



Benvenuti in Axe-Edit, l'editor software ufficiale per il Fractal Audio Systems Axe-Fx II.

Lo scopo di questa **Guida Rapida** è quello di aiutarvi ad installare il programma ed iniziare ad usarlo rapidamente, con qualche strucco e suggerimento.

Requisiti Minimi

Axe-Edit richiede un Axe-Fx II con firmware 11.0 o più recente (incluse qualsiasi versione firmware "Quantum"). Le versioni più recenti del programma quindi se non aggiornate il vostro Axe-Fx non è necessario installare gli aggiornamenti di Axe-Edit. Affinché il programma funzioni il vostro Axe-Fx deve rimanere collegato al computer attraverso un cavo USB per tutta la durata dell'uso. Il vostro computer deve avere i driver USB per l'Axe-Fx II installati. I drivers sono scaricabili dal sito: www.fractalaudio.com/support.



Requisiti Minimi per Mac

- OS X 10.6.8 o successivo.
- Processore Intel.
- RAM da 512MB minimo.
- Supporto USB 2.0.

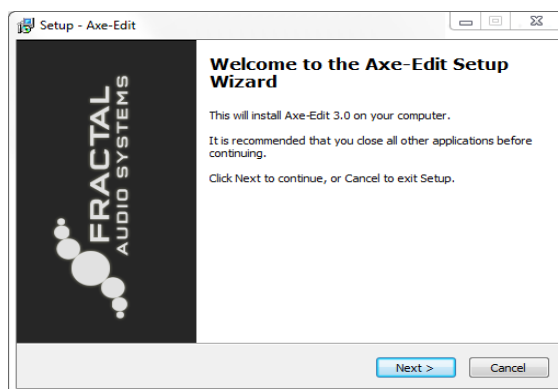


Requisiti Minimi per Windows

- Vista SP2, Win 7 SP1, Win 8 (x86 o x64) con XP funziona sebbene non sia ufficialmente supportato.
- Processore Intel Core 2 @1.6 GHz, o equivalente AMD.
- RAM da 1GB minimo.
- Supporto USB 2.0.

Installazione e Note di Rilascio

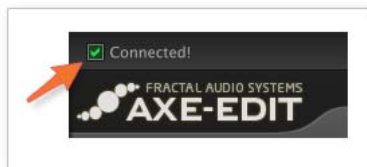
Potete sempre scaricare la versione più recente di Axe-Edit da www.fractalaudio.com/axe-edit. Il software di installazione è compresso in un **archivio .zip o .dmg** che contiene vari documenti in aggiunta al programma vero e proprio. Fate doppio click sul programma di installazione e seguite le istruzioni sullo schermo.



Per favore, leggete le "Release Notes" incluse nel pacchetto di installazione scaricato. Comprendono informazioni circa le novità introdotte, quello che è cambiato e quello che dovete sapere prima di aggiornare ed usare la nuova versione. Le Note di Rilascio vengono mostrate anche al termine del processo di installazione.

Utilizzare Axe-Edit per la Prima Volta

Una volta installato Axe-Edit sul vostro computer, troverete il programma tra le vostre Applicazioni (OS X) o nel Menu Start (Windows). Lanciate il programma. Axe-Edit si connette automaticamente al vostro Axe-Fx II all'avvio.



Connected! – Connesso!

Per avere la conferma che Axe-Edit stia comunicando con il vostro Axe-Fx II cercate un segno di spunta verde con la parola “Connected” nella parte superiore sinistra della barra del titolo del programma. Se il messaggio “Connected” non appare non fatevi prendere dal panico. Premete il pulsante “Settings” per selezionare le porte dell’Axe-Fx o consultate la sezione **Risoluzione dei Problemi di Connessione** alla fine di questa guida.

Mettere in Pausa Axe-Edit



Axe-Edit si basa su di un intenso scambio biunivoco di informazioni che può portare a silenzi o click quando viene usata anche una pedaliera MIDI collegata all’Axe-Fx II. La funzione PAUSE COMMUNICATIONS, disponibile attraverso l’icona nell’angolo superiore sinistro del menù Settings, mette Axe-Edit in pausa in modo che possiate effettuare delle prove senza disturbi.

Informazioni relative ai Blocchi

Quando lanciate Axe-Edit per la prima volta o aggiornate il firmware del vostro Axe-Fx II, Axe-Edit potrebbe aver bisogno di **“Read and Save Block Definitions”** (*leggere e salvare le informazioni relative ai blocchi*) prima di poter essere usato. Una finestra di avviso vi avvertirà quando questo dovesse accadere. Il processo potrebbe durare alcuni minuti da quando cliccate OK. Una volta terminato, potrete continuare ad usare Axe-Edit. Potete forzare Axe-Edit manualmente affinché rilegga la definizione dei blocchi selezionando **Settings: Refresh after new FW**.

Selezionare un Preset da Editare

SELEZIONARE I PRESETS

Clicca sulle frecce SU o GIU’ per selezionare il preset SUCCESSIVO o PRECEDENTE

Clicca sul pulsante Preset per richiamare la libreria dei preset

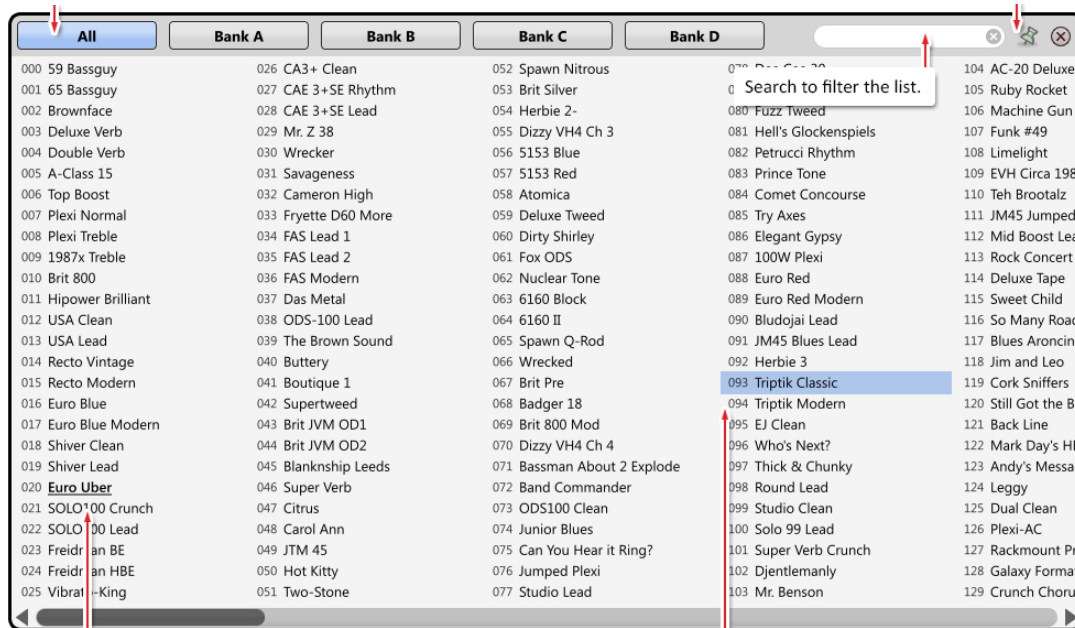


Clicca sul campo numerico per inserire il numero di preset

Tre semplici gruppi di comandi vi permettono di selezionare un preset nel vostro Axe-Fx II per poi editarlo in Axe-Edit.

