AX8

AMP MODELER + MULTI FX

MANUALE UTENTE

VERSIONE 1.00.2

Traduzione di Diego Pezzati

© 2015 G66 GmbH per la traduzione Italiana. Tutti i diritti riservati.

© 2015 Fractal Audio tutti i diritti riservati.

FRACTAL AUDIO SYSTEMS

G66.eu

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: **AX-8** 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
16 Novembre 2015

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 dell'Utente per il Fractal Audio Systems AX8. Contenuti soggetti a Copyright © 2015. 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, AX8, Humbuster, UltraRes, G3 Modeling Technology ("G3"), Multipoint Iterative Matching and Impedance Correction ("MIMIC"), Virtual Vacuum Tube ("VVT"), Quantum Amp Modeling, 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, sconnettetelo 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.

INDICE

1 INTRODUZIONE 1
BENVENUTI UTILIZZATORI DI AX8 1
PANORAMICA VELOCE 1
SE POSSEDETE UN AXE-FX 2
SE POSSEDETE UN FX8… 3
GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA 4
CONTROLLARE ED IMPOSTARE I LIVELLI 5
CAVI HUMBUSTER 5
I FOOTSWITCHES 6
LA PAGINA FOOTSWITCH 7
IL CONCETTO DI GRIGLIA 8
2 PANORAMICA HARDWARE 9
IL PANNELLO SUPERIORE 9
IL PANNELLO POSTERIORE 11
3 GUIDA PER IL SETUP 13
FULL-RANGE/COLLEGAMENTO DIRETTO 13
SETUP: AMPLIFICATORE DI POTENZA E CASSA PER CHITARRA 14
SETUP: DIRETTO + AMP E CASSA REALI 15
SETUP: SOLO COME PROCESSORE DI EFFETTI 16
CONTROLLARE ED IMPOSTARE I LIVELLI 17
COLLEGARE PEDALI & SWITCHES 18
COLLEGARE UN COMPUTER 20
4 FUNCTION SWITCHES 21
PANORAMICA SUGLI F-SWITCHES 21
PERSONALIZZARE GLI F-SWITCHES 22
LAYOUTS TIPICI PER GLI F-SWITCHES 24
5 CREARE I PRESET 25
COS'É UN PRESET? 25
Il LAYOUT DELLA GRIGLIA 25
UTILIZZARE I BLOCCHI 26
SHUNTS 27
CAVI DI COLLEGAMENTO 27
SPOSTARE I BLOCCHI 28
CATALOGO DEI BLOCCHI 29
ESEMPI DI PRESET 30
EDITARE I BLOCCHI EFFETTO 31
SALVARE LE MODIFICHE 32
IMPOSTARE I FOOTSWITCHES 1-8 33
X/Y SWITCHING 34
LIMITI DELLA CPU PER I PRESET 35
AX8-EDIT 36
6 SCENES 37
PANORAMICA 37
SELEZIONARE LE SCENE 38
IMPOSTARE LE SCENE 38
SCENE REVERT 40
7 GUIDA AI BLOCCHI 41
IL BLOCCO AMP 42
IL BLOCCO CAB 51
IL BLOCCO LOOPER 54
FX LOOP 57
NOISE GATE 60
L'OUPUT MIXER 61
PARAMETRI COMUNI NELLA PAGINA MIX 62
8 MODIFIERS 63
PANORAMICA 63
CREARE UN MODIFIER 63
UN ESEMPIO DI MODIFIER: IL PEDALE WAH 64
PANORAMICA SULLE SORGENTI PER I MODIFIERS . 65
SUGGERIMENTI PER I MODIFIERS 65
PARAMETRI AVANZATI DEL MODIFIER 66
CONTROLLERS INTERNI 69
CONTROLLERS ESTERNI 70
9 TEMPO 71
TEMPO DEL PRESET 72
AUTO DELAY 72
IL METRONOMO 72
10 TUNER 73
FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER 73
11 MENÙ DI SETUP 75
IL MENÙ GLOBAL 75
IL MENÙ I/O 78
IL MENÙ UTILITY 83
12 ARGOMENTI AGGIUNTIVI 85
IMPOSTARE UN PEDALE GLOBALE PER IL VOLUME 85
SPILLOVER 86
ATTIVAZIONE DEGLI FX ALLA PRESSIONE O AL RILASCIO DELLO SWITCH 87
DOMANDE FREQUENTI 88
TRASFERIRE I BLOCCHI TRA I PRODOTTI 91
GUIDA AI POTENZIOMETRI DEL MENÙ PRINCIPALE 92
PULSANTI CON FUNZIONI DI MODIFICA NASCOSTE 92
13 SPECIFICHE E VALORI DI DEFAULT 93
IMPLEMENTAZIONE MIDI 94
IMPOSTAZIONI DI DEFAULT DEI MIDI CC 95
NUMERI DEI MIDI PROGRAM CHANGE 96

GRAZIE PER AVER SCELTO L'AX8

Grazie per aver scelto l'AX8, un processore integrato per chitarra ideato per il palco e lo studio e che possiede la leggendaria modellazione di amplificatore e la gestione degli effetti di Fractal Audio Systems..

Da quando il primo Axe-Fx ha sconvolto il mondo della modellazione, gli utenti hanno richiesto un modello simile ma con dimensioni e peso ridotti. L'AX8 possiede il fantastico suono dell'Axe-Fx II in un formato da terra che esalta la portabilità e l'utilizzo senza alcun sacrificio nella qualità del suono. E' perfetto per le performance che richiedono "voli aerei" e le "esibizioni collettive" nelle quali lo spazio è limitato, ed è, al contempo, ugualmente utilizzabile per performances professionali e le sessioni in studio.

L'AX8 è stato specificatamente ideato per le avversità del mondo esterno e possiede un solido telaio in acciaio con pannelli laterali in alluminio aeronautico. Un alimentatore integrato elimina i problemi propri degli alimentatori esterni presenti in altri prodotti. La nostra esclusiva e proprietaria "Silent Switching Technology" non utilizza contati meccanici in modo che non vi sono interruttori che possono rompersi proprio sul più bello. Come in tutti i prodotti Fractal Audio, è stata utilizzata solamente la migliore componentistica per la gestione del segnale, tra cui convertitori di alto livello e componenti lineari.

Se avete provalo l'Axe-Fx vi sentirete come a casa con l'AX8. Abbiamo compattato tutte le nostre tecnologie rivoluzionare in questa piccola scatola: modellazione di amplificazione Quantum, tecnologia di modellazione delle casse acustiche UltraRes™, I/O Humbuster™, e altro, tra cui gli apprezzati effetti e la grande semplicità d'uso.

Come per tutti gli altri nostri prodotti, gli aggiornamenti del firmware e un editor software sono offerti gratuitamente. La nostra applicazione Fractal-Bot è compatibile anche con l'AX8 per facilitare gli aggiornamenti ed il backups dei vostri preziosi presets.

Ma soprattutto, l'AX8 prosegue nella nostra tradizione che non prevede "scorciatoie". La nostra struttura aziendale unica unita al nostro modello di vendita diretto porta ad una maggiore qualità ad un prezzo minore. Non dobbiamo rispondere ad investitori ed azionisti e quindi non dobbiamo limitare la qualità dei componenti che andranno nei nostri prodotti. Questa è la nostra ossessione, quella di "essere i migliori" e ci garantisce un'affidabilità e performances stellari e, cosa più importante, il "leggendario sound Fractal Audio".

Quindi. è ora di prendere la vostra chitarra e prepararvi per un viaggio nella terra del suono...

Fractal Audio Systems

Novembre 2015

1 INTRODUZIONE

BENVENUTI UTILIZZATORI DI AX8

L'AX8 è un'avanzata pedaliera che offre modellazione di amplificatore ed un processore multi-effetto, perfetta per chitarra, basso e altri strumenti. L'unità è costruita come un "carro armato" con un telaio in acciaio e pannelli in alluminio aeronautico, undici footswitches a lunga durata senza alcun contatto meccanico che possa rompersi, 27 LEDs di tre colori, un brillante display LCD, sei pulsanti tra cui uno SHIFT che consente altre funzioni, cinque soft knobs, otto potenziometri con indicatori LED per la regolazione delle funzioni essenziali dell'amplificatore. Possiede un ingresso "instrument" e outputs XLR, Humbuster e S/PDIF, un effects loop stereofonico (che può anche diventare un input/output ausiliario per applicazioni particolari) e quattro jacks per switches esterni o pedali d'espressione.

Come ogni prodotto Fractal Audio Systems, l'AX8 mette al primo posto la qualità del suono. Utilizza convertitori D/A e A/D di alta qualità per garantire un segnale cristallino ed un livello di rumore molto basso. I due processori presenti utilizzano gli stessi algoritmi di altissima qualità che hanno reso famoso l'Axe-Fx II.

Speriamo che possiate trovare l'unità semplice da usare e questo manuale di facile lettura. Le sezioni più importanti sono quelle che introducono le nozioni di base relative al funzionamento dell'unità. Se non potete leggere altro, assicuratevi di dare un'occhiata almeno alla presente sezione oltre che a quelle denominate "Panoramica Hardware" e "Guida per il Setup" a p. 13.

PANORAMICA VELOCE

- L'AX8 contiene 512 **presets** diversi organizzati in 64 **banks** numerate.
- Ogni preset è come un sistema completo con il suo amplificatore, cassa ed effetti.
- L'AX8 possiede oltre 222 modelli di amplificatore "Quantum" che sfruttano la stessa tecnologia del nostro modello di punta l'Axe-Fx II.
- La simulazione di cassa acustica Ultra-Res™ fornisce un livello di accuratezza che solamente Fractal Audio Systems può offrire. L'AX8 inoltre è compatibile con tutta la libreria di Cab-Packs.
- I Presets sono estremamente flessibili con l'ormai tipica griglia presente sull'Axe-Fx II.
- La maggior parte dei blocchi offre la la funzione **X/Y** che permette il doppio dei suoni con lo stesso numero di blocchi.
- Ogni preset inoltre contiene otto **scenes**. Potete pensare ad una scena come un preset all'interno del preset. Le Scene eliminano la necessità di fare il "tip tap" attivando e disattivando più effetti con una singola pressione, variando lo stato X/Y, e altro ancora.
- Ogni preset può avere il proprio layout per i footswitches da 1 a 8.
- Ci sono più di 16 utilissimi "Footswitch Blocks" come ad esempio "Scene 1/2 Toggle" o "Looper Control Mode".
- I footswitches possono essere identificati come "GLOBAL", il che li rende comuni fra TUTTI i presets dell'AX8.
- 3 **Function Footswitches** assegnabili offrono oltre una dozzina di possibilità per creare il layout perfetto da usare per le vostre performances musicali.
- Sono presenti jacks per quattro **footswitches o pedali di espressione** esterni che rendono semplice controllare le funzioni.
- Connessioni **MIDI** e **USB** forniscono ulteriori potenti funzioni per il controllo, l'editing e altro.
- **AX8-EDIT**, un editor software gratuito, rende possibile editare i presets, gli effetti e altro quando l'unità è collegata ad un Mac o PC.
- E molto altro! Prendetevi il tempo per familiarizzare con questo manuale.
- Se doveste avere necessità di assistenza con l'AX8, visitate http://www.fractalaudio.com o contattate il nostro servizio di supporto all'indirizzo support@g66.eu

SE POSSEDETE UN AXE-FX...

L'AX8 è la realizzazione di un sogno per molti possessori di Axe-Fx. Indipendentemente che sia il vostro backup rig o la vostra unità principale, speriamo che sarete soddisfatti con quello che molti ormai chiamano "Axe-Fx Junior da Pavimento". Questa unità compatta facile da prendere ed usare possiede le migliori caratteristiche dell'Axe-Fx II, tra cui i più recenti modelli di amplificazione Quantum le Casse Acustiche Ultra-Res™, un sacco di effetti, la tipica griglia 4x12, e altro ancora.

Di seguito trovate qualche rapido consiglio che, quali possessori di un Axe-Fx, potreste trovare utile nella scoperta dell'AX8.

1. Ci sono TUTTI gli amplificatori! Ci sono tutti i factory cabs! Tutti i vostri Cab-Packs per Axe-Fx II ed i files user cab sono compatibili al 100%. Tutti gli effetti sono praticamente gli stessi della loro controparte sull'Axe-Fx, ma la lista è diversa. Fate riferimento al paragrafo "Catalogo dei Blocchi" a p.29.
2. L'AX8 possiede una quantità impressionante di capacità di calcolo—ma non quanta presente nell'ammiraglia Axe-Fx II. Rispetto all'Axe-Fx, disabilita automaticamente i blocchi se l'utilizzo della CPU raggiunge livelli eccessivi. Per informazioni si veda il paragrafo "Limiti della CPU per i Preset" a p.35.
3. All'accensione, al posto di visualizzare la schermata **RECALL**, l'AX8 mostra per prima la **Footswitch Page**—la prima pagina del suo menù principale. Pensatela come se fosse il MFC-101 (la nostra pedaliera MIDI): quando modificate la Footswitch Page essa non influisce in alcun modo sul vostro suono ma varia solamente quello che fanno i vari footswitches. Potete approfondire questo aspetto nei paragrafi "Impostare i Footswitches 1-8" a p.33 e "Function Switches" a p.21.
4. Invece che essere attivata dal pulsante **LAYOUT**, la **Griglia** è visualizzata come seconda pagina del menù principale. Premete **PAGE>** dalla Footswitch Page per visualizzarla. Premete **EXIT** per ritornare alla Footswitch Page.
5. Al posto dei quattro pulsanti NAV, userete principalmente il potenziometro **E/NAV** per muovervi nelle pagine dei menù. Un'eccezione degna di nota è il caso in cui si deve assegnare un modifier ad un potenziometro, in questo caso dovrete selezionarlo utilizzando i pulsanti **NAV** sinistro e destro accessibili premendo **SHIFT+ENTER e SHIFT+EXIT**.
6. Non c'è una manopola principale "**VALUE**"; al suo posto userete i potenziometri **A**,**B**,**C**,**D** ed **E** come indicato sul display. NON DIMENTICATE gli otto potenziometri dedicati ai parametri dell'amplificatore dotati di corona a LED!
7. Al posto di avere pulsanti dedicati ad X e Y, per alternare lo stato X/Y di un effetto **premete e tenete premuto** un footswitch, o, se non vi è un footswitch assegnato, potete selezionare o editare l'effetto e premere due volte EDIT.
8. Quando il Blocco FX Loop viene usato come Output Ausiliario, deve essere messo in parallelo anziché in serie (a differenza dell'Axe-Fx, l'AX8 non riconosce la presenza di un jack inserito nell'INPUT 2.)
9. Rispetto al MFC-101, il BYPASS/ATTIVAZIONE dei footswitches viene effettuato nella fase di rilascio della pressione sul footswitches anziché nella fase di pressione. Altre indicazioni (tra cui anche come cambiare questa impostazione se volete) al paragrafo "Attivazione degli FX alla Pressione o al Rilascio dello Switch" a p.87.
10. **AX8-Edit** è così simile ad Axe-Edit che il suo utilizzo rende ininfluenti le differenze con il pannello principale descritte in precedenza.
11. L'Axe-Fx II e l'AX8 non possono scambiarsi i preset, ma POTETE trasferire le impostazione dei singoli blocchi da un prodotto all'altro usando le due applicazioni editor, Axe-Edit e AX8-Edit. Per maggiori informazioni fate riferimento al paragrafo "Trasferire i Blocchi tra i Prodotti" a p.91.
12. L'AX8 possiede ben QUATTRO jacks per switches o pedali esterni, non uno o due.
13. Tutti gli outputs da 1/4" sfruttano la **Tecnologia Humbuster™**, compatibile con tutti i cavi Humbuster.
14. Fractal-Bot è supportato. Utilizzatelo per l'aggiornamento del firmware, il backup/ripristino e altro.

SE POSSEDETE UN FX8...

L'aspetto dell'AX8 assomiglia molto a quello dell'FX8, ma ci sono delle importanti differenze. L'FX8 è stato ideato per l'utilizzo con un amplificatore valvolare, mentre l'AX8 è stato pensato per un collegamento "in diretta". Più avanti imparerete come usarlo con amplificatori reali e casse da chitarra, ma in prima battuta vorrete sicuramente collegarlo a dei monitors da studio, speakers full range o un impianto PA di qualità.

Di seguito trovate qualche rapido consiglio che come possessori di FX8 potreste trovare utile nella scoperta dell'AX8.

1. La prima schermata proposta all'accensione dell'AX8 non è la **STOMPBOX MODE** bensì la **Footswitch Page**—la prima pagina del suo menù principale. La Footswitch page è molto diversa dalla Stompbox Mode poiché è in grado di cambiare solamente l'assegnazione dei footswitches. Non determina quali effetti vi sono nel preset o in quale ordine sono posti. Pensate alla Footswitch Page come se fosse una pedaliera separata. Anche i tre F-Switches a destra sono completamente programmabili, consentendovi di decidere la funzione di ciascuno di essi scegliendola da un menù. Per maggiori informazioni, fate riferimento ai paragrafi "Impostare i Footswitches 1-8" a p.33 e "Function Switches" a p.21.
2. Inoltre, la Footswitch Page non ha alcun effetto su quello che sentite. Infatti, i blocchi devono essere inseriti e collegati utilizzando la **Layout Grid** nella seconda pagina del menù principale. Per visualizzare la griglia, premete **PAGE>** dalla Footswitch Page. Premete **EXIT** per ritornare alla Footswitch Page. Per maggiori informazioni fate riferimento al paragrafo "Il Layout della Griglia" a p. 25.
3. L'AX8 utilizza un'architettura flessibile che NON individua percorsi del segnale "Pre" o "Post". È comunque possibile utilizzare un collegamento del tipo a quattro-cavi, ma è necessario impostare manualmente in ogni preset il blocco FX Loop (p.57) per ricomprendere il vostro preamplificatore.
4. Oltre a poter premere e tenere premuto un footswitches per alternare lo stato X/Y di un blocco, potete anche selezionare o editare un blocco e premere due volte EDIT (questo è utile da sapersi in quanto alcuni blocchi potrebbero non avere un footswitches assegnato).
5. A differenza dell'FX8, l'AX8 NON specificatamente ideato per un guadagno unitario, ma quando lo usate "in diretta" questo raramente rappresenta un problema.
6. Gli effetti dell'AX8 sono praticamente gli stessi di quelli presenti nella corrente versione del firmware dell'FX8 sebbene vi sia qualche differenza. Fate riferimento alla sezione "Catalogo dei Blocchi" a p.29.
7. Non ci sono RELE'. Al loro posto l'AX8 possiede quattro jacks per switches o pedali esterni.
8. Il Looper dell'AX8 non è "globale" nel senso che deve essere inserito come blocco sulla griglia in ogni preset nel quale lo desiderate. Fate riferimento al paragrafo "Il Blocco Looper" a p.54.
9. Una volta compresa la Griglia, AX8-Edit è decisamente simile a FX8-Edit.
10. L'FX8 e l'AX8 non possono scambiarsi i preset, ma POTETE trasferire le impostazione dei singoli blocchi da un prodotto all'altro usando le due applicazioni editor, FX8-Edit e AX8-Edit.
    Per maggiori informazioni fate riferimento al paragrafo " Trasferire i Blocchi tra i Prodotti" a p.91.
11. Tutti gli outputs da 1/4" sfruttano la Tecnologia Humbuster™, compatibile con tutti i cavi Humbuster.
12. Sono disponibili tutte le funzioni di Fractal-Bot. Utilizzatelo per l'aggiornamento del firmware, il backup / ripristino e altro.

GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA

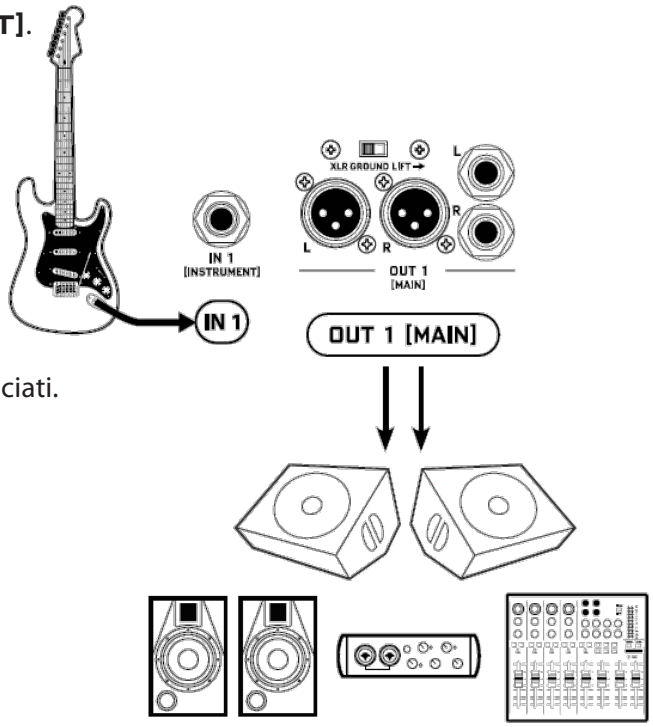
Il migliore e più flessibile modo per divertirvi con il vostro AX8 è collegarlo ad un sistema full range. A confronto con un tradizionale speaker per chitarra, l'estensione del range sonoro è in grado di riprodurre l'intero spettro di frequenze prodotte dai diversi modelli di amplificatori, speaker ed effetti. Potete pensare a questo aspetto nel seguente modo: uno speaker per chitarra da 1x12" con retro aperto non suonerà mai come un 4x12, mentre monitors full range o casse per PA sono ideate per riprodurre il suono di ogni cosa ci fate passare all'interno-fino ad un'intera band.

Se NON pensate di "andare in diretta" con un sistema full range, date un'occhiata al paragrafo "Guida per il Setup" a p.13 per maggiori informazioni su come utilizzare l'AX8 in altre configurazioni (paragrafo che inoltre mostra anche altre opzioni disponibili con sistemi full range).

1 Iniziate con abbassare a zero tutti i potenziometri che controllano i livelli.

Collegate la vostra chitarra all'**IN 1 [INSTRUMENT]**.

L'AX8 è perfetto anche con il basso o altri strumenti.



2 Collegate l'**OUT 1 [MAIN]** ad un mixer, a dei monitors da studio, ad un'interfaccia audio, ad un sistema PA, speakers full-range, agli ingressi di un amplificatore, ecc.

- Per un rig mono, utilizzate solamente l'uscita LEFT.
- Utilizzate gli **XLR OUT** per collegare ingressi bilanciati. Potete acquistare cavi XLR e altri cavi di alta qualità da http://btpa.com/fractal-audio
- Utilizzate le uscite da 1/4" per collegare ingressi sbilanciati.
- Utilizzate cavi Humbuster™ con le uscite da 1/4" per ridurre il rumore generato da ground loops (si veda di seguito).

3 Ruotate il potenziometro **OUT 1 [MAIN] LEVEL** e regolate il volume del vostro sistema di ascolto come desiderato. In questo setup, l'uscita Out 2 non viene utilizzata.

Trovate altri esempi di collegamento nella Sezione 3: Guida per il Setup a p.13.

CONTROLLARE ED IMPOSTARE I LIVELLI

Impostare i livelli nel modo corretto è importantissimo. Sull'AX8 ci sono due indicatori (uno mono e l'altro stereo) oltre ai LEDs sul pannello frontale che vi informano sui livelli. Impostare i livelli sull'AX8 è semplice.

LIVELLO DELL' INPUT 1 [INSTRUMENT]

L'AX8 esce di fabbrica pronto all'uso con una tipica chitarra con pickups passivi. Collegate una chitarra all'INPUT 1. Scegliete il pickup più potente e alzate al massimo tutti i controlli della chitarra. Suonate forte con accordi aperti e controllate i LEDs dell'indicatore **IN 1 [INSTRUMENT]**. Il livello è corretto se il LED rosso si accende ogni tanto ma se suonando forte l'ingresso va in clipping dovrete attenuarlo come segue:

- Premete **SETUP** e poi il footswitch **2** per visualizzare il menù "I/O". Dovrebbe mostrare la pagina "**LEVELS**".
- Ruotate il potenziometro **E/NAV** per selezionare il parametro **INSTRUMENT INPUT PAD**. Ruotate il potenziometro "**A**" per variare il valore tra 6dB, 12dB o 18dB. Tenete presente però che all'aumentare del valore di attenuazione aumenta anche il rumore di fondo, quindi vi consigliamo di tenerlo più basso possibile. Al contrario, tenendo questo parametro su 0dB per una chitarra con un'uscita normale, otterrete un segnale con il miglior rapporto segnale/rumore.

LIVELLI DELL'OUT 1

I jacks **OUT 1 [MAIN]** XLR e 1/4" Humbuster™ sono ideati per il collegamento con ingressi professionali a livello di linea a +4dBu. Se collegate un'unità non professionale che funziona a -10 dbV, impostate il valore dell'uscita nominale come segue:

- Premete **SETUP**; Premete il footswitch **2** per visualizzare il menù I/O; Selezionate la pagina **LEVELS**.
- Ruotate il potenziometro **E/NAV** per selezionare il parametro **MAIN OUT NOMINAL LEVEL** e impostate il suo valore su "-10 dBV".

LEDS CLIP SUL PANNELLO FRONTALE

Se i LEDs **MAIN OUT CLIP** o **FX SEND CLIP** si dovessero accendere, fate riferimento al paragrafo "Controllare ed Impostare i Livelli" a p.5 per avere maggiori informazioni su come risolvere il problema.

CAVI HUMBUSTER

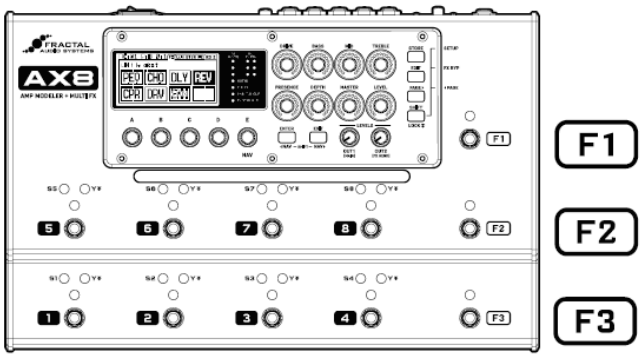
I normali cavi per chitarra da 1/4" vanno bene per tutte le connessioni audio da e per l'AX8, ma c'è una soluzione migliore per collegare le sue **uscite** al vostro amplificatore, modeler o altra unità. La **tecnologia Humbuster™**, presente su tutti gli outputs dell'AX8, può ridurre in modo significativo il rumore indesiderato legato ai frequenti ground loops. Affinché questa tecnologia sia efficace, avete bisogno di un speciale cavo Humbuster™, cavo che potete comprare o realizzarvi da soli.

Un cavo Humbuster™ ha un connettore terminale **TRS** (come un cavo bilanciato) e l'altro terminale TS (come in un cavo per chitarra). Il connettore TRS va collegato all'AX8. Il terminale TS va al 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.

I FOOTSWITCHES

Una volta collegato l'AX8 a speakers/amplificatori/monitors, potete iniziare a provare i presets di fabbrica. L'AX8 possiede undici footswitches divisi in due gruppi: "F-Switches" e footswitches numerati. Le loro funzioni di default—qui dettagliate—sono perfette per la maggior parte dei musicisti che utilizzeranno l'AX8.



FOOTSWITCHES 1-8

I footswitches 1–8 eseguono le funzioni mostrate nel display (si veda la pagina seguente). Sono inoltre utilizzati per altre funzioni secondo la modalità attivata dagli F-Switches (ad es. selezione Presets o Scene).

F-SWITCHES

Premete F1 attivare la **Preset Select Mode** F2 e F3 opereranno come **Bank Up/Down**. Selezionate un preset con i footswitches 1–8.

Premete e mantenete premuto ⏬**F1** per attivare la modalità "Sticky" Preset Mode che rimarrà attiva fino a quando premerete nuovamente **F1**.

Maggiori informazioni sui Presets nella Sezione 5.

Premete F2 attivare la **Scene Select Mode** e poi selezionate una Scene con i footswitches 1–8.

Premete e tenete premuto ⏬**F2** per attivare la modalità "Sticky" Scene Mode che rimarrà attiva fino a quando premerete nuovamente **F2**.

Maggiori informazioni sulle Scenes nella Sezione 6.

Premete F3 impostare il Tempo. Alcuni effetti utilizzano dei parametri che sono controllati dal Tempo. Maggiori informazioni nella Sezione 9.

Premete e tenete premuto ⏬**F3** per visualizzare il Tuner. Maggiori dettagli sul Tuner nella Sezione 10.

CAMBIARE I PRESETS CON I FOOTSWITCHES...

L'AX8 possiede 512 Presets, ognuno costituisce un rig completo contenente Amplificatore, Cassa acustica, effetti e altro. Quando accendete l'unità viene caricato l'ultimo preset (non vuoto) usato al momento del precedente spegnimento.

Per cambiare preset:

- Premete lo switch **F1** per attivare la modalità **Preset Select Mode**.
- Premete **F2** per salire di una bank (BANK UP) o **F3** per scendere di una bank (BANK DOWN).
- Selezionate un preset mediante gli switches **1–8** presente nella bank caricata o premete **F1** per annullare.

CAMBIARE I PRESETS CON I POTENZIOMETRI...

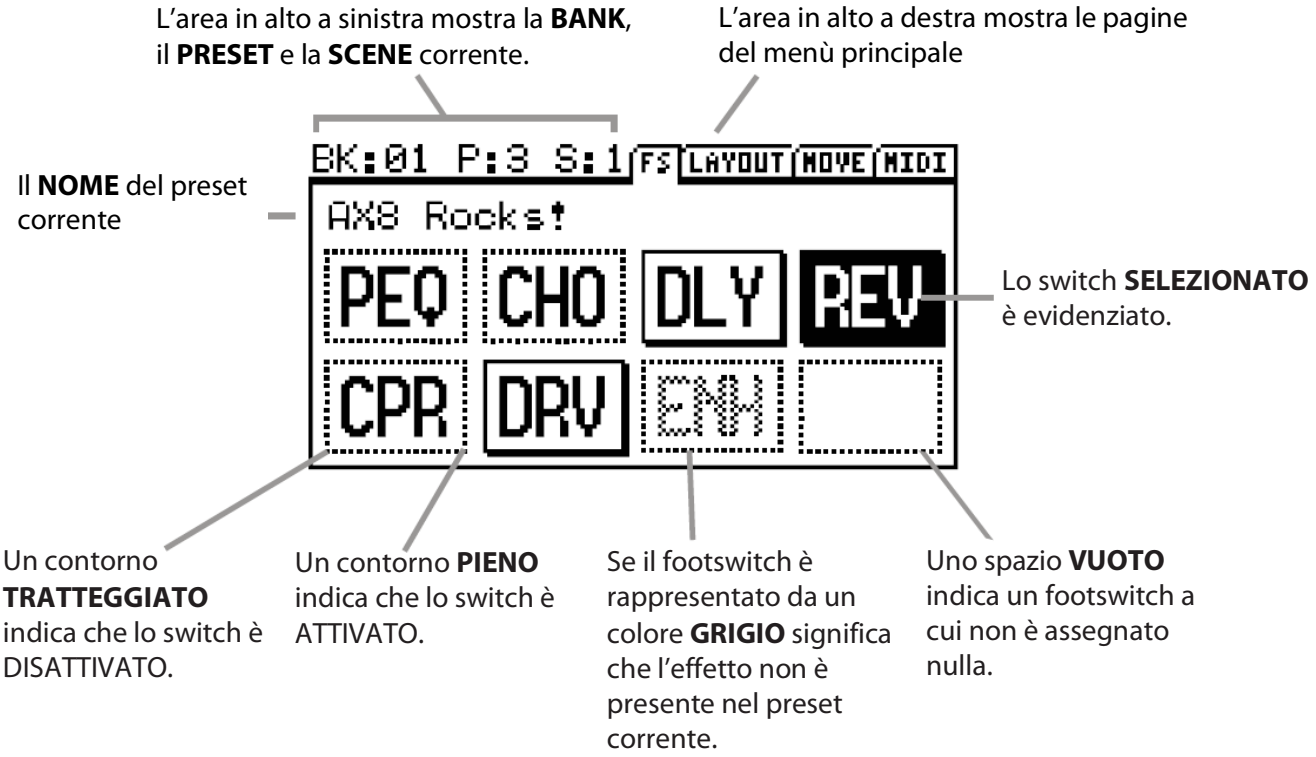
Nella pagina principale Footswitch Page potete scorrere velocemente i presets o le scene:

il potenziometro "B" scorre velocemente i **PRESETS**.

Il potenziometro "C" scorre velocemente le **SCENES**.

LA PAGINA FOOTSWITCH

Quando accendete l'AX8, mostra di default la **Footswitch Page** del menù principale (indicata con "FS" nelle linguette del menù). Vengono mostrate le attuali funzioni assegnate ai footswitches 1-8. Il seguente diagramma mostra una rappresentazione di base di cosa vedete nella Footswitch Page.



Un footswitch **>LAMPEGGIANTE<** indica che l'effetto è stato disattivato per problemi legati all'utilizzo della CPU. Fate riferimento a p.35 per maggiori informazioni.

GUIDA RAPIDA PER L'ASSEGNAZIONE DEI FOOTSWITCH 1–8

I footswitches 1–8 possono essere assegnati ad ogni effetto nel preset corrente. Per cambiare un footswitch in un preset:

- Selezionate il footswitch che volete cambiare (premetelo o ruotate il potenziometro **E/NAV** per selezionarlo nel display).
- Ruotate il potenziometro **A** per scorrere la lista dei blocchi.
- Quando trovate il blocco che volete premete **ENTER** per confermare o premete **EXIT** per annullare.
- Salvate le modifiche premendo **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.

Nella lista dei blocchi troverete anche vari "Footswitch Blocks". Questi blocchi eseguono molte funzioni quali la selezione di presets nella bank corrente, il cambio di scena nel preset corrente oppure mostrano il looper ed altro.

Trovate maggiori informazioni al paragrafo "Impostare i Footswitches 1-8" a p.33.

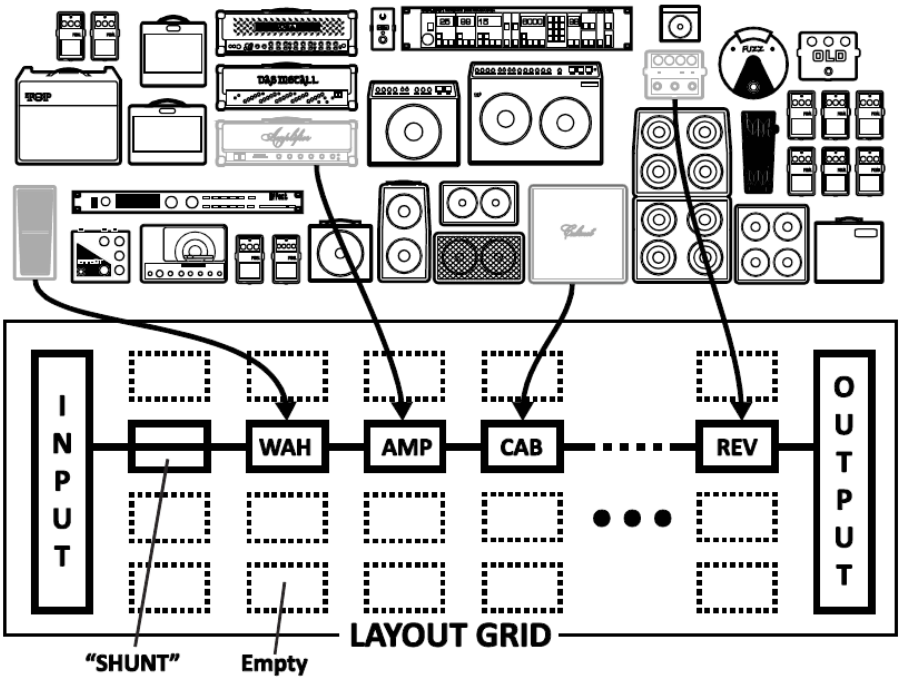
IMPORTANTE! L'assegnazione dei footswitches non influisce su quali effetti sono presenti (o NON lo sono) nel vostro preset. Se pensate all'AX8 come un'unità costituita da un processore e da una pedaliera staccate, questa sarebbe la porzione che rappresenta la pedaliera. La **Layout Grid** (si veda alla pagina seguente) determina quali effetti sono presenti.

IL CONCETTO DI GRIGLIA

Dietro ogni preset dell'AX8 c'è la **Layout grid**. Imparate a gestirla. Amatela. Usatela. Ecco cos'è.

Nella strumentazione tradizione, ciascuno di noi ha poche opzioni e costruirsi un rig richiede impegno e decisioni a volte difficili. Con l'AX8, questi limiti scompaiono e avete un grande "**magazzino**" in continua crescita di amplificatori, casse, effetti e altro. La strumentazione virtuale scelta nel magazzino è posta come "**blocchi**" nelle caselle di una "**layout grid**" costituita da 12 colonne e 4 righe. Come vi aspettereste i blocchi sono collegati fra loro utilizzando "**connettori**"—anche in questo caso virtuali—ed il segnale può essere separato o unito a necessità. Per portare il segnale attraverso gli spazi vuoti della griglia vengono usati dei collegamenti passivi detti "shunts".

Nell'illustrazione seguente sono rappresentate alcune unità prese dal magazzino e collegate fra loro nella griglia. Il percorso del segnale inizia dall'INPUT a sinistra. Il segnale è trasportato da uno SHUNT all'ingresso di un blocco Wah. Lo shunt non ha alcun effetto sul suono ed è mostrato solo per spiegare i concetti che stanno dietro al suo uso. Il blocco Wah è collegato ad un blocco Amp (potremmo immaginare che si tratti di un "Plexi 100W High"), che a sua volta alimentata un Cab— ad esempio uno dei tanti "4x12" disponibili. Questo è collegato ad un riverbero ("REV") ed infine all'OUTPUT. Molti spazi sulla griglia sono vuoti. La dimensione di un preset è limitata solamente dalla struttura della griglia, dai blocchi nel magazzino e dalla capacità di calcolo della "CPU". L'AX8 possiede sufficiente CPU per creare innumerevoli ed incredibili rig virtuali.



