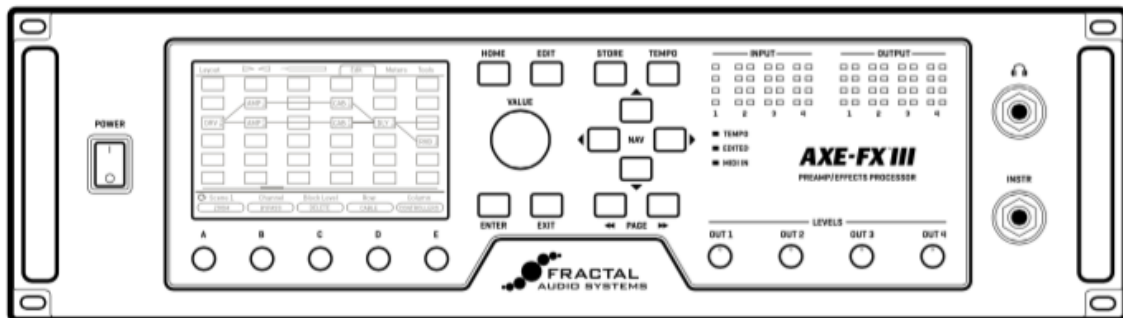




# ***AXE-FX<sup>TM</sup> III***

## **PREAMP/EFFECTS PROCESSOR**



# MANUAL DEL USUARIO

<b>1 INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>	CONFIGURAR LOS CANALES .....	47
BIENVENIDO AL AXE-FX III .....	4	SELECCIONAR ESCENAS .....	48
RESUMEN DE CARACTERÍSTICAS .....	5	CONFIGURAR LAS ESCENAS .....	48
EL MENU <i>SETUP</i> .....	6	SELECCIONAR REMOTAMENTE ESCENAS Y	
GUÍA RÁPIDA DE CONEXIÓN .....	7	CANALES .....	49
AJUSTE DE NIVELES .....	8	MAPEADO DE CAMBIO DE PROGRAMA .....	50
CABLES HUMBUSTER™ .....	9	ENVIAR MIDI CON LAS ESCENAS .....	50
MONO O ESTÉREO .....	9	NIVELES DE ESCENA .....	50
LA PÁGINA <i>HOME</i> : PRESETS .....	10	LA ESCENA POR DEFECTO .....	50
INTRODUCCIÓN A LA PARRILLA DE EFECTOS ..	11	ESCENAS, CANALES Y MODIFICADORES .....	50
INTRODUCCIÓN A LAS ESCENAS Y CANALES ....	12	SCENE REVERT .....	51
GUÍA RÁPIDA DE EDICIÓN EN LA PARRILLA .....	13		
GUÍA RÁPIDA DE EDICIÓN DE BLOQUES .....	13	<b>7 NIVELAR LOS PRESETS .....</b>	<b>51</b>
VISTA GENERAL DEL USB .....	14	MÉTODO DE NIVELACIÓN .....	53
FRACTAL-BOT Y AXE-EDIT III .....	14	NIVELES DE BYPASS DE BLOQUE .....	54
CONEXIÓN DIRECTA DE PEDALES .....	14		
CONFIGURAR UN PEDAL DE EXPRESIÓN GLOBAL		<b>8 GUÍA DE BLOQUES .....</b>	<b>55</b>
.....	15		
CONFIGURAR UN PEDAL DE VOLUMEN GLOBAL	16	<b>9 MODIFICADORES .....</b>	<b>56</b>
		CREAR UN MODIFICADOR .....	56
<b>2 VISTA GENERAL DEL HARDWARE.. 16</b>		TUTORIAL: PEDAL DE WAH .....	57
EL PANEL FRONTAL .....	17	VISTA GENERAL DE LAS FUENTES DE	
EL PANEL TRASERO .....	18	MODIFICADOR .....	58
		PARÁMETROS DE LOS MODIFICADORES .....	59
<b>3 USB .....</b>	<b>20</b>	CONTROLADORES INTERNOS .....	62
INTEGRACIÓN CON UN ORDENADOR .....	20	TUTORIAL: CONTROLADORES MANUALES .....	63
MIDI POR USB .....	21	METRÓNOMO .....	63
ENTRADAS Y SALIDAS USB .....	21	CONTROLADORES EXTERNOS .....	64
AUDIO DE SISTEMA EN MAC OS X .....	22	LISTA DE MODIFICADORES .....	64
RE-AMPING POR USB .....	23	TUTORIAL: CONTROLADORES DE ESCENA .....	65
<b>4 CONFIGURACIÓN .....</b>	<b>25</b>	<b>10 TEMPO .....</b>	<b>66</b>
PRINCIPIOS GENERALES .....	25	SINCRONIZAR LOS PARÁMETROS DE SONIDO ..	67
FRFR/DIRECTO .....	26		
MONITOR FRFR + FRFR a P.A. ....	27	<b>11 EL AFINADOR .....</b>	<b>68</b>
ETAPA DE POTENCIA Y PANTALLA .....	28	FUNCIONES AVANZADAS DEL AFINADOR .....	68
ETAPA DE POTENCIA Y PANTALLA +		MINI AFINADORES .....	68
FRFR/DIRECTO .....	29		
EL MÉTODO <i>DE LOS CUATRO CABLES</i> ("4CM") ..	30	<b>12 EL MENÚ <i>SETUP</i> .....</b>	<b>69</b>
SOLO PROCESADOR DE EFECTOS ("POST") .....	31	EL MENÚ <i>FOOT CONTROLLERS</i> .....	69
SOLO PROCESADOR DE EFECTOS ("PRE") .....	32	EL MENÚ <i>GLOBAL SETTINGS</i> .....	69
INSERTAR EQUIPO EXTERNO .....	33	EL MENÚ <i>I/O</i> .....	72
CONFIGURACIONES MULTI I/O .....	34	UTILIDAD DE CAPTURA DE IRs .....	74
		EI MENU <i>MIDI/REMOTE</i> .....	75
		EL MENÚ <i>UTILITIES</i> .....	79
<b>5 PRESETS .....</b>	<b>35</b>		
VISTA GENERAL .....	35	<b>13 CONTROLADORAS FC .....</b>	<b>80</b>
LA PARRILLA DE DISTRIBUCIÓN .....	36		
TRABAJAR CON BLOQUES .....	37	<b>14 CAPTURA DE IRs .....</b>	<b>81</b>
CABLES CONECTORES .....	38	CONFIGURACIÓN DEL MÉTODO 1: <i>MIC ONLY</i> .....	82
INVENTARIO DE BLOQUES .....	41	CONFIGURACIÓN DEL MÉTODO 2: <i>MIC + DI</i> .....	83
EJEMPLOS DE PRESETS .....	42	CAPTURAR RESPUESTAS DE IMPULSO .....	84
EDITAR LOS BLOQUES DE EFECTO .....	43		
GUARDAR LOS CAMBIOS .....	44	<b>15 TEMAS ADICIONALES .....</b>	<b>86</b>
LÍMITES DE CPU PARA PRESETS .....	45	FRACTAL-BOT .....	86
		COPIAS DE SEGURIDAD Y RESTAURACIÓN .....	86
<b>6 ESCENAS Y CANALES .....</b>	<b>46</b>	ACTUALIZACIONES DE FIRMWARE .....	87
VISTA GENERAL .....	46	RECUPERACIÓN .....	88
CAMBIAR CANALES .....	47	AYUDA .....	88
		BLOQUES GLOBALES .....	89

PÁGINA PERFORMANCE CONTROL .....	91
CARGAR CABS DE USUARIO .....	93
AXE-CHANGE .....	94
ATAJOS.....	95
SPILOVER.....	95

ENVIAR MIDI .....	97
PREGUNTAS FRECUENTES.....	99
TABLAS DE REFERENCIA MIDI.....	101

<b>16 ESPECIFICACIONES.....</b>	<b>107</b>
IMPLEMENTACIÓN MIDI .....	109

# 1 INTRODUCCIÓN

## BIENVENIDO AL AXE-FX III

El Axe-Fx III es el último producto en nuestra larga línea de procesadores de guitarra líderes en la industria, y la unidad más potente del mundo en su clase. Nuestra visión para la nueva plataforma ha sido la de crear un producto que suena mejor, hace más cosas, y es más fácil de utilizar que nunca, con los mejores ingredientes y espacio para poder crecer. El Axe-Fx III dispone de nuestra última tecnología “Cygnus” de modelado de amplificadores, además de simulaciones de altavoces UltraRes™, nuestros legendarios algoritmos de efectos, y mucho más

Fractal Audio Systems es conocido por su preciso modelado de amplificadores, con el sonido y la sensación de los amplis de válvulas reales. El Axe-Fx III porta esta misma bandera bien alta, incluyendo todos nuestros modelos de amplis actuales y espacio para muchos otros por venir, todos ellos funcionando en una nueva plataforma diseñada para el futuro. “Cygnus” recoge el testigo donde lo dejó “Ares”, con mejoras y actualizaciones permanentes. Algunos preguntarán: “¿Y cómo puede seguir mejorando después de todos estos años?” En el Axe-Fx III descubrimos que siempre hay lugar para mejorar y evolucionar cuando el compromiso con la excelencia es genuino.

El hardware se ha rediseñado completamente para obtener un nuevo y optimizado flujo de trabajo. La piedra angular es un impresionante visor en color de alto contraste con 30 veces la resolución de nuestros productos anteriores. Este visor trabaja junto a cinco nuevos codificadores rotatorios con función de pulsación. Estos botones pueden realizar distintas funciones según la pantalla en la que nos encontremos, con etiquetas que muestran de forma dinámica la función correspondiente. El resultado final es una experiencia de uso más intuitiva al primer contacto. El visor funciona también de forma sobresaliente en la animación de indicadores, modificadores, etc.

La potencia y los recursos se han ampliado enormemente, con dos DSPs “Keystone” de 1 GHz con casi tres veces la potencia del Axe-Fx II y dos procesadores adicionales a cargo de los gráficos y del USB. Entre los periféricos se hallan 4GB de rapidísima memoria PC1600 DDR3, cientos de Mb de memoria FLASH, nuestra FPGA propietaria y mucho más. El número de entradas y salidas es algo más del doble de nuestros productos anteriores, y también se ha incrementado la flexibilidad de ruteado, con Bloques de entrada y salida dedicados, que ofrecen más opciones en el diseño de presets y rigs. Todas las salidas jack 1/4" disponen de nuestra tecnología Humbuster™ para ayudar a reducir el ruido causado por bucles de masa.

Hemos logrado una aún mejor calidad de sonido gracias a un recorrido de la señal de grado audiófilo. La diferencia salta a la vista por su nivel de ruido aún más bajo, claridad prístina, y mejor rendimiento de audio por USB que la mayoría de los interfaces de audio. La integración de audio para el ordenador incluye ahora un interfaz 24-bit/48k 8x8 de calidad profesional que permite grabar varias pistas de audio procesado al mismo tiempo, más función DI. Se ha mejorado el trabajo de re-amping mediante la monitorización independiente de las pistas de acompañamiento y del sonido de la guitarra.

Físicamente, el Axe-Fx III continúa nuestra tradición de combinar un diseño extraordinario con una calidad de fabricación suficientemente robusta como para resistir los rigores de la vida en ruta. La unidad está alojada en un recinto de acero con un frontal y embellecedores de aluminio anodizado, con un logo luminoso con la leyenda Axe-Fx III.

Axe-Edit™ III, una nueva versión de nuestro editor para Mac o PC, viene repleta de nuevas funciones como el modo Quickbuild, un gestor de Escenas, y escalado de ventanas para monitores de 5K o más.

Por supuesto, la unidad dispone de firmware actualizable, lo cual significa que lo mejor está aún por llegar gracias a nuestras actualizaciones gratuitas. Este manual también es aplicable a la versión Mark II del Axe-Fx III, introducida en 2020.

Esperamos que disfrutes usando tu Axe-Fx III tanto como nosotros lo hemos hecho diseñándolo y tocando con él.

# RESUMEN DE CARACTERÍSTICAS

- Robusto chasis de acero de 3U con un elegante panel frontal de aluminio anodizado y logo "Axe-Fx III" iluminado.
- Dos DSPs 1-GHz "Keystone" de 1GHz, con casi el triple de potencia que el Axe-Fx II.
- 4Gb de rapidísima memoria PC1600 DDR3 y cientos de megas de memoria FLASH y FPGA propietaria.
- Procesadores dedicados para gráficos y USB.
- Rueda VALUE con un encoder óptico con una vida de más de 1,000,000 de rotaciones.
- El recorrido de la señal de grado audiófilo rinde la más alta calidad de sonido, a la vez que la más baja THD y nivel de ruido que cualquier otro producto que hayamos creado.
- Entradas de instrumento frontales y traseras auto conmutables, ambas con "Secret Sauce IV".
- Tres entradas estéreo: 1 con combos XLR/1/4", dos con entradas 1/4" balanceadas.
- Cuatro salidas estéreo: 1 con XLR, 1 con XLR y 1/4", y 2 con 1/4".
- La tecnología Humbuster en todas las salidas 1/4" ayuda a reducir el ruido por bucles de masa.
- Salida de auriculares en el panel frontal.
- Indicador LED en el panel frontal para visualización instantánea de los niveles.
- Interfaz fácil de usar, que permite una edición intuitiva y eficiente.
- Impresionante visor en color con 30 veces más resolución que nuestros productos anteriores.
- Indicadores en pantalla animados para cada bloque, entrada, salida, etc.
- 5 botones dinámicos con etiquetas en pantalla para distintas funciones al girar o pulsar.
- 512 memorias de preset (1024 en el Mark II) , cada una de ellas representando un rig completo de ampli(s), pantalla(s) y efectos.
- La nueva disposición 14x6 de la parrilla permite presets mayores que los del Axe-Fx II, AX8, FX8, y FM3.
- La nueva vista "Zoom" muestra toda la parrilla en una sola página.
- 8 "Escenas" etiquetables por preset, que funcionan como "presets dentro de un preset".
- Nuevo concepto revolucionario de "Canales" para permitir una conmutación sin interrupciones de hasta cuatro canales por bloque.
- Herramientas integradas para copiar canales y escenas dentro de un preset.
- Cientos de precisos modelos de amplificadores, con el sonido y la sensación real de los amplificadores de válvulas.
- Nuevo bloque Cab, con un mezclador multicanal al estilo de "Cab-Lab" que puede cargar hasta 4 IRs.
- 2,048 Cabs de fábrica, 189 Cabs "Legacy" Cabs (del Axe-Fx II), 2,048 Cabs de usuario y 16 memorias temporales.
- Irs de fábrica de Fractal Audio, y los mejores de entre otros creadores.
- Los presets pueden disponer ahora de hasta cuatro bloques Compressor, Drive, y Delay.
- Nuevos bloques: Plex Delay, Ten-Tap Delay, Multiplexer, Realtime Analyzer, etc.
- Los tipos de efecto recrean sonidos clásicos con solo girar un botón. Entre los distintos tipos se encuentran 37 drives, 44 reverbs, 32 delays, y muchos más.
- Entre los nuevos tipos de efectos se incluyen el Chorus Tri-stereo, y bloques Phaser y Flanger de modelado avanzado.
- Bloque Pitch mejorado, con una detección del pitch aún más rápida.
- La Reverb mejorada es aún más rica y suave que nunca.
- Nueva entrada "Input EQ" completamente paramétrica en el bloque Amp.
- Looper estéreo completamente renovado de hasta 5.8 minutos con función deshacer.
- Tone Matching para clonar cualquier sonido, ahora en UltraRes.
- La función de captura de IRs integrada te permite crear tus propias IRs de altavoz.
- Los nuevos Bloques Input y Output hacen que el ruteo sea más flexible que nunca.
- Afinador mejorado y más rápido, con una nueva interfaz.
- Audio USB 8x8 con mejor rendimiento en audio que la mayoría de interfaces.
- Bloque USB Input dedicado, para reamping o procesamiento de pistas.
- La función de MIDI a través de USB entre el Axe-Fx III y el ordenador es 10 veces más rápida que en el Axe-Fx II.
- Puertos MIDI IN, OUT y THRU.
- Una abundante implementación MIDI que permite un control remoto extensivo.
- El nuevo bloque "Scene MIDI" permite a cada escena transmitir hasta 8 mensajes MIDI PC/CC al cargarse.
- Transmisión PC/Banco por MIDI opcional al cargar un preset.
- Dos jacks PEDAL integrados para pedales de expresión, como el EV-1 y EV-2 de Fractal Audio.
- Nuevo conector FASLINK 2 para nuestra nueva generación de pedaleras controladoras de la serie "FC".
- La nueva arquitectura "Cliente-Servidor" permite que varias pedaleras FC y Axe-Edit controlen el Axe-Fx III y se actualicen entre sí instantáneamente y sin interrupciones.
- Puedes encadenar las pedaleras FC para configurar una "Mega-pedalera" o para permitir que el músico y el técnico de escenario compartan responsabilidades en sistemas clonados.
- A prueba del futuro: como siempre, un firmware actualizable garantiza actualizaciones gratuitas en años venideros.
- La copia de respaldo del firmware integrada permite una rápida recuperación en caso de complicaciones durante la actualización.
- ¡Y mucho más...!

# EL MENU *SETUP*

A lo largo de este manual te dirigiremos al menú **SETUP** del Axe-Fx III para que puedas acceder a una serie de opciones, entre las que se incluyen I/O, MIDI, ajustes globales, etc. Se contemplan las siguientes áreas:

- El menú **Foot Controllers** incluye todos los ajustes de las pedaleras FC Series.
- El menú **Global Settings** incluye las opciones que controlan el comportamiento del Axe-Fx III.
- El menú **I/O** contiene los ajustes de todas las entradas y salidas, incluyendo niveles, opciones de audio y de los pedales conmutadores y de expresión conectados directamente al Axe-Fx III.
- La utilidad **IR Capture** se utiliza para crear tus propias respuestas de impulso como “Cabs de Usuario”.
- El menú **MIDI/Remote** contiene los ajustes MIDI, además de varias páginas con asignaciones a controladores remotos para las numerosas funciones a tal efecto del Axe-Fx III.
- El menú **Utilities** dispone de indicadores de información, además de un control de ajuste de brillo de la pantalla.

Para acceder y usar el menú **Setup**:

- Pulsa **HOME**
- Pulsa el botón **E** para acceder al menú principal de Setup.
- Usa los botones **NAV** o el botón “**A**” para seleccionar un sub-menú y pulsa **ENTER** para realizar una selección.
- Utiliza los botones **PAGE** y **NAV** para moverte por el menú, y **VALUE** y los botones **A-E** para realizar cambios.
- Pulsa **HOME** en cualquier momento para volver a la pantalla principal.
- NOTA: los cambios realizados en el menú **Setup** surten efecto inmediatamente y no es necesario guardarlos.

Usa los links a continuación para acceso instantáneo a los temas relativos a **Setup** en este manual

## SETUP

❖ <b>Pedaleras controladoras</b>	Sección 13
❖ <b>Ajustes Globales</b>	Página 67
❖ <b>I/O</b>	Página 69
❖ <b>Captura de IRs</b>	Sección 14
❖ <b>MIDI/Remote</b>	Página 73
❖ <b>Utilidades</b>	Página 77

# GUÍA RÁPIDA DE CONEXIÓN

El modo quizás más rápido y flexible de disfrutar de tu Axe-Fx III es a través de un sistema de rango completo, como unos monitores de estudio, un PA de alta calidad, o pantallas de altavoces full-range diseñadas específicamente para guitarra. Todos los presets de fábrica están diseñados para este tipo de sistema.

Sin embargo, el Axe-Fx III es increíblemente flexible, y puedes utilizarlo en muchos otros tipos de configuración, incluyéndose los que integran amplificadores de válvulas, grabación por USB, con equipos externos de otros fabricantes, etc.

Puedes encontrar otros diagramas de configuración en la Sección 4 de este manual.

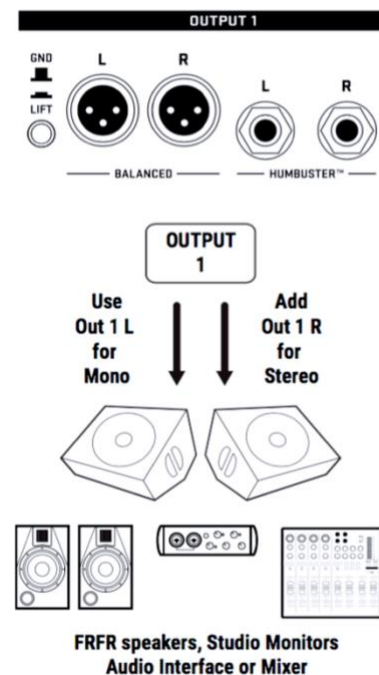
Las instrucciones más básicas de configuración son las siguientes:

1. Comienza con todos los botones de nivel bajados. Conecta tu guitarra a la entrada de instrumento frontal o trasera (**Input 1**).

El Axe-Fx III funciona también óptimamente con un bajo u otros instrumentos.

2. Conecta **Output 1** a tu mesa de mezclas, monitores de estudio, interfaz de audio, sistema PA, altavoces full-range, entrada de etapa de potencia, etc.
  - En un sistema mono, utiliza **Out 1 Left**.
  - Para estéreo opcional, conecta también **Out 1 Right**.
  - Usa las **XLR Outputs** para conectar a entradas balanceadas, o usa las salidas Jack ¼ cuando conectes a entradas no balanceadas.
  - Utiliza cables **Humbuster** con salidas Jack ¼ para reducir el zumbido de bucles de masa.

3. Gira el botón **OUT 1** en el panel frontal y ajusta el nivel en tus monitores según desees.



Explora las opciones entre los presets de fábrica girando la rueda **VALUE**.

Selecciona entre las escenas utilizando **NAV Up/Down**.

## FAQ: ¿Por qué full-range?

Un sistema FRFR (full-range, flat response) trata de reproducir todo el espectro auditivo sin colorear. En comparación, la mayoría de altavoces para guitarra tienen un rango limitado, colorean el sonido y con una respuesta limitada en graves y agudos. Cada pantalla de altavoces tiene su efecto particular en el sonido, y un ampli combo 1x12 abierto jamás podrá sonar como una pantalla 4x12. En comparación, unos monitores de estudio de rango completo y respuesta plana, unos altavoces de PA de alta calidad, y unos altavoces FRFR de diseño específico para guitarra deben poder mostrar *cualquier cosa* que reproduzcas a través de ellos. El resultado sónico de una ruta de señal modelada en su totalidad es en realidad más cercana a lo que oírías en una mezcla final o grabación, y por tanto suena mejor cuando se reproduce a través de un sistema diseñado para el rango completo. Por supuesto, existen otras muchas posibilidades, como demostramos con los muchos ejemplos que encontrarás en la Sección 4 de este manual.

# AJUSTE DE NIVELES

Ajustar los niveles de forma apropiada es algo crítico, pero a la vez muy fácil, y en el Axe-Fx III dispones de abundantes indicadores que te informan sobre ellos.

## NIVELES DE ENTRADA

El Axe-Fx III sale de fábrica listo para usar con la guitarra o el bajo típicos, pero has de comprobar que la salida de tu guitarra no clipea las entradas.

Conecta tu guitarra a la entrada **Instrument**. Selecciona la pastilla de mayor volumen en tu guitarra y abre todos los controles a tope. Toca con fuerza para empujar los niveles y no pierdas de vista los LEDs del indicador **INPUT 1** del panel frontal. Un LED en rojo en el indicador de entrada muestra un nivel de -6dB, lo cual está aún por debajo del nivel de clipeo. Ajusta el control **Trim** de entrada de forma que cuando toques con más fuerza, el LED rojo se ilumine esporádicamente. También funciona si una guitarra con baja salida no llegue a tocar el rojo. En general, debes ajustar los niveles de entrada lo más alto posible sin que clipee:

- Pulsa Page hasta llegar a la página **Input** del menú **I/O** en la página **SETUP**.
- Reduce los niveles de entrada en **Input 1/Instrumento** usando el botón **A**.

Las entradas **Input 2, 3 y 4** pueden ajustarse usando este mismo método. Cada una dispone de su propio parámetro **Input Trim** en la página **Input** del menú **I/O** en la página **SETUP**.

También puedes monitorizar todos los niveles en la página **Meters** del menú **HOME**.



*Excepto en configuraciones muy bajas, el ajuste de nivel de entrada no afecta a los niveles de ganancia. A medida que ajustas el nivel del convertor A/D su salida lo compensa apropiadamente, de forma que la señal permanece exactamente igual cuando llega a la parrilla y es procesada por los amplificadores o efectos virtuales.*

## NIVELES DE SALIDA

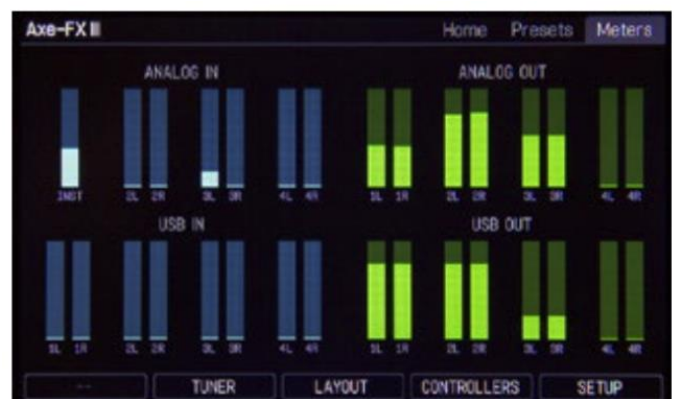
Los niveles de salida son muy fáciles de monitorizar en el indicador del panel frontal y fáciles de controlar utilizando los cuatro botones **LEVEL** del panel frontal. Puedes monitorizar también los niveles de salida a mayor resolución navegando hasta la página **Meters** de la página **HOME**.

Las salidas **Output 1-2** ya están listas para que las conectes a niveles de línea de aparatos de consumo (-10 dBV). Si estás conectado a equipos de grado profesional que funcionan a +4dBu, ajusta los niveles de salida nominal como sigue:

- Pulsa Page hasta llegar a la página **Audio** del menú **I/O** en la página **SETUP**.
- Ajusta **Output 1: Output Level** o **Output 2: Output Level** a +4dBu.

Puedes ver más sobre el **Menú I/O** en la página 69.

Si observas que las salidas están clipeando es porque el nivel de tus presets es demasiado alto. La **Sección 7** está dedicada al tema de ajuste de niveles de preset.



*The Meters page of the Home menu shows all I/O levels.*



*The Layout also has a Meters view showing block levels.*



# CABLES HUMBUSTER™

Para la mayoría de sistemas FRFR se usan las salidas XLR del Axe-Fx III hacia las entradas XLR balanceadas de mesas de mezcla, monitores y otros dispositivos. En estas aplicaciones, lo típico es utilizar cables XLR o XLR a TRS.

Cuando conectes las entradas 1/4" no balanceadas de otros dispositivos, puedes usar cables standard 1/4" de guitarra, pero hay una opción mejor: la tecnología **Humbuster™** en todas las salidas 1/4" del Axe-Fx III puede reducir de forma significativa el ruido indeseado producido por el frecuente problema de los bucles de masa. Para que esto funcione has de utilizar un cable **Humbuster™** especial con un terminal TRS (como un cable balanceado) y el otro TS (como un cable de guitarra). El terminal TRS se conecta al Axe-Fx III y el TS al amplificador u otro dispositivo.

Los cables Humbuster están disponibles en <http://www.fractalaudio.com/cables>. También puedes fabricártelos tú mismo a partir del diagrama a continuación. Asegúrate de usar conectores de alta calidad y cable apantallado.



## MONO O ESTÉREO

El Axe-Fx III viene pre-configurado para **estéreo**, pero puedes conectarlo en **mono** sin problemas. Si NO lo estás usando en estéreo es posible que ciertos presets o ajustes produzcan un resultado inesperado, por ejemplo, que un Panner suene como un tremolo al faltar uno de los canales, o que un Delay ping-pong haga ping, pero no pong ;-). Bromas aparte, también que el efecto de un Stereo Enhancer o ciertos tipos de modulación no sea aparente, etc. El sonido puede cambiar completamente si has posicionando en el campo estéreo los bloques Amp o Cab. A continuación tienes una vista general de las distintas posibilidades y sus ajustes recomendados.

- **Estéreo:** *No hace falta ninguna configuración especial.*
- **Semi-Estéreo:** Si dejas el Axe-Fx III en su configuración “estéreo” por defecto pero solo conectas una de las salidas (Left) obtienes un resultado “Semi-Estéreo”. Esto funciona bien, a excepción de los casos mencionados más arriba (ping-pong, panning, etc). *No hace falta ninguna configuración especial.*
- **Mono, COPY L→R:** En cuanto al sonido, es idéntico al Semi-Estéreo, con las mismas limitaciones, solo que la señal mono se reproduce tanto en el Jack izquierdo como en el derecho, de manera que puedes conectarte a dos monitores. Para cambiar a Mono Dual, abre **SETUP: I/O: Audio** y ajusta **Mode** para la salida deseada en “Copy L→R”.
- **Mono, SUM L+R:** En esta configuración los canales izquierdo y derecho se suman, resultando en una señal mono idéntica tanto en ambas salidas. Esto tiene como ventaja que no descartas la mitad de la señal, pero sumar también puede tener problemas, por ejemplo, que los delays cortos o las diferencias de fase entre canales resulten en artefactos extraños o en cancelación de la señal. Para cambiar a Mono Sumado, abre **SETUP: I/O: Audio** y ajusta **Mode** para la salida deseada en “SUM L+R”.

En el Axe-Fx III resulta fácil utilizar diferentes salidas con diferentes ajustes para distintos usos gracias a su flexible sistema basado en el bloque I/O. Puedes ver más en la Guía de Bloques.

Todas las opciones del menú **I/O** en **SETUP** se detallan en la **Sección 12**.

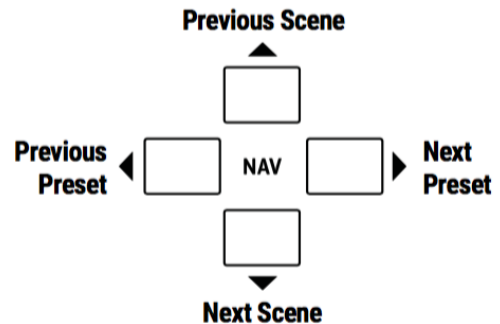
# LA PÁGINA *HOME*: PRESETS

Una vez que has conectado tu Axe-Fx III puedes empezar a probar los presets de fábrica. Recuerda que, aparte de algunas plantillas, los presets de fábrica están diseñados para su uso con altavoces, monitores o auriculares de rango completo (mira la Sección 4 para más detalles sobre otros tipos de configuración)

El Axe-Fx III dispone de 512 memorias de preset (1024 en el Mark II), cada una de ellas representando tu rig completamente independiente con sus propios amplis, pantallas, efectos, ajustes, controladores, etc. Si tienes en cuenta lo que es además posible haciendo uso de las Escenas y la nueva función Canales, un solo preset puede fácilmente abarcar toda una canción y hasta un show completo.

Así puedes explorar los presets de fábrica:

- Pulsa **HOME** para mostrar la página **Home**, donde podrás cambiar los presets.
- Para cambiar los presets, gira el botón **VALUE** o usa los botones **NAV**.
- Muchos presets de fábrica incluyen Escenas extra. Puedes conmutar entre Escenas utilizando los botones **NAV** o el botón **A**. Mira la p. 9 para leer una introducción a las Escenas.



## OTRAS FUNCIONES DEL MENÚ HOME

- Las funciones “push” de los cinco botones **A-E** dan acceso a otras áreas:
  - **Afinador** (página 65)
  - **Parrilla de distribución** (p. 8 y 34)
  - **Controladores** (p 59)
  - **FC Per Preset** (lee la sección 13)
  - **Setup** (p 3 y 67)
- En la parte superior de la misma página **Home** dispones de un **mini-afinador**.

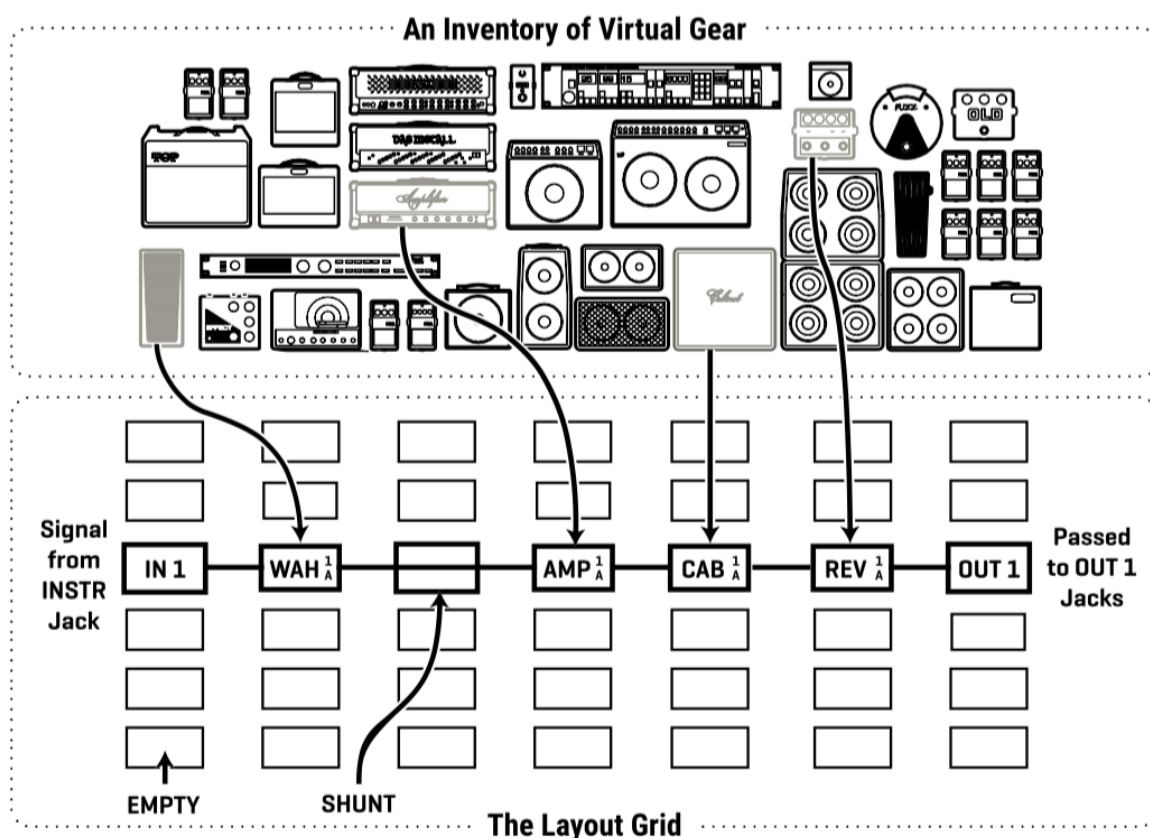
## EL DIRECTORIO DE PRESETS

- También puedes acceder a un **directorio de Presets**:
  - Desde la página HOME, Pulsa **PAGE** a la derecha ara llegar a la página **Presets**.
  - Los presets se muestran por orden numérico. Para ordenar alfabéticamente, pulsa el botón “**Sort A-Z**”.
  - Usa la rueda **VALUE** y los botones **NAV** para seleccionar las entradas.
  - Pulsando **ENTER** se carga el preset seleccionado y se regresa a la página **Home**.

# INTRODUCCIÓN A LA PARRILLA DE EFECTOS

En el mundo del equipo tradicional nuestras opciones se encuentran limitadas por el presupuesto, el espacio, el peso y los límites del propio equipo. Construir un rig supone tener que tomar duras decisiones. Sin embargo, con el Axe-Fx III esa limitación en la selección de equipo se ve reemplazada por un vasto y siempre creciente “**inventario**” de amplis, pantallas y efectos virtuales. Cada preset te da la flexibilidad de diseñar un rig único formado por diversos componentes.

Vamos a poner en claro los términos que usamos en la creación de presets. Para crear un preset, se seleccionan los componentes virtuales desde el **Inventario** y los colocamos como **Bloques** en los espacios disponibles de la **Parrilla de Distribución**, una matriz dividida en filas y columnas. Cada bloque representa un componente distinto, como un pedal wah, un ampli o una unidad de reverb. Los bloques a continuación se conectan entre sí utilizando cables virtuales. Puedes dividirlos, sumarlos, o multiplicarlos en caminos paralelos según lo necesites. Los bloques denominados **Shunt** ocupan los espacios vacíos de la Parrilla para llevar a través de ellos la señal. Los bloques especiales **Input** y **Output** conectan con los diversos Jacks y señales USB del Axe-Fx III. El siguiente gráfico ilustra estos conceptos:



Vamos a analizar lo que pasa en la ilustración: se han colocado varios **bloques** en la **parrilla**, y se han conectado mediante **cables**. La señal fluye desde el bloque **Input** a la izquierda y a continuación es ruteada hacia un bloque **Wah**, que a su vez alimenta a un **Shunt**. El bloque Shunt no tiene efecto sobre el sonido y se muestra solo para presentar la idea de cómo lleva la señal de un punto a otro. El Shunt está conectado a un bloque **Amp** (que puede ser un tipo “Plexi 100W High”), que a su vez alimenta a un bloque **Cab** (una de las muchas opciones de “4x12”, por ejemplo). Este a su vez conecta a una **Reverb** y luego a un bloque **Output**. En este ejemplo limitado, muchos de los espacios de la parrilla están vacíos, y además solo se muestra la mitad de las columnas. El tamaño de un preset está limitado únicamente por el tamaño de la parrilla, el inventario de bloques y la potencia total de procesado (“CPU”). Comprobarás que es posible crear rigs virtuales descomunales, con múltiples amplis, pantallas y efectos.



La nueva función “Zoom” muestra toda la parrilla de un vistazo. El botón ZOOM se encuentra en las páginas del menú Layout.

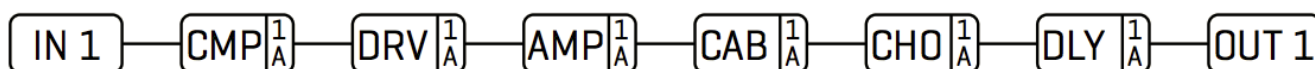
# INTRODUCCIÓN A LAS ESCENAS Y CANALES

Imagina un sistema en rack como los que los guitarras han venido usando desde hace más de 35 años. En este sistema, los diversos efectos, pedales, amplis y unidades en rack están conectadas entre sí mediante un sistema central de conmutación que coloca los distintos elementos dentro o fuera del camino de la señal a voluntad. Algunos de estos efectos pueden a su vez disponer de ajustes controlados a distancia desde el conmutador central – como los canales de un ampli, o una selección de preset de un delay. Usando el conmutador puedes configurar las distintas combinaciones y ajustes, y luego guardar cada una de ellas en un preset: guitarra limpia, rítmica, solista, etc (sí, un sistema antiguo como éste hace todo lo descrito y pesa unos 100 kilos de nada).

Un solo preset del Axe-Fx III es comparable a todo un sistema completo como el descrito arriba. Las **Escenas** del Axe-Fx son una innovación similar a la central de conmutación anterior. Una Escena almacena si cada bloque está **activado** o en **bypass**, y en cuál de los hasta 4 “**Canales**” debe funcionar. Un Canal es como un preset dentro de un bloque. Cada bloque dispone de hasta cuatro canales, y cada canal dispone de parámetros completamente diferentes. Por ejemplo, el **Canal A** de un bloque **Drive** puede ser un “clean boost”, el **B** un tipo “screamer” con baja ganancia y a un nivel medio, el **C** puede ser este mismo “screamer” pero “subido de vueltas”, y el **D** puede tratarse un fuzz súper saturado. Es decir, cuatro sonidos con solo un bloque. Mediante la combinación de los distintos bloques y canales, las Escenas ofrecen un modo increíblemente potente para crear sonidos sin cambiar de preset.

Las Escenas ofrecen numerosas ventajas: primero, te evitan tener que bailar un zapateado para realizar cambios de sonido complejos; además, los cambios de escena son rápidos y pueden llegar a ser completamente instantáneo; por otra parte, puedes configurar los efectos de Reverb y Delay fácilmente para que las colas de sonido permanezcan sonando (spillover). Las escenas disponen de sus propios nombres, lo cual es especialmente útil cuando vas conmutando entre ellas.

## ESCENAS Y CANALES: UN EJEMPLO VISUAL



Aquí está nuestro preset. El bloque Input 1 envía a un Compresor, seguido de un Drive, a continuación va a un Amp y Cab, seguido de un Chorus y un poco de Delay, acabando en el bloque Output 1.



**Escena 1: “Clean”:** En la escena 1, los bloques Drive y Delay están en bypass. Hemos ajustado el Compresor, Amp, Cab y Chorus para obtener un sonido clásico limpio. Ten en cuenta que Amp indica “1A”, lo cual significa que estamos usando **Amp 1**, en el ajuste canal A. Imaginemos que disponemos de un modelo “ODS-100 Clean”. Nombramos esta escena como “Clean”.



**Escena 2: “Crunch”:** Para crear la escena 2, ponemos el Compresor, el Chorus y el Delay en bypass, y activamos Drive. El canal del bloque Amp lo cambiamos de “A” a “B”, eligiendo el modelo “Euro Blue”. Recuerda que cada canal dispone de un conjunto de ajustes completamente independiente, de forma que podemos configurar cada parámetro del ampli como deseemos para la escena: nivel de ganancia, bajos, agudos, medios, master y todo lo demás. En el bloque Drive ponemos el canal “A” con un sonido “screamer” potente seleccionando el tipo “TS808 OD”. Nombramos esta escena como “Crunch”.



**Escena 3: “Lead”:** Y este es nuestro tremendo sonido solista. El Chorus está en bypass, hemos cambiado el compresor al canal “B” y lo hemos ajustado para que nos dé sustain. El ampli es el mismo de la escena “Crunch”, pero el Drive lo hemos cambiado al canal “B” – donde hemos seleccionado un “Fat Rat”. El Delay está en el canal B y ajustado con mayor nivel de mezcla y de feedback.

Más sobre Escenas y Canales en la página 45.

# GUÍA RÁPIDA DE EDICIÓN EN LA PARRILLA

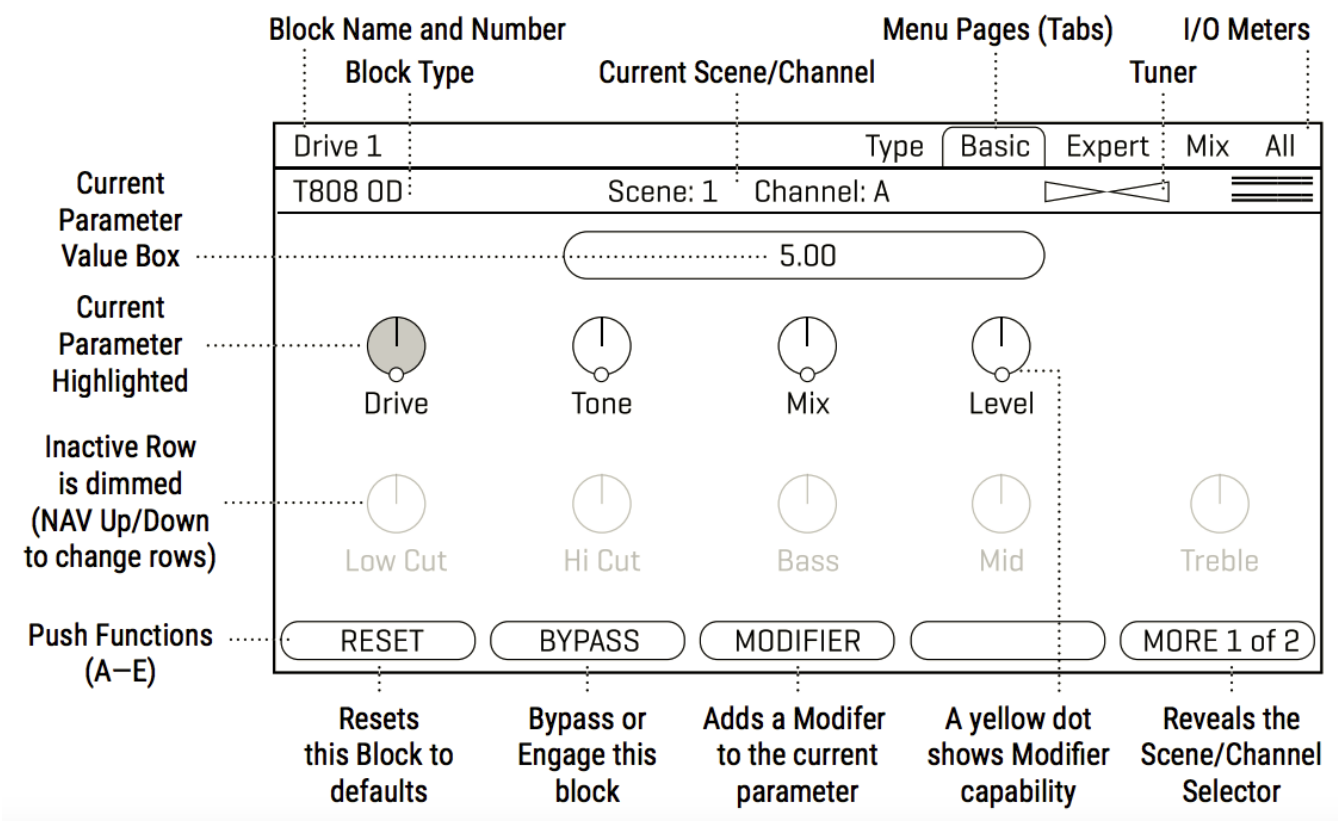
Puedes leer más sobre la parrilla de efectos en la Sección 5. Entretanto, aquí dispones de una primera guía rápida:

- Desde la página **Home**, pulsa **LAYOUT** (botón **C**) o **ENTER** para mostrar la parrilla (la página Edit del menú Layout). Ten en cuenta además que la función de pulsación de la rueda principal **VALUE** también sirve de atajo a Layout.
- Utiliza los botones **NAV** para desplazar el cursor por la parrilla.
- Gira la rueda **VALUE** para rotar por el inventario de bloques. Cuando encuentres el bloque que quieres, pulsa **ENTER** para confirmar. Pulsa **EXIT** para cancelar los cambios.
- En la parrilla, las funciones de pulsación de los botones **B**, **C** y **D** te permiten conmutar el estado de bypass de un bloque, borrar un bloque, o crear/eliminar un cable conector entre dos bloques de columnas adyacentes.
- Para guardar cualquier cambio, pulsa **STORE, ENTER, ENTER**.

