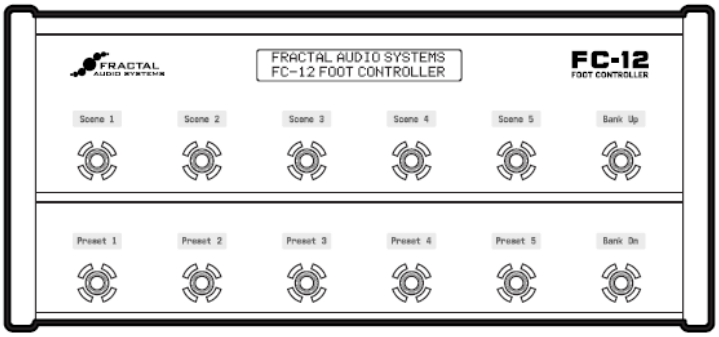
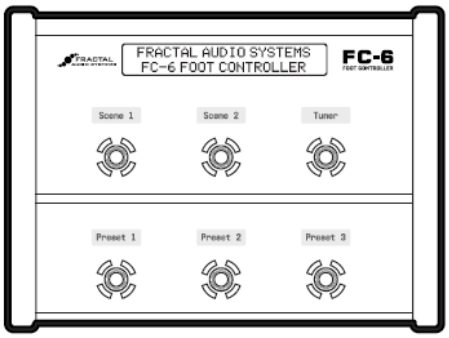
FC-12 + FC-6
FOOT CONTROLLERS





BENUTZERHANDBUCH

Übersetzt von Friedlieb Jung-Merkelbach

© 2019 Fractal Audio Systems
© 2019 G66 GmbH für die Deutsche Übersetzung.

Handbuch Version 1.0 - März 2019

Hier steht nix. Oder doch?

Konformitätserklärung

Hersteller: **Fractal Audio Systems, LLC**
Anschrift: **4 Wilder Drive, Plaistow, NH 03865 USA**

deklariert, dass das Produkt:
Produktname: **FC Controller**
Produktvariante: **FC-6, FC-12**

mit folgenden Spezifikationen konform ist:

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

Zusätzliche Informationen:
Dieses Produkt entspricht den Anforderungen
der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EC
sowie der EMC-Direktive 2004/108/EC.

Clifford Chase, Präsident / CEO
21. Dezember 2018

EMC/EMI

Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein Digitalgerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Vorschriften. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz bieten gegen schädliche Störungen in Wohnanlagen. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und kann Hochfrequenzenergie ausstrahlen und kann zu schädlichen Störungen der Funkkommunikation führen, wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird. Es gibt keine Garantie dafür, dass in einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten werden. Wenn dieses Gerät schädliche Interferenzen beim Radio- oder Fernsehempfang verursacht, was durch Aus- und Einschalten des Gerätes festgestellt werden kann, dann kann versucht werden, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Neuausrichtung oder Verlagerung der Empfangsantenne.
- Vergrößern des Abstands zwischen Gerät und Empfänger.
- Das Gerät an eine Steckdose in einem anderen Stromkreis abschließen als dem, an den der Empfänger angeschlossen ist.
- Wenden Sie sich an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker, um Hilfe zu erhalten.

Rechtliche Hinweise

Fractal Audio Systems FC-6 & FC-12 Benutzerhandbuch. Copyright © 2018. Alle Rechte vorbehalten.

Mit Ausnahme eines Ausdrucks für den persönlichen Gebrauch darf kein Teil dieser Publikation in irgendeiner Form ohne ausdrückliche Genehmigung von Fractal Audio Systems reproduziert werden.

Fractal Audio, das Fractal Audio Systems Logo, Axe-Fx, Humbuster, UltraRes, FASLINK sind Marken von Fractal Audio Systems. Die hier erwähnten Herstellernamen und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer, die in keiner Weise mit Fractal Audio Systems LLC sind. Die Namen werden nur zur Veranschaulichung von akustischen Eigenschaften oder Leistungsmerkmalen verwendet.

Wichtige Sicherheitshinweise

WARNUNG: Um die Gefahr von Bränden oder Stromschlägen zu verringern, setzen Sie das Gerät keinem Regen oder Feuchtigkeit aus.

VORSICHT: Um die Gefahr von Bränden oder Stromschlägen zu verringern, dürfen die Schrauben nicht entfernt werden. Es befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile im Inneren. Wenden Sie sich an qualifiziertes Kundendienst-Personal.

1. Befolgen Sie alle Warnhinweise auf dem Gehäuse des FC und in dieser Bedienungsanleitung.
2. Von Wärmequellen wie Rohren, Wärmespeichern oder Geräten, die Wärme erzeugen, fernhalten.
3. Schließen Sie das Gerät nur an den FASLINK II-Anschluss oder an ein Netzteil mit 9V DC 1 A an.
4. Halten Sie alle Kabel in gutem Zustand. Nicht knicken, biegen oder quetschen.
5. Wenn Sie Ihren FC über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, trennen Sie ihn vom Stromnetz.
6. Schützen Sie das Gerät vor Regen und übermäßiger Feuchtigkeit.
7. Wenden Sie sich bei der Wartung nur an qualifiziertes Personal.
8. Stoppen Sie den Betrieb des Geräts und lassen Sie es warten, wenn:
   - Flüssigkeiten oder übermäßige Feuchtigkeit in das Gerät gelangt sind,
   - das Gerät fehlerhaft arbeitet oder die Funktion uneinheitlich oder unregelmäßig ist,
   - das Gerät fallen gelassen wurde und/oder das Gehäuse beschädigt ist.
9. Hohe Lautstärken über einen längeren Zeitraum können zu Hörschäden und/oder -verlust führen. Die Verwendung von Gehörschutz in Situationen mit hoher Lautstärke wird empfohlen.

Ein Handbuch für die Online-Verwendung und zum Ausdrucken

Dieses Handbuch ist für die Verwendung in Desktop-, Tablet- und Smartphone-Lesegeräten bestimmt. Es enthält anklickbare Links und Lesezeichen, um die Navigation und Querverweise zu erleichtern. Wir empfehlen, es nicht zu drucken, da die Firmware-Updates dazu führen, dass ältere Versionen des Handbuchs veralten. Allerdings ziehen wir auch diejenigen in Betracht, die Papier bevorzugen. Sie erhalten die Erlaubnis, dieses PDF nur für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Ein Copy-Shop oder ein Online-Drucker kann ein Buch für Sie aus der PDF-Datei drucken und binden. Bei der Verwendung von Screenreadern müssen die für die Druckversion vorgenommenen Änderungen in Kauf genommen werden: Alle Links enthalten auch eine Seiten- oder Abschnittsnummer, Seitenspalten haben zusätzliche Ränder zur Bindungskante hin, und leere Seiten wurden aufgenommen, um den Seiten- und Kapitelfluss zu erhalten.

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 1
Willkommen zum FC-Controller 1
Übersicht der Features 2
2 Hardware-Überblick 3
Die Oberseite 3
Die Rückseite 4
3 Einrichtung 5
Grundlagen 5
Externe Pedale und Schalter 6
Mehrere FC hintereinanderschalten 8
Spiegelung 9
MIDI-Verbindungen 10
4 Layouts und Schalter 11
Das Master Layout-Menü 11
Tap- und Hold-Funktionen 12
Beispiel-Layouts 13
Voreingestellte Layouts 14
Einfache Bearbeitung („EZ“) 17
Die Liste der Layouts 19
Bearbeiten eines Layouts 20
Bearbeiten eines Schalters 21
Layouts benennen 22
Start-Layouts 22
5 Fußschalter-Funktionen 23
Farben der LED-Ringe 23
Die „Unassigned“-Funktion 23
Bank-Funktionen 24
Preset-Funktionen 26
Scene-Funktionen 28
Effekt-Funktionen 29
Hilfs-Funktionen 31
Layout-Funktionen 32
Looper-Funktionen 33
Per-Preset-Funktionen 34
Funktionen für Steuer-Schalter 36
Zusätzliche Funktionen für Steuer-Schalter 37
Layout-Verknüpfung 38
6 Midi-Kommunikation 39
Senden von MIDI Program Change 39
Der Scene MIDI-Block 39
MIDI-Steuerschalter 39
7 Das Konfigurations-Menü 41
8 Weitere Themen 43
Firmware 43
Datensicherung 43
Axe-Edit 43
Kurz-Tutorial für den FC-6 44
Kurz-Tutorial für den FC-12 46
Spezifikationen 48

Hier steht schon wieder nix.

1 EINFÜHRUNG

Willkommen zum FC-Controller

Die neuen Foot-Controller FC-6 und FC-12 für den Axe-Fx III sind die perfekte Art, deine Performance mit dem leistungsfähigsten Gitarrenprozessor der Welt zu steuern. Unsere Controller der neuesten Generation bieten eine beeindruckende Reihe von Funktionen und Fähigkeiten, die auf jahrelange Innovation und Kundenfeedback zurückgehen. Sie sehen außerdem toll aus und verschönern dein Zuhause, das Studio oder die Bühne.

Die FC-12 und FC-6 sind einfach zu bedienen und bieten dennoch extreme Flexibilität. Für diejenigen, die Einfachheit wünschen, sind die Geräte praktisch Plug-and-Play. Verwende das „Master Layout-Menü", um eines von acht „Layouts" auszuwählen. Layouts sind wie Ebenen oder Seiten von Fußschaltern, die auf bekannte und intuitive Weise angeordnet sind, und sie lassen den FC wie mehrere Fußschalter in einem erscheinen. In jedem Layout kann jeder Fußschalter mit separaten Funktionen für „Tap" (einmal tippen) und „Hold" (drücken und halten) belegt werden. LED-Ringe ändern die Farbe zur Anzeige von Schalterkategorie und Status (ein/aus/abgedunkelt). Gleichzeitig beenden „intelligente" Mini-LCD-Displays das Rätselraten (und Gaffa-Beschriftungen) mit einer automatischen Beschriftung für jeden Schalter.

Für einfache Änderungen kannst du mit dem „EZ-Modus" jeden Fußschalter in Sekundenschnelle einrichten oder ändern. Einfach auf den Schalter tippen und ein paar einfache Axe-Fx III-Parameter einstellen, mit Auswahl aus den vielen verschiedenen Möglichkeiten, Presets, Bänke, Szenen zu steuern, Effekte, Kanäle, Tuner, Tap-Tempo, Looper-Regler, Steuerschalter und mehr. Eine solche Einfachheit geht dabei nicht auf Kosten der Flexibilität. Kreative Benutzer können mit Leichtigkeit eine benutzerdefinierte Steuerung einrichten. Man kann Layouts mit beliebigen Anordnungen der Tap- und Hold-Funktionen, Farbwechsel, Anpassung des Mini-Display-Textes und vielem mehr gestalten. Du kannst sogar die Funktionen der einzelnen Fußschalter pro Voreinstellung überschreiben!

Für den Profi-Spieler mit eigenem Bühnentechniker, der ihn abseits der Bühne unterstützt, ermöglicht die „Mirroring"-Fähigkeit eine On-Stage- und Off-Stage-Funktion. Hierbei werden FC-Geräte so eingerichtet, dass sie einander völlig ohne doppelte Programmierung folgen. Das ist besser als die Vintage „Master-Slave"-Technologie, da beide Einheiten effektiv der Master sind: Jede Änderung an einem der beiden Geräte wird auf das jeweils andere gespiegelt.

Ein Standard XLR-Kabel ermöglicht die bidirektionale Kommunikation zwischen dem FC und dem Axe-Fx III über unseren neuen FASLINK™II Standard. Effizienter als MIDI und robuster als Ethernet, ist dieses Format den anspruchsvollsten Anforderungen gewachsen. Ein FASLINK II-Through-Port an jedem FC ermöglicht es dir, bis zu vier FC-Einheiten für größere Rigs zu verketten. FASLINK II versorgt sogar den ersten FC mit Strom, während für alle dahinter verketteten Geräte ein Netzteil erforderlich ist.

Jeder FC-Controller verfügt über vier 1/4"-Klinkenbuchsen zum Anschluss von Expressionspedalen wie dem Fractal Audio EV und zwei weiteren 1/4"-Klinkenbuchsen zum Anschluss von bis zu vier externen Schaltern. Pedale und Schalter können im Axe-Fx III für eine Reihe von globalen und Modifikator-Optionen verwendet werden.

Genieße deinen neuen FC-Controller - und vielen Dank, dass du dich für Fractal Audio Systems und G66 entschieden hast!

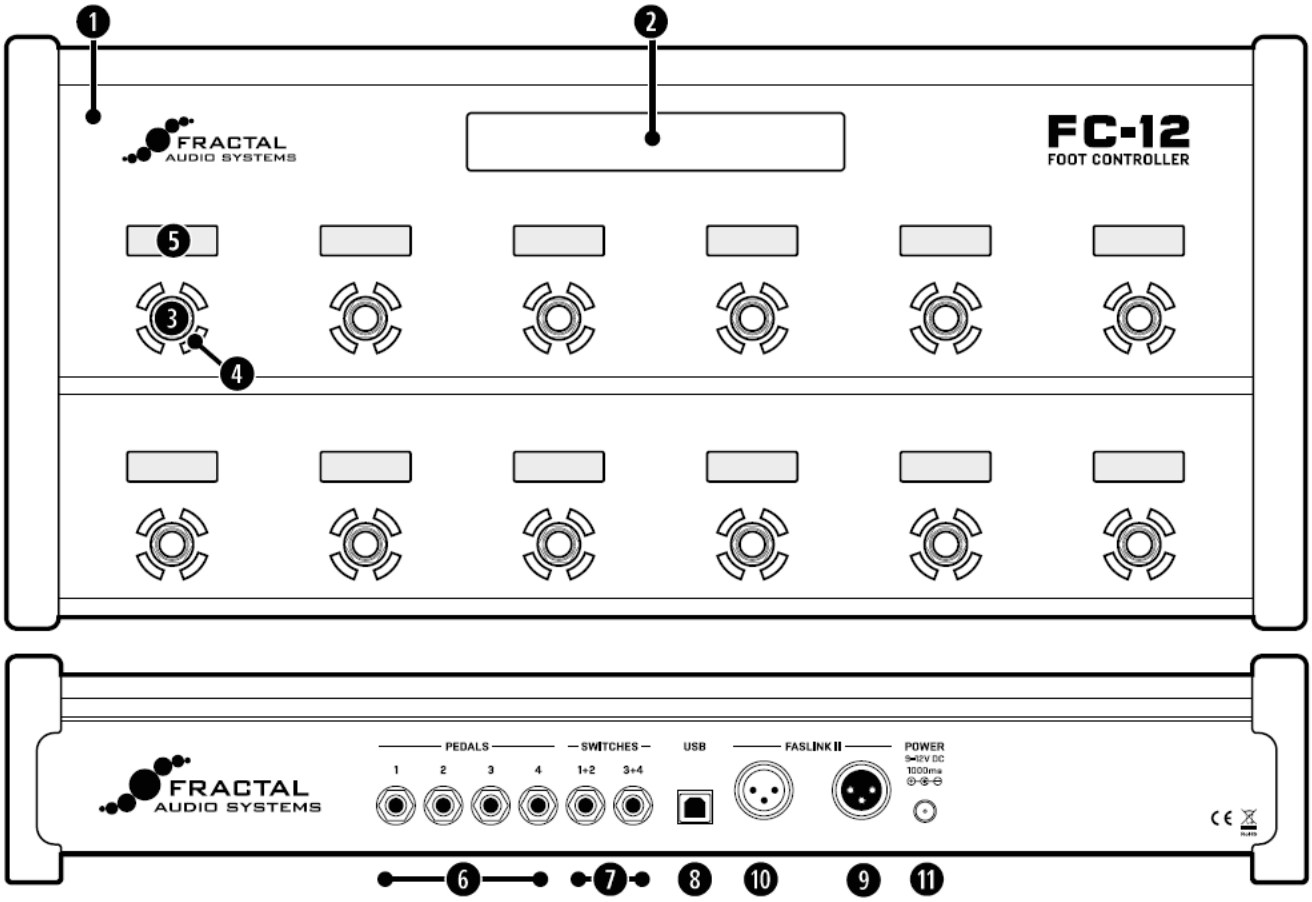
Übersicht der Features

- Der FC ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich: als FC-12 mit 12 Schaltern und als FC-6 mit 6 Schaltern. Abgesehen von der Anzahl der Schalter sind die beiden Modelle in ihren Fähigkeiten identisch.
- Der EZ-Modus macht es einfach, die Funktion eines beliebigen Schalters mit einem Fingertipp und einigen wenigen Einstellungen zuzuweisen.
- Zu den eingebauten Fußschalterkategorien gehören Bänke, Presets, Szenen, Effekte, Looper, Steuerschalter und mehr.
- Die Funktion von bis zu 24 Schaltern kann auf Preset-Basis überschrieben werden.
- Die Tap Tempo-Funktion blinkt das aktuelle Tempo am LED-Ring des Fußschalters.
- Die Tuner-Funktion zeigt den Tuner des Axe-Fx III im Hauptdisplay des FC Controllers an.
- Der FC ist Plug-and-Play mit einfachen Einstellungen, oder du kannst deine eigenen Layouts erstellen für den ultimativen Custom Controller.
- Layouts sind „Seiten" von Fußschaltern, zwischen denen du im laufenden Betrieb wechseln kannst, was eine wesentlich bessere Steuerung mit weniger Schaltern ermöglicht.
- Du kannst Layouts spontan über das „Master Layout-Menu" auswählen, welches du über eine einfache Fußschalterkombination aufrufst - oder über spezielle Fußschalter zur Layout-Auswahl.
- Jedem Fußschalter können bis zu zwei Funktionen zugeordnet werden: eine für TAP und eine für HOLD.
- Mit "Layout Link" kann jeder Tap- oder Hold-Fußschalter auch das Layout eines oder mehrerer angeschlossener FC-Controller ändern.
- Jeder Fußschalter hat seinen eigenen LED-Ring mit variabler Farbe und variabler Helligkeit, der auch den Status ein, aus oder gedimmt anzeigt, abhängig vom Zustand des mit dem Schalter verbundenen Objekts.
- Jeder Fußschalter hat auch sein eigenes, anpassbares, grafisches Mini-LCD-Display mit 128×32 Pixeln.
- Die Mini-Displays können automatisch und dynamisch voreingestellte Preset-Namen, Scene-Namen, Effekt-Namen, Kanäle und mehr anzeigen, oder auch benutzerdefinierten Text.
- Das transflektive Hauptdisplay mit 2×20 Zeichen zeigt das aktuelle Preset, die Scene und beim Aktivieren von Schaltern Informationen darüber an.
- Füge bis zu vier externe Expression-Pedale und vier externe Schalter pro FC-Einheit hinzu. Diese werden dann nativ in das Modifikatorsystem des Axe-Fx III integriert.
- SSS™ Schalter sind als berührungslose elektronische Schalter extrem leise und langlebig, ohne dass mechanische Schaltkontakte ausfallen können.
- Der FASLINK™ II-Anschluss des Axe-Fx III bietet eine bidirektionale Kommunikation und ermöglicht außerdem die Phantomspeisung der ersten FC-Einheit in einer Kette. (Der Axe-Fx II wird nicht unterstützt).
- Der FASLINK™ II „Thru"-Port ermöglicht den Anschluss von weiteren FC-Einheiten, so dass insgesamt vier davon in einem einzigen Rig verkettet werden können.
- In einer solchen Kette können die Geräte sich gegenseitig „spiegeln", so dass ein Techniker am Rand der Bühne die gleichen Schaltfunktionen wie der Künstler auf der Bühne durchführen kann.
- Der FC kann den Axe-Fx III veranlassen, an seinem eigenen MIDI-Ausgang MIDI-Nachrichten zu erzeugen und an angeschlossene Geräte zu übertragen.
- Der FC ist bestens für Bühnen und Touren gerüstet, mit einem pulverbeschichteten 16-Gauge-Stahlgehäuse (1,518 mm) und robusten Schutzkappen.
- Die meisten FC-Funktionen sind im Axe-Fx III integriert, so dass du deinen FC-Controller nicht separat aktualisieren oder sichern musst. Wie bei allen Fractal Audio Produkten bedeutet dies, dass der FC auch in den kommenden Jahren eine Zukunft voller Updates und Innovationen haben wird.
- FC-12 Abmessungen: 512mm x 233mm x 88mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 5 kg (11 lbs).
- FC-6 Abmessungen: 283mm x 233mm x 88mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 3 kg (6.7 lbs)
- In unserem Axe-Fx III-Software-Editor/Bibliothekar Axe-Edit sind bereits die meisten FC-Bearbeitungstools enthalten, weitere werden in Kürze veröffentlicht. Wir arbeiten an einem allgemeinen FC-Editor, mit Layout- und Schalter-Bibliothek, Drag & Drop Designer, integrierter „Per-Preset"-Funktion und mehr.

2 HARDWARE-ÜBERBLICK

Die Oberseite

Hier wird der FC-12 dargestellt. Der FC-6 ist bis auf die Anzahl der Schalter und die Abmessungen identisch.



❶ **Gehäuse** — Der FC ist in einem robusten Stahlgehäuse untergebracht. Ein Paar Schutzkappen dienen auch als Füße und sorgen für einen Abstand des Geräts vom Boden.

- FC-12 Abmessungen: 512mm x 233mm x 88mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 5 kg (11 lbs).
- FC-6 Abmessungen: 283mm x 233mm x 88mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 3 kg (6.7 lbs).

❷ **Haupt-Display** — Das Hauptdisplay ist eine transflektive Anzeige mit 2×20 Zeichen, die auch unter schwierigen Lichtverhältnissen gut lesbar bleibt. Auf dem Hauptdisplay werden der Name des aktuellen Presets (und optional dessen Nummer) und der Name der aktuellen Scene (und optional deren Nummer) sowie verschiedene andere nützliche Informationen angezeigt, wenn du einen Schalter aktivierst, ein Layout auswählst usw.

