



GUIDA ALLE FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES

Guida Completa alle
Funzioni dei Footswitches
su FC-6, FC-12 e FM3

VERSION 1.0 - FEBBRAIO 2020

Traduzione di Diego Pezzati

© 2020 G66 GmbH per la traduzione italiana. Tutti i diritti riservati.

© 2020 Fractal Audio tutti i diritti riservati.



FC-6
FOOT CONTROLLER

FC-12
FOOT CONTROLLER

FM3

INDICE

INTRODUZIONE	2	FUNZIONI UTILITY	10
COLORI DEGLI ANELLI LED	2	UTILITY: TUNER	10
CAMBIARE IL COLORE DI UNA CATEGORIA.....	2	UTILITY: TAP TEMPO.....	10
CAMBIARE IL COLORE DI UNO SWITCH	2	UTILITY: AMP LEVEL AND SAVE.....	10
LA FUNZIONE “UNASSIGNED”	2	UTILITY: REVEAL HOLD	10
FUNZIONI BANK	3	FUNZIONI LAYOUT	11
BANK SIZE	3	LAYOUT: SELECT	11
BANK: SELECT	3	LAYOUT: MASTER LAYOUT.....	11
BANK: TOGGLE	4	LAYOUT: INCREMENT / DECREMENT (“INC / DEC”).....	11
BANK: INCREMENT / DECREMENT (“INC / DEC”).....	4	FUNZIONI CONTROL SWITCH	12
FUNZIONI PRESET	5	CONTROL SWITCH: MOMENTARY.....	12
PRESET: SELECT BY NUMBER	5	CONTROL SWITCH: LATCHING	12
PRESET: SELECT IN BANK	5	FUNZIONI AGGIUNTIVE DEL CONTROL SWITCH	13
PRESET: TOGGLE BY NUMBER.....	5	CONTROL SWITCH MIDI.....	14
PRESET: TOGGLE IN BANK.....	5	FUNZIONI LOOPER	15
PRESET: INCREMENT / DECREMENT (“INC / DEC”).....	5	FUNZIONI PER-PRESET	16
LOCALIZZAZIONE PERSONALIZZATA DI PRESETS E SCENES	6	PER-PRESET: PLACEHOLDER	17
FUNZIONI SCENE	7	FUNZIONI VIEW	18
SCENE: SELECT	7	VIEW: SELECT	18
SCENE: TOGGLE	7	VIEW: INCREMENT / DECREMENT (“INC / DEC”).....	18
SCENE: INCREMENT / DECREMENT (“INC / DEC”).....	7	LA FUNZIONI LAYOUT LINK	20
FUNZIONI EFFECT	8	RICEVERE ASSISTENZA	21
EFFECT: BYPASS	8		
EFFECT: CHANNEL SELECT	8		
EFFECT: CHANNEL TOGGLE	8		
EFFECT: CHANNEL INCREMENT/DECREMENT .	8		

FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES

INTRODUZIONE

Questa guida copre le funzioni dei footswitches presenti su FC-6, FC-12 e FM3. Tutti questi prodotti condividono l'utilizzo di Layouts contenenti Footswitch Definitions (footswitches con assegnazioni). Ciascuna assegnazione consiste di una funzione Tap e una Hold. Le funzioni sono organizzate in **CATEGORIES** e possiedono i loro propri parametri dettagliati in questo documento.

Per assegnare le funzioni, utilizzate la **pagina EZ page** o le pagine **Edit Layout/Switch** come indicato nel Manuale Utente del vostro prodotto. Selezionate una Category e una Function, poi impostate i valori di qualsiasi parametro per quella funzione.

COLORI DEGLI ANELLI LED

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

CAMBIARE IL COLORE DI UNA CATEGORIA

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

Potete anche impostare il colore per un singolo switch:

CAMBIARE IL COLORE DI UNO SWITCH

- ▶ Trovate lo switch utilizzando la **pagina EZ** o le pagine **Edit Layout/Switch**.
- ▶ Impostate il parametro **"Switch Ring Color"** sul valore desiderato.



Il colore dell'anello LED per gli switches Per-Preset è SEMPRE determinato dalle impostazioni del preset. Non potete variare i colori degli switches Per-Preset dal menù FC Controllers

LA FUNZIONE "UNASSIGNED"

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

FUNZIONI BANK

Colore di Default: Arancio

I FC includono diverse funzioni per cambiare Banks. Potreste avere familiarità con le bank di presets A, B e C presenti in Fractal-Bot o nei nostri Editor software, ma su FC o FM3, una Bank è qualcosa di molto diverso. In questo caso è semplicemente una suddivisione del numero totale di presets che viene creata al volo per associare dinamicamente i "Preset all'interno di una Bank" agli switches. Questo vi consente di accedere a ciascun preset nella vostra unità senza la necessità di programmare centinaia di singoli switches.