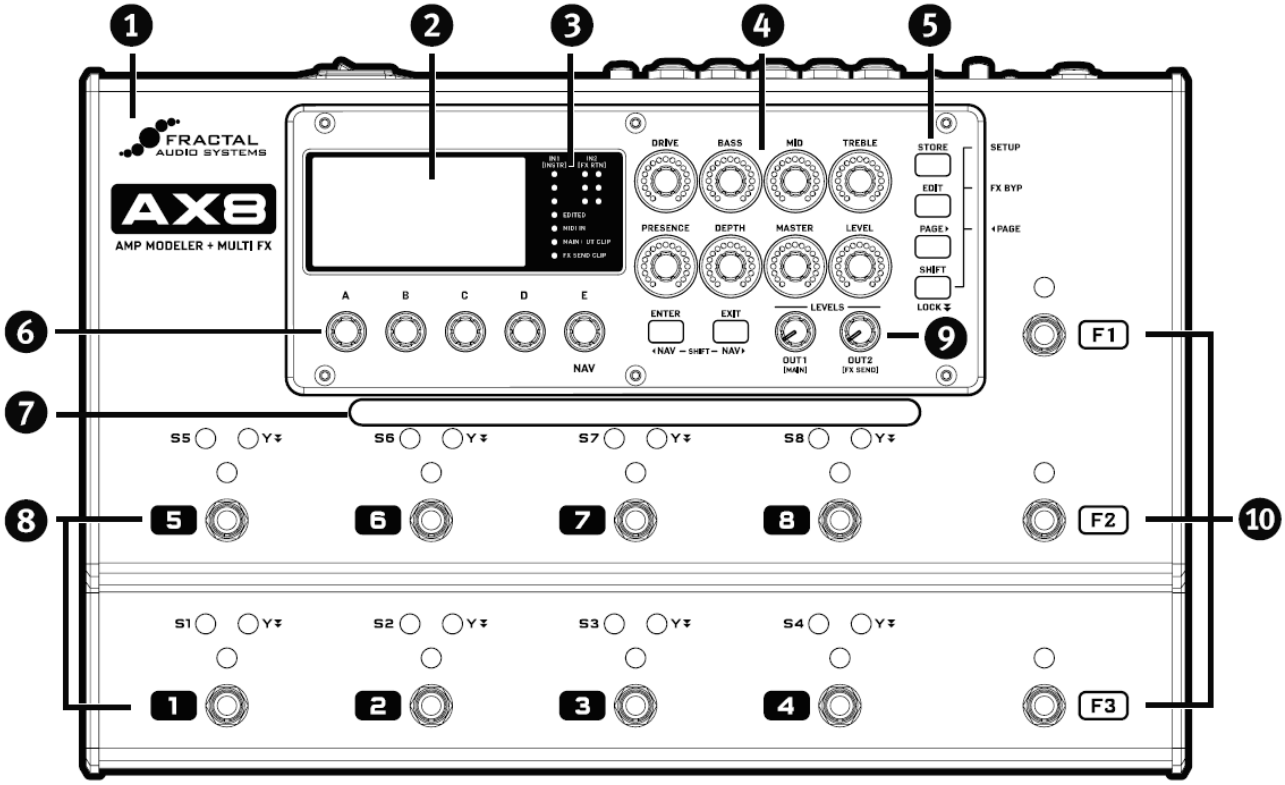
GUIDA VELOCE PER LA MODIFICA DELLA GRIGLIA E DEI BLOCCHI

Imparerete tutto quello che c'è da sapere sulla griglia nella Sezione 5: Creare i Preset a p.25, ma qui trovate una veloce anteprima:

- Dalla Footswitch Page, premete **PAGE RIGHT** per visualizzare la griglia (linguetta "Layout").
- Ruotate i potenziometri **D** o **E** per navigare nella griglia.
- Ruotate il potenziometro **A** per scorrere i blocchi che possono essere inseriti nella posizione corrente sulla griglia.
- Premete **ENTER** per inserire o cambiare l'effetto. Premete **EDIT** per accedere ai suoi parametri.
- Utilizzate tutti i cinque potenziometri per modificare i parametri mostrati sullo schermo.
- Utilizzate il potenziometro **E/NAV** per muovervi nelle pagine del menù.
- Per salvare le modifiche premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.
- Premete EXIT per tornare dalla Layout Grid alla Footswitch Page.

2 PANORAMICA HARDWARE

IL PANNELLO SUPERIORE



❶ L'AX8 è costituito da un **telaio in acciaio** verniciato a polvere con pannelli in alluminio aeronautico.

❷ Il display **LCD** da 160 × 80 pixel provvede a visualizzare tutti i menù.

❸ Gli **INDICATORI ed i LEDs di STATO** forniscono importanti informazioni:

- **IN 1 [INSTR]** e **IN 2 [FX RTN]** mostrano informazioni circa il segnale in ingresso. Il segnale può fare accendere il LED rosso prima il suono inizi a distorcere.
- **EDITED** – Questo LED si accende quando il preset corrente viene modificato ma non è ancora stato salvato.
- **MIDI IN** – Questo LED si accende quando vengono ricevuti messaggi MIDI alla porta MIDI IN.
- **MAIN OUT CLIP** – Questo LED si illumina quando il segnale sovraccarica l'OUT 1 (MAIN) e causa clipping.
- **FX SEND CLIP** – Questo LED si illumina quando il segnale sovraccarica l'OUT 2 (FX SEND) e causa il clipping.

❹ Otto **POTENZIOMETRI PER IL CONTROLLO DELL'AMPLIFICATORE** provvedono a gestire i parametri **DRIVE**, **BASS**, **MID**, **TREBLE**, **PRESENCE**, **DEPTH**, **MASTER** e **LEVEL** per il preset corrente. Le corone luminose a LED indicano progressivamente il valore e si aggiornano automaticamente quando scegliete un nuovo modello (**TYPE**), cambiate preset, o alternate fra lo stato X e Y (si veda "X/Y Switching" a p.34).

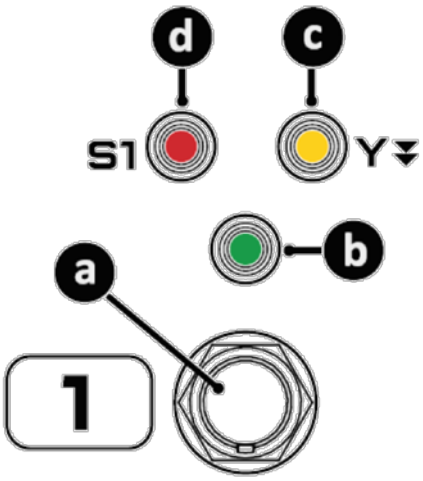
❺ **Sei Pulsanti** permettono l'accesso alle varie funzioni e ai menù dell'AX8.

- **STORE** – Permette il salvataggio del preset corrente nella memoria dell'unità in modo che possa essere richiamato in un secondo momento.
- **EDIT** – Visualizza il menù di modifica per il blocco attualmente selezionato.
- **PAGE ▶** – Passa alla prima pagina a destra nel menù, le pagine sono rappresentate come "linguette".
- **ENTER** – Esegue i comandi, conferma le modifiche, permette l'accesso ai sotto-menù e altro.
- **EXIT** – Cancella, annulla e altro.
- **SHIFT** – Il tasto SHIFT permette ad ogni pulsante di avere una seconda funzione. Premete e tenete premuto questo pulsante per ottenete lo SHIFT LOCK.
  - **SETUP** (Shift+Store) – attiva il menù SETUP (da cui potete selezionare mediante i footswitches)
  - **FX BYP** (Shift+Edit) – bypassa l'effetto selezionato senza l'uso di un footswitch.
  - **◀ PAGE** (Shift+Page>) – passa alla pagina a sinistra nel menù, pagine mostrate come "linguette".
  - **◀ NAV** (Shift+Enter) – sposta il cursore a sinistra sullo schermo.
  - **NAV ▶** (Shift+Exit) – sposta il cursore a destra sullo schermo.

❻ **POTENZIOMETRI A**,**B**,**C**,**D** e **E** (noti anche come "Encoders Multifunzione a Rotazione Infinita") eseguono diverse funzione in relazione a cosa è mostrato in quel momento sullo schermo. La maggior parte delle schermate mostrano cinque(o meno) potenziometri per semplici operazioni 1:1. Il potenziometro E è utilizzato anche come **NAV** per navigare nei menù visualizzati sullo schermo.

❼ La **MANIGLIA** funge anche da protezione da calci e rotture per i potenziometri dell'AX8.

❽ VI sono otto **FOOTSWITCHES** principali che corrispondono agli otto slot per effetto. Ciascuno di essi possiede tre **LEDs**.



a. **FOOTSWITCH** – *Saltateci sopra*! I footswitches sono utilizzati per attivare/disattivare gli effetti, selezionare le scene, ecc. L'AX8 utilizza i nostri veloci e silenziosi Solid State Switches (SSS™) senza componenti meccanici che potrebbe rompersi o non funzionare.

b. **BYPASS LED** – Il LED **verde** sopra il footswitch mostra se l'effetto assegnato a questo footswitch è attivo o disattivo.

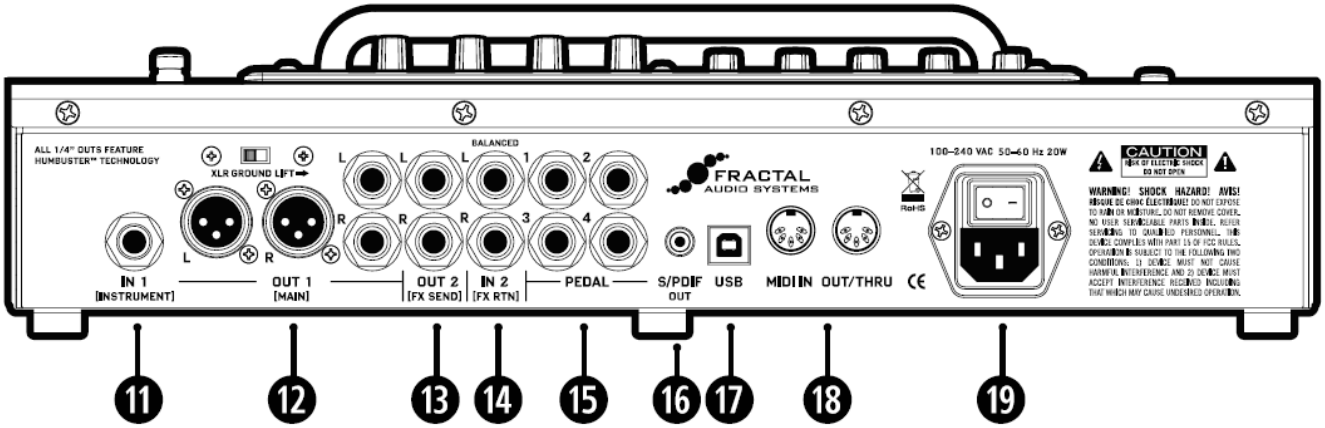
c. **Y LED** – Molti effetti dell'AX8 offrono la funzione X/Y che consente di avere due suoni diversi usando un solo blocco. Di default dovete premere e mantenere premuto ⏬ il footswitch per alternare lo stato X/Y del corrispondente effetto, sebbene vi siano alcune impostazioni che possono cambiare questa modalità di selezione. Il LED **ambra** indica che un effetto sta usando le impostazioni del suo stato Y.

d. **SCENE LED** – Otto LED **rossi** identificati con S1, S2, ecc. indicano quale scena del preset corrente è attualmente caricata (si veda la Sezione 6 per maggiori informazioni sulle Scene.)

❾ I due **OUTPUT LEVEL CONTROL KNOBS** regolano i livelli in uscita dai jacks MAIN OUT (12) e dal FX SEND (13).

❿ I tre **FUNCTION FOOTSWITCHES**, noti anche come "**F-Switches**" vengono utilizzati per variare la modalità di funzionamento e l'accesso alle varie funzioni dell'AX8. Ciascuno di essi possiede una funzione primaria attivata quando premete il footswitch, e una seconda funzione attivata quando lo Premete e tenete premuto ⏬.
Potete trovare maggiori informazioni in merito nella Sezione 4: Function Switches.

IL PANNELLO POSTERIORE



⓫ IN 1 [INSTRUMENT] – (**Jack Mono, sbilanciati da 1/4"**)
Collegate qui la vostra chitarra, basso o qualsiasi strumento utilizzando un normale cavo per chitarra. Potete anche collegare l'uscita di altri pedali per chitarra o effetti.

⓬ OUT 1 [MAIN] L+R – (**Due jacks XLR-M e due jacks Humbuster™ da 1/4"**)
Si tratta dell'uscita principale dell'AX8. Utilizzate le uscite XLR per collegare un mixer, studio monitors, PA, o altre unità con ingressi bilanciati. Utilizzate lo switch ground lift se necessario per ridurre il rumore generato dai ground loops. Utilizzate i jacks Humbuster™ da 1/4" sbilanciati per collegare ingressi sbilanciati quali ad esempio quelli di un amplificatore. Sia ai jacks XLR che a quelli da 1/4" vi è il medesimo segnale e possono essere usati simultaneamente. Il potenziometro OUT 1 MAIN (9) controlla entrambi contemporaneamente.

⓭ OUT 2 [FX SEND] L+R – (**due jacks Humbuster™ da 1/4"**)
Collegate queste uscite agli ingressi di un'unità esterna quando utilizzate il blocco FX Loop (p.57). Questo blocco può essere utilizzato anche per trasformare l'OUT 2 in un'uscita ausiliaria in modo che possiate inviare, allo stesso tempo, il segnale con e senza la simulazione di cassa. Si veda per maggiori informazioni su questo tipo di setup il paragrafo "Setup: Amplificatore d Potenza e Cassa Acustica per Chitarra" ap.14.

Se il blocco FX non è utilizzato, uno speciale parametro di sistema chiamato OUT 2 (FX SEND) ECHO può specificare la sorgente in uscita all'OUT 2. Applicazioni di questo setup possono essere la registrazione del segnale grezzo, diretto per un successivo reamp oppure l'utilizzo dei due potenziometri relativi al livello dell'OUT 1 e dell'OUT 2 per controllare il segnale inviato al Front of House e al sistema FRFR sul palco. Si veda il parametro **OUT 2 FX SEND ECHO** nella sezione "Pagina Audio del menù I/O" a p.79.

⓮ IN 2 [FX RTN] L+R – (**Due jacks Tip-Ring-Sleeve Bilanciati da1/4"**)
Questi jacks alimentano il blocco FX Loop (p.57), ovunque sia posizionato nel vostro preset. Oltre all'ovvio uso di consentire l'inserimento di unità esterne, il blocco FX Loop può essere usato per trasformare l'IN 2 in un ingresso ausiliario per dare al preset un secondo segnale in ingresso come ad esempio quello di un piezo in una chitarra con doppia uscita.

QUICK TIP

La Tecnologia Humbuster™ presente su tutti i jacks da 1/4" OUT 1 [MAIN] e OUT 2 [FX SEND] can ridurre significativamente il rumore dovuto ai ground loops quando usata con gli speciali Cavi Humbuster disponibili su http://shop.fractalaudio.com. Si veda anche il paragrafo "Cavi Humbuster" a p.5.

⓯ **PEDAL 1–4** – (**Jacks da 1/4" Tip-Ring-Sleeve**)
Questi jacks sono utilizzati per collegare fino a quattro pedali di espressione o switches esterni che consentono di controllare varie funzioni dell'AX8. Utilizzate la pagina PEDAL nel menù I/O in **SETUP** per calibrare ciascun pedale e la pagina CTRL del menù I/O in **SETUP** per assegnare i pedali alle varie funzioni o per identificarli come sorgenti per i modifier. Per maggiori informazioni su questi jacks si veda il paragrafo "Collegare Pedali & Switches" a p.18.

⓰ **S/PDIF OUT** – Fornisce una copia digitale del suono in uscita al Main Output. Il clock della porta S/PDIF è fisso su 48kHz.

⓱ **USB** – Fornisce all'AX8 un collegamento bidirezionale "MIDI-over-USB" quando collegato ad Mac o PC compatibile. Non è richiesto alcun driver. L'AX8 non possiede funzioni per la gestione del segnale audio via USB

⓲ La porta **MIDI IN** dell'AX8 vi permette di controllare molte funzioni MIDI tra cui la selezione di preset e Scene, il bypass degli effetti, la selezione X/Y, la variazione dei parametri e altro.

La pagina **MIDI** *del menù* **I/O** *in* **SETUP** *è utilizzata per configurare il Canale MIDI e altre opzioni (fate riferimento al paragrafo "Pagina MIDI del Menù I/O" on p.80.*

La porta MIDI OUT trasmette i dati MIDI alle unità collegate.

I dati MIDI possono essere programmati affinché vengano inviati automaticamente quando selezionate una Scene.

Per maggiori informazioni sulle Scene si veda la Sezione 6.

⓳ **Connettore Principale di Alimentazione ed Interruttore** – Collegate qui il cavo di alimentazione fornito in dotazione e inserite l'altro capo ad una presa AC dotata di messa a terra. L'AX8 possiede un alimentatore universale, che gli permette di essere alimentato in tutto il mondo semplicemente cambiando il cavo. L'interruttore generale è posto direttamente sulla presa di alimentazione. Vi raccomandiamo di spegnere l'AX8 quando non lo utilizzate per un lungo periodo di tempo.

3 GUIDA PER IL SETUP

FULL-RANGE/COLLEGAMENTO DIRETTO

La "Guida per la Connessione Veloce" a p.4 descrive l'utilizzo dell'AX8 "in diretta" con dei monitors da studio full-range, casse per chitarra FRFR (Full Range Flat Response), o un sistema PA.

Questo tipo di setup esalta al massimo la capacità dell'AX8 di simulare non solo diversi amplificatori ma anche amplificatori di potenza, speakers, microfoni ed effetti che sfruttano un range di frequenze estese. E' il tipo di setup più versatile e utilizzato.

Le pagine che seguono forniscono indicazioni per coloro che volessero utilizzare l'AX8 in configurazioni diverse.

SETUP: AMPLIFICATORE DI POTENZA E CASSA PER CHITARRA

Un sistema full-range costituisce la soluzione più flessibile e versatile ma non è per tutti. Un altro modo per utilizzare l'AX8 è quello di collegarlo ad un amplificatore di potenza ed a un tradizionale speaker per chitarra.

IMPORTANTE: per questo setup, disabilitate il CAB MODELING nelle IMPOSTAZIONI GLOBALI.

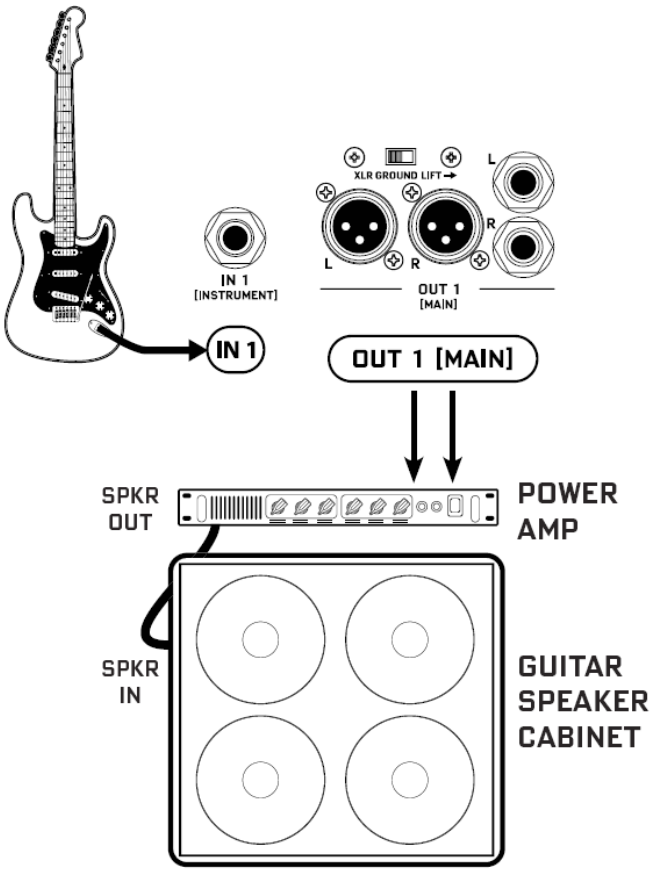
- Aprite il menù **GLOBAL** (premete **SETUP** e poi il Footswitch **1**) e visualizzate la pagina **SETTINGS**.
- Con **NAV** evidenziate il parametro **CABINET MODELING** e poi con **VALUE** selezionate "OFF".
- In funzione del vostro amplificatore potreste anche decidere di disattivare mettendolo su "OFF" il **POWER AMP MODELING**. Lasciate decidere alle vostre orecchie.
- Premete **EXIT** due volte per tornare alla Footswitch Page.

NOTA: al posto di disabilitare la modellazione di cassa potete anche bypassare o rimuovere il blocco CAB in ogni preset.

1 Iniziate con tutti i potenziometri che regolano i livelli messi al minimo. Collegate la vostra chitarra all'**IN 1 [INSTRUMENT]**.

2 Collegate il vostro amplificatore di potenza ai vostri speakers. Collegate l'**OUT 1 [MAIN]** all'ingresso del vostro amplificatore.

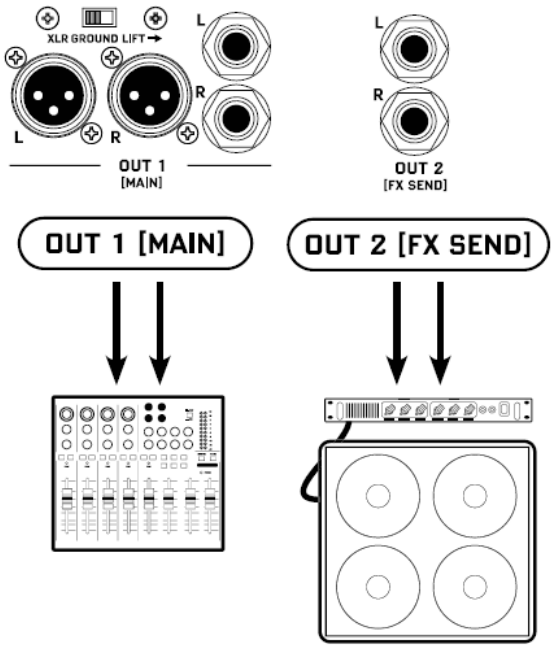
- Utilizzate le uscite XLR se il vostro amplificatore possiede ingressi bilanciati. Potete trovare cavi XLR di alta qualità ed altri cavi su http://btpa.com/fractal-audio
- Utilizzate le uscite da 1/4" quando collegate ingressi sbilanciati.
- Per un rig mono usate solamente l'uscita LEFT.
- Utilizzate cavi Humbuster™ (p.5) con le uscite da 1/4" per ridurre il rumore dovuto ai ground loops.
- Regolate i livelli ruotando il potenziometro Out1 Level ed il vostro amplificatore.



FAQ: CHE TIPO DI AMPLIFICATORE DI POTENZA USARE? Ci sono due famiglie principali che possono essere prese in considerazione. Un amplificatore di potenza neutro a livello sonoro o "flat" ideato per impianti PA oppure creato specificatamente per speaker full-range per chitarra è da considerarsi la scelta migliore. Questi amplificatori (quasi sempre a transistor) permettono alla simulazione di amplificatore dell'AX8 di variare nel modo appropriato il tono e le dinamiche quando selezionate diversi tipi di amplificatori. La seconda famiglia ricomprende gli amplificatori a valvole ideati per chitarra. Può essere usato anche questo tipo di amplificatore ma sarete "vincolati" ad un certo tipo di sonorità—un medesimo colore tonale, un timbro preciso, sebbene questo possa essere perfetto se è quello che cercate. In ogni caso nessuna scelta è sbagliata. Usate le vostre orecchie!

SETUP: DIRETTO + AMP E CASSA REALI

In questo setup, particolari presets possono inviare contemporaneamente due segnali diversi—uno CON e uno SENZA la simulazione di cassa—rispettivamente al front-of-house e ad una cassa sul palco.



Le uscite **MAIN** sono collegate ad un sistema full-range — tipicamente l'impianto PA—a cui inviano il suono dell'intero rig virtuale, compresa la simulazione di cassa. Questo fornisce tutti i benefici dell'andare in diretta: versatilità, consistenza nel suono senza criticità a volumi gestibili che garantiscono il migliore mix generale (*provate a chiedere ad un fonico quanto ami un amplificatore a tutto volume sul palco. Vi sfido*).

L'**OUT 2** invia un ulteriore segnale, praticamente identico al primo ma senza la simulazione di cassa. L'uscita è collegata ad un amplificatore di potenza e ad una cassa per chitarra reale sul palco per ricreare la sensazione familiare che alcuni musicisti amano, migliorare il sustain naturale, "muovere l'aria", riempire lo spettro sonoro in un modo tradizionale oltre che fornire un "riempimento" sonoro per le occasioni in cui l'impianto PA è distante dal centro del palco.

Ma come è possibile fare questo? Inserite il blocco FX. Questo potente e utile blocco viene normalmente usato per inserire all'interno del segnale dell'AX8 un'unità esterna, ma può anche servire per trasformare l'OUT 2 in una "uscita di servizio" che ci permette di prelevare il segnale in un punto qualsiasi della catena sonora e di inviarlo al nostro amplificatore sul palco.

Scoprirete altro sui blocchi e sui preset nella Sezione 5: Creare i Preset. Per ora sappiate che il blocco FX Loop sarà necessario in ogni preset in cui vorrete ricreare questo tipo di setup, e che l'ordine in cui vengono posizionati i blocchi è critico. L'FX Loop deve fornire un segnale che è stato prelevato PRIMA del blocco CAB o del Main Output all'estrema destra della griglia. DI seguito trovate un esempio.

Scoprite altro nel paragrafo "FX Loop" a p.57.

Iniziate con tutti i potenziometri che regolano i livelli messi al minimo. Collegate la vostra chitarra all'**IN 1 [INSTRUMENT]**.

Collegate l'**OUT 1 [MAIN]** al vostro mixer o PA. Collegate l'**OUT 2 [FX SEND]** al vostro amplificatore di potenza. Potete regolare i livelli in modo indipendente usando i potenziometri Out1 e Out2 Level.

Utilizzate le uscite da 1/4" con cavi Humbuster™ (p.5) per ridurre il rumore dato dai ground loops.

Il segnale in ingresso nel blocco FX Loop viene trasmesso direttamente all'OUT 2 [FX SEND]

Il segnale che raggiunge l'output della griglia viene inviato come di consueto all'OUT 1 [MAIN]

SETUP: SOLO COME PROCESSORE DI EFFETTI

Come il suo "fratello", FX8 Pedaliera Multi-FX che è stato specificatamente ideato per essere usato come multieffetto in combinazione con amplificatori (valvolari) o altri modelers, anche l'AX8 può essere usato solamente come processore di effetti.

A differenza dell'AX8, l'FX8 non possiede alcuna modellazione di amplificatore o cassa ma è stato ideato per un guadagno unitario, con catene sonore "PRE" e "POST" dedicate ed utili per sfruttare il collegamento a quattro cavi, oltre a possedere un true bypass, relè per il controllo dell'amplificatore, un looper globale e altro.

IMPORTANTE: per tutti i tipi di collegamento "Solamente come Processore di Effetti", usate preset SENZA blocchi AMP e CAB. Fate riferimento alla Sezione 5 per maggiori informazioni su come creare e modificare i presets. L'utilizzo di cavi Humbuster™ (p. 5) è molto consigliato quando si usa l'AX8 come multieffetto.

In questi setup potreste anche dover regolare l'OUTOUT 1 MAIN NOMINAL LEVEL. Si veda il paragrafo "Pagina Levels del Menù I/O" a p.78.

PRIMA DI UN AMPLIFICATORE PER CHITARRA

Potete usare l'AX8 prima di un amplificatore collegando la vostra chitarra all'ingresso Instrument dell'AX8 e l'Out 1 Main L dell'AX8 all'ingresso dell'amplificatore. Per un collegamento stereofonico, collegate l'Out 1 Main R ad un secondo amplificatore. Impostate il potenziometro OUT 1 Level dell'AX8 al valore massimo possibile per abbassare il livello del rumore di fondo.

NEL LOOP DI UN AMPLIFICATORE PER CHITARRA

Qualcuno potrebbe meravigliarsi nel sapere che l'AX8 può anche funzionare nell'effects loop di un amplificatore valvolare. L'ingresso Instrument dell'AX8 può essere attenuato fino a 18dB, valore che dovrebbe rendere utilizzabile il livello dell'Effect Send della maggior parte degli amplificatori. Tuttavia fate attenzione al clipping e se necessario abbassate il livello dell'FX Send del vostro amplificatore. Regolate il potenziometro dell'OUT 1 Level dell'AX8 al valore massimo possibile per abbassare il livello del rumore di fondo.

IL METODO A QUATTRO CAVI

L'FX Loop dell'AX8 (p.57) può anche essere utilizzato per creare un collegamento con il cosiddetto metodo a quattro cavi ("4CM"). Questo collegamento è in grado di mettere l'AX8 sia "davanti" alla sezione di preamplificazione del vostro amplificatore (dove rimpiazza i tradizionali pedalini) che nel suo effects loop, dove possono essere utilizzati gli effetti cosiddetti "post".

Per utilizzare il metodo a quattro cavi dovrete creare particolari preset nei quali i blocchi AMP e CAB sono sostituiti dal blocco **FX LOOP**. Con la vostra chitarra collegata all'**IN 1 INSTRUMENT**, il segnale raggiunge prima l'AX8 e passa negli effetti che voi volete siano prima dell'amplificatore—ad esempio compressore, drive, wah, e cosi via. Poi, viene il blocco **FX LOOP** è usato per "inserire" nella griglia la preamplificazione dell'amplificatore reale. Dopo un viaggio di andata e ritorno, il segnale preamplificato viene gestito dagli effetti "Post" presenti sulla griglia—tipicamente chorus, delay, reverb, ecc.—prima di arrivare finalmente all'**OUT 1 MAIN /L** dell'AX8 che è collegato all'FX Return del vostro amplificatore. Per trasformare questa configurazione in stereo collegate l'**OUT 1 MAIN /R** dell'AX8 al RETURN di un secondo amplificatore o usate un amplificatore stereo per entrambi i segnali destro e sinistro.

Per un risultato ottimale dal punto di vista del rapporto segnale / rumore impostate l'OUT 1 e l'Out 2 Level dell'AX8 sul livello massimo possibile e regolate l'OUT 2 (FX SEND) BOOST PAD (p. 78) al valore massimo senza che si verifichi il clipping dell'OUT2.

CONTROLLARE ED IMPOSTARE I LIVELLI

Impostare i livelli nel modo corretto è importantissimo. Sull'AX8 ci sono due indicatori (uno mono e l'altro stereo) oltre ai LEDs sul pannello frontale che vi informano sui livelli. Impostare i livelli sull'AX8 è semplice.

LIVELLI PER L'INPUT 1 [INSTRUMENT]

L'AX8 è pronto all'uso con chitarre dotate dei tipici pickups passivi. Collegate la vostra chitarra all'**INPUT 1**. Scegliete il pickup più "potente" e mettete i controlli della chitarra al massimo. Suonate forte usando accordi aperti per aumentare il livello e verificate i LEDs dell'indicatore IN 1 [INSTRUMENT]. Il LED rosso deve "lampeggiare" occasionalmente—infatti possiede cinque livelli di cui solo l'ultimo indica che vi è clipping—ma se spinto troppo oltre, l'ingresso potrebbe iniziare a distorcere e dovrete attenuare il segnale in ingresso come segue:

- Premete **SETUP**; premete il footswitch **2** per visualizzare il menù I/O; selezionate la pagina **LEVELS**.
- Ruotate il potenziometro E/NAV per selezionare il parametro **INSTRUMENT INPUT PAD**. Cambiate il valore su una delle impostazioni 0dB, 6dB, 12dB o 18dB in funzione del livello di uscita della vostra chitarra. Sappiate però che aumentando il valore dell'attenuazione (PAD) aumenta anche il rumore di fondo, quindi tenetelo più basso possibile.

LIVELLI OUT 1

I jacks **OUT 1 [MAIN]** XLR e da 1/4" Humbuster™ sono ideali per una connessione con ingressi professionali a livello di linea a +4dBu.

Se e SOLAMENTE se dovete collegare un'apparecchiatura non professionale che opera a -10 dbV, impostate l'uscita nominale come segue:

- Premete **SETUP**; premete il footswitch **2** per visualizzare il menù I/O; selezionate la pagina **LEVELS**.
- Con il potenziometro E/NAV selezionate il parametro **MAIN OUT NOMINAL LEVEL** ed impostatelo su "-10 dBV".

Scoprite di più su questi controlli nel paragrafo "Pagina Levels del Menù I/O" a p.78.

LEDS "CLIP" SUL PANNELLO FRONTALE

Se il LED **MAIN OUT CLIP** si dovesse accendere, il problema è quasi sicuramente legato al vostro preset che genera un segnale troppo forte. Il metodo più semplice per correggere questo problema è agire sul controllo Level del blocco AMP presente sul pannello superiore dell'AX8. Se non state utilizzando un blocco AMP, ogni livello dei blocchi presenti può essere abbassato (tenete presente che i blocchi messi prima di un compressore o un drive hanno un effetto indiretto sui livelli).

L'Output Mixer (p.61) nella griglia può costituire un'altra soluzione. I suoi quattro controlli LEVEL corrispondo alle quattro RIGHE della griglia e possono essere utilizzati per ridurre i livelli del preset. Il fader MAIN può a sua volta regolare il volume ma deve essere impostato per ciascuna Scene.

Il Global EQ (p.77) può anch'esso costituire una "soluzione veloce" fino a quando non potrete agire su blocchi o scene come descritto in precedenza. Abbassate il fader principale GAIN per ridurre i livelli all'OUT 1.

Se il LED dell'**FX SEND CLIP** si accende, il problema è legato al livello del segnale che entra nel blocco FX Loop (p.57) oppure alle impostazioni dello stesso blocco FX Loop. I suoi quattro controlli LEVEL corrispondono alle quattro righe della griglia e possono essere utilizzati per regolare i livelli. Il suo fader **MAIN** controlla il livello generale del SEND, e come quello dell'Output Mixer deve essere impostato per ciascuna Scene. Per maggiori informazioni si veda il paragrafo "Scenes" on p.37.

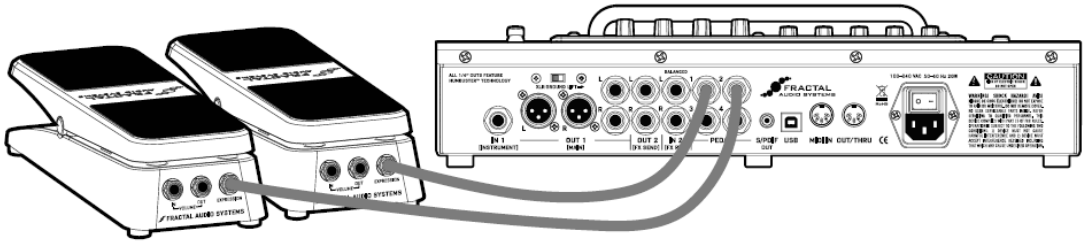
COLLEGARE PEDALI & SWITCHES

Ognuno dei quattro jacks PEDAL presenti sul retro dell'AX8 permette di collegare un pedale di espressione o un footswitch esterno. Potete utilizzare un pedale o uno switch collegato per variare i parametri di un effetto o per eseguire una delle funzioni presenti nella lunga lista, e molti dei preset di fabbrica sono già pronti ad utilizzare uno o anche due pedali.

QUICK TIP

Imparate ad assegnare i pedali e gli switches ad un parametro nella Sezione 8 Modifiers.

Imparate ad assegnare pedali e switches alle funzioni globali al paragrafo "Pagina Controllers del Menù I/O" a p.81.

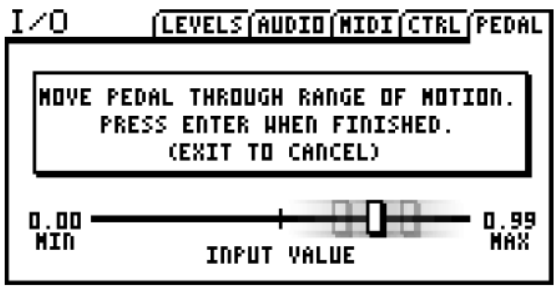


Il Pedale d'Espressione / Volume EV-1 di Fractal Audio Systems (venduto separatamente) è ideale per l'AX8.

COLLEGARE E CALIBRARE UN PEDALE D'ESPRESSIONE...

I pedali d'espressione ideali per l'AX8 possiedono un *linear resistance taper* ed una resistenza massima compresa fra 10kΩ e 100kΩ. I pedali d'espressione devono essere utilizzati con cavi Tip-Ring-Sleeve (TRS) (se non avete dimestichezza con i cavi TRS fate riferimento al box FAQ nella pagina seguente). Collegate il vostro pedale d'espressione ad uno dei jack PEDAL (1–4) con un cavo TRS e poi seguite le seguenti istruzioni per calibrarlo:

- Premete il pulsante **SETUP**, seguito dal footswitch **#2** per selezionare il menù I/O.
- Premete il pulsante **PAGE** fino a visualizzare la pagina **PEDA**L.
- Assicuratevi che il parametro **TYPE** sia impostato su "CONTINUOUS".
- Selezionate la funzione **PEDAL # CAL** e premete il pulsante **ENTER**.
- Seguite le istruzioni sullo schermo per eseguire la calibrazione.



Durante la calibrazione dovreste vedere lo "slider" muoversi sullo schermo mentre muovete il pedale. Non deve necessariamente raggiungere il valore "MAX", ma un buon pedale dovrebbe avere un range d'azione abbastanza ampio.

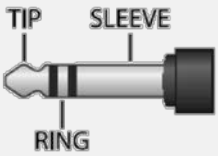
COLLEGARE ED IMPOSTARE UN FOOTSWITCH ESTERNO...

I footswitches sono meno versatili ma a volte tutto ciò di cui avete bisogno è un pulsante on-off. Può essere utilizzato qualsiasi tipo di switch esterno—momentary o latching—a patto che i suoi contatti possa realizzare o interrompere la connessione fra tip e sleeve in un normale cavo da chitarra da 1/4". Non avete bisogno di un cavo TRS con i footswitch.

La **calibrazione** non è necessaria ma dovrete comunque specificare il tipo (TYPE) di switch:

- Premete il pulsante **SETUP**, seguito dal footswitch **#2** per accedere al menù **I/O**.
- Premete il pulsante **PAGE** fino a visualizzare la pagina PEDAL.
- Impostate il parametro **PEDAL TYPE** per il vostro pedale selezionato (1–4):
  - Quando collegate uno switch *latching* (noto anche come *toggle*) impostate TYPE su “LATCHING”.
  - Quando collegate uno switch *momentary* (come ad esempio un pedale sustain), avete due opzioni:
    - Impostare TYPE su “MOMENTARY” e l’AX8 riconoscerà le pressioni sullo switch come ON e OFF, creando un footswitch latching “virtuale”.
    - Impostare TYPE su “CONTINUOUS” se volete che lo switch si attivi quando lo premete e disattivi quando rilasciate la pressione su di esso.

FAQ:

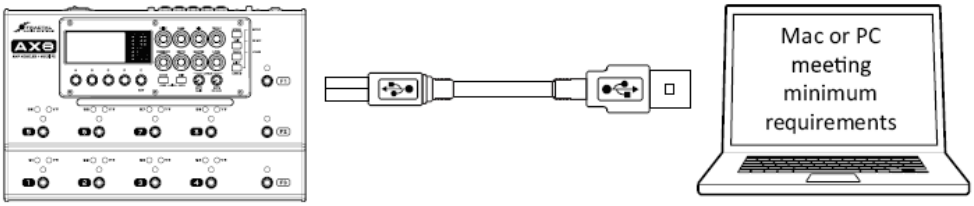


COS’E’ UN TRS? “TRS” è un acronimo che significa TIP-RING-SLEEVE e descrive la configurazione di un terminale da 1/4" o jack con tre connettori. I normali cavi da chitarra sono detti TS (Tip-Sleeve) poiché manca l’anello (ring) che costituisce il terzo contatto. I pedali d’espressione richiedono cavi TRS poiché l’intero voltaggio di controllo viene trasmesso a loro su un contatto (tip) mentre un voltaggio inferiore ritorna su un altro contatto (ring) in questo modo l’unità collegata è in grado di individuare ed utilizzare la posizione del pedale. Il terzo contatto (sleeve) è collegato a terra.

COLLEGARE UN COMPUTER

Collegare l'AX8 ad un computer tramite USB è facoltativo ma fornisce grossi vantaggi. Le nostre applicazioni gratuite sono un ottimo sistema per portare la vostra esperienza d'uso ad un livello superiore. E' necessaria una connessione USB per installare gli aggiornamenti firmware e per fare i backups ed i ripristini.

- Il primo step è quello di collegare il vostro AX8 ad un computer con un **cavo USB** (non fornito).
- Non è richiesta l'installazione di alcun driver. L'AX8 è plug and play.
- Installate **Fractal-Bot™** per l'aggiornamento del firmware o per inviare e ricevere Presets, Banks, User Cabs e System files.
- Installate **AX8-Edit™** per avere uno strumento grafico tramite il quale interagire con i presets e le impostazioni dell'AX8.
- Trovate entrambi i programmi su http://www.fractalaudio.com.