# GUÍA RÁPIDA DE EDICIÓN DE BLOQUES

Puedes leer más sobre edición de bloques en la Sección 5. Entretanto, aquí tienes una primera guía rápida:

- En la parrilla, selecciona el bloque deseado y pulsa **EDIT** para abrir su menú de edición.
- Usa los botones **PAGE** para desplazarte por las páginas del menú.
- Muchos de los bloques disponen de una página **TYPE**, que te permite tomar una serie de ajustes clásicos de forma instantánea, por ejemplo, un ampli como “USA Lead+”, un drive como “Face Fuzz”, o una reverb como “Large Spring”.
- Utiliza los botones **A**, **B**, **C**, **D** y **E** para editar los parámetros mostrados en pantalla. Desde el menú Edit de cualquier bloque, pulsa **EXIT** para volver a la parrilla.
- Para guardar los cambios, pulsa **STORE, ENTER, ENTER**.
- En el diagrama de abajo puedes ver una página típica del menú Edit con anotaciones:





## VISTA GENERAL DEL USB

La conexión por USB dota al Axe-Fx III de toda una diversidad de grandes prestaciones. Gracias a su microcontrolador de 16 núcleos a 500 MHz, dispones de 16 canales de impecable audio USB (8 de entrada y 8 de salida), permitiendo que el Axe-Fx III sea el centro de tu estación de trabajo musical. Los componentes y conversores de grado audiófilo en el camino de la señal ofrecen mejor rendimiento en audio que la mayoría de los interfaces de audio. Con sus canales 8x8 puedes grabar varias pistas de audio procesado y señal DI, monitorizar pistas de acompañamiento, audicionar a tiempo real el proceso de re-amping, etc. Incluso puedes colocar una fuente de audio USB en la parrilla para procesarla a través del nuevo bloque USB Input.

También necesitarás el USB para trabajar con Axe-Edit y Fractal-Bot, las dos aplicaciones de software que acompañan al Axe-Fx III.

Lee la Sección 3: USB para más detalles sobre las posibilidades del USB en el Axe-Fx III.

## FRACTAL-BOT Y AXE-EDIT III

Además de ofrecer la funcionalidad de audio y MIDI, conectar el Axe-Fx III a un ordenador por USB te permite utilizar las aplicaciones de software **Fractal-Bot** y **Axe-Edit III**.

**Fractal-Bot** es un programa liviano y simple usado para actualizar el Axe-Fx III cuando sale un nuevo Firmware. Incluye también herramientas para hacer copias de seguridad y restaurar presets y otros ajustes personalizados, y también puede usarse para instalar presets o cabs que hayas descargado.

**Axe-Edit III** es un completo software editor/gestor de bibliotecas para el Axe-Fx III. Si estás familiarizado con el uso de software de audio o plugins, probablemente disfrutarás usando este programa para trabajar con el Axe-Fx III. Aunque puedes operar cualquier función del Axe-Fx III desde el panel frontal del mismo, Axe-Edit III lleva la comodidad a un nivel aún superior, usando algunas potentes funciones que no son posibles desde la propia unidad (por ejemplo, la biblioteca de bloques, la función de Intercambio de Escenas, las páginas Performance Control, etc). Además, ofrece magníficas herramientas de gestión de presets y bancos, la instalación de Cab Packs, etc.

Puedes descargar Axe-Edit III para Mac o Windows de <http://www.fractalaudio.com>



## CONEXIÓN DIRECTA DE PEDALES

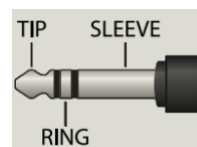


*Esta sección es para pedales conectados directamente a los jacks “Expression” del Axe-Fx III. Para más información sobre pedales conectados a una pedalera MFC o FC Series, lee la página siguiente.*

Cada uno de los dos jacks **Expression** del Axe-Fx III permite conectar un pedal de expresión o un conmutador externos. Ese pedal de expresión/conmutador puede modificar parámetros de efecto u operar cualquiera de la larga lista de funciones globales. Muchos presets de fábrica vienen listos para usar con uno o más pedales

### **CONECTAR Y CALIBRAR UN PEDAL DE EXPRESIÓN**

Los pedales de expresión para usar con el Axe-Fx III deben tener una curva de resistencia lineal y una resistencia máxima de entre 10-100 kOhmios. Los pedales de expresión deben conectarse con un cable TRS (Jack “estéreo”).



Conecta el pedal de expresión al Jack deseado con un cable TRS, y a continuación sigue las siguientes instrucciones para su calibración:

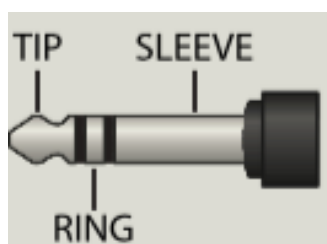
- Pulsa **Page** hasta la página Pedal del menú I/O dentro de **SETUP**
- Asegúrate de que en **Pedal Type** el tipo seleccionado es “CONTINUOUS”.
- Navega hasta la función **Calibrate Pedal** y pulsa el botón **ENTER**.
- Sigue las instrucciones en pantalla para llevar a cabo la calibración.

### **CONECTAR UN CONMUTADOR**

Sigue las instrucciones anteriores y simplemente selecciona en **Type** el tipo “MOMENTARY” o “LATCHING” según el conmutador que estés usando (si no lo tienes claro, consulta el manual del fabricante, o prueba alternativamente para ver cuál te funciona mejor). No es necesario calibrar. Con los conmutadores puedes usar un cable de guitarra normal (TS). Solo puedes usar UN conmutador para cada uno de los jacks de pedal.

### **PEDALES DE EXPRESIÓN DE LA SERIE EV**

La gama de pedales de expresión de la Serie EV de Fractal Audio Systems son perfectos para su uso con los productos de Fractal Audio Systems. El EV-1 es un pedal de expresión de tamaño completo, mientras que el EV-2 es una versión más compacta. Ambos pedales disponen de una robusta carcasa de metal, potenciómetros de 100 kOhmios de alta calidad, y funcionalidad añadida como pedales de volumen analógicos. Puedes leer más sobre ellos en <https://www.fractalaudio.com>.



**FAQ: ¿Qué es TRS?** “TRS” significa TIP-RING-SLEEVE y describe la configuración de un terminal Jack de ¼” con tres conectores. Los cables de guitarra normales son “TS” (TIP-SLEEVE) puesto que carecen del anillo necesario para un tercer contacto. Los pedales de expresión necesitan cables TRS porque se transmite un voltaje de control completo hacia ellos desde uno de los contactos (la punta, o TIP), mientras que algo menos del voltaje completo se transmite desde otro (el anillo, o RING), de forma que el dispositivo huésped puede detectar e interpretar la posición del pedal. El tercer contacto (la manga, o SLEEVE) se conecta a tierra.

## **CONFIGURAR UN PEDAL DE EXPRESIÓN GLOBAL**

Antes de poder hacer nada tienes que tener asignado un pedal. Una vez tengas un pedal conectado y calibrado según las instrucciones de la página anterior, o si estás utilizando un pedal conectado a MIDI o a una FC, puedes asignarlo globalmente como “External 1”, que es el usado en muchos presets de fábrica como controlador del Wah.

Para configurar un pedal de forma que “External 1” responda al pedal que tienes conectado:

1. Desde la página Home, abre **SETUP: MIDI/Remote: External**.

2. **NAV** hasta **External 1**.
3. Gira el botón **A** o la rueda **VALUE** para asignar el controlador global a tu entrada seleccionada:
  - Selecciona **"PEDAL 1"** o **"PEDAL 2"** para los jacks de expresión de la unidad
  - Selecciona **"FC\_PEDAL\_"** para un pedal conectado a través de una pedalera FC Series.
  - Selecciona un **number** si tu pedal está transmitiendo un número CC MIDI. Por ejemplo, por defecto la MFC-101 de Fractal Audio Systems transmite el CC11 para el pedal de expresión 1 (XP1) y el CC16 para el pedal de expresión 2 (XP2).
4. Pulsa **EXIT** cuando hayas terminado. La mayoría de los 100 primeros presets de fábrica incluyen un bloque Wah con el podrás hacer comprobaciones.

Puedes leer más sobre asignar pedales y conmutadores a parámetros de sonido en la Sección 9: Modificadores.

## CONFIGURAR UN PEDAL DE VOLUMEN GLOBAL

El Axe-Fx III permite un control remoto del volumen en todos los bloques de entrada y salida. Si dispones de un segundo pedal, o si quieres usar un pedal para volumen global en vez de expresión, sigue las instrucciones a continuación para configurarlo.

El primer paso es decidir qué volumen quieres controlar. Ajustar el **volumen de entrada** afecta la ganancia/distorsión y el comportamiento de los bloques que dependen del nivel de entrada, como el compresor o el noise gate. Ajustar el **volumen de salida** NO afecta a los bloques dependiente del nivel de entrada, pero sí a TODO lo que oyes, incluyendo las colas de los efectos (p.ejem. reverb o delay). Para otras opciones de volumen puedes insertar un bloque **Volume** en cualquier lugar del preset y controlarlo con "Controlador Externo" como describimos arriba. Lee también "Modificadores" en la página 53).

Para configurar un pedal de volumen global, primero asegúrate de que tienes un pedal conectado y listo para usar, y a continuación:

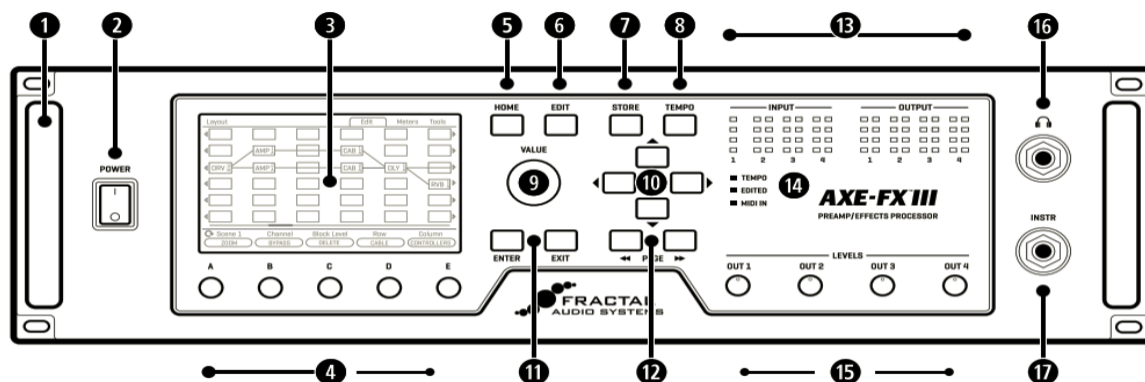
1. Desde la página Home, abre **SETUP: MIDI/Remote: Other**.
2. **NAV** hasta la entrada del volumen que quieras controlar: **Input 1, 2, 3, o 4** o **Output 1, 2, 3, o 4**.
3. Gira el botón **A** o la rueda **VALUE** para asignar el controlador global a tu entrada seleccionada:
  - Selecciona **"PEDAL 1"** o **"PEDAL 2"** para los jacks de expresión de la unidad
  - Selecciona **"FC\_PEDAL\_"** para un pedal conectado a través de una pedalera FC Series.
  - Selecciona un **number** si tu pedal está transmitiendo un número CC MIDI. Por ejemplo, por defecto la MFC-101 de Fractal Audio Systems transmite el CC11 para el pedal de expresión 1 (XP1) y el CC16 para el pedal de expresión 2 (XP2).
4. Pruébalo y pulsa **EXIT** cuando hayas terminado.

Puedes leer sobre otras opciones para control remoto global en "El Menú MIDI/Remote" en la p. 73.

## 2 VISTA GENERAL DEL HARDWARE



# EL PANEL FRONTAL



1.

**Chasis** – El Axe-Fx III está alojado en un robusto chasis de acero de tres alturas de rack, con un elegante panel frontal de aluminio anodizado. Para facilitar el traslado y manejo de la unidad se integran además dos fuertes asas de metal.

**2. Interruptor de encendido** – El interruptor de potencia del panel frontal permite encender o apagar la unidad e incorpora un sistema anti-pop.

**3. Visor a color** – El nuevo visor a color de 800x480 ofrece 30 veces la resolución de los modelos anteriores. Este nuevo visor está optimizado para que pueda leerse en las condiciones más difíciles, con más brillo y contraste que los visores convencionales.

**4. Botones A, B, C, D y E** – Los cinco botones rotatorios y de pulsación efectúan diversas tareas dependiendo de qué página se muestra en el visor. La mayoría de las páginas Edit muestran una o dos filas de 5 botones con correspondencia directa con el botón sobre el que se encuentran. En las páginas de menú verticales, las funciones de los botones vienen indicadas por etiquetas en la pantalla (de “A” a “E”). Las funciones de pulsación de los cinco botones se muestran en pantalla como pulsadores.

**5. Botón HOME** – Este botón muestra el menú **Home** – un cómodo punto de partida para cargar y editar presets, y acceder al afinador, los controladores, indicadores y opciones de configuración globales.

**6. Botón EDIT** – Este botón abre el menú **Edit** del bloque seleccionado en la parrilla de distribución. También puedes pulsar **EDIT** de forma secuencial para pasar por todos los bloques en el preset actual (de arriba abajo, de izquierda a derecha). Mira “Presets” en la página 34 para más información sobre cómo editar presets.

**7. Botón STORE** – Accede al menú **Store**, donde puedes guardar los presets e introducir el nombre de los presets y las escenas. Lee “Guardar los Cambios” en la p. 42.

**8. Botón TEMPO** – Pulsa este botón una vez para mostrar la página **Tempo** del menú Controladores, o bien pulsa más de dos veces para establecer un nuevo tempo. El tempo deseado también puede introducirse por MIDI o un conmutador remoto. Tras ajustar el tempo, pulsa EXIT para volver a la página anterior donde estuvieras. Lee “Tempo” en la p.65.

**9. Rueda VALUE** – La rueda **VALUE** desempeña diversas funciones en las distintas páginas de menú: En el menú **Home**, selecciona los presets; en las páginas **Layout** (parrilla), se usa para añadir o modificar bloques en la parrilla; en los menús **Edit**, permite modificar los valores de los parámetros, seleccionar en las listas, etc. Con la función adicional de pulsación puedes acceder a la disposición Layout del preset en uso desde otras páginas o menús.

**10. Botones NAV** – Los cuatro botones **NAV** realizan diversas funciones en las distintas páginas de menú: en las páginas de preset del menú **Home**, seleccionan y cargan los presets (izq./der.) y escenas (arriba/abajo), en otras páginas de menú seleccionan entre los distintos parámetros y opciones en pantalla, trasladando el “foco” de la rueda **VALUE** y resaltando en azul y texto azul brillante el parámetro u opción seleccionada.

**11. Botones ENTER y EXIT** – El botón **ENTER** ejecuta comandos, realiza cambios, accede a sub-menús, etc. **EXIT** se usa para cancelar, salir, y diversas otras funciones.

**12. Botones PAGE LEFT y PAGE RIGHT** – Estos botones permiten ir cambiando entre las páginas de menú, que se muestran como “etiquetas” en la parte superior del visor.

**13. Indicadores** – Ocho indicadores LED muestran el nivel de cada una de las entradas y salidas. En los indicadores de entrada, el LED en rojo indica -6dB. Ajusta los trims de entrada de forma que tocando lo más fuerte posible se ilumina el rojo ocasionalmente (lee la p. 5). En los indicadores de salida, el rojo indica -1dBFS y resulta por tanto una señal más inmediata de clipeo. Puedes encontrar también indicadores en pantalla en la página **Indicadores** del menú **Home** y en **Layout**.

**14. LEDs de estado** – Los tres LEDs notifican información importante. El LED **Tempo** parpadea mostrando el tempo en uso, el LED **Edited** se ilumina cuando se ha alterado el preset en uso y no se ha guardado, y el LED **MIDI In** se ilumina cuando se están recibiendo datos por la entrada MIDI o el puerto USB.

**15. Botones de Nivel de Salida 1-4** – Estos botones controlan de forma independiente los volúmenes en sus respectivas salidas del panel trasero. El botón Output 1 controla simultáneamente la salida XLR Output 1 y los jacks de 1/4”, además de la salida de auriculares. Las salidas Output 3 y 4 ofrecen ganancia unitaria cuando están a tope en el sentido de las agujas del reloj.

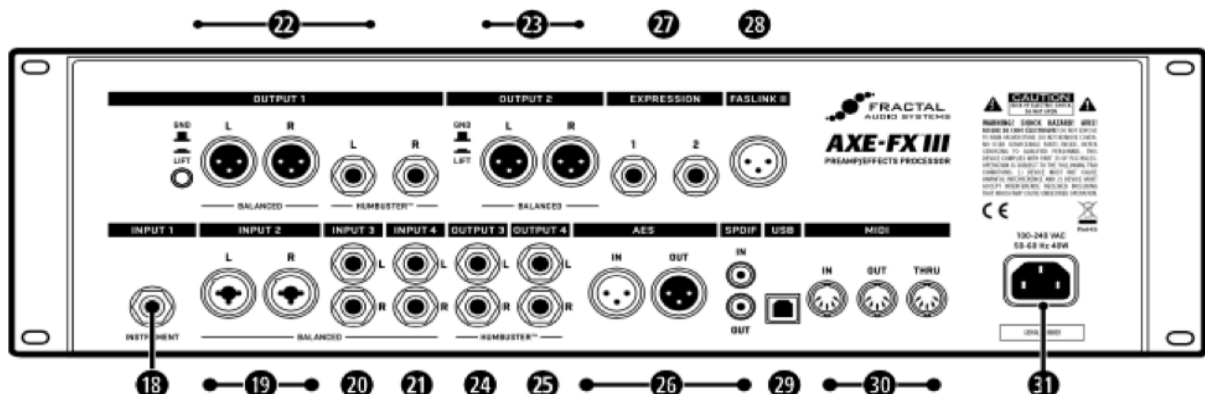
**16. Salida de auriculares – Jack Stereo 1/4”** – Conecta tus auriculares aquí para monitorizar la salida Output 1 (leer arriba).

**17. Entrada de instrumento del panel frontal (mono) – (1) Jack 1/4” no balanceado** – Conecta tu instrumento en este Jack, que está especialmente pensado para su uso con guitarras eléctricas, acústicas o bajos. Lee las **notas** de abajo para obtener más detalles sobre las entradas frontales y traseras.

#### NOTAS SOBRE LAS ENTRADAS DE INSTRUMENTO DELANTERAS Y TRASERAS

- La entrada frontal siempre se superpone a la trasera. Esto te permite construir tu rig utilizando la entrada trasera – con un sistema inalámbrico, por ejemplo – y cambiar luego a la entrada frontal simplemente conectando el cable. No hay opciones en este sentido y la entrada siempre se conmuta automáticamente.
- Tanto la entrada frontal como trasera disponen de nuestro circuito “**Secret Sauce IV**”, el cual baja el nivel de ruido utilizando una tecnología propietaria y una circuitería analógica especial.
- El bloque **Input 1** establece la impedancia de Input 1 automáticamente o bien puede obviarse para “cargar” efectos en las pastillas de tu guitarra. Lee sobre los **bloques Input** en la Guía de Bloques.
- Puedes conectar también guitarras u otros instrumentos a las **entradas 2, 3 o 4**. Están diseñadas para nivel de línea, pero pueden acomodarse a fuentes de alta impedancia para no afectar a las pastillas de la guitarra.
- Puedes utilizar pedales de guitarra tradicionales entre tu guitarra y el Axe-Fx III. Puede que necesites ajustar el trim de entrada si estás usando una guitarra o un pedal con mucha señal. Lee “Ajuste de Niveles” en la p. 5.

## EL PANEL TRASERO



### ENTRADAS ANALÓGICAS

Las entradas del Axe-Fx III son extremadamente flexibles. Cualquier entrada puede ser colocada en la parrilla como si fuera un bloque para su uso en las más distintas situaciones. Dispones de diagramas de ejemplo en la Sección 4.

**18. Input 1 [Instrument] (mono) – (1) Jack ¼” no balanceado)** – Conecta tu instrumento en este jack, que está especialmente pensado para su uso con guitarras eléctricas, acústicas o bajos. Lee las **notas** en la página anterior para obtener más detalles sobre las entradas frontales y traseras.

**19. Input 2 L+R (stereo) – (2) Combo XLR y 1/4” balanceado)** – Estas conexiones combinan hembra de XLR y de Jack ¼” en uno, y aceptan señales tanto balanceadas como no balanceadas.

**20. Input 3 L+R (stereo) – (2) Jack 1/4” balanceado)** – Entrada para señales balanceadas o no balanceadas a nivel de línea.

**21. Input 4 L+R (stereo) – (2) Jack 1/4” balanceado)** – Entrada para señales balanceadas o no balanceadas a nivel de línea.

Las conexiones de audio balanceadas son resistentes al ruido y las interferencias. Lo mejor es usar cables XLR o TRS (tres conductores) cuando se conecten las entradas 2, 3 y 4 a las salidas balanceadas de otros dispositivos. Los cables TS “normales” (dos conductores) son suficientes si conectamos a salidas no balanceadas.

## **SALIDAS ANALÓGICAS**

Al igual que las entradas, las salidas se colocan como bloques en la parrilla para su uso en distintas configuraciones, aunque en este caso los diversos jacks XLR y ¼” Humbuster pueden sugerir distintos usos para las distintas salidas. Puedes encontrar diagramas con rigs de ejemplo en “Configuración” en la Sección 4.

La tecnología **Humbuster** de todas las salidas ¼” puede reducir el zumbido de bucles de masa de forma significativa. Puedes encontrar cables Humbuster en <http://shop.fractalaudio.com>. Lee más en la p. 8.

**22. Output 1 L+R (stereo) – (2) XLR macho (balanceado) y (2) Jack ¼” (Humbuster)** – Usa los jacks XLR para conectar la salida Output 1 a entradas balanceadas, empleando el interruptor de tierra incorporado si es necesario para reducir el zumbido de 60Hz. Usa las salidas Humbuster no balanceadas para conectar a entradas no balanceadas, como etapas de potencia para guitarra y otros dispositivos. Ten en cuenta que la salida Output 1 es la salida principal en todos los presets de fábrica.

**23. Output 2 L+R (stereo) – (2) XLR macho (balanceado)** – Utiliza las salidas XLR para conectar a entradas balanceadas. Utiliza el interruptor de tierra si es necesario para reducir el indeseado zumbido de 60Hz.

**24. Output 3 L+R (stereo) – (2) Jacks ¼” (Humbuster)** – Utiliza estas salidas de ¼” no balanceadas para conectar a entradas no balanceadas, como la de las etapas de potencia de guitarra y otros dispositivos.

**25. Output 4 L+R (stereo) – (2) Jacks ¼” (Humbuster)** – Utiliza estas salidas de ¼” no balanceadas para conectar a entradas no balanceadas, como la de las etapas de potencia de guitarra y otros dispositivos.

Las salidas 3 y 4 están diseñadas para su uso con ganancia unitaria, como el popular “método de los 4 cables”, y otras situaciones. Ajusta los botones de nivel de OUT 3 y OUT4 a tope para obtener ganancia unitaria. Mira los diagramas en la Sección 4 para más información.

**26. Entradas y salidas digitales** – Éstas incluyen jacks de entrada y salida tanto en formato S/PDIF como AES/EBU. Solo uno u otro par pueden estar activos a la vez dependiendo del ajuste del parámetro **SPDIF/AES Select** que se encuentra en **SETUP: I/O: Audio**. Estos jacks transmiten y reciben a la frecuencia fija de 48k. Por defecto, el Axe-Fx III utiliza su propio reloj interno pero puede usar también señales Word Clock que se reciban por la entrada digital. Puedes encontrar explicaciones sobre estos y otros parámetros relacionados en “I/O AUDIO” en la p.72.

**27. Entradas de expresión – (2) Jack ¼”** – Se utilizan para conectar un pedal de expresión o un conmutador externos y así controlar diversas funciones en el Axe-Fx III. Lee “Conectar Pedales Directamente” en la p.12 para más información.

**28. Conector FASLINK II** – El conector FASLINK II te permite conectar el Axe-Fx III a nuestras nuevas pedaleras FC-6 y FC-12. Con un cable XLR estándar se provee de comunicación bidireccional y de alimentación a la FC sin necesidad de un adaptador de corriente externo.

**NOTA:** el puerto FASLINK II del Axe-Fx III está diseñado para nuestras pedaleras de la serie FC Series y NO es compatible con el puerto FASLINK de la MFC-101.

**29. USB** – Esta conexión ofrece al Axe-Fx III la capacidad de utilizar 8x8 canales de audio por USB y comunicación bidireccional por MIDI cuando se conecte a un PC o Mac compatible. Se requiere el uso de drivers con PC, pero no así con Mac OS X. Lee la Sección 3: USB en la p. 21 para más información.

**30. Puertos MIDI** – El puerto MIDI IN del Axe-Fx III permite controlar diversas funciones MIDI, incluyendo la selección de presets y escenas, activación y desactivación de efectos, cambios de canal, cambios en parámetros, etc. Los mensajes recibidos en el puerto MIDI IN se pasan al puerto MIDI THRU. El puerto MIDI OUT transmite datos MIDI a los dispositivos conectados.

Lee “Menú MIDI/Remote” en la p.75 para obtener información sobre cómo configurar el canal MIDI y otras opciones. Los presets y el bloque Scene MIDI también pueden transmitir mensajes MIDI.

**31. Enchufe de red AC** – Inserta el cable de conexión a la red suministrado y conecta el otro terminal a un enchufe de red AC con toma de tierra. El Axe-Fx III dispone de voltaje universal, por lo que puedes usarlo en todo el mundo solo cambiando el cable.

## 3 USB

### INTEGRACIÓN CON UN ORDENADOR

Conectado por USB a un ordenador, el Axe-Fx III funciona como un interfaz de audio 8-in/8-out 24 bits 48kHz de ultra baja latencia tanto en Windows como en Mac. Se requiere un driver para su uso con Windows. Como interfaz de audio de altísima calidad dispones de potencia para que lo utilices como pieza central de tu sistema DAW (estación de trabajo de audio digital).

Además, la conexión al ordenador ofrece una función MIDI-por-USB de alta velocidad para que puedas controlar el Axe-Fx III de forma remota, realizar copias de respaldo, actualizaciones, edición, etc.

#### REQUISITOS MÍNIMOS EN WINDOWS

**S.O:** Windows 7 SP1 o superior (todas las versiones compatibles con x86 o x64)

**CPU:** Intel Core 2 @1.6 GHz o superior, o equivalente en AMD

**Memoria:** 1GB mínimo

**USB:** se requiere soporte USB 2.0

**Driver:** el Axe-Fx III es un dispositivo nativo, pero es necesaria la instalación de un driver para Windows, que puede descargarse de <http://www.fractalaudio.com/support>.

La descarga incluye instrucciones de instalación paso a paso.



#### REQUISITOS MÍNIMOS EN MAC

**S.O:** OS X 10.6.8 para MIDI por USB (Fractal Bot, Axe-Edit III, Cab-Lab, etc.)

OS X 10.9 o más reciente para audio por USB. Un problema con versiones más antiguas provoca ruidos en el audio.

**CPU:** Procesador Intel.

**Memoria:** 512MB mínimo

**USB:** se requiere soporte USB 2.0

**Driver:** No es necesario driver para Mac OS. El Axe-Fx III es un dispositivo nativo.





**Importante:** si usas un adaptador USB-C a USB en un ordenador Apple reciente, siempre conecta **primero** el terminal USB-C del adaptador al puerto USB-C o Thunderbolt 3 (USB-C) del Mac y **luego** el cable USB de tu Axe-Fx III al adaptador.

## MIDI POR USB

La conexión USB también transmite MIDI por USB de alta velocidad. En el ordenador, el puerto **Axe-Fx III MIDI In** recibe datos MIDI desde el Axe-Fx III, y el puerto **Axe-Fx III MIDI Out** transmite datos desde el ordenador al Axe-Fx III.

La opción de MIDI por USB realiza la misma función que una conexión MIDI de 5 puntas, pero más rápido. Por ejemplo, el Axe-Fx III procesará un mensaje de Cambio de Programa MIDI entrante, ya venga transmitido a través del propio puerto **MIDI IN** de la unidad o vía el puerto **Axe-Fx III MIDI Out** del ordenador conectado.

## ENTRADAS Y SALIDAS USB

Cada uno de los 16 canales USB está vinculado físicamente a una entrada o salida específica en el Axe-Fx III. Como cualquier otro dispositivo USB, las entradas y salidas vienen definidas con respecto a su función en el ordenador.

### ENTRADAS 1+2 AL ORDENADOR<sup>1</sup>

**Origen:** Salida del bloque OUT 1 en la parrilla.

**Aplicaciones:** Grabar la salida estéreo procesada del Axe-Fx III



### ENTRADAS 3+4 AL ORDENADOR<sup>2</sup>

**Origen:** Salida del bloque OUT 2 en la parrilla.

**Aplicaciones:** Grabar una segunda señal procesada.



<sup>1,2</sup> **Nota:** los dos pares mencionados pueden intercambiarse, de forma que IN 1+2 van a Out 2 e IN 3+4 van a Out 1. Puedes modificar el ajuste en **SETUP: I/O: Audio: USB OUTPUT MAPPING**

### ENTRADAS 5+6 AL ORDENADOR

**Origen:** La señal en el jack **Input 1/Instrument** (delantero o trasero)

(Nota: Input 1 es mono, así que se envía la misma señal a ambos canales izquierdo y derecho.)

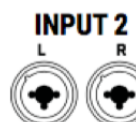
**Aplicaciones:** Grabar una señal DI o para hacer re-amping.



### ENTRADAS 7+8 AL ORDENADOR

**Origen:** La señal en los jacks **Input 2** (izquierdo=7, derecho=8).

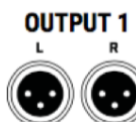
**Aplicaciones:** Grabar una fuente estéreo sin procesar.



### SALIDAS 1+2 DEL ORDENADOR

**Destino:** El **convertor D/A Output 1** que manda la señal a todos los jacks **Output 1**, **Auriculares**, y si se desea a **SPDIF/AES**. La señal de **USB audio** se añade a la señal normal en esas salidas.

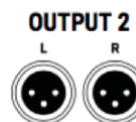
**Aplicaciones:** Reproducir audio estéreo del ordenador a través del Axe-Fx III.



### SALIDAS 3+4 DEL ORDENADOR

**Destino:** El **convertor D/A Output 2** que manda la señal a los jacks **Output 2**, y si se desea a **SPDIF/AES**. La señal de **USB audio** se añade a la señal normal en esas salidas.

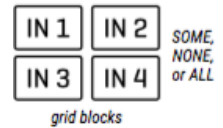
**Aplicaciones:** Reproducir una segunda señal estéreo a través del Axe-Fx III. Ideal para reproducir pistas de acompañamiento de forma que sean completamente independientes de la señal procesada de la guitarra en **Output 1**.



### **SALIDAS 5+6 DEL ORDENADOR**

**Destino:** La entrada del bloque **IN 1**, pero solo si **SETUP: I/O: AUDIO: Input Source** está configurado como "Digital" y **SETUP: I/O: AUDIO: Digital Input Source** está configurado como "USB".

**Aplicaciones:** Rutear pistas DI al Axe-Fx III para su procesamiento. Ideal para hacer re-amping.



### **SALIDAS 7+8 DEL ORDENADOR**

**Destino:** Bloque **Input USB** en la parrilla. Este par puede rutearse también a la salida SPDIF/AES ajustando **SETUP: I/O: AUDIO: SPDIF/AES Out Source** como "USB 7,8".

**Aplicaciones:** Rutear pistas adicionales del DAW al Axe-Fx III para su procesamiento sin hacer cambios en **SETUP: I/O: Audio**.



## **AUDIO DE SISTEMA EN MAC OS X**

Por defecto, el audio de sistema de Mac OS X se reproduce a través de los canales 1+2 de un dispositivo conectado. Si estás usando una aplicación de audio multi-canal como Logic o Mainstage, simplemente selecciona las salidas deseadas pista por pista. La sección a continuación tiene más que ver con el audio del sistema.

El audio desde aplicaciones tales como iTunes se reproducirá normalmente a través de la primera pareja de salidas USB. Como detallábamos en la página anterior, (por defecto) se mezclan en output 1 – la cual es también el destino de las señales de guitarra procesadas en todos los presets de fábrica.

Si quieres que las pistas de acompañamiento y la señal de la guitarra salgan por distintos pares de salida, puedes pensar a priori que tengas que cambiar todos los presets de fábrica para que usen el bloque Output 2. Esto funciona, pero hay otras dos opciones.

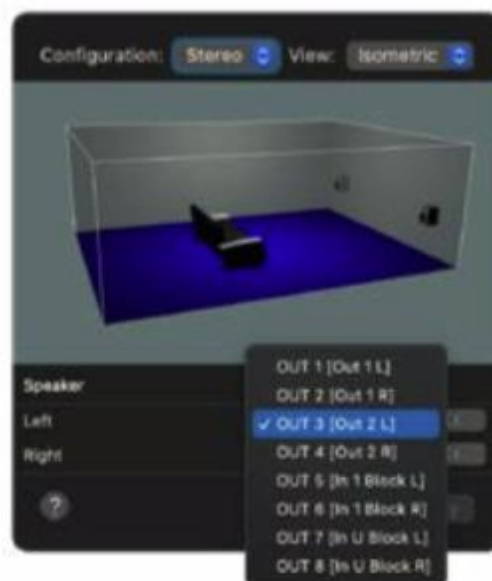
La primera opción es remapear la reproducción de audio USB, de forma que las salidas 1 y 2 del ordenador vayan a Out 2 L+R en vez de Out 1 L+R. Para hacer esto, cambia **SETUP: I/O: AUDIO: USB OUTPUT MAPPING** a "1/2 > OUT2, 3/4 > OUT1".

La segunda opción es usar la opción "Configurar Altavoces" en Mac OS. Para cambiar este ajuste:

1. Asegúrate de que el Axe-Fx III está seleccionado como dispositivo de salida.
  - Conecta el Axe-Fx III a tu Mac según se describe en la p. 19.
  - Abre la ventana *Salida* en preferencias de sonido (Menú *Apple* > *Preferencias del sistema*, haz click sobre *Sonido*, y a continuación *Salida*) y selecciona el Axe-Fx III.
2. Abre **Configuración de Audio MIDI** (en Utilidades dentro de la carpeta Aplicaciones de tu ordenador)
3. Selecciona el dispositivo **Axe-Fx III** de la lista y click sobre **Configurar Altavoces**.
4. Asegúrate de que la configuración es "Stereo" y luego selecciona los canales izquierdo y derecho deseados. **IMPORTANTE:** como se muestra en la captura de pantalla, las salidas del ordenador que corresponden a la Out 2 L+R del Axe-Fx están numeradas "3" y "4" en el ordenador.



5. Click sobre “Aplicar” y luego “Hecho” para terminar.



## RE-AMPING POR USB

Las posibilidades de audio por USB del Axe-Fx III son perfectas para hacer “re-amping”, un método mediante el cual se graba la salida directa DI sin procesar de la guitarra para luego procesarla más tarde a través de un ampli, pantalla, y los efectos de tu elección.

Re-amplificar ofrece múltiples ventajas: primero, te permite grabar cuando te venga la inspiración, capturando una señal DI en vez de obsesionarte con el sonido final, ya que más tarde tú – o un ingeniero de sonido – puede rediseñar el sonido a medida que avanza la producción. Además, el proceso de re-amping hace que las ediciones o las veces que hayas tenido que “pinchar” en tu grabación resulten prácticamente inaudibles.

En comparación con otros dispositivos, el flujo de trabajo en el proceso de re-amping con el Axe-Fx III es el mejor y el más efectivo, incluyendo la posibilidad de ajustar el sonido mientras simultáneamente escuchas la pista en contexto.

**Nota:** El método mostrado es para re-amping por USB. Para re-amping analógico, simplemente copia Input 1 a Output 3 o 4 (pág. 73).

En este tutorial asumimos que estás usando los ajustes por defecto en los distintos parámetros de Setup: I/O.

### PASO 1: GRABAR

Damos por sentado que tienes el Axe-Fx III seleccionado como interfaz de audio en tu DAW (siglas en inglés de Digital Audio Workstation, o Estación de Trabajo de Audio Digital; básicamente, el software multi-pistas que estás usando) y que tienes conectada la salida **Output 1 L/R** a monitores de estudio o bien estás monitorizando por auriculares conectados a la salida de auriculares del Axe-Fx III. Los detalles de los pasos que indicamos a continuación pueden variar ligeramente según el DAW que estás usando, pero podrás adaptar esta guía de forma fácil a tu propio entorno de trabajo.

1. En tu DAW, selecciona el **Axe-Fx III** como el interfaz de audio principal. Configura las salidas principales del Axe-Fx III como **Outputs 1+2**.
2. Crea un nuevo proyecto en el DAW y ajusta el sample rate a **48kHz**. Graba o inserta alguna pista de acompañamiento.
3. Conecta tu guitarra a la entrada **Instrument** y selecciona un preset adecuado al material que estás grabando.
4. En este tutorial de ejemplo grabaremos tanto la señal procesada como la DI.
  - Crea una pista **mono**. Nombra esta pista como “Guitarra DI” por ejemplo. Configura su entrada como **Input 5**, la cual es la salida DI del Axe-Fx III. Aquí grabarás la señal desde el Jack de entrada **Instrument** sin procesar.
  - Crea una pista **estéreo**. Nombra esta pista como “Referencia 1”. Configura su entrada como **Inputs 1+2**, la cual grabará la señal de la guitarra procesada desde el bloque **OUT 1** de la parrilla.
5. **Prepara ambas pistas** para grabar sobre ellas, asegurándote de que **Software/Input Monitoring** no está activado.

6. Pulsa **RECORD** y ponte a grabar. Debes comprobar que llega señal a ambas pistas, pero ten en cuenta que mientras que la pista procesada mostrará unos niveles de entrada altos, el nivel de señal de DI parecerá muy bajo. Esto es NORMAL, ya que estás grabando la señal del instrumento al mismo nivel que sale directamente de tu guitarra sin pre amplificación.

## **PASO 2: RE-AMPING**

Para hacer re-amping básico vamos a cambiar de forma temporal un ajuste básico en el Axe-Fx III. Pulsa HOME y abre SETUP. Navega hasta el menú I/O y cambia Input 1 Source a "USB (CHANNELS 5/6)". Acuérdate de revertir este cambio cuando hayas terminado el proceso de re-amping.

1. **Mutea** la pista que creaste como "Referencia 1".
2. Cambia la salida de la pista "Guitarra DI" a **Axe-Fx III Output 5/6**.
3. Para comprobar que el re-amping funciona, elige un preset completamente diferente en tu Axe-Fx III. Aísla la pista "Guitarra DI", rebobina y dale al PLAY. Deberías escuchar la señal DI procesada por el nuevo preset seleccionado en tu Axe-Fx III.
4. Graba la señal de re-amp. Para ello crea una pista estéreo y nómbrala como "Re-amp 1". Configura sus entradas a **Axe-Fx III Inputs 1+2**.
5. Prepara la pista re-amp para grabación, asegurándote de que **Software/Input Monitoring** NO está activado.
6. Prepara la pista para grabar, asegurándote de que NO está habilitada la monitorización de entrada/software.
7. Rebobina, pulsa RECORD y ponte a grabar. Se grabará la salida del preset.
8. Cambia Input 1 Source de vuelta a "ANALOG" cuando hayas terminado el proceso.



# 4 CONFIGURACIÓN

Esta sección ofrece una vista general de los diversos modos de utilizar el Axe-Fx III. Estos diagramas representan solo unas pocas de entre las formas de usar este flexible dispositivo, e incluso si solo pretendes usar una configuración básica, aún puedes aprender mucho echándole un vistazo a esta sección.

## PRINCIPIOS GENERALES

### ALIMENTACIÓN y NIVELES

- Al crear una nueva configuración, comienza con todos los niveles a cero y todos los dispositivos apagados.
- El Axe-Fx III dispone de supresión de ruido de encendido, pero de todas formas los altavoces o monitores deben encenderse los últimos siempre que sea posible.
- Se recomienda, aunque no es necesario, el uso de protectores de tensión/picos, .

### ENTRADAS DEL AXE-FX III

- Se recomienda utilizar los jacks **Input 1/Instrument** delantero o traseros para conectar una guitarra al Axe-Fx III, puesto que ofrecen la circuitería “Secret Sauce IV”, la cual disminuye el nivel de ruido utilizando una tecnología propietaria y un circuito analógico especial de entrada. El jack frontal se superpone al trasero para que puedas conectarte sin cambios en la configuración, incluso si los jacks traseros están conectados en un sistema de rack.
- Puedes conectar tu guitarra u otros instrumentos a **Input 2, 3 o 4** sin problemas. Están diseñados como entradas de nivel de LÍNEA, pero se acomodan a señales de alta impedancia para no afectar a las pastillas de guitarra.
- Utiliza cables y conectores apropiados para conectar las salidas de otros dispositivos a las entradas del Axe-Fx III, es decir, utiliza cables XLR o conectores 1/4” balanceados con señales balanceadas. Los cables de guitarra normales van bien para las conexiones no balanceadas de las entradas del Axe-Fx III.
- Es muy importante ajustar bien los **Niveles de Entrada**. Lee “Ajuste de Niveles” en la p 8.

### SALIDAS DEL AXE-FX III

- Por defecto, las salidas 1 y 2 son de -10dBV. Puede que desees modificar este valor a +4dBV cuando te conectes a equipo de audio profesional. Puedes encontrar estos ajustes en la página **Audio del Menú I/O en SETUP**.
- Si un dispositivo conectado dispone de **entradas XLR balanceadas**, es mejor utilizar las salidas XLR del Axe-Fx III con cables XLR.
- Si un dispositivo conectado dispone de **entradas 1/4” no balanceadas**, utiliza las salidas 1/4” no balanceadas del Axe-Fx III. No es necesario utilizar **cables Humbuster**, pero pueden ayudar a prevenir ruidos asociados con bucles de masa. Puedes adquirir cables Humbuster en [shop.fractalaudio.com](http://shop.fractalaudio.com) o en tu distribuidor más cercano de Fractal Audio (lee la p. 9)

### MONO/STEREO

- Cualquier configuración puede modificarse fácilmente a mono o estéreo con sencillos cambios en los ajustes de entrada y salida.
- Lee “Mono vs Stereo” en la p. 6 como introducción, y Página I/O: AUDIO en la p. 72 para más detalles sobre los parámetros I/O.

### USAR EL BLOQUE AMP CON ALTAVOCES DE GUITARRA TRADICIONALES

Cuando uses el bloque Amp del Axe-Fx III con altavoces de guitarra tradicionales (no FRFR), hay ciertos parámetros avanzados que requieren de una consideración especial. En la página “Speaker” del bloque Amp, configura **Speaker Drive** a cero. Es posible que también debas ajustar **Speaker Compression** a cero. Así mismo,

si conoces la frecuencia de resonancia de la pantalla de altavoces, puedes considerar ajustar **LF Resonance Frequency** para que corresponda a la misma que tengas conectada.

## FRFR/DIRECTO

**Ajustes Globales: por defecto**  
**Presets: de fábrica o de usuario**

Este tipo de configuración aprovecha por completo las posibilidades del Axe-Fx III para recrear todos los aspectos de un sistema de sonido para guitarra de principio a fin – pedales, amplis, pantallas, efectos post, etc. -. Es la configuración más versátil y popular, y representa todo un hito en flexibilidad de sonido.

La salida **Output 1** se conecta directamente a un sistema de altavoces de gama completa y respuesta plana (FRFR), como los que diversos fabricantes ofrecen a los usuarios. Tales sistemas son generalmente auto amplificados (“activos”), pero también pueden tratarse de altavoces de gama completa y una etapa de potencia de respuesta plana por separado. Otros sistemas FRFR adecuados pueden ser altavoces de PA de alta calidad (incluyendo los clásicos monitores de cuña de escenario) o monitores de estudio.

En algunos casos la señal del Axe-Fx III puede pasar primero por una mesa de mezclas. No hay problema, siempre que conectes a entradas de línea. NO necesitas un previo de micro. Contacta con el fabricante de tu mesa de mezclas si tienes dudas.

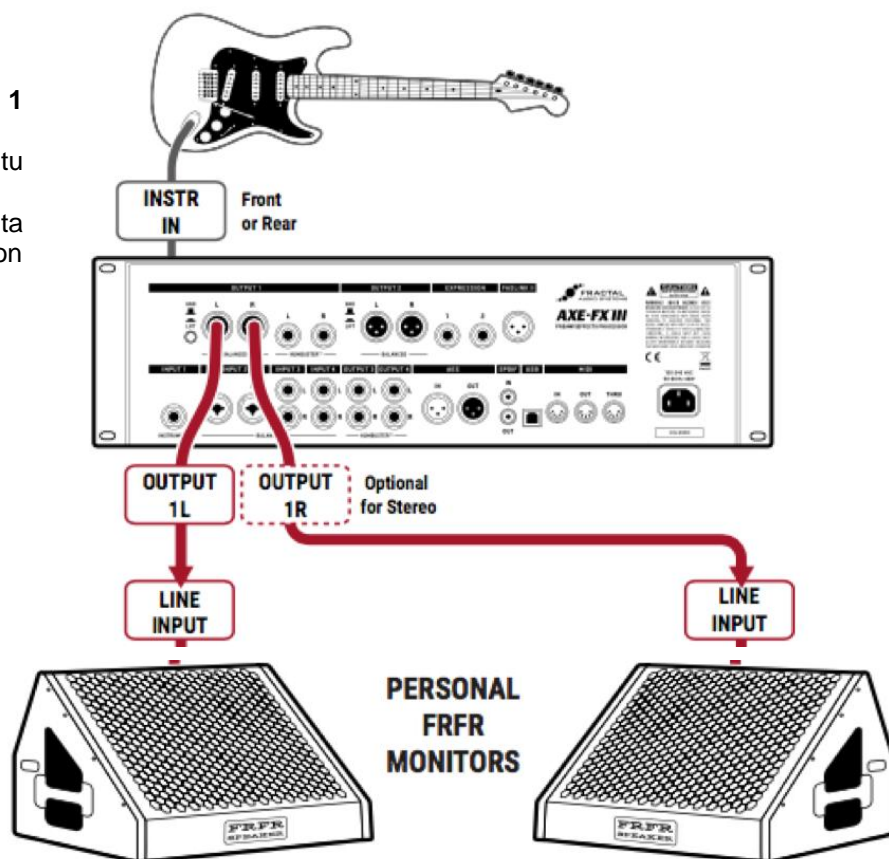
Todos los ajustes globales y de I/O conservan sus valores por defecto. Todos los presets de fábrica del Axe-Fx III están diseñados para esta configuración.

