRUMENTAZIONE ESTERNA COME PREAMPLIFICATORI, PROCESSORI, PEDALI, ECC.

COLLEGAMENTI CON I/O MULTIPLI

La flessibilità data dai nuovi blocchi Input e Output permette alcune configurazioni interessanti in modo abbastanza intuitivo. I diagrammi riportati sotto forniscono alcune idee per rigs per i quali in passato sarebbe state necessarie spiegazioni complicate, ma che ora diventano semplicemente dei presets.

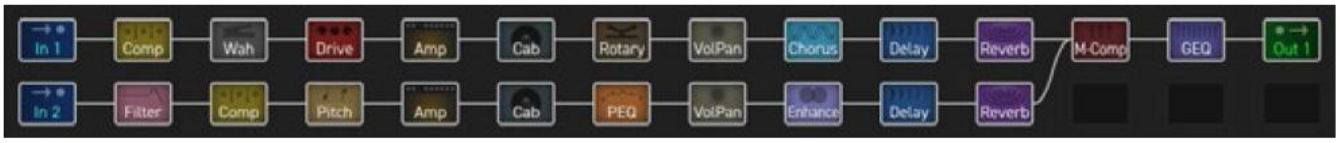
Le idee in questi layout possono ispirare altre configurazioni, magari in combinazione con i setup riportati in precedenza. Ad esempio potreste utilizzare gli Inputs e Outputs aggiuntivi per inserire unità esterne o utilizzare diverse backline o front-of-house. L'unico limite è rappresentato dall'immaginazione.

Per semplicità, tutti i blocchi sono mostrati come attivi al posto che bypassati.

CHITARRA CON DOPPIA USCITA

CPU: 82%

In questo caso, gli Inputs 1 e 2 sono utilizzati indipendentemente con le uscite dei PU magnetici e piezo di una chitarra con doppia uscita. I due segnali potrebbero confluire in una sorta di effetti "master" prima di essere inviati all'Output 1 rimanendo in piena stereofonia. Ciascuna catena possiede una ricca serie di effetti tra cui anche la modellazione di amp e cab. L'amplificatore per il piezo potrebbe essere un modello "Tube Preamp" ed una simulazione di chitarra acustica, scaricata da Axe-Change, potrebbe essere usata come User Cab.



CHITARRA E BASSO COMPLETAMENTE INDIPENDENTI

CPU: 83%

Questa configurazione permette l'utilizzo di una chitarra ed un basso contemporaneamente! La chitarra utilizza l'Input 1 e l'Output 1. Il basso l'Input 2 e l'Output 2. Questo setup avrebbe richiesto due diversi Axe-Fx II. Potete facilmente immaginare come modificare questo setup per utilizzare due chitarre elettriche o una chitarra elettrica ed un'acustica contemporaneamente. Tra l'altro, queste catena di segnale sono esattamente le copie di quelle di alcuni artisti che usano le unità Fractal Audio.

CATENA PER CHITARRA + EFFETTI PER IL MIXER

CPU: 84%

Esaminiamo un esempio più verticale. Di seguito trovate una mini configurazione FRFR per chitarra combinata con una ricca sezione effetti immaginata per essere integrata con un mixer per una performance live. La coppia di I/O 2 è utilizzata per una speciale catena di effetti per la voce, completa di un blocco Drive. La catena 3 è un massiccio shimmer stereo per tastiera con il proprio controllo a pedale del volume. La catena 4 contiene effetti immaginati da utilizzare in diverse scene di un bus Aux.

5 PRESETS

PANORAMICA

- L'Axe-Fx III possiede 512 locazioni di memoria per i preset, ciascuno che rappresenta un rig completamente indipendente con il proprio amp, cab, effetti e altro.
- L'Axe-Fx III viene spedito con vari "Presets di Fabbrica" ma ciascun preset è in realtà modificabile a piacere da parte dell'utente oppure può essere sovrascritto completamente.
- Se voleste recuperare i preset di fabbrica (o installare le nuove versioni che vengono rilasciate periodicamente), potete scaricarle da https://www.fractalaudio.com ed installarle grazie a Fractal-Bot.
- Ogni preset possiede il proprio nome che potete modificare quando lo salvate.
- I preset sono costruiti sulla "Griglia" inserendo, collegando e regolando i "Blocchi".
- I presets contengono "Scenes" ed i Blocchi contengono i "Channels". Entrambi questi due soggetti sono trattati in modo distinto nel capitolo/sezione che segue.
- A differenza di altri prodotti, l'Axe-Fx III permette preset più grandi con funzionalità maggiori. Quando si valuta cos'è possibile fare con i Scenes e Channels, si comprende che un singolo preset potrebbe facilmente bastare per un'intera canzone o addirittura un intero show.
- Fate riferimento al paragrafo "Introduzione Al Layout Della Griglia" a p. 8 prima di leggere questa sezione.

CARICARE I PRESETS

Diverse aree dell'Axe-Fx III forniscono modi diversi per caricare i presets:

- **Nella Home page** – Utilizzate i pulsanti **NAV LEFT** e **NAV RIGHT** o ruotate il potenziometro **VALUE**.
- **Nella pagina che fornisce l'elenco dei "PRESETS" del menù HOME** – Selezionate un preset e premete **ENTER**. I presets nella lista sono elencati in ordine numerico. Per cambiare il metodo di ordinamento passando all'elenco alfabetico premete il pulsante **SORT A–Z** (funzione Push del potenziometro **A**).
- **FC CONTROLLER** – I controllers FC offrono una serie di opzioni per la "selezione dei preset".
- **MIDI** – MIDI Bank e Program Changes selezionano i presets utilizzando il metodo standard "Controller 0 + PC". Fate riferimento al paragrafo "Tabella Dei Comandi Midi" a p. 174. È supportata anche un'opzione di MIDI Custom PC Mapping, si veda il paragrafo "Program Change Mapping" a p. 46.

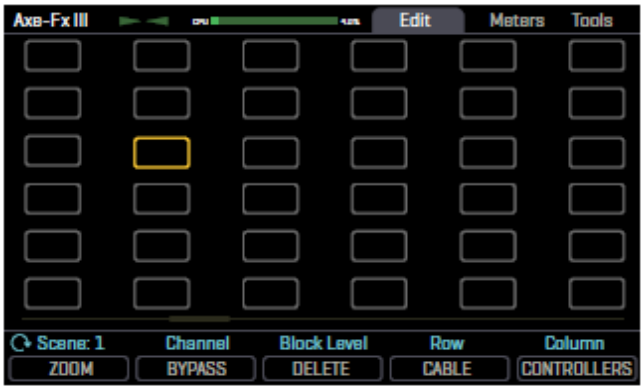
La Home Page

L'ASPETTO DELLA GRIGLIA

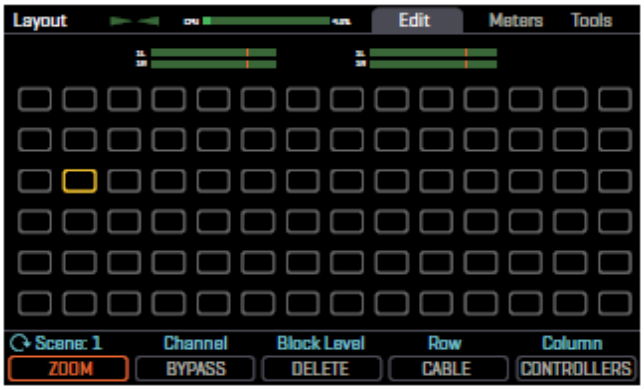
La griglia è una matrice 14×6 sulla quale vengono costruiti i presets. Potete pensare ai rettangoli nella griglia come fori nei quali vengono inseriti e collegati i "blocchi" per determinare il percorso ed il modo di gestione del segnale. Ciascun spazio nella griglia e ciascun cavo è stereo. Non è necessario un percorso destro / sinistro separato!

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

Nella schermata di default, il display dell'Axe-Fx III mostra solamente una sezione 6×6 dell'intera griglia 14×6. Visualizzate le parti nascoste utilizzando i potenziometri **D** o **E** oppure i pulsanti **NAV**. Una barra di scorrimento nella parte inferiore del display indica dove siete rispetto all'intera griglia. Per visualizzare in un colpo solo l'intera griglia, utilizzate il pulsante **ZOOM** (funzione push del potenziometro **A**).



La griglia nromalmente mostra 6 righe e 6 colonne. Potete scorrere a sinistra e a destra con i controlli di navigazione.



La funzione Zoom out mostra l'intera griglia. Mostra anche i VU meters per la regolazione di scenes e presets.

LAVORARE CON I BLOCCHI

Come anticipato nel paragrafo "Introduzione Al Layout Della Griglia" a p. 8, la griglia dell'Axe-Fx III deve essere riempita di Blocchi—componenti presi da un grande magazzino di amplificatori, casse, pedali, effetti da studio, mixers e altro. Per interagire con la griglia docete muovere il cursore — un rettangolo giallo controllato dai potenziometri D o E, oppure con i pulsanti NAV. Per semplicità, in seguito faremo riferimento genericamente a questi comandi come **NAV**.

PER INSERIRE UN BLOCCO...

- Con **NAV** spostatevi nella locazione della griglia desiderata.
- Ruotate il potenziometro **VALUE** per scorrere la lista dei blocchi, comprese le voci **SHUNT** (vedi sotto) e **NONE**.
- Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.
- Quando inserite i blocchi, questi vengono tolti dalla lista ma ciascun preset ha il proprio magazzino a disposizione.

PER CAMBIARE O RIMUOVERE UN BLOCCO ESISTENTE...

- Selezionate il blocco e ruotate **VALUE** per passare al tipo desiderato. Per rimuovere un blocco scegliete "NONE".
- Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.

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

PER BYPASSARE O ATTIVARE UN BLOCCO SULLA GRIGLIA...

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

RESETTARE UN BLOCCO/CHANNEL

I blocchi dell'Axe-Fx III vengono "inizializzati" quando vengono posizionati nella griglia, ma potreste voler ripartire da zero con blocchi già presenti dopo aver fatto alcune modifiche. La funzione **RESET** richiede solo la pressione di due pulsanti e può essere effettuata in qualsiasi momento.

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

SHUNTS

Uno shunt è un blocco trasparente dal punto di vista sonoro—un semplice strumento che trasporta il segnale attraverso le posizioni della griglia che altrimenti sarebbero vuote. Il vostro preset sarebbe muto se non vi fosse un collegamento completo fra il blocco Input ed il blocco Output, quindi posizionate uno shunt dove non mettere altri blocchi come Amp, Cab o effetti. Come gli spazi della griglia anche lo shunt è stereo; non ve ne serve uno per il canale destro e sinistro.

PER INSERIRE UNO SHUNT...

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

INPUTS E OUTPUTS

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

Fate riferimento al paragrafo "Blocchi Input & Output" a p. 52 per ulteriori informazioni.

MOSTRARE GLI STATI DEI BLOCCHI

I colori mostrati sullo schermo indicano i diversi stati dei blocchi sulla griglia come segue:

SPOSTARE BLOCCHI, RIGHE E COLONNE

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

- Aprite la pagina **Tools** del menù Layout.
- Selezionate l'azione con il potenziometro **FUNCTION** (**A**): Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down.
- Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare il blocco, riga o colonna di destinazione.
- Premete **ENTER** per eseguire lo spostamento.

CAVI CONNETTORI

Così come le unità reali, i blocchi nell' Axe-Fx III devono essere collegati fra loro affinché il segnale possa passare. Questo viene fatto mediante cavi virtuali che vanno da un blocco sulla griglia all'altro. Con anche un solo connetto re mancante il vostro preset potrebbe essere completamente muto! Come gli shunts, i connettori sono totalmente trasparenti dal punto di vista sonoro.

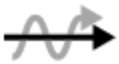
CREARE UN CAVO CONNETTORE...

- Posizionati nella griglia sul blocco dal quale desiderate il connettore INIZI. Non potete farlo iniziare da uno spazio VUOTO nella griglia!
- Premete il pulsante **CABLE** (funzione push del potenziometro **D**) o **ENTER**. Il blocco selezionato ed il suo vicina a destra lampeggeranno alternativamente.
- Con **NAV** spostatevi sul blocco di destinazione desiderato, il quale deve essere nella prima colonna a destra.
- È possibile selezionare un posto vuoto sulla griglia. Verrà creato uno shunt.
  - Assicuratevi di selezionare una destinazione che non sia già collegata a blocco di partenza altrimenti RIMUOVERETE quel cavo (si veda sotto).
- Premete **ENTER**. Per cancellare le modifiche senza creare il collegamento premete invece **EXIT**.

RIMUOVERE UN CAVO CONNETTORE...

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

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



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

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

REGOLE PER I CAVI DELL'AXE-FX III

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

Il diagramma seguente illustra alcune delle regole riportate sopra:

Una ★ rappresenta l'origine del cavo connettore.

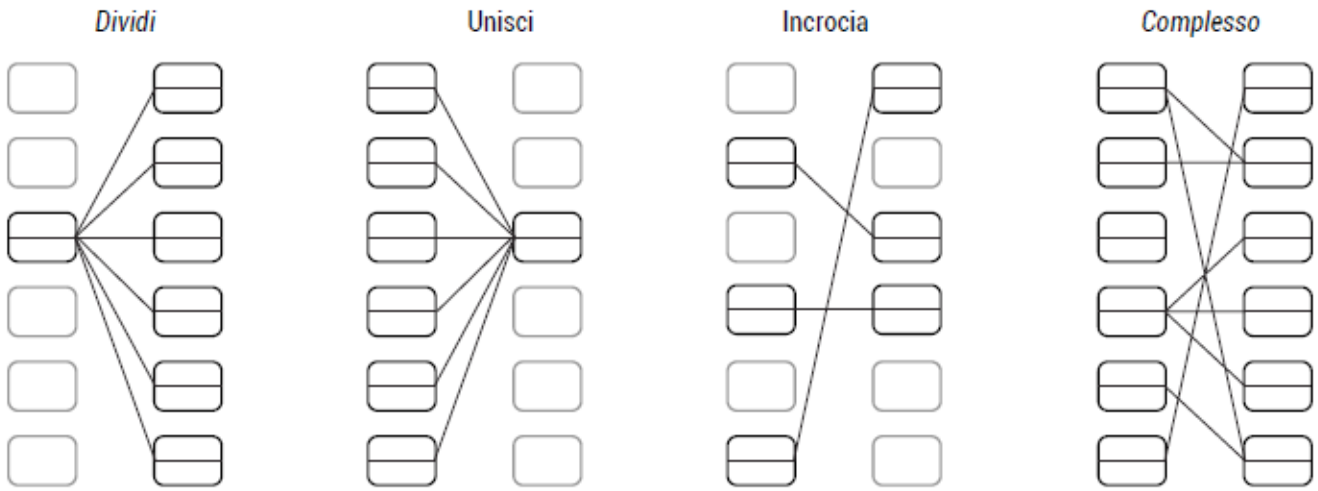
Una ✔ mostra tutte le destinazioni possibili.

Un ⃠ mostra le destinazioni non consentite o non disponibili.

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

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

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



IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI

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

BLOCCO		DESCRIZIONE	PER-PRESET	CHANNELS	TIPI
AMP	Amp	Eccolo! Più di 260 modelli di amplificatori in un solo blocco!	2	4	260+
CAB	Cab	Simulazione di speaker con la nostra tecnologia brevettata Ultra-Res.	2	4	2237
CHO	Chorus	Crea un classico effetto di modulazione mono e stereo, vibrato incluso.	2	4	14
CMP	Compressor	Controlla dinamica e aggiunge sustain.	2	4	6
XVR	Crossover	Divide il segnale fra le sue componenti in frequenza alta e bassa.	2	2	1
DLY	Delay	Un delay fino a 8000 ms, con modelli analogici, digitali, a nastro e altro.	4	4	18
DRV	Drive	Più di 25 modelli tra cui boost, overdrive, distortion, fuzz e molti altri.	4	4	37
ENH	Enhancer	Modalità classica e moderna per controllare l'immagine stereofonica.	2	4	2
RTN	Feedback Return	Riceve il segnale del blocco Feedback Send.	2	1	1
SND	Feedback Send	Invia il segnale al blocco Feedback Return.	2	1	1
FLT	Filter	Include passa basso, passa alto, passa banda e altri modelli.	4	4	12
FLG	Flanger	Vari modelli che permettono effetti dalla modulazione leggera al jet.	2	4	8
FOR	Formant	Create suoni vocalici dinamici con questo filtro.	2	4	1
GTE	Gate/Expander	Utile per qualsiasi occasione dal controllo leggero agli effetti estremi.	4	4	1
GEQ	Graphic EQ	Una varietà di modi per controllare facilmente e in modo flessibile il tono.	4	4	12
IN	Input	Inserisce il segnale proveniente dagli ingressi fisici nella griglia.	5	4	1
LPR	Looper	Un potente con grandi funzioni per il controllo remoto.	1	1	1
MGT	Megatap	Questo delay con 40-tap crea fantastici tappeti sonori.	2	2	1
MIX	Mixer	Vi permette di miscelare fino a sei segnali stereo.	4	4	1
MBC	Multiband Comp	Compressore a 3 bande ottimo per mastering o equalizzazione dinamica.	2	4	1
MTD	Multitap Delay	Molti delays speciali tra cui diffuser, quad-tap e altro.	2	4	5
MUX	Multiplexer	Questo selettore di ingresso invia uno dei molti input ad un output.	2	4	1
OUT	Output	Trasmette il segnale all'uscita fisica corrispondente.	4	4	1
PEQ	Parametric EQ	Equalizzatore parametrico a 5-bande per un preciso controllo del tono.	4	4	1
PHA	Phaser	Molti effetti phaser vintage e all'avanguardia tra cui il vibe.	2	4	8
PIT	Pitch Shift	Include detune, harmonizer (intelligent/custom), whammy e altro.	2	4	12
PLX	Plex Delay	Fino ad otto linee di delay che interagiscono in una matrice. magnifico!	2	4	3
RES	Resonator	Filtri a pettine risonanti in parallelo. Create accordi e altro.	2	2	1
REV	Reverb	Riproduzione di fama mondiale di modelli a molle, rooms, halls e altro.	2	4	44
RNG	Ring Mod	Estremamente flessibile, crea un range di effetti interessanti.	1	2	1
ROT	Rotary	Simula un classi speaker rotante con microfoni multipli.	2	4	1
RTA	Realtime Analyzer	Rappresentazione dello spettro di frequenze del segnale in ingresso.	1	1	1
SYN	Synth	Un synth monofonico a 3 voci che segue quello che suonate.	2	4	1
TTD	Ten-Tap Delay	Impostate time, pan e le distanze per un massimo di 10 ripetizioni distinte.	2	4	2
TMA	Tone Match	Abbina il suono dell'Axe-Fx III a quello di un amp, registrazione o unità.	1	1	1
TRM	Tremolo	Crea il classico tremolo, più l'auto-pan o effetti psicoacustici estremi.	2	4	2
VOC	Vocoder	La versione digitale di un classico. "*Stop the human. Stop the intruder.*"	1	1	1
VOL	Volume/Pan	Un semplice blocco volume che offre anche strumenti per l'input/output.	4	4	1
WAH	Wah	Il classico wah, con più tipi basati su dei classici.	2	4	8

Ciascun preset include anche una serie di Controller per le automazioni e un blocco Scene MIDI.

ESEMPI DELLE GRIGLIE DEI PRESETS

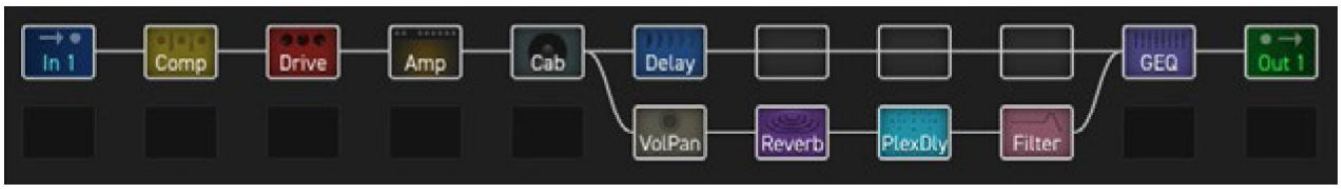
Alcune rappresentazioni di presets sono rappresentate di seguito per spiegare come i blocchi vengono combinati per formare un preset.

Queste illustrazioni sono schermate di Axe-Edit III, anziché le rappresentazioni del display.

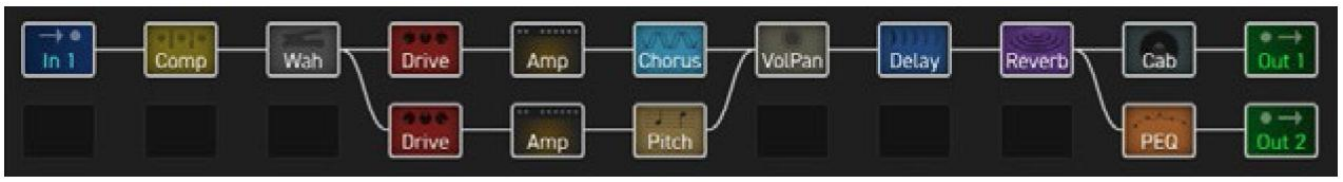
Es. 1: Semplice e perfetto. Wah. Drive pedal. Amp e Cab. Delay e Reverb post.

Es. 2: Qui sono aggiunti altri effetti e il riverbero è messo in parallelo al delay per un risultato diverso.

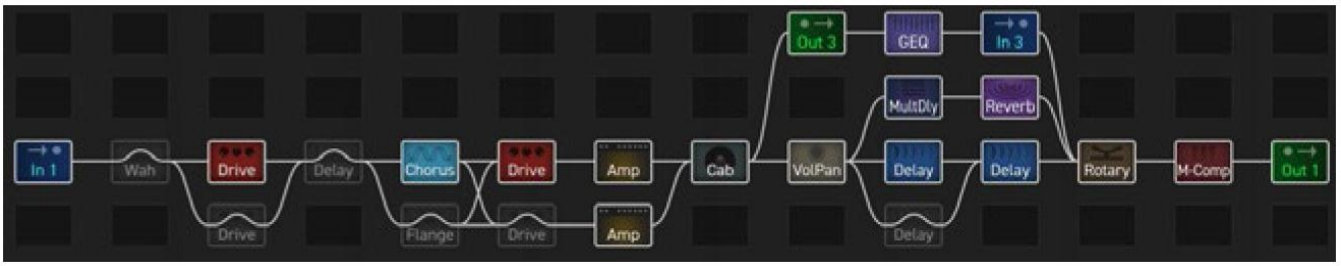
Es. 3: Intera catena parallela per un effetto shimmer, con un blocco VOLUME per controllare il livello di "mandata".



Es. 4: Un preset complesso con effetti sia prima che dopo due amplificatori. Un cab stereo alimenta l'OUT 1 (Front of House), mentre l'Output 2 preleva il segnale SENZA cassa per un utilizzo con un amplificatore di potenza neutro e speakers da chitarra reali (backline sul palco).



Es. 5: Un preset molto complesso con due amplificatori, percorsi paralleli, unità esterne e 4 blocchi sia drive che delay (questo preset è il primo in questa pagina a mostrare alcuni blocchi che sono bypassati).



MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO

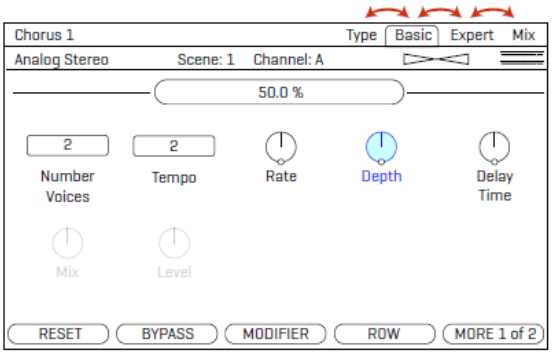
I blocchi sono completamente programmabili permettendovi di regolare ogni parametro come desiderate. Il menù **Edit** di ciascun blocco contiene una o più **pagine** con molteplici **parametri** che controllano diverse funzioni. Di seguito trovate una guida rapida relativa a come accedere e lavorare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

APRIRE UN MENÙ EDIT

- Selezionate il blocco desiderato nella **griglia**.
- OPPURE... da qualsiasi pagina premete **EDIT** per andare direttamente al menù di **modifica** del blocco selezionato (o del primo blocco se nessuno è selezionato).

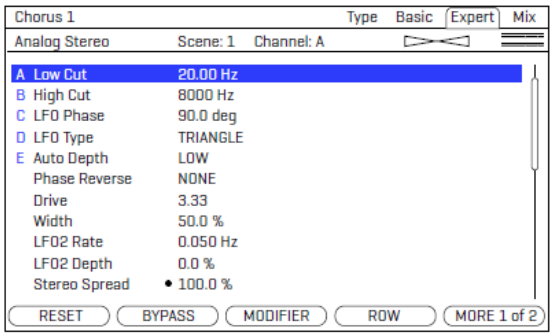
CAMBIARE PAGINA

- La maggior parte dei menù Edit hanno più pagine mostrate tramite "linguette" nella parte superiore del menù (frecce rosse qui a destra).
- Usate i tasti **PAGE** per andare alla pagina sinistra o destra.



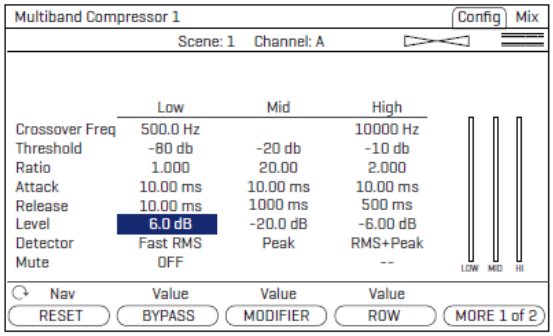
EDIT DELLE PAGINE CON POTENZIOMETRI

- Molte delle pagine Edit visualizzano righe costituite da fino a 5 controlli virtuali, quali potenziometri o interruttori o selettori. Per effettuare le modifiche utilizzate i cinque potenziometri sotto al display.
- Ascolterete le modifiche al suono in tempo reale.
- Passate da una riga all'altra con **NAV UP/DOWN**.



EDIT DELLE PAGINE CON "MENU"

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



ALTRI TIPI DI PAGINA

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

.

SALVARE LE MODIFICHE

Dopo aver editato un preset, vorrete salvare il risultato.

Ogni preset nell'Axe-Fx III può essere modificato. Non esistono presets permanenti.

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

PER SALVARE UN PRESET...

- Premete **STORE** per visualizzare la pagina STORE.
- Premete **ENTER** per mostrare l'avviso "Do you want to overwrite the Preset?" (vuoi sovrascrivere il preset corrente?)
- Premete **ENTER** ancora per confermare o **EXIT** per annullare.
- Il messaggio "**SAVED!**" viene mostrato al termine del salvataggio.

PER CAMBIARE NOME O LOCAZIONE AL PRESET...

L'Axe-Fx III possiede 512 locazioni di memoria. Potete editare il nome di qualsiasi preset quando lo salvate.

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

QUICK TIP

*La possibilità di dare un nome alle Scenes è un nuovo strumento molto potente. Oltre ad indicare a cosa è finalizzata la specifica scena, i nomi delle scene non utilizzate possono essere utilizzare per brevi note o promemoria. Le abbreviazioni possono aiutare. Ad esempio, uno "slash" potrebbe indicare la funzione di espressione per un controller esterno: "FB /1, Time /2" potrebbe indicare che il **Feedback** è controllato dall'"External 1" ed il **Mix** dall' "External 2".*

LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET

Ciascun blocco che aggiungete ad un preset contribuisce all'utilizzo generale della CPU. Potete controllare in qualsiasi momento l'utilizzo grazie al mini-indicatore CPU nella parte alta della griglia.

L'utilizzo massimo ammissibile è pari al 90%. CI sono dei sistemi di sicurezza che vi impediscono di spingere troppo l'utilizzo della CPU dell'Axe-Fx III. Il primo, vi impedisce di inserire qualsiasi blocco che potrebbe sovraccaricare mostrando il messaggio "INSUFFICIENT CPU". L'Axe-Fx III assume che il blocco verrà usato ai suoi limiti quando effettua questa valutazione. Se vi trovate ad avere un utilizzo superiore al 90% le performance audio potrebbero essere compromesse.

Se vi viene impedito di aggiungere altri blocchi a causa dei limiti della CPU, potete effettuare delle modifiche per ridurre l'attuale utilizzo della CPU e riprovare. Potreste rimuove un effetto che è meno importante. Modificare alcuni parametri può aiutare. Ma state attenti a non tentare di riportare ai valori precedenti i parametri dopo avere inserito il blocco desiderato. Ad elevati livelli di utilizzo della CPU, l'Axe-Fx III potrebbe divenire instabile.

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

- **Amp: Output Comp**: Impostatelo a "0" per un minore utilizzo della CPU.
- **Cab: Mute**: Più IRs utilizzate per blocco, maggiore è l'utilizzo della CPU.
- **Reverb: Quality e Echo Density**. Più basso = minore CPU. Il modello "Spring" ha il minor utilizzo di CPU.
- **Compressor**: Impostate il modello su uno delle opzioni "PEDAL" per utilizzare meno CPU.
- **Phaser: Stages**. Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Filter: Order e Q**. Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Multitap Delay: Type.** Modelli diversi hanno diverso impatto sulla CPU.
- **Modifiers** influiscono anch'essi sull'uso della CPU.

La pagina Wiiki di Fractal Audio contiene una lista delle idee per ridurre l'utilizzo della CPU. La trovate all'indirizzo:

https://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Presets and_blocks.

CPU E USB

Dal momento che è presente un processore dedicato alla gestione dell'USB, l'utilizzo della CPU non è influenzato dal fatto che l'USB è collegato

6 SCENES & CHANNELS

PANORAMICA

Prima di leggere questa sezione, date un'occhiata al paragrafo "Introduzione Alle Scenes E Ai Channels" a p. 9.

Ogni preset dell'Axe-Fx III possiede otto **Scenes**. Le Scenes non devono essere aggiunte o create—sono già presenti, pronte per essere utilizzate. Potete pensare ad una scena come un "preset all'interno del preset" in grado di rappresentare il preset in diversi stati. Le Scenes possono controllare quali blocchi sono attivi e quali bypassati, quale Channel è attivo per ciascun blocco e altro.

Ci sono molti benefici nell'utilizzo delle scene. Selezionando una scena potete richiamare con un singolo gesto quello che altrimenti avrebbe necessitato una "danza" sui footswitches. Le Scenes si caricano immediatamente ei cambi possono essere senza soluzione di continuità. Le Scenes offrono il sistema più semplice per ottenere un perfetto "spillover" per tutti gli effetti basati sul tempo come delay e reverb. Questo è solo l'inizio… questa funzione incredibilmente potente potrebbe divenire uno degli aspetti preferiti del vostro Axe-Fx III.

La funzione Channels si spiega praticamente da sola. La maggior parte dei blocchi possiede un certo numero di canali (tipicamente quattro) e per ciascuno canale potete impostare ogni parametro di quel blocco in qualsiasi modo. È come avere più blocchi in uno.

COSA INCLUDONO LE SCENES...

Ciascuna Scene memorizza tutto quello che segue:

1. Lo stato di **bypass** di ogni blocco nel preset corrente.
2. Il **Channel** corrente di ogni blocco nel preset corrente.
3. L'impostazione di quattro potenziometri virtuali **Scene Controller**, che sono in grado di regolare i parametri del suono tra le scene.

Le Scenes possono utilizzare il **blocco MIDI Scene** (p. 125) per inviare fino a 8 messaggi MIDI di PC o CC ogni volta che una nuova scena viene selezionata.

Ciascuna sena possiede anche il proprio Nome.

COSA *NON* INCLUDONO LE SCENES...

In breve? Tutto il resto. Le Scenes operano solo sulle voci elencate in precedenza. Le Scenes non possono variare i blocchi presenti sulla griglia o il routing. Non potete modificare i parametri degli effetti per scena (eccetto che tramite i Scene Controllers), ma ricordate che potete cambiare i Channels.

COSA INCLUDE CIASCUN CHANNEL...

Ciascun Channel memorizza le proprie impostazioni per **ciascun parametro nel blocco**. Questo vi fornisce fino a quattro suoni indipendenti usando un solo blocco. Tenete presente che come per un processore o pedale tradizionale, i blocchi basasti sul tempo come Delay e Reverb condividono una porzione di memoria tra i diversi canali, quindi potreste sentire delle "code" se cambiate il tempo o le dimensioni. Per evitare questo, utilizzate blocchi diverse da scena a scena.

FAQ: PERCHE' NON CAMBIARE SEMPLICEMENTE PRESET?

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

CAMBIARE I CANALI

Aree diverse dell'Axe-Fx III forniscono diversi metodi per cambiare i Channels:

- **Dalla GRIGLIA** – Selezionate il blocco desiderato e ruotate il potenziometro **Channel** (**B**).
  Il Channel corrente viene indicato sopra al potenziometro.
- **Mentre EDITATE un BLOCCO** – Premete il pulsante **MORE** (funzione push del potenziometro **E**) per visualizzare la schermata **Scene/Channel**. Con i pulsanti **CHANNEL–/+** (funzione push dei potenziometri **C** e **D**) selezionate un canale. Il canale corrente è mostrato al centro della parte superiore di ogni pagina del menù Edit.
- **CONTROLLER FC** – I Controller FC offrono una serie di possibilità per la "Selezione dei Canali".
- **MIDI** – Comandi MIDI e Global Controllers come un footswitch esterno collegato possono essere utilizzati per selezionare i Channels. Si veda il paragrafo "Selezionare Scenes & Channels Da Remoto" a p. 45.

IMPOSTARE I CANALI

Ogni volta che editate un blocco, state già programmando almeno un Channel (tipicamente il Channel A). Programmare gli altri canali è facile: semplicemente selezionate il canale desiderato come descritto in precedenza ed usate il vostro normale metodo per impostare i vari parametri con i nuovi valori. Ripetete questa procedura per ogni canale nel blocco e poi salvate il preset.

COPIARE UN CHANNEL...

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

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

SELEZIONARE LE SCENE

Aree diverse dell'Axe-Fx III forniscono diversi metodi per selezionare una Scene.

- **Nella Home page** – Con i pulsanti **NAV UP/DOWN** o il potenziometro **A**. La scena corrente è evidenziata.
- **Dalla GRIGLIA** – Ruotate il potenziometro Scene (**A**). La scena corrente è mostrata sopra al potenziometro.
- **Mentre EDITATE un BLOCCO** – Premete il pulsante **MORE** (funzione push del potenziometro **E**) per visualizzare la schermata **Scene/Channel**. Con i pulsanti **SCENE –/+** (funzione push dei potenziometri **A** e **B**). La scena corrente viene visualizzata nel centro della parte superiore di ogni pagina nel menù Edit.
- **CONTROLLER FC** – I Controller FC offrono una serie di possibilità per la "Selezione delle Scene".
- **MIDI** – Comandi MIDI e Global Controllers come un footswitch esterno collegato possono essere utilizzati per selezionare le Scenes. Si veda il paragrafo "Selezionare Scenes & Channels Da Remoto" a p. 45.

SCENA DI DEFAULT

Quando viene caricato un nuovo preset, vengono caricati gli stati relativi alla scena selezionata al momento in cui è stato salvato. Quindi, per impostare la scena di default per qualsiasi preset, salvate il preset dopo aver selezionato quella scena.

IMPOSTARE LE SCENE

Ogni volta che create un preset, state già configurando almeno una Scene. Programmare le altre scene è facile: semplicemente selezionate la Scena desiderata ed utilizzate i metodi abituali per attivare o bypassare gli effetti e selezionare i canali. Ripetete questa procedura per ogni Scene e poi salvate il preset. Ecco alcune istruzioni passo passo per impostare le scene:

IMPOSTARE UNA NUOVA SCENE O EDITARNE UNA ESISTENTE ...

1. Richiamate il preset desiderato e selezionate la Scene voluta.
2. Bypassate o attivate ciascun blocco come desiderato.
   - Dal Layout (griglia) o mentre editate un blocco, usate il pulsante **BYPASS** (funzione push del potenziometro B).
   - O utilizzate un footswitch assegnato o un controller remoto per bypassare/attivare il blocco.
3. Impostate il Channel per ciascun blocco come descritto nella pagina precedente.
4. Provate e salvate il preset. Nella pagina **STORE**, usate **NAV** per visualizzare la nuova scena e darle un nome (vedi p. 40).

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

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

COPIARE UNA SCENA SU DI UN'ALTRA...

La pagina **Tools** del menù **Layout** contiene uno strumento per copiare una scena su di un'altra (senza includere il nome). Questo funziona all'interno di un singolo preset; non potete copiare una scena da un preset ad un altro.

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

SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO

Scenes e Channels possono essere selezionati tramite comandi MIDI o Global Controllers. Qui sono preferibili gli switches anziché i pedali (sebbene gli switches possano essere inseriti nei jacks "Pedal"). Ci sono molte opzioni.

SCENE INCREMENT E DECREMENT

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

SELEZIONE DELLE SCENES

Questa opzione utilizza il valore di un controller per selezionare una scena specifica. Dovete prima assegnare alla funzione **Scene Select** il suo controller nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

La scena è data dal valore del controller (non dal numero del controller... si vedano le FAQ qui sotto).

I valori partono da 0, mentre le scene da 1, quindi "**Valore più uno = numero di Scene**" (tabella 1 a destra). Le serie si ripetono con le scene che vanno da 1 a 8 per tutti i valori CC fino a 127[1].

ESEMPIO: immaginiamo che volete che la vostra DAW selezioni la scena 3. Aprite il menù **MIDI/Remote** e assegnate il CC# desiderato per "Scene Select". Diciamo CC#34. Impostate la vostra DAW affinché invii il CC#34 con il valore "2", in questo modo verrà caricata la scena 3.

TABELLA 1

CC Values, Scenes.

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

SELEZIONE DEI CHANNELS

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

Il Channel viene selezionato da un valore del controller (non dal numero di controller... si vedano le FAQ qui sotto). I valori partono da 0, che corrisponde al Channel A, e proseguono nello stesso modo (si veda la tabella 2 qui a destra).

TABELLA 2

CC Values/Channels

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

Come per la funzione Scene Select (qui sopra) la serie continua, ripetendo i Channels A–D su tutti i valori fino a 127.

1 In termini matematici sarebbe **Scene# = [(CC Value mod 8) +1]**

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

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

Una volta che un CC# è stato impostato per controllare una funzione, il suo **valore** dice cosa deve fare quella funzione. Alcune funzioni — come il Volume— interpretano tali dati in modo continuo su tutto il range da 0 a 127. Altre funzioni — come lo stato di Bypass — disattivano per valori bassi e attivano per valori alti. Altre funzioni potrebbero essere attivate da un valore qualsiasi. Vari tipologie di controller fisici possono inviare i valori in modo diverso. Un **pedale** in continuo movimento fra il minimo ed il massimo invia un "flusso" continuo di dati che vanno da 0 a 127. Uno **switch** mando un singolo valore per OFF (tipicamente 0) e un altro per ON (tipicamente 127). Altri controller MIDI offrono altre opzioni.

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

PROGRAM CHANGE MAPPING

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

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

Con l'opzione PC Mapping impostata su "OFF", i MIDI Program Changes caricano i preset secondo un rapporto 1:1 e i comandi Bank Select vengono processati dall'unità come sempre ovvero secondo quanto indicato nella "Tabella Dei Comandi Midi" a p. 174.

COSTRUIRE LA MAPPA

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

Per utilizzarla seguite questa semplice procedura:

1. Con **NAV** portatevi sulla riga del messaggio di Program Change che volete rimappare.
2. Con il potenziometro **B** selezionate il valore desiderato per il parametro **Map to Preset**. Questo è il preset che verrà caricato quando viene ricevuto il messaggio di Program Change selezionato.
3. Con il potenziometro **C** impostate il valore desiderato per il parametro **Map to Scene**. Potete selezionare la scena tramite il suo numero o selezionare "AS SAVED" per caricare la scena di default salvata nel vostro preset (fate riferimento a p. 44 per maggiori informazioni circa la Default Scene).
4. Ripetete i passi da 2 a 4 per i rimanenti messaggi di Program Change che volete rimappare.
5. Premete **EXIT** per terminare. Non avete la necessità di salvare le impostazioni nel menù **SETUP**.

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

INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE

Fate riferimento al paragrafo "Il Blocco Scene Midi" a p. 125 per i dettagli relativamente a come ciascuna scena possa trasmettere fino ad otto messaggi MIDI

SCENE, CANALI & MODIFIERS

Il sistema dei Modifiers fornisce un'estesa automazione e controllo remoto dei parametri dell'Axe-Fx III.

I Modifiers sono spiegati in dettaglio nella Sezione 9 a p. 136 ma di seguito trovate un riassunto delle principali informazioni circa Scenes, Channels e modifiers.

CONTROLLERS DELLE SCENE

I valori dei parametri dei blocchi sono gli stessi in ciascuna scena di un preset. Ovviamente potete cambiare il Channel, che è ottimo ma non è la stessa cosa. Il sistema costituito dagli **Scene Controller** fornisce un modo per avere valori di singoli parametri o gruppi di parametri diversi per scena.

Date un'occhiata al paragrafo "Tutorial: Controllers Delle Scene" a p. 144.

CHANNELS & MODIFIERS

I Modifiers sono **condivisi** da tutti i Channels, questo significa che qualsiasi modifier voi creiate in un Channel sarà presente in tutti i Channels di quel blocco. Questa è per la maggior parte dei casi un'ottima cosa evitando di dover applicare lo stesso modifier più volte quando cambiate i Channels.

In alcuni casi, potreste accorgervi che se cambiate il **Modello** (Type) da un canale all'altro, alcuni parametri potrebbero o non essere presenti del tutto oppure avere nomi diversi. Ad esempio, nel blocco Delay, il **Mono Tape** possiede un parametro chiamato "Head 2 Ratio", mentre lo stesso parametro è chiamato "L/R Time Ratio" nel **Dual Delay**. Queste differenze sono tali che i resultati potrebbero non essere prevedibili.

SCENE REVERT

Le modifiche alle scene effettuate dal pannello frontale dell'Axe-Fx III (o da Axe-Edit III) rimangono effettive fino a quando le salviate o annulliate caricando un altro preset senza effettuare un salvataggio. Tuttavia, le modifiche effettuate via MIDI o tramite un footswitches possono avere portare ad un differente comportamento in funzione di una impostazione Global denominata **Scene Revert**. Con la funzione Scene Revert attivata (on), le modifiche ad una Scene vengono annullate quando caricate una nuova scena. Di seguito trovate due esempi in modo che possiate paragonare come cambiano le scene in entrambe le modalità:

Es. 1: SCENE REVERT su OFF (default)

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

Es. 2: SCENE REVERT su ON

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

ATTIVARE/DISATTIVARE LA FUNZIONE SCENE REVERT...

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

7 LIVELLARE I PRESETS

Questa sezione tratta il tema di come bilanciare i livelli tra Presets, Scenes e Channels, ed è importante come quello relativo all'impostazione corretta dei livelli di input e output. Bilanciare i livelli richiede sia una buona conoscenza che degli strumenti. La sfida di avere i "giusti" livelli non è una prerogativa dell'Axe-Fx III. I chitarristi ed i tecnici audio si trovano davanti al medesimo ostacolo quando utilizzano unità tradizionali: la nostra capacità uditiva, gli speakers e tutto quello che ci circonda sono una variabile. Su di una piattaforma così potente e flessibile come l'Axe-Fx III, il numero di opzioni che possono avere impatto sul volume sono scoraggianti, ma fortunatamente ci sono alcune buone regole generali supportate da un buon numero di controlli precisi ed indicatori. Questa sezione mira a fornirvi un metodo da applicare per normalizzare i livelli di Presets, Scenes e Channels.

CONSIGLI GENERALI

- A volte le nostre orecchie ci ingannano. Un fenomeno noto come effetto di "eguale intensità sonora" (noto anche come effetto "Fletcher Munson") porta ad una diversa percezione delle frequenze complessive del suono in funzione del livello del volume. A volumi bassi, le frequenze basse e alte sembrano relativamente più quiete. Approfondite la conoscenza di questo fenomeno e controllate i vostri presets a vari livelli, specialmente a livello "concerto"!
- A causa delle diverse risposte in frequenza, differenti sistemi speaker possono variare la nostra percezione del volume. Impostate i livelli sul sistema attraverso il quale suonerete, o idealmente, sul migliore e più accurato speaker che possiate trovare. Preparatevi a dover fare aggiustamenti in altri sistemi audio (questo vale sia per il vostro suono che per il vostro livello).
- Ciò che ci circonda, o il contesto in cui ci troviamo, possono cambiare la nostra percezione del volume. Due suoni di chitarra possono sembrare relativamente identici per quanto riguarda il volume se ascoltati da soli, ma suonano completamente diversi quando "combattete" in un mix popolato di altri strumenti come basso, batteria o quando suonate in uno spazio problematico dal punto di vista acustico. Fate aggiustamenti in funzione del contesto.

REGOLA GENERALE

- Ci sono molti e diversi modi per regolare il livello sull'Axe-Fx III. Una regola generale è quella di utilizzare il parametro **Level** del blocco **Amp**. Fate riferimento al paragrafo "Il metodo per livellare" nella pagina seguente per i dettagli su come effettuare questa operazione tra Presets, Scenes e Channels.
- Soprattutto, usate il buon senso. Affidatevi agli indicatori ma non usate solo quelli.
  USATE LE VOSTRE ORECCHIE!

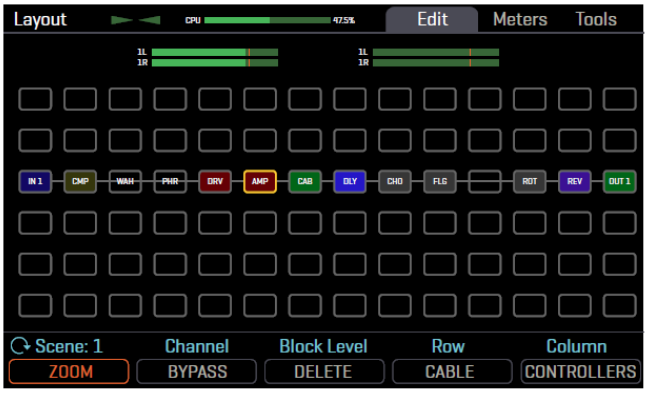
ECCEZIONI ALLA REGOLA

- Quando utilizzate dopo il blocco (o i blocchi) Amp un effetto dinamico dipendente dal livello come possono essere un **compressore** o un **gate**, dovete sistemare nuovamente questi blocchi dopo avere cambiato i livelli dell'amplificatore. Una opzione migliore potrebbe essere quella di infrangere la regola generale e regola invece l'uscita dell'ultimo blocco dinamico.
- Questo è anche il caso per qualsiasi effetto non lineare come un **drive** che potrebbe in rari casi (come per effetti Tape Saturation o Bitcrusher) essere posto dopo l'amplificatore. Regolate il **livello** di questi blocchi anziché quello dell'amplificatore.
- Se il vostro **Drive/Saturation** prevalente viene dalla simulazione di **Preamp** del blocco **Cab**, regolate invece il **livello** del blocco Cab.

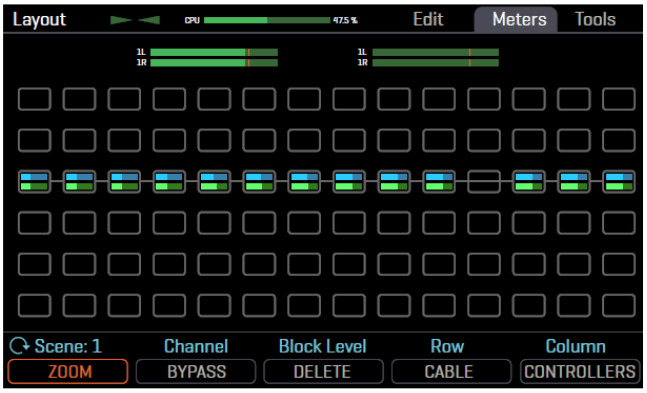
UN METODO PER LIVELLARE

La nuova visualizzazione ZOOM della griglia fornisce un ottimo ambiente per livellare presets, scenes e channels.

Quando passa dalla pagina **Edit** a quella **Meters** del **Layout** (griglia), potete osservare come i nomi dei blocchi diventano i livelli di ingresso ed uscita del blocco (rispettivamente blu e verde). Ancora più importante è che quando la griglia viene mostrata nella sua interezza potete osservare due **VU meters** più grandi rappresentanti **l'Outputs 1** e **2** posizionati nella parte alta del display. La scala di questi indicatori va da -20 a +10 dB con una linea rossa sulla 0 (questo è il livello interno non un'indicazione dBu). Questi indicatori sono ottimi per impostare i livelli.



Riducendo la griglia appaiono i VU meters in alto al centro



La pagina di destra - Meters - mostra gli indicatori per i blocchi

Per impostare i livelli, suonate la vostra chitarra e guardate i VU meters. Ricordando la regola generale — e non applicando alcuna eccezione — regolate il livello di uscita del blocco Amp selezionando il blocco e ruotate il potenziometro Block Level (C) finché il livello oscilla intorno alla linea rossa (date un'occhiata al suggerimento riportato sotto relativo all'utilizzo del Looper). Modi diversi di suonare e differenti amplificatori e impostazioni possono attivare gli indicatori in modo diverso. Suonate in modo uniforme. Suonate accordi e "porzioni" — le frequenze basse contenute nel suono possono spingere con più forza gli indicatori. Se volete comparare i livelli di due presets/scenes/channels, suonate lo stesso tipo di materiale mentre guardate gli indicatori. Ricordate che ogni volta che regolate Drive, Master o altri parametri che hanno impatto sul tono potreste dover rivedere il processo.

Se avete due blocchi Amp potrebbe essere più semplice regolare i livelli in un singolo blocco che somma i loro due outputs, come un Mixer, un blocco block o Cab.

La schermata **Layout** vi permette di cambiare le Scenes (potenziometro **A**) e i Channels (potenziometro **B**) potendo così paragonare e regolare ogni cosa all'interno di una singola pagina

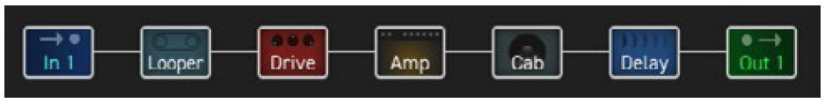
Ricordate anche questo principio di buon senso: dovete anche usare le vostre orecchie. Quando usate gli indicatori, un amplificatore clean grintoso finisce con l'essere più forte di amplificatore distorto con un sacco di bassi.

SUONI LEAD E PIU' FORTI

Ora avete un'idea di come normalizzare i livelli tra Presets, Scenes e Channels, ma se desideraste volontariamente che alcuni suoni fossero più forti o più quieti? Il primo approccio è quello di partire con il suono più forte e rendere gli altri più quieti. Questo vi assicura di avere la sufficiente headroom ed evitare il clipping. È CORRETTO per alcuni suoni essere molto quieti: il nostro prodotto possiede un livello del rumore molto basso e non risente di alcun problema tipico delle unità analogiche utilizzare ad un livello inferiore rispetto a quello "ottimale".

QUICK TIP

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



LIVELLI PER IL BLOCCO BYPASSATO

Non solo amplificatori e casse ma anche le impostazioni di blocchi effetto possono contribuire ai livelli del preset. Qui trovate alcuni suggerimenti per aiutarvi a regolare gli effetti in modo che i livelli rimangano costanti quando bypassate o attivate i blocchi.

- A volte gli effetti volutamente aumentano o riducono i livelli. Altre volte volete che i livelli rimangano costanti quando inserite un effetto. In entrambi i casi, esiste un semplice metodo che potete utilizzare per effettuare le corrette impostazioni. Per prima cosa, come l'effetto attivato, regolate il parametro **Mix** in modo da ottenere la desiderata miscela fra segnale Dry e quello Wet. Poi con una mano sul parametro che regola il **Level** del blocco e l'altra sul suo pulsante di **Bypass** (funzione push del potenziometro **B**), alternate fra gli stati on e off dell'effetto, regolando il livello fino ad ottenere il volume desiderata con l'effetto attivato e bypassato.
- Per gli **effetti basati sul tempo** come delay e reverb è meglio impostare il loro **Bypass Mode** (p. 55) su "MUTE FX IN". Questo assicura che il livello dry non viene modificato quando attivate o bypassate il blocco. Poiché questa impostazione potrebbe nascondere modifiche al vostro segnale "dry" dovreste utilizzare la pagina Meters del menù Layout per assicurarvi che il livello è pressoché lo stesso prima e dopo questi effetti quando sono bypassati.
- Gli effetti di Pitch richiedono un discorso a parte. In funzione della loro peculiarità e impostazioni, potreste volerlo trattare come effetti basati sul tempo con l'impostazione su "MUTE FX IN" oppure impostando il parametro **Bypass Mode** su "THRU" ed utilizzare il primo metodo descritto sopra.

8 GUIDA AI BLOCCHI

La GUIDA AI BLOCCHI descrive tutti i blocchi effetti, le tipologie e i parametri. Ha il suo indice:

GUIDA AI BLOCCHI: INDICE

BLOCCHI INPUT & OUTPUT ... 52
Parametri del Noise Gate ... 52
Parametri dell'Output Mixer ... 53
PARAMETRI MIX/LEVEL ... 55
IL BLOCCO AMP ... 57
IL BLOCCO CAB ... 66
IL BLOCCO CHORUS ... 69
IL BLOCCO COMPRESSOR ... 71
Parametri Comuni e per Tipi Pedal/Optical ... 71
Studio Parameters ... 72
Dynamics Processor Parameters ... 72
IL BLOCCO CROSSOVER ... 74
IL BLOCCO DELAY ... 75
Tipi Mono e Parametri Comuni ... 76
Parametri dello Stereo Delay ... 77
Parametri del Dual Delay ... 77
Parametri dello Sweep Delay ... 77
Parametri del Mono Tape Delay ... 78
Parametri del Reverse Delay ... 79
IL BLOCCO DRIVE ... 81
IL BLOCCO ENHANCER ... 84
Parametri del Modern Enhancer ... 84
Parametri del Classic Enhancer ... 84
IL BLOCCO FILTER ... 85
IL BLOCCO FLANGER ... 86
IL BLOCCO FORMANT ... 88
IL BLOCCO GATE/EXPANDER ... 89
IL BLOCCO GRAPHIC EQ ... 90
IL BLOCCO LOOPER ... 91
IL BLOCCO MEGATAP ... 92
IL BLOCCO MIXER ... 94
IL BLOCCO MULTIBAND COMPRESSOR ... 95
IL BLOCCO MULTIPLEXER ... 96
IL BLOCCO MULTITAP DELAY ... 97
Parametri Generali e del Quad-Tap ... 97
Parametri del Band Delay ... 100
Parametri del Quad-Series Delay ... 100
Parametri del DIffusor ... 101
Parametri del Quad-Tape Delay ... 101
IL BLOCCO PARAMETRIC EQ ... 102
IL BLOCCO PHASER ... 103
IL BLOCCO PITCH ... 105
Parametri Comuni del Blocco Pitch ... 107
Dual Detune, Quad Detune ... 108
Dual Shift, Quad Shift, Quad Shift Delay ... 109
Harmony (Dual, Quad, Quad Delay) ... 110
Arpeggiator ... 111
Octave Divider ... 112
Whammy (Classic + Advanced), Drop Tune ... 113
Crystal Echoes ... 114
Custom Shifter ... 114
IL BLOCCO PLEX DELAY ... 115
Parametri Generali e del Plex Delay ... 115
Parametri del Plex Detune ... 116
Parametri del Plex Shift ... 116
IL BLOCCO REALTIME ANALYZER ... 118
IL BLOCCO RESONATOR ... 119
IL BLOCCO REVERB ... 120
IL BLOCCO RING MODULATOR ... 123
IL BLOCCO ROTARY ... 124
IL BLOCCO SCENE MIDI ... 125
IL BLOCCO SEND ... 126
IL BLOCCO RETURN ... 126
IL BLOCCO SYNTH ... 128
IL BLOCCO TEN-TAP DELAY ... 129
Parametri Comuni e del Ten Tap Delay ... 129
Parametri del Rhythm Tap Delay ... 130
IL BLOCCO TONE MATCH ... 131
IL BLOCCO TREMOLO/PANNER ... 132
IL BLOCCO VOCODER ... 133
IL BLOCCO VOLUME/PAN ... 134
IL BLOCCO WAH WAH ... 135

BLOCCHI INPUT & OUTPUT

5 Blocchi, 4 Canali **IN**

4 Blocchi, 4 Canali **OUT**

BLOCCHI INPUT

I blocchi Input permettono al segnale di arrivare sulla griglia. Affinché il segnale venga processato, un preset deve avere almeno un blocco Input. Come tutti gli indicatori di livello di ingresso, i blocchi Input sono BLU.