FX8 **Cavo USB** **(Non Incluso)** **Computer**

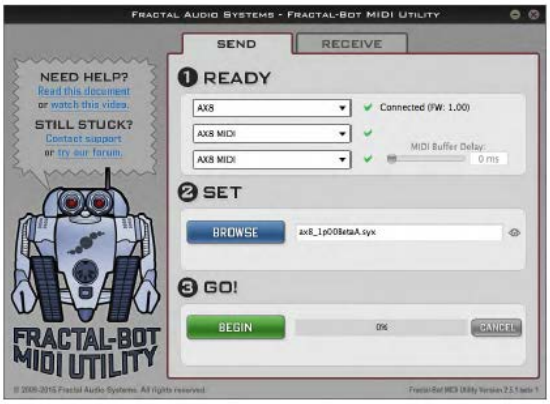
Requisiti Minimi per Mac

- OS X 10.6.8 o più recente
- CPU: Intel Processor
- Memory: 512MB minimo
- USB 2.0 supportato

Requisiti Minimi per Windows

- OS: Win XP (SP3), Vista (SP2), Win7 (SP1) Win8 Le versioni x86 o x64 sono entrambe supportate.
- CPU: Intel Core 2 @1.6 GHz o migliore, o equivalente AMD
- Memory: 1GB minimo
- USB 2.0 supportato

AX8-Edit



FRACTAL-BOT

4 FUNCTION SWITCHES

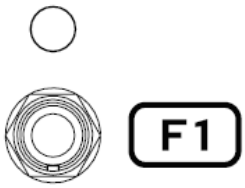
PANORAMICA SUGLI F-SWITCHES

L'AX8 possiede tre **Function Footswitches** programmabili, noti anche come "**F-Switches**" dato che sono etichettati come F1, F2 e F3. Ogni F-Switch può essere programmato per eseguire DUE funzioni: la prima attivata dalla PRESSIONE (TAP) dello switch mentre l'altra attivata quando lo premete e tenete premuto. Le impostazioni di default sono le seguenti:

PREMI F1

SEL. SINGOLO PRESET/BANK

- Con F2 e F3 selezionate le Banks
- Usate 1–8 per selez. un Preset
- Dopo la selezione di un Preset, l'AX8 ritorna alla **Footswitch Page** del preset corrente.



PREMI E TIENI PREMUTO F1

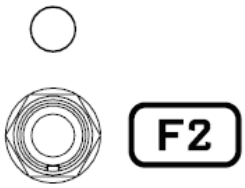
SEL. FISSA PRESET/BANK

- Come per la selezione singola (a sinistra) tranne che dovrete PREMERE nuovamente per uscire dalla selezione Preset/Bank.
- Il LED lampeggia con la funzione è attiva.

PREMI F2

SEL. DI UNA SINGOLA SCENE

- Con 1–8 selezionate una Scene
- Dopo la selezione di una Scene, l'AX8 ritorna alla **Footswitch Page** del preset corrente.



PREMI E TIENI PREMUTO F2

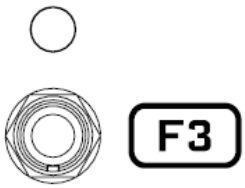
SEL. FISSA SCENE

- COme per la selezione singola (a sinistra) tranne che dovrete REMERE nuovamente per uscire dalla selezione delle Scene.
- Il LED lampeggia con la funzione attiva.

PREMI F3

TAP TEMPO

- Imposta il tempo dell'AX8.
- Mostra il menù **Tempo** dove potete effettuare variazioni.
- L'uscita dal menù è automatica.
- Il LED lampeggia a tempo.



PREMI E TIENI PREMUTO F3

MODALITA' TUNER

- Mostra il Tuner dell'AX8
- Premete nuovamente per uscire dalla modalità Tuner.
- Il LED lampeggia quando il tuner. è attivo.

PERSONALIZZARE GLI F-SWITCHES

Sono disponibili oltre una dozzina di funzioni personalizzate assegnabili agli F-Switches. L'impostazione è semplice e potrete ricreare la soluzione perfetta per le vostre esigenze. Se non utilizzate il Tap Tempo, eliminatelo! Se avete degli stivali enormi che al posto di permettervi la pressione istantanea continuano a premere lo switch, disabilitate le funzioni HOLD. La flessibilità è potere.

ASSEGNARE LE FUNZIONI...

Potete assegnare due funzioni a ciascun F-Switch: una per una pressione dello switch (TAP) e l'altra se lo premete e tenete premuto (HOLD).

- Premete **SETUP**, con il footswitch 1 selezionate il menù **Global** e visualizzate la pagina **FUNCTIONS**.
- Selezionate uno degli F-Switches disponibili con il potenziometro **E/NAV**. Assegnate la funzione con il potenziometro A.
- Premete EXIT due volte quando avete finito.

FUNZIONI DISPONIBILI...

NONE– Questa impostazione disabilita la funzione TAP o HOLD selezionata per il F-switch corrente.

SINGLE PRST/BANK (singolo preset/bank)
- Attiva la modalità **Single Preset/Bank Select Mode**.
- Il LED del F-switch rimane attivo fino a quando selezionate un preset.
- Gli switches F2 e F3 fanno avanzare o tornare indietro le BANKS.
- I footswitches da 1 a 8 selezionano un PRESET nella bank correntemente selezionata
- Per uscire da questa modalità selezionate un preset o premete lo switch F1.
- Poiché questa modalità richiede gli switches F2 e F3, può essere assegnata SOLO allo switch F1.

STICKY PRST/BANK (selezione fissa di preset bank)
- Attiva la modalità **Sticky Preset/Bank Select Mode**.
- Il LED del F-switch lampeggia mentre selezionate qualsiasi preset.
- Gli switches F2 e F3 fanno avanzare o tornare indietro le BANKS.
- I footswitches da 1 a 8 selezionano un PRESET nella bank correntemente selezionata.
- Per uscire da questa modalità premete lo switch F1.
- Poiché questa modalità richiede gli switches F2 e F3, può essere assegnata SOLO allo switch F1.

STICKY PRST +/- (selezione progressiva di presets)
- Attiva la modalità **Sticky Preset "Plus/Minus" Mode**.
- Il LED del F-switch rimane attivo mentre i preset scorrono in avanti o indietro (in ordine).
- F2 diventa il "Prossimo Preset" mentre F3 diventa il "Precedente Preset."
- Per uscire da questa modalità premete lo switch F1.
- Poiché questa modalità richiede Gli switches F2 e F3, può essere assegnata SOLO allo switch F1.

PRESET UP, PRESET DN (preset successivo, preset precedente)
- Sebbene siano due funzioni diverse, possono essere utilizzate per creare uno o due F-Switches dedicati a selezionare in avanti o indietro i vostri presets. In pratica, sono simili agli switches UP e DOWN della modalità Sticky Preset +/- , con l'eccezione che sono sempre disponibili senza necessità attivare questa modalità con lo switch F1.

BANK UP, BANK DN (bank avanti, bank indietro)
- Due funzioni diverse che possono essere utilizzate per scorrere in avanti o indietro le banks.
- Il numero del preset correntemente selezionato nella bank viene mantenuto mentre si scorrono le banks.

SINGLE SCENE (selezione di una singola scene)
- Attiva la modalità **Single Scene Select Mode**.
- Il LED del F-switch rimane attivo fino a quando non selezionerete una Scene.
- I footswitches da 1 a 8 selezionano le SCENE nel preset corrente
- Per uscire da questa modalità selezionate una Scene o premete lo switch F1.

STICKY SCENE (selezione fissa delle Scenes)
- Attiva la modalità **Sticky Scene Select Mode**.
- Il LED del F-switch lampeggia mentre selezionate qualsiasi Scene nel preset corrente.
- I footswitches da 1 a 8 selezionano una SCENE nel preset corrente.
- Per uscire da questa modalità premete nuovamente lo switch F1.

SCENE 1/2 TOGGLE (alternanza fra Scene 1 e Scene 2)
- Alterna la selezione fra la Scene 1 e la Scene 2.
- Il LED del F-switch LED è spento quando è selezionata la Scene 1 e acceso per la Scene 2.

TEMPO TAP
- Permette d impostare il tempo nell'AX8 (si veda la Sezione 9 Tempo).
- Mostra brevemente anche il menù Tempo nel quale potete impostare varie opzioni.
- Questa funzione non può essere assegnata alla modalità HOLD (premi e tieni premuto).

TUNER - Attiva il Tuner (p.73). Il LED del F-Switch lampeggia. Per uscire dalla visualizzazione del Tuner premete nuovamente il F-Switch a cui è assegnato. Potete anche attivare il Tuner dalla pagina CONFIG del menù principale.

LOOPER CONTROL – Attiva la modalità Looper Control Mode ("Il Blocco Looper" a p.54).

SINGLE XY (selezione singolo X/Y)
- Attiva la modalità **Single X/Y Select Mode**.
- Il LED del F-switch rimane attivo fino a quando scegliete uno stato fra X/Y.
- I footswitches da 1 a 8 alternano lo stato X/Y per i blocchi assegnati nel preset corrente.
- Per uscire da questa modalità selezionate uno stato X/Y o premete il F-switch relativo a questa funzione.

STICKY XY (selezione fissa stato X/Y)
- Attiva la modalità **Sticky X/Y Select Mode**.
- Il LED del F-switch lampeggia mentre selezionate gli stati X/Y di qualsiasi blocco.
- I footswitches da 1 a 8 alternano lo stato dei blocchi assegnati e presenti nel preset corrente
- Per uscire da questa modalità premete il F-switch a cui è assegnata questa funzione.

QUICK TIP

IMPORTANTE: se assegnate una modalità X/Y ad un F-Switch, i footswitches 1–8 non avranno più la possibilità di alternare lo stato X/Y mediante la funzione Press & Hold ⏬. Comunque, la loro funzione principale di Attivazione /Bypass diventa operativa al momento della pressione (DOWN-STROKE) del footswitch anziché nel rilascio dello stesso. Trovate maggiori informazioni al paragrafo "X/Y Switching" a p.34.

QUICK TIP

Se assegnate all'impostazione "HOLD" di qualsiasi F-Switch la funzione "NONE", la funzione assegnata alla pressione (TAP) sarà attivata alla pressione dello switch anziché in fase di rilascio.

Questo è utile per gli switches assegnati alle funzioni PRESET UP e PRESET DN poiché spesso si vuole che la selezione del preset avvenga perfettamente in tempo.

LAYOUTS TIPICI PER GLI F-SWITCHES

Al posto di lasciare questa pagina vuota, abbiamo pensato fosse interessante mettere qualche esempio di layout per gli F-Switches proposto dei membri del team di sviluppo dell'AX8.

	TAP		HOLD
F1	Single Preset	F1	NONE
F2	Single Scene	F2	NONE
F3	Tempo	F3	Tuner

Nessuna modalità sticky ("fissa")

	TAP		HOLD
F1	Single Preset	F1	Sticky Scene
F2	Single XY	F2	NONE
F3	Tempo	F3	Tuner

In questo caso utilizziamo un F-Switch per l'X/Y. Questo disabilità la funzione press & Hold (premi e tieni premuto e tutti gli effetti si attivano al momento della pressione dello switch)

	TAP		HOLD
F1	Single XY	F1	Single Preset
F2	Single Scene	F2	Sticky Scene
F3	Looper Control	F3	Tuner

Modalità Looper Control e nessun Tap Tempo. Il Tempo può essere programmato per preset in modo che non ne abbiate BISOGNO a terra

	TAP		HOLD
F1	Single XY	F1	Tuner
F2	Preset +1	F2	NONE
F3	Preset -1	F3	NONE

Impostazione semplice per performance "al volo". La scelta alternata fra Scene 1 e Scene 2 è assegnato globalmente allo switch 4.

	TAP		HOLD
F1	_____	F1	_____
F2	_____	F2	_____
F3	_____	F3	_____

Scrivete qui le vostre impostazioni favorite.

	TAP		HOLD
F1	_____	F1	_____
F2	_____	F2	_____
F3	_____	F3	_____

5 CREARE I PRESET

COS'É UN PRESET?

L'AX8 possiede 512 PRESETS organizzati in 64 BANKS numerate e contenenti ciascuna otto presets. Ogni preset può essere pensato come un rig completamente indipendente con la propria strumentazione amp, cab, effects, settings, controllers, e altro. Potete creare e salvare i presets usando il pannello frontale dell'AX8 oppure sfruttando il software AX8-Edit. Ogni preset è un preset "UTENTE" che può essere modificato o sovrascritto. Ogni preset possiede il proprio nome che potete variare a piacimento al momento del salvataggio. Alcuni musicisti useranno più presets—forse più di uno per ciascuna canzone. Altri ne useranno meno, sfruttando le Scenes per estendere l'uso di un singolo prese (si veda la Sezione 6). Qualsiasi sia il vostro modo di usare i presets, capire come funzionano sblocca il potenziale creativo dell'AX8.

Per cambiare preset, ruotate il potenziometro "B" nella schermata Footswitch, oppure premete **F1** per attivare la modalità **Preset/Bank Select Mode**. Selezionate una delle **BANKS** usando **F2** o **F3** e scegliete un **PRESET** tra quelli della bank selezionata premendo uno dei **footswitches da 1 a 8**.

Di seguito trovate un esempio di bank con otto presets indicati come BANK : PRESET NUMBER : PRESET NAME.

01:1	**Double Verb**	**01:5**	**Plexi Treble**
01:2	**Deluxe Verb**	**01:6**	**Wrecked Express**
01:3	**Top Boost**	**01:7**	**Friedman HBE**
01:4	**JTM45**	**01:8**	**5153 Red**

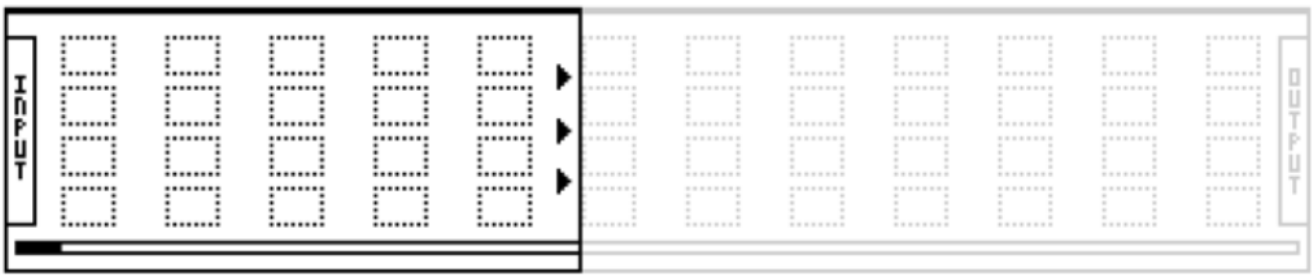
I presets possono anche essere caricati utilizzando un comando MIDI di Program Change inviato da un'unità esterna. Fate riferimento al paragrafo "Numeri dei MIDI Program Change" a p.96.

Il LAYOUT DELLA GRIGLIA

La griglia rappresenta la struttura sulla quale vengono costruiti i presets. E' una tabella 12 × 4 nella quale i "blocks" vengono inseriti e collegati per determinare il percorso del segnale sonoro. Ciascun spazio nella griglia è stereo. Non avete la necessità di creare percorsi separati per il canale destro e sinistro!

Per visualizzare la griglia quando vi trovate nella Footswitch Page, premete il pulsante **PAGE RIGHT**.

In qualsiasi momento, il display dell'AX8 è in grado di mostrare solamente una sezione 5 × 4 della griglia intera 12 × 4. Potete navigare nelle aree non visualizzate mediante i potenziometri **D** o **E**, oppure con i pulsanti di navigazione (**NAV**) (**SHIFT + ENTER, SHIFT + EXIT**). Una barra nella parte bassa del display indica dove vi trovate rispetto ai margini destro e sinistro della griglia.



In questa immagine di una griglia completamente vuota, le aree non visualizzate sul display sono mostrate in grigio

UTILIZZARE I BLOCCHI

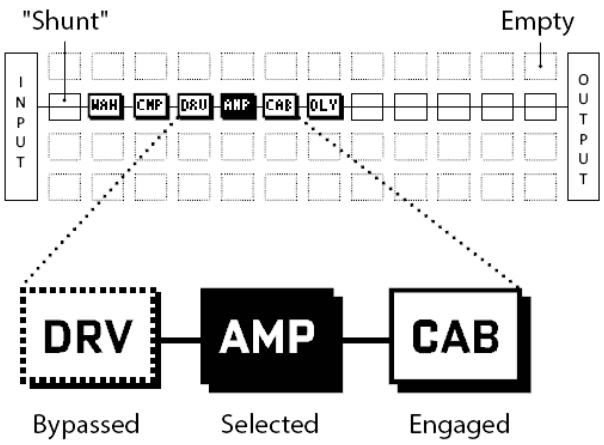
Come descritto nel paragrafo "Il Concetto di Griglia" a p. 8, la griglia dell'AX8 deve essere "Popolata" con dei blocchi—componenti presi da un magazzino di amplificatori, casse, pedali, effetti da studio, mixers e altro. Per interagire con la griglia dovete muovere il suo cursore, un rettangolo pieno controllato dai potenziometri D o E/NAV knobs, oppure dai pulsanti NAV. Per semplicità d'ora in poi faremo riferimento a questi controlli come "NAV".

CAPIRE CIO' CHE SI VEDE…

Come i blocchi nella pagina principale Footswitch, i blocchi sulla griglia hanno stati diversi, illustrati qui a destra:

- Bordo tratteggiato = Bypassato
- Bordo continuo = Attivato
- Coloro inverso = Selezionato

Ogni blocco sulla griglia possiede un codice di 3 lettere. Scoprirete altro su di essi più avanti.



MUOVERSI SULLA GRIGLIA…

- Il potenziometro **E/NAV** seleziona gli spazi sulla griglia.
- Usate **D** per spostamenti veloci a destra o sinistra.

INSERIRE UN BLOCCO

- Con **NAV** evidenziare la locazione sulla griglia desiderata.
- Ruotate il potenziometro A per scorrere la lista dei blocchi tra cui vi sono anche le opzioni **SHUNT** (si veda più avanti) e **NONE**.
- Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare.
- Quando inserite i blocchi, vengono rimossi dalla lista ma ciascun preset possiede il proprio magazzino.

Il numero totale dei blocchi è limitato dall'utilizzo della CPU che non deve eccedere il 90%. Ciascun blocco ha un "costo" in termini di CPU e quando raggiungete il limite viene visualizzato un messaggio di avvertimento che vi avvisa di non aggiungere altri blocchi.
Fate riferimento al paragrafo "Limiti della CPU per i Preset" a p.35 per maggiori informazioni.

CAMBIARE IL TIPO DI BLOCCO GIA' PRESENTE SULLA GRIGLIA…

- Con i pulsanti **NAV** selezionare il blocco.
- Ruotare il potenziometro **A** per scegliere il blocco desiderato.
- Per RIMUOVERE un blocco, impostate il parametro su "NONE".
- Premete **ENTER** per confermare la modifica o **EXIT** per annullarla.

FAQ: PERCHE' RICEVO UN AVVISO LEGATO ALL'USO DELLA CPU? L'AX8 possiede molta potenza di calcolo per eseguire i modelli di amplificazione ad alta qualità e gli effetti. Inevitabilmente, quando aggiungete blocchi o aumentate la loro necessità di CPU, raggiungerete il limite. Quando questo accade un messaggio di avvertimento previene che voi aggiungiate altri blocchi fino a quando non ridurrete il carico sulla CPU togliendo altri blocchi o riducendolo in altri modi. Fate riferimento al paragrafo "Limiti della CPU per i Preset" a p.35 per altre informazioni.

SHUNTS

Uno shunt è un blocco completamente trasparente dal punto di vista sonoro—una pura funzione di servizio per portare il segnale attraverso le locazioni vuote sulla griglia. Se non ci fossero i vostri preset sarebbero muti poiché non vi sarebbe collegamento (ininterrotto) fra l'INPUT e l'OUTPUT, quindi posizionate uno shunt dove non mettete un blocco come un Amp, Cab o un effetto.

Come gli spazi sulla griglia anche lo shunt è stereo; non ne servono due, uno per ciascun canale L/R.

INSERIRE UNO SHUNT

- Evidenziate la posizione desiderata sulla griglia.
- Ruotate il potenziometro **A** fino a visualizzare **SHUNT**.
- Premete **ENTER** per confermare la modifica o **EXIT** per annullarla.

CAVI DI COLLEGAMENTO

Così come accade per le unità reali, i blocchi nell'AX8 devono essere collegati tra loro affinché il segnale passi da un blocco all'altro. Questo viene realizzato mediante connettori o cavi. Anche con un solo connettore mancante il vostro preset potrebbe essere completamente muto!

Come gli shunts, i connettori sono completamente trasparenti dal punto di vista sonoro. Non vi è alcun degrado nel segnale anche con "cavi" lunghi all'interno delL'AX8!

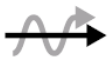
CREARE UN CAVO DI COLLEGAMENTO…

- Con **NAV** selezionate il blocco dal quale volete INIZI il cavo. Potete iniziare anche da uno spazio vuoto sulla griglia!
  - La prima e l'ultima colonna vengono collegate automaticamente all'INPUT e all'OUTPUT.
- Premete **ENTER**. Il blocco selezionato e quello alla sua destra lampeggeranno alternativamente ad indicare che sono "selezionati".
- Con **NAV** evidenziate il blocco di destinazione che deve trovarsi nella colonna di destra.
- E' possibile selezionare anche uno spazio vuoto. Uno shunt sarà aggiunto in quella posizione se decidete di collegare li il cavo.
  - Assicuratevi di selezionare una destinazione che non è già collegata al blocco di partenza altrimenti RIMUOVERETE quel cavo (si veda di seguito).
- Premete **ENTER**. Invece per annullare il collegamento premete EXIT.

RIMUOVERE UN CAVO DI COLLEGAMENTO…

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

- Con **NAV** evidenziate il blocco da cui parte il cavo.
- Premete **ENTER**. Il blocco selezionato e quello alla sua destra lampeggeranno ad indicare che sono "selezionati".
- Con **NAV** selezionate "l'altro capo" del cavo che volete rimuovere.
- Premete ENTER. Per annullare e non effettuare la rimozione premete invece EXIT.



SCORCIATOIA: per riempire una serie di colonne vuote con una serie di shunt e cavi, selezionate un qualsiasi blocco che sia seguito da una serie di spazi vuoti, poi **premete e tenete premuto** il pulsante **ENTER**. Gli spazi intermedi verranno riempiti di shunts e collegati con cavi. Fate attenzione poiché ogni cavo che dovesse essere presente lungo il cammino sarà RIMOSSO!

LE REGOLE DEI CAVI DELL'AX8…

- Nessun cavo = Nessun suono. Se anche solo uno mancasse potrebbe interrompere il segnale.
- Il segnale scorre da SIN ISTRA a DESTRA.
- Un cavo DEVE partire da un BLOCCO o da uno SHUNT. Posizioni vuote non sono ammesse come origine.
- Se tentate di collegare uno spazio vuoto, verrà creato automaticamente uno SHUNT nella locazione vuota.
- Potete collegare solamente blocchi nella vicina colonna a destra.

L'illustrazione seguente sottolinea alcuni delle regole sopra esposte:

La ★ rappresenta l'origine di un cavo di connessione.

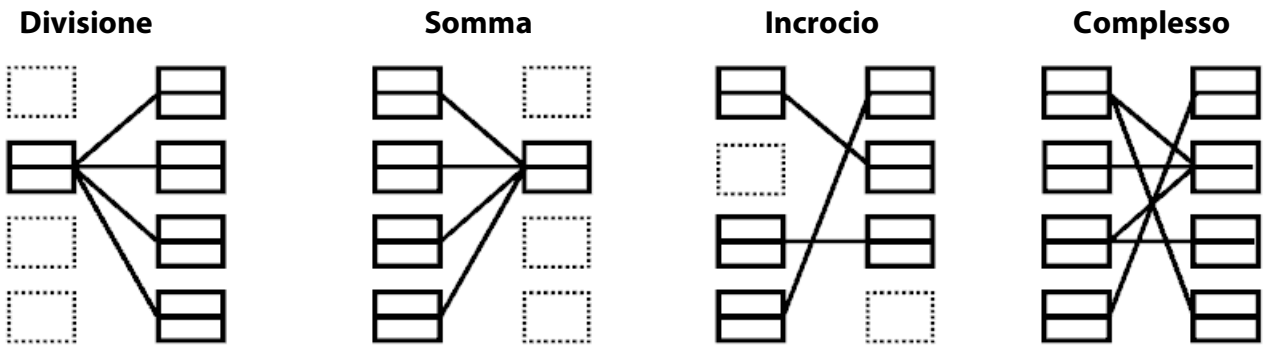
Il segno ✔ mostra le possibili destinazioni.

Il simbolo ⃠ mostra le destinazioni non valide.

Qualsiasi colonna più lontana di quella adiacente non è valida.

Se la ★ fosse in un'altra riga della stessa colonna, i segni ✔ sarebbero allo stesso posto.

- I cavi sono creati AUTOMATICAMENTE tra l'INPUT e qualsiasi blocco nella prima colonna.
- I cavi sono creati AUTOMATICAMENTE tra l'OUTPUT e qualsiasi blocco nell'ultima colonna.
- Potete liberamente DIVIDERE o SOMMARE il collegamento fino a 4 volte. Questo è trasparente dal punto di vista sonoro e senza alcuna degradazione o problemi di fase. E' anche possibile incrociare i cavi. DI seguito trovate qualche esempio:



SPOSTARE I BLOCCHI

Il menù principale comprende anche una pagina **MOVE** che contiene gli strumenti per muovere i singoli blocchi o intere righe o colonne verso l'alto, il basso, a sinistra o a destra (UP, DOWN, LEFT, o RIGHT). Quando un blocco, una riga/colonna vengono spostate si cambiano di posto con il contenuto presente in precedenza. Questo può comportare la modifica o la rimozione di alcuni cavi di connessione quindi assicuratevi di osservare bene come sono collegati gli elementi all'interno del vostro preset prima di iniziare lo SPOSTAMENTO.

Nel menù Principale utilizzate il pulsante **PAGE>** per visualizzare la pagina MOVE.

- Selezionate una funzione con il potenziometro **A**: Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down
- Con il potenziometro **NAV/E** selezionate la destinazione del blocco o la riga/colonna dove volete effettuare lo spostamento.
- Premete **ENTER** per effettuare lo spostamento.

CATALOGO DEI BLOCCHI

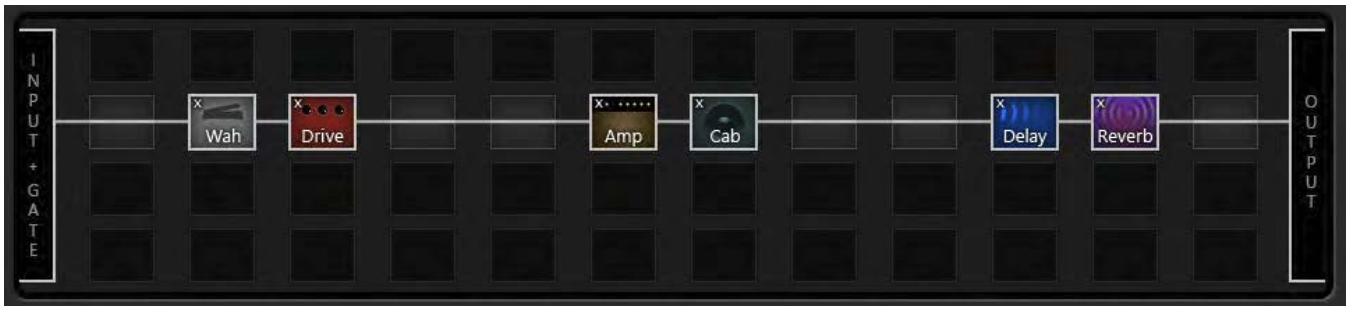
Di seguito trovate una panoramica di ogni effetto disponibile per ciascun preset.

Effetto		Descrizione	#
Amplificatore	**AMP**	Questa è l'apoteosi: più di 222 modelli in un solo blocco	1
Cassa acustica	**CAB**	Simulazione di cassa che utilizza la tecnologia brevettata Ultra-Res™	1
Chorus	**CHO**	Crea classiche modulazioni mono e stereo tra cui il vibrato.	1
Compressor	**CMP**	Controlla la dinamica ed aggiunge sustain.	1
Delay	**DLY**	Fino a 8000 ms di delay, con modelli analogici, digitali, tape e altro.	2
Drive	**DRV**	Più di 25 modelli tra cui boost, overdrive, distortion, fuzz e molti altri.	2
Enhancer	**ENH**	Modalità Classica e Moderna per gestire la spazialità del suono.	1
Filter	**FLT**	Include filtri quali Low Pass, High Pass, Band Pass e molti altri tipi.	2
Flanger	**FLG**	Vari tipi per coprire ogni situazione dalla leggera modulazione al jet.	1
Formant	**FRM**	Create vocalizzi dinamici con questo filtro.	1
FX Loop	**FXL**	Questo blocco è collegato direttamente all'IN2 e all'OUT2 sul retro	1
Gate/Expander	**GTE**	Utile per tutto, dal controllo delicato all'effetto estremo.	1
Graphic EQ	**GEQ**	Una serie di strumenti per scolpire in modo semplice e flessibile il suono.	2
Looper	**LPR**	Un potente Looper con una modalità per la gestione dei footswitches	1
Multidelay	**MTD**	Una serie di delay speciali tra cui plex, diffusor, quad-tap e altri.	1
Parametric EQ	**PEQ**	Equalizzatore Parametrico a 5-bande per un preciso controllo del suono	2
Phaser	**PHA**	Una serie di effetti phaser vintage e straordinari incluso anche il vibe.	1
Pitch Shifter	**PIT**	Include detune, harmonizer (intelligent/custom), whammy e altro.	1
Reverb	**REV**	Una fantastica riproposizione di riverberi a molla, room e altro.	1
Ring Modulator	**RNG**	Ring modulator, estremamente flessibile, fornisce vari effetti strani	1
Rotary	**ROT**	Simula il classico speaker rotante con vari microfoni.	1
Synth	**SYN**	A un sintetizzatore monofonico a 3 voci con riconoscimento della nota	1
Tremolo/Panner	**TRM**	Crea il classico temolo ed inoltre un auto-pan o effetti psicoacustici.	1
Volume/Pan	**VOL**	Un semplice blocco volume che offre anche strumenti di in e out.	2
Wahwah	**WAH**	Il classico wah con vari tipi basati sui classici originali.	1

In aggiunta ai blocchi elencati sopra, ogni preset possiede anche un **Input Noise Gate**, un **Output Mixer** e una serie di **Controllers** per automatizzare i parametri.

ESEMPI DI PRESET

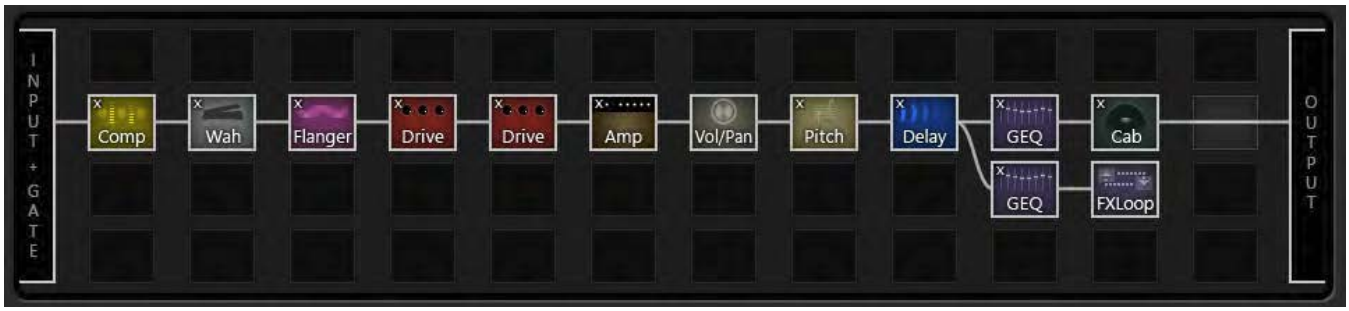
Ex 1: Semplice ed efficace. Wah. Un pedale Drive. Un Amplificatore ed una Cassa. Delay e Reverb alla fine.



Ex 2: Qui ci sono altri effetti ed il Reverb è usato in parallelo al Delay per ottenere un suono diverso.

Ex 3: Un segnale intero in parallelo per un effetto shimmer, con un blocco VOLUME che fa da send.

Ex 4: Un preset complesso con effetti "Pre" e "Post", un simulazione di cassa stereo che va all'OUT 1 (Front of House) oltre ad blocco "FX Loop" che preleva il segnale senza la simulazione di cassa e lo invia all'OUT 2 per sfruttare un amplificatore ed una cassa reali (classica backline sul palco).Il blocco Cab è impostato su "Stereo UltraRes". Emula il reale funzionamento dello speaker dato che segue tutti gli effetti.



EDITARE I BLOCCHI EFFETTO

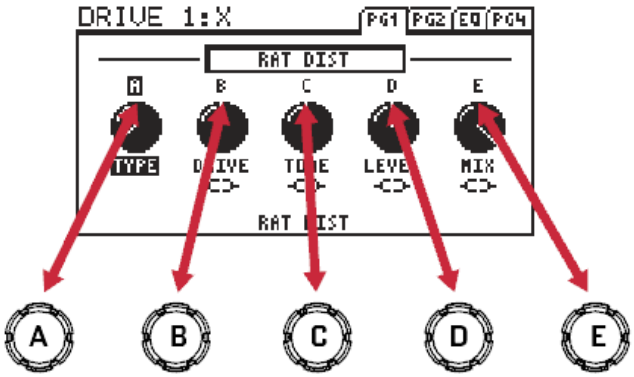
I blocchi sono completamente programmabili per consentirvi di regolare ogni impostazione ("parametro") come meglio desiderate. **L'Edit Menu** di un blocco contiene una o più **pagine** ognuna delle quali possiede più **parametri** che controllano uno o più aspetti del suono. La seguente guida copre come accedere e lavorare con le diverse tipologie di pagine del menù Edit.

APRIRE IL MENÙ EDIT

- Dalla griglia utilizzate il potenziometro **NAV** per selezionare il blocco desiderato.
- Oppure… dalla pagina principale Footswitch utilizzate **NAV** o premete il footswitch per selezionare il blocco.
- Premete **EDIT** per accedere al menù di modifica

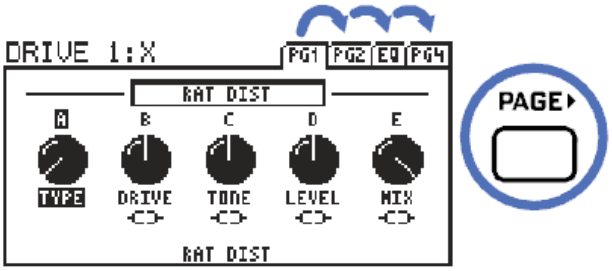
UTILIZZARE I POTENZIOMETRI VIRTUALI

- La maggior parte delle pagine dei menù hanno cinque potenziometri virtuali. Per fare le modifiche usate i cinque potenziometri dell'AX8.
- Sopra ciascun potenziometro sullo schermo è indicato quale potenziometro usare: **A**, **B**, **C**, **D** o **E**.
- Potete i cambiamenti in tempo reale.
- Alcune pagine hanno SEI potenziometri... Per modificarli utilizzare i pulsanti NAV (SHIFT+ENTER/EXIT) per spostare il target dei potenziometri A,B,C,D and E.



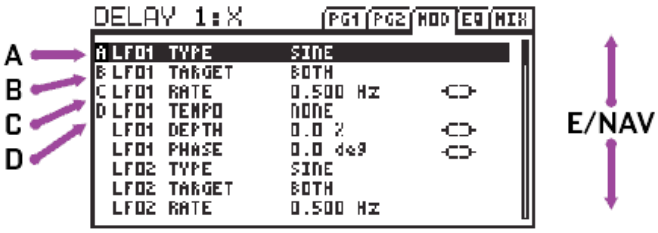
CAMBIARE PAGINA

- La maggior parte dei menù Edit dei blocchi ha più pagine.
- Con **PAGE▶** avanzate di una pagina.
- Premete **◀PAGE** (**SHIFT+PAGE**) per tornare indietro di una pagina.
- Quando raggiungete l'ultima pagina tornerete alla prima.



UTILIZZARE I MENÙ CON TESTO

- Utilizzate il potenziometro **E** per muovervi in alto e in basso ed il potenziometro **A** per modificare il parametro evidenziato.
- I potenziometro **B**, **C** e **D** sono assegnati dinamicamente come indicato sullo schermo.
- Premete **EXIT** in qualsiasi momento per uscire dal menù di modifica e tornare alla Footswitch Page.
- Premete **EDIT** ripetutamente per passare in sequenza i menù **EDIT** di ogni blocco nel vostro preset.



SALVARE LE MODIFICHE

Dopo aver modificato un preset vorrete inevitabilmente salvare il risultato del vostro lavoro.

Ogni preset nell'AX8 può essere modificato. Non ci sono preset di "fabbrica" che non possano essere sovrascritti.

Quando modificate il preset corrente, il LED "EDITED" sul pannello frontale si accende fino a quando lo salvate (STORE) o caricate un nuovo preset.

PER SALVARE UN PRESET…

- Premete **STORE** per visualizzare la schermata STORE.
- Premendo **ENTER** verrà visualizzato l'avviso "OVERWRITE PRESET?"
- Premete nuovamente **ENTER** per confermare o EXIT per annullare.
- Quando il salvataggio è completato verrà mostrato il messaggio "PRESET SAVED!".

PER CAMBIARE IL NOME O LA POSIZIONE DI UN PRESET…

L'AX8 possiede 512 locazioni di memoria raggruppate in 64 banche numerate. Ogni Bank contiene otto presets. Potete salvare ogni preset in qualsiasi locazione di memoria in ogni momento. Potete anche cambiare il nome di ciascun preset mentre lo salvate.

- Premete **STORE** per visualizzare la schermata STORE.
- Utilizzate il potenziometro **NAV** per selezionare LOCATION o NAME.
  - Ruotate il potenziometro **A** per muovere il cursore.
  - Il potenziometro **B** seleziona **le lettere maiuscole**.
  - Il potenziometro **C** seleziona **le lettere minuscole**.
  - Il potenziometro **D** seleziona **numeri** e **simboli**.
  - Potete usare fino a 24 caratteri per dare un nome al vostro preset.
- Premete **ENTER** per salvare e quindi premete ancora **ENTER** per confermare.
- Verrà visualizzato il messaggio "PRESET SAVED!" e verrà richiamata la nuova locazione (se necessario).

IMPOSTARE I FOOTSWITCHES 1-8

Gli otto footswitches numerati dell'AX8 offro un'immensa flessibilità. Come avete imparato nel Capitolo 1, il display mostra le funzioni per le quali ciascun footswitches è programmato, ma questo è solo l'inizio...

Ricordatevi che l'assegnazione di un footswitch non cambia quali blocchi sono presenti nel preset. Se voi pensate all'AX8 come un processore effetti con la sua pedaliera separata, questa assegnazione rappresenta la porzione costituita dalla pedaliera (al contempo, per continuare con l'esempio, potete pensare alla Griglia—come illustrato a p.25—come se fosse il processore).

PROGRAMMARE UN FOOTSWITCH...

- Dalla pagina principale Footswitch, ruotate **NAV/E** per selezionare il footswitch desiderato, oppure semplicemente premetelo!
- Ruotate il potenziometro **A** per scorrere la lista. Se il footswitch è impostato PER-PRESET, saranno visibili solamente quegli effetti presenti nella griglia di quel preset. Se il footswitch è impostato su GLOBAL, TUTTI gli effetti saranno visibili nella lista—ma lo switch sarà disabilitato fino a quando il blocco che controlla non sdarà messo nella griglia.
- Premete **ENTER** per assegnare l'effetto o **EXIT** per annullare.