Ajusta los niveles generales utilizando el botón **OUT 1** del panel frontal.

Esta es también la configuración para una Estación de Trabajo de Audio Digital (DAW). Simplemente añade un ordenador conectado por USB (no olvides instalar los drivers si usas Windows) y los altavoces que tengas conectados a tu Axe-Fx III se convertirán en los monitores principales de tu DAW, o bien puedes usar auriculares.

### CONEXIONES

- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)**
- Conecta **Output 1** a la entrada de tu sistema FRFR
- Los presets que usan esta configuración también funcionan muy bien con **auriculares**



# MONITOR FRFR + FRFR a P.A.

**Ajustes Globales: “Out 2 Copy Out 1” activado**  
**Presets: de fábrica o de usuario**

Este tipo de configuración es similar a la anterior FRFR/Directo, excepto en que también envía la señal a una mesa de mezclas para PA (y posiblemente a los monitores de la banda). En esta configuración el Axe-Fx III crea una señal de guitarra completamente modelada de punta a punta – pedales, ampli, altavoces, efectos post, etc. - para obtener la mayor flexibilidad de sonido.

**Output 1** está conectada directamente a tus propios monitores. Utiliza monitores FRFR (gama completa respuesta plana) auto amplificados, como los ofrecidos por distintos fabricantes, o bien altavoces de gama completa y una etapa de potencia de respuesta plana por separado. Unos clásicos monitores de cuña de escenario de alta calidad también pueden dar un gran resultado.

**Output 2** se utiliza como una *copi*a independiente de Output 1. En este ejemplo realizaremos un cambio en los ajustes globales en vez de utilizar un bloque Output 2 en cada preset (mira “Conexiones” abajo para más información).

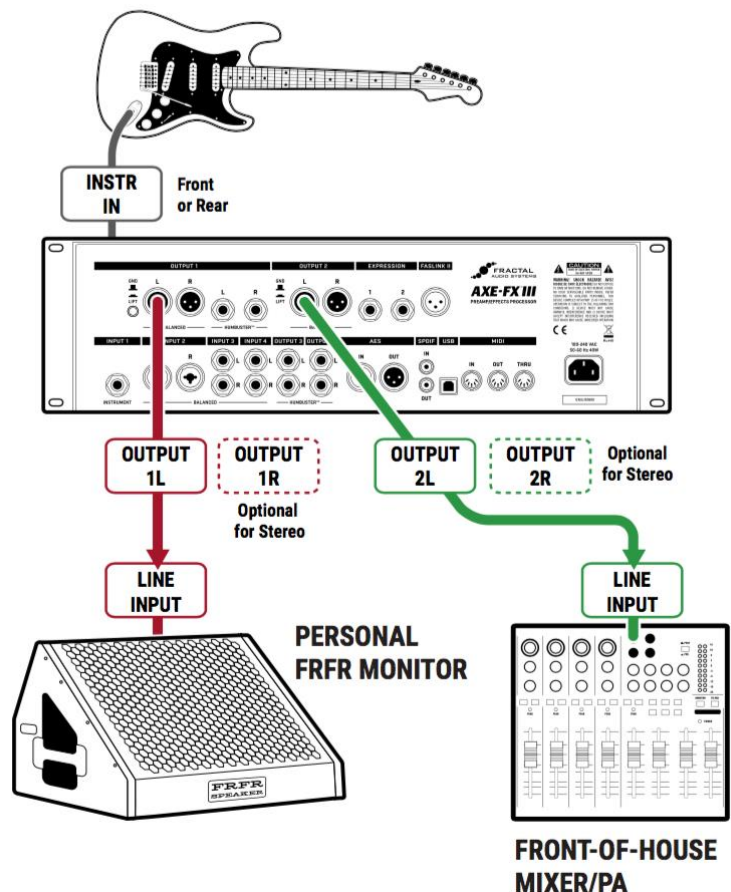
En el caso de tus monitores sean estéreo, pero en PA requieran mono, considera si deseas enviar solo un canal o bien estéreo sumado y cambia el modo en **SETUP: I/O: Output 2 Mode** (Lee “Mono o Estéreo” en la p. 9).

Ajusta el nivel de tu propio monitor usando el botón **OUT 1** del panel frontal.

Ajusta el nivel de envío a PA usando el botón **OUT 2** del panel frontal. Una de las ventajas de esta configuración es que puedes ajustar el nivel sobre el escenario y el enviado a PA de forma independiente.

## CONEXIONES

- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)**.
- Conecta **Output 1** a la entrada de tu sistema FRFR.
- En **SETUP: I/O: Audio**, activa **Output 2 Copy Output 1**.
- Conecta la salida **Output 2** al sistema de PA.
  - Probablemente se tratará de una conexión balanceada, por lo que debes usar cables XLR si es así.
  - Si estás trabajando con un técnico de sonido, asegúrate de indicarle que estás enviando una señal de nivel de LÍNEA, NO de nivel de micrófono. Debe usarse una entrada de línea balanceada y sin previo.
  - Indica también que estás enviando un sonido procesado completamente y “listo para mezclar”, y que (al menos a priori) deben inicializar el canal sin ecualización ni procesado.



# ETAPA DE POTENCIA Y PANTALLA

**Ajustes Globales: Modificado – ver abajo**

**Presets: de fábrica o de usuario**

Esta popular configuración utiliza una etapa de potencia y altavoces tradicionales de guitarra, los cuales NO son ni de gama completa ni de respuesta plana. En ese sentido, la simulación de altavoces estará desactivada globalmente. Los bloques se usan para recrear pedales, amplis y efectos de estudio. Dependiendo de tu amplificador, es posible que también tengas que desactivar globalmente la simulación de amplificador.

## DESACTIVA EL MODELADO DE ALTAVOCES

*Importante: en esta configuración ve a **Global Settings** y pon **Cabinet Modeling** en bypass.*

- Navega hasta **SETUP: Global Settings: Config**
- Cambia **Cabinet Modeling** a “BYPASSED”

## TEN EN CUENTA TU ETAPA DE POTENCIA

Hay dos categorías de etapa de potencia que puedes usar con tu Axe-Fx III. Generalmente es preferible una etapa “neutra” sónicamente. Tales etapas, generalmente de estado sólido, te permiten utilizar el **modelado de amplificador** del Axe-Fx III, el cual recrea de forma fiel el sonido y la dinámica apropiadas del modelo de amplificador seleccionado.

La segunda categoría es la de etapas “no neutras”, generalmente a válvulas y fabricadas específicamente para usar con guitarras. Entre estas hay que incluir no solo los amplificadores en rack sino también la etapa de potencia de un combo o un cabezal cuando conectas directamente a la entrada RETURN del bucle de efectos. Una etapa no neutra puede sonar magnífica, pero estarás “limitado” al sonido y dinámica de ese ampli en particular, y muy probablemente querrás desactivar la simulación de amplificador, como explicamos a continuación

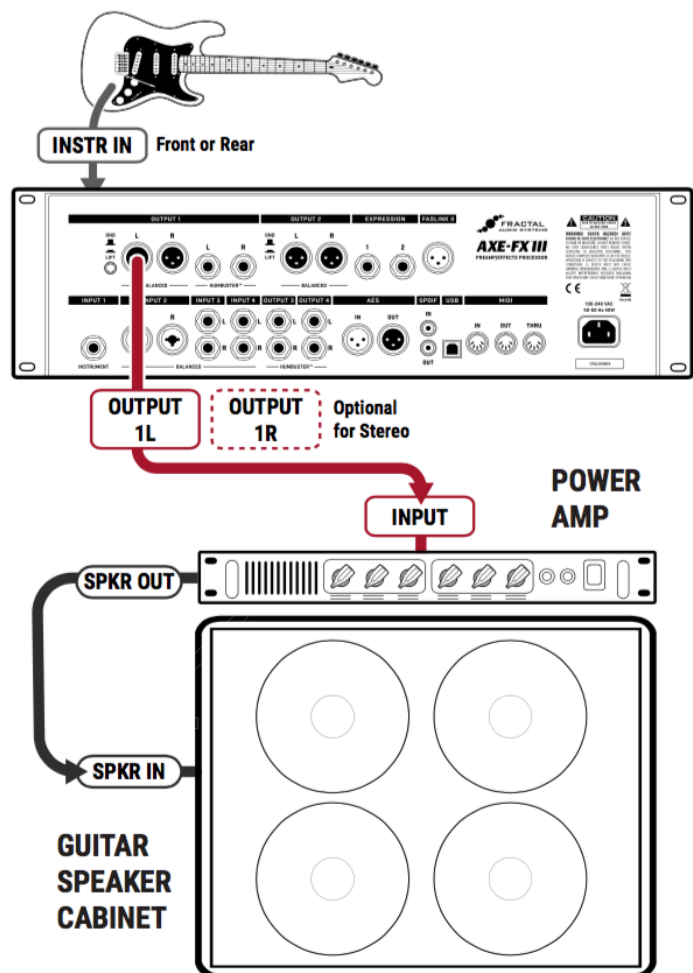
## DESACTIVA LA SIMULACIÓN DE AMPLIFICADOR

*Importante: cuando uses una etapa de potencia no neutra ve a **Global Settings** y pon **Power Amp Modeling** en OFF.*

- Navega hasta **SETUP: Global Settings: Config**
- Cambia **Power Amp Modeling** a “OFF”

## CONEXIONES

- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)**.



- Conecta **Output 1 L** a la entrada de tu etapa de potencia, que asumimos ya tienes conectada a una pantalla de altavoces para guitarra. También puedes conectarte al jack de retorno de efectos de muchos combos o cabezales.
- Cuando uses las salidas de 1/4" se recomienda que uses cables **Humbuster** para reducir el ruido por bucles de masa.

## ETAPA DE POTENCIA Y PANTALLA + FRFR/DIRECTO

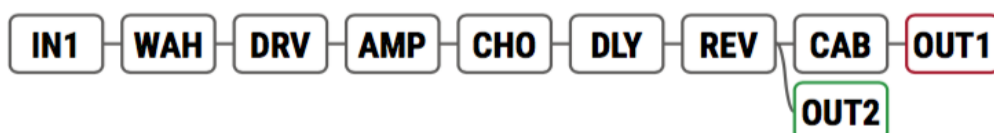
**Ajustes Globales:** por defecto – comprueba los ajustes de I/O Mono/Stereo

**Presets:** de usuario

En esta configuración, tu preset personalizado envía dos señales diferentes de forma simultánea – una, **CON** simulador de altavoces, enviada a un sistema full-range PA o monitores, y otra, **SIN** simulación de altavoces, enviada a un rig de escenario con una etapa de potencia y una pantalla de altavoces de guitarra tradicional. En este ejemplo vamos a asumir que la etapa de potencia es de tipo neutra.

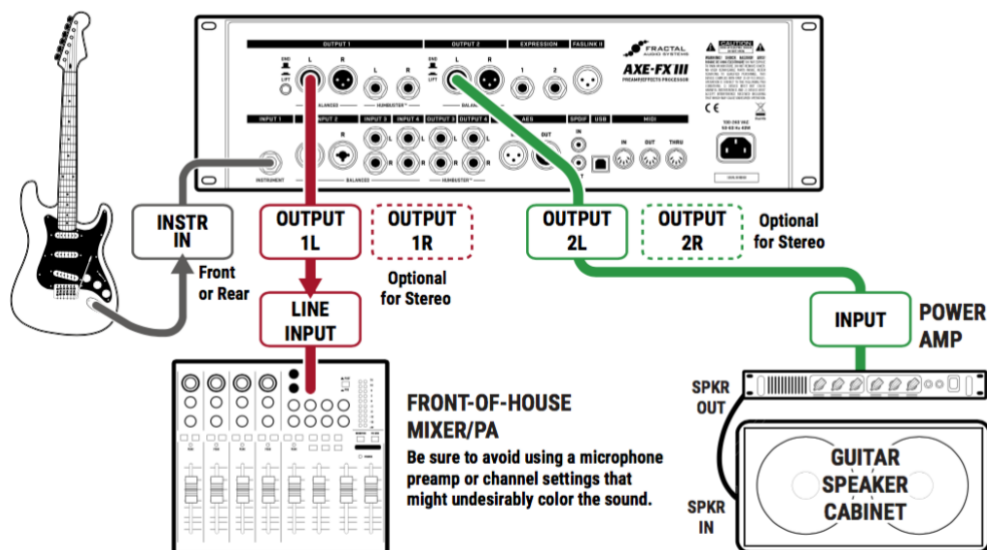
La salida **Output 1** se conecta a un sistema full-range – generalmente la PA del local – enviando un sonido completo, incluyendo la simulación de altavoces. Con esto se obtienen todos los beneficios de la conexión directa: versatilidad y un sonido consistente sin pérdidas, a niveles de volumen controlables para una gran mezcla general.

La salida **Output 2** envía una señal distinta, casi idéntica a la primera, pero sin la simulación de altavoces, ya que va a ir a una etapa de potencia y una pantalla de altavoces de guitarra tradicional. Este enfoque ofrece una experiencia familiar a los guitarristas: mucho sustain y feedback naturales, “aire en movimiento”, y la acostumbrada presencia y volumen sobre el escenario.



Esta configuración requiere **personalizar los presets** añadiendo ambos bloques **OUT 1** y **OUT 2** en la parrilla. OUT 1 se coloca al final de la cadena (donde aparece en los presets de fábrica) y OUT 2 sale de la línea principal justo antes del bloque CAB, como se puede ver en el gráfico.

Ten en cuenta que el bloque CAB se ha movido detrás de los efectos, lo cual puede convertir la señal a mono en Output 1. Si necesitas una señal estéreo, tienes que modificar el bloque CAB para tal uso. Otra solución puede ser dividir la señal tras el bloque AMP para conseguir dos cadenas por separado, *CAB-efectos-OUT 1* y *NO CAB-efectos duplicados-OUT 2*.



### CONEXIONES

- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)**.
- Conecta **Output 1** a PA. Informa al técnico de sonido de que el Axe-Fx III envía una señal directa a nivel de LÍNEA que a priori no necesita ni ecualización o ajustes típicos de una pantalla de guitarra microfoneada.

- Conecta **Output 2** a la entrada de tu etapa de potencia. De nuevo, suponemos que estás utilizando una etapa neutra (mira la nota en la p. 27).
- Si usas las salidas Jack 1/4", se recomienda que uses cables **Humbuster** para reducir bucles de masa.

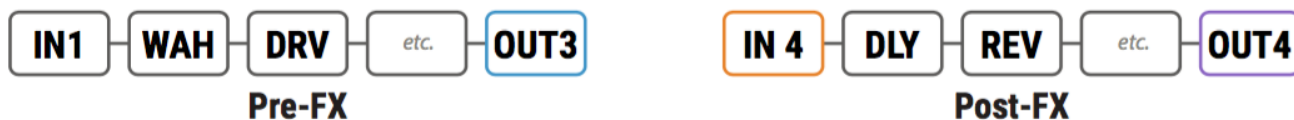
## EL MÉTODO *DE LOS CUATRO CABLES* ("4CM")

**Ajustes Globales:** por defecto – pero lee el consejo del final

**Presets:** de usuario

El método de los cuatro cables (4CM) coloca al Axe-Fx III en dos lugares al mismo tiempo con dos cadenas de procesado por separado. La primera va a la entrada frontal de tu ampli, donde la cadena de efectos "pre", como wah y drive, reemplazará los pedales tradicionales, y la segunda va al bucle de efectos del ampli, donde aparecerá una cadena de efectos "post", como delay o reverb. Aunque en el gráfico se muestra un cabezal y pantalla, muchos amplis combo también disponen de un bucle de efectos, por lo que puedes usar la misma configuración.

El 4CM necesita presets especiales sin bloques Amp ni Cab. Como puedes ver en la ilustración, la señal llega primero al Axe-Fx III, donde es procesada por los **efectos "pre"**. La salida **Output 3** envía a la entrada frontal del amplificador. Una cadena de **efectos "post"** pasa por el bucle de efectos del amplificador utilizando **Input 4** y **Output 4**. Ten en cuenta que las cadenas pre y post no están conectadas entre sí en la parrilla. De hecho, cada una de ellas puede ser tan simple o tan compleja como queramos.



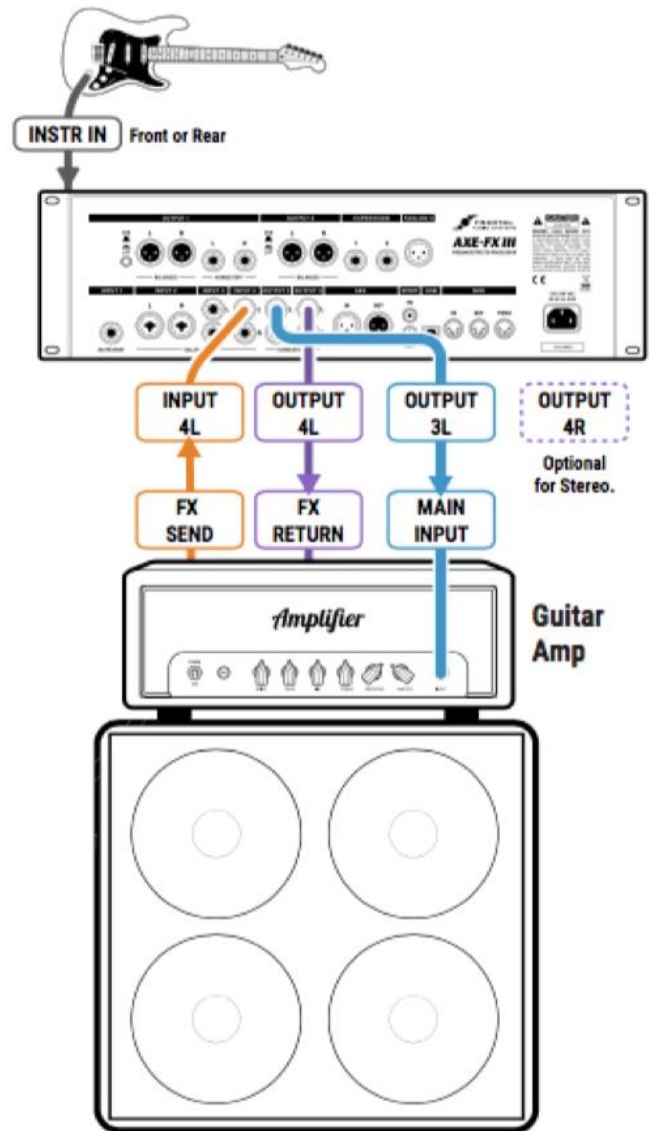


## CONEXIONES

- El 4CM necesita que tu preset no tenga bloques Amp ni Cab. Puedes usar el preset nº 382 como plantilla.
- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)**.
- Conecta **Output 3 L** a la entrada de tu ampli. Ajusta el botón **OUT 3** en el panel frontal a tope para obtener ganancia unitaria. Se recomienda que uses un cable **Humbuster** para evitar bucles de masa.
- Conecta **Input 4 L** al envío del bucle de efectos de tu ampli. Los niveles de entrada pueden ajustarse en la página **Input** del menú **I/O** en **SETUP**. Configura **Input 4 Mode** como "LEFT ONLY" en la página **Input** del menú **I/O** en **SETUP**.
- Conecta **Output 4 L** al retorno de efectos de tu ampli. Se recomienda un cable **Humbuster**. Ajusta el volumen a tu gusto con el botón **OUT 4** del panel frontal. Para obtener sonido estéreo, conecta **Output 4 R** al retorno de efectos de un segundo amplificador – es decir, saltándote el previo de ese amplificador.

### CONSEJO: AJUSTES OPTIMIZADOS PARA REDUCIR EL RUIDO

Las funciones opcionales **Boost/Pad** de las salidas Output 3 y 4 están diseñadas para que los conversores D/A funcionen a niveles incrementados, con el resultado de un nivel de ruido aún más bajo. Para encontrar el ajuste más adecuado, configura las dos opciones al nivel más alto posible sin que haya recorte en la salida – comprueba el LED rojo en los indicadores del panel frontal -. Podrás oír claramente como baja el nivel de ruido a medida que incrementas Boost/Pad. Puedes encontrar estas opciones en la página **Input** del menú **I/O** en **SETUP**.



## SOLO PROCESADOR DE EFECTOS ("POST")

**Ajustes Globales:** comprueba la configuración I/O Mono/Stereo y lee el consejo del final  
**Presets:** de usuario

Aunque el Axe-Fx III se ha diseñado para reemplazar todo un rig completo, también puedes usarlo con resultados magníficos como procesador de efectos por separado, dando acceso a todo un catálogo de efectos de nivel superior a quienes aún no estén por dar el cambio al modelado digital.

Esta configuración utiliza solo tres de los cuatro cables que empleábamos en el "método de los cuatro cables" (p. 29) y opera en el bucle de efectos del amplificador con solo efectos "post". Las salidas Output 3 y 4 están diseñadas para aplicaciones de ganancia unitaria – lo cual puede ser o no importante dependiendo del ampli que uses. En este ejemplo usaremos la Output 3 y la emparejaremos con Input 3 por mor de la simplicidad.

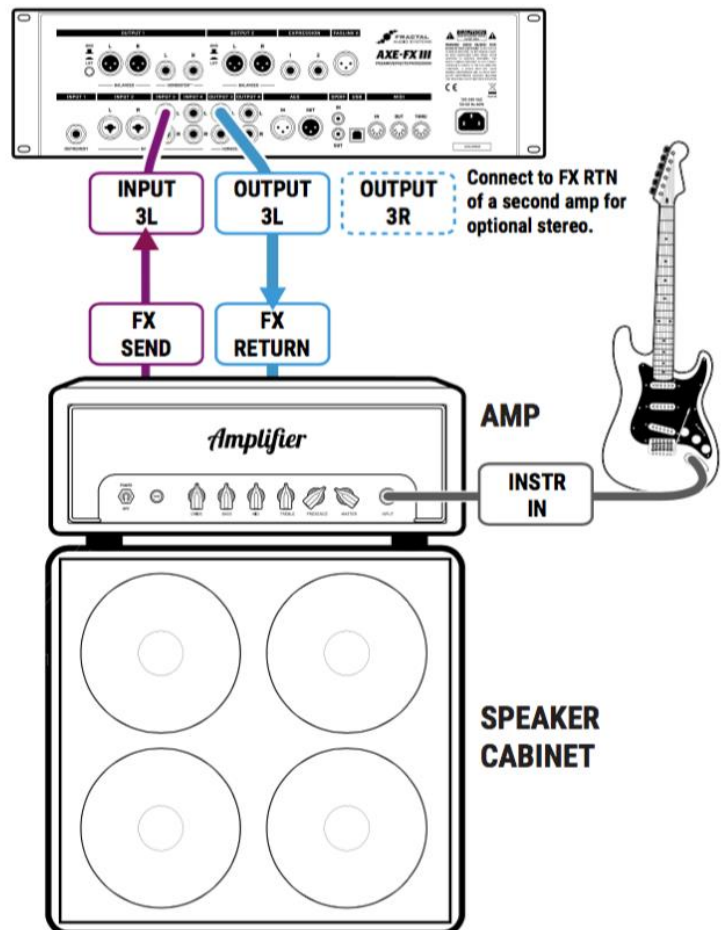
Tendrás que crear presets personalizados, sin bloques Amp ni Cab e incluyendo solo los típicos efectos que suenan bien tras la distorsión del previo, generalmente chorus, EQ, delay, reverb, algunos tipos de pitch shift, etc.

## CONEXIONES

- Esta configuración necesita presets personalizados sin bloques Amp ni Cab.
- Conecta tu guitarra a la entrada del amplificador.
- Conecta el envío de efectos del ampli a **Input 3L**. Puedes ajustar los niveles de entrada en **SETUP: I/O: Input**.
- En **SETUP: I/O: Audio**, configura **Input 3 Mode** como "LEFT ONLY".
- Conecta **Output 3 L** al retorno de efectos de tu amplificador. Se recomienda un cable **Humbuster**.
- Ajusta el volumen apropiadamente con el botón **OUT 3** del panel frontal. Si necesitas ganancia unitaria, gíralo al tope.
  - Para obtener estéreo, conecta **Output 3 R** al retorno de efectos de un segundo amplificador, saltándote así su sección de previo
  - Hay otras formas de obtener estéreo, por ejemplo, usando dos amplis distintos cada uno conectado a la izquierda y derecha de un par de I/O, o I/O 3 para uno y I/O 4 para otro. No hay límites, excepto tu imaginación.

## CONSEJO: AJUSTES OPTIMIZADOS PARA REDUCIR EL RUIDO

Las funciones opcionales **Boost/Pad** de las salidas Output 3 y 4 están diseñadas para que los convertidores D/A funcionen a niveles incrementados, con el resultado de un nivel de ruido aún más bajo. Para encontrar el ajuste más adecuado, configura las dos opciones al nivel más alto posible sin que haya recorte en la salida – comprueba el LED rojo en los indicadores del panel frontal -. Podrás oír claramente como baja el nivel de ruido a medida que incrementas Boost/Pad. Puedes encontrar estas opciones en la página **Input** del menú **I/O** en **SETUP**.



## SOLO PROCESADOR DE EFECTOS (“PRE”)

**Ajustes Globales:** comprueba la configuración I/O Mono/Stereo y lee el consejo del final  
**Preset:** de usuario

Aquí el Axe-Fx III se usa como la **pedalera virtual** de tus sueños, dándote acceso a nuestro vasto catálogo de efectos para usar entre guitarra y ampli, donde colocarías tus pedales habitualmente. Como ocurre con todas las configuraciones del Axe-Fx III, no estás limitado por las opciones de fábrica, sino que puedes combinar los efectos de todas las formas imaginables, permitiéndote crear sonidos completamente nuevos utilizando la parrilla y su arquitectura modular de bloques. Estos presets personalizados no deben incluir bloques Amp ni Cab.

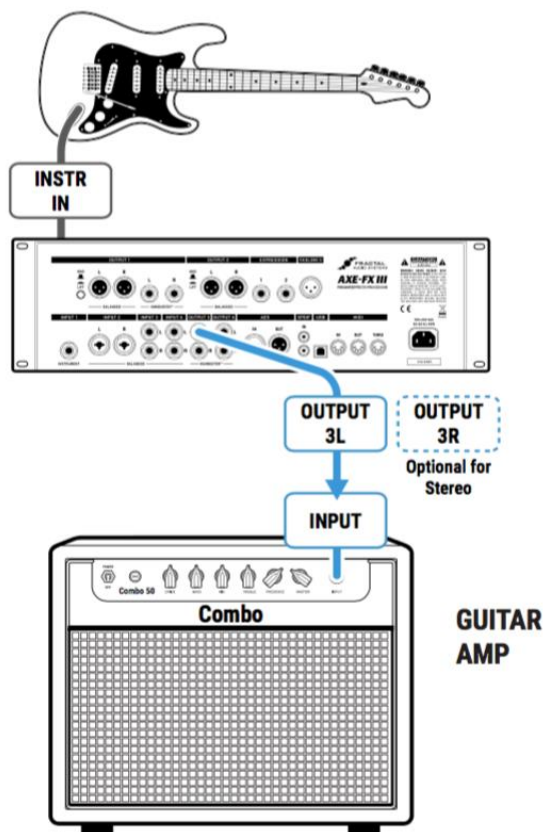
Esta configuración utiliza solo dos de los cuatro cables que empleábamos en el “método de los cuatro cables” (p. 27). Las salidas Output 3 y 4 están diseñadas para aplicaciones de ganancia unitaria – lo cual es importante en este caso. En este ejemplo usaremos la **Output 3** y la emparejaremos con **Input 3** por mor de la simplicidad.



Tendrás que crear presets personalizados, sin bloques Amp ni Cab, y estos presets hay que crearlos comprendiendo cómo suenan tales efectos conectados a la entrada de previo de tu ampli y la distorsión que generan.

## CONEXIONES

- Esta configuración necesita presets personalizados sin bloques Amp ni Cab.
  - Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)** del Axe-Fx III. Ajusta los niveles de entrada como se detalla en la p. 5 si es necesario.
  - Conecta **Output 3 L** a la entrada de tu ampli. Se recomienda un cable **Humbuster**.
  - Ajusta el botón **OUT 3** del panel frontal a tope para obtener ganancia unitaria.
    - Para obtener estéreo, conecta **Output 3 R** a la entrada de un segundo amplificador.
    - Puedes utilizar el Axe-Fx III para seleccionar entre dos amplis cambiando de canal en el bloque OUT 3:
      - Canal A: Balance en el centro (ambos amplis).
      - Canal B: Balance a la izquierda (ampli 1)
      - Canal C: Balance a la derecha (ampli 2)
      - Canal D: (no usado)
- (lee “Escenas y Canales” en la p. 45 para más información)



## CONSEJO: AJUSTES OPTIMIZADOS PARA REDUCIR EL RUIDO

Las funciones opcionales **Boost/Pad** de las salidas Output 3 y 4 están diseñadas para que los conversores D/A funcionen a niveles incrementados, con el resultado de un nivel de ruido aún más bajo. Para encontrar el ajuste más adecuado, configura las dos opciones al nivel más alto posible sin que haya recorte en la salida – comprueba el LED rojo en los indicadores del panel frontal -. Podrás oír claramente como baja el nivel de ruido a medida que incrementas Boost/Pad. Puedes encontrar estas opciones en la página **Input** del menú **I/O** en **SETUP**.

## INSERTAR EQUIPO EXTERNO

**Ajustes Globales: comprueba la configuración I/O Mono/Stereo**  
**Preset: de usuario**

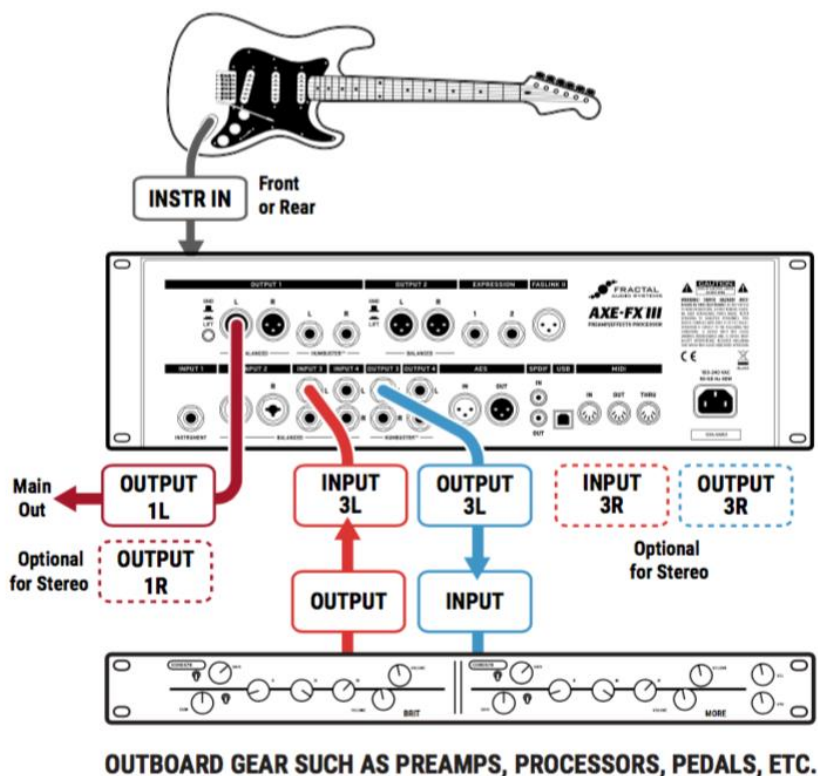
Puesto que la configuración “directa” típica solo usa Input 1 y Output 1, esto deja al Axe-Fx III con suficientes bloques IN y OUT para disponer de múltiples entradas y salidas de envío y retorno para dispositivos externos. En el ejemplo básico a continuación imaginamos que vamos a insertar un equipo externo utilizando Output 3 (como “envío”) e Input 3 (como “retorno”). Esta configuración también puede emplearse en estéreo o expandida con múltiples emparejamientos I/O para distintos dispositivos externos. También puedes insertar equipos externos en las configuraciones ya explicadas anteriormente usando la misma técnica.

Necesitarás personalizar los presets añadiendo bloques de salida y entrada para los puntos de envío y retorno (ver ejemplo de abajo). El Axe-Fx III no dispone de bloques “FX LOOP”, así que las entradas y salidas han de

IN1 WAH DRV etc. **OUT3** **IN 3** DLY REV etc. **OUT1**

Serves as a SEND Serves as a RETURN

- Conecta tu guitarra a **Input 1 (Instrument)** del Axe-Fx III.
- En este ejemplo suponemos que **Output 1** está conectada a monitores FRFR.
- Conecta **Output 3 L** como “envío” a la entrada de tu dispositivo externo. Ajusta los niveles de entrada utilizando el botón **OUT 3** teniendo en cuenta que:
  - En las salidas Output 1 y 2 puedes elegir entre -10dBV o +4dBu. Ve a **SETUP: I/O: Audio**.
  - Las salidas Output 3 y 4 ofrecen ganancia unitaria cuando giras el botón a tope.
  - Puedes ajustar el nivel de un bloque OUT de forma individual.
- Conecta la salida de tu dispositivo externo a **Input 3 L** como “retorno”. Ajusta los niveles en tu dispositivo externo, o utiliza los controles trim en **SETUP: I/O: Input**.
- Opcionalmente, conecta las entradas y salidas R si deseas obtener estéreo.



La flexibilidad de los nuevos bloques de entrada y salida permite que algunas configuraciones interesantes y complejas puedan explicarse por sí solas. Los diagramas de abajo muestran ideas que, si en el pasado hubieran requerido de explicaciones intrincadas, ahora no son más que simples presets.

Para más claridad, todos los bloques mostrados aparecen activos en vez de en bypass.

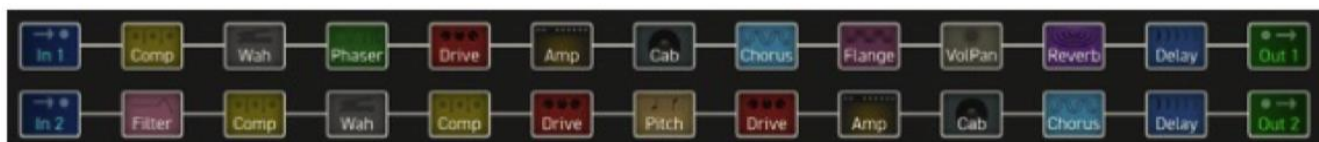
Aquí, las entradas 1 y 2 se usan de forma independiente para las salidas magnética y piezo respectivamente de una guitarra con doble salida. Las dos señales convergen al final para aplicar algunos efectos de “masterización” antes de enviarse a Output 1 en estéreo completo. Cada cadena dispone de una larga lista de efectos, incluyendo modelado de amplificador y altavoces. El ampli para la salida piezo puede ser un modelo “Tube Preamp” y la Cab puede contener la simulación IR de una guitarra acústica descargada de Axe-Change.



## GUITARRA Y BAJO INDEPENDIENTES

CPU: 83%

Este rig procesa cadenas para guitarra y bajo completos al mismo tiempo. La guitarra usa Input 1 y Output 2, y el bajo usa Input 2 y Output 2. Esta configuración hubiera necesitado de dos Axe-Fx II para poder llevarse a cabo. Puedes imaginarte también que puedes utilizar una configuración similar para procesar dos guitarras eléctricas, o una guitarra eléctrica y otra acústica simultáneamente. Por cierto, estas líneas de señal son copias de presets reales usados por algunos artistas que usan el Axe-Fx III.



## CADENA DE SEÑAL DE GUITARRA + EFECTOS DE UNA MEZCLADORA

CPU: 84%

Echémosle un vistazo a un ejemplo más vertical. Aquí se combinan un mini rig FRFR de guitarra con tres potentes sets de efectos integrados en una mezcladora para su uso en vivo. La pareja I/O 2 se usa para una cadena que inserta un efecto vocal especial, completado con un bloque Drive rabioso. La cadena 3 es un shimmer estéreo grandioso para utilizar con un teclado y controlado por su propio pedal de volumen. La cadena 4 contiene una pléyade de efectos para usar en diferentes escenas con un bus auxiliar.



# 5 PRESETS

## VISTA GENERAL

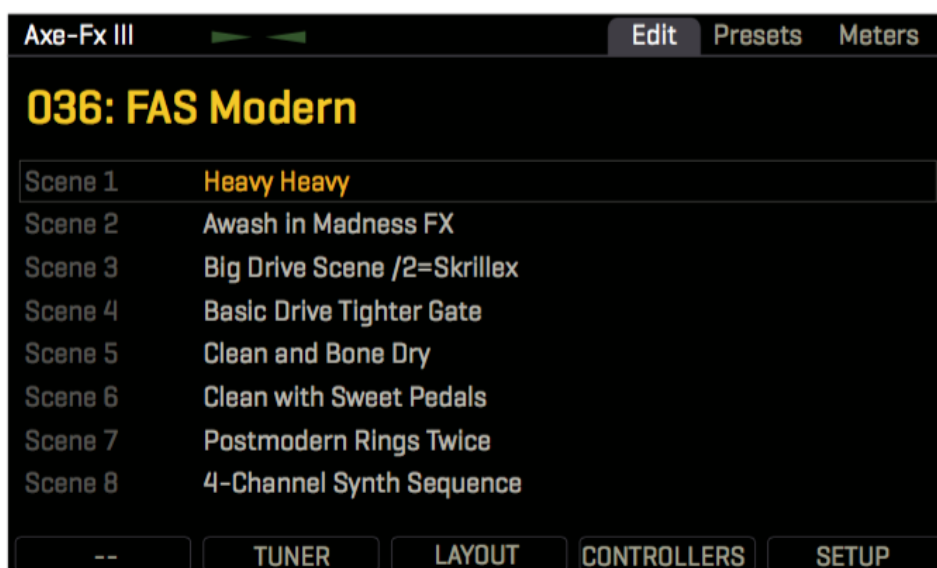
- El Axe-Fx III incluye 512 localizaciones de presets (1024 en el Mark II), cada uno de ellos un rig completamente independiente con su propio ampli, pantalla, efectos, etc.
- El Axe-Fx III trae precargados numerosos “Presets de Fábrica”, pero todos ellos son también “Presets de Usuario” que pueden modificarse o sobrescribirse.
- Si quieres restaurar los presets de fábrica (o instalar alguna nueva versión de las que publicamos de vez en cuando), puedes descargarlos de <https://www.fractalaudio.com> y reinstalarlos usando Fractal-Bot.
- Como indicamos en la página 11, los Presets están contruidos sobre una matriz mediante la inserción, conexión y configuración de “Bloques”.
- Los Presets incluyen “Escenas” y los Bloques contienen “Canales”. Trataremos ambos temas por separado en la Sección 6: Escenas y Canales.

➤ En comparación con otros productos, el Axe-Fx III permite mayores presets con más posibilidades. Si tienes en cuenta las posibilidades que ofrecen las Escenas y los Canales, un Preset puede fácilmente servirte para toda una canción, e incluso todo un concierto.

## **CARGAR PRESETS**

Las diferentes áreas del Axe-Fx III ofrecen distintos modos de carga de presets:

- **En la página Home** – Usa los botones **NAV LEFT** y **NAV RIGHT** o gira la rueda **VALUE**
- **En el directorio “PRESETS” del menú HOME** – Selecciona un Preset y pulsa **ENTER**. En el directorio, los Presets están ordenados numéricamente. Si quieres ordenarlos alfabéticamente, pulsa el botón **SORT A-Z** (rueda-pulsador **A**)
- **PEDALERA FC** – Las pedaleras controladoras FC ofrecen una serie de opciones distintas para seleccionar Presets.
- **MIDI** – Los Cambios de Programa y Bancos MIDI pueden seleccionar Presets utilizando el método estándar en la industria “Controller 0 + PC”. Mira las “Tablas de Referencia MIDI” en la p. 102. También puede utilizarse el mapeo personalizado de cambio de programa – lee “Mapeado de Cambio de Programa” en la p. 49.



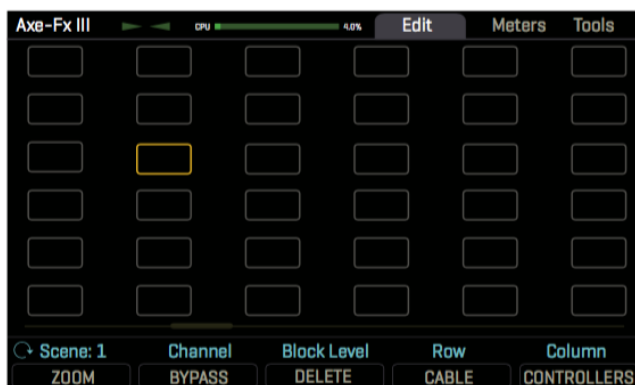
*The Home Page*

## **LA PARRILLA DE DISTRIBUCIÓN**

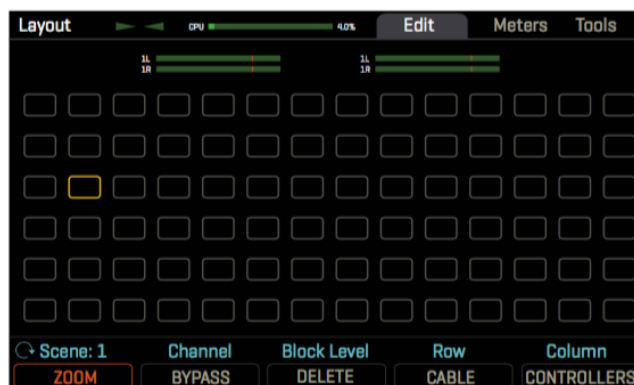
La parrilla es una matriz de 14x6 sobre el que se construyen los presets. Consiste en espacios o localizaciones donde se insertan y conectan los bloques para determinar el flujo de la señal. Los cables conectan los bloques. Cada espacio y cableado en la parrilla es estéreo, pero no todos los bloques procesan el audio en estéreo.

Accede a la parrilla desde la página **Home** pulsando el botón **ENTER** o la rueda-pulsador **LAYOUT**.

En la vista por defecto el visor del Axe-Fx III solo muestra una sección 6x6 del total 14x6. Puedes navegar hacia las áreas fuera de la pantalla utilizando las ruedas **D** o **E**, o los botones **NAV**. La barra de desplazamiento de abajo te indica tu posición relativa a izquierda o derecha de la parrilla. Para mostrar la parrilla completa, aleja la vista de la pantalla usando el botón **ZOOM** (rueda-pulsadora **A**).



La parrilla muestra seis filas y seis columnas. Puedes desplazarte a izquierda o derecha con los botones de navegación



Usa ZOOM para mostrar la parrilla completa. Esto también muestra los Vúmetros para nivelar escenas y presets.

## TRABAJAR CON BLOQUES

Como se explica en “Introducción a la Parrilla de Distribución” en la p. 11, la parrilla del Axe-Fx III ha de estar habitada por los **Bloques** – componentes elegidos de entre un enorme inventario de amplis, pantallas, pedales, efectos de estudio, mezcladores, etc. Para interactuar con la parrilla has de mover el **cursor**, un rectángulo amarillo controlado por las ruedas **D** o **E**, o los botones **NAV**. Para simplificar, a partir de ahora nos referiremos a estos controles como “**NAV**”.

### PARA INSERTAR UN BLOQUE

- **NAV** hasta la localización deseada en la parrilla
- Gira la rueda **VALUE** para ir pasando por la lista de bloques, incluyendo las opciones de **SHUNT** (ver abajo) y **NONE**.
- Pulsa **ENTER** para confirmar o **EXIT** para cancelar los cambios.
- A medida que insertes los bloques se irán eliminando de la lista, pero cada preset dispone de su propio inventario completo.

### PARA CAMBIAR O ELIMINAR UN BLOQUE EXISTENTE

- Selecciona el bloque y gira **VALUE** para cambiarlo al tipo deseado. Para **ELIMINAR** un bloque, elige “**NONE**”.
- Pulsa **ENTER** para confirmar o **EXIT** para cancelar los cambios



Dispones de un atajo para eliminar fácilmente un bloque existente o convertirlo en un Shunt: selecciona el bloque y pulsa el botón **DELETE** (rueda-pulsadora C). El bloque borrado se reemplaza por un Shunt. Al borrar un Shunt dejarás un espacio vacío.

### PARA ACTIVAR O PONER UN BLOQUE EN BYPASS

- Usa los botones **NAV** para seleccionar el bloque
- Pulsa el botón **BYPASS** (rueda-pulsadora B). Los bloques en bypass aparecen en “gris”, con menor luminosidad en la parrilla.

## SHUNTS

Los *shunts* (derivaciones) no son sino bloques sónicamente transparentes, una simple herramienta para llevar la señal a través de las localizaciones de la parrilla, que de no contenerlos estarían vacías -. Un preset no sonará a menos que haya una conexión completa desde el bloque Input al bloque Output, de forma que necesitas colocar un shunt donde no haya otro bloque del tipo Amp, Cab, o efecto. Como los espacios en la parrilla, los bloques shunt son estéreo, así que no necesitas dos para izquierda/derecha.