Pulsanti per andare direttamente alla bank desiderata

“Puntina” per mantenere aperta la finestra finché non la chiuderete manualmente



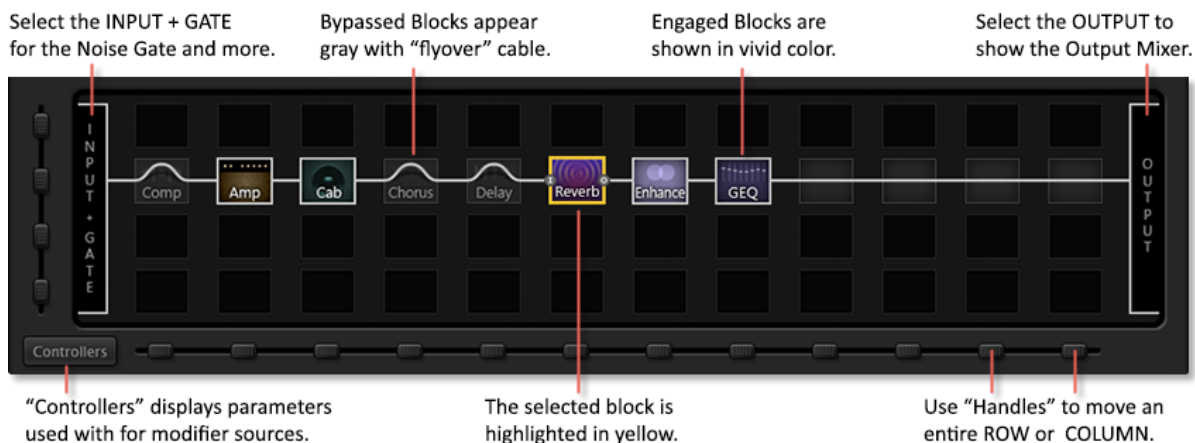
Il preset selezionato correntemente è mostrato in grassetto e sottolineato

Punta e clicca oppure usa le FRECCHE e ENTER per caricare il nuovo preset in Axe-Edit

Fate riferimento alla tabella alla fine di questa guida per i comandi rapidi da tastiera per la selezione dei presets.

La Griglia

Una volta che il preset è stato caricato in Axe-Edit, il suo contenuto viene mostrato sulla “griglia” - una struttura 4x12 dove i blocchi sono posizionati e poi collegati insieme per creare i presets. Cliccate qualsiasi blocco per mostrarlo nell’editor. Fate doppio click per bypassarlo o attivarlo. Si veda di seguito per maggiori dettagli.



Lavorare con i Blocchi

Di seguito trovare una guida rapida a tutto quello che potete fare con i blocchi sulla griglia.

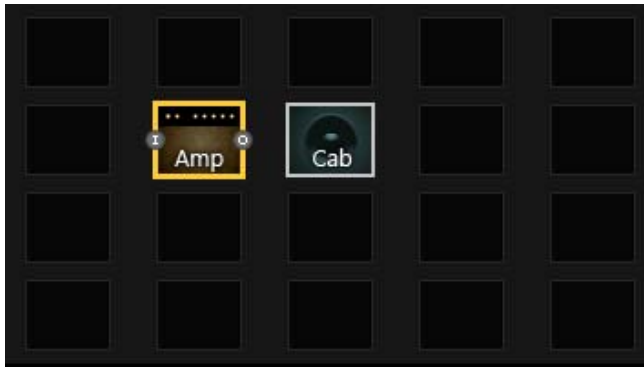
Azione	Come Fare per	Note												
Inserire un Blocco	Premete il tasto destro del mouse (o control-click sul Mac) in qualsiasi punto della griglia per attivare il menù Grid . Scegliete il tipo di blocco che volete e questo apparirà sulla griglia. I blocchi già presenti sulla griglia non verranno mostrati nel menù.	Il comando Insert appare anche nel menù Block . Suggerimento: per inserire shunts può essere usata una scorciatoia (Mac: ⌘+U, Win: Ctrl+U) Suggerimento: Utilizzate il menù Insert per sostituire un blocco con uno diverso.												
Cancellare un Blocco	Selezionate il blocco che volete cancellare e premete il tasto Delete sulla vostra tastiera.	Il comando Delete è presente anche nei menù Grid Edit e Block .												
Disattivare o attivare un Blocco	Fate doppio click o selezionate il blocco e premete la BARRA SPAZIATRICE	Potete anche cliccare su Bypass/Engage nel menù Block o in quello Grid .												
Scambiare di posto due Blocchi	Prendete e trascinate un blocco su di un altro per invertirli di posto sulla griglia.	Tutti i collegamenti dal e al blocco verranno preservati quando scambiate di posto i blocchi.												
Spostare un Blocco	Trascinate un blocco in uno spazio vuoto per muoverlo .	Tenete premuto Command (Mac) o Ctrl (Win) mentre trascinate un blocco su di un altro per forzare lo spostamento al posto dello scambio.												
Tagliare/Copiare/Incollare un Blocco	Selezionate un blocco e premete la combinazione di tasti desiderata: <table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Mac</td> <td style="text-align: center;">Win</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Copy / Copia</td> <td style="text-align: center;">⌘+C</td> <td style="text-align: center;">Ctrl+C</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Paste / Incolla</td> <td style="text-align: center;">⌘+V</td> <td style="text-align: center;">Ctrl+V</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Cut / Taglia</td> <td style="text-align: center;">⌘+X</td> <td style="text-align: center;">Ctrl+X</td> </tr> </table>		Mac	Win	Copy / Copia	⌘+C	Ctrl+C	Paste / Incolla	⌘+V	Ctrl+V	Cut / Taglia	⌘+X	Ctrl+X	Le opzioni Taglia/Copia/Incolla appaiono anche nei menù Grid e nel menù Block . Suggerimento: Potete copiare/incollare i blocchi da un preset all’altro. Suggerimento: Copiate un blocco e poi selezionate un blocco dello stesso tipo prima di incollare. Tutte le impostazioni del primo blocco verranno applicate al secondo (Ad es.: Amp1 e Amp2)
	Mac	Win												
Copy / Copia	⌘+C	Ctrl+C												
Paste / Incolla	⌘+V	Ctrl+V												
Cut / Taglia	⌘+X	Ctrl+X												
Resetare un Blocco	Selezionate il blocco e premete ⌘+I (Mac) o Ctrl+I (Win) oppure selezionate Reset dal menù Grid Edit o Block .	Inizializza tutti i parametri del blocco ai valori di default.												
Togliere tutte le connessioni ad un Blocco	Selezionate un blocco e premete ⌘+D (Mac) o Ctrl+D (Win) per rimuovere tutti i connettori da e per il blocco.	Potete anche trascinare il blocco in un’altra colonna ottenendo lo stesso risultato.												
Libreria	Fate riferimento alla “Libreria dei Blocchi” a pag. 9.													