DIFFERENZE FRA EFFETTI E FOOTSWITCH BLOCKS

I footswitches possono essere programmati per diversi scopi. Forse il più comune è quello di attivare o disattivare un blocco effetto—il classico scenario legato agli "Instant Access"—ma se scorrete la lista degli effetti disponibili, troverete anche delle opzioni speciali chiamati "**Footswitch Blocks**":

- **Scene 1-8** – Utilizzate questa funzione per selezionare una data SCENA all'interno del preset corrente.
- **Scene 1/2 Toggle** – Questa funzione alterna Scenes 1 e 2. Avrete due Scenes con un solo pulsante!
- **Preset 1-8** – Usate questa funzione per selezionare un dato PRESET all'interno della BANK corrente.
- **Bank Up, Bank Down** – Fanno esattamente quello che il nome suggerisce e possono essere utili se avete rimosso la funzione "preset select mode" dallo Switch F1.
- **Amp X/Y Toggle** – Questa funzione simula il footswitch per la selezione dei canali come in alcuni ampli.
- **Looper Control Mode** – Questa funzione attiva la modalità Looper Control Mode. SUGGERIMENTO: non importa a quale numero di switch assegnerete questa funzione, il **FOOTSWITCH 8** è sempre usato per uscire dalla modalità Looper Control Mode.
- **NONE** – Disabiliti il footswitch.

Ricordate inoltre che un footswitch assegnato ad un effetto può essere utilizzato anche per **alternare lo stato X/Y** del blocco che controlla. Questa funzione è attivata PREMENTO & TENENDO PREMUTO il footswitch oppure in unione con una delle modalità speciali X/Y che possono essere assegnate agli F-Switch.

ASSEGNARE CIASCUN FOOTSWITCH COME "PER-PRESET" O "GLOBAL"…

Ogni singolo footswitch può essere impostato sia PER-PRESET che GLOBAL.

I footswitches **Per-Preset** possono essere programmati per eseguire una funzione diversa per ciascun preset.

I footswitches **Global** eseguono la stessa funzione in tutti i preset. Per impostare un footswitch Per-Preset o Global:

- Premete **SETUP** (SHIFT+STORE) per visualizzare il menù SETUP. Premete il footswitch 1 per selezionare **GLOBAL**.
- Visualizzate la pagina GLOBAL FOOTSWITCH ("GBL FS").
- Con **NAV/E** selezionare il footswitch desiderato e con il potenziometro **A** impostatelo su GLOBAL o PER-PRESET.
- Premete **EXIT** due volte quando avete concluso.

X/Y SWITCHING

Come molti amplificatori posseggono due canali completamente indipendenti, così fanno anche molti effetti nell'AX8. Ciascun blocco dotato della funzione X/Y gestisce due set completi di impostazioni—un set "X" ed un set "Y". Questo rende possibile alternare due differenti suoni utilizzando un solo blocco.

La maggior parte dei blocchi supporta questa funzione. Tra questi vi sono: Amp, Cab, Chorus, Compressor, Delay, Drive, Filter, Flanger, Gate/Expander, Multitap Delay, Phaser, Pitch Shifter, Tremolo/Panner, Reverb, Rotary e Wah.

UTILIZZARE UN FOOTSWITCH...

Di default per alternare lo stato X/Y di un blocco, premete e tenete premuto il footswitch relativo all'effetto in questione.

Il LED ambra "Y" si illuminerà quando viene selezionato lo stato Y.

Alcune modalità speciali degli F-Switch e un'impostazione globale possono variare il modo in cui funzionano i footswitches X/Y.
Si veda il paragrafo "Attivazione degli FX alla Pressione o al Rilascio dello Switch" a p.87.

ALTERNARE LO STATO X/Y NELLA GRIGLIA...

Per alternare fra lo stato X e quello Y, selezionate il blocco desiderato e PREMETE due volte rapidamente il pulsante **EDIT**. Un messaggio nell'area superiore della griglia mostra lo stato X/Y del blocco correntemente selezionato. Ad esempio: DRV X o DRV Y per il blocco Drive (DRV).

ALTERNARE LO STATO X/Y DALL'INTERNO DEL MENU' EDIT DI UN BLOCCO...

Per alternare lo stato fra X e Y, PREMETE due volte rapidamente il pulsante **EDIT**.

PROGRAMMARE LO STATO X/Y DI UN BLOCCO…

- Aprite il blocco desiderato per effettuare le modifiche. Impostate i parametri per lo stato X.
- Passate allo stato Y con uno dei metodi descritti in precedenza. Impostate i parametri per lo stato Y.
- Salvate il preset premendo in sequenza **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.

X/Y PER SCENE

PER SCENE

Lo stato X/Y di ogni blocco con funzionalità X/Y viene salvato nella scena corrente. Si veda il paragrafo "Scenes" a p.37 per maggiori informazioni sulle scene.
Lo stato X/Y può essere variato anche attraverso un MIDI CC#. Si veda il paragrafo "Pagina Controllers del Menù I/O" on p.81.

GLI STATI X E Y CONDIVIDONO GLI STESSI MODIFIERS

I modifiers permettono un controllo in tempo reale dei parametri del suono (ad esempio grazie ad un pedale d'espressione o ad un LFO). E' importante capire che ciascun modifier che utilizzerete per lo stato X sarà anche applicato a quello Y.

FAQ: PERCHE' DOVREI USARE LA FUNZIONE X/Y? Per una funzione il cui nome è di sole due lettere, i benefici sono immensi. Per il suono di due amplificatori in un solo preset usate X/Y. Quando avete già usato entrambi i blocchi DRIVE e vi serve un terzo suono drive, usate X/Y! Quando avete spazio per un solo DELAY ma volete avere sia un TAPE ECHO che un STEREO DIGITAL DELAY, usate X/Y! Per passare da un po' di riverbero sulle ritmiche ad suono pieno durante un solo, usate X/Y! Quando poi pensate che le scene possono effettuare la selezione X/Y per voi, allora è ancora meglio!

LIMITI DELLA CPU PER I PRESET

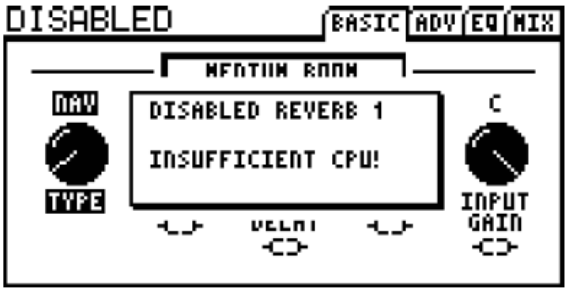
Ogni blocco che viene posizionato in un preset contribuisce all'utilizzo totale della CPU. Potete controllare il livello di utilizzo della CPU premendo **SETUP**, richiamando il menù UTILITY (#3) e visualizzando la pagina STATUS. Un indicatore a forma di termometro sul lato destro della schermata mostra la % di utilizzo della CPU (e ne fornisce anche un valore numerico al di sopra). Il livello di utilizzo è visualizzato anche nell'angolo superiore destro di AX8-Edit.

All'aumentare dell'utilizzo della CPU, alcune funzioni possono diventare più lente, ma la priorità è data, per quanto possibile, alla qualità dell'audio. Vi sono dei sistemi di protezione per evitare di sovraccaricare troppo l'AX8. In prima battuta, non potrete inserire altri blocchi poiché potrebbe causare un sovraccarico e quindi viene mostrato il messaggio "INSUFFICIENT CPU". L'AX8 assume che ciascun blocco verrà sfruttato al suo massimo quando effettua questa valutazione.

Anche se non potrete inserire nuovi blocchi, potete comunque fare modifiche per ridurre l'attuale utilizzo della CPU e poi provare nuovamente. Potete ad esempio rimuovere un effetto che è meno importante. Anche la regolazione di alcuni parametri può aiutare. Di seguito sono riportati alcuni dei parametri dei blocchi le cui regolazioni hanno un impatto significativo sull'utilizzo della CPU:

- Amp: **OUTPUT COMP** (Impostatelo su "0.00" per il minor utilizzo della CPU).
- Cab: **MODE**, stereo utilizza maggiore CPU.
- Reverb: **QUALITY** e **ECHO DENSITY** (Valori minori = minor utilizzo della CPU). Il tipo Spring utilizza la minor CPU
- Compressor: Impostate **TYPE** su uno delle opzioni "PEDAL" disponibili per usare meno CPU.
- Phaser: **STAGES** (Valori minori = minor utilizzo della CPU)
- Filter: **ORDER** e **Q** (Valori minori = minor utilizzo della CPU)
- Multi-Delay: **TYPE** (tipi diversi hanno diverso impatto sulla CPU)
- Anche i **modifiers** hanno impatto sull'utilizzo della CPU.

DISABILITAZIONE AUTOMATICA DEI BLOCCHI



Come secondo sistema di protezione, l'AX8 può disabilitare uno o più blocchi se il carico sulla CPU diventa eccessivo a causa delle modifiche conseguenti l'inserimento di un blocco. Ad esempio, impostare il Riverbero su HIGH QUALITY aumenta in modo significativo l'uso della CPU. Se il preset in oggetto non può gestire questo aumento verrà mostrato un messaggio di errore.

Quando questo accade dovete porre rimedio al fine di rientrare sotto il limite accettabile. La soluzione più immediata e di ripristinare la situazione precedente, ma è anche possibile rimuovere o editare altri blocchi per risolvere il problema. I blocchi disabilitati lampeggiano nella Footswitch Page e sulla griglia oltre a mostrare l'indicazione DISABLED nel menù Edit (in alto a sinistra). Tenete presente che "stare sempre al limite" non è raccomandabile. L'AX8 utilizza un po' più CPU quando processa l'audio quindi mantenete un margine di sicurezza per prevenire la disattivazione non voluta di un blocco nel momento meno opportuno. Un valore di sicurezza potrebbe essere attorno all'80%.

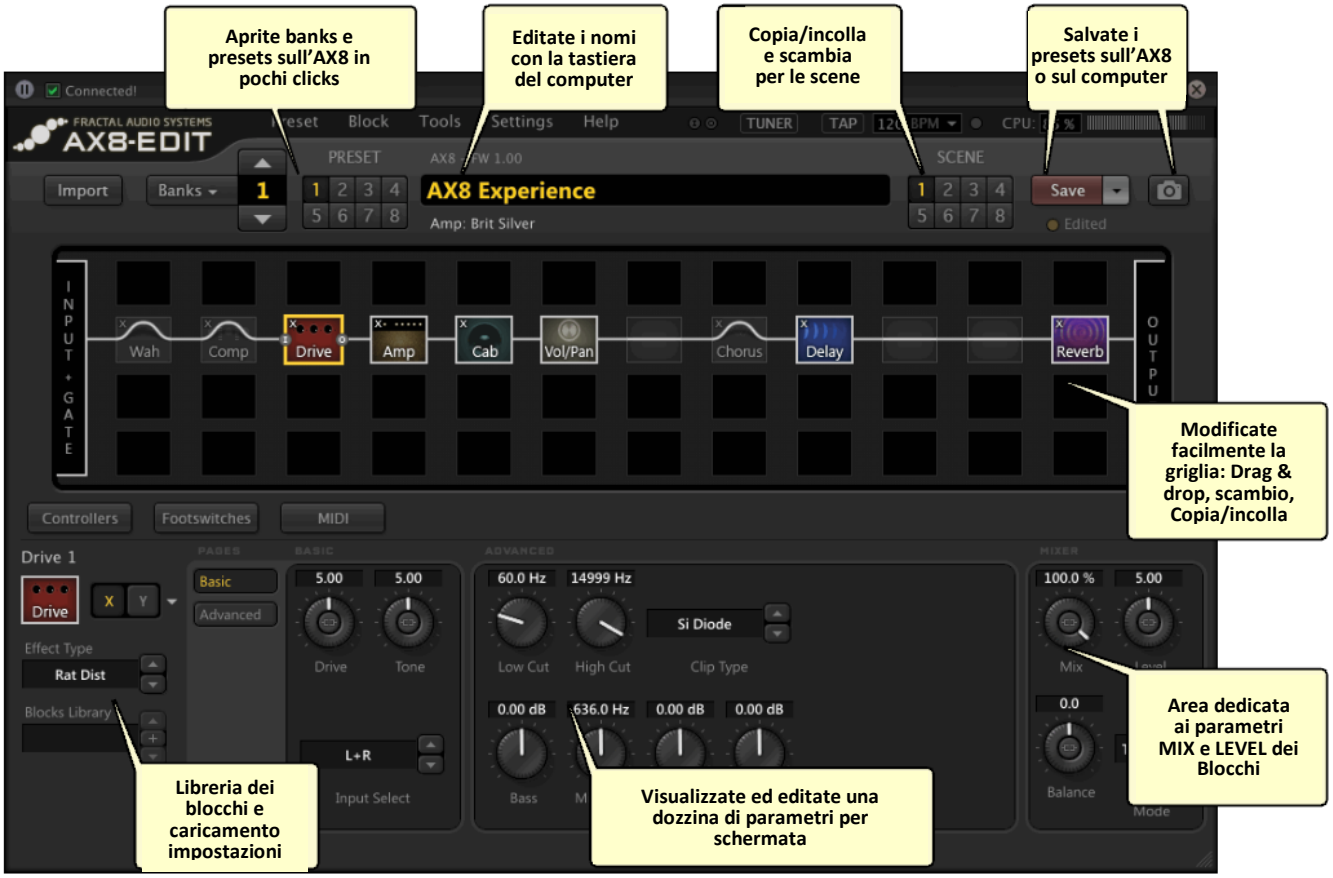
CPU & USB

L'AX8 dedica una piccola parte delle risorse della propria CPU alla gestione dell'USB. I presets complessi possono funzionare bene con il cavo USB disconnesso ma la successiva connessione potrebbe portare la CPU oltre il limite. In questo caso, provate a ridurre il carico sulla CPU oppure evitate di usare questi preset quando il cavo USB è connesso.

AX8-EDIT

Ogni funzione e parametro dell'AX8 può essere gestito facilmente dal pannello frontale dell'unità. Un altro modo per editare presets e parametri è quello di usare AX8-Edit. Se siete abituati ad usare software audio o plug-ins, amerete AX8-Edit.

Di seguito trovate una breve guida ad alcune delle funzionalità del software:



AX8-Edit include anche una sezione che vi consente di riorganizzare i presets nell'unità.
Trovate AX8-Edit su http://www.fractalaudio.com

6 SCENES

PANORAMICA

Ogni presets dell'AX8 contiene otto **Scenes**. Non dovrete aggiungerle o crearle-sono già li, pronte per essere utilizzate. Pensate ad una Scene come una sorta di "preset all'interno di un preset." Le Scenes possono controllare quali effetti sono attivi, quali bypassati, quali sono impostati su X o Y ed alcune altre impostazioni.

Ci sono molti benefici nell'uso delle scene. La selezione di una scena vi permette di richiamare con la pressione di un solo switch quello che invece richiederebbe di ballare il tip tap sui footswitches. Le scene si caricano istantaneamente, possono facilmente essere senza gap o cadute nell'audio e offrono il modo migliore per assicurare uno "spillover" perfetto per gli effetti basati sul tempo come delay e riverbero. E questo è solo l'inizio… questi strumenti incredibilmente potenti potrebbero presto diventare i vostri preferiti.

COSA INCLUDONO LE SCENE...

Ciascuna scena contiene le seguenti informazioni:

1. Lo stato ON/OFF di ogni effetto nel preset corrente
2. Lo stato X/Y di ogni blocco X/Y nel preset corrente
3. Il livello Main dell'Output Mixer del preset. Questo è molto utile per creare un BOOST o per normalizzare il volume fra le scene.
4. Il livello Main del blocco Fx Loop del preset (se presente).
5. L'impostazione per due potenziometri virtuali "Scene Controller" che possono essere a turno assegnati per controllare parametri del suono.
6. Un messaggio MIDI di Program Change (su qualsiasi canale), trasmesso alla porta MIDI OUT dell'AX8 quando la scena viene richiamata.

COSA NON INCLUDONO LE SCENE...

In breve? Tutto il resto! Una scena contiene SOLAMENTE le informazioni riportate sopra. Se modificate qualcosa che non fa parte della scena, la modifica interesserà TUTTE le scene nel preset.

Non potete indicare quali effetti sono sulla griglia o cambiare i collegamenti nella griglia. Non potete modificare i parametri degli effetti per Scene (ma ricordate che potete utilizzare lo stato X/Y dell'effetto). Non potete cambiare il NOME del preset (le scene non hanno nome).

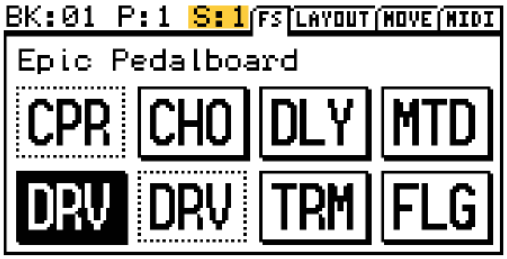
FAQ: PERCHE'SEMPLICEMENTE NON CAMBIARE PRESET? I cambi di preset vi forniscono la flessibilità più totale. Potete cambiare qualsiasi cosa in ogni preset ma ci sono anche aspetti negativi. Sincronizzare più preset può essere noioso, serve attenzione per livellare i volumi e lo spillover in modo corretto e sebbene il cambio di preset sia veloce i cambi di scena lo sono ancora di più e sembrano istantanei.

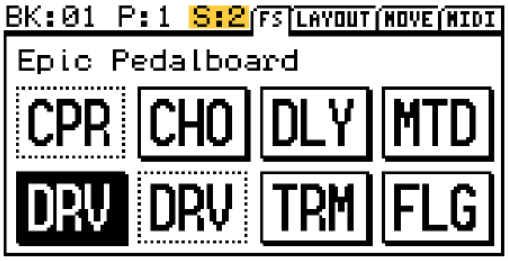
SELEZIONARE LE SCENE

Ci sono tre modi per selezionare una Scene sull'AX8:

1. **UTILIZZANDO I FOOTSWITCHES** – Di default, **F2** attiva la modalità Scene Select Mode (il LED rimarrà acceso). La pressione successiva di uno dei footswitch da 1 a 8 selezionerà una scena all'interno del preset corrente. Ad esempio per selezionare la Scena 4 premete **F2** e poi #4.
   Potete creare anche footswitches dedicati alla selezione delle scene come dettagliato a p.33.
2. **UTILIZZANDO IL POTENZIOMETRO C** – Se vi trovate nella Footswitch Page, nella griglia o nella pagina MIDI del menù principale potete utilizzare il potenziometro **C** per cambiare scena (*ripetete con me: "C per Scene, C per Scene"*).
3. **UTILIZZANDO UN MESSAGGIO MIDI** – I messaggi MIDI in ingresso possono essere usati per selezionare le scene. Di default il CC#34 è impostato sulla funzione **SCENE SELECT**. Il valore del CC#34 determina quale scena verrà caricata. 0 = Scene 1; 1 = Scene 2; 2 = Scene 3, ecc. Fate riferimento a p.98 per maggiori informazioni.

Il modo migliore per capire quale scena è attualmente caricata è guardare i LEDS rossi dedicati alle scene. Il numero della scena corrente è riportato anche nella Footswitch Page come evidenziato di seguito:





IMPOSTARE LE SCENE

Ricordatevi che non dovete fare nulla di particolare per "creare" o "abilitare" le scene. Ogni preset possiede otto scene pronte all'uso. Anche se non avete intenzione di utilizzare le scene durante una performance sappiate che comunque userete sempre la **Scene 1**, che viene selezionata automaticamente quando caricate un nuovo preset (potete anche fare in modo che ogni preset carichi inizialmente una scena diversa cambiando il parametro Default Scene – si veda p.76).

La programmazione delle scene è semplice. Selezionate la scena desiderata e utilizzate i footswitches o i comandi sulla griglia come fareste normalmente per attivare/disattivare gli effetti e selezionare la stato X/Y. Ripete questa operazione per ogni scena nel preset e quindi SALVATE (STORE) le vostre modifiche. Di seguito trovate una guida passo a passo per impostare le scene.

ATTIVARE O DISATTIVARE GLI EFFETTI IN UNA SCENA...

Lo stato on/off di ogni blocco nel vostro preset può essere programmato per scena come segue:

1. Caricate il preset desiderato e selezionate la scena voluta.

2. Utilizzate i footswitches per attivare/disattivare ciascun effetto.

OPPURE… se un footswitch non è assegnato al blocco:
- Premete **PAGE** per passare dalla Footswitch Page ("FS") alla LAYOUT Page
- Con NAV evidenziate il blocco desiderato e premete **FX BYP** (Shift+Edit) per alternare il suo stato.

3. **IMPORTANTE:** ricordatevi di salvare (**STORE**) il vostro preset per confermare le variazioni alle Scenes.

NOTA: Tutti i blocchi nelle scene 2 e 8 saranno ATTIVI fin quando non li disattiverete. Prestate attenzione poiché il suono potrebbe essere ad alto volume!

IMPOSTARE GLI STATI X/Y DI UN EFFETTO IN UNA SCENA...

Dopo aver selezionato una data scena, gli stati X/Y di ogni blocco nel vostro preset possono essere programmati come segue:

1. Caricate la Scene voluta.
2. Premete e tenete premuto il footswitch per un blocco X/Y per alternarne lo stato.
   - Oppure, utilizzate un F-Switch assegnato per abilitare la modalità X/Y Switching Mode che avete scelto.

Se NESSUN footswitch è stato assegnato al blocco, o se avete disabilitato completamente la selezione X/Y:

1. Caricate la Scene desiderata.
2. Premete **PAGE** per passare dalla Footswitch Page alla pagina "LAYOUT".
3. Evidenziate con **NAV** il blocco desiderato e premete due volte il pulsante **EDIT**.

SUGGERIMENTO: potete anche premere due volte **EDIT** per alternare lo stato X/Y dal menù Edit del blocco.

IMPOSTARE IL LIVELLO DEL MAIN OUTPUT PER UNA SCENA:

Il livello del Main Output del vostro preset può essere programmato per ogni Scene.

1. Caricate la scena desiderata.
2. Premete **PAGE** per passare dalla Footswitch Page ("FS") alla pagina "LAYOUT".
3. Ruotate completamente il potenziometro "**D**" in senso orario per selezionare l'**Output Mixer**.
4. Premete **EDIT**.
5. Con **NAV** selezionate il **MAIN** fader e utilizzate il potenziometro "A" per impostarlo come desiderato.

Nota: il blocco "FX Loop" possiede anch'esso un MAIN fader il cui livello può essere impostato per ogni scena. Questo controlla il livello generale in uscita dall'OUT 2 [FX SEND].

IMPOSTARE UN MESSAGGIO MIDI PROGRAM CHANGE PER UNA SCENA...

Ogni Scene dell'AX8 può inviare un **messaggio MIDI Program Change** ("PC") su qualsiasi canale. Potete usare questa funzione per cambiare i preset su un Axe-Fx, un FX8 o un'altra unità MIDI collegata.

1. Caricate la scena voluta.
2. Premete **PAGE** 3x per passare Footswitch Page ("FS") alla pagina "MIDI".
3. Con **NAV** selezionate MIDI PC e usate il potenziometro "**A**" per scegliere il MIDI PC desiderato indicando il suo numero (0–127 oppure "OFF").
4. Con **NAV** selezionate MIDI CH e usate il potenziometro "**A**" per scegliere il canale desiderato (1-16) per il vostro MIDI PC.

SCORCIATOIA: per disabilitare il MIDI per una data scena all'interno di questa pagina, premete SHIFT e poi due volte EDIT.

SALVARE LE MODIFICHE AD UNA O PIU' SCENES:

- Premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER** per salvare tute le modifiche effettuate in una o più Scenes.

Verificate sempre TUTTE le scene nel vostro preset—anche quelle che pensate di non usare.
Assicuratevi che non ci siano spiacevoli salti nel volume o altre sorprese in caso di un'attivazione accidentale.

SCENE REVERT

Le modifiche alle scene vengono normalmente *mantenute* fino a quando non cambiate preset. Con il parametro SCENE REVERT su on, le modifiche alle scene vengono annullate quando passare ad una nuova scena.

Di seguito trovate due esempi in modo che possiate paragonare come funziona il cambio scena in ciascuna modalità:

Es. 1: SCENE REVERT OFF (default)

1. Carichi SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivi il DRIVE 1.
3. Carichi la SCENE 2.
4. Torni INDIETRO alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà ATTIVO come l'hai lasciato

Es. 2: SCENE REVERT ON

1. Carichi SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivi il DRIVE 1.
3. Carichi la SCENE 2.
4. Torni INDIETRO alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà DISATTIVO com'era nell'ultimo salvataggio del preset

ATTIVARE/DISATTIVARE LA FUNZIONE SCENE REVERT:

1. Premete il pulsante **SETUP** (Shift+Store)
2. Premete il footswitch 2 per richiamare il menù I/O.
3. Visualizzate la pagina MIDI.
4. Utilizzate il potenziometro **NAV** per selezionare "SCENE REVERT".
5. Utilizzate il potenziometro **VALUE** per selezionare "OFF" o "ON".
6. Premete due volte **EXIT** per terminare (non serve che SALVIATE le modifiche nel menù SETUP).

7 GUIDA AI BLOCCHI

IN AGGIORNAMENTO

L'AX8 possiede oltre 25 diversi blocchi effetto di diverso tipo.

Stiamo attualmente lavorando su una Guida dei Parametri degli Effetti "universale" per tutti i prodotti Fractal Audio Systems che dettagli ogni parametro per ogni tipo di blocco.

Fino a quando questa verrà rilasciata, il manuale dell'Axe-Fx II contiene tutte le informazioni di cui avete bisogno per comprendere i parametri degli effetti dell'AX8.
Lo trovate su http://www.fractalaudio.com/support.

Le pagine che seguono coprono gli essenziali blocchi **Amp** e **Cab**, il **Looper**, l'**FX Loop**, il **Noise Gate**, l'**Output Mixer** e i **Parametri Comuni** che trovate nella pagina **MIX** di ciascun effetto.

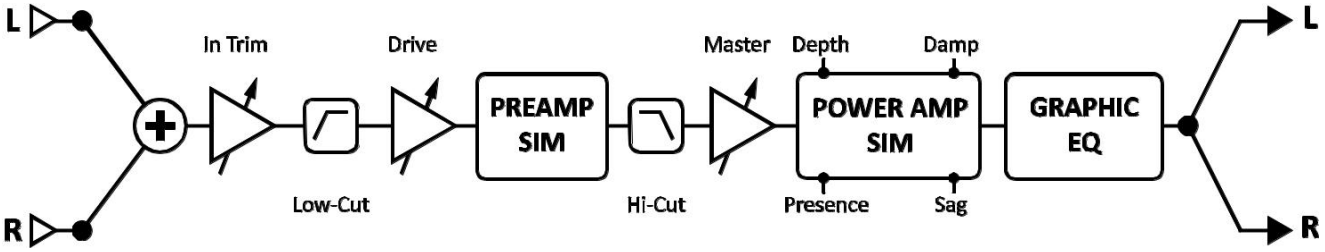
IL BLOCCO AMP

Supporta la funzione X/Y!

Il blocco Amp riproduce il suono di un impressionante insieme di amplificatori vintage e moderni per chitarra e basso, con più di 222 diversi "tipi" che si basano su modelli standard, custom o ibridi. Sfrutta la nostra più recente tecnologia *Quantum Amp Modeling technology* con gli stessi algoritmi utilizzati nella nostra ammiraglia Axe-Fx II, compresi i nostri generatori multi-stadio che creano una distorsione ultra-realistica. Stadi virtuali e separati di preamplificazione e amplificazione di potenza creano un suono ricco che non può essere ottenuto con altri metodi di modellazione.

Potete ottenere ottimi suoni dall'AX8 utilizzando solamente i controlli di base che trovate sul pannello superiore. Se desiderate addentrarvi maggiormente, troverete molti eccitanti parametri che vi permetteranno di personalizzare e regolare anche l'aspetto più profondo del suono dell'amplificatore. Questi parametri sono riportati di seguito. AX8-Edit rende ancor più semplice utilizzare il blocco Amp, con una serie di semplici pagine organizzate raggruppando i parametri simili.

Non fatevi intimidire dalla complessità disponibile. Fidatevi delle vostre orecchie, acquisite conoscenza e tenete presente che il "suono" a volte è in gran parte legato "alle mani". E' anche importante che riconosciate che anche il ruolo del blocco Cab (p.51) è anch'esso vitale nella creazione del suono nel suo complesso. Per scoprire come i amplificatore e cassa lavorino insieme provate ad usare diversi amplificatori con la stessa cassa oppure provate diverse casse con lo stesso amplificatore. Anche se decidete di non modificare i parametri avanzati, l'Equalizzatore Grafico disponibile nel blocco Amp è una delle cose da conoscere.



Un diagramma a blocchi stilizzato che descrive il blocco Amp.

LA PAGINA TYPE

I vari modelli di amplificatore sono presentati in ordine alfabetico. Selezionate con i potenziometri **D** e **E**.
La lista completa è disponibile: http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Amp:_all_models.

NOTA: Mentre cambiate tipo di amplificatore noterete che i LED che contornano i potenziometri **MASTER**, **PRESENCE** e **DEPTH** cambiano mostrando per ogni tipo di amplificatore dei diversi "valori di partenza". Quando cambiate tipo anche altri parametri avanzati possono variare. Questo funzionamento è perfettamente normale ed aiuta ad assicurare che uno specifico modello suoni nel modo corretto quando viene selezionato.

Ad esempio, se l'amplificatore originario non possiede un controllo per il Master Volume, il suo amplificatore di potenza non avrà limitazioni. Di conseguenza l'AX8 imposterà il suo controllo MASTER a 0—nella posizione massima—ogni volta che questo modello viene selezionato. Ovviamente potete sempre modificare questa impostazione.

THE PREAMP PAGE

INPUT DRIVE – (noto anche come "Drive") imposta la quantità di gain/distorsione dello stadio di preamplificazione. Usato con il **MASTER** (si veda di seguito), **INPUT DRIVE** determina se il suono sarà clean, leggermente distorto, moderatamente overdriven oppure completamente distorto. L'AX8 riproduce fedelmente il suono del circuito treble peaker presente sul controllo dell'**INPUT DRIVE** in molti amplificatori. Potete sentirne l'effetto quando, riducendo l'**INPUT DRIVE**, le frequenze basse vengono attenuate più di quelle alte (e vice versa). Per gli amplificatori che non hanno il **MASTER VOLUME**, l'**INPUT DRIV**E agisce come controllo del **VOLUME** dell'amplificatore.

OVERDRIVE – Regola l'overdrive del preamplificatore. Il controllo dell'**OVERDRIVE** è presente solo in alcuni tipi di amplificatore. Tenete presente che sia il DRIVE che l'OVERDRIVE vengono applicati nei punti previsti dalla circuiteria dell'amplificatore modellato, ad esempio pima dell'ultimo stadio del triodo o prima del terzo triodo.

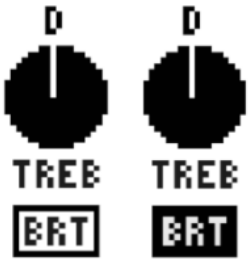
INPUT TRIM – Regola il gain all'ingresso del preamplificatore. Gli amplificatori che non possiedono l'**OVERDRIVE** avranno il controllo dell'**INPUT TRIM**. Questo vi consente di avere più o meno guadagno al preamplificatore rispetto al circuito che viene modellato. Si tratta di un controllo diverso rispetto all'Input **DRIVE** in quanto il **DRIVE** interagisce con l'altra circuiteria presente variando, quando viene variato, la risposta in frequenza.

BASS, **MID**, **TREBLE** – Regolate questi parametri come fareste su qualsiasi amplificatore.
Mentre altri modelers utilizzando semplicemente dei filtri per simulare il funzionamento dei controlli del tono di un amplificatore, l'AX8 ricrea l'esatta risposta in frequenza e fase caratteristiche di un classico tonestack passivo.

Alcuni modelli presenti nell'AX8 possiedono controlli del tono che NON sono disponibili sull'amplificatore originario. Ad esempio, molti amplificatori non posseggono il controllo "Mid". Per simulare fedelmente questi amplificatori impostare i controlli che mancano a "mezzogiorno" (o su "0.00" se state usando l' "ACTIVE" **TONESTACK TYPE**). Ovviamente potreste comunque utilizzare questi controlli "aggiuntivi" per ottenere suoni che l'amplificatore originario non possiede.

Tenete presente che regolazioni estreme dei toni e gain elevati possono creare suoni striduli o rumore eccessivo. Questo è altresì vero quando il **TONESTACK TYPE** è impostato su "ACTIVE."

BRIGHT SWITCH – Malti amplificatori posseggono un "treble peaker," presente sia come pulsante o switch da attivare a piacere o anche fisicamente non modificabile. Ogni TIPO di amplificatore presente nell'AX8 include questo controllo (anche se non presente nel modello originario). L'effetto può essere, in funzione del TIPO di amplificatore, leggero o molto pronunciato. Questo effetto è influenza anche delle impostazioni del parametro BRIGHT CAP. Se l'amplificatore originario non possiede un circuito BRIGHT, il parametro è impostato di default su OFF ma può essere comunque attivato per applicare questo tipo di circuito. Se l'amplificatore possiede un treble peaker non modificabile, il valore di default del parametro BRIGHT è ON.



Bright Switch OFF and ON.

Per attivare o disattivare il **BRIGHT SWITCH** utilizzate i tasti **NAV** (SHIFT+ENTER o EXIT) per selezionare il potenziometro **TREBLE** e premete **ENTER**. Lo switch sotto il potenziometro si riempirà ad indicare che il circuito è attivo.

CUT SWITCH – Riduce la quantità di frequenze basse che escono dalla simulazione di amplificazione. Questo più essere utilizzato per "alleggerire" un suono o ridurre le "fluttuazioni" delle basse frequenze. Per attivare o disattivare il **CUT SWITCH** utilizzate i tasti **NAV** (SHIFT+ENTER o EXIT) per selezionare il potenziometro **BASS** e premete **ENTER**. Lo switch sotto il potenziometro si riempirà ad indicare che il circuito è attivo.

FAT SWITCH– Enfatizza le frequenze medie e aggiunge "corpo" abbassando il centro delle frequenze del tonestack. Per attivare/disattivare il **FAT SWITCH** utilizzate i tasti **NAV** (SHIFT+ENTER o EXIT) per selezionare il potenziometro **MID** e premete **ENTER**. Lo switch sotto il potenziometro si riempirà ad indicare che il circuito è attivo.

LA PAGINA POWER AMP

PRESENCE/HI-CUT – Enfatizza (o taglia) le frequenze più alte di un power amp variando il feedback negativo della risposta in frequenza. Aumentarlo può aiutare un suono a trovare il suo posto nel mix.

Le impostazioni del parametro **PRESENCE** non necessariamente corrispondo alla posizione del potenziometro sull'amplificatore modellato.

Amplificatori senza circuiti di feedback negativo non possono utilizzare il circuito Presence. Di conseguenza se **NEGATIVE FDBK** è impostato (manualmente o automaticamente) su "0.00", **PRESENCE** diventa un equalizzatore hight-shelf negativo all'uscita del power amp e la sua etichetta diventa "**HI-CUT**". Questo vi consente di controllare le frequenze alte dell'amplificatore di potenza anche per modelli che non posseggono negative feedback. Quando scegliete modelli che non hanno negative feedback (ad es. Class-A, Mr. Z, Recto Red) assicuratevi di dare un'occhiata all'impostazione del vostro **HI-CUT** poiché impostazioni superiori allo zero possono scurire il suono in modo non desiderato.

DEPTH – Enfatizza le frequenza basse nella fase di simulazione di amplificatore di potenza variando la risposta in frequenza. Il parametro **DEPTH** viene impostato automaticamente ad un valore appropriato alla selezione del **TIPO** di amplificatore ma questa impostazione può essere variata.

TUBE TYPE – Cambia le caratteristiche delle valvole nel power amp. Il Power amp possiede anche la modellazione dell'impedenza della piastra delle valvole. Le caratteristiche della piastra sono modificabili attraverso il parametro **DYNAMIC DAMPING**, uno dei parametri avanzati. Il parametro **TUBE TYPE** imposta automaticamente per voi il **DYNAMIC DAMPING** permettendovi di selezionare fra i più comuni tipi di valvole: EL34, EL84, 6L6, 6V6, KT66, KT88, 6550, 6973, 6AQ5 e 300B (triodo,) oltre ad un tetrodo" e un "pentodo" ideali. Il tipo di valvola è regolato in automatico alla selezione di un amplificatore ma può essere variato a piacere.

NEGATIVE FEEDBACK (NEG FDBK) – Controlla la quantità di feedback negativo, o damping, nella simulazione di power amp. Valori più alti danno un suono più secco e brillante ma possono suonare striduli a valori elevati del master volume. Valori più bassi danno un suono meno definito e impastato. Come per altri parametri, il valore del NEGATIVE FEEDBACK è preimpostato ad un valore corretto quando cambiate il modello (TYPE) di amplificatore, ma può essere variato a piacere. Ad esempio potreste impostare valori di feedback negativo con "Top Boost" per dare al suo power amp un suono più "American" mantenendo le caratteristiche proprie della sezione di preamplificazione.

MASTER VOLUME – L'onnipotente Master Volume è un parametro importantissimo. Determina la distorsione e le caratteristiche dinamiche della simulazione di power amp, e la sua regolazione è il segreto per il suono di un amplificatore. All'aumentare del Master cambierà l'intero carattere dell'amplificatore. I controlli dei toni avranno meno influenza ed il suono avrà maggiore "bloom" e sensibilità al tocco. Le impostazioni del MASTER possono non necessariamente corrispondere alle impostazioni sull'amplificatore modellato, ma con un po di pratica imparerete ad impostare grandi suoni offerti dalla combinazione di **DRIVE** e **MASTER VOLUME**.

Quando selezionate un modello di amplificatore (**TYPE**), il **MASTER** varierà ad un valore appropriato/tipico per quel modello. Se l'amplificatore non possiede il Master, il valore corretto per il **MASTER** è 10.0—ciòè al "massimo".

- Con regolazioni elevate del Master è richiesto meno drive, specialmente per modelli high-gain.
- Amplificatori ideati per una distorsione da preamplificatore danno il meglio con valori bassi del MASTER in modo che il tono non diventi impastato o troppo rumoroso. Ad es. **USA Lead**, **SOLO 100**, e altri.
- Ampli con feedback negativo tendono ad avere una distorsione da power amp più "crunch", che può diventare "stridente" se portata al limite. Provate l'interazione fra **NEGATIVE FEEDBACK** e **MASTER** per ottenere il timbro desiderato nella distorsione.
- Impostando il parametro **SAG** (noto come **MAINS IMPEDANCE**) a zero si disabilità la simulazione di Power Amp, per cui il parametro **MASTER** diviene un semplice controllo del livello con un range di 40 dB.
- Se necessita maggior guadagno nel power amp, usate il parametro **MASTER VOLUME TRIM** per aumentarne il range.

OUTPUT LEVEL – Si tratta di una copia del parametro LEVEL presente nella pagina MIX utile per una regolazione del volume senza cambiare pagina. Agisce solamente sul volume. Non ha alcun effetto sul tono dell'amplificatore! Per molti questo è il parametro utilizzato per regolare il livello di uscita del preset.

LA PAGINA AMP SPEAKER

Questi parametri definiscono la curva di impedenza virtuale dello speaker e la risultante risonanza nel power amp virtuale. L'interazione Amp/Speaker crea un aumento nella risposta del power amp a certe frequenze, modificando il suono. Tenete presente che valori del **NEGATIVE FEEDBACK** maggiori di "0" appiattiscono la curva di risposta.

