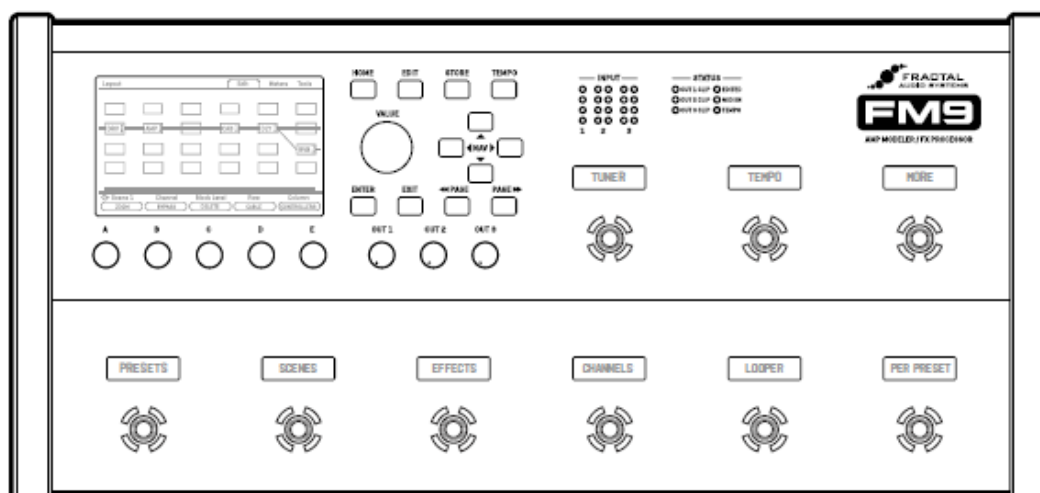


FM9

MANUALE UTENTE



Manuale a supporto del Firmware 3.X di FM9
Della versione Originale TURBO
Agosto 2022

Traduzione di Diego Pezzati

© 2022 G66 GmbH per la traduzione italiana. Tutti i diritti riservati.

Dichiarazione di Conformità

Nome del Produttore: **Fractal Audio Systems, LLC**
Indirizzo del Produttore: **4 Wilder Drive, Plaistow, NH 03865 USA**

Dichiara che il prodotto:

Nome del prodotto: **FM9** Variante del prodotto: **Nessuna**

È conforme alle seguenti Norme di Prodotto:

Sicurezza: EN60065:2014

EMC: EN55013:2013

EN55020:2007+A11:2011

EN55024:2010

EN61000-3-2:2014

EN61000-3-3:2013

Informazioni Supplementari:

Il prodotto qui descritto soddisfa i requisiti della Direttiva Bassa Tensione 2006/95/EC e della Direttiva EMC 2004/108/EC.

Clifford Chase
Presidente / CEO
05 aprile 2021

EMC/EMI

Quest'unità è stata testata e trovata conforme ai limiti vigenti per le apparecchiature digitali di Classe B, in conformità alla sezione 15 delle norme FCC. Questi limiti sono stati predisposti per garantire una protezione contro le possibili interferenze nocive presenti in installazioni all'interno di zone abitate. Essendo l'unità in grado di generare, utilizzare e irradiare delle radio frequenze, se non installata secondo le istruzioni, essa può causare delle interferenze a sistemi di radio-comunicazione. Non è comunque possibile garantire che questo tipo d'interferenze non avvengano, soprattutto in base al tipo di installazione effettuata. Se l'unità dovesse generare delle interferenze durante la trasmissione di programmi radio o televisivi, verificare che sia proprio quest'unità a causare l'interferenza disattivando e attivando nuovamente il sistema. In caso affermativo, occorre seguire i seguenti consigli:

- ▶ Orientare nuovamente o riposizionare l'antenna del vostro sistema ricevente.
- ▶ Aumentare la distanza tra quest'unità e l'antenna ricevente.
- ▶ Collegare l'unità ad un circuito elettrico differente da quello del sistema ricevente
- ▶ Consultate un rivenditore o un tecnico radiotelevisivo.

INDICE

Suggerimento: i numeri di pagina in questo Manuale sono collegati al seguente indice