BANK SIZE

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

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

BANK SIZE 3

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

BANK SIZE 5

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

BANK: SELECT

La funzione Bank Select crea un footswitch che è "collegato in modo fisso" ad una specifica bank numerata. Ad esempio, uno switch che richiama la Bank 1 o la Bank 24.

Bank – Individua la Bank desiderata attraverso il suo numero.

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

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



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

BANK: TOGGLE

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

Primary Bank e **Secondary Bank** – Queste impostano le Banks in funzione del loro numero.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DELLA BANK

Le seguenti opzioni per l'etichetta del Mini-Display sono disponibili per le varie Funzioni delle Banks.

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

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

Current – Mostra il numero della Bank corrente.

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

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

FUNZIONI PRESET

Colore di Default: Verde

PRESET: SELECT BY NUMBER

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

Preset – Individua il Preset desiderato attraverso il suo numero sull'Axe-Fx III o FM3.



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

PRESET: SELECT IN BANK

Crea un footswitch che è collegato dinamicamente ad un preset in una Bank (si veda p. 3). Usando gli switches **Select in Bank** unitamente a **Bank Up** e **Bank Down** si simula il modo con cui altri prodotti Fractal Audio garantiscono l'accesso a centinaia di presets con una programmazione minima.

Preset – Individua il preset desiderato in funzione della sua posizione nella bank.

Il valore di questo parametro non può essere maggiore al valore del parametro globale Bank Size (si veda p. 3).



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

PRESET: TOGGLE BY NUMBER

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

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



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

PRESET: TOGGLE IN BANK

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

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



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

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

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

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

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

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



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

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI DEL PRESET

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

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

Number – Mostra il numero del preset.

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

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

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

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

Destination Name – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il nome (primi dieci caratteri) del preset che verrà caricato all'attivazione dello switch.

Destination Number – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il numero del preset che verrà caricato all'attivazione dello switch.

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

LOCALIZZAZIONE PERSONALIZZATA DI PRESETS E SCENES

Tutte le funzioni dei presets sul FC rispetteranno le impostazioni fatte nel "PC Mapping" nell'area **SETUP: MIDI: Mapping** di Axe-Fx III/FM3. Quando il parametro PC Mapping è impostato su ON (si veda sotto) i primi 127 presets sul FC Controller corrisponderanno alla vostra mappa personalizzata. Questo vale per TUTTE le funzioni Preset del FC, sia per numero che per posizione nella bank.

I presets del FC oltre il numero 127 vengono gestiti normalmente anche quando PC Mapping è attivo.

FAQ: Cos'è il PC Mapping? Axe-Fx III e FM3 possiedono una funzione chiamata "PC Mapping" che permette ad ogni messaggio di PC in ingresso di essere reindirizzato ("rimappato") ad un Preset personalizzato, ed eventualmente, ad ogni scena in quel preset. Normalmente l'indirizzamento è del tipo "1:1". Ad esempio, il messaggio di MIDI Program Change 1 ("PC 1") richiama normalmente il **Preset 1** dell'Axe-Fx III o di FM3, **con la sua scena di Default** ("come salvato"). Con il PC Mapping attivo, PC 1 potrebbe invece richiamare il **Preset 2, Scene 3** (o qualunque cosa avete impostato nella mappa).

Il parametro "PC Mapping" è "l'interruttore principale" per la mappa. Di default è impostato su off (spento), ovvero la mappa verrà ignorata. Quando lo attivate, i messaggi MIDI in ingresso vengono reindirizzati. Trovate il parametro **PC Mapping** nella pagina "**General**" del menù **Setup | MIDI/Remote** dell'Axe-Fx III o di FM3. Trovate la mappa vera e propria nella pagina seguente "**Mapping**".

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

FUNZIONI SCENE

Colore di Default: Rosso

SCENE: SELECT

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

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



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

SCENE: TOGGLE

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

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



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

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

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

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

Wrap – Per la funzione Inc/Dec, determina se la lista ricomincerà da Scene 1 una volta superata Scene 8 e viceversa.

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



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



OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI SCENE

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

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

Number – Mostra il numero della Scene.

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

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

Destination Name – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il nome (primi dieci caratteri) della Scene che verrà caricata all'attivazione dello switch.

Destination Number – Per le funzioni Toggle e Inc/Dec, mostra il numero della Scene che verrà caricata all'attivazione dello switch.