❸ **Fußschalter** — Fußschalter sind die Hauptattraktionen eines jeden Bodencontrollers. Die Schalter am FC-Controller verwenden unsere proprietäre Solid State Switching (SSS™) Technologie. Sie zeichnen sich durch ihre extrem sanfte Betätigung aus, arbeiten leise, und haben keine mechanischen Kontakte, die ausfallen könnten. Jedem Fußschalter kann eine beliebige Funktion für „Tap" (einmal tippen) und „Hold" (gedrückt halten) zugeordnet werden, die bei jedem „Layout" unterschiedlich sein kann. Ein Layout ist eine „Seite" oder „Ebene" von Schaltern, und es gibt 8 verschiedene Layouts, zwischen denen du frei wechseln kannst, sowie ein spezielles Layout namens „Master Layout-Menü". In Abschnitt **4 Layouts und Schalter** auf S. **11** erfährst du mehr.

❹ **LED-Ring** — Ein LED-Ring um jeden Schalter herum verändert seine Farbe und Helligkeit, um dir die Navigation und Bedienung des FC zu erleichtern. Standardmäßig zeigt die Farbe die Kategorie der Tap-Funktion des Schalters an. Beispielsweise sind Presets grün, Banks sind gelb, Effekte sind blau usw. Du kannst die Farbe für jede Kategorie oder jeden einzelnen Schalter ändern (siehe S. **23**). Der LED-Ring ändert auch seine Helligkeit, um den Schalterzustand anzuzeigen, und jede Funktion hat eigene eingebaute Regeln hierfür. So wird beispielsweise ein Szenenschalter gedimmt, außer wenn diese Szene ausgewählt ist. Ein Effektschalter ist gedimmt, wenn der Effekt ausgeschaltet ist, und hell, wenn der Effekt aktiviert ist (oder ganz aus, wenn dieser Effekt im aktuellen Preset nicht existiert). Du kannst die Ringhelligkeit am Gerät ändern: **Setup | Foot Controllers | Config** (siehe S. **41**).

❺ **LCD Mini Display** — Ein LCD-Mini-Display über jedem Fußschalter bietet eine nützliche Bezeichnung oder Anzeige für den Schalter. Ein Preset-Schalter zeigt beispielsweise standardmäßig den Namen des Presets an, das geladen wird, wenn dieser Schalter aktiviert wird. Szenenschalter zeigen Szenennamen an. Für mehr Flexibilität hat jede der verschiedenen Funktionen ihre eigene Liste von Optionen für das Mini-Display-„Etikett", aus der du wählen kannst, und du kannst sogar benutzerdefinierten Text eingeben (aber wir schlagen dir jetzt nicht vor, einen Fußschalter mit „Döner" zu beschriften).

Die Rückseite

❻ **PEDAL-Buchsen** — Vier PEDAL-Buchsen ermöglichen den Anschluss von bis zu vier Expression-Pedalen oder Schaltern. Die Pedale der Fractal Audio EV-Serie sind perfekt für diesen Zweck geeignet, mit linearer Wirkung und langem, sanftem Lauf. Die an den FC angeschlossenen Pedale sind nativ in das Modifikator-System des Axe-Fx III integriert, ohne dass abgesehen von der Modifikator-Quelle weitere Parameter konfiguriert werden müssen. Schließe die Pedale mit Hilfe von TRS-zu-TRS-Kabeln (Stereo-Klinke) an und kalibriere sie vor der Verwendung (siehe Abschnitt **Externe Pedale und Schalter** auf S. **6**).

❼ **SWITCH-Buchsen** — Zwei SWITCH-Buchsen ermöglichen den Anschluss von jeweils zwei Schaltern (1+2 und 3+4). Es werden Tast- und Rastschalter unterstützt. Die an den FC angeschlossenen Schalter sind nativ in das Modifikator-System des Axe-Fx III integriert, ohne dass abgesehen von der Modifikator-Quelle weitere Parameter konfiguriert werden müssen (siehe Abschnitt **Externe Pedale und Schalter** auf S. **6**).

❽ **USB-Anschluss** — Der USB-Anschluss am FC-Controller ist für zukünftige Verwendung reserviert. Er ist für Firmware-Updates nicht erforderlich, denn diese werden über den Axe-Fx III per FASLINK II durchgeführt. Tatsächlich sind die meisten Funktionen des FC-Controllers Teil des Axe-Fx III selbst, was bedeutet, dass neue Firmware für den Axe-Fx III auch Funktionen zum FC hinzufügen kann.

❾ **FASLINK II-Anschluss** — (XLR-Stecker) Der primäre FASLINK II-Anschluss (rechter XLR-Anschluss beim Blick auf die Rückseite) ist für die Verbindung mit dem Axe-Fx III. Dieser Anschluss bietet Strom und bidirektionale Kommunikation über ein einziges Standard XLR-Kabel (Stecker-Buchse), z.B. ein typisches Mikrofonkabel.

❿ **FASLINK II-Weiterleitung (für Verkettung mehrerer FCs)** — (XLR-Buchse) Der sekundäre FASLINK II-Anschluss (linke Buchse beim Blick auf die Rückseite) ermöglicht die Verkettung von bis zu drei weiteren, in Reihe geschalteten FC-Einheiten. Die zusätzlichen Geräte werden per Standard XLR-Kabel verbunden, aber nur das erste Gerät in einer solchen Kette bekommt seine Stromversorgung vom Axe-Fx III; die anderen benötigen 9-12V DC an ihren Netzeingängen (siehe unten). Diese Verkettung kann die Anzahl physikalischer Fußschalter erhöhen oder verschiedene FC-Einheiten miteinander spiegeln (im Vergleich zu klassischen „Master/Slave"-Controllern hält die Spiegelung die Schalter und Anzeigen mehrerer Geräte vollständig synchron, was auf ein „Dual Master"-Szenario hinausläuft). Siehe **Mehrere FC hintereinanderschalten** auf S. **8** für weitere Informationen.

⓫ **Stromversorgung** — Der erste am Axe-Fx III angeschlossene FC-Controller benötigt keine eigene Stromversorgung; das XLR-Kabel versorgt das Gerät und übernimmt die gesamte Kommunikation. Alle zusätzlichen FCs, die in einer Kette angeschlossen sind (S. **8**), müssen per Netzteil mit Strom versorgt werden. Adapter sind im Fachhandel erhältlich: 9-12V DC, 1000 mA, negative Mitte, 2,5 mm Hohlstecker. FASLINK II versorgt den FC-Controller nicht mit Strom, wenn hier ein Stecker steckt - unabhängig davon, ob das Netzteil selbst im Netz eingestöpselt ist.

3 EINRICHTUNG

Grundlagen

Dieser Abschnitt geht davon aus, dass du einen einzelnen FC-6 oder FC-12 verwendest. Für größere Setups siehe **Mehrere FC hintereinanderschalten** auf S. **8**.

Per FASLINK II verbinden

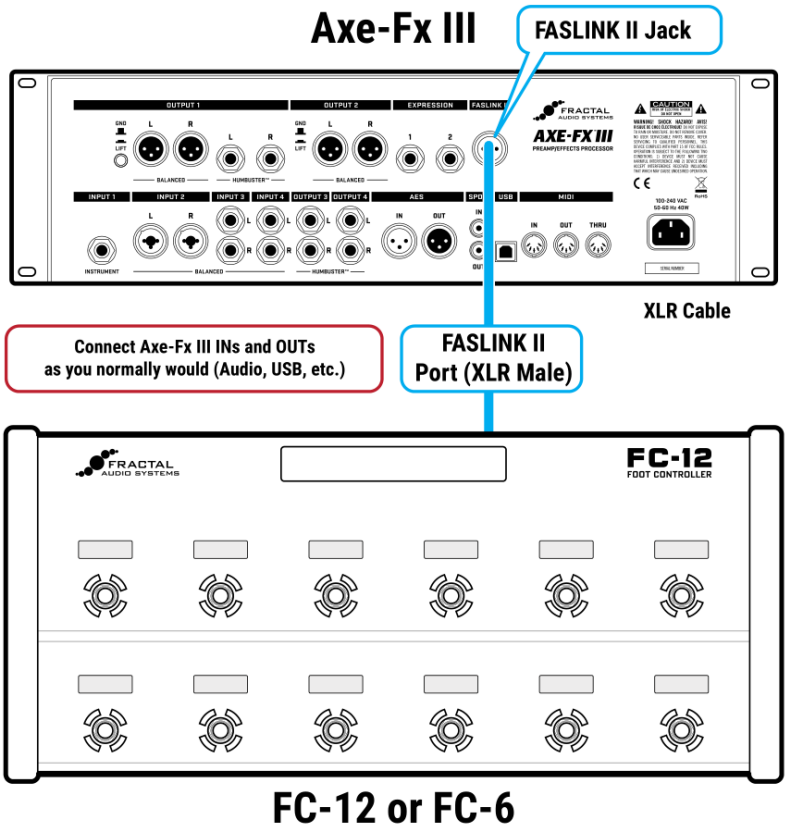
Die Einrichtung eines einzelnen FCs ist einfach. Verwende ein normales XLR-Kabel (Stecker auf Buchse) zum Verbinden der FASLINK™ II-Ports von Axe-Fx III und FC, wie unten gezeigt. Diese Verbindung bietet sowohl Strom als auch 2-Wege-Kommunikation und sendet Fußschalter- und Pedalbefehle an den Axe-Fx III, und dieser sendet dem FC alle erforderlichen Programmieranweisungen, Status-Updates, Mini-Display-Meldungen, und mehr. Der FC kann im laufenden Betrieb angeschlossen werden, d.h. es ist nicht notwendig, den Axe-Fx III vorher herunterzufahren.

Konfigurieren des Axe-Fx III

Zur vollen Funktion des FC ist keine Konfiguration erforderlich. Wir empfehlen jedoch, vor dem ersten Einsatz die Werkseinstellungen für Layouts und FC-Einstellungen zu laden. Führe dazu bitte die folgenden einfachen Schritte aus:

- Gehe zur **Reset**-Seite des **FC Controllers**-Menüs in **SETUP**.
- Wähle den relevanten Eintrag für FC-6 oder FC-12 und drücke ENTER.
- Wenn du mehrere FC-Controller in einer Kette verwendest, ist es wahrscheinlich am besten, die Voreinstellungen für die erste Einheit in der Kette zu laden, auch wenn du später benutzerdefinierte Layouts verwenden möchtest.

Wenn du „Systemparameter zurücksetzen“ am Axe-Fx III durchführst, werden ALLE gespeicherten Einstellungen für den FC Controller gelöscht bzw. geleert. In diesem Fall musst du die werkseitigen Layouts und Einstellungen wie oben beschrieben neu laden oder eine vorher angelegte Sicherung der Axe-Fx III-Systemeinstellungen wiederherstellen.



Externe Pedale und Schalter

Expression-Pedale anschließen und kalibrieren

Jeder FC-Controller unterstützt bis zu vier Expression-Pedale, die an den PEDAL-Buchsen auf der Rückseite über TRS-Kabel (Stereo-Klinke) angeschlossen sind. Das EV-Pedal von Fractal Audio Systems ist perfekt für diese Anwendung geeignet, mit echter linearer Ansprache, sanftem Lauf und langem Weg (Pedale von Drittanbietern mit 10-100KΩ werden wahrscheinlich auch funktionieren).

- Gehe zur **Remote**-Seite des **FC Controllers**-Menüs in **SETUP**.
- Hast du mehr als einen FC-Controller angeschlossen, wähle den gewünschten **Target FC** mit dem **A**-Knopf aus.
- Stelle sicher, dass der **Pedal Type** für das gewünschte Pedal (1–4) auf „CONTINUOUS“ steht.
- Gehe zu der **Pedal Calibration**-Funktion für das gewünschte Pedal und drücke **ENTER**.
- Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Kalibrierung durchzuführen. Der Schieberegler auf dem Display zeigt den „Wert“ des Pedals an, während du es bewegst. Der Regler sollte sich über einen großen Teil des Bereichs bewegen. Viele Pedaltypen erreichen nicht das obere Ende, aber alle sollten das untere Ende erreichen.
- Drücke **ENTER**, wenn du fertig bist.

Einen Schalter an einer Pedalbuchse anschließen...

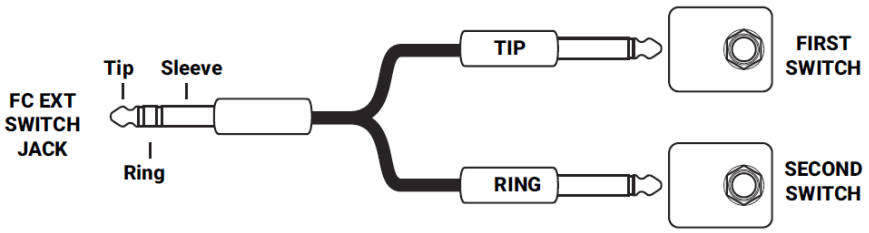
Anstelle eines Pedals kannst du alternativ auch einen einzelnen Schalter an jedem Pedalanschluss anschließen. Folge den obigen Anweisungen und stelle einfach **Pedal Type** auf „MOMENTARY“ oder „LATCHING“ ein, je nachdem, was du angeschlossen hast (Taster oder Schalter) und was du bewirken willst (wenn du nicht sicher bist, wende dich an den Hersteller des Schalters oder probiere beide Einstellungen aus, um festzustellen, was besser funktioniert). Eine Kalibrierung ist nicht erforderlich. Für Schalter kannst du ein normales Gitarrenkabel (Mono-Klinke) verwenden.

Externe Schalter anschließen

Jede externe Schalterbuchse am FC kann einen oder zwei externe Schalter beliebiger Art aufnehmen. Schalter erfordern keine Konfiguration oder Kalibrierung.

Für einen Einzel-Schalter kannst du ein normales Gitarrenkabel (Mono-Klinke) verwenden.

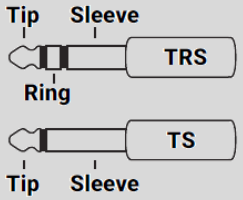
Für zwei Schalter benutze ein „Y-Kabel“ (Stereo-Klinke auf zweimal Mono-Klinke, auch „Insert-Kabel“ genannt), wobei der eine Stereo-Anschluss für den ersten Schalter und der andere für den zweiten verwendet wird:



Was ist TRS?

FAQ:

"TRS" steht für Tip-Ring-Sleeve und bezeichnet einen Stecker oder eine Buchse mit drei Kontakten (für Stereo). Normale Gitarrenkabel sind TS (Tip-Sleeve, Mono), da ihnen der Ring fehlt, der als dritter Kontakt dient. Siehe Abbildung rechts.



Konfiguration des AXE-FX III für die Verwendung von Pedalen und Schaltern am FC

Der Axe-Fx III verfügt über ein leistungsstarkes Automatisierungs- und Fernsteuerungs-System mit „**Modifiern**“. So erlaubt ein Modifier zB einem Expression-Pedal, ein Wah oder Whammy zu bedienen. Das Benutzerhandbuch des Axe-Fx III behandelt Modifikatoren im Detail.

Der FC-Controller ist per „Plug-and-Play“ in das Modifier-System integriert, was bedeutet, dass du beim Durchsuchen der Liste der Modifier-Quellen auf dem Axe-Fx III Optionen findest für vier FC-Pedale und vier externe FC-Schalter, und das mal vier – für jede der vier möglichen FC-Einheiten (insgesamt 32 Optionen!).

Allerdings verwenden die meisten werkseitigen Presets – und viele andere Presets, die du erstellen, herunterladen oder kaufen kannst – diese FC-Quellen *nicht* direkt. Stattdessen werden sie so eingestellt, dass sie einen „Vermittler“ verwenden – ein Steuer-Objekt namens „External Controller“ – der sich zwischen dem Modifier und dem Pedal befindet. Externe Controller sind universeller und benutzerfreundlicher, da sie global konfiguriert werden können. Im Axe-Fx III befinden sich 16 nummerierte externe Controller. Standardmäßig stehen sie alle auf „NONE“ gesetzt, aber wir können sie leicht den Pedalen und Schaltern am FC-Controllers zuordnen.

Alle Werks-Presets des Axe-Fx III sind bereits auf **External 1** für die Steuerung von verschiedenen Wah- und Wammy-Effekten (und mehr) voreingestellt. Als Beispiel lass uns **External 1** für die Verwendung von **FC#1 Pedal 1** einstellen:

- Öffne auf dem Axe-Fx III die **External**-Seite des **MIDI/Remote**-Menüs unter **SETUP**.
- Finde den External Controller deiner Wahl (in diesem Beispiel External Control 1).
- Drehe am VALUE-Rad, bis der External 1 auf „FC#1 PEDAL 1“ steht.
- Stelle eventuelle andere externe Controller wie gewünscht ein und drücke **EXIT**, wenn du fertig bist.

QUICK TIP

Der Axe-Fx III verfügt über zwei integrierte Pedalbuchsen, die im MIDI/Remote-Menü einfach als „PEDAL 1“ und „PEDAL 2“ bezeichnet werden. Verwechsle diese nicht mit den FC-Pedalen, die als "FC#1 PEDAL 1", "FC#1 PEDAL 2" usw. erscheinen.

Verwenden der externen FC-Schalter für andere globale Funktionen des AXE-FX III

Neben den **Externen Controllern** (siehe oben) ist der Axe-Fx III mit Dutzenden weiterer globaler Funktionen ausgestattet, die mit FC-Pedalen und Schaltern gesteuert werden können. So enthält zB die Seite „Other“ des **MIDI/Remote**-Menüs unter **SETUP** globale Lautstärkeoptionen für alle Ein- und Ausgänge. Fast alle diese globalen Optionen können auf das FC-Pedal deiner Wahl eingestellt werden.

Achte darauf, für die von dir gewählte Funktion Schalter des entsprechenden Typs zu verwenden. So ist zB ein Schalter vom Typ Latching am besten für eine Kanal- oder Bypass-Steuerung geeignet. Bitte lese das Handbuch des Axe-Fx III für weitere Informationen über globale Fernfunktionen.

Das folgende Beispiel zeigt, wie das globale **Output 1 Volume** über **FC#1 Pedal 2** gesteuert werden kann.

- Gehe am Axe-Fx III zur **Other**-Seite des **MIDI/Remote**-Menüs in **SETUP**.
- Gehe zu der Fernsteuerungs-Funktion deiner Wahl (in diesem Beispiel **Output 1 Volume**).
- Wähle das gewünschte FC-Pedal (oder Schalter) mit dem **VALUE**-Rad aus ("FC#1 PEDAL 2" in diesem Beispiel).
- Eventuell willst du hier oder auf anderen Menüseiten weitere Einstellungen vornehmen.
- Drücke **HOME**, wenn du fertig bist.

Wenn mal ein Pedal **nicht** vorhanden ist, welches du normalerweise mit dem FC verwendest, nimmt das System an, dass es sich in der Position TOE DOWN (voll durchgedrückt) befindet. Manchmal ist es dann am besten, die entsprechenden externen oder globalen Controller am Axe-Fx III vorübergehend wieder auf „NONE“ zu setzen, was der Position HEEL DOWN (ganz zurückgenommen) entspricht.[1]

1 Sobald ein externer Regler auf „NONE“ eingestellt ist, kannst du den fehlenden Controller bei 0% oder 100% „parken“. Weitere Informationen über den **External Controller Initial Value** findest du in der Bedienungsanleitung des Axe-Fx III.

Mehrere FC hintereinanderschalten

FC-Controller können in Reihe geschaltet oder „verkettet“ werden, zu einem Mega-Controller mit bis zu vier Einheiten, die wie ein Gerät agieren. Im Englischen gibt es hierfür den blumigen Begriff „Daisy Chain“ (Gänseblümchenkette). So hast du Zugriff auf mehrere Switches gleichzeitig (wodurch der Wechsel von Layouts überflüssig wird). Du kannst Einheiten jeder Art in beliebiger Reihenfolge verketten, und jedes Gerät kann jederzeit jedes der acht Layouts laden.

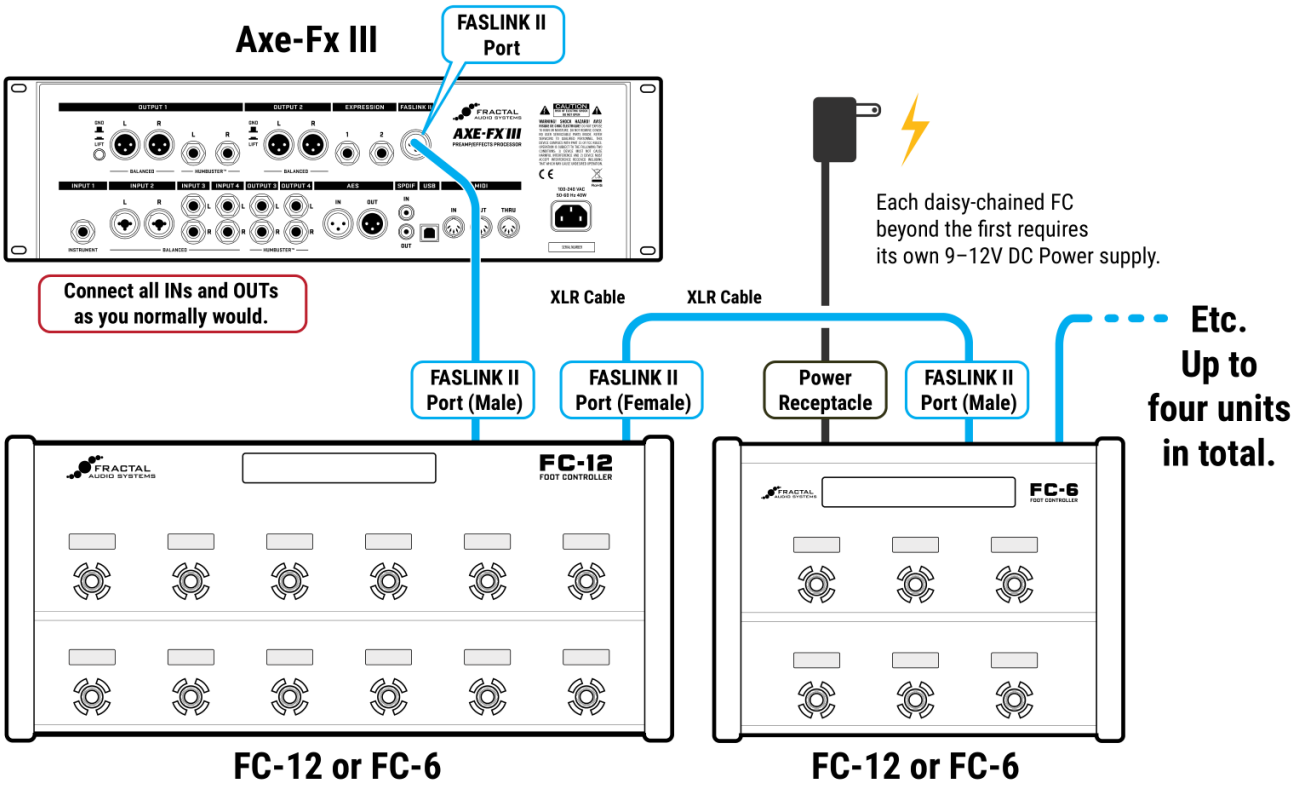
An jeden FC kannst du bis zu vier Expression-Pedale und vier externe Schalter anschließen (siehe **Externe Pedale und Schalter** auf S. **6**).