1 INTRODUZIONE.....	1	METODO A 4 CAVI (“4CM”).....	36
BENVENUTI.....	1	INSERIRE UNITÀ ESTERNE	37
SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE.....	2	ELETTRICA E ACUSTICA	38
IL MENÙ SETUP.....	3	5 PRESETS	39
GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA	4	PANORAMICA.....	39
IMPOSTARE I LIVELLI	5	IL LAYOUT DELLA GRIGLIA.....	40
CAVI HUMBUSTER™	6	LAVORARE CON I BLOCCHI.....	40
MONO VS. STEREO.....	6	CAVI CONNETTORI.....	42
LA PAGINA HOME: PRESETS	7	IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI	44
LAYOUTS.....	8	ESEMPI DI PRESET SULLA GRIGLIA.....	45
FOOTSWITCHES	9	MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO	46
PEDALI D’ESPRESSIONE	10	SALVARE LE MODIFICHE	47
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE.....	11	LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET	48
SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME.....	11	6 SCENES & CHANNELS.....	49
SWITCHES ESTERNI	12	COME CAMBIARE I CANALI DI UN BLOCCO.....	50
USB AUDIO	13	IMPOSTARE I CANALI	50
FRACTAL-BOT E FM9-EDIT	13	SELEZIONARE LE SCENE	51
INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA.....	14	IMPOSTARE LE SCENE	51
INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS.....	15	SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO.....	52
EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA.....	16	PROGRAM CHANGE MAPPING.....	53
EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA.....	16	INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE.....	53
GUIDA AI BLOCCHI FRACTAL AUDIO	17	SCENE LEVELS.....	54
GUIDA ALLE FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES	18	SCENA DI DEFAULT	54
2 PANORAMICA HARDWARE	19	SCENE, CANALI & MODIFIERS.....	54
IL PANNELLO SUPERIORE.....	19	SCENE REVERT.....	55
IL PANNELLO POSTERIORE.....	21	SCENE IGNORE	56
3 USB.....	23	7 LIVELLARE I PRESETS.....	57
INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER.....	23	UN METODO PER LIVELLARE.....	58
USB AUDIO	24	BYPASS E LIVELLI.....	59
SEMPLICE RIPRODUZIONE	25	8 BLOCCHI	60
SEMPLICE REGISTRAZIONE	25	9 MODIFIERS.....	61
USB RE-AMPING.....	26	CREARE UN MODIFIER	61
4 COLLEGAMENTI	27	TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH.....	62
PRINCIPI GENERALI	27	SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS.....	62
FRFR/IN DIRETTA.....	28	SORGENTI PER I MODIFIERS.....	63
FM9 COME INTERFACCIA AUDIO	29	PARAMETRI DEI MODIFIERS.....	64
FM9 + INTERFACCIA AUDIO DI ALTRO PRODUTTORE ..	29	CONTROLLERS INTERNI.....	67
AMPLIFICATORE NEUTRO (“FLAT”) E CASSA DA		TUTORIAL: MANUAL CONTROLLERS.....	68
CHITARRA	30	CONTROL SWITCHES.....	68
AMPLIFICATORE E CASSA DA CHITARRA TRADIZIONALI		METRONOMO	69
.....	31	CONTROLLERS ESTERNI.....	69
FRONT-OF-HOUSE + MONITOR FRFR PERSONALE	32	LISTA DEI MODIFIERS.....	69
FRONT-OF-HOUSE + BACKLINE PER CHITARRA.....	33	TUTORIAL: SCENE CONTROLLERS	70
SOLAMENTE PROCESSORE DI EFFETTI (“PRE”).....	34	10 LAYOUTS & SWITCHES.....	71
SOLAMENTE PROCESSORE DI EFFETTI (“POST”)	35	CAMBIARE LAYOUT.....	71

FUNZIONI TAP E HOLD	72	MENÙ GLOBAL SETTINGS.....	91
LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA.....	73	MENÙ I/O.....	94
SWITCH FLOW.....	73	MENÙ MIDI/REMOTE	97
MODIFICA SEMPLIFICATA (“EZ”).....	75	MENÙ UTILITIES	101
LA LISTA DEI LAYOUTS.....	76	14 ARGOMENTI AGGIUNTIVI.....	103
MODIFICARE UN LAYOUT	77	FRACTAL-BOT	103
MODIFICARE UNO SWITCH.....	78	BACKUP E RIPRISTINO.....	103
DARE UN NOME AI LAYOUTS.....	79	AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE.....	104
LAYOUT ALL’AVVIO	79	RECUPERO.....	105
BACKING UP LAYOUTS.....	79	OTTENERE AIUTO	105
PER-PRESET SWITCHES.....	80	LAYOUT AGGIUNTIVI OFM9G.....	106
STAND-IN SWITCHES.....	81	CARICARE USER CABS	108
USARE FM9 CON UN CONTROLLER FC	82	AXE-CHANGE	109
VISTE DEL LAYOUT	83	SETLISTS & SONGS.....	110
FM9 FOOTSWITCH FAQ.....	84	PAGINE PERFORMANCE CONTROL.....	114
11 TEMPO.....	85	FONTI DI INGRESSO DIGITALE	116
SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO	86	FONTI DI USCITA DIGITALI.....	117
12 TUNER.....	87	FAQ – DOMANDE FREQUENTI.....	118
FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER.....	87	SCORCIATOIE.....	120
MINI TUNERS.....	88	SPILLOVER	121
FOOTSWITCH TUNER MODE.....	88	INVIARE E RICEVERE MIDI	122
13 MENÙ SETUP	89	TABELLA DEI COMANDI MIDI	124
FC SETLISTS/SONGS MENU.....	89	15 SPECIFICHE	127
MENÙ FC CONTROLLERS/ONBOARD SWITCHES.....	89	IMPLEMENTAZIONE MIDI	129

Note Legali

Manuale Utente per il Fractal Audio Systems FM9. Contenuti soggetti a Copyright © 2021. Tutti i diritti riservati.

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

Fractal Audio, il logo di Fractal Audio Systems, Axe-Fx, FM3, FM9, Humbuster, UltraRes, FASLINK, Ares Amp Modeling, Cygnus Amp Modeling sono marchi registrati di Fractal Audio Systems. I nomi dei produttori e dei prodotti menzionati nel presente documento sono marchi registrati dai rispetti possessori che non sono, in alcun modo, legati o affiliati a Fractal Audio Systems. I nomi vengono solamente utilizzati per illustrare le caratteristiche sonore o di performance.

Importanti Istruzioni di Sicurezza



AVVERTIMENTO: al fine di ridurre il rischio d'incendio o di elettrocuzione, non esporre l'apparecchio alla pioggia o all'umidità.



ATTENZIONE: per ridurre il rischio d'incendio o di elettrocuzione, non rimuovere le viti di chiusura. All'interno non vi sono parti che richiedono manutenzione. Per la manutenzione fare riferimento a personale qualificato.