INPUTS 1–4

Ciascun dei quattro blocchi Input inseriscono il segnale in ingresso al corrispondente Input fisico sulla griglia:

Il blocco **Input 1** inserisce il segnale in ingresso all'Input 1.[1]
Il blocco **Input 2** inserisce il segnale in ingresso all'Input 2.
Il blocco **Input 3** inserisce il segnale in ingresso all'Input 3.
Il blocco **Input 4** inserisce il segnale in ingresso all'Input 4.

---

1 Potrebbe sembrare ovvio ma, a differenza degli altri ingressi, l'Input 1 non è fisicamente assegnato ad un jack fisico, ma può infatti gestire tre diversi segnali: 1) **ANALOG** (l'Input 1/jack Instrument), 2) **USB Output Channels 5/6** di un computer collegato, o 3) il segnale digitale in ingresso alle porte **SPDIF** o **AES**. Per selezionare la sorgente dell'Input 1, utilizzate il parametro **Input 1 Select** nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**.

INPUT USB

Il blocco **Input USB** trasporta il segnale proveniente dalle porte **USB Outputs 7+8** di un computer collegato (si veda la sezione "3 USB" a p. 18). Ci sono molte applicazioni creative che si possono realizzare mediante il blocco Input USB come creare una catena di "hardware plugin" via USB, o processare le backing tracks ed un segnale di chitarra live come se si trattasse di un "mastering".

Parametri del Noise Gate

Ciascun blocco Input possiede un noise gate. Tutti i segnali che arrivano al blocco vengono processati dal noise gate, siano essi analogici, digitali o USB. Sono disponibili i seguenti parametri:

Threshold – Questo parametro determina quanto basso deve essere il vostro segnale affinché il gate si chiuda. Il livello di soglia può essere regolato (o disabilitato) globalmente utilizzano il parametro **Noisegate Offset** (si veda p. 150).

Ratio – Determina di quanto sarà abbassato il segnale quando il gate si chiude. Potete pensare al parametro Ratio come il denominatore di una frazione che esprime il livello di uscita in dB. Un valore di ratio pari a "4" significa che dovete moltiplicare il livello di ingresso in dB per 1/4 al fine di sapere quale sarà il livello di uscita in dB. Con valori di Ratio bassi, il rumore viene ridotto leggermente. Con valori più elevati il livello viene azzerato. Un valore di "1.00" comporta che il gate non avrà alcun effetto.

Attack – Determina quanto impiega il gate per aprirsi dopo che il segnale ha superato il valore di soglia. Tipicamente si imposta un valore lento in modo che le vostre note suonino in modo naturale.

Release – Determina quanto impiega il gate a chiudersi. Utilizzate un valore lento per un decadimento graduale che prevenga che le vostre note siano tagliate improvvisamente o un valore veloce per un effetto "djenty".

Output Level – Controlla il livello all'uscita del noise gate. Con esso si può aumentare il livello generale di ingresso del preset che può risultare utile, ad esempio, quando volete forzare un Compressore o un Drive.

Gate Type – Il gate possiede una variante "CLASSIC" ed una variabile "INTELLIGENT" che utilizza un filtro anziché semplicemente regolare i livelli.

BYPASSARE I BLOCCHI INPUT

I blocchi Input possiedono uno switch **Bypass**. Quando sono bypassati si comportano come uno Shunt. Ovvero, il loro **Bypass Mode** è permanentemente impostato su "THRU". Quando un blocco Input NON è bypassato, non considera il segnale che arriva al blocco sulla griglia.

BLOCCHI OUTPUT

I blocchi Output trasportano il segnale dalla griglia alle varie uscite. Affinché il segnale possa produrre all'esterno un qualsiasi suono, il preset deve avere almeno un blocco Output.

Come tutti gli indicatori di segnale in uscita, i blocchi Output sono VERDI.

Il blocco **Output 1** trasmetto il segnale ai jacks fisici Output 1 [1] e agli USB Inputs 1+2 di un computer collegato.
Il blocco **Output 2** trasmetto il segnale ai jacks fisici Output 2 [2] e agli USB Inputs 3+4 di un computer collegato.
Il blocco **Output 3** trasmetto il segnale ai jacks fisici Output 3
Il blocco **Output 4** trasmetto il segnale ai jacks fisici Output 4

---

1 Il segnale del blocco Output 1 può anche essere inviato alle uscite digitali se il parametro **SPDIF/AES Out Source** è impostato su Output 1, e all'Output 2 se il parametro **Output 2 Copy Output 1** è impostato su ON ed il blocco Output 2 non è presente sulla griglia.

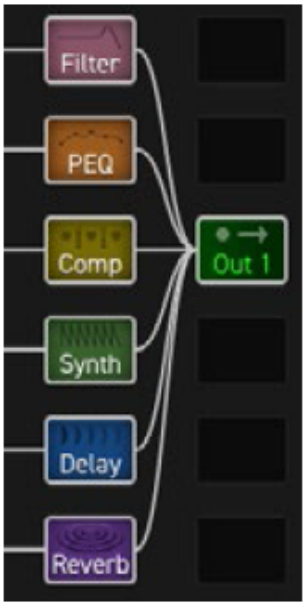
2 Il segnale del blocco Output 2 può anche essere trasmesso alle uscite digitali se il parametro **SPDIF/AES Out Source** è impostato su Output 2.

Parametri dell'Output Mixer

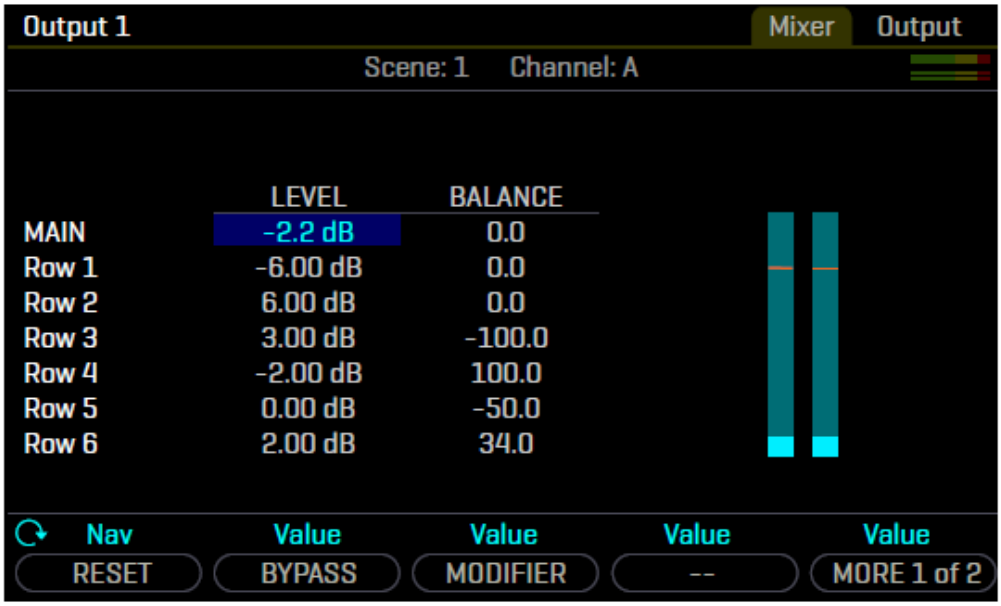
Ogni blocco Output possiede un mixer a sei canali. I sei canali corrispondono alle sei righe della griglia. Il controllo **Main** regola il livello del mix complessivo. Ciascun canale ed il Main possiedono anche controlli **Balance**.

Il seguente esempio mostra come funziona. Le sei righe alimentano il blocco Output 1 i cui parametri determinano come ciascuna di queste righe verrà sentita all'esterno.

Griglia



Parametri Mixer del Blocco Output 1



Qui sopra, vengono rappresentati sei blocchi su sei righe con un blocco Output nella colonna adiacente. Non importa in quale riga viene posizionato il blocco Output; i sei canali del mixer corrispondono sempre alle sei righe della colonna alla sua sinistra. Queste righe possono contenere blocchi, shunts oppure nulla.

- Il livello generale Main del blocco è impostato su -2.2 dB. Il bilanciamento del segnale è centrato (0.0).
- Row 1 (Filter) arriverà all'Output 1 con un livello di -6.00 dB ed un bilanciamento centrale (0.0).
- Row 2 (PEQ) arriverà all'Output 1 con un livello di +6.00 dB ed un bilanciamento centrale (0.0).
- Row 3 (Compressor) arriverà all'Output 1 con un livello di +3.00 dB ed un bilanciamento tutto a sinistra (-100.0).
- Row 4 (Synth) arriverà all'Output 1 con un livello di –2.00 dB ed un bilanciamento completamente a destra (+100.0).
- Row 5 (Delay) arriverà all'Output 1 con un livello di ±0.00 dB ed un bilanciamento del 50.0% a sinistra (-50.0%).
- Row 6 (Reverb) arriverà all'Output 1 con un livello di +2.00 dB ed un bilanciamento del 34% a destra (34.0).

BYPASSARE I BLOCCHI OUTPUT

I blocchi Output hanno uno switch **Bypass**. Quando un blocco Output viene bypassato, il segnale all'uscita corrispondente E sulla griglia viene azzerato. Cioè il **Bypass Mode** è permanentemente impostato su "MUTE".

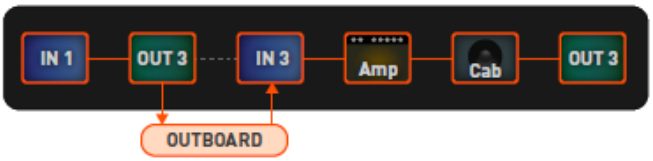
CANALI PER I BLOCCHI INPUT & OUTPUT

I blocchi Input ed i blocchi Output possiedono ciascuno quattro canali. Questo gli consente di avere più set di parametri che potete utilizzare in varie attività da scena a scena. I blocchi Output non conservano il livello di uscita Main in modo indipendente per ciascuna scena.

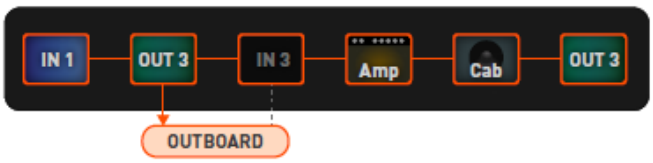
BLOCCHI INPUT & OUTPUT COME LOOP SEND & RETURN

Il blocco "FX Loop" che era presente nei precedenti prodotti non esiste più. Al suo posto, singoli blocchi Input e Output possono essere posizionati sulla griglia. Nell'esempio qui sotto, il segnale (rappresentato in rosso) passa dal blocco Output ad un'unità esterna e poi torna sulla griglia grazie al blocco Input. Il blocco Input funge da "master bypass" per il loop send/return. Il blocco Output sulla griglia è collegato tramite un cavo al blocco input come mostrato, ma il blocco Input ignora il segnale in ingresso dalla griglia quando è attivo (immagine di sinistra) mentre ignora il segnale in ingresso dall'esterno quando è bypassato (immagine a destra).

Loop Attivo



Loop Inattivo (Blocco Input Bypassato)



IMPEDENZA DELL'INPUT 1/INSTRUMENT

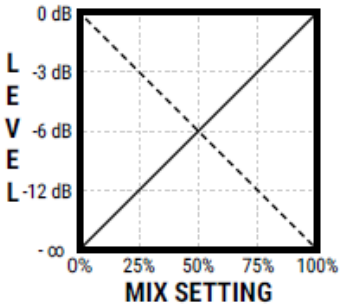
Il parametro **Input Instrument Impedance** è presente solo per il blocco **Input 1**. Questo parametro cambia il comportamento del circuito analogico dell'ingresso jack INSTR in modo che interagisca differentemente con i pickups della vostra chitarra. Questo ricrea il modo con cui alcuni effetti classici ((ad es. 'Vibe) "scaricano" i pickups causando una variazione nella risposta in frequenza. In modalità "AUTO", l'impedenza viene impostata automaticamente, in funzione del primo effetto attivo che segue l'input. Normalmente l'impostazione "AUTO" è la migliore, ma potete selezionare uno dei seguenti valori. La selezione viene salvata con il canale.

- 1MΩ
- 1MΩ+ Capacitor
- 230kΩ
- 230 kΩ + Capacitor
- 90 kΩ
- 90 kΩ + Capacitor
- 70 kΩ
- 70 kΩ + Capacitor
- 32 kΩ
- 32 kΩ + Capacitor
- 22 kΩ
- 22 kΩ + Capacitor

PARAMETRI MIX/LEVEL

Praticamente ogni blocco possiede una pagina **Mix** contenente i parametri che determinano come quel blocco contribuirà al preset. Tutte le pagine **Mix** utilizzano uno o più fra i seguenti parametro standard. Blocchi diversi possiedono pagine **Mix** diverse perché richiedono un approccio differente. Potreste avere la necessità di modificare più di un parametro al fine di ottenere il risultato desiderato.

Mix – Determina il bilanciamento fra segnale wet (processato) e quello dry (non processato). Nella maggior parte dei casi l'impostazione migliore è quella fatta ad orecchio.



Con l'eccezione di alcuni blocchi che utilizzano un algoritmo costante, Mix controlla il livello in dB fra dei segnali wet e dry secondo una relazione inversamente lineare. Un mix impostato su 50% comporta che entrambi i segnali wet e dry saranno ad un livello di -6 dB in relazione al livello massimo d'uscita. Il diagramma (a destra) illustra quella che si chiama "mix law".

Nota: Fate riferimento al paragrafo "Il Blocco Delay" per maggiori informazioni su come il controllo Mix opera in modo diverso.

Level – Come vi aspettereste, controlla il livello generale di uscita dal blocco.

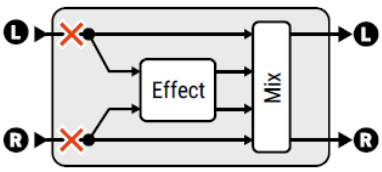
Balance – Ciascun blocco fornisce entrambi i segnali sinistro e destro. Mentre vi spostate a sinistra o destra il livello del canale opposto diminuisce. Questo ha effetto sia sul segnale wet che su quello dry.

Bypass – I blocchi possiedono un parametro Bypass specifico con il fine di poter essere controllati da un Modifier.

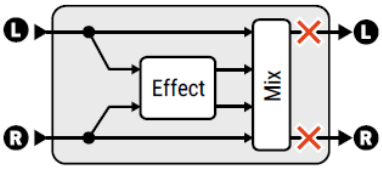
Bypass Mode – Questa impostazione determina cosa accade quando il blocco viene bypassato. Le varie opzioni sono dettagliate di seguito. Non tutti i blocchi possiedono tutte queste opzioni.

MUTE – Quando il blocco viene bypassato, entrambi i segnali wet e dry sono completamente tacitati.

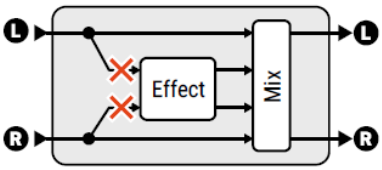
THRU – Quando bypassato, il blocco è completamente disattivato. Nessuno dei suoi parametri ha più alcun effetto sul suono; si comporta esattamente come se fosse uno shunt.



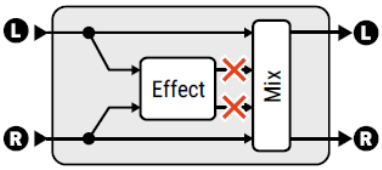
MUTE IN –Quando il blocco è bypassato, i suoi ingressi sono silenziati. Vengono silenziati sia il segnale wet che quello dry ma permette alle code dell'effetto di suonare oppure lo spillover. Utilizzate questa impostazione per gli effetti basati sul tempo posizionati in parallelo.



MUTE OUT – Quando il blocco è bypassato, tutto l'audio è silenziato alle uscite. Le code vengono troncate immediatamente mentre gli ingressi sono ancora "aperti" e alcune code potrebbero essere udibili quando riattivate l'effetto.



MUTE FX IN – Quando il blocco è bypassato, gli ingressi all'effetto sono silenziati mentre il livello del segnale dry è inalterato. Questo permette alle code di continuare a suonare. LEVEL e BALANCE hanno effetto solo suo segnale dry quando il blocco è bypassato. Utilizzate questa impostazione per effetti basati sul tempo quando volete avere lo spillover.



MUTE FX OUT – Quando il blocco è bypassato, le uscite dell'effetto sono silenziate ed il livello del segnale dry è inalterato. L'effetto continua a "sentire" il segnale in ingresso e pertanto potreste sentire delle code alla riattivazione dell'effetto, che però vengo troncate subito quando lo bypassate. LEVEL e BALANCE hanno effetto solo suo segnale dry quando il blocco è bypassato.

Input Gain – Determina la quantità di segnale che alimenterà il processore dell'effetto all'interno del blocco. Questo simula il modo con cui un AUX Send normalmente alimenterebbe un effetto posto in parallelo. Non ha effetto sul segnale dry. È disponibile per i seguenti blocchi: Delay, Megatap Delay, Multitap Delay, Ten-Tap Delay, Pitch, Plex Delay, Resonator, Reverb.

Global Mix – Questo interruttore determina se l'impostazione del **Mix** sarà interessata o meno da una variazione (±50%) applicata tramite il parametro **Effects Mix** che si trova nel menù **SETUP: Global**.

Questa funzione permette di adattare in modo veloce i preset realizzati in funzione dell'acustica specifica del luogo dove suonate che potrebbe richiedere più o meno segnale wet. È disponibile sui seguenti blocchi effetto: Chorus, Delay, Flanger, Megatap Delay, Multitap Delay, Phaser, Pitch, Plex Delay, Resonator, Reverb, Synth, Ten-Tap Delay, Vocoder.

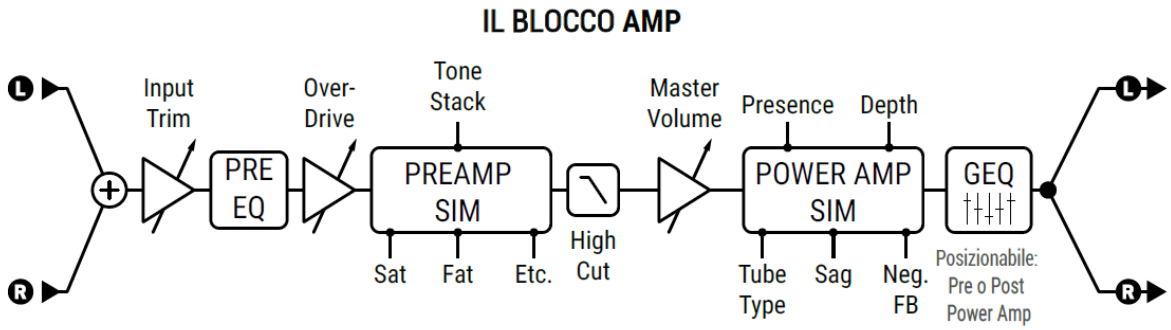
IL BLOCCO AMP

2 Blocchi, 260+ Modelli, 4 Canali **AMP**

Il blocco Amp riproduce il suono di una serie impressionante di amplificatori per chitarra e moderni per chitarra e basso, con più di 260 diversi "tipi" basati su modelli standard, custom o ibridi. Utilizza la nostra tecnologia di modellazione di amplificatore più recente denominata "Ares" basata su una modellazione fisica a livello dei vari componenti, la quale produce un suono profondo e con una qualità che non può essere ottenuta usando un metodo di modellazione meno accurato. I nostri modelli di amplificatore sono il risultato di migliaia di ore di analisi incredibilmente dettagliata degli amplificatori reali da cui si ispirano. Come la tecnologia di modellazione di amplificatore "Quantum" prima di essa, Ares modella le valvole di preamplificazione, il tonestack, il cathode follower, l'alimentatore, l'amplificatore di potenza, l'invertitore di fase, l'interazione fra amplificatore e speaker e altro.

Il blocco Amp lavora in coordinamento con l'altrettanto importante blocco Cab. Per capire come amplificatore e cassa lavorano insieme, provate amplificatori diversi nella stessa cassa oppure casse diverse con lo stesso amplificatore. In alcuni setup, il blocco Amp viene utilizzato con casse per chitarra e amplificatori di potenza reali. In ogni configurazione, il risultato è strepitoso: bassi definiti, medi potenti, alti vellutati e una grande risposta al tocco.

Potete ottenere un suono ottimale utilizzando solamente i controlli base presenti nelle pagine Type e Tone. Se desideraste andare più in profondità, troverete molti parametri eccitanti che vi consentiranno di rifinire e sistemare i più intricati aspetti in un suono di amplificatore. Non fatevi spaventare dalle possibilità. Le impostazioni di default sono già molto accurate e più che sufficienti per raggiungere grandi risultati. Un semplice modo per allargare la conoscenza potrebbe essere iniziare con il Post EQ ed il Pre EQ. Per la dinamica, provate i parametri Speaker Compression e Output Compression. Per approfondire i contenuti visitate la comunità Fractal Audio e date un'occhiata alle "Note tecniche" nel forum Fractal Audio. Ma soprattutto, usate le vostre orecchie: le regole sono fatte per essere infrante; avete gli strumenti per creare il suono del futuro.



PAGINA TYPE

Amp Type – I tipi di amplificatori sono elencati in ordine alfabetico. Potete selezionarli utilizzando la manopola **VALUE** o i pulsanti **NAV**. Non serve premere **ENTER**. CI sono più di 260 diversi modelli la maggior parte dei quali basati su amplificatori reali. Se non conoscete qualche modello, la pagina wiki di Fractal Audio (gestita dagli utenti) contiene molte informazioni utili, specialmente "La Guida ai Modelli di Amplificatore Fractal Audio realizzata da Yek".

Mentre cambiate il tipo di amplificatore, vi accorgerete che molti altri parametri variano impostandosi su diversi "valori di partenza" per ciascun modello. Questo è perfettamente normale e serve per assicurarvi che un modello suoni correttamente quando viene selezionato. Ad esempio, se un modello di amplificatore originariamente non possiede il Master Volume, ovvero il suo power amp è "sempre al massimo", il modello imposterà automaticamente il Master su "10.0" per assicurare l'accuratezza della modellazione (ovviamente potrete modificare a piacere il valore che rappresenta solamente un suggerimento per iniziare)

Quando premete il pulsante RESET (Push-knob A) per inizializzare il Canale attuale; il tipo di amplificatore non viene modificato ma tutti gli altri parametri vengono riportati ai valori di default. Potete effettuare anche un "soft reset" cambiando il tipo di amplificatore e poi tornando al precedente. In questo modo alcune impostazioni fatte non vengono inizializzate come ad esempio le impostazioni dei toni.

PAGINA TONE

Input Drive – (conosciuto come "Drive") imposta la quantità di guadagno/distorsione da preamplificatore. Utilizzato con il Master Volume, l'Input Drive determina se il suono sarà clean, leggermente distorto, moderatamente in overdrive o completamente distorto.

È stato modellato anche il circuito "treble peaker" che si trova sui controlli del drive o del volume di molti amplificatori. Questo fa sì che le frequenze basse vengano attenuate di più di quelle alte quando il drive viene ridotto (e viceversa). Per gli amplificatori senza Master Volume, l'Input Drive si comporta come controllo del volume dell'amplificatore.

Bass, Mid, Treble – Regolateli come fareste su qualsiasi amplificatore.

Mentre altri modelers utilizzano dei semplici filtri per approssimare i controlli del tono dell'amplificatore, i nostri prodotti ricreano l'esatta frequenza e la risposta in fase caratteristiche di un classico tonestack passivo. Nella maggior parte dei casi, anche la posizione dei potenziometri rispecchia quella dell'amplificatore originario (sebbene va detto che molti amplificatori sono stati realizzati negli anni con diverse tipologie di potenziometro da una serie all'altra).

Alcuni modelli possono fornire dei controlli NON presenti sull'amplificatore originario. Ad esempio molti amplificatori non hanno il controllo per i Medi. Per simulare fedelmente questi amplificatori, impostate i controlli mancanti a "ore dodici" (o a "0" se state usando un Tonestack Type "ACTIVE"). Ovviamente potrete regolare questi controlli "aggiuntivi" per ottenere delle sonorità che l'amplificatore originario non possiede.

Tenete presente che impostazioni estreme dei toni associati a alti valori del gain possono produrre fischi o rumore eccessivo. Questo si verifica specialmente con il **Tonestack Type** impostato su "ACTIVE."

Bright Switch – Molti amplificatori possiedono un "treble peaker," sotto forma di switch o anche non modificabile. Ciascun modello di amplificatore possiede questo controllo (anche se l'originale non lo ha). L'effetto può essere leggero o pronunciato in funzione del tipo di amplificatore. È anche influenzato dall'impostazione del **Bright Cap**. Se l'amplificatore originario non possiede questo circuito, Bright è impostato su OFF di default ma può sempre essere attivato per applicare valori adatti ad un amplificatore di questo tipo. Se un amplificatore ha il circuito sempre attivo, il valore di default è impostato su ON.

Input Trim – Agli amplificatori senza il controllo **Overdrive** (vedi sotto) mostreranno questo parametro. Vi consente di mettere più o meno guadagno da preamplificatore rispetto al circuito reale modellato. È un circuito diverso rispetto all'**Input Drive** poiché NON interagisce con l'altra circuiteria per variare la risposta in frequenza man mano che viene variato. In pratica, utilizzate l'Input Trim per regolare il gain senza variare il tono.

Overdrive – Gli amplificatori che hanno il controllo dell'**Overdrive** non mostreranno il parametro **Input Trim** (vedi sopra). Regolate la quantità di overdrive. Tenete presente che l'Input Drive e l'Overdrive sono applicati nel punto appropriato del circuito dell'amplificatore modellato, ovvero prima dell'ultimo stadio di triodi o prima del terzo triodo.

Presence/Hi-Cut – Enfatizza (o taglia) le frequenze alte dell'amplificatore di potenza virtuale variando la risposta in frequenza del negative feedback (reazione negativa o controreazione). Aumentando la presenza si può aiutare il suono ad emergere nel mix. Tenete presente che le impostazioni del parametro Presence non corrispondono necessariamente alla posizione del potenziometro sull'amplificatore modellato.

Gli amplificatori che non hanno un circuito negative feedback non possono utilizzare un controllo della presenza che sia realistico. Comunque, se il parametro **Negative Feedback** è impostato (manualmente o automaticamente) su "0", Presence diventa un EQ high-shelf all'uscita del power amp, e la sua etichetta cambia in **Hi-Cut**. Questo vi consente di controllare gli alti nel power amp anche nei modelli di amplificatori che normalmente non lo consentirebbero. Quando passate ad un modello di amplificatore senza negative feedback (ad es. Class-A, ecc.), assicuratevi ci controllare le impostazioni del vostro Hi-Cut poiché valori maggiori di zero scuriscono il suono.

Depth – Aumenta le frequenze basse del Power Amp virtuale variando la risposta in frequenza del negative feedback. SI imposta su di un valore di default alla selezione dell'amplificatore, ma può essere modificato.

Nota: Presence e Depth vengono disabilitati quando la Modellazione di Power Amp viene disattivata. Per maggiori informazioni su come disabilitare la Modellazione di Power Amp, si veda Supply Sag (p. 61) e "Global Settings: Pagina Config" a p. 149.

Master Volume – Il mitico Master Volume è un controllo molto importante. Determina la distorsione e le caratteristiche dinamiche del simulatore di power amp, e la sua impostazione può variare in modo netto il suono dell'amplificatore. Quando viene aumentato, i controlli dei toni avranno meno influenza e il suono sarà più "esplosivo" e reattivo al tocco. Le impostazioni del Master non corrispondono necessariamente alla posizione del potenziometro sull'amplificatore originario. Con un po' di pratica, imparerete a creare grandi suono combinando Input Drive e Master.

Quando selezionate un tipo di amplificatore, il Master si imposterà su di un valore appropriato/tipico per quell'amplificatore. Se l'amplificatore reale non possiede il controllo Master, verrà applicato il "corretto" valore — ovvero "10", o "completamente aperto".

- Ad impostazioni elevate, è richiesto meno Input Drive specialmente per modelli high-gain.
- Gli amplificatori ideati per avere distorsione da preamplificatore suoneranno tipicamente meglio con un'impostazione del Master bassa per prevenire che il suono diventi impastato o rumoroso. Tra questi vi sono i modelli "USA Lead" e altri.
- Gli amplificatori dotati di negative feedback tendono ad avere una distorsione da power amp più "crunch", che può diventare troppo "ruvida" quando spinta troppo. Sperimentate l'interazione fra Negative Feedback e Master su di un suono distorto.
- Con il Power Amp Modeling disabilitato, sia globalmente che in un blocco specifico, il Master Volume diventa un semplice controllo del livello con un range di 40 dB. Per maggiori informazioni su come disabilitare il Power Amp Modeling, fate riferimento al parametro Supply Sag (*p. 61*) e al paragrafo "Global Settings: Pagina Config" a p. 149.
- Se si vuole maggiore guadagno nel power amp, il parametro **Master Volume Trim** nel menù Advanced può essere utilizzato per aumentare il range.

LEVEL – Controlla il volume SENZA ALCUN EFFETTO sul tono, il che lo rende ideale per impostare il livello generale di un preset.

PAGINA PREAMP

Input Boost – Attiva un guadagno aggiuntivo di 12 dB all'ingresso dell'amplificatore.

Fat Switch – Enfatizza le medie e aggiunge "corpo" traslando la frequenza centrale del tonestack.

Cut Switch – Riduce la quantità di frequenze basse che entrano nella simulazione di amplificatore. Può essere utilizzato per ottenere un suono più "definito" o per ridurre le "fluttuazioni" dei bassi.

Saturation Switch – Attiva una modifica popolare tra il preamplificatore ed il tonestack che rende il carattere della distorsione più "definito" e aggressivo. Le due impostazioni "ON (AUTH)" e "ON (IDEAL)" differiscono solo per il volume. "IDEAL" da il suono più caldo che potreste desiderare da un amplificatore reale in saturazione. ;-)

Saturation Drive – Controlla la quantità di saturazione (vedi sopra). Il valore di default è diverso per ciascun modello.

Preamp Tube Type – Cambia le caratteristiche delle valvole del preamplificatore virtuale, sulla base di esempi reali.

Cathode Follower Compression – Determina la quantità di compressione nel cathode follower (o inseguitore catodico) virtuale. Questo parametro interagisce con gli altri parametri elencati nella sezione Cathode Follower della pagina Advanced (Time, Ratio, ecc.)

Preamp Bias – imposta il bias point dell'ultimo triodo (non considerando il cathode follower). In funzione dei bias points degli stadi precedenti, aumentare o diminuire questo valore può alterare sia il contenuto armonico che le caratteristiche dell'attacco. Tipicamente, se lo stadio precedente ha un bias negativo aumentando questo valore si otterrà un effetto molto più avvertibile (e viceversa).

Bright Cap – Imposta il valore di un condensatore virtuale che determina l'effetto sonoro dell'interruttore Bright switch. Aumentandolo si rende il preamplificatore più chiaro e viceversa.

High Treble – Consideratelo un controllo aggiuntivo del tono, utile per aggiungere quello "zing" o limitare degli alti fastidiosi.

PAGINA POWER AMP

Power Tube Type – Cambia le caratteristiche delle valvole del power amp virtuale. Il power amp virtuale comprende anche la modellazione dell'impedenza della griglia delle valvole di potenza. Le caratteristiche dell'anodo sono regolabili attraverso il parametro **Dynamic Damping**, uno dei parametri avanzati. Il parametro Tube Type vi permette di selezionare alcuni dei tipi di comuni di valvola: 6AQ5, 6L6/5881, 6V6, 300B (triodo), 6550, 6973, EL34/6CA7, EL84/6BQ5, KT66, KT88 oltre ad un "tetrodo ideale" ed un "pentodo ideale".

Power Tube Grid Bias – Imposta il bias point del power amp virtuale. Valori più bassi lo avvicinano al funzionamento di un Class-B puro. Valori più alti lo avvicinano al funzionamento di un Class-A puro.

Negative Feedback – Controlla la quantità di reazione negativa (o controreazione) o damping, nella simulazione di power amp. Valori più alti danno un suono definito e chiaro ma possono suonare ruvidi se il livello del master volume è elevato. Valori più bassi danno un suono aperto e grintoso. Come molti altri parametri del power amp, il Negative Feedback viene impostato su di un valore appropriato quando cambiate il tipo di amplificatore sebbene possa sempre essere modificato a piacere. Ad esempio, potete regolare del negative feedback ad un amplificatore "Top Boost" per dare al suo power amp un suono più "American" mantenendo costante la sonorità del preamplificatore.

Transformer Matching – Il Transformer Matching è un parametro molto potente. Valori più bassi comportano che le valvole di potenza arrivano alla distorsione dopo e quindi l'effetto predominante è quello del phase inverter e dellla griglia. A valori più alti, le valvole di potenza distorcono prima e le impostazioni del parametro **Resonance** nella pagina Speaker diventano più evidenti. Per il miglior risultato aumentate il **Master** fino ad ottenere il livello desiderato di distorsione del power amp, poi regolate il **Matching** fino ad ottenere il carattere della distorsione voluto. I vari parametri **LF e HF Resonance** interagiscono in modo sensibile con questo parametro, quindi assicuratevi di sperimentare anche con questi quando create il vostro suono.

Bias Excursion – Ad un valore più elevato corrisponde un maggiore spostamento del bias quando le valvole di potenza virtuali vengono sovraccaricate. L'escursione del bias porta un amplificatore di potenza dal funzionamento come Class-AB al funzionamento come Class-B, il che comporta distorsioni di crossover. Un uso moderato può dare buoni frutti ma troppo può comportare la creazione di un suono poco piacevole.

Power Tube Hardness – Determina la "forma" della funzione di transizione delle valvole di potenza. Valori più elevati determinano un passaggio più brusco alla saturazione.

Power Tube Mismatch – Utilizzate questo parametro per simulare un disallineamento nel gain fra le valvole virtuali push e pull. Un valore pari a zero rappresenta valvole perfettamente accoppiate.

Bias Trem Frequency, Bias Trem Depth – Questi parametri creano un tremolo del bias variando il bias delle valvole di potenza virtuali. Il Bias Tremolo è molto mutevole e varia sulla base di una moltitudine di variabili tra cui le impostazioni del power amp, il damping, i parametri del bias e altro ancora. Si riduce in automatico e diminuisce se suona più intensamente. In alcuni modelli di amplificatore, un bias depth estremo può comportare eccesiva distorsione di crossover. In alcuni altri amplificatori, la quantità di tremolo può variare in modo considerevole tra quando suonate piano e quando suonate intensamente. Tutto questo, comunque, fa parte del fascino del bias tremolo dato che comporta un suono particolarmente "naturale".

PAGINA POWER SUPPLY

Supply Sag – Controlla le dinamiche del power amp virtuale. Valori elevati simulano una maggiore impedenza dell'alimentatore, e di conseguenza una maggiore "calo" del voltaggio all'anodo della valvola che comporta un feeling più compresso. Questo controllo interagisce con il Master e avrà un leggero effetto se il power amp non viene "spinto a fondo". All'aumento del Master, il power amp necessita di maggiore corrente dall'alimentatore ed il parametro Supply Sag avrà un effetto maggiore.

IMPORTANTE: ruotando il Supply Sag completamente in senso antiorario si disabilita la simulazione di power amp per il singolo blocco Amp! Questo consente di usare un amplificatore valvolare reale senza dover disabilitare globalmente il **Power Amp Modeling** in **SETUP** : **Global** : **Config**. Con il Supply Sag a 0, il **Master** diviene un semplice volume, **Depth** è disattivata e **Presence** diventa un semplice filtro shelving.

B+ Time Constant – Interagisce con il parametro **Supply Sag** rendendo la risposta dell'alimentatore virtuale più lenta o veloce. Quando l'alimentare è veloce, l'amplificatore reagirà rapidamente accentuando l'attacco del plettro e comprimendo subito dopo. Molti chitarristi amano questo comportamento ma una regolazione troppo veloce può portare ad un'eccessiva oscillazione della corrente e alla creazione di artifici nel suono. Per facilità d'uso, il voltaggio dell'alimentatore virtuale (B+) viene mostrato con un indicatore in questa pagina quando il parametro Supply Sag viene selezionato (l'indicatore mostra di dB in funzione della tensione minima).

Supply Type, AC Line Frequency – Permette la selezione fra AC e DC per l'alimentatore virtuale. La conversione AC e la risultante ondulazione nell'alimentazione sono modellate, e anche la frequenza della linea è selezionabile. Tenete presente che come per gli amplificatori reali, l'AC Supply può causare "ghost notes" quando **Supply Sag** è impostata su valori bassi e **B+ Time Constant** su valori alti. Diminuendo il parametro B+ Time Constant renderà la risposta dell'amplificatore "più rapida" ma un valore troppo basso potrebbe causare la formazione di ghost notes.

Variac – Imposta il voltaggio della corrente AC in ingresso alla simulazione di amplificatore. Il volume di un amplificatore reale può variare in modo sensibile se si usa un Variac ma il quello virtuale è può compensare gli sbalzi.

Screen Frequency, Screen Q – Impostano la frequenza risonante del filtro della griglia schermo delle valvole virtuali, e la Q di quel filtro.

Level – Parametro duplicato rispetto a quello presente nella pagina Tone.

PAGINA SPEAKER

Questi parametri definiscono la curva di impedenza dello speaker virtuale e la conseguente risonanza nel power amp virtuale. L'interazione fra amplificatore e speaker ha effetto sul tono causando un aumento della risposta del power amp su certe frequenze. Con il **Negative Feedback** su valori superiori a "0" si appiattisce l'effetto della curva di risposta.

LF Resonance Frequency, LF Resonance Q, LF Resonance – Le casse per chitarra hanno una forte risonanza alle basse frequenze. Questo si amplifica quando lo speaker è montato all'interno di una struttura. Questa risonanza porta ad un aumento nella risposta dell'amplificatore dovuta alla specifica impedenza in uscita dell'amplificatore.

HF Resonance Frequency, HF Resonance – La bobina mobile di un altoparlante rappresenta un carico induttivo per il power amp ad alte frequenze. Questo carico induttivo, associato alla capacità del trasformatore di uscita, crea una risonanza ad alta frequenza in corrispondenza della frequenza specifica.

HF Slope – Questo parametro permette regolazioni di dettaglio dell'impedenza di alta frequenza per la bobina mobile virtuale (che ha effetto sull'inclinazione della curva di impedenza). La bobina di uno speaker è "semi-induttiva" a causa per la presenza di perdite dovute a correnti parassite nel motore. Questo rappresenta un'impedenza per il power amp che non è completamente né induttiva né resistiva. La quantità delle perdite resistive dipendono dalla marca e dal tipo. Riducendo la pendenza si simula uno speaker meno induttivo, aumentando la pendenza si simula uno speaker più induttivo. Tipicamente gli speaker vanno da 3.0 a 4.5 con una media di 3.7.Valori inferiori producono più frequenze medie mentre valori elevati un suono senza medi e scoppiettante.

Speaker Drive – Simula la distorsione e leggera compressione causata da una spinta eccessiva sullo speaker. Interagisce con il Master che determina quando forte stia spingendo il power amp. Non trascurate questo aspetto quando cercate un suono "vintage" dato che aiuta a ricreare il suono di amplificatori rodati.

Speaker Compression – Anche se non avete mai toccato alcun parametro avanzato nel blocco Amp, non trascurate il parametro Speaker Compression, noto anche come parametro "chunka chunka". Modella l'interazione fra power amp e la compressione dello speaker virtuale. Tipicamente gli speaker per chitarra comprimono fra i 3 e i 6 dB in funzione della modalità costruttiva, dell'età, del volume, ecc. Il valore di default è conservativo e si attesta intorno ai 3 dB di compressione. **Master**, **Presence** e **Depth** interagiranno in modo elevato con lo Speaker Compression, per cui i valori più elevati comporteranno maggiore compressione. Una volta selezionato questo parametro viene visualizzato un indicatore che mostra la quantità di Speaker Compression. Tenete presente che questo parametro non si riporta al valore di default quando si cambia il parametro Amp Type. Consiglio: lo Speaker Compression è una simulazione di ciò che accade in un amplificatore reale, quindi impostatelo a zero quando usate un amplificatore valvolare reale e una cassa per chitarra convenzionale.

Transformer LF, Transformer HF – Imposta l'ampiezza di banda del trasformatore d'uscita.

Transformer Drive – Modella la saturazione nel trasformatore d'uscita virtuale. Valori più elevati simulano un trasformatore più piccolo e che arriva più facilmente a saturazione. La distorsione prodotta dal trasformatore d'uscita sovraccaricato non è particolarmente piacevole ma gioca il suo ruolo nel suono generale che senza di essa non sarebbe autentico.

PAGINA INPUT EQ

I parametri della pagina Input EQ controllano una potente serie di filtri all'ingresso del blocco Amp, quindi gli effetti sono apprezzabili prima della distorsione da preamplificatore o come tone stack aggiuntivo.

Type, Frequency, Q, Gain – Questi parametri lavorano insieme per definire un potente filtro multimodale utilizzabile sia come leggera correzione che come regolazione estrema.

Low Cut – Regola la frequenza di taglio di un filtro passa alto. Questo parametro rimuove le frequenze basse e può essere utile per definire la parte bassa dell'amplificatore o rimuovere le fluttuazioni.

High Cut – Regola la frequenza di taglio di un filtro passa basso. Questo filtro è posizionato tra il preamplificatore e l'amplificatore di potenza, quindi ha un effetto più marcato di un EQ che potrebbe essere posizionato prima della distorsione da preamplificatore.

Definition – Questo parametro rappresenta un semplice "tilt EQ" che aggiunge alti/taglia i bassi o viceversa.

PAGINA OUTPUT EQ

Il blocco Amp possiede un EQ interno che elimina la necessita di avere un altro blocco per definire il suono. Potete ottenere risultati diversi modificando il parametro **EQ Location** nel menù Advanced. Per resettare l'EQ, premete **ENTER**.

Per regolare le bande dell'EQ utilizzate i tasti **NAV** e la manopola **VALUE** o i potenziometri **A**, **B**, **C**, **D** e **E**.

Per cambiare il numero di bande utilizzate i pulsanti **NAV UP/DOWN**.

EQ Types (nella pagina Advanced) include: 3-Band Console, 3-Band Passive, 4-Band Passive, 5-Band Passive, 5-Band Constant Q, 7-Band Constant Q e 8-Band Constant Q, 5-Band "Mark", 7-Band Variable Q e 8-Band Variable Q.

PAGINA DYNAMICS

Input Dynamics – Imposta l'intensità del processore della dinamica per il segnale in ingresso. Quando impostato su valori inferiori allo zero, l'amplificatore attua una compressione che crea un suono omogeneo e meno dinamico. Quando impostato su valori superiori allo zero, l'amplificatore si comporta da expander, con il risultato che il suono è più pungente, più crunch e più dinamico. Tenete presente che valori estremi possono comportare effetti indesiderati come battiti e distorsione.

Output Compression – Controlla la proporzione di un compressore specificatamente ideato per ridurre il range dinamico in uscita dal blocco Amp. Quando questo parametro viene selezionato, appare un indicatore che mostra la riduzione del gain a rappresentare la quantità di compressione.

Compressor Type – SImposta la tipologia del **Output Compression**. La tipologia "OUTPUT" comprime semplicemente il segnale in uscita. La tipologia "FEEDBACK" comprime allo stesso modo il segnale in uscita dal blocco ma applica anche dinamica all'ingresso del blocco, in questo modo avrete una maggiore distorsione se suonate vigorosamente e meno se suonate più piano o diminuite il volume della chitarra.

Compressor Threshold – Imposta il valore di soglia del **Output Compression**. Valori più bassi portano a comprime anche i segnali più moderati.

Compressor Clarity – Utilizzati in unione con gli altri parametri del **Output Compression**, permettono di regolare la risposta ai bassi del compressore e può essere utilizzato per aggiungere chiarezza alla componente bassa.

Speaker Compression – Parametro duplicato di quello presente nella pagina Speaker.

Speaker Time Constant – Regola i tempi della costante termica della bobina mobile virtuale, la quale ha effetto sull'attacco e sul rilascio della **Speaker Compression** virtuale. Valori inferiori comportano un riscaldamento ed un raffreddamento più rapido della bobina e viceversa.

Dynamic Presence – Modella la mancanza di induttanza del trasformatore d'uscita con il risultato che il tono si schiarisce quando il power amp virtuale viene spinto. Quando si suona piano o con valori del gain bassi, l'effetto di questo parametro è trascurabile. Tenete presente che questo parametro ha effetto solamente sulla modellazione di power amp e dipende dal grado di saturazione del power amp. Questo parametro può anche essere impostato su valori negativi che causeranno un suono più cupo quando si suona con forza. Questo parametro può aiutare a trovare il giusto spazio per un determinato tipo di amplificatore. All'aumentare del Master, l'amplificatore diventa più gestibile, più compresso e facile da suonare. Tuttavia, gli alti possono diventare troppo compressi, con il risultato che l'amplificatore suonerà troppo cupo. Dynamic Presence vi permette di ottenere il drive del power amp e il feeling che cercate senza perdite nelle frequenze alte.

Dynamic Depth – Analogo al Dynamic Presence descritto qui sopra. Aumenta le frequenze basse quando l'amplificatore virtuale viene spinto. Sebbene gli amplificatori virtuali non abbiano questa caratteristica, può essere un utile strumento per creare il suono.

Level – Parametro duplicato di quello presente nella pagina Tone.

PAGINA ADVANCED

Input Select – Il blocco Amp processa l'audio in mono. Questo parametro determina come un segnale stereo in ingresso verrà processato. Potete impostare solamente i canali "LEFT" o "RIGHT" oppure "SUM L+R" (l'impostazione di default).

Input Trim – Parametro duplicato di quello presente nella pagina Tone.

EQ Type – Determina il numero di bande dell'equalizzatore grafico presente nel blocco Amp, e se avrà una Q variabile, una Q costante, se sarà di tipo passivo o console. Potete variarlo dalla pagina **Output EQ** con i tasti **NAV UP/DOWN**.

EQ Location – Imposta la posizione dell'equalizzatore controllato dalla pagina **Post EQ**. Il valore di default "OUTPUT" posiziona l'EQ all'uscita del power amp virtuale. "PRE PA" posiziona l'EQ tra il preamplificatore ed il power amp. "INPUT" posiziona il Post EQ nella posizione del Pre EQ: davanti al preamplificatore.

PAGINA ADVANCED: SEZIONE PREAMP

Definition – Questo parametro rappresenta un semplice "tilt EQ" che aggiunge alti/taglia bassi o viceversa. È posizionato all'ingresso del blocco Amp quindi il suo effetto è apprezzabile prima della distorsione da preamplificatore o prima del tonestack.

Low Cut Freq – Questo parametro filtra i bassi all'ingresso dell'amplificatore.

Hi Cut Freq – Questo parametro filtra gli alti alla fine della simulazione di preamplificatore. Sperimentate con questo controllo per definire nei dettagli il vostro suono. Ad esempio, alcuni degli amplificatori high gain sono caratterizzati da un filtro abbastanza pesante dopo lo stadio di preamplificazione. Aumentatelo per avere un tono più brillante o diminuitelo per un suono più cupo.

Tonestack Type – Di default, le regolazioni di **Bass**, **Mid** e **Treble** funzionano come tonestack "passivo": simulano esattamente la frequenza e la risposta in fase dei classici tonestacks passivi che potete trovare su molti degli amplificatori originali sui quali si basano le modellazioni. È possibile cambiare questo comportamento da "PASSIVE" a "ACTIVE", oppure sostituire il tonestack passivo con quello di un altro amplificatore.

Grazie alla possibilità di sostituire il tonestack, potete miscelare amplificatori e controlli dei toni per creare i vostri ibridi. Ad esempio potete utilizzate il tonestack di un Plexi in un Blackface.

Selezionando la modalità "ACTIVE" avrete a disposizione un controllo sul tono di +/– 12 dB per enfatizzare / tagliare fino al doppio del range di un tipico amplificatore. Dal momento che i controlli del tono attivi sono più sensibili, piccole regolazioni danno grandi effetti. Ad esempio, un controllo PASSIVO degli alti impostato al massimo in un amplificatore British corrisponderebbe ad una regolazione ATTIVA di soli +5.0 dB, lasciando 7 dB di headroom aggiuntiva! I controlli attivi dei toni non interagiscono come quelli di un tipico amplificatore, quindi quando regolate gli alti, i medi e i bassi non vengono interessati dalla regolazione. Questo può rendere la creazione di un suono più semplice e veloce rispetto ad un tonestack PASSIVO.

Tonestack Freq – Imposta la frequenza centrale dei controlli del tono per determinare il loro impatto sul suono. Questo parametro funziona sia che utilizziate tonestack Attivi, Passivi o che li abbiate sostituiti. Questo parametro si imposta ad un valore di default quando cambiate amplificatore con il parametro TYPE, ma può essere variato a piacimento. Ma se in seguito modificate il **Tonestack Type**,il parametro Tonestack Frequency non sarà necessariamente quello corretto.

Tonestack Location – Vi lascia modificare la posizione del tonestack. "PRE" lo posiziona all'ingresso del preamplificatore virtuale, "POST" lo posiziona tra il preamplificatore ed il power amp. "MID" lo posiziona tra gli ultimi due stadi di triodo e "END" lo posiziona dopo il power amp (cosa fisicamente impossibile in un amplificatore reale).

Preamp Sag — Impostandolo su ON il blocco Amp funzionerà come una testata valvolare integrata o amplificatore Combo. Impostandolo su OFF si simulano un preamplificatore ed un power amp separati.

Triode 1 Plate Freq, Triode 2 Plate Freq — Questi parametri impostano la frequenza di taglio degli ultimi due triodi nella catena. Molti amplificatori posseggono un condensatore sulla resistenza dell'anodo. Questa resistenza viene utilizzata per attenuare la risposta e ridurre il rumore. Potete regolare la quantità reattanza capacitiva, e la risultante frequenza, utilizzando questo parametro.

Bias Excursion — Da non confondersi con il Bias Excursion presente nella pagina Power Amp, questo è un parametro specifico per il preamplificatore. A valori maggiori corrispondono variazioni maggiori nel bias quando le valvole virtuali vengono sovraccaricate.

PAGINA ADVANCED: SEZIONE CATHODE FOLLOWER

Cathode Follower Compression — Determina la quantità di compressione nel cathode follower virtuale. Questo parametro interagisce con gli altri parametri elencati di seguito.

Cathode Follower Harmonics — Simula le armoniche che si formano naturalmente all'interno dell'amplificatore quando le valvole interagiscono. Valori più elevati aumentano l'interazione tra le valvole virtuali portando ad una distorsione più "leggera".

Cathode Follower Type — Seleziona tra le tipologie "AUTHENTIC" e "IDEAL".

Cathode Follower Time, Cathode Follower Ratio — Questi parametri determinano il tempo di attacco e la ratio utilizzata dal **Cathode Follower Compression**.

Cathode Follower Hardness — Per i modelli che utilizzano un cathode followers, questo parametro regola la forma, il calore, l'omogeneità e il degrado della distorsione del cathode follower.

PAGINA ADVANCED: SEZIONE POWER AMP

Master Vol Trim — Permette di regolare il range del **Master Volume**. Un aumento superiore ad 1.0 comporterà un aumento del gain nel power amp virtuale e viceversa.

Master Vol Cap — Imposta il calore del "bright cap" sul **Master Volume**.

Master Vol Location —Imposta la posizione del **Master Volume**. La maggior parte degli amplificatori hanno il Master Volume prima della phase inverter ("Pre PI"). In altri amplificatori (come i modelli "Class-A") il Master Volume è messo dopo la phase inverter ("PI"). Una terza possibilità, "pre-triode," è l'impostazione di default per gli amplificatori "Hipower".

Presence Freq — Questo moltiplicatore modifica la frequenza centrale dei parametri **Presence** e **Dynamic Presence**.

Depth Freq — Questo moltiplicatore modifica la frequenza centrale dei parametri **Depth** e **Dynamic Depth**.

P.A. Cathode Resonance — Ci sono due tipologie di bias per le valvole: bias fisso e bias catodico. In un amplificatore con bias catodico una resistenza viene inserita tra catodo e massa e quindi autoregola il bias. Questo parametro imposta il valore della resistenza sul catodo virtuale. Valori più elevati comportano un bias più negativo e spingono l'amplificatore verso un funzionamento Class-B, con una conseguente maggiore distorsione da crossover.

P.A. Cathode Time Const — Imposta la costante di tempo della rete catodica RC per gli amplificatori con bias catodico.

Dynamic Damping — Controlla la riduzione dell'impedenza all'anodo in funzione del voltaggio della griglia. valori più elevati creano un suono più preciso e medi in evidenza.

PI Bias Excursion — Determina quanto si sposta il bias del phase inverter virtuale quando viene sovraccaricato.

Pwr Tube Bias Excursion — Determina quanto si sposta il bias della griglia quando le griglie delle valvole virtuali vengono sovraccaricate.

Excursion Time, Recovery Time — Questi parametri sono collegati al **Pwr Tube Bias Excursion**. Controllano quanto velocemente il condensatore di accoppiamento si carica o scarica in funzione che le griglie delle valvole virtuali stiano conducendo o meno.

PAGINA ADVANCED: SEZIONE OUTPUT

Il blocco Amp possiede i parametri Level, Balance, Bypass e Bypass Mode.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO CAB

2 Blocchi, 4 Canali **CAB**

Il simulatore di cassa acustica, o blocco Cab, ricrea le caratteristiche tonali di qualsiasi cassa. Il blocco inoltre ricrea il suono di vari preamplificatori microfonici, riverbero delle stanze, "l'aria", l'effetto "prossimità" e simula con una risoluzione millimetrica, "la distanza del microfono" per accurati effetti di fase fra i microfoni.