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

FUNZIONI EFFECT

EFFECT: BYPASS

Questo è il classico "Instant Access Switch."

Effect – Seleziona quale effetto volete controllare.



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

EFFECT: CHANNEL SELECT

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

Effect – Seleziona quale effetto volete sia controllato dallo switch.

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

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

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



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

EFFECT: CHANNEL TOGGLE

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



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

EFFECT: CHANNEL INCREMENT/DECREMENT

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

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

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

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



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

OPZIONI DEL MINI-DISPLAY PER LE FUNZIONI EFFETTO

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

FUNZIONI UTILITY

UTILITY: TUNER

Attiva il tuner. Il tuner viene visualizzato sia sull'Axe-Fx III/FM3 che sul FC Controller. Per disattivare il tuner, premete nuovamente lo switch. Anche cambiando il layout si disattiva il tuner.


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

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

UTILITY: TAP TEMPO

Questo footswitch svolge la stessa funzione del pulsante Tempo sul pannello frontale dell'Axe-Fx III/FM3. NOTA: di default, il tempo effettua una media sulle 10 pressioni per identificare il valore, ma potete impostarlo affinché ne utilizzi solo due modificando l'opzione che trovate in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo**.

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

 L'anello LED lampeggia in funzione del tempo corrente.

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

UTILITY: AMP LEVEL AND SAVE



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

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

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

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

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

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

UTILITY: REVEAL HOLD

Quando funzione porta alla visualizzazione nei Mini LCDs di tutti i footswitches delle funzioni **Hold** anziché quelle **Tap**. Ricordate che potete vedere la funzione Hold di qualsiasi switch premendolo ma questa opzione mostra le funzioni Hold dell'intero Controller FC in una sola volta.

Mode – Reveal Hold può essere sia momentary o latching. La modalità Latching rimane attiva quando l'attivate, permettendovi di utilizzare qualsiasi funzione Hold mostrata con una singola pressione. Quando fate questo la funzione Reveal Hold si disattiva da sola.

Sticky Function – Quando attivata, questa opzione comporta che la modalità Latching Mode (descritta sopra) rimanga attivata fino a quando manualmente la disattivate ripremendo lo switch Reveal Hold.

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

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

FUNZIONI LAYOUT

LAYOUT: SELECT

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

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

View – Imposta la vista ("View") sul quale il Layout verrà aperto. Si veda p. 18 o il Manuale Utente per maggiori informazioni sulle Views.



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

Il Mini-Display può mostrare il **Layout Name** (ad es. **PRESET**) o il suo **Number** (ad es. **Layout 1**) oppure un vostro messaggio personalizzato.

LAYOUT: MASTER LAYOUT

Richiama il menù Master Layout.

Il Mini-Display può mostrare la funzione ("MLM") o un testo a vostra scelta.



Su FC-6 o FM3: se il Master Layout Menu è attualmente mostrato, una nuova esecuzione di questa funzione porterà alla visualizzazione della VIEW seguente. Questo permette di mostrare il MLM e scorrere le Views con un solo switch.

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

I Controllers FC possiedono una speciale combinazione per la visualizzazione del **Master Layout Menu** (si veda il Manuale Utente dei Controller FC). Quindi, perché dovrete volere uno specifico switch che faccia la stessa funzione? La risposta sta nelle opzioni avanzate che permettono di **DISABILITARE** la "MLM Switch Combination". Ci sono molte ragioni per cui potreste farlo:

- 1) Per evitare di entrare per errore nel Master Layout Menu con una pressione imprecisa.
- 2) Per assicurarvi che il footswitch in basso a destra attivi la sua funzione Tap alla pressione e non al rilascio
- 3) Potreste aver ideato un sistema che non necessita del Master Layout Menu.

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

Oppure, se disabilitate il Master Layout Menu, questo permette l'utilizzo ad altri scopi del "Layout 9".

Trovate l'opzione per disabilitare nella pagina **Config** del menù **FC Controllers**.

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

Le funzioni "Inc / Dec" vi permettono di passare al layout successivo o a quello precedente secondo degli Step definiti.

Increment/Decrement – Determina la dimensione dello step in aumento e diminuzione. Ad esempio, per creare uno switch che vi faccia passare al Layout successivo, selezionate +1. Per uno switch che vi faccia passare a quello precedente, selezionate -1.

Wrap – Per la funzione Inc/Dec, determina se la lista riparte dall'inizio una volta raggiunto l'ultimo Layouts e viceversa.

Lower Limit, Upper Limit – Determinano il numero di Layout più basso e più alto che può essere raggiunto usando gli switches Inc/Dec, permettendovi di limitare l'accesso solo ad alcuni Layout. Se utilizzate entrambi gli switches UP e DOWN potreste voler impostare gli stessi limiti per entrambi.