Schließe den ersten FC über FASLINK II an

Die Einrichtung beginnt genau wie bei der Verwendung einer einzelnen FC-Einheit. Verwende ein generisches XLR-Kabel, um den FASLINK™ II-Port des Axe-Fx III mit dem FASLINK™ II-Port des ersten FC zu verbinden. Diese Verbindung versorgt das Gerät mit Strom und ermöglicht die Kommunikation mit der gesamten Kette.

Verbinde zusätzliche FC mit FASLINK II und einem Netzteil

WICHTIG: Nur das erste Gerät, das direkt mit dem Axe-Fx III verbunden ist, wird über FASLINK II mit Strom versorgt. Jedes dahinter angeschlossene Gerät benötigt eine lokale Stromversorgung über ein Netzteil mit 9-12V und 1000 mA, 2.5 mm Hohlstecker, negative Mitte. Kompatible Netzteile sind im Fachhandel erhältlich.



Konfiguration

Verkettete FC-Einheiten erfordern keine spezielle Konfiguration, obwohl du für diesen Einsatz wahrscheinlich eigene Layouts entwerfen möchtest. Du kannst sogar festlegen, welches Layout beim Start für jedes der FC-Geräte geladen werden soll, indem du die Optionen auf der Seite **Devices** im Menü **FC-Controllers** unter **SETUP** verwendest.

Spiegelung

Spiegelung ist eine spezielle Einstellung, die zwei oder mehr verkettete FC-Einheiten perfekt synchronisiert. Sie zeigen die gleichen Layouts, mit den gleichen Schaltern und Schaltzuständen. Jede Änderung an einer gespiegelten Einheit wird sofort auf die andere(n) gespiegelte(n) Einheit(en) übertragen. Das übliche Szenario für die Spiegelung besteht darin, dass ein Künstler auf der Bühne von einem Techniker hinter der Bühne unterstützt wird.

Um einen FC mit einem anderen zu spiegeln:

- Gehe auf die Seite **Devices** des Menüs **FC Controllers** in **SETUP**.
- Wähle die Zeile mit der zu spiegelnden FC-Einheit aus, und wähle dann das gewünschte Partner-Gerät mit dem **D**-Drehknopf (Spalte „**MIRROR FC**“).

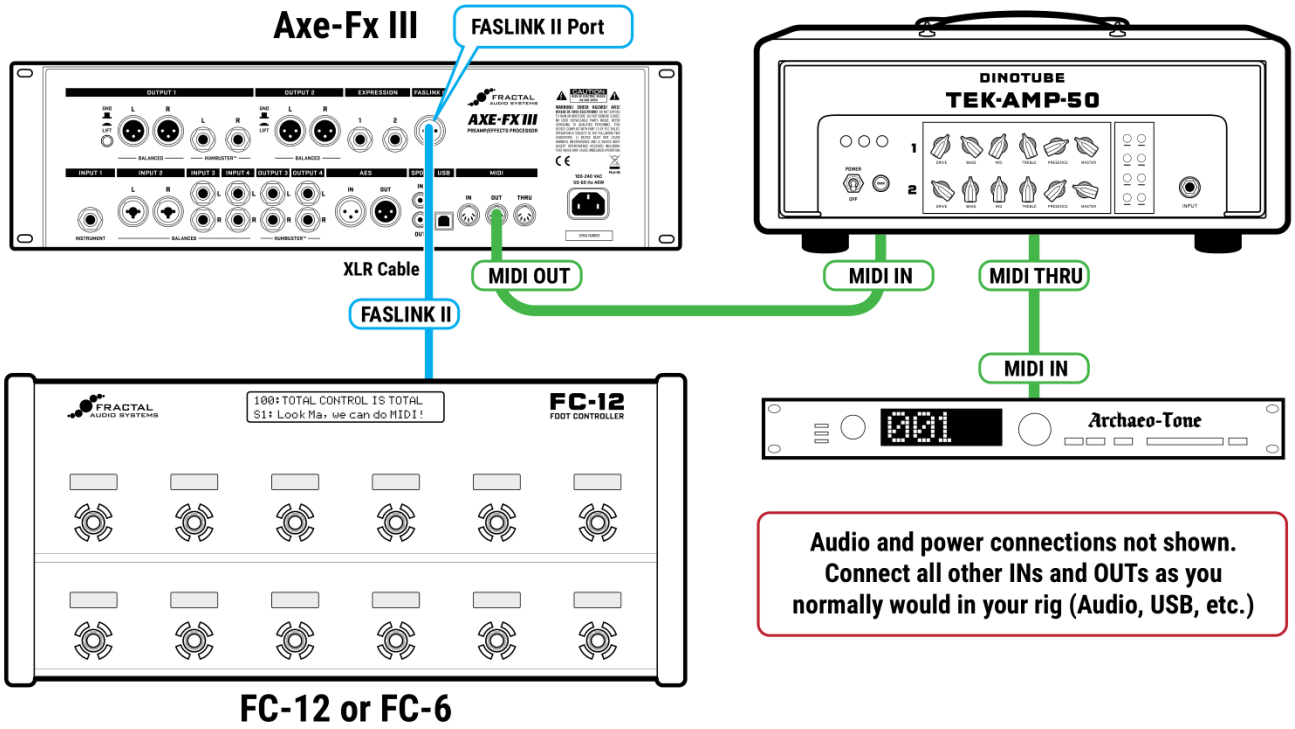
Ein Hinweis zu Pedalen und Schaltern: Angeschlossene Expression-Pedale und Schalter werden NICHT gespiegelt, da Pedalbuchsen in Modifikatoren oder Controllerzuweisungen explizit benannt sind. Zum Beispiel kann „External 1“ auf deinem Axe-Fx III auf "FC#1 PEDAL #1" eingestellt sein. Ein Preset mit External 1 reagiert dann NUR auf dieses spezielle Pedal und nicht auf die Pedal-1-Buchse bei einem gespiegelten FC. Glücklicherweise können verschiedene Presets, Effekte oder Parameter nach Belieben individuellen Pedal- oder Schalterbuchsen zugewiesen werden, so dass du in einem Song ein Wah bedienen kannst, während in einem anderen Song dein Techniker das für dich hinter der Bühne macht, während du an Drahtseilen durch die Luft schwebst.

Jede Einheit kann jede andere Einheit spiegeln, also achte darauf, dass du keine wechselseitige Spiegelung (1 spiegelt 2 und 2 spiegelt 1) erstellst. Dies würde dazu führen, dass eine oder beide FC-Controller sich unvorhersehbar verhalten, bis das Problem behoben ist.

MIDI-Verbindungen

Du hast vielleicht bemerkt, dass der FC kein MIDI-Controller ist. Er verfügt nicht über MIDI-Ports. In Kombination mit dem Axe-Fx III wird er jedoch Teil eines MIDI-Steuerungssystems. Auch ohne FC kann der Axe-Fx III als Herzstück eines MIDI-Rigs agieren, das verschiedene Nachrichten von seinem *MIDI OUT*-Anschluss sendet. Der FC steuert den Axe-Fx III und dieser sendet MIDI-Befehle. Alle MIDI-Befehle werden vom Axe-Fx III an seinem MIDI OUT-Anschluss erzeugt, nicht am MIDI THRU-Port.

In diesem Diagramm siehst du ein einfaches Rig, in dem der FC und der Axe-Fx III verwendet werden können, um MIDI an einen angeschlossenen Verstärker zu senden, der wiederum auch Nachrichten an einen Prozessor weiterleitet.



Hier wird ein grundlegendes MIDI-Setup über den „Verstärker hinaus auf ein angeschlossenes MIDI-Gerät erweitert. Der FC steuert den Axe-Fx III, welches dann an seinem MIDI OUT-Anschluss Nachrichten erzeugt und sendet.

FAQ: Warum keine MIDI-Ports am FC? Schon früh in der Entwicklung des neuen Fußcontrollers für unseren neuen Flaggschiffprozessor haben wir entschieden, dass der FC „schlank und gemein" sein sollte. Anstatt sich auf den Boden zu hocken, um die Menüs zu durchforsten, würden die FC-Besitzer das Gerät über den Farbbildschirm und die Schnittstelle des Mutterschiffs einrichten und bedienen. Ebenso sollte die gesamte „Schwerarbeit" vom Axe-Fx III übernommen werden, um den Preis des FC zu senken und das „Client-Server"-Konzept der vollständigen Integration zu erweitern. Dies hat gewaltige Vorteile. Hast du zB bemerkt, dass der FC bei Änderungen am Axe-Fx III oder in Axe-Edit sofort automatisch aktualisiert wird? Mit unserem neuen, hocheffizienten FASLINK II-Protokoll war die Entscheidung komplett. MIDI hatte keinen Platz auf dem Boden, und der Axe-Fx III wurde zum MIDI-Master!

4 LAYOUTS UND SCHALTER

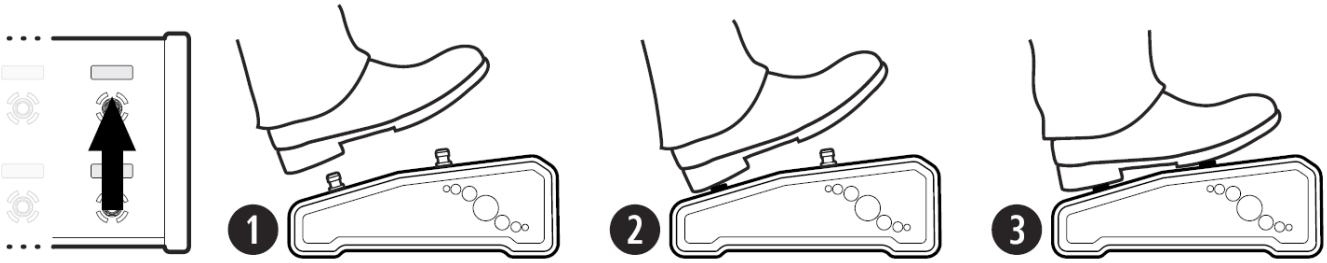
Der FC ist in **Layouts** organisiert. Ein Layout ist ein Satz von bis zu 12 **Fußschalter-Definitionen**, die jeweils eine Funktion für „Tap“ (nur tippen) und eine für „Hold“ (gedrückt lassen) enthalten. Du kannst das Layout schnell und einfach wechseln, um auf verschiedene „Seiten“[1] oder Ebenen der Schalter zuzugreifen. Beispielsweise kann ein Layout verwendet werden, um Presets oder Szenen auszuwählen, während ein anderes Layout den Looper bedient. Jedes Layout kann vollständig an deine Bedürfnisse angepasst werden. Layouts haben sogar eigene Namen, um die Navigation zu erleichtern. Der Axe-Fx III verfügt über acht Layouts.

1 FC-Layouts werden nicht als „Pages“ oder Seiten bezeichnet, um Verwechslungen mit den Menü-Pages des Axe-Fx III zu vermeiden.

Das Master Layout-Menü

Der Wechsel von einem Layout zum anderen ist der Schlüssel zur Vielseitigkeit des FC. Es gibt viele Möglichkeiten, dies zu tun, aber das integrierte **Master Layout-Menü** (kurz „MLM“) wird wahrscheinlich am beliebtesten sein. Das Master Layout-Menü ermöglicht den sofortigen Zugriff auf andere Layouts, eines per Fußschalter.

Um das Master Layout-Menü anzuzeigen, wippe deinen Fuß von der Ferse bis zur Zehe über die beiden rechten Fußschalter des FC, wie in der folgenden Abbildung der „MLM Schalterkombination“ gezeigt.



Die Schaltkombination für das Master Layout-Menü.

Im Master Layout-Menü sind den einzelnen Fußschaltern automatisch verschiedene Layouts zugewiesen. Fußschalter 1 lädt Layout 1, Fußschalter 2 lädt Layout 2 usw. Wenn deine Layouts Namen haben, werden diese in den Mini-Displays angezeigt. Drückst du einen Schalter zur Auswahl eines Layouts, wird dieses sofort geladen. Das aktuell gewählte Layout wird mit einem hellen LED-Ring angezeigt, während andere Optionen gedimmt sind. Zum Verlassen des MLM ohne Änderung des aktuellen Layouts drücke einfach den hellen Schalter für das aktuelle Layout erneut.

Wenn der untere rechte Schalter über eine Tap-Funktion verfügt, wird sie von der MLM Switch Combo nicht aktiviert. Hat der untere rechte Schalter eine Hold-Funktion, kannst du die MLM Schaltkombination trotzdem einfach ausführen, bevor die Hold-Funktion ausgelöst wird. Sollte die Hold-Funktion ausgelöst werden, wird das Master Layout-Menü trotzdem angezeigt. Erfahre mehr unter **Die Regeln der Schaltzeiten** auf S. **12**.

QUICK TIP

Berücksichtige beim Entwerfen eigener Layouts, dass die beste Hold-Funktion für den unteren rechten Schalter wahrscheinlich eine ist, die deinen Sound nicht verändert, wenn du sie versehentlich beim Aktivieren des MLM auslöst. Ein Beispiel ist „Reveal-Hold“ in einigen Standardlayouts.

QUICK TIP

Ein Layout kann auch Tap- oder Hold-Schalter beinhalten, die ohne MLM zu anderen Layouts wechseln. Siehe Abschnitt **5 Fußschalter-Funktionen** ab Seite **23** für mehr Informationen hierzu und zu anderen Schaltfunktionen.

Seiten des Master Layout-Menü beim FC-6

Da es acht Layouts gibt und der FC-6 nur über 6 Fußschalter verfügt, ist hier das Master Layout-Menü in zwei Seiten unterteilt. Führe einfach die „MLM-Schaltkombination“ erneut aus und der FC-6 wechselt zwischen den beiden Seiten des Master Layout-Menüs – oder verwende die MLM-Hilfsfunktion (S. **32**).

Tap- und Hold-Funktionen

Jeder Schalter in jedem Layout kann mit individuellen TAP- und/oder HOLD-Funktionen programmiert werden.

Tap-Funktionen — die im Laufe der Geschichte für Gitarreneffekte und darüber hinaus verwendet wurden – sind optimal für Veränderungen, die ein eng abgestimmtes Timing erfordern. So ist beispielsweise ein auf SELECT SCENE eingestellter Tap-Schalter ideal, um den Klang genau zu Beginn eines Solos zu ändern.

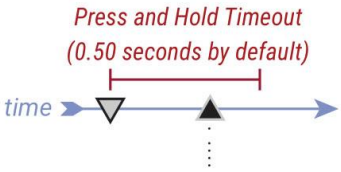
Hold-Funktionen hingegen erfordern „langes Drücken" und werden mit einer kurzen Verzögerung ausgelöst, so dass ihr Timing weniger präzise ist. Hold-Schalter sind ideal für Funktionen wie das Anzeigen des Tuners oder den Zugriff auf ein alternatives Layout wie die Looper Control.

Die Regeln der Schaltzeiten

Timing einer Tap-Funktion bei Tasten ohne Hold-Funktion

Die Tap-Funktion löst in dem Moment aus, wenn der Taster heruntergedrückt wird.

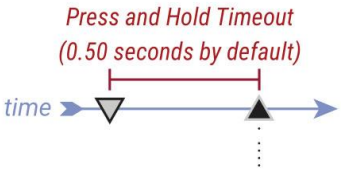
Timing einer Tap-Funktion bei Tasten mit Hold-Funktion



Die Tap-Funktion löst aus, wenn du den Taster loslässt, solange das vor dem Press and Hold Timeout (also schnell genug) passiert.

Andernfalls wird die zugeordnete Hold-Funktion ausgelöst.

Timing bei allen Hold-Funktionen



Wenn du einen Taster gedrückt hältst, wird seine Hold-Funktion ausgelöst, sobald das Press and Hold Timeout abgelaufen ist.

Falls der Schalter eine Tap-Funktion hat, wird diese nicht ausgelöst.

Das Press and Hold Timeout bestimmt somit die Wartezeit für die Hold-Funktion und definiert damit bei Schaltern mit sowohl **Tap**- als auch **Hold**-Funktion den Unterschied zwischen beiden.

QUICK TIP

Wenn du ein straffes Timing bei einem Tap-Schalter mit Hold-Funktion brauchst, tippe und lasse ihn sehr schnell los – sogar einen Sekundenbruchteil früher, da du weißt, dass die Umschaltung beim Loslassen des Tasters stattfindet.

QUICK TIP

Du kannst die Dauer des **Press and Hold Timeout** auf der **Config**-Seite des **FC Controller**-Menüs unter **Setup** ändern. Die Voreinstellung ist 0,5 Sekunden. Wähle einen höheren Wert, wenn du merkst, dass du versehentlich Hold-Funktionen auslöst, wenn du eigentlich die Tap-Funktionen aktivieren willst. Wähle einen niedrigeren Wert, um Hold-Funktionen früher auszulösen.

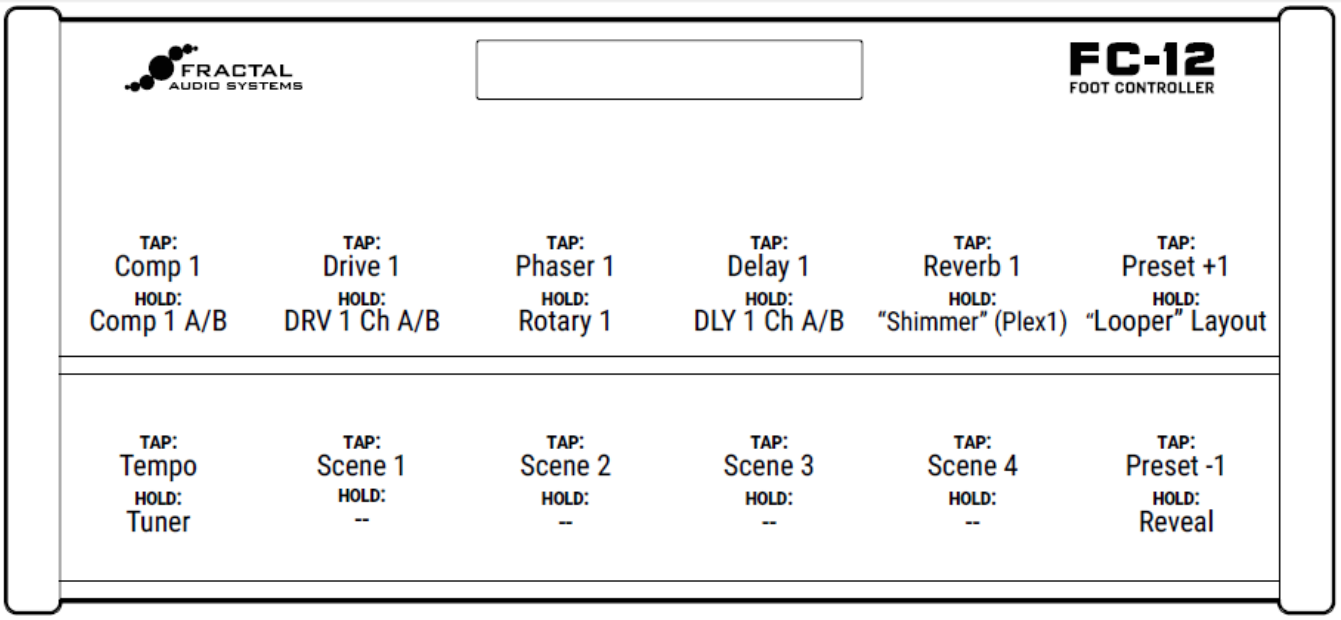
Beschriftungen für Press und Hold

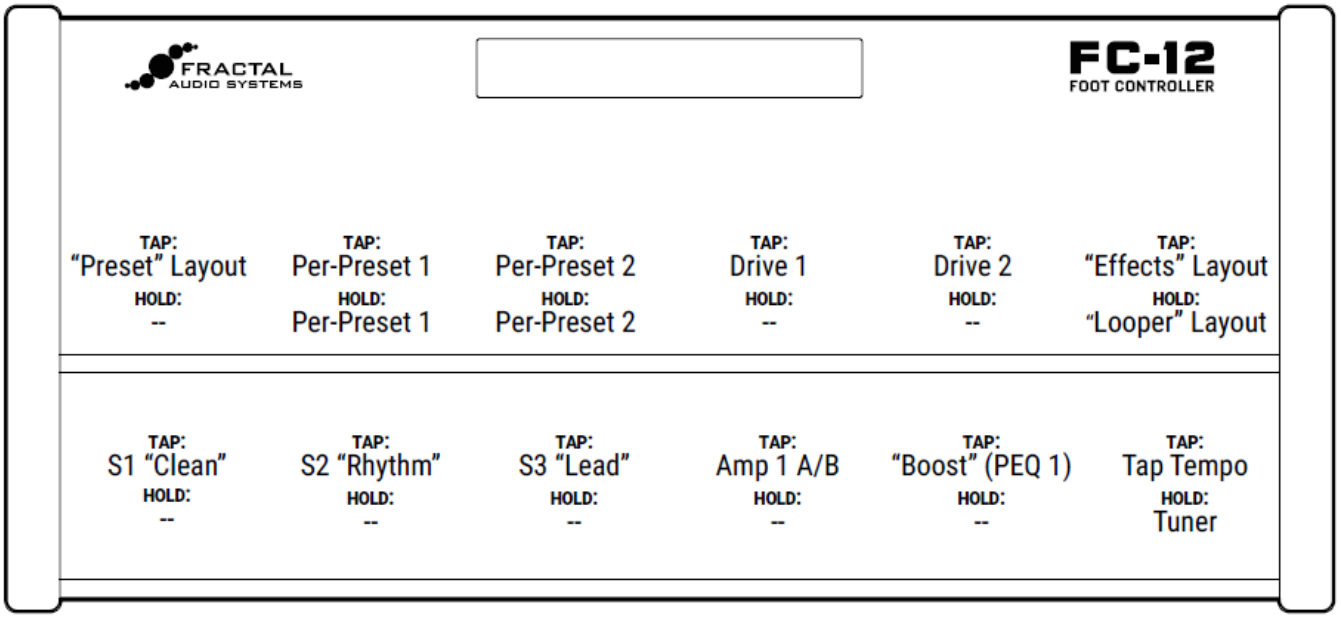
Das Mini-Display für jeden Schalter zeigt normalerweise die Bezeichnung für die Tap-Funktion. Während ein Schalter gedrückt wird – auch bei einem normalen „Tap" – ändert es sich, um die Bezeichnung der Hold-Funktion anzuzeigen, auch wenn du den Schalter nicht so lange drückst, bis seine Hold-Funktion ausgelöst wird! Darüber hinaus kann auch ein spezieller „**Reveal Hold**" Utility-Schalter (siehe S. **31**) verwendet werden, damit alle Mini-Displays die Hold-Funktionen für ihre Schalter dauerhaft anzeigen.