Collegare e Scollegare i Blocchi

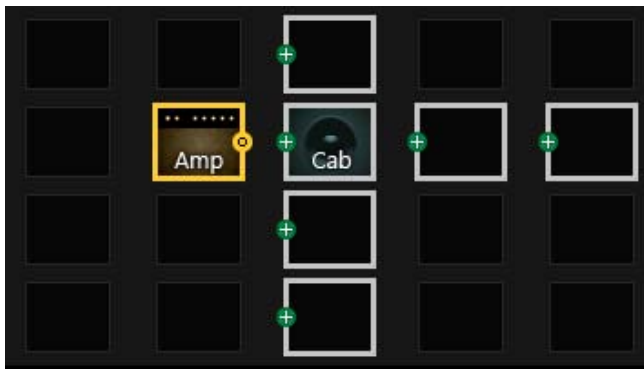
Usare Axe-Edit per creare o eliminare connessioni fra i blocchi è semplice, ma è leggermente differente dal farlo sull'Axe-Fx II. Se avete utilizzato le precedenti versioni di Axe-Edit, cercherete di “tirare” cavi per un po', ma apprezzerete la precisione e il modo intuitivo con cui lavora il metodo “basato sui jack” di Axe-Edit 3.0.

- 1 Quando selezionate un blocco vi accorgete che vengono visualizzati “Jacks” Input e Output — piccoli oggetti circolari riportanti una “I” e una “O”.

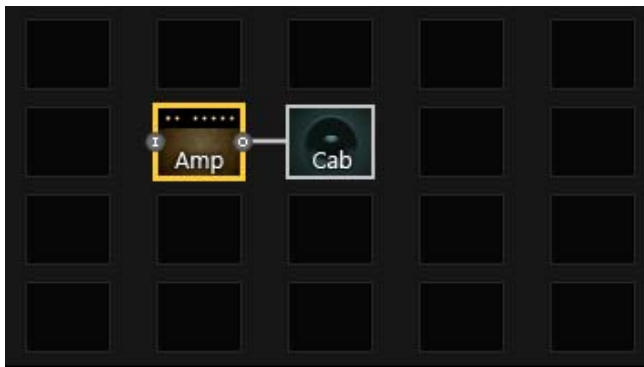
Questi vengono utilizzati per creare o rimuovere connessioni da e verso un blocco.



- 2 Quando cliccate su un jack questo viene selezionato e tutte le destinazioni “consentite” vengono identificate con “più” verde.

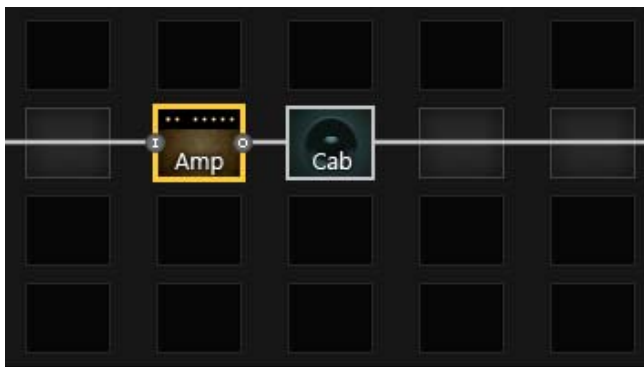


- 3 Cliccate sul jack desiderato ed apparirà il collegamento!

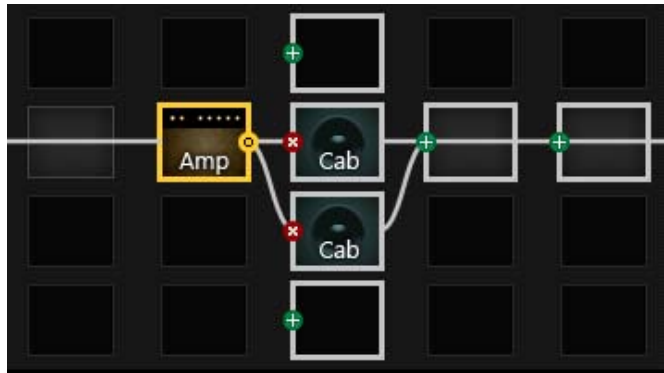


- 4 Naturalmente potete realizzare connessioni in entrambi i sensi, coprendo anche diverse colonne con un singolo click.

Tenete presente che come sull'Axe-Fx, se collegate uno spazio vuoto nella griglia, in quella posizione verrà inserito automaticamente uno shunt.

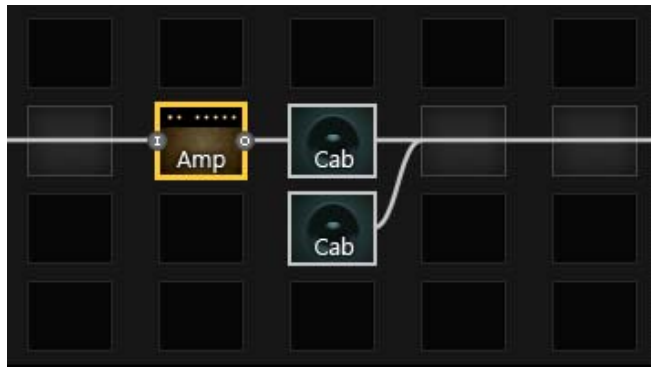


- 5 I jacks di destinazione identificati con una "X" rossa indicano che una connessione esistente può essere rimossa.



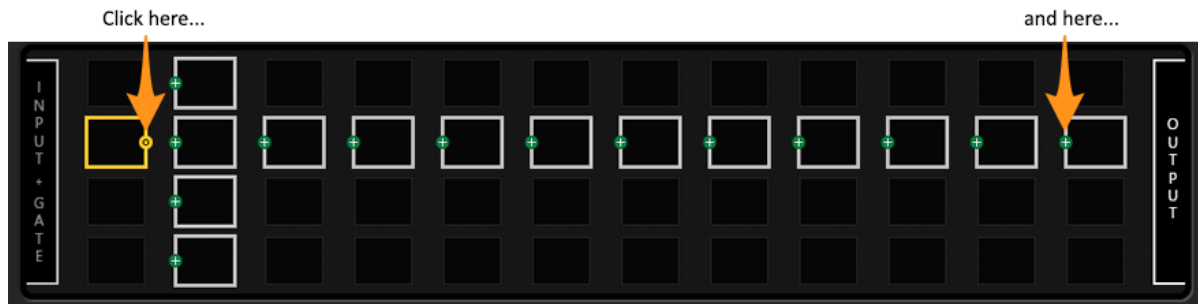
- 6 Premete sulla "X" rossa e la connessione verrà eliminata.

Suggerimento: Potete fare un doppio click su qualsiasi connessione per eliminarla immediatamente!