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

FUNZIONI CONTROL SWITCH

I **Control Switches** interagiscono direttamente con il sistema di Modifier dell'Axe-Fx III/FM3, operando in un modo simile a quello dei pedali di espressione, switches esterni o MIDI. Funzionano come **sorgenti** per controllare i parametri degli effetti. Ad esempio, un Control Switch potrebbe agire sullo switch "Hold" di un Delay o di un Reverb, oppure cambiare la velocità di un LFO. Qualsiasi parametro che può essere gestito con un modifier può avere la sorgente assegnata ad un Control Switch. Per maggiori informazioni su come usare i Modifiers fate riferimento al vostro **Manuale Utente**.

Complessivamente ci sono sei Control Switches.

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

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

CONTROL SWITCH: MOMENTARY

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

Control Switch – Questo parametro determina a quale dei sei Control Switch disponibili come sorgente per un modifier verrà collegato lo switch.



IMPORTANTE: il **Control Switch Momentary** è "strano" nel senso che intrinsecamente vi richiede di premere e mantenere premuto uno switch. Deve essere assegnato alla funzione **Tap** dello switch, che quindi **NON** deve avere alcuna funzione Hold.

NOTA SPECIALE: su FC-6 e FC-12, la combinazione "MLM Switch Combination" si basa su di una funzione Hold "*invisibile*" per lo switch in basso a destra. Quindi un Momentary Control Switch assegnato alla funzione Tap dello switch in basso a destra non funzionerà a meno che il MLM sia disabilitato in SETUP.



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

Il Mini-Display può mostrare la funzione ("CS1, CS2, ecc.") o un testo a vostra scelta.

CONTROL SWITCH: LATCHING

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

Control Switch – Questo parametro determina a quale dei sei Control Switch disponibili come sorgente per un modifier verrà collegato lo switch.



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

Il Mini-Display può mostrare la funzione ("CS1, CS2, ecc.") o un testo a vostra scelta.

FUNZIONI AGGIUNTIVE DEL CONTROL SWITCH

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



USARE LE SCENES PER ATTIVARE/DISATTIVARE I CONTROL SWITCHES

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

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

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

CONTROL SWITCH MIDI

I Control Switches possiedono una funzione MIDI integrata che consente a ciascun Control Switch di inviare il proprio messaggio Payload MIDI globale quando lo switch viene ATTIVATO o DISATTIVATO. Si veda p. 14.

COLLEGARE I CONTROL SWITCHES IN UN GRUPPO RECIPROCAMENTE ESCLUSIVO

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

- ▶ Su Axe-Fx III/FM3, aprite **Setup | FC Controllers** e visualizzate la pagina "**Config**".
- ▶ Con **NAV** selezionate la sezione **CONTROL SWITCH LINK** ed impostate il parametro Exclusive su "YES" per gli switches desiderati.

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

CONTROL SWITCH MIDI

Un Axe-Fx III con un Controller FC o un FM3 con o senza un Controller FC possono trasmettere messaggi MIDI in molti modi. Fate riferimento al Manuale del Controller FC o a quello di FM3 per maggiori informazioni in merito.

Per comodità, la medesima sezione sul Control Switch MIDI viene riportata di seguito.

Come descritto nelle pagine precedenti, la funzione **Control Switch** consente ad un footswitch di operare come sorgente di un **Modifier** per controllare i parametri del suono. Oltre a questo, comunque, ciascuno dei sei Control Switches ha la capacità di trasmettere un "payload" personalizzato di dati MIDI ogni volta che lo switch viene ATTIVATO o DISATTIVATO. La trasmissione non è legata a nessun altro evento come la selezione di un Preset o cambio di Scene, quindi il Control Switch MIDI è più flessibile e dinamico.

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

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

- ▶ I Control Switches sono inseriti nei layouts del FC come funzioni.
- ▶ I Control Switches 1–6 appaiono nella lista delle sorgenti dei **Modifier** dell'Axe-Fx III/FM3
- ▶ Il ruolo di uno switch come sorgente per un modifier non è impedito se voi lo utilizzate anche per trasmettere MIDI. Il medesimo switch può simultaneamente controllare l'Axe-Fx III/FM3 ed un'unità esterna collegata (si vede il **Manuale Utente** per maggiori informazioni sui Modifiers.)
- ▶ Ciascun Control Switch possiede il proprio **MIDI Payload** globale contenente fino a quattro messaggi Program Change ("PC") o Control Change ("CC") su qualsiasi Canale MIDI, con valori personalizzabili da 0–127, o disabilitato ("–") per entrambi gli stati ON e OFF dello switch.
- ▶ Ciascun MIDI Payload possiede anche un "master switch" che gli consente di essere attivato o disabilitato.