Beispiel-Layouts

Nachfolgend sind zwei exemplarische FC-12-Layouts dargestellt, die jeweils von einem anderen Mitglied des FC-Beta-Testteams erstellt wurden.

Dies sind nur zwei Beispiele für die Arten von Layouts, die mit diesem flexiblen und leistungsstarken System gestaltet werden können.





Voreingestellte Layouts

Die werkseitigen Voreinstellungen für den FC beinhalten verschiedene vordefinierte Layouts: eines für das Auswählen von Presets, eines für Szenenwechsel, eines für den Looper, und so weiter.

Auf den folgenden Seiten werden die werkseitigen Standardlayouts für die FC-6 und FC-12 beschrieben.

Der Axe-Fx III hat so viele Funktionen, und es gibt so viele verschiedene Kategorien von Musikern (Schlafzimmer, kleine, mittlere und große Bühnen, Tourneeprofi, Session-Player, etc.), dass es so etwas wie ein ideales Layout wirklich nicht gibt – keine „One-size-fits-all"- Lösung. Wir haben daher eine Reihe von Layouts bereitgestellt, um die grundlegenden Fähigkeiten des FC zu demonstrieren.

Dies gibt Einsteigern eine einfache Möglichkeit, Presets auszuwählen, Szenen zu wechseln, Effekte umzuschalten, den Looper zu bedienen und mehr. Diejenigen, die Änderungen vornehmen möchten, werden feststellen, dass es sehr einfach ist, den perfekten Custom Controller zu erstellen.

Hier sind ein paar Dinge, die du über die Standardlayouts wissen solltest:

- FC-6 und FC-12 haben unterschiedliche Standardlayouts. Bitte beachte unbedingt die Erläuterungen unter **Konfigurieren des Axe-Fx III** auf S. **5**, insbesondere bei Verwendung eines FC-6.
- Die werkseitigen Standardlayouts sind für *größte* Einfachheit ausgelegt.
- Die Idee war, dass die Layouts fast ohne Erklärung auskommen sollten, so dass jemand, der den FC zum ersten Mal benutzt, seine vielfältigen Möglichkeiten leicht verstehen kann.
- **Das Master Layout-Menü** wird in den meisten Fällen für den Wechsel zwischen den Standardlayouts verwendet (siehe S. **11**).
- Die Standardlayouts haben in der Regel keine Hold-Funktionen, bis auf wenige genannte Ausnahmen.
- Denke daran, dass du jeden Schalter in jedem Layout ändern kannst, um alles zu tun, was du willst. Siehe Abschnitt **5 Fußschalter-Funktionen** ab S. **23** für eine vollständige Anleitung zu allen Funktionen.
- Bevor eines der „Per-Preset"-Layouts funktioniert, musst du deinen Presets entsprechende benutzerdefinierte Schalterdefinitionen hinzufügen. Siehe **Per-Preset-Funktionen** auf S. **34**.
- Zu den Layouts 7 und 8 gibt es einfache Tutorials auf S. **44** und **46**.

FC-6 Standard-Layouts

Die Werks-Layouts für den FC-6 erlauben dir einen schnellen Ritt durch den Axe-Fx III.

1 PRESETS

P3	P4	Bank +1
P1	P2	Bank -1

Layout 1: Presets ist für das Umschalten und Anhören von Presets konzipiert. Es zeigt vier Presets auf einmal an, und Bank + oder - wechselt zu den nächsten oder vorherigen vier. Die Bankgröße (S. **24**) wird beim Laden der FC-6-Standardeinstellungen auf 4 gesetzt.

2 SCENES

S4	S5	S6
S1	S2	S3

Layout 2: Scenes dient zur Auswahl der Scene 1 bis 6.

3 EFFECTS 1 (effect bypass)

Delay 1	Reverb 1	MORE >> (Loads Layout 4)
Comp 1	Drive 1	Chorus 1

Layout 3: Effects 1 ist das erste von zwei Effekt-Layouts zum „Ein-/Ausschalten" von Effekten. Der Fußschalter MORE>> wechselt zu Layout 4 (unten).

4 EFFECTS 2 (effect bypass)

Rotary 1	Plex 1	<< MORE (Loads Layout 3)
PanTrem1	Phaser 1	Flanger 1

Layout 4: Effects 2 ist das zweite Effekt-Layout. Der Fußschalter <<MORE wechselt zu Layout 3 (oben).

5 LOOPER

Reverse	Undo	Half Speed
Record	Play	Once

Layout 5: Looper bietet eine grundlegende Looper-Steuerung.

6 PER-PRESET

PP#4	PP#5	PP#6
PP#1	PP#2	PP#3

Layout 6: Per-Preset demonstriert Per-Preset-„Platzhalter"-Schalter (im Vergleich zu Per-Preset „Overrides"). Du musst Schalterdefinitionen in deinen Presets einrichten, damit dieses Layout funktioniert. Siehe **Per-Preset-Funktionen** auf S. **34** für weitere Informationen zu diesem Thema.

7 PERFORM 1

Preset -1	<EFFECTS> (Loads Layout 8)	Preset +1
S1	S2	S3 HOLD:Reveal

8 PERFORM 2

Chorus 1	<MAIN> (Loads Layout 7)	TAP:Tempo HOLD:Tuner
Drive 1	Delay 1	Reverb 1 HOLD:Reveal

Layouts 7 und 8 sind Beispiele, die im **Kurz-Tutorial für den FC-6** auf S. **44** besprochen werden. Sie stellen eine mögliche Idee für ein einfaches FC-6 Performance Layout dar. Hier ein Überblick: Die Schalter „EFFECTS" und „MAIN" schalten zwischen den Layouts 7 und 8 um. Wenn du den unteren rechten Schalter gedrückt hältst, werden dir alle anderen Hold-Funktionen angezeigt. Die Schalter für das direkte Ein-/Ausschalten von Effekten schalten zwischen den Kanälen A und B um, wenn sie gedrückt und gehalten werden.

FC-12 Standard-Layouts

Die Standardlayouts für den FC-12 veranschaulichen einige der vielen Möglichkeiten zur Steuerung des Axe-Fx III. Für die Verwendung mit diesen Layouts wird die Standardbankgröße von 10 empfohlen.

1 PRESETS

P6	P7	P8	P9	P10	Bank +1
P1	P2	P3	P4	P5	Bank -1

Layout 1: Presets ist für das Umschalten und Anhören von Presets gedacht, mit Schaltern für den Bankwechsel. Die Bankgröße (S. **24**) wird beim Laden der FC-12-Standardeinstellungen auf 10 gesetzt.

2 SCENES

S5	S6	S7	S8	Preset +1	Tap
S1	S2	S3	S4	Preset -1	Tune

Layout 2: Scenes dient zur Auswahl der 8 Scenes, mit Bonus-Schaltern für den Preset-Wechsel sowie für Tap Tempo und Tuner.

3 EFFECTS (effect bypass)

Chorus 1	Pitch 1	Delay 1	MultiDly 1	Plex 1	Reverb 1
Comp 1	TremPan 1	Drive 1	Phaser 1	Flanger 1	Rotary 1

Layout 3: Effects erlaubt dir das Ein- und Ausschalten von zwölf verschiedenen Effekten!

4 CHANNELS

Drive 1 A	Drive 1 B	Drive 1 C	Drive 1 D	Phaser 1A/B	Reverb 1 A/B
Amp 1 A	Amp 1 B	Amp 1 C	Amp 1 D	Delay 1A/B	Drive 2 A/B

Layout 4: Channels ist eine einfache Demo von Kanalumschaltungen für Amp, Drive etc. *(Beachte, dass einige Axe-Fx III-Presets wird keine Kanäle voreingestellt haben.)*

5 LOOPER

--	--	Undo/Erase	Reverse	Half Speed	Looper Bypass
Record	Play	--	Once	Tempo	Tune

Layout 5: Looper bietet alle Steuerelemente für den Looper-Block, sowie Ein- und Ausschalten des Loopers, Tap Tempo und Tuner.

6 PER-PRESET

PP#7	PP#8	PP#9	PP#10	PP#11	PP#12
PP#1	PP#2	PP#3	PP#4	PP#5	PP#6

Layout 6: Per-Preset demonstriert Per-Preset-„Platzhalter"-Schalter (im Vergleich zu Per-Preset-„Overrides"). Du brauchst Schalter-definitionen in deinen Presets für dieses Layout. Siehe **Per-Preset-Funktionen** auf S. **34** für weitere Informationen zu diesem Thema.

7 PERFORM 1

<EFFECTS> (Loads Layout 8)	P1	P2	P3	P4	Preset +4
TAP:Tempo HOLD:Tuner	S1	S2	S3	S4	Preset -4 HOLD:Reveal

8 PERFORM 2

<MAIN> (Loads Layout 7)	Flange 1	Delay 1	Plex 1	Rotary 1	Reverb 1
Comp 1	PanTrem 1	Phaser 1	Drive 1	Chorus 1	Amp 1 A/B HOLD:Reveal

Layouts 7 & 8 sind Beispiele, die im Tutorial auf S. **46** behandelt werden und zeigen eine Idee für ein einfaches FC-12 Performance Layout. Hier ist ein Überblick: Die Schalter „EFFECTS" und „MAIN" schalten zwischen den Layouts 7 und 8 um. Wenn du den unteren rechten Schalter gedrückt hältst, werden alle anderen Hold-Funktionen angezeigt. Alle Effekt-Schalter schalten zwischen den Kanälen A und B hin und her, wenn du sie gedrückt hältst.

Tippe auf die Effekt-Schalter für Bypass. Halte sie gedrückt, um zwischen den Kanälen A und B umzuschalten.

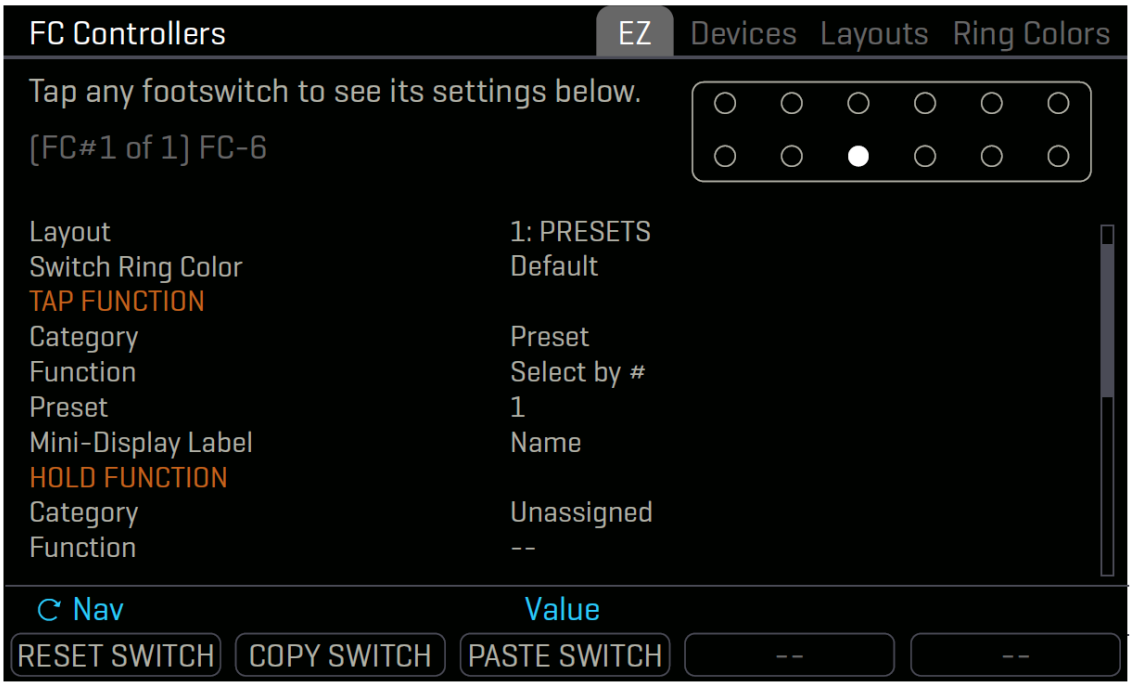
Einfache Bearbeitung („EZ“)

Mit dem FC ist es leicht, jeden Fußschalter in jedem Layout zu ändern, um eine beliebige Funktion zu erfüllen. Am einfachsten geht das mit der „EZ“ Switch Menüseite, wie unten beschrieben.

WICHTIG: Um lästige Bildschirmsprünge und komische Klang-Effekte zu vermeiden, sind alle Fußschalter *deaktiviert*, während du dich auf der EZ-Seite befindest. Zum Testen der geänderten Schalter wechsle zu einer anderen Menüseite oder drücke EXIT.

Zur Verwendung der EZ-Seite:

- Öffne am Axe-Fx III Setup | FC-Controllers und gehe zur Registerkarte „EZ“, wenn sie nicht bereits ausgewählt ist.
- Drücke den Fußschalter, den du bearbeiten willst. Er kann auf jedem angeschlossenen FC-Controller sein.
- Eine Bildschirmgrafik zeigt, welchen Fußschalter du ausgewählt hast.



- Du kannst sowohl die **TAP**- als auch die **HOLD**-Funktion für jeden Schalter bearbeiten.
- Verwende den **A**-Regler oder die **NAV**-Tasten zur Navigation durch die Liste und den **C**- oder **VALUE**-Regler zum Ändern von Einstellungen.
  - Wähle die gewünschte **Kategorie** und die **Funktion**.
  - Stelle beliebige Parameter für die ausgewählte Funktion nach Wunsch ein. Wählst du zB **Category: Preset** und **Function: Select by #**, erscheint ein Parameter "Preset" zur Wahl der gewünschten Preset-Nummer. Siehe Abschnitt **5 Fußschalter-Funktionen** für eine komplette Anleitung zu allen Funktionen und deren Parametern.
  - Du kannst die Ringfarbe auch für einen einzelnen Schalter anpassen und die der Schalter-Kategorie zugewiesenen Standardwerte überschreiben (siehe **Farben der LED-Ringe** auf S. **23**).
  - Du kannst auch aus verschiedenen automatischen „Aufklebern“ für das Mini-Display wählen oder sogar eigenen Text eingeben. Mehr zu den automatischen Labels findest du in Abschnitt **5 Fußschalter-Funktionen**.
- Die EZ-Seite bietet auch Tasten für **RESET** (Löschen mit Bestätigung) und zum Kopieren/Einfügen (**COPY/PASTE**).
- Drücke einen anderen Fußschalter, um fortzufahren, oder drücke **EXIT**, wenn du fertig bist.

Erinnerung: Alle Änderungen im **FC Controllers**-Menü werden sofort wirksam, ohne dass sie gespeichert werden müssen.

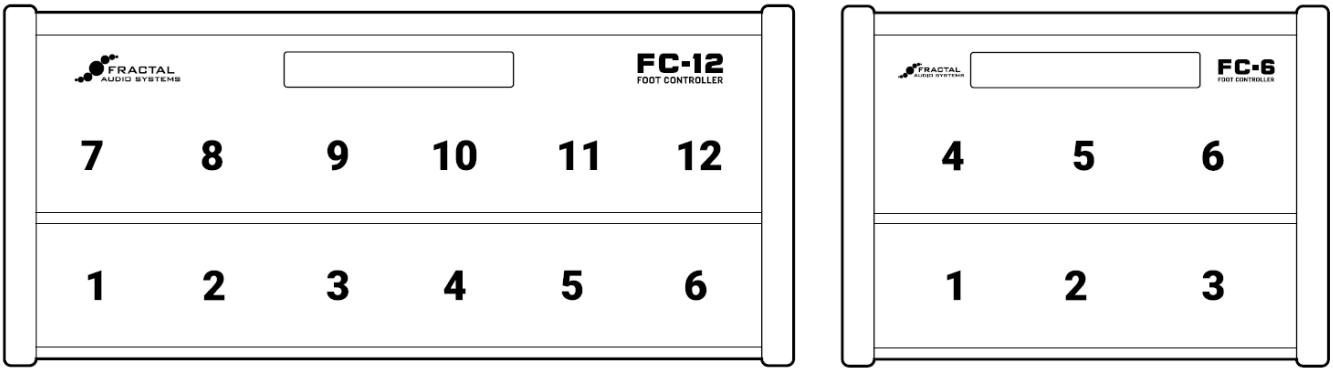
Schalter-„Überlauf“ am FC-12 und FC-6

Jedes Layout enthält 12 Schalterdefinitionen, obwohl der FC-6 nur 6 Schalter hat.

Die 12 Schalter jedes Layouts „fließen“ unterschiedlich am FC-6 und FC-12, wie unten dargestellt.

Schalterdefinitionen über die ersten 6 hinaus sind nur für die Verwendung auf der FC-12 vorgesehen.

Schalter-Definitionen, die nicht auf einen FC passen, haben keinen „Überlauf“ auf ein weiteres verkettetes Gerät, und es ist nicht möglich, einen einzelnen FC-6 auf die andere Hälfte eines Layouts zu „verschieben“.



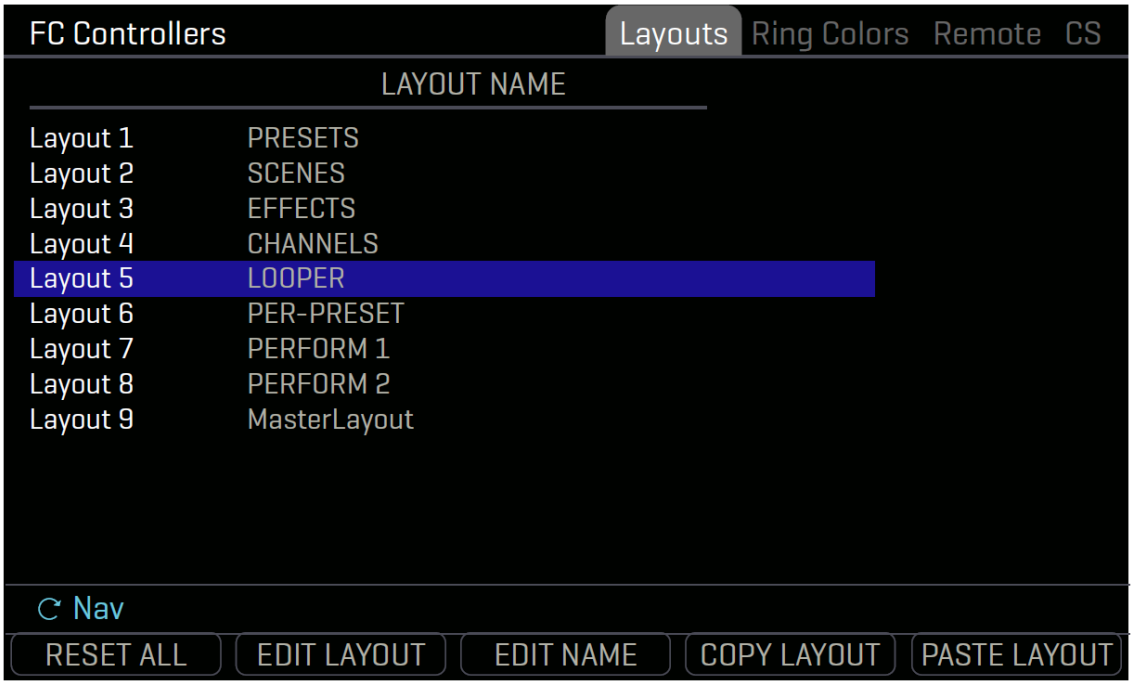
Die 12 Schalter in jedem Layout „fließen“ anders, wenn sie auf eine FC-12 oder FC-6 geladen werden.

Die Liste der Layouts

Die EZ-Bearbeitung ist (du hast es erraten...) einfach, aber der FC bietet auch eine tiefergehende Möglichkeit, Layouts und Schalter manuell zu bearbeiten. Die Seite **Layouts** des **Foot Controllers**-Menüs gibt einen Überblick über 12 Schalter und ermöglicht die weitreichende Bearbeitung einzelner Schalter mit den Einstellungen der EZ-Seite und mehr.