La simulazione dello speaker è realizzata mediante il nostro esclusivo sistema di gestione delle risposte all'impulso (IRs) denominato UltraRes™ con 2,048 cabs di fabbrica tra le quali scegliere, oltre ad una bank denominata "Legacy" con tutte le 189 casse di fabbrica dell'Axe-Fx II. La tecnologia UltraRes aumenta la risoluzione di un IR senza consumare troppa CPU o avere latenza intollerabile.

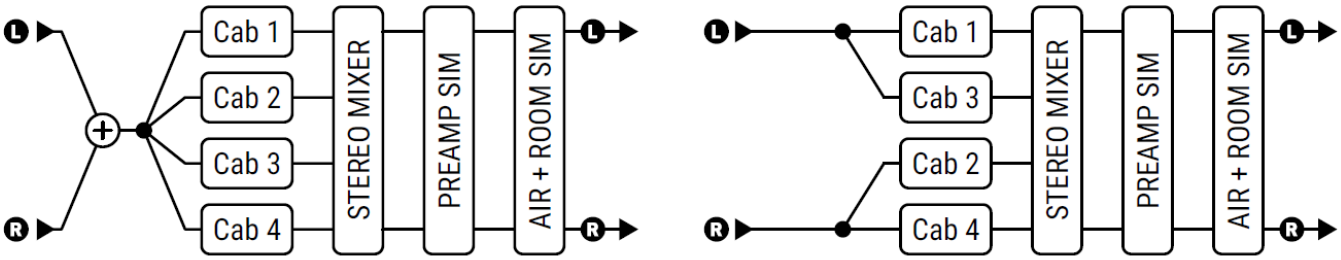
Il contenuto di fabbrica include una selezione fra i migliori produttori di IR e artisti quali Fractal Audio, AustinBuddy, Celestion, ML Sound Lab, Ownhammer, Chris Broderick, John Petrucci, Chris Traynor & James Santiago, Valhallir, York Audio, Dr. Bonkers e altri.

Altre 2,048 locazioni di memoria sono destinate agli "User Cab" affinché possiate caricare i nostri Cab Packs (tra cui alcuni compatibili con i nostri precedenti prodotti) o IRs di altri produttori, e una funzione interna permette di catturare e salvare gli IRs del vostro speaker — ora con 16 locazioni di memoria "Scratchpad"!

Il blocco Cab dell'Axe-Fx III possiede un mixer a quattro canali basato sul nostro famoso software Cab-Lab. Fornisce la possibilità di mixare e rimixare IRs al volo come fareste con veri microfoni posizionati su di una casse reale.

Se non conoscete il blocco Cab, potreste leggere "Il Suono delle Risposte all'Impulso" a p. 68 prima di continuare.

IL BLOCCO CAB



Mono Input Modes *Stereo Input Mode*

PAGINA CABS

La pagina Cabs vi consente di selezionare fino a quattro diversi IRs, con una colonna completa di parametri per ciascuno di essi. I nomi degli IRs attualmente selezionati vengono mostrati nella parte alta della pagina. Ciascuno dei seguenti parametri è disponibile per ogni IR.

Bank – Seleziona dalle varie banche contenenti le casse. Le banks disponibili sono:

- **Factory 1, Factory 2**: due banks da 1,024 IRs che contengono un'abbondante selezione di IRs dai migliori produttori e artisti, tra cui molti presi da Cab Packs di Fractal Audio Cab prodotti prima di marzo 2018.
- **User 1, User 2**: due banks da 1,024 attualmente vuote ma in attesa che carichiate i vostri IRs.
  Potete approfondire l'argomento leggendo "Caricare User Cabs" a p. 166.
- **Legacy**: Questa bank contiene tutti i 189 factory cabs dell'Axe-Fx II XL+.
- **Scratchpad**: le 16 locazioni di memoria Scratchpad sono state ideate per permettervi di "ascoltare" le casse prima di assegnarle ad una locazione User Cab. Questa funzione è molto utile quando catturate IRs o utilizzate Cab-Lab (https://www.fractalaudio.com/cab-lab-3). Ricordate che il contenuto degli Scratchpads viene cancellato ogni volta che spegnete l'unità.

Cab Number – Seleziona uno specifico IR in funzione del suo numero nella bank corrente.

Cab Picker – Con il numero di cab selezionato, premete **ENTER** per richiamare il **Cab Picker**. Questo elenca tutti gli IRs nella bank corrente e rende più semplice scorrere la lista per trovare quello che cercate. Gli IRs UltraRes sono mostrati in violetto. Gli IRs Non-UltraRes sono indicati in verde. I cabs sono inizialmente mostrati in ordine alfabetico ma il pulsante **Sort A–Z** (Push-knob A) riordina la lista alfabeticamente. Il pulsante **Filter** permette di filtrare la lista in funzione della dimensione del cabinet filtro che varia ad ogni pressione (quando non è applicato nessun filtro mostra la scritta FILTER:OFF. La selezione viene effettuata in funzione delle seguenti dimensioni: 1x4, 1x6, 1x8, 1x10, 1x12, 1x15, 2x10, 2x12, 4x10, 4x12. Premete **EXIT** per uscire dal **Cab Picker** e ritornare alla pagina **Cabs**.

Cab 1, 2, 3, 4 Level – L'effetto di questo parametro sembra abbastanza intuitivo ma in realtà può essere complesso se non si comprende come funziona. Invece che semplicemente controllare il livello generale di ciascun Cab IR come potreste aspettarvi, imposta i livelli relativi fra gli IRs quando ne viene caricato più di uno. Il mix finale viene normalizzato[1] e controllato dal parametro **Level** nella pagina **Mix**— una sorta di controllo generale per tutti i quattro Cab IRs. Quindi, ad esempio:

- Quando si utilizza solamente **UN** Cab IR e gli altri tre sono **muti**, questo parametro non avrà effetto dal momento che il livello relativo può essere stabilito solo in presenza di due o più Cab IRs.
- Quando sono caricati **DUE** (**o più**) Cab IRs, dovrete solamente regolare quello(i) che volete sia/siano più bassi. Pensatelo così: ridurre Cab 1 di –2dB e Cab 2 di –4 dB è lo stesso che lasciare Cab 1 com'è e ridurre solo Cab 2 di –2 dB. Conta solamente la differenza!
- Con più di un Cab IR in uso, vi accorgerete che l'insieme sonoro cambia, ma il volume generale rimarrà pressoché lo stesso dal momento che il mix viene normalizzato. Tenete comunque presente che in funzione delle frequenze contenute, alcuni cabs potrebbero sembrare avere maggiore volume rispetto ad altri.

1 In questo caso la normalizzazione fa sì che il segnale in uscita sia il massimo ottenibile senza distorsione.

Mute/Solo – Questo parametro rende ciascuno dei quattro IRs ON o OFF. Quando un canale IR viene messo in mute non utilizza CPU rendendo questo uno dei parametri a cui potete guardare quando dovete ridurre la CPU. Per le ragioni espresse in precedenza relativamente al parametro **Level**, il livello generale non varia quando mettete in mute uno o più IRs. La funzione **Solo** mette in mute tutti gli IRs ad eccezione di quello selezionato.

Pan – Imposta la posizione nella quale l'IR verrà ascoltato nel campo stereofonico.

Mic Distance – Imposta la distanza del microfono virtuale in millimetri il che comporta ritardi inferiori al millisecondo che possono essere usati per creare effetti di fase fra i microfoni.

Proximity – Simula il classico effetto "prossimità" del microfono rispetto alla cassa, causando un aumento nei bassi o nella risposta delle frequenze basse all'aumentare della prossimità.

Smoothing – Reduce la presenza di creste e valli nell'IR, riducendo gli "scalini" caratteristici di uno speaker microfonato. Alcuni ritengono che questo effetto rende il suono più simile a quello di un amplificatore "nella stanza".

PAGINA PREAMP

Un microfono posto su uno speaker per chitarra è soggetto ad una piacevole distorsione musicale generata dal preamplificatore microfonico. Può andare da "gentile" a "sporca". I preamplificatori microfonici reali possiedono anche dei controlli del tono che modificano il suono dello speaker microfonato. Il blocco Cab possiede tutti i controlli per simulare questi effetti.

Drive – Imposta il gain generale del preamplificatore simulato. Aumentatelo per avere più drive. Un VU meter sotto il potenziometro mostra il livello che entra nel preamplificatore virtuale. Se lo aumentate ed il VU meter si avvicina o supera l'indicazione 0 dB, comincerete a sovraccaricare il preamplificatore.

Saturation – Regola il rapporto fra armoniche pari/dispari nella distorsione del preamplificatore microfonico virtuale.

Bass, Mid, Treble – Regolano il tono del preamplificatore microfonico virtuale.

Preamp Mode – A scelta fra modalità "HIGH QUALITY" e "ECONOMY" che utilizzano più o meno CPU.

Preamp Type – Seleziona fra vari tipi di preamplificatore, ciascuno con le sue caratteristiche. Si può scegliere fra: Tube, Bipolar, FET 1, FET 2, Transformer, Tape 70us, Tape 50us, Tape 35us, Vintage, Modern, Exciter. Impostatelo su "NONE" per bypassare completamente il preamplificatore virtuale, risparmiando CPU.

Low-Cut/Hi-Cut/Filter Slope – Regolano il punto di taglio del filtro passa alto e di quello passa basso del preamplificatore. Aumentate Low Cut per ridurre il rimbombo. Diminuite High Cutper scurire il suono. Il parametro Slope vi permette di selezionare fra filtro di primo ordine (6 dB/octave) o secondo ordine (12 dB/octave). Questi controlli agiscono anche quando il preamplificatore è impostato su "NONE"!

PAGINA ADVANCED

Air, Air Frequency – Permette di aggiungere "aria" agli alti, con una frequenza di taglio per controllare la brillantezza.

Proximity Freq – Regola il range della frequenza sul quale si manifesta l'effetto "prossimità". La quantità è impostata per ciascun IR nella pagina **Cabs**.

Room Level, Room Size – Questi parametri determinano il livello e la dimensione virtuale di una simulazione di room reverb, presente all'interno del blocco Cab. Aumentatela per aggiungere un effetto di riverbero ambientale.

Mic Spacing – Aumenta il tempo di ritardo interno alla simulazione di riverbero simulando la distanza del microfono ambientale dalla sorgente del suono.

TIP: Per convertire i valori del Mic Distance dell'Axe-Fx II ed usarli nell'Axe-Fx III, moltiplicate i vecchi valori in ms per 343.

PAGINA MIX

Input Mode – Seleziona la modalità di input nel blocco Cab. Tre modalità mono permettono di scegliere LEFT, RIGHT o SUM L+R, mentre la modalità STEREO processa i canali L+R indipendentemente (si vedano gli schemi a p. 66).

IL SUONO DELLE RISPOSTE ALL'IMPULSO

Le tecnologie di simulazione degli amplificatori e degli speaker di Fractal Audio Systems sono incredibilmente accurate, tuttavia alcuni ascoltatori inizialmente trovano il suono degli IRs non familiare. Questo perché la risposta all'impulso ricrea il suono di un "microfonazione da vicino". Quando posizionate un microfono su di uno speaker per chitarra, il microfono "sente" qualcosa di molto diverso rispetto a quello che sentite voi. Le nostre orecchie sono per definizione "neutre" mentre un microfono possiede un particolare "colore". Tipicamente noi ascoltiamo ad una certa distanza (ed il suono varie sensibilmente muovendoci intorno) mentre il microfono è a pochi centimetri da una posizione definita e stabile.

Come chitarristi, siamo abituati al suono di uno speaker "nella stanza", ma questo non è quello che sente il pubblico. Per la registrazione e le esibizioni, la microfonazione da vicino è divenuta uno standard universale. QUESTO è il suono per riprodurre il quale è stato ideato il blocco Cab, e questo spiega il perché non solo i chitarristi ma anche ingegneri in studio e live hanno iniziato ad usarlo (ovviamente i nostri modelli di Amplificatore possono essere usati anche con casse per chitarra tradizionali, come mostrato in molti esempi di collegamento riportati nella Sezione 4).

Se siete nuovi alla microfonazione, troverete che il blocco Cab è un modo fantastico per saperne di più. Per iniziare cominciate ad ascoltare un solo IRs, oppure esplorate i presets di fabbrica che ne combinano più di uno. Per quasi un secolo, artisti, produttori ed ingegneri hanno raffinato il sistema di posizionare o miscelare i microfoni per ottenere il suono desiderato. Molte tecniche classiche sono semplici da ricreare. Provate una "ricetta" sicura, come quella di miscelare un microfono con molto "corpo" con uno che esalta "gli estremi" oppure provate qualcosa di totalmente originale.

Il contenuto di fabbrica comprende dozzine di diversi microfoni in posizioni diverse. Potreste anche voler "mixare" IRS di Fractal Audio o altri produttore che vi ricrea l'esperienza dell'essere produttore con un singolo IR. In ogni caso, considerate che il suono degli IRs è il vero suono degli speakers e dei microfoni che lo catturano.

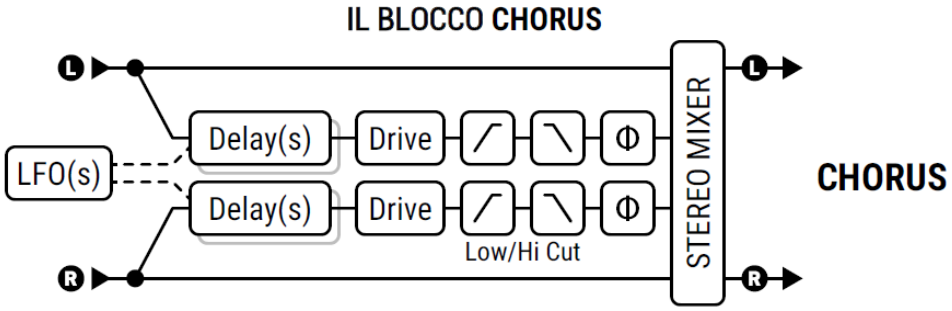
Gli User Cabs aggiungono una nuova dimensione al blocco Cab. Si veda "Caricare User Cabs" a p. 166 per maggiori informazioni.

IL BLOCCO CHORUS

2 Blocchi, 16 Tipi, 4 Canali **CHO**

Un'unità Chorus crea una o più copie del segnale in ingresso temporalmente sfasate e modula ciascuna di esse per creare un insieme di voci diverse. Usato moderatamente, l'effetto può essere tridimensionale e fluido, mentre a valori più elevati può produrre un effetto vibrato o "Leslie". Il blocco Chorus offre un chorus stereo, di alta qualità, a più voci capace di produrre qualsiasi cosa vada da un effetto d'assieme eccezionalmente omogeneo ad un'oscillazione selvaggia, con alcune modalità speciali per ricreare rari effetti vintage come tape chorus, dimension chorus e tri-chorus.

Il Chorus è presente in molti suoni "anni '80", specialmente nel suono della cosiddetta "LA Session" di Steve Lukather e Mike Landau. Tom Scholz, Alex Lifeson, Mike Stern, Eric Johnson e molti altri hanno usato il chorus.



Viene mostrato un Chorus semplice. Alcuni tipi utilizzano algoritmi diversi.

PAGINA TYPE

Type – Effettuate la scelta con **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza la necessità di premere **ENTER**. Questo parametro imposta istantaneamente altri parametri per avere diverse impostazioni utili del suono. Tra i modelli vi sono: **Digital Mono, Digital Stereo, Analog Mono, Analog Stereo, Japan CE-2, Warm Stereo, 80'S Style, Triangle Chorus, 8-Voice Stereo, Vintage Tape, Dimension (1/2/3), 4-Voice Analog, 8-Voice Analog,** e **Stereo Tri-Chorus**.

Tutti i modelli **analogici** utilizzano un algoritmo che modella il comportamento di una classica unità bucket brigade (BBD). I modelli **Vintage Tape** usano un algoritmo particolare che modella il comportamento di un tape delay utilizzato come unità chorus. **Tri-Stereo Chorus** utilizza un algoritmo basato sull'ambita originale che porta lo stesso nome.

PAGINA BASIC

Number Of Voices – Imposta il numero di voci o le linee di delay. Aumentando le voci aumenta la pienezza dell'effetto. Utilizzate due voci per un chorus vintage o fino a otto per un insieme rigoglioso e multi stratificato.

Rate – Determina la cvelocità alla quale il chorus oscilla. Usate valori bassi con valori alti per il parametro depths per suoni che si muovono lenti. Aumentate rate e depth per un effetto vibrato. Impostatelo completamente in senso antiorario per sincronizzare la velocità al **controller LFO1** (p. 142). Quando viene mostrato fra parentesi significa che è stato impostato automaticamente dal parametro **Tempo**.

Tempo – Imposta il parametro **Rate** in relazione ritmica con il tempo. Ad es. se **Tempo** è impostato su "1/4" e il tempo è pari a 120 BPM, la velocità di modulazione del chorus sarà automaticamente impostata su 2 Hz (BPM/60 = Hz). Per ignorare il tempo impostatelo su "NONE".

Depth – Imposta la quantità di modulazione del delay che determina la quantità di detune per ciascuna voce.

Consiglio: Rate e Depth sono normalmente regolate inversamente (valori alti per rate/ bassi per depth o bassi per rate/alti per depth), ma altre impostazioni possono produrre effetti interessanti. Per una maggiore profondità impostate Auto Depth nella pagina Expert su "OFF".

Delay Time – Regola il minimo tempo per il delay fra 0.01–50.0 ms. Valori inferiori creano un suono più particolare.

Mix – Imposta il rapporto fra wet e dry. Un valore di 50% produce il classico effetto. Impostate Mix su 100% per un effetto solo wet o un effetto vibrato, valori più elevati vanno oltre al "double tracking" fino ad effetti "slap back".

PAGINA EXPERT

Low Cut – Regola la frequenza di taglio di un filtro passa alto all'uscita del processore di segnale. Questo parametro rimuove le basse frequenze e può essere utile per creare effetti chorus ideali per il basso.

High Cut – Regola la frequenza di taglio di un filtro passa passo all'uscita del processore di segnale. Diminuendo questo valore si crea un effetto chorus scuro che riporta all'epoca nella quale questi effetti non erano in grado di riprodurre l'intero spettro di frequenza. Diminuendo questo parametro si ottiene un suono che si potrebbe chiamare "caldo".

LFO Phase – Regola la differenza di fase fra le voci destre e sinistre, spostando gli effetti detune per una maggiore o minore differenza tra voci opposte.

LFO Type – Imposta la "forma" della modulazione. Sine e Triangle sono le forme d'onda più usate comunemente.

Nota: ogni qual volta che il numero di voci viene impostato su un valore maggiore a due, il parametro LFO Type verrà modificato automaticamente su "SINE." Se il numero di voci è maggiore di due ed il parametro LFO Type viene modificato su qualcosa di diverso a "SINE", il numero di voci verrà resettato su due.

Si veda anche il paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

Auto Depth – Imposta **Depth** per creare un suono consistente ad ogni valore del parametro **Rate**. Semplifica l'ottenimento di risultati "musicali". Per un controllo di precisione o per effetti strani, potrebbe essere meglio disattivarlo.

Phase Reverse – Permette al canale sinistro, destro o ad entrambi canali dell'effetto di avere la fase invertita.

Drive – Vi permette di simulare la leggera distorsione prodotta dal sovraccarico di un "bucket brigade analogico" del tipo utilizzato in molti effetti chorus vintage. Impostatelo su zero per un "pristine clean."

Width – Allarga il suono creando una differenza fra i tempi del delay destro e sinistro scalando verso il basso il tempo del destro rispetto al valore impostato (si veda **Delay Time**, sopra) fino a 1 ms per il valore di Width che va da 0 a 100%.

LFO2 Rate – Regola la velocità del LFO secondario. Questo LFO modula l'LFO primario e può essere utilizzato per ottenere effetti più interessanti.

LFO2 Depth – Regola la profondità del LFO secondario.

Stereo Spread – Controlla l'ampiezza stereofonica impostando la posizione del pan dei due delay da un'impostazione agli estremi (100%) ad una centrale (0%).

Dimension Mode – Permette di simulare le famose unità chorus a rack e a pedale denominate "Dimension":

- OFF: la modalità Dimension non è attiva.
- LOW: Auna versione neutra senza colorazione del suono.
- MED: I pulsanti 1-3 di un Classic Dimension. Impostate il rate su 0.25 - 0.50 Hz e Depth a piacere.
- HIGH: Pulsante 4 di un Classic Dimension. Rate e Depth come sopra.

PAGINA MIX

Il blocco Chorus possiede i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode** e **Global Mix**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

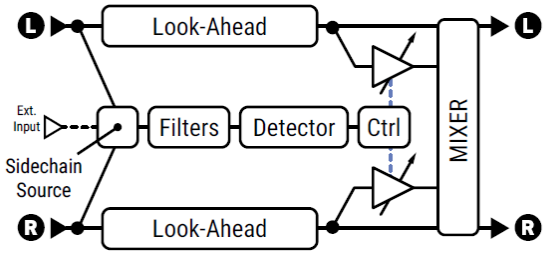
IL BLOCCO COMPRESSOR

2 Blocchi, 5 Tipi, 4 Canali **CMP**

Un compressore riduce la differenza fra suoni lievi e forti riducendo le parti più forti del segnale. La riduzione stabilita avviene ogni qual volta il segnale eccede una soglia preimpostata. Mentre un compressore riduce il volume delle parti forti, può simultaneamente aumentare il livello generale per un miglior sustain percepito.

Nelle pedaliere per chitarra, un compressore è spesso posizionato all'inizio della catena degli effetti, sebbene l'utilizzo dell'effetto possa aumentare il rumore o generare suoni striduli. In studio di registrazione, il compressore è tipicamente posizionato verso la fine della catena del segnale per rendere omogenei i livelli o fornire effetti speciali. Questo blocco include entrambi i tipi di compressore a pedale e da studio (rappresentato qui sotto), permette di effettuare la concatenazione (o side-chaining) e possiede un sofisticato sistema di filtri per la rilevazione.

IL BLOCCO COMPRESSOR



Rappresentato il tipo Studio

PAGINA TYPE

Type – I tipi di compressore presenti includono **Studio Compressor, Pedal Compressor 1, Pedal Compressor 2, Dynamics Processor** e **Optical Compressor**.

Il tipo **Studio** simula un popolare compressore da studio high-end "Feed Forward". **Al contrario, i tipi Pedal e Optical** simulano classici compressori "Feedback" nei quali il rilevatore ascolta il segnale in uscita invece che quello in entrata. Il **Pedal 2** utilizza un rilevatore più morbido che crea meno effetto "Pulsazione" mentre il compressore **Optical** offre diverse tipi di luce per diverse caratteristiche di controllo. Il tipo **Dynamics** permette la compressione o l'espansione con un singolo controllo.

Effettuate la selezione tramite **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza la necessità di premere **ENTER**.

PAGINA CONFIG

Parametri Comuni e per Tipi Pedal/Optical

Compression – Determina quanto verrà compresso il segnale, diminuendo la dinamica e aumentando il sustain. Valori bassi danno una compressione leggera, alti un effetto drastico. Un indicatore sullo schermo mostrerà la riduzione.

Attack Time – Determina quanto velocemente il compressore riduce il volume una volta superata la soglia. Impostazioni elevate produrranno un attacco deciso dato che più segnale non compresso ha tempo di essere udito.

Release Time – Determina quanto velocemente il volume in uscita ritorna normale una volta che il livello in ingresso scende sotto al valore di soglia del compressore. Valori veloci di rilascio permettono al compressore di rimbalzare indietro e creare un attacco brusco, ma un'impostazione troppo veloce può causare distorsione se utilizzata in unione con tempi di attacco veloce e alti valori per i parametri Compression o Ratio. Tempi di rilascio lenti possono tenere l'intero segnale quieto, riducendo il gain dei transitori anche se sono al di sotto della soglia.

In generale, la velocità di rilascio dovrebbe essere impostata leggermente più veloce del tempo di rilascio naturale di quello che state suonando. Un semplice modo per impostare questo parametro è suonare un accordo, osservare l'indicatore di riduzione del gain (nella PG2 del menù Edit) ed impostare il Release Time in modo che il decadimento osservato sia leggermente più veloce di quello naturale dello strumento.

Look Ahead Time – Indipendentemente dai tempi di attacco, un compressore può fallire nel "catturare" transitori molto veloci. Questo parametro introduce un leggero ritardo nell'audio in modo che lo stadio di controllo del gain possa avere "l'informazione in anticipo" dal rilevatore, il quale è concatenato senza ritardo. Valori elevati possono ridurre a ridurre l'effetto "popping", specialmente quando viene utilizzata una compressione elevata su suoni molto percussivi.

Level – Imposta il livello d'uscita del compressore.

Auto Attack/Release – Attiva o disattiva il controllo dinamico. Impostando questo switch su ON variano automaticamente le velocità di attacco e rilascio in funzione di quanto suonato; il compressore risponderà a transitori veloci con un attacco più rapido.

Light Type – (solo per il tipo di compressore Optical) Tre tipi di luce portano il compressore a lavorare in modo diverso. Scegliete la tipologia presente nel vostro compressore hardware preferito oppure quella che suona meglio per voi.

Studio Parameters

Il modello di compressore **Studio** ha gli stessi parametri dei tipi Pedal/Optical, con le seguenti eccezioni:

Threshold – Imposta il livello di soglia al di sopra del quale avviene la riduzione automatica del volume. Quando il segnale in ingresso supera la soglia, il compressore riduce il livello in uscita. **Ratio** (sotto) determina di quanto.

Ratio – Imposta il rapporto ingresso/uscita per il segnale al di sopra del **Threshold**. Un rapporto di "2.00" (compressione 2:1) significa che la porzione compressa del segnale sarà forte la metà rispetto a quando è entrata. Un rapporto di "10.00" (compressione 10:1) fa sì che la porzione compressa del segnale sarà forte 1/10 rispetto a quanto era all'ingresso.

Impostando Ratio su "INFINITE" si trasforma il compressore in un "limiter", che ha un valore limite superiore o "brick wall" che non può essere superato.

Auto Makeup – Quando impostato su ON, aumenta il livello in uscita per mantenere il loudness percepito in funzione del valore di soglia e del rapporto di compressione attuali. Il potenziometro **Level** può sempre essere utilizzato.

Detector Type – Seleziona se il compressore utilizzerà una rilevazione RMS ("Root Mean Square" ...precedentemente noto nei nostri prodotti come "Fast RMS"), PEAK o RMS+PEAK. RMS è più "morbida" e generalmente utilizzata per livellare il suono su lunghi periodi di tempo. La rilevazione Peak, comunemente utilizzata con la chitarra, è utile per effettuare una limitazione veloce. RMS+ Peak combina le caratteristiche di entrambe: la velocità del Peak e la morbidezza del RMS.

Knee Type – Questo parametro regola la "dolcezza" nel funzionamento della soglia e del rapporto di compressione, introducendo una riduzione graduale del gain avvicinandosi al valore di soglia. Con alti rapporti di compressione, un "ginocchio" troppo spigoloso nella curva può causare bruschi cambi nel gain. Una curvatura più dolce produce un effetto "trasparente" dal momento che porta il compressore a funzionare gradualmente.

Mix – Imposta il rapporto tra i suoni wet (compresso) e dry. Questo parametro dovrebbe normalmente essere impostato su 100% ma valori inferiori permettono la compressione parallela, nota anche come "New York compression".

Dynamics Processor Parameters

Quando Type è impostato su **Dynamics Processor**, appare il seguente parametro:

Dynamics – Quando impostato sotto lo zero, avviene la compressione e le dinamiche vengono de-enfatizzate. Con valori maggiori di zero, avviene l'espansione del segnale e le dinamiche vengono portate all'esagerazione. L'espansione è praticamente l'inverso della compressione. Invece che rendere i segnali forti più quieti, rende i segnali quiti ancora più quieti, poiché ogni segnale al di sotto della soglia viene ridotto.

Gli altri controlli per questo tipo di compressore sono gli stessi presenti sui compressori a pedale.

PAGINA SIDECHAIN

Questa pagina non viene utilizzata solo per impostare il concatenamento ma anche per filtrare il segnale prima che arrivi al rilevatore del compressore. Un grafico mostra l'effetto dei filtri.

Sidechain Source – determina quale segnale viene utilizzato per alimentare il rilevato del compressore. "BLOCK L+R" è l'impostazione normale che seleziona l'ingresso del compressore (somma delle righe che alimentano il blocco). Potete anche utilizzare l'ingresso da specifica riga, o qualsiasi jacks di ingresso. Le opzioni "BLOCK L" e "BLOCK R" sono molto utili quando il compressore segue un effetto con uno dei due segnali fuori fase (delay, chorus, enhancer). Ricordate che le tipologie Pedal/Optical utilizzano un'architettura per la quale il segnale in uscita viene anche inviato al rilevatore.

Low Cut, High Cut – Impostano le frequenze di taglio per filtri passa alto e passabasso che permettono di definire il segnale in ingresso al rilevatore.

Emphasis – Enfatizzando le alte frequenze, questo EQ high-shelf può prevenire la moltiplicazione dei bassi che comporta una pulsazione del compressore ("pumping").

Frequency, Q, and Gain – Utilizzate questo equalizzatore per tagliare o enfatizzare selettivamente il segnale inviato al rilevatore.

PAGINA MIX

Questo blocco possiede i parametri **Mix**, **Level**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

FAQ: **Che cos'è il "PUMPING"?** Il Pumping è un effetto che si manifesta quando improvvisamente un forte segnale fa sì che il compressore riduca i livelli in modo che l'intero segnali cali drasticamente a cui segue un ritorno. L'evento che fa accadere l'effetto pumping può essere breve e può essere in qualsiasi parte dello spettro sonoro

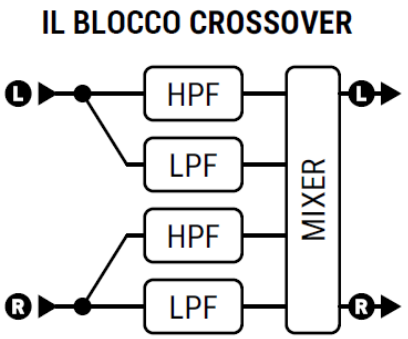
Per ridurre questo effetto causato da picchi nelle alte o basse frequenze, potete utilizzare i filtri nel sidechaining per rendere il compressore meno sensibile a tali picchi. Tempi di rilascio molto veloci o molto lenti tendono a rendere il compressore meno soggetto a questo effetto, ma possono avere altri problemi. Un'altra possibilità è quella di passare ad un compressore multibanda, il quale gestisce bassi, medi e alti separatamente. Ora, non si può concludere non dicendo che anche il pumping può essere utilizzato come effetto, come quando un kick drum è impostato come sorgente del sidechain per dare alla chitarra elettrica un ritmo cadenzato tipico della musica dance e industrial.

IL BLOCCO CROSSOVER

2 Blocchi, 2 Canali **XVR**

Un crossover divide il segnale audio nelle sue frequenze alte e basse fin modo che possano essere gestite in modo separato. Questo blocco a due vie stereo contiene filtri Linkwitz-Reilly di quarto ordine per ottenere un'eccellente separazione. Potete usare due blocchi crossover per creare un crossover a tre vie inviando l'uscita di uno nell'ingresso dell'altro.

Tra agli usi di questo blocco vi sono la separazione del segnale per inviarlo a due diversi amplificatori oppure la creazione di effetti "multi-banda" come un polyfuzz o un hi-lo chorus.



PAGINA CONFIG

Frequency – Imposta la frequenza di separazione dei filtri.

Frequency Multiplier – Quando impostato su "×10," la frequenza di crossover viene moltiplicata per dieci.

Lo Level Left, Lo Level Right – Impostano il livello delle frequenze basse per i canali sinistro e destro.

Hi Level Left, Hi Level Right – Impostano il livello delle frequenze alte per i canali sinistro e destr o.

Low Pan Left, Hi Pan Left – Permettono il posizionamento nell'immagine stereofonica delle due bande sinistre.

Low Pan Right, Hi Pan Right – Permettono il posizionamento nell'immagine stereofonica delle due bande destre.

PAGINA MIX

Questo blocco possiede i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO DELAY

4 Blocchi, 18 Tipi, 4 Canali **DLY**

Il blocco Delay crea effetti eco classici, moderni e innovativi. Qualsiasi delay registra un segnale in ingresso e poi lo riproduce in un secondo momento, creando un effetto eco ...eco...eco. Una volta venivano utilizzati registratori a nastro opportunamente modificati, ma questi avevano problemi di qualità sonora, rumore e affidabilità. Delay a stato-solido ("analogici") hanno fornito un'alternativa al nastro ma avevano anch'essi delle carenze. L'avvento della tecnologia digitale ha spianato la strada ai delay con suono cristallino, tempi più lunghi e flessibilità superiore, con la possibilità di utilizzare elaborazioni aggiuntive per simulare le "nostalgiche" qualità positive del nastro, degli analogici e anche dei predecessori digitali a bassa fedeltà.

In aggiunta a questo tipo di blocco, vi sono altri blocchi delay tra cui Multitap, Plex, Megatap e Ten Tap delay.

PAGINA TYPE

Type – Imposta vari parametri del blocco Delay per riprodurre istantaneamente effetti delay popolari. Fate riferimento alla seguente tabella per una lista dei vari tipi disponibili. Selezionate il tipo desiderato con **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza alcuna necessità di premere **ENTER**.

TYPE	DESCRIZIONE
Digital Mono	Moderno delay digitale monofonico dal suono ricco e squillante.
Digital Stereo	Come sopra ma con stereo in / stereo out.
Analog Mono	Possiede la risposta in frequenza ed il carattere di un delay analogico.
Analog Stereo	Come sopra ma con stereo in / stereo out.
Mono Tape	Un modello speciale con un algoritmo con Motor Speed e altri controlli del nastro .
Stereo Tape	Un delay stereo con le proprietà sonore di un tape echo.
Ping-Pong Delay	Le ripetizioni balzano da sinistra a destra automaticamente.
Dual Delay	Due delay in uno, ciascun con i propri controlli ed inoltre una opzione di cross-feedback.
Reverse Delay	Questo tipo registra delle parti di audio in continuazione e le riproduce al contrario.
Sweep Delay	Un LDO controlla filtri stero passa banda all'uscita di un delay stereo.
Ducking Delay	Questo delay stereo possiede un ducking dinamico che riduce il livello delle ripetizioni quando suonate più forte.
Vintage Digital	Utilizza una riduzione della qualità per un effetto a bassa fedeltà.
2290 w/ Modulation	Basato su di una leggendaria unità danese
Ambient Stereo	Ripetizioni ampie nell'immagine stereofonica con un effetto riverbero sulle stesse.
Deluxe Mind Guy	Ricrea il suono di un classico delay a pedale.
Mono BBD	Delay monofonico con il suono vintage del "bucket brigade delay"
Stereo BBD	Come sopra ma con stereo in / stereo out.
Lo-Fi Tape	Come il Mono Tape ma a bassissima fedeltà a ricreare l'effetto di un nastro consumato.

UNA PAROLA SULLO "SPILLOVER"

Come il riverbero, il blocco Delay possiede la funzione "spillover", ovvero le sue code possono continuare a suonare anche quando l'effetto viene bypassato o quando cambiate scena/preset. Per maggiori informazioni fate riferimento al paragrafo "Spillover" a p. 171.

PAGINA CONFIG

PAGINA CONFIG: SEZIONE CONFIGURAZIONI

Tipi Mono e Parametri Comuni

L'algoritmo del **Mono Delay** possiede una ricca dotazione di funzionalità tra cui drive, diffusione simile al reverb, doppia modulazione da LFO, EQ nel segnale ripetuto, riduzione della qualità, ducking e altro.

Time – Imposta il tempo di ritardo in millisecondi. Quando viene mostrato fra parentesi significa che il suo valore viene impostato automaticamente dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostatelo su "NONE" per controllarlo manualmente.

Tempo – Sincronizza il parametro **Time** (vedi sopra) in relazione ritmica con il tempo. Ad esempio, se il tempo è 120 BPM e Tempo è impostato su "1/4" (una ripetizione per beat), time sarà di 500 ms. Per ignorare il tempo impostatelo su "NONE."

Master Feedback – Permette di applicare un fattore moltiplicativo a ciascuno dei parametri del feedback. Il range va da 0 a 200%, rendendo possibile (semplice in realtà) sovraccaricare il feedback loop.

Feedback – Imposta la quantità di delay feedback (noto anche come rigenerazione) per determinare il numero delle ripetizioni. Valori negativi invertono la fase del segnale nel feedback loop.

Echo Pan – Posiziona le ripetizioni nel campo stereofonico all'uscita del blocco Delay. Tenete presente che questo parametro è diverso del Balance il quale agisce sua sul segnale wet che su quello dry.

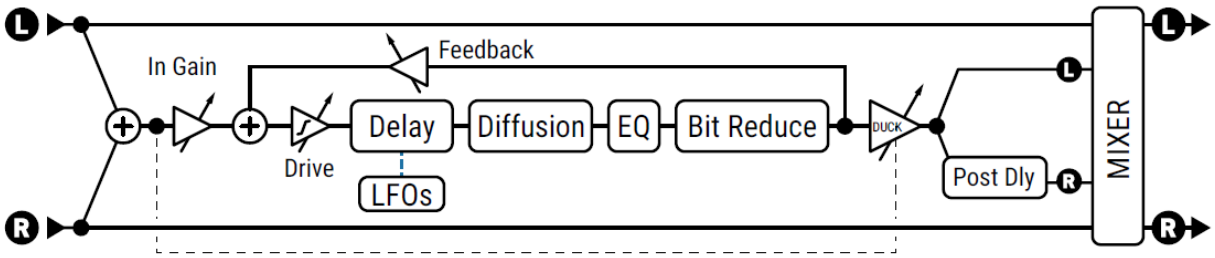
Repeat Hold – Questo switch disabilità l'ingresso del delay e "cattura" il feedback loop corrente con il risultato che questo continua a ripetersi finché lo switch rimane su ON.

Drive – Determina la quantità di distorsione nella linea del delay. Utilizzatelo per simulare il modo in cui numerosi feedback sovraccaricano un tape delay o un delay analogico.

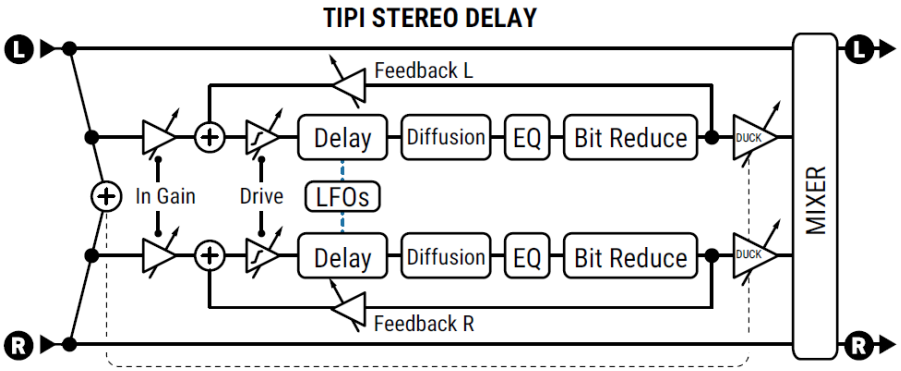
Bit Reduction – Questo parametro consente di creare il suono a bassa fedeltà di delay digitali vintage. Il numero indicato è il numero di bits da sottrarre dal massimo disponibile ovvero 24-bit. Per creare un delay a 16-bit delay, ad esempio, impostate Bit Reduction su "8" (24 – 8 = 16). La riduzione dei bit viene spesso utilizzata con una riduzione delle alte frequenze.

Right Post Delay – Allarga il suono di un mono echo aggiungendo da 0 a 100ms di delay all'uscita destra (wet).

TIPI MONO DELAY



Parametri dello Stereo Delay



La maggior parte dei parametri dei tipi **Stereo Delay** funzionano nello stesso modo di quelli dei tipi mono con l'eccezione che il segnale wet è stereo-in/stereo out e sono disponibili altri parametri aggiuntivi.

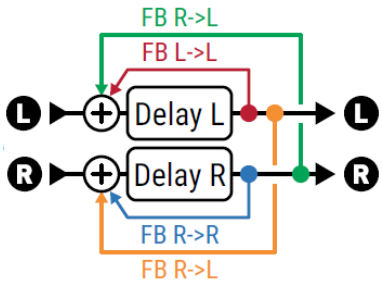
L/R Time Ratio – Imposta il tempo del canale destro come percentuale del sinistro. 100% fa sì che entrambi i canali abbiano lo stesso tempo di ritardo. Impostazioni inferiori al 100% separeranno il suono ripetuto, mentre rapporti corrispondenti a relazioni tra numeri interi come 7:8 (87.5%), 3:4 (75%) o 1:2 (50%) creeranno ritmi sincopati.

Spread (Width) – Controlla l'ampiezza dell'immagine stereo generale impostando la posizione dei due delays da completamente aperta (100%) a centrale (0%) ad inversa (-100%).

Feedback L, Feedback R – Gli Stereo delays possiedono controlli indipendenti per il feedback destro e sinistro. Per preservare il bilanciamento delle "code", Feedback R verrà regolato automaticamente all'impostazione del parametro **L/R Time Ratio**. Potete modificare queste impostazioni automatiche inserendo un nuovo valore manualmente. Valori negativi del feedback invertono la fase del segnale nel feedback loop.

Parametri del Dual Delay

Il **Dual Delay** è identico agli Stereo Delays con l'eccezione che i delay destro e sinistro sono completamente indipendenti, con i loro specifici parametri **Time**, **Tempo**, **Level**, **Pan** e **Feedback**. Il Dual Delay possiede una rete di feedback co quattro parametri distinti. **Feedback L->L** e **Feedback R->R** sono i normali controlli del feedback per ciascuna delle due linee di delay. **Feedback L->R** e **Feedback R->L** sono controlli del feedback incrociato. Questa struttura è illustrata nel diagramma a destra.



Parametri dello Sweep Delay

Lo **Sweep Delay** utilizza lo stesso algoritmo dello Stereo Delay, ma introduce un filtro passabanda stereo controllato da un LFO all'uscita del delay.

Start Freq, Stop Freq – Impostano il range di estensione del filtro.

Resonance –Imposta la risonanza del filtro. Si potrebbe descrivere questo parametro come controllo "dell'intensità".

Sweep Type – Imposta la forma d'onda del LFO che controlla l'estensione. Si veda "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

Sweep Rate – Imposta la velocità del movimento.

Sweep Tempo – Blocca il parametro **Sweep Rate** in relazione ritmica con il **Tempo**.

Sweep Phase –Regola la fase delle uscite di destra del LFO. Impostatelo maggiore di zero per un effetto stereo.

Parametri del Mono Tape Delay

L'algoritmo **Mono Tape** è abbastanza diverso rispetto agli altri delays. Possiede due testine ed un unico controllo della velocità del motore che garantisce alcuni comportamenti "analogici" molto interessanti.

Motor Speed – Imposta la velocità del motore che fa girare il nastro da 50% a 200%. Questo parametro può essere modificato in tempo reale, rendendo possibile la "deformazione temporale" del delay.

Head 1 Time – Imposta la distanza in millisecondi fra le testine virtuali record e play. Notate che il tempo ascoltato sarà più corto de **Motor Speed** viene aumentato sopra al 1.0, o più lungo se sotto al 1.0.

Head 1 Tempo – Lega il parametro **Head 1 Time** in relazione ritmica al **Tempo**. Si veda la sezione **Tempo** nella configurazione **Mono Delay** per maggiori informazioni su tempo e time.

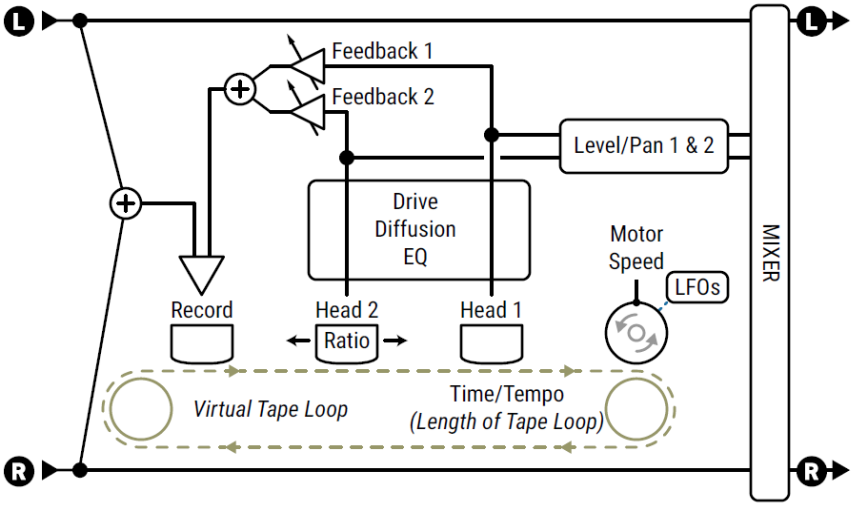
Head 1 Ratio – Il Mono Tape Delay possiede due testine sul loop. Questo parametro imposta la posizione relativa della seconda testina di playback da zero fino ad un massimo di 100%—corrispondente alla **Head 1 Time**. Impostazioni vicine al 100% (ad es. 95%) possono ampliare spazialmente il suono ripetuto, mentre valori espressi come rapporti fra numeri interi come 2:8 (87.5%), 3:4 (75%), 2:3 (66%) o 1:2 (50%) creano figure ritmiche.

Level 1, Level 2 – Impostano il livello delle ripetizioni per ciascuna delle due testine.

Feedback 1, Feedback 2 – Impostano la quantità di ciascuna testina playback da inviare indietro nella testina recording per creare il feedback o la "rigenerazione". Valori più elevati creano un maggior numero di ripetizioni nel tempo. Poiché ciascuna testina riproduce i propri segnali di feedback più quelli dell'altra, il suono può diventare velocemente molto denso o anche incontrollato—e abbastanza forte. Incrementate le impostazioni del feedback lentamente e osservate il LED clip sul pannello frontale come indicatore di avvertimento. Diminuire il **Master Feedback** può essere d'aiuto. Valori negativi invertono la fase del segnale nel feedback loop.

Pan 1, Pan 2 – Posizionano l'uscita di ciascuna testina nell'immagine stereoscopico del campo d'ascolto.

IL MONO TAPE DELAY



Parametri del Reverse Delay

Il Reverse Delay si basa sul tipo Mono Delay, con le differenze indicate sotto. Il Reverse Delay simula l'impossibilità di una performance eseguita nel futuro di essere sentita al contrario nel presente. Questo viene realizzato con una linea di delay registrata per un determinato periodo di tempo e poi riprodotta al contrario. Mentre la prima registrazione viene riprodotta, viene registrato il secondo frammento in modo che la riproduzione al contrario sembra senza interruzioni. Se pensate alla vostra performance come un treno, questo è come invertire il verso di ciascun vagone mantenendolo nella stessa posizione al posto che invertire l'intero treno dall'inizio alla fine.

Per ascoltare solamente l'audio al rovescio, assicuratevi di imposte **Mix** su "100%."

Time – Imposta la porzione temporale che il delay "registrerà" prima di iniziare la riproduzione al rovescio. Può essere sincronizzato con il parametro **Tempo**.

Run – Quando impostato su ON, la riproduzione al rovescio si attiva e viene prodotto l'audio corrispondente. Impostandolo su OFF viene azzerata la riproduzione ma la registrazione continua in background. Questo switch può essere controllato a distanza da un Modifier (così come con un footswitch o un Envelope controller) per attivare e fermare automaticamente la riproduzione.

Trigger Restart – Il Reverse Delay registra audio per la quantità di tempo indicata dal parametro **Time**. Mentre una porzione di audio viene registrata, la precedente viene riprodotta al contrario. Questo processo avviene continuamente, con il risultato che l'inizio e la fine delle parti rovesciate potrebbe non coincidere con il momento in cui iniziate a suonare, anche se il tempo di registrazione è sincronizzato al tempo. Questo parametro vi aiuta a riprendere il controllo del processo. Quando impostato su ON, forza il processo di registrazione a ripartire nello stesso momento in cui lo switch **Run** viene attivato. In questo modo, il vostro footswitch (o un'altra sorgente) non solo fa partire la riproduzione al rovescio ma sincronizza anche l'inizio della registrazione.

Crossfade Time – Questo parametro estende la registrazione oltre alla finestra temporale fissata, in modo che le porzioni riprodotte al contrario si sovrappongono brevemente e creando una performance più continuo e omogeneo.

PAGINA EQ

I parametri in questa pagina colorano il suono del delay (non il suono dry). Utilizzateli per produrre ripetizioni con il colore sonoro della tecnologia vintage o EQ creativamente. Un display sullo schermo mostra l'EQ che si sta regolando.

Low Cut, High Cut, Filter Slope, Q – Definiscono i filtri passa alto e passa basso per regolazioni ampie. **Low Cut** e **High Cut** impostano le frequenze. **Filter Slope** crea un taglio più o meno graduale. Q imposta la risonanza di entrambi i filtri come mostrato sul display.

Freq 1, Q1, Gain 1, and Freq 2, Q2, Gain 2 – Una coppia di EQs parametrici a 2 bande permettono di aumentare o tagliare a frequenze definite. EQ 1 rappresenta le frequenze basse (20 Hz–2KHz) e EQ 2 quelle alte (100 Hz–10KHz)

PAGINA MODULATION

Questa pagina include i parametri per la modulazione temporale del delay, oltre ai controlli dell'effetto "ducking" (riduzione automatica del volume del delay), della diffusione e della fase in uscita.

LFO Depth Range – Imposta la profondità della modulazione del delay nel tempo da "LOW" a "HIGH".

Phase Reverse – Permette l'inversione di fase alle uscite del delay per la linea "LEFT", "RIGHT" o entrambe "BOTH".

PAGINA MODULATION: SEZIONI LFO1/LFO2

LFO1 Type, LFO2 Type – Imposta la "forma" della modulazione. Fate riferimento al paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172 per maggiori informazioni sui tipi di LFO. Ricordate che la variazione nel pitch è data dalla pendenza del LFO, quindi una forma d'onda "TRIANGLE" in realtà crea un suono che vi aspettereste dalla forma d'onda "SQUARE".

LFO1 Target, LFO2 Target – Determina se la linea di delay "LEFT", "RIGHT" o entrambe "BOTH" sarà modulata. I tipi Mono (inclusi Reverse, Tape, ecc.) utilizzando solamente la linea di delay sinistra.

LFO1 Rate, LFO2 Rate – imposta la velocità della modulazione del delay. Quando viene mostrato fra parantesi significa che è impostato automaticamente dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

LFO1 Tempo, LFO2 Tempo – Imposta la velocità del LFO in dipendenza ritmica dal Tempo. Ad esempio, se tempo è impostato su "1/4" ed il Tempo è 120 BPM, la velocità del LFO sarà impostata automaticamente su 2 Hz (BPM/60 = Hz). Per ignorare il Tempo, impostate questo parametro su "NONE".

LFO1 Depth, LFO2 Depth – Imposta la profondità della modulazione del delay. Questo parametro viene modificato proporzionalmente dall'impostazione del parametro **LFO Depth Range** (vedi sopra).

LFO1 Phase, LFO2 Phase – Imposta la differenza di fase della linea destra di delay. Questo parametro non ha effetto sui delays Mono (inclusi Reverse, Tape, ecc.).

PAGINA MODULATION: SEZIONI DUCKING

La pagina **Modulation** contiene anche i controlli del "ducking". Questo effetto fa sì che il livello del segnale "wet" sia diminuito quando il livello del vostro suono supera un valore di soglia o threshold. In seguito, quando suonate in modo più moderato o vi fermate, il volume dell'effetto aumenta in modo che le ripetizioni possano riempire il silenzio.

Ducker Atten – Imposta di quanto verrà ridotto il volume dell'effetto (duckin). Un'impostazione di 20 dB, ad esempio, ridurrà le ripetizioni di 20 dB quando il livello in ingresso supera il threshold. Impostato su 0 disattiva l'effetto *ducking*.

Ducker Threshold – Imposta il livello di attivazione del ducker. Se il segnale in ingresso supera questo valore, il segnale ritardato verrà riprodotto con una riduzione pari al valore inserito nel parametro **Ducker Atten**.

Ducker Release – Imposta quanto tempo ci vorrà affinché il segnale del delay torni al livello normale una volta che il segnale in ingresso scende sotto il livello di soglia. Un valore basso comporta un ritorno molto veloce per le ripetizioni attenuate al volume completo. Valori maggiori fanno sì che i livelli varino in maniera più graduale.

PAGINA MODULATION: SEZIONE DIFFUSOR

Diffusion – Imposta la quantità di diffusione, la quale crea aggiunge un effetto riverbero alle ripetizioni.

Diffusion Time – Imposta il tempo di ritardo per il diffusore.

PAGINA MIX

Questo blocco ha i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**. Per comodità, i parametri Mix appaiono anche nella pagina Config.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

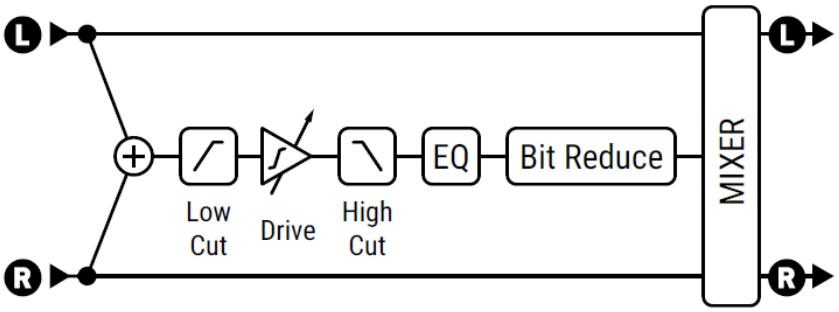
IL BLOCCO DRIVE

4 Blocchi, 37 Tipi, 4 Canali **DRV**

Il blocco Drive contiene oltre 36 diversi modelli classici di pedali, che vanno dal boost pulito ad un gain pazzesco. I modelli overdrive ("OD" o "Drive") sono basati su di un modello con valvola a catodo freddo e danno un drive caldo e pastoso. I modelli Boost non distorcono troppo a meno che il drive venga impostato su valori abbastanza elevati, ma sono ideali per spingere un amplificatore o ridefinire il suo tono. I modelli Distortion sono basati su di un insieme di esemplari valvolari e a stato solido. I modelli Fuzz si basano su di una forte distorsione e da un bel suono sporco.

Gli effetti Drive possiedono i controlli base che trovereste sugli analoghi modelli nel mondo reale: tone, drive e level, più i controlli dell'EQ che permettono di andare oltre ai modelli originali. I parametri nella pagina Expert vi permettono di effettuare modifiche avanzate e creare dei modelli di drive completamente nuovi.

IL BLOCCO DRIVE



PAGINA TYPE

Type – Seleziona i diversi modelli. Scegliete usando **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza necessità di premere **ENTER**.