IMPOSTARE IL MIDI PAYLOAD PER UN CONTROL SWITCH:

1. Su Axe-Fx III/FM3, aprite il menù **SETUP | FC Controllers** e visualizzate la pagina "**CS MIDI**".
2. Selezionate il Control Switch desiderato nella parte alta del menu. (CS1, CS2, ecc.).
3. Con i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** muovetevi nella pagina.
4. Assicuratevi che il parametro **Enabled** sia su "YES" se volete che lo switch trasmetta MIDI.
5. Muovetevi con **NAV** nella tabella e create il MIDI Payload desiderato con fino a quattro comandi e valori diversi per gli stati ON e OFF
6. Premete EXIT quando avete finito. Non serve salvare le modifiche nel menù Setup

Gli editors Axe-Edit/FM3-Edit forniscono funzioni per modificare il Control Switch MIDI.

FUNZIONI LOOPER

Colore di Default: Diverso Per ogni Switch

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

Fate riferimento alla **Guida ai Blocchi Fractal Audio** per maggiori informazioni sul blocco Looper.

<https://www.fractalaudiosystem.com/fas-bg>

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

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

Play/Stop (Verde)

Once (Blu)

Reverse (Arancio)

Undo/Erase (Viola)

Half Speed (Rosa)

Ricordatevi che potete utilizzare anche la funzione **Effect: Bypass** (si veda p. 8) per consentire ad uno switch per Bypassare o Attivare lo stesso blocco Looper.

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



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

FUNZIONI PER-PRESET

Colore di Default: Speciale

I layouts del FC sono globali. Ovvero, le loro funzioni rimangono le stesse quando cambiate i presets. Il sistema di **switch Per-Preset** aggiunge due diversi modi per rendere i layouts più flessibili. Infatti, ogni preset contiene 24 "**FC Switch Definitions**" numerati. Ci sono due metodi per usarli.

Nel Metodo 1 (qui sotto) il preset **sostituisce** qualsiasi switch in qualsiasi layout con la definizione dello switch Per-Preset da voi scelta nella posizione da voi scelta.

"Voglio che QUESTO switch in questo layout faccia qualcosa di diverso quando QUESTO preset viene richiamato"

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

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

PER-PRESET METODO 1: SOSTITUZIONE

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

Per impostare la sostituzione ("override"), modificate il **Preset** per forzarlo a farla. Ecco come:

1. Caricate il preset desiderato
2. Premete **HOME**, poi utilizzate il potenziometro **D** per visualizzare il menù **FC PER-PRESET**.
3. Passate alla pagina **Per-Preset FC**.
4. Ruotate la manopola **VALUE** per selezionare il vostro per-preset switch definitions (numerato "PP# 1-24").
5. Impostate lo switch. L'interfaccia è praticamente la stessa di quella utilizzata nella pagina "EZ". Potete impostare la funzione Tap, quella Hold, il colore dell'anello LED, il Mini-Display ed il Layout Links.

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

6. Passate dalla pagina **Per-Preset FC** a quella **Overrides** premendo **PAGE >**. Vedrete una lunga lista che mostra ogni switch in ogni layout del FC.
7. Nella pagina **Overrides**, usate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per raggiungere il layout e lo switch che volete sostituire, poi usate il potenziometro **C** o la manopola **VALUE** per selezionare, attraverso il suo numero, il Per-Preset switch desiderato ("PP#").
8. Ripetete questo processo per ciascuna ulteriore sostituzione che volete effettuare.

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

Nota: La maggior parte dei preset di fabbrica non sono programmati con alcuna sostituzione.



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

DISATTIVARE LE SOSTITUZIONI

Potete *disabilitare* globalmente le sostituzioni degli switches per-preset. Questo può essere utile per evitare che i preset scaricati "inquinino" i vostri layouts, o quando avete cambiato idea e volete che tutti i layouts tornino subito ad essere globali e stabili. Trovate questa opzione nella pagina **Setup | FC Controllers | Config** (fate riferimento al vostro **Manuale Utente** per maggiori dettagli).

PER-PRESET METODO 2: FUNZIONE SEGNAPOSTO

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

Al contrario, questo metodo sfrutta la funzione "Per-Preset: Placeholder". Potete assegnare questa funzione al Tap e/o al Hold di qualsiasi switch come ogni altra funzione.