Gehe beim Axe-Fx III zu **Setup | Foot Controllers** und wechsle Menüseite „**Layouts**",

- Verwende den **A**-Regler oder die **NAV**-Tasten zur Auswahl des gewünschten Layouts.



- Die Druck-Schalter bieten zusätzliche Funktionen:
  - **RESET ALL** setzt alle Funktionen für alle Schalter in allen Layouts auf „Unassigned" (nicht zugeordnet) und löscht alle Anpassungen. (Es erscheint eine Abfrage, die mit **ENTER** bestätigt werden muss.)
  - **EDIT NAME** erlaubt das Umbenennen von Layouts (siehe **Layouts benennen** auf S. **22**).
  - **COPY LAYOUT** und **PASTE LAYOUT** bieten einen Weg, um ein Layout an einen anderen Ort zu kopieren.
- Wähle ein beliebiges Layout aus und drücke **ENTER** oder **EDIT LAYOUT** (Druckschalter **B**), um dieses Layout für eine tiefere Bearbeitung zu öffnen.

Nummer 9... Wenn du Layouts ansiehst oder bearbeitest, ist dir vielleicht „Layout 9" in der Liste aufgefallen. Layout 9 ist tatsächlich das **Master Layout-Menü**, mit dem auf andere Layouts zugegriffen werden kann (siehe S. **11**). Bearbeite dieses Layout nur, wenn du genau verstehst, was du tust.

Nachdem du das Master Layout-Menü absichtlich oder versehentlich geändert hast, kannst du es jederzeit leicht auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, ohne etwas anderes zurückzusetzen. Benutze dazu einfach die Schaltfläche „**RESET LAYOUT**" auf der Seite **Edit Layout** (siehe S. **20**). Im Gegensatz zu allen anderen Layouts kehrt #9 zu den Werkseinstellungen zurück, anstatt vollständig gelöscht zu werden.

Wenn du tiefer in die Bedienung des FC einsteigst, wirst du vielleicht die Möglichkeit, das MLM zu modifizieren, sehr nützlich finden, mit Optionen wie „Layout Link" (siehe S. **38**), oder die Möglichkeit, Funktionen auf unbenutzte Schalter hinzuzufügen.

Bearbeiten eines Layouts

Wähle ein beliebiges Layout auf der Seite **Layouts** (siehe S. **19**) und drücke **EDIT LAYOUT** oder **ENTER**, um das ausgewählte Layout zur weiteren Bearbeitung zu öffnen.

Die Ansicht **Edit Layout** umfasst zwei Seiten: eine für die Tap-Funktion und eine für die Hold-Funktion. Jeder zeigt die Kategorie und die Funktion für alle 12 Schalter, sowie Werte für die ersten beiden Parameter der aktuellen Funktion.

- Verwende die Regler **A**, **B**, **C**, **D** und **E** oder die **NAV**-Tasten und das **VALUE**-Rad, um Änderungen vorzunehmen.

Beachte die Menüseiten für Tap und Hold

Edit Layout 1: PRESETS — Tap | Hold

	CATEGORY	FUNCTION	VALUE 1	VALUE 2
1 Tap	Preset	Select in Bank	1	--
2 Tap	Preset	Select in Bank	2	--
3 Tap	Preset	Select in Bank	3	--
4 Tap	Preset	Select in Bank	4	--
5 Tap	Preset	Select in Bank	5	--
6 Tap	Bank	Inc / Dec	-1	Wrap
7 Tap	Preset	Select in Bank	6	--
8 Tap	Preset	Select in Bank	7	--
9 Tap	Prese	Select in Bank	8	--
10 Tap	Preset	Select in Bank	9	--
11 Tap	Preset	Select in Bank	10	--
12 Tap	Bank	Inc / Dec	+1	Wrap
↻ Nav	Category	Function	Value 1	Value 1

RESET LAYOUT | EDIT SWITCH | RESET SWITCH | COPY SWITCH | PASTE SWITCH

- Die Druckknöpfe bieten zusätzliche Funktionen:
  - **RESET LAYOUT** setzt alle Schalter im aktuellen Layout auf „Unassigned“ (nicht zugeordnet) und löscht alle Anpassungen (vorher erscheint eine Abfrage, die mit **ENTER** bestätigt werden muss).
  - **EDIT SWITCH** öffnet einen einzelnen Schalter zur tiefergehenden Bearbeitung.
  - **COPY LAYOUT** und **PASTE LAYOUT** bieten einen Weg zum Kopieren eines Layouts an eine andere Stelle.
- Wähle einen beliebigen Schalter aus und drücke **ENTER** oder **EDIT SWITCH** (Druckknopf **B**), um diesen Schalter zur weiteren Bearbeitung zu öffnen.

Siehe **Abschnitt 5 Fußschalter-Funktionen** für Informationen zu allen Kategorien, Funktionen und Parametern.

Bearbeiten eines Schalters

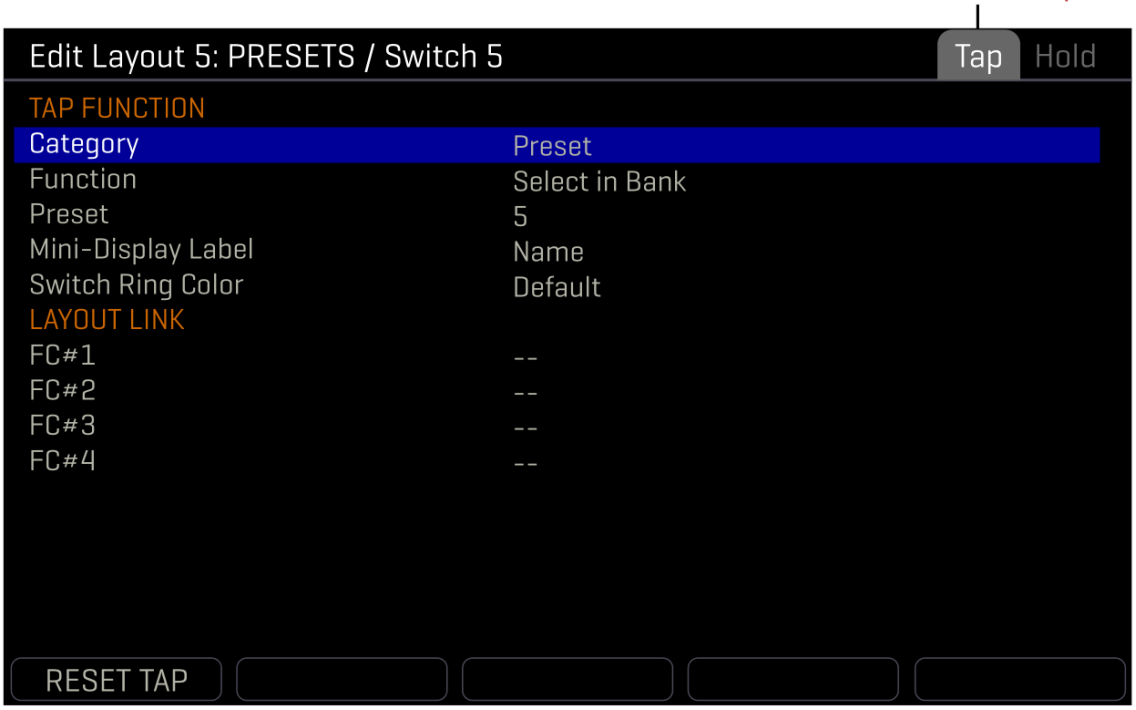
Wähle einen beliebigen Schalter auf der Seite **Edit Layout** (siehe S. **20**) und drücke **EDIT SWITCH** oder **ENTER**, um den ausgewählten Schalter zur weiteren Bearbeitung zu öffnen.

Die Ansicht **Edit Switch** hat zwei Seiten: eine für die Tap-Funktion und eine für die Hold-Funktion.

Jede Seite zeigt die aktuelle **Kategorie** und die **Funktion** für den Schalter sowie alle Parameter für die aktuelle Funktion.

- Verwende die Regler **A**, **B**, **C**, **D** und **E** oder die **NAV**-Tasten und das **VALUE**-Rad, um Änderungen vorzunehmen.
- Auf der **Tap**-Seite kannst du auch die Farbe des Schalterrings für einen einzelnen Schalter (**Switch Ring Color**) ändern und somit die übliche Standardfarbe der Kategorie überschreiben.
- Du kannst auch aus verschiedenen automatischen „Etiketten" (Labels) für das Mini-Display wählen oder sogar eigenen Text eingeben. Einzelheiten zu den verschiedenen Beschriftungs-Möglichkeiten findest du in **Abschnitt 5 Fußschalter-Funktionen**.

Beachte die Menüseiten für Tap und Hold



- Der Abschnitt **LAYOUT LINK** ermöglicht es der Tap- oder Hold-Funktion des Schalters, auch das Layout von bis zu vier angeschlossenen FC-Geräten zu ändern. Für weitere Informationen siehe **Layout-Verknüpfung** auf S. **38**.
- Die **RESET**-Funktion (Drucktaster **A**) löscht die Funktion und alle Anpassungen der aktuellen Seite (vorher erscheint eine Abfrage, die mit **ENTER** bestätigt werden muss).

Siehe **Abschnitt 5 Fußschalter-Funktionen** für Informationen zu allen Kategorien, Funktionen und Parametern.

Layouts benennen

Layoutnamen erscheinen im Master Layout-Menü und können auch auf speziellen Layout-Fußschaltern angezeigt werden. Das Ändern des Namens eines Layouts ist einfach und erfolgt auf die gleiche Art und Weise, wie auch Presets und Scenes benannt werden.

Ein Layout benennen:

- Öffne am Axe-Fx III die „**Layouts**“ Seite des **FC Controllers**-Menüs in **SETUP**.
- Verwende den Drehknopf **A** oder die **NAV**-Tasten zur Auswahl des gewünschten Layouts.
- Drücke **EDIT NAME** (Druckknopf **C**).
- Gebe den gewünschten Namen ein, bis zu 10 Zeichen:
  - Verwende Drehknopf **B** oder die **NAV**-Tasten zum Bewegen des Cursors.
  - Drehknopf **C** wählt Großbuchstaben.
  - Drehknopf **D** wählt Kleinbuchstaben.
  - Drehknopf **E** wählt Ziffern.
  - Das **VALUE**-Rad ermöglicht die Auswahl ALLER Zeichen einschließlich Sonderzeichen und Symbole.
  - Drücke **D** (INSERT) oder **E** (DELETE) zum Einfügen/Löschen von Zeichen.
  - Drücke **ENTER** zur Bestätigung des Namens oder **EXIT** zum Abbrechen.

☞ Erinnerung: Alle Änderungen im Menü **FC Controllers** werden sofort wirksam, ohne dass sie gespeichert werden müssen.

Start-Layouts

Jeder angeschlossene FC Controller hat sein eigenes Standardlayout, das beim Einschalten automatisch geladen wird. Du kannst das Standardlayout wie folgt ändern.

Das Default-Layout einstellen:

- Öffne am Axe-Fx III die Seite „**Devices“** des Menüs **FC Controllers** in **SETUP**.
- Verwende Knopf **C** oder die **NAV**-Tasten und das **VALUE**-Rad zur Auswahl des gewünschten Standard-Layouts.
- Auf dieser Seite kannst du auch das aktuelle Layout für jeden FC-Controller ändern.

Die „**Devices**“-Seite erlaubt auch das Einstellen von Mirroring (siehe **Spiegelung** auf S. **9**).

5 FUßSCHALTER-FUNKTIONEN

Die Funktionen der Fußschalter sind in KATEGORIEN angeordnet, die hier näher erläutert werden.

Um Funktionen zuzuweisen, verwende die EZ-Seite (siehe S. **17**) oder die Seiten **Edit Layout** und **Edit Switch** (siehe S. **19**). Wähle eine Kategorie und eine Funktion aus und lege dann die Werte aller Parameter für diese Funktion fest.

Farben der LED-Ringe

Jede Fußschalterkategorie hat ihre eigene Standardfarbe, die beim Zuweisen des Schalters automatisch zugewiesen wird. Du kannst die Farben der Kategorie über eine Liste im Menü Config ändern:

Ändern einer Kategorie-Farbe:

- Öffne am Axe-Fx III das Menü **Setup | FC Controllers** und gehe zur Seite „**Ring Colors**“.
- Gehe mit den **NAV**-Tasten zur gewünschten Kategorie und wähle mit dem **VALUE**-Rad die gewünschte Farbe aus der Liste.

Du kannst auch die Farbe für einen einzelnen Schalter festlegen:

Ändern einer Schalter-Farbe:

- Suche den Schalter mit Hilfe der EZ-Seite (siehe S. **17**) oder der Seiten **Edit Layout** bzw. **Edit Switch** (siehe S. **19**).
- Setze die „**Switch Ring Color**“ auf den gewünschten Wert.

Die LED-Ringfarbe für Per-Preset-Schalter wird IMMER durch die Einstellungen im Preset bestimmt. Die Per-Preset-Farben können nicht über das **FC-Controllers**-Menü geändert werden (siehe S. **34**).

Die „Unassigned“-Funktion

Um die Tap- oder die Hold-Funktion eines beliebigen Schalters so einzustellen, dass er nichts tut, ändere die **Category** auf „**Unassigned**“ (nicht zugewiesen).

Bank-Funktionen

Standardfarbe: Orange

Der FC enthält mehrere Funktionen zum Umschalten von Bänken. Zunächst zum Begriff Bank: Eine „Bank" auf dem FC-Controller ist nicht dasselbe wie die „Bank" auf dem Axe-Fx III. Beim FC ist eine Bank einfach eine Unterteilung der Gesamtzahl der Presets. Sie wird spontan erstellt, so dass dynamische „**Preset within Bank**"-Schalter (Preset innerhalb einer Bank, siehe S. **26**) auf jedes Preset zugreifen können, ohne dass Hunderte von einzelnen Schaltern programmiert werden müssen.

Bank Size

Die Bankgröße **Bank Size** gibt an, wie viele Presets in jeder Bank vorhanden sind. Diese Zahl sollte in der Regel mit der Anzahl Schalter in deinem Layout übereinstimmen, denen die Funktion „Preset within Bank" zugewiesen ist. (Das werkseitige Standard-Layout 1 ist ein Beispiel.) Du kannst die Einstellung der Bankgröße auf der Seite **Setup | Foot Controllers | Config** ändern.

BEISPIEL: Die folgenden Tabellen veranschaulichen, wie ein Listenauszug von 15 Presets mit einer Bankgröße von 3 oder 5 aufgeteilt wird. Beide Spalten zeigen die gleiche Liste von Presets, *gruppieren* sich aber bei Änderungen der Bankgröße unterschiedlich (hier mit grauen und weißen Bändern). Du kannst die Bankgröße auf eine beliebige Zahl zwischen 1 und 12 einstellen. Denke daran, dass bei jeder Änderung von **Bank Size** die *Anzahl* der Bänke sich ändert und die Presets in jeder nummerierten Bank sich in eine andere Bank verschieben können.

BANK SIZE 3

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

BANK SIZE 5

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

Bank: Select

Die Bank Select-Funktion erzeugt einen Fußschalter, der „fest verdrahtet" eine bestimmte Bank-Nummer anspricht. So zB ein Schalter, der Bank 1 wählt, oder Bank 24.

Bank – Bestimmt die gewünschte Bank-Nummer.

Preset Load – Legt fest, welches Preset (wenn überhaupt) beim Auswählen der angegebenen Bank geladen wird:

- **None**: Kein Preset der neuen Bank wird geladen, bis du selbst eins auswählst.
- **First**: Das erste Preset der neuen Bank wird automatisch geladen.
- **Current**: Der momentan aktive „Preset in Bank"-Schalter bleibt aktiv. Hast du zB „P2" in der alten Bank gewählt, dann wird bei der Wahl der Bank das Preset „P2" der neuen Bank geladen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn die neue Bank geladen ist, ansonsten gedimmt.

Bank: Toggle

Mit den „Toggle"-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Bank und **Secondary Bank** – Legen die beiden Bänke anhand ihrer Nummern fest.

Preset Load – Legt fest, welches Preset (wenn überhaupt) beim Auswählen der angegebenen Bank geladen wird:

- **None**: Kein Preset der neuen Bank wird geladen, bis du selbst eins auswählst.
- **First**: Das erste Preset der neuen Bank wird automatisch geladen.
- **Current**: Der momentan aktive „Preset in Bank"-Schalter bleibt aktiv. Hast du zB „P2" in der alten Bank gewählt, dann wird bei der Wahl der Bank das Preset „P2" der neuen Bank geladen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell für die primäre Bank, ist gedimmt für die sekundäre, und aus für „keine der beiden".

Bank: Inkrement / Dekrement („Inc / Dec")

Mit den „Rauf/Runter-Funktionen" Inc/Dec kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um zB einen Schalter zu erstellen, der zur nächsten Bank geht, wähle +1. Für einen Schalter, der zur vorherigen Bank geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob am Ende der Liste eine weitere Erhöhung wieder zum Beginn springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen die niedrigste und höchste Bank fest, auf die mit diesem Schalter zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Bänke/Presets beschränken. Wenn du Schalter für „Rauf" und „Runter" verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.

Preset Load – Legt fest, welches Preset (wenn überhaupt) beim Auswählen der angegebenen Bank geladen wird:

- **None**: Kein Preset der neuen Bank wird geladen, bis du selbst eins auswählst.
- **First**: Das erste Preset der neuen Bank wird automatisch geladen.
- **Current**: Der momentan aktive „Preset in Bank"-Schalter bleibt aktiv. Hast du zB „P2" in der alten Bank gewählt, dann wird bei der Wahl der Bank das Preset „P2" der neuen Bank geladen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Schalter aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Bank-Funktionen

Die folgenden Optionen für Mini-Display-Beschriftungen sind für die verschiedenen Bank-Funktionen verfügbar.

Number – Zeigt die Nummer Bank.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

Both – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Nummern an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, zB **[B000] B001** oder **B000 [B001]** oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **B000/B001**.

Destination – Zeigt die „Ziel"-Bank-Nummer, die geladen wird, wenn der Schalter aktiviert wird.

Action – Zeigt die Aktion des Schalters und die Schrittweite, zB **Bank +1**.

Preset-Funktionen

Standardfarbe: Grün

Preset: Select by Number

Erzeugt einen Fußschalter, der „fest verdrahtet“ ein bestimmtes Preset aufruft.
So zB ein Schalter, der Preset 1 aufruft, oder Preset 442.

Preset – Bestimmt das gewünschte Preset anhand seiner Nummer am Axe-Fx III.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn das Ziel-Preset geladen ist, ansonsten gedimmt.

Preset: Select in Bank

Erstellt einen Fußschalter, der dynamisch auf ein Preset innerhalb einer Bank abgebildet wird (siehe S. **24**). Die Verwendung eines **Select in Bank**-Schalters zusammen mit **Bank Up** und **Bank Down** bildet die Art und Weise nach, wie andere Produkte von Fractal Audio bei minimaler Programmierung Zugriff auf Hunderte von Presets bieten.

Preset – Bestimmt das gewünschte Preset anhand seiner Nummer innerhalb der Bank. Diese Zahl kann nicht höher sein als die global eingestellte Bankgröße (Bank Size, siehe S. **24**).

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn das Ziel-Preset geladen ist, ansonsten gedimmt.

Preset: Toggle by Number

Mit den „Toggle“-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Preset und **Secondary Preset** – Legen die beiden Presets anhand ihrer Nummern fest.

Der **LED-Ring** leuchtet hell für das primäre Preset, ist gedimmt für das sekundäre, und aus für „keins der beiden“.

Preset: Toggle in Bank

Mit den „Toggle“-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Preset und **Secondary Preset** – Legen die beiden Presets anhand ihrer Position in der Bank fest.

Der **LED-Ring** leuchtet hell für das primäre Preset, ist gedimmt für das sekundäre, und aus für „keins der beiden“.

Preset: Inkrement / Dekrement („Inc / Dec“)

Mit den „Rauf/Runter-Funktionen“ Inc/Dec kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um zB einen Schalter zu erstellen, der zum nächsten Preset geht, wähle +1. Für einen Schalter, der zum vorherigen Preset geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob am Ende der Liste eine weitere Erhöhung wieder zum Beginn springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen das niedrigste und höchste Preset fest, auf das mit diesem Schalter zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Presets beschränken. Wenn du Schalter für „Rauf“ und „Runter“ verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Schalter aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Preset-Funktionen

Die folgenden Optionen für Mini-Display-Beschriftungen sind für die verschiedenen Preset-Funktionen verfügbar.

Name – Zeigt den Namen (bis zu 10 Zeichen) des Ziel-Presets.

Number – Zeigt die Nummer des Ziel-Presets.

P# – Zeigt die Position des Ziel-Presets innerhalb einer Bank (zB **P1** oder **P2**).

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

Both # – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Preset-Nummern an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, zB **[P000] P001**, oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **P000/P001**.

Both P# – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Positionen der Presets innerhalb der Bank an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, zB **[P1] P2**, oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **P1/P2**.

Destination Name – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen den Namen (bis zu 10 Zeichen) des Presets, welches beim Aktivieren des Schalters geladen wird.

Destination Number – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen die Nummer des Presets, welches beim Aktivieren des Schalters geladen wird.

Action – Zeigt für die Increment/Decrement-Funktionen die Aktion des Schalters und die Schrittweite, zB **Preset +1**.

Benutzerdefiniertes Mapping von Presets und Scenes

Alle Preset-Funktionen des FC übernehmen die Einstellungen für PC Mapping im Axe-Fx III. Wenn PC Mapping eingeschaltet ist (siehe unten), entsprechen die ersten 127 Preset-Nummern auf dem FC-Controller den Einträgen der Custom Mapping Liste im Axe-Fx III. Dies gilt für ALLE FC Preset-Funktionen, sei es nach Nummer oder nach Position innerhalb einer Bank.