### PARA INSERTAR UN SHUNT



- **NAV** hasta la localización deseada en la parrilla y gira **VALUE** hasta que se muestre “**SHUNT**”.
- Pulsa **ENTER** para confirmar o **EXIT** para cancelar los cambios.

## **ENTRADAS Y SALIDAS**

Para insertar las señales de entrada en la parrilla o pasar la señal hacia los jacks de salida respectivamente hacen falta bloques **Input** y **Output**. Todos los presets de fábrica constan de Input 1 y Output 1. En otras configuraciones es posible que necesites bloques Input y Output diferentes. Lee la Guía de Bloques para más información.

## **TIPOS DE VISTA DE LOS BLOQUES**

El visor a color muestra los diferentes estados de los bloques según se muestra a continuación:



## **BLOQUES GLOBALES**

La función Bloques Globales permite que los ajustes de un bloque determinado se sincronicen automáticamente en todos los presets que lo contengan. Por ejemplo, un bloque AMP global puede utilizarse en varios presets. Cuando modifiques cualquier ajuste de ese bloque en un preset, los demás se actualizarán automáticamente. Lee también “Bloques Globales” en la p.100.

## **MOVER BLOQUES, FILAS Y COLUMNAS**

La página **Tools** del menú **Layout** contiene diversas utilidades para mover bloques individuales o filas/columnas enteras (MOVE > UP, DOWN, LEFT, RIGHT). Cuando movemos un bloque o una fila/columna intercambia su posición con el elemento que estuviera en esa localización. Esto puede resultar en que se eliminen o modifiquen ciertos cables conectores, por lo que es importante observar cómo están interconectados los elementos del preset antes de realizar una operación de movimiento.

- Abre la página **Tools** en el menú **Layout**.
- Selecciona una función con el botón **FUNCTION (A)**: Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down
- Usa los botones **NAV** para seleccionar el bloque, fila o columna que deseas mover
- Pulsa **ENTER** para ejecutar el movimiento.

# **CABLES CONECTORES**

Como si se tratara de un equipo físico, los bloques del Axe-Fx III han de estar conectados entre sí para que fluya la señal. Esto se realiza mediante cables virtuales que van desde un bloque a otro en la parrilla. Con que falte un solo conector tu preset puede dejar de sonar. Como los shunts, los conectores son transparentes sónicamente.

## **CREAR UN CABLE CONECTOR**

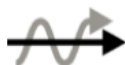
- En la parrilla, navega hasta el bloque donde quieras que EMPIECE el cable. NO puedes empezar desde un espacio VACÍO en la parrilla.
- Pulsa el botón **CABLE** (rueda-pulsador **D**) o **ENTER**. El bloque seleccionado y su vecino a la derecha empezarán a parpadear alternativamente.

- **NAV** hasta el bloque de destino deseado, el cual debe estar en la siguiente columna de la derecha.
- Es posible seleccionar una localización vacía, y un shunt se agregará allí para completar el cable.
  - Asegúrate de seleccionar un destino que no esté ya conectada al bloque desde el que empieces, pues en caso contrario **ELIMINARÁS** el cable (ver abajo).
- Pulsa **ENTER**. Para cancelar sin conectar pulsa **EXIT**.

### ELIMINAR UN CABLE CONECTOR

Los cables se eliminan de prácticamente igual forma que para crearlos:

- En la parrilla, NAV hasta el bloque de inicio del cable.
- Pulsa el botón **CABLE** (rueda-pulsador **D**) o **ENTER**. El bloque seleccionado y su vecino a la derecha empezarán a parpadear alternativamente.
- **NAV** para seleccionar el “otro cabo” del cable que quieres eliminar.
- Pulsa **ENTER**. Para cancelar sin **ELIMINAR** pulsa **EXIT**.



**ATAJO:** Para crear shunts y cables a lo largo de múltiples espacios vacíos en la parrilla, selecciona cualquier bloque seguido de localizaciones vacías y **pulsa y mantén pulsado** el botón **ENTER**. Los espacios implicados se rellenarán automáticamente con shunts conectados por cables. Cuidado: se eliminarán los cables ya existentes en el camino.



*Recuerda: en la parrilla del Axe-Fx III todos los componentes son estéreo. Los shunts, cables y mayoría de bloques son stereo in/stereo out. La parrilla te permite hasta seis líneas completamente estéreo y NO necesitas crear líneas paralelas para obtener estéreo. Algunos bloques procesan el audio en mono internamente (como el bloque Amp o el Drive), pero incluso estos también disponen generalmente de parámetros **Input Select** y **Output Balance**.*

### LAS REGLAS DE LOS CABLES DEL AXE-FX III

- Sin cables no hay sonido. Con un solo eslabón que falte se romperá la cadena.
- La señal fluye de **IZQUIERDA** a **DERECHA**.
- El cable **DEBE** partir desde un **BLOQUE** o un **SHUNT**. Las localizaciones vacías no son orígenes viables.
- Si tratas de conectar a una localización **VACÍA**, se creará en ella un **SHUNT**.
- **SOLO** puedes conectar con los bloques en la siguiente columna de la derecha.

El diagrama de abajo ilustra alguna de estas ideas de arriba:

				La ★ representa el origen de un cable conector.
				El ✓ representa destinos posibles válidos.
				El símbolo ☉ muestra destinos que son imposibles/no disponibles.
				Cualquier columna más allá a la izquierda o derecha es imposible/no disponible.
				Si la ★ estuviera en una FILA diferente, cada ✓ seguiría estando en el mismo lugar.

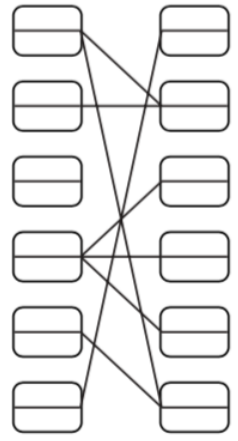
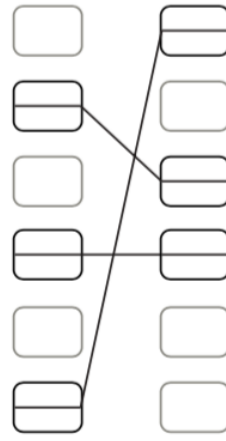
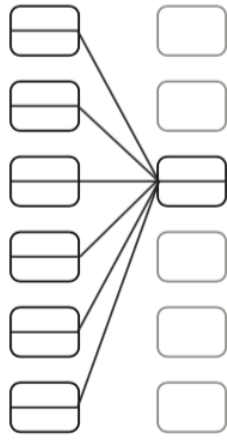
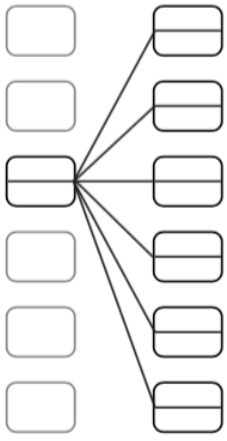
- Puedes **DIVIDIR** o **CONVERGER** hasta seis puntos en cualquier lugar. Esta operación es transparente sónicamente y no hay **NINGÚN** riesgo de que la señal se degrade o haya problemas de fase. También es posible **ENTRECruzar**. Aquí tienes algunos ejemplos:

*Dividir*

*Converger*

*Entrecruzar*

*Complejo*





# INVENTARIO DE BLOQUES

La tabla a continuación incluye una vista general de cada bloque. Cada preset dispone de todo el inventario completo para elegir:

BLOQUE	DESCRIPCIÓN
AMP Amp	Helos aquí: Cientos de amplis en un solo bloque
CAB Cab	Simulación de pantalla de altavoces con nuestra tecnología patentada Ultra-Res
CHO Chorus	Para crear efectos clásicos de modulación en mono o estéreo, incluyendo vibrato
CMP Compresor	Controla la dinámica y añade sustain
XVR Crossover	Divide la señal entre componentes de alta y baja frecuencia
DLY Delay	Hasta 8000 ms de retardo, con tipos analógicos, digitales, de cinta, etc.
DRV Drive	Más de 25 tipos, incluyendo boost, overdrive, distorsión, fuzz y muchos más
ENH Enhancer	Modos clásico y moderno para crear y controlar la espacialización
RTN Feedback Return	Recibe la señal desde el bloque Feedback Send
SND Feedback Send	Transmite la señal al bloque Feedback Return
FLT Filter	Incluye tipos pasa bajas, pasa altas, pasa banda y muchos otros
FLG Flanger	Diversos tipos, desde modulación sutil hasta motor a reacción extremo
FOR Formant	Crea dinámicos sonidos vocales con este filtro formante multi-modo
GTE Gate/Expander	Útil para todo, desde control sutil a efectos extremos
GEQ Graphic EQ	Una diversidad de modos que te permiten esculpir tu sonido de forma fácil
IN Input	Inserta la señal en la parrilla desde las entradas físicas del hardware
IRP IR Player	Similar al bloque CAB – procesado de IRs en una versión ligera.
LPR Looper	Un looper potente con magníficas opciones de control remoto
MGT Megatap	Un delay de 40 taps para crear patrones de sonido fantásticos
MIX Mixer	Te permite mezclar hasta 6 señales estéreo
MBC Multiband Comp	Compresor de tres bandas, magnífico para masterizar o para ecualización dinámica
MTD Multitap Delay	Una diversidad de delays especiales, incluyendo diffuser, quad-tap, etc
MUX Multiplexer	Este selector de entrada rutea una o varias entradas hacia una salida
OUT Output	Transmite la señal desde los jacks de salida físicos correspondientes.
PEQ Parametric EQ	El ecualizador paramétrico de 5 bandas te permite un control preciso del sonido
PHA Phaser	Una diversidad de efectos de phaser clásicos y de última generación, incluyendo “vibe”
PIT Pitch Shifter	Se incluyen detune, harmonizer (intelligent/custom), whammy, etc
PLX Plex Delay	Hasta 8 líneas de retardo interactuando en una matriz. Precioso.
RES Resonator	Filtros en peine resonantes en paralelo para crear acordes y otros efectos
REV Reverb	Increíbles recreaciones de reverbs de muelles vintage, de tipo room, hall, etc.
RNG Ring Mod	Un ring modulator increíblemente flexible para toda una gama de grandiosos efectos
ROT Rotary	Simula un altavoz rotatorio clásico con múltiples micrófonos
RTA Realtime Analyzer	Traza visualmente el espectro de frecuencia de una señal de entrada
SYN Synthesizer	Sintetizador monofónico de 3 voces
TTD Ten-Tap Delay	Para establecer el tiempo, panorama y espacio de hasta 10 ecos por separado
TMA Tone Match	Para hacer que el sonido Axe-Fx III se corresponda con el de un ampli, grabación o dispositivo
TRM Tremolo	Crea efectos de trémolo clásico, más auto-pan y otros efectos psico-acústicos extremos
VOC Vocoder	Recreación digital del clásico analógico
VOL Volume/Pan	Un simple bloque de volumen que también dispone de herramientas de entrada y salida
WAH Wah	El wah clásico, con varios tipos basados en otros clásicos originales.

Cada preset incluye también un conjunto de **Controladores** para automatización y un bloque **Scene MIDI**.

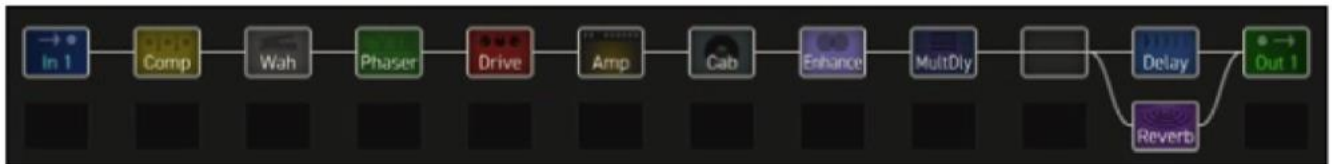
# EJEMPLOS DE PRESETS

Seguidamente incluimos unas cuantas ilustraciones para explicar cómo se combinan los bloques para formar presets. Estas ilustraciones no son representaciones de la pantalla del equipo, sino que son capturas de pantalla de Axe-Edit III

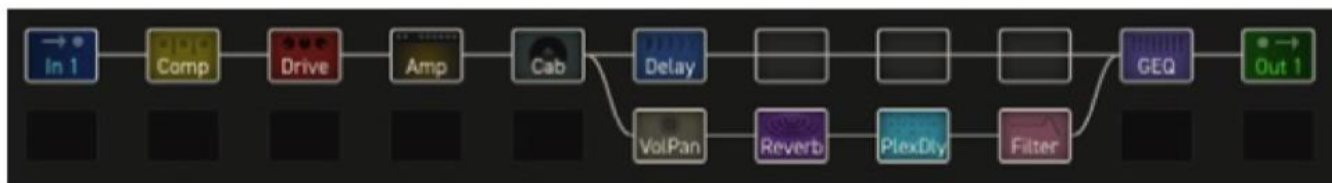
**Ejemplo 1:** Simple y fácil. Wah, Drive, Ampli y Cab. Delay y Reverb. Observa también los bloques In 1 y Out 1.



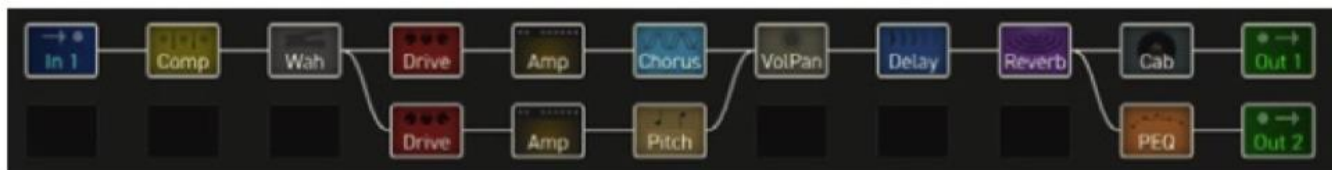
**Ejemplo 2:** Aquí añadimos algunos efectos más, y la reverb va en paralelo al delay para obtener otro sonido.



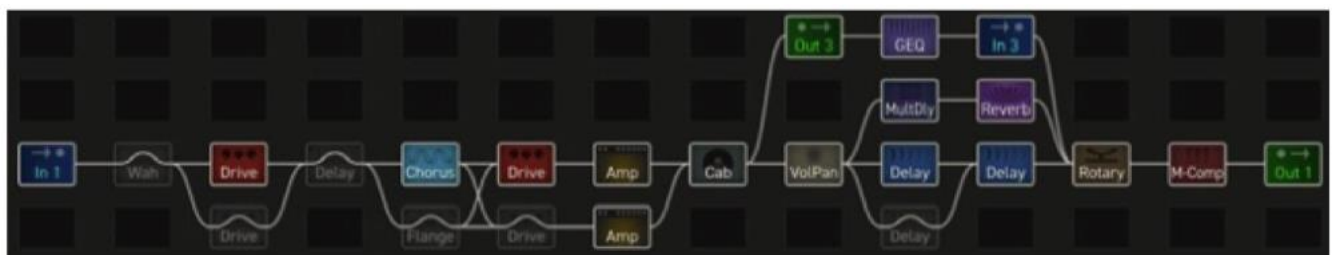
**Ejemplo 3:** Una cadena paralela completa para un efecto de shimmer y filtrado, con un bloque VOLUME para control de envío propio.



**Ejemplo 4:** Un preset complejo con efectos delante y detrás de dos amplis. Una Cab estéreo envía a OUT 1 (PA), mientras que la OUT 2 captura la señal sin Cab para usar con una etapa de potencia neutra y altavoces de guitarra reales (sobre el escenario)



**Ejemplo 5:** Un preset extremadamente complejo con dos amplis, líneas paralelas, equipo externo y 4 tipos de bloques de delay y drive cada una. Este preset es el primero en esta página en mostrar algunos bloques en bypass.



# EDITAR LOS BLOQUES DE EFECTO

Los bloques son completamente programables, permitiéndote modificar cualquier ajuste según desees. El menú **Edit** de cada bloque contiene una o más **Páginas**, cada una de ellas con múltiples **Parámetros** que controlan diversas funciones. Aquí tienes una guía rápida de acceso y trabajo con los diferentes tipos de página de menú.

## ABRIR UN MENÚ DE EDICIÓN

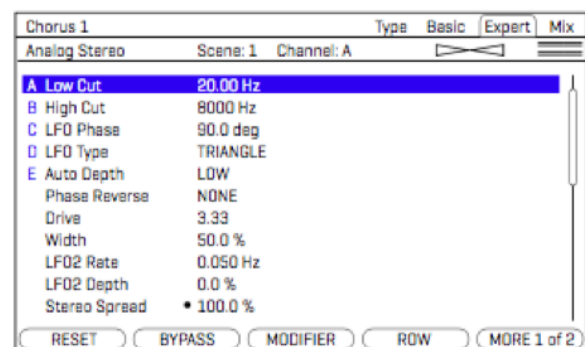
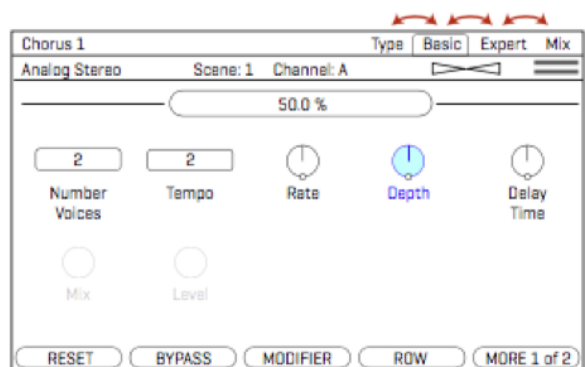
- En la parrilla **Layout**, selecciona el bloque deseado y pulsa **Edit**.
- O ... desde cualquier página, pulsa **EDIT** para saltar directamente al menú **Edit** del bloque deseado (o el primer bloque si no hay ninguno seleccionado).

## PASAR PÁGINAS

- La mayoría de los menús de edición disponen de varias páginas, que se muestran como “etiquetas” en la parte alta del menú (flechas rojas a la derecha)
- Pulsa los botones **PAGE** para ir pasando las páginas a izquierda o derecha.

## EDITAR PÁGINAS “KNOB”

- La mayoría de las páginas de menú de edición muestran filas de hasta cinco controles virtuales, como botones, conmutadores o selectores. Usa los cinco botones bajo el visor para realizar cambios.
- Los cambios se realizan en tiempo real
- Selecciona las filas utilizando **NAV UP/DOWN**

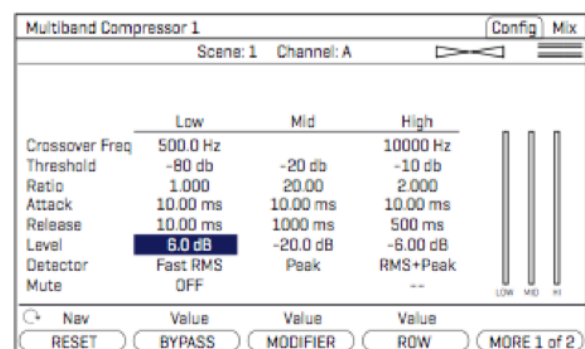


## EDITAR PÁGINAS “MENÚ”

- Algunas páginas disponen de listas verticales de parámetros.
- Utiliza los botones **NAV UP/DOWN** para ir pasando por la lista, o **NAV LEFT/RIGHT** para saltar.
- El botón **A** y la rueda **VALUE** operan sobre el parámetro seleccionado.
- Los botones **B**, **C**, **D** y **E** controlan otros parámetros de la lista, como muestran las etiquetas en la misma.

## OTROS TIPOS DE PÁGINA

- Algunos bloques disponen de menús de edición especiales, con los parámetros organizados en filas y columnas. Algunos incluyen indicadores o gráficos. Utiliza **NAV** y **VALUE** o los botones **A**, **B**, **C**, **D** y **E** para desplazarte y realizar cambios.
- En las páginas **TYPE**, tales como Amp Type, **NAV** por la lista para seleccionar y gira la página o pulsa **EXIT** cuando acabes. Las selecciones tienen efecto instantáneamente.



## RESETEAR UN BLOQUE/CANAL

Usa RESET cuando necesites empezar de cero después de diversos cambios en un bloque.



- Selecciona el bloque deseado en la parrilla y pulsa **EDIT** (si no lo tienes ya en edición)
- Pulsa el botón **RESET** (rueda-pulsadora A). Se te indicará que vas a resetear el *canal en uso*.
- Pulsa **ENTER** para confirmar. Puedes resetear otros canales en el bloque según los pongas en uso.

*Más información sobre Canales en la Sección 6: Escenas y Canales*

## GUARDAR LOS CAMBIOS

Después de editar un preset querrás guardar el resultado. Así se hace:

### ALMACENAR UN PRESET

- Pulsa **STORE** para mostrar la página STORE.
- Pulsa **ENTER** para mostrar: "Do you want to overwrite the Preset?" (*¿Quieres sobrescribir el Preset?*)
- Pulsa **ENTER** de nuevo para confirmar, o **EXIT** para cancelar.
- El mensaje "SAVED!" aparecerá cuando se haya completado la operación.



*¿En qué consiste "realizar cambios"? Obviamente, la edición de parámetros, pero también cambiar la escena (lee la Sección 6: Escenas y Canales), y a veces cuando un nuevo firmware requiere algunos cambios automáticos, simplemente cargar un preset puede hacer que se encienda el piloto de edición.*

### CAMBIAR EL NOMBRE O LOCALIZACIÓN DEL PRESET

El Axe-Fx III dispone de 512 localizaciones de memoria para presets (1024 en el Mark II). Puedes editar el nombre de cualquier preset cuando lo almacenes.

- Pulsa **STORE** para mostrar la página STORE.
- Pulsa **NAV DOWN** una vez hasta la línea del PRESET
  - Gira el botón **B** para mover el cursor.
  - El botón **C** selecciona letras mayúsculas.
  - El botón **D** selecciona letras minúsculas.
  - El botón **E** selecciona números.
  - La rueda **VALUE** selecciona todos los caracteres, incluyendo símbolos.
  - Puedes utilizar hasta 31 caracteres en un nombre de preset.
- También puedes **NAV** hasta cualquier nombre de Escena y editarlo de la misma forma.
- Pulsa **ENTER** para almacenar, y **ENTER** de nuevo para confirmar.
- Se mostrará el mensaje "SAVED!" y se cargará la nueva localización (si se ha cambiado).

*Nombrar las Escenas es una potente herramienta nueva. Además de establecer para qué vas a usar una Escena determinada, puedes utilizar las escenas no usadas como notas o recordatorios. Por ejemplo, puedes usar una barra "/" para indicar que en esa escena dispones de un controlador externo para expresión: puedes escribir "FB/1, Time/2" para mostrar que el parámetro **Feedback** está controlado por "External 1" y **Mix** por "External 2".*

# LÍMITES DE CPU PARA PRESETS

Cada bloque que coloques en un preset contribuye a la carga total de la CPU. Puedes comprobar la carga en uso en cualquier momento visualizando el indicador de CPU en la parte de arriba de la parrilla.

La carga máxima permitida es del 80% y si te las arreglas para subir mucho más de esto, el rendimiento del audio puede verse comprometida.

Si tratas de insertar un bloque nuevo que provocaría una sobrecarga, se te impedirá la operación mostrándose el mensaje "INSUFFICIENT CPU". Al tomar esta determinación se está asumiendo que ese bloque va a ser usado hasta sus límites.

Si se te impide insertar un efecto por limitación de CPU, puedes eliminar algún efecto que no sea importante, o no estés usando y modificar algunos parámetros puede ser de ayuda también, pero cuidado con revertir los parámetros a valores de más consumo una vez agregado el bloque deseado, ya que a valores extremos de uso de la CPU el Axe-Fx III se vuelve inestable y/o Axe-Edit puede dejar de responder.

Estos son algunos parámetros en los bloques cuyos ajustes tienen un efecto medible en el uso de la CPU:

- **Amp: Output Comp:** Configúralo a "0" para un menor uso de la CPU.
- **Cab: Mute:** Cuantas más IRs uses por bloque mayor será el uso de la CPU. Los ajustes de Cab Preamp y Room también afectan a la CPU.
- **Reverb: Quality y Echo Density.** Menor = menos CPU. El tipo "Spring" es el que usa menos CPU.
- **Compresor:** configura su tipo a alguna de las opciones "PEDAL" para usar menos CPU.
- **Phaser: Stages.** Más bajo = menos CPU.
- **Filter: Order y Q.** Más bajo = menos CPU.
- **Multitap Delay: Type.** Los diferentes tipos tienen requisitos de CPU distintos.
- Los **Modificadores** también afectan al uso de la CPU.
- **Synth:** Más voces = más CPU.

En la Wiki de Fractal Audio hay una lista de ideas para ahorrar CPU. Puedes encontrarla en:

[https://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Presets and blocks](https://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Presets_and_blocks).

## CPU Y USB

Ya que dispone un procesador dedicado para USB, el uso de la CPU no se ve incrementado cuando conectes el equipo por USB.

# 6 ESCENAS Y CANALES

## VISTA GENERAL

Antes de leer esta sección, por favor, revisa “Introducción a las Escenas y Canales” en la p. 12.

Cada preset del Axe-Fx III dispone de 8 **Escenas**. No tienes que añadir o crear las escenas – ya están allí, listas para usarse. Considera una Escena como “un preset dentro de un preset”, representando los diferentes estados del preset concreto. Las Escenas pueden controlar que bloques están activos o inactivos, qué Canal tiene establecido cada bloque, etc.

Usar las Escenas provee de múltiples beneficios. Por ejemplo, seleccionar una Escena te permite lanzar con un solo toque lo que te llevaría casi un baile de claqué sobre los pedales. Además, las Escenas se cargan instantáneamente y los cambios pueden darse sin saltos ni espacios en blanco. Las Escenas te ofrecen el modo más fácil de conseguir un “spillover” perfecto en los efectos basados en tiempo como reverb o delay (que las “colas” del efecto sigan sonando aunque cambie el sonido). Y esto es solo el principio... esta increíble y potente prestación puede que se convierta en uno de tus aspectos favoritos del Axe-Fx III.

La función de los Canales es bastante evidente: la mayoría de los bloques disponen de un número de Canales (generalmente 4), y puedes configurar los parámetros del bloque para cada Canal según desees. Es como disponer de varios bloques en uno solo.

### QUÉ INCLUYEN LAS ESCENAS



1. El estado de **Bypass** de cada bloque en el preset en uso.
2. El **Canal** en uso de cada bloque en el preset en uso.
3. Cada Escena dispone de su propio nivel a través de los ajustes de **Scene Level** en cada bloque Output.
4. El ajuste de cuatro **Scene Controllers** (p. 64)
5. Las Escenas pueden usar el bloque **Scene MIDI** para enviar mensajes MIDI. Lee “Enviar MIDI” en la p. 98.
6. Las Escenas interactúan con los “**Control Switches**” de una controladora FC (lee la sección 13: Controladoras FC).
7. Cada Escena dispone también de su propio **nombre**.

### QUÉ NO INCLUYEN LAS ESCENAS

Para abreviar: *todo lo demás*. Las Escenas solo afectan a los elementos citados arriba. Las Escenas no controlan qué bloques aparecen en la parrilla, ni pueden cambiar el ruteado en la misma. No puedes ajustar los parámetros de los efectos para cada Escena distinta (excepto a través de los Scene Controllers), pero recuerda que sí puedes conmutar entre Canales.

### QUÉ INCLUYE CADA CANAL

Cada Canal almacena sus propios ajustes para **cada parámetro del bloque**. Esto te ofrece hasta cuatro sonidos independientes en un mismo bloque. Ten en cuenta que, como en un pedal o procesador de efectos tradicional, los bloques basados en el tiempo como Delay y Reverb comparten un ajuste de memoria entre los distintos canales, así que puede que oigas un “barrido” si modificas el tiempo o el tamaño en cada canal. Para evitar esto, utiliza mejor distintos bloques de ese tipo en las distintas escenas.

### **FAQ: ¿Y por qué no simplemente cambiar de Preset?** *Los cambios de preset te dan una flexibilidad total.*

*Puedes modificar absolutamente todo en cada preset, pero también hay inconvenientes. Sincronizar los distintos presets es una tarea tediosa, ya que tienes que ocuparte de que los niveles y el spillover sean adecuados, y, además, aunque los cambios entre presets son rápidos, los cambios entre Escenas son aún más rápidos y pueden llegar a ser inaudibles.*

# CAMBIAR CANALES

En las diferentes áreas del Axe-Fx III dispones de distintas formas de cambiar de Canal:

- **En la Parrilla** – Selecciona el bloque deseado y gira el botón **Channel (B)**. Se mostrará el canal en uso encima del botón.
- **Mientras editas un bloque** – pulsa el botón **MORE** (rueda-pulsador **E**) para mostrar la tira **Scene/Channel**. Usa los botones **CHANNEL +/-** (ruedas-pulsador **C** y **D**) para seleccionar un canal. Se mostrará el canal en uso en la zona centro superior de cada página del menú de edición.
- **CONTROLADORA FC** – Las controladoras FC ofrecen una gama de opciones específicas para selección de canal.
- **MIDI** – Puedes usar MIDI y otros Controladores Globales, tales como conmutadores externos, para seleccionar Canales. Lee “Selección Remota de Escenas y Canales” en la p. 48.
- Por supuesto, también puedes usar **Axe-Edit** para cambiar canales.



## CONFIGURAR LOS CANALES

Siempre que edites un bloque ya estarás programando al menos un Canal (generalmente el Canal A). Programar los demás canales es fácil: simplemente selecciona el canal deseado como se describe arriba y aplica tus métodos habituales para ajustar los diversos parámetros a los valores que desees. Repite la operación con cada Canal del bloque y a continuación guarda el preset.

### COPIAR UN CANAL

La página **Tools** del menú **Layout** (la “parrilla”) dispone de una utilidad para copiar un Canal a otro. Esto solo funciona dentro del mismo bloque, no puedes copiar un Canal de un bloque a otro, o de un preset a otro.

1. Navega hasta la página **Tools** del menú **Layout**.
2. Gira la rueda **VALUE** hasta que se muestre “COPY CHANNEL” en el visor.
3. Usa el botón **D** para seleccionar el Canal *desde* el que quieres copiar. Las letras de cada canal se muestran sobre los botones.
4. Usa el botón **E** para seleccionar la localización *hacia* la que quieres copiar.
5. Pulsa **ENTER** o el botón **EXECUTE** en pantalla (rueda pulsador **C**) para completar la copia.
6. Prueba el preset y recuerda almacenar con **STORE** para que los cambios permanezcan.



# SELECCIONAR ESCENAS

En las diferentes áreas del Axe-Fx III dispones de distintas formas de seleccionar una Escena:

- **En la página Home** – Utiliza los botones **NAV UP/DOWN** o gira la rueda-pulsador **A**. Se resaltará la escena en uso.
- **En la Parrilla** –Gira el botón **Scene** (rueda-pulsador **A**). Se mostrará la escena en uso encima del botón.
- **Mientras editas un bloque** – pulsa el botón **MORE** (rueda-pulsador **E**) para mostrar la tira **Scene/Channel**. Usa los botones **SCENE +/-** (ruedas-pulsador **A** y **B**). Se mostrará la escena en uso en la zona centro superior de cada página del menú de edición.
- **CONTROLADORA FC** – Las controladoras FC ofrecen una gama de opciones específicas para selección de escena.
- **MIDI** – Puedes usar MIDI y otros Controladores Globales, tales como conmutadores externos, para seleccionar Escenas. Lee “Selección Remota de Escenas y Canales” en la p. 48.
- Por supuesto, también puedes usar **Axe-Edit** para cambiar Escenas.



## CONFIGURAR LAS ESCENAS

Siempre que crees o edites un preset estarás trabajando con al menos una Escena. Para configurar Escenas adicionales, selecciona la Escena deseada y utiliza los métodos habituales para activar o desactivar los efectos y seleccionar los canales. A continuación guarda los cambios. Aquí tienes unas instrucciones paso a paso para configurar las Escenas:

### CONFIGURAR UNA ESCENA NUEVA O EDITAR UNA EXISTENTE

1. Carga el preset deseado y selecciona la Escena a modificar
2. Activa o desactiva cada bloque según desees:
  - En la parrilla o mientras edites un bloque, utiliza el botón **BYPASS** (rueda-pulsador **B**)
  - O bien usa el pedal conmutador o controladora remota que tengas asignada para activar/desactivar el bloque.
3. Configura el Canal para cada bloque como se describe en la página anterior.
4. Prueba y guarda tu preset. En la página **STORE**, **NAV** hasta tu nueva escena y nómbrala (lee la p. 43).

Siempre prueba TODAS las Escenas de tu preset – incluso aquellas que creas que no vas a usar – para que asegurarte de que no hay saltos de volumen desagradables u otras sorpresas inesperadas.

### COPIAR UNA ESCENA A OTRA

La página **Tools** del menú **Layout** (la “parrilla”) dispone de una utilidad para copiar un Canal a otro. Esto solo funciona dentro del mismo bloque, no puedes copiar un Canal de un bloque a otro, o de un preset a otro.

1. Navega hasta la página **Tools** del menú **Layout**.
2. Gira la rueda **VALUE** hasta que se muestre “COPY SCENE” en el visor.
3. Usa el botón **D** para seleccionar la escena *desde* la que quieres copiar. El número de la escena se muestra sobre los botones.
4. Usa el botón **E** para seleccionar la localización *hacia* la que quieres copiar. También puedes elegir copiar una escena a todas las demás (“ALL”).
5. Pulsa **ENTER** o el botón **EXECUTE** en pantalla (rueda pulsador **C**) para completar la copia.
6. Prueba el preset y recuerda almacenar con **STORE** para que los cambios permanezcan.

Axe-Edit facilita aún más la configuración y copiado de escenas con herramientas útiles y un Gestor de Escenas (“**Scenes Manager**”) específico.

# SELECCIONAR REMOTAMENTE ESCENAS Y CANALES

Las Escenas y los Canales pueden seleccionarse utilizando MIDI o Controladores Globales. Se recomiendan conmutadores y no pedales en este caso, aunque puedes conectar conmutadores a los jacks "Pedal" del aparato. Hay disponibles diversas opciones.

## INCREMENTO Y DECREMENTO DE ESCENA

Las funciones **Scene Increment** y **Decrement** te permiten ir pasando de una escena a otra una por una. Primero has de asignar a cada función su propio nº de CC u opción de pedal/conmutador en el menú **MIDI/Remote**. La función se disparará por cualquier valor del controlador.

## SELECCIÓN DE ESCENA

Esta opción utiliza el valor de un controlador para seleccionar una escena específica. Primero debes asignarle a la función **Scene Select** su propio controlador en el menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**.

La escena se establece según el *valor* del controlador (no el propio número del controlador ... lee las FAQ abajo).

Los valores se inician en 0, mientras que las Escenas se numeran desde el 1, de forma que "**Valor más uno = Número de la Escena**" (mira la tabla 1 de la derecha). La serie continua, repitiendo las escenas 1-8 a lo largo de los valores de CC hasta 127<sup>1</sup>.

EJEMPLO: Digamos que quieres que tu DAW seleccione la Escena 3. Abre el menú **MIDI/Remote** y asigna a "Scene Select" el nº de CC deseado, digamos que el nº de CC 34. Configura tu DAW para que envíe el nº CC 34 con un valor de "2", lo cual cargará la Escena 3.

## SELECCIÓN DE CANAL

Esto utiliza el valor de un controlador para seleccionar un Canal específico. Cada bloque dispone de su propio ajuste dedicado para selección de Canal, que puedes encontrar en las listas de la página Channel del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**.

El Canal se establece por el valor de un controlador (no el propio número del controlador... lee FAQ abajo). Los valores se inician el 0, que es el Canal A, y continúan desde ahí (mira la tabla 2 a la derecha). Al igual que con Scene Select, la serie continúa, repitiéndose los Canales A-D a lo largo de los valores hasta 127.

**TABLE 1**

CC Values, Scenes.

0 = Scene 1

1 = Scene 2

2 = Scene 3

3 = Scene 4

4 = Scene 5

5 = Scene 6

6 = Scene 7

7 = Scene 8

**TABLE 2**

CC Values/Channels

0 = Channel A

1 = Channel B

2 = Channel C

3 = Channel D

## **FAQ: Número de CC MIDI y Valor CC... ¿Cuál es la diferencia?**

Los mensajes de **Control de Cambio MIDI** – o "CC" – tienen un **número** (0-127) y un **valor** (0-127). El número es como una "identidad" que especifica *qué* función quieres controlar. Un ejemplo simple puede ser un pedal de expresión MIDI que envía el nº de CC 7 y que es interpretado como "volumen" por un dispositivo dado. El Axe-Fx III te permite designar CCs a elementos que puedes encontrar listados en el menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**.

Una vez que has establecido un nº de CC para controlar una función, su **valor** indica qué función realizar. Algunas funciones, como el volumen, interpretan los datos a lo largo de un rango continuo desde 0 a 127. Otras funciones, como Bypass, simplemente conmutan a OFF en un valor bajo y a ON en un valor alto. Otras funciones pueden lanzarse usando *cualquier* valor.

Los diferentes tipos de controladores físicos transmiten los valores de modo distinto. Un **pedal** de expresión, que se mueve de punta a tacón, envía una "ráfaga" de valores de 0-127. Un **conmutador** envía un solo valor para OFF (generalmente 0) y otro para ON (generalmente 127). Otros controladores MIDI ofrecen otras opciones.

Como describimos arriba, tanto los números de CC como su valor son la clave para seleccionar Escenas y Canales vía MIDI.

<sup>1</sup> En términos matemáticos, **Nº de Escena = [(Valor mod CC 8) + 1]**

# MAPEADO DE CAMBIO DE PROGRAMA

Otro modo de seleccionar Escenas vía MIDI es usando un Mapeado de Cambio de Programa Personalizado, que permite que un solo mensaje de Cambio de Programa MIDI (PC) seleccione tanto Preset como Escena. Esta es una opción común en los casos en que la pedalera controladora MIDI que tengas conectada carezca de la opción de transmitir los mensajes MIDI necesarios para selección de Escena.

El parámetro **PC Mapping** en la página General del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP** ha de estar habilitado para que el mapeado personalizado pueda estar en efecto. Con esta opción en “ON”, una tabla interna remapeará cada mensaje de Cambio de Programa MIDI entrante de forma que pueda lanzar el preset y la escena de tu elección. El mapa está limitado a 128 entradas, de forma que los mensajes MIDI BANK SELECT serán ignorados mientras tengas habilitado el Mapeado de Cambio de Programa.

Con la opción PC Mapping en “OFF”, los Cambios de Programa cargan los presets en una correspondencia 1:1, y los comandos de Selección de Banco se procesan de la forma habitual según las “Tablas de Referencia MIDI” en la p. 176.

## CONSTRUIR EL MAPA

La tabla de mapeado se encuentra en la página Mapping del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**.

Para usarla, sigue este simple proceso:

1. **NAV** hasta la fila del mensaje de Cambio de Programa que quieras remapear.
2. Usa el botón **B** para establecer el valor deseado de **Map to Preset**. Este es el preset que se cargará cuando se reciba el mensaje de Cambio de Programa seleccionado.
3. Usa el botón **C** para establecer el valor deseado de **Map to Scene**. Puedes seleccionar las escenas por número, o seleccionar “AS SAVED” para cargar la escena por defecto almacenada en tu preset (lee la p. 44 para más información sobre Escenas por Defecto).
4. Repite los pasos 2 a 4 para cualquier otro mensaje de Cambio de Programa restante que desees remapear.
5. Pulsa **EXIT** cuando hayas terminado. No es necesario guardar los cambios en el menú **SETUP**.

Los parámetros de mapeado personalizados permanecen inalterados incluso si desactivas (OFF) **PC Mapping**.

# ENVIAR MIDI CON LAS ESCENAS

Las escenas también pueden transmitir MIDI. Lee “Enviar MIDI” en la p. 98.

## NIVELES DE ESCENA

Cada uno de los bloques Output incluye ocho parámetros que te permiten subir o bajar el nivel de cualquier escena. Usar estos ajustes es un modo rápido de equilibrar o enfatizar los niveles de las escenas cuando no hay otras opciones disponibles.

## LA ESCENA POR DEFECTO

Cuando cargas un nuevo preset éste se inicia automáticamente con la Escena que estuviera seleccionada la última vez que guardaste el preset. Para establecer una **Escena por Defecto** en cualquier preset, simplemente selecciona la Escena deseada y a continuación guarda el preset. También puedes seleccionar una escena por defecto fija en **Setup: Global Settings: Config**. Esto ignora la última escena guardada y hace que se cargue primero en todos los presets la escena que hayas designado.

# ESCENAS, CANALES Y MODIFICADORES

El sistema de Modificadores ofrece abundantes opciones para automatización y control remoto de los parámetros del Axe-Fx III.

Los Modificadores se tratan en la Sección 9 en la p. 139, pero aquí dispones de un resumen de información importante sobre las Escenas, Canales y Modificadores.

## **CONTROLADORES DE ESCENA**

Los valores de los parámetros de los bloques son los mismos en cada Escena de un preset. Por supuesto, puedes cambiar de Canal, lo cual es una buena opción, pero no es lo mismo. El sistema de **controlador de escena**, sin embargo, ofrece un modo de que los parámetros individuales o grupos de parámetros puedan tener distintos valores en cada escena.

Lee “Tutorial: Controladores de Escena” en la p. 147.

## **CANALES Y MODIFICADORES**

Los Canales comparten los modificadores, lo que significa que cualquier modificador que hayas creado en un canal estará presente en todos los canales de ese bloque. Esto es muy cómodo en la mayoría de los casos, evitándote que tengas que aplicar el mismo modificador varias veces al cambiar de canal.

En algunos casos puedes notar que, si cambias el **Tipo** de un efecto de un canal a otro, ciertos parámetros bien no están presentes, bien aparecen con otro nombre. Por ejemplo, en el bloque Delay, el tipo **Mono Tape** dispone de un parámetro llamado “Head 2 Ratio”, mientras que el mismo parámetro se llama “L/R Time Ratio” en el tipo **Dual Delay**. Estas diferencias son tales que el resultado no será impredecible.

# **SCENE REVERT**

Los cambios en las escenas que realices desde el panel frontal del Axe-Fx III (o Axe-Edit III) permanecen en efecto hasta que los guardes o los descartes al cargar otro preset sin guardar antes. Las modificaciones que realices mediante los pedales o MIDI, sin embargo, pueden funcionar de manera distinta dependiendo de un ajuste Global llamado **Scene Revert**. Con Scene Revert activado, los cambios en la escena se descartan en cuanto que cargues una nueva escena. Dos ejemplos para que puedas comparar cómo funcionan ambos modos:

### **EJ. 1 SCENE REVERT OFF (por defecto)**

1. Cargas SCENE 1. DRIVE 1 en OFF
2. Activas DRIVE 1 (ON) mediante pedal
3. Cambias a SCENE 2
4. Vuelves a SCENE 1
5. Drive seguirá en ON, tal como lo **dejaste** antes.

### **EJ. 2 SCENE REVERT ON**

1. Cargas SCENE 1. DRIVE 1 en OFF
2. Activas DRIVE 1 (ON) mediante pedal
3. Cambias a SCENE 2
4. Vuelves a SCENE 1
5. Drive estará en OFF, tal como lo **guardaste** la última vez.

## **PARA (DES)HABILITAR SCENE REVERT**

1. Pulsa Page hasta la página **General** del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**.
2. **NAV** hasta SCENE REVERT y ajústalo en ON u OFF según desees.
3. **EXIT** para terminar (no es necesario guardar los cambios en el menú **SETUP**).

# **7 NIVELAR LOS PRESETS**

A diferencia de la sección en la que tratamos cómo ajustar correctamente los niveles *generales* de entrada y salida, en esta sección tratamos sobre cómo equilibrar los niveles entre los distintos Presets, Escenas y Canales. Equilibrar los niveles requiere tanto de conocimientos como de herramientas adecuadas. El desafío de conseguir un “buen” equilibrio de niveles no es único del Axe-Fx III. Guitarristas y técnicos se enfrentan a los mismos obstáculos cuando usan equipos tradicionales: nuestro oído, los altavoces, y los entornos son distintas variables en juego. En una plataforma tan potente y flexible como el Axe-Fx III, el número de opciones que afectan al volumen puede ser apabullante, pero afortunadamente hay siempre unas reglas básicas, todas ellas apoyadas por una serie de controles e indicadores de precisión. En esta sección tratamos de ofrecer un método en el que puedes confiar para normalizar los niveles de Presets, Escenas y Canales.

## **PRINCIPIOS GENERALES**

- Nuestros oídos nos engañan. Existe un fenómeno llamado el efecto “equal-loudness contour” o efecto Fletcher Munsen, que resulta en diferentes percepciones del balance tonal a diferentes niveles de volumen. A volúmenes bajos, las frecuencias altas y bajas parecen ser relativamente más silenciosas. Infórmate bien sobre este fenómeno y prueba tus sonidos a distintos niveles, sobre todo a volumen “de concierto”.
- Por causa de la respuesta variable de frecuencia, los diferentes sistemas de altavoces también cambian nuestra percepción de volumen relativo. Ajusta los niveles en el sistema en el que vayas a actuar, o, idealmente, los mejores y más precisos altavoces que puedas encontrar. Debes estar preparado para tener que hacer ajustes cuando uses distintos sistemas, y esto va también para tu sonido y ecualización, no solo los niveles.
- El contexto o el entorno en el que te encuentres también cambian la percepción de volumen. Dos sonidos de guitarra pueden parecer relativamente iguales en nivel cuando las escuchas solas, pero pueden sonar completamente diferentes cuando están “compitiendo” en una mezcla contra otros instrumentos, tales como bajo y batería, o cuando suenan en un espacio problemático sónicamente. Haz los ajustes en su contexto.

## **REGLA BÁSICA**

Desafíos aparte, es importante conocer cómo configurar los niveles en el Axe-Fx III.