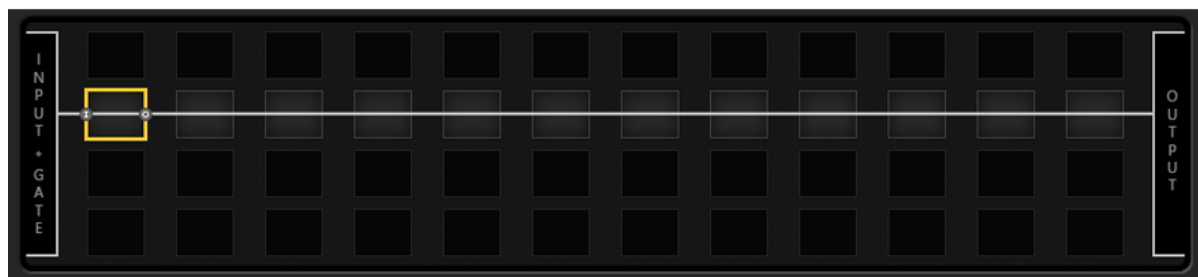


Un'ultima osservazione: come sull'Axe-Fx, i riquadri INPUT e OUTPUT nella griglia non sono coinvolti nel collegamento fra blocchi. Ogni volta che un blocco viene inserito nella prima o nell'ultima colonna, sarà automaticamente collegato rispettivamente all'Input e all'Output.

Suggerimento: Per unire l'Input e l'Output collegate semplicemente un blocco nella prima colonna ad uno nell'ultima.



to bridge the entire grid in just two clicks:



Editare i Parametri dei Blocchi

Quando viene selezionato un blocco modificabile sulla griglia, i suoi parametri vengono mostrati sotto la griglia nell'Editor. Nell'esempio seguente, il blocco AMP1 è selezionato e quelli che vengono mostrati sotto la griglia sono i suoi parametri. La sezione dell'editor può avere un numero differente di "pagine" ognuna delle quali è rappresentata da un pulsante (evidenziati in verde nella figura seguente).



Operazioni sui Parametri

I potenziometri, cursori, menù a tendina e interruttori nell'editor sono utilizzati per controllare i parametri che influenzano il suono nell'Axe-Fx II. I cambiamenti possono essere apprezzati in tempo reale mentre lavorate. Tenete presente che è possibile che alla modifica di alcuni parametri vengano prodotti dei rumori o click. Analizzate le seguenti note, consigli e trucchi.

Note, Consigli e Trucchi

Potenziometri	<p>Cliccate sul potenziometro e spostatelo in alto a destra per aumentare il valore o in basso a sinistra per diminuirlo. La variazione più rapida viene ottenuta con un movimento a 45° NordEst/SudOvest.</p> <p>La modalità di default, come appena descritto, per il controllo dei potenziometri è LINEARE. Potete attivare temporaneamente la modalità CIRCOLARE tenendo premuto CMD (Mac) o CTRL (Win). Potete modificare la modalità di default per il controllo dei potenziometri Settings, Preferences, General, Controls.</p> <p>Tenete premuto COMMAND (Mac) o CTRL (Win) per una maggiore risoluzione nel movimento del mouse.</p> <p>Fate Doppio Click sul potenziometro o sulla sua etichetta per impostare un valore "generico" di default (questo potrebbe essere diverso da quello che verrebbe impostato quando inizializzate il blocco, cambiate il tipo, ecc.).</p> <p>Scorrete (con la rotella del mouse, un trackpad, ecc.) sopra un potenziometro per cambiare il suo valore. Tenete premuto CMD (Mac) o CTRL (Win) per una maggiore precisione, ad ogni click della rotella corrisponde la stessa variazione data da un singolo "click" della manopola principale dell'Axe-Fx II.</p> <p>I tasti freccia SU e GIU' sono equivalenti all'uso della rotella del mouse.</p>
Fader	<p>Cliccate e trascinate il cursore. L'effetto del Doppio Click, della rotella del mouse e dei tasti di navigazione è lo stesso riportato prima per i potenziometri.</p>
Switches	<p>Cliccate sullo switch. Fate doppio click sull'etichetta per impostare il valore di default generico.</p> <p>Alcuni interruttori potrebbero disattivarsi automaticamente (ad es. "Match" del blocco Tone Match)</p>
Menù a tendina	<p>Cliccate nell'area di testo per mostrare la lista di tutte le opzioni. Fate doppio click sull'etichetta per impostare il valore di default generico. Cliccate le frecce SU/GIU' per selezionare il valore precedente o successivo.</p>
Picker	<p>Il "Picker" è una particolare finestra di selezione che vi si presenta quando un menù a tendina sarebbe troppo piccolo per mostrare tutte le possibili opzioni. Questo tipo di finestra si chiude automaticamente quando avete fatto la vostra scelta. Usate la "Puntina da Disegno" nell'angolo in alto a destra (mostrata qui a lato) per mantenere aperta la finestra, in modo da permettervi di provare più opzioni prima di chiudere manualmente la finestra di scelta.</p>  <p>La finestra di selezione include un campo di Ricerca che vi può aiutare a filtrare la lista e trovare il valore desiderato. Potete ricercare per nome o numero dell'oggetto (l'associazione con il numero può essere disabilitata a piacere in Preferences Options). Per effettuare la selezione nella finestra potete anche utilizzare i TASTI DI DIREZIONE e ENTER.</p> <p>Suggerimento: Tenete presente che la finestra di selezione dei CAB mostra i nomi dei CABs UltraRes™ in <i>corsivo</i>.</p>
Keyboard	<p>Cliccate sul campo sopra ciascun potenziometro o fader e premete Return/Enter per impostare il valore desiderato direttamente con la vostra tastiera.</p> <p><i>NOTE: Questo non è consentito per i campi MIN e MAX della finestra dei MODIFIER!</i></p>



Lavorare con gli Stati XY

La funzione “XY” dell’Axe-Fx fornisce ad alcuni blocchi due set di parametri completamente indipendenti che possono essere selezionati a piacere. XY funzionano come i canali di un amplificatore o alcuni pedali. Premete il pulsante X o Y nell’Editor per selezionare lo stato desiderato. Ricordate che lo switch X/Y può essere impostato diversamente in ciascuna SCENE all’interno di un preset. Cliccate con il tasto destro (o Control+click) il pulsante X o Y per Copiare, Incollare o Invertire gli stati. Potete Copiare/Incollare gli stati X/Y tra blocchi dello stesso tipo (anche in preset diversi). Lo stato X/Y può essere alternato anche dai menù Grid o Block.

“Tipi” di Effetto

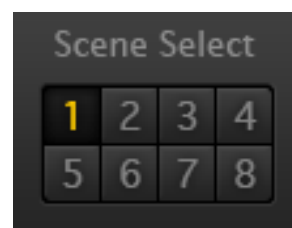
I blocchi Amp, Cab, e molti altri hanno un menù a tendina denominato “TYPE” (sulla sinistra dell’Editor). Come sull’Axe-Fx, questo menù funziona come un “super parametro” e variando il TYPE altri parametri possono apparire, scomparire o variare il loro valore.

Lavorare con le Scene

La funzione Scene permette ad ogni preset dell’Axe-Fx II di avere otto set di impostazioni registrate relative allo **Stato di Bypass** di ogni blocco, allo **Stato XY** di quei blocchi che supportano questa funzione, al **Main Level** del blocco **FX LOOP**, ai due **Scene Controllers** ed al **Preset Main Level** (nel blocco OUTPUT).

Ogni altra impostazione dei parametri rimane la stessa per ciascuna scena nel vostro preset.

Per selezionare una Scena in Axe-Edit, premete semplicemente uno degli otto pulsanti della sezione Scene alla destra del nome del preset. Mantenendo premuto Option (Mac) o Alt (Win) potete selezionare direttamente il numero con la vostra tastiera.