FC-Presets über #127 werden wie gewohnt behandelt, wenn „PC-Mapping“ eingeschaltet ist.

FAQ: **Was ist PC Mapping?**

Der Axe-Fx III hat ein Feature namens „PC Mapping“. Mit dieser Option kann jede eingehende MIDI-Program-Change-Nachricht einem benutzerdefinierten Preset zugeordnet werden, und optional einer bestimmten Scene in diesem Preset. Normalerweise ist die Zuordnung – das Mapping – „1:1“. So lädt zB MIDI Program Change 1 („PC 1“) das **Preset 1 im Axe-Fx III, mit seiner Standard-Scene** („**as saved**“). Mit aktiviertem PC Mapping könnte aber PC 1 stattdessen **Preset 2, Scene 3** laden (oder was auch immer du in der Zuordnungstabelle eingestellt hast).

Der Parameter „PC Mapping“ ist der „Hauptschalter“ für die Zuordnung. Er ist standardmäßig ausgeschaltet, d.h. die Zuordnungstabelle wird ignoriert. Sobald du ihn einschaltest, werden eingehende MIDI-Befehle anhand der Tabelle „umgemappt“. PC-Mapping ist am Axe-Fx III auf der Registerkarte **General** von **Setup | MIDI/Remote** zu finden. Die Zuordnungsstabelle ist auf der Registerkarte rechts daneben unter „Mapping“.

In Verbindung mit den „Preset in Bank“-Schaltern des FC ist diese Option eine gute Möglichkeit, ein Set zu organisieren. Betrachte jede Bank als einen Song und arrangiere die Presets in der benötigten Reihenfolge.

Scene-Funktionen

Standardfarbe: Rot

Scene: Select

Erzeugt einen Fußschalter, der „fest verdrahtet“ eine bestimmte Scene aufruft.
So zB ein Schalter, der Scene 1 aufruft, oder Scene 7.

Scene – Bestimmt die gewünschte Scene anhand ihrer Nummer.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn die Ziel-Scene aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Scene: Toggle

Mit den „Toggle“-Umschaltfunktionen kannst du zwischen zwei vorbestimmten Einträgen hin und her wechseln.

Primary Scene und **Secondary Scene** — Legen die beiden Scenes anhand ihrer Nummern fest.

Der **LED-Ring** leuchtet hell für die primäre Scene, ist gedimmt für die sekundäre, und aus für „keine der beiden“.

Scene: Inkrement / Dekrement („Inc / Dec“)

Mit den „Rauf/Runter-Funktionen“ Inc/Dec kannst du auf- oder abwärts durch eine Liste blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Um zB einen Schalter zu erstellen, der zur nächsten Scene geht, wähle +1. Für einen Schalter, der zur vorherigen Scene geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Liste fest, also ob die Liste nach 8 auf 1 umspringt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen die niedrigste und höchste Scene fest, auf die mit diesem Schalter zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Scenes beschränken. Wenn du Schalter für „Rauf“ und „Runter“ verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Schalter aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Scene-Funktionen

Die folgenden Optionen für Mini-Display-Beschriftungen sind für die verschiedenen Scene-Funktionen verfügbar.

Name – Zeigt den Namen (bis zu 10 Zeichen) der Ziel-Scene.

Number – Zeigt die Nummer der Ziel-Scene.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

Both # – Zeigt für die Umschaltfunktion beide Scene-Nummern an, mit Klammern um die gerade ausgewählte, zB **Scene [1]2** oder **Scene 1[2]** oder ohne Klammern, wenn keine der beiden aktiv ist: **Scene 1/2**.

Destination Name – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen den Namen (bis zu 10 Zeichen) der Scene, welche beim Aktivieren des Schalters geladen wird.

Destination Number – Zeigt für Toggle- oder Inc/Dec-Funktionen die Nummer der Scene, welche beim Aktivieren des Schalters geladen wird.

Action – Zeigt für die Increment/Decrement-Funktionen die Aktion des Schalters und die Schrittweite, zB **Scene +1**.

Effekt-Funktionen

Standardfarbe: Zyan

Effect: Bypass

Dies ist der „Instant Access Switch“ – Effekt an, Effekt aus.

Effect – Wählt den zu steuernden Effekt.

Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der Effekt aktiviert ist, wird gedimmt, wenn er umgangen wird (auf „Bypass“ steht), und ist AUS, wenn der dem Schalter zugewiesene Effekt nicht im aktuellen Preset enthalten ist.

Effect: Channel Select

Dies ist ein Fußschalter, der einen bestimmten Effektblock auf einen bestimmten Kanal ändert.

Effect – Wählt den Effekt, den der Schalter steuern soll.

Channel Select – Bestimmt den gewünschten Kanal: A, B, C oder D (und E, F für den Multiplexer).

Smart Bypass – Dieser Parameter ist einzigartig effektiv. Standardmäßig ist er ausgeschaltet. Wenn du ihn einschaltest, wird der Effekt beim Umschalten des Kanals aktiviert oder deaktiviert. Aktivieren von **Channel Select** für einen bereits aktiven Effekt wird den Effekt ausschalten. Aktivieren von **Channel Select** für einen ausgeschalteten Effekt wird den Effekt einschalten. Diese leistungsstarke Funktion ermöglicht es dir, separate Schalter für verschiedene Kanäle einzurichten, ohne einen separaten „Bypass“-Schalter zu benötigen. Im Vergleich dazu erfordert die Verwendung separater Schalter für Effekt an/aus und Kanalwahl zwei oder mehr Fußtritte anstelle von einem, um zwischen den verschiedenen Soundoptionen zu wechseln.

Du kannst diese Option im Standard-Layout „Channels“ des FC-12 ausprobieren, wo sie bei den Drive 1 Kanalwahlschaltern verwendet wird.

Der LED-Ring leuchtet hell, wenn der Ziel-Kanal aktiv ist, wird gedimmt, wenn ein anderer Kanal aktiv ist, und ist AUS, wenn der dem Schalter zugewiesene Effekt nicht im aktuellen Preset enthalten ist.

Effect: Channel Toggle

Mit den „Toggle“-Umschaltfunktionen kannst du für einen bestimmten Effektblock zwischen zwei Kanälen hin und her wechseln. Der **Effect**-Parameter wählt den Effekt, und **Primacy Channel** sowie **Secondary Channel** wählen die Kanäle.

Der **LED-Ring** leuchtet hell für den primären Kanal, ist gedimmt für den sekundären, und ist AUS, wenn der dem Schalter zugewiesene Effekt nicht im aktuellen Preset enthalten ist.

Effect: Channel Increment/Decrement

Mit den „Rauf/Runter-Funktionen“ Inc/Dec kannst du auf- oder abwärts durch eine Reihe von Kanälen blättern.

Increment/Decrement – Bezeichnet die Schrittweite nach oben oder unten. Für einen Schalter, der zum nächsten Kanal geht, wähle +1. Für einen Schalter, der zum vorherigen Kanal geht, wähle -1.

Wrap – Legt den Überlauf am Anfang oder Ende der Reihe fest, ob also eine weitere Erhöhung beim letzten Kanal wieder zum ersten springt und umgekehrt.

Lower Limit, Upper Limit – Diese legen den niedrigsten und höchsten Kanal fest, auf den mit diesem Schalter zugegriffen werden kann. So kannst du den Zugriff auf bestimmte Kanäle beschränken. Wenn du Schalter für „Kanal Rauf“ und „Kanal Runter“ verwendest, willst du wahrscheinlich die gleichen Grenzwerte für beide einstellen.

Der **LED-Ring** leuchtet hell, wenn der Schalter aktiv ist, ansonsten gedimmt.

Mini-Display-Optionen für Effekt-Funktionen

Die folgenden Optionen für Mini-Display-Beschriftungen sind für die verschiedenen Scene-Funktionen verfügbar.

Long Name – Zeigt für den angegebenen Effekt eine 10 Zeichen lange Bezeichnung und die Nummer der Instanz an.

Short Name – Zeigt für den Effekt eine auf 3 Zeichen gekürzte Bezeichnung und die Nummer der Instanz an.

Short Name +Channel – Zeigt die 3 Zeichen kurze Bezeichnung, die Instanz-Nummer und den Kanal an.

Long Name +Channel – Zeigt die 10 Zeichen lange Bezeichnung, die Instanz-Nummer und den Kanal an.

HINWEIS: Diese Option wird angeboten, obwohl die langen Namen bestimmter Effekte zu lang sind, um die Instanznummer und/oder den Kanal anzeigen zu können. Für diese Effekte (z.B. "Megatap") kann „Short Name + Channel“ eine bessere Wahl sein.

Both Channels – Zeigt für die Umschaltfunktion die Abkürzung mit 3 Buchstaben, die Instanznummer und beide Kanäle mit Klammern um den aktuell ausgewählten, zB **DRV1$^{C}_{h}$[A] B** oder **DRV1 $^{C}_{h}$ A [B]** oder ohne Klammern, falls aktuell keiner der beiden Kanäle aktiv ist: **DRV1 $^{C}_{h}$ A/B**.

Destination Channel – Zeigt für Toggle- und Inc/Dec-Funktionen die 3 Zeichen kurze Effekt-Bezeichnung an, die Instanznummer und den Kanal, auf den der Schalter eingestellt ist.

Action – Zeigt für die Increment/Decrement-Funktionen die Aktion des Schalters und die Schrittweite an, zB **DRV1$^{C}_{h}$+1**.

Custom – Zeigt deinen individuellen Text, den du im Feld **Custom Label** eingeben kannst.

Hilfs-Funktionen

Standardfarbe: Blau

Utility: Tuner

Aktiviert den Tuner. Das Stimmgerät wird sowohl auf dem Axe-Fx III als auch auf dem FC-Controller angezeigt. Um den Tuner zu deaktivieren, betätige den Schalter erneut. Ein Wechsel des Layouts deaktiviert auch den Tuner.

Der LED-Ring ist hell, während der Tuner aktiviert ist, und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion („Tuner“) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

Utility: Tap Tempo

Dieser Fußschalter erfüllt die gleiche Funktion wie die Tempo-Taste auf der Frontplatte des Axe-Fx III. HINWEIS: Standardmäßig wird das Tempo über den Durchschnitt von 10 * Drücken der Taste ermittelt, aber du kannst auch nur zwei * Drücken verwenden, indem du die Option in **SETUP: Global: Config: Tap Tempo** entsprechend änderst.

Der Tap-Tempo-Schalter ist insofern einzigartig, als er das Timing basierend auf dem Runterdrücken des Tasters registriert, auch wenn dem gleichen Fußschalter eine Hold-Funktion zugeordnet ist.

Der LED-Ring blinkt im aktuellen Tempo.

Das Mini-Display kann die Funktion („Tap Tempo“) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

Utility: Amp Level and Save

WICHTIG! Alle ungespeicherten Änderungen wie geänderte Effekt-Parameter oder Bypass-Stati werden beim Auslösen von **Set Amp Volume and Save** gespeichert!

Diese Funktion ähnelt derjenigen im MIDI Remote Menü des Axe-Fx III. Es bietet eine bequeme Möglichkeit, den Pegel der Amp-Blöcke im aktuellen Preset dauerhaft zu erhöhen oder zu verringern. Jedes Mal, wenn der Schalter aktiviert wird, wird der Pegel des aktuellen Kanals für die angegebenen Verstärkerblöcke um einen bestimmten Betrag erhöht oder verringert und das Preset gespeichert.

Target Amp Block(s) – Legt fest, ob Amp 1, Amp 2 oder beide Amp-Blöcke eingestellt werden sollen.

Increment/Decrement – Bestimmt den Betrag der Änderung von -2 dB bis +2 dB ein.

Der LED-Ring ist hell, während der Schalter aktiv ist und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display kann die Funktion („Amp # +1dB“) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

Utility: Reveal Hold

Wenn diese Funktion aktiv ist, zeigen die Mini-LCDs aller Fußschalter anstelle der Tap-Funktionen ihre Hold-Funktionen an. Denke daran, dass du auch die Hold-Funktion für jeden Schalter sehen kannst, indem du ihn einfach drückst, aber mit dieser Reveal-Funktion kannst du den gesamten Controller auf einen Blick offenlegen, ohne das Risiko einer versehentlichen Betätigung einzugehen.

Das Mini-Display kann die Funktion („Hold Funcs“) oder eine Bezeichnung deiner Wahl anzeigen.

Der LED-Ring ist hell, während der Schalter aktiv ist und ansonsten gedimmt.

HINWEIS: Reveal Hold ist einzigartig, da es als Hold-Funktion funktioniert, unabhängig davon, ob du es Tap oder Hold zuweist. Du solltest es daher NICHT als Tap-Funktion zuweisen, um Nebeneffekte mit anderen Hold-Funktionen zu vermeiden.

Layout-Funktionen

Standardfarbe: Gelb

Layout: Select

Erzeugt einen Fußschalter, der „fest verdrahtet“ ein bestimmtes Layout aufruft.
So zB ein Schalter, der Layout 2 aufruft, oder Layout 7.

Layout — Bestimmt das gewünschte Layout anhand seiner Nummer.

Der LED-Ring ist hell, wenn das eingestellte Layout gerade aktiv ist, und ansonsten gedimmt.

Das Mini-Display zeigt entweder den **Layout Name** (zB **PRESET**) oder seine **Number** (zB **Layout 1**).

Layout: Master Layout

Erzeugt einen Fußschalter, der „fest verdrahtet“ das Master Layout-Menü anzeigt, ohne dafür die „Master Layout Schaltkombination” zu benötigen. Siehe **Das Master Layout-Menü** auf S. **11** für weitere Informationen.

FAQ: Warum nicht einfach die „Master Layout-Schaltkombi" verwenden? Mittlerweile bist du mit der speziellen Fußschalterkombination zur Anzeige des Master Layout-Menü vertraut (falls nicht, siehe S. **11**). Vielleicht fragst du dich, warum es auch eine Funktion geben sollte, um es anzuzeigen? Die Antwort liegt in einer erweiterten Option, mit der du die „MLM Schaltkombination“ deaktivieren kannst. Es gibt mehrere Gründe, warum du dies vielleicht tun willst:

1) Um zu vermeiden, dass du versehentlich mit ungenauem Treten (oder einfach nur mit großen Schuhen) in das Master Layout-Menü gelangst.

2) Um zu gewährleisten, dass der untere rechte Fußschalter seine Tap-Funktion beim Runterdrücken und nicht erst beim Loslassen auslöst.

Wenn du dich in einer der oben genannten Gruppen befindest, aber trotzdem Zugriff auf das Master Layout-Menü wünschst, kann ein spezieller Schalter die benötigte Lösung sein. Weise einfach einem Schalter die „**Layout: Master Layout**“-Funktion wie oben beschrieben zu.

Ein weiterer Grund, das MLM zu deaktivieren, könnte sein, dass du eine Möglichkeit zur Verwendung des FC eingerichtet hast, die das Master Layout-Menü überhaupt nicht benötigt. Einige Setups verwenden vielleicht nur ein Layout. Andere könnten „**Layout: Select**“-Schalter für Layout-Wechsel nach dem Motto „Hin und Zurück“ oder „Einmal im Kreis herum“ verwenden, ohne wahlfreien Zugriff auf alle Layouts zu brauchen.

Wenn du das Master Layout-Menü deaktivierst, bleibt es auch als „Layout 9“ für andere Zwecke frei.

Diese Option für „Expertenbenutzer“ findest du auf der Seite **Config** im Menü **FC Controller** (siehe S. **41**).

QUICK TIP

Die Funktion **Layout: Master Layout** kann auch verwendet werden, um die Seite des Master Layout-Menüs am FC-6 zu ändern (siehe S. **11** für weitere Informationen über den FC-6 MLM „Seitenwechsel“).

Looper-Funktionen

Standardfarbe: je Schalter

Die Looper-Funktionen werden verwendet, um den Looper-Block des Axe-Fx III zu bedienen. Dieser muss im Preset vorhanden sein, damit diese Schalter irgendetwas tun können. Looper-Fußschalter funktionieren genau wie die Bedienelemente des Loopers an der Frontseite des Axe-Fx III, mit den gleichen interaktiven Funktionen.

Weitere Informationen zum Looper-Block findest du in der Bedienungsanleitung des Axe-Fx III.

Looperfunktionen haben keine konfigurierbaren Parameter im FC. Ihre Mini-Display-Anzeige und Ringfarben sind automatisch. Dennoch kannst du wie bei anderen Schaltern einen benutzerdefinierten Mini-Display-Text verwenden und die Standardfarbe ändern.

Record (Rot) Aktiviert die Aufnahmefunktion. Denke daran, dass du konfigurieren kannst, was passiert, wenn du den aktiven Record-Schalter ein zweites Mal drückst. Die Option „Record 2nd Press“ ist im Looper-Block auf der Config-Seite des Edit-Menüs. Wenn verfügbar, erscheint Overdub auch am Record-Fußschalter. Während des Overdubs ändert die Farbe des LED-Rings sich auf Gelb[1].

Play/Stop (Grün)

Once (Blau)

Reverse (Orange)

Undo/Erase (Violett)

Half Speed (Pink)

Denke daran, dass du auch die Funktion **Effect: Bypass** (siehe S. **29**) verwenden kannst, um einen Schalter für Bypass bzw. Aktivieren des Loopers hinzuzufügen.

1 Wenn du nicht die Standardfarbe für den Schalter geändert hast. In diesem Fall verwenden Record und Overdub beide die gleiche Farbe.

QUICK TIP

Für ein möglichst genaues Timing verwende die Looper-Steuerung als Tap-Funktion eines Schalters ohne Hold-Funktion.

Per-Preset-Funktionen

Standardfarbe: Unterschiedlich

FC-Layouts sind global. Das heißt, ihre Funktionen bleiben bei jedem Preset gleich. Das im FC eingebaute System der **Per-Preset-Schalter** bietet zwei verschiedene Möglichkeiten, um Layouts flexibler zu gestalten.

Jedes Preset des Axe-Fx III enthält 24 nummerierte „FC-Schalter-Definitionen".

Bei Methode 1 (unten) **überschreibt** das Preset jeden beliebigen Schalter auf jedem beliebigen Layout mit einer Per-Preset-Schalterdefinition deiner Wahl, an der Stelle deiner Wahl.
(„Ich möchte, dass DIESER Schalter auf DIESEM Layout etwas anderes macht, wenn DIESES Preset geladen wird.")

Bei Methode 2 (nächste Seite) enthält das Layout einen permanenten „**Platzhalter**", der immer eine bestimmte FC-Schalter-Definition (anhand ihrer Nummer) an einer festen Position lädt.
("Ich möchte, dass DIESER Schalter in DIESEM Layout IMMER „Per-Preset X" aus dem aktuell geladenen Preset verwendet.")

Per-Preset Methode 1: Überschreiben

Diese Methode schafft eine klassische „Ausnahme" – sehr nützlich für „den einen Song", der etwas Ungewöhnliches tun muss, wie das Bereitstellen des Looper-Zugriffs anstelle eines bestimmten Effekts oder das Wechseln zu einer Szene, die du normalerweise nicht verwendest.

Eine Überschreibung wird *nicht* in den FC-Optionen eingestellt, sondern im **Preset**. Und so geht es:

1. Lade das gewünschte Preset und navigiere wie folgt zu seinen Per-Preset-Fußschalter-Definitionen:
   - Drücke **HOME**, dann verwende Druckschalter **D**, um das **Controllers**-Menü zu öffnen.
   - Navigiere zu den **Per-Preset FC Settings** und drücke **ENTER**.
   - Wechsle zur Menüseite **Per-Preset FC**, falls diese noch nicht ausgewählt ist.
2. Drehe das **Value**-Rad, um einen der „Slots" (nummeriert „PP# 1-24") für die Schalter-Definition auszuwählen.
3. Definiere den Schalter. Das funktioniert im Prinzip genauso wie auf der „EZ"-Seite (siehe S. **17**) des FC.
   - Du kannst Tap-Funktion, Hold-Funktion, LED-Ringfarbe, das Mini-Display und Layout-Links einstellen.
4. Wiederhole diesen Vorgang für jeden anderen gewünschten Schalter.

Sobald du eine oder mehrere FC-Schalter-Definitionen im Preset definiert hast, musst du das Überschreiben einrichten:

5. Wechsle von der **Per-Preset FC**-Seite zur Seite **Overrides**, indem du am Axe-Fx III die Taste **PAGE >** drückst. Die Overrides-Seite besteht aus einer langen Liste, die jeden Switch in jedem Layout des FC anzeigt.
6. Verwende auf der **Overrides**-Seite den Knopf **A** oder die **NAV**-Tasten, um zum FC-Layout und -Schalter zu scrollen, das du überschreiben möchtest, und drehe dann den Knopf **C** oder das **Value**-Rad, um den gewünschten Per-Preset-Schalter („**PP#**") auszuwählen.
7. Wiederhole diesen Vorgang für alle anderen Überschreibungen, die du anlegen möchtest.

WICHTIG: Nach dem Einrichten von FC-Schalter-Definitionen und Overrides musst du das Preset speichern (**STORE**)!

Hinweis: Zum jetzigen Zeitpunkt sind die Werks-Presets des Axe-Fx III nicht mit Überschreibungen programmiert.

QUICK TIP

Ist ein Fußschalter in einem Layout durch einen Per-Preset-Schalter überschrieben, wird unten auf der EZ-Seite eine entsprechende Meldung angezeigt. In diesem Fall wird der Druckknopf **E** zu einer Schnelltaste, um aus dem Menü **FC Controllers** zur Seite **Per-Preset FC** im **Controllers**-Menü zu springen.

Überschreibungen deaktivieren

Du kannst die Per-Preset Overrides global *deaktivieren*. Dies kann nützlich sein, um zu verhindern, dass ein heruntergeladenes Presets deine Layouts „zerschlägt", oder wenn du deine Meinung geändert hast und doch alle Layouts global und konsistent haben möchtest. Die Option findest du unter **Setup | Foot Controllers | Config** (siehe S. **41**).

Per-Preset Methode 2: Die Platzhalter-Funktion

Die zweite Art der Arbeit mit Per-Preset-Schaltern ist nicht auf Überschreibungen angewiesen (siehe vorherige Seite).