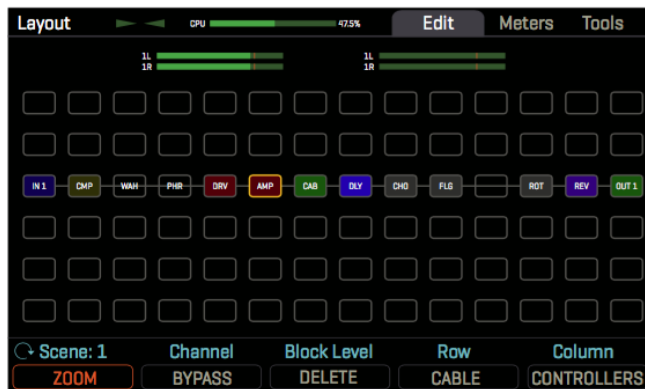
- Hay muchas formas de ajustar los niveles en el Axe-Fx III. Una buena regla básica es la de usar el parámetro **Level** en el bloque **Amp**. Lee “Método de Nivelación” en la próxima página para ver una explicación de cómo realizar el proceso en Presets, Escenas y Canales.
- Sobre todo, usa el sentido común. Fíate de los indicadores, pero no ajustes los niveles sólo basándote en lo que ves en ellos: usa tus oídos.

## **EXCEPCIONES A LA REGLA**

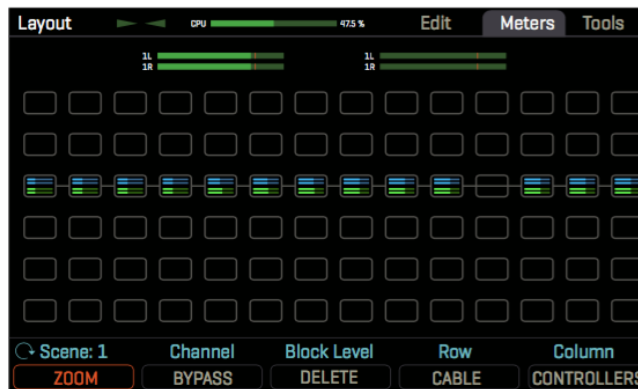
- Cuando al bloque Amp(s) le sigan efectos de dinámica que dependan del nivel, como un **compresor** o un **gate**, si modificas el nivel de Amp tendrás que reconfigurar los bloques. Una opción mejor puede ser la de “forzar” la regla básica anterior y ajustar el nivel de salida del último bloque de efecto de dinámica, en vez de en Amp.
- El caso es igual para cualquier efecto no-lineal como un **Drive**, que en raras ocasiones (como los efectos Tape Saturation o Bitcrusher) puede colocarse tras el bloque Amp. Ajusta el nivel en estos bloques, en vez de en Amp.
- Si tienes unos ajustes altos de **Drive/Saturation** en la simulación de **Preamp** del bloque **Cab**, ajusta el nivel de Cab, en vez de en Amp.

# MÉTODO DE NIVELACIÓN

La parrilla ofrece un entorno inmejorable para nivelar Presets, Escenas y Canales. Cuando la parrilla está en vista completa (Zoom out con el botón A) puedes ver indicadores mayores **VU** de **Output 1 y 2** en la parte superior del visor. La escala de estos indicadores es de -20 a +10 dB con una línea roja en 0 (se trata de un nivel interno, NO de una lectura de dBu). Estos indicadores son magníficos para ajustar los niveles. Si cambias entre las páginas **Edit** y **Meters** en **Layout**, puedes ver los nombres de los bloques además de los indicadores de nivel de entrada y salida de los bloques (azul y verde respectivamente).



La parrilla en vista ZOOM muestra los VU en la parte superior



Pulsa Page a la der. para ver la pág. de indicadores de los bloques

Para ajustar los niveles, toca la guitarra y mira los indicadores VU. Teniendo en cuenta la regla básica – sin hacer excepciones – ajusta el nivel de salida del bloque Amp seleccionando el bloque y girando el botón de Nivel de Bloque (C) hasta el nivel anda por la línea roja (lee el consejo de abajo sobre el uso del Looper). Las diferentes formas de tocar y los diferentes modelos de ampli activarán el indicador de modo distinto. Toca de forma consistente, tocando acordes y dando “bordonazos” – las bajas frecuencias puede que fuercen más los indicadores -. Si quieres comparar los niveles de dos presets/escenas/canales, toca lo mismo mientras observas los indicadores. Recuerda que cuando configures Drive, Master u otros ajustes de sonido del ampli puede que tengas que repetir este proceso.

Si tienes dos bloques Amp, te resultará más fácil ajustar los niveles en un solo bloque que sume sus salidas, como un bloque Mixer, Volume o Cab.

La vista **Layout** te permite cambiar entre Escenas (botón **A**) y Canales (botón **B**), de forma que puedes comparar y ajustar todo dentro de una misma página.

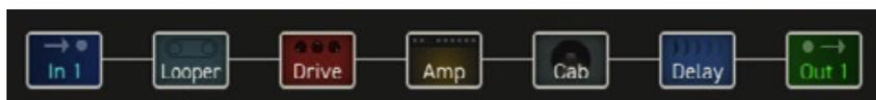
Recuerda este principio de sentido común: usa también tus oídos. Cuanto utilices los indicadores, un ampli limpio con pegada puede tener un sonido en general más alto que un ampli saturado con mucho contenido en graves.

## SONIDOS SOLISTAS

Ahora ya tienes una idea de cómo normalizar el nivel entre Presets, Escenas y Canales, pero ¿Y si lo que quieres de hecho es tener unos sonidos con más o con menos volumen que otros? Un buen enfoque es el de empezar con el sonido más alto y hacer que los otros sean más bajos. Esto te ayudará a asegurarte de que tendrás un buen techo limpio y evitarás recorte de señal. Es perfecto que algunos sonidos tengan un volumen bajo, ya que nuestros productos tienen un umbral de ruido bajísimo y no sufren internamente del tipo de problemas que acucian a los aparatos analógicos cuando funcionan a niveles más bajos de lo óptimo.



Puedes facilitar el ajuste de niveles utilizando un bloque Looper para que “toque por ti” mientras manejas los controles de nivel. Coloca el Looper entre Input y el primer bloque.



# NIVELES DE BYPASS DE BLOQUE

No solo los bloques Amp y Cab: los ajustes de los bloques de efecto también contribuyen a los niveles de un preset. Aquí puedes encontrar algunos consejos para configurar los efectos de forma que los niveles permanezcan estables cuando los actives o desactives.

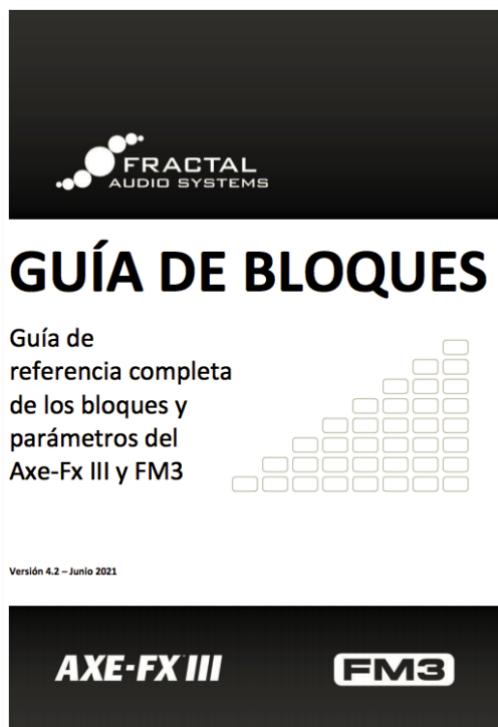
- Puedes leer más sobre los modos de Bypass en la [Guía de Bloques](#).
- A veces los efectos tienen como función específica la de incrementar o disminuir el nivel. Otras veces desearás que el volumen permanezca igual mientras lo vas ajustando. En ambos casos hay un método fácil que puedes emplear para hacer los ajustes correctos. Primero, con el efecto activado, ve modificando **Mix** hasta que la mezcla de sonido con efecto (wet) y sin efecto (dry) suene como quieres. A continuación, con una mano en el parámetro **Level** del bloque y la otra en su botón **Bypass** (rueda-pulsador B), ve conmutando el efecto on y off, realizando ajustes en el nivel hasta que alcances el volumen deseado cuando se activa el efecto.
- Los **efectos basados en el tiempo**, como delay o reverb, funcionan generalmente mejor con el parámetro **Bypass Mode** en "MUTE FX IN". Esto te asegura que los niveles "dry" permanecen inalterados cuando actives o desactives el bloque. Puesto que este ajuste enmascara posibles cambios en la señal "dry", deberías utilizar la página **Meters** del menú **Layout** para asegurarte de que el nivel es aproximadamente el mismo antes y después del efecto cuando éste se desactive.
- Los efectos de Pitch requieren una consideración especial. Dependiendo del tipo particular y sus ajustes, puede que te interese tratarlos como si se tratara de efectos de tiempo con respecto al ajuste "MUTE FX IN", o bien puede que te interese poner el **Bypass Mode** en "THRU" y emplear el primer método.



## 8 GUÍA DE BLOQUES

El FM3 se basa en nuestro buque insignia, nuestro galardonado procesador de efectos en rack Axe-Fx III. Tanto el FM3 y el Axe-Fx III utilizan presets contruidos a partir de bloques, y los bloques de ambos dispositivos comparten muchos parámetros y ajustes idénticos. Dispones de un manual aparte que cubre estos bloques en detalle. Más que servir de simple referencia, contiene mucha información de base, consejos y material extra para ayudarte a sacar el máximo partido a tu Axe-Fx o FM3.

La GUÍA DE BLOQUES en castellano puede descargarse de <https://www.g66.eu/images/Manuals/Blocks-Guide-ES.pdf>



## 9 MODIFICADORES


Los modificadores permiten que los parámetros de sonidos puedan controlarse remotamente o ser automatizados en tiempo real. Por ejemplo, puedes usar un pedal de expresión para operar un Wah o un Whammy, o utilizar un controlador LFO para hacer un barrido de filtro. También puede usarse el MIDI para configurar efectos, controlar el volumen, etc. Los modificadores son fáciles de usar, pero a la vez ofrecen una gran potencialidad para quienes gusten de forzar los límites.

### CREAR UN MODIFICADOR

El proceso de crear un modificador comienza en el parámetro que quieres controlar. Los parámetros que pueden ser controlados están marcados con un símbolo circular, que se muestra bajo el botón o el conmutador. Cuando ya hay un modificador presente, el círculo se mostrará en amarillo sólido, como si se hubiera encendido un LED. Verás siempre el mismo símbolo, aunque el parámetro a controlar se halle en una página de botones, de texto o cualquier otro tipo de menú.



#### PARA CREAR UN MODIFICADOR

- Selecciona cualquier parámetro que permita un modificador. 
- Pulsa el botón **ENTER** o pulsa la rueda-pulsador C (**MODIFIER**) para mostrar el menú **Modifier**.
- Este menú dispone de dos páginas. La primera es la página **Source**, que determina que fuente de control debe afectar al parámetro. Selecciona una fuente (**SOURCE**), como "External 1" o LFO 1" (más información sobre Fuentes en la p. 57).
- Pulsa **PAGE RIGHT** para cambiar a la página **Modify**. Esta página contiene todos los parámetros relacionados con la interacción entre la fuente y el parámetro. Puedes leer más sobre parámetros de modificador en la página 57. Comprueba para empezar que **MIN** y **MAX** están en sus valores más bajos y más altos respectivos que desees oír cuando la fuente vaya actuando.
- Pulsa **EXIT** para abandonar el menú Modifier.
- Prueba el modificador. Los botones, faders, y gráficos en pantalla muestran los modificadores con animaciones. En los parámetros de solo texto, una barra gráfica muestra el valor de la fuente.
- Los cambios de los modificadores se guardan con el preset al utilizar **STORE**.

#### PARA EDITAR O ELIMINAR UN MODIFICADOR

- Para editar un modificador existente, utiliza el mismo proceso que para crear un modificador.
- Para eliminar un modificador, cambia su fuente (SOURCE) a NONE.

# TUTORIAL: PEDAL DE WAH

A continuación dispones de un tutorial básico paso a paso de cómo configurar el modificador de un pedal de Wah.

En este ejemplo vamos a suponer que:

- Hay un **bloque Wah** en el preset
- Tienes un **pedal de Expresión** listo (lee la p. 15 sobre cómo conectar pedales directamente al Axe-Fx III o FM3)

Estos son los pasos a seguir:

1. En la parrilla, **NAV** hasta el bloque Wah y pulsa **EDIT** para mostrar su menú.
2. Gira el botón hasta la página **Config** del menú Edit del bloque Wah.
3. Mira el punto amarillo bajo el parámetro **Wah Control** en pantalla.
4. **NAV** para seleccionar el parámetro (o dale un toque al botón correspondiente). Aparecerá resaltado cuando esté seleccionado.
5. Pulsa **ENTER** o pulsa la rueda-pulsador **MODIFIER** para mostrar el menú **Modifier**.
6. En la página **Source**, cambia **SOURCE** a "Pedal 1", si el pedal está conectado al Jack de expresión del Axe-Fx III, o "External Controllers" (ver p. 63), o "FC" si se trata de alguna de las opciones de pedal de una pedalera FC, etc.
7. Haz una prueba. El Wah debería funcionar cuando mueves el pedal. También verás como el punto amarillo se mueve en el gráfico. Si no funciona, comprueba la fuente o asegúrate de que el pedal está correctamente conectado y calibrado.
8. Guarda el preset pulsando **STORE, ENTER, ENTER**.



El Wah de este ejemplo está controlado por un pedal de expresión. Puedes usar un pedal de expresión para controlar otros parámetros como el control de Whammy, rate en un Rotary, feedback en un Delay, etc. Existen muchas fuentes diferentes que puedes usar en vez de un pedal. Prueba con un LFO para un auto-wah, o un Envelope Follower para un Mu-tron estilo funky. Y el uso del MIDI abre todo un mundo de opciones de control.

## TRUCOS Y CONSEJOS PARA MODIFICADORES

- Puedes asignar la misma fuente a varios modificadores al mismo tiempo. Por ejemplo, un pedal puede controlar Rate y Depth en un Chorus al mismo tiempo – incluso en modos distintos.
- Los modificadores de un bloque determinado pueden compartirse en todos sus canales.
- Los modificadores emplean una pequeña cantidad de potencia de la CPU mientras los usas. Comprueba los preset que estén cerca del límite.
- Todos los Controladores Internos (Tempo, LFOs, ADSRs, etc) son parte del bloque Controladores. Este bloque dispone de cuatro canales, de forma que puedes tener hasta cuatro conjuntos de valores de Controlador en un preset.
- El Axe-Fx III dispone de un parámetro **Bypass** en todos los bloques habilitados para bypass, y este parámetro te permite asignar un modificador. *El Modo Bypass no funciona del mismo modo que en dispositivos de Fractal Audio anteriores.*

# VISTA GENERAL DE LAS FUENTES DE MODIFICADOR

Hay hasta 60 opciones distintas que puedes usar como fuentes de modificador

## CONTROLADORES INTERNOS

Los controladores internos vienen integrados en el Axe-Fx III y pueden programarse para cada preset. Dispones de un **Tempo**, dos **LFOs** (Osciladores de Baja Frecuencia), dos **ADSRs**, un **Sequencer**, un **Pitch Detector**, un **Envelope Follower**, cuatro **Scene Controllers** y cinco **Manual Controllers** (lee la p. 61).

Para mostrar el menú **Controllers**, pulsa el botón **CONTROLLERS** en la página **Home** (rueda-pulsador **C**) o el menú **Layout** (**E**), o pulsa el botón **TEMPO** una vez.

## JACKS DE EXPRESIÓN, JACKS DE CONMUTADORES Y PEDALES FC

Puedes asignar fuentes de modificador directamente a los **jacks de expresión** y los **jacks para pedales o conmutadores** de una pedalera controladora **FC-6** o **FC 12** que tengas conectada. En comparación con productos anteriores, ya no es necesario asignarlos previamente a una fuente **External Controller** (pero puedes hacerlo aún).

Las funciones **Control Switch** permiten que los conmutadores de la FC puedan usarse directamente como fuentes de modificador.

## CONTROLADORES EXTERNOS

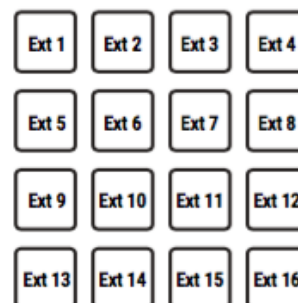
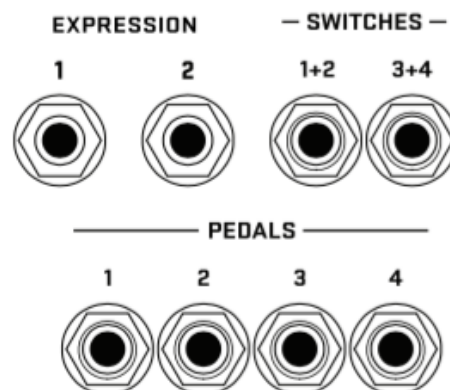
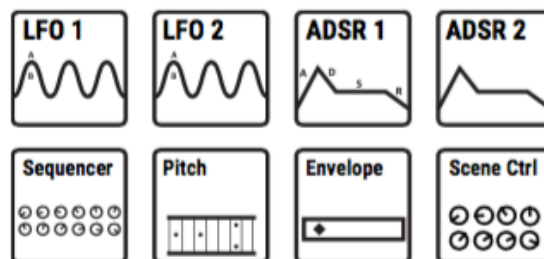
Los controladores externos (**External Controllers**) son fuentes de modificador que a su vez disponen de sus propias asignaciones globales personalizadas para determinar *qué los controla a ellos*. Cada uno de los 16 controladores externos puede individualmente asignarse a tu elección de:

- Cualquier mensaje de **Cambio de Control MIDI** (CC#).
- Uno de los **jacks para pedal de expresión** de la unidad.
- Uno de los **jacks para pedal o conmutador** de una pedalera controladora FC que tengas conectada.

Los controladores externos son una buena elección en presets que quieras compartir, puesto que los distintos usuarios utilizarán diferentes controladores en distintas configuraciones.

Por ejemplo: le envías a un amigo un preset que contiene un Wah operado desde External 1. En tu sistema, External 1 está asignado de forma global a "PEDAL 1" – uno de los jacks de expresión de la unidad. En el sistema de tu amigo, External 1 está asignado a "CC#16" puesto que está utilizando una pedalera MIDI antigua. El Wah funcionará perfectamente en ambos rigs sin que haya que realizar ningún cambio.

Puedes leer más sobre controladores externos en la p. 63.



# PARÁMETROS DE LOS MODIFICADORES

Los ajustes por defecto de los modificadores son lineales. Al modificar el valor de la fuente, el parámetro sigue al cambio en una relación directa. Sin embargo, puedes configurar la pendiente de un pedal o hacerlo funcionar al revés, o quizás quieras que el parámetro asignado a un pedal actúe progresivamente en vez de instantáneamente. A continuación dispones de una vista general de los parámetros adicionales que puedes utilizar para crear estos efectos y muchos otros. Puedes encontrar estas funciones en la página **Modify** cuando ajuster cualquier modificador.

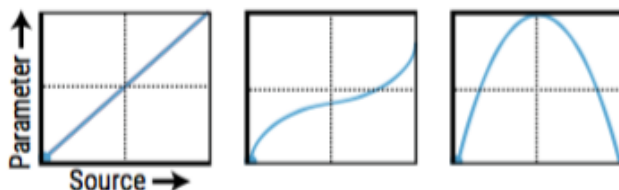
**Min** y **Max** determinan el rango de modificación del parámetro. Ambos son extremadamente importantes.

EJEMPLO: El modificador de un pedal que controla el Feedback de un Delay tiene un mínimo de “10%” y un máximo de “50%”. El feedback solo barre desde 10% al 50% cuando accionas el pedal, aunque el rango real del parámetro sea de -100% a +100%.

**Start**, **Mid**, **End**, **Slope**, **Scale** y **Offset** se usan para crear curvas personalizadas que re-establecen la relación entre la fuente del modificador y el valor del parámetro a controlar. Un gráfico en la página Modify muestra la relación entre la fuente (eje de X) y el parámetro (eje de Y). Un punto en el gráfico sigue el movimiento de la fuente.

Los ajustes por defecto (el primer gráfico de abajo) crean una relación lineal 1:1 (línea azul) entre la fuente y el parámetro. A medida que cambia la fuente, el parámetro la sigue directamente.

Los otros dos gráficos muestran ejemplos de los tipos de curvas no lineales que puedes crear usando Slope, Scale y Offset. En las páginas siguientes se incluyen más ejemplos.



**Attack** y **Release**: Estos valores aplican una “atenuación” para reducir la velocidad a la que el valor del parámetro controlado sigue a la fuente. **Attack** determina la velocidad de modificación a medida que aumenta la fuente, y **Release** controla la velocidad a medida que ésta disminuye. En ajustes bajos, se suaviza el modo de operación ligeramente. Prueba con valores de alrededor de 5ms para “relajar” a un pedal o pulir los bordes de una LFO cuadrada y así eliminar ruidos. Los valores altos provocan que los cambios en el sonido sean lentos y perezosos.

**Auto-Engage** funciona junto con **Off Value** para que los efectos se activen o desactiven automáticamente cuando se mueva le fuente del controlador. Esto se usa típicamente con un pedal Wah, de forma que no necesitas un botón conmutador (sigue el ejemplo en la p. 56 y ajusta AUTO-ENGAGE a “SLOW-POS” para probarlo). Puedes encontrar información adicional sobre Auto-Engage en la p. 60.

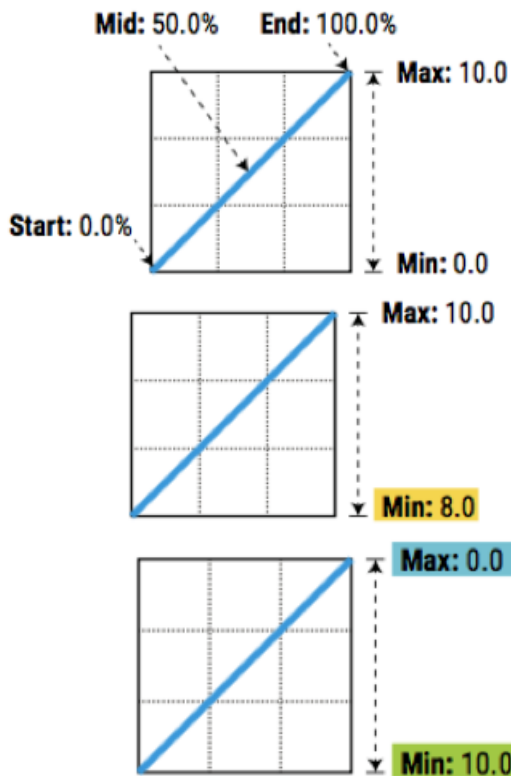
**PC Reset** establece el valor de una fuente externa en la primera carga de un preset. Esto te permite saltarte la posición real de un controlador externo hasta que éste se mueva o actualice. Así funciona: tras aplicar el modificador, sal de nuevo al parámetro en su página Edit. Verás que el valor de ese parámetro puede editarse como siempre. Si **PC Reset** está en ON, el valor que ajustes y luego guardes será el utilizado desde la carga del preset hasta que cambie la fuente (es decir, hasta que muevas el pedal).

**Update Rate** controla el modo en que se refresca el modificador. El ajuste “slow” es en realidad muy rápido y funciona para la mayoría de aplicaciones. Los ajustes más rápidos necesitan CPU adicional, pero proporcionan un funcionamiento aún más suave cuando son necesarios cambios ultra-rápidos (utilizando un LFO rápido, por ejemplo). Comprueba este ajuste si cuando el modificador está en funcionamiento escuchas un ruido como de “cremallera”.

El ajuste de canal **Channel** determina si el modificador se habilitará en TODOS los canales o solo un canal (A, B, C o D). Existen muchos usos creativos para esto, incluyendo efectos que se auto activan sólo cuando están configurados en un canal particular donde este modificador está activo.

## EL CONCEPTO DE MÍNIMO Y MÁXIMO PARA LOS MODIFICADORES

**MIN** y **MAX** establecen el rango de un modificador, lo cual te permite afinar los modificadores de forma precisa e interesante. En el ejemplo de abajo, imaginamos un pedal de volumen con distintos ajustes. Utilizando los principios tratados en esta página deberías ser capaz de conseguir una amplia paleta de distintas situaciones de control con los modificadores.



Este es tu pedal de volumen básico.

El “inicio” del pedal (posición de tacón) ajusta el volumen al mínimo: 0.00, en silencio. El “final” del pedal (posición punta) tiene el volumen al máximo: 10, o a tope.

A medida que mueves el pedal, el punto sigue la línea, moviéndose hacia arriba al igual que el volumen.

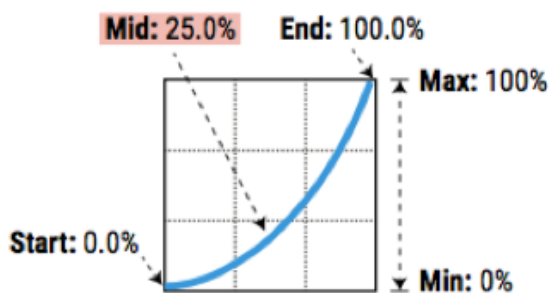
Ahora probemos algo diferente: un pedal para “boost”, con el mínimo al 8 y máximo aún en el 10. En la posición de tacón, el volumen solo bajará hasta el 8, en vez de a 0 como en el anterior ejemplo.

Aquí tienes una aplicación diferente: el mínimo está en el 10 – el ajuste de mayor volumen -, mientras que el máximo está en 0.0 – en silencio.

En apariencia es igual, pero ahora se trata de un pedal de volumen al revés.

## USO DE “MID” PARA CREAR CURVAS BÁSICAS

Imaginemos ahora un modificador asignado al feedback de un delay para demostrar los cambios en las **curvas de respuesta**. A estas alturas los ajustes básicos ya te resultarán familiares, así que vamos a saltar directos a la versión curva

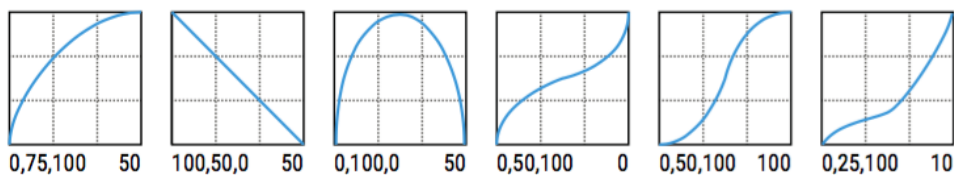


A medida que ajustamos Mid, el gráfico irá mostrando la curva. Al 25% la respuesta está en “pendiente”, de forma que, con el pedal a la mitad, el Feedback será de solo el 25% entre Min y Max.

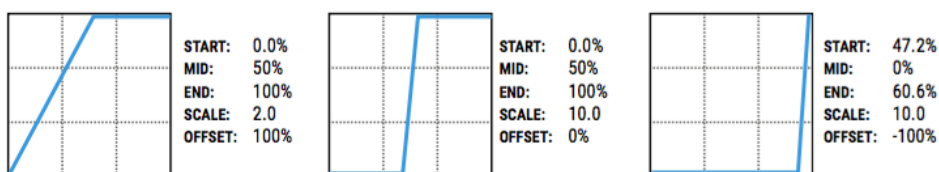
Este tipo de curva ofrece un control gradual del feedback a lo largo de los valores más bajos del rango, y a continuación un cambio más rápido hacia el tope.

## CURVAS Y FORMAS AVANZADAS DEL MODIFICADOR

También puedes ajustar **Start**, **End** y **Slope**, lo cual introducirá una forma en “S” o una “S invertida”. Los números bajo cada ejemplo de abajo muestran los ajustes de **Start**, **Mid**, **End** y **Slope**. Con algo de experimentación aprenderás rápidamente a obtener los efectos deseados del modificador. Prueba a configurar las formas del ejemplo como práctica.



**Scale** y **Offset** también re-mapean la respuesta del modificador. **Scale** añade realce o compresión vertical, mientras que **Offset** mueve la curva completa arriba o abajo en el eje de Y. Los segmentos fuera de los límites del gráfico se recortan y son sustituidos por segmentos de línea. Los ejemplos de abajo muestran algunas interesantes aplicaciones posibles.



## LA FUNCIÓN AUTO-ENGAGE (DES)ACTIVA LOS EFECTOS AUTOMÁTICAMENTE

Si alguna vez has usado un pedal Wah sin conmutador vas a entender inmediatamente el principio de “auto-engage”. Este tipo de Wah se activa automáticamente cuando mueves el pedal hacia la posición punta y pasa a bypass cuando lo dejas en posición tacón. **Auto-Engage** te permite configurar cualquier efecto de la misma manera: wah, whammy, ... el que tú quieras.

**Auto-Engage** activa o pone en bypass el bloque cuando se modifica el valor de **Source** de un modificador. Una vez lo hayas probado creemos que rápidamente comprobarás cómo esta función elimina de forma cómoda la necesidad de un pedal de expresión con conmutador.

Ajústalo utilizando dos parámetros de la página Modify:

**Auto-Engage** – Determina si el bloque se (des)activará automáticamente o no. Los ajustes FAST, MEDIUM y SLOW determinan la velocidad con la que el efecto cambia a ON/OFF una vez que Auto-Engage entra en acción. Usa el ajuste SLOW para un resultado “relajado”, de forma que el efecto no se desconecte demasiado repentinamente mientras aún estás usándolo.

- Las tres opciones de POSITION (POS) lanzan el efecto basándose en el valor de **OFF VALUE** (ver abajo).
- Las tres opciones de SPEED (SPD) activan el efecto cuando el controlador se mueve rápidamente.
- Configúralo en OFF para deshabilitar Auto-Engage

**Off Value** – establece el umbral de posición que la fuente ha de cruzar para que tenga lugar Auto-Engage. Cuando el valor de **Off Value** está por debajo del 50%, el efecto entra en bypass cuando el controlador baja de ese valor. Si el valor de **Off Value** es de 50% o más alto, el efecto entra en bypass cuando el controlador sube por encima de ese valor

Para que “tacón abajo = bypass”, ajústalo en 5%. Para “Punta abajo = bypass”, prueba con el 95%.

## MODIFICADORES Y CANALES

Recuerda que un modificador es el mismo en todos los canales del bloque en el que se encuentra. Sin embargo, puedes hacer que se limite a operar en un único canal de tu elección utilizando el ajuste **Channel** del menú del modificador.



# CONTROLADORES INTERNOS

Los controladores internos pueden programarse por preset para su uso como fuentes de modificador. Para acceder a estos parámetros, pulsa el botón **CONTROLLERS** en la página Home (botón **D**) o pulsa **TEMPO**.

**TEMPO** Tempo aparece en el menú Controllers. Para más información, lee la Sección 10: Tempo.

## LFO1 + LFO 2



Un Oscilador de Baja Frecuencia (LFO) genera señales de control en forma de una variación de formas de onda periódicas. Ejemplos de LFOs en acción pueden ser el pulso de un trémolo, el barrido adelante y atrás de un phaser o el filtro aleatorio en el tema *Ship Ahoy* de Frank Zappa.

El parámetro **Type** establece la forma de onda. Lee la p. 172 para ver una tabla con todas las formas de onda. Puedes ajustar la velocidad con **Rate** o bloquear el LFO al **Tempo** actual. Puedes variar el grado general de **Depth** y **Duty**, o simetría. El parámetro **Run** inicia y detiene el LFO. Puedes usarlo para evitar que derive en el tiempo.

Cada LFO envía señal de salida “A” y “B”, cada una de las cuales es una fuente de modificador independiente en la lista. Puedes cambiar la **Phase** de la salida B con respecto a A.

**Quantize** cambia las formas de onda graduales a otras con pasos. Pruébala con la forma de onda “TRI” por ejemplo.

## SEQUENCER



El secuenciador por pasos genera patrones de control mediante la realización de un bucle a lo largo de 2-32 “etapas”. Tu estableces el valor **Value** de cada etapa, el número **Number** de etapas y **Rate** o **Tempo**. El conmutador **Run** te permite iniciar o detener la secuencia.

## ENVELOPE FOLLOWER



El seguidor de envolvente convierte el nivel de entrada en una señal de control, respondiendo de distinta forma según la dinámica de tu interpretación. El ejemplo clásico es el efecto touch-wah, en el que la frecuencia del wah cambia según la fuerza con la que toques. Puedes ajustar los tiempos de **Attack** y **Release** de forma independiente, ajustar el umbral de disparo **Threshold**, y ajustar **Gain** a la entrada de la señal de disparo, que puede ser Input 1 o Input 2.

## ADSR 1 + ADSR 2



Las dos fuentes ADSR son generadores de envolvente con parámetros **Attack**, **Decay**, **Sustain** y **Release** (de ahí su nombre). El ADSR se dispara cada vez que el nivel de la señal excede su umbral **Threshold** medido a la entrada. La envolvente dispone de tres modos (**Once**, **Loop** y **Sustain**) y puede configurarse para que se vuelva a disparar (**retrigger**) siempre que se sobrepase el umbral.

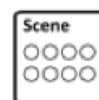
En comparación con el seguidor de envolvente (Envelope Follower), el generador de envolvente ADSR siempre crea la misma señal de control, pero solo se dispara cuando toques con la fuerza necesaria.

## PITCH DETECTOR



El detector de tono analiza el tono de tu interpretación y emite un valor bajo para las notas bajas y un valor alto para las notas altas.

## SCENE CONTROLLERS



Los cuatro controladores de escena ofrecen un modo de cambiar ajustes de sonido de una escena a otra. Considera cada controlador de escena como un “botón virtual” cuyos ajustes pueden programarse con un valor distinto para cada escena. Asignándole este botón a una fuente de modificador puedes crear parámetros “pre-escena”.

Por ejemplo, puedes asignar Scene Controller 1 al **Input Drive** del bloque **Amp** con un valor de 10% en la Escena 1, 50% en la Escena 2, 75% en la Escena 3, etc.

Como cualquier otra fuente, puedes asignarle un controlador de escena a múltiples parámetros a la vez, cada uno con sus propios ajustes de modificador. Dispones de un tutorial sobre controladores de escena en la p. 64. Lee sobre las Escenas en la p. 45



El menú de Controladores Internos dispone de cuatro canales para cuatro conjuntos de ajustes independientes para TODA la lista de arriba: cuatro tempos por preset, cuatro ajustes del secuenciador, etc. Cuando cambias de canal, TODOS los controladores conmutan al nuevo canal y a los nuevos ajustes. Axe-Edit III ofrece un modo sencillo para copiar/pegar los canales de los Controladores.

## **CONTROLADORES MANUALES**

Los cinco controladores manuales (Manual Controllers) son botones virtuales sin otra función que la de servir como fuentes de modificador. Un controlador manual hace posible, por ejemplo, crear un “súper control” donde un solo botón opera sobre múltiples funciones de sonido al mismo tiempo. Por ejemplo, puedes asignar el parámetro mix del delay, time de la reverb y depth del chorus – todos a la vez – a la fuente de modificador “Manual 1”. Ahora, cuando manipules Manual 1, todos los parámetros anteriores se modificarán simultáneamente según desees.

Otro uso interesante de los controladores manuales es el de simular un pedal de expresión cuando no tengas uno a mano.

Modifica el valor de un Botón Manual en el menú Controllers, o, para una opción más accesible, colócalo en una de las páginas Performance Control (p. 92).

## **TUTORIAL: CONTROLADORES MANUALES**

En este tutorial vamos a configurar un Controlador Manual para configurar **Feedback** y **Mix** en un bloque delay. Carga el preset nr 022 “Super Verb”.

1. El primer paso es asignar al parámetro de tu elección un Controlador Manual como **Fuente de Modificador**. Entra en el **Layout** del preset, navega hasta el bloque **Delay** y pulsa **EDIT**.
2. Usa los botones **PAGE** para acceder a la página **Config** del bloque **Delay**.
3. **NAV** hasta el parámetro **Feedback** y observa el “anillo” amarillo (abierto) del modificador bajo el botón.
4. Con el parámetro **Feedback** resaltado, pulsa **ENTER** para mostrar el menú **Modifier**.
5. En la página **Source**, selecciona **Manual 1**.
6. Page a la derecha hasta la página **Modify**. Ajusta **Min** al 0% y **Max** al 50%.
7. Pulsa **EXIT** para volver al menú **Delay**. Observa que el símbolo abierto del modificador es ahora un **punto amarillo sólido**.
8. **NAV** hacia abajo hasta el parámetro **Mix** y pulsa **ENTER** para mostrar el menú **Modifier**.
9. En la página **Source**, selecciona **Manual 1**.
10. Page a la derecha hasta la página **Modify**. Selecciona Manual 1. Ajusta **Min** al 5% y **Max** al 75%.
11. Vamos a probar ahora el Controlador Manual. Pulsa **HOME** para mostrar la página Home.
12. Pulsa el botón **CONTROLLERS** (rueda-pulsador **C**).
13. Utiliza los botones **PAGE** para localizar la página **Manual** del menú de Controladores.
14. Gira el botón **A** para configurar Manual 1 y escucha cómo cambian los ajustes del delay. Cuando el botón se aproxime al 100%, la mezcla del delay aumenta (ecos más audibles) y el feedback se incrementa (más repeticiones)
15. Pulas **STORE**, **ENTER**, **ENTER** para guardar el trabajo. No solo se guardan los ajustes del modificador, sino también la posición del botón Manual.
16. BONUS EXTRA: usa Axe-Edit para colocar el botón Manual 1 en la página PERFORMANCE por preset y nómbralo “Delay/Mix+FB” (lee más en la sección sobre las páginas PERFORMANCE)

## **METRÓNOMO**

Para tu comodidad dispones de un metrónomo incluido. El metrónomo no es técnicamente un controlador, pero sus ajustes son accesibles desde la página Tempo del menú Controllers. Para habilitar el metrónomo, pulsa el botón Tempo y ajusta su nivel desde las salidas deseadas. Nota: los niveles del metrónomo son los mismos para todos los presets y se desactivan al encender la unidad.

## CONTROLADORES EXTERNOS

Los controladores externos son fuentes de modificador que a su vez son controladas vía MIDI externo o un pedal de expresión o conmutador conectado. Por ejemplo, si la fuente de un modificador de un efecto Wah está asignada a "External 1" y External 1 está configurado como "MIDI CC#16", un pedal de expresión MIDI transmitiendo a través del CC#16 operaría el Wah.

Las asignaciones globales de los controladores externo se configuran en la página **External Control** del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**. Puedes asignar un número CC MIDI, un pedal de expresión o conmutador conectado a los jacks de la unidad, o un pedal o conmutador conectado a una pedalera controladora de la serie FC. Elegir un controlador externo como fuente de modificador es lo mismo que asignarle cualquier otra fuente (lee "Crear un Modificador..." en la p. 55). Para cambiar qué número de CC o pedal/conmutador opera el controlador externo:

1. Abre el menú **MIDI/Remote** en **SETUP** y pulsa Page hasta **External Ctr**.
2. Usa **NAV** para seleccionar el controlador externo que quieras cambiar (ej. "External Control 1")
3. Usa **VALUE** para cambiar su asignación. También puedes seleccionar "NONE" para deshabilitar el controlador seleccionado.
4. **EXIT** cuando acabes.

### VALORES INICIALES DE LOS CONTROLADORES EXTERNOS

Los controladores externos asignados a MIDI reciben un valor de "0" hasta que se reciban datos MIDI que los modifiquen. Puedes imaginarte por tanto el problema que puede presentar un controlador MIDI roto o ausente.

Los parámetros de valor inicial del controlador externo pueden modificar hasta el 100% el valor de inicio de un controlador, así que, cuando el Axe-Fx III se enciende, cualquier modificador asignado al controlador ausente estará a tope en vez de al mínimo. Para cambiar el valor inicial de un controlador externo:

- Page hasta la página **General** del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**
- Usa **NAV** para seleccionar el controlador que quieras cambiar (ej. "External Control 1").
- Usa **VALUE** para cambiar su ajuste.
- **EXIT** cuando hayas terminado.

## LISTA DE MODIFICADORES

La última página del menú **Controllers** dispone de una lista de todos los modificadores en el preset en uso. Puedes saltar para editar cada modificador dentro de la lista pulsando **ENTER**.

Como podrás comprobar al mirar la lista, el número máximo de modificadores por preset es de 24.

# TUTORIAL: CONTROLADORES DE ESCENA

En este tutorial vamos a configurar un Controlador de Escena para ajustar Input Drive en un bloque Amp. Aunque es bastante fácil conseguir distintos sonidos de un ampli dentro de un preset simplemente conmutando el canal, este ejemplo ofrece un modo excelente y fácil para comprender cómo funcionan los controladores de escena.

Comenzaremos con el preset Wrecker Rocker (nr 030), aunque puedes usar cualquier preset que incluya un bloque Amp. Para este ejemplo hemos elegido un modelo de ampli con un ajuste pronunciado del parámetro Drive, y no hay preconfigurada ninguna escena de antemano.

1. Carga el preset de fábrica "030 Wrecker Rocker".
2. El primer paso para usar un Controlador de Escena es el de asignar una fuente de modificador al parámetro de tu elección. Entra en la parrilla de distribución del preset, navega hasta el bloque **Amp** y pulsa **EDIT**.
3. Usa los botones **PAGE** para localizar la página **Tone** del bloque **Amp**.
4. **NAV** hasta el parámetro **Input Drive** y mira el "anillo" amarillo abierto del modificador bajo el botón.
5. Con el parámetro **Input Drive** resaltado, pulsa **ENTER** para mostrar el menú **Modifier**.
6. En la página **Source**, selecciona **Scene Controller 1**. No necesitamos ajustes personalizados en la página **Modify**.
7. Pulsa **EXIT** para volver al menú **Amp**. Notarás que el símbolo amarillo del modificador es ahora un punto amarillo sólido.
8. Ahora vamos a configurar los valores de nuestro controlador de escena. Pulsa **HOME** para mostrar la página Home.
9. Pulsa el botón **CONTROLLERS (D)**.
10. Usa los botones **PAGE** para localizar la página **Scene Ctrl** del menú **Controllers**.
11. Leyendo abajo, la columna **Controller 1** muestra ocho valores distintos. Estos establecen el valor en las ocho escenas de nuestro parámetro a controlar.
12. Querremos ir cambiando escenas a medida que ajustamos esos valores, de forma que pulsa el botón **MORE 1 of 2 (E)** para mostrar los selectores de Escena/Canal en la tira "**MORE 2 of 2**".
13. Comprueba como la escena en uso se muestra en la parte de arriba de la página. Si no es así, usa los botones de escena para seleccionarla ahora.
14. Ajusta el valor de **Scene Controller 1** para la Escena 1. Vamos a ajustarlo al 20% para lograr un sonido "limpio roto". Usa tus oídos.
15. Usa el botón **Scene + (B)** para conmutar a la Escena 2.
16. **NAV** abajo para seleccionar la fila **Scene 2** en la columna **Controller 1**. Gira **VALUE** para establecer el valor en Escena 2. Vamos a ponerlo en el 45% para un sonido crujiente. De nuevo, usa tus oídos.
17. Utilizando el proceso del paso anterior, ajusta el valor de la Escena 3 al 75% y el de la Escena 4 al 100%.
18. Pulsa **HOME** para volver a la página Home. Prueba tus primeras cuatro escenas utilizando los botones **NAV UP** y **DOWN**.
19. Pulsa **STORE**, **ENTER**, **ENTER** para guardar el trabajo. Si lo deseas, introduce los nombres de las escenas como se indica en "Guardar los Cambios" en la p. 43.
20. Tómate la libertad de asignar otros controladores de escena a otros parámetros del preset según te parezca.

# 10 TEMPO

El tempo se utiliza en la música electrónica para sincronizar las diferentes velocidades y tiempos, ya sea dentro de una sola máquina o entre máquinas distintas. El Tempo en el Axe-Fx III permite la sincronización interna y externa, proveyendo a los efectos de un reloj BPM central que puede bien funcionar de forma autónoma o seguir el tempo de un dispositivo conectado que envíe una señal de reloj por MIDI. El Axe-Fx III por sí mismo no transmite señal de reloj MIDI. El Tempo puede ajustarse a cualquier valor de número entero desde 20-250 BPM. Un LED en el panel frontal del Axe-Fx III parpadea al tempo en uso.

## TEMPO GLOBAL

El valor de Tempo Global es un sistema externo a los presets, escenas y canales. Puedes modificarlo en cualquiera de los modos siguientes:

1. Pulsa dos o más veces sobre el botón **TEMPO** del panel frontal.
2. *Nota: por defecto, el tempo hace la media a lo largo de 10 pulsaciones, pero puedes ajustarlo a que use solo dos pulsaciones con una opción que encontrarás en **SETUP: Global: Config: Tap Tempo***
3. Pulsa el botón **TEMPO** una vez y gira el botón **B** para introducir el Tempo.
4. Utiliza un dispositivo MIDI externo para transmitir la velocidad de **reloj MIDI** a la entrada **MIDI IN** del Axe-Fx III.
5. Utiliza un CC MIDI o un conmutador externo asignado a **Tempo Tap**, que se encuentra en la página **Other** del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP** (lee la Nota en el punto 1).

*Ten en cuenta que siempre que cambies el Tempo Global también estarás cambiando el Tempo del Preset en uso, el cual se guardará si almacenas el Preset (lee abajo). Presta atención a no sobrescribir accidentalmente algún tempo que tengas almacenado.*

## TEMPO DE PRESET

Un preset dado puede ignorar el Tempo Global y utilizar su propio **Tempo de Preset** almacenado. De hecho, este es el ajuste por defecto. Ten en cuenta que la página **Tempo** de un preset incluye dos parámetros: uno es un valor de **Tempo** (BPM) real, y el otro es un ajuste denominado **Tempo To Use** que determina qué ocurrirá cuando se cargue el preset.

Cuando cargas un preset cuyo **Tempo To Use** es "PRESET", el **Tempo de Preset** almacenado se hace cargo del tempo: el LED tempo parpadea de acuerdo con éste y todos los parámetros de tiempo/velocidad que dependen del tempo son recalculados. De hecho, el Tempo Global permanece inalterado; queda en segundo plano y vuelve a cargarse cuando lances un preset diferente con **Tempo To Use** configurado como "GLOBAL".