Un menù nascosto, mostrato quando premete il tasto destro (or control-click) sui numeri delle scene, fornisce la possibilità di copiare e incollare le impostazioni tra le diverse scene. Nota: la memoria temporanea delle SCENE viene cancellata ogni volta che cambiate preset (o ricaricate lo stesso).

Nota: Axe-Edit utilizza un messaggio SysEx per cambiare scena. Quindi l’impostazione del parametro SCENE REVERT sull’Axe-Fx viene ignorata. In altre parole, le scene in Axe-Edit rimangono come le avete impostate fino a quando le salvate o ricaricate l’intero preset.

Salvare i Cambiamenti



Per salvare il preset che state modificando, premete il pulsante rosso “Save” in Axe-Edit. L’opzione del menu **Preset | Save Preset** (Mac ⌘+S, Win Ctrl+S) agisce nello stesso modo.

I Presets vengono salvati nell’**Axe-Fx** nella stessa posizione di memoria dalla quale sono stati caricati.

Come sull’Axe-Fx II, sarete avvisati di ciascuna modifica non salvata dal LED “Edited” posto sopra il pulsante “SAVE”. Il comando nel menù **Preset | Save to New Preset Number** mostrerà una finestra di dialogo per consentirvi di salvare il preset corrente in qualsiasi locazione di memoria nell’Axe-Fx II.

Snapshots

Gli snapshots forniscono un’esportazione su disco con un solo click. Quando premete il pulsante Snapshot, una copia aggiornata del vostro preset (includere le modifiche non salvate) viene salvata in una cartella dedicata agli snapshots nel vostro computer:



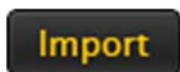
`~/Documenti/Fractal Audio/Axe-Edit/Presets/Snapshots`

Potete cambiare la posizione della cartella degli Snapshots in **Settings | Preferences**. Un messaggio a video confermerà che lo snapshot è stato salvato. Snapshots precedenti possono essere richiamati in Axe-Edit utilizzando la funzione **File | Import**.

Gli snapshots di solito includono collegamenti ai **Global Blocks**. Questi possono essere scollegati automaticamente se lo preferite utilizzando l’opzione presente in **Settings | Preferences**.

Suggerimento: Cliccate con il tasto destro sul pulsante Snapshot e selezionate **Show Folder** per aprire la cartella Snapshots.

Importare un Preset



In aggiunta alla possibilità di caricare un preset dalla memoria interna dell'Axe-Fx II, potete anche **IMPORTARE** singoli preset salvati come **files** dal vostro computer. Questo vi permette di caricare files che avete archiviato, scaricato e salvato come Snapshots.

Premete il pulsante "Import" (o scegliete l'opzione **File | Import Preset**) per richiamare la finestra di dialogo "Import Preset". Navigate e selezionate ogni file SysEx valido come preset per l'Axe-Fx II (.syx) e scegliete "Open". Il preset verrà immediatamente importato sia nell'Axe-Fx II che in Axe-Edit, in modo che possiate verificarlo e modificarlo come desiderate. I presets importati non vengono salvati sull'Axe-Fx fin quando non premerete manualmente il pulsante Save.

In Axe-Edit 3.0 vi è la possibilità di importare singolarmente i presets presenti all'interno di una Bank salvata. Quando selezionate una Bank nella finestra di dialogo "Import Preset" verrà visualizzata automaticamente una finestra di selezione. Cliccate semplicemente il preset desiderato e lo stesso verrà importato.



Suggerimento: tenendo aperta la finestra di selezione potete testare i presets prima di scegliere quale importare.

Ricordate che l'Axe-Fx II XL può importare i presets dell'Axe-Fx II ma che i presets dell'XL non possono essere caricati sui modelli precedenti.

Esportare un Preset

Per **esportare** sul vostro computer il preset correntemente caricato in Axe-Edit come file SysEx (.syx), scegliete l'opzione **File | Export Preset**. Quando viene mostrata la finestra di dialogo **Export Preset** navigate semplicemente nella posizione dove volete salvare il file e premete "Save." L'esportazione dei presets vi consente di caricarli su [Axe-Change](#), il nostro sito di condivisione dei preset.

I presets esportati potrebbero includere collegamenti a **Global Blocks**. Se volete questi collegamenti possono essere eliminati automaticamente utilizzando l'opzione presente in **Settings | Preferences**.

Nuovo Preset da Template

Come molti altri programmi (Office, graphics, etc.) Axe-Edit vi permette di creare nuovi preset sulla base di uno schema o template. Scegliete semplicemente **Preset | New from Template**, selezionate un template e premete **Open**. Il template verrà caricato. La copia in uso non è l'originale del template. Quando andate a salvare, salverete un preset nell'Axe-Fx II mentre il file del template rimarrà inalterato sul vostro computer.

I template sono archiviati in una cartella dedicata. La posizione di default è:

```
~Documenti/Fractal Audio/Axe-Edit/presets/templates/
```

Potete cambiare la posizione della cartella dei template in **Settings | Preferences | Workspace | Preset Templates**

Create nuovi template utilizzando la funzione **Preset | Save as Template** o copiando direttamente nella vostra cartella dei template files .syx che contengono preset esportati o scaricati. Utilizzate il Finder/Explorer per cancellare o rinominare i template (ricordate che il nome del file è indipendente dal nome salvato nel template). Poiché la funzione **New from Template** utilizza una finestra "Import Preset" standard, potete creare qualsiasi struttura o sub directory all'interno di essa.

Altre Opzioni per Presets e Blocchi

Ci sono altre utilissime funzionalità nel menù **Preset**.

PRESET MENU	Note, Consigli e Trucchi
Clear Preset	Rimuove tutti i blocchi e cancella il nome del preset.
Initialize Preset	Inizializza ogni blocco al valore di default e imposta il nome del preset come "INIT".
Copy Preset	Copia l'intero preset nella clipboard.
Paste Preset	Incolla l'intero preset dalla clipboard.
Revert Preset	Annulla tutte le modifiche e riporta il preset all'ultima versione salvata.
Refresh Preset	Aggiorna Axe-Edit dall'Axe-Fx (quest'opportunità è stata creata nella remota possibilità che i valori mostrati in Axe-Edit non siano più sincronizzati con quelli sull'Axe-Fx).
Save Preset	Salva il preset. Questo comando fa la stessa azione del pulsante rosso "Save".

La Libreria dei Blocchi

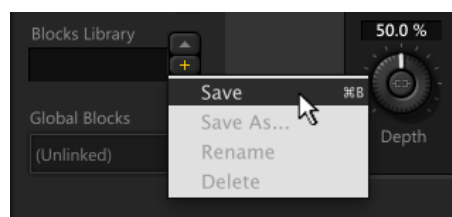
La Block Library è una delle caratteristiche più potenti di Axe-Edit. Permette di creare una libreria contenente le impostazioni preferite per ciascun tipo di blocco (AMP, CAB, DELAY, ecc). Un blocco salvato nella libreria include tutti i parametri (per entrambi gli stati X e Y) oltre alle impostazioni dei modifiers.