Stattdessen verwendet diese Methode die Funktion „Per-Preset: Placeholder", die für Tap und/oder Hold wie jede andere Funktion über die **EZ**-Seite oder die Seiten **Edit Layout/Switch** des **FC Controller**-Menüs eingestellt wird.

Es ist wichtig, daran zu denken, dass sowohl Überschreibungen als auch Platzhalter mit der gleichen Liste der 24 Per-Preset FC Schalter-Definitionen arbeiten. Um eine Schalter-Definition zu erstellen, folge einfach den Schritten 1 bis 4 auf der vorherigen Seite, und stelle sicher, dass du das Preset speicherst (**STORE**), wenn du fertig bist.

Per-Preset: Placeholder

Diese Funktion erstellt einen Platzhalter für eine der in allen Presets vorhandenen **Per-Preset** FC-Schalter-Definitionen. Beim Laden eines beliebigen Preset werden die entsprechenden Werte aus diesem Preset verwendet, um die Funktionalität, das Aussehen und das Verhalten der Tap- und/oder Hold-Funktionen dieses Schalters festzulegen.

Diese Funktion hat nur einen einzigen Parameter, den **Per-Preset Switch**, der die Nummer der Per-Preset FC-Schalter-Definition festlegt, die du auf deinem Layout platzieren möchtest.

Wenn du sowohl die Tap- als auch die Hold-Funktion haben möchtest, musst du die Platzhalterfunktion BEIDEN Schalter-Funktionen zuordnen, Tap- und Hold. (Dies ist eigentlich ein Feature und keine Einschränkung).

Wenn du **Per-Presets: Placeholder**-Funktionen in deinen Layouts platzierst, wird der Parameter **Switch Ring Color** für die Per-Preset-Funktion nicht zum Ändern der Farbe funktionieren. Stattdessen musst du die Farbe in der Definition des Fußschalters im Preset selbst einstellen, unter **Controllers : Per-Preset FC Settings : Pro-Preset FC**.

QUICK TIP

Das werkseitige Standard-Layout 6 verwendet die Funktion **Per-Presets: Placeholder**, eingerichtet sowohl für Tap als auch Hold. Verwende dieses Layout als Möglichkeit, die Funktionen pro Preset in den von dir heruntergeladenen Presets zu überprüfen, oder versuche, in einigen Presets selbst Definitionen für Per-Preset FC-Schalter zu erstellen.

Funktionen für Steuer-Schalter

Standardfarbe: Violett

Control-Switches erlauben dem FC-Controller, direkt mit dem Modifier-System des Axe-Fx III zu interagieren, was ähnlich funktioniert wie bei externen Expression-Pedalen, Schaltern oder MIDI. Sie wirken als Modifikator-Quellen zur Steuerung von Effektparametern. So könnte beispielsweise ein Steuerschalter den Schalter „Hold“ eines Delays oder Reverbs bedienen, oder die Geschwindigkeit eines LFO ändern. Jeder Parameter, der einen Modifikator erlaubt, kann als Modifier-Quelle auf einen Steuerschalter eingestellt werden. Weitere Informationen zur Verwendung von Modifikatoren findest du in der Bedienungsanleitung des Axe-Fx III.

Es gibt insgesamt sechs Steuerschalter.

Ein Steuerschalter kann entweder „Latching“ oder „Momentary“ sein, je nachdem, welche der beiden Funktionen du verwendest. Latching-Schalter können mit dem Fuß umgeschaltet werden oder durch eine Scene in ihren Zustand „gezwungen“ werden.

Steuerschalter können optional auch eine MIDI-„Nutzlast“ senden, wenn sie ein- und/oder ausgeschaltet werden. Siehe „**MIDI-Steuerschalter**“ auf S. **39**.

Control Switch: Latching

Latching-Schalter wechseln von ein zu aus (oder von aus zu ein), wenn du sie aktivierst. Sie rasten also ein wie ein Lichtschalter.

Control Switch - Dieser Parameter bestimmt, mit welcher der sechs verfügbaren Modifikator-Quellen des Steuer-Schalters ein Fußschalter verbunden wird.

Control Switch: Momentary

Momentary-Schalter sind nur aktiv, während du den Schalter gedrückt hältst. Sie verhalten sich also wie ein Klingelknopf.

Control Switch - Dieser Parameter bestimmt, mit welcher der sechs verfügbaren Modifikator-Quellen des Steuer-Schalters ein Fußschalter verbunden wird.

WICHTIG: Wie die Funktion **Reveal Hold** (S. **31**) ist auch **Control Switch Momentary** ein „schwierig zu spielender Ball“, der von dir verlangt, den Fußschalter zu drücken und zu halten. Er sollte zwar als Tap-Funktion[1] zugewiesen werden, aber *ohne Hold-Funktion auf dem gleichen Schalter*.

1 Du erinnerst dich: Tap-Funktionen bieten das straffste Timing, wie in **Die Regeln der Schaltzeiten** auf S. **12** dargestellt.

BESONDERER HINWEIS: Die „MLM Schalterkombination“ (siehe S. **11**) basiert auf einer „unsichtbaren“ Hold-Funktion auf dem rechten unteren Schalter des FC. Ein der Tap-Funktion des unteren rechten Fußschalters zugewiesener Momentary Control Switch wird deshalb nicht wie gewünscht arbeiten. Siehe auch den FAQ-Eintrag auf S. **32**.

Zusätzliche Funktionen für Steuer-Schalter

Zusätzlich zu ihrer primären Funktion als Modifier-Quellen bieten Control Switches auch die folgenden Funktionen.

Verwendung von Scenes zum Einschalten/Ausschalten von Steuer-Schaltern

Ein physikalischer Schalter ist entweder an oder aus. Punkt. Im Vergleich dazu hat ein programmierbarer Schalter, wie er in einem herkömmlichen MIDI-Controller verwendet wird, einen „virtuellen Zustand", d.h. sein EIN- oder AUS-Zustand kann im Speicher hinterlegt werden, so dass er beim Umschalten zwischen Presets beliebig umschalten kann.

Steuerschalter bieten das Beste aus beiden Welten. In ihrem Standardzustand verhalten sie sich wie physische Schalter und behalten ihren aktuellen oder „letzten" Zustand, wenn du Presets oder Scenes wechselst. Sie sind jedoch auch programmierbar, und jede Scene kann jeden beliebigen Steuerschalter ein- oder ausschalten. Hier ist die Vorgehensweise:

- Lade das Preset und die Scene wie gewünscht und navigiere zur Liste der Control Switches per Scene:
- Drücke **HOME**, dann verwende Druck-Knopf **D** zum Öffnen des **Controllers**-Menüs.
- Navigiere zu den **Per-Preset FC Settings** und drücke **ENTER**.
- Gehe zur Menü-Seite **CS Per Scene**, falls diese nicht bereits ausgewählt ist.
- Verwende die **NAV**-Tasten zur Auswahl der Spalte und Zeile mit der Scene und dem Steuer-Schalter, die du ändern willst.
- Drehe das **VALUE**-Rad zur Auswahl von „ON" oder „OFF". Die Standardvorgabe „LAST" belässt einen Control Switch beim Wechsel der Scene in seinem aktuellen Zustand.
- Führe die gewünschten Änderungen durch und drücke wie gehabt **STORE**, um das Preset zu speichern.

Steuer-Schalter und MIDI

Steuerschalter verfügen über eine integrierte MIDI-Funktion, die es jedem Control Switch ermöglicht, eigene globale MIDI-Befehle zu senden, wenn der Schalter ein- oder ausgeschaltet wird. Siehe **MIDI-Steuerschalter** auf S. **39**.

Verbinden von Steuer-Schaltern zu einer Schaltergruppe

Der FC ermöglicht es dir, eine globale Gruppe von sich gegenseitig ausschließenden Steuerschaltern einzurichten. Nur ein Schalter in dieser Gruppe kann zu einem bestimmten Zeitpunkt eingeschaltet sein (wie Stationstasten bei einem Radio). Alle „Inkarnationen" dieses Schalters über eine beliebige Anzahl von Layouts hinweg folgen dieser Einstellung. Jeder der sechs Steuerschalter kann in der Gruppe wie folgt verknüpft werden:

- Öffne am Axe-Fx III das Menü **Setup | FC Controllers** und gehe zur Menü-Seite „**Config**".
- Gehe mit den **NAV**-Tasten zum Abschnitt **CONTROL SWITCH LINK** und stelle **Exclusive** auf „YES" für die gewünschten Steuer-Schalter.

Denke daran, dass diese Einstellung der Schaltergruppe ebenso wie die MIDI-Funktionen der Steuerschalter *global* ist, und zwar für alle Instanzen eines bestimmten Steuer-Schalter auf jedem Layout.

Layout-Verknüpfung

„Layout Link“ ist keine Funktionskategorie wie „**Preset: Select**“ oder „**Looper: Record**“. Stattdessen ist dieses Feature in jede andere Funktion integriert und fügt vier Parameter zu jeder Fußschalterfunktion des FC hinzu.

Mit Layout-Links kann jede Tap- oder Hold-Funktion einer doppelten Aufgabe dienen, nämlich auch das Layout eines oder mehrerer FC-Controller in deinem Rig ändern.

Die Einrichtung der Layout-Verlinkung ist einfach, aber sie erscheint nicht auf der **EZ**-Seite. Um dieses Feature zu nutzen, navigiere zum gewünschten Layout und Fußschalter über die **Layout**-Menüseite unter **Setup | FC Controller**.

Beachte, dass jede Tap- und jede Hold-Funktion auch vier Layout Link-Parameter bietet. Warum vier? Weil dies die maximale Anzahl von FC-Einheiten in einer verketteten Konfiguration ist. Um eine Layout-Verlinkung zu erstellen, wähle einfach das gewünschte Layout auf der gewünschten FC-Einheit.

Layout Links lösen *nach* der primären Funktion aus, der sie zugewiesen sind, aber ihr Timing basiert nicht auf einer Verzögerung. Stattdessen wird Layout-Link aktiviert, wenn der Schalter für die zugehörige Funktion freigegeben wird.

Verwechsle Layout Link nicht mit der normalen **LAYOUT: SELECT**-Funktion, die im Vergleich dazu ein einfacher Weg ist, um per Fußschalter das Layout des *aktuellen* FC zu wechseln. Layout Link ist weiter reichend; es kann automatisch Layout-Sequenzen auslösen oder mehrere FC-Geräte zugleich steuern, ohne mehrere Master Layout-Menüs besuchen zu müssen.

Beispiele für Layout Links

In diesem Beispiel stellen wir uns einen Satz von zwei benutzerdefinierten Layouts vor. Nennen wir sie **Layout 1:Presets** und **Layout 2:Scenes/FX**. Das **Presets**-Layout enthält Bank:Rauf, Bank:Runter und mehrere Schalter für „Preset within Bank“ (genau wie das werkseitig voreingestellte Layout 1).

Stelle dir nun vor, dass Layout-Verknüpfungen hinzugefügt werden, so dass jeder Preset-Schalter zwei Dinge tut: erst die Auswahl eines Presets und dann den automatischen Wechsel zu Layout 2, welches Scenes und Effekte für das aktuelle Preset anzeigt.

Wie kommst du zum Layout 1 zurück? Es gibt viele Möglichkeiten, aber eine, die sich sofort anbietet, wenn man an die Beispiele in den Standard-Layouts 7 und 8 denkt: irgendwo auf Layout 2 einen Schalter „Layout 1” hinzuzufügen. Dies könnte sogar eine Press and Hold Funktion sein, wenn der Platz auf dem FC knapp ist.

Ein Beispiel für Layout Links: 6 + 12 = Killer-Board

In diesem Beispiel stellen wir uns ein FC-6 (FC#1) vor, das mit einem FC-12 (FC#2) verkuppelt wurde.

Der FC-6 startet mit einem völlig individuellen Layout. Wir nennen es „**Layout 1:Modes**“. Es enthält sechs Schalter mit den Bezeichnungen „**Banks**“, „**Presets**“, „**Scenes**“, „**Looper**“, „**Tap Tempo**“ und „**Tuner**“. Jeder Schalter hat eine eigene LED-Ringfarbe, aber abgesehen von Tempo und Tuner sind sie alle auf **Layout: Select: Layout 1** eingestellt. Hä? Das ist das gleiche Layout, in dem diese Schalter wohnen, so dass sie nichts bewirken? Auftritt Layout-Link!

Zuerst verwendet der BANKS-Schalter am FC-6 Layout Link, um am FC-12 ein „Banks“-Layout zu laden. Dies enthält 12 verschiedene Bank-Schalter. Beim Laden einer Bank sorgt ein *weiterer* Layout-Link im Bank-Schalter selbst dafür, dass das FC-12 in das Layout „**Presets**“ wechselt. *(„Banks“ ist auch das Start-Layout für den FC-12).*

Das Layout **Presets** zeigt 12 Presets der aktuellen Bank an. Beim Laden eines Presets bewirkt *noch ein* Layout Link den Wechsel des Layouts auf „Scenes/FX ” am FC-12 (wie im ersten Beispiel oben).

Denke kurz darüber nach, was hier gerade passiert ist: Zugriff auf 144 verschiedene Presets mit nur zweimal Antippen, und wir sehen schon die Scenes und Effekte für das aktuelle Preset! Wir haben ein „Killer-Board“.

Das Scenes/FX-Layout kann in der Praxis alles sein, was du willst: Scenen, Effekte, Kanäle, etc. Es könnte sogar andere Layouts laden, wenn du mehrere „Seiten“ brauchst (mit dem „Looper“-Layout haben wir noch drei Layouts übrig!).

6 MIDI-KOMMUNIKATION

Der Axe-Fx III kann MIDI auf verschiedene Arten übertragen, wie im Folgenden beschrieben. Eine Übersicht über den Anschluss an andere MIDI-Geräte findest du unter „**MIDI-Verbindungen**“ auf S. **10**.

Senden von MIDI Program Change

Die einfachste MIDI-Funktion des Axe-Fx III besteht darin, jedes Mal beim Laden eines neuen Presets eine einzelne MIDI-Nachricht für Program Change („PC“) zu senden - egal ob das Preset über die Frontplatte, mit einem FC-Fußschalter oder auf andere Weise gewechselt wurde. Um dies zu aktivieren, öffne das Menü **SETUP | MIDI/Remote** und gehe zur Registerkarte „**General**“. Stelle **Send MIDI PC** auf den gewünschten MIDI-Kanal ein.

Der Scene MIDI-Block

Ein ausgefeilteres MIDI-Tool ist der **Scene MIDI-Block**. Sobald du diesen Block auf dem Raster platziert hast, sendet er automatisch MIDI-Befehle, wenn eine neue Szene geladen wird – ob über die Frontplatte, mit einem FC-Fußschalter oder auf andere Weise. Der Scene MIDI-Block kann bis zu acht benutzerdefinierte PC- oder CC-Nachrichten übertragen. Beachte, dass beim Laden eines Presets automatisch eine „Standard-Scene“ geladen wird, wodurch auch diese MIDI-Messages ausgelöst werden. Somit kann jeder FC-Fußschalter, der ein neues Preset oder eine neue Scene auswählt, auch dazu führen, dass der Axe-Fx III eine ziemliche Ladung an MIDI-Befehlen sendet. Weitere Informationen zum Scene MIDI-Block findest du im Handbuch des Axe-Fx III.

MIDI-Steuerschalter

Der FC bietet dem Axe-Fx III eine völlig neue Möglichkeit, MIDI-Befehle über Steuerschalter zu übertragen. Zunächst einmal ermöglicht die Funktion **Control Switch** (siehe S. **36**) es jedem FC-Fußschalter, als **Modifier**-Quelle zu fungieren, um Parameter am Axe-Fx III zu steuern. Darüber hinaus kann jedoch jeder der sechs Steuerschalter bei jedem Ein- und Ausschalten eine benutzerdefinierte „Nutzlast“ von MIDI-Daten senden. Weil das nicht an ein anderes Ereignis wie einem Preset- oder Scene-Wechsel gebunden ist, ist „Control Switch MIDI“ flexibler und dynamischer.

Wenn man bedenkt, dass die Steuerschalter Tast- oder Einrast-Funktion haben (und sogar gruppiert werden können), wird das Potenzial von Control Switch-MIDI deutlich. Du kannst Kanäle auf einem MIDI-Gerät wechseln, einen externen Prozessor, Sequenzer oder ein Beleuchtungssystem fernsteuern.

Hier ist eine Zusammenfassung der MIDI-Fähigkeiten eines Control-Switches:

- Steuerschalter werden als Schalt-Funktionen in einem FC-Layout platziert (siehe S. **17**).
- Die Steuerschalter 1-6 erscheinen in der Liste der **Modifier**-Quellen am Axe-Fx III. Die Rolle eines Schalters als Modifier-Quelle wird nicht beeinträchtigt, wenn du ihn auch zum Übertragen von MIDI verwendest. Der gleiche Schalter kann gleichzeitig den Axe-Fx III und ein angeschlossenes Gerät steuern. (Weitere Informationen zur Verwendung von Modifiern findest du in der Bedienungsanleitung des Axe-Fx III.)
- Jeder Control Switch hat seine eigene globale **MIDI-Nutzlast** mit bis zu vier Program Change („PC“)- oder Control Change („CC“)-Befehlen auf beliebigen MIDI-Kanälen, mit benutzerdefinierten Werten von 0-127 oder deaktiviert („--“), jeweils für den EIN- und AUS-Zustand des Steuerschalters.
- Jede MIDI-Nutzlast verfügt auch über einen „Hauptschalter“, mit dem sie aktiviert oder deaktiviert werden kann.

Einrichten der MIDI-Daten für einen Steuerschalter:

- Gehe am Axe-Fx III zum Menü **SETUP | FC Controllers** und öffne die Seite „**CS MIDI**".
- Verwende die **NAV**-Buttons und das **VALUE**-Rad zum Bewegen auf der Seite.
- Wähle oben im Menu den gewünschten Control Switch (CS1, CS2, etc.) aus.
- Stelle sicher, dass ENABLED auf „YES" steht, wenn du MIDI senden willst.
- Gehe mit NAV durch die Tabelle und erzeuge deine gewünschte MIDI-Nutzlast von bis zu vier Befehlen, mit unterschiedlichen Werten für ON und OFF.
  - Wähle für jeden Befehl, ob die Nachricht vom Typ Program Change (PC) oder Control Change (CC) ist.
  - Wähle den MIDI-Kanal für dieses Kommando nach Wunsch von 1 bis 16.
  - Falls du einen CC-Befehl gewählt hast, stelle die CC-Nummer ein.
  - Stelle die gewünschten Werte für Steuerschalter ON und OFF ein.
  - Du kannst Werte von 0 bis 127 wählen, oder „--" für „sende nichts".
- Die Einstellungen für CS MIDI müssen nicht gespeichert werden. Sie werden sofort wirksam.

QUICK TIP

Denke daran, dass die Steuerschalter manuell mit einem Fußschalter oder automatisch durch Scenes geschaltet werden können. Siehe „**Zusätzliche Funktionen für Steuer-Schalter**" auf S. **37**.

7 DAS KONFIGURATIONS-MENÜ

Die Konfigurationsseite des FC Controller-Menüs enthält verschiedene Optionen. Einige davon sind an anderer Stelle in diesem Handbuch aufgeführt, aber die folgende Tabelle sammelt sie alle an einem Ort als Referenz.

☞ Erinnerung: Alle Änderungen im Menü **FC Controllers** werden sofort ohne zu speichern wirksam.

Die Config-Seite des Menüs Setup | FC Controllers

PARAMETER	Beschreibung
Press & Hold Timeout 0.25–2.00 Sekunden	Hiermit wird das Zeitlimit für das Auslösen der Hold-Funktion festgelegt, beginnend mit dem Moment, in dem der Schalter gedrückt wird. Wenn eine Hold-Funktion zugewiesen ist, löst die Tap-Funktion aus, wenn der Schalter losgelassen wird, bevor diese Zeit verstrichen ist. Siehe Abbildung auf S. **12**.
Master Layout Menu "Switch Combo" ENABLED/DISABLED	Im Standardzustand bietet das **Master Layout-Menü** (auch „MLM" oder „Layout 9") Zugriff auf die anderen acht Layouts (siehe S. **11**). Die Standardmethode zum Laden des MLM besteht in einem speziellen „Schalterkombinationsschritt", bei dem du den unteren rechten Schalter mit der Ferse drückst und dann, während du ihn noch hältst, den oberen rechten Schalter mit den Zehen drückst. Diese Kombination kann *deaktiviert* werden, so dass du ohne MLM durch den FC navigieren musst, oder eventuell einen speziellen Fußschalter verwenden musst, um es anzuzeigen (siehe S. **32**).
Per-Preset Switch Overrides ENABLED/DISABLED	Der FC ermöglicht es jedem Axe-Fx III Preset, die Funktion eines FC-Fußschalters in jedem Layout zu **überschreiben**. Dies bietet eine extreme Flexibilität, die es ermöglicht, in einem ansonsten globalen System leicht Ausnahmen zu schaffen. Mit dieser Option kannst du die Übersteuerungen per Preset *deaktivieren*, so dass nur die globalen Schaltfunktionen erscheinen. Siehe „**Per-Preset Methode 1: Überschreiben**" auf S. **34** für weitere Informationen.
Bank Size 1–12	Die Funktion „**Preset: Select in Bank**" des FC (siehe S. **26**) ordnet Presets automatisch speziellen Fußschaltern in deinen Layouts zu und stellt sie in dynamischen Gruppen zur Verfügung, wenn du durch die „Banks" schaltest. Der FC-6 hat standardmäßig 4 Presets pro Bank, der FC-12 hat 10 Presets pro Bank voreingestellt. Die Einstellung der Bank Size sollte identisch mit der Anzahl der verwendeten „Preset: Select in Bank"-Schalter sein.
Preset Number/ Scene Number in Main Display ON/OFF	Auf der Hauptanzeige des FC werden sowohl die Preset-Nummer mit Name als auch die Scene-Nummer mit Name angezeigt. Mit dieser Option kannst du die Nummern einzeln ausblenden, so dass im Display für die Namen eine größere Anzahl von Zeichen zur Verfügung steht.
Ring Intensity 1–50%, 25–100%	Jeder FC-Fußschalter hat einen eigenen segmentierten LED-Ring. Die Ringe wechseln ihre Farbe, um die Schaltfunktion anzuzeigen, und wechseln zwischen zwei Helligkeitsstufen (und „aus"), um die Schaltzustände anzuzeigen. Mit diesen Parametern kannst du die Intensität sowohl des gedimmten als auch des hellen Ring-Zustands einstellen.
Control Switch Link	Diese sechs Parameter können verwendet werden, um zwei oder mehr Steuer-Schalter in einer sich gegenseitig ausschließenden Gruppe zu verbinden (siehe S. **37**). Diese Schaltergruppe ist global und wirkt sich auf alle Instanzen der zugewiesenen Control Switches in allen Layouts aus. Um einen beliebigen Steuerschalter der Gruppe hinzuzufügen, setze hier seinen Wert auf „Exklusiv".