LOW FREQ, **LOW Q**, **LOW RES** – Le casse per chitarra sono caratterizzate da una grande risonanza sulle basse frequenze, tipicamente attorno a 100Hz. Questo valore può aumentare se lo speaker è montato in un box. La risonanza crea un aumento nella risposta del power amp dovuto alla sua impedenza limitata.

HI FREQ, **HI RES** – L'avvolgimento alla base dell'altoparlante aggiunge un carico induttivo alle frequenze alte di un power amp. Questo carico induttivo, unito alla capacitanza del trasformatore d'uscita, crea una risonanza di alta frequenza in corrispondenza della frequenza specificata.

SLOPE – Questo parametro permette la regolazione fine dell'impedenza di alta frequenza dell'avvolgimento alla base dell'altoparlante (che influisce sulla pendenza della curva di impedenza).L'avvolgimento dello speaker è "semi-induttivo" a causa delle *correnti di eddy* generate dal moto. Questo fornisce un impedenza al power amp che non è ne completamente induttiva ne completamente resistiva. La quantità di perdita resistiva varia da modello a modello. Riducendo il parametro Slope si simula uno speaker che è meno induttivo, aumentando il parametro Slope si simula uno speaker che è più induttivo. Il range tipico per gli speakers varia da 3.0 a 4.5 con un valore medio di 3.7 circa. Valori inferiori generano maggiori frequenze medie mentre valori maggiori danno un suono più chiuso.

XFRMR LF, **XFRMR HF** – Imposta l'ampiezza di banda del trasformatore.

SPEAKER DRIVE – Questo parametro simula la distorsione causata da un carico eccessivo sullo speaker. Interagisce con il MASTER per determinare la spinta dell'amplificatore di potenza. Non trascurate questo parametro quando ricercate toni "vintage" dato che può aiutare a nella creazione di toni al limite della distorsione come vecchie rodati amplificatori.

XFRMR DRIVE – Controlla quanto viene saturato il trasformatore d'uscita. Valori maggiori simulano un trasformatore più piccolo e quindi più facilmente saturabile. La distorsione prodotta da un trasformatore d0uscita sovraccaricato non è particolarmente apprezzata ma gioca un ruolo importante sul tono e senza di essa la distorsione non sarebbe autentica.

LA PAGINA AMP EQ

Il blocco Amp include un equalizzatore grafico che elimina la necessità di utilizzare un altro blocco per definire il suono. Potete ottenere risultati diversi cambiano le impostazioni dei parametri **EQ LOCATION** (posizione dell'equalizzatore) o **EQ TYPE** (tipo di equalizzatore) nel menù ADVANCED del blocco Amp. Per resettare l'EQ, premete **ENTER**.

Per regolare l'equalizzatore grafico ruotate il potenziometro **E/NAV** per selezionare un set di faders controllati dai potenziometri **A**,**B**,**C** e **D**.

LA PAGINA POWER AMP DYNAMICS (“PWR DYN”)

SUPPLY SAG – Controlla la dinamica del power amp. Valori elevati simulano una maggiore impedenza dell’alimentatore, e quindi maggiori “cali” alla base delle valvole dando un feeling più compresso. Interagisce con il **MASTER** e ha poco effetto se il power amp non è “spinto”. All’aumentare del **MASTER** il power amp richiede più corrente dal proprio alimentatore ed il parametro **SAG** acquista maggior peso.

IMPORTANTE: regolando completamente in senso antiorario il parametro, si disabilita la simulazione di power amp per il blocco AMP specifico permettendovi di usare il preset con un power amp reale (presumibilmente valvolare) *senza disabilitare globalmente la simulazione di power amp* (si veda il paragrafo “Pagina Settings del Menù Global” a p.75 per maggiori informazioni). In questo caso, il **MASTER** è un semplice volume, **DEPTH** è disattivato e **PRESENCE** diventa un filtro shelving.

OUT COMP – Il parametro Output Compressor controlla il rapporto di compressione di un compressore specificatamente ideato per ridurre il range dinamico in uscita dal blocco Amp. Un indicatore a barra sotto il potenziometro indica la riduzione del gain. Impostazioni di questo parametro superiori a zero aumentano il carico sulla CPU.

COMP TYPE – Imposta la tipologia di compressore. Il tipo “Output” agisce sull’uscita del blocco. Il tipo “Feedback” va ad agire si sull’uscita del blocco ma agisce dinamicamente sull’ingresso del blocco in modo da ottenere maggiore distorsione quando suonate energicamente e meno quando suonate più gentilmente o riducete il volume della chitarra.

COMP THRESH – Imposta il valore di soglia (threshold) del compressore in uscita.

COMP CLARITY – Regola la risposta ai bassi nella dinamica del suono all’ingresso e può migliorare la chiarezza dei bassi.

XFRMR MATCH – Transformer Match è un parametro estremamente potente. Valori bassi portano le valvole a saturare più tardi e di conseguenza è predominante il clipping legato al phase inverter e alla griglia. A valori maggiori, viene anticipata la saturazione valvolare e le impostazioni della risonanza presenti nella pagina SPEAKER sono più accentuate. Per risultati ottimali, regolate il MASTER fino ad ottenere la distorsione del desiderata dalla sezione di power amp, poi regolate questo parametro fino ad ottener il carattere della distorsione voluta. I vari parametri di risonanza LF e HF interagiscono nettamente con questo parametro perciò sperimentate anche con questi quando definite il vostro suono.

LA PAGINA PREAMP DYNAMICS (“DYN PRE”)

PREAMP COMPRESSION (“PREAMP COMP” noto anche come “CF COMP” o “CF THRESH”) – Imposta il threshold per determinare la quantità di compressione nel cathode follower virtuale.

PREAMP COMPRESSION TYPE (COMP TYPE) – E’ possibile scegliere fra “Authentic”, che modella accuratamente la compressione in un amplificatore valvolare e “Ideal”, che rappresenta un compressore idealizzato. L’opzione idealizzata risulta maggiormente precisa e ha bassi più contenuti mentre l’azione dell’opzione autentica è meno definita. I musicisti che usano amplificatori high gain potrebbero preferire l’opzione ideale proprio per le sue caratteristiche.

DYNAMICS – Determina l’intensità del processore dinamico all’ingresso che può essere utilizzato per modificare la risposta dell’amplificatore. Quando viene impostata su valori inferiori allo zero l’amplificatore inizia a comprimere il suono con il risultato che questo risulta essere più omogeneo e meno dinamico. Con valori superiori allo zero l’amplificatore espande il suono che diventa più incisivo, più crunch e maggiormente dinamico. Tenete presente che valori estremi possono portare ad effetti indesiderati come pumping e clipping.

CRUNCH – Aggiunge una caratteristica crunch al suono.

PREAMP BIAS – Imposta il bias point dell’ultimo triodo (non considerando il cathode follower).in funzione dei bias points degli stadi precedenti, aumentando o diminuendo il valore di questo parametro può variare sia il contenuto armonico che le caratteristiche di attacco. Tipicamente se lo stadio precedente ha un bias negativo, il suo effetto, all’aumento di questo parametro, sarà più evidente e viceversa). Il valore è impostato automaticamente quando viene cambiato il tipo (**TYPE**) di amplificatore ma può essere variato a piacere.

LA PAGINA DYNAMIC EQ (“DYNEQ”)

DYNAMIC PRESENCE – Questo parametro simula la perdita di induttanza del trasformatore d’uscita che porta un tono più cristallino quando l’amplificatore viene spinto. Il parametro viene impostato ad un valore di default proprio di ogni amplificatore. All’aumento del valore si ottiene una risposta più cristallina man mano che l’amplificatore viene spinto. Quando si suona leggermente o con situazioni di gain basso, l’influenza di questo controllo è meno evidente. Tenete presente che questo effetto interessa solamente la modellazione di power amp e dipende dal grado di overdrive del power amp stesso. Questo controllo può essere anche impostato in negativo con il risultato che il tono si scurisce man mano che si suona più forte. Inoltre questo parametro può aiutare a “trovare” lo sweet spot di un modello di amplificatore. All’aumentare del **MASTER** un amplificatore diventa più corposo, compresso e facile da suonare. Tuttavia gli alti potrebbero essere troppo compressi facendo sembrare scuro il suono. Il parametro Dynamic Presence vi permette di avere il drive desiderato e quel feeling “liquido” senza rinunciare agli alti e aver effetto sul resto dello spettro.

DYNAMIC DEPTH – Analogamente al Dynamic Presence, questo parametro aumenta le frequenze basse quando l’amplificatore virtuale viene spinto. A differenza degli amplificatori reali che non posseggono questo comportamento, si tratta di uno strumento da valutare per scolpire il proprio suono.

CHARACTER TYPE, **CHARACTER FREQ**, **CHARACTER Q**, **CHARACTER AMOUNT** – Questi parametri gestiscono un potente filtro “omomorfico inverso” che regola il suono dinamicamente in modo molto musicale. Quando si suona con gentilezza questi filtri dinamici hanno solo un limitato effetto sul suono. All’aumentare della quantità di distorsione, aumenta anche l’effetto di questi filtri. **CHARACTER FREQUENCY** e **Q** impostano la frequenza centrale e la curva del filtro mentre il parametro **CHARACTER AMOUNT** determina quanto pronunciato sarà l’effetto. Ad esempio, per scurire il suono quando si suona con forza si potrebbe fissare la frequenza su 10000 Hz e la quantità a -5. Impostando la quantità su +5 farà si che il suono si schiarisca quando si suona con forza. Il valore di default è zero per ciascun modello di amplificatore selezionato. Questo parametro è simile al **DYNAMIC PRESENCE** e al **DYNAMIC DEPTH** ma in questo caso la frequenza è regolabile. Il parametro **CHARACTER TYPE** determina il tipo di filtro usato. “Dynamic” attiva un’intrigante modalità di controllo del tono che può essere usata per dare corpo e spazio al suono in funzione della forza esercitata sul plettro. Ad esempio, impostate **TYPE** su Dynamic, **CHAR FREQ** a 450.0, **CHAR Q** a 0.7 e **CHAR AMT** a 4.0 per un suono che diventa più corposo e definito quando suonate con forza ma non è “squillante” quando suonate piano.

LA PAGINA ADVANCED (“ADV”)

INPUT SELECT – Il blocco AMP processa l’audio in mono. Questo controllo determina come verrà gestita il segnale stereo in ingresso. Potete fare entrare solo il canale LEFT o RIGHT la somma SUM L+R (che rappresenta la scelta di default).

BOOST – Attiva un gain addizionale di 12 dB all’ingresso dell’amplificatore.

INPUT TRIM –Permette di regolare il guadagno relativo allo stadio di preamplificazione. Aumentando il valore l’amplificatore avrà maggiore gain di quanto ne avrebbe il modello reale e viceversa. Si tratta di un semplice guadagno lineare applicato all’ingresso del blocco. Potete usarlo per dare un po’ più di “corpo” ad un amplificatore clean oppure per diminuire il gain di un amplificatore high gain. Tenete presente che questo parametro è diverso rispetto all’Input Drive poiché il Drive interagisce con gli altri componenti del circuito cambiando, quando viene modificato, il suono.

MASTER VOLUME TRIM – (“MSTR VOL TRIM”) Permette di regolare il range del MASTER. Aumentando il valore di 1.0 si avrà maggiore guadagno nel power amp virtuale e viceversa.

MSTR VOL CAPACITOR – (“MSTR VOL CAP”) imposta il valore del bright cap posto sul Master Volume.

MSTR VOL LOCATION – (“MSTR VOL LOCATION”) – Imposta la posizione del Master Volume. La maggior parte degli amplificatori hanno il Master Volume prima dell'inversione di fase (“Pre PI”). In altri (come i modelli “Class-A”) il Master Volume è posto dopo l’inversione di fase (“PI”). Una terza opzione, “pre-triode,” è di default per amplificatori basati sui modelli Hiwatt®.

BRIGHT – Il **BRIGHT SWITCH** è presente nella pagina PRE, ma qui è offerta con la possibilità di collegare un “modifier”.

BRIGHT CAP – Imposta il valore di un condensatore virtuale per determinare l'effetto sonoro dello switch BRIGHT (vedi sopra). Aumentando il valore, il preamp diventa più cristallino e viceversa.

SAT SWITCH – Il Saturation Switch attiva una popolare modifica effettuata fra il preamplificatore ed il tonestack per creare una distorsione con un carattere più aggressivo. Le due opzioni "ON (AUTH)" e "ON (IDEAL)" differiscono solo in termini di volume. "IDEAL" fornisce il segnale più "caldo" che si possa desiderare da un vero amplificazione con la saturazione attiva ;-)

SAT DRIVE – Regola la quantità di saturazione per il **SAT SWITCH**. Il valore di default è diverso per ogni modello.

LOW-CUT FREQ – Vi consente di ridurre la quantità di frequenze basse in ingresso alla simulazione di amplificatore. Il parametro è preimpostato per ciascun modello ma può essere variato a piacere .

HIGH-CUT FREQ – Questo parametro controlla la frequenza di taglio del filtro passa-basso posto al termine della sezione di preamp. Il parametro è preimpostato per ciascun modello ma può essere variato. Provate a rifinire il vostro suono con questo parametro. Ad esempio, alcuni dei modelli con maggiore gain possiedono filtri dopo lo stadio di preamplificazione. Aumentate per un suono più brillante o riducete questo parametro per un suono più scuro.

DEFINITION – Questo controllo è un semplice "tilt EQ" che aggiunge frequenze alte e tagli le basse o viceversa. E' posizionato all'ingresso dell'amplificatore in modo che il suo effetto sia presente prima della distorsione da preamplificatore o prima del controllo dei tono.

TONESTACK TYPE – I controlli BASS, MID e TREBLE del blocco Amp operano di default come controlli "passivi". In questo modo simulano esattamente le frequenze e la risposta di fase dei classici tonestacks passivi presenti negli amplificatori originali su cui sono basate le nostre simulazioni. Il parametro TONESTACK TYPE consente di cambiare questo comportamento da PASSIVE a ACTIVE, o di sostituire il tonestack passivo con quello di un altro amplificatore.

- L'impostazione "ACTIVE" permette di gestire ogni tono con un boost o un taglio di +/- 12 dB che arriva fino al doppio del normale range di un amplificatore. Poiché la regolazione "attiva" dei toni è più sensibile, piccole regolazioni producono grandi effetti. Ad esempio, la regolazione PASSIVA massima degli alti per un amplificatore high-gain British sarebbe equivalente solo a +5.0 dB di quella ATTIVA, il che lascia 7 dB di headroom aggiuntiva! La regolazione attiva dei toni non crea interazione fra i toni stessi come accade solitamente sui normali amplificatori, in questo modo quando regolate gli alti, i medi e i bassi non vengono interessati. Questo può permettere una regolazione più semplice e veloce rispetto ad un tonestack passivo.
- Selezionando l'opzione "SUBSTITUTE" potete mischiare amplificatori e tonestack per creare i vostri ibridi. Ad esempio potrete usare un tonestack di un Plexi-type tonestack con un amplificatore Blackface oppure un moderno tonestack German con un preamplificatore British

TONESTACK FREQ – Imposta la frequenza centrale del controllo dei toni in modo da determinare l'effetto sul suono. Questo parametro funziona sia che usiate tonestack ACTIVE, PASSIVE o alternativi. Il parametro si regola automaticamente su un valore di default per ciascun tipo (**TYPE**) di amplificatore ma può essere variato a piacere. Ad ogni modo, se di seguito cambiate il **TONESTACK TYPE** non è detto che il parametro **TONESTACK FREQUENCY** venga aggiornato di conseguenza..

TONESTACK LOCATION – Questo parametro vi lascia variare la posizione del tonestack: "PRE" lo mette all'ingresso del preamp, "POST" tra il preamp e l'amplificatore, "MID" tra gli ultimi due stadi del triodo e infine "END" lo mette dopo la sezione di amplificazione di potenza (fisicamente impossibile nella realtà). Questo parametro è preimpostato quando cambiate il tipo (**TYPE**) di amplificatore ma può essere variato a piacere..

EQ TYPE – Determina il numero di bande dell'equalizzatore grafico presente nel blocco AMP e se avrà Q variabile, Q costante, sarà passivo o da console (tre potenziometri).

EQ LOCATION – Imposta la posizione dell'Equalizzatore Grafico del blocco Amp. Il valore di default è "Post PA" che posiziona l'EQ all'uscita del power amp. L'opzione "Pre PA" posiziona l'EQ tra il preamp ed il power amp.

PRESENCE FREQ – Questo moltiplicatore modifica la frequenza centrale del parametro PRESENCE dell'AMP. Il valore varia quando selezionate un tipo (TYPE) di amplificatore ma può essere modificato a piacere.

DEPTH FREQ – Modifica la frequenza centrale de parametri DEPTH e DYN DEPTH dell'Amp. Questo parametro si aggiorna automaticamente al valore appropriato quando selezionate un tipo (TYPE) di amplificatore ma potete variarlo a piacere.

POWER TUBE BIAS – Imposta il bias point del virtual power amp virtuale. Valori bassi avvicinano il funzionamento dell'amplificatore ad uno di classe B. Valori elevati ad uno di classe A.

NEG FEEDBACK – Si tratta di un duplicato dello stesso controllo presente nella pagina POWER.

POWER SUPPLY TYPE, AC LINE FREQUENCY – Permette di selezionare fra alimentatori virtuali AC e DC. Sono modellate la rettificazione della corrente alternata e la risultante onda ed è selezionabile la frequenza. Tenete presente che come per un amplificatore valvolare reale, l'alimentatore AC può creare "ghost notes" quando SAG è impostato su valori bassi e B+ TIME CONSTANT su valori alti. Valori più bassi di B+ Time Constant renderanno la risposta dell'amplificatore più "veloce" ma con valori troppo bassi vi possono essere "ghost notes".

AC VOLTAGE (VARIAC) – Imposta il voltaggio AC di linea all'interno della simulazione di amplificatore creando un "Variac" virtuale. Tenete presente che in un amplificatore reale normalmente il volume dovrebbe variare al variare delle impostazioni del Variac ma la simulazione in questo caso provvede a compensare le variazioni.

MAINS IMP. (SAG) – SI tratta di un duplicato del SUPPLY SAG nella pagina PWR DYN.

PREAMP SAG –Impostandolo su ON il blocco Amp si comporterà come una testata integrata o un combo valvolari come descritto in precedenza. Su OFF simula un preamp ed un power amp separati.

B+ TIME CONSTANT – Controlla la frequenza dell'alimentatore della piastra delle valvole. Valori più bassi danno un feeling più aperto mentre valori più alti danno un feeling più chiuso.

CATHODE SQUISH – Determina la quantità di quello che è chiamato il"Cathode Squish" del power amp virtuale, un fenomeno che si verifica negli amplificatori di potenza *cathode-biased* (come molti Class-A classici). Una moderata quantità di *squish* aiuta l'amplificatore a non suonare vuoto e senza feeling. Un valore eccessivo e l'amplificatore potrebbe suonare eccessivo. Il valore viene impostato automaticamente in funzione del tipo di amplificatore (**TYPE**) ma potete variarlo a piacere.

TRIODE1 PLATE FREQ, TRIODE2 PLATE FREQ – Questi parametri Impostano la frequenza di taglio per gli ultimi due triodi nella serie. Molti ampli possiedono un condensatore tra la griglia resistiva di questo triodo. Questo condensatore è utilizzato per uniformare la risposta e ridurre il rumore. Con questi parametri potete regolare la quantità della capacitanza e la frequenza risultante.

CF COMP – E' un duplicato del parametro **PREAMP COMP** nella pagina DYN PRE.

CF TIME, CF RATIO – Impostano i parametri time e ratio del compressore del Preamp/Cathode Follower (inseguitore catodico).

PREAMP TUBE TYPE – Imposta il tipo di valvola usato nel preamplificatore virtuale.

- 12AX7A è il più recente modello di valvole Quantum e l'opzione di default.
- 7025 e ECC83 sono modelli Quantum aggiuntivi.
- Short Plate, Long plate, Modern e Vintage sono opzioni presenti nelle versioni pre-Quantum ma ancora disponibili.

PREAMP HARDNESS – Controlla l'asimmetria del funzionamento dei triodi per determinare quanto bruscamente raggiungono la saturazione, simulando valvole "più dolci" o "più brusche". Questo sottile effetto è più apparente all'approssimarsi della distorsione. Valori più bassi danno una saturazione leggera con meno armoniche pari e più armoniche dispari. Valori maggiori creano una distorsione più aggressiva. Il valore di default viene impostato alla selezione del tipo (**TYPE**) di amplificatore ma può essere variato a piacere.

PREAMP BIAS – E' un duplicato del parametro **PREAMP BIAS** nella pagina DYN PRE.

POWER AMP HARDNESS – Regola la qualità del clipping sulla griglia delle valvole virtuali. Con valori più bassi la distorsione sarà più dolce, ma a volte questo non è riscontrabile a causa del negative feedback che rende la distorsione più intensa. Un altro fattore che influisce su questo parametro è il **TRANSFORMER MATCH:** aumentate il valore di quest'ultimo e riducete il **NEGATIVE FEEDBACK** per una distorsione da power amp più "soft".

POWER AMP BIAS – Regola l'offset nel voltaggio del power amp virtuale per variare la simmetria del clipping del power amp virtuale stesso. Un valore pari a zero produce un clipping quasi simmetrico con poche armoniche pari. Valori più elevati aumentano il comportamento asimmetrico che crea maggiori armoniche pari. Piccole quantità di armoniche pari possono rendere la distorsione del power amp più "calda" e più squillante mentre valori elevati rendono il tono più "fuzz". La maggior parte degli amplificatori posseggono una quantità di offset ed il modello richiama automaticamente il valore di default. Tenete presente che questo parametro è applicabile solamente ai power amp dotati di "push-pull" (doppio stadio). Per gli amplificatori "single-ended" (singolo stadio) il parametro Power Tube Bias imposta (come sempre) la simmetria.

Non confondete questo parametro con il POWER TUBE BIAS, che imposta la corrente a riposo nelle valvole virtuali.

SPEAKER DRIVE – Questo parametro simula la distorsione causata da un carico eccessivo sullo speaker. Agisce insieme al **MASTER**, il quale determina quanto la sezione di potenza stia spingendo.

PICK ATTACK – Questo parametro controlla un sofisticato processore del range dinamico che opera sui transitori. Valori negativi riducono l'attacco del plettro mentre valori positivi lo esaltano.

LA PAGINA MIX

Il blocco AMP possiede una pagina MIX con i parametri LEVEL, BALANCE, e BYPASS MODE.
Fate riferimento al paragrafo "Parametri Comuni ella Pagina Mix" a p.62 per maggiori informazioni.

IL BLOCCO CAB

Supporta la funzione X/Y!

Il Simulatore di Cassa Acustica o blocco "Cab" è in grado di ricreare le caratteristiche tonali di una varietà di speaker e casse. L'AX8 possiede più di 175 casse di "fabbrica" oltre a 512 locazioni di memoria dove è possibile salvare files "User Cab". Il blocco Cab offre anche simulazioni di preamplificazione e di microfoni (inclusi delay da meno di un millisecondo per accurate simulazioni di fase fra i microfoni) oltre ai controlli base del suono.

I CAB "di fabbrica" includono creazioni di Fractal Audio System, una selezione di librerie di altri fornitori come ML Sound Labs, Buddy Gill, RedWirez, OwnHammer, TheAmpFactory oltre a contributi di artisti Fractal come John Petrucci, James Santiago e del designer di loudspeaker Jay Mitchell.

Il blocco Cab supporta IRs nel formato UltraRes™ ma anche nelle precedenti risoluzioni "Standard" o "High". UltraRes™ è un formato proprietario di Fractal Audio che garantisce la massima risoluzione senza caricare troppo la CPU o introdurre latenza.

PARAMETRI DELLA PAGINA 1

CAB (TYPE) – Imposta il modello di cassa scegliendo fra IRs "FACTORY" e "USER". Le quattro locazioni chiamate SCRATCHPAD posizionate alla fine della lista sono ideate per permettervi di "testare" le casse prima di assegnarle ad un locazione di memoria. Questa possibilità è particolarmente utile quando la disponibilità di user cab è finita, o quando usate Cab-Lab (disponibile su http://shop.fractalaudio.com/). Ricordate che il contenuto degli SCRATCHPADs viene cancellato ogni volta che accendete l'AX8.

MIC (TYPE) – Seleziona il tipo di simulazione di microfono usata. Ci sono dieci diversi tipi basati su classici microfoni per casse per chitarra. I microfoni disponibili sono i seguenti:

57 DYN (basato sul Shure® SM57®)

58 DYN (basato sul Shure® SM58®)

421 DYN (basato sul Sennheiser MD 421 II®)

87A COND (basato sul Shure® Beta 87A®)

U87 COND (basato sul Neumann® U87®)

E609 DYN (basato sul Sennheiser® e609® Silver)

RE16 DYN (basato sul Electro-Voice® RE16®)

R121 COND (basato sul Royer Labs® R-121®)

D112 DYN (basato sul AKG® D112®)

67 COND (basato sul Neumann® U67®)

"**NULL**" rappresenta un microfono perfettamente trasparente con la possibilità di regolare il controllo PROXIMITY (si veda di seguito).

"**NONE**" disabilita la gestione della simulazione dei microfoni nel blocco CAB.

I nomi di produttori e prodotti citati di seguito sono proprietà dei rispettivi possessori, i quali non sono in alcun modo associati o affiliati con Fractal Audio Systems. I nomi sono utilizzati solo per descrivere le caratteristiche sonore e le performance dei MICROFONI.

I Factory Cabs il cui nome riporta al nome di un microfono (ad es. "M160") o che contiene la parola "MIX" sono già dotati di microfono. Selezionare un microfono con questi IRs è ridondante.

PROXIMITY – Simula il classico effetto "prossimità" che causa un aumento dei bassi o della risposta alle frequenze basse quando ci si avvicina allo speaker. Il parametro PROXIMITY non ha alcun effetto quando MIC TYPE è impostato su "NONE."

PARAMETRI DELLA PAGINA 2

INPUT SELECT – Seleziona la modalità di ingresso nel blocco Cab. Le possibilità includono di fare entrare solamente il canale LEFT o RIGHT, STEREO o SUM L+R.

MODE – Seleziona la modalità di output per il blocco Cab. Se sia **MODE** che **INPUT SELECT** (vedi sopra) sono impostati su stereo, l'audio ricevuto all'ingresso sinistro verrà processato dall'IR sinistro e l'audio ricevuto all'ingresso destro sarà processato dall'IR destro. Le modalità di output sono elencate di seguito.

Il blocco Cab può caricare due diversi formati: *Standard (2048)* e *UltraRes*™— il nostro IR migliore e con maggiore dettaglio.

> Con l'opzione **HI-/ULTRA-RES** gli IRs UltraRes sono caricati incaricati in formato UltraRes e gli IRs Standard vengono caricati in modalità "High". Il blocco processerà l'audio in mono.
>
> La modalità **STEREO ULTRA-RES** vi permette di usare due IRs UltraRes™ o High-Res. Il blocco processerà l'audio in stereo.
>
> La modalità **NORMAL RES** fa in modo che tutti gli IRs vengano caricati ad una risoluzione inferiore (1024) ma questo fa risparmiare CPU. Il blocco processerà l'audio in mono.
>
> **STEREO** carica due IRs "NORMALI" e processerà l'audio in stero.

Quando selezionate una modalità stereofonica ciascun parametro nella pagina 1 apparirà una volta per il canale LEFT ed una per quello RIGHT. Nella PAGINA 3 vi saranno parametri PAN e DELAY individuali per gli IRs left e right.

LOW-CUT/HI-CUT – Regola il punto di taglio per i filtri di prim'ordine passa alto e passa basso. Aumentate il parametro low-cut per ridurre il rimbombo delle frequenze basse. Diminuite il parametro high-cut per scurire il suono.

PROXIMITY FREQ – Permette di determinare il range di frequenza entro il quale si verifica l'effetto di prossimità.

STEREO LINK – Disponibile solo quando il parametro MODE è impostato su "STEREO", LINK trasforma i parametri del canale LEFT in controlli master che fa si che quello che viene impostato per i parametri del canale LEFT sia riproposto per quelli del canale RIGHT. Potete comunque modificare i valori del canale destro se lo desiderate.

CAB MIX PARAMETERS

AIR, **AIR FREQ** – Aggiunge "aria" e imposta la frequenza di taglio per determinare se suonerà "scura o chiara". La pagina MIX del blocco Cab possiede anche i parametri **LEVEL**, **BALANCE** e **BYPASS MODE**.

Fate riferimento al paragrafo "Parametri Comuni della Pagina Mix" a p.62.

UTILIZZARE GLI USER CABS

In aggiunta ai cabs “di fabbrica” già presenti, l’AX8 vi permette di caricare sull’unità 512 “User Cabs”. Di seguito trovate come fare.

- Per prima cosa avete bisogno di avere il file di un user cab sotto forma di risposta in impulso (IR) in formato SysEx (.syx).
  Non confondete il più recente formato “.IR” per i file, che viene utilizzato per remixare gli impulsi in Cab-Lab (si veda più sotto). Per dei files User Cab prodotti professionalmente visitare il sito web di Fractal Audio e date un’occhiata ai molti Cab Packs.
- Utilizzate Fractal-Bot o AX8 Edit, per trasmettere il file al vostro AX8 tenendo traccia dello slot di memoria in cui state inviandolo (ad esempio: “USER 1”).
  - Fractal-Bot: leggero e decisamente il più semplice da utilizzare.
  - AX8 Edit: la sua potente sezione *Manage Cabs* vi lascia caricare più cabs in una volta sola.
- Una volta che l’IR è stato trasmesso al vostro AX8 selezionate il blocco Cab nel vostro preset e premete EDIT.
- Cambiate il parametro “Cab” impostandolo sullo slot USER al quale avete inviato l’IR (Ad esempio: “USER 1”).

CAB-LAB

In aggiunta alle applicazioni gratuite descritte in precedenza, offriamo anche Cab-Lab, un Mixer per IR che offre anche altri strumenti. Sebbene sia stato creato per l’Axe-Fx, Cab-Lab può anche creare files di cassa acustica che possono essere trasmessi all’AX8.

In futuro vi sarà la possibilità di connettere direttamente Cab-Lab all’AX8. Potete scoprire di più all’indirizzo http://www.fractalaudio.com/p-cab-lab-ir-mixer.php.

IL BLOCCO LOOPER

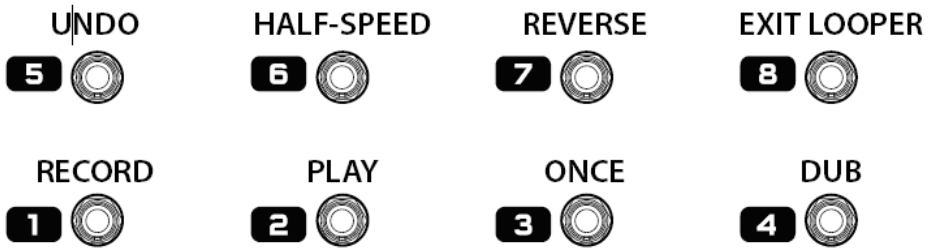
Il blocco Looper dell''AX8 è in grado di gestire un loop audio della durata massima di quattro minuti in mono e due minuti in stereo (la metà se l'opzione UNDO è attiva). Il Looper come gli altri blocchi deve essere posizionato sulla griglia ma a differenza degli altri blocchi, quando entrate nel suo menù di modifica (Edit Menu), le funzioni principali vengono gestite con i 1–8 al posto che dai potenziometri. Questo è noto anche come modalità **Looper Control Mode**, indicata dalle lettere "LCM" nel menu.

MODALITA' LOOPER CONTROL MODE

Attivate la modalità Looper Control Mode selezionando il blocco Looper e premendo **EDIT**. Questa operazione può essere assegnata direttamente ad un F-Switch o a uno dei footswitches numerati. Potete uscire dalla modalità Looper Control con il footswitch #8. Anche attivare altre modalità come Preset Select Mode o Scene Select Mode, o cambiare preset fa uscire dalla modalità Looper Control Mode.

Consiglio: il **Footswitch 8** è l'ideale per attivare il Looper anche tenendo presente che lo stesso footswitch permette di uscire dalla Looper Control Mode.

Di seguito trovate le funzioni della modalità Looper Control Mode:



RECORD – Quando premete RECORD, il Looper inizia a registrare. Il seguente consiglio non è così ovvio: potete premere ancora RECORD per fermare la registrazione ed iniziare la riproduzione. Questo rende facile impostare un loop senza continuare a guardarsi i piedi per cambiare switch. Se il Looper raggiunge il tempo massimo di registrazione inizia in automatico la riproduzione.

PLAY – Inizia la riproduzione e la ferma se questa è già avviata.

ONCE – Quando ONCE è attivato, la riproduzione del Looper si ferma in automatico alla fine della frase registrata. Se la riproduzione è già interrotta, premendo ONCE si avvierà riproduzione della frase registrata per una sola volta dopodiché il Looper si fermerà. Non potete passare direttamente da RECORD a ONCE.

DUB – Premete questo switch se volete aggiungere altro materiale sopra una frase già registrata. Premendo una seconda volta DUB si fermerà la nuova registrazione ma la riproduzione continuerà in modo che voi possiate alternare a piacere nuove registrazioni ("punch in and out"). Tenete presente che ad ogni aggiunta le frasi già presenti sfumeranno gradualmente. Per modificare questo comportamento potete aumentare il valore del parametro DUB MIX (si veda pagina p.56) a 100%. Per ottenere un decadimento più rapido impostate questo parametro su un valore più basso.

UNDO – Questa funzione rimuove l'ultima registrazione effettuata. Potete solamente rimuovere uno "strato" della registrazione e deve essere uno strato aggiunto ad almeno un altro (per cancellare la prima registrazione basta premere nuovamente RECORD).

HALF – Dimezza la velocità del looper. Per ottenere una velocità doppia, registrate a mezza velocità e poi passate alla velocità normale. Potete aggiungere audio a diverse velocità nello stesso Loop.

REV – Inverte la direzione del Looper. La maggior parte delle altre funzioni del Looper funzioneranno anche con la direzione invertita in modo che possiate registrare nello stesso loop audio sia in avanti che indietro.

I LEDs del Looper: le funzioni attive del Looper sono indicate dal LED principale (verde). Ad es. il LED verde del footswitch 1 è attivo durante la registrazione. I LEDs rosso e ambra continuano ad indicare la Scene corrente e lo stato X/Y sebbene la funzione Press-and-Hold (premi e tieni premuto) è disattivata in modalità Looper Control Mode.

PARAMETRI DELLA PAGINA 2 DEL LOOPER

MODE – Seleziona la modalità di funzionamento del Looper fra mono o stereo e con o senza funzione UNDO. Ogni volta che modificate questa impostazione la memoria del Looper viene cancellata.

- **MONO** – Registrazione e riproduzione sono mono. La lunghezza massima della frase è di 4 minuti. Non è possibile utilizzare la funzione UNDO.
- **STEREO** – Registrazione e riproduzione sono stereo. La lunghezza massima della frase è di 2 minuti. Non è possibile utilizzare la funzione UNDO.
- **MONO UNDO** – Registrazione e riproduzione sono mono. La lunghezza massima della frase è di 30 secondi. È possibile utilizzare la funzione UNDO.
- **STEREO UNDO** – Registrazione e riproduzione sono stereo. La lunghezza massima della frase è di 15 secondi. È possibile utilizzare la funzione UNDO.

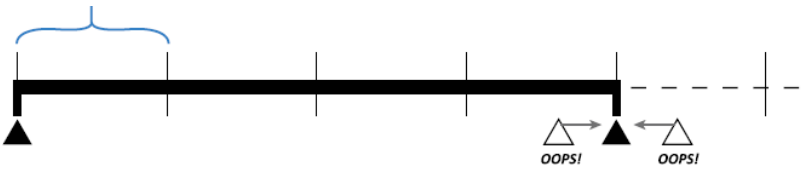
QUANTIZE – Con la funzione QUANTIZE impostata su qualsiasi valori eccetto "OFF", la lunghezza del loop sarà forzata ad un determinato numero di battute (o suddivisioni): note da 1/4, 1/8 or 1/16—in funzione del tempo dell'AX8. Se fermate la registrazione prima o dopo, la lunghezza del loop verrà regolata automaticamente in funzione del beat più vicino.

RECORD BEATS – Imposta la lunghezza del loop come funzione dei beat o suddivisioni impostate dal parametro QUANTIZE causando la fine della registrazione e l'inizio della riproduzione in automatico dopo un certo tempo. Ad es. se QUANTIZE è impostato su "1/4" e Record Beats su "4" la lunghezza del loop è automaticamente impostata su quattro note da un quarto ovvero quattro quarti.

PLAY IMMEDIATELY – Disattivando la funzione si impedisce la riproduzione automatica al termine della registrazione.

THRESHOLD – Il Looper può iniziare a registrare automaticamente quando il segnale in ingresso supera un dato valore.

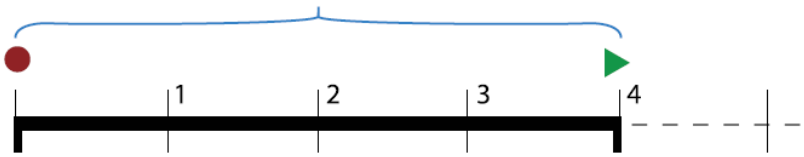
QUANTIZE quantizza la lunghezza del loop a specifiche unità (1/4, 1/8 o 1/16)



Il loop inizia quando premete RECORD

La lunghezza del Loop è quantizzata anche se fermate la registrazione prima o dopo

RECORD BEATS ferma la registrazione ed inizia il playback dpo un numero definito di unità quantizzate (**4 in questo caso**)



THRESH LEVEL – Imposta il livello che deve essere superato (all'ingresso del Looper) affinché la registrazione abbia inizio.

PARAMETRI DELLA PAGINA TRIM DEL LOOPER

I controlli **START** ed **END** nella pagina **TRIM** vi permettono di regolare manualmente la lunghezza del loop. Questo potrebbe essere utile per una regolazione di precisione durante la registrazione o per degli effetti creativi.

Funzione nascosta: premete **ENTER** con entrambi i controlli di regolazione selezionati per aggiungere un modifier per un controllo in tempo reale del trim.

PARAMETRI DELLA PAGINA MIX DEL LOOPER

Il Looper ha una pagina **MIX** con i parametri **LEVEL**, **BALANCE** e **BYPASS MODE**. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Comuni nella Pagina Mix" a p.62.

DUB MIX – Determina come le registrazioni presenti sfumano quando aggiungete (DUB) nuovi livelli. Se volete che le precedenti registrazioni NON svaniscano impostate questo parametro su 100% ma tenete presente che aggiungendo livelli in questo modo potrebbe causare distorsione.

CONTROLLI MIDI DEL LOOPER

Ogni funzione del Looper (oltre che al suo "BYPASS") può essere controllato da remoto tramite messaggi MIDI di CC o con un footswitch esterno. Di seguito trovate la lista completa delle funzioni e i controllers di default. Queste impostazioni possono essere cambiate nella pagina CTRL del menù I/O in SETTINGS.