TYPE	DESCRIZIONE
BB PRE	Basato su di un Xotic® Pedals BB preamp®.
Bender Fuzz	Basato sul classico circuito Tone Bender.
Bit Crusher	Basato su di una scatola nera trovata nell'immondizia fuori dallo Studio Harshclip
Blackglass 7K	Basato sul preamplificatore e drive per basso Darkglass™ Microtubes B7K
Blues OD	Basato su di un Marshall™ Bluesbreaker®.
Esoteric ACB	Basato su di un Xotic® AC Booster®.
Esoteric RCB	Basato su di un Xotic® RC Booster®.
Eternal Love	Basato su di un Lovepedal® Eternity.
Face Fuzz	Basato su di un Dallas Arbiter Fuzz Face®.
FAS LED-Drive	Ideato da Fractal Audio Systems e basato sul LED clipping.
FAS Boost	La nostra proposta per un boost pedal.
Fat Rat	Un versione modificata del Rat Dist. Più pieno e omogeneo.
FET Boost	Un booster dalla distorsione piena con controlli del tono.
FET Preamp	Basato su di un... indovinato: un preamplificatore FET.
Full OD	Basato su di un pedale Fulltone™ Fulldrive OD.
Hard Fuzz	Una fuzz forte in stile anni '60.
M-Zone Dist	Simula il Boss™ Metal Zone™, popolare per le sue regolazioni estreme del gain.
Master Fuzz	Basato su di un Maestro Fuzztone, noto anche come "Satisfaction" fuzz.
Micro Boost	Basato sul MXR™ Micro Amp, boost clean gestito da un amplificatore operazionale

Mild Boost	Un overdrive personalizzato con un mid-boost.
Octave Dist	Un octave distorsion basato su di un Tycobrahe® Octavia®.
Pi Fuzz	Basato su di un fuzz Big Muff® Pi.
Plus Dist	Basato su di un MXR™ Distortion Plus.
Rat Dist	Basato su di un distorsore Pro Co™ Rat.
Ruckus	Basato su di un Suhr™ Riot, un "versatile distorsore a pedale high gain"
SDD Preamp	Basato sulla sezione di preamplificazione del famoso delay digitale SDD.
Shimmer Drive	Creazione originale ideata principalmente come boost per ampli senza master volume.
Shred Dist	Basato su di un Marshall™ Shred Master®.
Super OD	Basato su di un Boss™ Super Overdrive.
T808 MOD	Riproduce la più popolare modifica all'overdrive TS
T808 OD	Basato su di un Ibanez™ TS-9® Tube Screamer overdrive.
Tape Dist	Simula la distorsione ottenuta sovraccaricando un registratore a bobina.
Timothy	Basato su di un pedale Paul Cochrane's "Timmy".
Treble Boost	Basato su di un classico booster degli alti.
Tube Drv 3-knob	Basato su di un pedale Tube Driver, con valvola 12AX7 (versione a 3 potenziometri)
Tube Drv 4-knob	Basato su di un pedale Tube Driver, versione a 4 potenziometri.
Zen Master	Basato su di un Hermida® Zen Drive

PAGINA BASIC

Questa pagina contiene i parametri base che trovereste sotto forma di potenziometri o switches nei relativi pedali drive. Potete generalmente utilizzare solo i controlli **Drive**, **Tone** e **Level** ed ottenere eccellenti risultati ma sperimentando con le opzioni di taglio e l'EQ si possono aprire opportunità nuove nella definizione del suono.

Drive – Imposta la quantità di gain/overdrive/distortion/fuzz/boost.

Nota: come per le unità analogiche, un drive high-gain drive messo prima di un amplificatore high-gain può portare a rumori e fischi.

Tone – Determina il carattere high/low della simulazione di drive, proprio come farebbe il potenziometro tone su di un pedale.

Mix – Regola il rapporto fra segnale dry e wet. Normalmente dovrebbe essere impostato su "100%".

Level – Imposta il livello di uscita. Anche un drive "pulito" può "spingere" un amplificatore ad avere più distorsione.

Low Cut – Controlla la frequenza del filtro passa alto all'ingresso. Aumentatelo per prevenire una distorsione "flubby".

High Cut – Controlla la frequenza del filtro passa basso all'uscita. Diminuite il valore per avere un suono più scuro.

Bass/Treble – Regolano di ±12 dB low end e high end.

Mid – Enfatizza o tagli le medie (±12 dB). Impostate **Mid Frequency** nella pagina Expert.

PAGINA EXPERT

Clip Type – Controlla il tipo di circuito di distorsione utilizzato, basato su di un'accurata modellazione dei componenti analogici: 4558/Diode, FET, Full Wave Rectifier, Germanium, Hard, HV Tube, LED, LV Tube, Op-Amp, Silicon, Soft Variable, Null.

Clip Hardness – Il modello a distorsione "VARIABLE" (qui sopra) vi permette di definire la forma personalizzata della distorsione. Valori bassi danno un suono omogeneo e preciso mentre valori elevati danno un suono più duro e spinto.

Bias – Imposta il bias point del circuito di distorsione. Variando questo parametro si controlla la quantità relativa di armoniche pari e dispari. Con impostazioni molto alte o molto basse si ha un effetto "a macchia". Fate attenzione poiché impostazioni estreme (troppo alte o basse) con alcuni modelli può rendere il blocco impercettibile.

Slew Limit – – Limita la risposta in frequenza. Aumentandolo è possibile simulare la limitata risposta alle alte frequenze dei pedali drive che utilizzavano amplificatori operazionali. Questo parametro si setta al valore appropriato per il tipo selezionato

Mid Frequency – Imposta la frequenza per la banda media dell'EQ presente nella pagina Basic.

Bit Reduce – Crea una distorsione digitale riducendo la risoluzione del segnale audio. Il numero mostrato verrà sottratto dai 24-bit. Per creare un audio a 4-bit, ad es., impostate Bit Reduce su "20." Si, dovrebbe proprio suonare cruda e sporca!

Sample Rate – Un'altra distorsione di bassa qualità, la riduzione del Sample Rate crea intenzionalmente effetti aliasing.

PAGINA MIX

Questo blocco ha i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

Input Select – Il blocco Drive processa l'audio in mono. Questo parametro determina come il segnale in ingresso verrà processato. Le opzioni comprendono la possibilità di fare entrare solo i canali "LEFT" o "RIGHT" oppure la somma di entrambi "SUM L+R" (impostazione di default).

IL BLOCCO ENHANCER

2 Blocchi, 2 Tipi, 4 Canali **ENH**

Il blocco Enhancer viene utilizzato per aumentare la separazione stereofonica apparente di un suono, oppure convertire un suono mono in stereo.

PAGINA TYPE

Type – Selezionate il modello utilizzando **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza nessuna necessità di premere **ENTER**.

- **Modern Enhancer** si basa su di una separazione per frequenze dei canali destro e sinistro al fine di creare un affetto di allargamento del suono. Al contrario del Classic Enhancer, non introduce il rischio di problemi di fase quando il segnale viene poi sommato nuovamente in mono, e quindi pone meno rischi per il suo utilizzo nei presets.
- **Classic Enhancer** ritarda il canale destro di una piccola quantità per aumentare la separazione stereofonica apparente tra i canali sinistro e destro. Possiede anche controlli individuali per la fase ed il pan sinistro e destro. Potete utilizzarli con o senza impostazioni del parametro Width come "convertitore di canale" per ridurre la separazione, unire in mono, invertire i canali L/R o effettuare altre manipolazioni.

PAGINA CONFIG

Parametri del Modern Enhancer

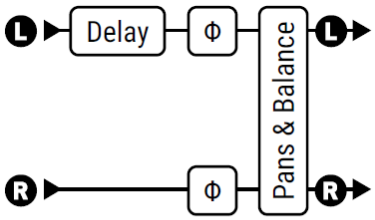
Width – Determina il carattere dell'effetto, definendo su quali bande di frequenza avverrà la separazione.

Depth – Determina di quanto le frequenze opposte, a destra e a sinistra, verranno allontanate.

Low Cut, Hi Cut – Impostano le frequenze del crossover per determinare quali parti di segnale verranno interessate e quali passeranno senza modifiche. Aumentando il Low Cut farà sì che le frequenze più basse passeranno senza essere processate. Diminuendo l'Hi Cut permette alle frequenze alte di passare senza essere processate.

Parametri del Classic Enhancer

Width – Imposta un delay sul canale destro da 0 a 20 ms. Regolatelo fino al raggiungimento del risultato voluto. In funzione delle impostazioni potrebbe esserci cancellazione di fase su alcune frequenze, e l'effetto può variare in funzione della posizione dell'ascoltatore. Per impostare un esatto numero di millisecondi, dividete per 20. Ad esempio, 7/20 = .35, quindi per avere un ritardo sul canale destro di 7 ms, impostate Width su 35%.



Il Classic Enhancer

Invert – Permettono l'inversione di fase del canale sinistro o destro (o di entrambi). Utilizzatelo con il controllo Width control per regolare l'ampiezza apparente.

Pan L, Pan R –Controllano la posizione nell'immagine stereofonica dei segnali in uscita sinistro e destro.

Balance – Cambia il volume relativo delle uscite destra e sinistra. A volte il modello Classic causa un effetto Haas, che comporta uno spostamento apparente della parte oggetto di delay. Il parametro Balance può essere utilizzato per compensare a questo.

IL BLOCCO FILTER

4 Blocchi, 12 Tipi, 4 Canali **FIL**

Il blocco stereo Filter block può essere utilizzato per scolpire il suono in modo semplice o spettacolare. Permette una serie di diversi effetti con il controllo in tempo reale dei parametri più utili. Può essere utilizzato come "boost" impostando il parametro Type su "NULL" o come sistema per enfatizzare gli alti (o i medi... o i bassi) con una grande flessibilità. I filtri risonanti (valori di "Q" elevati) danno una qualità sonora "sintetica" distintiva quando vengono utilizzati dopo la distorsione.

Il blocco Filter possiede controlli separati per il pan destro e sinistro. Questi vi consentono di regolare la posizione stereofonica dei segnali in uscita destro e sinistro. Potete utilizzarli per convertire un segnale stereo in due uscite mono (impostando entrambi su "0"), per ridurre la separazione stereofonica o per una manipolazione generica del segnale stereo.

PARAMETRI DELLA PAGINA EDIT

Type – Permette la selezione dei vari tipi di filtro usando **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza necessità di premere **ENTER**:

- **Null**
- **Lowpass**
- **Bandpass**
- **Highpass**
- **Low Shelf**
- **High Shelf**
- **Peaking**
- **Notch**
- **Tilt EQ**
- **Low Shelf 2 (passive type)**
- **High Shelf 2 (passive type)**
- **Peaking 2 (Variable Q type)**

Note:

- Il tipo **Null** non ha effetto sulla risposta in frequenza ma permette di fare regolazioni sul gain, fase, pan e altro.
- I filtri **Low Shelf 2** e **High Shelf 2** ricreano lo strano comportamento dei filtri shelving analogici presenti su classiche console di mixaggio. Impostate **Q** tra 0.5 e 0.707 per ricreare suoni classici o sperimentate con altre impostazioni per effetti diversi.
- La rappresentazione sullo schermo rende facile visualizzare gli effetti dei diversi tipi di filtro.

Frequency – Imposta la frequenza centrale del filtro.

Order – Seleziona le diverse pendenze del filtro. 2nd = 12 dB per ottava, 4th = 24 dB per ottava. Un filtro del quart'ordine è più ripido e più estremo.

Q – Imposta la "Q" (o il fattore di merito) del filtro. Valori più elevati danno una risposta più netta.

Gain – Imposta il gain alla frequenza centrale per i tipi di filtro shelving e peaking.

Lowcut, Hicut – Questi filtri di prim'ordine forniscono ulteriori possibilità di definizione sonora.

Pan L, Pan R – VI permettono di posizionare il suono dei segnali in uscita sinistro e destro nell'immagine stereofonica per regolare l'ampiezza stereofonica o per una conversione da stereo a mono.

Phase Invert – Controlla la fase all'uscita del segnale con le opzioni "NONE", "LEFT", "RIGHT", "BOTH".

Il blocco Filter ha i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO FLANGER

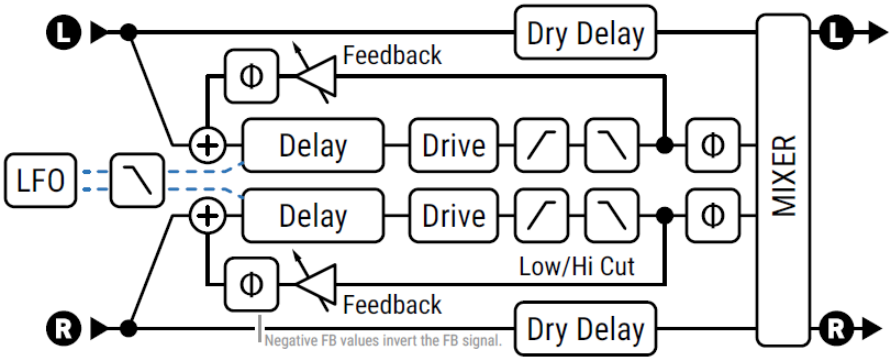
2 Blocchi, 8 Tipi, 4 Canali **FLG**

Il suono di un effetto flanger può andare da un sottile chorus, al suono di un jet, ad un tubo robotico. L'effetto vuole riprodurre il suono di un filtro a pettine che si crea quando uno dei due registratori a nastro che riproducevano il materiale in sincrono veniva mandato fuori sincrono premendo con un dito sul bordo della bobina (flange) — da qui il termine (a meno che tu chieda al produttore dei Beatles George Martin...). Classici esempi di nastri rallentati possono essere ascoltati in Itchycoo Park dei Small Faces o Listen to the Music dei The Doobie Brothers.

Con l'avanzare della tecnologia, sono apparsi flangers a pedale o montati nei rack, che simulavano l'effetto flange, e anche questi hanno avuto la loro parte a pieno titolo. Unchained dei Van Halen, The Spirit of Radio dei Rush e Barracuda delle Heart sono tutte caratterizzate da un evidente effetto flanger.

Il Flanger ha molte varianti, ma praticamente tutte hanno una regolazione del "feedback" (a volte chiamato "rigenerazione" o "intensità") il quale riporta una parte del segnale in uscita all'ingresso e intensifica la caratteristica oscillazione del flanger, creando un vero e proprio richiamo. Quando il feedback viene ridotto, un Flanger si avvicina ad un Chorus, come dimostrato dal marchio di fabbrica di Andy Summers, l'uso del modello di flanger "Mistress".

IL BLOCCO FLANGER



PAGINA TYPE

Type – Questo parametro imposta istantaneamente altri parametri del Flanger per un un'efficace definizione del suono. Selezionate mediante **VALUE** o con i pulsanti **NAV** senza necessità di premere **ENTER**. I modelli includono: **Digital Mono**, **Digital Stereo**, **Analog Mono**, **Analog Stereo**, **Thru-Zero**, **Stereo Jet**, **Zero Flanger** e **Pop Flanger**.

PAGINA BASIC

Rate – Regola la frequenza dell'Oscillatore a Bassa Frequenza (LFO), il quale varia il tempo di ritardo creando l'oscillazione. Utilizzate valori bassi con alti valori del parametro Depth per suoni che si muovono lentamente. Aumentatelo per creare un effetto vibrato. Impostatelo completamente in senso antiorario per sincronizzare la velocità con il **LFO1** (p. 142). Quando RATE è mostrato fra parentesi è associato automaticamente al parametro **Tempo** (vedi di seguito). Impostate Tempo su "NONE" per un controllo manuale

Tempo – Blocca la velocità del Flanger in relazione ritmica con il global tempo. Ad esempio, se il questo parametro è impostato su "1/4" e il Tempo è 120 BPM, la velocità sarà automaticamente impostata su 2 Hz (BPM/60 = Hz). Per ignorare l'impostazione del **Tempo** impostate questo parametro su NONE.

Delay – Un effetto flanging risonante viene creato con un leggero delay con il feedback. Questo parametro imposta il tempo minimo del delay da 0.01 a 10.00ms.

Depth – Imposta la profondità della modulazione del delay. Valori più elevati aumentano la quantità di effetto flanging poiché le frequenze risonanti crescono e calano. Depth si aggiunge al Delay, quindi potete impostare con precisione il range dell'effetto iniziando con l'impostazione del suono con Depth a zero e poi aumentandola fino a quando sentirete i bassi che desiderate. Aumentare Feedback mentre fate questo può aiutare, così potrete concentrarvi sull'intonazione dell'effetto.

Feedback – Questa regola la famosa "rigenerazione" discussa in precedenza. Feedback imposta la quantità di segnale wet inviato nuovamente all'ingresso del flanger. Valori estremi danno al flanger una qualità più intensa producendo risonanze più nette o tintinnanti sfumature metalliche.

Notate che questo parametro va da -100 a +100. Valori negativi invertono la fase del segnale nel feedback loop, creando suoni con caratteristiche diverse più profonde e "vocali" (quasi come il suono di un oscillatore sincrono in un sintetizzatore – pensate a Why Can't this be Love dei VH o Let's Go dei The Cars). In entrambe le direzioni, impostazioni estreme del feedback possono creare oscillazioni come quelle di una sirena.

Low Cut, High Cut – Filtrano la porzione wet del segnale, riducendo gentilmente i bassi o gli alti alla frequenza impostata con una pendenza di 6db.

Drive – Questo parametro vi permette di simulare la leggera distorsione ottenuta sovraccaricando un delay analogico "bucket brigade" usato in molti effetti flanger vintage. Impostatelo su zero per un "clean cristallino".

PAGINA EXPERT

LFO Type – Determina la forma d'onda dell'oscillazione.

LFO Phase – Regola la differenza di fase tra le forme d'onda sinistra e destra del LFO. Per la massima ampiezza stereofonica imposte questo parametro a 180 gradi. Per un flanger mono, impostatelo a zero.

SI veda anche "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

LFO Bypass Reset – Questo parametro vi consente di forzare il flanger a partire da un punto fisso nella sua oscillazione quando attivate l'effetto. Con il valore di default pari a "OFF", il LFO oscillerà liberamente anche se l'effetto è disattivato.

LFO Hicut – Diminuendo questo parametro si applica un filtro alla forma d'onda del LFO, arrotondando le brusche variazioni nella sua forma. Il valore massimo di 100Hz non comporta alcun filtro. Alcuni tipi di forma d'onda (saw, square, random) potrebbero altrimenti produrre clicks o pops quando i loro valori passano da un estremo all'altro. Quando regolate il parametro **Rate** del flanger, potreste dover rivedere l'impostazione di questo parametro. Un LFO più lento necessita di un'impostazione del Hicut più bassa per ottenere lo stesso effetto.

Auto Depth – Scala il parametro **Depth** per creare un suono consistente per qualsiasi valore di **Rate**. Questo parametro semplifica la ricerca del suono ideale ma per una regolazione di precisione o effetti estremi potreste doverlo disattivare.

Through Zero – Impostandolo su "ON" viene aggiunto un ritardo al segnale dry pari a metà della profondità di oscillazione. Così può essere emulato l'effetto "flanging" di un'unità a nastro, dove uno dei due nastri prima procede e poi segue l'altro.

Dry Delay – Quando il parametro **Through Zero** (vedi sopra) è attivo, permette di spostare il punto di cancellazione dal centro della forma d'onda alla periferia o in qualsiasi punto intermedio.

Phase Reverse – Controlla la fase del segnale wet in uscita. Può essere invertito uno o entrambi i canali. Utilizzatelo per aumentare l'effetto del "through zero flanging".

Stereo Spread –. Controlla l'ampiezza stereofonica regolando la posizione dei due delay dalla massima separazione (100%) alla sovrapposizione centrale (0%).

PAGINA MIX

Questo blocco ha i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode** e **Global Mix**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO FORMANT

2 Blocchi, 4 Canali **FRM**

Sebbene si possa dire che l'effetto wah simuli il suono della voce umana, alla prova dei fatti non è poi coì vero. Il talk-box, un sistema nel quale il suono della chitarra viene modulato attraverso un tubo da una vera bocca umana, è molto più vicino al suono reale della voce, ma è un po' scomodo, richiede uno speaker speciale, un tubo in bocca ed un microfono. il filtro Formant rende possibile riprodurre il "talk-box" e altri effetti senza un'attrezzatura così complessa.

Una formante è una frequenza di risonanza attorno alla quale un suono produce un picco. Le parti anatomiche umane sono in grado di produrre diverse formanti che noi riconosciamo come i suoni delle vocali. I filtri possono essere utilizzati per riprodurre questi suoni. Ad esempio, il suono "eee" può essere riprodotto con una serie di filtri passa banda con varie frequenze e ampiezze.

Il blocco Formant può anche miscelare dinamicamente fino a tre suoni di vocali, indicati come Start, Mid e End. Normalmente da il suo meglio quando viene posizionato dopo la distorsione, sebbene non ci sono né regole fisse né scorciatoie. IL blocco è stereo in/stereo out e processa i canali sinistro e destro indipendentemente.

PAGINA CONFIG

Start Vowel – Imposta il suono della vocale iniziale fra quelle elencate nella tabella a lato.

(Variazioni regionali nella pronuncia delle parole inglesi potrebbe comportare una differenza su quale parola descrive meglio il suono. Usate le vostre orecchie).

Middle Vowel – Imposta il suono della vocale intermedia.

End Vowel – Imposta il suono della vocale finale.

Resonance – Imposta la risonanza dei filtri. Una maggiore risonanza comporta un effetto più marcato.

Control – Questo parametro permette il passaggio fra i tre suoni vocali. Il suono iniziale è generato quando il potenziometro è ruotato completamente in senso antiorario, il suono intermedio quando il potenziometro è a ore 12 ed il suono finale quando il potenziometro è ruotato completamente in senso orario. Potete assegnare a questo parametro un LFO, un pedale di espressione o altre sorgenti per i modifier. Si veda la Sezione 9.

Il blocco Formant ha i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

Tabella delle Vocali
AAA come in Bat
EEE come in Bait
III come in Beet
OHH come in Boat
OOO come in Boot
EHH come in Bet
AHH come in Bot
AWW come in Bought
UHH come in But
ERR come in Bert

IL BLOCCO GATE/EXPANDER

4 Blocchi, 4 Canali **GTE**

Il Gate/Expander è una sorta di "compressore inverso" che aumenta la differenza fra suoni forti e suoni deboli diminuendo il volume di questi ultimi ancora di più. Quando è impostato per azzerare i segnali in ingresso quando questi sono al di sotto di una certa soglia, l'expander viene chiamato gate.

PAGINA CONFIG

Threshold – Determina quando debole deve essere il suono prima che l'expander o il gate si attivino. Quando il livello di ingresso è inferiore al threshold, l'expander riduce il volume in uscita in funzione del parametro **Ratio**.

Ratio –Determina quando più debole sarà il suono quando il segnale è sotto il livello di soglia. Pensate a questo parametro come il numero inferiore in una frazione che esprime l'uscita in dB. Un valore di "4" significa che dovete moltiplicare il livello di ingresso (in dB) per 1/4 al fine di sapere quale sarà il livello di uscita (in dB). Con valori bassi, il rumore viene ridotto leggermente. Con valori più elevati, viene effettivamente azzerato. Un valore di "1.00" fa sì che il gate/expander non abbiano alcun effetto.

Attack – Determina quanto tempo impiega il gate ad aprirsi quando il segnale supera il threshold. Normalmente viene impostato su velocità lente in modo che l'attacco della prima nota possa sentirsi normalmente. Con impostazioni veloci si ottiene un effetto "attrezzatura lenta".

Release – Determina quanto tempo impiega il gate a chiudersi dopo che il segnale è sceso al di sotto al threshold. Con impostazioni lente si ha un decadimento graduale che previene che il sustain delle vostre note venga troncato bruscamente, con settaggi veloci potete far intervenire il gate velocemente, impedendo di sentire il rumore fra singole note o frasi.

Hold – Imposta quanto tempo il Gate/Expander mantiene il gate aperto una volta che il threshold è stato superato.

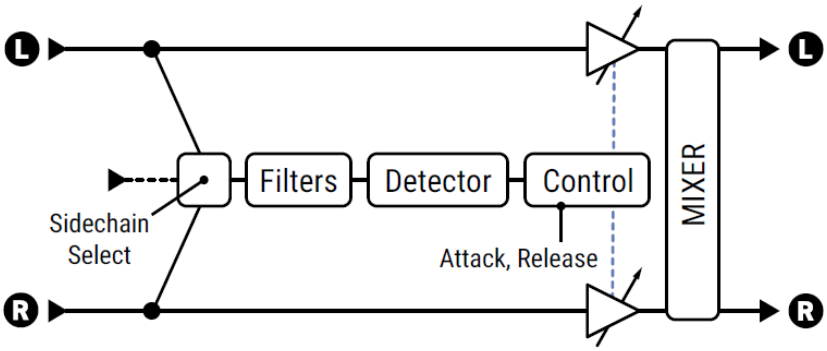
Sidechain Select – Seleziona la sorgente per l'ingresso concatenato sidechain. "BLOCK L+R" è l'impostazione normale e seleziona l'ingresso del blocco (corrispondente alla somma di tutte le righe che alimentano il blocco). Le altre impostazioni permettono di scegliere una riga specifica o un ingresso. Utilizzando una riga o un ingresso fisico come ingresso al sidechain potete utilizzare il Gate/Expander come ducker o de-esser.

Low Cut/High Cut – Impostano la frequenza dei filtri passa basso e passa basso del ingresso concatenato. I filtri hanno effetto solamente sul segnale che alimenta il rilevatore. Non hanno alcun effetto sul suono all'uscita.

PAGINA MIX

Questo blocco ha i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO GATE/EXPANDER



IL BLOCCO GRAPHIC EQ

4 Blocchi, 12 Tipi, 4 Canali **GEQ**

Il Graphic EQ è un equalizzatore grafico multibanda costituito da una serie di filtri distribuiti su tutto lo spettro di frequenza. Questo potente e preciso strumento per scolpire il suono è estremamente semplice da usare e comprendere. Ciascun filtro possiede un solo parametro, il quale rappresenta di quanto si enfatizza o si taglia quella specifica frequenza.

Type determina il numero di bande ed il loro comportamento. Ciascuna banda può essere enfatizzata o tagliata fino a 12 dB. Le bande più esterne sono filtri shelving. I modelli a 10-, 8-, 7- e 5- bande possono funzionare con Q Costante o Variabile. In un equalizzatore a Q Variabile, l'ampiezza di banda varia in funzione del livello di enfasi/taglio, in modo che aumenti/tagli minori hanno una Q minore il che significa un'equalizzazione più ampia.

	Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Band 7	Band 8	Band 9	Band 10
10-Band	31	63	125	250	500	1000	2000	4000	8000	16k
8-Band	80	160	320	640	1250	2.5K	5K	10K		
7-Band	100	200	400	800	1.6K	3.2K	6.4K			
5-Band	80	240	750	2.2K	6.6K					

Sono offerti anche alcuni modelli di EQ **Passivo**: **5 bande**: (Low, Low Mid, Mid, High Mid e High), **4-bande** (Low, Low Mid, High Mid e High) e **3-bande** (Low, Mid, High), più uno tipico delle **Console a 3-band**. Questi modelli catturano il comportamento dei filtri analogici presenti sulle classiche console di mixaggio.

Master Q (nella pagina Mix) regola la Q or ampiezza di banda di tutte le bande. Un valore di 1.0 imposta il valore di Q su quello di default (tipicamente un'ottava). Valori più bassi aumentano l'ampiezza di banda, creando maggiori sovrapposizioni fra bande vicine, mentre valori più alti rendono ciascuna banda più stretta e mirata.

Il blocco Graphic EQ ha i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

QUICK TIP

Mentre operate nella pagina EQ, i potenziometri A–E al di sotto del display vi permettono di controllare cinque bande alla volta. Per passare da una serie di bande alla successiva, premete **NAV UP** o **NAV DOWN**.

FAQ:

COME EQUALIZZARE? Questa domanda viene trattata nel paragrafo "Il Blocco Parametric Eq" a p. 102. La maggior parte di quanto discusso in quel paragrafo si applica anche al Graphic EQ. Il Graphic EQ ha il vantaggio di essere più semplice da utilizzare,
ma non offre la possibilità di "scansionare" le frequenze come un equalizzatore parametrico né di vedere pin modo preciso quale sarà la curva dell'EQ. Non preoccupatevi: spostatevi da una banda alla successiva e sarete in grado di imparare cosa vi **piace**, cosa **manca** e cosa volete **meno**.

IL BLOCCO LOOPER

1 Blocco, 1 Canale **LPR**

Il blocco Looper block vi permette di creare in tempo reale una performance costituita da più livelli di audio in loop sovrapposti. Ha un tempo massimo di registrazione di circa 300 secondi (5 minuti) in stereo e possiede una funzione "undo" in grado di rimuovere l'ultima registrazione o sovraincisione (overdub). Può essere controllato dal pannello frontale o da remoto via MIDI o con un controller della serie FC.

PARAMETRI DELLA PAGINA CONTROL

Record – Se il looper è fermo e premete Record, la registrazione ha inizio. Se il looper sta riproducendo, Record attiva e disattiva la sovraincisione.

Play – Fa partire e ferma la riproduzione. Se il looper sta registrando o aggiungendo sovraincisioni (overdubbing) quando premete Play, la registrazione o la sovraincisione si ferma e la riproduzione continua.

Undo – Cancella l'ultima registrazione o sovraincisione.

Once – Mentre il looper sta riproducendo l'audio, premendo Once fa sì che si fermi automaticamente quando raggiunge la fine del loop. Se il playback è arrestato, Once attiva il playback dall'inizio, suona il materiale fino alla fine e poi ferma la riproduzione. Premendo Once nel mezzo di una riproduzione fa ripartire il loop, come in un "phrase sampler". Se premete Once mentre state registrando, il playback non partirà dall'inizio automaticamente quando finirete di registrare; al contrario il looper si fermerà.

Reverse – Inverte la direzione della riproduzione.

PARAMETRI DELLA PAGINA CONFIG

Playback Level – Regola il livello del looper. Tenete presente che il Looper non possiede alcun parametro Mix — il segnale dry passa sempre attraverso il blocco senza alcuna modifica o regolazione.

Overdub Level – Funziona come controllo del "Decadimento del Loop", attenuando il livello del materiale precedentemente registrato rispetto alle sovrapposizioni successive (pensatelo come il controllo del "feedback" in un delay). Se non volete che i precedenti livelli decadano impostatelo su 0 dB, ma fate attenzione che i livelli possono sommarsi e potenzialmente causare distorsione (clipping).

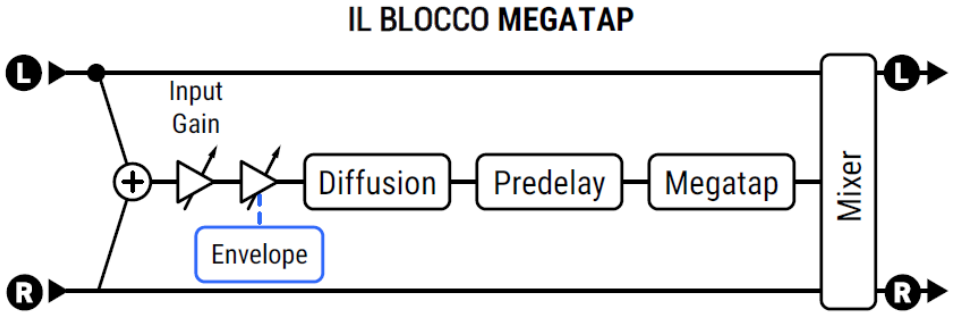
Low Cut, High Cut – Permettono di filtra leggermente il suono del looper alla sua uscita. Questi controlli hanno effetto solamente sul suono riprodotto mentre non hanno alcun effetto sul materiale che viene registrato.

Il blocco Looper ha anche i parametri **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO MEGATAP

2 Blocchi, 2 anali **MGT**

Il Megatap Delay è un delay da 4 secondi, 64 ripetizioni con un controllo parametrico di tempo, ampiezza e panning. Questo effetto può essere usato per creare interessanti strutture sonore o per aumentare la densità del suono prima di altri effetti.



PAGINA CONFIG

Input Gain – Imposta il livello di ingresso all'effetto, permettendo interessanti opportunità di controllo quando viene collegato un modifier. Per un effetto "swell" (crescendo del volume) il blocco Megatap include un envelope follower che ridimensiona l'input gain indipendentemente dalla sua impostazione.

Master Level – Controlla il livello generale del delay.

Delay Time – Imposta il tempo di ritardo dell'ultima ripetizione (tap).

Number Of Taps – Imposta il numero di taps (ripetizioni) da 1 a 64. I taps vengono distribuiti tra il segnale dry e l'ultimo tap, la cui posizione è definita la parametro **Delay Time** (vedi sopra). I tre esempi che seguono mostrano un delay time di 1000ms con 2 taps, 6 taps e 24 taps.

Il parametro **Time Alpha** (vedi sotto) cambia la tempistica delle ripetizioni.

Predelay – Ritarda tutto l'effetto Megatap fino ad 1 secondo. Poichè il Megatap può creare una densità di ripetizioni ai limiti del riverbero, questo ha effetto sulla percezione dello spazio legata a questo effetto.

Time Alpha – Imposta il fattore di tempo fra le diverse ripetizioni.
Un valore di 1.00 distribuisce uniformemente le ripetizioni su tutto il delay time, come mostrato negli esempi precedenti. Valori di Alpha inferiori a 1 *riducono* progressivamente il tempo fra una ripetizione e l'altra:

Valori di Alpha maggiori di 1 *aumentano* progressivamente il tempo fra una ripetizione e l'altra:

Time Randomize – Sparge casualmente la posizione delle singole ripetizioni per la durata del Delay Time.

Amplitude Shape, Amplitude Alpha – Determinano la variazione del livello delle singole ripetizioni nel tempo. Shape definisce una sequenza di variazioni (aumenta, diminuisce, ecc.) e Alpha determina l'intensità della variazione nel tempo.

Pan Shape, Pan Alpha – Controllano la variazione della distribuzione spaziale delle singole ripetizioni nell'immagine stereofonica nel tempo. Shape definisce una sequenza di variazioni (aumenta, diminuisce, ecc.) mentre Alpha determina l'intensità della variazione. Con un 'impostazione di shape su "CONSTANT", Pan Alpha diventa un semplice controllo del pan, con 0% equivalente ad un pan tutto a sinistra e 100% ad uno tutto a destra.

Diffusion Mix, Diffusion Time –Impostano il livello ed il tempo di un diffusore posto sull'ingresso che aggiunge un effetto reverb al segnale prima che arrivi al Megatap, addensando le code ed omogeneizzando i transitori per ridurre la prevalenza delle singole ripetizioni.

PAGINA CONFIG: SEZIONE ENVELOPE FOLLOWER

I delays vengono frequentemente utilizzati dopo un pedale volume o un volume envelope per un effetto "swells" (crescendo del volume). Il blocco Megatap possiede al suo interno un envelope follower che controlla l'input gain nell'effetto.

Threshold, Attack, Release – Definiscono il livello di soglia (threshold) ed i tempi dell'envelope follower all'ingresso. Suggerimento: per un semplice "aumento" del volume provate le seguenti impostazioni per Threshold: -70.0 dB; Attack: circa 400 ms; Release: circa 15 ms.

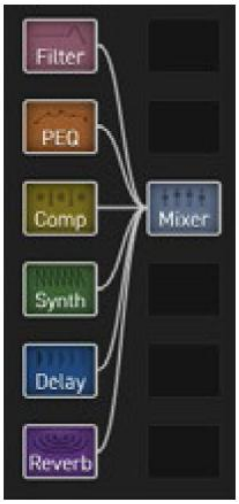
PAGINA MIX

Questo blocco Megatap ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass, Bypass Mode, Input Gain e Global Mix**. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO MIXER

4 Blocchi, 4 Canali **MIX**

Il blocco Mixer può sommare fino a sei segnali stereo in uno segnale stereo o mono. Possiede sei ingressi e sei coppie di regolazioni per gain e balance.



I sei canali del mixer sono legati in modo "statico" alle sei righe della colonna alla sinistra del blocco Mixer. Nell'esempio mostrato a destra, il blocco **Filter** è nella **Row 1** (Riga 1), quindi i parametri **Row 1 Gain** e **Row 1 Balance** del mixer determineranno come verrà trasmesso il segnale del filtro all'uscita del blocco Mixer. Il PEQ è nella Row 2, quindi i parametri del mixer **Row 2 Gain** e **Row 2 Balance** determineranno come il segnale del PEQ arriverà all'uscita del mixer e così via.

Vengono considerate anche le righe vuote. Ad esempio, se fosse collegato al Mixer solamente il blocco Compressor, verrebbero comunque utilizzati i controlli della Row 3 poiché il compressore è nella terza riga.

Tutti e sei gli ingressi al Mixer sono stereo. Il parametro **Balance** di una specifica riga controlla il balance destro e sinistro dell'ingresso per quel canale. Quando il balance per un canale di ingresso è regolato tutto a sinistra, solamente il canale sinistro di quel canale verrà ascoltato all'uscita del mixer (ricordate che anche i blocchi che processano l'audio in mono possiedono uscite Left e Right, così come possiedono controlli Balance dell'uscita.

Gain Rows 1–6 –Regolano il livello del segnale dei sei ingressi al mixer da 0 a 100%.

Balance Rows 1–6 – Controllano il bilanciamento sinistro/destro del segnale dei sei ingressi del mixer.

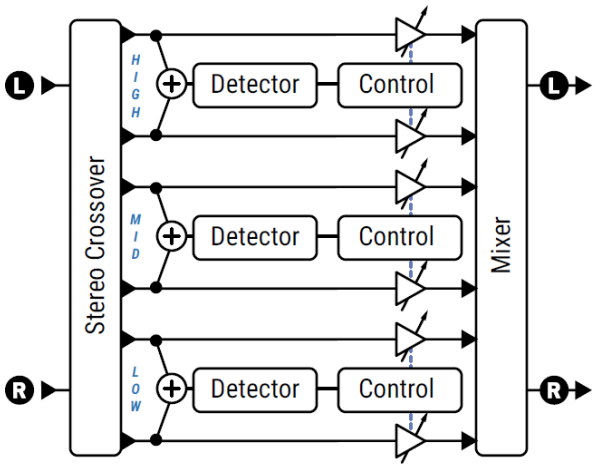
Mono/Stereo – Determina se l'uscita del blocco Mixer verrà sommata in mono.

Il blocco Mixer possiede anche i parametri master **Output Level** e **Output Balance**. Il blocco Mixer non può essere bypassato.

IL BLOCCO MULTIBAND COMPRESSOR

2 Blocchi, 4 Canali **MBC**

Il Multiband Compressor può essere utilizzato per definire le dinamiche ed il tono, fornendo parametri di compressione indipendenti per le frequenze basse, medie e alte. Il funzionamento del Multiband Compressor prevede che il segnale in ingresso venga separato nelle sue componenti in frequenza utilizzando un crossover. La compressione viene applicata alle bande in modo individuale prima che il suono venga "ricombinato". Questo vi permette di applicare diverse quantità di compressione a ciascuna di esse. La compressione multibanda è uno strumento standard in fase di *mastering* e può migliorare in modo sostanziale un mix o un complesso suono di chitarra. Rende le basse frequenze meno suscettibili alla pulsazione dovuta all'attacco del plettro.



PARAMETRI DELLA PAGINA CONFIG

Crossover Frequency (due parametri) – Impostano le frequenze di separazione fra basse e medie (da 50 a 500 Hz) e fra medie e alte (da 1000 a 10,000 Hz).

Threshold –Imposta il livello di soglia al disopra del quale il compressore interviene.

Ratio – Imposta il rapporto fra ingresso e uscita del segnale al di sopra del threshold. Un valore di 2.00 (2:1) significa che serve un aumento di 2 dB all'ingresso per produrre un aumento di 1 dB all'uscita.

Attack – Imposta la velocità di intervento del compressore una volta superato il threshold. Impostazioni più elevate possono produrre un attacco brusco dato che una parte maggiore del segnale non compresso ha tempo di passare prima che la compressione venga applicata.

Release Time – Determina quanto velocemente l'uscita torna al livello normale una volta che il livello scende al di sotto del threshold del compressore. Valori elevati permetto al compressore di essere rapido ma un'impostazione troppo veloce può comportare distorsione se associata ad un attacco veloce ed un livello elevato di compressione. Bassi valori mantengono il segnale basso più a lungo, ad esempio quando un "picco" riduce il livello che poi impiega tempo per tornare normale.

I parametri **Ratio, Threshold, Attack** e **Release** collaborano fra loro per determinare la quantità e la reattività della compressione su ciascuna banda. Gli effetti di questi parametri sono visibili anche dagli indicatori sullo schermo.

Level – Imposta il livello di uscita della banda selezionata.

Detector – Determina se i compressori utilizzeranno una modalità di rilevazione RMS ("Root Mean Square") o PEAK. RMS è più "omogenea" ed è l'ideale per livellare il materiale sonoro su periodi più lunghi. La rilevazione Peak è comunemente utilizzata con la chitarra, ed è utilissima per una limitazione rapida. RMS+Peak risponde velocemente ai transitori ma considera anche gli effetti del RMS per un livellamento generale.

Mute – Silenzia l'uscita della banda. Silenziando due bande, potete mettere in solo la terza. Silenziando una banda potete concentrarvi sul suo contributo al mix generale.

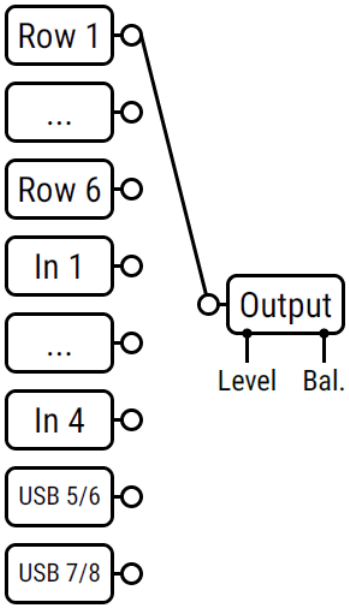
PAGINA MIX

Il blocco Multiband Compressor ha anche i parametri **Level, Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO MULTIPLEXER

2 Blocchi, 4 Canali **MUX**

Il blocco Multiplexer o "MUX" è un potente sistema di selezione. Combina più sorgenti in ingresso in un solo blocco — comprese due opzione per l'USB — e può essere utilizzato per selezionare le diverse righe della griglia. Non c'è alcun calo del suono quando si cambia sorgente.



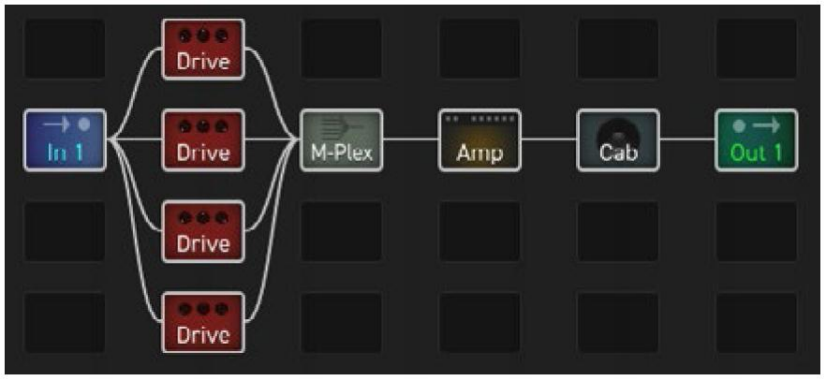
PAGINA CONFIG

Input Select – Elenca tutte le possibili sorgenti di ingresso e seleziona quale sarà quella attiva. Può essere attivo solamente un ingresso alla volta (per ingressi multipli utilizzate il blocco **Mixer**). I segnali degli **Input 1–4**, **USB 5/6** e **7/8** sono presenti nel Multiplexer senza che i rispettivi blocchi siano presenti nella griglia. Un modifier può essere collegato allo switch **Input Select**.

Questo blocco ha anche i parametri **Level, Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

ESEMPIO

L'esempio riportato qui sotto mostra uno dei possibili utilizzi del Multiplexer, utilizzato qui per selezionare uno dei quattro diversi pedali Drive.



IL BLOCCO MULTITAP DELAY

2 Blocchi, 5 Tipi, 4 Canali **MTD**

Il delay Multitap utilizza fino a quattro "taps" ritardati per creare sequenze e ritmi intricati. Per capire il concetto dietro i taps pensate ad un registratore con più testine di riproduzione o un giradischi con più bracci. Il materiale sorgente rimane lo stesso ma ciascun tap lo prende in un posto/tempo diverso e può essere posizionato nel campo stereofonico, può essere filtrato e modulato indipendentemente. I vari modelli (Types) forniscono un range fantastico di possibilità creative.

PAGINA TYPE

Type – Selezionate il tipo usando **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza alcuna necessità di premere **ENTER**.

- **Quad-Tap Delay** – offre quattro delay taps indipendenti, ciascuno con i propri parametri. Una vera esperienza creativa.
- **Band Delay** – possiede dei filtri all'uscita di ciascun singolo tap.
- **Quad-Series Delay** – utilizza una peculiare e piacevole struttura per il feedback.
- **Diffusor** – crea un intreccio di feedback, dando la possibilità di aggiungere densità o anche creare riverberi.
- **Quad Tape Delay** – utilizza il nostro modello di tape delay brevettato con quattro taps per effetti "space echo".

PAGINA CONFIG

Parametri Generali e del Quad-Tap

PAGINA CONFIG: SEZIONE MASTERS

I parametri Master sono dettagliati di seguito. Questi agiscono sull'effetto di altri parametri e possono essere controllati tramite Modifier per ottenere interessanti modifiche in real-time. Se un particolare tipo non possiede qualche controllo, mancherà anche il corrispondente master per quel controllo (ad es. il tipo Diffusor non ha i controlli Pan, quindi mancherà il Master Pan).

Master Time – Agisce sui tempi di tutti i taps.

Master Level – Agisce sui livelli di uscita di tutti i taps.

Master Pan – Agisce sulle impostazioni pan di tutti i tap, operando essenzialmente come un controllo "width" o "spread". Impostazioni negative invertono la posizione del pan nei canali sinistro e destro.

Master Frequency – Agisce sulla frequenza del filtro per ciascun taps. Potete creare degli effetti dinamici utilizzando un modifier per cambiare in tempo reale questo parametro, ma non impostate i valori di Q troppo alti o troppo bassi o sarà molto difficile apprezzare il risultato.

Master Q – Agisce sull'ampiezza di banda per tutti i taps.

Master Feedback – Agisce sulle impostazioni del feedback per tutti i taps.

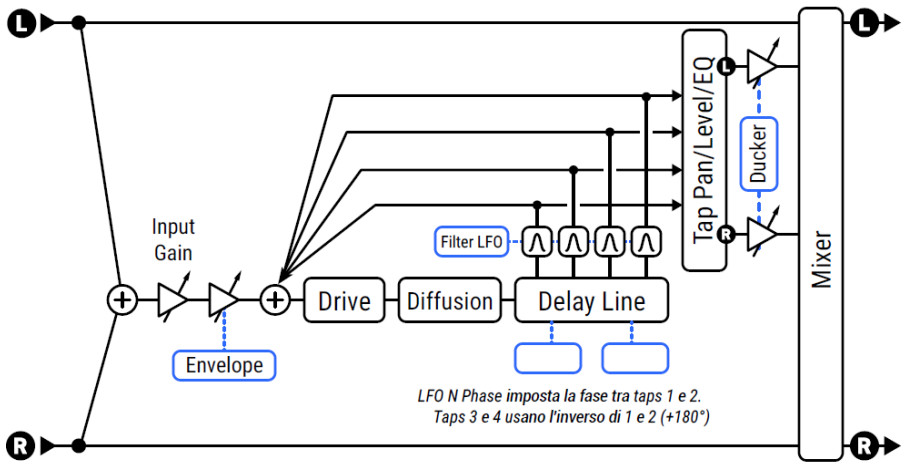
Master Rate – Agisce sulla velocità di tutti gli LFOs nel blocco.

Master Depth – Agisce sui parametri depths di tutti gli LFOs nel blocco.

Low Cut Frequency, High Cut Frequency – Sono dei semplici filtri che agiscono sull'intero mix wet.

Drive – Utilizzate questo parametro per aggiungere distorsione alle ripetizioni. Il circuito del drive è posizionato all'interno del feedback loop, quindi un'impostazione bassa può aggiungere una piacevole saturazione al feedback che è intenzionalmente "fuori controllo".

IL QUAD-TAP DELAY



PAGINA CONFIG: SEZIONE DELAY LINES

Time 1,2,3,4 – Imposta il tempo al quale il tap selezionato verrà ascoltato fra 0 e 2000 ms. Quando qualsiasi parametro Time viene mostrato fra parantesi significa che viene controllato automaticamente dal corrispondente parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate Tempo su "NONE" per effettuare un controllo manuale.

Tempo 1,2,3,4 – Imposta il corrispondente parametro Time in relazione ritmica con il Tempo. Ad esempio, se Tempo 1 è impostato su "1/4" (una ripetizione per beat), il parametro time per il Tap 1 corrisponderà al tempo.

Feedback 1,2,3,4 – Impostano come sarà la combinazione generale dei feedback. Fate riferimento ai vari diagrammi per comprendere meglio come viene generato il feedback. Valori negativi comportano l'inversione di fase del segnale.

PAGINA CONFIG: SEZIONE LEVEL/PAN

Level 1,2,3,4 – Impostano il livello del tap selezionato nello mix stereo.

Pan 1,2,3,4 – Impostano il pan per il tap selezionato nel mix stereo.

PAGINA CONFIG: SEZIONE FILTERS

Quattro filtri **bandpass** all'interno del feedback loop permettono una definizione del tono lieve o estrema sei singoli tap delays.

Frequency 1,2,3,4 e **Q 1,2,3,4** regolano la frequenza centrale e l'ampiezza di banda dei filtri. Questi filtri utilizzando un algoritmo a potenza costante che fa sì che ad alti valori di Q il valore del gain aumenti e possono portare ad effetti estremi (fate attenzione che il feedback non diventi incontrollabile!). Per comprendere l'azione e la "forma" di questi filtri potete fare riferimento al blocco Filter quando è impostato su un tipo Bandpass del secondo ordine.

PAGINA CONFIG: SEZIONE LFOs

Due LFOs separati forniscono la possibilità di modulare il time/pitch dei taps. I parametri Filter LFO modulano le frequenze di tutti i quattro filtri dei taps.

LFO1 Type, LFO2 Type – Impostano la forma delle due modulazione LFOs. Fate riferimento al paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

LFO1 Phase, LFO2 Phase – Impostano la fase dei due LFOs. Nello specifico, il valore mostrato è la fase del Tap 2. Tap 3 è fuori fase di 180° rispetto al Tap 1 e il Tap 4 è fuori fase di 180° rispetto al Tap 2. Quindi, ad esempio, il valore di default di 90° fa si che la fase dei taps sia: 0°, 90°, 180°, 270° (figurata a lato).

LFO1 Rate, LFO2 Rate – Impostano la velocità di modulazione per ciascuno dei due LFOs. Quando il parametro è mostrato fra parentesi significa che viene controllato dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate il parametro Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

LFO1 Tempo, LFO2 Tempo – Impostano la velocità degli LFOs in relazione ritmica con il Tempo. Per ignorare il Tempo, impostate questo parametro su "NONE".

LFO1 Depth, LFO2 Depth – Impostano la depth per ciascuna delle due modulazioni LFOs. Il Filter LFO modula le frequenze di tutti i quattro filtri sui taps.

Filter LFO Type – Imposta la forma del filtro di modulazione LFO. Fate riferimento al paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

Filter LFO Phase – Imposta la fase del filtro di modulazione LFO. La fase del filtro di modulazione è distribuita su tutti e quattro i taps nello stesso modo descritto in precedenza (si veda **LFO Phase**, sopra).

Filter LFO Rate – Imposta la velocità di ciascuna delle due modulazioni LFOs. Quando il parametro è mostrato fra parentesi significa che viene controllato dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate il parametro Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

Filter LFO Tempo – Impostano la velocità dei filtri LFOs in relazione ritmica con il Tempo. Per ignorare il Tempo, impostate questo parametro su "NONE".

Filter LFO Depth – Imposta la depth del filtro di modulazione.

PAGINA CONFIG: SEZIONE DIFFUSOR

Input Diffusion – Determina la quantità di diffusione, la quale aggiunge un effetto riverbero alle ripetizioni.

Diffusion Time – Imposta il tempo di ritardo del diffusor.

PAGINA CONFIG: SEZIONE DUCKER

L'effetto "*Ducking*" fa sì che il livello del segnale wet venga automaticamente diminuito quando il livello del suono in ingresso supera un valore di soglia o threshold. Quando suonate più moderatamente o vi fermate, il volume dell'effetto ritorna al livello precedente in modo che le ripetizioni possono tornare a farsi sentire.

Threshold – Imposta il livello che attiva il ducker. Se il segnale in ingresso supera questo valore, il segnale effettato verrà ridotto della quantità indicata nel parametro **Attenuation**.

Attenuation – Imposta la riduzione che verrà applicata al volume dell'effetto. Un'impostazione di 20 dB, ad esempio, ridurrà le ripetizioni di 20 dB quando il segnale in ingresso supera il threshold. Impostate questo parametro su "0" per disattivare il ducker.

Release Time – Imposta quanto tempo necessiterà al segnale effettato per ritornare al livello normale una volta che il segnale in ingresso scende sotto il threshold. Un valore basso comporterà che le ripetizioni attenuate torneranno molto velocemente al volume massima. Tempi più lunghi comportano un incremento del volume più graduale.

PAGINA CONFIG: SEZIONE ENVELOPE FOLLOWER

I delays vengono frequentemente utilizzati dopo un pedale volume o un volume envelope per un effetto "swells" (crescendo del volume). Il blocco Multitap possiede al suo interno un **envelope follower** che controlla l'input gain nell'effetto. Questo parametro è aggiuntivo all'Input Gain nella pagina Mix, il quale vi consente di collegare un modifier così come un pedale.

Threshold, Attack, Release – Definiscono il livello di soglia (threshold) ed i tempi dell'envelope follower all'ingresso. Suggerimento: per un semplice "aumento" del volume provate le seguenti impostazioni per Threshold: -70.0 dB; Attack: circa 400 ms; Release: circa 15 ms. Aumentate il parametro **Attack Time** per una dissolvenza in ingresso più lenta.

PAGINA CONFIG: SEZIONE ENVELOPE FOLLOWER

Per convenienza, i parametri della pagina Mix sono duplicati nella pagina Config.

Parametri del Band Delay

Il tipo **Band Delay** è praticamente identico al tipo Quad-Tap con la differenza che i suoi quattro filtri bandpass sono posizionati all'uscita dei taps anziché nel feedback loop. Questo vi consente di utilizzare un'impostazione del filtro più estrema senza che il filtro interferisca con lo sviluppo del feedback.