1. Osservare tutte le avvertenze presenti sul FM9 e in questo manuale.
2. Mantenere l'unità lontana da fonti di calore quali radiatori o apparecchi che generano calore.
3. Collegare solo a prese di corrente AC dotate di messa a terra con tensione 100-240 V, 47-63 Hz.
4. Mantenere il cavo di alimentazione in buono stato. Non torcerlo, piegarlo o schiacciarlo.
5. Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi provvedere alla sua sostituzione.
6. Se non usate il vostro FM9 per un lungo periodo, scollegatelo dalla rete elettrica.
7. Proteggere l'unità dalla pioggia e dall'umidità eccessiva.
8. Per l'assistenza tecnica fare riferimento solo a personale qualificato.
9. Non utilizzare l'unità e far riferimento all'assistenza se:
 - Liquidi o umidità eccessiva penetrano all'interno dell'unità;
 - L'unità non funziona correttamente o le prestazioni sono irregolari;
 - L'unità è caduta e/o il rivestimento è danneggiato.
10. Un'esposizione prolungata ad alto volume può causare la perdita o danni all'udito. Si raccomanda l'utilizzo di dispositivi di protezione dell'udito in caso di volumi elevati.

Manuale Elettronico e Stampabile

Questo manuale è stato pensato per essere utilizzato in computer, tablet, lettori per smartphone. Include collegamenti cliccabili e bookmarks per rendere più semplice la navigazione ed i collegamenti incrociati. Vi invitiamo a non stamparlo poiché gli aggiornamenti firmware tendono a rendere obsolete le precedenti versioni del manuale. Detto questo, sono da fare alcune considerazioni per chi preferisce avere una copia stampata. Avete l'autorizzazione di stampare questo documento pdf solamente per uso personale. Una copisteria o un centro stampa online può stampare e rilegare un volume per voi partendo da questo file PDF. Speriamo che coloro i quali possiedono lettori multimediali possano perdonare il fatto che sono state apportate alcune modifiche per permettere la stampa cartacea: tutti i collegamenti includono il numero di pagina, vi è spazio a lato per consentire la rilegatura e sono state aggiunte pagine vuote per preservare l'organizzazione dei capitoli.

1 INTRODUZIONE

BENVENUTI

Il nuovo FM9 di Fractal Audio Systems è un modellatore di amplificatori, un processore di effetti, un controller a pedale, un'interfaccia audio e molto altro ancora, progettato per l'uso professionale sul palco o in studio e per il divertimento personale. Con quattro core DSP, l'FM9 è l'unità da pavimento più potente mai prodotta da Fractal Audio e offre un elenco impressionante di tecnologie e caratteristiche dei pluripremiati Axe-Fx III, FM3 e FC Controllers: la nostra modellazione di amplificatori leader del settore, la simulazione di casse acustiche UltraRes™ IR, una suite dei nostri leggendari stompbox ed effetti da studio, controllo con pedaliera FC espandibile, un I/O incredibilmente flessibile, funzionalità di interfaccia audio USB 8x8, un editor Mac/PC di livello assoluto e altro ancora.

Il fulcro dell'FM9 è "Cygnus", l'ultima versione della tecnologia di modellazione degli amplificatori di Fractal Audio, acclamata dalla critica. Cygnus utilizza la tecnologia proprietaria SpectrumTrack™ di Fractal, che migliora la risposta dei modelli di amplificatori sull'intera gamma di segnali di ingresso, in particolare per gli amplificatori con stadi di guadagno in cascata. Il risultato è un "voicing" più vero e dinamico, oltre a "chugs" eccezionalmente soddisfacenti. I due "blocchi di amplificatori" dell'FM9 hanno ciascuno quattro canali che possono gestire uno degli oltre 280 modelli vintage, moderni e originali che coprono ogni aspetto, dal pulito incontaminato al limite del breakup, dall'overdrive crunchy alla distorsione moderna fino al gain esagerato. L'FM9 include anche l'intera collezione di cabinet per diffusori Ultra-Res™ dell'Axe-Fx III, con oltre 2.200 Cab "Factory", tra cui le selezioni dei migliori produttori di oggi, più 1.024 posizioni "User" per caricare le vostre risposte all'impulso ("IR").

L'FM9 è un'unità multieffetto eccezionale, ricca di centinaia di incredibili effetti stomp box e da studio, con ricreazioni accurate di molti classici, oltre a interessanti effetti originali. Le selezioni includono oltre 57 modelli di pedali drive, decine di delay, numerosi chorus, flanger, phaser, tremolo e altri effetti di modulazione, oltre 50 tipi di riverbero, dal classico a molla agli spazi reali e oltre, compressori multipli, wah, EQ e filtri, un looper di 2 minuti, un'intera suite di effetti pitch, tra cui detune, harmony e virtual capo, oltre a effetti rotary, synth, "plex", tra cui shimmer, e molto altro ancora.

L'FM9 presenta lo stesso design audiofilo del percorso del segnale dell'Axe-Fx III, per il massimo delle prestazioni sonore e dell'integrità del segnale. Dal punto di vista fisico, è costruito in modo robusto per i live, con un robusto telaio in acciaio da 16 gauge e tappi protettivi che fungono da piedini. L'unità è straordinariamente facile da usare, con controlli intuitivi e pratici e lo stesso ampio display principale a colori dell'Axe-Fx III e dell'FM3. Nove interruttori a pedale integrati, ciascuno con il proprio anello LED a colori e mini-display LCD, forniscono funzioni sia di tap che di hold che possono essere personalizzate per controllare innumerevoli aspetti del vostro rig in tempo reale. I "Layout" forniscono nove diversi set completi di funzioni degli interruttori a pedale. Allo stesso tempo, una porta FASLINK II consente di collegare fino ad altri due foot controller Fractal Audio FC-12 o FC-6 per estendere la superficie di controllo o per il controllo remoto.