Per utilizzare la libreria potreste ad esempio impostare un blocco DRIVE (Tipo:T808 Mod; Drive: 6; Tone:2, Level:7, ecc.) e poi salvarlo come "My 808". Poi, quando state lavorando con un altro preset potreste richiamare il blocco salvato e tutte le sue impostazioni con pochi clicks.

È importante sottolineare che quando richiamate il blocco dalla libreria, il nuovo blocco non ha alcun legame con la copia originale sul vostro computer. Pensate alla libreria dei blocchi come lo "stampo per i biscotti". Cancellare o modificare l'originale non comporta alcun effetto sui blocchi creati partendo da esso.

Salvare e Gestire i Blocchi

Ci sono più modi per salvare i blocchi nella libreria. Il più semplice è quello di usare la finestra "blocks Library" che appare nell'angolo in basso a sinistra di Axe-Edit ogni volta che viene selezionato un blocco. Per utilizzarla semplicemente cliccate su "+" per far apparire un menù e selezionate "Save". Date un nome al blocco, premete OK e avrete creato un nuovo elemento nella libreria!



Potete anche usare la scorciatoia da tastiera (Mac: Cmd + B, Win: Ctrl + B) o scegliere **Block | Library | Save** dal menù principale di Axe-Edit. Troverete anche un comodo menù "Library" quando premete il tasto destro (o Ctrl-click) su qualsiasi blocco o posizione nella griglia.

Il menù che si apre premendo "+" nella finestra "Blocks Library" offre anche altre opzioni. Una volta che avete richiamato un blocco (si veda di seguito) potete apportare e salvare le modifiche o scegliere "Save As..." per creare una nuova voce partendo dalle impostazioni correnti. Rename e Delete permettono di gestire voci già esistenti nella vostra Blocks Library.

Dare un Nome ai Blocchi

Dovete dare un nome ogni volta che salvate un nuovo blocco nella libreria e ogni blocco deve avere un nome diverso all'interno della stessa libreria. In altre parole non potete avere due blocchi AMP che si chiamano "Eccezionale!". Blocchi di tipo diverso possono avere lo stesso nome; un blocco AMP e uno CAB nella stessa libreria possono chiamarsi entrambi "Eccezionale!"

Suggerimento: quando date i nomi, tenete presente che la libreria è organizzata per tipo di blocco. Se state salvando un Multidelay come "Shimmer" potete semplicemente chiamarlo "Shimmer" anziché "Multidelay Shimmer".

Richiamare i Blocchi

Per richiamare un blocco presente nella libreria utilizzate il menù a tendina presente nella finestra "Blocks Library" oppure selezionate qualsiasi spazio sulla griglia e scegliete **Block | Library | Recall...**

I blocchi nella libreria sono completamente intercambiabili in ciascuna delle istanze dello stesso blocco. Potete salvare un "FILTER 1", ad esempio, e richiamarlo come FILTER 1, 2, 3 o 4.

Blocchi su Disco

I Blocchi sono salvati in files singoli sul vostro computer nella cartella:

```
~/Documenti/Fractal Audio/Axe-Edit/Blocks
```

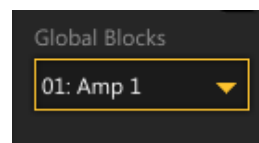
Potete cambiare la posizione di questa cartella nel menù **Settings | Preferences**.

Potete usare il Finder/Explorer del vostro computer per gestire gli oggetti nella vostra libreria (o scambiarli con altri utilizzatori di Axe-Fx). I files dei blocchi vengono organizzati automaticamente in sotto directory per tipo (AMP, CAB, DELAY, ecc.) ma è solo per vostra utilità; Axe-Edit è in grado di riconoscere tutti i files validi che incontra.

Blocchi di diversi modelli di Axe-Fx non sono compatibili fra loro. Allo stesso modo, diverse versioni del firmware possono creare situazioni di incompatibilità. Un messaggio di errore vi avvertirà di ogni problema e sarà creato un registro nella cartella dei Blocchi.

Global Blocks

Axe-Edit è in grado di gestire i Global Blocks, una delle funzioni dell'Axe-Fx II. Le funzioni Save and Link, Load and Link, Load without Linking e Unlink sono tutte supportate nella finestra "Global Blocks".



Se utilizzate i Global blocks, apprezzerete la possibilità di rimuovere i collegamenti ai global block quando ESPORTATE un preset o CREATE uno SNAPSHOT. Trovate questa opzione in **Settings | Preferences**.

Fate riferimento al Capitolo 6 del **Manuale Utente dell'Axe-Fx II** per maggiori informazioni sui Global Blocks.

Axe-Manage : Presets e Cabs

Finalmente un MANAGER che fa qualcosa oltre a rubare i soldi della band o far vestire il bassista in modo ridicolo! In termini informatici, "management" fa riferimento a organizzare, cancellare, spostare, duplicare, rinominare e altro. **Axe-Manage** vi permette di fare tutto questo e di più, con la possibilità di lavorare sia con i **Presets** che con i **Cabs**.

Lanciate Axe-Manage (scegliendo "Presets" o "Cabs") dal menù **Tools**. Nota: prima SALVATE in Axe-Edit qualsiasi modifica. L'interfaccia del Manager dovrebbe esservi familiare dato che si basa sullo stesso tipo di finestra che vi permette di scegliere presets, amps, tempo, ecc.

Tenete presente che come la finestra di selezione dei Cab, anche Axe-Manage Cabs mostra i nomi dei cabs UltraRes™ *in corsivo*.

Selezionare

- CLICcate semplicemente qualsiasi preset o cab per selezionarlo.
- CLICcate qualsiasi preset o cab, tenete premuto SHIFT e poi CLICcate un altro preset o cab per effettuare una selezione multipla.
- Tenete premuto CMD (Mac) o CTRL (Win) per selezionare più preset o cabs individualmente in posizioni diverse.
 - Potete usare questa tecnica anche per DESELEZIONARE oggetti precedentemente selezionati all'interno di un gruppo.
- Premete CMD+A (Mac) o CTRL+A per selezionare tutto.

Operazioni nel Menù Manager

Cliccate con il tasto destro o con control per accedere al menù Manager:

AZIONE	MAC	WINDOWS
Taglia/Cut	⌘ + X	CTRL + X
Copia/Copy	⌘ + C	CTRL + C
Incolla/Paste	⌘ + V	CTRL + V
Cancella/Clear	DELETE	BACKSPACE o DELETE
Rinomina/Rename*	F2	F2
Importa/Import*	⌘ + I	CTRL + I
Esporta/Export	⌘ + E	CTRL + E
Carica/Load* ¶	Return/Enter	Return/Enter

* = Solamente per selezioni singole. ¶ = Valido solo per i Presets.

Operazioni di Trascinamento (Drag & Drop)

Quando trascinate uno o più oggetti questi verranno **scambiati di posto** con quelli presenti nella posizione di destinazione.

Se tenete premuto **CMD** (Mac) o **CTRL** (Win) verranno **spostati** (lasciando una o più posizioni vuote).

Se tenete premuto **SHIFT**, gli oggetti selezionati verranno **copiati**.

Potete anche trascinare in Axe-Manage uno o più preset o cab dal vostro desktop o da una cartella qualsiasi (questo è un ottimo modo per installare i Cab-Pack!).