Parametri del Quad-Series Delay

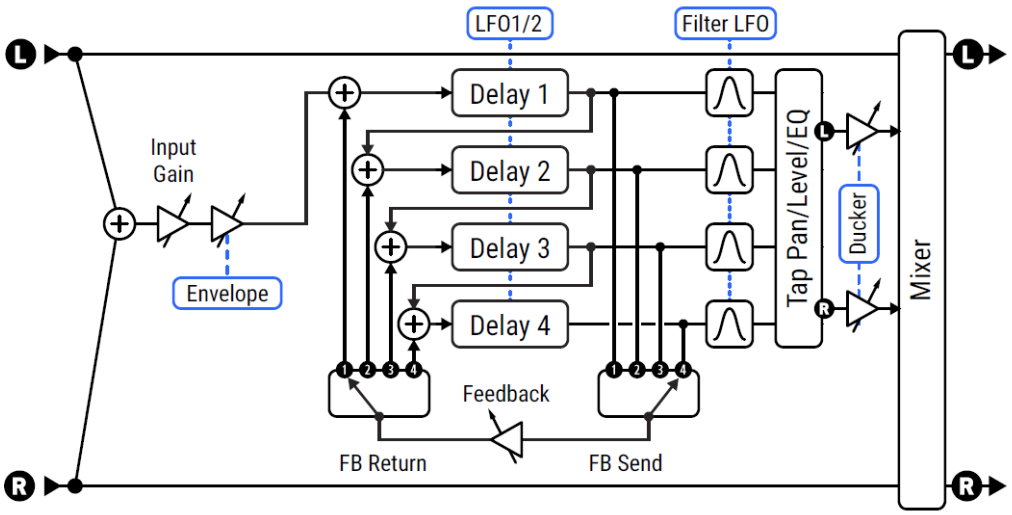
Il Quad-Series Delay mette quattro delays in serie con una struttura del feedback unica e interessante. Le linee di delay sono collegate una all'altra così che i loro tempi di ritardo vengono cumulati mentre il segnale passa da uno all'altro. Comunque, ciascuna linea possiede il proprio punto di prelievo in modo che possiate sentire ogni tap prima che entri nel successivo. Il feedback è controllato da quattro parametri:

Feedback – Imposta il feedback totale.

Feedback Send – Specifica l'uscita di quale Delay (1–4) verrà rimandata all'ingresso.

Feedback Return – Specifica all'ingresso di quale Delay (1–4) verrà inviato il feedback.

IL QUAD-SERIES DELAY



Parametri del DIffusor

Un diffusore utilizza i segnali ritardati e ripetuti per aumentare la densità e i livelli del suono. Riduce i transitori creando interessanti effetti simil riverbero. Con alcune impostazioni di Time e Feedback, le ripetizioni possono esser poco distinguibili, ma il diffusor viene solitamente utilizzato per creare un effetto "wall of sound". Il Diffusor presente nel blocco Multitap Delay è costituito da da quattro diffusori da due secondi in serie che utilizzano i seguenti parametri:

Master Feedback – Imposta la quantità di feedback per determinare la densità del suono. Con le singole impostazioni del tempo di ritardo, determina il carattere dell'effetto e la quantità di "densità".

LFO 1 Rate – Imposta la velocità della modulazione per creare un suono tipo chorus nelle code dell'effetto.

LFO 1 Tempo – Sincronizza la modulazione in relazione ritmica con il Tempo.

LFO 1 Depth – Imposta la depth della modulazione per determinare l'intensità del tempo di variazione / chorusing.

Time 1,2,3,4 – Imposta il tempo di ciascun diffusore da 0 a 2000 ms. Quando viene mostrato fra parantesi, significa che è controllato automaticamente dal corrispondente parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

Tempo 1,2,3,4 – Imposta il corrispondente parametro **Time** in relazione ritmica con il Tempo. Ad esempio, se il Tempo è 120 BPM, ed il parametro Tempo è impostato su "1/4" (una ripetizione per beat), Time sarà pari a 500 ms. Per ignorare il Tempo, impostate questo parametro su "NONE."

DIFFUSOR EXAMPLE

Poiché il Diffusor prende in prestito molte delle sue impostazioni di default da altri tipi di Multitap, potreste non ottenere immediatamente i suoni classici quando lo selezionate. Provate con le seguenti impostazioni per un effetto pieno tipo riverbero.

Cominciate resettando il canale e selezionando il suo tipo su "DIFFUSOR". Ore effettuate le seguenti regolazioni:

Time 1: 400 ms **Time 2:** 647 ms **Time 3:** 1047 ms **Time 4**: 1694 ms

Impostate tutti e quattro i parametri **Tempo** su "NONE".

Ora siete pronti ad ascoltare questi lunghi suoni. Suonate una breve nota acuta e ascoltate come le ripetizioni si addensano mentre una alimenta l'altra. Ora diminuite il Master Time a 50% e ripetete il test. Diminuite ancora il Master Time a circa 20% e comincerete a comprendere come un suono costituito da un groviglio di ripetizioni diventi simile ad un ricco riverbero se impostato su tempi brevi. Fate esperimenti con diverse impostazioni per Time e Feedback, modulazioni e anche Tempo per vedere come varia la struttura dell'effetto.

Parametri del Quad-Tape Delay

Il tipo Quad-Tape Delay è praticamente simile al tipo Quad-Tap con la differenza chiave che utilizza la nostra modellazione di Tape Delay brevettata, la quale possiede un parametro **Motor Speed** per variare la velocità del motore/nastro. Per sentire il classico effetto "time warp", impostate i controlli del feedback sufficientemente alti e poi variate il Motor Speed. Questo tipo non possiede un proprio envelope follower.

PAGINA MIX

Il blocco Multitap Delay ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO PARAMETRIC EQ

4 Blocchi, 4 Canali **PEQ**

L'equalizzatore parametrico a cinque bande è uno strumento preciso e flessibile per scolpire il suono, uno di quelli che è buona cosa conoscere e comprendere. Un EQ parametrico vi lascia definire le frequenze specifiche sulle quali volete concentrarvi, regolare come volete enfatizzarle o tagliarle e specificare come la variazione influirà sulle frequenze vicine. Mentre lavorate, una rappresentazione grafica mostrerà gli effetti delle regolazioni, con tutti i parametri delle bande dell'EQ elencati di seguito che verranno mostrati per convenienza su di una sola pagina.

PAGINA EQ

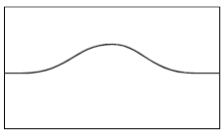
Type – I tipi di banda selezionabili forniscono una ancora maggiore flessibilità.

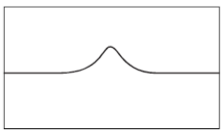
- **Shelving** – Questo tipo enfatizza o taglia tutte le frequenze al di sopra o al di sotto di una specifica frequenza, formando un "scaffale". I tipici controlli dei bassi o degli alti che molte unità hanno sono EQs shelving.
- **Shelving 2** – Un tipo di "Passive EQ", con uno "slancio" che non vi aspettereste da un EQ vintage.
- **Peaking** – Un filtro peak taglia o enfatizza intorno ad una frequenza centrale.
- **Peaking 2** – A differenza del precedente, questa variante risponde in modo diverso a valori bassi di Q.
- **Low-Blocking** – Permette solamente il passaggio delle frequenze superiori alla frequenza di taglio.
- **High-Blocking** – Permette solamente il passaggio delle frequenze inferiori alla frequenza di taglio.

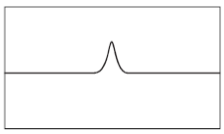
Frequency – Imposta la frequenza centralo o di cutoff per la banda selezionata.

Q –Imposta l'ampiezza di banda del filtro intorno alla frequenza centrale o di cutoff. Impostate un valore basso di Q per un'enfasi/taglio ampio e gentile, o valori alti per un'enfasi/taglio mirato.

I seguenti esempi mostrano valori diversi di Q per una banda "Peaking". Nessun altro valore, eccetto Q, è stato variato.


Q: 0.3


Q: 1.0


Q: 3.0

Gain – Imposta l'intensità dell'effetto per la banda con un range che va da –12 a +12 dB.

PAGINA MIX

Il blocco Parametric EQ ha anche i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

FAQ: **COME DOVREI EQUALIZZARE**? L'equalizzazione può essere un'arte complessa come la musica stessa. Ingegneri, produttori e artisti utilizzano gli EQs come integrazione, correzione o anche per creare. I seguenti semplici consigli vi aiuteranno ad usare i blocchi EQ al meglio.

1. EQ funziona in modo completamente diverso primo o dopo la distorsione. Sperimentate ciascun modo. Provateli anche insieme!
2. Se sentite qualcosa che non vi piace (come "boom" "honk" o "fizz") usate l'equalizzatore per toglierlo. Se avete bisogno di trovare la frequenza da tagliare, provate prima ad enfatizzare e muovetevi intorno fin quando troverete su quale frequenza lavorare. Ora trasformate l'enfasi in taglio e rifinite l'ampiezza del filtro. Per far questo provate con i tipi shelving, blocking o peaking.
3. Se ad un suono sembra mancare qualcosa provate ad aggiungerlo con un equalizzatore. Potete usare la stessa tecnica "di ricerca" descritta prima ma ricordate che "non potete mettere quello che non c'è" ovvero che potrebbe servire un cambiamento in qualcosa d'altro (amp? cab?) per avere quello che cercate...
4. Equalizzate per il contesto e ad un volume appropriato. Fate riferimento alla Sezione 7 sul perché...

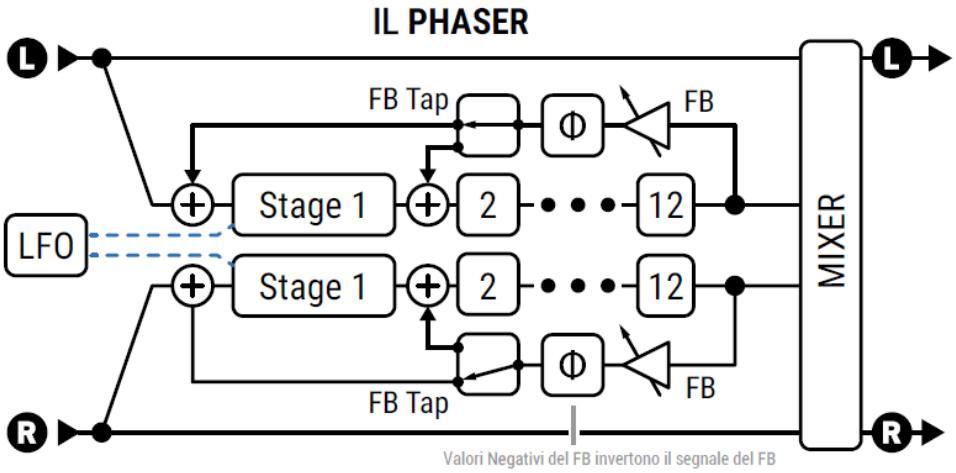
IL BLOCCO PHASER

2 Blocchi, 8 Tipi, 4 Canali **PHA**

Il Phaser o Phase Shifter utilizza una serie di filtri all-pass ed un circuito feedback per creare un effetto unico. La cancellazione di fase e il rafforzamento dato dai filtri crea picchi e avvallamenti e quando queste vengono spostati mediante un LFO, si crea il tipico flusso. Gli effetti Phaser possono suonare acquosi o ariosi. A differenza di un chorus o di un flanger non vi è alcuna modulazione di tempo/intonazione.

Esempi di phaser comprendono Eruption dei Van Halen, Hole in my Life dei The Police, Have a Cigar dei Pink Floyd, Machine Gun di Jimi Hendrix, Pink Napkins di Frank Zappa e varie registrazioni funk/disco/fusion degli anni '70 (dove il phaser era utilizzato per la chitarra ma anche più frequentemente sulle tastiere specialmente sul piano elettrico e sul clavinet).

Il blocco Phaser permette da 2 a 12 stadi che possono essere concatenati per un effetto sottile o estremo, con un feedback positivo o negativo per suoni nettamente diversi. Un flessibile LFO stereo può imitare i classici o fornire nuove possibilità di modulazione impossibili con qualsiasi phaser vintage. Il phaser include anche una speciale modalità basata sull'effetto Shin-ei™ Uni-vibe™ effect. Il blocco phaser è stereo in, stereo out.



PARAMETRI DEL PHASER

Type – Imposta altri parametri per un utile configurazione del suono. I tipi includono: **Digital Mono, Digital Stereo, Script 45, Script 90, Block 90, Classic Vibe, Stereo 8-Stage** e **Barberpole**.

Rate – Imposta la frequenza del LFO che controlla lo "sweep." Impostatelo completamente in senso antiorario per sincronizzarlo al **controller LFO1** (p. 142). Quando mostrato fra parentesi significa che viene impostato automaticamente dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostate Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

Tempo – Sincronizza il parametro Rate del LFO del Phaser in relazione ritmica con il Tempo. Ad esempio, se il Tempo è di 120 BPM, ed il parametro Tempo è impostato su "1/4", il parametro Rate del LFO sarà impostato su 2 Hz (120 BPM / 60 seconds = 2). Il parametro Tempo non è utilizzato per il tipo "Barberpole".

Depth – Imposta l'intensità del LFO che controlla lo "sweep." Impostate valori più elevati per un effetto più evidente.

Feedback – Feedback, noto su qualche phasers come "rigenerazione" o "risonanza", controlla quanto sono evidenti i picchi e gli avvallamenti. Questo parametro è largamente responsabile per il suono associato al Phaser.

Frequency – (Frequenza Iniziale) Imposta la frequenza iniziale del primo staio di filtri. Questo è il punto più basso del ciclo. Il parametro **Depth** determina quello più alto.

Frequency Span – Imposta l'estensione dei filtri all-pass. Valori maggiori aumentano la separazione della fase degli avvallamenti.

Tone – Una semplice regolazione del tono (effettiva solo segnale wet).

Phaser Mode – Questo parametro viene impostato dal parametro Type ma può anche essere cambiato manualmente. La modalità "Vibe" è basata su di un effetto Uni-vibe™, mentre la tipologia "Barberpole" crea un suono che ricorda la scala di "Shepard".

Order – Imposta il numero dei circuiti di spostamento di fase — o "stadi" — con un incremento di due. Impostazioni diverse suonano decisamente diverse. Per un effetto più pronunciato, aumentato il parametro Order.

Lfo Type – Seleziona la "forma" del LFO, determinando come varia l'oscillazione nel tempo. Si veda il paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

Lfo Phase – Imposta la differenza di fase della forma d'onda destra del LFO del Phaser. Valori maggior di 0° producono un effetto phasing stereo. Un'impostazione pari a 180° riproduce l'impostazione del leggendario "reverse sync" del classico "Bi–Phase" degli anni '70 (che casualmente era un phaser del sesto ordine in questa modalità.

Bulb Bias – In modalità Vibe, controlla la corrente di riposo della lampada virtuale. Variando questo parametro si controlla quanto "faticosamente" si muove lo sweep dell'effetto. A differenza del pedale vintage, la frequenza centrale non cambia con il bias, rendendo più semplice controlla il range dell'oscillazione.

Feedback Tap – Seleziona a quale stadio del phaser viene rimandato il feedback. Tipicamente il feedback va dall'output all'input, ma alcuni tipi richiedono che venga mandato indietro al secondo stadio (gli stadi sono numerati da 0, quindi per indicare il secondo stadio selezionate "1").

LFO Reset on Bypass – Fa sì che lo sweep del phaser parta da un punto fisso quando attivate l'effetto. Con il valore di default "OFF" il LFO oscillerà liberamente anche quando l'effetto è disattivato.

Sweep Direction – Specifico per la tipologia Barberpole, questo parametro determina se lo sweep sarà ascendente o discendente.

Filter Q – Specifico per la tipologia Barberpole. Con il parametro Feedback, controlla l'intensità dell'effetto.

ATTENZIONE AL BARBERPOLE: Impostazioni estreme del Filter Q e Feedback possono portare il Barberpole phaser ad essere molto forte e anche instabile. Tenete anche presente che il livello di uscita può aumentare considerevolmente quando diminuite il valore del parametro Order con questa tipologia selezionata.

PAGINA MIX

Il blocco Phaser ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode** e **Global Mix**.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO PITCH

2 Blocchi, 14 Tipi, 4 Canali **PIT**

Il blocco Pitch utilizza la nostra più recente e veloce rilevazione dell'intonazione e una variazione dell'altezza del suono incredibilmente uniforme, il tutto per produrre un'ampia gamma di effetti diversi.

L'**Octave Divider** aggiunge una o due voci più in basso. Effetti come questo erano presenti già prima dell'avvento del digitale.

Il **Detune** utilizza micro alterazioni per creare suoni chorus o come se fossero due tracce.

I tipi di Pitch Shifter **Fixed** vi permettono di aggiungere armonie parallele o trasporre / drop-tune senza utilizzare un capotasto mobile ("polyphonic shifting").

Gli **Intelligent** shifters creano armonie in funzione di una scala, nella quale ogni nota alterata in altezza è scelta tra quelle di una data scala/tonalità (con la possibilità di scegliere fra scale tradizionali o personalizzate).

Gli effetti **Whammy** sono stati ideati per essere controllati da un pedale di espressione. Tom Morello con i Rage Against the Machine ha fatto in modo che questo tipo di effetto venisse alla ribalta ed ora è diventato un caposaldo adottato da molti artisti quali David Gilmour, Steve Vai e Jack White per citarne alcuni.

Pitch Crystals utilizzano la sintesi granulare in avanti o indietro per creare il loro suono distintivo.

Nel blocco Pitch, i tipi indicati in precedenza sono impreziositi da varie altre aggiunte quali capacità multi-voce, modulazione interna tramite LFO, stereo panning, EQ, delays, feedback, controllo tramite modifier e altro. In aggiunta ai molti nuovi parametri e funzioni di questo blocco, il rilevatore di intonazione è più rapido e stabile di sempre e può essere assegnato a qualsiasi ingresso.

Dal momento che il blocco Pitch è più articolato con più tipologie e più varianti degli altri blocchi, questa sezione è suddivisa in:

Il paragrafo "Tipi di Blocchi Pitch" a p. 106 fornisce una panoramica e descrive le similitudini e le differenze fra i vari tipi.

Il paragrafo "Parametri Comuni del Blocco Pitch" a p. 107 descrive i parametri che sono comuni a più tipi.

Le pagine da p. 108 a p. 114 descrivono nel dettaglio i vari tipi.

TIPI DI BLOCCHI PITCH

Type – Selezionate il tipo con **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza nessuna necessità di premere **ENTER**.

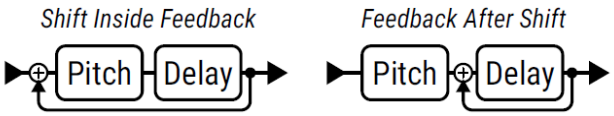
Le varie tipologie sono sintetizzate di seguito.

- **Dual Detune** e **Quad Detune** sono utilizzati per effetti simili al chorus basati su un preciso detuning (o grado di stonatura) di ciascuna voce. Entrambi possiedono un LFO per effetti di modulazione ed il tipo Quad permette anche il feedback.
- **Dual Shift, Quad Shift** e **Quad Shift Delay** danno un range di possibilità tra cui un pitch shifting mono o polifonico.
- **Dual Harmony, Quad Harmony** e **Quad Harmony Delay** forniscono un pitch shifting diatonico o "intelligente".
- **Classic Whammy** e **Advanced Whammy** sono shifters a nota singola da utilizzarsi con un pedale.
- **Octave Divider** forniscono due voci per una variazione veloce di una o due ottave in basso.
- **Crystal Echoes** utilizza una variazione basata su singole parti per ottenere un effetto degno del suo nome.
- **Arpeggiator** utilizza un pitch shifter diatonico o "intelligente" con un sequencer a 16-step per creare sequenze melodiche.
- **Custom Shifter** funzionano con le scale globali per determinare una variazione specifica per ciascuno dei 12 intervalli cromatici.

PITCH TYPES COMPARISON TABLE

Tipo	Voci	Detune per Voce	Shift per Voce	Delay per Voce	Feedback
Dual Detune	2	±50 cents +LFO	No	0–250 ms	None
Quad Detune	4	±50 cents +LFO	No	0–250 ms	Shift Inside
Dual Shift	2	±50 cents +LFO	±24 semitones	0–2000 ms	Shift Inside
Quad Shift	4	±50 cents +LFO	±24 semitones	0–2000 ms	None
Quad Shift Delay	4	±50 cents +LFO	±24 semitones	0–2000 ms	After Shift
Dual Harmony	2	±50 cents +LFO	±25 Scale Degrees (Intelligent)	0–2000 ms	None
Quad Harmony	4	±50 cents +LFO	±25 Scale Degrees (Intelligent)	0–2000 ms	None
Quad Harmony Delay	4	±50 cents +LFO	±25 Scale Degrees (Intelligent)	0–2000 ms	After Shift
Custom Shift	2	±50 cents, NO LFO	±24 semitones (Intelligent)	0–2000 ms	None
Arpeggiator	1	None	±24 Scale Degrees (Intelligent)	None	--
Classic Whammy	1	None	±1–2 octaves	None	--
Advanced Whammy	1	None	±24 semitones	None	--
Octave Divider	2	None	–1 and –2 octaves	None	--
Crystal Echoes	2	±50 cents, NO LFO	±24 semitones	0–2000 ms	Shift Inside

Nota: la tabella indica due diversi tipi di feedback usati dal blocco Pitch: **Shift Inside Feedback** e **Feedback After Shift**. Con il pitch shift all'interno del feedback loop del delay, la frequenza di ciascuna ripetizione aumentata nuovamente, così che l'intonazione tende a diventare sempre più alta o più bassa. Con il feedback mandato dopo il pitch shift, ciascuna ripetizione suonerà nello stesso modo: una copia identica del suono originale variato in frequenza. Le differenze sono rappresentate di seguito:



Parametri Comuni del Blocco Pitch

I seguenti parametri sono condivisi da più tipologie di effetti del blocco Pitch. Le differenze sono descritte sotto.

PAGINA CONFIG

Input Mode – Il blocco Pitch normalmente somma i segnali in ingresso in mono prima di processarli. Tutti i tipi Detune e Shift permettono un pitch shifting stereo:

- **Dual Detune, Dual Shift**: nei tipi Dual, quando **Input Mode** è impostato su stereo "STEREO", l'ingresso sinistro è inviato alla *voice 1* e quello destro alla *voice 2*.
- **Quad Detune, Quad Shift, Quad Shift Delay**: nei tipi Quad, quando **Input Mode** è impostato su "STEREO", il segnale sinistro è inviato alle *voices 1+3* e quello destro alle *voices 2+4*.

LFO Rate, LFO Tempo, LFO Depth – Nella maggior parte dei Pitch con detune c'è anche un LFO che può modulare il detune. Utilizzate questi controlli per aggiungere un effetto chorus o vibrato. LFO Rate imposta la velocità della modulazione e può essere messa in relazione ritmica usando LFO Tempo (impostatelo su "NONE" per un controllo manuale). LFO Depth imposta il range della modulazione dell'intonazione. La fase della modulazione varia di 90° da voce a voce (0°, 90°, 180°, 270°).

PARAMETRI MASTER

Master Level – Agisce sui livelli di uscita di tutte le voci.

Master Pan – Agisce sulla quantità di pan di tutte le voci, comportandosi essenzialmente come un controllo "width" or "spread". Valori negativi invertono la posizione dei canali sinistro e destro.

Master Feedback – Agisce sulle regolazioni del feedback delle linee di delay di tutte le voci.

Master Pitch – Agisce sulla variazione dell'intonazione di tutte le voci. Non agisce sui valori di detune.

Master Delay – Agisce sulle quantità di **Delay Time** di tutte le voci.

PARAMETRI DETECTOR

Detector Source – Permette di selezionare la sorgente per il pitch shifter da utilizzare per i calcoli dell'intonazione. I tipi Detune e Crystal non utilizzano il rilevatore.

- **Block In** – Le informazioni circa l'intonazione vengono prese ed analizzate all'ingresso del blocco Pitch. Questa modalità permette al rilevatore di considerare anche l'intonazione di un delay o le code di un effetto anche quando avete smesso di suonare. Questa modalità inoltre considera anche il feedback interno del blocco Pitch quando calcola l'intonazione.
- **Input 1/2/3/4** – In questa modalità, le informazioni circa l'intonazione arrivano dal segnale presente all'ingresso selezionato. Questo non è interessato da nessun altro effetto nel preset corrente e può essere una scelta eccellente nel caso di note singole.

Tracking Mode – Nei tipi Shift o Whammy, potete impostare questo parametro per ottimizzare le prestazioni del pitch shifter nell'individuare le singole note ("MONO") o gli accordi ("POLY"). Potete anche impostarlo su "OFF" per ottenere un'alterazione "fissa" vintage; il risultato potrebbe essere fluttuante e ondeggiante sulla base della/e nota/e suonata/e, ma questo potrebbe essere positivo quando si simulano alcune unità.

Tracking – Permette il controllo di precisione del pitch shifter. Per grandi variazioni nell'intonazione, la regolazione di questo parametro può aumentare la qualità del suono.

PAGINA MIX

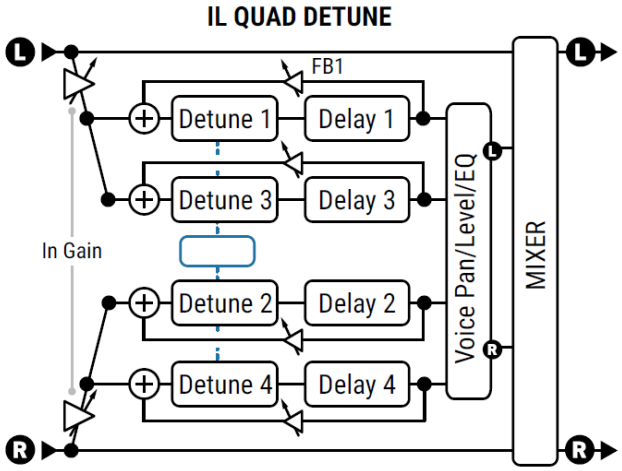
Il blocco Pitch ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

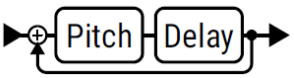
Low Cut, High Cut – Filtrano solamente il segnale processato (wet), riducendo gentilmente i bassi o gli alti con una curva di 6 dB.

Dual Detune, Quad Detune

Due differenti algoritmi di "stonatura" forniscono un ricco raddoppio del suono, un effetto simile al chorus ed altro.



Qui viene mostrato il Quad Detune a quattro voci. Il Dual Detune possiede solamente due voci e non ha il feedback. Entrambi i modelli hanno una modalità di input stereo (come mostrato qui) o possono sommare il segnale agli ingressi sinistro e destro in mono prima di processarlo. Il feedback del Quad Detune gira intorno ai detuners.



Detune 1,2,3,4 – Determinano la quantità di detune per ciascuna voce con una regolazione di ±50 cents.

Delay 1, 2, 3, 4 – Impostano il tempo di ritardo della voce selezionata da 0 a 250 ms.

Feedback Mode – (solamente Quad Detune) Imposta se il feedback sarà "INDIVIDUAL" per ciascuna voce (come mostrato qui sopra) o "SUMMED", cioè invia la somma delle uscite di tutte le quattro voci all'ingresso di ciascuna di esse.

Attenzione! La somma dei feedback può diventare rapidamente fuori controllo. Riducete il parametro Feedback prima di cambiare modalità.

Feedback 1, 2, 3, 4 – (solamente Detune) Imposta la quantità di feedback per ciascuna voce. Il Feedback può essere utilizzato per bellissimi effetti flanger o per creare spirali a cascata ai limiti della pazzia.

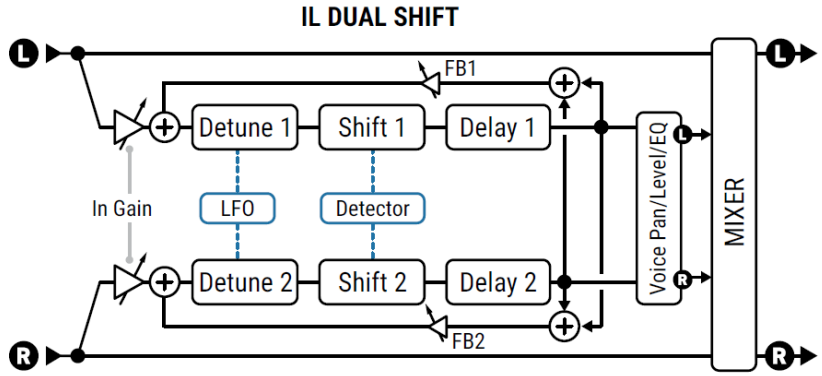
Level 1, 2, 3, 4 – Determina il livello del volume per ciascuna voce.

Pan 1, 2, 3, 4 – Impostano la posizione del pan per ciascuna voce.

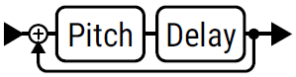
I parametri **Master**, **LFO** e **Mix** del tipo Detune sono trattati al paragrafo "Parametri Comuni del Blocco Pitch" a p. 107.

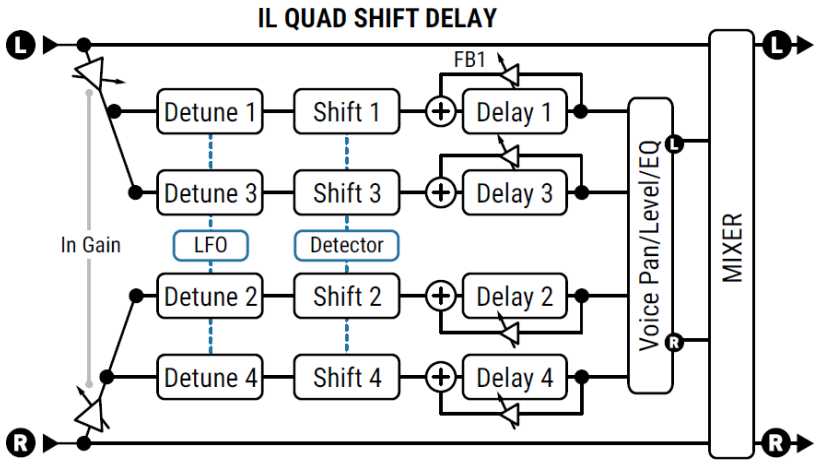
Dual Shift, Quad Shift, Quad Shift Delay

Tre diversi algoritmi forniscono effetti diversi con modifica fissa dell'intonazione.

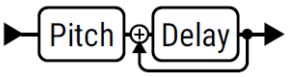


Il **Dual Shift** a due voci è mostrato qui a lato. L'ingresso al Detector è selezionabile. A lato è mostrata la modalità con ingresso stereo. La modalità di ingresso mono somma il segnale sinistro e destro in mono prima che di processarlo.





Il **Quad Shift Delay** a quattro voci è rappresentato a lato. A differenza del **Quad Shift** non ha il feedback. Entrambi i tipi possiedono un ingresso selezionabile al Detector e possono utilizzare un ingresso stereo (come a lato) o possono sommare il segnale sinistro e destro in mono prima di processarlo.



Detune 1,2,3,4 – Regolano la quantità di detune per ciascuna voce di ±50 cents.

Shift 1,2,3,4 – Impostano la quantità di variazione nell'intonazione per ciascuna voce di ±24 semitoni.

Delay 1,2,3,4 – Impostano il tempo di ritardo per ciascuna voce da 0-2000 ms. Quando viene mostrato fra parentesi significa che è controllato automaticamente dal parametro **Tempo** corrispondente (si veda sotto). Impostate Tempo su "NONE" per un controllo manuale.

Delay Tempo 1,2,3,4 – Mettono il corrispondente parametro del tempo di **Delay** in relazione ritmica con il Tempo.

Feedback 1, 2, 3, 4 – Impostano la quantità di feedback per ciascuna voce. Nel **Dual Shift**, il ritorno del feedback avviene prima degli shifters, quindi le successive ripetizioni continueranno a salire o scendere di intonazione. Il Feedback viene anche sommato, quindi ciascuna voce si incrocia con il feedback dell'altra. Il **Quad Shift** non ha il feedback. Nel **Quad Shift Delay**, il ritorno del feedback avviene dopo gli shifters, quindi le successive ripetizioni non avranno modifiche di intonazione. Il feedback è per singola voce quindi le voci non si incrociano nelle code del feedback.

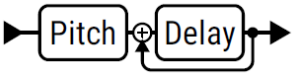
Level 1, 2, 3, 4 – Impostano il livello del volume di ciascuna voce.

Pan 1, 2, 3, 4 – Impostano la posizione del pan per ciascuna voce.

I parametri **Master**, **LFO** e **Mix** per i tipi Shift sono descritti al "Parametri Comuni del Blocco Pitch" a p. 107.

Harmony (Dual, Quad, Quad Delay)

A differenza dei tipi **Shift**, i tipi Harmony utilizzano i parametri **Key** e **Scale** per determinare la variazione di intonazione. Tre diversi algoritmi forniscono tre diverse variazioni di questo effetto. Strutturalmente sono molto simili al **Quad Shift Delay** (rappresentato a p. 109) dal momento che il segnale delle voci alterate viene miscelato in parallelo con il segnale dry, con detune e delay su ogni voce. Solamente il tipo **Quad Shift Harmony** possiede i parametri del feedback, con l'immissione del segnale dopo lo shifter in modo che le successive ripetizioni non vengano più alterate.



I seguenti parametri peculiari sono usati dagli Harmony shifters:

Key – Imposta la tonalità dell'armonia.

Scale – Imposta la scala o il modo in cui le note verranno alterate. Una tabella riportante Ile Tipologie di Scale disponibili è riportata a p. 112.

Learn – Quando learn è impostato su "ON", il parametro **Key** cambierà impostandosi sull'intonazione di qualsiasi nota suonerete. Assegnatelo ad un footswitch per cambi di tonalità nel bel mezzo della frase musicale! Impostatelo su "OFF" per tornare alla normale funzione harmonizer.

Harmony 1,2,3,4 – Imposta il grado della scala che ciascuna delle voci suonerà.

È importante sapere che questo NON è un controllo dei "semitoni" come quello utilizzato nei tipi **Shift**, ma la determinazione di quale nota della scala dovrà essere usata. Per sentirne il funzionamento, o per provare qualsiasi scala, impostate **Key** su "G", suonate la corda a vuoto del sol e variate il malore del parametro **Harmony**.

Se la scala corrente contiene più o meno di sette note, non considerando la tonica (diminished, whole tone, custom, ecc.), potreste dover usare le vostre orecchie o un po' di matematica per identificare come i suoi gradi si estendono su più ottave.

Glide Time – imposta la velocità alla quale l'armonia passa da un'intonazione all'altra quando note diverse vengono suonate.

PARAMETRI CUSTOM SCALE

Ciascuno dei tipi **Harmony** forniscono un set di parametri per creare una semplice scala personalizzata con fino ad otto note. Al contrario, il tipo **Custom Shift** (pagina p. 114) fornisce un sistema più articolato per impostare armonie personalizzate con fino a 12 note definite.

Per utilizzare una scala personalizzata, impostate innanzitutto il parametro **Scale** (vedi sopra) su "CUSTOM".

Number of Notes – Determina il numero di note nella vostra scala personalizzata da quattro a otto.

Tonic – Questo parametro non ha alcun effetto su come la scala suonerà nell'utilizzo corrente ma al contrario vi dà la possibilità di vedere un esempio della vostra scala personalizzata trasposta in qualsiasi tonalità. Cambiate questo parametro su qualsiasi vi renda più semplice impostare le note personalizzate. Ricordate: ciò che è importante quando inserite una scala sono gli intervalli fra le note.

Note 1,2,3...8 – Queste sono le note della vostra scala personalizzata inserite come gradi della scala in funzione della TONICA. Impostatele per definire i gradi della scala. Ciascun grado della scala deve essere almeno mezzo grado superiore al precedente.

Arpeggiator

L'Arpeggiator utilizza un sequencer a 16 stadi, per il controllo della quantità di variazione nell'intonazione di un harmonizer così che possano essere creati complessi strutture sonore a partendo da una singola nota. SI tratta di uno shifter "intelligent" che lavora su una definita tonalità/scala mentre suonate note diverse. Quindi, in tonalità di C (Ionian) Maggiore, la nota "C naturale" verrà arpeggiata come C-E-G (C maggiore), ma la nota D naturale verrà arpeggiata come D-F-A (d minore)

I parametri dell'Arpeggiator sono gli stessi di quelli dei tipi Harmony (pagina precedente) eccetto quanto indicato di seguito. Questo tipo non possiede parametri per il feedback.

Key – Imposta la tonalità dell'arpeggio.

Scale – Imposta la scala o il modo nel quale le note verranno modificate. Una Tabella delle Scale è riportata a p. 112.

Arpeggiator Run – Quando impostato su "ON," la sequenza parte. Quando impostato su "OFF," la sequenza si ferma e si resetta all'inizio. Collegate un Envelope Follower per far ripartire la sequenza ad ogni nota.

Arpeggiator Steps – Imposta il numero di stadi nel sequencer.

Arpeggiator Repeats – Imposta per quante volte la sequenza verrà ripetuta una volta attivata. Impostate questo parametro su "INFINITE" per creare un loop.

Arpeggiator Tempo – Imposta la durata di ciascuno stadio del sequencer come valore ritmico in funzione del tempo.

Amplitude Shape, Pan Shape – Specifica come varia il volume o il pan durante il ciclo dell'arpeggiatore.

Amplitude Alpha, Pan Alpha – Imposta l'accelerazione dei cambi di volume o pan. Un'impostazione di 0% non ha effetto mentre 100% produce un effetto estremo.

Stage 1, 2, 3… 16 Shift – Imposta il numero di gradi della scala in funzione dei quali ciascuna nota dell'arpeggiatore verrà spostata sopra o sotto la nota suonata

Facciamo un esempio con un arpeggio a quattro stadi con i valori 0, 2, 4 e 7.

Impostiamo Key su C e Scale su Major (Ionian). Quando suoniamo un C, l'arpeggiatore suonerà C-E-G-C', poiché:

- C + 0 gradi della scala = C
- C + 2 gradi della scala = E (C…D, E)
- C + 4 gradi della scala = G (C…D, E, F, G)
- C + 7 gradi della scala = C' (C…D, E, F, G, A, B, C')

Se suoniamo un D, l'arpeggiatore suonerà D-F-A-D', poiché:

- D + 0 gradi della scala = D
- D + 2 gradi della scala = F (D…E, F)
- D + 4 gradi della scala = A (D…E, F, G, A)
- D + 7 gradi della scala = D' (D…E, F, G, A, B, C', D')

Ricordate che le note dell'arpeggio e gli steps necessari per arrivare ad essi sono presi solamente dalla **Key** e dalla **Scale** scelte. Quindi per l'esempio precedente, C produce a arpeggio di C maggiore arpeggio e D produce un arpeggio di D minore: entrambi sono presenti nella tonalità di C maggiore.

Scale con più o meno di sette note in un'ottava (diminished, whole tone, custom, ecc.) possono richiedere qualche calcolo mentale ed è più semplice utilizzare le vostre orecchie.

Suggerimento: scegliendo una scala **CHROMATIC**, potete creare una struttura sonora che ignori le note che suonate e semplicemente alteri l'intonazione di uno specifico numero di semitoni.

SCALE TYPES AND FORMULAS

Qui trovate una serie di formula per le scale valide per tutte le scale utilizzate nei tipi **Harmony** e **Arpeggiator**. Se la scala o la formula vi sembra diversa da quella che avete imparato ricordatevi questa barzelletta:

D: Quanti musicisti servono per descrivere una scala?

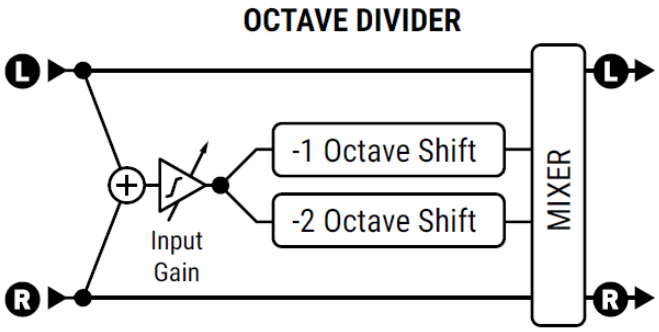
R: Beh, vediamo ci sono Bird, Yardbird, Zoizeau, Charlie, Satchmo, Pops, Satchel Mouth, Dipper Mouth, Louis... Quindi ne servono DUE ..."

Nome della Scala	1	2	3	4	5	6	7	8
IONIAN (MAGGIORE)	1	2	3	4	5	6	7	
DORIAN	1	2	♭3	4	5	6	♭7	
PHRYGIAN	1	♭2	♭3	4	5	♭6	♭7	
LYDIAN	1	2	3	♯4	5	6	7	
MIXOLYDIAN	1	2	3	4	5	6	♭7	
AEOLIAN (MINORE)	1	2	♭3	4	5	♭6	♭7	
LOCRIAN	1	♭2	♭3	4	♭5	♭6	♭7	
MELODIC MINORE	1	2	♭3	4	5	6	7	
HARMONIC MINORE	1	2	♭3	4	5	♭6	7	
DIMINISHED (whole-half)	1	2	♭3	4	♭5	♭6	♮6	7
WHOLE TONE	1	2	3	♯4	♯5	♭7		
DOMINANT 7 (aka dim. half-whole)	1	♭2	♯2	3	♯4	5	6	♭7
DIMINISHED/WHOLETONE	1	♭2	♯2	3	♯4	♯5	♭7	
PENTATONIC MAGGIOREJOR	1	2	3	5	6			
PENTATONIC MINORE	1	♭3	4	5	♭7			
BLUES	1	♭3	4	♭5	5	♭7		
CHROMATIC	All 12 tones							

Octave Divider

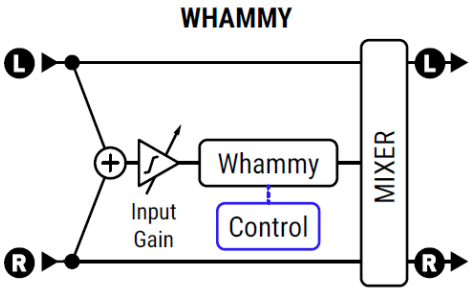
L'Octave Divider simula il classico effetto analogico che trasforma il segnale in ingresso in due onde quadre e poi abbassa la frequenza utilizzando un circuito "flip-flop". Come il modello classico, questo effetto funziona solamente con note singole e viene normalmente posizionato prima della distorsione.

Voice 1 e Voice 2 sono fisse ed impostate su una e due ottave più in basso. Ciascuna possiede i propri controlli per Pan e Level.



Whammy (Classic + Advanced), Drop Tune

L'effetto whammy, introdotto per la prima volta nel 1991, è relativamente un novellino nel mondo degli effetti per chitarra. Il Classic Whammy riproduce tutti i suoni classici di questo pedale. Il suo parametro **Whammy Control** è idetao per essere controllato a distanza utilizzando un Modifier (Sezione 9), tipicamente assegnato ad una sorgente controllata da un pedale (sebbene non dobbiate lasciare che questo limiti la vostra creatività. Gli effetti generati da sequencer e LFO possono essere grandiosi come dimostrato in Map of the Problematique dei Muse.



Whammy Mode – Il **Classic Whammy** utilizza un singolo parametro per selezionare le seguenti opzioni:

- Su 1 Ottava
- Su 2 ottave
- Su 1 Ottava, Giù 1 Ottava
- Giù 1 Ottava
- Giù 2 Ottave
- Su 2 Ottave, Giù 2 Ottave

Start Shift, Stop Shift – il tipo **Advanced Whammy** utilizza due parametri per specificare l'alterazione in semitoni. Questo vi permette di personalizzare il range per ottenere effetti come un "bend" di un tono, una quarta giu / una quinta su o qualsiasi altra cosa che potete immaginare in un range di ±24 semitoni.

Whammy Control – Questo parametro controlla il whammy e normalmente viene assegnato ad un pedale, uno switch o altro controller utilizzando un Modifier (Sezione 9).

Tracking Mode – Utilizzate questo parametro per ottimizzare il pitch shifter per la rilevazione di note singole ("MONO") o accordi ("POLY"). Potete anche impostare tracking su "OFF" per alterazioni "fisse" in stile vintage.

FAQ:

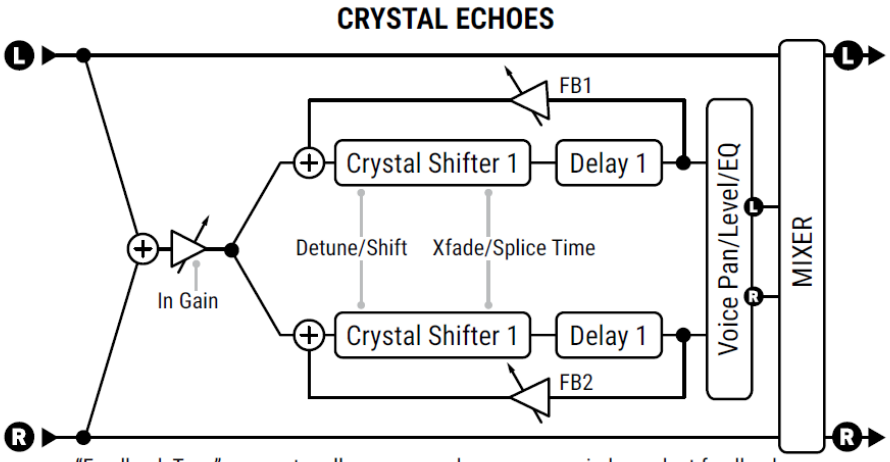
Key	Shift
E♭/D♯	-1
D	-2
D♭/C♯	-3
C	-4
B	-5
B♭/A♯	-6
A	-7
A♭/G♯	-8
G	-9
G♭/F♯	-10
F	-11
E	Srsly?

COSA DIRE DEL DROP TUNING? I pedali che effettuano il drop tuning utilizzano un pitch shifting polifonico per simulare il suono di una chitarra accordata più in basso. L'**Advanced Whammy** è perfetto per questo tipo di effetto. Posizionatelo all'inizio della vostra catena di segnale, prima di qualsiasi blocco Drive o Amp. Per effettuare un setup semplice, effettuate il RESET del canale desiderato del blocco pitch e poi riselezionate il tipo **Advanced Whammy**. Impostate il drop tune con poche semplici regolazioni. La regolazione più importante si trova nella pagina **Mix**. Impostate il parametro **Mix** su 100% così che solamente la porzione "wet" del segnale possa essere ascoltata. Controllate anche che il **Tracking Mode** sia impostato su "POLY" e che **Whammy Control** sia al 100%. Per la variazione di accordatura impostate **Stop Shift** sul valore desiderato (sarebbe opportuno, se utilizzi un modifier sul Whammy Control, magari in un canale diverso, impostare il valore del parametro **Start Shift** affinché rispecchi quello del **Stop Shift**.)

Assumendo che tu abbia un'accordatura standard in "E", la tabella a fianco mostra i valori che puoi utilizzare per abbassare l'accordatura. Ovviamente puoi usare questo effetto anche per alzare l'accordatura. Come per ogni effetto che ha impatto sull'intonazione, più di allontani in ogni direzione, meno naturale risulterà il suono.

Crystal Echoes

Il tipo **Crystal Echoes** o "Crystals Shifter" è un'interessante variazione degli effetti tradizionali che agiscono sull'intonazione. Il segnale in ingresso è suddiviso in parti (samples), che possono essere sovrapposte (incrociandole) invertite, cambiata la loro intonazione, stonate e processate con un delay che ha il feedback che racchiude il crystal shifter.



"Feedback Type" parameter allows summed, crossover or independent feedback.

Feedback Type – Seleziona il tipo di feedback. "DUAL" invia le singole voci indietro alle loro rispettive linee di delay. "BOTH" miscela le voci e le invia indietro ad entrambe le linee di delay. "PING-PONG" manda ciascuna voce nella linea di delay opposta.

Splice 1 Time, Splice 2 Time – Il Pitch shifting suddivide il segnale in sezioni dette "granuli". Queste vengono manipolate individualmente e poi "ricompattate" di nuovo. Questo parametro imposta la lunghezza dei granuli in millisecondi.

Splice 1 Tempo, Splice 2 Tempo – Correla i parametri splice con il Tempo Tempo.

Direction – Determina se i "granuli" audio verranno riprodotti in avanti o al contrario. Per capire come funziona l'inversione, pensate ad una parola nella quale le singole lettere sono state specchiate ma sono ancora nella stessa ordine da sinistra a destra ("Fractal" vs. "Fractal"). In questo caso le lettere sono piccole frazioni audio. Queste vengono rovesciate (e volendo ne viene cambiata anche l'intonazione) ma vengono riprodotte nell'ordine secondo il quale sono state registrate. La lunghezza delle singole frazioni per una specifica linea di delay p data dall'impostazione del parametro **Splice Time**.

Crossfade – Impostate la quantità di sovrapposizione dei granuli audio. Un valore basso comporta confini più evidenti, mentre valori più alti miscelano fra loro le parti.

Custom Shifter

Il Custom Shifter è identico al Dual Harmony (p. 110) con la differenza che utilizza le **scale globali personalizzate**.

Scale 1, Scale 2 – Seleziona la scala personalizzata da utilizzare per ciascuna voce. Le Scale personalizzate sono create nella pagina **Scales** del menù **Global Settings** in **SETUP** (p. 150). Ciascuna scala personalizzata è costituita da 12 valori, uno per ciascuna nota nella scala cromatica, in modo che lo shifter sappia precisamente come alterare qualsiasi nota suoniate. Ad esempio, se impostate per **'C' SHIFT : +7 SEMITONES** e suonate la nota C, lo shifter produrrà un G poiché G è 7 semitoni sopra il C. Il range è di due ottave in su o giù.

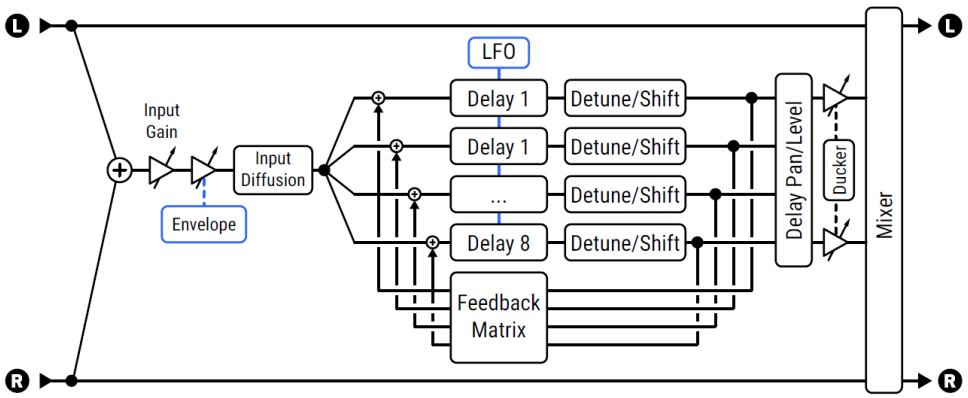
Key – Questo parametro traspone entrambe le scale personalizzate nella tonalità desiderata. Tutte le Custom Scales sono state ideate per avere la tonica A, quindi le variazioni sono relative a questa nota. AD esempio se volete trasporre una scala personalizzata già di un tono, cambierete il parametro Key impostandolo su G dato che G è un tono sotto A.

IL BLOCCO PLEX DELAY

2 Blocchi, 14 Tipi, 4 Canali **PIT**

Il blocco Plex Delay utilizza un feedback a matrice in modo che ciascuna linea di delay viene rimandata a sé stessa e a tutte le altre. Può produrre effetti d'ambiente molto omogenei e simili ad un riverbero. Quando combinato con la modulazione o il detune, il risultato che si ottiene liquido con le caratteristiche dell'eco, riverbero e chorus tutte insieme.

A differenza degli altri effetti Plex, il blocco Plex Delay permette l'utilizzo di 4, 6 o 8 linee di delay contemporaneamente.



Questo diagramma mostra il Plex Shifter. Il Plex Detune non ha i parametri "Shift".Il Plex Delay non ha effetti di intonazione.

PAGINA TYPE

Type – Selezionate il tipo con **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza alcuna necessità di premere **ENTER**.

- **Plex Delay** è il tipo più semplice di questo algoritmo, con fino a otto linee, modulazione del delay, diffusore sul segnale in ingresso, effetto ducking, controlli dell'inviluppo all'ingresso e altro.
- **Plex Detune** si basa sul Plex Delay, ma aggiunge otto pitch shifters di alta qualità con un range di ±50 cents all'uscita dei punti di prelievo del delay. Questi creano un effetto chorus nelle code dell'effetto.
- **Plex Shifter** aggiunge pitch shifters di alta qualità con un range di ±24 semitoni per ricreare qualsiasi suono da uno shimmers angelico in alto ad un suono profondo infrasonico in basso.

PAGINA CONFIG

Parametri Generali e del Plex Delay

PAGINA CONFIG: SEZIONE CONFIGURAZIONE

Number of Delays – il numero di delay nella matrice. Valori maggiori aumentano la densità dell'effetto ma utilizzano anche un po' più di CPU. Tenete presente che gli altri parametri verranno sempre mostrati in gruppi da otto anche quando il parametro Number of Delays è minore.

Decay Time – Regola la matrice del feedback matrix per controllare il tempo richiesto alle ripetizioni per svanire. Prestate attenzione poiché alti valori del Decay Time possono portare ad instabilità.

Diffusion – Questo è il vero e proprio effetto "plex", determinando quanto feedback incrociato ci sarà fra le linee di delay.

Low Cut, High Cut – Impostano le frequenze di cutoff per i filtri passa alto e passa basso nella feedback matrix.

PAGINA CONFIG: SEZIONE MASTERS

Master Time – Agisce su tutti i tempi dei delay nel blocco.

Master Level – Agisce sui livelli in uscita di tutti i delay nel blocco.

Master Pan – Agisce sul pan, lavorando essenzialmente come un controllo "width" o "spread". Valori negativi invertono i canali sinistro e destro.

PAGINA CONFIG: SEZIONI TIME E TEMPOS

Delay Time 1–8 – Impostano il tempo di ritardo per le otto linee di delay. Se un valore appare fra parentesi significa che il corrispondente delay ha il valore del Tempo impostato e non può essere variato manualmente.

Tempo 1–8 – Impostano il tempo per le otto linee di delay. Fate riferimento al paragrafo "Sincronizzare I Parametri Del Suono" a p. 146.

PAGINA CONFIG: SEZIONI LEVEL E PAN

Level 1–8 – Impostano il livello per le otto linee di delay.

Pan 1–8 – Impostano il pan per le otto linee di delay.

PAGINA CONFIG: SEZIONE ENVELOPE FOLLOWER

I Plex delays sono utilizzati frequentemente dopo un pedale volume o un volume envelope per effetti "swells". Il blocco Plex Delay possiede al suo interno un envelope follower sull'ingresso che controlla il livello del segnale che entra nel blocco.

Threshold, Attack, Release – Impostano il livello di soglia e i tempi del rilevatore d'inviluppo. Suggerimento: per un semplice "roll up" del volume provate Threshold: -70.0 dB; Attack: circa 400 ms; Release: circa 15 ms.

Parametri del Plex Detune

Plex Detune possiede questi parametri aggiuntivi:

Crossfade – Imposta il livello di sovrapposizione dei granuli del pitch shifters. Valori inferiori danno un suono "granuloso" mentre valori più elevati danno un suono omogeneo.

Detune 1–8 – Imposta la quantità di detune con un range di ±50 centesimi. Valori piccoli creano un chorus leggero, valori maggiori creano cascate ascendenti o discendenti.

Master Detune – Agisce sulle impostazioni degli otto parametri detune.