L'FM9 dispone di numerosi ingressi e uscite per una vasta gamma di configurazioni diverse. Gli ingressi analogici includono l'ingresso da 1/4" per strumenti con tecnologia "Secret Sauce" di Fractal Audio oltre a due coppie stereo indipendenti di jack bilanciati da 1/4" da utilizzare come ingressi o ritorni "aux". L'uscita stereo principale è dotata di uscite XLR e da 1/4", oltre a un jack per cuffie. Altre due uscite stereo indipendenti, una XLR e una da 1/4", possono essere utilizzate come uscite "aux" o "send". Tutte le uscite da 1/4" sono dotate della tecnologia Humbuster™ di Fractal Audio che aiuta a combattere i rumorosi loop di massa. L'I/O digitale comprende ingresso e uscita SPDIF a 48k, oltre a ingresso e uscita/thru MIDI a 5 pin. Infine, tre jack consentono di collegare interruttori esterni o pedali d'espressione, come il Fractal Audio EV-1.

L'FM9 funge anche da interfaccia audio USB di alta qualità con capacità di registrazione e riproduzione "8x8". È possibile registrare segnali processati, una "DI" per il re-amping e ingressi ausiliari stereo. L'audio può essere riprodotto direttamente alle uscite dell'unità (per il monitoraggio della DAW o per le "backing track", ad esempio) o instradato attraverso l'FM9 per il re-amping o per l'elaborazione degli effetti come un plugin virtuale.

FM9-EDIT, un editor software completo, è compreso gratuitamente. L'FM9 è anche pienamente compatibile con Fractal-Bot per la condivisione dei preset, la facilità di backup/ripristino e gli aggiornamenti del firmware, nella tradizione del miglioramento continuo che è diventata un marchio di fabbrica di Fractal Audio.

Soprattutto, l'FM9 è stato progettato - "da musicisti per musicisti" - per offrire una qualità sonora senza compromessi, caratteristiche fantastiche e un'affidabilità a prova di tour, in un formato altamente portatile che siamo certi apprezzerete e apprezzerete. Vi ringraziamo come sempre per aver scelto Fractal Audio Systems.