Looper Record 28

Looper Play 29

Looper Once 30

Looper Dub 31

Looper Rev 32

Looper Bypass 33

Looper Half 120

Looper Undo. 121

Metronome ON/OFF 122

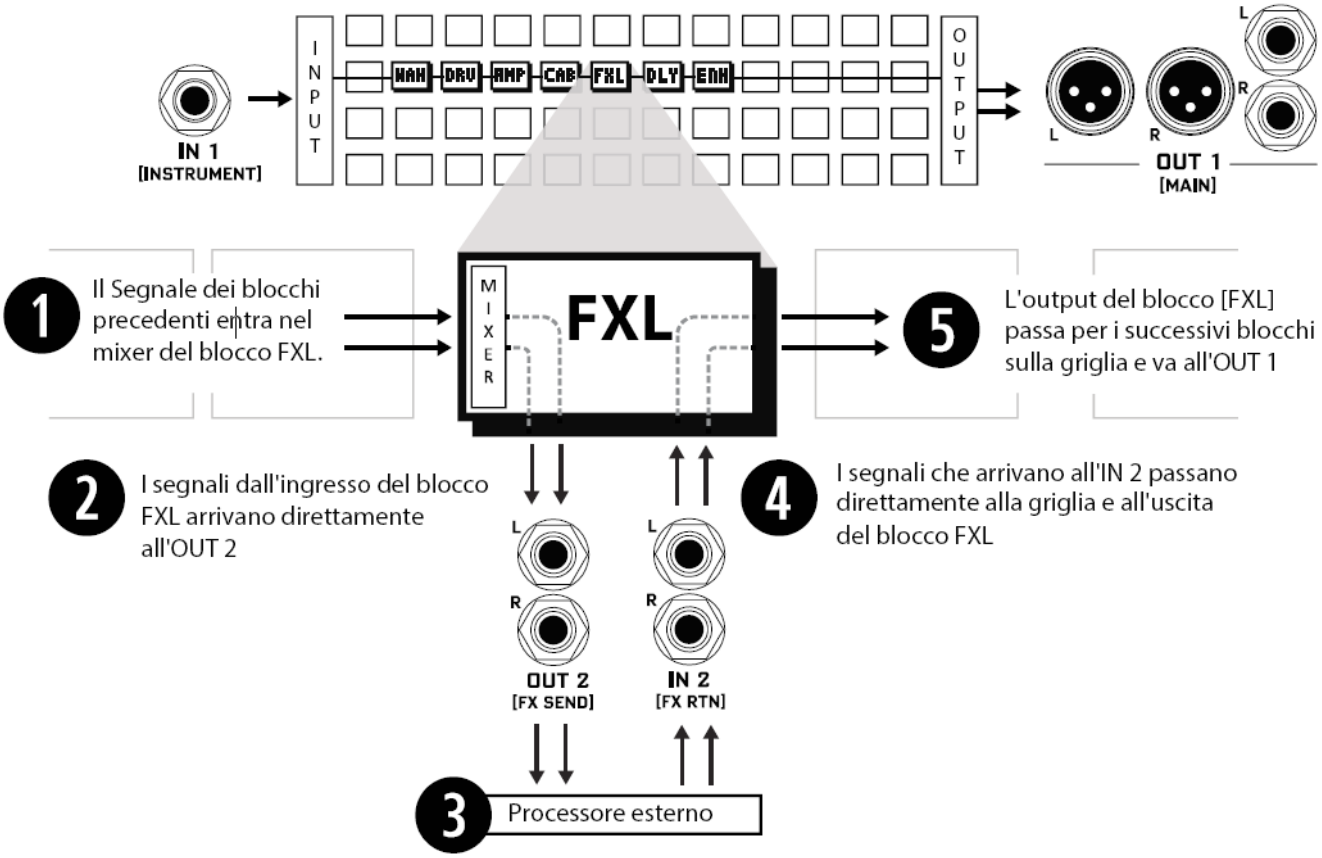
FX LOOP

Il blocco FX Loop sfrutta gli inputs e outputs identificati come FX SEND e FX RETURN per fornire un insert completamente stereo che può essere utilizzato per inserire in qualsiasi punto della catena del suono di qualsiasi preset un'unità esterna. Dato che può essere attivato o disattivato tramite footswitch o Scene, il blocco Effects Loop è ottimo per inserire effetti esterni. Può anche essere utile per inserire la sezione di preamplificazione di una testata o combo.

Il segnale che raggiunge l'ingresso del blocco [FXL] è trasferito direttamente alle uscite fisiche OUTPUT 2 ("FX SEND"). Il segnale che perviene all'uscita del blocco [FXL] arriva direttamente dagli ingressi fisici INPUT 2 ("FX RETURN").

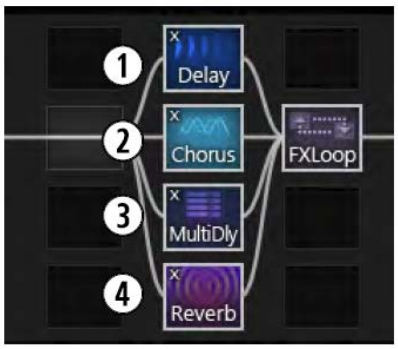
Il diagramma seguente vi aiuterà a comprendere il flusso del segnale.

Questa è la Layout Grid.



I PARAMETRI DELLA PAGINA SEND DEL FX LOOP

L'FX Loop funziona esattamente come l'Output Mixer (p.61) principale. I "Canali" 1-4 sono alimentati dalle quattro righe della griglia. Ciascun canale possiede un controllo LEVEL che determina il guadagno applicato al segnale in ingresso (+/- 20dB) ed un controllo BALANCE che determina come vengono inviati all'Output 2 i canali LEFT e RIGHT dei vari canali. Un cursore principale denominato MAIN permette un controllo di +/-20 dB sul mix complessivo in uscita. La sua regolazione viene memorizzata in ciascun scena.
Di seguito trovate un esempio preso da AX8-Edit che mostra una porzione della griglia ed i parametri dell'output mixer.



Quattro righe di blocchi alimentano il FX Loop.

I quattro canali nel blocco FX Loop corrispondono alle quattro righe della griglia.

La **Prima Riga della Griglia (1)** verrà controllata dal **Canale 1** dell'Fx Loop Mixer.
Il DELAY in questa riga arriverà all'Output 2 ad un livello +/- 0.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Seconda Riga della Griglia (2)** verrà controllata dal **Canale 2** dell' Fx Loop Mixer.
Il CHORUS in questa riga arriverà all'Output 2 ad un livello - 6.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Terza Riga della Griglia (3)** verrà controllata dal **Canale 3** dell' Fx Loop Mixer.
Il MULTIDELAY in questa riga arriverà all'Output 2 ad un livello + 6.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Quarta Riga della Griglia (4)** verrà controllata dal **Canale 4** dell' Fx Loop Mixer.
Il REVERB in questa riga arriverà all'Output 2 ad un livello + 0.00 dB.
Con una regolazione del Balance 4 completamente a sinistra, solamente il canale sinistro del REVERB arriverà all'Output 2.

Il fader MAIN è regolato su -2.00 dB. Questa impostazione viene salvata per scena (si veda Scene a p.37).

Anche se ci fosse stato solamente il blocco Chorus, sarebbe comunque stato assegnato al **Canale 2** dal momento che si trova nella Riga 2 della griglia.

USO ALTERNATIVO COME OUTPUT O INPUT AUSILIARIO

Il blocco FX Loop può essere utilizzato anche come ingresso o uscita ausiliaria.

Il segnale all'INPUT del blocco [FXL] viene inviato direttamente ai jacks OUTPUT 2. Questa è la soluzione ottimale per il setup descritto nel paragrafo "Setup: Amplificatore di Potenza e Cassa per Chitarra" a p.14 nel quale il segnale che comprende anche la simulazione di cassa viene inviato direttamente al FOH mentre un segnale senza simulazione di cassa viene inviato ad un amplificato e ad una cassa sul palco.

Un altro esempio potrebbe essere quello di utilizzare l'FX Loop per inserire un secondo segnale in un punto qualsiasi della griglia. Una applicazione di questo tipo potrebbe essere quella legata all'uso di una chitarra con doppia uscita ovvero con i pickups magnetici collegati all'**IN 1 [INSTRUMENT]** ed il piezo collegato all'**IN 2 [FX RTN]**. Questo è un esempio:

Il segnale all'IN 1 [INSTR] entra nella griglia nel blocco principale INPUT. Passa attraverso i blocchi Wah, Amp, Cab, PEQ e Delay. Il segnale in ingresso all'IN 2 [FX RTN] entra anch'esso sulla griglia attraverso il blocco FX Loop. Passa attraverso i blocchi Compressor, Graphic EQ e Chorus. Le due linee di segnale si uniscono ed il segnale risultante viene processato dal blocco condiviso Reverb prima di raggiungere l'Output Mixer ed apparire ai jacks fisici Output 1 [Main].

QUICK TIP

Tenete presente che il blocco FX Loop deve essere posizionato in **parallelo** affinché possa essere utilizzato come Output o input ausiliari. Trasmette il segnale in serie solo se viene inserita un'unità esterna.

FX LOOP MIX PAGE PARAMETERS

Il blocco Loop possiede la propria pagina MIX che contiene i parametri LEVEL, BALANCE e BYPASS MODE. Fate riferimento al paragrafo "Parametri Comuni nella Pagina Mix" a p.62 per maggiori informazioni.

NOISE GATE

Ogni preset dell'AX8 possiede un Noise Gate collegato direttamente all'**INPUT 1 [INSTRUMENT]**.

Per modificare i suoi parametri, aprite la griglia, selezionate con NAV la pagina "INPUT" all'estrema sinistra e premete **EDIT**.

PARAMETERI

TYPE – Il noise gate possiede due modalità: una classica (CLASSIC) ed una variabile (INTELLIGENT) che utilizza filtri anziché un semplice blocco rigido .

THRESH – Il threshold determina di quanto il segnale deve abbassarsi prima che il controllo si chiuda. Il livello di soglia può anche essere regolato globalmente utilizzando il parametro **NOISEGATE OFFSET** che potete trovare nella pagina **SETTINGS** del menù GLOBAL alla voce **SETUP**.

RATIO – Ratio determina di quanto verrà ridotto il segnale quando il controllo si chiude. Il parametro funziona come un moltiplicatore che riduce il segnale al di sotto del livello di soglia di un fattore "x". Con impostazioni elevate il gate agirà come un interruttore silenziando completamente il segnale. Con impostazioni più basse il livello di rumore verrà attenuato ma non azzerato.

ATTACK – determina quanto tempo è necessario affinché il gate si apra. Normalmente andrebbe impostato un valore abbastanza basso in modo che l'attacco della prima nota suoni in modo naturale.

RELEASE – determina quanto tempo serve al gate per chiudersi. Utilizzate valori bassi per un decadimento naturale che prevenga un taglio netto della nota oppure valori elevati tipici di un suono Djenty.

LEVEL – Regola il livello di uscita dal noise gate. Può essere utilizzato come boost per aumentare il livello di ingresso generale nel preset quando, ad esempio, volete fare intervenire in modo deciso un compressore o un pedale Drive.

L'OUPUT MIXER

L'Output Mixer controlla come la griglia trasmette il segnale all'**OUTPUT 1 [MAIN]**.

Per modificare i suoi parametri, aprite la griglia, con NAV evidenziate "OUTPUT" all'estrema destra e premete **EDIT**.

I "Canali" 1-4 dell'Output Mixer sono alimentati direttamente dalle uscite stereo delle righe 1-4 della griglia. Ciascun canale possiede CINQUE controlli **LEVEL** che determinano il guadagno del segnale in ingresso (+/- 20dB) oltre che un controllo **BALANCE** che determina come il segnale destro e sinistro in ingresso verrà trasmesso al mix finale. Un cursore **MAIN** offre un ulteriore controllo di +/-20 dB sul mix finale in uscita. Il suo stato viene memorizzato per scena.
La seguente immagine presa dall'AX8-Edit mostra una porzione della griglia ed i parametri dell'output mixer.

La **Prima Riga della Griglia (1)** verrà controllata dal **Canale 1** dell'Output Mixer.
Il DELAY in questa riga arriverà all'Output ad un livello +/- 0.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Seconda Riga della Griglia (2)** verrà controllata dal **Canale 2** dell'Output Mixer.
Il REVERB in questa riga arriverà all'Output ad un livello - 6.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Terza Riga della Griglia (3)** verrà controllata dal **Canale 3** dell'Output Mixer.
Il SYNTH in questa riga arriverà all'Output ad un livello + 6.00 dB e con posizionamento centrale.

La **Quarta Riga della Griglia (4)** verrà controllata dal **Canale 4** dell' Output Mixer.
Il blocco FX Loop in questa riga arriverà all'Output ad un livello + 0.00 dB.
Con una regolazione del **BALANCE 4** completamente a sinistra, solamente il canale sinistro del FX LOOP arriverà all'Output.

Il fader **MAIN** è impostato a -2.00 dB. Le impostazioni sono salvate per scena (si veda Scene a p.37).

Anche se fosse stato presente il solo blocco Reverb, sarebbe lo stesso stato controllato dal **Canale 2** poiché che si trova nella Seconda Riga della griglia.

PARAMETRI COMUNI NELLA PAGINA MIX

Praticamente ogni blocco nell'AX8 possiede una pagina MIX contenente parametri che determinano quanto il blocco contribuisca al preset. Tutte le pagine MIX utilizzano uno o più parametri fra i seguenti. Blocchi diversi possono avere pagine MIX diverse dal momento che prevedono approcci al suono diversi. Potreste dover variare più di un parametro per ottenere il risultato atteso.

MIX – Questo potenziometro si spiega da solo e si occupa di impostare il bilanciamento del suono effettato (wet) rispetto al suono senza effetto (dry).

LEVEL – Come potreste aspettarvi, regola il livello generale del blocco.

BALANCE – Ogni blocco genera un segnale destro ed un segnale sinistro. **BALANCE** funziona come il PAN su un mixer, quindi mentre lo regolate a destra o a sinistra, il livello del canale opposto diminuisce. E' interessato sia il segnale wet che quello dry.

BYPASS MODE – Determina cosa accade quando il blocco viene bypassato. Le opzioni disponibili sono riportate di seguito. Non tutte le opzioni sono disponibili in ogni blocco.

MUTE IN –Quando il blocco viene bypassato, i suoi ingressi audio vengono disattivati, azzerando il segnale sia wet che dry ma lasciando suonare le "code" degli effetti o il cosiddetto "spillover". Utilizzate questa impostazione per gli effetti che si basano sul tempo messi in parallelo.

MUTE OUT – Quando il blocco viene bypassato, tutto il segnale audio in uscita viene disattivato. Le code vengono immediatamente troncate ma dato che il segnale entra ancora nel blocco potreste sentire dei suoni quando riattivate l'effetto.

MUTE FX IN – Quando il blocco viene bypassato, gli ingressi del processore interno al blocco vengono disattivati, ma il segnale dry non viene alterato. Questo consente alle code di continuare a suonare. I controlli LEVEL e BALANCE continuano a funzionare anche con il blocco bypassato. Utilizzate questa impostazione per effetti basati sul tempo messi in serie quando volete garantire lo spillover.

MUTE FX OUT – Quando il blocco viene bypassato, le uscite del suo processore interno vengono disattivate lasciando il segnale dry inalterato. Con questa impostazione il segnale può entrare in un delay o in un riverbero prima che il blocco venga attivato.

MUTE – Quando il blocco viene bypassato, sia il segnale dry che wet vengono completamente azzerati.

THRU – Quando bypassato, il blocco è completamente disconnesso. Nessuno dei suoi parametri ha alcun effetto sul suono; si comporta esattamente come se non fosse mai stato inserito.

QUICK TIP

Gli attenti utilizzatori dell'AX8 si saranno accorti che è possibile collegare un MODIFIER al parametro BYPASS MODE. Questo modifier in realtà non controlla il parametro BYPASS MODE! Bensì controlla il BYPASS SWITCH del blocco. Quando un modifier viene collegato ad uno switch diventa il SOLO modo per attivare l'effetto. Il footswitch relativo non funzionerà.

INPUT GAIN – Questo parametro, disponibile per i blocchi Reverb, Pitch, Delay e Multidelay, determina la quantità di segnale che entra nel blocco. Non ha alcun effetto sul segnale dry. All'interno del blocco simula il modo con cui un "Aux Send" manderebbe normalmente il segnale ad un effetto collegato in parallelo.

GLOBAL MIX – Questo interruttore determina se l'impostazione del parametro MIX, per l'effetto selezionato, risentirà o meno della variazione (+/- 50%) applicata utilizzando il parametro EFFECTS MIX che trovate nel menù SETUP: GLOBAL.

Questa funzione permette di creare dei preset che hanno la possibilità di compensare in modo veloce il MIX ad esempio per ambienti in cui è richiesto più o meno segnale wet. E' disponibile per i seguenti tipi di blocco: Delay, Chorus, Flanger, Formant, Multidelay, Phaser, Pitch, Reverb, Ring Mod e Rotary.

8 MODIFIERS

PANORAMICA

I Modifiers permettono di controllare a distanza o automatizzare in tempo reale i parametri del suono. Ad esempio potreste usare un pedale di espressione per controllare wah, whammy o il volume, oppure usare un LFO (Low Frequency Oscillator) per variare la frequenza di un filtro. Anche i messaggi MIDI possono apportare modifiche al suono, ad esempio usando messaggi di Control Change (CC#) per alternare lo stato dell'interruttore HOLD di un delay.

I Modifiers sono semplici da usare ma forniscono anche uno strumento immensamente potente per coloro che vogliono spingersi oltre il limite.

CREARE UN MODIFIER

Il procedimento di creazione di un modifier inizia dal parametro che volete controllare. I parametri che possono essere controllati sono identificati da uno speciale simbolo (sotto a sinistra). Cercatelo ad di sotto di un potenziometro o alla destra di un parametro testuale. Se un modifier è già presente, il simbolo avrà una linea che lo attraversa (sotto a destra).

Questo simbolo indica
un parametro al quale può
essere collegato un modifier.

Questo simbolo indica
un parametro al quale è
già stato collegato un modifier.

CREARE UN MODIFIER...

- Selezionate uno dei parametri controllabili ( ).
  Avrete bisogno dei tasti NAV per fare questo: **SHIFT + ENTER** per andare a sinistra o **SHIFT + EXIT** per andare a destra
- Premete il pulsante **ENTER** per visualizzare la schermata MODIFIER.
- Selezionate una sorgente (**SOURCE**) per controllare il parametro.
  ("EXT1" è di default il PEDAL1. Analizzeremo nel dettaglio le altre sorgenti di controllo più avanti).
- Impostate i valori di **MIN** e **MAX** in funzione del valore più basso e più alto che volete ottenere.
- Premete **STORE** per salvare il preset.

RIMUOVERE UN MODIFIER…

Per rimuovere un modifier, impostante semplicemente la sorgente (**SOURCE**) su "NONE" e salvate il preset.

UN ESEMPIO DI MODIFIER: IL PEDALE WAH

Di seguito trovare un semplice tutorial per impostare un pedale wah usando un modifier.

In questo esempio assumiamo che:

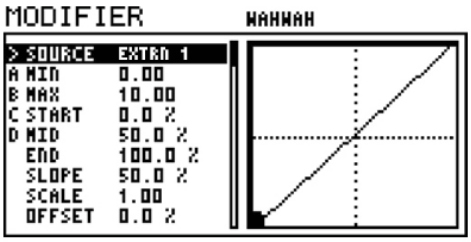
- Vi sia un blocco Wah nel vostro preset (si veda p.26 per i dettagli su come inserire i blocchi).
- Un **pedale d'espressione** sia collegato al jack **PEDAL 1** (si veda p.18 per informazioni sui pedali).
- Il pedale sia stato calibrato con l'apposita procedura (si veda p.18).

Questi sono i passaggi:

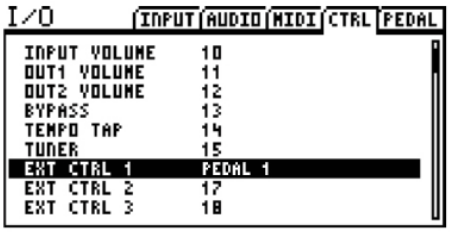
1. Nella Footswitch Page o nella Griglia, con il potenziometro **NAV** selezionate il vostro blocco WAH e premete **EDIT** per accedere al suo **Menù Edit**.
2. Vedete il simbolo del Modifier sullo schermo sotto al potenziometro CONTROL? Selezionate quel potenziometro premendo il pulsante **NAV>** 4 volte (Shift, EXIT, Shift, EXIT, Shift, EXIT, Shift, EXIT). Una volta selezionato, il nome del parametro sarà evidenziato: CONTROL
3. Selezionato il parametro **CONTROL** premete **ENTER** per accedere alla schermata MODIFIER.
4. Nella schermata MODIFIER, con **VALUE** impostate **SOURCE** su External Controller 1 ("EXT 1"). Nota: di default l'EXT 1 è impostato su **PEDAL 1** (può essere riassegnato; si veda il paragrafo "Controllers Esterni" a p.70)
5. Provate. Il wah dovrebbe reagire al movimento del pedale. Anche il punto sul grafico dovrebbe muoversi.
6. Salvate il preset premendo **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.

1 Il parametro CONTROL del Wah si può assegnare ad un MODIFIER

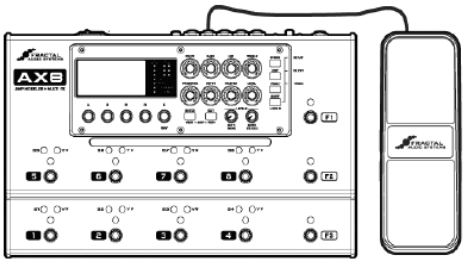
2 ENTER attiva la schermata MODIFIER



3 La SORGENTE è impostata su EXTERNAL 1



4 EXTERNAL 1 nel menù I/O è assegnato al PEDAL 1



5 Ora PEDAL 1 controlla il WAH

Questo wah è controllato da un pedale di espressione. Un pedale d'espressione può essere usato per gestire altri parametri come un Whammy, la velocità di un Rotary, il feedback del Delay e molti altri.

Ci sono anche altre sorgenti che potete usare al posto del pedale. Provate un LFO per un'auto-wah che moduli automaticamente o un'envelope per un effetto funky tipo Mu-Tron. Potete anche usare un'unità MIDI esterna come un iPad™ o un GuitarWing™. Se siete interessati, approfondite l'argomento nelle pagine che seguono...

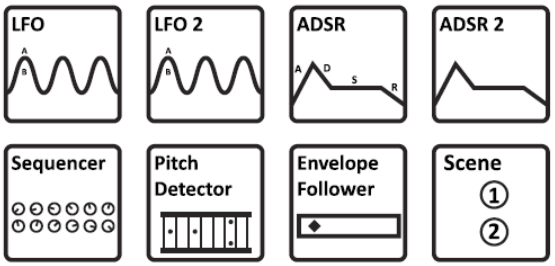
PANORAMICA SULLE SORGENTI PER I MODIFIERS

L'esempio precedente utilizzava l'EXT 1 assegnato al jack PEDAL 1, ma in realtà ci sono oltre 20 diverse sorgenti da utilizzare per i vostri modifiers. Ci riferiamo ad essi come CONTROLLERS poiché sono usati per controllare un parametro. Alcuni, come LFOs e Envelope Follower, sono già presenti ("**interni**") nell'AX8, mentre altri, come un pedale d'espressione o un messaggio MIDI da un'altra unità, vengono definiti controllers **esterni**.

CONTROLLERS INTERNI

I controllers interni sono già presenti nell' AX8. Ci sono due **LFOs** (low frequency oscillators), due generatori d'inviluppo **ADSR**, un **Sequencer**, un **Pitch Detector**, un **Envelope Follower** e due **Scene Controllers**.

Ogni preset ha le proprie impostazioni per ciascun controller interno, che trovate nell'area CONTROLLERS della pagina CONFIG del menù principale.

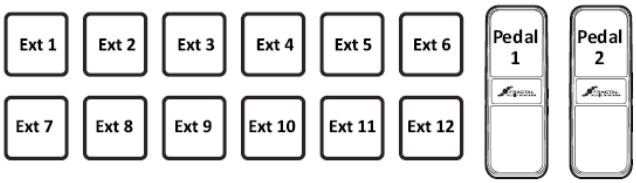


CONTROLLERS ESTERNI

I controllers esterni vi consentono di utilizzare un messaggio MIDI(CC# 0–127) o uno dei jacks PEDAL come **SOURCE** in un modifier.

Ad esempio, l'**EXTERNAL CONTROLLER 1** è assegnato di default al jack **PEDAL 1**.

Le assegnazioni per i controllers esterni viene fatta nella pagina CTRL del menù I/O in **SETUP**.



SUGGERIMENTI PER I MODIFIERS

Di seguito qualche trucchetto e suggerimento relativo ai modifiers.

- Potete aggiungere fino a 24 modifiers in qualsiasi preset.
- La stessa sorgete per il controllo del modifier (SOURCE) può essere usata per controllare più parametri contemporaneamente.
- Tutti i modifiers in un blocco saranno condivisi fra entrambi gli stati X/Y del blocco stesso.
- Nella schermata MODIFIER (quella con il grafico):
  - Provate la funzione Auto-Engage ("AUTOENG") impostata su "SLOW SPD" in modo che il WAH (o un altro effetto) venga attivato automaticamente quando premete il pedale d'espressione e disattivato quando tornate indietro. Non serve nessuno switch!
  - Provate ad impostare il "DAMPING" su valori bassi per avere variazioni nel suono più lente o omogenee.
- I Modifiers sfruttano la CPU, quindi fate attenzione a non esagerare nei vostri preset.
- Non vi serve un blocco VOLUME o un modifier per controllare il volume generale con un pedale! Aprite la pagina CTRL del menù I/O e assegnate alla sorgente che volete uno dei 4 differenti tipi di controllo del volume. Controllate l'assegnazione del vostro "External Controller" per verificare che il pedale che state usando non sia già assegnato ad uno di questi.

PARAMETRI AVANZATI DEL MODIFIER

Di default il modifier è perfettamente diretto e lineare. Assegnate la sorgente ed il parametro seguirà fedelmente le variazioni. Ma potete anche variare la relazione fra la sorgente e l'obiettivo. Magari vorreste variare il comportamento del potenziometro del wah. Magari potreste volere che un pedale del volume diminuisca il volume quando lo premete in avanti invece che aumentarlo. Oppure potreste volere che un footswitch esterno alternasse la velocità del vostro chorus fra lenta e veloce.

Fortunatamente, un intero arsenale di controlli aggiuntivi vi permettono di impostare questo e molto altro. Questa è una panoramica dei parametri aggiuntivi che potete usare per creare modifiers avanzati:

MIN e **MAX** determinano il range di variazione del suono. Possono essere due parametri indispensabili.

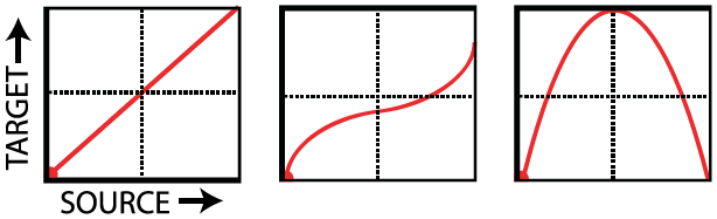
ESEMPIO: il modifier di un pedale che controlla il parametro MIX del DELAY ha un valore MIN impostato su "20%" e MAX su "40%".

La variazione del parametro MIX sarà limitata a questo range quando muovete il pedale anche se normalmente il parametro potrebbe andare da 0%a 100%.

Il **GRAFICO** mostra la relazione fra la sorgente (asse x) ed il parametro (asse y). Il punto sul grafico mostra le variazioni nel suono in tempo reale.

Il grafico di default per un modifier (il primo qui sotto) mostra la relazione diretta (linea rossa) fra la sorgente (SOURCE) e il parametro collegato. All'aumentare della sorgente, aumenta anche il parametro.

START, **MID**, **END**, **SLOPE**, **SCALE** e **OFFSET** sono utilizzati per creare curve personalizzate che ridefiniscono la relazione fra sorgente ed obiettivo. Gli altri due grafici qui sotto mostrano esempi di quali curve potete ottenere. Le pagine seguenti contengono altri esempi su come usare questi parametri.



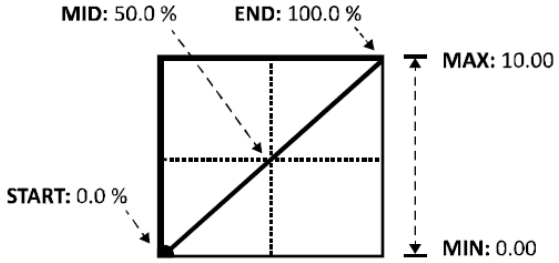
DAMPING determina una variazione nel parametro meno brusca e lenta. Con valori bassi l'effetto è poco apprezzabile. Provate con un valore di 4–12 ms per rendere più omogeneo un pedale o smorzare gli spigoli di un Square LFO in modo da eliminare clicks e pops nel suono. Valori più elevati portano il suono ad essere fluido come il miele.

AUTO-ENGAGE fa si che l'**OFF VALUE** permetta all'effetto di attivarsi o disattivarsi automaticamente appena la sorgente di controllo viene azionata. Questo viene tipicamente utilizzato con il pedale WAH in modo da non necessitare di uno switch (seguite l'esempio a p.64 ed impostate AUTO-ENGAGE su "SLOW POS" per provare l'effetto!) Trovate informazioni aggiuntive sull'**AUTO-ENGAGE** a p.68.

PC RESET determina il valore di un modifier per una sorgente esterna quando il preset viene caricato per la prima volta. Questo vi consente di non considerare la posizione di un controller esterno fino a che questo venga mosso/aggiornato. Funziona così: anche in presenza di un modifier applicato al parametro, questo mostrerà sempre il valore impostato che può essere modificato come al solito. Se **PC RST** è su ON, questo sarà il valore del parametro fin quando il valore della sorgente verrà modificato.

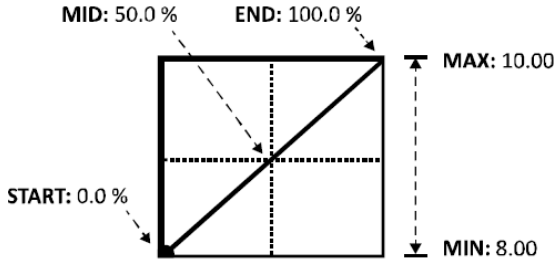
CAPIRE I VALORI MIN E MAX DI UN MODIFIER

MIN e **MAX** determinano il range di un modifier. Questo permette una regolazione precisa. Nell'esempio seguente immaginiamo di avere un pedale volume il cui range varia da zero a dieci.



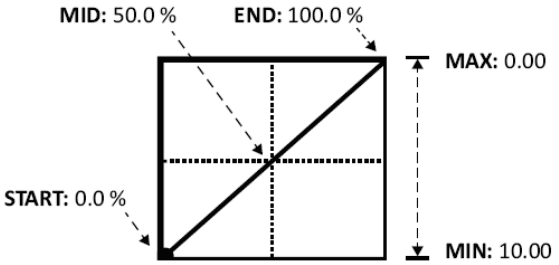
Questo è il vostro pedale volume di default.

La partenza del nostro pedale (posizione tutta indietro) ha un volume pari a 0.00 ovvero nullo ed il limite superiore del pedale (tutto avanti) ha un volume pari a 10.0 o al massimo.



Qui abbiamo un esempio diverso: con il MIN impostato su 8.00, il volume non scenderà mai sotto l'8.00 in posizione tutto indietro per poi salire al massimo quando lo spingete avanti.

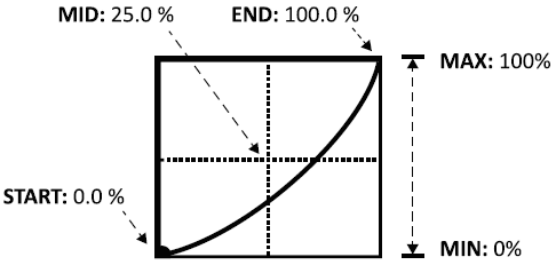
Questo può esser utile per tenere le parti ritmiche ad un volume più basso e poi aumentarlo durante il solo.



Qui il MIN è impostato su 10.0, il volume massimo, mentre il MAX è a 0.0, o silenzioso. Questo è un esempio di pedale volume inverso!

UTILIZZARE IL PARAMETRO MID PER CREARE CURVE BASE

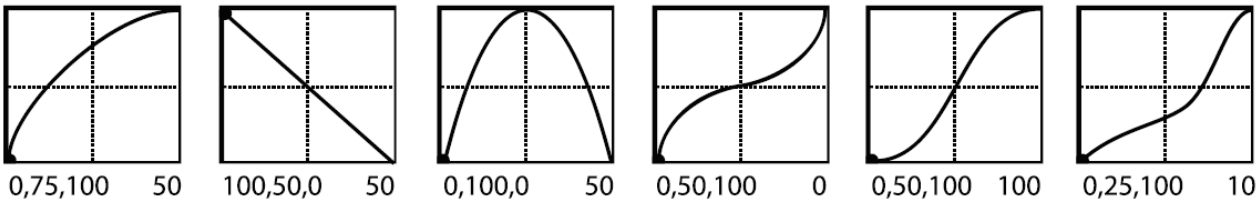
Ipotizziamo di avere un modifier legato al parametro FEEDBACK di un delay per provare delle variazioni nella risposta. Ormai dovreste conoscere la curva base quindi passiamo direttamente a quella modificata:



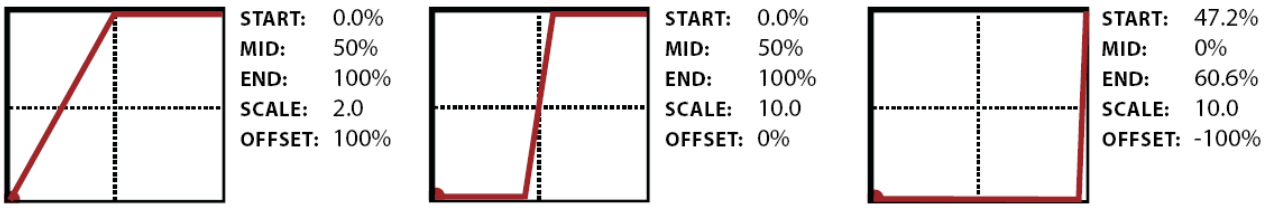
Quando regoliamo il parametro "MID" la linea inizia a diventare una curva. La prima metà della corsa del pedale copre solamente il 25% del valore fra MIN e MAX. Questo significa che è possibile avere un maggiore controllo sul feedback nella parte bassa del range per poi avere un aumento più rapido.

CURVE E FORME AVANZATE PER IL MODIFIER

Potete anche regolare i parametri **START**, **END** e **SLOPE** (che crea la forma a "S" o a "S capovolta"). I numeri riportati sotto ciascun esempio mostrano le impostazioni per START, MID, END e SLOPE. Con un po' di pratica imparerete a creare i modifier voluti con grande velocità. Provate le impostazioni seguenti.



SCALE e **OFFSET** ridefiniscono la risposta del modifier. **SCALE** aggiunge un'amplificazione verticale o una compressione mentre **OFFSET** muove l'intera curva lungo l'asse Y. Le aree al di fuori del grafico verranno eliminate e sostituite con segmenti di linea. Gli esempi di seguito rappresentano alcuni interessanti e possibili applicazioni (qui le curve sono rappresentate in rosso perché si sovrappongono ai bordi del grafico).



AUTO-ENGAGE PER ATTIVARE/DISATTIVARE GLI EFFETTI AUTOMATICAMENTE

Avete mai sentito parlare di un pedale wah senza uno switch? Si attiva quando lo usate e si disattiva quando tirate indietro il piede. Questo è il concetto dietro l'"Auto-Engage". Provatelo! Vi accorgerete rapidamente di come l'Auto Engage elimini la necessità di uno switch sul pedale d'espressione.

AUTO-ENGAGE attiva un blocco dallo stato di bypass quando la sorgente (**SOURCE**) di uno dei suoi modifiers attiva il controllo. Si basa su due parametri che trovate nella schermata MODIFIER:

AUTOENG – Determina se il blocco che contiene il modifier si attiverà o disattiverà automaticamente in funzione del livello della sorgente del modifier. Le impostazioni, FAST, MEDIUM e SLOW, determinano quanto velocemente avverrà l'auto attivazione. Utilizzate l'impostazione SLOW per evitare che l'effetto si attivi troppo bruscamente.

- Le tre opzioni relative alla POSIZIONE ("POS") attivano l'effetto quando il valore del controller raggiungere l'OFF VALUE.
- Le tre opzioni relative alla VELOCITÀ ("SPD") attivano l'effetto quando il controller viene mosso velocemente.
- Impostate OFF per disabilitare l'Auto Engage.

OFF VAL – Imposta il livello di soglia che la SORGENTE deve raggiungere affinché si verifichi l'auto attivazione. Quando **OFF VALUE** è impostato sotto al 50%, l'effetto viene bypassato non appena il controller scende sotto l'**OFF VALUE**. Se **OFF VALUE** è impostato su un valore pari o superiore a 50%, l'effetto è bypassato se il controller sale sopra all'**OFF VALUE**.

Affinché si abbia la situazione "pedale tutto indietro = bypassato", impostate il parametro su un valore intorno al 5%. Per avere "Pedale tutto avanti = bypassato", impostatelo a 95%.

CONTROLLERS INTERNI

Ciascuno dei controllers interni può essere programmato, per preset, per essere la sorgente di un modifier. Per accedere alle pagine e ai parametri di questi controllers, premete **SETUP** seguito dal footswitch per il menù Controllers. Tenete presente che alcuni parametri di questi controllers possono anch'essi essere modificati per un'interattività completamente dinamica!

LFO1 + LFO2

Un LFO, o Oscillatore a Bassa Frequenza, genera segnali di controllo come forme d'onda o segnali casuali. Esempi noti di un LFO in azione includono il pulsare di un tremolo o l'oscillazione dello sweep di un phaser.
TYPE imposta la forma d'onda o la curva. Potete impostare la velocità (**RATE**) o sincronizzare l'LFO al **TEMPO** corrente. Potete variare i parametri generali **DEPTH** e **DUTY**, o la simmetria.
Ogni LFO genera due segnali "A" e "B" e quindi appare due volte nella lista delle sorgenti. Potete variare l'**OUT B PHASE**.
Il parametro **RUN** attiva e ferma l'LFO. Può essere utile per evitare che derivi progressivamente.
QUANTIZE trasforma forme d'onda omogenee in segmenti. Provatelo su una forma d'onda "TRI" per un effetto a "scalini".

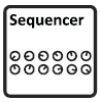
ADSR1 + ADSR2

Le due sorgenti ADSR sono "generatori d'inviluppo" con i parametri **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** e **RELEASE** (in breve "ADSR"). L'ADSR è attivato ogni qual volta il segnale eccede la soglia (**THRESHOLD**) misurata all'input 1. L'inviluppo possiede tre modalità (**MODES)** che si spiegano da sole e può eventualmente essere impostato su **RETRIGGER** per essere riattivato ad ogni superamento del valore di soglia.

ENVELOPE FOLLOWER

L'Evelope Follower utilizza il livello del segnale in ingresso per controllare il segnale stesso, rispondendo in modo variabile alla dinamica con cui suonate. L'esempio più classico è un touch-wah, in cui la frequenza varia in funzione di quanto forte suonate. In confronto, l'ADSR crea lo stesso segnale di controllo ma si attiva solo se viene superata la soglia suonando "forte".

SEQUENCER

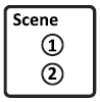


Il sequencer dell'AX8 genera una serie di controlli inviando ciclicamente i valori dei vari stadi (da 2 a 32 stadi). Impostate il **VALUE** per ciascuno stadio, il **NUMBER** di stadi, la velocità (**RATE**) o il **TEMPO**. Lo switch **RUN** permette di avviare o fermare la sequenza.

PITCH DETECTOR

Il pitch detector analizza l'altezza del vostro suono e genera valori bassi per note basse e valori alti per note alte.

SCENE CONTROLLERS



I Scene Controllers forniscono un potente e singolare modo per variare alcune impostazioni del suono fra una Scene e l'altra. Questi due "potenziometri virtuali" possono essere programmati individualmente per ogni SCENE in ciascun preset. Ad es. potete assegnare il SCENE CONTROLLER 1 al feedback di un delay con un valore di 10% nella SCENE 1, 30% nella SCENE 2, 5% nella SCENE 3 e così via. SCENE CTRL 2 può essere usato allo stesso tempo per qualcosa di completamente diverso.
Per maggiori informazioni si veda la Sezione 6.