Parametri del Plex Shift

Plex Shift possiede questi parametri aggiuntivi:

Direction – Determina se i "granuli" audio nel pitch shifter verranno riprodotti in avanti o al contrario. Per capire come funziona l'inversione, pensate ad una parola nella quale le singole lettere sono state specchiate ma sono ancora nella stessa ordine da sinistra a destra ("Fractal" vs. "ʅɐʇɔɐɟ"). In questo caso le lettere sono piccole frazioni audio. Queste vengono rovesciate (e volendo ne viene cambiata anche l'intonazione) ma vengono riprodotte nell'ordine secondo il quale sono state registrate. La lunghezza delle singole frazioni per una specifica linea di delay p data dall'impostazione del parametro **Time**.

Shift 1–8 – Imposta la quantità di detune con un range di ±24 semitoni. Da qui è nato l'effetto "Shimmer".

PAGINA MODULATION

Ducker Attenuation – Imposta di quanto il ducker ridurrà i livelli del delay. Un'impostazione pari a 20 dB diminuirà le ripetizioni di 20 dB quando il livello in ingresso è superiore al threshold. Impostatelo a "0" per disabilitare il ducker.

Ducker Threshold – Imposta il livello di soglia che attiva il ducker. Se il segnale in ingresso supera questo valore, il segnale effettato verrà ridotto della quantità impostata dal parametro **Attenuation**.

Ducker Release Time – Determina quanto tempo ci metterà il segnale effettato per tornare al livello normale una volta che il segnale in ingresso scende al di sotto del threshold. Valori brevi faranno sì che le ripetizioni ridotte nel volume torneranno a pieno volume non appena smettete di suonare. Valori più lunghi faranno sì che il livello torni lentamente.

Input Diffusion, Diffusion Time – Imposta livello e tempo del diffusore all'ingresso il quale aggiunge un effetto simile al riverbero al segnale prima del Plex, ingrossando l'effetto nelle code e riducendo i transitori diminuendo così la prevalenza delle singole ripetizioni.

LFO Depth, LFO Rate – Impostano depth e rate della modulazione che aggiunge un effetto chorus.

LFO Tempo – Sincronizza la velocità della modulazione LFO al tempo.

PAGINA MIX

Il blocco ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

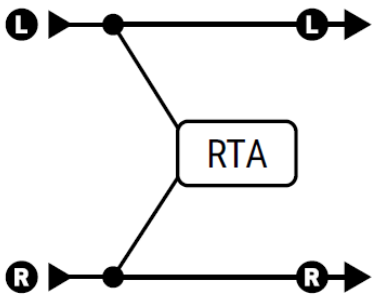
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO REALTIME ANALYZER

1 Blocco, 0 Canali **RTA**

Il blocco Realtime Analyzer è un analizzatore di spettro multibanda con controllo parametri. Potete "inserirlo e dimenticarvi di lui" o regolare i parametri per soddisfare le vostre esigenze. Potete prelevare il segnale da qualsiasi punto nella griglia per alimentare il RTA, e questo vi permette di osserva il contenuto del segnale in frequenza.

PAGINA CONFIG



Decay Time – Imposta il tempo di decadimento o rilascio. Più questo valore è elevato più lentamente ogni misurazione "scenderà" all'interno display.

Input Select – Seleziona come il RTA gestisce il segnale stereo in arrivo. Può monitorare il canale destro o sinistro in modo individuale oppure sommarli.

Bands – Imposta la risoluzione del display su 32, 64 o 128 bande.

Window Type – Seleziona fra varie schermate per determinare come verranno mostrati i dati. Se non avete conoscenza con le "schermate di visualizzazione di un RTA", potete trovare molte informazioni in rete.

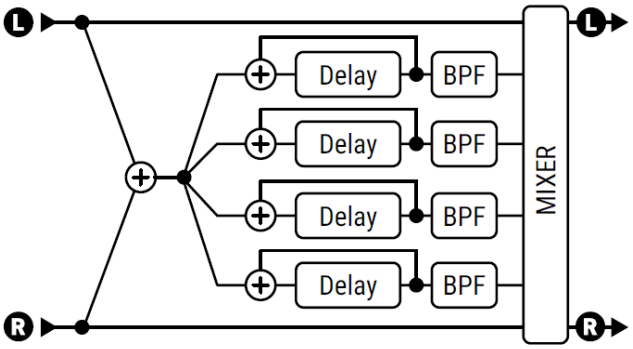
Il blocco RTA non ha canali e non può essere bypassato. Qualsiasi segnale che arriva all'ingresso del blocco viene trasmesso senza alcuna modifica all'uscita del blocco stesso. In altre parole, dal punto di vista sonoro, si comporta esattamente come uno Shunt.

IL BLOCCO RESONATOR

2 Blocchi, 2 Canali **RES**

Il Resonator utilizza quattro delay paralleli con feedback per creare filtri a pettine risonanti. Regolando le frequenze risonanti, possono essere creati accordi e altri suoni interessanti. È utile per effetti tipo tappeto sonoro metallico o per creare armonie polifoniche da sorgenti non melodiche quali percussione o il parlato. Dal momento che il delay può essere estremamente corto, il resonator può essere anche usato con un Modifier sul parametro Master Frequency per creare un effetto "high flanger". I quattro filtri passabanda utilizzano le stesse frequenze dei delay. Qui sono visualizzati nella posizione "post" ma possono anche essere utilizzati in posizione "pre".

IL RESONATOR



PARAMETRI DELLA PAGINA CONFIG

Mode – Il Resonator può essere utilizzato in due modalità.

- **MANUAL**: le frequenze del Resonator/filtro sono impostate individualmente a piacere da 100 a 10,000 Hz.
- **CHORD**: Le frequenze del Resonator/filtro sono impostate automaticamente sulla base dell'impostazione del parametro **Chord**, il quale seleziona la tipologia di accordo (Maggiore, Minore, ecc.).

Master Freq/Frequency – In modalità "MANUAL", agisce sulle frequenze impostate manualmente per i quattro resonators/filtri. In modalità "CHORD", viene sostituito dal parametro **Frequency**, che imposta la frequenza per la tonica dell'accordo.

Master Level – Agisce su tutti i livelli di uscita.

Master Pan – Agisce su tutti i parametri pan all'uscita del segnale. Valori negativi invertono l'immagine stereofonica.

Master Feedback – Agisce sul feedback di tutti i quattro resonators.

Master Q – Agisce sulla Q di tutti i quattro filtri bandpass.

Input Mode – Seleziona fra "MONO", dove i segnali sinistro e destro vengono sommati e alimentano tutti i quattro resonators (come esemplificato nell'immagine precedente) e "STEREO", dove il canale sinistro dell'input alimenta i resonators 1+2 e quello destro i resonators 3+4.

Frequency 1–4 – Imposta la frequenza risonante per il filtro corrispondente.

Feedback 1–4 – Imposta la risonanza del filtro corrispondente variandone il feedback.

Filter Location 1–4 – Seleziona la posizione del corrispondente filtro bandpass in funzione del suo resonator.

Filter Q 1–4 – Imposta la Q del corrispondente filtro bandpass.

Level 1–4 – Imposta il livello di uscita del corrispondente resonator.

Pan 1–4 – Imposta la posizione nell'immagine stereofonica del corrispondente resonator.

PAGINA MIX

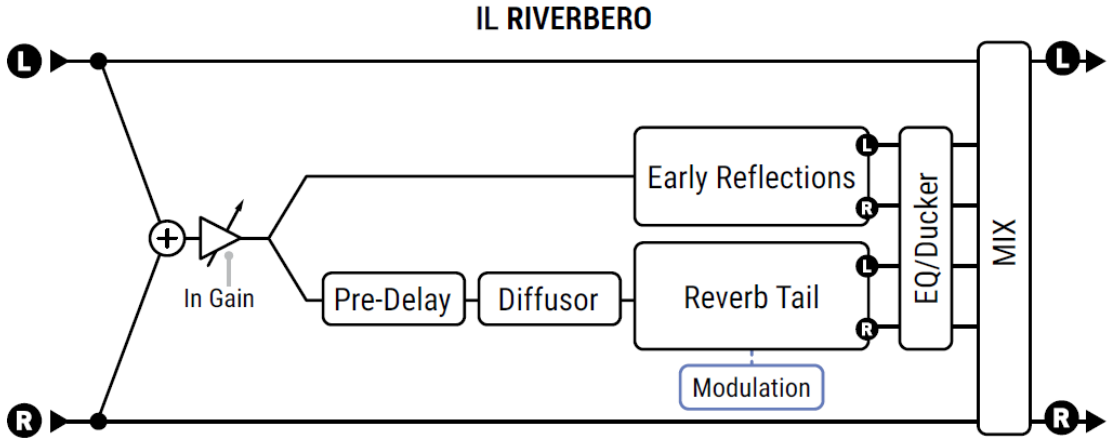
Il blocco Resonator ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO REVERB

2 Blocchi, 44 Tipi, 4 Canali **REV**

Come effetto, il riverbero è stato uno dei primi. Sin dagli albori della musica, i musicisti in situazioni sonore "morte" dal punto di vista sonoro hanno desiderato ascoltare il ricco suono dei loro strumenti in ampi spazi riverberanti. I primi simulatori usavano recipienti metallici, molle o piastre. Varianti a valvole o transistor sono venute dopo, ma il riverbero, così come il delay, è stato realmente rivoluzionato con la tecnologia digitale. Il nostro più recente algoritmo per il riverbero è leader di questa innovazione digitale, e probabilmente uno dei migliori che abbiate mai provato, con la possibilità di simulare spazi reali, effetti vintage a piastra (plate) e a molla (spring), classici effetti digitali e altro. I molti "tipi" presenti permettono di impostare il suono con la sola rotazione di un potenziometro, mentre un esteso elenco di parametri rendono semplice la personalizzazione.



PAGINA TYPE

Type – Effettuate la selezione con **VALUE** o con i pulsanti **NAV** senza alcuna necessità di premere **ENTER**. Ci sono dozzine di tipologie diverse di reverb tra cui Halls, Chambers, Rooms, Cathedrals, Studios, Plates, Springs e molti altri.

PAGINA PARAMETRI BASE

Time – Imposta il tempo di decadimento. Questo rappresenta la quantità di tempo necessaria affinché il riverbero svanisca oltre il punto della nostra percezione. È anche conosciuto come tempo "t60", ovvero la quantità di tempo necessaria al riverbero per scendere a 0.001 dal suo valore iniziale (-60 dB).

Predelay – Aggiunge un ritardo aggiuntivo prima che il riverbero inizi. Il parametro **Size** (vedi sotto) aggiunge automaticamente una certa quantità di delay prima che il riverbero inizi. Utilizzate questo parametro per aggiungere ulteriore delay se lo volete. Ad esempio, se il valore di Size è basso, il riverbero inizierà quasi subito. Potete usare questo parametro per aggiungere un po' di delay prima che il riverbero inizi ma mantenendo il suono di un spazio piccolo.

Size – Imposta la dimensione dello spazio o della molla. Controlla la quantità di tempo necessario affinché una eco "rimbalzi" tra le superfici virtuali. Valori elevati aumentano il tempo di risonanza ed il ritardo prima che il riverbero inizi.

Valori elevati possono rendere il riverbero più "granulare" poiché il tempo fra le singole ripetizioni aumenta. Valori più bassi rendono il riverbero omogeneo, ma valori molto bassi creeranno un suono metallico.

All'aumento della dimensione, il riverbero diventerà più scuro dato che verranno assorbite maggiori frequenze alte.

I parametri **Mix** e **Level** sono duplicati di quelli presenti nella pagina MIX.

Crossover Frequency, Low Frequency Time, High Frequency Time – L'algoritmo del riverbero è in realtà multi-banda, riproducendo il modo in cui il suono si dissipa diversamente all'interno degli spazi reali. Questo permette effetti veramente naturali. Questi parametri controllano il tempo di decadimento per le due bande, oltre alla frequenza di crossover.

Mod Depth, Mod Rate – Questi parametri controllano la modulazione nelle code del riverbero per un effetto dinamico simile al chorus. La modulazione aiuta a riempire il palco e rende il suono del riverbero più pieno. Per strumenti percussivi come la batteria, la modulazione potrebbe non essere opportuna (impostate Depth su zero per disabilitarla). Per regolare la modulazione, mettete il parametro Mix al massimo, impostate Depth e Rate, e poi riportate Mix al valore desiderato.

PAGINA EQ

I parametri in questa pagina provvedono a colorare il suono del riverbero ma non il suono dry. Utilizzate queste impostazioni per cambiare come il riverbero si colloca dal punto di vista sonoro nel mix generale, oppure per effetti creativi. Sul display viene mostrata la curva di equalizzazione mentre regolate i vari parametri.

Low Cut, High Cut – Impostano i filtri passa alto e passa basso per una regolazione ampia dell'EQ.

Low Mid Frequency, Low Mid Q, Low Mid Gain and High Mid Frequency, High Mid Q, High Mid Gain – Una coppia di EQ parametrici a due bande Peaking permettono di enfatizzare o tagliare le frequenze selezionate. Low Mid lavora sulla parte bassa (20 Hz–2KHz), High Mid lavora sula parte alta (100 Hz–10KHz).

PAGINA MIX

Il blocco Reverb ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

La pagina **Mix** contiene anche i controlli per l'effetto ducking. Questo effetto fa sì che il livello "wet" venga abbassato automaticamente quando il livello del suono in ingresso supera un livello di soglia o threshold. Poi, quando suonate più moderatamente o smettere di suonare, il volume dell'effetto torna al livello originario e riempie gli spazi.

Ducker Atten – Il parametro Attenuation imposta la quantità di riduzione nel volume dell'effetto. Un valore di 20 dB, ad esempio, ridurrà l'effetto di 20 dB quando il livello in ingresso supera il threshold. Impostatelo su 0 per disabilitare il ducker.

Ducker Threshold – Imposta il livello al quale si attiverà l'effetto ducker. Se il segnale in ingresso supera questo valore, l'effetto sarà ridotto della quantità definita dal parametro **Attenuation**.

Ducker Release – Imposta quanto tempo sarà necessario prima che il segnale effetto ritorni al volume normale una volta che il segnale in ingresso scende sotto il valore di soglia. Un valore breve farà sì che l'effetto torni molto velocemente al volume pieno. Tempi più lunghi fanno sì che il livello aumenti gradualmente.

PAGINA PARAMETRI "ALL"

In aggiunta ai parametri elencati in precedenza, la pagina **All** comprende anche i seguenti:

Early Level – Regola il livello relativo delle early reflections o prime riflessioni (non produce effetti nei tipi "Spring").

Late Level – Regola il livello relativo delle code del riverbero.

Echo Density – Controlla la densità delle code del riverbero. Valori maggiori creano un suono omogeneo. Valori inferiori permettono alle singole parti di essere maggiormente intellegibili. Determina l'omogeneità generale delle code. Anche valori elevati del parametro **Size** renderanno le singole parti più apparenti, come per valori bassi dei vari parametri Diffusion. Per un suono legato dovrebbero essere usati valori bassi. Per un suono breve, percussivo, sono maggiormente preferibili valori elevati poiché le code del riverbero riempiranno più omogeneamente lo "spazio". Questo è uno dei parametri da guardare se si vuole ridurre il consumo di CPU.

Early Diffusion – Imposta la quantità di diffusione nelle prime riflessioni. Valori più elevati creerà riverberi meno distinguibili. Valori inferiori creeranno riflessioni chiare e distinte.

Early Diffusion Time – Agisce sul tempo di ritardo della diffusione delle prime riflessioni. Regolate questo parametro per controllare la dimensione ed il carattere dell'ambiente simulato.

Early Decay – Controlla la velocità di decadimento delle prime riflessioni (valori più elevati = decadimento più veloce).

Mic Spacing – Imposta l'ampiezza stereofonica delle prime riflessioni simulando la separazione microfonica nello spazio virtuale.

Late Input Mix – Inviale prime riflessioni all'ingresso del generatore di "code" del riverbero. Sfrutta una tecnica di decorrelazione brevettata la quale elimina le qualità metalliche presenti in altri prodotti.

Quality – Ci sono due possibili scelte per il parametro "Quality" del blocco Reverb: "NORMAL" e "HIGH". La scelta High fornisce la migliore qualità nella qualità del suono. L'opzione Normal fornisce una qualità eccellente per le necessità di un riverbero per chitarra conservando la CPU quando ne avete bisogno.

Hold – Quando Hold è attivato l'ingresso wet del blocco viene silenziato ed il parametro **Time** viene impostato su "infinity". Questo può essere utilizzato per creare un effetto drone o un suono "pad". Potete assegnarlo semplicemente ad un Modifier per controllarlo a distanza!

Wall Diffusion – Determina quanto velocemente crescerà la densità delle code del riverbero. Valori inferiori rendono le singole riflessioni più durature. Valori elevati possono portare ad una densità delle riflessioni che cresce rapidamente per un effetto più "pieno".

Input Diffusion, Diffusion Time– Il riverbero possiede un diffusore aggiuntivo all'ingresso, il quale "spiana" i transitori per un effetto generale più omogeneo. Questi parametri controllano il mix ed il tempo di questo diffusore.

Stereo Spread – Varia l'immagine stereo generale da completamente separata (100%) a mono (0%).

SPRING PARAMETERS

I seguenti tre parametri hanno effetto solamente quando è selezionato uno dei modelli di riverbero Spring nella pagina Type.

Number Of Springs – Imposta il numero di molle. Usando più molle si crea un riverbero più denso.

Spring Tone – Determina il colore tonale delle molle virtuali. Valori più bassi creano un suono più scuro.

Spring Drive – Permette di portare in overdrive il circuito del riverbero a molle.

PAGINA ALL: SEZIONE MODULAZIONE

Mod Depth, Mod Rate – Controllano la modulazione nella coda del riverbero, creando un ricco effetto chorus.

LFO Phase – Determina come verrà applicata la modulazione alla parte destra del riverbero rispetto a quella sinistra.

PAGINA ALL: SEZIONI DUCKER

Questi parametri sono trattati nella sezione specifica della pagina **Mix** (vedi pagina precedente).

A WORD ON "SPILLOVER"

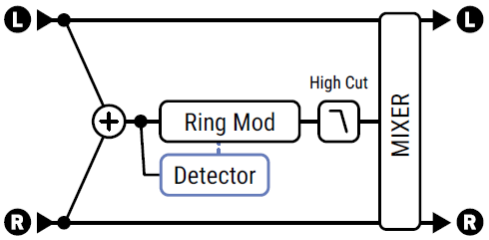
Come per il delay, anche il blocco Reverb può sfruttare lo "spillover", ovvero la capacità di far sentire le code dell'effetto anche quando il blocco viene bypassato o quando cambiate scene o presets. Per maggiori informazioni su questo argomento fate riferimento al paragrafo "Spillover" a p. 171.

IL BLOCCO RING MODULATOR

1 Blocco, 2 Canali **RNG**

I Ring Modulators sono probabilmente più noti per synth fantascientifici e i suoni di piano elettrico fusion (o per le voci dei piloti di Dalek/X-wing), ma sono stati utilizzati con grande effetto anche per la chitarra. Ascoltate il solo in Paranoid dei Black Sabbath, Satisfaction dei DEVO o gli album Blow by Blow e Wired di Jeff Beck. Un Ring Modulator utilizza rapide variazioni nell'ampiezza per creare toni che sono armonicamente non correlati all'ingresso. Il blocco Ring Modulator va oltre al classico effetto dal momento che la frequenza di modulazione può seguire l'intonazione del segnale in ingresso per effetti prevedibili lungo tutta la tastiera.

IL RING MODULATOR



PARAMETRI DELLA PAGINA CONFIG

Frequency – Imposta la frequenza dell'oscillatore utilizzato per la modulazione dell'ampiezza.

Frequency Multiplier – Agisce sulla frequenza dell'oscillatore con un coefficiente che va da x .25 a x 4.

Pitch Tracking – Quando impostato su "ON", la frequenza dell'oscillatore rileva l'intonazione delle note suonate all'ingresso del blocco, creando un effetto completamente diverso. Il parametro **Multiplier** è ancora applicabile, permettendo suoni che vanno dal puro all'esagerato.

Hi Cut Frequency – Riducete questo valore per filtrare gli alti dal suono del Ring Modulator sound.

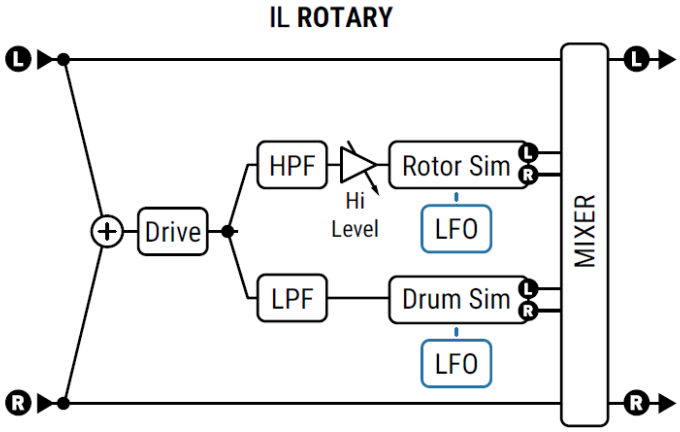
Il blocco Ring Modulator possiede anche i parametri: **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO ROTARY

2 Blocchi, 4 Canali **ROT**

Un Organo Hammond B3 senza una cassa Leslie è come un sandwich senza pane. Anche i chitarristi si sono divertiti con il meraviglioso, rotante, suono 3D del Leslie e dei suoi simili. L'unità classica possiede un cilindro rotante con un foro e un cono rotante detto "rotor". Un altoparlante per le basse frequenze è installato nel cilindro mentre le alte frequenze vengono inviate al cono rotante. Il risultato è riconoscibilissimo: dalle partite di hockey agli Steppenwolf, il suono del Leslie è ovunque. Sono state prodotte da altri produttori delle versioni con il solo cilindro rotante, e la canzone "Cold Shot" di Stevie Ray Vaughan ne è un chiaro esempio. Il blocco Rotary riproduce tutti questi suoni classici e offre ancora maggior controllo. In più non pesa 300 libbre o richiede quattro persone per portarlo su dalle scale



PARAMETRI DEL ROTARY

Rate – Controlla la velocità di rotazione del cilindro e del rotore. Assegnate un modifier per un controllo in tempo reale. Potete anche impostare la velocità su 0.0 per "parcheggiare" il rotary. Per far ruotare il cilindro più lentamente, come accadrebbe in un rotary reale, regolate il parametro Low Rate Multiplier (qui sotto). Quando mostrato fra parentesi, viene controllato dal tempo (vedi sotto).

Tempo – Blocca la velocità in relazione ritmica con il Tempo. Impostatelo su "NONE" per un controllo manuale.

Drive – Date al vostro rotary speaker virtuale la grinta del modello classico con questo controllo dell'overdrive.

Hi Depth – Imposta la profondità della modulazione del rotore. Per simulare una cassa con il solo cilindro riducete completamente questo valore.

Hi Level – Imposta il livello di uscita del rotore. Usatelo per bilanciare il livello del cilindro e del rotore.

Low Depth – Imposta la profondità di modulazione del cilindro. Impostazioni più elevate forniscono una pulsazione più profonda.

Rotor Length – Regola la lunghezza dell'altoparlante virtuale per le alte frequenze. Valori maggiori aumentano l'effetto Doppler e fanno sì che l'effetto sia più intenso.

Low Rate Multiplier – Regola la velocità del cilindro rispetto al rotore.

Low Time Constant, Hi Time Constant – Imposta la velocità di accelerazione/decelerazione per il cilindro (bassi) ed il rotore (alti) in modo che "ruotino" realisticamente quando cambiate Rate o Tempo.

LF Mic Spacing, HF Mic Spacing – Imposta il posizionamento dei microfoni virtuali (acusticamente neutri), determinando l'ampiezza stereo dell'effetto. Impostato su zero (default) simula un microfono mono sul cilindro.

Mic Distance – Imposta la distanza dei microfoni virtuali.

Stereo Spread – Controlla l'ampiezza stereofonica da completamente stereo (100%) a mono (0%) (vi sorprendereste se sapeste quante registrazioni di un rotary sono in realtà mono!).

Il blocco Rotary possiede anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO SCENE MIDI

1 Blocco, 0 Canali **MIDI**

Il blocco Scene MIDI è diverso dagli altri blocchi poiché invece che processare l'audio, trasmette messaggi MIDI alla porta **MIDI OUT** dell'Axe-Fx III. Si imposta all'interno di una singola pagina senza tipi o canali. Deve essere posizionato manualmente nella griglia affinché possa inviare messaggi MIDI per Scena. Non può essere bypassato ma qualsiasi scena può essere impostata per non inviare alcun messaggio.

Una volta posizionato nella griglia il Scene MIDI, premete **EDIT** per visualizzare la sua pagina menù.

- Il **numero della Scena corrente** è visualizzato nella parte alta del display.
- Le otto righe rappresentano **otto diversi** messaggi che possono essere inviati per la scena corrente.
- Le quattro colonne sono utilizzate per programmare i messaggi MIDI. Per ciascun messaggio potete selezionare:
  - **Type**: Determina se il messaggio sarà un "PC" (Program Change) o un "CC" (Control Change).
  - **Channel**: Imposta il canale MIDI per il messaggio selezionato.
  - **Number**: Imposta il numero di CC, se il messaggio è un Control Change.
  - **Value**: Imposta il vero e proprio valore per il messaggio PC o CC.
- Al di sotto della tabella, ci sono i pulsanti **Scene Down (-)** e **Scene Up (+)** per cambiare scena.
- Il pulsante **Clear Row** cancella il valore di tutti i parametri per la riga corrente nella scena corrente.
- Il blocco **Test Row** vi permette di trasmettere una singola riga per effettuare una prova.

Di seguito trovati alcuni esempi di utilizzo del blocco Scene MIDI. I comandi non utilizzati non sono mostrati.

ESEMPIO 1:

In questo esempio, le Scene 1 e 2 trasmettono ciascuno due diversi PCs ad unità diverse sui canali 3 e 4.

Scene: 1

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	PC	3	--	11
Command 2	PC	4	--	64

Scene: 2

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	PC	3	--	14
Command 2	PC	4	--	59

ESEMPIO 2:

In questo esempio, le Scene 1 e 2 trasmettono ciascuna due diversi CCs ad unità diverse sui canali 3 e 4.
Immaginate di avere due switches toggle, il valore si inverte da una scena all'altra.

Scene: 1

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	CC	3	0	80
Command 2	CC	4	127	81

Scene: 2

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	CC	3	127	80
Command 2	CC	4	0	81

ESEMPIO 3:

In questo esempio, la Scena 1 trasmette un CC ed un PC ad un'unità collegata sul canale 9.
La Scena 2 non trasmette nulla all'unità sul canale 9, ma invia diversi messaggi a tre altre unità.

Scene: 1

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	CC	9	0	1
Command 2	PC	9	--	21
Command 3	--	--	--	--

Scene: 2

	TYPE	CHANNEL	NUMBER	VALUE
Command 1	PC	5	--	100
Command 2	PC	6	--	19
Command 3	CC	7	16	63

IL BLOCCO SEND

2 Blocchi, 0 Canali **SND**

Il blocco Send invia l'audio al blocco Return (vedi sotto). Sulla griglia, il blocco Send si comporta esattamente come uno Shunt. Non processa l'audio e non può essere bypassato. Non possiede alcun parametro.

IL BLOCCO RETURN

2 Blocchi, 0 Canali **RTN**

Il blocco Return riceve l'audio dal blocco Send. I blocchi Send e Return devono essere utilizzati in coppia. Sono disponibili due coppie di blocchi Send e Return. Return 1 riceve l'audio solamente dal Send 1, mentre Retrun 2 riceve l'audio solamente dal Send 2.

I blocchi Send e Return vi consentono di inviare il segnale da un punto qualsiasi della griglia da un altro, rompendo la regola che il segnale deve necessariamente andare da sinistra a destra. Non sarà visibile alcuna connessione tra i due blocchi, ma il segnale passerà ugualmente dall'uscita del Send all'ingresso del Return. Devono essere utilizzati entrambi i blocchi affinché funzionino.

I blocchi Send e Return hanno molti usi: (1) creare feedback loops e (2) estendere la lunghezza di una catena di effetti oltre la grandezza della griglia.

PARAMETRI

Return Level – Agisce sul livello del segnale in arrivo dal blocco Send il quale viene traferito alla griglia dal blocco Return.

ATTENZIONE: usate attentamente questi blocchi poiché potreste creare facilmente dei loop instabili. portare al clip interno e/o a livelli sonori pericolosamente alti. Iniziate con il livello del Return a 0% e poi aumentatelo gradualmente. Se cominciaste a sentire fischi o feedback, riportatelo immediatamente al minimo e analizzate il vostro preset alla ricerca di possibili cause di instabilità.

Output Level – Aggiunge un aumento o un taglio nel segnale ricevuto dal blocco Send.

Questo blocco possiede anche i parametri **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

FEEDBACK LOOPS

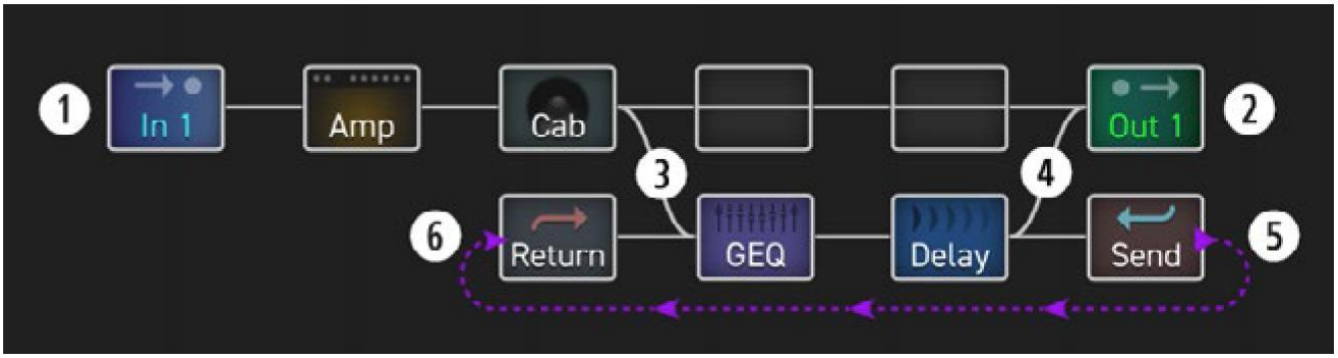
I Feedback loops vi permettono di combinare effetti in un modo interessante e poi inviare il segnale in uscita indietro all'ingresso. L'immagine sotto dimostra questo utilizzo tramite una schermata simile a quella di Axe-Edit con alcune annotazioni inserite a posteriori.

Il segnale entra nella griglia nella posizione (1), passa attraverso i blocchi Amp e Cab e raggiunge l'output (2), dove viene è possibile ascoltarlo mentre suonate. Al stesso tempo, il segnale viene prelevato tramite il cavo (3), inviato ad un Graphic EQ, ad un Delay impostato su 500 ms, senza alcun feedback ed il mix su 100%. Per come è impostato il mix per i primi 500 ms non esce alcun suono dal Delay. Poi la prima ripetizione viene trasportata con un cavo (4) all'output (2). Questa ripetizione entra simultaneamente nel blocco Send (5) ed è poi inviata al blocco Return (6). Da qui passa di nuovo attraverso il GEQ—ed arriva ancora al delay. Ciascuna ripetizione precedente che passa nel ciclo riceve un'altra aggiunta di tutti gli effetti nel loop. La linea viola tratteggiata mostra il percorso immaginario che il segnale fa fra il blocco Send e Return.

Questo feedback loop costituito da **GEQ ▶ Delay ▶ Send ▶ Return** continuerebbe all'infinito se il parametro **Return Level** non riducesse il livello ad ogni passaggio in modo che possa svanire.

Quindi per riassumere, **Send** "trasporta" il segnale al **Return**, dove il parametro **Return Level** regola la quantità di feedback.

Sono possibili innumerevoli variazioni al loop costituito da Send/Return usando diversi effetti, variandone l'ordine, o prelevando il segnale per il loop in punti diversi.



EXTENDED LAYOUTS

La griglia da 14x6 sarà sufficiente per la grande maggioranza dei percorsi del segnale lunghi e complessi. Comunque, a volte la "necessità di esagerare" ti porta a costruire una catena di effetti che è più lunga del numero di colonne disponibili nella griglia. I blocchi Send e Return possono essere utilizzati esattamente a questo scopo. Inserite un blocco Send alla fine della vostra prima serie di effetti e un blocco Return all'inizio di un'altra, impostando il parametro Return Level su "100%". Inserite altri blocchi fino all'output come illustrato qui sotto. Tra l'altro, questo preset reale con 28 blocchi raggiunge un utilizzo della CPU di poco superiore all'80%!

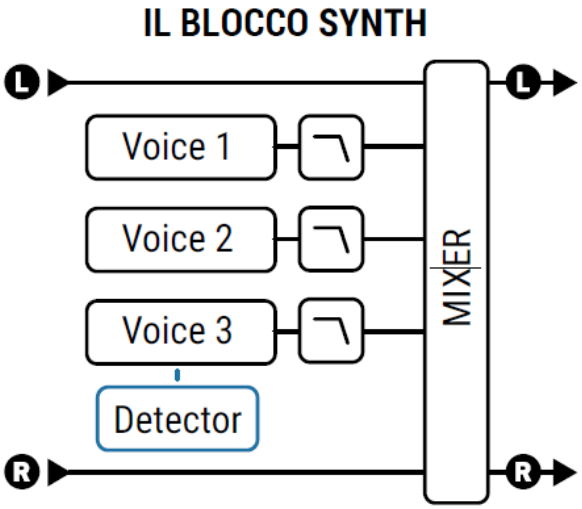
IL BLOCCO SYNTH

2 Blocchi, 4 Canali **SYN**

Il blocco Synth è un sintetizzatore monofonico con 3 oscillatori che può essere utilizzato per un fantastico range di suoni mono di chitarra synth, effetti speciali e come tone generator per effettuare delle prove.

Un sintetizzatore monofonico gestisce una sola nota alla volta.

Modifiers e controllers possono essere utilizzati per modificare una varietà di funzioni synth ed avere effetti in tempo reale.



PARAMETRI DEL SYNTH

Ciascuna delle tre voci synth possiede i propri oscillatore e filtro con i seguenti parametri:

Type – Imposta la forma d'onda dell'oscillatore tra Sine, Triangle, Square, Sawtooth, Random, White Noise, Pink Noise, o OFF (impostare una voce synth su "OFF" aiuta a conservare CPU).

Track – Seleziona il tipo di tracciamento del segnale in ingresso.

- **OFF** – Permette di impostare manualmente la frequenza ed il livello attraverso i controlli FREQ e LEVEL.
- **ENV ONLY** – Seleziona che il livello sarà controllato dall'inviluppo mentre la frequenza viene impostata manualmente.
- **PITCH+ENV** – Imposta che la frequenza ed il livello saranno controllati dall'altezza e dall'inviluppo dell'ingressi.

Frequency – Se il tracciamento del segnale in ingresso è impostato su "OFF" o "ENV ONLY", questo parametro imposta la frequenza dell'oscillatore.

Shift – Varia la frequenza dell'oscillatore in alto o in basso con steps di un semitono.

Tune – Provvede ad un leggero detune dell'oscillatore. L'oscillatore può essere "scordato" di +/- 50 centesimi.

Duty Cycle – Quando si utilizzano le forme d'onda TRIANGLE o SQUARE, questo parametro controlla la simmetria, o l'ampiezza della pulsazione della forma d'onda.

Pan – Controlla la posizione nell'immagine stereofonica dell'oscillatore.

Filter Frequency – Imposta la frequenza di taglio di un filtro passa passo posto dopo l'oscillatore.

Filter Q – Imposta la Q o risonanza del filtro dopo l'oscillatore.

Attack – Imposta il tempo di attacco dell'envelope follower all'ingresso.

Level – Ciascuna voice possiede il proprio controllo del livello posto nella pagina Mix.

Il blocco Synth possiede anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO TEN-TAP DELAY

2 Blocchi, 2 Tipi, 4 Canali **TTD**

Il Ten-Tap Delay si spiega da solo, ma ha un numero di funzioni che lo rendono utile per effetti creativi. Con questo eccitante blocco, le ripetizioni si muovono all'interno dell'immagine stereofonica o riproducono figure ritmiche uniche.

PAGINA TYPE

Type – Selezionate la tipologia con **VALUE** o i pulsanti **NAV** senza alcuna necessità di premere **ENTER**.

- **Ten-Tap Delay** – Il Ten-Tap Delay fornisce un modo unico per controllare il tempo, il pan e la separazione temporale di un numero di ripetizioni che va da uno a dieci. Al posto del feedback utilizza un innovativo controllo del **Decay** per determinare come il livello delle dieci ripetizioni cambia nel tempo. Il livello delle singole ripetizioni può anche essere regolato da -80 a +20 dB. Pan è impostato come **Shape** (forma) che può variare automaticamente mentre le ripetizioni progrediscono.
- **Rhythm Tap Delay** – Il Rhythm Tap Delay utilizza lo stesso algoritmo del Ten-Tap Delay ma vi permette di creare andamenti ritmici delle ripetizioni personalizzati. Potete impostare il ritmo in uno dei seguenti modi:
  1. Specificando il numero in millisecondi fra una ripetizione e la precedente.
  2. Specificando il numero di unità di tempo quantizzate ("divs") tra ciascuna ripetizione e la precedente.
  3. Utilizzando la funzione **LEARN** per inserire un ritmo con il pulsante **ENTER**

PAGINA CONFIG

Parametri Comuni e del Ten Tap Delay

Mono/Stereo – Imposta la modalità del Ten-Tap Delay. In mono, è possibile usare il doppio del delay per ciascun tap.

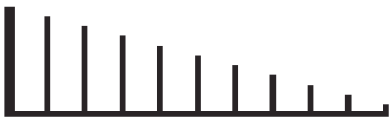
Delay Time – Imposta il tempo fra le ripetizioni. Quando è mostrato fra parentesi è impostato automaticamente dal parametro **Delay Tempo** (vedi sotto). Impostate **Delay Tempo** (sotto) su "NONE" per un controllo manuale.

Delay Tempo – Imposta il Delay Time in relazione ritmica con il Tempo.

Number Of Taps – Imposta il numero esatto di ripetizioni.

Decay – Imposta quanto rapidamente il volume delle ripetizioni diminuirà nel tempo. Ricordate che ciascuna ripetizione possiede anche un controllo individuale del livello - coerente o contrario al **Decay** - per creare pattern personalizzati. I seguenti diagrammi mostrano l'effetto del Decay. La prima linea rappresenta il segnale originale.

Number of Taps: 10
Decay: 0.0%



Number of Taps: 10
Decay: 95.0%

Taps: 3
Decay: 0.0%

Taps: 3
Decay: 95.0%

Shuffle – Imposta la quantità di differenza temporale delle ripetizioni dispari per un effetto shuffle.

Spread – In modalità Stereo, imposta la distribuzione delle ripetizioni. Al massimo, il canale sinistro è posizionato completamente a sinistra ed il destro completamente a destra.

Ratio – In modalità Stereo, regola il tempo sinistro come una percentuale del destro.

Pan Shape – Controlla la forma del panning come funzione del numero di ripetizioni. Le ripetizioni possono muoversi lentamente da un lato all'altro ("increasing" o "decreasing"), stare "constant" o muoversi avanti e indietro ("sine").

Pan Alpha – Controlla quanto velocemente si muoveranno le ripetizioni in funzione del numero di tap e del Pan Shape. Valori maggiori danno un effetto più deciso. Per alternare sinistra-destra impostate Shape su "SINE" e Pan Alpha al massimo.

Low Cut, High Cut – Impostano la frequenza di cutoff dei filtri passa alto e passa basso per regolare il tono dell'effetto.

Tap Level 1–10 – Regola il livello relativo della ripetizione selezionata da -80 a +20 dB.

Parametri del Rhythm Tap Delay

I parametri del Rhythm Tap Delay includono quelli del Ten-Tap Delay eccetto Delay Time/Tempo e Shuffle. Possiede i seguenti parametri aggiuntivi per creare strutture ritmiche con le ripetizioni:

Feedback – Imposta il livello di feedback della ripetizione finale all'ingresso nella linea di delay. Si tratta di qualcosa di simile al feedback in un blocco Delay standard, con la differenza che al posto di determinare quante volte di ripeterà un singolo eco, determina quanto si ripeterà l'intera struttura.

Quantize – Cambia l'unità di misura del **Tap Time** (vedi sotto) da millisecondi o suddivisioni ritmiche, o "Divs". Il valore del parametro Quantize rappresenta la lunghezza di ciascuna suddivisione.

Learn – Utilizzate questa funzione per inserire manualmente un ritmo con il pulsante **ENTER**.

1. Con **NAV** selezionate il parametro Learn.
2. Cambiate il valore del parametro **Learn** su "TAP ENTER".
3. Premendo ripetutamente il pulsante **ENTER** inserite il ritmo che volete utilizzare. La prima pressione rappresenta il segnale originale (dry).
4. Se **Quantize** è impostato su "NONE", tap times sarà impostato in millisecondi. Altrimenti, ciascuna ripetizione verrà approssimata alla suddivisione ritmica più vicina. Con Quantize attivato, potrebbe essere utile aiutarsi con un metronomo.
5. Quando avete finito di premere, cambiate il valore del parametro **Learn** su "DONE".

Tap Time 1–10 – Questi dieci parametri impostano il tempo di ciascuna ripetizione rispetto alla precedente. I tempi sono impostati in millisecondi o suddivisioni ("divs"). La lunghezza di ciascuna suddivisione è data da qualsiasi valore impostato nel parametro **Quantize** (e ricalcolato sul Tempo). Ad esempio, se Quantize è impostato su "1/16", ciascuna suddivisione sarà una nota da 1/16, e ciascuna ripetizione suonerà ad un numero intero di sedicesimi dalla precedente. Se Quantize è impostato su "OFF", potete inserire direttamente i valori in millisecondi o utilizzare la funzione Learn (vedi sopra). I tempi acquisiti con la funzione Learn potrebbero dover essere sistemati ulteriormente a mano.

PAGINA MIX

Il blocco ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO TONE MATCH

1 Blocco, 0 Canali **TMA**

Il blocco Tone Match modifica il suono di un preset per avvicinarsi ad un segnale di riferimento, come una registrazione o il segnale di un microfono posizionato su un amplificatore dal vivo. Il risultato può essere salvato in un preset o esportato come User Cab per essere usato in altri presets. Questo blocco è dettagliato nello specifico documento "Mini Manuale per il Tone Match" disponibile su:

https://www.fractalaudio.com/downloads/manuals/axe-fx-2/Axe-Fx-II-Tone-Match-Manual.pdf

o su:

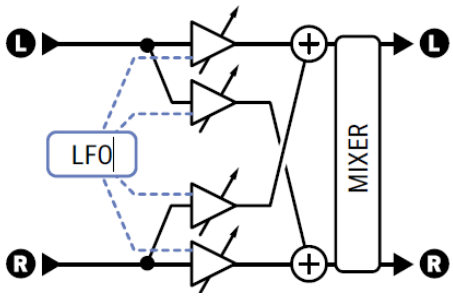
https://www.g66.eu/images/Manuals/tonematch-IT.pdf

IL BLOCCO TREMOLO/PANNER

2 Blocchi, 2 Tipi, 4 Canali **TRM**

Come suggerisce il nome, il blocco Tremolo/Panner ha due usi. Un effetto tremolo trasforma il volume generale in un suono pulsante su e giù. Esempi di questo suono li trovate in *Gimme Shelter* dei Rolling Stones, *Boulevard of Broken Dreams* dei Green Day e alla fine di *Rumble* di Link Wray. Come il tremolo, anche il **panner** varia il volume ma, quando i canali destro e sinistro vengono variati in direzione opposta, l'effetto "auto-pan" crea l'illusione di movimento nel campo stereofonico. Questo movimento può essere da leggero a rotazioni psichedeliche. Innumerevoli registrazioni sfruttano i controlli del pan nella console per creare un effetto stereo dimensionale. Ascoltate (anche con le cuffie) *EXP* su *Axis: Bold as Love* di Jimi Hendrix, la sezione intermedia di *Whole Lotta* Love dei Led Zeppelin o l'assolo di *Owner of a Lonely Heart* by Yes.

IL TREMOLO/PANNER



PARAMETRI DEL TREMOLO/PANNER

Type – Scegliete fra gli effetti **Tremolo** e **Panner**.

Rate – Imposta la frequenza del LFO che controlla l'effetto. Impostatelo completamente in senso antiorario per sincronizzarlo al **controller LFO1** (p. 142). Quando viene mostrato fra parentesi significa che p impostato automaticamente dal parametro **Tempo** (vedi sotto). Impostatelo su "NONE" per un controllo manuale.

Tempo – Sincronizza il parametro rate del LFO in relazione ritmica con il Tempo. Ad esempio, se il Tempo è 120 BPM, e Tempo è impostato su "1/4", l'LFO rate sarà 2 Hz (120 BPM / 60 secondi = 2).

Depth/Width – Imposta l'ampiezza del LFO che controlla l'effetto. Valori alti creano un effetto più evidente. Nel tipo panner, quando **Width** è impostato su valori maggiori di 100%, effetti psicoacustici possono creare l'illusione di posizioni oltre la normale immagine stereofonica.

LFO Type – Imposta la forma d'onda che crea la modulazione.

LFO Duty Cycle – Imposta la simmetria della forma d'onda.

LFO Phase – Regola la differenza di fase del LFO fra le forme d'onda sinistra e destra. Utilizzate 0° per un vero Tremolo, o 180° per una distribuzione perfetta.

Fate riferimento al paragrafo "FORME D'ONDA E FASI DEL LFO" a p. 172.

Start Phase – (solamente per il Tremolo) Vi permette di forzare l'effetto a ripartire da un punto fisso nel suo ciclo quando attivate l'effetto.

Pan Center – (solamente per il Panner) Sposta il centro apparente dell'immagine stereofonica.

PAGINA MIX

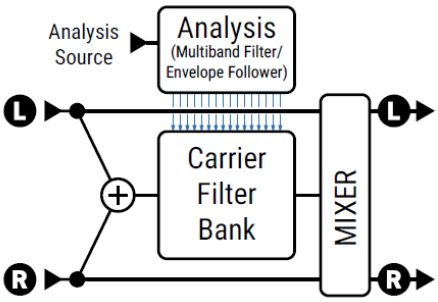
Il blocco Tremolo / Panner ha anche i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO VOCODER

1 Blocco, 1 Canale **VOC**

Il blocco Vocoder è una riproduzione digitale del classico effetto analogico. Il vocoder, creato da Homer Dudley, era originariamente stato ideato per comprimere le conversazioni umane per poi trasmetterle su canali con una banda limitata. Negli anni '70, Robert Moog and Wendy Carlos sperimentarono per la prima volta l'applicazione del vocoder in campo musicale. Questo blocco tributa un fedele omaggio a questi primi vocoder analogici con fino a 24 bande e un approccio a "Q costante". Può far "parlare" la vostra chitarra ma può anche essere utilizzato con il blocco Synth per creare una voce robotica o altri effetti.



Quando utilizzate il vocoder con la vostra chitarra o altro strumento, resistete alla tentazione di cantare. Parlare con una voce monotona garantisce i migliori risultati.

PARAMETRI DEL VOCODER

Analysis Source – Seleziona l'ingresso per fornire la valutazione o modulazione del segnale. Normalmente questo seleziona l'ingresso per la voce, mentre il segnale "portante" o "sintesi" viene derivato dall'ingresso del blocco sulla griglia.

Analysis Channel – Seleziona se verrà usato il canale sinistro o destro per la valutazione.

Number Of Bands – Seleziona il numero di bande da utilizzare per la valutazione e nei gruppi di filtri.

Min Frequency – Imposta la frequenza del filtro più basso.

Max Frequency – Imposta la frequenza del filtro più alto.

Filter Resonance – Imposta la Q, o ampiezza di banda, dei filtri. Valori maggiori creano filtri più stretti.

Frequency Shift – Imposta la frequenza delle bande portanti/di sintesi rispetto a quelle di analisi. Questo permette di cambiare la caratteristica dell'effetto per riprodurre la voce "di un informatore anonimo" o dei "chipmunks".

Freeze – Blocca l'uscita dell'envelope followers per mantenere la formante vocale.

Highpass Mix – Imposta la quantità di segnale che viene trattato dal filtro passa alto da miscelare con l'output. Questo può essere utilizzato per aumentare la comprensibilità delle parole dato che lascia passare intatte alcune consonanti.

Attack – Imposta il tempo di attacco del filtro per l'envelope followers.

Decay – Imposta il tempo di rilascio del filtro per l'envelope followers.

Master Level – Imposta il livello generale per tutte le uscite di filtri di sintesi.

Master Pan – Imposta la disposizione spaziale nel campo stereofonico delle uscite dei filtri di sintesi. Singoli controlli del livello di output e del pan del filtro sono disponibili in alcune pagine dedicate. Potete utilizzare questi controlli per rifinire la risposta del filtro, il livello e la posizione nel campo sonoro.

Level 1–24 – Impostano il livello di uscita per ciascuna delle 24 bande.

Pan 1–24 – Impostano il pan di uscita per ciascuna delle 24 bande.

PAGINA MIX

Il blocco ha anche i parametri **Mix**, **Level**, **Balance**, **Bypass**, **Bypass Mode**, **Input Gain** e **Global Mix**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

IL BLOCCO VOLUME/PAN

4 Blocchi, 4 Canali **VOL**

Il blocco Volume/Pan può essere utilizzato come controllo dinamico con un pedale d'espressione esterno, ma può anche essere utile come boost o cut, per mettere in mute il segnale, spostare il suono o isolare i canali sinistro /destro.

Volume – Agisce sul livello di uscita del blocco. Assegnate un Modifier per creare un pedale volume.

Balance – Imposta il bilanciamento (L/R) all'uscita del blocco.

Taper – Imposta il tipo di "curva" che regola il volume. "LINEAR" seleziona un potenziometro lineare. Log 30A, 20A, 15A, 10A e 5A selezionano vari modelli di potenziometri utilizzati tipicamente per il controllo del volume.

Input Select –Controlla come verrà gestito il segnale in ingresso. Le possibilità sono STEREO, LEFT ONLY o RIGHT ONLY.

Pan Left, Pan Right – Controlla il panning dei segnali in uscita sinistro e destro.

Bypass Mode – Determina se il segnale in ingresso dovrà continuare a passare o verrà azzerato quando il blocco è bypassato.

Level – Imposta il livello di uscita del blocco indipendentemente dall'impostazione del parametro **Volume**.

IL BLOCCO WAH WAH

2 Blocchi, 8 Tipi, 4 Canali **WAH**

Il virtuoso della chitarra country Chet Atkins creò il suo pedale Wah-wah pedal alla fine degli anni '50 ma la notorietà dell'effetto si ebbe solo dopo che Clapton lo usò in *Tales of Brave Ulysses* con i Cream nel 1967. Da *Voodoo* Chile di Jimi Hendrix a, beh, *Voodoo Chile* di Stevie Ray Vaughan—e ancora fino al giorno d'oggi— il pedale wah, con il suo nome onomatopeico, rimane uno degli effetti per chitarra più utilizzato e riconoscibile di tutti i tempi.

Il blocco Wah è l'incarnazione di questa grande eredità ma con il controllo e l'affidabilità moderna e con un feeling ricco senza i problemi che posso affliggere le versioni elettromeccaniche. Posizionate il Wah prima della distorsione per un suono classico o dopo la distorsione per un suono simile ad un synth. L'effetto è stereo-in/stereo-out.

PARAMETRI

Type – Selezionate fra vari tipi di wah dai classici vintage ai più moderni.

Type	Basato su
FAS Wah	Un wah bandpass creato appositamente da Fractal Audio Systems.
Clyde	Basato su di un originale wah Vox Clyde McCoy.
Cry Babe	Basato su di un Dunlop Cry Baby.
VX846	Basato su di un wah Vox V846-HW con circuiteria realizzata a mano.
Color-Tone	Basato su di un wah Colorsound.
Funk Wah	Ricreato sulla base del suono di "Shaft".
Mortal	Basato su di un pedale wha/volume Morley.
VX845	Basato su di un Vox V845.

Wah Control – Imposta la posizione del. Normalmente assegnereste questo parametro ad un pedale per un controllo in tempo reale, ma potete anche assegnarlo ad un LFO o "bloccarlo" manualmente (così potrete "play the guitar on the MTV" – *Money for Nothing*).

Control Taper – Definisce la corsa o il feeling del wah con scelte che rappresentano vari potenziometri.

Resonance Q – Imposta la risonanza ("Q") del filtro. Valori maggiori danno una risposta più pronunciata.

Q Tracking – Alcuni wah classici diventano meno risonanti man mano che premete il pedale in avanti. Questo parametro simula questo comportamento, in modo che all'aumentare della frequenza, la risonanza diventa meno "appuntita" e secca.

Minimum Frequency – Imposta la frequenza del filtro quando il controllo della stessa è al minimo. Questo può essere regolato per rispecchiare il range del vostro strumento o la vostra preferenza.

Maximum Frequency – Imposta la frequenza del filtro quando il controllo della stessa è al suo valore massimo.

Drive – Simula il sovraccarico del circuito del pedale wah.

Inductor Bias – Regola la differenza di corrente dell'induttore virtuale il quale interagisce con il parametro Drive per replicare il delicato (e fantastico) suono di alcuni dei più ambiti pedali wah.

Fat – In realtà si tratta di un controllo del mix, aggiungete segnale dry al wah fino ad un mix 50/50 wet/dry.

PAGINA MIX

Il blocco Wah ha anche i parametri **Level**, **Balance**, **Bypass** e **Bypass Mode**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Mix/Level" a p. 55.

9 MODIFIERS

I Modifiers permetto ai parametri del suono di essere controllati da remoto o automatizzati in tempo reale. Ad esempio, potreste voler utilizzare un pedale di espressione per controllare un wah o un whammy, oppure utilizzare un LFO (Low Frequency Oscillator) per muovere la frequenza di un filtro. Anche i comandi MIDI possono essere utilizzati per regolare gli effetti, controllare il volume, e altro. I Modifiers sono semplici da usare, ma sono molto potenti per coloro i quali vogliono spingerli al limite.

CREARE UN MODIFIER

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

Il cerchio aperto indica che potete assegnare un modifier.	Il punto indica che un modifier è già stato assegnato.	Qui, uno switch anziché un potenziometro permette un modifier.	Questo parametro non accetta modifier.

CREARE UN MODIFIER...

- Selezione qualsiasi parametro che supporti un modifier.
- Premete il pulsante **ENTER** o il potenziometro **MODIFIER** per visualizzare il menù **Modifier**.
- Nella pagina **Source**, selezionate la sorgente **SOURCE** che controllerà il parametro. Maggiori informazioni sulle Sorgenti a p. 138.
- Premete **PAGE RIGHT** per passare alla pagina **Modify**.
- Maggiori informazioni sui parametri dei Modifier sono riportate a p. 139. Come minimo controllate che **MIN** e **MAX** siano impostati almeno sul minore e maggiore valore che desiderate al variare della sorgente.
- Premete **EXIT** per abbandonare il menù modifier.
- I Modifiers sono in grado di animare i potenziometri, faders, switches e grafici mostrati sullo schermo. Per i menù che possiedono parametri solo testuali una barra grafica mostra la variazione nella sorgente.
- Le modifiche al Modifier vengono salvate quando salvate (**STORE**) il preset.