Salvare le Modifiche

Axe-Manage attende prima di applicare qualsiasi modifica fin quando voi premete il pulsante SAVE. Questo è sia un sistema di sicurezza che di efficienza. Quando vengono effettuate delle modifiche non salvate, gli oggetti interessati **diventano rossi** e sono identificati da un punto •

Premete il pulsante SAVE per far diventare le modifiche permanenti. Premete il pulsante CLOSE per chiudere Axe-Manage senza salvare. Gli oggetti modificati dopo aver salvato **diventeranno verdi** ed il punto verrà rimosso.

Preferenze

Il menu **Settings | Preferences** include le opzioni ed i percorsi utilizzati da Axe-Edit, oltre ad altre utili informazioni.

SEZIONE	VOCE	NOTE
General	Ports	Mostra le porte di input e output usate da Axe-Edit. Dal momento che il programma seleziona automaticamente le porte USB per un Axe-Fx II collegato, probabilmente non avrete mai la necessità di fare manualmente questa selezione.
	MIDI Settings	Mostra le impostazioni per il MIDI Channel e il Display Offset dell'Axe-Fx collegato.
	Controls	Knob Mode determina come i potenziometri reagiranno al movimento del mouse. Linear (default) – I valori dei potenziometri aumentano man mano che il mouse viene trascinato, mantenendo premuto il pulsante, lontano dal centro del potenziometro stesso. Muovetelo in alto o a destra per aumentare il valore, in basso o a sinistra per diminuirlo. La variazione più veloce si ottiene muovendo il mouse in direzione “nordest” o “sudovest”. Circular – L’indicatore sul potenziometro segue la freccetta del mouse mentre effettuate il movimento circolare mantenendo premuto il pulsante.
	Wheel/Scroll Action	Normalmente non vi è motivo per modificare questa impostazione ma se per qualsiasi motivo l’azione del Vostro touchpad o mouse fosse invertita, impostate il valore su Reverse .
Workspace	Snapshots	Imposta la posizione dove verranno creati gli Snapshots (si veda pag. 7).
	Block Library	Imposta la directory principale della “Block Library”. Axe-Edit scansiona questa cartella e tutte le sottodirectory alla ricerca di oggetti validi per la creazione della libreria dei blocchi.
	Preset Templates	Imposta la posizione per entrambe le opzioni Preset New from Template e Preset Save as Template
Refresh	Preset Names Cab Names	Aggiorna i nomi di tutti i Presets o Cabs . Tipicamente l’aggiornamento avviene in automatico, ma questo intervento manuale viene fornito nel caso i nomi dei Preset/Cab nella finestra di selezione o in Axe-Manage non venissero sincronizzati quando collegate l’hardware.
	Block Definitions	Le definizioni dei Blocchi vengono aggiornate automaticamente quando installate un nuovo firmware per l’Axe-Fx II. Questa opzione serve solo in caso ci fossero dei problemi.
Options		Varie opzioni DI Axe-Edit che si descrivono da sole.

Elenco delle Scorciatoie da Tastiera

SEZIONE	AZIONE	MAC	WINDOWS
PRESET			
	Pulisci il Preset	⇧ + ⌘ + DEL	CTRL + SHIFT + DEL
	Inizializza il Preset	⇧ + ⌘ + I	CTRL + SHIFT + I
	Aggiorna il Preset	⇧ + ⌘ + F5	CTRL + SHIFT + F5
	Ripristina il Preset	⇧ + ⌘ + F12	CTRL + SHIFT + F12
	Salva il Preset	⌘ + S	CTRL + S
	Salva il Preset in una nuova posizione	⇧ + ⌘ + S	CTRL + SHIFT + S
	Salva lo Snapshot	^ + ⇧ + ⌘ + S	CTRL + SHIFT + ALT + S
	Importa un Preset	^ + ⇧ + ⌘ + I	CTRL + SHIFT + ALT + I
	Esporta il Preset	^ + ⇧ + ⌘ + X	CTRL + SHIFT + ALT + X
BLOCCHI			
	Taglia il Blocco Selezionato	⌘ + X	CTRL + X
	Copia il Blocco Selezionato	⌘ + C	CTRL + C
	Incolla il Blocco Selezionato	⌘ + V	CTRL + V
	Cancella il Blocco/Cavo Selezionato	DELETE	DEL/BACKSPACE
	Inizializza	⌘ + I	CTRL + I
	Scollega Tutto	⌘ + D	CTRL + D
	Salva il Blocco Selezionato nella Libreria	⌘ + B	CTRL + B
	Bypass/Attiva	SPACE	SPACE
SCENE			
	Seleziona le Scene	⌘ + 1,2,3... etc.	CTRL + 1,2,3... etc.
VARIE			
	Tuner	⌘ + T	CTRL + T
	Axe-Manage	⌘ + M	CTRL + M
	Preferenze	⌘ + P	CTRL + P
	Pausa nella connessione	F8	F8
GRIGLIA			
	Inserisci uno Shunt	⌘ + U	CTRL + U
	Navigazione	Arrow Keys	Arrow Keys
EDITOR			
	Aumenta la precisione del potenziometro /Fader	UP	UP
	Diminuisce la precisione del potenziometro /Fader	DOWN	DOWN
	Aumento veloce del potenziometro /Fader	⌘ + UP	CTRL + UP
	Decremento veloce del potenziometro /Fader	⌘ + DOWN	CTRL + DOWN
	Regola il potenziometro/Fader	Mouse Wheel	Mouse Wheel
	Regolazione rapida del potenziometro/Fader	⌘ + Mouse Wheel	CTRL + Mouse Wheel
	Valore di Default del Parametro	Double-Click the Knob/Slider	Double Click-the Knob/Slider
	Mostra la schermata del modifier per il parametro selezionato	M	M
PICKER			
	Mostra la finestra di selezione dei Preset	P	P
	Naviga nelle Banks	⌘ + LEFT/RIGHT	CTRL + LEFT/RIGHT
	Naviga all'interno della finestra di selezione dei Preset	Arrow Keys	Arrow Keys
	Carica la selezione corrente	Return/Enter	Return/Enter

Risoluzione dei Problemi di Connessione

Generalmente Axe-Edit dovrebbe rilevare il vostro Axe-Fx II e collegarsi automaticamente. Quando accadono dei problemi vedrete l'indicazione "Disconnected" (sopra al logo del programma) o l'avviso "Communication failure: Axe-Edit was unable to complete the communication request due to time-out." Di seguito trovate alcuni consigli per risolvere i problemi di connessione:

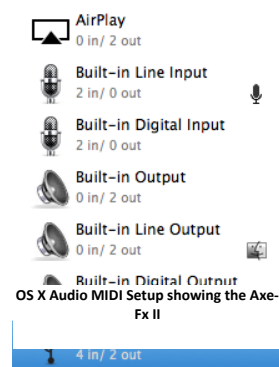


- ✓ Provate ad impostare o a reimpostare manualmente le due porte in **Settings | Preferences | Ports**
- ✓ Assicuratevi che il vostro Axe-Fx II sia connesso via USB e che abbiate installato i **drivers** più recenti scaricabili da <http://support.fractalaudio.com>. Per avere la conferma dell'installazione del driver e della relativa versione:
 - In **Windows**, trovate l'opzione **Aggiungi Rimuovi Programmi** o **Disinstalla un Programma** nel Pannello di Controllo per le voci seguenti. Nota: le voci potrebbero apparire in un ordine diverso in funzione di come avete impostato l'ordinamento. Controllate attentamente.
 - **Axe-Fx II driver v1.67.0** (o più recente)
 - **Axe-Fx USB driver 1.68** (o più recente)
 - **Windows Driver Package – Fractal Audio Systems (axefx2load) USB (05/15/2011) 1.0.0.9** o più recente.