Fractal Audio Systems
Agosto 2021

SOMMARIO DELLE CARATTERISTICHE

- Il nuovo FM9 di Fractal Audio è un modellatore di amplificatori, un processore di effetti, un controller a pedale e un'interfaccia audio all-in-one per l'uso sul palco e in studio.
- Il resistente telaio di FM9 in acciaio con pannelli laterali protettivi garantisce l'uso anche durante i tour più duri.
- FM9 è basato su un'impressionante lista di tecnologie avanzate e funzioni di facile utilizzo ereditate dal pluripremiato Axe-Fx III.
- Il cuore di FM9 è Cygnus, l'ultima versione della modellazione fisica degli amplificatori leader del settore di Fractal Audio. I preset possono utilizzare due blocchi di amplificatori indipendenti, ciascuno con quattro canali, con una scelta di oltre 290 modelli di amplificatori che comprendono l'essenziale e molto altro, dal pulito cristallino al limite del breakup, all'overdrive crunchy, alla distorsione moderna o al gain esagerato.
- Due blocchi Cabinet Simulator consentono di caricare fino a due risposte all'impulso UltraRes™ ciascuno, per prestazioni sonore estremamente accurate, oltre a un remix dinamico con allineamento visivo della fase.
- 2.048 Cabs di fabbrica includono tutto ciò che è presente nell'Axe-Fx III e nell'FM3, oltre a tutte le 189 Cabs "Legacy" dell'Axe-Fx II/AX8. 1.024 posizioni di memoria "User Cab" consentono di caricare Cab Pack e altri IR di terze parti (.wav, ir, .syx). Per la prova sono disponibili sedici memorie "Scratchpad".
- L'FM9 è un'eccezionale unità multi-FX con centinaia di stomp box ed effetti da studio leader del settore, tra cui ricreazioni accurate di molti classici, oltre a entusiasmati prodotti originali. Le selezioni includono oltre 59 modelli di pedali drive, decine di delay, numerosi chorus, flanger, phaser ed effetti tremolo, oltre 60 tipi di riverbero, dai classici Spring agli spazi reali, compressori multipli, wah, EQ e filtri, un'intera suite di effetti pitch, tra cui detune, harmony, whammy e capo virtuale, oltre a effetti rotary, looper, synth, plex, tra cui shimmer, e molto altro.
- 512 memorie di preselezione, ognuna delle quali può memorizzare un intero rig con i propri amplificatori, cabine, effetti e molto altro.
- Griglia di layout 14x6, con opzione "Zoom Out" per visualizzare l'intera griglia su una pagina con i VU meter.
- Otto "Scene" nominabili per ogni preset eliminano il "tap dancing" e rendono possibili rapidi cambi di suono senza soluzione di continuità, compreso un facile "spill-over" degli effetti come il delay e il riverbero, oltre ai messaggi Scene MIDI per un'integrazione completa del rig.
- I "canali" offrono per ciascun blocco fino a quattro diverse impostazioni sonore. Un blocco drive, ad esempio, può fornire quattro suoni di pedali drive completamente diversi senza un carico di CPU pari a quattro volte.
- Tre coppie di blocchi di ingresso e uscita (più l'USB) forniscono un routing incredibilmente flessibile, con schemi di configurazione inclusi per FRFR, FOH diretto più amplificatore di potenza "live" e cabinet per chitarra, creazione di un "FX Loop" per pedali, uso simultaneo di elettrica e acustica/piezo, "Four Cable Method" (4CM) e altro ancora.
- FM9 è dotato di un percorso del segnale di qualità audiofila con un rumore di fondo e un THD estremamente bassi.
- I meter a LED del pannello superiore e gli indicatori di stato offrono una grande visibilità delle informazioni critiche. Le animazioni sullo schermo mostrano i livelli di ogni blocco, ingresso, uscita e altro ancora.
- L'FM9 è dotato della nostra interfaccia e dei nostri controlli più recenti, con lo stesso display a colori personalizzabile dell'Axe-Fx III Mk II e cinque manopole con etichette su schermo che forniscono un accesso immediato alle funzioni di rotazione e pressione.
- Il previsto tuner a schermo intero, di facile lettura, comprende un grafico a barre e un display stroboscopico virtuale.
- I nove footswitch presenti a bordo utilizzano il nostro sistema di commutazione del Controller "FC" per un'estrema flessibilità, con nove layout contenenti 12 definizioni di switch ciascuno.
- Ogni interruttore a pedale è dotato di un proprio "mini display" LCD che mostra la funzione dell'interruttore o un'etichetta personalizzata, oltre a un anello LED a colore variabile che indica la categoria e lo stato dell'interruttore.
- Ogni interruttore, completamente personalizzabile, è dotato di funzioni tap e hold che consentono di cambiare preset, banchi, scene, effetti, canali, di azionare il looper, il tuner, il tempo e molto altro ancora.
- Gli switch per preset garantiscono la massima flessibilità: qualsiasi preset può sovrascrivere qualsiasi switch in qualsiasi layout per esigenze di commutazione "una tantum".
- Per un numero ancora maggiore di interruttori a pedale, è possibile collegare uno o due controller FC-6 o FC-12 tramite FASLINK™ II. Questi controller si integrano perfettamente con gli interruttori presenti in dotazione e offrono anche jack aggiuntivi per interruttori/pedali.
- Ciascuno dei tre jack per pedali presenti permette di collegare un interruttore esterno o un pedale d'espressione come i Fractal Audio EV-1 o EV-2.
- L'ingresso 1 è un ingresso Instrument mono da 1/4" dotato di "Secret Sauce IV" per un segnale ottimizzato e a bassissimo rumore dalla chitarra o dal basso. Due coppie stereo indipendenti di jack bilanciati da 1/4" fungono da ingressi "Aux" o "ritorni FX".
- L'uscita stereo principale è dotata di uscite XLR e 1/4", oltre a un'uscita cuffie.
- Altre due uscite stereo indipendenti, una XLR e una da 1/4", possono essere utilizzate come uscite "Aux" o "FX send". Tutte le uscite da 1/4" sono dotate della tecnologia Fractal Audio Humbuster™ per ridurre il rumore dei loop di massa.
- L'FM9 è anche una robusta interfaccia audio USB 8x8, in grado di registrare la chitarra processata, i segnali DI per il re-amping e gli ingressi ausiliari stereo. L'audio del computer può essere riprodotto direttamente sulle uscite (come "backing track", ad esempio) o elaborato per il re-amping o gli effetti come un plugin virtuale.
- L'I/O digitale comprende ingresso e uscita SPDIF e ingresso e uscita MIDI a 5 pin.
- L'architettura "Client-Server" consente a più foot controller FC e a FM9-Edit di controllare l'FM9 e di aggiornarsi reciprocamente e istantaneamente.
- Un computer collegato permette di utilizzare FM9-Edit, il nostro editor di prima classe per Mac e PC, e Fractal-Bot, per gli aggiornamenti del firmware, il backup e il ripristino.
- FM9-Edit consente inoltre all'FM9 di caricare i preset dell'Axe-Fx III o dell'FM3 (entro i limiti delle risorse del blocco locale e della CPU).
- Una ROM di backup del firmware integrata consente il ripristino in caso di problemi durante l'aggiornamento, senza dover ricorrere a un servizio di assistenza professionale.
- L'FM9 è dotato di un firmware aggiornabile che rende possibili miglioramenti e innovazioni costanti.

IL MENÙ SETUP

In tutto questo manuale si fa riferimento al menù **SETUP** di FM9 per molte delle opzioni presenti tra cui I/O, MIDI, impostazioni globali, e altro. Per accedere al menù SETUP premete **HOME** e poi il potenziometro **E**.

Il menù **SETUP** include le seguenti aree tematiche:

- **FC Controllers/Switches dell'Unità** comprende tutte le impostazioni relative agli switches dell'unità o a quelli di un controller FC collegato.
- **Global Settings** include le opzioni che consentono il controllo di FM9.
- **I/O** contiene le impostazioni per tutti gli inputs e outputs, inclusi i livelli, le opzioni audio e quelle relative a switches o pedali di espressioni collegati direttamente a FM9.
- **MIDI/Remote** contiene tutte le impostazioni MIDI oltre a diverse pagine relative alle impostazioni di controllo remoto di molte funzioni di FM9.
- **Utilities** contiene indicazioni di carattere informativo, utilità oltre al controllo della luminosità dello schermo.

I percorsi all'interno del menù di impostazione sono designati usando i due punti come separatori, quindi, ad esempio, la pagina Reset del menù Utilità in SETUP sarà indicata come **SETUP : Utilità : Reset**.