MODIFICARE O RIMUOVERE UN MODIFIER...

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

TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH

DI seguito trovate un semplice tutorial nel quale passo dopo passo vi viene spiegato come impostare il modifier per gestire un pedale Wah.

Per questo esempio, consideriamo:

- che ci sia un **blocco Wah** nel vostro preset.
- che abbiate un **pedale di espressione** collegato (fate riferimento a p. 12 per maggiori informazioni su come collegare i pedali direttamente all'Axe-Fx III).

Ecco i vari passaggi:

1. Sulla griglia, utilizzate i tasti **NAV** per selezionare il vostro blocco Wah e premete **EDIT** per richiamare il suo menù.
2. Visualizzate la pagina **Config** del menù Edit del blocco Wah.
3. Prestate attenzione al simbolo del Modifier a forma di punto giallo posto sotto il parametro **Wah Control** visualizzato sullo schermo.

4. Con **NAV** selezionate questo parametro (o semplicemente muovete il corrispondente potenziometro). Verrà selezionato **ed** evidenziato a schermo.
5. Premete **ENTER** oppure il potenziometro **MODIFIER** per visualizzare il menù **Modifier**.
6. Nella pagina Source, cambiate il parametro **SOURCE** impostando il vostro pedale. In funzione di dove avete collegato il pedale potrebbe essere "Pedal 1" (l'ingresso per il collegamento dei pedali d'espressione direttamente sull'Axe-Fx III), oppure potrebbe essere uno degli "External Controllers" (p. 143), oppure potrebbe essere uno delle opzioni per i pedali della pedaliera "FC".
7. Provate! Il Wah dovrebbe funzionare quando muovete il pedale. Dovreste anche vedere muoversi il punto sul grafico. Se non dovesse muoversi controllate la sorgente indicata o assicuratevi che il pedale collegato sia stato correttamente calibrato.
8. Salvate il preset premendo **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS

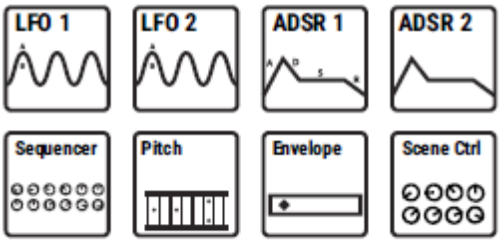
- La stessa sorgente può essere assegnata a più modifiers allo stesso tempo. Ad esempio, un pedale potrebbe controllare contemporaneamente i parametri Rate e Depth del Chorus — anche in modo differente.
- I Modifiers di uno specifico blocco saranno gli stessi in tutti i suoi canali.
- I Modifiers utilizzano pochissima CPU quando li usate. Controllate comunque ogni presets che sembra prossimo al limite.
- Tutti gli Internal Controllers (Tempo, LFOs, ADSRs, ecc.) fanno parte del blocco Controllers. Questo blocco possiede quattro canali, quindi potete avere fino a quattro diversi sets di valori per il Controller in ciascun preset.
- L'Axe-Fx III possiede uno specifico parametro **Bypass** in ogni blocco che può essere bypassato e potte assegnare a questo parametro un a modifier. La modalità del Bypass (Bypass Mode) è differente rispetto a come era nell'Axe-Fx II.

SORGENTI PER I MODIFIERS

Per l'esempio precedente è stato utilizzato un pedale ma ci sono in realtà più di 60 diverse possibilità per la scelta di una sorgente per un modifier.

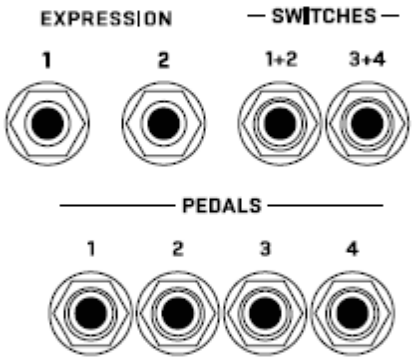
CONTROLLERS INTERNI

Gli Internal controllers sono già presenti all'interno di Axe-Fx III e possono essere programmati in ciascun preset. Troverete un **Tempo**, due **LFOs** (Low Frequency Oscillators), due **ADSRs**, un **Sequencer**, un **Pitch Detector**, un **Envelope Follower** e quattro **Scene Controllers**. Fate riferimento a p. 142 per altre informazioni.



Per visualizzare il menù **Controllers**, premete il pulsante **CONTROLLERS** nella pagina **Home** (Premete il potenziometro **D**) o nel menù **Layout** (**E**), o premete una volta il pulsante **TEMPO**.

ONBOARD & FC PEDALS & SWITCHES



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

CONTROLLERS ESTERNI

I **Controllers Esterni** sono sorgenti per il modifier che a loro volta possiedono le loro impostazioni globali le quali determinano cosa li controllano. Gli External Controllers sono una buona soluzione per i preset che desiderate condividere poiché utenti diversi potrebbero utilizzare diversi controllers in diverse situazioni.

Ad esempio: mandate ad un vostro amico un preset che contiene un Wah controllato dal **External 1**. Nel vostro sistema, l'External 1 è assegnato globalmente al "PEDAL 1" — uno dei jacks per pedali d'espressione dell'unità. Nella configurazione del vostro amico l'External 1 è assegnato al "CC#16" poiché utilizza un vecchio controller MIDI. In entrambi i casi il Wah funziona perfettamente senza modificare nulla!

L'Axe-Fx III possiede 16 external controllers.

Ciascuno può essere assegnato a piacere a:

- Qualsiasi messaggio **MIDI** di **Control Change** (CC#).
- Uno dei jacks **Expression** (Pedal) presenti sull'unità.
- ƒƒUno dei jacks **Pedal** o **Switch** di un controller della serie FC collegato.

Potete avere maggiori informazioni sugli External controllers a p. 143.

PARAMETRI DEI MODIFIERS

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

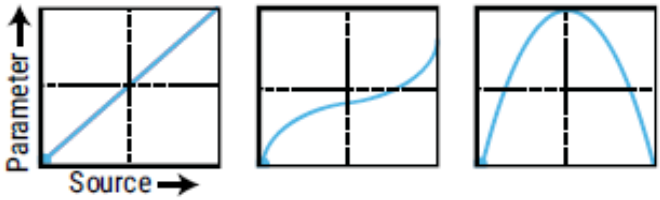
Min e **Max** determinano il range di variazione del parametro. Questi sono parametri estremamente importanti.

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

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

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

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



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

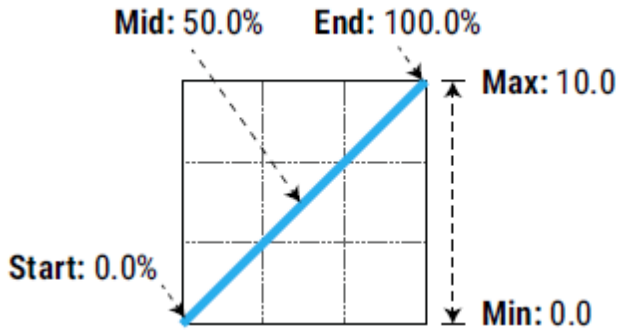
Auto-Engage unito al parametro **Off Value** permettono di attivare o disattivare un effetto in funzione del movimento della sorgente. Questo è utile ad esempio quando si utilizza un pedale in modo che non abbiate bisogno di un interruttore (seguite l'esempio a p. 137 ed impostate AUTO-ENGAGE su "SLOW POS" per provare!) Potete trovare maggiori informazioni sulla funzione **Auto-Engage** a p. 141.

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

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

CAPIRE MIN E MAX DI UN MODIFIER

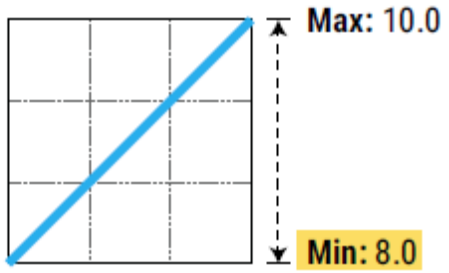
MIN e MAX determinano il range di un modifier. Questo vi permette di regolare in maniera precisa i modifiers. Negli esempi riportati di seguito immaginate un pedale volume con diverse impostazioni. Utilizzando i concetti qui riportati dovreste essere in grado di ottenere diversi scenari di controllo.



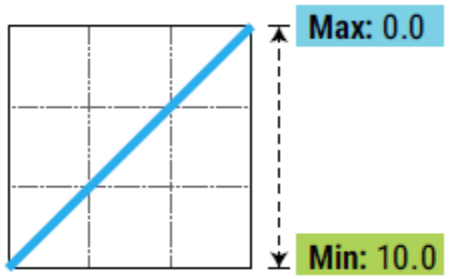
Ecco il classico pedale volume.

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

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



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

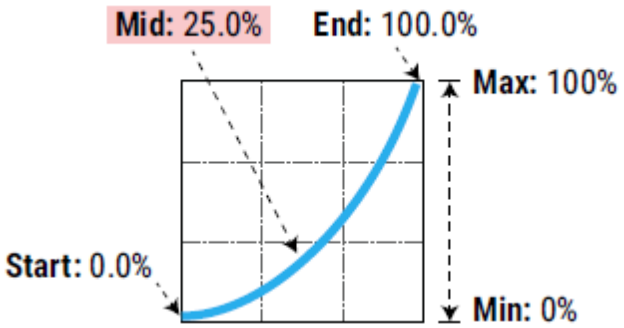


Altro esempio ancora diverso: Minimo impostato a 10.0 — il valore massimo per il volume, mentre il Massimo è impostato a 0.0 — muto.

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

USARE IL PARAMETRO "MID" PER CREARE CURVE SEMPLICI

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

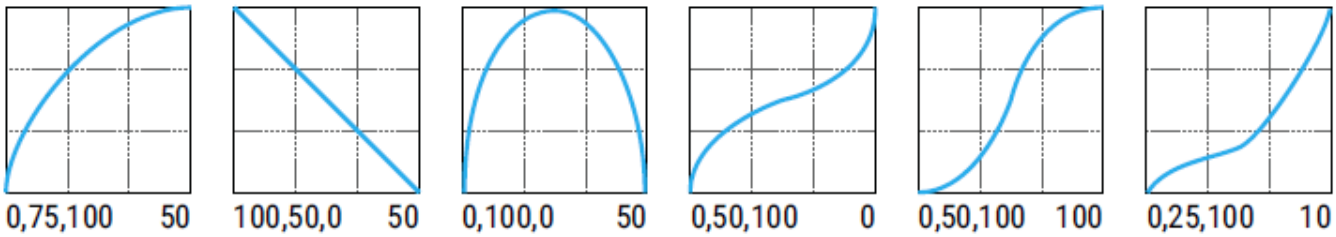


Quando regoliamo il parametro Mid, il grafico diventa curvo. Al 25%, la risposta è "attenuata" nel senso che con il pedale a metà corsa il feedback è solamente al 25% della sua curva fra Min e Max.

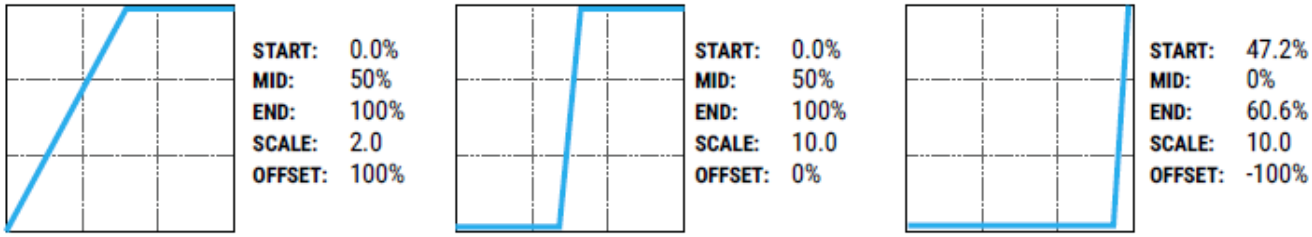
Questo tipo di curva fornisce un controllo graduale del feedback nella parte bassa del range, e poi un aumento rapido verso quella alta.

CURVE E FORME AVANZATE DEL MODIFIER

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



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



AUTO-ENGAGE ATTIVA O DISATTIVA GLI EFFETTI AUTOMATICAMENTE

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

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

Impostatelo usando i due parametri presenti nella pagina Modify:

Auto-Engage – Determina si attiverà o disattiverà automaticamente il blocco. Le impostazioni FAST, MEDIUM e SLOW determinano quanto veloce sarà l'attivazione/disattivazione dell'effetto una volta ingaggiato l'Auto-Engage. Utilizzate SLOW per un auto-engage "rilassato" in modo che il vostro effetto non si disattivi troppo bruscamente mentre lo usate.

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

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

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

CONTROLLERS INTERNI

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

TEMPO: Tempo appare all'interno del menù Controllers. Per maggiori informazioni, si veda la Sezione 10.

LFO1 + LFO2

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

Type imposta la forma d'onda. A p. 172 è riportata una tabella delle forme d'onda. Potete impostare la velocità (**Rate**) o collegare l'LFO al **Tempo** corrente. Potete variare i parametri generali **Depth** e **Duty** oppure la simmetria. Il parametro **Run** attiva e ferma l'LFO. Utilizzatelo per evitare che vada fuori tempo.

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

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

ADSR1 + ADSR2

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

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

PITCH DETECTOR

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

SEQUENCER

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

ENVELOPE FOLLOWER

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

SCENE CONTROLLERS

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

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

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

A p. 144 è riportato un tutorial sugli Scene Controllers.

Maggiori info sulle Scenes nella Sezione 6 a p. 42.

QUICK TIP

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

CONTROLLERS ESTERNI

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

Le impostazioni globali per i Controllers Esterni sono effettuate nella pagina **External Control** nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**. Potete assegnare un MIDI CC#, un pedale di espressione o uno switch collegato direttamente all'unità oppure un Pedale o uno switch di un controller della serie FC. Scegliere un Controller Esterno come sorgente per il vostro modifier è esattamente identico a scegliere un'altra sorgente (si veda "Creare Un Modifier..." a p. 136). Per modificare quale CC# o pedale/switch opera come Controller Esterno:

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

VALORI INIZIALI PER CONTROLLERS ESTERNI

I controllers Esterni assegnati a comandi MIDI sono impostati su "0" fino al ricevimento di un dato MIDI che li modifiche.

Potete facilmente immaginare come la mancanza o un malfunzionamento di un controller MIDI possa rappresentare un grave problema...

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

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

LISTA DEI MODIFIERS

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

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

TUTORIAL: CONTROLLERS DELLE SCENE

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

Inizieremo con il preset Wrecker Rocket (#030), sebbene si potrebbe utilizzare qualsiasi preset con un blocco amp. Per questo esempio abbiamo scelto un amplificatore nel quale l'effetto di una variazione del parametro Drive è più pronunciato e non ci sono scene pre-programmate.

1. Richiamate il preset di fabbrica "#030 Wrecker Rocket."
2. La prima cosa da fare con uno Scene Controller è di assegnarlo come **sorgente di un Modifier** al parametro che volete controllare. Visualizzate la pagina **Layout** della griglia del preset, raggiungete il blocco **Amp** e premete **EDIT**.
3. Con i pulsanti **PAGE** richiamate la pagina **Tone** del blocco **Amp**.
4. Con **NAV** selezionate il parametro **Input Drive** e notate il "cerchio" giallo sotto il potenziometro.
5. Con il parametro **Input Drive** evidenziato, premete **ENTER** per attivare il menù **Modifier**.
6. Nella pagina **Source**, selezionate **Scene Controller 1**. Non ci servono altre impostazioni personalizzate nella pagina **Modify**.
7. Premete **EXIT** per tornare al menù **Amp**. Notate che ora il cerchio è diventato un **punto giallo**.
8. Ora impostiamo i valori per il nostro Scene Controller. Premete **HOME** per richiamare la pagina principale.
9. Premete il pulsante **CONTROLLERS** (o il potenziometro **D**).
10. Con i pulsanti **PAGE** richiamate la pagina **Scene Ctrl** del menù **Controllers**.
11. Dall'alto al basso, la colonna **Controller 1** mostra otto diversi valori. Questi imposteranno il valore di riferimento per ciascuna delle otto scene.
12. Modificheremo le scene mentre impostiamo questi valori, quindi premete il pulsante "**MORE 1 of 2**" (funzione Push del potenziometro **E**) per visualizzare i selettori Scene/Channel nella riga "**MORE 2 of 2**".
13. Notate che la scena corrente è indicata nella parte alta della pagina. Se così non fosse selezionatela ora con i pulsanti scene.
14. Impostate il valore del **Scene Controller 1** per la Scene 1. Ad esempio impostiamolo su 20% per avere un "suono al limite della distorsione". Utilizzate le vostre orecchie!
15. Con il pulsante **Scene +** (funzione Push del potenziometro **B**) passate alla **Scene 2**.
16. Con **NAV Down** selezionate la riga della **Scene 2** nella colonna **Controller 1**. Ruotando **VALUE** impostate il valore per la Scene 2. Impostiamo 45% per avere un buon crunch. Ancora una volta, usate le vostre orecchie.
17. Con il medesimo procedimento fin qui usato impostate il valore per la Scene 3 su 75% e per la Scene 4 su 100% (o come meglio desiderate).
18. Premete **HOME** per tornare alla pagina **Home**. Provate le vostre prime quattro scene utilizzando i pulsanti **NAV UP/DOWN**.
19. Premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER** per salvare il vostro lavoro. Se lo desiderate potete dare un nome alle Scene come descritto nel paragrafo "Salvare Le Modifiche" a p. 40.
20. Sperimentate assegnando altri **Scene Controllers** a diversi parametri nel vostro preset come desiderato.

10 TEMPO

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

GLOBAL TEMPO

Il valore del Global Tempo è determinato da un'impostazione esterna da ogni presets, scenes o channels. Potete cambiarlo in molti modi:

1. Premendo due o più volte sul pulsante **TEMPO** posto sul pannello frontale.

   *NOTA: di default, il valore del tempo viene determinate sulla media di dieci pressioni, ma potete impostare questo valore su anche solo due pressioni modificando l'opzione presente in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo**.*

2. Premendo una volta il pulsante **TEMPO** ed imposte il valore con il potenziometro **Tempo** (**B**).
3. Utilizzando un'unità MIDI esterna che tramette un **MIDI Clock** alla porta **MIDI IN** dell'Axe-Fx III.
4. Utilizzando un MIDI CC# o uno switch esterno assegnato al **Tempo Tap**, che trovate nella pagina **Other** del menu **MIDI/Remote** in **SETUP** (Si veda la NOTA dopo il precedente punto 1 qui sopra).

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

PRESET TEMPO

Uno specifico preset può ignorare il Global Tempo ed utilizzare invece il **Preset Tempo**. Infatti, questa è l'impostazione di default. Tenete presente che la pagina **Tempo** del preset contiene due parametri: il primo è il valore del **Tempo** attuale (BPM), mentre il secondo è chiamato **Tempo To Use** (Tempo da Usare), e determina cosa avverrà quando il preset viene richiamato.

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

Tenete presente che quando modificate il Tempo di un singolo preset modificate anche il Global Tempo.

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

IMPOSTARE IL "TEMPO TO USE"...

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

SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO

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

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

Praticamente ogni velocità di un LFO e parametro di tempo di un delay nell'Axe-Fx III può essere sincronizzato al tempo.

SINCRONIZZARE UN DELAY AL TEMPO...

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

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

SINCRONIZZARE UN TREMOLO O ALTRE VELOCITÀ AL TEMPO...

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

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

Tenete presente che sincronizzando un LFO al tempo non allineerete la fase del LFO al Tempo LED, al puntatore MIDI alla posizione nella canzone, o ad altri LFOs sincronizzati. Potete sincronizzare più LFOs insieme impostando i loro potenziometri RATE ruotandoli completamente in posizione antioraria su "LFO1 SYNC" e poi sincronizzando l'**LFO1 Controller al Tempo** (p. 142).

11 IL TUNER

L'Axe-Fx III possiede un accordatore interno – essenziale per l'esecutore o il musicista da studio. Il tuner è semplice da utilizzare e possiede un riconoscimento dell'altezza del suono ad alta risoluzione, un controllo della calibrazione, offsets per modificare lo schema di accordatura e la possibilità di eliminare il segnale audio in uscita. Trovate il Tuner nella pagina **Home** page premendo **TUNER** (Funzione Push del potenziometro **B**).

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

FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER

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

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

PARAMETRI DI CONFIGURAZIONE

PARAMETRO	Descrizione
Input	Determina a quale ingresso fisico viene collegato l'accordatore
Calibration 430,0 – 450,0 Hz	Calibra il tuner impostando la frequenza della nota A4 (nell'ottava sopra il Do centrale). L'impostazione di default è A440.
Mute OFF/ INPUT/ OUTPUT	Determina come lavorerà la funzione mute dell'accordatore. • OFF: Nessun silenziamento. Tutto il segnale passerà come al solito quando viene attivato il tuner. • OUTPUT: il segnale è silenziato all'uscita. Le code degli effetti verranno troncate. • INPUT: il segnale è silenziato a livello del noise gate. Le code degli effetti saranno udibili.
Use Offsets OFF/ON	Determina se le impostazioni della sezione **Offset** (vedi sotto) saranno applicate o ignorate.

PARAMETRI DI OFFSET

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

MINI TUNERS

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

Pagina intenzionalmente vuota

12 MENÙ SETUP

Potete accedere al menù premendo il pulsante **SETUP** (funzione Push del potenziometro **E**) direttamente dalla pagina Home. La versione corrente del **Firmware** viene indicata nella parte alta della pagina. Per accedere a ciascuna voce del menù, selezionatela con **NAV** e premete **ENTER**. Tutte le modifiche effettuate sono immediatamente effettive senza necessità di effettuare alcun salvataggio. Le impostazioni dei parametri nel menù Setup sono incluse nel backup del Sistema (si veda "Back Up E Ripristino" a p. 163).

MENÙ DEI FOOT CONTROLLERS

Il menù legato alle impostazioni dei Foot Controllers è descritto nella sezione specifica a p. 158.

MENÙ DELLE IMPOSTAZIONI GLOBALI

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

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CONFIG

PARAMETRO	Descrizione
Power Amp Modeling ON/OFF	Questo parametro attivo o disattiva globalmente la simulazione di power amp in tutti i blocchi AMP di tutti i presets. Questa possibilità è presente nel caso l'Axe-Fx III venga utilizzato con un amplificatore di potenza per chitarra / valvolare che contribuisce notevolmente nel tono e nella dinamica. Avere questa caratteristica applicata due volte – una nel power amp virtuale e una in quello reale—porterebbe ad un suono sovra processato. Tutti i parametri del blocco Amp NON legati all'amplificatore di potenza virtuale continuano a funzionare normalmente quando il Power Amp Modeling è disattivato. Presence e Depth sono disattivati e il Master Volume diviene un semplice controllo del volume. Ricordate che come un amplificatore reale, l'Axe-Fx III possiede sezioni di preamplificazione e amplificazione di potenza separate. Quando disabilitate la Power Amp Modeling, il blocco Amp modella ancora il preamplificatore, che significa distorsione, toni e altro.
Cabinet Modeling ON/OFF	Questo parametro attivo o disattiva globalmente la simulazione del blocco Cab in tutti i presets. Il blocco Cab non apparirà fisicamente come bypassato ma agirà esattamente come se fosse stato sostituito da uno shunt. Sfruttate questa funzione se usate l'Axe-Fx III con un amplificatore di potenza che alimenta una cassa per chitarra tradizionale oppure se il suono è troppo impastato e risonante sui bassi.
Spillover OFF/DELAY/REVERB/BOTH	Permette alle "code" di delay e reverb di suonare o finire dopo il cambio di preset. Potete impostare se a continuare a suonare saranno le code di "DELAY", "REVERB" o "BOTH". Impostandolo su "OFF" farà sì che le code verranno cancellate al cambio di preset. Lo Spillover al cambio di Scena o utilizzando uno degli "IA" Switches non viene interessato dall'impostazione di questo parametro. Maggiori informazioni sullo "Spillover" a p. 171.
Reverb Mix +/- 50%	Questo incrementa o riduce il MIX per TUTTI i blocchi Reverb in tutti i presets. Tenete presente che questa aggiunta/riduzione NON viene evidenziata nel valore mostrato nello specifico parametro MIX del blocco Reverb. Questa funzione torna utile in alcune locali troppo "vivi" o troppo "assorbenti" acusticamente dove un maggiore o minore riverbero in tutti i preset è auspicabile. Ricordate che normalmente il parametro MIX si applica solamente ai blocchi Reverb collegati in serie (i riverberi in paralleli solitamente hanno MIX impostato su 100%).

PARAMETRO	Descrizione
Effects Mix +/- 50%	Incrementa o riduce il MIX di tutti i blocchi nei quali l parametro GLOBAL MIX è impostato su "ON". Questo switch deve essere attivato per blocco e per preset ed è disponibile nella pagina Mix del menù Edit dei seguenti tipi di blocco: **Chorus** **Formant** **Pitch** **Ring Mod** **Delay** **Multitap Delay** **Plex** **Delay Rotary** **Flanger** **Phaser** **Reverb** **Ten-Tap Delay** Questa opzione è utile poiché alcuni luoghi ove avvengono le performances posso necessitare di più o meno effetto per tutti i preset.
Noisegate Offset +/- 40.00 dB	Aumenta o riduce globalmente il THRESHOLD del Noise Gate per tutti i blocchi Input. Se il THRESHOLD di uno specifico preset è impostato su "OFF", questo parametro non avrà effetto. Fate riferimento al paragrafo "Parametri del Noise Gate" a p. 52.
Tap Tempo AVERAGE, LAST TWO	Determina come varierà il tempo alla pressione del pulsante TEMPO sul pannello frontale o con un controller esterno (si veda p. 156). "AVERAGE" imposta il tempo in funzione di una media fatta sulle ultime dieci pressioni, richiedendo meno precisione ma con una variazione più graduale. "LAST TWO" considera solamente l'intervallo di tempo fra le ultime due pressioni, richiedendo maggiore previsione ma con variazioni molto più repentine.

GLOBAL SETTINGS: PAGINE OUT 1 EQ E OUT 2 EQ

Due diverse pagine per **OUT 1** e **OUT 2** forniscono un Equalizzatore grafico a 10 - bande oltre ad un controllo per la regolazione del GAIN. Potete utilizzarli per regolazioni globali al tono p al livello di TUTTI i presets. Questo risulta essere molto conveniente quando avete la necessità di compensare dette caratteristiche utilizzando differenti amplificatori o casse, o nel caso un ambiente sia troppo "brillante" o "scuro". Il fader GAIN deve essere utilizzato con attenzione in quanto potrebbe portare a clipping, mentre se diminuito può influire sul rapporto segnale/rumore.

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

Output 2 Global EQ: queste impostazioni si applicano a tutte le uscite che fanno riferimento all'Output 2 tra cui jacks bilanciati Output 2 ed il segnale che potrebbe essere stato inviato all' USB o alle uscite digitali. Quando la funzione **Output 2 | Copy Output 1** è attiva, le impostazioni Output 1 Global EQ NON sono applicate al segnale in uscita dall' Out 2. Al contrario le impostazioni dell'Output 2 Global EQ vengono applicate come di consueto.

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CUSTOM SCALES

La pagina **Scales** viene utilizzata per impostare le scale utilizzate nel tipo **Custom Shifter** del blocco **Pitch** (p. 114).

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

MENÙ I/O

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

I/O: PAGINA INPUT

La pagina **Input** del menù I/O contiene quattro parametri che regolano l'ingresso ai convertitori A/D:

Input 1/Instrument Level, Input 2 Level, Input 3 Level, Input 4 Level.

Ricordate che, ad eccezione che per impostazioni molto basse (5% o meno), le regolazioni del livello di ingresso non hanno effetti sul gain o su ciò che sentite. Questo perché mentre voi regolate il livello all'ingresso del convertitore A/D, la macchina compensa di conseguenza l'output, in modo che il livello del segnale della chitarra rimanga esattamente lo stesso quando raggiunge la griglia e qualsiasi degli amplificatori o effetti virtuali.

I/O: PAGINA AUDIO

PARAMETRO	Descrizione
Input 1 Source ANALOG USB [CHANNELS 5/6] SPDIF/AES	Questo parametro determina quale sorgente di segnale verrà inviata sulla griglia attraverso il blocco Input 1. "ANALOG" seleziona l'Input 1 Instrument input jack frontale o posteriore. Quando viene selezionato "USB (CHANNELS 5/6)" l'Axe-Fx III processerà il segnale inviato attraverso gli Axe-Fx III Outputs 5 e 6 di un computer collegato—soluzione perfetta per il re-amping senza necessità di preset ad hoc. Quando è selezionato "SPDIF/AES" verrà utilizzato il segnale dell'ingresso digitale selezionato (si veda di seguito SPDIF/AES Select).
Word Clock INTERNAL SPDIF/AES IN	Seleziona la sorgente clock per i convertitori A/D e D/A come segue: "INTERNAL": utilizza il clock interno. "SPDIF/AES IN": utilizza il clock presente nel corrente ingresso digitale. Deve essere presente alla porta AES e SPDIF un flusso dati valido a 48 kHz affinché l'Axe-Fx III possa funzionare correttamente.
SPDIF/AES Select SPDIF, AES	Questo parametro permette di selezionare se saranno attivi gli ingressi e le uscite digitali SPDIF o AES. Può essere attivato un solo formato alla volta.
USB Buffer Size 8–256	Quando utilizzate Audio USB impostate questo parametro su valori bassi per avere minore latenza, impostatelo su valori più alti se l'audio è distorto. Interrompete il flusso audio USB quando cambiate questo valore in modo che il buffer possa resettarsi correttamente. Il flusso dati può essere interrotto chiudendo l'applicazione che lo invia all'Axe-Fx III oppure disconnettendo il cavo USB.
Input 2 Mode **Input 3 Mode** **Input 4 Mode** LEFT ONLY L+R SUM STEREO	Questo parametro determina globalmente per ciascuna delle tre coppie di ingressi stereo come l'Axe-Fx III gestirà il segnale ricevuto ai corrispondenti jacks di ingresso, scegliendo se devono essere processati in stereo o mono—e se in mono, il canale da usare sarà quello "LEFT", "RIGHT", oppure la somma "SUM L+R". Le uscite dell'unità collegata e la natura del materiale sonoro determinano quale soluzione sia la migliore. È molto importante che le impostazioni effettuate corrispondano alla reale situazione fisica dei vostri collegamenti. Impostare l'ingresso su "STEREO" 2 poi non collegare uno dei due jacks comporterà una riduzione dei livelli!

PARAMETRO	Descrizione
Output 1 Mode **Output 2 Mode** **Output 3 Mode** **Output 4 Mode** STEREO, SUM L+R COPY L>R	Questi quattro parametri determinano come i segnali alle corrispondenti porte verranno processati. Questo parametro rende semplice utilizzare lo stesso preset in una moltitudine di situazioni stereo o mono oppure diversi ambienti di registrazione. La scelta fra le opzioni mono "SUM L+R" e "COPY L>R" dovrebbe essere basata sul tipo di materiale usato come sorgente. Fate riferimento a "Mono Vs. Stereo" a p. 6 per maggiori informazioni su queste opzioni. L'audio USB va direttamente ai convertitori quindi NON viene interessato da questo parametro.
Output 1 Level **Output 2 Level** -10dBV +4 dBu	Questi due parametri impostano il livello nominale per le rispettive uscite. Utilizzate "-10 dBV" per unità non professionali tra cui molti prodotti per chitarra. Utilizzate "+4 dBu" con attrezzature audio professionali. Il manuale del vostro prodotto collegato dovrebbe indicare se lavora a +4 dBu o -10 dBV (valore di default) (alcune unità possiedono uno switch). I livelli dell'audio USB SONO interessati da questa impostazione.
Output 1 Phase **Output 2 Phase** **Output 3 Phase** **Output 4 Phase** NORMAL, INVERT	Questi quattro parametri determinano se la fase alle relative uscite sarà normale oppure invertita in relazione allo stato rilevato all'uscita dalla griglia. Questo vi permette di correggere inversioni non desiderate occorse in qualsiasi punto della catena. I segnali audio USB SONO interessati da questa impostazione.
Output 2 | Copy Output 1 OFF/ON	Attivando questa opzione si crea una copia del segnale all'Output 1 anche all'Output 2. Potete usarla per avere una copia aggiuntiva del mix in uscita all'Output 1 con la possibilità di avere un controllo del livello separato sul pannello frontale—senza la necessità di aggiungere blocchi aggiuntivi. Questa impostazione funziona solamente se il blocco Output 2 NON è presente nella griglia del preset corrente!
Output 3 | Copy Input 1 **Output 4 | Copy Input 1** OFF/ON	Attivando una di queste opzioni si verrà a creare una copia del segnale all'Input 1 alla/e uscita/e Output(s) 3 o 4. Potete usare questa impostazione per avere una copia aggiuntiva del segnale all'Input 1 (per il re-amping analogico ad esempio) senza la necessità di aggiungere blocco/chi output(s) addizionale/i sulla griglia. Questa impostazione è funzionante solamente se il corrispondente blocco di output NON è presente nella griglia del preset corrente! Ad esempio, l'Output 3 | Copy Input 1 non copierà il segnale all'Input 1 se il blocco Output 3 è nella griglia.
Output 3 Boost/Pad **Output 4 Boost/Pad** 0/6/12 dB	Questi parametri attivano un boost/pad che può aiutare ad abbassare il livello di rumore di fondo degli Output 3 o 4. Può risultare utile quando alimentano un amplificatore valvolare o un modeler o con un collegamento Four-Cable Method. Boost/Pad aiutano ad ottimizzare le performance D/A senza impattare sui livelli poiché un incremento all'ingresso del convertitore è bilanciato da un corrispondente taglio alla sua uscita. Attenzione, comunque, dato che incrementare il segnale può portare più facilmente al clip dei convertitori. Osservate gli indicatori e se dovesse esserci clipping riduce il livello all'interno del vostro preset o riducete questa impostazione.

I/O: PAGINA PEDAL

La pagina **Pedal** del menù **I/O** contiene i parametri necessari per l'impostazione l'uso di un pedale di espressione o di uno switch collegato ai jacks Pedale presenti sul pannello posteriore dell'Axe-Fx III. I pedali di espressione devono avere un funzionamento lineare e una massina resistenza da 10kΩ a 100kΩ. I pedali di espressione Fractal Audio Systems EV-1 e EV-2 sono raccomandati. I pedali di espressione devono essere utilizzati con cavi Tip-Ring-Sleeve (TRS).

Può essere utilizzato anche uno switch esterno a condizione che il suo funzionamento colleghi e interrompa la connessione fra tip e sleeve. Con gli switches può essere utilizzato un semplice cavo da chitarra da 1/4".

PARAMETRO	Descrizione
Pedal 1 Type **Pedal 2 Type** CONTINUOUS LATCHING MOMENTARY	Impostate questo parametro in funzione delle caratteristiche fisiche del vostro pedale o switch collegato. Usate "CONTINUOUS" per i pedali di espressione e "MOMENTARY" o "LATCHING" per gli switches.
Calibrate PEDAL 1 **Calibrate PEDAL 2**	Permette la calibrazione dei pedali di espressione collegati alle porte dell'unità. Selezionate questa funzione, poi: ▸ Premete **ENTER**. ▸ Muovete il pedale lungo tutta la sua corsa più volte. ▸ Premete di nuovo **ENTER** quando avete finito. Gli switches, a differenza dei pedali, non richiedono calibrazione.

UTILITÀ PER LA CATTURA DEGLI IRS

La funzione per la cattura degli IR è illustrata nella Sezione 14.

MENÙ MIDI/CONTROLLO REMOTO

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

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

MIDI/REMOTE: PAGINA GENERAL

PARAMETRO	Descrizione
MIDI Channel 1–16, OMNI	Imposta il canale sul quale l'Axe-Fx III riceverà i messaggi MIDI. "OMNI" farà sì che l'unità risponda a messaggi in ingresso su qualsiasi canale.
Display Offset 0, 1	Questa impostazione fa sì che i presets dell'Axe-Fx III vengano numerati da 001 anziché da 000. Questo ha effetto solo sul display... nel senso che non cambia quale preset viene caricato realmente per un dato footswitch o messaggio MIDI.
Scene Revert ON/OFF	Seleziona fra due comportamenti diversi di funzionamento relativamente alle scene quando effettuate il cambio tramite un Footswitch o via MIDI: "OFF" (default): le modifiche alle scene vengono CONSERVATE al cambio scena purché rimaniate all'interno dello stesso PRESET. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, le vostre modifiche saranno ancora lì. "ON": le modifiche alla scena verranno PERSE se cambiate scena senza salvare. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, la Scene 1 verrà riportata allo stato precedentemente salvato perdendo le modifiche. Questo rende il cambio scene più simile ad un tradizionale cambio di preset.
Program Change ON/OFF	Determina se l'Axe-Fx III processerà o ignorerà i messaggi MIDI di Program Change in ingresso.
Ignore Redundant PC ON/OFF	Questa impostazione determina se l'Axe-Fx III processerà o ignorerà un messaggio di Program Change che è già stato processato nel caricamento del preset corrente. Impostato su "OFF", farà sì che un preset verrà ricaricato—perdendo tutte le modifiche—quando viene selezionato nuovamente mediante PC. Questo vi consente, ad esempio, di caricare un preset, utilizzare gli switches "Instant Access" per bypassare gli effetti e poi ripremere il footswitch che originariamente aveva caricato il preset per riportarlo alla sua condizione iniziale (salvata). Impostandolo su "ON", i messaggi PC ridondanti verranno ignorati.
Send MIDI PC 1–16 OMNI OFF	Determina se l'Axe-Fx III trasmetterà automaticamente o meno un messaggio MIDI di Program Change alla sua porta MIDI OUT quando un preset viene caricato. Questo sistema rappresenta il metodo più facile per utilizzare una singola unità MIDI collegata mentre cambiate i presets sull'Axe-Fx III. Qualsiasi impostazione MIDI personalizzata è trasmessa all'unità a valle. Per utilizzare questa funzione selezionate semplicemente il canale sul quale volete che il messaggio venga trasmesso. L'impostazione "OMNI" fa sì che i messaggi siano trasmessi su tutti i canali.
MIDI PC Offset	Aggiunge uno specifico valore a tutte le richieste MIDI di Program Change in ingresso prima che vengano processati. Questo rende possibile, ad esempio, selezionare presets alternativi in diversi "registri". Potreste usare gli stessi messaggi MIDI per accedere ai preset 1–16 per un'esibizione, e —inserendo un offset di +16— usare i presets 17–32 per una diversa chitarra senza riprogrammare il vostro controller.

PARAMETRO	Descrizione
PC Mapping	Il parametro PC Mapping determina se i messaggi MIDI di Program Change in ingresso caricheranno il preset 1- per -1, oppure caricheranno altri preset o scene. Impostando PC Mapping su "OFF", i preset verranno caricati secondo una logica 1:1 sulla base dei messaggi MIDI in ingresso di bank Select e Program Change. Attivando PC Mapping, i messaggi MIDI di Program Change in ingresso vengono ri-mappati in funzione dei valori nella tabella presente nella pagina Custom del menù MIDI/Remote (si veda qui sotto).
INITIAL VALUE: External Control 1–16	Questi sedici messaggi specificano il valore iniziale che verrà utilizzato da ciascuno dei 16 External Controllers (p. 143) all'accensione dell'Axe-Fx III. Questo valore rimane fino alla ricezione di dati dal controller MIDI. Questo è molto utile ad esempio quando un controller MIDI è mancante. Ad esempio, se normalmente utilizzate un pedale di espressione per controllare il volume nei vostri preset, la mancanza del pedale farà sì che il suono sia assente. Impostando il valore iniziale su 100% per l'External Controller assegnato al pedale assicurerà che anche quando il pedale non è collegato, il volume sarà al 100% al posto che a 0%. Questa impostazione è valida solo per controllers con un MIDI CC# assegnato. Non si applica a pedali o switches locali o FC.

MIDI/REMOTE: PAGINA MAPPING

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

PARAMETRO	Descrizione
Map to Preset **Map to Scene**	Quando PC Mapping (sopra) è su "ON", i parametri di questa tabella specificano quale preset e scena vengono caricati per ciascuno dei messaggi MIDI di PC in ingresso. Si veda p. 46 per maggiori informazioni sull'assegnazione dei PC.

MIDI/REMOTE: PAGINA BYPASS

La pagina **Bypass** del menù **MIDI** vi permette di assegnare i messaggi MIDI di CC —o pedali o switches collegati— per attivare o disattivare i blocchi. I messaggi CC possono essere assegnati ad un controller MIDI o ad un computer collegato al jack MIDI IN, oppure attraverso la connessione USB dell'Axe-Fx III. Ciascuna di queste assegnazioni è globale. Per ciascuna modalità, il metodo per assegnare un controller ad una di queste funzioni è lo stesso:

1. Con **NAV** selezionate la funzione desiderata.
2. Con il potenziometro **VALUE** assegnate un controller alla funzione:

- **1—127** per assegnare un MIDI CC#.
- **PEDAL 1** o **PEDAL 2** per assegnare un pedale collegato ad una dei jacks Expression presenti sull'Axe-Fx III.
- **FC__ PEDAL 1–4** per assegnare un pedale collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
- **FC__ SW 1–4** per assegnare uno switch collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
- **NONE** per rimuovere le assegnazioni dalla selezione corrente.

MIDI/REMOTE: PAGINA CHANNEL

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

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

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

Per maggiori informazioni, si veda "Selezione Dei Channels" a p. 45.

MIDI/REMOTE: PAGINA EXTERNAL

Assegnazione dei controller per i sedici **External Controllers** usati dai Modifiers (Si veda la Sezione 9).

MIDI/REMOTE: PAGINA LOOPER

Assegnazione dei parametri per le funzioni del Looper.

MIDI/REMOTE: PAGINA OTHER

Assegnazione dei parametri per varie altre funzioni dell'Axe-Fx III.

PARAMETRO	Descrizione
Tempo Tap	Fornisce la possibilità di impostare il tempo utilizzando un controller esterno. Ricordate che il tempo è calcolato o in funzione delle ultime due pressioni O sulla media, come impostato nella configurazione del Tempo (p. 150). Potete avere maggiori informazioni sul Tempo nella Sezione 10.
Tuner	Fornisce un sistema per attivare e disattivare il Tuner da remoto (Sezione 11).
Scene Select	Seleziona specifiche Scenes. Il valore del parametro (NON il numero di CC) determina quale scena verrà caricata: 0 = Scene 1 4 = Scene 5 1 = Scene 2 5 = Scene 6 2 = Scene 3 6 = Scene 7 3 = Scene 4 7 = Scene 8 La serie continua, ripetendo le scene da 1 a 8 per valori fino a 127 (Scene 8). Per maggiori informazioni si veda "Selezione Delle Scenes" a p. 45 o "Cc Value Per Le Scene" a p. 176
Scene Increment **Scene Decrement**	Le funzioni Scene Increment e Decrement vi permettono avanzare o tornare indietro nelle scene. Queste funzioni sono attivate da valori del CC superiori a 63.
Input 1 Volume **Input 2 Volume** **Input 3 Volume** **Input 4 Volume**	Questi quattro parametri specifici vi permettono il controllo globale dei livelli dei corrispondenti blocchi Input. Il livello è regolato all'ingresso del blocco.
Output 1 Volume **Output 2 Volume** **Output 3 Volume** **Output 4 Volume**	Questi quattro parametri specifici vi permettono il controllo globale dei livelli dei corrispondenti blocchi Output. Il livello è regolato all'uscita del blocco.

MENÙ UTILITIES

UTILITY: DISPLAY PAGE

Fornisce un cursore per la regolazione del contrasto / angolo di visione per il display LCD dell'unità.

UTILITY: ADC LEVELS

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

UTILITY: RESET PAGE

Questa pagina fornisce alcuni strumenti per riportare i parametri nel menù **SETUP** alle impostazioni originarie. resettare i parametri di sistema **(Reset System Parameters)** è uno dei primi passi per analizzare i problemi. Non cancella o modifica i vostri presets. Per resettare i parametri di sistema, premete il potenziometro **A**. Verrà mostrato un avviso e premete ENTER per confermare.

Una seconda funzione fornisce la possibilità di cancellare tutti i preset (**Clear all Presets)**. Per cancellare tutti i presets, premete il potenziometro **E**. Verrà mostrato un avviso, premete ENTER per confermare e riavviate l'unità per completare il processo.

Fate molta attenzione con questa funzione. La cancellazione dei preset è irreversibile!

UTILITY: USB PAGE

Questa pagina mostra la percentuale di utilizzo dei FIFO buffers dell'ingresso e dell'uscita USB. Idealmente dovrebbe essere intorno al 50%. Se salisse o scendesse molto, **USB Buffer Size** (p. 151) dovrebbe essere aumentato. Ricordate che dovete interrompere tutte le applicazioni audio o rimuovere e ricollegare il cavo USB per resettare il buffer.

UTILITY: FIRMWARE PAGE

Questa pagina mostra la versione del firmware attualmente in uso sull'Axe-Fx III.

Vengono indicate anche le versioni del firmware per USB e FPGA.

Per maggiori informazioni fate riferimento al paragrafo "Aggiornamenti Del Firmware" a p. 164.

13 PROGRAMMAZIONE FC

Questa sezione dettaglierà le modalità di programmazione dell'Axe-Fx III in caso di utilizzo con i nuovi controllers FC-6 e FC-12 di Fractal Audio Systems.

14 CATTURA DI UN IR

Che sia parte di un combo oppure abbia la propria cassa, lo **speaker** è una delle componenti fondamentali del suono di qualsiasi amplificatore per chitarra o basso. Quando ascoltate un bel suono in una registrazione o ad uno show live significa che qualcuno ha fatto un ottimo lavoro selezionando e posizionando **microfoni** (anche se il musicista sta già usando un prodotto Fractal Audio!)

L'Axe-Fx III utilizza Risposte all'Impulso ("IRs") per ricreare fedelmente il suono di uno **speaker microfonato**, con oltre 2,048 **Factory Cabs** già presenti e altre 2,048 locazioni di memoria per **User Cabs**. (si veda "Il Suono delle Risposte all'Impulso" a p. 68 per un'introduzione agli IRs). Il nostro store offre Cab Packs prodotti professionalmente, ma potete anche creare i vostri IRs utilizzando la funzione **IR Capture** dell'Axe-Fx III. Il processo di cattura è semplice e richiede solamente alcune attrezzature audio professionali.

DECIDETE QUALE METODO DI CATTURA USARE

Ci sono due distinti metodi per la cattura di un IR. Entrambi richiedono uno o più microfoni e preamplificatori ma entrambi i metodi producono eccellenti risultati.

Il **Metodo** 1 richiede l'utilizzo di un **amplificatore di potenza** piatto, nutro e full-range. Tipicamente potrebbe essere un amplificatore a transistor o a stato solido ideato per applicazioni audio professionali (ovvero non pensato per la chitarra, cosa che introdurrebbe colorazione nel suono).

Il **Metodo 2** aggiunge un **DI Box** — come il **Fractal Audio X-Load LB-2** — per "rielaborare" l'amplificatore di potenza e poter utilizzare qualsiasi amplificatore, anche uno per chitarra.

ASCOLTATE IL VOSTRO AXE-FX III

Mentre create degli IRs, vorrete probabilmente sentire subito il risultato. Collegate la vostra chitarra al vostro Axe-Fx III e impostatelo come normalmente fareste per un **ascolto diretto e full-range** (cuffie, monitors da studio, casse FRFR attive, ecc.). Il processo di cattura utilizza l'**OUTPUT 2 LEFT**, quindi assicuratevi che l'opzione **Output 2 | Copy Output 1** sia impostata su "OFF" nella pagina **Audio** del menù I/O in **SETUP**.

MICROFONATE LO SPEAKER

- Prima di poter microfonare uno speaker dovete suonarci dentro. Potete collegarvi direttamente all'amplificatore per chitarra come fareste normalmente oppure utilizzare un preset dell'Axe-Fx (con il blocco Cab bypassato) che manda il segnale ad un amplificatore di potenza neutro ed infine dentro lo speaker. Uno dei vantaggi di questo secondo sistema è che una volta catturato l'IR, potrete utilizzare il medesimo amplificatore per fare delle prove, sistema che di solito produce risultati molto più vicini all'originale.
- Una volta impostato il tutto per avere un buon suono di chitarra che esce dallo speaker è arrivato il momento di posizionare il/i microfono/i. Gli studi di registrazione hanno stanze di controllo separate dalla stanza in cui si produce il suono, cosa che rende semplice capire cosa il microfono rileva senza interferenze anche a volumi alti. Avere un assistente o un sistema meccanico per regolare il microfono può essere utile. Se non fosse possibile, provate ad utilizzare le cuffie in modo che possiate concentrarvi sul tono microfonato. I livelli sonori potrebbero essere elevati quindi cercate di non danneggiare il vostro udito. Potete anche registrare il vostro amplificatore e ascoltare per assicurarvi di aver raggiunto un risultato soddisfacente.
- Se la cassa è costituita da più speakers, dovreste ascoltarli uno per uno per determinare il vostro favorito (o favoriti), in modo da catturare quelli che secondo voi suonano bene.

- Il tono che avrete da uno speaker microfonato dipende dal tipo e dalla posizione del/dei microfono/i. Selezionate un microfono adatto per registrare il suono di una cassa per chitarra e posizionatelo secondo la vostra preferenza. Ci sono in giro molte informazioni circa una buona posizionamento, distanza, angolo del microfono, ma non abbiate paura a sperimentare.
- Ciascun microfono deve essere collegato ad un preamplificatore affinché il segnale venga amplificato a livello di linea per essere processato. Anche il preamplificatore contribuisce al tono, quindi un preamplificatore di alta qualità (come API o Neve) è generalmente da preferirsi, ma anche il preamplificatore di un mixer economico può produrre risultati eccellenti.
- Con un mixer opzionale, possono essere combinati più microfoni per produrre e catturare un tono che unisca le loro caratteristiche. Non applicate effetti di dinamica (ad es. compressione) poiché falserebbe la risposta all'impulso.

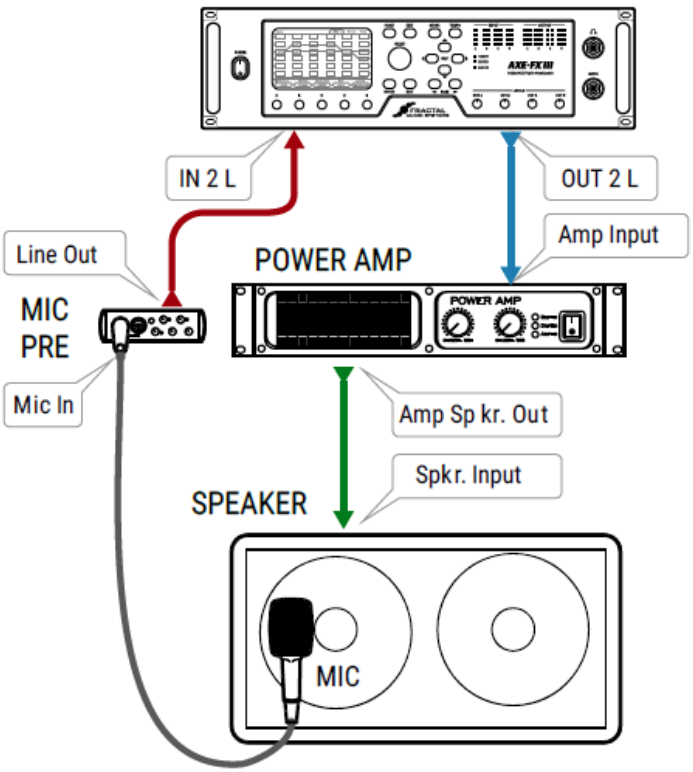
METODO 1: SOLAMENTE IL MICROFONO

Il metodo 1 ("MIC ONLY") richiede un microfono, un preamplificatore e un amplificatore di potenza neutro.

- Create un preset con il vostro blocco **AMP** preferito ed impostate il suo blocco **CAB** su "SCRATCHPAD 1" per ascoltare immediatamente il risultato.
- Collegate il **microfono** all'ingresso del preamplificatore.
- Collegate **l'uscita** del preamplificatore (o del mixer) all'**INPUT 2 LEFT** dell'Axe-Fx III.
- Collegate l'**OUTPUT 2 LEFT** dell'Axe-Fx III all'ingresso del vostro amplificatore di potenza.
- Collegate l'**uscita speaker** del power amp al vostro speaker.
- Nella pagina **Config** della funzione **IR Capture** dell'Axe-Fx III, impostate il parametro **Capture Method** su "MIC ONLY".

NOTA: gli IRs creati usando questo metodo includeranno qualsiasi colorazione del suono data dal power amp. Cab-Lab può rimuovere questo effetto utilizzando un "Reference IR" separato che caratterizza solamente il power amp creato utilizzando una DI speaker-level to line-level, ma se possedete questa DI al momento della cattura potreste decidere di utilizzare il Metodo 2 (descritto nella pagina seguente).

Eseguite le istruzioni riportate a p. 162 per effettuare la cattura.

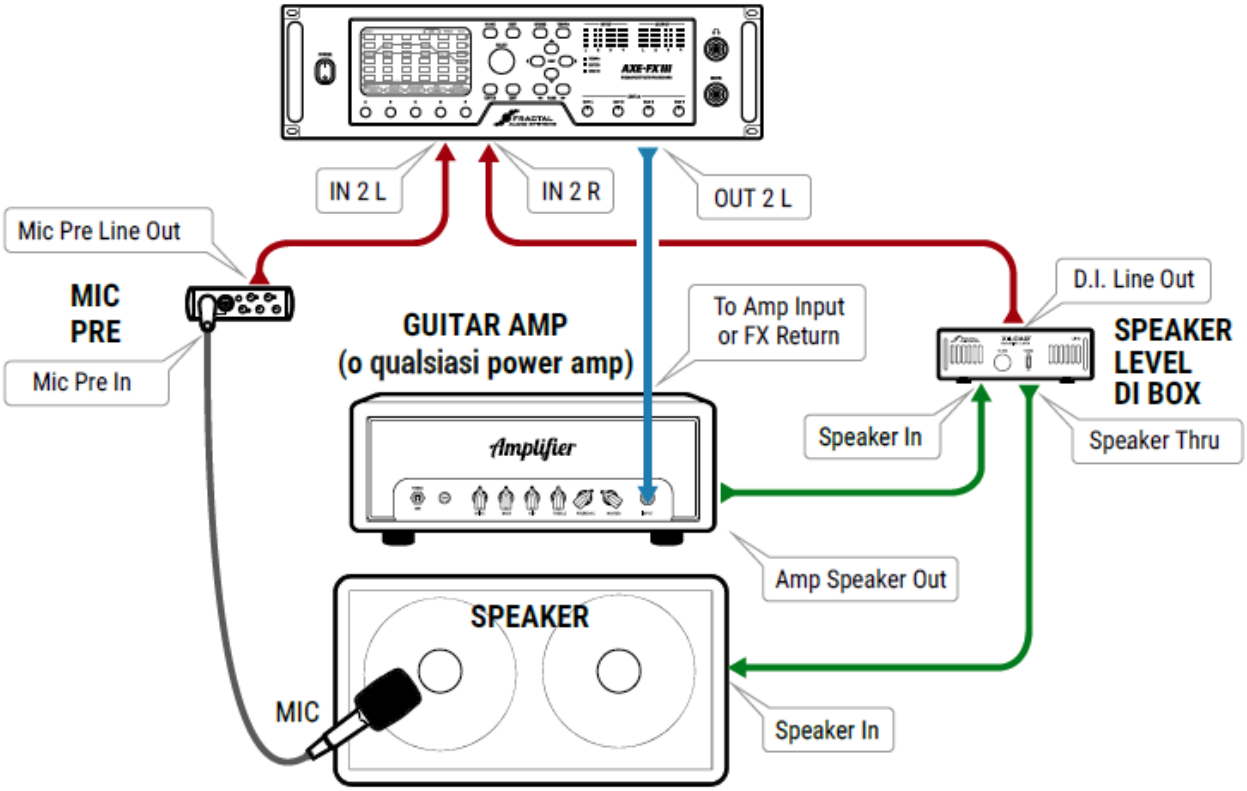


METHOD 2: MICROFONO + DI

Il Metodo 2 ("MIC + DI") richiede un microfono, un preamplificatore e una DI con la caratteristica speciale di poter convertire il livello da speaker a live. Il nostro load box, Fractal Audio X-LOAD LB-2, è ideale per questa applicazione. Il setup "MIC + DI" rimuove completamente l'influenza sul suono data dall'amplificatore di potenza, permettendo l'utilizzo di praticamente qualsiasi amplificatore. è ancora da preferire un power amp neutro ma anche un amplificatore per chitarra produrrà eccellenti risultati. Se utilizzate un amplificatore per chitarra, dovreste se possibile collegarvi al suo Effects Return ma anche l'ingresso frontale può essere utilizzato dato che l'Axe-Fx III è in grado di rimuovere la distorsione, separare completamente la risposta all'impulso e produrre un puro ed accurato IR.