È importante ricordare che entrambe le funzioni Overrides e Placeholders utilizzano la stessa lista di 24 definizioni Per-Preset FC switch. Per creare la definizione di uno switch seguite semplicemente gli step da 1 a 5 riportati nella pagina precedente, assicurandovi di **salvare** (STORE) il preset quando avrete terminato. Qualsiasi funzione "segnaposto" con il relativo Per-Preset Switch # farà esattamente quello che gli direte di fare.

PER-PRESET: PLACEHOLDER

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

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

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



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



Su FC.6 e FC-12, il Layout di default di fabbrica numero 6 utilizza la funzione per-preset placeholder, sia per il Tap che per l'Hold.

Su FM3, solamente le funzioni Tap sono state assegnate

Utilizzate questo layout come sistema per provare le funzioni per-preset nei preset che scaricate o provate voi stessi a creare delle definizioni di Per-Preset FC switch in alcuni presets.

FUNZIONI VIEW

Colore di Default: Verde acqua

Le Views (viste) permettono a FC-6 o FM3 di sfruttare tutte le dodici definizioni degli switches in qualsiasi layout. Fate riferimento al Manuale Utente per maggiori dettagli.

VIEW: SELECT

Crea un footswitch collegato in modo "fisso" ad una specifica View.

Ad esempio, uno switch che selezioni la View 1 o View 2 sul controller corrente.

View – Determina la View desiderata attraverso il suo numero.



L'anello LED è acceso quando la View designata è caricata, altrimenti è attenuato

Il Mini-Display può mostrare il numero della vista ("**View Number**") (ad es.: **View 1**) o un vostro testo a scelta.

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

Le funzioni "Inc / Dec" vi permettono di scorrere una lista con degli step in avanti e indietro.

Increment/Decrement – Determina la dimensione dello step, in aumento o diminuzione. Ad esempio, per creare uno switch che porti alla vista successiva, selezionate +1. Per uno switch che porti alla vista precedente, selezionate -1.

Wrap – Per la funzione Inc/Dec, determina se la lista ricomincerà dalla prima vista una volta raggiunta l'ultima e viceversa.

Lower Limit, Upper Limit – Impostano la minore e maggiore vista che può essere accessibile tramite gli switches Inc/Dec, permettendovi di limitare l'accesso solo ad alcune viste. Se utilizzate entrambi gli switches UP e DOWN, potreste probabilmente voler impostare gli stessi limiti.



Il LED è acceso quando lo switch è attivo, altrimenti è attenuato.

Il Mini-Display può mostrare l'azione (ad es.: **View +1**), la destinazione (ad es.: "**View 3**") o un vostro testo a scelta.

FUNZIONE DEI FOOTSWITCHES

IEWS: FM3 VS. FC-6

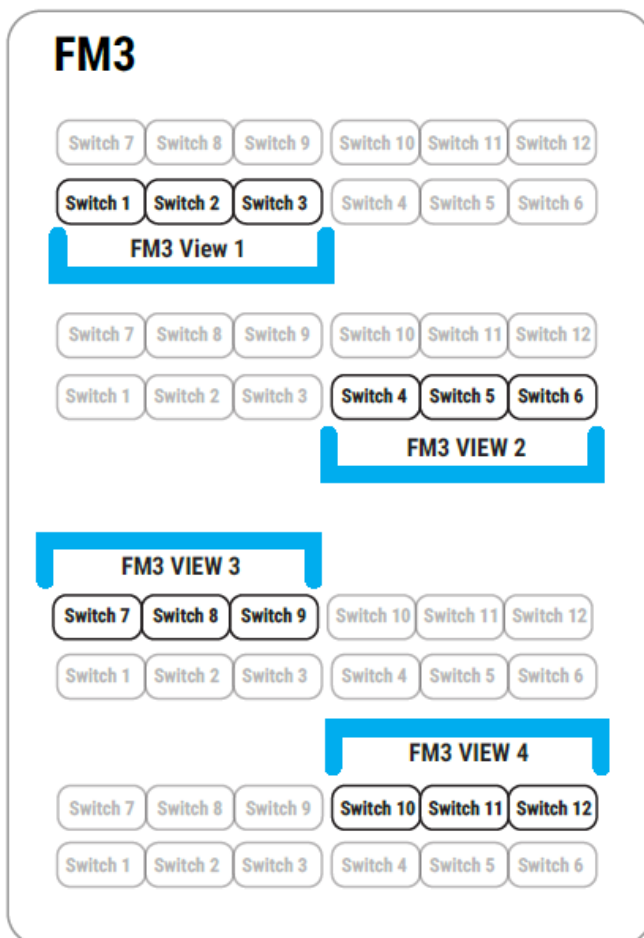
Su di un Controller FC-12, tutte le 12 definizioni degli switch di ciascun layout sono mostrate con un rapporto 1 a 1 su tutti i 12 footswitches. Su di un Controller FC-6 solamente i primi sei possono essere mostrati normalmente. Su FM3, solamente i primi tre.