CONTROLLERS ESTERNI

I Controllers Esterni sono sorgenti per modifier che utilizzano MIDI o uno o più pedali d'espressione collegati.

Ogni Controller Esterno possiede la propria assegnazione globale che potete impostare nella pagina CONTROLLERS del menù I/O. Potete assegnare un controller esterno ad un qualsiasi MIDI CC o ad uno dei PEDAL jacks presenti sull'unità.

Quindi ad esempio, l'External 1 è assegnato di default al "PEDAL1", ma se volete che il vostro wah venga controllato da un sequencer presente su di un computer potete assegnare all'External 1 il valore "16" (MIDI CC 16) - o ad un altro MIDI CC.

Per assegnare un MIDI CC o uno dei jack per PEDALE ad un controller esterno:

- Premete **SETUP**
- Premete il **footswitch 2** per selezionare **I/O**
- Premete **PAGE** per selezionare la pagine dei Controllers ("CTRL")
- Con **NAV** selezionate il controller esterno che volete cambiare (ad es: "EXTERNAL 1")
- Utilizzate **VALUE** per cambiare l'assegnazione. Potete anche selezionare "NONE" per disabilitare il controller selezionato.
- Premete due volte **EXIT** per finire.

VALORE INIZIALE DI UN CONTROLLER ESTERNO

(noto anche come: "Aiuto! Non ho con me il mio pedale volume e ora tutti i miei preset sono muti!!").

Ad ogni accensione l'AX8 controlla ogni pedale collegato per impostare il valore ad ogni controller esterno assegnato. Ma se il pedale *manca*? Il valore di default per ciascun controller è zero, quindi l'unità assume che il pedale mancante sia in posizione tutto indietro. Analogamente anche i controllers esterni assegnati ai messaggi MIDI vengono inizializzati a "0" fin quando non vengono ricevuti dati MIDI che vadano a modificarli. Potete ben immaginare come la mancanza o la rottura di un pedale (o di un cavo MIDI) possano creare un problema...

Ma non abbiate paura: i parametri **EXTERNAL CONTROLLER INITIAL VALUE** possono modificare il valore iniziale di un controller esterno portandolo a 100%. Ora, quando l'AX8 verrà acceso, ogni parametro assegnato al controller mancante verrà messo al massimo anziché a zero.

Per cambiare il valore iniziale per un controller esterno:

- Premete **SETUP**
- Premete il **footswitch 2** per selezionare **I/O**
- Premete **PAGE** per visualizzare la pagina MIDI
- Utilizzate **NAV** per selezionare il controller che volete modificare (ad es: "EXT CTRL 1 INIT VAL")
- Utilizzate **VALUE** per modificare l'impostazione.
- Premete due volte **EXIT** per finire.

9 TEMPO

La funzione Tempo dell'AX8 viene utilizzata per sincronizzare gli effetti o i controllers con i beats della musica. Molti effetti hanno un parametro TEMPO per impostare i tempi o le velocità in funzione delle figure ritmiche. L'AX8 mostra il tempo utilizzato mediante il lampeggio del LED posto sopra al footswitch TEMPO (se ne avete assegnato uno). Potete variare l'impostazione del tempo in molti modi:

1. Schiacciate il footswitch specifico **TEMPO** alcune volte.
2. Schiacciate il footswitch **TEMPO** una volta e poi utilizzate il potenziometro **NAV** per impostare a piacere il tempo (sullo schermo). Se non avete alcun footswitch assegnato al TEMPO, potete comunque impostarlo, utilizzando il menù SETUP (#6) o utilizzando AX8-Edit
3. Caricate un preset che abbia il suo specifico tempo (si veda il paragrafo seguente).
4. Utilizzate un'unità MIDI esterna per trasmettere un MIDI Clock alla porta MIDI IN dell'AX8.
5. Utilizzate un'unità MIDI esterna per trasmettere un CC# (il valore di default è CC#14).

Il tempo può essere un qualsiasi valore intero fra 30 BPM (grave) e 250 BPM (prestissimo).

L'AX8 non trasmette MIDI Clock.

SINCRONIZZARE UN DELAY AL TEMPO...

Il tempo di ogni delay nell'AX8 può essere sincronizzato al tempo. L'impostazione tipica è quella in cui il rapporto fra le ripetizioni e il tempo è 1:1. Per ottenere questo, utilizzate una figura ritmica di "1/4" (nota da un quarto).

- Selezionate il blocco delay e premete **EDIT** per visualizzare il relativo menù di modifica.
- Selezionate il parametro **TEMPO** (nella **PG2**) e impostate "1/4". Sentitevi liberi di sperimentare / esplorare le altre opzioni disponibili. L'impostazione da un ottavo puntato (1/8th dot) è anch'essa usata e popolare.
- Se volete potete salvare il preset.

Tenete presente che una volta che il **TEMPO** è stato impostato non sarete in grado di variare il parametro **TIME** manualmente o con un modifier.

SINCRONIZZARE UN TREMOLO O IL PARAMETRO RATE IN FUNZIONE DEL TEMPO...

Ogni parametro RATE dell'AX8 può essere sincronizzato con il tempo. In questo caso il valore più tipico è quello di 1/8 o 1/16. Sentitevi liberi di selezionare / esplorare le altre scelte disponibili.

- Selezionate l'effetto e premete EDIT per visualizzare il relativo menù d modifica.
- Individuate il parametro **TEMPO** e impostatelo su "1/8".
  - Per i blocchi PAN/TREM, **TEMPO** è nella pagina **BASIC.**
  - Per CHORUS, PHASER, FLANGER e altri effetti che si basano sulla modulazione, trovate il **TEMPO** nella pagina **ADVANCED**.
- Se lo desiderate, salvate il preset.

Tenete presente che la velocità che sentite potrebbe essere disallineata, sebbene corretta, rispetto al lampeggio del LED.

TEMPO DEL PRESET

Normalmente, ogni preset possiede il proprio tempo, che diventa effettivo quando richiamate il preset. Potete anche impostare i presets affinché utilizzino il Global Tempo in modo che il tempo rimanga lo stesso quando li richiamate.

Per far sì che un preset utilizzi il Global Tempo:

1. Caricate il preset.
2. Premete una volta il footswitch **TEMPO** (oppure visualizzate la sezione TEMPO della pagina "Config" del menù principale).
3. Modificate il parametro **TEMPO TO USE** impostandolo su "GLOBAL".
4. Salvate il preset.

Il nuovo "Tempo del Preset" diventerà attivo non appena il preset sarà caricato. Il tempo globale rimarrà in background e sarà utilizzato non appena caricherete un preset nel quale il TEMPO TO USE è impostato su "GLOBAL".

AUTO DELAY

Quando questo parametro è su "ON," qualsiasi blocco DELAY che è bypassato verrà attivato non appena impostate con il footswitch un nuovo tempo. Questo vi consente di impostare il tempo ed attivare il/i blocco/i delay con un solo footswitch.

IL METRONOMO

L'AX8 possiede un metronomo il cui segnale viene mixato con quello in uscita dall'Output 1.

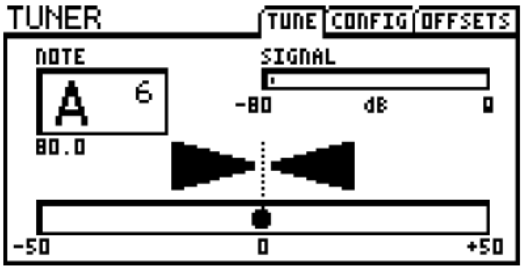
Lo potete attivare e disattivare dal menù TEMPO

METRONOME – Attiva e disattiva il metronomo.

METRO LEVEL – Imposta il livello del metronomo da -20dB a +20dB.

10 TUNER

L'AX8 possiede un TUNER—uno strumento essenziale per le esibizioni o il lavoro in studio. Il tuner è semplice da utilizzare e possiede un rilevatore di tono ad alta risoluzione, un controllo per la calibrazione, offsets per diversi schemi di accordatura e la possibilità di silenziare l'audio mentre si accorda. Premete e tenete premuto ⏬ il footswitch **TUNER** per visualizzare o nascondere il menù tuner



Il tuner è assegnato di default all'opzione Press-and-Hold (Premi e tieni Premuto) del footswitch F3. Potete sia cambiare questo comportamento che eliminarlo dai footswitches, ma sarà rimarrà sempre accessibile dalla pagina CONFIG del menù principale o in AX8-Edit.

FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER

Il vero Tuner è visualizzato nella prima pagina del suo menù.
Le pagine CONFIG e OFFSETS forniscono ulteriori possibilità per un uso avanzato del tuner.

PARAMETRI DI CONFIGURAZIONE

PARAMETRO	Descrizione
CAL 430.0 – 450.0 Hz	Permette la calibrazione del tuner impostando la frequenza dell'A4 (nell'ottava sopra il do centrale).
MUTE OFF/INPUT/OUTPUT	Determina come funzionerà il "silenziamento" del tuner. ▪ OFF: Nessuna azione. Il segnale è udibile come al solito anche quando il tuner è attivato. ▪ OUTPUT: Il segnale viene ridotto a zero all'uscita. Le code degli effetti PRE vengono troncate. ▪ INPUT: Il segnale viene azzerato a livello di noise gate. Le code degli effetti PRE sono udibili.
USE OFFSETS OFF/ON	Determina se le impostazioni OFFSET (vedi sotto) saranno applicate o ignorate.

PARAMETRI OFFSET

PARAMETRO	Descrizione
E1, B2, G3, D4, A5, E6 +/-12.7 Hz	Gli Offsets permettono al tuner di essere calibrato in modo che le singole note possano essere diverse rispetto all'accordatura standard di una quantità definita. Utilizzateli ad esempio per un'accordatura Buzz Feiten.

Pagina intenzionalmente vuota.

11 MENÙ DI SETUP

Potete accedere ai Menù di Setup premendo il pulsante **SETUP** (Shift + Store) e poi scegliere utilizzando i footswitches. Le modifiche apportate sono effettive immediatamente senza alcuna necessità di salvataggio (STORE). Le impostazioni per tutti i parametri dei menù SETUP fanno parte del "SYSTEM" backup dell'AX8 (si veda in tal senso il paragrafo "Pagina Erase del Menù Utility" a p.83).

IL MENÙ GLOBAL

Il menù GLOBAL è accessibile premendo il footswitch 1 in modalità Setup.

PAGINA SETTINGS DEL MENÙ GLOBAL

Promemoria: Non avete bisogno di salvare (STORE) le impostazioni nel menù **SETUP**. Premete semplicemente EXIT due volte quando avete finito.

PARAMETRO	Descrizione
POWER AMP MODELING (ON/OFF)	Questo parametro attiva o disattiva in modo semplice la simulazione di power amp all'interno del blocco AMP in TUTTI i presets. Questa funzione è fornita nel caso in cui l'AX8 sia utilizzato con un amplificatore per chitarra valvolare che contribuisce in modo in modo significativo al tono ed alle dinamiche. Avere queste caratteristiche applicate due volte al suono—la prima nell'amplificatore virtuale e la seconda in quello reale—porterebbe ad un suono troppo processato. Con questo parametro su OFF, le sezioni di preamplificazione (gain, tone, ecc.), il Graphic EQ ed il Mixer (Level, Balance, ecc.) del blocco AMP continuano a processare il suono.
CAB MODELING (ON/OFF)	Questo parametro attiva o disattiva in modo semplice la simulazione del blocco CAB in tutti i presets. Il blocco CAB non apparirà fisicamente come se fosse disabilitato ma funzionerà esattamente come se al suo posto ci fosse uno shunt. Usate questo parametro se utilizzate l'AX8 con una cassa per chitarra reale o altrimenti il suono potrebbe apparire impastato, con molte frequenze basse.
REVERB MIX (+/- 50%)	Enfatizza o taglia in un colpo solo il **MIX** di tutti i blocchi REVERB in ogni preset. Tenete presente che questo offset NON viene mostrato nel valore reale mostrato dal parametro MIX del blocco riverbero. Questa funzione permette di gestire alcune situazioni nelle quali la performance è influenzata dagli spazi che possono richiedere maggiore o minore riverbero.
EFFECTS MIX (+/- 50%)	Aumenta o diminuisce il valore del parametro **MIX** di tutti i blocchi per i quali il parametro **GLOBAL MIX** è impostato su "ON." Questo switch deve essere attivato per blocco/per preset ed è disponibile nella pagina MIX del menù Edit dei seguenti blocchi: **Chorus** **Formant** **Pitch** **Rotary** **Delay** **Multi-Delay** **Reverb** **Flanger** **Phaser** **Ring Mod** Questa funzione è disponibile poiché gli ambienti di alcune performance potrebbero richiedere maggiore o minore quantità di effetto.

PARAMETRO	Descrizione
SPILLOVER (OFF/DELAY/REVERB/BOTH)	Permette alle *code* di delay e riverbero di suonare o meglio continuare a suonare quando viene cambiato il preset. Potete selezionare DELAY, REVERB o BOTH (entrambi). Impostandolo su OFF la code degli effetti verranno troncate al cambio di preset. Fate riferimento alla sezione "Spillover" a p.86 per maggiori dettagli su come impostare Preset / Scenes / blocchi per lo spillover.
PRESS & HOLD INTERVAL (0.25 - 2.00 secondi)	Imposta la durata della pressione necessaria per attivare tutte le funzioni "Premi e tieni premuto". ⏬
TEMPO MENU AUTO EXIT (1-6)	Determina dopo quanti secondi si tornerà alla precedente schermata dopo che abbiate premuto il footswitch assegnato al tempo.
PRESS/HOLD FOR X/Y (ENABLE/DISABLE)	Determina se i footswitches 1–8 alterneranno lo stato X/Y quando vengono premuti e mantenuti premuti. Con la funzione Press-and-Hold attiva, l'attivazione o la disattivazione di un effetto avverrà quando alzate il piede dallo switch. Disattivando la funzione Press-and-Hold, l'On/Off dell'effetto avverrà nel momento in cui premerete lo switch. Potete disabilitare la funzione ma avere comunque la possibilità di selezionare lo stato X o Y con le SCENES, o utilizzando un'altra delle modalità X/Y assegnabile ai Function Footswitches (si veda il Capitolo 4). Infatti l'impostazione di questo parametro è IGNORATA e vista come DISABILITATA se assegnate una funzione X/Y ad uno dei FUNCTION FOOTSWITCHES.
NOISEGATE OFFSET (+/- 40.00 dB)	Aumenta o diminuisce globalmente il THRESHOLD del Noise Gate. Tenete presente che se il THRESHOLD per un determinato preset è impostato su "OFF" il Global Offset non avrà alcun effetto. Si veda il paragrafo "Noise Gate" a p.60.
AMP GAIN (+/- 12.00 dB)	Fornisce un guadagno relativo di +/- 12 dB al blocco AMP. Può essere usato per compensare in modo veloce le differenze legate a chitarre diverse.
DEFAULT SCENE (1–8)	Questo parametro vi consente di scegliere quale fra le otto scene disponibili verrà selezionata quando caricate un preset. Ad esempio se volete che il preset venga sempre caricato con la Scene 2 già selezionata, impostate il parametro globale Default Scene su "2".

PAGINA FUNCTION SWITCHES DEL MENÙ GLOBAL

L'AX8 possiede tre **FUNCTION FOOTSWITCHES** etichettati come F1, F2 e F3.Ciascuno di essi possiede due funzioni assegnabili: la prima quando viene premuto lo switch e la seconda quando viene premuto e mantenuta la pressione. La pagina **F-SWITCH** vi permette di selezionare queste funzioni scegliendole da un elenco dettagliato nella Sezione 4.

PAGINA GLOBAL FOOTSWITCH 1-8 DEL MENÙ GLOBAL

La pagina **Global Footswitch 1-8** (GBL FS) vi permette di impostare i footswitches 1–8 su GLOBAL o PRESET.

I **Global Footswitches** avranno la stessa funzione in tutti i preset dell'AX8.
I **Preset Footswitches** potrebbero essere assegnati a differenti funzioni ogni preset.

Per maggiori informazioni in merito, fate riferimento al paragrafo "Impostare i Footswitches 1-8"a p.33.

PAGINE OUT 1/OUT 2 DEL MENÙ GLOBAL

Due pagine diverse forniscono un EQ grafico a 10 bande globale oltre ad un master GAIN rispettivamente per l'**OUT 1** e l'**OUT 2**. Utilizzate questi strumenti per effettuare delle regolazioni globali al tono o al livello di TUTTI i presets. Questo è particolarmente utile quando necessitate di compensare il suono usando diversi amplificatori o speaker, o se per una particolare performance l'ambiente sembra troppo chiaro o scuro a livello sonoro. Il fader del master GAIN dovrebbe essere utilizzato con attenzione dato che ha impatto sul rapporto segnale/rumore e può portare al clipping.

PAGINA CUSTOM SCALES DEL MENÙ GLOBAL

La pagina Custom Scales ("**SCALES**") del menù GLOBAL è utilizzata per configurare le scale personalizzate da utilizzarsi nel blocco Pitch Shifter.

PARAMETRO	Descrizione
CUSTOM SCALE NUMBER (1 – 32)	Seleziona, tra le 32 scale personalizzabili disponibili, quella da modificare utilizzando i 12 parametri che seguono.
____**SHIFT** (+/- 24)	Questi 12 parametri vengono utilizzati per impostare di quanto verrà modificato ciascuno dei 12 intervalli della scala cromatica. L'intervallo di modifica è di +/- 24 semitoni (+/- due ottave). Per impostare una scala personalizzata, selezionate il suo numero con il parametro precedente e poi impostate ciascuno dei 12 valori come desiderate. Le modifiche sono subito operative senza necessità di salvataggio (STORE).

IL MENÙ I/O

Il menù I/O è accessibile premendo il pulsante **SETUP** e poi il footswitch 2.

PAGINA LEVELS DEL MENÙ I/O

La pagina LEVELS del menù I/O contiene i parametri per il controllo dei livelli.

☞ Ricordate: non avete bisogno di salvare (STORE) le impostazioni nel menù SETUP. Premete due volte EXIT quando avete terminato.

PARAMETRO	Descrizione
IN 1 (INSTR) INPUT PAD (0db, 6dB, 12dB, 18dB)	Riduce il segnale all'**IN 1 [INSTRUMENTS]** prima che raggiunga il convertitore A/D. La riduzione è controbilanciata da un aumento uguale ma inverso all'uscita del convertitore in modo che "ciò che sentite" rimanga lo stesso per ogni impostazione. Utilizzate il valore *minimo possibile* compatibilmente con la vostra chitarra, aumentate la riduzione solo se fosse necessario.
OUT 1 (MAIN) NOMINAL LEVEL (+4 dBu, -10 dBv)	Imposta il livello nominale dell'Output 1. +4 dBu è il valore di default. E' stato pensato per essere utilizzato con attrezzature audio professionali. E' probabile che non avrete mai bisogno di modificare questa impostazione. Usate l'opzione -10 dBV per un uso con attrezzature non professionali. Il manuale dell'unità che avete collegato dovrebbe indicarvi se lavora a +4dBu o -10 dBV (alcune unità possono lavorare con entrambi i valori).
IN 2 (FX RTN) NOMINAL LEVEL (+4 dBu, -10 dBv)	Imposta il livello nominale dell'Output 2. +4 dBu è il valore di default. E' stato pensato per essere utilizzato con attrezzature audio professionali. E' probabile che non avrete mai bisogno di modificare questa impostazione. Usate l'opzione -10 dBV se l'Input 2 è alimentato da attrezzature non professionali. Il manuale dell'unità che avete collegato dovrebbe indicarvi se lavora a +4dBu o -10 dBV (alcune unità possono lavorare con entrambi i valori).
OUT 2 (FX SEND) BOOST/PAD (0, 12 dB)	Attiva un boost/pad per attenuare il livello del rumore all'Out 2. Questa funzione è utile se l'unità collegata nel vostro FX loop è un amplificatore valvolare o un modeler di amplificatore. Prestate particolare attenzione a questa regolazione poiché impostare un valore di +12 dB rende molto facile portare al clipping il convertitore D/A dell'FX SEND dell'AX8. Tenete d'occhio l'indicatore FX SEND CLIP sul pannello frontale e se vi è clipping riducete il livello all'interno del vostro preset oppure riportate questa impostazione al valore di default di 0 dB.

PAGINA AUDIO DEL MENÙ I/O

La pagina AUDIO del menù I/O contiene i parametri che influiscono sulla gestione del segnale audio.

☞ Ricordate: non avete bisogno di salvare (**STORE**) le impostazioni nel menù SETUP. Premete due volte **EXIT** quando avete terminato.

PARAMETRO	Descrizione
OUT 1 (MAIN) MODE (STEREO/ SUM L+R/ COPY L>R)	Determina come il segnale arriverà ai jacks **OUT 1 [MAIN].** ▪ STEREO –Scegliete questa opzione se vi state collegando ad un sistema di ascolto stereofonico. Se utilizzate questa impostazione con un rig mono sentirete solamente metà dell'immagine stereofonica. ▪ SUM L+R – Compatta l'intero segnale in mono. ▪ Copy L>R – Replica il canale sinistro sul destro, eliminando il normale segnale destro. NOTA: Per ottenere i migliori risultati con qualsiasi strumentazione mono o stereo, è necessario che comprendiate cosa accade all'interno di ciascun blocco effetto. Potreste ottenere risultati inaspettati, ad es., se SOMMATE (SUM) una coppia di segnali con fase inversa (come quelli creati da alcune impostazioni di DELAY, CHORUS, ENHANCER, ecc.). Analogamente scartando il segnale destro di un PANNER o PING PONG si creerà uno effetto strano (non positivo). In parole povere, imparate quali effetti e parametri creano un'ampia immagine stereo ed evitateli se la vostra strumentazione è mono.
OUT 1 (MAIN) PHASE (NORMAL/INVERT)	Determina se il segnale all'**OUT 1 [MAIN]** sarà normale o con fase inversa in relazione al suo stato all'uscita dalla griglia. Questo vi permette di compensare inversioni non volute in ogni punto della catena di segnale (questo parametro inverte la fase di entrambi i canali Destro e Sinistro).
IN 2 (FX RTN) MODE (LEFT ONLY/ L+R SUM/ STEREO)	Determina se il segnale all'**IN 2 [FX RTN]** verrà gestito in stereo o mono. ▪ LEFT ONLY – L'impostazione usuale per un set up monofonico, utilizzando solamente il jack **IN 2 L**. ▪ L+R SUM – somma il segnale all' **IN 2 L** e **IN 2 R** in mono. ▪ STEREO – Questa è l'impostazione da utilizzare quando nell'FX Loop dell'AX8 viene usata una strumentazione stereo o dual mono.
OUT 2 (FX SEND) MODE (STEREO/ SUM L+R/ COPY L>R)	Determina se il segnale in ingresso all'**IN 2 [FX SEND]** sarà processato in stereo o mono. ▪ STEREO – Scegliete quest' opzione, ad es., se state collegando l'OUT2 ad un amplificatore di potenza o all'FX Return di due diversi amplificatori. L'impostazione stereo funziona anche con strumentazione mono ma sentirete solamente metà dell'immagine stereofonica. ▪ SUM L+R – Compatta il segnale in mono. ▪ Copy L>R – Replica il canale sinistro sul destro, eliminando il normale segnale destro.
OUT2 (FX SEND) PHASE (NORMAL/INVERT)	Determina se il segnale all'**OUT 2 [FX SEND]** sarà normale o con fase inversa rispetto all'uscita dell'ultimo effetto POST. Questo permette di compensare eventuali inversioni di fase che posso accadere nel flusso del segnale (questo parametro inverte la fase di entrambi i canali Destro e Sinistro).

PARAMETRO	Descrizione
OUT 2 (FX SEND) ECHO (NONE, OUTPUT 1, OUTPUT 2)	No, non è l'eco… eco… eco. Eco in questo caso si riferisce alla ri-trasmissione di una copia del segnale. Il valore di default, "NONE", mette in collegamento l'Output 2 agli ingressi del blocco FX LOOP (p.57). Selezionando "OUTPUT 1" si viene a creare ai jacks OUTPUT 2 un'esatta copia del segnale in uscita all'OUTPUT 1. Utilizzate, ad esempio, questa impostazione se volete inviare lo stesso segnale sia al FOH che ad un sistema full-range mantenendo i controlli dei livelli indipendenti regolabili con i potenziometri OUTPUT sul pannello superiore. Selezionando "INPUT 1" una copia del segnale grezzo, non processato in ingresso all'INPUT 1 viene inviato all'OUTPUT 2, e questa situazione è ideale per registrare, senza l'uso del blocco FX Loop, una traccia dry da utilizzare per un successivo "reamping". Tenete presente che la funzione eco non è operativa se nel preset è presente il blocco FX Loop poiché l'FX Loop ha la priorità.

PAGINA MIDI DEL MENÙ I/O

La pagina MIDI del menù I/O contiene i parametri che hanno effetto sulla gestione del segnale MIDI.

☞ Ricordate: non avete bisogno di salvare (STORE) le impostazioni nel menù SETUP. Premete due volte EXIT quando avrete terminato.

PARAMETRO	Descrizione
MIDI CHANNEL 1–16, OMNI	Imposta il canale sul quale l'AX8 riceverà i messaggi MIDI. L'impostazione OMNI farà si che l'unità risponda ai messaggi in ingresso su OGNI canale.
MIDI THRU OFF/ON	Attivandolo, i dati MIDI ricevuti alla porta MIDI IN verranno trasmessi alla porta MIDI OUT, dove verranno uniti dal software ai normali dati MIDI in uscita dall'unità.
PROG CHANGE ON/OFF	Determina se l'AX8 gestirà o ignorerà i comandi MIDI di Program Change.
SCENE REVERT	Seleziona il comportamento quando una Scene viene richiamata via MIDI: **OFF** (Default): le modifiche apportate alla Scene vengono MANTENUTE fino al caricamento di un nuovo PRESET. Se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla 1, le vostre modifiche saranno mantenute. **ON**: Le modifiche apportate alla Scene vengono PERSE quando cambiate scena senza prima salvare. Se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, la Scene 1 avrà le impostazioni che erano state salvate precedentemente. Questo rende il cambio delle scene molto più simile ad un tradizionale cambio di preset. Per maggiori informazioni sul parametro Scene Revert si veda la Sezione 6.
EXT CTRL # INIT VAL 0% OR 100%	Specifica il valore iniziale per ciascuno dei 12 Controller Esterni. Il valore iniziale è utilizzato fino a quando non viene ricevuto un comando da un controller esterno (un pedale d'espressione, uno switch o un messaggio MIDI). Questa funzione è molto importante. Ipotizziamo che siate senza il vostro pedale d'espressione che usate normalmente come "EXTERNAL 1". Ora immaginate che l'EXT1 sia utilizzato per controllare un blocco VOLUME. Senza il pedale collegato, l'AX8 penserà che sia regolato a 0%, e tutti i vostri preset saranno muti! Impostando l'**EXT 1 INITIAL VALUE** su 100% farete in modo che il volume di default sia "al massimo" al posto che "al minimo" quando accendete l'AX8.

PAGINA CONTROLLERS DEL MENÙ I/O

La pagina CTRL del menù I/O vi permette di assegnare i PEDALI o i messaggi MIDI CC a varie funzioni dell'AX8. I messaggi di CC possono essere inviati da un controller MIDI o da un computer collegato al jack MIDI IN dell'AX8 oppure tramite la connessione USB dell'AX8. Ognuna di queste impostazioni è globale.

In ogni caso, la metodologia per assegnare un controller ad una funzione è la medesima:

1. Con il potenziometro **NAV** selezionate la funzione desiderata.
2. Con **VALUE** assegnate un controller alla funzione scelta: PEDAL1, PEDAL 2, MIDI CC (1-127) o NONE.

☞ Ricordate: non avete bisogno di salvare (**STORE**) le impostazioni nel menù SETUP. Premete due volte **EXIT** quando avrete terminato.

PARAMETRO	Descrizione
IN 1 (INSTR) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Controlla il volume al jack **INPUT 1 [INSTRUMENT]**. Assegnate un PEDALE se volete, ad esempio, avere un volume globale che funzioni come un pedale posto fra la chitarra e l'AX8.
OUT 1 (MAIN) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Controlla il volume al jack **OUT 1 [MAIN]**. Assegnate un PEDALE se volete, ad esempio, controllare il volume globale di tutto ciò che ascoltate.
OUT 2 (FX SEND) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Controlla il volume al jack **OUT 2 [FX SEND]**. Assegnate un PEDALE se volete un MASTER volume globale che controlli solamente l'Out 2. SUGGERIMENTO: potete impostare sia l'Out 1 che l'Out 2 sulla stessa sorgente di controllo per creare un master volume universale
TEMPO TAP NONE/PEDAL…/0-127	Consente di impostare il Tempo attraverso un controller esterno. IMPORTANTE: QUALSIASI valore del controller viene contato come una pressione quindi non utilizzate uno switch momentary o vi ritroverete con un tempo doppio!
TUNER NONE/PEDAL…/0-127	Permette di attivare o disattivare da remoto la funzione TUNER.
EXT CTRL 1–12 NONE/PEDAL…/0-127	Qui viene specificato quale MIDI CC# in ingresso debba essere associato a ciascuno dei 12 Controllers Esterni disponibili come sorgente di un Modifier.
LOOPER REC, PLAY, ONCE, DUB, REV, BYPASS, HALF, UNDO	La maggior parte delle funzioni del blocco Looper possono essere controllate da remoto.
SCENE SELECT, SCENE INCR, SCENE DECR	Queste opzioni permettono la selezione delle SCENES tramite MIDI CC#. Per SCENE SELECT, il valore del messaggio del Control Change determina quale scena viene caricata. Una regola semplice da ricordare dice che il numero di Scene -1 = al valore del CC# (ad es.: Scene 1, Valore 0). Comunque anche valori superiori a 7 continuano a selezionare le scene, in ordine progressivo. Per determinare la scena che verrà caricata per valori superiori a 7, aggiungete 1 e dividete per 8. Il RESTO da il numero della Scene che verrà caricata. Ad es. 62+1 = 63, 63 ÷ 8 = 7 con un resto pari a 7, quindi un valore pari a 63 caricherà la scena 7. SCENE INCR e DECR sono attivati da valori del CC# maggiori di 63.

PARAMETRO	Descrizione
OUT 1 VOL INCR, **OUT 1 VOL DECR** NONE/PEDAL…/0-127	Queste due opzioni forniscono un modo conveniente per aumentare o diminuire il livello del OUT 1 (MAIN) VOLUME della scena correntemente caricata nel preset corrente. Questo può tornare utile quando volete normalizzare i livelli di diversi preset mentre suonate con la band in sala prove. Ogni volta che VOL INCR viene attivato da un valore superiore a 63 del CC# il livello nel mixer dell'OUTPUT 1 viene incrementato di 1.0 dB ed il preset viene salvato istantaneamente. VOLUME DECR, funziona allo stesso modo, diminuendo il volume. IMPORTANTE! Qualsiasi altra modifica come quelle apportate ad un effetto verranno salvate ogni volta che viene attivato il comando VOLUME INCR o VOLUME DECR. ATTENZIONE! Queste funzioni sono ideate per essere utilizzate con footswitches momentary impostati per inviare un CC# con un valore pari a 127 per "ON" e 0 per "OFF". Non utilizzate un pedale di espressione o potreste cambiare il livello di +/-20 dB con un singolo movimento del pedale!
da **CHORUS 1 BYP** fino a **VOLUME/PAN BYP**	Lo switch BYPASS di ciascun blocco nell'AX8 può essere controllato da remoto. Trovate la lista dei MIDI CC# di default a p.95. Alcuni blocchi potrebbero non avere un'assegnazione di default ma voi potete cambiare ogni blocco in qualsiasi momento.
Da **CHORUS 1 XY** fino a **WAHWAH 2 XY**	Come lo switch BYPASS (vedi sopra) lo switch XY per ogni blocco può essere controllato da remoto. La lista dei MIDI CC# di default è pubblicata p.95.

PAGINA PEDAL DEL MENÙ I/O

Le funzioni della pagina PEDAL sono descritte nel dettaglio nella sezione "Collegare Pedali e Switches" a p.18.

IL MENÙ UTILITY

Il menù **UTILITY** è accessibile premendo il pulsante **SETUP** seguito dal footswitch 3.

PAGINA LCD DEL MENÙ UTILITY

Fornisce la possibilità di regolare, tramite un cursore, il contrasto / angolo di visione del display LCD. Regolate il valore tramite il potenziometro **VALUE**.

PAGINA ERASE DEL MENÙ UTILITY

La pagina ERASE fornisce uno strumento per cancellare tutti i preset (ERASE ALL PRESETS) e cancellare tutti gli User Cab (ERASE ALL USER CABINETS). Questi comandi fanno esattamente quello che dicono quindi usateli con attenzione. I dati cancellati in questo modo NON possono essere recuperati!!!

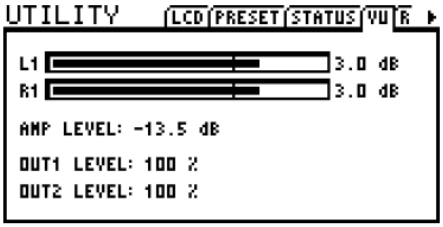
PAGINA STATUS DEL MENÙ UTILITY

Mostra in tempo reale gli indicatori grafici relativi all'audio in una scala che va da -80 a 0 dB:

- IN LEVELS (1 (Instrument) e 2 (FX RTN) left e right
- OUT LEVELS per 1L, 1R, 2L, 2R

A destra vi è l'indicatore relativo all'utilizzo della CPU (CPU%). L'utilizzo totale della CPU non dovrebbe eccedere il 90%. Per maggiori informazioni su questo argomento fate riferimento alla sezione "Limiti della CPU per i Preset" a p.35.

PAGINA VU METERS DEL MENÙ UTILITY



La pagina VU Meter fornisce una rappresentazione visiva del livello dei vostri preset. Questo può essere molto utile quando state regolando i livelli. La scala va da -20 a +10 dB con una linea a rappresentare 0 dB. Per regolare il livello potete utilizzare il potenziometro dedicato al LEVEL dell'amplificatore presente sul pannello superiore dell'AX8. Un'altra coppia di indicatori mostrano i livelli delle uscite MAIN e FX SEND.

Ricordatevi che gli indicatori grafici sono in grado di raccontarvi solo parte della storia: ASCOLTARE è la cosa più importante.

PAGINA RESET DEL MENÙ UTILITY

La pagina RESET fornisce uno strumento per riportare alle impostazioni di fabbrica le impostazioni GLOBAL, I/O ed il TUNER. Effettuare il **RESET SYSTEM PARAMETERS** è una delle prime attività che si possono provare quando si verificano problemi. Non cancella o modifica i vostri presets.

PAGINA FIRMWARE DEL MENÙ UTILITY

La pagina FIRMWARE mostra quale firmware è attualmente installato sull'AX8.

Controllate la nostra pagina di supporto per ricevere gli aggiornamenti gratuiti che potete installare facilmente utilizzando Fractal-Bot.

http://www.fractalaudio.com/support

Pagina intenzionalmente vuota.

12 ARGOMENTI AGGIUNTIVI

IMPOSTARE UN PEDALE GLOBALE PER IL VOLUME

L'AX8 rende semplice impostare un pedale per il controllo globale del volume senza inserire un blocco VOLUME nei vostri presets.

1 Collegate e calibrate un pedale d'espressione (come ad esempio il Fractal EV-1).

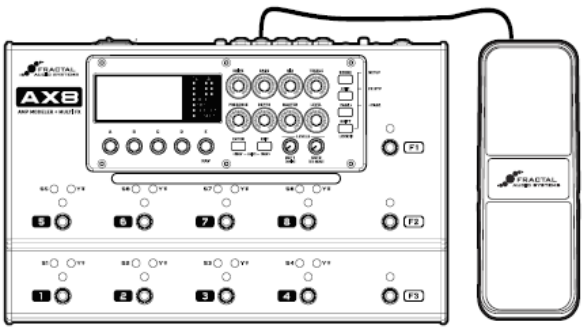
- **COLLEGATE** – Utilizzando un cavo TRS, collegatelo a uno dei due jack **PEDAL 1** o **PEDAL 2** dell'AX8.
- Aprite la pagina **PEDAL** del menù I/O (premete **SETUP**, premete lo **Switch 2**, premete **PAGE** per visualizzare la pagina **PEDAL**).
- Selezionate **PEDAL 1–4 CAL** (in funzione del jack a cui è collegato il vostro pedale).
- Premete il pulsante **ENTER** e seguite le istruzioni sullo schermo per eseguire la calibrazione.

2 Selezionate la funzione di controllo del volume che desiderate:

- Aprite la pagina **CTRL** del menù I/O (premete **SETUP**, premete lo **Switch 2**, premete **PAGE** per visualizzare la pagina **CTRL**).
- In alto della pagina **CTRL**, evidenziate con **NAV** la funzione di controllo del volume che desiderate utilizzare con il pedale:
  - **INPUT VOLUME** – Variazioni simili a quelle apportate con il volume della chitarra.
  - **OUT 1 (MAIN) VOLUME** – Controlla il livello di ogni cosa esce dall'Out 1. Effetti, code degli effetti, ecc.
  - **OUT 2 (FX SEND) VOLUME** – Controlla il livello di ogni cosa esce dall'Out 2.

3 Cambiate il valore del parametro scelto assegnando **PEDAL 1–4**, in funzione di quale jack è stato utilizzato per collegare il vostro pedale.

4 AVETE FINITO! Premete EXIT due volte e provate il pedale.



Il pedale d'espressione EV-1 di Fractal Audio Systems è il compagno ideale dell'AX8.

SPILLOVER

Lo spillover permette alle "code" di delay e riverbero di continuare a suonare anche quando l'effetto è bypassato o quando cambiate scena o preset. Questa sezione illustra come impostare lo spillover in diverse situazioni.

QUANDO BYPASSATE UN EFFETTO MANUALMENTE O CAMBIATE SCENA

Questa impostazione è semplice e richiede una sola operazione. Affinché le code suonino quando un singolo effetto è bypassato da un cambio di scena, cambiate semplicemente il **BYPASS MODE** su "MUTE FX IN."

Se un effetto è impostato in parallelo, impostate il parametro su "MUTE IN".

QUANDO CAMBIATE PRESET

Impostare lo spillover in modo che funzioni tra diversi presets è leggermente più complesso. Il primo passo è di impostare lo SPILLOVER nella pagina SETTINGS del menù GLOBAL (p. 75) per determinare se Delays, Reverbs, o entrambi ("BOTH") "continueranno a suonare" quando cambiate preset (con "Delay" non si intende il blocco Multi-Delay).

Quando desiderate che lo spillover avvenga fra preset diversi, dovete assicurarvi che nei due preset vi siano gli stessi blocchi delay o reverb. Essi devono essere non solo lo blocco e ma anche la stessa ISTANZA (ad es. lo spillover avviene solamente fra Delay 1e Delay 1 e fra Delay 2 e Delay 2).

Idealmente, i blocchi corrispondenti in ciascun preset dovrebbero avere anche le stesse impostazioni. Questo è necessario perché nel momento in cui cambiate preset le impostazioni del blocco nel preset di destinazione "prendono in carico" la gestione delle code. Se passate da un preset con un delay da 500 ms ad uno da 100 ms, le code saranno gestite dal secondo blocco effetto e verranno ascoltate ripetizioni da 100 ms (con la possibilità di avere degli artefatti se alcune impostazioni sono molto diverse). Affinché lo spillover funzioni alla perfezione la o le coppie di blocchi nel preset di partenza ed in quello di arrivo dovrebbero essere essenzialmente identiche e posizionate nello stesso modo e con lo stesso tipo di collegamento. Potreste sentire una decisa differenza, ad esempio, se il delay fosse posizionato dopo un amplificatore clean nel primo preset e davanti ad un amplificatore in overdrive nel secondo.