Ten en cuenta que siempre que modifiques el Tempo propio de un preset, también estás actualizando el Tempo Global.

Recuerda que cada uno de los cuatro canales del menú **Controllers** dispone de sus propios ajustes tanto para **Tempo** (BPM) como para **Tempo To Use**. Puedes utilizarlo para que algunas Escenas o Canales cambien el tempo pero no otras.

## PARA AJUSTAR "TEMPO TO USE"

1. Carga el preset.
2. Pulsa una vez sobre el botón **TEMPO**.
3. Cambia **TEMPO TO USE** a "GLOBAL" o "PRESET" según desees.
4. Guarda el preset con STORE

# SINCRONIZAR LOS PARÁMETROS DE SONIDO

Puedes hacer que os tiempos y velocidades en un preset se sincronicen rítmicamente con el **Tempo** configurando sus parámetros de Tempo correspondientes. Esto se hace seleccionando de entre una lista de valores, que van desde tresillos de semifusas hasta redondas dobles, con más de 76 opciones en total. Por ejemplo, para ajustar el parámetro **Time** de un bloque Mono Delay para que siga el pulso de una corchea en el tempo, busca el parámetro **Tempo** en la página **Config** del menú **Edit** del bloque Delay y ajusta su valor a “1/4”.

En el momento en que asignas un valor para Tempo distinto de NONE se ignoran sus valores de rate y time asociados y ya no se pueden cambiar manualmente – se indica apareciendo entre paréntesis. Para volver a controlar manualmente estos parámetros, vuelve a ajustar su parámetro Tempo correspondiente como NONE.

Casi todos los parámetros de velocidad de LFO y retardo de tiempo del Axe-Fx III puede sincronizarse con el Tempo.

## PARA SINCRONIZAR UN DELAY CON EL TEMPO

- Navega hasta cualquier tipo de bloque Delay y pulsa **EDIT** para mostrar su menú de edición.
- Busca el parámetro **Tempo** y ajústalo a “1/4”. Tómate la libertad de explorar y elegir distintos valores y opciones. “1/8th Dot” es uno de los valores más populares.
- Guarda el preset con STORE

*Recuerda que una vez establecido el **Tempo** no podrás ajustar el valor de **Time** manualmente o con un Modificador.*

## PARA SINCRONIZAR UN TREMOLO O RATE CON EL TEMPO

- Navega hasta el efecto y pulsa **EDIT** para mostrar su menú de edición.
- Busca el parámetro **Tempo** y ajústalo como desees. Un valor típico puede ser de 1/8 o 1/16. Explora otras opciones.
- Guarda el preset con STORE

*Recuerda que una vez establecido el **Tempo** no podrás ajustar el valor de **Rate** manualmente o con un Modificador.*

Ten en cuenta que sincronizar un LFO con el tempo no alinea la fase de ese LFO con el LED de Tempo, al puntero de posición de una canción MIDI, o con otros LFOs sincronizados. Puedes sincronizar varios LFOs entre sí girando sus botones RATE completamente hacia atrás al valor “LFO1 SYNC” y a continuación sincronizando **LFO1 Controller** con el **Tempo** (p. 61).



# 11 EL AFINADOR

El Axe-Fx III dispone de un afinador integrado – algo esencial para el músico en estudio o en directo. El afinador es fácil de usar y dispone de un detector de tono automático de alta resolución, un control de calibración, función de offset para patrones de afinación personalizados, y la opción de mutear el sonido mientras se afina. El afinador se opera en la página **Home** pulsando **TUNER (B)**.

El afinador muestra el nombre de la nota, un indicador con el cero en el centro, un visor de tipo estroboscopio giratorio e indicadores triangulares para sostenido y bemol.

## FUNCIONES AVANZADAS DEL AFINADOR

El afinador como tal se halla en la página **Tune** del menú **Tuner**.

Las páginas **Config** y **Offset** disponen de opciones para funciones avanzadas del afinador.

### PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN

PARAMETRO	Descripción
<b>Source</b>	Selecciona a qué entrada física ha de conectarse el afinador
<b>Mute</b> OFF/INPUT/OUTPUT	Determinan cómo opera la función “mute” del afinador: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ OFF: no se mutea la señal. Toda la señal pasa como siempre al activar el afinador.</li><li>▪ OUTPUT: la señal se mutea a la salida. Las colas de efecto son silenciadas.</li><li>▪ INPUT: la señal se mutea en el Noise Gate. Las colas de efecto siguen sonando.</li></ul>
<b>Display Mode</b> MIXED/ALL FLATS/ ALL SHARPS	Determina si el afinador muestra los nombres de las notas accidentales como Sharps (sostenido), Flats (bemoles) o una mezcla de ambas
<b>Calibration</b> 430.0 – 450.0 Hz	Cablibra el afinador estableciendo la frecuencia de A4 (en la octava por encima del Do central).  Por defecto, el afinador usa A440.
<b>Downtune</b> 0-4 semitonos	El control Downtune permite simplificar la afinación cuando afinamos de uno a cuatro semitonos por abajo. El visor del afinador mostrará la nota equivalente que no se ha afinado hacia abajo, esto es, si afinamos dos semitonos hacia abajo, Re aún aparecerá como Mi. Mientras Downtune tenga cualquier valor distinto de NONE, los bloques que utilicen información de pitch se transpondrán de acuerdo al valor establecido.
<b>Use Offsets</b> OFF/ON	Determina si los ajustes de <b>Offset</b> (ver abajo) se aplican o se ignoran.

### PARÁMETROS DE OFFSET

PARÁMETRO	Descripción
<b>E1, B2, G3, D4, A5, E6</b> +/- 25cts	La función Offset permite calibrar el afinador en una cantidad determinada, de forma que las notas individuales sean distintas de la afinación standard de concierto. Utiliza esta función, por ejemplo, para la afinación de tipo Buzz Feiten.

## MINI AFINADORES



Para tu comodidad, en distintos sitios del Axe-Fx III también dispones de mini afinadores, consistentes en dos triángulos verdes que indican cuando una nota está baja (se ilumina el izquierdo), alta (se ilumina el derecho), o afinada (ambos se iluminan).

# 12 EL MENÚ *SETUP*

Abre el menú pulsando el botón **SETUP (E)** en la página **Home**. En la parte superior de la página se muestra la versión actual del **Firmware**. Para acceder a un menú, selecciónalo con **NAV** y pulsa **ENTER**. Todos los cambios tienen efecto inmediatamente sin necesidad de guardarlos. Los ajustes de los parámetros de Setup se incluyen en la copia de seguridad del Sistema (ver “Copias de Seguridad y Restauración” en la p. 85).

## EL MENÚ *FOOT CONTROLLERS*

El menú de las controladoras por pedal (Foot Controllers) se detalla en su propia sección (p. 78).

## EL MENÚ *GLOBAL SETTINGS*

☞ Recordatorio: no es necesario almacenar los ajustes en el menú **SETUP**. Pulsa **EXIT** dos veces cuando hayas terminado

### AJUSTES GLOBALES: PÁGINA CONFIG

PARAMETRO	Descripción
<b>Power Amp Modeling</b> ON/OFF	Este parámetro (des)habilita globalmente la simulación de etapa de potencia en todos los bloques Amp en todos los presets. Esta funcionalidad se ofrece para los casos en que el Axe-Fx III se utilice con una etapa de potencia de válvulas o especial para guitarra, lo cual contribuyen de forma significativa al sonido y la dinámica. Aplicar dos veces este factor al sonido (una vez con la etapa de potencia virtual y otra con la etapa real) resultaría en un sonido sobreprocesado. Todos los parámetros del bloque Amp que no son parte de la etapa de potencia virtual siguen funcionando normalmente mientras el modelado de etapa está desactivado. Presence y Depth están desactivados, y Master Volume se convierte en un simple control de volumen. Recuerda que, como en un ampli real, el Axe-Fx III dispone de secciones de previo y etapa de potencia por separado. El bloque Amp aún sigue procesando el previo, lo cual incluye distorsión, controles de tono, etc.
<b>Cabinet Modeling</b> ON/OFF	Este parámetro (des)habilita cómodamente el procesamiento del bloque Cab en todos los presets. El bloque Cab no aparecerá físicamente como en bypass, pero actúa de forma igual que si hubiese sido reemplazado por un Shunt. Utilízalo cuando uses el Axe-Fx III con una pantalla de altavoces tradicional para evitar que el sonido se vuelva apagado y con exceso de graves.
<b>Tone Control Display</b> AUTHENTIC/IDEAL	Este parámetro controla la página “Tone” del bloque Amp. Cuando esté configurado como AUTHENTIC (por defecto) se mostrarán únicamente los controles presentes en el ampli real. Cuando esté como IDEAL se mostrarán todos los controles. También, en modo AUTHENTIC, los controles Bass, Mid y Treble estarán reseteados a su valor por defecto al cambiar de modelo de Amp para así asegurar el realismo en aquellos modelos que carezcan de tales controles.
<b>Update Pre-11.x Presets Spkr Imp Upon Load</b> YES, NO	Esto provoca que al cargarse algunos presets antiguos actualicen automáticamente a su valor apropiado correspondiente con respecto al parámetro Speaker Impedance Curve. Nota: en su ajuste YES, el piloto EDITED se iluminará para indicar que el preset ha sido modificado pero no se ha guardado. Lee la <a href="#">Guía de Bloques de Fractal</a> Audio para más información sobre el parámetro Speaker Impedance Curve del bloque Amp.
<b>Spillover</b> OFF/DELAY/REVERB/BOTH	Permite que las colas de delay y reverb continúen sonando cuando cambies de preset. Puedes seleccionar si quieres que este efecto ocurra con DELAY, REVERB, o BOTH (ambos). En OFF, las colas de efecto desaparecen al cambiar de preset. El Spillover producido al cambiar de escena o utilizando Conmutadores IA no se ve afectado por este parámetro. Lee también “Spillover” en la p. 97.

**Reverb Mix**

+/- 50%

Realza o corta el valor de MIX en todos los bloques de Reverb de todos los presets. Ten en cuenta que esta compensación no aparece reflejada en el valor que muestra el parámetro MIX en el bloque real. Dispones de esta prestación porque ciertos escenarios en vivo pueden necesitar de más o menos Reverb para todos los presets.

Recuerda que MIX se aplica generalmente solo a los bloques Reverb que están en serie (en paralelo funcionan típicamente al 100% de MIX).

**Effects Mix**

+/- 50%

Realza o corta la mezcla MIX de todos los bloques en los que el parámetro GLOBAL MIX esté en ON. Este conmutador ha de habilitarse por bloque y por preset, y está disponible en la página Edit de los siguientes tipos de bloque:

<b>Chorus</b>	<b>Formant</b>	<b>Pitch</b>	<b>Ring Mod</b>
<b>Delay</b>	<b>Multitap Delay</b>	<b>Plex Delay</b>	<b>Rotary</b>
<b>Flanger</b>	<b>Phaser</b>	<b>Reverb</b>	<b>Ten-Tap Delay</b>

Se ofrece esta prestación porque ciertos escenarios pueden necesitar de una mayor o menor presencia de ciertos efectos en todos los presets.

**Noisegate Offset**

+/- 40.00 dB

Sube o baja globalmente el umbral THRESHOLD del Noise Gate en todos los bloques Input. Si el THRESHOLD de un preset determinado está en OFF, el Offset global no tendrá efecto. Lee "Parámetros de Noise Gate" en la p. 55.

**Prompt on Edited Preset Change**

En su valor ON la unidad notificará si se han producido cambios en el preset en uso antes de cambiar de preset. Esto previene que pierdas los cambios accidentalmente. NOTA: asegúrate de ponerlo en OFF antes de usar la unidad en directo.

**Display Offset**

0, 1

(También aparece en el menú MIDI/Remote) Hace que los números de preset comiencen por el 001 en vez del 000. Esto solo compensa lo que se muestra en el visor, lo cual significa que no cambia qué preset se carga en realidad cuando pises un pedal dado o envíes un mensaje MIDI.

**Default Scene**

AS SAVED, SCENES 1-8

Cuando está configurado como "As Saved", al lanzar un preset éste se cargará en la escena que estaba activa la última vez que guardaste ese preset. Cuando está configurado con el valor de una escena en particular, ésta será la que se cargará cuando lances cualquier preset.

**Tap Tempo**

AVERAGE, LAST TWO

Determina cómo cambia el tempo al pulsar sobre el botón TEMPO del panel frontal o sobre un controlador de tap tempo externo (p. 78). "AVERAGE" establece el tempo basándose en la media de 10 pulsaciones, lo que significa que las pulsaciones no han de ser tan precisas, pero los cambios son más graduales. "LAST TWO" solo considera el intervalo de tiempo entre las dos últimas pulsaciones, lo que significa que éstas han de ser más precisas pero los cambios ocurren más rápidamente.

**Value Knob Push Function**

Por defecto, pulsando la rueda principal VALUE se mostrará la parrilla de distribución. Para deshabilitar esta función, cambia su ajuste a "NONE"

**AC Line Frequency**

La puerta de ruido del **Bloque Input** utiliza un filtro inteligente EMI para reducir ruidos y zumbidos. Para que esto funcione correctamente debes configurar este parámetro para que corresponda al de la frecuencia de la red eléctrica de tu país (es decir, 60Hz para Norte América, 50Hz para Europa, etc.)

## **AJUSTES GLOBALES: PÁGINAS OUT 1 EQ Y OUT 2 EQ**

Dispones de dos páginas distintas para OUT1 y OUT2, cada una de las cuales incluye un EQ gráfico de 10 bandas más un control para ajuste máster de GAIN. Esto resulta cómodo cuando tengas que compensar al usar un ampli o altavoces distintos, o si un escenario concreto resulta especialmente agudo o grave. El deslizador para GAIN máster ha de usarse con precaución, ya que puede ocasionar recorte de la señal, y bajarlo demasiado puede afectar a la relación señal-ruido.

Los ajustes de **Output 1 Global EQ** se aplican a todas las instancias de la mezcla de señal en Output 1, incluyendo las salidas de Jack balanceadas, no balanceadas, el Jack de auriculares, y la señal ruteada a USB y salidas digitales.

Los ajustes de **Output 2 Global EQ** se aplican a todas las instancias de la mezcla de señal en Output 2, incluyendo las salidas de Jack balanceadas, no balanceadas, el Jack de auriculares, y la señal ruteada a USB y salidas digitales. Cuando está habilitado **Output 2 | Copy Output 1**, los ajustes de Output 1 Global EQ NO se aplican a la señal en la Output 2, sino que se aplican los ajustes de Output 2 Global EQ como siempre.


## **AJUSTES GLOBALES: PÁGINA CUSTOM SCALES**

La página Scales se utiliza para configurar las escalas del tipo Custom Shifter en el bloque Pitch. Lee más sobre esto en la [Guía de Bloques de Fractal Audio](#).

Ten en cuenta que a partir del Firmware 12 las escalas globales pueden también editarse, exportarse e importarse usando Axe-Edit.

PARAMETRO	Descripción
<b>Custom Scale Number</b> 1-32	Selecciona entre las 32 escalas personalizadas globales disponibles para su edición utilizando los parámetros detallados a continuación.
__ <b>SHIFT</b> (+/- 24)	Estos 12 parámetros sirven para establecer la cantidad de shift aplicado en cada uno de los 12 pasos de la escala cromática. El rango es de +/- 24 semitonos (+/- dos octavas). Para configurar una escala personalizada, selecciona su número en su campo superior y a continuación ajusta cada uno de los 12 valores de pitch según desees. Los cambios tienen efecto inmediato, sin necesidad de almacenar. Los botones en pantalla ofrecen distintas opciones para resetear un valor seleccionado o todos los valores de la escala en uso a su valor por defecto de +/- 0 semitonos.

# EL MENÚ I/O

 Recordatorio: no es necesario almacenar los ajustes en el menú **SETUP**. Pulsa **EXIT** dos veces cuando hayas terminado.

## I/O: PÁGINA INPUT

La página Input del menú I/O contiene cuatro parámetros para graduar la entrada a los conversores A/D: **Input 1/Instrument Level**, **Input 2 Level**, **Input 3 Level** e **Input 4 Level**.

Recuerda que, excepto con ajustes muy bajos (5% o menos), los ajustes del nivel de entrada no afectan a los niveles de ganancia o a lo que oigas. Esto es así porque, a medida que configuras los niveles del convertor A/D, la salida del convertor va compensando, de forma que el nivel de señal de la guitarra permanece exactamente igual cuando llega a la parrilla y a cualquiera de los amplis o efectos virtuales.

## I/O: PÁGINA AUDIO

PARAMETRO	Descripción
<b>Word Clock</b>	Selecciona la fuente del reloj para los conversores A/D y D/A como sigue:
INTERNAL SPDIF/AES IN	INTERNAL: utiliza el reloj interno SPDIF/AES IN: utiliza el reloj recuperado desde la entrada digital en uso. Para que el Axe-Fx III funcione adecuadamente debe haber presente un flujo de datos válido a 48kHz en el puerto AES o SPDIF.
<b>Digital Input Source</b>	Configura la señal de entrada digital como AES, SPDIF, o los canales 5/6 de USB. Lee los parámetros de Input Source más abajo para más información.
<b>SPDIF/AES Out Source</b>	Te permite especificar qué señal se transmitirá hacia la salida digital SPDIF o AES. Las opciones incluidas son Output 1, Output 2, Input 1 o USB 7,8.
Output 1 o 2, Input 1 o 2 <b>USB Output 7, 8 Source</b>	Determina si las entradas de audio del ordenador USB 7 y 8 capturarán la señal desde las entradas físicas INPUT 1, INPUT 2 o INPUT 3.
<b>USB Output Mapping</b>	Determina si los primeros dos pares de las salidas de reproducción de audio USB del ordenador se mapearán hacia Out 1 L+R y Out 2 L+R (en ese orden) o viceversa. Lee la nota en rojo en la p. 22 para más detalles.
<b>USB Buffer Size</b>	Ajusta este parámetro a valores bajos para menor latencia en el audio USB; ajústalo a valores más altos si se produce audio distorsionado. Detén el streaming de audio por USB cuando modifiques este valor para que el buffer se resetee apropiadamente. Puedes detener el streaming cerrando la aplicación que esté enviando datos al Axe-Fx III o desconectando el cable USB.
8-256	
<b>Input Source (1, 2, 3, 4)</b>	Estos cuatro ajustes determinan si cada bloque input en la parrilla recibe la señal desde los correspondientes jacks de entrada analógicos, o desde la fuente de entrada digital (lee más arriba). Por ejemplo, para rutear el audio USB hacia Input 1, configura Digital Input Source como "USB" y configura Input 1 Source como "Digital".
ANALOG, DIGITAL	
<b>Input 2 Mode</b> <b>Input 3 Mode</b> <b>Input 4 Mode</b>	Este parámetro determina si las señales en las entradas correspondientes se han de procesar en estéreo o en alguno de los diversos modos mono (LEFT, RIGHT o SUM L+R).
LEFT ONLY L+R SUM STEREO	Es importantísimo que elijas el ajuste que corresponda a tus conexiones físicas reales. Ajustar una entrada como "STEREO" pero no conectar uno de los dos jacks da como resultado un nivel más bajo de lo normal.
<b>Output 1 Mode</b> <b>Output 2 Mode</b> <b>Output 3 Mode</b> <b>Output 4 Mode</b>	Estos cuatro parámetros determinan cómo se ha de procesar la señal en los correspondientes puertos de salida. Este control facilita utilizar los mismos presets en una diversidad de entornos mono y estéreo en directo y en estudio. La decisión entre usar las opciones "SUM L+R" o "COPY L>R" ha de basarse en el material fuente que estés usando.
STEREO SUM L+R COPY L>R	Lee "Mono vs Stereo" en la p. 9 para más información sobre estas opciones.
<b>Output 1 Level</b>	El audio USB va directo a los conversores y NO se ve afectado por estos ajustes. Estos dos parámetros ajustan el nivel nominal de sus salidas respectivas.

## Output 2 Level

-10 dBV  
+4 dBu

Usa “-10 dBV” con equipo de consumo – entre los cuales se hallan muchos productos específicos para guitarra. Este es el valor por defecto.

Usa “+4 dBu” con equipo de audio profesional.

El manual del dispositivo que tengas conectado debería indicar si funciona a -10 dBV o a +4 dBu. En algunos dispositivos es conmutable.

Los niveles de audio USB Sí se ven afectados por estos ajustes.

**Output 1 Phase**  
**Output 2 Phase**  
**Output 3 Phase**  
**Output 4 Phase**

Estos cuatro parámetros determinan si la señal en los puertos de salida correspondientes será normal o con la fase invertida en relación a su estado a la salida de la parrilla. Esto te permite compensar cualquier inversión no deseada en cualquier otro punto de la cadena de la señal.

NORMAL, INVERT

**Output 2 | Copy Output 1**

Las señales de audio USB Sí se ven afectadas por estos ajustes.

Al habilitar esta opción se crea en Output 2 una copia de la señal en Output 1. Utiliza este ajuste para disponer de una cómoda copia extra de la mezcla en Output 1 pero con un control de nivel independiente en el panel frontal – sin necesidad de insertar bloques de salida adicionales.

OFF/ON

Este ajuste NO copia el audio desde USB, y funciona únicamente cuando el bloque Output 2 NO está presente en la parrilla para el preset en uso.

**Output 3 | Copy Output 1**  
**Output 4 | Copy Output 1**

Habilitar cualquiera de estas opciones crea una copia de la señal de Input 2 en la(s) salida(s) Output 3 o 4. Utilízalo para disponer de una cómoda copia extra de la señal de Input 1 (para un re-amping completamente analógico, por ejemplo) sin necesidad de insertar bloques Output adicionales en la parrilla.

OFF/ON

Este ajuste NO copia el audio desde USB y funciona únicamente cuando el bloque Output correspondiente NO está presente en la parrilla del preset en uso. Por ejemplo, Output 3 | Copy Input 1 NO copiará Input 1 si en la parrilla hay presente un bloque Output 3.

**Output 3 Boost/Pad**  
**Output 4 Boost/Pad**

Estos ajustes activan un efecto boost/pad que puede ayudar a bajar el nivel de ruido de Output 3 o 4. Puede ser útil cuando mandas la señal a un amplificador de válvulas o un modelador usando el método de los 4 cables.

0/6/12 dB

Esta función optimiza el rendimiento D/A sin afectar a los niveles, puesto que el realce a la entrada del conversor está emparejado con un correspondiente corte a su salida. Permanece atento, sin embargo, puesto que el realce facilita que se produzca clipeo en los conversores. Vigila los indicadores y, si se produce recorte, reduce los niveles dentro del preset o reduce el ajuste de este parámetro.

## I/O: PÁGINA USB/AES

La página **USB/AES** del menú **I/O** contiene los parámetros para configurar los niveles de las entradas USB y AES.

**USB 1/2, 3/4, 5/6, 7/8** – Estos parámetros configuran los niveles de entrada USB desde -40 hasta +20dB. Recuerda que desde la perspectiva del Axe-Fx, una “Entrada USB” se utiliza para *reproducir* audio desde el ordenador. El audio es ruteado desde el ordenador hacia una entrada USB del Axe-Fx y puedes realzar o recortar los niveles desde aquí. Ten cuidado de no realzar los niveles generales hasta el punto de recorte de salida.

**AES/SPDIF** – Gradúa los niveles de las señales desde las entradas AES y SPDIF. Ten en cuenta que esta graduación tiene lugar a la salida de la entrada, es decir, tras la propia entrada pero antes de cualquier procesado en la parrilla.

## I/O: PÁGINA PEDAL

La página **Pedal** del menú **I/O** incluye los parámetros para configurar y utilizar un pedal de expresión o conmutador a través de los jacks de pedal en el panel trasero del Axe-Fx III. Los pedales de expresión compatibles deben tener una pendiente de resistencia lineal, con una resistencia máxima de 10kΩ a 100 kΩ. Recomendamos los pedales de expresión EV-1 y EV-2 de Fractal Audio Systems. Los pedales de expresión han de usarse con cables TRS.

Puedes usar un pedal conmutador que haga y rompa el contacto entre punta y manguito utilizando un cable de ¼” normal de guitarra con terminal TS.

PARAMETRO	Descripción
<b>Pedal 1 Type</b> <b>Pedal 2 Type</b>	Ajusta este parámetro de acuerdo con el tipo de pedal o conmutador que tengas conectado. Usa “CONTINUOUS” con los pedales de expresión y “MOMENTARY” o “LATCHING” con los conmutadores.
CONTINUOUS LATCHING MOMENTARY	
<b>Calibrate PEDAL 1</b> <b>Calibrate PEDAL 2</b>	Permite calibrar los pedales de expresión conectados a un jack de pedal.  Primero, selecciona esta opción de menú y a continuación: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Pulsa ENTER.</li><li>➤ Mueve el pedal varias veces a lo largo de todo su rango de movimiento.</li><li>➤ Pulsa ENTER de nuevo cuando hayas terminado</li></ul> Los conmutadores, a diferencia de los pedales, no necesitan calibración.

## UTILIDAD DE CAPTURA DE IRs

La utilidad de Captura de IRs se trata en la Sección 14.



## EL MENU *MIDI/REMOTE*

El menú **MIDI/Remote** contiene los ajustes relacionados con MIDI y te permite realizar las asignaciones de las funciones de los Controladores Globales, incluyendo Bypass de Bloques, Canales de los Bloques, Looper, Controladores externos, etc.

Recuerda: no es necesario guardar los cambios en el menú **SETUP**. Pulsa **EXIT** dos veces para salir.

### MODO LEARN

El menú MIDI/Remote ofrece una función oculta llamada **Learn Mode**. En vez de utilizar los botones para asignar un pedal, conmutador o CC MIDI, puedes utilizar el Modo Learn. Esto es un proceso rápido y potencialmente te ahorra tener que saber cuál CC MIDI está asignado a un botón o pedal del dispositivo remoto. Así funciona:

Navega hasta la entrada que deseas asignar, por ejemplo, "External Control 1" o "Tempo Tap".

1. Pulsa **ENTER** para activar el modo **Learn**.
2. Mueve el pedal, botón, o conmutador remoto para que Learn Mode pueda detectar la actividad.
3. El controlador se asignará automáticamente a esa función.  
Si no funciona, prueba de nuevo, comprueba si hay problemas en el dispositivo remoto, o pulsa EXIT para salir

### MIDI/REMOTE: PÁGINA GENERAL

PARAMETRO	Descripción
<b>MIDI Channel</b> 1-16, OMNI	Establece el canal por el que recibe mensajes MIDI el Axe-Fx III. "OMNI" hace que la unidad responda a los canales entrantes en cualquier canal.
<b>Display Offset</b> 0, 1	(También aparece en el menú <b>Global</b> ) Esta función permite que los presets del Axe-Fx III estén numerados desde 001 en vez de 000. Esto solo compensa la información en el visor, lo cual significa que no cambia qué preset es el que es realmente cargado por un pedal o mensaje MIDI dado.
<b>Scene Revert</b> ON/OFF	Selecciona entre dos tipos disponibles de trabajo de las escenas al conmutarlas mediante un pedal o MIDI:  "OFF" (por defecto): Los cambios en los parámetros se MANTIENEN aunque cambies de escena, siempre que no cambies de preset. De esta forma, si modificas algún parámetro en la Escena 1, luego cambias a la Escena 2, y luego vuelves a la Escena 1, esas modificaciones seguirán ahí.  "ON": Las ediciones se PIERDEN si cambias de escena sin guardarlas. De esta forma, si modificas algún parámetro en la Escena 1, luego cambias a la Escena 2, y luego vuelves a la Escena 1, esas modificaciones habrán vuelto a su último estado guardado. Esto hace que los cambios de escena sean similares a los cambios de preset.
<b>Effect Bypass Mode</b> VALUE/TOGGLE	Este ajuste determina cómo los mensajes MIDI establecen el estado Bypass de un bloque. Cuando está configurado como "Value", el estado Bypass viene controlado por el valor CC (0-63=OFF, 64-127=ON). Cuando está configurado como "Toggle", el estado Bypass conmuta siempre que se reciba un mensaje de CC sin tener en cuenta su valor (0-127).
<b>Program Change</b> ON/OFF	Determina si el Axe-Fx III procesará o ignorará los mensajes de Cambio de Programa MIDI entrantes.
<b>Send Realtime Sysex</b> ON/OFF	Determina si los mensajes SysEx MIDI a tiempo real para el afinador y el tempo aparecerán en el puerto de salida MIDI OUT.

<b>Ignore Redundant PC</b>  ON/OFF	Este ajuste determina si el Axe-Fx III debe reprocesar o ignorar un mensaje de Cambio de Programa que ya ha sido procesado para cargar el preset en uso. Con este ajuste en OFF el preset se volverá a cargar – y se descartarán todos los cambios – cuando se seleccione de nuevo vía Cambio de Programa (PC). Esto permite, por ejemplo, cargar un preset, utilizar distintos conmutadores de “Acceso Instantáneo (IA)” para poner efectos en bypass, y a continuación pisar el pedal que selecciona originalmente el preset para revertirlo a su estado guardado. Con este ajuste en ON, se ignorarán los mensajes de PC redundantes.
<b>Send MIDI PC</b>  1-16 OMNI OFF	Determina si el Axe-Fx III transmitirá automáticamente o no un mensaje de Cambio de Programa por su Puerto MIDI OUT cuando se cargue un nuevo preset.  Para muchos usuarios, éste es el modo más fácil de operar un solo dispositivo MIDI conectado mientras cambian de presets en el Axe-Fx III. Cualquier otra operación de mapeado MIDI se deja a cargo de otros dispositivos MIDI más abajo en la cadena. Para utilizar esta función, selecciona simplemente por cuál canal quieres que se transmita el mensaje. El ajuste OMNI transmite el mensaje en todos los canales.
<b>MIDI PC Offset</b>	Añade el valor especificado a todas las peticiones entrantes de Cambio de Programa MIDI antes de ser procesadas. Esto hace posible, por ejemplo, dirigirse a presets alternativos con diferentes “registros”. En un concierto podrías usar los mismos mensajes MIDI para acceder a los presets 1-16 con una guitarra dada, y – especificando un offset de +16 – utilizar los presets 17-32 con una guitarra distinta sin reprogramar el controlador.
<b>PC Mapping</b>	PC Mapping determina si los mensajes MIDI entrantes de Cambio de Programa cargan los presets 1:1 o si en vez de ello cargan otros presets y escenas. Con PC Mapping en “OFF”, los presets se cargan 1:1 basándose en los mensajes MIDI entrantes de selección de banco o de Cambio de Programa. Con PC Mapping personalizado habilitado los mensajes entrantes de Cambio de Programa se remapearán de acuerdo con los valores de la tabla en la página Custom del menú MIDI/Remote (ver abajo).
<b>INITIAL VALUE: External Control 1-16</b>	Estos 16 parámetros especifican el valor inicial a usar para cada uno de los 16 controladores externos (ver página 63) cuando se encienda el Axe-Fx III. Este valor es persistente hasta que se reciban datos desde el controlador MIDI. Esto es especialmente útil cuando un controlador MIDI externo esté ausente. Por ejemplo, si normalmente utilizas un pedal de expresión para controlar el volumen de tus presets, si te falta este pedal puede que el preset se quede “bloqueado” en una posición de silencio. Al establecer un valor inicial de 100% para el controlador externo mapeado a ese pedal asegura que si el pedal no está conectado el volumen permanecerá al 100% en vez del 0%. Este ajuste es solo para controladores con una asignación CC MIDI, y no es aplicable a pedales o conmutadores locales o conectados a una FC.

## **MIDI/REMOTE: PÁGINA MAPPING**

Con la función PC Mapping habilitada, los mensajes entrantes de Cambio de Programa son remapeados de acuerdo con los valores de la tabla en esta sección

PARAMETRO	Descripción
<b>Map to Preset</b>	Cuando PC Mapping (ver arriba) está en ON, los parámetros de esta tabla especifican qué preset y escena se cargan para cada mensaje de Cambio de Programa MIDI entrante. Lee la p. 49 para más información sobre PC Mapping.
<b>Map to Scene</b>	

## **MIDI/REMOTE: PÁGINA BYPASS**

La página Bypass del menú MIDI permite mapear los mensajes CC MIDI – o los pedales y conmutadores conectados – para activar los bloques o ponerlos en bypass. Los mensajes CC (Cambio de Control) pueden enviarse desde un controlador MIDI o un ordenador conectados al jack MIDI IN, o a través de la conexión USB del Axe-Fx III. Cada uno de estos ajustes es global. En cada caso, el método de mapeado del controlador a alguna de estas funciones es el mismo:

1. Usa el botón NAV para seleccionar la función deseada.
2. Usa el botón VALUE para asignar un controlador a la función
  - 1-127 para asignar un número de CC MIDI.
  - PEDAL 1 o PEDAL 2 para asignar un pedal conectado a los jacks del Axe-Fx III.
  - FC\_PEDAL 1-4 para asignar un pedal conectado al jack de pedal expresión correspondiente de una FC.
  - FC\_SW 1-4 para asignar un pedal conectado al jack de pedal conmutador correspondiente de una FC.
  - NONE para eliminar todas las asignaciones del ítem seleccionado.

## **MIDI/REMOTE: PÁGINA CHANNEL**

La página Channel funciona exactamente igual que la página Bypass, excepto en que las entradas se usan para establecer el Canal para cada bloque, en vez de su estado de bypass. El valor de los mensajes CC configuran el canal como sigue:

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

La serie continua de esa forma, repitiendo A, B, C y D para los valores sucesivos hasta 127 (D).

Para información adicional, lee “Selección de Canal” en la p. 48.

## **MIDI/REMOTE: PÁGINA EXTERNAL**

Se ocupa de las asignaciones a controladores para los 16 Controladores Externos que se usan con los modificadores (lee la Sección 9: Modificadores)

## **MIDI/REMOTE: PÁGINA LOOPER**

Se ocupa de las asignaciones de controladores para las funciones del Looper

## MIDI/REMOTE: PÁGINA OTHER

Se ocupa de las asignaciones de otras diversas funciones del Axe-Fx III.

PARAMETRO	Descripción								
<b>Tempo Tap</b>	Ofrece la posibilidad de pulsar el tempo utilizando un controlador externo. Recuerda que el tempo se calcula usando bien las dos últimas pulsaciones O la media de 10, según tengas establecido en la configuración global de tempo (p. 65). Lee más sobre Tempo en la Sección 10.								
<b>Tuner</b>	Ofrece un modo para acceder al afinador o salir remotamente del mismo (Sección 11).								
<b>Preset Inc/Dec</b> <b>Preset Inc/Dec Start/Stop</b> <b>Scene Select</b>	<p>Te permite subir o bajar a lo largo de una secuencia de presets con puntos de inicio y final predefinidos. Se ignorarán el mapeado de presets y el offset.</p> <p>Selecciona entre escenas específicas. El valor del controlador (NO el número de CC) determina qué Escena se carga:</p> <table> <tr> <td><b>0</b> = Escena 1</td><td><b>4</b> = Escena 5</td></tr> <tr> <td><b>1</b> = Escena 2</td><td><b>5</b> = Escena 6</td></tr> <tr> <td><b>2</b> = Escena 3</td><td><b>6</b> = Escena 7</td></tr> <tr> <td><b>3</b> = Escena 4</td><td><b>7</b> = Escena 8</td></tr> </table> <p>La serie continua para los valores sucesivos hasta 127 (Escena 8).</p> <p>Para más información, lee “Selección de Escena” en la p. 47 o “Valor de CC para Escenas” en la p. 106.</p>	<b>0</b> = Escena 1	<b>4</b> = Escena 5	<b>1</b> = Escena 2	<b>5</b> = Escena 6	<b>2</b> = Escena 3	<b>6</b> = Escena 7	<b>3</b> = Escena 4	<b>7</b> = Escena 8
<b>0</b> = Escena 1	<b>4</b> = Escena 5								
<b>1</b> = Escena 2	<b>5</b> = Escena 6								
<b>2</b> = Escena 3	<b>6</b> = Escena 7								
<b>3</b> = Escena 4	<b>7</b> = Escena 8								
<b>Scene Increment</b> <b>Scene Decrement</b>	Las funciones de Incremento o Decremento de Escena permiten ir avanzando de una en una por las escenas. Estas funciones son disparadas por los valores de CC por encima de 63.								
<b>Input 1,2,3,4 Volume</b> <b>Output 1,2,3,4 Volume</b>	Ocho parámetros individuales te permiten controlar globalmente los niveles de los correspondientes bloques Input o Output.								
<b>Output 1 Volume Increment</b> <b>Output 1 Volume Decrement</b>	Estas opciones ofrecen un modo cómodo de aumentar o decrecer de forma permanente el volumen de salida PRINCIPAL de los bloques Out 1 y Out 2 del preset en uso. Cada vez que se lance Volume Increment la salida PRINCIPAL aumenta en 1.0dB y se guarda el preset, y lo mismo para Volume Decrement, solo que decrece el volumen.								
<b>Output 2 Volume Increment</b> <b>Output 3 Volume Decrement</b>	<p><i>Importante! Cualquier cambio no guardado, como modificaciones en parámetros de efectos o estados bypass, también se guardarán cuando lances estas funciones.</i></p> <p><i>Estas funciones están diseñadas para utilizar con conmutadores de tipo Momentary configurados para enviar un valor CC de 127 para “ON” y 0 para “OFF”. No utilices un pedal de expresión o podrías inadvertidamente aumentar los niveles hasta +20dB de un solo barrido.</i></p>								

# EL MENÚ *UTILITIES*

## UTILITY: PÁGINA DISPLAY

Ofrece un control para ajustar el brillo del visor LCD principal. En el Axe-Fx III Mark II dispones de controles adicionales para el brillo y el color del LED del logo del panel frontal.

## UTILITY: NIVELES ADC

Muestra los niveles del Conversor Analógico-Digital para los cuatro botones de nivel del panel frontal y los jacks de expresión del panel trasero con la finalidad de diagnóstico. Aquí puedes establecer el nivel de salida en un porcentaje exacto.

## UTILITY: PÁGINA RESET

Esta página ofrece una herramienta para devolver los parámetros del menú **SETUP** a sus valores por defecto. Reset System Parameters es uno de los primeros pasos para diagnosticar un problema. Esta acción nunca borra o modifica tus presets. Un mensaje en pantalla te pedirá que pulses ENTER para confirmar.

***Ve con cuidado con esta opción, ya que el borrado de parámetros de sistema es irreversible.***

Una segunda utilidad te proporciona la opción de borrar todos los presets (**Clear All Presets**). Un mensaje en pantalla te pedirá que pulses ENTER para confirmar.

***Ve con cuidado con esta opción, ya que el borrado de presets es irreversible.***

## UTILITY: PÁGINA USB

Esta página monitoriza la entrada USB y los buffers FIFO de salida. Idealmente, estos tendrán un ajuste del 50% aproximadamente. Si el buffer se satura o no llega al nivel óptimo, deberías aumentar el valor de USB Buffer Size (p. 72). Recuerda que tienes que salir de todas las aplicaciones de audio o desconectar/volver a conectar el cable USB para resetear el buffer.

## UTILITY: PÁGINA FIRMWARE

Esta página indica qué versión del firmware está ejecutando el Axe-Fx III.

También se muestran las versiones de USB y de FPGA.

Para más información, lee “Actualizaciones de Firmware” en la p. 68.

# 13 CONTROLADORAS FC

Las pedaleras FC-6 y FC-12 de Fractal Audio han sido diseñadas para su uso con el Axe-Fx III y otros productos de Fractal Audio. Las FC ofrecen una impresionante suite de características y funcionalidades que incorporan años de innovación y de retroalimentación de nuestros usuarios. Además, tienen una apariencia genial, convirtiéndose en un elemento magnífico sobre el escenario o en el estudio.

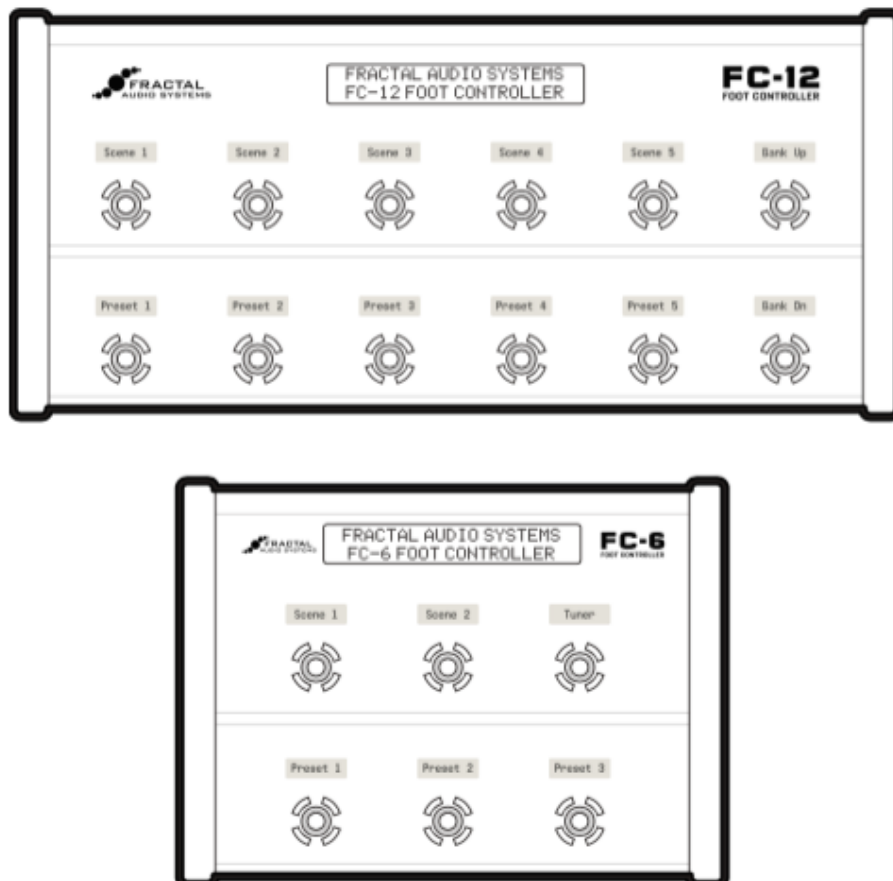
Todos los aspectos de las FC se configuran a través del Axe-Fx III en **SETUP: FC Controllers** (p. 69).

El **Manual del Usuario de la FC** se ocupa del hardware, conexiones y uso básico.

Puedes encontrarlo en: <http://fractalaudio.com/fcm>

La **Guía de Funciones de las Pedaleras de Fractal Audio** se ocupa de los detalles de todas las funcionalidades de los pedales.

Puedes encontrarlo en: <https://www.fractalaudio.com/downloads/manuals/fas-guides/Fractal-Audio-Footswitch-Functions-Guide.pdf>



# 14 CAPTURA DE IRs

En esta sección se detalla el uso de una herramienta integrada que te permite capturar tus propias Respuestas de Impulso (IR) utilizando el Axe-Fx III y equipo adicional.

Ya se trate de una pieza de un amplificador combo, como integrado en su propio recinto, el **altavoz** es una parte importantísima del sonido para cualquier amplificador de guitarra o bajo. Cuando escuchas un buen sonido en una grabación o en directo, esto significa que alguien ha hecho un gran trabajo en seleccionar y colocar los **micros** (incluso aunque lo que estés oyendo sea un producto de Fractal Audio).

El Axe-Fx III utiliza Respuestas de Impulso (“IRs”) para reproducir de forma fiel el sonido de un **altavoz microfoneado**, ofreciendo más de 2,048 **Cabs de Fábrica** y 2,048 localizaciones de memoria adicionales para albergar las **Cabs de Usuario**. Nuestra tienda online ofrece muchos [packs de Cabs producidos profesionalmente](#), pero también puedes crear tus propias IRs utilizando la **utilidad de captura de IRs** del Axe-Fx III. El proceso es fácil y solo necesitas algún equipo de audio profesional común.

Puedes aprender más sobre las Respuestas de Impulso en la sección **El Bloque Cab** de la [Guía de Bloques de Fractal Audio](#).

## DECIDE EL MÉTODO DE CAPTURA

Hay dos métodos distintos para capturar IRs. Ambos métodos necesitan de micrófono(s) y previo(s), y ambos métodos dan un magnífico resultado.

El **Método 1** requiere una **etapa de potencia** plana, neutra y de rango completo. Típicamente se tratará de un amplificador de estado sólido diseñado para aplicaciones de audio profesional (por ejemplo, un amplificador que no esté diseñado para guitarra, pues éste añadiría coloración al sonido).

El **Método 2** incluiría una **caja de inyección directa con nivel de altavoz** – como la **X-Load LB-2 de Fractal Audio** – para “eliminar de la ecuación” la etapa de potencia, de forma que puedes utilizar cualquier ampli, incluso uno de guitarra.

## MONITORIZA TU AXE-FX III

Al crear las IRs probablemente querrás probar el resultado inmediatamente. Conecta tu guitarra al Axe-Fx III y prepara el equipo que usas normalmente para monitorización directa y **de gama completa** (auriculares, monitores de estudio, altavoces FRFR autoamplificados...). El proceso de captura utiliza la salida **OUTPUT 2 LEFT**, por tanto, asegúrate en la página **Audio** del menú **I/O** dentro de **SETUP** de que **Output 2 | Copy Output 1** está en OFF.

## MICROFONEA EL ALTAVOZ

- Antes de que puedas microfonear un altavoz tienes que tocar con él. Puedes enchufar directamente al ampli de guitarra real como harías normalmente, o puedes utilizar un preset del Axe-Fx (con el bloque Cab en bypass u obviado) con una etapa de potencia neutra conectada al altavoz. Una ventaja de este último método es que una vez capturada la IR puedes utilizar el mismo ampli exacto para las pruebas, lo cual produce un resultado notablemente cercano al original.
- Una vez que tengas un buen sonido de guitarra saliendo por el altavoz, es hora de colocar el/los micro(s). Los estudios de grabación disponen de salas de control aisladas de la “pecera de grabación”, facilitando la escucha de lo que está recogiendo el micrófono sin la interferencia del ampli sonando a todo volumen, muchas veces con la comodidad de disponer de un ayudante o un robot para ajustar la posición del micro, pero si no tienes disponibles ninguna de estas opciones, utiliza unos auriculares para concentrarte en el sonido microfoneado. Puede sonar muy fuerte, así que ten cuidado para no dañar tus oídos. También puedes grabar el ampli y escuchar el resultado para asegurarte de que el sonido obtenido te satisface.
- Si la pantalla dispone de varios altavoces deberías escucharlos individualmente para determinar cuál(es) es/son tu(s) favorito(s) y capturar uno o todos los que te suenen bien.