Potete accedere al menù **SETUP** in questo modo:

- ▶ Premete **HOME**.
- ▶ Premete il potenziometro "E" per accedere al menù **SETUP** principale.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare un sottomenù e premete **ENTER** per effettuare la selezione.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **PAGE** e **NAV** per muovervi, **VALUE** e i potenziometri **A-E** per effettuare le scelte.
- ▶ Le modifiche apportate all'interno del menù **SETUP** sono immediatamente effettive e non hanno bisogno di essere salvate.
- ▶ Premete **HOME** in qualsiasi momento per tornare alla pagina iniziale.

Utilizzate questi collegamenti per acceder immediatamente agli argomenti del menù **SETUP** di questo manuale:

SETUP

—	FC Controllers/Switches dell'unità	p. 89
—	Global Settings	p. 91
—	I/O	p. 94
—	MIDI/Remote	p. 97
—	Utilities	p. 101

GUIDA PER LA CONNESSIONE RAPIDA

Probabilmente il migliore e più flessibile modo di apprezzare il vostro FM9 è utilizzare un sistema full-range tipico dei monitors da studio, un PA di alta qualità oppure casse full range specificatamente ideate per l'utilizzo con la chitarra. Tutti i preset di fabbrica sono stati realizzati per questo tipo di configurazione.

FM9 è incredibilmente flessibile, di conseguenza sono possibili molte altre tipologie di configurazione, tra cui quelle che integrano amplificatori valvolari reali, registrazione tramite USB, l'utilizzo di unità di altri produttori e altre ancora.

Trovate altre configurazioni nei diagrammi nella [Sezione 4](#).

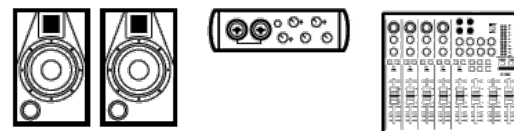
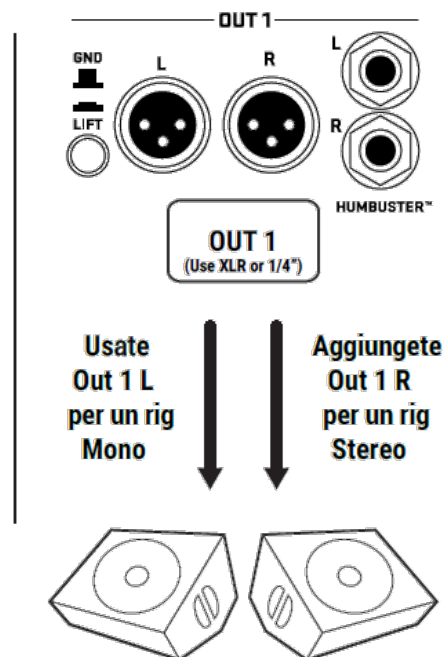
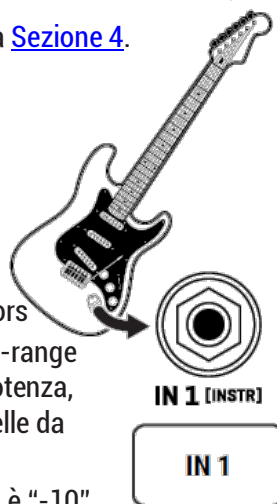
La configurazione più semplice è la seguente:

- 1 Iniziate con tutti i potenziometri dei livelli al minimo. Collegate la vostra chitarra all'ingresso **Instrument (Input 1)** di FM9.
- 2 Collegate l'**Output 1** ai vostri studio monitors interfaccia audio, sistema PA speakers full-range speakers, ingresso degli amplificatori di potenza, ecc. Potete usare sia le uscite XLR che quelle da 1/4".

NOTA: l'impostazione di default per l'Out 1 è "-10" dBV, il valore consueto per attrezzature "non professionali". Impostatelo su "+4" dBu quando collegate attrezzature professionali. Trovate il parametro in **SETUP: I/O: Audio**.

- Per un setup mono, utilizzate l'**Out 1 Left**.
- Per un setup opzionale stereo collegate anche l'**Out 1 Right**.
- Utilizzate cavi da XLR a XLR o da XLR a TRS quando vi collegate a ingressi bilanciati.
- Utilizzate normali cavi da XLR a 1/4" (TS) o cavi Humbuster™ (vedi [p. 6](#)) quando vi collegate a ingressi sbilanciati da 1/4".

- 3 Cominciate a ruotare il potenziometro OUT 1 e regolate il livello dei vostri monitors come desiderate.
 - Potete utilizzare i footswitch per esplorare i presets e le scene (si veda [p. 8](#)) di fabbrica o ruotate il potenziometro **VALUE** per selezionare i presets e i pulsanti **NAV Up/Down** per selezionare le Scenes.



**FRFR speakers, Studio Monitors
Audio Interface o Mixer**

OUT 1

- Il potenziometro **Out 1** regola il livello di ciò che sentite in questo setup.

FRFR PERCHE' FULL RANGE?

Per FRFR si intende "Full-Range Flat Response" ovvero un sistema che è in grado di riprodurre l'intero spettro audio senza compromessi. Al contrario, la maggior parte degli speaker per chitarra possiedono un range ristretto - non sono in grado di riprodurre con accuratezza le parti più basse e più alte dello spettro - e non sono così "Piatte" - nel senso che alcune frequenze sono marcatamente più enfatizzate o ridotte. Monitor da studio full-range flat response, impianti PA di alta qualità e gli speakers FRFR ideati appositamente per chitarra dovrebbero essere in grado di riprodurre *qualsiasi* cosa suonate attraverso di essi. Ovviamente, anche le caratteristiche di questi sistemi possono variare in funzione del produttore o del modello scelto.