Devono essere considerati anche lo stato di Bypass e le impostazioni del **BYPASS MODE**. Passando da un preset nel quale il delay o il reverb è attivo ad uno nel quale è *bypassato* con un impostazione del parametro **BYPASS MODE** su "MUTE FX OUT" si impedirà alle code di essere sentite. Analogamente, passando da un preset bypassato con un'impostazione "MUTE FX IN", si permetterà intelligentemente alle code di essere udite mentre quello che suonate dopo aver cambiato preset sarà senza effetto. Si veda il paragrafo "Parametri Comuni della Pagina Mix" a p.62.

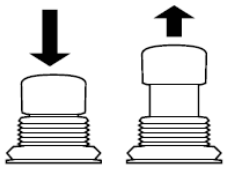
QUICK TIP

Per un semplice test sullo spillover create un preset, poi salvatene una copia esatta in un'altra locazione di memoria e fare qualche esperimento l'effetto. Poi potete iniziare a fare qualche modifica alle impostazioni. AX8-Edit rende facile copiare e incollare un blocco da un preset ad un altro.

ATTIVAZIONE DEGLI FX ALLA PRESSIONE O AL RILASCIO DELLO SWITCH

Di default, l'AX8 utilizza entrambe le funzioni "tap" (premi) e "press-and-hold" (premi e tieni premuto) per i suoi footswitches. Questo consente ai F-Switches una doppia funzione e ai Footswitches 1-8 di essere utilizzati sia per l'attivazione/bypass dei blocchi che per alternarne lo stato X/Y.

A fronte di questo, l'AX8 deve eseguire tutte le funzioni legate alla pressione dello switch nella fase di rilascio del footswitch anziché in fase di pressione. Quando il piede comincia a premere, l'AX8 si mette in attesa. Se lo switch NON viene rilasciato dopo un periodo di tempo definito, viene eseguita la funzione associata al "PRESS-AND-HOLD". Se lo switch è rilasciato entro tale periodo di tempo, allora viene eseguita la funzione assegnata al "TAP".



Se al contrario voi voleste che l'esecuzione del comando avvenisse immediatamente alla pressione del footswitches, potete disabilitare il press-and-hold per alternare gli stati X/Y in due modi:

SOLUZIONE UNO: DISABILITARE IL PRESS-AND-HOLD NEL MENU' GLOBALE

Questa utile opzione globale disattiva il Press-and-Hold che consente l'alternanza degli stati X/Y dei blocchi in modo che gli effetti sono attivati o disattivati immediatamente alla pressione dello switch.

- Premete **SETUP** (Shift + Store)
- Premete il footswitch **1** per richiamare il menù GLOBAL
- Assicuratevi di essere nella pagina SETTINGS.
- Con **NAV** selezionate il parametro **PRESS/HOLD X/Y**
- Con il potenziometro A attivatelo o disattivatelo (ON o OFF).
- Premete due volte **EXIT** per terminare.

SOLUZIONE DUE: ASSEGNARE AD UN F-SWITCH UNA DELLE MODALITÀ X/Y

Quando si assegna ad un F-Switches la modalità Single X/Y o quella Sticky X/Y, l'AX8 assume che voi non vogliate utilizzare l'azione Press-and-Hold per alternare gli stati X/Y. Cambiare le funzioni assegnate ad un F-Switch è semplice. Ecco come fare in sintesi:

- Premete **SETUP** (Shift + Store)
- Premete il footswitch **1** per richiamare il menù GLOBAL
- Premete **PAGE** fino a visualizzare la pagina F-SWITCH.
- Selezionate uno dei F-Switches disponibili mediante il potenziometro **E/NAV**.
- Assegnate una delle funzioni X/Y usando il potenziometro A.
- Premete due volte EXIT quando avete terminato.

QUICK TIP

Se impostate la funzione "HOLD" di uno qualsiasi dei F-Switch su "NONE", la sua funzione assegnata al TAP ("premi") sarà eseguita immediatamente durante la pressione dello switch anziché in fase di rilascio dello stesso.

Questo è molto comodo per gli switches assegnati al PRESET UP e PRESET DN dato che per essere a tempo è meglio che la selezione avvenga "a tempo".

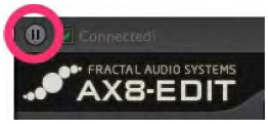
DOMANDE FREQUENTI

Di seguito trovate alcune risposte alle domande più frequenti relative all'AX8. Fractal Audio Systems offre aiuto anche su support.fractalaudio.com. Supporto G66 all'indirizzo: support@g66.eu .
Potete trovare risposte ed incontrare altri utenti dell'AX8 su forum.fractalaudio.com.

D: Come faccio ad aggiornare il firmware del mio AX8?
R: Utilizzate Fractal-Bot, disponibile su www.fractalaudio.com/

D: Posso caricare i miei preset fatti con l'Axe-Fx o con l'FX8 nell'AX8?
R: No, ma potete trasferire i singoli blocchi utilizzando l'editor di ciascun prodotto. Fate riferimento al paragrafo "Trasferire i Blocchi tra i Diversi Prodotti" a p.91.

D: Perché il mio AX8 continua a tornare al menù di Edit di uno dei miei effetti?
R: Questo è normale quando AX8-Edit è in funzione. Il pulsante "pause" nell'angolo in alto a sinistra è proprio pensato per mettere momentaneamente in pausa il software in modo che possiate utilizzare il pannello frontale senza alcuna interferenza da parte dell'editor.



D: Il footswitches che controlla l'on e off dell'effetto sembra un po' pigro. Cosa può essere?
R: Dal momento che supporta la funzione Press-and-Hold, l'AX8 attiva e disattiva gli effetti quando il footswitch viene rilasciato al posto che quando viene premuto. Potete variare questo comportamento. Fate riferimento al paragrafo "Attivazione dell'FX alla Pressione o al Rilascio dello Switch" a p.87 per maggiori informazioni.

D: Sento dei "clicks" e degli scoppiettii.
R: State portando al clipping le uscite dell'AX8? Potrebbe esserci un cavo danneggiato nella vostra strumentazione? L'eccessivo consumo di CPU potrebbe essere un altro indiziato. Controllate la pagina STATUS nel menù UTILITY in **SETUP**. L'indicatore della CPU è vicino al 90%? Se è così state sovraccaricando il vostro attuale preset. Provate a rimuovere un blocco o a fare riferimento al paragrafo "Limiti della CPU per i Preset" a p.35 per altri utili consigli.

D: Dove posso recuperare altre informazioni circa tutti i parametri dei vari effetti?
R: Stiamo lavorando ad una **Guida ai Parametri degli Effetti** che sia universalmente valida per tutti i prodotti Fractal Audio Systems. Nel frattempo il manuale dell'Axe-Fx II ha la maggior parte delle risposte di cui potreste necessitare. Lo trovate su www.fractalaudio.com/support.

D: Uno dei miei effetti ha smesso totalmente di funzionare!
R: Rilassatevi. Quando si fanno regolazioni sui parametri degli effetti potrebbe verificarsi un uso eccessivo della CPU che porta l'AX8 a disabilitare temporaneamente un blocco effetto. Il blocco disabilitato lampeggerà velocemente sulla griglia e nella Footswitch Page e nel suo menù Edit comparirà la scritta "DISABLED". Riducete l'utilizzo della CPU e l'effetto tornerà automaticamente in funzione.

D: Il mio pedale d'espressione non funziona. Cosa posso fare?
R: I pedali d'espressione hanno bisogno di essere calibrati, legati a un controller ed infine assegnati ad un parametro. Fate riferimento alla sezione "Collegare Pedali e Switches" a p.18 per una panoramica in merito. State usando un cavo TRS? E' collegato al jack corretto dell'AX8? Si tratta proprio di un pedale d'espressione? Avete impostato un modifier come indicato nella Sezione 8?

D: Il mio AX8 non si accende correttamente.
R: Una causa di questa situazione è la presenza di un preset corrotto. Per evitare che il preset venga caricato riaccendete l'AX8, ma appena compare la schermata d'accensione ("Splash Screen") premete **ENTER** in modo che venga caricato un preset vuoto. Se questa procedura funziona dovrete trovare e sovrascrivere il preset corrotto, cosa che richiede semplicemente la pressione dei pulsanti **STORE**, **ENTER**, **ENTER** dopo aver eseguito questa speciale modalità di accensione.

D: Uno o più preset non produce alcun suono.
R: Questo potrebbe essere dovuto ad uno (o più di uno) dei seguenti motivi:

Il vostro rig funziona correttamente? Il più delle volte la causa è un cavo difettoso o scollegato!

Avete controllato almeno due volte tutto il percorso del segnale dall'input all'output?

C'è un MODIFIER assegnato ad un controllo del volume o del livello mentre il pedale non è collegato? Fate riferimento al paragrafo "Modifiers" a p.63 per informazioni su come correggere questo tipo di problema. Potreste anche dover cambiare il valore del parametro Initial Value per un controller esterno da 0% a 100%. Fate riferimento al paragrafo "Valore Iniziale di un Controller Esterno" a p.70.

Il preset utilizza un USER CAB al momento non caricato? Provate a inserire nel blocco CAB un Factory cab.

D: Posso utilizzare un computer o un controller MIDI esterno per controllare l'AX8?
R: Certamente. L'AX8 possiede una ricca dotazione MIDI che gli permettono di essere controllato da remoto. Si veda il paragrafo dedicato alla "Implementazione MIDI" a p.94.

D: Cosa significa "FRFR"?
R: FRFR è un acronimo che significa "full-range, flat response" (range completo, risposta piatta) Questo acronimo viene utilizzato per descrivere uno speaker "neutro" o un sistema di speaker in grado di riprodurre l'intero spettro sonoro udibile da 20 Hz a 20kHz senza enfatizzare o attenuare alcuna frequenza. Alcuni esempi di sistemi FRFR sono i monitors da studio e alcuni sistemi PA. Molti costruttori ora offrono anche sistemi FRFR ideati specificatamente per applicazioni che prevedono l'uso della chitarra "in diretta".

D: Perché si usano così tanti termici tecnici? Ogni controllo non potrebbe semplicemente andare da 1 a 10?
R: Solamente l'utilizzo dei termini corretti dell'ingegneria del suono permette ad un insieme eterogeneo di musicisti occasionali e professionisti, produttori, ingeneri e altri, di ottenere il massimo dall'AX8. Se voleste saperne un po' di più su Hertz, PicoFarads, millisecondi, ecc., potete cercare online un buon glossario con i termini dell'ingegneria del suono oppure fare riferimento all'appendice del manuale dell'Axe-Fx II.

D: Perché dovrei inserire alcuni effetti PRIMA e altri DOPO l'Amplificatore e la Cassa?
R: Dal punto di vista sonoro, la principale ragione che si deve tenere presente quando si decide la posizione di un dato effetto è che lo stesso suonerà in modo diverso se viene inserito prima o dopo la distorsione.

E questo come influisce sul suono? Se avete mai provato ad invertire la sequenza di collegamento di un classico pedale DRIVE e di un WAH avete ascoltato un classico esempio. Nel caso del wah prima dell'overdrive, il filtro del wah "esalta" la distorsione in un modo piacevole mentre il tono rimane naturale. Quando il wah segue la distorsione, avrete un filtro con un'estensione ancor più evidente—con una distorsione estrema potreste ottenere quasi un suono da sintetizzatore—suono che potrebbe essere considerato meno "classico". Non deve sorprendere quindi che quando si pensa a un Wah tradizionale lo si pensa come effetto "pre" tra chitarra e amplificatore. La distorsione dell'amplificatore segue l'effetto introdotto dal Wah. Alla stessa stregua vi sono molti altri effetti nella stessa categoria.

Un esempio diverso può essere dato dall'overdrive con riverbero e delay. In natura il riverbero e l'eco sono legati alle caratteristiche proprie degli spazi nei quali l'amplificatore viene posizionato – come ad esempio un club o una sala da concerto. Di conseguenza questi effetti NON verrebbero ascoltati se li mettessimo prima di un amplificatore distorto ma solamente se messi dopo. In uno studio di registrazione si va ad aggiungere questo tipo di effetto direttamente dal banco—dopo che il microfono ha raccolto il suono proveniente dall'amplificatore. Se volete simulare la naturale sonorità di un riverbero o di un delay dovete necessariamente mettere questi effetti "dopo". Questo però non significa che mettere il delay o riverbero prima della distorsione sia un tabù. Molti suoni "leggendari" sono stati ottenuti mettendo un'unità in grado di generare un eco prima dell'amplificatore—ma l'effetto ottenuto è decisamente diverso da un "post" delay—non solo a livello di sonorità ma anche in termini di dinamica.

La buona notizia è che l'AX8 vi permette di sperimentare in modo semplice le varie combinazioni fra pre e post per ciascun effetto e trovare quella che funziona meglio per voi. La creatività inizia dove finiscono le tradizioni.

D: Perché sento un “pop” o un “buco” nel suon quando cambio lo stato X/Y in alcuni tipi di blocchi?

R: Quando cambiate lo stato fra X e Y, l’AX8 potrebbe dover riprogrammare completamente il blocco per la sua nuova funzione. In alcuni casi, quest’azione è completamente trasparente dal punto di vista sonoro. In altri casi, questo può richiedere modifiche sostanziali all’interno del blocco, cosa che può portare a piccoli “pop” o silenzi nell’audio. Una possibilità per evitare completamente questo comportamento per i blocchi DRIVE è di utilizzare due diversi blocchi al posto di uno solo che sfrutta la funzione X/Y Switching.

D: Il mio AX8 ha smesso di funzionare più proprio mentre stavo aggiornando il firmware o appena dopo l’aggiornamento. Come posso ripristinarne il funzionamento?

R: L’AX8 possiede una funzione interna di recupero. Spegnete l’unità. Tenete premuto il pulsante **SHIFT** e riaccendete l’unità. Mantenete premuto il pulsante per circa un secondo dopo che l’unità si è accesa e poi rilasciatelo. Visualizzate la schermata FIRMWARE e sarete in grado di installare il firmware con Fractal-Bot.

TRASFERIRE I BLOCCHI TRA I PRODOTTI

AX8, FX8 e Axe-Fx II non possono condividere i presets, ma POTETE trasferire le impostazioni dei singoli blocchi effetti da un prodotto all'altro usando i nostri editors software: AX8-Edit, FX8-Edit e Axe-Edit.
Sono supportati i blocchi dell'Axe-Fx dal firmware 18.04 in poi (tra cui anche tutte le versioni "Quantum").

LA LIBRERIA DEI BLOCCHI

La libreria dei blocchi (o Block Library) è uno dei principali motivi per utilizzare i nostri editors. Vi permette di salvare una ricca collezione di blocchi dalla quale potrete richiamarli i blocchi desiderati quando create o modificate i vostri presets. Ad esempio potrete salvare un blocco Drive perfetto e chiamarlo "Tweaked Screamer". Una volta fatto questo, servono solo pochi clicks per inserirlo dove e quando vi serve. Sono proprio i files creati nella Block Library che rendono possibile l'interscambio dei blocchi da un'unità all'altra.

ESEMPIO: TRASFERIRE UN BLOCCO DALL'AXE-FX ALL'AX8

In questo esempio traferiremo un blocco AMP da Axe-Edit a AX8-Edit copiando il file .syx di un blocco dalla Block Library di Axe-Edit alla Block Library di AX8-Edit.

1. Attivate Axe-Edit. Trovate il blocco che volete trasferire.
2. Aggiungete quel blocco alla libreria di Axe-Edit:
   - Selezionate il blocco.
   - Cliccate su "+" (più) nel riquadro Blocks Library posizionato nella parte in basso a sinistra della schermata e premete "Save".
   - Date al vostro blocco un nome che abbia un significato. "Il mio amplificatore" non va molto bene. "Amp Deluxe Mid Crunch" è ottimo.
3. Ripete i passaggi precedenti per tutti i blocchi che desiderate trasferire. SUGGERIMENTO: Axe-Edit include una funzione che consente di salvare nella libreria TUTTI i blocchi presenti nel preset corrente in un colpo solo!
4. Trovate la cartella dove avete salvato il blocco sul vostro computer.
   Scorciatoia: cliccate sul "+" nella Block Library per visualizzare il menù e scegliete "**Show Folder**".
5. Selezionate il/i file/s relativo/i al/ai vostro/i blocco o blocchi copiatelo/i nella memoria del vostro computer utilizzando la scorciatoia per la funzione COPIA da tastiera (**Cmd/Ctrl + C**)
6. Ora aprite la cartella della Block Library di AX8-Edit. Se non sapete dove sia, usate la scorciatoia di prima:
   - Lanciate AX8 Edit e selezionate un qualsiasi blocco sulla griglia.
   - Premete il "+" (più) per visualizzare il menù del riquadro Blocks Library nella parte inferiore sinistra e scegliete "Show Folder".
7. Incollate i blocchi di Axe-Edit nella Block Library di AX8-Edit utilizzando la scorciatoia da tastiera per INCOLLA (**Cmd/Ctrl + V**)
8. Se AX8-Edit è in funzione, chiudetelo e rilanciatelo così che venga fatta la scansione dei nuovi blocchi.
9. Per INSERIRE un blocco dalla Block Library, scegliete una posizione sulla griglia (vuota o già occupata) e scegliete **Block : Library : Recall** dal menù superiore.

La posizione della libreria sul computer può essere variata a piacere per ciascun programma in **Settings : Preferences : Workspace**. Una volta che saprete dove sono le librerie potrete semplicemente utilizzare lo strumento di ricerca del vostro sistema operativo per copiare/incollare o trascinare i files da una all'altra.

QUICK TIP

Potete variare la posizione della cartella Block Library sul computer per ciascuno dei nostri editors (sebbene dovrete spostare manualmente i blocchi preesistenti). Una possibilità può essere quella di impostare la Block Workspace per più editors nella stessa cartella, anche se dopo aver fatto questo potreste ricevere un avvertimento in Axe-Edit se la vostra versione (precedente alla 3.4.0) è superata e non in gradi di caricare i blocchi creati da AX8-Edit.

GUIDA AI POTENZIOMETRI DEL MENÙ PRINCIPALE

I potenziometri **A**, **B**, **C**, **D** e **E** cambiano la propria azione in funzione delle diverse pagine del menù principale che è visualizzato quando si accende l'AX8. La seguente tabella riporta ciascuna azione.

	A	B	C	D	E
Footswitch ("FS")	Valore	Selez. Preset	Selez. Scene	Nav ◂ ▸	Nav ⇕
Layout	Valore	--	Selez. Scene	Nav ◂ ▸	Nav ⇕
Move	Valore	--	--	Nav ◂ ▸	Nav ⇕
MIDI	Valore	--	Selez. Scene	--	Nav ⇕

PULSANTI CON FUNZIONI DI MODIFICA NASCOSTE

Alcuni pulsanti dell'AX8 possiedono speciali funzioni che dipendono dal contesto e che vengono attivate quando li premete una o due volte..

NELLA GRIGLIA

Premete due volte **EDIT**: gli stati X/Y si alternano.

NEL MENU' EDIT DI OGNI BLOCCO

Premete due volte **EDIT**: gli stati X/Y si alternano.

Premete **SHIFT** e poi due volte **EDIT**: viene mostrata una schermata per RESETTARE l'intero blocco alle impostazioni di default

IN OGNI EQUALIZZATORE GRAFICO GLOBALE

Premete **SHIFT** e poi due volte **EDIT**: l'equalizzatore viene riportato all'impostazione "Flat" (piatta).

NELLA PAGINA EQ GRAFICO DELL'AMPLIFICATORE

Premete **ENTER**: l'equalizzatore viene riportato all'impostazione "Flat" (piatta).

NEL SEQUENCER QUANDO E' SELEZIONATO UN QUALSIASI STADIO ("STAGE")

Premete **ENTER**: tutti gli stadi vengono impostati su valori casuali.

13 SPECIFICHE E VALORI DI DEFAULT

INPUT 1 [INSTRUMENT]:

Connettore:	1/4" phone jack, sbilanciato.
Impedenza:	1 Megaohm
Massimo Livello di Ingresso:	+16 dBu (regolato specificatamente per l'utilizzo di chitarre)

INPUT 2 [FX RTN]:

Connettore:	2 phone jack da 1/4", bilanciati.
Impedenza:	1 Megaohm
Massimo Livello di Ingresso:	+20 dBu

CONVERSIONE A/D

Bit Depth:	24 bits
Sample Rate:	48 kHz
Range Dinamico:	> 110 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60 dB su tutta l'ampiezza di banda

USCITE ANALOGICHE

Connettori:	**OUT 1 [MAIN]:** 2 XLR Bilanciati **OUT 1 [MAIN]:** 2 phone jack 1/4" sbilanciati (con tecnologia Humbuster™) **OUT 2 [FX SEND]:** 2 phone jack 1/4" sbilanciati (con tecnologia Humbuster™)
Impedenza:	600 ohm
Massimo Livello di Uscita:	+20 dBu
Range Dinamico:	> 110 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60 dB su tutta l'ampiezza di banda

USCITA DIGITALE

Connettore:	RCA di tipo coassiale per S/PDIF
Formato:	S/PDIF 24-bit e 48kHz non modificabile

INTERFACCIA MIDI

Connettori (In e Out/Thru):	2 connettori DIN a 5-pin

INTERFACCIA PER PEDALI

Connettori:	4 phone jacks TRS da 1/4"
Formato:	Switch: Momentary o Latching; Pedale: 10–100kΩ max, tipo con pot. lineare

INTEFACCIA USB:

Connettore:	USB 2.0 Tipo B

GENERALI

Finitura:	Telaio in acciaio verniciato a polvere con particolari in alluminio anodizzato
Display:	LCD con grafica a matrice di punti da 160x80
Dimensioni:	410mm x 101mm x 262mm (16.1" x 4.0" x 10.3")
Peso:	5.4 kg (11.8 lbs.)
Voltaggio d'Ingresso:	100–240V Corrente Alternata, 47 – 63 Hz (ingresso universale)
Consumo di Corrente:	<40 W

CONDIZIONI AMBIENTALI

Temperatura d'esercizio:	da 0 a 50 °C (da 32 a 122°F)
Temperatura di Stoccaggio:	da -30 a 70°C (da -22 a 167 °F)
Umidità:	Max. 90% in assenza di condensa

SPECIFICHE SOGGETTE A VARIAZIONE SENZA NOTIFICA.

IMPLEMENTAZIONE MIDI

L'AX8 possiede una robusta implementazione MIDI che trovate dettagliata di seguito.

Funzione		**Tx**	**Rx**	**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 vengono assegnati globalmente alle funzioni attraverso il menù I/O: CTRL. Tra questi vi sono i master volumes, Tap Tempo, Tuner, 12 sistemi di controllo "ESTERNI" (assegnabili come modifiers ad uno a più parametri per preset), tutte le funzioni del Looper, il BYPASS switch di ogni istanza dei blocchi (DRIVE1, DRIVE2, CHORUS, ecc.), e gli switches X/Y dei blocchi che supportano questa funzione (DRIVE 1 XY, DRIVE 2 XY, ecc.).
Program Change	True Number Bank Select	O X	O O	L'AX8 può trasmettere messaggi CC e PC.
System Exclusive	Fractal Audio Real-Time Non-Real-Time	O O O	O X X	Il SysEx è ampiamente utilizzato da AX8-Edit.
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real-Time	Clock Commands	X X	O X	Il tempo globale dell'AX8 si sincronizza automaticamente al MIDI Beat Clock. L'AX8 non trasmette MIDI clock.
Messaggi Ausiliari	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

IMPOSTAZIONI DI DEFAULT DEI MIDI CC

La seguente tabella elenca le assegnazioni di default per i MIDI CC# di ogni funzione disponibili sull'AX8. Oltre che a un MIDI CC, ogni voce può essere impostata su NONE o PEDAL 1-4. Tutte le assegnazioni sono globali.

In 1 (Instr) Volume 10
Out 1 (Main) Volume 11
Out 2 (FX Send) Volume 12
Tempo Tap 14
Tuner 15
External Control 1 ..... PEDAL 1
External Control 2 ..... PEDAL 2
External Control 3 ..... PEDAL 3
External Control 4 ..... PEDAL 4
External Control 5 20
External Control 6 21
External Control 7 22
External Control 8 23
External Control 9 24
External Control 10 25
External Control 11 26
External Control 12 27
Looper Record 28
Looper Play 29
Looper Once 30
Looper Dub 31
Looper Rev 32
Looper Bypass 33
Looper Half 120
Looper Undo 121
Metronome 122
Scene Select 34
Scene Increment 123
Scene Decrement 124
Out 1 Vol Incr 35
Out 1 Vol Decr 36
Chorus Bypass 41
Compressor Bypass 43
Delay 1 Bypass 47
Delay 2 Bypass 48
Drive 1 Bypass 49
Drive 2 Bypass 50
Enhancer Bypass 51
Filter 1 Bypass 52
Filter 2 Bypass 53
Flanger Bypass 56
Formant Bypass 58
Gate/Expander Bypass 60
Graphic EQ 1 Bypass 62
Graphic EQ 2 Bypass 63
Multidelay Bypass 69
Parametric EQ 1 Bypass 71
Parametric EQ 2 Bypass 72
Phaser Bypass 75
Pitch Bypass 77
Reverb Bypass 83
Ring Mod Bypass 85
Rotary Bypass 86
Synth 88
Trem/Pan Bypass 90
Volume/Pan 1 Bypass 93
Volume/Pan 2 Bypass 94
Wahwah Bypass 97
Chorus X/Y 104
Delay 1 X/Y 106
Delay 2 X/Y 107
Drive 1 X/Y 108
Drive 2 X/Y 109
Filter 1 X/Y ..... NONE
Filter 2 X/Y ..... NONE
Flanger X/Y 110
Gate/Exp X/Y ..... NONE
Multidelay X/Y ..... NONE
Phaser X/Y 112
Pitch X/Y 114
Rotary X/Y 125
Reverb X/Y 116
Trem/Pan X/Y ..... NONE
Wahwah X/Y 118

NUMERI DEI MIDI PROGRAM CHANGE

La seguente tabella elenca le MIDI Bank ed i messaggi di Program Change necessari per selezionare Bank / presets sull'AX8.

Valore MIDI per la Selezione della Bank (CC#0), Midi Program Change = AX8 Bank:Preset

0, 0 = 01:1	0, 46 = 06:7	0, 92 = 12:5	1, 10 = 18:3	1, 56 = 24:1
0, 1 = 01:2	0, 47 = 06:8	0, 93 = 12:6	1, 11 = 18:4	1, 57 = 24:2
0, 2 = 01:3	0, 48 = 07:1	0, 94 = 12:7	1, 12 = 18:5	1, 58 = 24:3
0, 3 = 01:4	0, 49 = 07:2	0, 95 = 12:8	1, 13 = 18:6	1, 59 = 24:4
0, 4 = 01:5	0, 50 = 07:3	0, 96 = 13:1	1, 14 = 18:7	1, 60 = 24:5
0, 5 = 01:6	0, 51 = 07:4	0, 97 = 13:2	1, 15 = 18:8	1, 61 = 24:6
0, 6 = 01:7	0, 52 = 07:5	0, 98 = 13:3	1, 16 = 19:1	1, 62 = 24:7
0, 7 = 01:8	0, 53 = 07:6	0, 99 = 13:4	1, 17 = 19:2	1, 63 = 24:8
0, 8 = 02:1	0, 54 = 07:7	0, 100 = 13:5	1, 18 = 19:3	1, 64 = 25:1
0, 9 = 02:2	0, 55 = 07:8	0, 101 = 13:6	1, 19 = 19:4	1, 65 = 25:2
0, 10 = 02:3	0, 56 = 08:1	0, 102 = 13:7	1, 20 = 19:5	1, 66 = 25:3
0, 11 = 02:4	0, 57 = 08:2	0, 103 = 13:8	1, 21 = 19:6	1, 67 = 25:4
0, 12 = 02:5	0, 58 = 08:3	0, 104 = 14:1	1, 22 = 19:7	1, 68 = 25:5
0, 13 = 02:6	0, 59 = 08:4	0, 105 = 14:2	1, 23 = 19:8	1, 69 = 25:6
0, 14 = 02:7	0, 60 = 08:5	0, 106 = 14:3	1, 24 = 20:1	1, 70 = 25:7
0, 15 = 02:8	0, 61 = 08:6	0, 107 = 14:4	1, 25 = 20:2	1, 71 = 25:8
0, 16 = 03:1	0, 62 = 08:7	0, 108 = 14:5	1, 26 = 20:3	1, 72 = 26:1
0, 17 = 03:2	0, 63 = 08:8	0, 109 = 14:6	1, 27 = 20:4	1, 73 = 26:2
0, 18 = 03:3	0, 64 = 09:1	0, 110 = 14:7	1, 28 = 20:5	1, 74 = 26:3
0, 19 = 03:4	0, 65 = 09:2	0, 111 = 14:8	1, 29 = 20:6	1, 75 = 26:4
0, 20 = 03:5	0, 66 = 09:3	0, 112 = 15:1	1, 30 = 20:7	1, 76 = 26:5
0, 21 = 03:6	0, 67 = 09:4	0, 113 = 15:2	1, 31 = 20:8	1, 77 = 26:6
0, 22 = 03:7	0, 68 = 09:5	0, 114 = 15:3	1, 32 = 21:1	1, 78 = 26:7
0, 23 = 03:8	0, 69 = 09:6	0, 115 = 15:4	1, 33 = 21:2	1, 79 = 26:8
0, 24 = 04:1	0, 70 = 09:7	0, 116 = 15:5	1, 34 = 21:3	1, 80 = 27:1
0, 25 = 04:2	0, 71 = 09:8	0, 117 = 15:6	1, 35 = 21:4	1, 81 = 27:2
0, 26 = 04:3	0, 72 = 10:1	0, 118 = 15:7	1, 36 = 21:5	1, 82 = 27:3
0, 27 = 04:4	0, 73 = 10:2	0, 119 = 15:8	1, 37 = 21:6	1, 83 = 27:4
0, 28 = 04:5	0, 74 = 10:3	0, 120 = 16:1	1, 38 = 21:7	1, 84 = 27:5
0, 29 = 04:6	0, 75 = 10:4	0, 121 = 16:2	1, 39 = 21:8	1, 85 = 27:6
0, 30 = 04:7	0, 76 = 10:5	0, 122 = 16:3	1, 40 = 22:1	1, 86 = 27:7
0, 31 = 04:8	0, 77 = 10:6	0, 123 = 16:4	1, 41 = 22:2	1, 87 = 27:8
0, 32 = 05:1	0, 78 = 10:7	0, 124 = 16:5	1, 42 = 22:3	1, 88 = 28:1
0, 33 = 05:2	0, 79 = 10:8	0, 125 = 16:6	1, 43 = 22:4	1, 89 = 28:2
0, 34 = 05:3	0, 80 = 11:1	0, 126 = 16:7	1, 44 = 22:5	1, 90 = 28:3
0, 35 = 05:4	0, 81 = 11:2	0, 127 = 16:8	1, 45 = 22:6	1, 91 = 28:4
0, 36 = 05:5	0, 82 = 11:3	1, 0 = 17:1	1, 46 = 22:7	1, 92 = 28:5
0, 37 = 05:6	0, 83 = 11:4	1, 1 = 17:2	1, 47 = 22:8	1, 93 = 28:6
0, 38 = 05:7	0, 84 = 11:5	1, 2 = 17:3	1, 48 = 23:1	1, 94 = 28:7
0, 39 = 05:8	0, 85 = 11:6	1, 3 = 17:4	1, 49 = 23:2	1, 95 = 28:8
0, 40 = 06:1	0, 86 = 11:7	1, 4 = 17:5	1, 50 = 23:3	1, 96 = 29:1
0, 41 = 06:2	0, 87 = 11:8	1, 5 = 17:6	1, 51 = 23:4	1, 97 = 29:2
0, 42 = 06:3	0, 88 = 12:1	1, 6 = 17:7	1, 52 = 23:5	1, 98 = 29:3
0, 43 = 06:4	0, 89 = 12:2	1, 7 = 17:8	1, 53 = 23:6	1, 99 = 29:4
0, 44 = 06:5	0, 90 = 12:3	1, 8 = 18:1	1, 54 = 23:7	1, 100 = 29:5
0, 45 = 06:6	0, 91 = 12:4	1, 9 = 18:2	1, 55 = 23:8	1, 101 = 29:6

1, 102 = 29:7
1, 103 = 29:8
1, 104 = 30:1
1, 105 = 30:2
1, 106 = 30:3
1, 107 = 30:4
1, 108 = 30:5
1, 109 = 30:6
1, 110 = 30:7
1, 111 = 30:8
1, 112 = 31:1
1, 113 = 31:2
1, 114 = 31:3
1, 115 = 31:4
1, 116 = 31:5
1, 117 = 31:6
1, 118 = 31:7
1, 119 = 31:8
1, 120 = 32:1
1, 121 = 32:2
1, 122 = 32:3
1, 123 = 32:4
1, 124 = 32:5
1, 125 = 32:6
1, 126 = 32:7
1, 127 = 32:8
2, 0 = 33:1
2, 1 = 33:2
2, 2 = 33:3
2, 3 = 33:4
2, 4 = 33:5
2, 5 = 33:6
2, 6 = 33:7
2, 7 = 33:8
2, 8 = 34:1
2, 9 = 34:2
2, 10 = 34:3
2, 11 = 34:4
2, 12 = 34:5
2, 13 = 34:6
2, 14 = 34:7
2, 15 = 34:8
2, 16 = 35:1
2, 17 = 35:2
2, 18 = 35:3
2, 19 = 35:4
2, 20 = 35:5
2, 21 = 35:6
2, 22 = 35:7
2, 23 = 35:8
2, 24 = 36:1
2, 25 = 36:2
2, 26 = 36:3
2, 27 = 36:4
2, 28 = 36:5
2, 29 = 36:6
2, 30 = 36:7
2, 31 = 36:8
2, 32 = 37:1
2, 33 = 37:2
2, 34 = 37:3
2, 35 = 37:4
2, 36 = 37:5
2, 37 = 37:6
2, 38 = 37:7
2, 39 = 37:8
2, 40 = 38:1
2, 41 = 38:2
2, 42 = 38:3
2, 43 = 38:4
2, 44 = 38:5
2, 45 = 38:6
2, 46 = 38:7
2, 47 = 38:8
2, 48 = 39:1
2, 49 = 39:2
2, 50 = 39:3
2, 51 = 39:4
2, 52 = 39:5
2, 53 = 39:6
2, 54 = 39:7
2, 55 = 39:8
2, 56 = 40:1
2, 57 = 40:2
2, 58 = 40:3
2, 59 = 40:4
2, 60 = 40:5
2, 61 = 40:6
2, 62 = 40:7
2, 63 = 40:8
2, 64 = 41:1
2, 65 = 41:2
2, 66 = 41:3
2, 67 = 41:4
2, 68 = 41:5
2, 69 = 41:6
2, 70 = 41:7
2, 71 = 41:8
2, 72 = 42:1
2, 73 = 42:2
2, 74 = 42:3
2, 75 = 42:4
2, 76 = 42:5
2, 77 = 42:6
2, 78 = 42:7
2, 79 = 42:8
2, 80 = 43:1
2, 81 = 43:2
2, 82 = 43:3
2, 83 = 43:4
2, 84 = 43:5
2, 85 = 43:6
2, 86 = 43:7
2, 87 = 43:8
2, 88 = 44:1
2, 89 = 44:2
2, 90 = 44:3
2, 91 = 44:4
2, 92 = 44:5
2, 93 = 44:6
2, 94 = 44:7
2, 95 = 44:8
2, 96 = 45:1
2, 97 = 45:2
2, 98 = 45:3
2, 99 = 45:4
2, 100 = 45:5
2, 101 = 45:6
2, 102 = 45:7
2, 103 = 45:8
2, 104 = 46:1
2, 105 = 46:2
2, 106 = 46:3
2, 107 = 46:4
2, 108 = 46:5
2, 109 = 46:6
2, 110 = 46:7
2, 111 = 46:8
2, 112 = 47:1
2, 113 = 47:2
2, 114 = 47:3
2, 115 = 47:4
2, 116 = 47:5
2, 117 = 47:6
2, 118 = 47:7
2, 119 = 47:8
2, 120 = 48:1
2, 121 = 48:2
2, 122 = 48:3
2, 123 = 48:4
2, 124 = 48:5
2, 125 = 48:6
2, 126 = 48:7
2, 127 = 48:8
3, 0 = 49:1
3, 1 = 49:2
3, 2 = 49:3
3, 3 = 49:4
3, 4 = 49:5
3, 5 = 49:6
3, 6 = 49:7
3, 7 = 49:8
3, 8 = 50:1
3, 9 = 50:2
3, 10 = 50:3
3, 11 = 50:4
3, 12 = 50:5
3, 13 = 50:6
3, 14 = 50:7
3, 15 = 50:8
3, 16 = 51:1
3, 17 = 51:2
3, 18 = 51:3
3, 19 = 51:4
3, 20 = 51:5
3, 21 = 51:6
3, 22 = 51:7
3, 23 = 51:8
3, 24 = 52:1
3, 25 = 52:2
3, 26 = 52:3
3, 27 = 52:4
3, 28 = 52:5
3, 29 = 52:6
3, 30 = 52:7
3, 31 = 52:8
3, 32 = 53:1
3, 33 = 53:2
3, 34 = 53:3
3, 35 = 53:4
3, 36 = 53:5
3, 37 = 53:6
3, 38 = 53:7
3, 39 = 53:8
3, 40 = 54:1
3, 41 = 54:2
3, 42 = 54:3
3, 43 = 54:4
3, 44 = 54:5
3, 45 = 54:6
3, 46 = 54:7
3, 47 = 54:8
3, 48 = 55:1
3, 49 = 55:2
3, 50 = 55:3
3, 51 = 55:4
3, 52 = 55:5
3, 53 = 55:6
3, 54 = 55:7
3, 55 = 55:8
3, 56 = 56:1
3, 57 = 56:2
3, 58 = 56:3
3, 59 = 56:4
3, 60 = 56:5
3, 61 = 56:6
3, 62 = 56:7
3, 63 = 56:8
3, 64 = 57:1
3, 65 = 57:2
3, 66 = 57:3
3, 67 = 57:4
3, 68 = 57:5
3, 69 = 57:6
3, 70 = 57:7
3, 71 = 57:8
3, 72 = 58:1
3, 73 = 58:2
3, 74 = 58:3
3, 75 = 58:4
3, 76 = 58:5
3, 77 = 58:6
3, 78 = 58:7
3, 79 = 58:8
3, 80 = 59:1
3, 81 = 59:2
3, 82 = 59:3
3, 83 = 59:4
3, 84 = 59:5
3, 85 = 59:6
3, 86 = 59:7
3, 87 = 59:8
3, 88 = 60:1
3, 89 = 60:2
3, 90 = 60:3
3, 91 = 60:4
3, 92 = 60:5
3, 93 = 60:6
3, 94 = 60:7
3, 95 = 60:8
3, 96 = 61:1
3, 97 = 61:2
3, 98 = 61:3
3, 99 = 61:4
3, 100 = 61:5
3, 101 = 61:6
3, 102 = 61:7
3, 103 = 61:8
3, 104 = 62:1
3, 105 = 62:2
3, 106 = 62:3
3, 107 = 62:4
3, 108 = 62:5
3, 109 = 62:6
3, 110 = 62:7
3, 111 = 62:8
3, 112 = 63:1
3, 113 = 63:2
3, 114 = 63:3
3, 115 = 63:4
3, 116 = 63:5
3, 117 = 63:6
3, 118 = 63:7
3, 119 = 63:8
3, 120 = 64:1
3, 121 = 64:2
3, 122 = 64:3
3, 123 = 64:4
3, 124 = 64:5
3, 125 = 64:6
3, 126 = 64:7
3, 127 = 64:8

DA CC#34 A SCENE

Di default, il MIDI CC #34 seleziona le SCENES. Il valore inviato 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