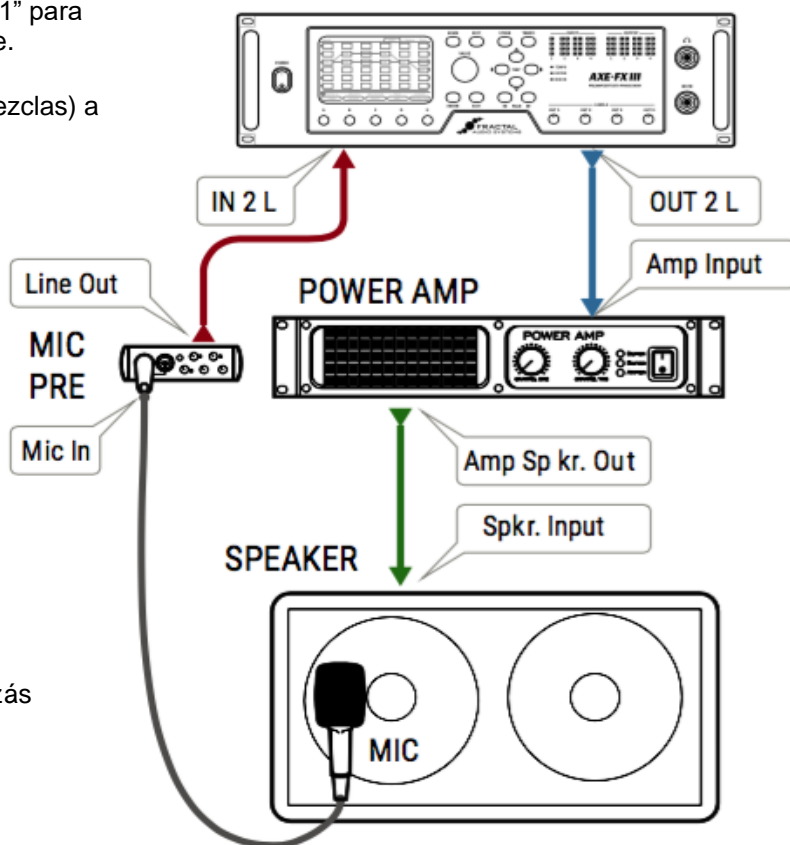
- El sonido que obtienes de un altavoz microfoneado depende del/los tipo(s) y posición del/los micrófono(s). Selecciona un micro que sea adecuado para grabar pantallas de guitarra y posicóñalo según tus preferencias. Hay mucha y muy buena información disponible sobre colocación de micros, distancia, ángulo, etc, pero no temas experimentar tú mismo.
- Cada micro necesita estar conectado a un previo para subir la señal hasta nivel de línea que pueda procesarse. El previo también contribuye al sonido, por lo que lo ideal es usar un previo de buena calidad (como un API o un Neve), aunque un previo básico o una mesa de mezclas común pueden dar también magníficos resultados. Asegúrate de que el previo de micro NO distorsiona.
- Utilizando una mesa de mezclas puedes combinar varios micrófonos para producir y capturar un sonido que mezcle sus características individuales.
- Aplicar EQ no es erróneo, pero no apliques efectos de dinámica (como compresión), ya que esto alteraría la respuesta.
- Si la pantalla dispone de varios altavoces, deberías comparar el sonido de cada uno previamente.

## CONFIGURACIÓN DEL MÉTODO 1: *MIC ONLY*

El Método 1 (“MIC ONLY”) requiere un micrófono, un previo y una etapa de potencia plana y neutra.

- Configura un preset con tu bloque **Amp** preferido y ajusta su bloque **Cab** como “SCRATCHPAD 1” para poder audicionar el resultado inmediatamente.
- Conecta el **micro** a la entrada del previo.
- Conecta la **salida** del previo 8 (o mesa de mezclas) a **INPUT 2 LEFT** del Axe-Fx III.
- Conecta **OUTPUT 2 LEFT** del Axe-Fx III a la **entrada** de la etapa de potencia.
- Conecta la **salida de altavoces** de la etapa de potencia a tu altavoz/pantalla.
- En la página **Config** de la utilidad **IR Capture** del Axe-Fx III, ajusta **Capture Mode** a “MIC ONLY”.

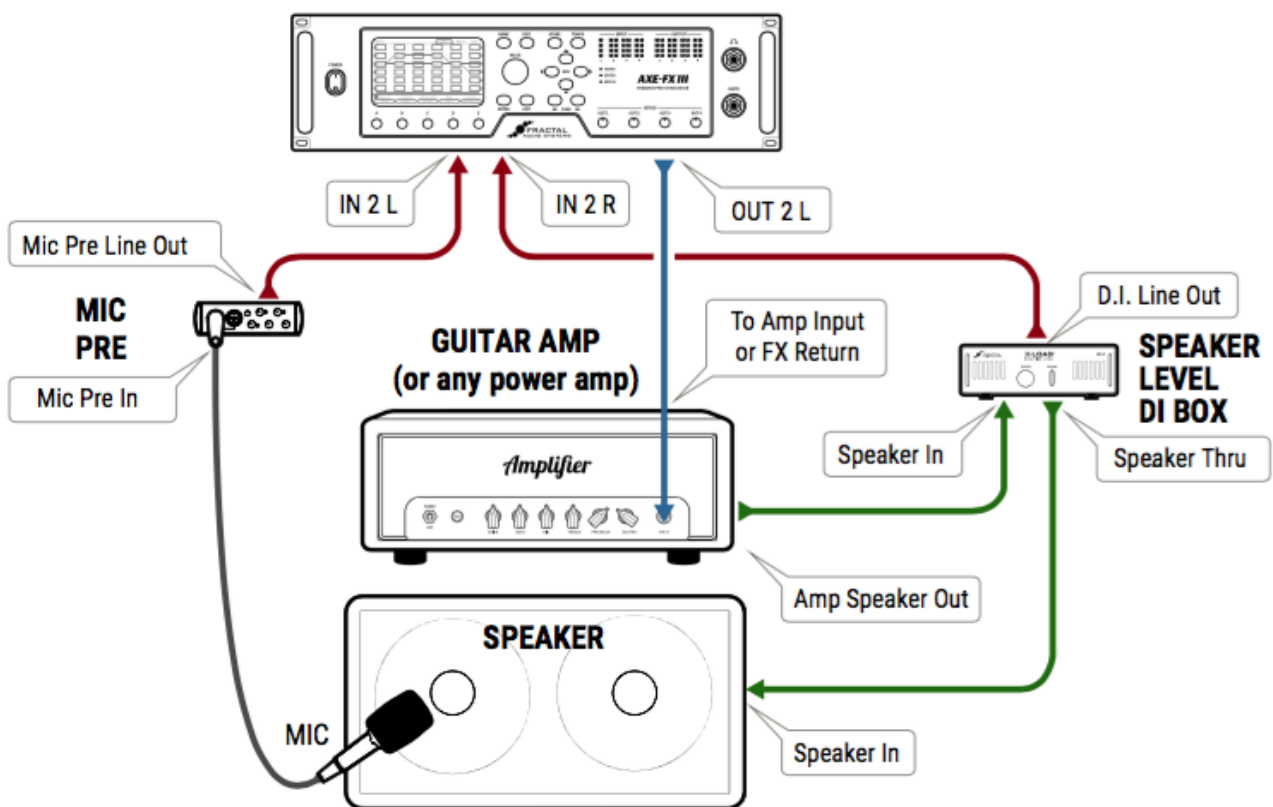
NOTA: Las IRs creadas usando este método incluirán la coloración tonal que imparta la etapa de potencia. Cab-Lab puede eliminar este efecto usando una “IR de referencia” por separado o bien la etapa de potencia virtual que se crea cuando usas una caja de inyección que convierta de nivel de altavoz a nivel de línea, pero en este último caso, si ya dispones de una caja de inyección en el momento de captura, quizás sea mejor usar el Método 2 (página siguiente)



## CONFIGURACIÓN DEL MÉTODO 2: *MIC + DI*

El Método 2 (“MIC + DI”) requiere un micrófono, un previo y una caja de inyección directa (DI) con la posibilidad de convertir el nivel de altavoz a nivel de línea. La configuración “MIC + DI” tiene la ventaja de que elimina completamente el factor de influencia tonal de la etapa de potencia, permitiendo así que se pueda utilizar cualquier amplificador. Aún es aconsejable una etapa de potencia neutra, pero incluso un amplificador de guitarra va a proporcionar magníficos resultados puesto que el Axe-Fx III puede eliminar la distorsión, separar completamente la respuesta del altavoz y producir una IR pura y precisa.

- Conecta el **micro** a la entrada del previo.
- Conecta la **salida** del previo 8 (o mesa de mezclas) a **INPUT 2 LEFT** del Axe-Fx III.
- Conecta **OUTPUT 2 LEFT** del Axe-Fx III a la **entrada** de la etapa de potencia. Puedes utilizar el retorno de efectos de un ampli de guitarra, o incluso la entrada principal de instrumento con un sonido limpio.
- Conecta la salida de altavoces del amplificador a la entrada de nivel de altavoz de la caja de inyección. Asegúrate de utilizar una caja de inyección diseñada específicamente para trabajar con señales a nivel de altavoz y que NO tenga emulación de altavoces integrada. También puedes usar la salida DI de tu ampli si dispone de una, siempre y cuando no se trate de una salida con emulación de altavoces.
- Conecta el jack de salida para altavoces (Speaker Thru) de la caja de inyección a la entrada del altavoz.
- Conecta la salida de nivel de línea de la caja de inyección a **INPUT 2 RIGHT** del Axe-Fx III.
- En la página **Config** de la utilidad **IR Capture** del Axe-Fx III, ajusta **Capture Mode** a “MIC + DI”.
- En la página **Audio** del menú **I/O** dentro de **SETUP** asegúrate de que **Input 2 Mode** está en “STEREO”.
- Sigue las instrucciones en la p. 83 para llevar a cabo la captura



# CAPTURAR RESPUESTAS DE IMPULSO

## USANDO CAB LAB

**Axe-Edit** ahora incluye una utilidad gratuita de Captura de IRs que sirve para controlar el Axe-Fx III durante la captura de IRs.

**Cab-Lab** es un mezclador y caja de herramientas para IRs, disponible en <https://www.fractalaudio.com/cab-lab-3/>. Recomendamos encarecidamente utilizar Cab-Lab para capturar IRs. La interfaz es fácil de usar, y dispondrás también la posibilidad de guardar los datos de IR sin procesar para una remezcla o procesamiento posteriores.

## DESDE EL PANEL FRONTAL DEL AXE-FX III

En esta sección nos ocupamos de la captura desde el panel frontal del Axe-Fx III.

1. Realiza las conexiones pertinentes para tu setup elegido como se detalla en las páginas anteriores de esta sección.
2. En el Axe-Fx III crea un preset con un bloque **Amp** con el modelo de ampli apropiado y un bloque **Cab** con Cab 1 configurada como *Bank: "SCRATCHPAD", Number: "1"*. En este mismo bloque Cab, configura las Cabs 2, 3 y 4 a "MUTED". Las IRs se envían automáticamente a esta localización específica al ser capturadas para que puedas audicionarlas.
3. Abre **SETUP, NAV** hasta el menú **IR Capture** y pulsa **ENTER**.
4. En la página **Config** asegúrate de que el modo **Capture Mode** está configurado como "ULTRA-RES", aunque la resolución STANDARD también está disponible. **Capture Method** debe ser bien "MIC ONLY" o bien "MIC + DI" dependiendo del setup que estés utilizando (ver páginas anteriores).
5. En la página **Config** de la utilidad **IR Capture**, selecciona el banco (**Bank**) y localización de memoria (**Slot**) donde quieres que se guarde la IR completada. Introduce un nombre (**Name**) utilizando las funciones de los botones B, C, D y E.
6. Ten en cuenta también los siguientes parámetros opcionales de la página **Config**:
  - **Deconvolution**: en ambientes de bajo ruido la técnica **conventional** puede ofrecer una precisión en ancho de banda y magnitud algo mejores. En un ambiente más ruidoso, la técnica **reverse filter** puede ofrecer mejores resultados.
  - **IR Processing**: Selecciona entre "Minimum Phase", que transforma la IR en una versión de mínima fase, "Auto-Trim", que elimina los silencios, y "None", que no aplica ningún procesado.
  - **Delay Compensation**: Permite compensar los retardos excesivos debidos a una latencia extrema desde la mesa de mezclas o por la distancia del micro. Para usar esta compensación consulta el gráfico en la página Capture. Pulsa E para seleccionar "Graph (Time)" y haz un barrido de prueba. Observa el retardo en la forma de onda y aplica la cantidad de compensación deseada. Ten en cuenta que la velocidad del sonido es de aproximadamente 30cm/miliseg, de forma que un micro que esté a 3m del altavoz incurrirá en unos 10ms de retardo. La utilidad IR Capture compensará automáticamente el retardo en hasta 20ms (samples de 1K). Es necesaria una corrección solo en retardos mayores de 20ms.
7. Pulsa el botón **TEST (A)** para generar un barrido de prueba para ajustar los niveles.
8. El botón **OUTPUT LEVEL 2** en el frontal del Axe-Fx III ajusta el nivel de las señales de barrido que se envían a la etapa de potencia. Súbelo – y también el volumen de la etapa de potencia – hasta que oigas el sonido de prueba por el altavoz. Debería estar tan alto como para "empujar" al altavoz hasta un nivel óptimo y eliminar la interferencia del ruido de fondo, pero no tan alto para que resulte incómodo o se produzca distorsión.
9. El indicador LED **INPUT 2** del panel frontal del Axe-Fx III indica el nivel de señal retornando al Axe-Fx III desde el micro y el previo o mesa de mezclas. Ajusta los niveles de salida del previo y utiliza el nivel de **INPUT 2** en la página **Input** del menú **I/O** para asegurarte de que la señal es buena y potente sin que haya recorte. No pasa nada si el rojo se ilumina ocasionalmente, pues esto indica un nivel de -6 dB, es decir, por debajo del límite de recorte.

10. Una vez que los niveles estén ajustados correctamente es el momento de capturar. Pulsa el botón **CAPTURE** en la pantalla (B) y espera a que se complete el proceso (dos barridos, en torno a 5 segundos).
11. Si configuraste el preset de prueba correctamente en el paso 2 deberías poder oír la IR automáticamente y audicionarla enseguida.
12. Pulsa **SAVE** para almacenar tu captura en la localización que elegiste en el Paso 5.
13. Asegúrate de seleccionar una nueva **localización** y **nombre** antes de llevar a cabo capturas posteriores con la misma configuración.

# 15 TEMAS ADICIONALES

## FRACTAL-BOT

Fractal-Bot es necesario para hacer **copias de seguridad** y **restaurar** sonidos y ajustes (abajo), **actualizar el firmware** (p 88) y puede usarse para **transmitir presets** o **instalar Cabs de Usuario** (p. 94).

El programa es intuitivo e incluye instrucciones de uso en la misma aplicación.

Para poder usar Fractal-Bot, los usuarios de Windows han de instalar un driver que permita la comunicación entre el ordenador y el Axe-Fx III. Está disponible en <https://www.fractalaudio.com/axe-fx-iii-downloads>.

Los ordenadores que ejecuten OS X no necesitan drivers para comunicar con el Axe-Fx III.

Descarga e instala **Fractal-Bot** de nuestra website en <http://fractalaudio.com/fractal-bot.php>.



## COPIAS DE SEGURIDAD Y RESTAURACIÓN

Una vez que Fractal-Bot se haya instalado, puedes utilizarlo para hacer copias de seguridad o instalar archivos.

### COPIAS DE SEGURIDAD

Fractal-Bot automatiza el proceso de copia de seguridad. Selecciona la etiqueta **RECEIVE** y sigue las instrucciones en pantalla. Ten en cuenta los siguientes puntos al usar Fractal-Bot:

- El Axe-Fx III no tiene en cuenta esta distinción de forma especial, pero sus **Preset**s están de hecho divididos en bancos de 128. Para hacer una copia de todos tus presets, haz una copia de seguridad de todos los bancos: **A** (0-127), **B** (128-255), **C** (256-383) y **D** (384-511).
- La copia de seguridad del **SISTEMA** incluye todos los ajustes personalizados del menú **Setup**: ajustes de **Global**, **I/O**, **MIDI/Remote**, y **Tuner**.
- Las **Cabs de Usuario** se almacenan en dos bancos individuales.
- Tienes que especificar en Fractal-Bot una localización para los archivos de copia de seguridad. Es aconsejable prepararlo de antemano. Muchos profesionales con los que trabajamos usan un sistema de nombres normalizado para sus carpetas de backup: **"DDMMAAAA – Axe-Fx III"** (dos dígitos el día, dos dígitos el mes y 4 dígitos el año). Además de los archivos de copias de seguridad, crea un archivo de texto para recordarte qué versión del firmware estaba instalada cuando creaste los archivos.

### RESTAURAR

Fractal-Bot también se usa para restaurar las copias de seguridad al Axe-Fx III. En este caso el proceso no es automático, pero es muy fácil. Tendrás que enviar individualmente todos los archivos desde tu set de copia de seguridad. Una vez que hayas completado el envío del primer archivo, envía el siguiente, y así en adelante hasta que hayas terminado. Recuerda reiniciar el Axe-Fx III inmediatamente tras el envío de un archivo de **sistema** (Fractal-Bot te lo recordará).

Puedes utilizar el mismo proceso para instalar presets o archivos de Cab que hayas descargado.

### MIDI

La copia de respaldo y volcado no están soportadas a través de la conexión MIDI de 5 puntas en el Axe-Fx III. Puedes transmitir copias de seguridad a la unidad usando este método, pero la velocidad de transferencia es tan lenta que lleva mucho tiempo y desaconsejamos ese método.

# ACTUALIZACIONES DE FIRMWARE

Nuestros productos son actualizables y estamos comprometidos con una mejora continua de los mismos. Las actualizaciones son siempre bien recibidas, pues incluyen nuevos amplificadores, altavoces, efectos y prestaciones, etc. además de arreglar problemas. Recomendamos mantener al día el firmware del Axe-Fx III cuando salgan las nuevas versiones. El firmware es técnicamente software – el “sistema operativo” de tu Axe-Fx III – clasificado mediante números de versión: 1.00, 1.01, 2.00, etc. Todos los Axe-Fx III se envían de fábrica con la última versión instalada. Puedes comprobar en cualquier momento que versión trae tu equipo pulsando el botón **SETUP (E)** en la página **Home**. El número de versión se muestra en la parte superior izquierda del menú **Setup**.

## ACTUALIZAR

Actualizar es un proceso seguro, fácil y rápido utilizando Fractal-Bot (ver página anterior). Antes de empezar, por favor, CIERRA cualquier otra aplicación que pudiera interferir, incluyendo Axe-Edit y cualquier software DAW o aplicaciones de audio/MIDI.

1. **Descarga** el último firmware para tu Axe-Fx III desde <https://www.fractalaudio.com/axe-fx-iii-downloads/>
2. **Descomprime** el archivo descargado, el cual puede contener diversos documentos además del archivo de firmware. Éste es un archivo MIDI System Exclusive o “SysEx”. Extrae el archivo **.syx** a una localización fácil de encontrar cuando lo necesites. **No hagas doble click sobre el archivo .syx**. Fractal-Bot te preguntará su localización cuando sea necesario.
3. Por favor, lee las **Notas de la Versión** incluidas con la descarga del firmware, pues te dan información sobre las novedades y te advierten de cualquier cosa que debas saber antes de actualizar a la nueva versión.
4. Antes de llevar a cabo una actualización importante no está de más hacer una **copia de seguridad** de tu Axe-Fx III (lee la página anterior)
5. Lanza **Fractal-Bot** y lleva a cabo los tres intuitivos pasos requeridos.
6. Las actualizaciones de Firmware ocasionalmente vendrán acompañadas por nuevas versiones de presets de fábrica para el Axe-Fx III. Estas están disponibles en nuestra página de soporte y pueden también instalarse Fractal-Bot.

## PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE EL FIRMWARE

P: ¿Cómo sé si ha funcionado la actualización?

R: Puedes comprobar la versión de firmware instalada pulsando el botón **SETUP (D)** en la página **Home**. La versión se muestra en la parte superior del menú **Setup**.

P: ¿Puedo saltarme versiones desde una versión muy antigua del firmware a otra mucho más moderna?

R: Puedes actualizar desde cualquier versión a cualquier otra versión. Cuando haces un salto grande se recomienda que leas también las Notas de todas las versiones intermedias, las cuales se publican junto con todas las actualizaciones de firmware.

P: ¿Al actualizar el firmware de mi Axe-Fx III se borran, modifican, o actualizan los presets de fábrica?

R: Las actualizaciones de firmware no borran los presets personalizados. Sin embargo, sí pueden alterar el sonido de los presets existentes. Lee siempre las Notas de la Versión incluidas antes de actualizar. Al guardar los presets tras una actualización puedes hacerlos incompatibles con las versiones de firmware anteriores. Siempre es aconsejable hacer una copia de seguridad con Fractal-Bot antes de cualquier actualización importante. Las actualizaciones de firmware tampoco actualizan los presets de fábrica. Los presets de fábrica actualizados, cuando se lanzan también, se ofrecen en forma de descarga independiente en nuestra web. Puedes usar también Fractal-Bot para enviarlos.

P: La actualización ha fallado misteriosamente ¿Qué puedo hacer?

R: Si el Axe-Fx aún se inicia normalmente, prueba de nuevo. Si vuelven a producirse fallos sucesivos, por favor, borra el archivo y vuelve a descargarlo antes de intentarlo de nuevo. Puedes probar con un cable o puerto USB distintos.

P: Después de actualizar mi Axe-Fx no se inicia normalmente.

R: Lee “Recuperación” en la página siguiente.

# RECUPERACIÓN

## PROBLEMAS DURANTE/TRAS LA ACTUALIZACIÓN DE FIRMWARE

El Axe-Fx III dispone de un sistema de recuperación integrado llamado “Emergency Boot Loader” para protegerlo de accidentes durante el proceso de actualización. Para iniciar desde el arranque de emergencia:

1. Apaga la unidad y espera 5 segundos
2. Enciéndela manteniendo pulsados **a la vez** los botones **PAGE LEFT** y **PAGE RIGHT** hasta que aparezca la página **Emergency Utility**.
3. Actualiza como siempre usando **Fractal-Bot**

## PROBLEMAS CON UN PRESET INDIVIDUAL

Si tu Axe-Fx III no se inicia con normalidad, el problema puede tratarse simplemente del preset en uso. Puedes forzar a la unidad a que cargue inicialmente un preset vacío como sigue:

1. Apaga la unidad y espera 5 segundos
2. Enciéndela manteniendo pulsado **HOME** hasta que aparezca la barra de progreso de carga por primera vez.

Tu Axe-Fx III arrancará con un preset inicializado en vacío en la localización “000”. Puedes almacenarlo en cualquier otra localización para sobrescribir un preset problemático.

## PROBLEMAS CON LOS AJUSTES O PARÁMETROS GLOBALES

En el muy extraño caso de que un parámetro de sistema problemático impida que el Axe-Fx III se inicie normalmente, puedes usar el procedimiento siguiente para recuperarlo:

1. Apaga la unidad y espera 5 segundos.
2. Enciéndela manteniendo pulsado **EDIT** hasta que aparezca la barra de progreso de carga por primera vez.
3. Entra en **SETUP**, abre el menú **Utilities**, y navega hasta **Reset**.
4. Ejecuta **Reset System Parameters** como se indica en la pantalla (botón **A** seguido de **ENTER**).  
**¡CUIDADO! NO pulses accidentalmente CLEAR ALL PRESETS.**
5. Sigue las instrucciones en pantalla para ejecutar el comando. Pulsa **HOME** al terminar.



De hecho, puedes pulsar a la vez **HOME** y **EDIT** para resetear el preset actual e impedir que se carguen los ajustes y parámetros globales.

## AYUDA

Nuestro foro <https://forum.fractalaudio.com/> es una gran fuente de ayuda, tanto para preguntas sobre el aparato, como para tutoriales, etc. El personal de Fractal Audio participa en los hilos y el tiempo de respuesta puede ser casi inmediato.

Nuestra wiki, mantenida por miembros de la comunidad Fractal Audio, es también un recurso excelente:

<https://wiki.fractalaudio.com/>

Puedes conseguir ayuda directamente desde Fractal Audio Systems en: <https://support.fractalaudio.com/>

Para obtener soporte técnico no dudes en ponerte en contacto con nosotros en <https://g66.kayako.com/es>. También puedes escribir a Raúl en [raul@g66.eu](mailto:raul@g66.eu). Y, por cierto, en lo que a nos concierne, no existen las “preguntas tontas”, así que tampoco te vamos a dar una respuesta tonta ...

## SOPORTE TÉCNICO POR TELEFONO

La novedad desde 2018 es nuestra línea de soporte telefónico (alemán o inglés), donde **Markus**, responsable del foro alemán [axefx.de](http://axefx.de), está listo y esperando para aconsejarte en tiempo real. Puedes contactar con él en: **phone +49 461 1828-094**.



# BLOQUES GLOBALES

Los Bloques Globales ofrecen una forma cómoda de sincronizar las modificaciones de parámetros entre múltiples presets.

Si utilizas múltiples presets y quieres que ciertos ajustes de sonido se mantengan en todos ellos, puedes pensar que tienes que repetir esas modificaciones en cada preset, uno por uno. Otra idea puede ser utilizar Axe-Edit para copiar/pegar los bloques deseados de un preset a otro. Sin embargo, la opción de Bloques Globales elimina la necesidad de realizar tales tediosas y repetitivas tareas. Cualquier cambio en cualquier Bloque Global en un preset se realiza automáticamente en todos los demás presets donde estés usando ese Bloque Global.

Cada tipo de bloque que soporta esta función está respaldado por ocho Bloques Globales propios. Por ejemplo, hay ocho bloques Amp 1 Globales DISTINTOS y otros ocho bloques Amp 2 DISTINTOS adicionales. Los Bloques Globales se almacenan fuera del área del preset, en la Memoria de Sistema. Todos los parámetros en todos los canales pueden ser controlados desde los Bloques Globales. Sin embargo, los modificadores se almacenan en el preset mismo y NO son parte de los Bloques Globales.

## **BLOQUES SOPORTADOS**

La mayoría de los más de 40 bloques disponibles soportan la función de Bloques Globales. No están incluidos Crossover, FB Send/Return, IR Player, Looper, Megatap, MIDI, Mixer, Multiband Comp, Multiplexer, RTA, Resonator, Synth, 10-tap Delay, Vocoder.

## **EJEMPLO DE BLOQUES GLOBALES**

Imagina un conjunto de 5 presets distintos usados para un sistema en vivo. Cada uno de ellos dispone de un bloque Amp (AMP 1) con los mismos ajustes, pero este amplificador está rodeado de cadenas de efectos distintas. Ahora, dependiendo del escenario, tu guitarra, la banda de apoyo, el público, el tiempo atmosférico, etc. querrás realizar cambios en el bloque Amp, tal y como harías en cualquier amplificador físico: subir los agudos, bajar la ganancia, modificar la EQ... utilizando las simples operaciones que describimos en la página siguiente te resultará fácil vincular los bloques Amp en estos presets, de forma que al modificar cualquiera de ellos se modifican también los demás.

Primero, abre uno de los presets donde esté ese ampli y modifícalo con tus ajustes deseados. Ahora guarda los ajustes de ese ampli como Bloque Global seleccionando AMP 1 y eligiendo LINK TO GLOBAL BLOCK. Pongamos que escogemos "Global Block 1". No olvides guardar el preset.

Ahora abre cada uno de los presets restantes, selecciona AMP 1 y elige LINK TO AND LOAD FROM GLOBAL BLOCK, seleccionando "Global Block 1". Los ajustes de Amp1: Global Block 1 aparecen automáticamente y se crea el vínculo. No olvides guardar el preset. Repite con los demás presets.

Otras aplicaciones de los Bloques Globales son las de cambiar los ajustes del umbral del Gate para cuando cambies de una guitarra o bajo activos a otra/o pasiva/o, ajustar globalmente el nivel de un bloque Volume que utilices como "boost", ajustar efectos individuales que uses con diferentes amplis en distintos presets, etc.

## **Operaciones con Bloques Globales**

Cuatro operaciones diferentes habilitan a los presets para interactuar con los Bloques Globales. Puedes encontrar tales operaciones en la página **Tools** del menú **Layout** (en la parrilla, **page** a la izquierda hasta "Tools"). Para ejecutar una función, selecciona el bloque deseado en la parrilla utilizando los botones **NAV**, usa la rueda **VALUE** para elegir la función Global Block deseada, gira el botón **E** para seleccionar el número de Bloque Global deseado, y pulsa **ENTER** o el botón "Execute" (**C**).

Axe-Edit facilita aún más el trabajar con los Bloques Globales, y además ofrece una visión muy clara de dónde se están usando en un preset.

## **VINCULAR A UN BLOQUE GLOBAL**

La función **Link to Global Block** "crea" un Bloque Global desde un bloque del preset, y a continuación crea un vínculo entre los dos. Este es siempre el primer paso cuando quieras comenzar a usar los Bloques Globales. Cualquier ajuste existente en el Bloque Global seleccionado será reemplazado por los ajustes que realices en el bloque del preset. Una vez que has creado el vínculo, cada vez que guardes modificaciones el Bloque Global se

actualizará. Siempre que otro preset vinculado sea modificado y se guarden esas modificaciones, se actualizará ese preset.

*Guarda siempre el preset inmediatamente tras crear un vínculo a un Bloque Global.*

### **CARGAR Y VINCULAR DESDE UN BLOQUE GLOBAL**

La función **Load from and Link to Global Block** carga los datos de un Bloque Global existente al bloque seleccionado del preset y a continuación crea un vínculo entre los dos. Normalmente utilizarás esta función para vincular un conjunto de presets con un Bloque Global que creaste previamente usando la función **Link to Global Block** (arriba). Una vez que se crea un vínculo, siempre que guardes los cambios se actualizará el Bloque Global. Cada vez que otro preset vinculado se modifique y guarde, este preset también se actualizará.

*Guarda siempre el preset inmediatamente tras crear un vínculo a un Bloque Global.*

### **CARGAR DESDE UN BLOQUE GLOBAL**

La función **Load from Global Block** carga los datos de un Bloque Global existente al bloque seleccionado del preset, pero NO crea un vínculo entre los dos. Esto te permite utilizar los datos del Bloque Global como “plantilla” para los ajustes del bloque seleccionado pero sin vincularlo.

### **DESVINCULAR UN BLOQUE GLOBAL**

Esta operación desconecta totalmente el bloque seleccionado de cualquier Bloque Global.

### **DESVINCULAR TODOS LOS BLOQUES GLOBALES**

Esta operación desvincula todos los bloques del preset en uso de los Bloques Globales a los que puedan estar vinculados.

# PÁGINA PERFORMANCE CONTROL

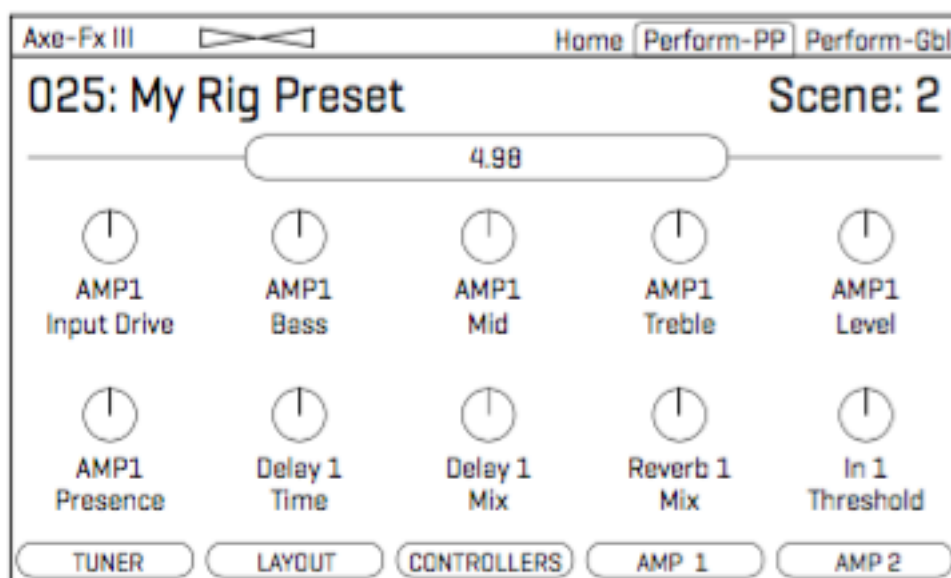
## INTRODUCCIÓN

Las dos páginas **Performance Control** del Axe-Fx III ofrecen una manera de diseñar y construir tus propias páginas de menú del panel frontal, cada una con una selección de 10 botones, conmutadores, o parámetros cualesquiera de cualquier bloque. Las páginas Performance Control eliminan la necesidad de navegar por los menús para encontrar los controles de tus ajustes preferidos. Los 10 botones en la pantalla están mapeados directamente a los botones A, B, C, E y E del Axe-Fx III. Esto proporciona una experiencia muy cercana a la de usar un amplificador o pedal tradicional, en los que lo que ves es lo que obtienes.

Una de las páginas Performance Control es **“Global”**, lo cual significa que los 10 parámetros que coloques aquí permanecen iguales aunque cambies de preset. Los valores de estos controles cambian – por ejemplo, si colocas AMP 1/TREBLE, verás que el ajuste de Treble cambia, digamos que a 6, 3 o 10, cuando cambies de preset, pero el botón AMP 1/TREBLE propiamente dicho siempre aparecerá en el mismo lugar en la página Global de Performance Control. Entretanto, la página Performance Control “Per Preset” te permite elegir hasta 10 parámetros distintos en todos y cada uno de los presets. Un preset puede mostrar 10 controles de Amp, mientras que el siguiente muestra 10 controles de efectos, y el siguiente una mezcla de ambos. Cada parámetro de la página muestra una etiqueta de texto de dos líneas. Por defecto, se muestran el nombre/número del bloque y el nombre del parámetro, pero puedes modificarlos con valores personalizados.

Las dos páginas Performance Control se localizan en el menú **HOME** del Axe-Fx III. Pulsa **HOME**, luego **PAGE** hasta las etiquetas Per Preset (“Perform PP”) o Global (Perform Gbl”). Usa los botones **NAV** para conmutar entre los controles. Usa los botones **A, B, C, D, o E** o **VALUE** para realizar los cambios. Puesto que estas páginas están diseñadas para usarse durante una actuación, el Axe-Fx III no las abandonará aunque cambies de preset o escena.

En resumen, las páginas Performance Control representan una forma potente de diseñar la configuración perfecta que permita cambios rápidos, por ejemplo, durante una prueba de sonido, o incluso (¡glups!) durante un solo.



*Una página Performance Control de ejemplo, mostrando una mezcla de controles de Efectos y Amp*

## COLOCAR CONTROLES EN LAS PÁGINAS PERFORMANCE

Las páginas Performance han de ser configuradas desde Axe-Edit, el editor/gestor por software del Axe-Fx III. En el siguiente tutorial vamos a configurar unos cuantos ejemplos:

1. Decide si quieres configurar una página Global o Per Preset. Recuerda: los parámetros colocados en la página global permanecen ahí aunque cambies de preset. Los de la página Per Preset serán diferentes de un preset a otro. La página Global puede incluir tus 10 parámetros más usados. Muchos intérpretes colocarán ahí los controles básicos del bloque AMP 1: Drive, Bass, Mid, Treble, Presence, Depth, Master Volume, Level, etc. Vamos a empezar con esto en este tutorial.
2. Conecta tu Axe-Fx III por USB a un ordenador Mac o Windows compatible. Si usas Windows necesitarás un driver.
3. Instala y ejecuta **Axe-Edit III**.
4. Para añadir los controles de Amp 1 a la página global de Performance Control tenemos que comenzar con un preset que incluya un bloque Amp 1. Haz click sobre el botón PRESETS en Axe-Edit y a continuación haz click en el preset de tu elección, por ejemplo **008: Plexi 50W**.
5. En la parrilla, haz click sobre el bloque **Amp 1**. Cambia la etiqueta "Authentic" si no está ya seleccionada.
6. Ve al editor de Performance Control haciendo click sobre el botón **Perform** en la parte superior de la parrilla.
7. **Arrastra** desde su etiqueta el parámetro **Input Drive** y **déjalo caer** en el primer hueco de Performance Controls global.  
**IMPORTANTE:** debes arrastrar los controles desde su etiqueta. Si arrastras desde el botón cambiarás su valor. No te preocupes si esto pasa: deshaz los cambios pulsando Command + Z (Mac) / Control + Z (Win).
8. Continúa arrastrando y soltando los parámetros en las localizaciones deseadas. De hecho puedes arrastrar cualquier parámetro de cualquier sitio en el bloque. El límite es de 10, y no es necesario completar todos los huecos.  
Truco: no es necesario salir del editor Performance Control para cambiar de bloques. Utiliza el menú de atajo a la izquierda del icono de bloque grande en Axe-Edit, el cual tiene el listado de todos los bloques del preset en uso.
9. Puedes usar arrastrar y dejar caer para recolocar los controles con Axe-Edit. Para eliminar un control, selecciónalo y pulsa borrar/atrás en tu teclado.
10. Puedes cambiar la **etiqueta** de cualquier control haciendo doble click sobre su nombre. Escribe el texto deseado y pulsa Intro/Retorno en el teclado para confirmar.
11. Puesto que estamos configurando los Performance Control globales no hace falta guardar. Sin embargo, cuando trabajes con Performance Controls per preset has de guardar el preset una vez haya terminado la operación.
12. Prueba el funcionamiento en el Axe-Fx III. Pulsa HOME y luego Page hasta la etiqueta Perform-Gbl.

# CARGAR CABS DE USUARIO

Además de las miles de Cabs incluidas en los bancos de fábrica, el Axe-Fx III te permite almacenar hasta 2.048 Cabs en las memorias de usuario. Estas “Cabs de Usuario” permiten personalizar tu Axe-Fx III con sonidos únicos.

Las Cabs de Usuario, también conocidas como “Respuestas de Impulso (IR)”, pueden transferirse a tu Axe-Fx III como sigue:

1. Primero necesitas un archivo de respuesta de impulso en formato SysEx (.syx).
  - Fractal Audio Systems ofrece diversos packs de cabs producidas profesionalmente en <https://shop.fractalaudio.com/>. Se incluyen creaciones de Fractal Audio y de terceros.
  - Axe-Change, nuestra web de intercambio, es un gran recurso para conseguir cabs GRATIS: <https://axechange.fractalaudio.com/>
  - No te confundas con el nuevo formato de archivo “.IR”, el cual solo se usa para remezclar usando Cab-Lab (ver abajo).
2. Usando **Fractal-Bot** o **Axe-Edit III**, transmite el archivo a tu Axe-Fx III, anotando a qué banco de usuario (**User Bank**) y número de localización (**Slot**) lo estás enviando (Ejemplo: User 1, nr 215).
  - **Fractal-Bot** – Esta utilidad básica puede enviar cabs individuales a cualquier localización, o bien transmitir bancos completos. Para importar una sola IR, abre un bloque Cab en la parrilla y configura Cab 1 con el Banco y Número al que quieras transmitir la cab. A continuación, envía el archivo SySex al Axe-Fx III utilizando Fractal-Bot, y la unidad guardará la IR en tal localización.
  - **Axe-Edit III** – La herramienta **Axe-Manage Cabs** te permite arrastrar y soltar los archivos de Cab de Usuario en las localizaciones de memoria. No olvides pulsar **SAVE** para guardar. También puedes gestionar las cabs que están ya en la memoria del Axe-Fx III, realizando operaciones de copiar, pegar, renombrar y reorganizar mediante “arrastrar y soltar”. Cuando adquieras un Cab Pack, este es el modo mejor y más fácil de cargar múltiples IRs a la vez a tu Axe-Fx III, audicionar el resultado y organizar tus favoritas.
3. Una vez que la IR se ha transmitido a tu Axe-Fx III, selecciona el bloque **Cab** en tu preset y pulsa **EDIT**.
4. Cambia la Cab al **Banco** y **Número** al que enviaste la IR (Ejemplo: User 1, nr 215).

Incluso puedes crear tus propias cabs si dispones del equipo necesario. Lee “Captura de IRs” en la p. 81.

*NOTA: en comparación con productos anteriores de Fractal Audio, las Cabs de Usuario NO se incluyen en la copia de seguridad de SYSTEM en el Axe-Fx III. A la inversa, al restaurar una copia de seguridad de sistema nunca se sobrescribirán las Cabs de Usuario.*



*Cab-Lab es un mezclador de 8 canales y una herramienta completa para IRs en formato tanto plug-in como standalone.*

*Durante décadas los músicos, productores e ingenieros han creado sonidos utilizando un mezclador para fundir los sonidos de diferentes altavoces y micros. Mientras que el Axe-Fx III ofrece cuatro localizaciones para mezcla, Cab-Lab permite hasta ocho de ellas, disponiendo además de opciones y herramientas adicionales, con la posibilidad de exportar archivos Cab y guardar las sesiones de mezcla.*

Más información en <https://www.fractalaudio.com/cab-lab-3/>

## AXE-CHANGE

Axe-Change es el sitio oficial de intercambio de archivos de Preset y Cabs para tu Axe-Fx III y otros productos de Fractal Audio Systems. Puedes subir tus propias creaciones o navegar entre las que otros usuarios hayan subido, incluyendo algunos artistas de renombre (aunque lamentablemente muchos artistas guardan sus presets del Axe-Fx como oro en paño).

Puedes acceder a Axe-Change en <https://axechange.fractalaudio.com>



# AXE+CHANGE

THE OFFICIAL SOURCE FOR PRESETS & CABS FOR YOUR AXE-FX

[LOG IN](#)
[SIGN UP](#)
[HELP](#)

## DOWNLOAD PRESETS & CABS

SEARCH OR BROWSE BELOW



## UPLOAD YOUR CREATIONS

LOG IN TO GET STARTED

### POPULAR DOWNLOADS [More...](#)

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk Rhythm Presets	Axe-Fx 115.x	Periphery	26207
Bulk Lead Presets	Axe-Fx 115.x	Periphery	17694
Bulk 1199 Shredder	Axe-Fx 115.x	Periphery	17146
Bulk V Lead	Axe-Fx 115.x	Musica Studio	16387
Bulk Clean	Axe-Fx 115.x	Periphery	15827
Bulk Stratsky Bass	Axe-Fx 115.x	Periphery	14688
Bulk 1199 Lead	Axe-Fx 115.x	Periphery	13438
1199a Thrash	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	13004
Dynasty JCMB09	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	12719
Bulk x18 Shredder L...	Axe-Fx 118.x	Periphery	12188
John Bonamasa Lead	Axe-Fx 115.x	Periphery	11643
John Bonamasa Clean...	Axe-Fx 115.x	Periphery	11487
David Herbert 2+	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	11089
John Bonamasa Crunch	Axe-Fx 115.x	Periphery	10149
Bulk x18 Shred	Axe-Fx 118.x	Periphery	9868
The Fearless Riffs	Axe-Fx 115.x	WaxTheFusionless	9816
John Bonamasa Red G...	Axe-Fx 115.x	Periphery	9788
Acoustic Phase	Axe-Fx 117.0	Mullins	9732
Moss Brown Black...	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	9681
Drum Lead	Axe-Fx 117.0	acousticphase	9611
ACOUSTIC BLUES	Axe-Fx 117.0	Tommerster	9415
James Hay 16.11...	Axe-Fx 117.0	acousticph	8400
Drum... Deep Deal	Axe-Fx 118.x	MJGawkins	8385
Bulk x18 Low to M...	Axe-Fx 118.x	Periphery	8048
Steve Case	Axe-Fx 117.0	wood	7154

[More...](#)

### RECENT UPLOADS [More...](#)

Name	Model/FW	Author	Date
L3 Country	A18-Q-0.x	2112	Mar-18
THM P10 Acoustic	Axe-Fx 115L-Q-0.x	Insale	Mar-18
THM A1 100 J Clean...	Axe-Fx 115L-Q-0.x	Insale	Mar-18
THM Vox 30 Chrome	Axe-Fx 115L-Q-0.x	Insale	Mar-18
SHIMMER VIBR TREM...	A18-Q-0.x	aud3	Mar-17
THM Marshall Dub...	Axe-Fx 115L-Q-0.x	Insale	Mar-17
Arch Dec 80s	A18-Q-0.x	valhalla	Mar-17
Antarctic Pac Stop	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-17
P.O.D. Rhythm	Axe-Fx 115L-Q-0.x	Insale92	Mar-16
RockJelly	Axe-Fx 115L-Q-0.x	2046	Mar-16
Whiplash	Axe-Fx 116-Q-7.x	acousticphase	Mar-16
ROCKSTAR SLUR	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-16
ROCKSTAR SLUR	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-16
Lordin 1011s Lead	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-16
Lordin 1011s Lead	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-16
DECEIT 80s	A18-Q-0.x	2112	Mar-16
Fireman HSE	Axe-Fx 115L-Q-0.x	AustinFusioner	Mar-01
AWATCHMANSHIP 10...	Axe-Fx 115L-Q-0.x	AustinFusioner	Mar-01
Drum Pm Fls	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01
COLOMBY Speed of L...	A18-Q-0.x	ana1000	Mar-01
Drum Pm Fls	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01
acoustic 3	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01
Delayed Clean	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01
Delayed Riff	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01
Like A 20000 High	A18-Q-0.x	Insale92	Mar-01

[More...](#)

### ARTIST UPLOADS [More...](#)

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk x18 Clean	Axe-Fx 118.x	Periphery	3664
Bulk x18 Low to M...	Axe-Fx 118.x	Periphery	3249
Bulk x18 Shredder L...	Axe-Fx 118.x	Periphery	19100
Amorok acf Lead	Axe-Fx 116.x	Amorokh	3612
Procedura Hook 78	Axe-Fx 116.x	WaxTheFusionless	3215
JAGG Hook	Axe-Fx 117.1	Amorokh	3114
Hook7Line	Axe-Fx 117.1	Amorokh	4121
FusionTone	Axe-Fx 117.1	Amorokh	4176
Blue Fusion	Axe-Fx 117.1	Amorokh	3812
Black Winter Lead	Axe-Fx 118.x	WaxTheFusionless	3009



**Axe-Fx II**  
ALL NEW • TWICE THE POWER



**VISIT THE FRACTAL FORUM**  
Ask, answer, or just hang out.



TOTAL CONTROL • YOUR FEET  
**MFC-101**



# AXE+CHANGE

Download and Upload Presets and Cabs for your Axe-Fx.