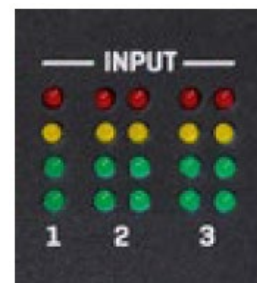
IMPOSTARE I LIVELLI

Impostare in modo corretto i livelli è importante, ma i molti indicatori che vi informano sui vari livelli di FM9 semplificano il lavoro.

INPUT LEVELS

FM9 è impostato di fabbrica per funzionare con una tipica chitarra con pickup passivi.

Collegate una chitarra all'ingresso **Instrument**. Scegliete il pickup più potente e mettete al "massimo" tutti i controlli della vostra chitarra. Suonate con vigore, accordi aperti per avere il massimo segnale e nel frattempo date un'occhiata all'indicatore LEDs **INPUT 1**. Un LED rosso sul misuratore d'ingresso indica un livello di -6 dB, che è ancora tranquillamente al di sotto del clipping. Regolate il trim d'ingresso in modo che il volume più alto "faccia il solletico al rosso". Naturalmente, va bene anche se una chitarra a basso volume non raggiunge mai il rosso. In generale, è consigliabile impostare i livelli di ingresso più alti possibile senza che si verifichi il clipping:



- ▶ Aprite la pagina **SETUP: I/O: Input**.
- ▶ Regolate il livello di ingresso del **Input 1/Instrument** usando il potenziometro **A**.

Input 2 e 3 possono essere regolati con lo stesso metodo. Ciascuno possiede il proprio parametro **Input Trim** nella pagina **Input** del menù **I/O** in **SETUP**.

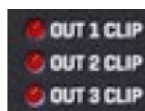
Potete anche tenere monitorare tutti livelli nella pagina **Meters** del menù **Home**.



Salvo che per impostazioni molto basse, le regolazioni del Input Level non influiscono sul guadagno d'ingresso. Quando si regola il livello di ingresso al convertitore A/D, la sua uscita viene compensata, per cui il livello complessivo non cambia.

OUTPUT LEVELS

I livelli in uscita sono facilmente monitorabili attraverso la pagina **Meters** della pagina **Home**. Se i livelli di uscita fossero troppo alti, i LEDs **OUT 1 CLIP** e **OUT 2 CLIP** si attiveranno. Si tratta di un'indicazione reale dell'imminente clipping e, a differenza degli ingressi, le uscite NON devono "sfiorare il rosso". Per abbassare i livelli di uscita, è possibile regolare le manopole del pannello superiore o regolare il livello dei preset (la [Sezione 7: Livellare i Preset](#) è dedicata alla regolazione dei livelli del preset).



Gli **Output 1 L/R** e **2 L/R** sono predisposti per essere collegati a ingressi di livello linea consumer (-10 dBV). Se si intende collegare un'apparecchiatura di livello professionale che opera a +4 dBu, impostare i livelli di uscita come segue:

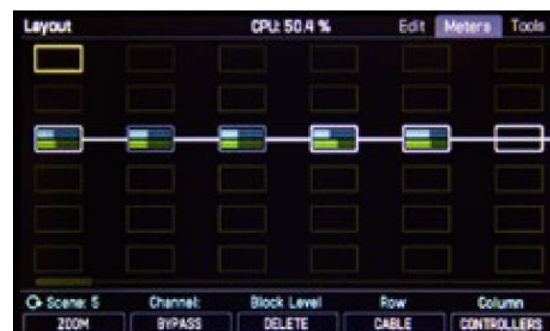
- ▶ Richiamate la pagina **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Impostate l'**Output Level** (1 o 2) desiderato su +4dBu.

Trovate altre informazioni sul **I/O Menù** a [p. 94](#).

L'**Output 3** è progettato in modo da funzionare a guadagno unitario quando la manopola **OUT 3** del pannello frontale è completamente ruotata in senso orario.



La pagina **Meters** del menù **Home** mostra i livelli di tutti gli I/O



CAVI HUMBUSTER™

I jack da 1/4" dell'Output 1 e dell'Output 3 di FM9 sono dotati della **Humbuster™ Technology** brevettata da Fractal Audio, in grado di ridurre significativamente il ronzio dei loop di massa se utilizzati con cavi speciali Humbuster™.

Un cavo Humbuster possiede un'estremità con un connettore **TRS** (come in un cavo bilanciato) e una con un connettore **TS** (come in un cavo per chitarra). Il terminale TRS deve essere collegato a FM9. Il terminale TS invece va nel vostro amplificatore o in un'altra unità.

I cavi Humbuster™ sono disponibili sul sito <http://www.fractalaudio.com/cables> o potete realizzarli da soli seguendo lo schema seguente. Assicuratevi di utilizzare connettori di alta qualità e cavi schermati.



Nota: utilizzare i cavi Humbuster solo quando si collega l'FM9 agli ingressi sbilanciati da 1/4" di altri dispositivi. Quando si collega a un ingresso TRS bilanciato da 1/4", utilizzare un cavo patch standard da 1/4" o, meglio ancora, collegare le uscite XLR bilanciate dell'FM9 tramite cavi o adattatori da XLR a TRS.