FM3 può mostrare tre switches alla volta. FC-6 può mostrarne sei.

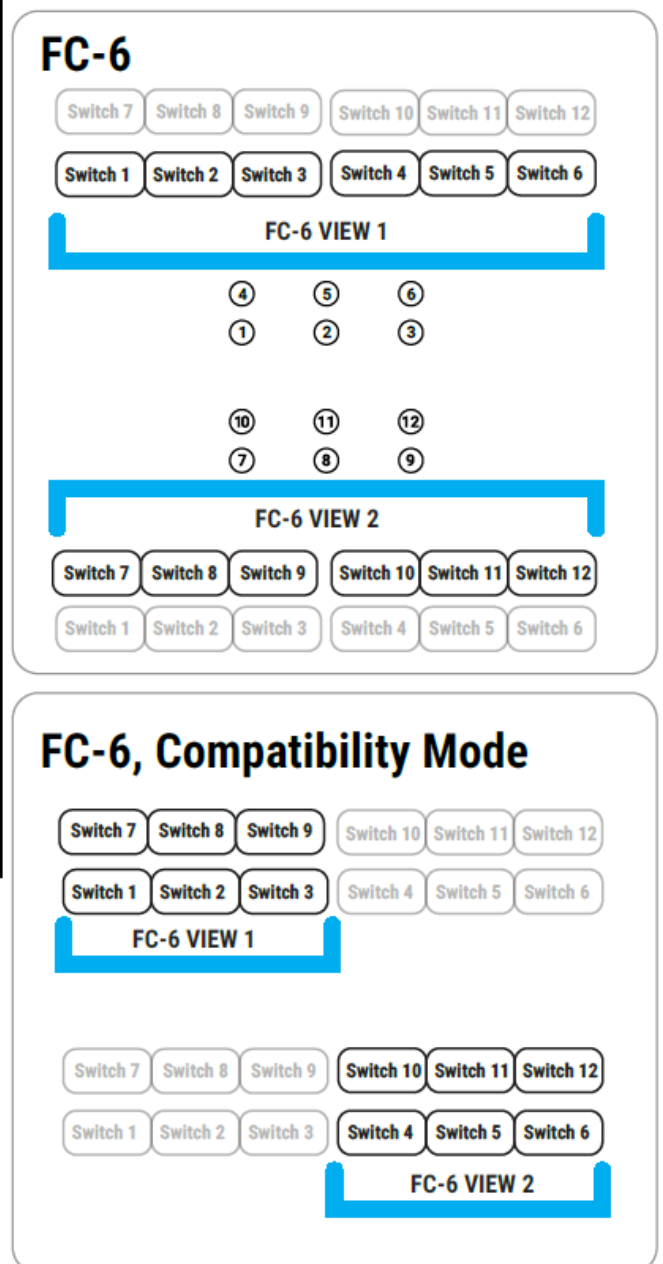
Se immaginate le dodici definizioni degli switches di qualsiasi layout distribuite in due file da sei come appaiono su di un FC-12, tutto quello che vi resta da capire è quale vista state vedendo.

FC-6 può lavorare in due modi diversi in funzione dell'attivazione o meno del parametro FC-6/FC-12 Compatibility Mode. Trovate questo parametro nella pagina **Config** del menù **FC Controllers Menu** in **SETUP**.

FM3 View Mapping



FC-6 Mapping



FUNZIONE LAYOUT LINK

"Layout Link" non è una categoria o una funzione come "Preset: Select" o "Looper: Record". Al contrario questa caratteristica è già presente **in tutte le altre funzioni**, aggiungendo quattro parametri ad ogni footswitch funzione del FC.

Con i Layout Links, qualsiasi funzione Tap o Hold può avere un doppio scopo, cambiando anche il layout in uno o più degli **altri** FC Controllers nel vostro rig. Usate uno switch su FC-6 per cambiarne un altro. Usate FM3 per cambiare il layout su un FC-12. Sta a voi decidere come utilizzare questa potente funzione.

Impostare un Layout Link è semplice ma questa caratteristica non è presente nella pagina **EZ**. Per utilizzarla dovete individuare il footswitch desiderato in **Setup: FC Controllers: Layouts** (o utilizzate l'editor software).

Per creare un Layout Link, identificate semplicemente il/i layout/s che volete caricare nell'unità FC(s) desiderata. Layout Links viene attivato dopo la funzione primaria a cui sono assegnati ma non si tratta di una questione di ritardo. Infatti, Layout Link viene sempre attivato quando lo switch a cui sono associati viene rilasciato.