Copyright © 2018 Fractal Audio Systems. All Rights Reserved. [www.fractalaudio.com](#)

Terms & Conditions

# ATAJOS

El Axe-Fx III dispone de varios atajos y características ocultas. Las resumimos abajo.

## EN GENERAL

- Para mostrar la parrilla de distribución del preset en uso, pulsa la rueda **VALUE**.
- Pulsa **EDIT** para saltar al menú Edit del bloque seleccionado.

## EN LA PÁGINA HOME

- Pulsa **ENTER** para mostrar la parrilla de distribución del preset en uso.
- Usa **NAV LEFT/RIGHT** para seleccionar presets y pulsa **NAV UP/DOWN** o gira el botón **A** para seleccionar escenas.
- Pulsa la rueda-pulsador **A** para saltar al menú edit del bloque Amp 1.

## EN EL BLOQUE AMP

- En la página Output EQ, pulsa **ENTER** para resetear el EQ.
- En la página Output EQ, pulsa **NAV UP/DOWN** para cambiar el número de bandas.

## EN EL BLOQUE CAB

- **NAV** hasta el campo Cab Number y pulsa **ENTER** para entrar en el seleccionador de Cabs del hueco elegido.

## EN LA PARRILLA

- Con cualquier bloque seleccionado, **pulsa y mantén ENTER** para crear una serie de shunts y cables que puentean los espacios vacíos a la derecha del bloque. Esto también BORRARÁ los conectores existentes entre una serie de bloques.

## EN EL MENÚ EDIT DE CUALQUIER BLOQUE

- Pulsa **EDIT** para saltar al menú Edit del bloque siguiente, o varias veces para pasar por todos los bloques.

## PARA ABRIR EL MENÚ DE CONTROLADORES

- Pulsa el botón **TEMPO** una vez.

## EN LA PÁGINA SEQUENCER DEL MENÚ DE CONTROLADORES

- Con cualquier **Stage** seleccionada, pulsa **ENTER** para usar valores aleatorios en todas las stages.

# SPILLOVER



La función Spillover permite que las colas de delay o reverb sigan sonando cuando un efecto se pone en bypass o cuando cambias de canal, escena o preset. Esta sección se ocupa de cómo configurar el Spillover in diferentes situaciones.

### **AL PONER UN BLOCK EN BYPASS (CONMUTADORES “IA”)**

El Spillover de bloque es fácil de configurar y solo necesita de un ajuste concreto en el bloque. Para que las colas de efecto sigan sonando cuando pones un bloque específico en bypass, configura el **Bypass Mode** del bloque como “MUTE FX IN”. Si un efecto está funcionando en paralelo, en vez del anterior utiliza el ajuste “MUTE IN”. Ten en cuenta que los diferentes canales comparten la memoria del efecto, por lo que los cambios en tiempo, tamaño, etc pueden causar un “barrido” en la cola del efecto.

### **CUANDO CAMBIAS DE ESCENA**

Conmutar entre escenas ofrece uno de los mejores modos de que los cambios de sonido dispongan de un Spillover perfecto. Puesto que las escenas simplemente activan o desactivan bloques de uno en uno o en grupos, simplemente sigue las instrucciones de arriba para cada uno de los bloques del preset.

### **CUANDO CAMBIAS DE PRESET**

El Spillover entre presets requiere de algo más de atención. El primer paso es abrir la página **Settings** del menú **Global** dentro de **SETUP** y determinar si el parámetro **Spillover** va a afectar a las colas de efecto de “DELAY”, “REVERB” o ambos (“BOTH”) al cambiar de preset.

Debes asegurarte también de que en ambos presets se incluyen exactamente los mismos bloques Delay y Reverb. Debe tratarse de los mismos bloques y del mismo número (es decir, **Delay 1** solo realiza el Spillover sobre **Delay 1**, **Delay 2** sobre **Delay 2**, etc).

Para que el Spillover funcione perfectamente, los pares de bloques tanto en los bloques de “inicio” como de “destino” tienen que disponer ajustes similares y colocación en la parrilla. En el momento de que cambies a un nuevo preset, los parámetros de sus bloques se “hacen cargo” de la tarea de procesar cualquier cola de efecto, así que, por ejemplo, si cambias desde un preset donde Time de Delay 1 es de 500ms a otro cuyo mismo parámetro es de 100ms, las colas repentinamente empezarán a oírse como ecos a 100ms. También oirás un cambio brusco en el sonido de las colas si, por ejemplo, el delay está colocado frente a un bloque Amp con sonido limpio en un preset, y tras un bloque Amp con overdrive en el segundo. Debes tener en cuenta también los ajustes en Bypass Mode.



*Para realizar un experimento rápido con Spillover, crea un preset, guarda una copia exacta del mismo en una nueva localización y prueba el Spillover. A continuación, realiza los cambios necesarios fuera de los bloques que quieres que produzcan el Spillover. Axe-Edit III facilita también las tareas de copiar/pegar los bloques de un preset a otro.*

# ENVIAR MIDI

Los mensajes MIDI se transmiten por el Puerto MIDI OUT/THRU del Axe-Fx III. Conecta un cable MIDI de 5 puntas desde la salida MIDI Out a la entrada MIDI In del otro dispositivo.

## ENVIAR PC MIDI

La funcionalidad MIDI más básica del Axe-Fx III es la de transmitir un solo mensaje MIDI de cambio de programa ("PC") cada vez que se cargue un nuevo preset – ya sea desde el panel frontal, utilizando una pedalera FC, o de cualquier otro modo. Para habilitar esta función, abre el menú **SETUP | MIDI/Remote** y page hasta la pestaña "**General**". Configura **Send MIDI PC** según el canal MIDI que desees.

## EL BLOQUE SCENE MIDI

Una herramienta MIDI más sofisticada es el **Bloque Scene MIDI**. Una vez que coloques este bloque en la parrilla, transmitirá mensajes MIDI automáticamente cada vez que cargues una nueva escena - ya sea desde el panel frontal, utilizando una pedalera FC, o de cualquier otro modo. El bloque Scene MIDI puede transmitir hasta o mensajes PC o CC personalizados. Recuerda que la "escena por defecto" se carga automáticamente cuando seleccionas un nuevo preset, así que cualquier pedal que seleccione un nuevo preset o escena puede ocasionar también que el Axe-Fx III envíe una ráfaga de mensajes MIDI. Lee la [Guía de Bloques](#) para saber más sobre el bloque Scene MIDI.

## CONMUTADORES DE CONTROL MIDI

Otro modo desde el que el Axe-Fx III puede transmitir mensajes MIDI es utilizando los Conmutadores de Control (**Control Switches**) configurados en una controladora externa de Fractal Audio FC-6 o FC-12. La función primaria de un Conmutador de Control es la de operar como fuente de **Modificador** para controlar parámetros de sonido. Más allá de esto, cada uno de los seis Conmutadores de Control dispone de la capacidad de transmitir una carga personalizada de datos MIDI cada vez que ese conmutador se active o desactive. Puesto que no está ligado a otros eventos como un cambio de preset o de escena, un Conmutador de Control MIDI es más flexible y dinámico.

Dado que los Conmutadores de Control pueden ser momentary o latching (e incluso mutuamente exclusivos), su funcionalidad es muy versátil, pudiendo conmutar un amplificador controlado por MIDI, operar manualmente un procesador remoto, un secuenciador, un sistema de iluminación, etc.

Este es un resumen de las capacidades MIDI de un Conmutador de Control:

- Los Conmutadores de Control se colocan en los Layouts de la FC como funciones.
- Los Conmutadores de Control 1-6 aparecen en la lista de fuentes de **Modificador** en el Axe-Fx. El papel de un conmutador como fuente de modificador no se ve comprometido si también lo usas para transmitir MIDI. El mismo conmutador puede controlar simultáneamente el Axe-Fx y un dispositivo conectado. Lee la Sección 9: Modificadores para saber más.
- Cada Conmutador de Control dispone de su propia Carga MIDI que contiene hasta cuatro mensajes de Cambio de Programa (PC) o Cambio de Control (CC) sobre cualquier Canal MIDI, con valores personalizados de 0-127 o deshabilitados ("--") tanto para el estado ON como OFF del conmutador.
- Cada carga MIDI dispone también de un "conmutador máster" que permite habilitarla o deshabilitarla.

## **CONFIGURAR LA CARGA MIDI DE UN CONMUTADOR DE CONTROL:**

- Abre el menú **SETUP | FC Controllers** y page hasta la pestaña **"CS MIDI"**.
- Usa los botones **NAV** y la rueda **VALUE** para moverte por la página.
- Selecciona el Conmutador de Control deseado (CS1, CS2, etc) en la parte superior del menú.
- Asegúrate de que **ENABLE** está en **"YES"** si quieres que el conmutador envíe MIDI.
- NAV por la tabla y crea la carga MIDI deseada de hasta cuatro comandos, con distintos valores para ON u OFF:
  - Para cada comando, seleccionando si quieres un mensaje de Cambio de Programa (PC) o de Cambio de Control (CC).
  - Configura el Canal MIDI de entre 1-16 para ese comando.
  - Si eliges un Comando CC, establece el número del CC.
  - Ajusta los valores deseados de 0-127, o **"—"** que significa "no enviar nada".
- No hay necesidad de guardar los ajustes CS MIDI, que tienen efecto de forma inmediata.



*Recuerda: los Conmutadores de Control pueden operarse manualmente utilizando un pedal, o automáticamente mediante las Escenas. Lee el Manual de Usuario de la FC y la Guía de Funciones de los Pedales para más información.*

# PREGUNTAS FRECUENTES

**P:** ¿Por qué toda esta jerga técnica?

**R:** El idioma del Axe-Fx III es en su mayor parte el idioma universal del audio profesional. Esto permite que el Axe-Fx III le sirva a cualquier profesional o aficionado de las diversas comunidades de intérpretes, productores, ingenieros, etc. Por otra parte, la terminología y los conceptos que aprenderás y usarás tampoco son exclusivos del para el Axe-Fx III. Comprenderlos te ayudará a dominar el arte de la creación de sonidos. Al mismo tiempo, el Axe-Fx III es más fácil de usar que nunca, con controles directos sobre el hardware y una interfaz clara que no distrae o impide el flujo creativo.

**P:** ¿Qué es “FRFR”?

**R:** FRFR son las siglas de “full-range, flat response”. Este acrónimo se usa para describir un altavoz o sistema de altavoces “neutro”, diseñado para reproducir todo el espectro audible de 20 Hz – 20kHz sin énfasis. Ejemplos de sistemas pueden ser los monitores de estudio de alta calidad o los sistemas de PA y monitores diseñados de forma apropiada. Muchos fabricantes ofrecen ahora también sistemas FRFR diseñados específicamente para su aplicación directa a la guitarra.

**P:** ¿Cómo actualizo el firmware de mi Axe-Fx III?

**R:** Usa Fractal-Bot, disponible en [www.fractalaudio.com](http://www.fractalaudio.com).

**P:** ¿Puedo cargar mis presets del Axe-Fx II, AX8, o FX8 al Axe-Fx III (o viceversa)?

**R:** No, los presets no son compatibles entre plataformas, pero generalmente vas a poder transferir los ajustes de los parámetros manualmente sin que obtengas un resultado inesperado. Mientras escribimos estas líneas, los mismos modelos de amplis están disponibles, y las Cabs de “fábrica” del Axe-Fx II están presentes en el banco llamado “Legacy” del Axe-Fx III.

**P:** Mi pedal de expresión no parece funcionar. ¿Qué hago?

**R:** Los pedales de expresión han de calibrarse y asignarse a un parámetro, controlador o función remota. Lee “Conectar Pedales y Conmutadores” en la p. 15 para obtener una idea general. ¿Estás usando un cable TRS? ¿Está conectado en el puerto correcto del Axe-Fx III? ¿Se trata en realidad de un pedal de expresión? ¿Has configurado el modo correcto como se describe en la **Sección 9**?

**P:** Mi Axe-Fx III suena mucho más flojo que mi Axe-Fx II con ajustes similares.

**R:** Por defecto, las salidas analógicas 1 y 2 están ahora configuradas a -10dBV. Para cambiarlas a +4dBu, usa los parámetros **Output Level** para Out 1 y Out 2 en la página **Audio** del menú **I/O** dentro de **SETUP**. (p. 73.)

**P:** Mi Axe-Fx III no se inicia correctamente.

**R:** Por favor, lee “Recuperación” en la p. 89.

**P:** ¿Puedo usar un ordenador o un controlador MIDI externo para controlar el Axe-Fx III de forma remota?

**R:** Sí. El Axe-Fx III dispone de amplias posibilidades para MIDI para controlarlo remotamente. Si usas un ordenador puedes utilizar la conexión USB integrada, antes de depender de un interfaz MIDI de terceros. Lee “El Menú MIDI/Remote” en la p. 75 e “Implementación MIDI” en la p. 107 para más información.

**P:** Se oyen ruidos de “clic” y “pop”.

**R:** Primero, comprueba los cables. Te sorprendería cuántas veces se producen cortos en cables nuevos o cables en los que confías.

Luego, mira a ver si estás clipeando las entradas o salidas del Axe-Fx III (p. 5). Un consumo excesivo de CPU también puede ser el culpable. ¿Está el indicador de la CPU por encima del 80%? Si es así, estás sobrecargando el preset. Prueba a eliminar algún bloque y revisa “Límites de la CPU para Presets” en la p. 44 para obtener consejos útiles.

**P:** Uno o más de mis presets están mudos.

**R:** Puede tratarse de una (o varias) de un número de causas. ¿Funcionan adecuadamente todos los componentes de tu rig? La mayoría de las veces el problema reside en un cable defectuoso, desconectado o ausente. Comprobar el Axe-Fx III con unos auriculares puede ayudar a descartar esta posibilidad. Usando el botón DELETE (rueda-pulsador **C**), prueba a cambiar todos los bloques por SHUNTS, finalizando con los bloques Amp y Cab. ¿Funcionan algunos presets? Si es así, ¿Has comprobado que cada uno de ellos dispone de una cadena completa desde la salida a la entrada? ¿Comienza y acaba cada preset con bloques Input y Output respectivamente? ¿Hay algún modificador asignado a un control de volumen o nivel pero el pedal no está presente? Quizás simplemente tengas que cambiar el parámetro INITIAL VALUE de un controlador externo de 0% a 100% (lee la p. 76). ¿Necesita el preset una USER CAB que no está cargada? Prueba a sustituir el bloque Cab por una cab de fábrica.

Lee también [http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=No\\_sound](http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=No_sound)

**P:** ¿Por qué tendría que colocar un efecto antes o después de Amp y Cab?

**R:** En cuanto a sonido, la principal razón por la que la colocación es importante es porque un efecto dado puede sonar distinto según esté colocado delante o detrás de la distorsión.

¿Cómo suena esta diferencia? Si alguna vez has intercambiado la secuencia de un pedal de drive y un wah ya habrás oído un ejemplo excelente de esta diferencia. En el caso del wah antes del overdrive, el filtro resonante del wah “excita” al overdrive de forma interesante mientras aún mantiene su sonido general. Cuando el wah sigue a la distorsión, el sonido que oyes tiene un barrido más dramático, parecido a un sintetizador, y que podemos considerarlo como menos “clásico”. No sorprende, por tanto, que el wah tradicionalmente se coloca como efecto “pre” entre la guitarra y el ampli. La distorsión del amplificador va detrás del wah. Hay otros muchos efectos que entran en esta misma categoría.

Un ejemplo distinto es el del overdrive con reverb o delay. En el mundo natural, la reverberación y el eco suceden por causa de los espacios abiertos que rodean a tu amplificador – como los de un club o una sala de conciertos. Estos efectos por tanto NO deberían oírse antes que la distorsión de un ampli, sino tras ésta. Los estudios de grabación a menudo añaden este tipo de efectos a posteriori o “post”, es decir, en la mesa de mezclas, después de que el micro ha recogido el sonido distorsionado del ampli de guitarra. Si quisieras simular esta reverberación o retardo de sonido natural, estos efectos probablemente deberían estar en posición post. Esto no significa que delay o reverb antes de la distorsión son un error, y, de hecho, muchos sonidos “legendarios” provienen de unidades de eco conectadas antes del ampli, pero este efecto tiene un sonido y una dinámica muy diferentes del delay en posición “post”.

La buena noticia es que el Axe-Fx III te permite experimentar fácilmente y encontrar qué combinación de efectos pre y post funciona mejor para lo que necesites. La creatividad empieza donde acaba el conformismo.

# TABLAS DE REFERENCIA MIDI

## BANCO MIDI Y CAMBIO DE PROGRAMA

En la siguiente tabla se listan los mensajes de Banco MIDI y Cambio de Programa necesarios para seleccionar los presets del Axe-Fx III. Valor de Selección de Banco MIDI (nr de CC 0), Cambio de Programa MIDI = Número de Preset del Axe-Fx III.

0, 0 = 0	0, 42 = 42	0, 84 = 84	0, 126 = 126	1, 40 = 168
0, 1 = 1	0, 43 = 43	0, 85 = 85	0, 127 = 127	1, 41 = 169
0, 2 = 2	0, 44 = 44	0, 86 = 86	1, 0 = 128	1, 42 = 170
0, 3 = 3	0, 45 = 45	0, 87 = 87	1, 1 = 129	1, 43 = 171
0, 4 = 4	0, 46 = 46	0, 88 = 88	1, 2 = 130	1, 44 = 172
0, 5 = 5	0, 47 = 47	0, 89 = 89	1, 3 = 131	1, 45 = 173
0, 6 = 6	0, 48 = 48	0, 90 = 90	1, 4 = 132	1, 46 = 174
0, 7 = 7	0, 49 = 49	0, 91 = 91	1, 5 = 133	1, 47 = 175
0, 8 = 8	0, 50 = 50	0, 92 = 92	1, 6 = 134	1, 48 = 176
0, 9 = 9	0, 51 = 51	0, 93 = 93	1, 7 = 135	1, 49 = 177
0, 10 = 10	0, 52 = 52	0, 94 = 94	1, 8 = 136	1, 50 = 178
0, 11 = 11	0, 53 = 53	0, 95 = 95	1, 9 = 137	1, 51 = 179
0, 12 = 12	0, 54 = 54	0, 96 = 96	1, 10 = 138	1, 52 = 180
0, 13 = 13	0, 55 = 55	0, 97 = 97	1, 11 = 139	1, 53 = 181
0, 14 = 14	0, 56 = 56	0, 98 = 98	1, 12 = 140	1, 54 = 182
0, 15 = 15	0, 57 = 57	0, 99 = 99	1, 13 = 141	1, 55 = 183
0, 16 = 16	0, 58 = 58	0, 100 = 100	1, 14 = 142	1, 56 = 184
0, 17 = 17	0, 59 = 59	0, 101 = 101	1, 15 = 143	1, 57 = 185
0, 18 = 18	0, 60 = 60	0, 102 = 102	1, 16 = 144	1, 58 = 186
0, 19 = 19	0, 61 = 61	0, 103 = 103	1, 17 = 145	1, 59 = 187
0, 20 = 20	0, 62 = 62	0, 104 = 104	1, 18 = 146	1, 60 = 188
0, 21 = 21	0, 63 = 63	0, 105 = 105	1, 19 = 147	1, 61 = 189
0, 22 = 22	0, 64 = 64	0, 106 = 106	1, 20 = 148	1, 62 = 190
0, 23 = 23	0, 65 = 65	0, 107 = 107	1, 21 = 149	1, 63 = 191
0, 24 = 24	0, 66 = 66	0, 108 = 108	1, 22 = 150	1, 64 = 192
0, 25 = 25	0, 67 = 67	0, 109 = 109	1, 23 = 151	1, 65 = 193
0, 26 = 26	0, 68 = 68	0, 110 = 110	1, 24 = 152	1, 66 = 194
0, 27 = 27	0, 69 = 69	0, 111 = 111	1, 25 = 153	1, 67 = 195
0, 28 = 28	0, 70 = 70	0, 112 = 112	1, 26 = 154	1, 68 = 196
0, 29 = 29	0, 71 = 71	0, 113 = 113	1, 27 = 155	1, 69 = 197
0, 30 = 30	0, 72 = 72	0, 114 = 114	1, 28 = 156	1, 70 = 198
0, 31 = 31	0, 73 = 73	0, 115 = 115	1, 29 = 157	1, 71 = 199
0, 32 = 32	0, 74 = 74	0, 116 = 116	1, 30 = 158	1, 72 = 200
0, 33 = 33	0, 75 = 75	0, 117 = 117	1, 31 = 159	1, 73 = 201
0, 34 = 34	0, 76 = 76	0, 118 = 118	1, 32 = 160	1, 74 = 202
0, 35 = 35	0, 77 = 77	0, 119 = 119	1, 33 = 161	1, 75 = 203
0, 36 = 36	0, 78 = 78	0, 120 = 120	1, 34 = 162	1, 76 = 204
0, 37 = 37	0, 79 = 79	0, 121 = 121	1, 35 = 163	1, 77 = 205
0, 38 = 38	0, 80 = 80	0, 122 = 122	1, 36 = 164	1, 78 = 206
0, 39 = 39	0, 81 = 81	0, 123 = 123	1, 37 = 165	1, 79 = 207
0, 40 = 40	0, 82 = 82	0, 124 = 124	1, 38 = 166	1, 80 = 208
0, 41 = 41	0, 83 = 83	0, 125 = 125	1, 39 = 167	1, 81 = 209



1, 82 = 210	2, 6 = 262	2, 58 = 314	2, 110 = 366	3, 34 = 418	3, 86 = 470
1, 83 = 211	2, 7 = 263	2, 59 = 315	2, 111 = 367	3, 35 = 419	3, 87 = 471
1, 84 = 212	2, 8 = 264	2, 60 = 316	2, 112 = 368	3, 36 = 420	3, 88 = 472
1, 85 = 213	2, 9 = 265	2, 61 = 317	2, 113 = 369	3, 37 = 421	3, 89 = 473
1, 86 = 214	2, 10 = 266	2, 62 = 318	2, 114 = 370	3, 38 = 422	3, 90 = 474
1, 87 = 215	2, 11 = 267	2, 63 = 319	2, 115 = 371	3, 39 = 423	3, 91 = 475
1, 88 = 216	2, 12 = 268	2, 64 = 320	2, 116 = 372	3, 40 = 424	3, 92 = 476
1, 89 = 217	2, 13 = 269	2, 65 = 321	2, 117 = 373	3, 41 = 425	3, 93 = 477
1, 90 = 218	2, 14 = 270	2, 66 = 322	2, 118 = 374	3, 42 = 426	3, 94 = 478
1, 91 = 219	2, 15 = 271	2, 67 = 323	2, 119 = 375	3, 43 = 427	3, 95 = 479
1, 92 = 220	2, 16 = 272	2, 68 = 324	2, 120 = 376	3, 44 = 428	3, 96 = 480
1, 93 = 221	2, 17 = 273	2, 69 = 325	2, 121 = 377	3, 45 = 429	3, 97 = 481
1, 94 = 222	2, 18 = 274	2, 70 = 326	2, 122 = 378	3, 46 = 430	3, 98 = 482
1, 95 = 223	2, 19 = 275	2, 71 = 327	2, 123 = 379	3, 47 = 431	3, 99 = 483
1, 96 = 224	2, 20 = 276	2, 72 = 328	2, 124 = 380	3, 48 = 432	3, 100 = 484
1, 97 = 225	2, 21 = 277	2, 73 = 329	2, 125 = 381	3, 49 = 433	3, 101 = 485
1, 98 = 226	2, 22 = 278	2, 74 = 330	2, 126 = 382	3, 50 = 434	3, 102 = 486
1, 99 = 227	2, 23 = 279	2, 75 = 331	2, 127 = 383	3, 51 = 435	3, 103 = 487
1, 100 = 228	2, 24 = 280	2, 76 = 332	3, 0 = 384	3, 52 = 436	3, 104 = 488
1, 101 = 229	2, 25 = 281	2, 77 = 333	3, 1 = 385	3, 53 = 437	3, 105 = 489
1, 102 = 230	2, 26 = 282	2, 78 = 334	3, 2 = 386	3, 54 = 438	3, 106 = 490
1, 103 = 231	2, 27 = 283	2, 79 = 335	3, 3 = 387	3, 55 = 439	3, 107 = 491
1, 104 = 232	2, 28 = 284	2, 80 = 336	3, 4 = 388	3, 56 = 440	3, 108 = 492
1, 105 = 233	2, 29 = 285	2, 81 = 337	3, 5 = 389	3, 57 = 441	3, 109 = 493
1, 106 = 234	2, 30 = 286	2, 82 = 338	3, 6 = 390	3, 58 = 442	3, 110 = 494
1, 107 = 235	2, 31 = 287	2, 83 = 339	3, 7 = 391	3, 59 = 443	3, 111 = 495
1, 108 = 236	2, 32 = 288	2, 84 = 340	3, 8 = 392	3, 60 = 444	3, 112 = 496
1, 109 = 237	2, 33 = 289	2, 85 = 341	3, 9 = 393	3, 61 = 445	3, 113 = 497
1, 110 = 238	2, 34 = 290	2, 86 = 342	3, 10 = 394	3, 62 = 446	3, 114 = 498
1, 111 = 239	2, 35 = 291	2, 87 = 343	3, 11 = 395	3, 63 = 447	3, 115 = 499
1, 112 = 240	2, 36 = 292	2, 88 = 344	3, 12 = 396	3, 64 = 448	3, 116 = 500
1, 113 = 241	2, 37 = 293	2, 89 = 345	3, 13 = 397	3, 65 = 449	3, 117 = 501
1, 114 = 242	2, 38 = 294	2, 90 = 346	3, 14 = 398	3, 66 = 450	3, 118 = 502
1, 115 = 243	2, 39 = 295	2, 91 = 347	3, 15 = 399	3, 67 = 451	3, 119 = 503
1, 116 = 244	2, 40 = 296	2, 92 = 348	3, 16 = 400	3, 68 = 452	3, 120 = 504
1, 117 = 245	2, 41 = 297	2, 93 = 349	3, 17 = 401	3, 69 = 453	3, 121 = 505
1, 118 = 246	2, 42 = 298	2, 94 = 350	3, 18 = 402	3, 70 = 454	3, 122 = 506
1, 119 = 247	2, 43 = 299	2, 95 = 351	3, 19 = 403	3, 71 = 455	3, 123 = 507
1, 120 = 248	2, 44 = 300	2, 96 = 352	3, 20 = 404	3, 72 = 456	3, 124 = 508
1, 121 = 249	2, 45 = 301	2, 97 = 353	3, 21 = 405	3, 73 = 457	3, 125 = 509
1, 122 = 250	2, 46 = 302	2, 98 = 354	3, 22 = 406	3, 74 = 458	3, 126 = 510
1, 123 = 251	2, 47 = 303	2, 99 = 355	3, 23 = 407	3, 75 = 459	3, 127 = 511
1, 124 = 252	2, 48 = 304	2, 100 = 356	3, 24 = 408	3, 76 = 460	
1, 125 = 253	2, 49 = 305	2, 101 = 357	3, 25 = 409	3, 77 = 461	
1, 126 = 254	2, 50 = 306	2, 102 = 358	3, 26 = 410	3, 78 = 462	
1, 127 = 255	2, 51 = 307	2, 103 = 359	3, 27 = 411	3, 79 = 463	
2, 0 = 256	2, 52 = 308	2, 104 = 360	3, 28 = 412	3, 80 = 464	
2, 1 = 257	2, 53 = 309	2, 105 = 361	3, 29 = 413	3, 81 = 465	
2, 2 = 258	2, 54 = 310	2, 106 = 362	3, 30 = 414	3, 82 = 466	
2, 3 = 259	2, 55 = 311	2, 107 = 363	3, 31 = 415	3, 83 = 467	
2, 4 = 260	2, 56 = 312	2, 108 = 364	3, 32 = 416	3, 84 = 468	
2, 5 = 261	2, 57 = 313	2, 109 = 365	3, 33 = 417	3, 85 = 469	

Las entradas en esta página y la siguiente son utilizadas únicamente por el Axe-Fx III Mark II, que dispone de un total de 1024 presets.

4, 1 = 512	4, 44 = 555	4, 87 = 598	5, 3 = 641	5, 46 = 684	5, 89 = 727
4, 2 = 513	4, 45 = 556	4, 88 = 599	5, 4 = 642	5, 47 = 685	5, 90 = 728
4, 3 = 514	4, 46 = 557	4, 89 = 600	5, 5 = 643	5, 48 = 686	5, 91 = 729
4, 4 = 515	4, 47 = 558	4, 90 = 601	5, 6 = 644	5, 49 = 687	5, 92 = 730
4, 5 = 516	4, 48 = 559	4, 91 = 602	5, 7 = 645	5, 50 = 688	5, 93 = 731
4, 6 = 517	4, 49 = 560	4, 92 = 603	5, 8 = 646	5, 51 = 689	5, 94 = 732
4, 7 = 518	4, 50 = 561	4, 93 = 604	5, 9 = 647	5, 52 = 690	5, 95 = 733
4, 8 = 519	4, 51 = 562	4, 94 = 605	5, 10 = 648	5, 53 = 691	5, 96 = 734
4, 9 = 520	4, 52 = 563	4, 95 = 606	5, 11 = 649	5, 54 = 692	5, 97 = 735
4, 10 = 521	4, 53 = 564	4, 96 = 607	5, 12 = 650	5, 55 = 693	5, 98 = 736
4, 11 = 522	4, 54 = 565	4, 97 = 608	5, 13 = 651	5, 56 = 694	5, 99 = 737
4, 12 = 523	4, 55 = 566	4, 98 = 609	5, 14 = 652	5, 57 = 695	5, 100 = 738
4, 13 = 524	4, 56 = 567	4, 99 = 610	5, 15 = 653	5, 58 = 696	5, 101 = 739
4, 14 = 525	4, 57 = 568	4, 100 = 611	5, 16 = 654	5, 59 = 697	5, 102 = 740
4, 15 = 526	4, 58 = 569	4, 101 = 612	5, 17 = 655	5, 60 = 698	5, 103 = 741
4, 16 = 527	4, 59 = 570	4, 102 = 613	5, 18 = 656	5, 61 = 699	5, 104 = 742
4, 17 = 528	4, 60 = 571	4, 103 = 614	5, 19 = 657	5, 62 = 700	5, 105 = 743
4, 18 = 529	4, 61 = 572	4, 104 = 615	5, 20 = 658	5, 63 = 701	5, 106 = 744
4, 19 = 530	4, 62 = 573	4, 105 = 616	5, 21 = 659	5, 64 = 702	5, 107 = 745
4, 20 = 531	4, 63 = 574	4, 106 = 617	5, 22 = 660	5, 65 = 703	5, 108 = 746
4, 21 = 532	4, 64 = 575	4, 107 = 618	5, 23 = 661	5, 66 = 704	5, 109 = 747
4, 22 = 533	4, 65 = 576	4, 108 = 619	5, 24 = 662	5, 67 = 705	5, 110 = 748
4, 23 = 534	4, 66 = 577	4, 109 = 620	5, 25 = 663	5, 68 = 706	5, 111 = 749
4, 24 = 535	4, 67 = 578	4, 110 = 621	5, 26 = 664	5, 69 = 707	5, 112 = 750
4, 25 = 536	4, 68 = 579	4, 111 = 622	5, 27 = 665	5, 70 = 708	5, 113 = 751
4, 26 = 537	4, 69 = 580	4, 112 = 623	5, 28 = 666	5, 71 = 709	5, 114 = 752
4, 27 = 538	4, 70 = 581	4, 113 = 624	5, 29 = 667	5, 72 = 710	5, 115 = 753
4, 28 = 539	4, 71 = 582	4, 114 = 625	5, 30 = 668	5, 73 = 711	5, 116 = 754
4, 29 = 540	4, 72 = 583	4, 115 = 626	5, 31 = 669	5, 74 = 712	5, 117 = 755
4, 30 = 541	4, 73 = 584	4, 116 = 627	5, 32 = 670	5, 75 = 713	5, 118 = 756
4, 31 = 542	4, 74 = 585	4, 117 = 628	5, 33 = 671	5, 76 = 714	5, 119 = 757
4, 32 = 543	4, 75 = 586	4, 118 = 629	5, 34 = 672	5, 77 = 715	5, 120 = 758
4, 33 = 544	4, 76 = 587	4, 119 = 630	5, 35 = 673	5, 78 = 716	5, 121 = 759
4, 34 = 545	4, 77 = 588	4, 120 = 631	5, 36 = 674	5, 79 = 717	5, 122 = 760
4, 35 = 546	4, 78 = 589	4, 121 = 632	5, 37 = 675	5, 80 = 718	5, 123 = 761
4, 36 = 547	4, 79 = 590	4, 122 = 633	5, 38 = 676	5, 81 = 719	5, 124 = 762
4, 37 = 548	4, 80 = 591	4, 123 = 634	5, 39 = 677	5, 82 = 720	5, 125 = 763
4, 38 = 549	4, 81 = 592	4, 124 = 635	5, 40 = 678	5, 83 = 721	5, 126 = 764
4, 39 = 550	4, 82 = 593	4, 125 = 636	5, 41 = 679	5, 84 = 722	5, 127 = 765
4, 40 = 551	4, 83 = 594	4, 126 = 637	5, 42 = 680	5, 85 = 723	
4, 41 = 552	4, 84 = 595	4, 127 = 638	5, 43 = 681	5, 86 = 724	
4, 42 = 553	4, 85 = 596	5, 1 = 639	5, 44 = 682	5, 87 = 725	
4, 43 = 554	4, 86 = 597	5, 2 = 640	5, 45 = 683	5, 88 = 726	





6, 1 = 766	6, 44 = 809	6, 87 = 852	7, 3 = 895	7, 46 = 938	7, 89 = 981
6, 2 = 767	6, 45 = 810	6, 88 = 853	7, 4 = 896	7, 47 = 939	7, 90 = 982
6, 3 = 768	6, 46 = 811	6, 89 = 854	7, 5 = 897	7, 48 = 940	7, 91 = 983
6, 4 = 769	6, 47 = 812	6, 90 = 855	7, 6 = 898	7, 49 = 941	7, 92 = 984
6, 5 = 770	6, 48 = 813	6, 91 = 856	7, 7 = 899	7, 50 = 942	7, 93 = 985
6, 6 = 771	6, 49 = 814	6, 92 = 857	7, 8 = 900	7, 51 = 943	7, 94 = 986
6, 7 = 772	6, 50 = 815	6, 93 = 858	7, 9 = 901	7, 52 = 944	7, 95 = 987
6, 8 = 773	6, 51 = 816	6, 94 = 859	7, 10 = 902	7, 53 = 945	7, 96 = 988
6, 9 = 774	6, 52 = 817	6, 95 = 860	7, 11 = 903	7, 54 = 946	7, 97 = 989
6, 10 = 775	6, 53 = 818	6, 96 = 861	7, 12 = 904	7, 55 = 947	7, 98 = 990
6, 11 = 776	6, 54 = 819	6, 97 = 862	7, 13 = 905	7, 56 = 948	7, 99 = 991
6, 12 = 777	6, 55 = 820	6, 98 = 863	7, 14 = 906	7, 57 = 949	7, 100 = 992
6, 13 = 778	6, 56 = 821	6, 99 = 864	7, 15 = 907	7, 58 = 950	7, 101 = 993
6, 14 = 779	6, 57 = 822	6, 100 = 865	7, 16 = 908	7, 59 = 951	7, 102 = 994
6, 15 = 780	6, 58 = 823	6, 101 = 866	7, 17 = 909	7, 60 = 952	7, 103 = 995
6, 16 = 781	6, 59 = 824	6, 102 = 867	7, 18 = 910	7, 61 = 953	7, 104 = 996
6, 17 = 782	6, 60 = 825	6, 103 = 868	7, 19 = 911	7, 62 = 954	7, 105 = 997
6, 18 = 783	6, 61 = 826	6, 104 = 869	7, 20 = 912	7, 63 = 955	7, 106 = 998
6, 19 = 784	6, 62 = 827	6, 105 = 870	7, 21 = 913	7, 64 = 956	7, 107 = 999
6, 20 = 785	6, 63 = 828	6, 106 = 871	7, 22 = 914	7, 65 = 957	7, 108 = 1000
6, 21 = 786	6, 64 = 829	6, 107 = 872	7, 23 = 915	7, 66 = 958	7, 109 = 1001
6, 22 = 787	6, 65 = 830	6, 108 = 873	7, 24 = 916	7, 67 = 959	7, 110 = 1002
6, 23 = 788	6, 66 = 831	6, 109 = 874	7, 25 = 917	7, 68 = 960	7, 111 = 1003
6, 24 = 789	6, 67 = 832	6, 110 = 875	7, 26 = 918	7, 69 = 961	7, 112 = 1004
6, 25 = 790	6, 68 = 833	6, 111 = 876	7, 27 = 919	7, 70 = 962	7, 113 = 1005
6, 26 = 791	6, 69 = 834	6, 112 = 877	7, 28 = 920	7, 71 = 963	7, 114 = 1006
6, 27 = 792	6, 70 = 835	6, 113 = 878	7, 29 = 921	7, 72 = 964	7, 115 = 1007
6, 28 = 793	6, 71 = 836	6, 114 = 879	7, 30 = 922	7, 73 = 965	7, 116 = 1008
6, 29 = 794	6, 72 = 837	6, 115 = 880	7, 31 = 923	7, 74 = 966	7, 117 = 1009
6, 30 = 795	6, 73 = 838	6, 116 = 881	7, 32 = 924	7, 75 = 967	7, 118 = 1010
6, 31 = 796	6, 74 = 839	6, 117 = 882	7, 33 = 925	7, 76 = 968	7, 119 = 1011
6, 32 = 797	6, 75 = 840	6, 118 = 883	7, 34 = 926	7, 77 = 969	7, 120 = 1012
6, 33 = 798	6, 76 = 841	6, 119 = 884	7, 35 = 927	7, 78 = 970	7, 121 = 1013
6, 34 = 799	6, 77 = 842	6, 120 = 885	7, 36 = 928	7, 79 = 971	7, 122 = 1014
6, 35 = 800	6, 78 = 843	6, 121 = 886	7, 37 = 929	7, 80 = 972	7, 123 = 1015
6, 36 = 801	6, 79 = 844	6, 122 = 887	7, 38 = 930	7, 81 = 973	7, 124 = 1016
6, 37 = 802	6, 80 = 845	6, 123 = 888	7, 39 = 931	7, 82 = 974	7, 125 = 1017
6, 38 = 803	6, 81 = 846	6, 124 = 889	7, 40 = 932	7, 83 = 975	7, 126 = 1018
6, 39 = 804	6, 82 = 847	6, 125 = 890	7, 41 = 933	7, 84 = 976	7, 127 = 1019
6, 40 = 805	6, 83 = 848	6, 126 = 891	7, 42 = 934	7, 85 = 977	7, 128 = 1020
6, 41 = 806	6, 84 = 849	6, 127 = 892	7, 43 = 935	7, 86 = 978	7, 129 = 1021
6, 42 = 807	6, 85 = 850	7, 1 = 893	7, 44 = 936	7, 87 = 979	7, 130 = 1022
6, 43 = 808	6, 86 = 851	7, 2 = 894	7, 45 = 937	7, 88 = 980	7, 131 = 1023

## VALOR CC PARA ESCENA

Al seleccionar las Escenas usando las funciones globales en la página **Other** del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**, el *valor* del nº de CC designado determina la Escena.

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

## VALOR CC PARA CANAL

Cuando cambies de Canal usando las opciones globales de la página **Channel**, del menú **MIDI/Remote** dentro de **SETUP**, el *valor* del nº de CC designado determina el Canal.

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

# 16 ESPECIFICACIONES

## ENTRADAS DE INSTRUMENTO

---

Conectores:	Jacks delantero y trasero ¼", no balanceado (el frontal prevalece sobre el trasero)
Impedancia:	1MΩ (menos si está activo "Auto-Z").
Máximo nivel de entrada:	+16 dBu

## ENTRADA ANALÓGICA 2

---

Conectores:	(2) combo XLR-F + jack ¼" balanceado
Impedancia:	1MΩ
Máximo nivel de entrada:	+20 dBu

## ENTRADA ANALÓGICA 3

---

Conectores:	(2) jack ¼" balanceado (TRS)
Impedancia:	1MΩ
Máximo nivel de entrada:	+20 dBu

## ENTRADA ANALÓGICA 4

---

Conectores:	(2) jack ¼" balanceado (TRS)
Impedancia:	1MΩ
Máximo nivel de entrada:	+20 dBu

## CONVERSIÓN A/D

---

Profundidad de bits:	24 bits
Tasa de muestreo:	48 kHz
Rango Dinámico:	114 dB
Respuesta de Frecuencia:	20-20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60dB en todo el ancho de banda.

## SALIDA ANALÓGICA 1

---

Conectores:	(2) XLR Balanceado con Ground Lift (2) Jack ¼" no balanceado (con cancelación de ruidos) <i>Seleccionable entre -10 dBV y +4 dBu en el software</i>
Impedancia:	600Ω
Máximo nivel de salida:	+20 dBu

## SALIDA ANALÓGICA 2

---

Conectores:	(2) XLR-M balanceado con Ground Lift <i>Seleccionable entre -10 dBV y +4 dBu en el software</i>
Impedancia:	600Ω
Máximo nivel de salida:	+20 dBu

## SALIDA ANALÓGICA 3

---

Conectores:	(2) Jack ¼" no balanceado (con cancelación de ruidos)
Impedancia:	600Ω
Máximo nivel de salida:	+20 dBu

## SALIDA ANALÓGICA 4

---

Conectores:	(2) Jack ¼" no balanceado (con cancelación de ruidos)
Impedancia:	600Ω
Máximo nivel de salida:	+20 dBu

## SALIDA DE AURICULARES

---

Conectores:	Jack stereo ¼"
Impedancia:	35Ω

## CONVERSIÓN D/A

Rango dinámico:	114 dB
Respuesta de Frecuencia:	20-20kHz, +0 / -1 dB

## I/O DIGITAL

Conectores:	Coaxial tipo RCA para S/PDIF, XLR para AES (seleccionable por software)
Formato:	PCM sin comprimir
Tasa de muestreo:	48kHz fijo

## AUDIO USB

Formato:	USB 2.0 nativo
Canales:	16 (8 in, 8 out, cada uno mapeado a una fuente o conector específico)
Reloj de Audio USB:	48kHz fijo

## INTERFAZ MIDI

Conector de entrada:	(1) DIN de 5 puntas
Conector de salida:	(1) DIN de 5 puntas
Conector Thru:	(1) DIN de 5 puntas

## INTERFAZ DE PEDAL

Conectores:	(2) jack ¼" TRS
Formato:	Pedal: max. 10-100kΩ Switch: conexión/desconexión; momentáneo o latching

## INTERFAZ FASLINK II

Conectores:	(1) XLR-F
AVISO:	Conectar ÚNICAMENTE al conector FASLINK II de una pedalera controladora Fractal Audio de la serie FC

## DATOS GENERALES

Acabado:	Chasis de acero pintado al polvo con frontal de aluminio anodizado.
Controles:	12 botones, 10 ruedas (6 con funciones de pulsación adicionales).
Visor:	LCD color de alto contraste 800x480
Dimensiones:	482.6 mm Ancho x 131.1 mm Alto x 292.87 mm Fondo (incluyendo asas frontales y jacks traseros)
Peso:	6.87 Kgs
Voltaje de entrada:	6.88 90-264 VAC, 47-63 Hz (entrada universal)
Potencia de consumo	<40W
Vida estimada de la batería:	> 10 años
Tipo de batería de respaldo:	CR-2032

## DATOS MEDIAMBIENTALES

Temperatura de funcionamiento:	0° a 50° C
Temperatura de almacenamiento:	-30° a 70° C
Humedad:	Máximo 90% sin condensación

# IMPLEMENTACIÓN MIDI

El Axe-Fx III dispone de una potente implementación MIDI detallada a continuación:

Función		Tx	Rx	Notas
Canal Básico	Por defecto Modificado	1 1-16	1 1-16	
Número de nota	True Voice	X	X	
Velocity	Nota ON Nota OFF	X X	X X	
After Touch	Claves Canales	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Cambio de Control		X	0	Las CCs que se pueden recibir se asignan globalmente por el software a través del menú MIDI/Remote dentro de SETUP. Entre estas se incluyen los volúmenes de entrada y salida, tap tempo, afinador, los 16 "Controladores Externos (asignables como modificadores a uno o más parámetros por preset), algunas funciones de escena, todas las funciones del Looper, y todos los conmutadores de BYPASS Y CHANNEL de los bloques.
Cambio de Programa	Número real Selección de banco	0 X	0 0	El Axe-Fx III puede transmitir mensajes CC y PC.
System Exclusive	Fractal Audio A tiempo real A tiempo no real	0 0 X	0 X X	SysEx se usa muy profusamente en Axe-Edit.
System Common	Posición de canción Selección de canción Petición de canción	X X X	X X X	
System Realtime	Reloj Comandos	X X	0 X	El Tempo Global del Axe-Fx III se sincroniza automáticamente con el reloj de compás MIDI. El Axe-Fx III no transmite datos de reloj MIDI.
Mensajes Auxiliares	Local ON/OFF Todas las notas OFF Sense activo Reset	X X X X	X X X X	