Hier kannst du einen G66-Aufkleber anbringen.

(In Wirklichkeit bleibt diese Seite frei, damit der folgende Abschnitt beim Ausdrucken wieder auf einer „rechten" Seite beginnt.)

8 WEITERE THEMEN

Firmware

Features und Korrekturen für den FC-Controller sind direkt in die Firmware-Updates für den Axe-Fx III integriert. Solche Updates können jederzeit erfolgen und erweitern die Tradition der kontinuierlichen Verbesserung, die zu einem Markenzeichen von Fractal Audio Systems geworden ist.

Der FC hat auch seine eigene interne Firmware, aber diese Art von Update ist ungewöhnlich. Die aktuelle interne Firmware-Version für jeden angeschlossenen FC-Controller wird unter **Setup | FC-Controller** auf der Seite „**Devices**" angezeigt.

Datensicherung

Die Datensicherung und eventuelle Wiederherstellung der Einstellungen für den FC werden über den Axe-Fx III und das Programm „Fractal-Bot" abgewickelt.

Wenn du für den Axe-Fx III mit Fractal-Bot ein Backup oder Restore des „System" machst, sind darin alle Einstellungen, Layouts und Anpassungen für den FC automatisch mit eingeschlossen. Weitere Informationen findest du in der Axe-Fx III Bedienungsanleitung, oder folge einfach den integrierten Anweisungen von Fractal-Bot. Du kannst Fractal-Bot bei Fractal Audio unter der Adresse https://www.fractalaudio.com/fractal-bot/ herunterladen.

WICHTIG! Wenn du am Axe-Fx III „Reset System Parameters" durchführst, werden ALLE gespeicherten Einstellungen im Menü „FC-Controller" gelöscht, wobei jeder Schalter und jede Funktion auf seine Standardvorgabe bzw. „nicht zugewiesen" gesetzt wird. In diesem Fall musst du die werkseitigen Layouts und Einstellungen für deinen FC wie auf S. **5** beschrieben neu laden oder ein Backup deiner Axe-Fx III Systemdatei wiederherstellen.

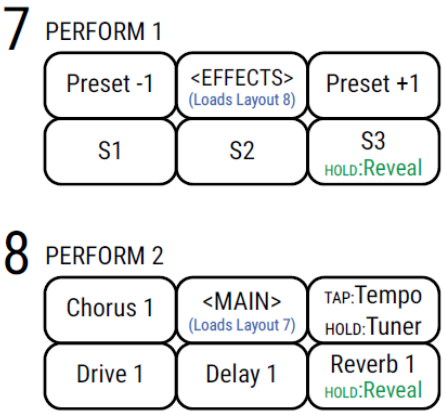
Axe-Edit

Zum Zeitpunkt der Übersetzung dieses Handbuchs befindet der FC-Editor in Axe-Edit sich in voller Entwicklung, die meisten Funktionen sind bereits in Axe-Edit integriert.

Fractal Audio arbeitet außerdem an einem allgemeinen FC-Editor mit Layout-Bibliothek, Switch Bibliothek, Drag and Drop Designer, integrierten „Per-Preset"-Funktionen und mehr.

Kurz-Tutorial für den FC-6

Das Tutorial für den FC-12 findest du auf S. **46**.



Ein genauerer Blick auf Layouts 7 & 8

Das folgende Tutorial wird einfacher zu verstehen sein, wenn du die vorherigen Abschnitte dieses Handbuchs gelesen hast. Bitte lies zumindest S. **11** und S. **14**.

Die werkseitigen Layouts 7 und 8 wurden als Beispiele dafür erstellt, wie Layouts und Funktionen zur Steuerung des Axe-Fx III während einer Live-Performance funktionieren können.

Layout 7 („**PERFORM 1**“) ist als einfache Möglichkeit gedacht, Presets und Scenes auf dem FC-6 auszuwählen. Zwei Schalter (grüne Ringe) ermöglichen es, schrittweise auf- oder abwärts durch die Presets zu gehen. Drei Schalter (rote Ringe) laden die Scenes 1 bis 3 für das aktuelle Preset. Die Mini-Displays der Scene-Fußschalter sind so eingestellt, dass sie die „Ziel-Scene“ anzeigen, d.h. den Namen der Scene, die beim Drücken des Schalters geladen wird.

Der obere mittlere Schalter lädt Layout 8 und hat die benutzerdefinierte Beschriftung „<EFFECTS>“.

Layout 7 hat keine „Hold“-Funktionen, aber wenn du deine eigenen hinzufügst, ist die Hold-Funktion des Schalters unten rechts auf „Reveal Hold“ eingestellt, so dass die Hold-Funktionen der anderen Schalter in den Mini-Displays angezeigt werden.

Layout 8 („**PERFORM 2**“) enthält 4 klassische „Direktzugriffs“-Schalter, die als Drive 1, Delay 1, Reverb 1 und Chorus 1 konfiguriert sind. Alle diese Schalter haben mit Ausnahme des Schalters für Reverb 1 ihre Hold-Funktion so eingestellt, dass sie zwischen den Kanälen A und B umschalten (dies entspricht der klassischen „Drücken und Halten für X/Y“-Umschaltung, die bei einigen unserer anderen Produkte zu finden ist). Die Hold-Funktion des Schalters für Reverb 1 (unten rechts) ist auf „Reveal Hold“ eingestellt, wie bei Layout 7.

Der obere rechte Schalter ist Tap Tempo, mit einer Hold-Funktion für den Zugriff auf den Tuner. Der obere mittlere Schalter kehrt zu Layout 7 zurück und hat die benutzerdefinierte Bezeichnung „<MAIN>“.

Probiere die Layouts aus

Als erstes laden wir Layout 7 auf deinem FC Controller und probieren es aus:

- Führe die „Master Layout-Menü-Schaltkombination“ durch, wie auf S. **11** dargestellt. Dadurch wird das Master Layout-Menü mit Fußschaltern für die Layouts 1 bis 6 (Presets, Scenes, etc.) geladen.
- Ohne das Master Layout-Menü zu verlassen, führe die spezielle MLM-Schaltkombination NOCHMAL durch, um zur zweiten Seite des Master Layout-Menüs zu wechseln – mit Schaltern, um auf die Layouts 7 und 8 (**Perform 1** und **Perform 2**) zuzugreifen.
- Drücke auf den linken unteren Schalter für **PERFORM 1**, um dieses Layout auf den FC zu laden.

Spiele jetzt ein wenig mit den Demo-Layouts herum, bevor du fortfährst (nächste Seite).

FC-6 Performance Layout-Tutorial (Fortsetzung)

Probiere EZ Edit aus

Verwenden wir EZ Edit, um einen der Schalter im Layout 8 („PERFORM 2“) zu ändern.

1. Drücke **HOME** auf dem Axe-Fx III und gehe zum **Setup**-Menü (Druckknopf **E**).
2. Verwende die **NAV**-Buttons oder Regler **A** zur Auswahl des Menüs **FC Controllers** und drücke **ENTER**.
3. Gehe mit den **PAGE**-Buttons zur Menü-Seite „**EZ**“, falls diese nicht bereits angezeigt wird.
4. Tippe auf einen beliebigen Schalter am FC. Oben auf dem Bildschirm zeigt ein kleines Bild des FC-6, welchen Schalter du angetippt hast. Ein Text links neben dem Bild zeigt an, dass wir „FC#1 of 1“ verwenden (wenn nur ein FC angeschlossen ist). Die Meldung zeigt auch den Gerätetyp (in diesem Fall FC-6).
5. Du solltest im **Layout 8: PERFORM 2** sein. Falls nicht, verwende den Parameter **Layout** oben auf der EZ-Seite, um es nun zu laden.
6. Wir wollen nun den Chorus-Schalter ändern, so dass er stattdessen den Phaser schaltet. Drücke jetzt den Chorus-Schalter am FC-6.
7. Beachte die aktuellen Einstellungen unter **TAP FUNCTION**:
   - Category: **Effect**
   - Function: **Bypass**
   - Effect: **Chorus 1**
8. Wähle den Parameter „**Effect**“ und verwende den Drehregler **C** oder das **VALUE**-Rad, um „Chorus 1” auf „Phaser 1“ zu ändern. Die Einstellungen im Menü FC Controllers musst du niemals speichern; sie werden unmittelbar wirksam.
9. **Wir sind noch nicht fertig!** Die Hold-Funktion dieses Schalters ändert den Effekt-Kanal. Lass uns auch sicherstellen, dass sie auf „Phaser 1“ gerichtet ist. Navigiere am Bildschirm weiter nach unten und beachte die aktuellen Einstellungen unter **HOLD FUNCTION**:
   - Category: **Effect**
   - Function: **Chan Toggle**
   - Effect: **Chorus 1**
   - Primary Channel: **A**
   - Secondary Channel: **B**
10. Navigiere zum Parameter „**Effect**“ und verwende den Drehregler **C** oder das **VALUE**-Rad, um „Chorus 1“ auf „Phaser 1“ zu ändern.
11. Lass uns nun den geänderten Schalter testen. Denke daran: um Missgeschicke und versehentliche Navigation zu vermeiden, funktionieren die Schalter am FC nicht wie normal, während die **EZ**-Seite auf dem Bildschirm ist. Drücke **EXIT**, um das Menü **FC Controller** zu verlassen. Du musst die Einstellungen im Menü FC Controllers nicht speichern; sie werden unmittelbar wirksam.
12. Wähle das Werks-Preset 023 „**Friedman BE-100**“, welches einen Phaser-Block mit unterschiedlich konfigurierten Kanälen A und B enthält. Drücke den neuen „Phase 1“-Fußschalter und der Effekt wird ein- oder ausgeschaltet. Drücke und halte den Schalter und der Phaser 1 schaltet zwischen Kanal A und B hin und her.

Damit ist das Kurz-Tutorial abgeschlossen.
Du kannst das hier Gelernte nutzen,
um jeden Schalter in jedem Layout so zu modifizieren,
dass er jede beliebige Funktion ausführt.

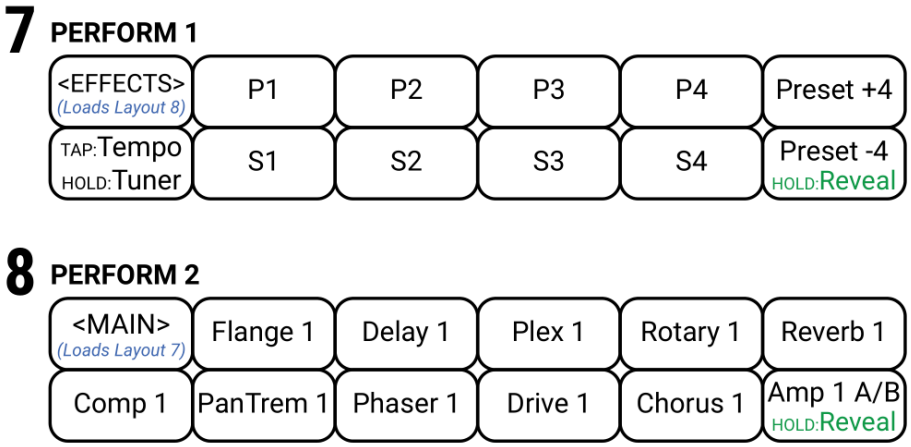
Kurz-Tutorial für den FC-12

Das Tutorial für den FC-6 findest du auf S. **44**.

Das folgende Tutorial wird einfacher zu verstehen sein, wenn du die vorherigen Abschnitte dieses Handbuchs gelesen hast. Bitte lies zumindest **Das Master Layout-Menü** auf S. **11** und **Voreingestellte Layouts** auf S. **14**.

Ein genauerer Blick

Die werkseitigen Layouts 7 und 8 wurden als Beispiele dafür erstellt, wie Layouts und Funktionen zur Steuerung des Axe-Fx III während einer Live-Performance funktionieren können.



Tippe auf die Effekt-Schalter für Bypass. Halte sie gedrückt, um zwischen den Kanälen A und B umzuschalten.

Layout 7 („**PERFORM 1**“) soll eine einfache Möglichkeit bieten, Presets und Szenen auf dem FC-12 auszuwählen. Vier Schalter in der oberen Reihe (grüne Ringe) ermöglichen die Auswahl von Presets. Vier Schalter in der unteren Reihe (roten Ringe) laden Scene 1 bis 4 für das aktuelle Preset. Sowohl die Preset- als auch die Scene-Fußschalter sind so eingestellt, dass auf dem Mini-Display das „Ziel“ angezeigt wird, d.h. der Name des Presets oder der Scene, die beim Betätigen des Schalters geladen wird.

Die beiden rechten Schalter wechseln zur nächsten oder vorherigen Gruppe von vier Presets. (Wir haben *keine* Bank-Schalter verwendet, da „LAYOUT 1: PRESETS“ eine Bank-Size von 10 erfordert, aber wir *haben* die LED-Ringfarben so eingestellt, dass sie wie Bank-Auswahlschalter aussehen.)

Der Schalter oben links schaltet auf Layout 8 um und hat die benutzerdefinierte Bezeichnung „<EFFECTS>“.

Der untere linke Schalter ist Tap Tempo, mit einer Hold-Funktion für den Zugriff auf den Tuner.

Die Hold-Funktion des unteren rechten Schalters ist auf „Reveal Hold“ eingestellt, so dass die Hold-Funktionen der anderen Schalter in den Mini-Displays angezeigt werden.

Layout 8 („**PERFORM 2**“) enthält 10 klassische „Direktzugriffs“-Schalter, die als Compressor 1, Pan/Tremolo 1, Phaser 1, Drive 1, Chorus 1, Flanger 1, Delay 1, Plex Delay 1, Rotary 1 und Reverb 1 konfiguriert sind. Alle diese Schalter haben ihre Hold-Funktion so eingestellt, dass sie zwischen den Kanälen A und B umschalten (dies entspricht der klassischen „Drücken und Halten für X/Y“-Umschaltung, die bei einigen unserer anderen Produkte zu finden ist).

Der untere rechte Schalter schaltet Amp 1 zwischen den Kanälen A und B um. Die Hold-Funktion dieses Schalters ist auf „Reveal Hold“ eingestellt, wie bei Layout 7.

Der linke obere Schalter kehrt zu Layout 7 zurück und hat die benutzerdefinierte Bezeichnung „<MAIN>“.

Das Tutorial wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.

Probiere die Layouts aus

Als erstes laden wir **Layout 7: Perform 1** auf deinem FC Controller und probieren es aus:

- Führe die „Master Layout-Menü-Schaltkombination" durch, wie auf S. **11** dargestellt. Dadurch wird das Master Layout-Menü mit Fußschaltern für die Layouts 1 bis 8 (Presets, Scenes, etc.) geladen.
- Drücke auf Schalter für **PERFORM 1**, um dieses Layout auf den FC zu laden.

Spiele jetzt ein wenig mit den Demo-Layouts herum, bevor du fortfährst. Das Werks-Preset **012: USA Mk IV** funktioniert gut hierfür, weil es vier Scenes hat und nahezu alle auf dem FC gezeigten Effekte enthält.

Probiere EZ Edit aus

Verwenden wir EZ Edit, um einen der Schalter im Layout 8 („PERFORM 2") zu ändern. Zugegebenermaßen hat der FC-12 so viele Schalter, dass dieses Layout kaum „verbessert" werden kann, also werden wir stattdessen etwas rein Anleitungsmäßiges tun: Ändern wir den Schalter „Plex Delay", um stattdessen das „Multitap Delay" zu steuern.

1. Drücke **HOME** auf dem Axe-Fx III und gehe zum **Setup**-Menü (Druckknopf **E**).
2. Verwende die **NAV**-Buttons oder Regler **A** zur Auswahl des Menüs **FC Controllers** und drücke **ENTER**.
3. Gehe mit den **PAGE**-Buttons zur Menü-Seite „**EZ**", falls diese nicht bereits angezeigt wird.
4. Tippe auf einen beliebigen Schalter am FC. Oben auf dem Bildschirm zeigt ein kleines Bild des FC-12, welchen Schalter du angetippt hast. Ein Text links neben dem Bild zeigt an, dass wir „FC#1 of 1" verwenden (wenn nur ein FC angeschlossen ist). Die Meldung zeigt auch den Gerätetyp (in diesem Fall FC-12).
5. Du solltest im **Layout 8: PERFORM 2** sein. Falls nicht, lade es mit dem Parameter **Layout** oben auf der EZ-Seite.
6. Drücke den Plex-Schalter am FC-12.
7. Beachte die aktuellen Einstellungen unter **TAP FUNCTION**:
   - Category: **Effect**
   - Function: **Bypass**
   - Effect: **Plex 1**
8. Wähle den Parameter „**Effect**" und verwende den Drehregler **C** oder das **VALUE**-Rad, um „Plex 1" auf „MultDly 1" zu ändern. Die Einstellungen im Menü FC Controllers musst du niemals speichern; sie werden unmittelbar wirksam.
9. **Wir sind noch nicht fertig!** Die Hold-Funktion dieses Schalters ändert den Effekt-Kanal. Lass uns auch sicherstellen, dass sie auf „Multitap Delay 1" gerichtet ist. Navigiere am Bildschirm weiter nach unten und beachte die aktuellen Einstellungen unter **HOLD FUNCTION**:
   - Category: **Effect**
   - Function: **Chan Toggle**
   - Effect: **Plex 1**
   - Primary Channel: **A**
   - Secondary Channel: **B**
10. Gehe zum Parameter „**Effect**" und verwende Regler **C** oder das **VALUE**-Rad, um „Plex 1" auf „MultDly 1" zu ändern.
11. Lass uns nun den geänderten Schalter testen. Denke daran: um Missgeschicke und versehentliche Navigation zu vermeiden, funktionieren die Schalter am FC nicht wie normal, während die **EZ**-Seite auf dem Bildschirm ist. Drücke **EXIT**, um das Menü **FC Controller** zu verlassen. Du musst die Einstellungen im Menü FC Controllers nicht speichern; sie werden unmittelbar wirksam.
12. Wähle Werks-Preset 023 „**Friedman BE-100**". Dies hat einen Multitap Delay-Block, den du ein- und ausschalten kannst. (Vielleicht willst du auch das Preset ändern, so dass die Kanäle A und B unterschiedlich konfiguriert sind).

Damit ist das Kurz-Tutorial abgeschlossen. Du kannst das hier Gelernte nutzen, um jeden Schalter in jedem Layout so zu modifizieren, dass er jede beliebige Funktion ausführt.

Spezifikationen

FASLINK™ II EINGANG

Anschluss:	XLR-Stecker
Kompatibilität:	ausschließlich Axe-Fx III

FASLINK™ II THRU-PORT

Anschluss:	XLR-Buchse
Kompatibilität:	ausschließlich zusätzliche FC-6 oder FC-12

EXTERNAL SWITCH INTERFACE

Externe Schalter-Eingänge:	2
Anschlüsse:	2 x ¼" TRS-Buchsen (Stereoklinke, 2 Schalter pro Anschluss)
Format:	Kompatibel mit Schaltern und Tastern

EXPRESSION PEDAL INTERFACE

Expression-Pedal-Eingänge:	4
Anschlüsse:	4 x ¼" TRS-Buchsen (Stereoklinke, 1 Pedal pro Anschluss)
Kompatibilität:	Expression-Pedal (kein Volumen-Pedal), max. 10K–100K Ω empfohlen

MECHANICAL/ELECTRICAL

Gehäuse:	Pulverbeschichtetes Stahlblech, 16-gauge
LCD Principale	2×20 Zeichen Dot-Matrix transflektiv
Mini LCDs:	128×32 Pixel
Abmessungen FC-12:	512 mm x 233 mm x 88 mm (20.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 5 kg (11 lbs)
Abmessungen FC-6:	283 mm x 233 mm x 88 mm (11.2" x 9.2" x 3.5"). Gewicht: 3 kg (6.7 lbs)
AC-Stromversorgung:	2.5 mm Hohlstecker, negative Mitte
Versorgungsspannung:	9–12 V DC, 1000 mA (AC-Netzteil passend zur lokalen Netzspannung wählen)
Stromverbrauch:	≤12 W

UMGEBUNGSBEDINGUNGEN

Arbeitstemperatur:	von 0 bis 50°C (32 bis 122°F)
Aufbewahrungstemperatur:	von -30 bis 70°C (-22 bis 167°F)
Maximale Luftfeuchte:	0% nicht-kondensierend

(Änderungen der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten)

Exklusiv-Distribution für Europa

G66
.eu

G66 GmbH

Marienstrasse 59a°

24937 Flensburg (D)

Tel: +49 (0) 461 1828 066

Fax: +49 (0) 461 1828 296

Email: kicks@G66.eu

Technische Unterstützung: support@g66.eu

www.G66.eu

Deutsche Übersetzung: Friedlieb Jung-Merkelbach

Copyright der Deutschen Übersetzung ©2019 - G66 GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright ©2018 Fractal Audio Systems. All rights reserved.