Non confondete il Layout Link con la normale funzione **LAYOUT: SELECT**, che, a confronto, rappresenta un semplice per un footswitch di cambiare il layout sull'unità *corrente*. Layout Link è molto di più; può attivare automaticamente una sequenza di layout o controllare contemporaneamente più unità senza la necessità di fare il tip-tap.

Layout Links possono anche cambiare la **vista** ("View") su di uno specifico controller.

Su Axe-Fx III, ciascuna funzione Tap o Hold offre quattro parametri Layout Link. Perché quattro? Perché questo è il numero massimo di unità FC che possono essere concatenate. Su FM3, il numero totale passa da quattro a tre.

LAYOUT LINKS ESEMPIO 1

In questo esempio ipotizzeremo due layouts personalizzati. Chiamiamoli **Layout 1:Presets** e **Layout 2: Scenes**. Immaginiamo che il Layout 1 contenga Bank: Up, Bank: Down e diversi switches (proprio come il Layout 1 di fabbrica). Se aggiungiamo i Layout Links a questi switches preset, all'attivazione di uno di essi succederanno due cose: verrà selezionato un preset e poi cambierà il layout. Ora, ogni volta che cambiamo preset si attiverà in automatico il Layout Scenes!

Come fare a tornare indietro al layout 1? Ci sono molti sistemi ma il primo che viene alla mente è quello di aggiungere uno switch "Layout 1" direttamente nel Layout 2. Questa potrebbe essere anche una funzione Hold se avete scarsità di footswitches a liberi.

LAYOUT LINKS ESEMPIO 2

In questo esempio, ipotizzeremo un controller utilizzato esclusivamente per cambiare il layout su di un altro controller.

Immaginiamo un FM3 o FC-6 che si avvia con un layout personalizzato che non fa altro che permettere il cambio di layout su un diverso FC-6 o FC-12. Cominciamo a dare un'occhiata a questo ipotetico "**Layout 1: Command Center**". Ciascuno degli switches non fa altro che eseguire un layout links. Per far sì che funzioni, impostiamo la funzione tap di questi switches in modo che carichino lo stesso layout nel quale sono presenti. In altre parole, la funzione Tap di ogni switch nel Layout 1 è impostata per selezionare il Layout 1. Strano? Sì, questo "giochino" è necessario poiché la funzione "Unassigned" non ci permette di cambiare il colore dell'anello LED o l'etichetta del mini-LCD, che invece noi VOGLIAMO personalizzare. Imposteremo switch 1 come "PRESETS" (verde), switch 2 come "SCENES" (Rosso), ecc.

I layout links di questi switches agiscono sugli **ALTRI** controller. Se utilizziamo un FM3 e un FC-12, questa impostazione ci offre 36 diversi switches. Con un FC-6 e un FC-12 ne avremmo settantadue. Riuscite a immaginare le possibilità offerte da questo esempio combinato con il precedente? Qui abbiamo solo accennato alla flessibilità e alla semplicità d'uso che un sistema di FC Layout può fornire.

RICEVERE ASSISTENZA

Il nostro forum è una grande opportunità per ricevere aiuto che va da domande e risposte relative al prodotto ai tutorial e altro. Lo staff di Fractal Audio partecipa alle discussioni e i tempi di risposta possono essere molto rapidi.

Trovate il nostro forum su <https://forum.fractalaudio.com>

Una pagina Wiki è mantenuta aggiornata dalla comunità Fractal Audio, e anch'essa è molto utile:

<https://wiki.fractalaudio.com>

Potete ricevere supporto direttamente da Fractal Audio Systems su: <https://support.fractalaudio.com>

O internazionalmente attraverso i nostri distributori elencati in questa pagina

<https://www.fractalaudio.com/international-ordering>

Note Legali

Guida alle Funzioni dei Footswitches Fractal Audio Systems. Contenuti soggetti a Copyright © 2020. Tutti i diritti riservati.

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

Fractal Audio, il logo di Fractal Audio Systems, Axe-Fx, FM3, Humbuster, UltraRes, FASLINK, sono marchi registrati di Fractal Audio Systems. I nomi dei produttori e dei prodotti menzionati nel presente documento sono marchi registrati dai rispetti possessori che non sono, in alcun modo, legati o affiliati a Fractal Audio Systems, LLC. I nomi vengono solamente utilizzati per illustrare le caratteristiche sonore o di performance.

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 ©2020 - G66 GmbH. All rights reserved.

Copyright ©2020 Fractal Audio Systems. All rights reserved.