Windows Driver Package - Fractal Audio Systems (axefx2load) USB (05/15/2011 1.0.0.9)	Fractal Audio Systems	6/6/2014
Fractal Audio Systems USB Driver Package 2014.06.06	Fractal Audio Systems	6/6/2014
Fractal Audio Systems USB Audio Driver v2.23.0	Fractal Audio Systems	6/6/2014

Windows: voci presenti nella sezione **Aggiungi Rimuovi Programmi**

- In **OS X**, cercate nella sezione **Audio MIDI Setup | Audio Devices** (trovatela con Spotlight) una periferica chiamata "Axe-Fx II". Potete cercare l'Axe-Fx II anche in **Audio MIDI Setup | MIDI Studio**. NON dovrebbe risultare disabilitata. Quando un'altra unità di altro produttore crea problemi, creare una nuova "Configurazione" può aiutare a risolvere il problema.
- ✓ Axe-Edit richiede che l'Axe-Fx II abbia un firmware compatibile. I Firmware aggiornati possono essere scaricati da <http://support.fractalaudio.com> e installati usando Fractal-Bot, la nostra utility gratuita. <http://www.fractalaudio.com/>
- ✓ Effettuate il Reboot! Spegnete Axe-Edit, spegnete l'Axe-Fx e spegnete il vostro computer. Riaccendete il vostro computer, l'Axe-Fx e riaprite Axe-Edit.
- ✓ Assicuratevi che il vostro Axe-Fx sia collegato direttamente al vostro computer piuttosto che ad un hub USB. Di solito è da preferire una porta USB sul pannello POSTERIORE poiché a volte le porte anteriori usano un hub integrato. Provate anche a cambiare porta USB o cavo USB.
- ✓ Se usate Win 7 o Win 8 provate a fare tasto destro sul collegamento di Axe-Edit e a selezionare "Esegui come Amministratore"
- ✓ Provate ad eseguire i passi seguenti per resettare l'impostazione delle porte:
 1. Accendete il vostro Axe-Fx II.
 2. Lanciate Axe-Edit e andate nel menù **Settings | Preferences**.
 3. Impostate entrambe le porte su "<< none >>"
 4. Chiudete la finestra delle Preferenze e chiudete Axe-Edit.
 5. Ri-lanciate Axe-Edit.
 6. Aprite **Settings | Preferences** e selezionate le porte MIDI Axe-Fx II IN e OUT. Dovreste vedere un segno di spunta "verde" vicino a ciascuna porta selezionata.
 7. Chiudete la finestra delle preferenze. Ora Axe-Edit dovrebbe comunicare con l'Axe-Fx II.
- ✓ Nei primi giorni dopo il lancio di Axe-Edit 3.0, alcuni utenti hanno dovuto cancellare i loro User Cabs dall'unità prima che il software si connettesse. Presumibilmente questo era dovuto a qualcosa legato ad applicazioni di altri produttori o beta software; questo problema ora non si è più ripresentato.



Se questi suggerimenti non hanno risolto il vostro problema di connessione, vi chiediamo di contattarci a http://support.fractalaudio.com_o_support@g66.eu.

Per favore, fateci sapere quali, delle attività consigliate sopra, avete già provato.

Frequently Asked Questions

Q: A volte ho dei problemi quando scollego il cavo USB prima di chiudere Axe-Edit.	A: Vi invitiamo a chiudere Axe-Edit PRIMA di collegare o scollegare il cavo USB dall'Axe-Fx II. Se il cavo USB dovesse scollegarsi, chiudete e riaprite Axe-Edit.
Q: Ho dei problemi quando cerco di editare il mio Axe-Fx II dal pannello frontale mentre Axe-Edit è attivo. Lo schermo continua a cambiare!	A: Axe-Edit può cambiare i menù o le pagine mostrate sullo schermo dell'Axe-Fx. Questo è normale. Vi raccomandiamo di evitare l'uso del pannello frontale quando Axe-Edit è in funzione.
Q: Axe-Edit 3.0 non funziona con il mio Standard/Ultra o Axe-Fx II con un vecchio firmware	A: Axe-Edit richiede un Axe-Fx II con il firmware 11.0 o più recente.
Q: Axe-Edit non cambia i preset o li cambia in modo casuale.	A: Controllate le seguenti impostazioni nel menù I/O MIDI del vostro Axe-Fx II: <ul style="list-style-type: none">• PROG CHANGE: ON• MAPPING MODE: NONE
Q: Il tuner non funziona.	A: Controllate le seguenti impostazioni nel menù I/O MIDI del vostro Axe-Fx II: <ul style="list-style-type: none">• SEND REALTIME SYSEX: ALL
Q: Il Tap Tempo non funziona.	A: Assicuratevi che TEMPO TAP sia impostato su "14" nel menù I/O CTRL del vostro Axe-Fx II.
Q: Il mio LOOPER non risponde ai controlli.	A: Attualmente il Looper richiede che i CC# impostati nel menù I/O MIDI del vostro Axe-Fx II siano quelli di default
Q: Come faccio a gestire gli User Cabs?	A: Vi invitiamo ad usare Fractal-Bot per gestire gli User Cabs.
Q: Come faccio a fare il backup o il ripristino delle mie Banks?	A: Utilizzate Fractal-Bot per lavorare con le bank.
Q: Come faccio ad aggiornare il firmware del mio Axe-Fx?	A: Vi invitiamo ad utilizzare Fractal-Bot per aggiornare il firmware dell'Axe-Fx.
Q: L'inserimento manuale dei valori MIN e MAX dei modifier non funziona.	A: Questo è un limite legato a come Axe-Edit e l'Axe-Fx interagiscono. Si tratta di un aspetto limitato ai valori MIN e MAX della schermata modifier.
Q: Alcune modifiche in Axe-Edit non vengono mostrate sul mio MFC-101 (o viceversa)	A: Questo è normale. Alcune modifiche in un sistema non vengono mostrate in tempo reale sull'altro.
Q: A chi posso far riferimento per ulteriore aiuto?	A: Il nostro forum http://forum.fractalaudio.com ha due sezioni interamente dedicate all'Axe-Edit. Potete anche contattarci attraverso http://support.fractalaudio.com o support@g66.eu
Q: Quando (inserite qui la funzione che vorreste vedere in Axe-Edit) verrà aggiunta?	A: Al momento non abbiamo nessun programma predefinito ma lo sviluppo di Axe-Edit è continuo.

Se avete altre domande, visitate il nostro forum <http://forum.fractalaudio.com> dove avrete la possibilità di incontrare e ricevere aiuto da altri utenti, oppure contattate il Supporto Fractal attraverso <http://support.fractalaudio.com> o support@g66.eu.

* * *