- Collegate il **microfono** all'ingresso del preamplificatore.
- Collegate l'**uscita** del preamplificatore (o mixer) all'**INPUT 2 LEFT** dell'Axe-Fx III.
- Collegate l'**OUTPUT 2 LEFT** dell'Axe-Fx III all'**ingresso** del vostro power amp. Può essere utilizzato l'Effects Return di un amplificatore per chitarra o anche l'ingresso instrument con un'impostazioni per un suono molto clean.
- Collegate l'**uscita speaker** dell'amplificatore all'ingresso specifico sulla DI. Assicuratevi di utilizzare una DI che sia specificatamente ideata per lavorare tali segnali e una che NON abbia alcuna emulazione di cassa interna. Potete anche utilizzare l'uscita DI del vostro amplificatore se ne possiede una, a condizione che non sia un'uscita che emuli uno speaker.
- Collegate il jack **Speaker Thru** della DI all'**ingresso** del vostro speaker.
- Collegate la **Line Level Output** della DI all'**INPUT 2 RIGHT** dell'Axe-Fx III.
- Nella pagina **Config** della funzione **IR Capture** dell'Axe-Fx III, imposte il parametro **Capture Method** su "MIC + DI".
- Nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**, assicuratevi che l'**Input 2 Mode** sia impostato su "STEREO".

Eseguite le istruzioni riportate a p. 162 per effettuare la cattura.



CATTURA DELLE RISPOSTE ALL'IMPULSO

UTILIZZANDO CAB LAB

Cab-Lab è un mixer di IR con varie funzioni disponibile su https://www.fractalaudio.com/cab-lab-3.

È particolarmente consigliato l'utilizzo di Cab-Lab per la cattura degli IRs. L'interfaccia è semplice da utilizzare e sarete inoltre in grado di salvare i dati grezzi sul vostro computer per un successivo remix o nuovo processo.

DAL PANNELLO FRONTALE DELL'AXE-FX III

Questa sezione illustra come catturare l'impulso usando il pannello frontale dell'Axe-Fx III front panel:

1. Effettuate i collegamenti illustrati per il metodo scelto come descritto nella pagina precedente di questa sezione.
2. Nell'Axe-Fx III, create un preset con un blocco **Amp** impostato su un determinato modello di amplificatore ed un blocco **Cab** con Cab 1 assegnato a Bank: "SCRATCHPAD", Number: "1". Nello stesso blocco CAB impostate Cabs 2, 3 e 4 su "MUTED". Gli IRs verranno automaticamente inviati a questa locazione di memoria speciale per poter essere immediatamente ascoltati.
3. Aprirete **SETUP**, con **NAV** selezionate il menù **IR Capture** e premete **ENTER**.
4. Nella pagina **Config**, assicuratevi che il parametro **Capture Mode** sia impostato su "ULTRA-RES" (a meno che per strane ragioni vogliate catturare l'impulso in un formato con risoluzione vecchia). Il parametro **Capture Method** dovrebbe essere impostato su "MIC ONLY" o "MIC+DI" in funzione di quale setup intendete usare.
5. **IMPORTANTE!** Mentre siete nella pagina **Config** della funzione **IR Capture**, selezionate una **Bank** ed una **locazione** di memoria nella quale volete salvare l'IR catturato. Assegnate un **nome** utilizzando le funzioni sui potenziometri **B**, **C**, **D** e **E**.
6. Premete il pulsante **TEST** (funzione Push del potenziometro **A**) per generare un tono di prova ed impostare i livelli.
7. Il potenziometro **OUTPUT LEVEL 2** sul pannello frontale dell'Axe-Fx III imposta il livello del segnale di prova inviato al power amp. Ruotatelo fino a quando lo sentirete attraverso lo speaker. Dovrebbe essere sufficientemente alto per far funzionare lo speaker al livello "ottimale" ed eliminare le interferenze ma non troppo alto da causare fastidio o distorsione.
8. L'indicatore **INPUT 2** LED sul pannello frontale dell'Axe-Fx III indica il livello di segnale che ritorna all'Axe-Fx III dal microfono e dal preamplificatore o mixer. Regolate i livelli di uscita del preamplificatore e utilizzate il livello **INPUT 2** nella pagina Input del menù **I/O** per assicurare che il segnale sia corposo e caldo ma senza clipping. Va bene anche se arrivi "sfiori" il LED rosso dato che questo indica un valore di -6 dB, al di sotto del reale clipping.
9. Una volta settati correttamente i livelli, è giunto il momento di effettuare la cattura. Premete il pulsante **CAPTURE** sullo schermo (funzione Push del potenziometro B) e aspettate pazientemente che la cattura sia completa (due cicli di suono, ~5 secondi).
10. Se avete creato il preset di prova descritto al punto 2 in modo corretto, dovreste sentire automaticamente l'IR ed essere in grado al contempo di provarlo.
11. Premete **SAVE** per salvare la vostra cattura nella locazione di memoria descritta al punto 5.
12. Assicuratevi di selezionare una nuova **locazione** e darle un **nome** prima di effettuare qualsiasi ulteriore cattura con il medesimo setup.

15 ARGOMENTI AGGIUNTIVI

FRACTAL-BOT

Fractal-Bot è necessario per il **Back-up ed il Ripristino** dei preset e delle impostazioni (si ceda di seguito), **Aggiornare il Firmware** (p. 164) e può essere usato per **Trasmettere Presets**, o **Installare User Cabs** (p. 166).

Il programma si spiega da solo ed ha istruzioni direttamente all'interno.

Per essere in grado di utilizzare Fractal-Bot, gli utenti Windows dovranno installare un driver per abilitare la comunicazione fra il computer e l'Axe-Fx III. Il driver per Windows è disponibile su https://www.fractalaudio.com/axe-fx-iii-downloads.

I computers che utilizzano OS X non necessitano di un driver per comunicare con l'Axe-Fx III.

Scaricate ed installate **Fractal-Bot** dal nostro sito web http://fractalaudio.com/fractal-bot.php.

BACK UP E RIPRISTINO

Una volta installato Fractal-Bot, potrete utilizzarlo per il backup ed il ripristino oppure per installare files.

BACK UP

Fractal-Bot rende automatico il processo di backup. Selezionate la pagina RECEIVE e seguite le istruzioni sullo schermo. Di seguito alcune informazioni da tenere in considerazione quando si utilizza Fractal-Bot:

- L'Axe-Fx III non enfatizza questa distinzione ma in effetti i Presets sono suddivisi in banche da 128. Per effettuare il backup di tutti i preset effettuate il backup di tutte le banche: A (0–127), B (128-255), C (265–383) and D (384–511).
- Il backup del SYSTEM include tutte le impostazioni personalizzate del menù Setup: Global, I/O, MIDI/Remote e Tuner.
- Per gli User Cabs il backup viene fatto in due diverse banks.
- In Fractal-Bot, dovrete specificare una destinazione dove verranno salvati i files di backup. È saggio preparare questo "posto" in anticipo. Molti professionisti utilizzano uno sistema per nominare le loro cartelle di backup: "yymmdd - Axe-Fx III" (due cifre per l'anno, due cifre per il mese, due cifre per il giorno). In aggiunta ai files di backup, create un file di testo che vi ricordi quale firmware fosse installato quando è stato effettuato il backup.

RIPRISTINO

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

Potete utilizzare lo stesso procedimento per installare presets o files contenenti cab che avete scaricato.

MIDI

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

AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE

I nostri prodotti sono aggiornabili e ci dedichiamo instancabilmente al loro miglioramento continuo. Questi aggiornamenti aggiungono nuovi amplificatori, casse, effetti e funzioni, risolvono problemi e altro. Vi raccomandiamo di mantenere aggiornato il firmware del vostro Axe-Fx III man mano che le nuove versioni vengono rilasciate. Il Firmware è tecnicamente un software — il "sistema operativo" del vostro Axe-Fx III — identificato da dei numeri che indicano la sua versione: 1.00, 1.01, 2.00, ecc. Ogni Axe-Fx III viene spedito con l'ultima versione del firmware installata. Potete controllare la vostra versione premendo il pulsante **SETUP** (Push-knob **E**) nella pagina **Home**. La versione del firmware viene indicata nell'angolo superiore sinistro del menù **Setup**.

AGGIORNAMENTO

L'aggiornamento è sicuro, semplice e rapido utilizzando Fractal-Bot (si veda la pagina precedente). Prima di iniziare è meglio CHIUDERE ogni altra applicazione che potrebbe interferire, compreso Axe-Edit, DAW o applicazioni audio/MIDI.

1. **Scaricate** il firmware più recente per il vostro Axe-Fx III da https://www.fractalaudio.com/axe-fx-iii-downloads.
2. **Scompattate** il file scaricato. L'archivio potrebbe contenere vari documenti in aggiunta al file del firmware vero e proprio, il quale è un file MIDI System Exclusive o "SysEx". Estraete il file **.syx** in una posizione che potete trovare facilmente al momento necessario. **Non fate doppio click** sul file .syx. Fractal-Bot vi chiederà la sua posizione.
3. Leggete le **Note di Rilascio** presenti nel file scaricato. Vi indicheranno le novità e avvertiranno se c'è qualcosa di cui essere informati prima dell'aggiornamento alla nuova versione.
4. Prima di effettuare un aggiornamento maggiore, non è una cattiva idea effettuare il **back up** del vostro Axe-Fx III (si veda la pagina precedente).
5. Fate partire **Fractal-Bot** e procedete attraverso i tre passi che si spiegano da soli.
6. A volte con l'aggiornamento del Firmware ci può essere anche una nuova versione dei preset di fabbrica dell'Axe-Fx III. Questi saranno disponibili nella sezione di supporto del nostro sito e posso essere installati con Fractal-Bot.

DOMANDE E RISPOSTE SUL FIRMWARE

D: Come faccio a capire che l'aggiornamento è andato a buon fine?

R: Potete controllare la versione del firmware in qualsiasi momento premendo **SETUP** (Push-knob **E**) nella pagina Home. La versione è mostrata nella parte alta del menù Setup.

D: Posso saltare gli aggiornamenti e passare da una versione molto vecchia a una recente del firmware?

R: Potete aggiornare da qualsiasi versione. Quando saltate alcune versioni è meglio leggere le Note di Rilascio delle versioni intermedie presenti in ogni aggiornamento del firmware.

D: L'aggiornamento del firmware del mio Axe-Fx III cancella, modifica o "aggiorna" i miei presets?

R: Gli aggiornamenti del firmware non cancellano i preset modificati. Comunque, gli aggiornamenti del firmware potrebbero modificare il suono dei preset esistenti. Leggete sempre le Note di Rilasciato presenti nel file scaricato prima di ogni aggiornamento. Il salvataggio di un preset dopo un aggiornamento del firmware può renderlo incompatibile con le versioni precedenti. È sempre saggio effettuare il back up del vostro Axe-Fx III utilizzando Fractal-Bot prima di ogni aggiornamento maggiore. Gli aggiornamenti del firmware non aggiornano nemmeno i Presets di Fabbrica. I Presets di Fabbrica aggiornati, quando disponibili, sono rilasciati con un aggiornamento separato presente nella nostra pagina di supporto. Fractal-Bot può essere utilizzato per trasferire questo aggiornamento nello stesso modo con cui si aggiorna il firmware.

D: L'aggiornamento del firmware non è andato a buon fine, cosa posso fare?

R: Se l'Axe-Fx si accende normalmente provate di nuovo. Se accade nuovamente cancellate e riscaricate il file di aggiornamento prima di riprovare. Provate anche con un diverso cavo o porta USB.

D: Dopo l'aggiornamento il mio Axe-Fx non si accende più in modo normale.

R: Fate riferimento alla sezione "Recupero" nella pagina seguente.

RECUPERO

PROBLEMI DURANTE/DOPO UN AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

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

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

PROBLEMI CON UNO SPECIFICO PRESET

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

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

L'Axe-Fx III partirà caricando un preset vuoto nella locazione di memoria "000". Potete SALVARE questo preset in un'altra posizione per sovrascrivere un preset corrotto.

PROBLEMI CON LE IMPOSTAZIONI O I PARAMETRI GLOBALI

Nella remota possibilità che un parametro di sistema produca un errore che impedisce all'Axe-Fx III di attivarsi normalmente, potreste utilizzare la seguente procedura:

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

QUICK TIP

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

OTTENERE AIUTO

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

La nostra pagina wiki, mantenuta dagli utenti della comunità Fractal Audio community, è anch'essa una grande risorsa:

https://wiki.fractalaudio.com.

Potete ricevere supporto direttamente da Fractal Audio Systems a: https://support.fractalaudio.com

o internazionalmente dai nostri distributori elencati qui: https://www.fractalaudio.com/international-ordering.

CARICARE USER CABS

In aggiunta alle migliaia di casse già disponibili nelle banks di fabbrica, l'Axe-Fx III vi permette di salvare fino a 2,048 cabs nella memoria utente. Questi "User Cabs" vi permettono di personalizzare il vostro Axe-Fx III con suoni unici.

Gli User Cabs — noti anche come risposte all'impulso "Impulse Responses (IRs)" — possono essere trasferiti nell'Axe-Fx III nei seguenti modi:

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

Potete anche creare i vostri cabs se avete a disposizione alcune semplici attrezzature. Fate riferimento alla sezione "14 Cattura Di Un Ir" a p. 159.

NOTE: a differenza dei precedenti prodotti Fractal Audio, gli user cabs NON vengono inclusi nel backup del SYSTEM dell'Axe-Fx III. Di conseguenza, il ripristino System non sovrascriverà gli user cabs.

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

Per decine di anni, artisti, produttori ed ingegneri hanno creato il loro suono utilizzando un mixer per miscelare i suoni di microfoni o speakers distinti. Mentre l'Axe-Fx III fornisce un mixer a quattro vie, Cab-Lab ne permette fino a 8, oltre a fornire funzionalità e strumenti aggiuntivi e con la possibilità di esportare il file Cab e salvare le sessioni di mix.

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

AXE-CHANGE

Axe-Change è l'area ufficiale per lo scambio di Preset e file contenenti Cab per il vostro Axe-Fx III e per gli altri prodotti Fractal Audio Systems. Potete caricare le vostre creazioni o curiosare cosa hanno caricato gli altri inclusi artisti noti (sebbene alcuni artisti considerano i loro preset per l'Axe-Fx come segreti preziosi).

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

FAQ

D: Cosa significa "FRFR"?

R: FRFR sta per "full-range, flat response." Questo acronimo descrive uno speaker "neutro" o un sistema di speaker ideato per riprodurre l'intero spettro udibile da 20 Hz – 20kHz senza alcuna enfasi. Esempi di sistemi FRFR possono essere i monitor da studio di alta qualità e i sistemi PA o monitors opportunamente progettati. Molti produttori offrono anche sistemi FRFR specificatamente ideati per applicazioni con chitarra.

D: Perché vengono usati tutti questi termini tecnici?

R: Il linguaggio utilizzato con l'Axe-Fx III è per la maggior parte quello universalmente utilizzato nell'audio professionale. Questo permette all'Axe-Fx III di essere utile a diverse comunità di utenti professionali e non, produttori, ingegneri e altro. La terminologia ed i concetti che vengono utilizzati e che imparerete non sono limitati all'Axe-Fx III. Conoscerli vi aiuterà a controllare la creazione del vostro suono. Al tempo stesso, l'Axe-Fx III è più semplice che mai da utilizzare, con i controller hardware sull'unità a portata di mano e un'interfaccia chiara che non distrae o disturba il processo creativo.

D: Come posso aggiornare il firmware del mio Axe-Fx III?

R: Utilizzate Fractal-Bot, disponibile nel nostro sito www.fractalaudio.com.

D: Posso caricare i miei presets creati con l'Axe-Fx II, l'AX8 o l'FX8 nell'Axe-Fx III (o viceversa)?

R: No, i preset fra le varie unità non sono interscambiabili, ma generalmente potete trasferire le impostazioni dei parametri manualmente senza risultati inaspettati. Al momento in cui viene scritto questo manuale, sono presenti su tutte le unità gli stessi modelli di amplificatore ed i cabs di fabbrica dell'Axe-Fx II sono all'interno di una bank "Legacy" dell'Axe-Fx III.

D: Il mio pedale di espressione non funziona, cosa posso fare?

R: I pedali di espressione devono essere calibrati ed assegnati ad un parametro, controller o funzione remota. Fate riferimento al paragrafo "Collegare Direttamente I Pedali" a p. 12 per una panoramica. State utilizzando un cavo TRS? È collegato alla porta corretta dell'Axe-Fx III? È realmente un pedale di espressione? Avete impostato un Modifier come descritto nella Sezione 9?

D: Il mio Axe-Fx III sembra avere meno volume rispetto all'Axe-Fx II con le stesse impostazioni.

R: Di default, le uscite analogiche 1 e 2 sono ora impostate su -10dBV. Per cambiare questa impostazione su +4dBu, utilizzate i parametri **Output Level** per l'Out 1 e l'Out 2 nella pagina **Audio** del menù **I/O** in **SETUP**. (Si veda p. 151).

D: Il mio Axe-Fx III non si accende in modo regolare.

R: Fate riferimento al paragrafo "Recupero" a p. 165.

D: Posso utilizzare un computer o un controller MIDI esterno per controllare da remoto l'Axe-Fx III?

R: Si. L'Axe-Fx III possiede una completa serie di specifiche MIDI che gli permettono di essere controllato da remoto. Utilizzando un computer, potete sfruttare la porta USB per una connessione "MIDI-over-USB", oppure sfruttare un'interfaccia midi di un altro produttore. Fate riferimento ai paragrafi "Menù Midi/Controllo Remoto" a p. 154 e "Implementazione Midi" a p. 179 per maggiori informazioni.

D: Sento dei clicks e degli scoppiettii.

R: Per prima cosa, controllate tutti i cavi. Potreste sorprendervi di quante volte un cavo nuovo o fidato possa avere dei danni.

Poi controllate se state portando a distorsione digitale gli ingressi o le uscite dell'Axe-Fx III (p. 5).

Un utilizzo eccessivo della CPU potrebbe essere il responsabile. L'indicatore della CPU mostra valori superiori o prossimi al 90%? Se è così, state sovraccaricando il preset attuale. Provate a rimuovere un blocco e fate riferimento al paragrafo "Limiti Della Cpu Per Il Preset" a p. 41 per altri utili consigli.

D: Uno o più di uno dei miei preset non produce suono.

R: Questo potrebbe dipendere da una (o molte) cose. Tutto il resto della vostra strumentazione funziona correttamente? Il più delle volte, il problema dipende da un cavo difettoso o scollegato. Verificare il suono dell'Axe-Fx III con le cuffie può aiutare a verificare questo aspetto. Utilizzando il pulsante DELETE (Push-knob **C**), provate a convertire ciascun blocco in uno SHUNT, lasciando per ultimi i blocchi Amp e Cab. Alcuni presets funzionano? Se è così, avete controllato due volte che ciascun preset possiede un percorso completo dall'ingresso all'uscita? Ogni preset inizia e finisce con un blocco Input ed un blocco Output corrispondenti alle connessioni di ingresso ed uscita delle altre attrezzature? C'è un Modifier assegnato al volume o ad un controllo del livello mentre un pedale o switch esterno non è presente? Potreste semplicemente dover modificare il parametro INITIAL VALUE per il controller esterno da 0% a 100% (si faccia riferimento a p. 155). Il preset richiede uno USER CAB che non è presente? Provate a cambiare il valore del blocco Cab impostando una cassa di fabbrica.

Fate anche riferimento a quanto riportato su http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=No_sound.

D: Perché dovrei posizionare alcuni effetti prima o dopo di un blocco Amp o Cab?

R: Dal punto di vista sonoro, la ragione principale per questa scelta è che uno specifico effetto suona in modo diverso se è posizionato prima o dopo la distorsione.

In che modo questo influisce sul suono? Se avete invertito qualche volta la sequenza di un pedale drive e uno wah, avete ascoltato un classico esempio. Nel caso del wah prima dell'overdrive, il filtro del wah "eccita" l'overdrive in un modo piacevole mantenendo il suono generale naturale. Quando il wah segue la distorsione, potreste sentire un effetto molto più marcato simile ad un synth che potrebbe essere considerato meno "classico". Quindi non deve sorprendere che tradizionalmente il wah venga posizionato tra gli effetti "pre" tra la chitarra e l'amplificatore. La distorsione generata dall'amplificatore segue il wah. Molti altri effetti ricadono in questa categoria.

Un esempio differente può essere fatto sempre con l'overdrive ma stavolta associato al reverb o delay. Nel mondo naturale, il riverbero e l'eco vengono generati dallo spazio aperto intorno al vostro amplificatore per chitarra – come un locale o una sala da concerti. Questi effetti NON sarebbero udibili prima di un amplificatore distorto ma solo dopo. Gli studi di registrazione di solito aggiungono questo tipo di effetti "dopo", cioè nella console—dopo che il microfono ha raccolto il suono distorto dall'amplificatore per chitarra. Se voleste simulare il suono naturale del riverbero o del delay questi effetti dovrebbero essere posizionati "post". Questo però non significa che mettere delay o reverb prima della distorsione sia "vietato". Molti suoni "leggendari" provengono da unità echo messe prima dell'amplificatore—ma questo effetto è molto diverso da quello ottenuto da un delay "post" — non solo in termini di tono ma anche di dinamica.

La buona notizia è che l'Axe-Fx III vi permette di fare sperimentazioni in modo semplice e trovare quale combinazione di effetti messi pre e post funzionano al meglio per voi. La creatività inizia dove terminano le convenzioni.

SCORCIATOIE

L'Axe-Fx III ha molte diverse scorciatoie e funzioni nascoste. Queste sono riassunte di seguito.

IN GENERALE

- Per mostrare il Layout della Griglia per il preset corrente, premete la manopola **VALUE**.
- Premete **EDIT** per andare al menù Edit del blocco attualmente selezionato.

NELLA PAGINA HOME

- Premete **ENTER** per visualizzare il Layout della Griglia per il preset corrente.
- Utilizzate i tasti **NAV LEFT/RIGHT** per selezionare i preset e premete **NAV UP/DOWN** o ruotare il potenziometro **A** per selezionare le scene.
- Premete il Push-knob **A** per andare direttamente al menù edit del blocco AMP 1.

NEL BLOCCO AMP

- Nella pagina Output EQ, premete **ENTER** per livellare l'EQ.
- Nella pagina Output EQ, premete **NAV UP/DOWN** per modificare il numero di bande.

NEL BLOCCO CAB

- Con i tasti **NAV** evidenziate il campo Cab Number e premete **ENTER** per attivare il Cab Picker ed effettuare la selezione.

NELLA GRIGLIA

- Con qualsiasi blocco selezionato, **premete e mantenete premuto ENTER** per creare una serie di shunts e cavi per riempire gli spazi vuoti a destra. Questo CANCELLERA' i connettori esistenti tra una serie di blocchi.

NEL MENU' EDIT DI QUALSIASI BLOCCO

- Premete **EDIT** per passare al menù Edit del blocco successivo, o premetelo più volte per scorrere tutti i blocchi.

PER RICHIAMARE IL MENU' CONTROLLERS

- Premete il pulsante **TEMPO** una volta.

NELLA PAGINA SEQUENCER DEL MENU' CONTROLLERS

- Con un qualsiasi **Stage** selezionato, premete **ENTER** per dare valori casuali a tutti gli stadi.

SPILLOVER

Lo Spillover permette alle code di delay e reverb di "continuare a suonare" quando un effetto viene bypassato o quando cambiare canale, scena o preset. Questa sezione descrive come impostare lo Spillover in diversi scenari.

QUANDO UN BLOCCO VIENE BYPASSATO ("IA" SWITCHES) ...

Lo spillover dei blocchi è semplice e richiede solamente una particolare impostazione nel blocco. Affinché le code possano continuare a suonare quando un determinato blocco viene bypassato, impostate il parametro **Bypass Mode** di quel particolare blocco su "MUTE FX IN". Se state utilizzando l'effetto in parallelo utilizzate invece l'opzione "MUTE IN". Prestate attenzione perché i diversi canali condividono la memoria relativa all'effetto, quindi modifiche al tempo, dimensioni, ecc. possono portare a dei suoni non voluti nelle code.

QUANDO SI CAMBIA SCENA...

Il cambio di scena fornisce uno dei migliori modi nel quale il suono cambia mantenendo un ottimo spillover. Poiché le scene semplicemente bypassano o attivano blocchi, uno alla volta o in gruppi, fate riferimento alle precedenti istruzioni per ciascun blocco nel vostro preset.

QUANDO SI CAMBIA PRESET...

Ottenere lo spillover tra preset diversi è un po' più complesso. Il primo passo è quello di visualizzare la pagina **Settings** del menù **Global** in **SETUP** ed impostare il parametro dello **Spillover** che determina se "DELAY", "REVERB", o "BOTH" (entrambi) continueranno a produrre suono al cambio del preset.

Dovete anche accertarvi che lo stesso tipo di blocchi Delay o Reverb sono presenti in entrambi i presets. Questi devono essere lo stesso blocco e lo stesso numero (cioè il **Delay 1** prosegue a suonare solo nel **Delay 1**, **Delay 2** nel **Delay 2**, ecc.).

Affinché lo spillover funzioni alla perfezione, la coppia (o le coppie) di blocchi nel preset di partenza ed in quello di attivo devono avere impostazioni simili e simile posizione nella griglia. Nel momento in cui cambiate preset, le impostazioni dei parametri del blocco di destinazione processeranno le code. Quindi, ad esempio, se passate da un preset in cui il Delay 1 è impostato su 500 ms ad uno in cui il valore è di 100 ms, le code verranno trattate con un eco di 100 ms. Sentireste una certa differenza nelle code, ad esempio, se passaste da un delay posizionato dopo un blocco amplificatore clean ad uno in cui è posto prima di un amplificatore in distorsione! Anche lo stato di bypass e le impostazioni del Bypass Mode devono essere considerate.

QUICK TIP

Per effettuare un semplice esperimento con lo spillover fra presets, create un preset poi fatene una copia esatta salvandola in una nuova locazione di memoria e provate lo spillover. Poi cominciate a fare le modifiche necessarie e ascoltate le differenze. Axe - Edit III rende semplice fare una copia di un blocco da un preset ad un altro.

FORME D'ONDA E FASI DEL LFO

Tutti gli effetti di modulazione del segnale (Chorus, Flanger, Delay, Phaser, Tremolo, ecc.) e i due Global LFOs condividono un insieme di forme d'onda — "forme" che ne definiscono la variazione nel Tempo. Queste sono state rappresentate di seguito, assieme ad un'indicazione di come il parametro **DUTY** ne controlla la simmetria.

Ricordate che nel caso in cui un LFO modulasse il delay time (per Chorus, Flanger e ogni blocco Delay) è il parametro slope, e non il "valore" del LFO, a determinare il pitch offset in ogni momento. Una forma d'onda Triangle con un valore slope costante in salita e discesa "suonerà" come una forma d'onda Square. Una forma d'onda Square senza curva effettiva (slope) produrrà solo una serie di clicks a meno di utilizzarla con il parametro "damping."

Type	50% Duty Cycle (Normal)	0% Duty	100% Duty
Sine		NA	NA
Triangle			
Square			
Saw Up		NA	NA
Saw Down		NA	NA
Random		NA	NA
Log		NA	NA
Exponential (Exp)		NA	NA
Trapezoid			

LFO PHASE

Le regolazioni di fase spostano l'allineamento del LFO "RIGHT" o "B" LFO. A 0° (sotto all'estrema sinistra), i due canali sono in fase; a 180° (sotto all'estrema destra), i due segnali hanno fase opposta, così mentre un segnale oscilla da 0 a100, l'altro va da 100 a 0 (e viceversa). Ogni impostazione intermedia è consentita.

Il controllo di fase non ha effetto sulla forma d'onda RANDOM.

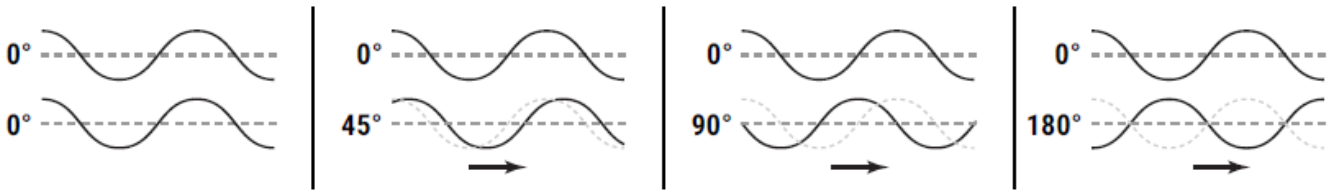


TABELLA DI CORRELAZIONE DEL TEMPO

Le tabelle di seguito riportate elencano i valori ritmici disponibili per ogni parametro Tempo dell'Axe-Fx III. La prima tabella li elenca nell'ordine in cui appaiono quando scorrete la lista Tempo, con il valore equivalente in BEATS.

La seconda tabella (riferibile alla prima tramite il valore INDEX) elenca i valori di tempo dal più corto al più lungo.

Valori In Ordine, con Beat Equivalents

INDEX	VALUE	BEATS	INDEX	VALUE	BEATS
1	1/64 trip	0.042	40	22/64 (11/32)	1.375
2	1/64	0.063	41	23/64	1.438
3	1/64 dot	0.094	42	25/64	1.563
4	1/32 trip	0.083	43	26/64 (13/32)	1.625
5	1/32	0.125	44	27/64	1.688
6	1/32 dot	0.188	45	28/64 (7/16)	1.75
7	1/16 trip	0.167	46	29/64	1.813
8	1/16	0.25	47	30/64 (15/32)	1.875
9	1/16 dot	0.375	48	31/64	1.938
10	1/8 trip	0.333	49	33/64	2.063
11	1/8	0.5	50	34/64 (17/32)	2.125
12	1/8 dot	0.75	51	35/64	2.188
13	1/4 trip	0.667	52	36/64 (9/16)	2.250
14	1/4	1	53	37/64	2.313
15	1/4 dot	1.5	54	38/64 (19/32)	2.375
16	1/2 trip	1.333	55	39/64	2.438
17	1/2	2	56	40/64 (5/8)	2.5
18	1/2 dot	3	57	41/64	2.563
19	1 trip	2.667	58	42/64 (21/32)	2.625
20	1	4	59	43/64	2.688
21	1 dot	6	60	44/64 (11/16)	2.75
22	2	8	61	45/64	2.813
23	3	12	62	46/64 (23/32)	2.875
24	4	16	63	47/64	2.938
25	4/3	5.333	64	49/64 (49/64)	3.063
26	5/4	5	65	50/64 (25/32)	3.125
27	5/64	0.313	66	51/64	3.188
28	7/64	0.438	67	52/64 (13/16)	3.25
29	9/64	0.563	68	53/64	3.313
30	10/64 (5/32)	0.625	69	54/64 (27/32)	3.375
31	11/64	0.688	70	55/64	3.438
32	13/64	0.813	71	56/64 (7/8)	3.5
33	14/64 (7/32)	0.875	72	57/64	3.563
34	15/64	0.938	73	58/64 (29/32)	3.625
35	17/64	1.063	74	59/64	3.688
36	18/64 (9/32)	1.125	75	60/64 (15/16)	3.75
37	19/64	1.188	76	61/64	3.813
38	20/64 (5/16)	1.25	77	62/64 (31/32)	3.875
39	21/64	1.313	78	63/64	3.938

Valori dal più Corto al più Lungo

VALUE	AKA	INDEX	VALUE	AKA	INDEX
1/64 trip	1/96th	1	33/64		49
1/64		2	34/64 (17/32)		50
1/32 trip	1/48th	4	35/64		51
1/64 dot		3	36/64 (9/16)		52
1/32		5	37/64		53
1/16 trip	1/24th	7	38/64 (19/32)		54
1/32 dot	3/64th	6	39/64		55
1/16		8	40/64 (5/8)		56
5/64		27	41/64		57
1/8 trip	1/12th	10	42/64 (21/32)		58
1/16 dot	3/32nd	9	1 trip	2/3	19
7/64		28	43/64		59
1/8th		11	44/64 (11/16)		60
9/64		29	45/64		61
10/64 (5/32)		30	46/64 (23/32)		62
1/4 trip	1/6th	13	47/64		63
11/64		31	1/2 dot	3/4	18
1/8 dot	3/16th	12	49/64 (49/64)		64
13/64		32	50/64 (25/32)		65
14/64 (7/32)		33	51/64		66
15/64		34	52/64 (13/16)		67
1/4		14	53/64		68
17/64		35	54/64 (27/32)		69
18/64 (9/32)		36	55/64		70
19/64		37	56/64 (7/8)		71
20/64 (5/16)		38	57/64		72
21/64		39	58/64 (29/32)		73
1/2 trip	1/3rd	16	59/64		74
22/64 (11/32)		40	60/64 (15/16)		75
23/64		41	61/64		76
1/4 dot	3/8th	15	62/64 (31/32)		77
25/64		42	63/64		78
26/64 (13/32)		43	1	whole	20
27/64		44	5/4		26
28/64 (7/16)		45	4/3		25
29/64		46	1 dot	3/2	21
30/64 (15/32)		47	2	2 bars	22
31/64		48	3	3 bars	23
1/2		17	4	4 bars	24

TABELLA DEI COMANDI MIDI

MIDI BANK & PROGRAM CHANGE

La seguente tabella elenca i messaggi MIDI di Bank e Program Change necessari per la selezione dei presets dell'Axe-Fx III.

MIDI Bank Select (CC#0) Value, Midi Program Change = Numero del Preset dell'Axe-Fx III.

0, 0	=	0	0, 42	=	42	0, 84	=	84	0, 126	=	126	1, 40	=	168
0, 1	=	1	0, 43	=	43	0, 85	=	85	0, 127	=	127	1, 41	=	169
0, 2	=	2	0, 44	=	44	0, 86	=	86	1, 0	=	128	1, 42	=	170
0, 3	=	3	0, 45	=	45	0, 87	=	87	1, 1	=	129	1, 43	=	171
0, 4	=	4	0, 46	=	46	0, 88	=	88	1, 2	=	130	1, 44	=	172
0, 5	=	5	0, 47	=	47	0, 89	=	89	1, 3	=	131	1, 45	=	173
0, 6	=	6	0, 48	=	48	0, 90	=	90	1, 4	=	132	1, 46	=	174
0, 7	=	7	0, 49	=	49	0, 91	=	91	1, 5	=	133	1, 47	=	175
0, 8	=	8	0, 50	=	50	0, 92	=	92	1, 6	=	134	1, 48	=	176
0, 9	=	9	0, 51	=	51	0, 93	=	93	1, 7	=	135	1, 49	=	177
0, 10	=	10	0, 52	=	52	0, 94	=	94	1, 8	=	136	1, 50	=	178
0, 11	=	11	0, 53	=	53	0, 95	=	95	1, 9	=	137	1, 51	=	179
0, 12	=	12	0, 54	=	54	0, 96	=	96	1, 10	=	138	1, 52	=	180
0, 13	=	13	0, 55	=	55	0, 97	=	97	1, 11	=	139	1, 53	=	181
0, 14	=	14	0, 56	=	56	0, 98	=	98	1, 12	=	140	1, 54	=	182
0, 15	=	15	0, 57	=	57	0, 99	=	99	1, 13	=	141	1, 55	=	183
0, 16	=	16	0, 58	=	58	0, 100	=	100	1, 14	=	142	1, 56	=	184
0, 17	=	17	0, 59	=	59	0, 101	=	101	1, 15	=	143	1, 57	=	185
0, 18	=	18	0, 60	=	60	0, 102	=	102	1, 16	=	144	1, 58	=	186
0, 19	=	19	0, 61	=	61	0, 103	=	103	1, 17	=	145	1, 59	=	187
0, 20	=	20	0, 62	=	62	0, 104	=	104	1, 18	=	146	1, 60	=	188
0, 21	=	21	0, 63	=	63	0, 105	=	105	1, 19	=	147	1, 61	=	189
0, 22	=	22	0, 64	=	64	0, 106	=	106	1, 20	=	148	1, 62	=	190
0, 23	=	23	0, 65	=	65	0, 107	=	107	1, 21	=	149	1, 63	=	191
0, 24	=	24	0, 66	=	66	0, 108	=	108	1, 22	=	150	1, 64	=	192
0, 25	=	25	0, 67	=	67	0, 109	=	109	1, 23	=	151	1, 65	=	193
0, 26	=	26	0, 68	=	68	0, 110	=	110	1, 24	=	152	1, 66	=	194
0, 27	=	27	0, 69	=	69	0, 111	=	111	1, 25	=	153	1, 67	=	195
0, 28	=	28	0, 70	=	70	0, 112	=	112	1, 26	=	154	1, 68	=	196
0, 29	=	29	0, 71	=	71	0, 113	=	113	1, 27	=	155	1, 69	=	197
0, 30	=	30	0, 72	=	72	0, 114	=	114	1, 28	=	156	1, 70	=	198
0, 31	=	31	0, 73	=	73	0, 115	=	115	1, 29	=	157	1, 71	=	199
0, 32	=	32	0, 74	=	74	0, 116	=	116	1, 30	=	158	1, 72	=	200
0, 33	=	33	0, 75	=	75	0, 117	=	117	1, 31	=	159	1, 73	=	201
0, 34	=	34	0, 76	=	76	0, 118	=	118	1, 32	=	160	1, 74	=	202
0, 35	=	35	0, 77	=	77	0, 119	=	119	1, 33	=	161	1, 75	=	203
0, 36	=	36	0, 78	=	78	0, 120	=	120	1, 34	=	162	1, 76	=	204
0, 37	=	37	0, 79	=	79	0, 121	=	121	1, 35	=	163	1, 77	=	205
0, 38	=	38	0, 80	=	80	0, 122	=	122	1, 36	=	164	1, 78	=	206
0, 39	=	39	0, 81	=	81	0, 123	=	123	1, 37	=	165	1, 79	=	207
0, 40	=	40	0, 82	=	82	0, 124	=	124	1, 38	=	166	1, 80	=	208
0, 41	=	41	0, 83	=	83	0, 125	=	125	1, 39	=	167	1, 81	=	209

1, 82	=	210	2, 6	=	262	2, 58	=	314	2, 110	=	366
1, 83	=	211	2, 7	=	263	2, 59	=	315	2, 111	=	367
1, 84	=	212	2, 8	=	264	2, 60	=	316	2, 112	=	368
1, 85	=	213	2, 9	=	265	2, 61	=	317	2, 113	=	369
1, 86	=	214	2, 10	=	266	2, 62	=	318	2, 114	=	370
1, 87	=	215	2, 11	=	267	2, 63	=	319	2, 115	=	371
1, 88	=	216	2, 12	=	268	2, 64	=	320	2, 116	=	372
1, 89	=	217	2, 13	=	269	2, 65	=	321	2, 117	=	373
1, 90	=	218	2, 14	=	270	2, 66	=	322	2, 118	=	374
1, 91	=	219	2, 15	=	271	2, 67	=	323	2, 119	=	375
1, 92	=	220	2, 16	=	272	2, 68	=	324	2, 120	=	376
1, 93	=	221	2, 17	=	273	2, 69	=	325	2, 121	=	377
1, 94	=	222	2, 18	=	274	2, 70	=	326	2, 122	=	378
1, 95	=	223	2, 19	=	275	2, 71	=	327	2, 123	=	379
1, 96	=	224	2, 20	=	276	2, 72	=	328	2, 124	=	380
1, 97	=	225	2, 21	=	277	2, 73	=	329	2, 125	=	381
1, 98	=	226	2, 22	=	278	2, 74	=	330	2, 126	=	382
1, 99	=	227	2, 23	=	279	2, 75	=	331	2, 127	=	383
1, 100	=	228	2, 24	=	280	2, 76	=	332	3, 0	=	384
1, 101	=	229	2, 25	=	281	2, 77	=	333	3, 1	=	385
1, 102	=	230	2, 26	=	282	2, 78	=	334	3, 2	=	386
1, 103	=	231	2, 27	=	283	2, 79	=	335	3, 3	=	387
1, 104	=	232	2, 28	=	284	2, 80	=	336	3, 4	=	388
1, 105	=	233	2, 29	=	285	2, 81	=	337	3, 5	=	389
1, 106	=	234	2, 30	=	286	2, 82	=	338	3, 6	=	390
1, 107	=	235	2, 31	=	287	2, 83	=	339	3, 7	=	391
1, 108	=	236	2, 32	=	288	2, 84	=	340	3, 8	=	392
1, 109	=	237	2, 33	=	289	2, 85	=	341	3, 9	=	393
1, 110	=	238	2, 34	=	290	2, 86	=	342	3, 10	=	394
1, 111	=	239	2, 35	=	291	2, 87	=	343	3, 11	=	395
1, 112	=	240	2, 36	=	292	2, 88	=	344	3, 12	=	396
1, 113	=	241	2, 37	=	293	2, 89	=	345	3, 13	=	397
1, 114	=	242	2, 38	=	294	2, 90	=	346	3, 14	=	398
1, 115	=	243	2, 39	=	295	2, 91	=	347	3, 15	=	399
1, 116	=	244	2, 40	=	296	2, 92	=	348	3, 16	=	400
1, 117	=	245	2, 41	=	297	2, 93	=	349	3, 17	=	401
1, 118	=	246	2, 42	=	298	2, 94	=	350	3, 18	=	402
1, 119	=	247	2, 43	=	299	2, 95	=	351	3, 19	=	403
1, 120	=	248	2, 44	=	300	2, 96	=	352	3, 20	=	404
1, 121	=	249	2, 45	=	301	2, 97	=	353	3, 21	=	405
1, 122	=	250	2, 46	=	302	2, 98	=	354	3, 22	=	406
1, 123	=	251	2, 47	=	303	2, 99	=	355	3, 23	=	407
1, 124	=	252	2, 48	=	304	2, 100	=	356	3, 24	=	408
1, 125	=	253	2, 49	=	305	2, 101	=	357	3, 25	=	409
1, 126	=	254	2, 50	=	306	2, 102	=	358	3, 26	=	410
1, 127	=	255	2, 51	=	307	2, 103	=	359	3, 27	=	411
2, 0	=	256	2, 52	=	308	2, 104	=	360	3, 28	=	412
2, 1	=	257	2, 53	=	309	2, 105	=	361	3, 29	=	413
2, 2	=	258	2, 54	=	310	2, 106	=	362	3, 30	=	414
2, 3	=	259	2, 55	=	311	2, 107	=	363	3, 31	=	415
2, 4	=	260	2, 56	=	312	2, 108	=	364	3, 32	=	416
2, 5	=	261	2, 57	=	313	2, 109	=	365	3, 33	=	417

3, 34	=	418	3, 86	=	470						
3, 35	=	419	3, 87	=	471						
3, 36	=	420	3, 88	=	472						
3, 37	=	421	3, 89	=	473						
3, 38	=	422	3, 90	=	474						
3, 39	=	423	3, 91	=	475						
3, 40	=	424	3, 92	=	476						
3, 41	=	425	3, 93	=	477						
3, 42	=	426	3, 94	=	478						
3, 43	=	427	3, 95	=	479						
3, 44	=	428	3, 96	=	480						
3, 45	=	429	3, 97	=	481						
3, 46	=	430	3, 98	=	482						
3, 47	=	431	3, 99	=	483						
3, 48	=	432	3, 100	=	484						
3, 49	=	433	3, 101	=	485						
3, 50	=	434	3, 102	=	486						
3, 51	=	435	3, 103	=	487						
3, 52	=	436	3, 104	=	488						
3, 53	=	437	3, 105	=	489						
3, 54	=	438	3, 106	=	490						
3, 55	=	439	3, 107	=	491						
3, 56	=	440	3, 108	=	492						
3, 57	=	441	3, 109	=	493						
3, 58	=	442	3, 110	=	494						
3, 59	=	443	3, 111	=	495						
3, 60	=	444	3, 112	=	496						
3, 61	=	445	3, 113	=	497						
3, 62	=	446	3, 114	=	498						
3, 63	=	447	3, 115	=	499						
3, 64	=	448	3, 116	=	500						
3, 65	=	449	3, 117	=	501						
3, 66	=	450	3, 118	=	502						
3, 67	=	451	3, 119	=	503						
3, 68	=	452	3, 120	=	504						
3, 69	=	453	3, 121	=	505						
3, 70	=	454	3, 122	=	506						
3, 71	=	455	3, 123	=	507						
3, 72	=	456	3, 124	=	508						
3, 73	=	457	3, 125	=	509						
3, 74	=	458	3, 126	=	510						
3, 75	=	459	3, 127	=	511						
3, 76	=	460									
3, 77	=	461									
3, 78	=	462									
3, 79	=	463									
3, 80	=	464									
3, 81	=	465									
3, 82	=	466									
3, 83	=	467									
3, 84	=	468									
3, 85	=	469									

CC VALUE PER LE SCENE

Quando selezionate le Scenes utilizzando le opzioni generali che trovate nella pagina **Other** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il valore del CC# determina quale scena verrà caricata:

0.....1	16.....1	32.....1	48.....1	64.....1	80.....1	96.....1	112.....1
1.....2	17.....2	33.....2	49.....2	65.....2	81.....2	97.....2	113.....2
2.....3	18.....3	34.....3	50.....3	66.....3	82.....3	98.....3	114.....3
3.....4	19.....4	35.....4	51.....4	67.....4	83.....4	99.....4	115.....4
4.....5	20.....5	36.....5	52.....5	68.....5	84.....5	100.....5	116.....5
5.....6	21.....6	37.....6	53.....6	69.....6	85.....6	101.....6	117.....6
6.....7	22.....7	38.....7	54.....7	70.....7	86.....7	102.....7	118.....7
7.....8	23.....8	39.....8	55.....8	71.....8	87.....8	103.....8	119.....8
8.....1	24.....1	40.....1	56.....1	72.....1	88.....1	104.....1	120.....1
9.....2	25.....2	41.....2	57.....2	73.....2	89.....2	105.....2	121.....2
10.....3	26.....3	42.....3	58.....3	74.....3	90.....3	106.....3	122.....3
11.....4	27.....4	43.....4	59.....4	75.....4	91.....4	107.....4	123.....4
12.....5	28.....5	44.....5	60.....5	76.....5	92.....5	108.....5	124.....5
13.....6	29.....6	45.....6	61.....6	77.....6	93.....6	109.....6	125.....6
14.....7	30.....7	46.....7	62.....7	78.....7	94.....7	110.....7	126.....7
15.....8	31.....8	47.....8	63.....8	79.....8	95.....8	111.....8	127.....8

CC VALUE PER I CANALI

Quando si effettua il cambio dei Channels utilizzando le opzioni globali che trovate nella pagina **Channel** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il valore del CC# determina quale Canale verrà richiamato:

0.....A	16.....A	32.....A	48.....A	64.....A	80.....A	96.....A	112.....A
1.....B	17.....B	33.....B	49.....B	65.....B	81.....B	97.....B	113.....B
2.....C	18.....C	34.....C	50.....C	66.....C	82.....C	98.....C	114.....C
3.....D	19.....D	35.....D	51.....D	67.....D	83.....D	99.....D	115.....D
4.....A	20.....A	36.....A	52.....A	68.....A	84.....A	100.....A	116.....A
5.....B	21.....B	37.....B	53.....B	69.....B	85.....B	101.....B	117.....B
6.....C	22.....C	38.....C	54.....C	70.....C	86.....C	102.....C	118.....C
7.....D	23.....D	39.....D	55.....D	71.....D	87.....D	103.....D	119.....D
8.....A	24.....A	40.....A	56.....A	72.....A	88.....A	104.....A	120.....A
9.....B	25.....B	41.....B	57.....B	73.....B	89.....B	105.....B	121.....B
10.....C	26.....C	42.....C	58.....C	74.....C	90.....C	106.....C	122.....C
11.....D	27.....D	43.....D	59.....D	75.....D	91.....D	107.....D	123.....D
12.....A	28.....A	44.....A	60.....A	76.....A	92.....A	108.....A	124.....A
13.....B	29.....B	45.....B	61.....B	77.....B	93.....B	109.....B	125.....B
14.....C	30.....C	46.....C	62.....C	78.....C	94.....C	110.....C	126.....C
15.....D	31.....D	47.....D	63.....D	79.....D	95.....D	111.....D	127.....D

16 SPECIFICHE

INGRESSI INSTRUMENT

Connettori:	ingresso frontale e posteriore jack da 1/4", sbilanciato (l'ingresso frontale disabilita automaticamente il posteriore)
Impedenza:	1 MΩ (meno se "Auto-Z" è attiva)
Max. Input Level:	+16 dBu

INGRESSO ANALOGICO 2

Connettori:	(2) XLR-F + 1/4" phone "combo jack" bilanciati
Impedenza:	1 MΩ
Max. Input Level:	+20 dBu

INGRESSO ANALOGICO 3

Connettori:	(2) 1/4" phone jack bilanciati (TRS)
Impedenza:	1 MΩ
Max. Input Level:	+20 dBu

INGRESSO ANALOGICO 4

Connettori:	(2) 1/4" phone jack balanced (TRS)
Impedenza:	1 MΩ
Max. Input Level:	+20 dBu

CONVERSIONE A/D

Bit Depth:	24 bits
Sample Rate:	48 kHz
Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60 dB su tutta la banda

USCITA ANALOGICA 1

Connettori:	(2) XLR bilanciati con Ground Lift (2) 1/4" phone jack sbilanciati (hum-canceling) *Selezionabile fra -10 dBV e +4 dBu nel software*
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA ANALOGICA 2

Connettori:	(2) XLR-M bilanciati con Ground Lift *Selezionabile fra -10 dBV e +4 dBu nel software*
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA ANALOGICA 3

Connettori: (2)	1/4" phone jack sbilanciato (hum-canceling)
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA ANALOGICA 4

Connettori:	(2) 1/4" phone jack sbilanciati (hum-canceling)
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA PER CUFFIE

Connettore:	1/4" stereo phone jack
Impedenza:	35 Ω

CONVERSIONE D/A

Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB

I/O DIGITALE

Connettori:	RCA Tipo Coassiale per S/PDIF, XLR per AES (selezionabile nel software)
Formato:	PCM Non Compresso
Sample Rate:	48 kHz non modificabile

AUDIO USB

Formato:	USB 2.0 Class compliant
Canali:	16 (8 in, 8 out, ciascuno mappato ad una specifica sorgente o connettore)
USB Audio Clock:	48 kHz non modificabile

INTERFACCIA MIDI

Connettori Input:	(1) 5-pin DIN
Connettore Output:	(1) 5-pin DIN
Connettore Thru:	(1) 5-pin DIN

INTERFACCIA PEDALI

Connettori:	(2) 1/4" TRS phone jack
Formato	Pedale: 10–100 kΩ max
	Switch: make/break; momentary o latching

INTERFACCIA FASLINK II

Connettori:	(1) XLR-F

ATTENZIONE: Collegare SOLAMENTE al connettore FASLINK II di una pedaliera Fractal Audio della serie FC

SPECIFICHE GENERALI

Finitura:	Acciaio verniciato a polvere con pannello frontale in alluminio anodizzato
Controlli:	12 pulsanti, 10 potenziometri (*6 con funzione aggiuntiva "push"*)
Display:	LCD 800×480 a colori ad alto contrasto
Dimensioni:	482.6mm W. × 131.1mm H. × 292.87mm D.
	19.00" W. × 5.16" H. × 11.53" D.
	(incluse le maniglie frontali ed i jacks posteriori)
Peso:	6.87 kg (15 lbs 2.4 oz)
Alimentazione:	90–264 VAC, 47 – 63 Hz (*ingresso universale*)
Consumo:	<40 W
Durata Batteria di Backup:	>10 anni
Tipologia Batteria di Backup:	CR-2032

CONDIZIONI AMBIENTALI

Temperatura Operativa:	32 to 122 °F (0 to 50 °C)
Temperatura di Stoccaggio:	-22 to 167 °F (-30 to 70 °C)
Umidità:	Max. 90% senza condensa

IMPLEMENTAZIONE MIDI

L'Axe-Fx III possiede una robusta implementazione MIDI dettagliata di seguito.

Funzione		Trasmesso	Ricevuto	Note
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1 1-16	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Keys Channels	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	O	I CCs ricevibili sono associati via software a funzioni attraverso il menù MIDI/Remote in SETUP. Tra queste vi sono i volumi di Input e Output, Tap Tempo, Tuner, 16 "External Controllers" (assegnabili come modifiers ad uno a più parametri per ciascun preset), alcune funzioni delle Scene, tutte le funzioni del Looper, e tutti i BYPASS dei blocchi e lo switch dei CHANNEL.
Program Change	True Number Bank Select	O X	O O	L'Axe-Fx III può trasmettere messaggi CC e PC.
System Exclusive	Fractal Audio Real Time Non-Real Time	O O X	O X X	SysEx è utilizzato in modo esteso per Axe-Edit III.
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real-Time	Clock Commands	X X	O X	Il Global Tempo dell'Axe-Fx III si sincronizza automaticamente con il MIDI Beat Clock. L'Axe-Fx III non trasmette MIDI clock.
Auxiliary Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

Distributore Esclusivo per l'Europa

G66 GmbH

Marienstrasse 59a

24937 Flensburg (D)

Tel: +49 (0) 461 1828 066

Fax: +49 (0) 461 1828 296

Email: kicks@G66.eu

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

www.G66.eu

Traduzione italiana: Diego Pezzati

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

Copyright ©2018 Fractal Audio Systems. All rights reserved.