MONO VS. STEREO



FL'FM9 è preconfigurato per lo **stereo**, ma è possibile collegarlo in **mono** senza problemi. Se **NON** si lavora in stereo, è possibile che alcune impostazioni o preset producano risultati inaspettati. Ad esempio, un panner suona come un tremolo quando manca un canale. Un delay "ping-pong" può fare "ping" ma non "pong". Gli enhancers stereo o alcuni tipi di modulazione possono non essere affatto evidenti. Il tono può persino cambiare completamente se gli amplificatori o i cablaggi sono stati sottoposti a un panning estremo. Ecco una panoramica di diversi scenari, con le impostazioni consigliate per ciascuno di essi



- ▶ **Stereo:** non è richiesta alcuna impostazione specifica.
- ▶ **Half-Stereo:** lasciando FM9 nella sua configurazione stereo di default ma collegando solamente uno degli outputs (left) si ottiene una configurazione "stereo-a metà". Tutto funziona correttamente a parte le eccezioni prima citate (ping-pong, panning, ecc.). Non è richiesta alcuna impostazione specifica.
- ▶ **Dual Mono:** se volete forzare la vostra strumentazione a lavorare in mono, l'impostazione dual mono è una delle scelte migliori. Dal punto di vista sonoro è identica all'impostazione half-stereo, con le stesse limitazioni, eccetto che il segnale mono viene riprodotto ad entrambi i jacks, sinistro e destro, in modo che possiate collegare due monitors. Per impostare l'opzione dual mono, aprite **SETUP: I/O: Audio** e impostate il parametro **Mode** per l'output desiderato su "COPY L->R".
- ▶ **Summed Mono:** In questa configurazione i canali destro e sinistro vengono sommati andando a costituire un unico segnale mono riprodotto ad entrambi gli outputs, destro e sinistro. Questo ha il vantaggio di non eliminare metà del suono, ma anche la somma di due canali può avere i suoi problemi. Ad esempio, delay corti o differenze di fase tra i canali possono comportare la creazione di disturbi o anche la completa cancellazione. Per effettuare la somma in mono, aprite **SETUP: I/O: Audio** ed impostate il parametro **Mode** per l'output desiderato su "SUM L+R".

Con FM9, un sistema flessibile di I/O basato sui blocchi rende semplice utilizzare diversi outputs per scopi diversi. Fate riferimento al "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggiori informazioni sui blocchi Input e Output.

Tutte le opzioni del menù **I/O** in **SETUP** sono dettagliate nella [Sezione 13: Menù Setup](#).

LA PAGINA HOME: PRESETS

Una volta che avrete collegato il vostro FM9 potrete cominciare ad ascoltare il suono dei preset di fabbrica. Naturalmente, i footswitch a pedale rappresentano un modo comodo per farlo, ma è anche possibile controllare l'unità dal pannello superiore.

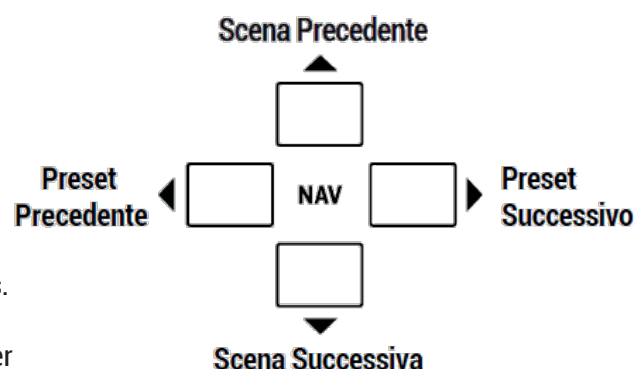


Ricordate che a parte alcuni templates, i presets di fabbrica sono stati ideati per un utilizzo con speakers full-range / monitors / cuffie (fate riferimento alla [Sezione 4](#) per maggiori dettagli su altri di tipi di configurazione).


FM9 possiede 512 locazioni di memoria per i presets, e ciascuna rappresenta una strumentazione completamente indipendente con amplificatori, casse, effetti, impostazioni, controllers e altro. Quando considerate ciò che è possibile fare con le Scenes ed i Channels, capite anche che un singolo preset può bastare per una canzone intera se non un intero show.

Qui di seguito è descritto come esplorare i preset di fabbrica:

- ▶ Premete **HOME** per visualizzare la pagina **Home**, dalla quale potrete cambiare i presets.
- ▶ Per cambiare preset, ruotate il potenziometro **VALUE** o utilizzate i pulsanti **NAV**.
- ▶ Molti preset di fabbrica sono stati creati con delle **Scenes**. Potete muovervi tra le Scenes utilizzando i pulsanti **NAV** o ruotando il potenziometro **A**. Fate riferimento a [p. 15](#) per un'introduzione alle Scenes.



ALTRE FUNZIONI NEL MENÙ HOME

- ▶ Le funzioni "push" (premi) dei cinque potenziometri nella pagina Home, permettono l'accesso ad altre sezioni:
 - **Tuner**
 - **Layout grid** ([p. 14](#) e [p. 40](#))
 - **Controllers** ([p. 67](#))
 - **FC Per-Preset** ([p. 80](#))
 - **Setup** ([p. 3](#)).
- ▶ Ruotando il potenziometro **E** è possibile scorrere i diversi "Layouts" della pedaliera ([p. 8](#))
- ▶ Un **mini-Tuner** appare nella parte superiore della stessa pagina **Home** sotto forma di due triangoli verdi. Quando vengono mostrati entrambi, la nota riprodotta risulta accordata. 
- ▶ Due Performance Control Pages consentono di assegnare le cinque manopole del pannello superiore dell'FM9 per un accesso facile e pratico a qualsiasi parametro scelto. Per saperne di più, consultare [p. 114](#).
- ▶ Il menù **Home** permette anche l'accesso alla pagina con la **lista dei Presets**, lista che raccoglie tutti i preset in un formato che è possibile scorrere per numero:
 - Con **PAGE** visualizzate l'elenco dei **Presets**.
 - Per ordinarli alfabeticamente per nome, premete il pulsante "**Sort A-Z**".
 - Il pulsante **ENTER** carica il preset selezionato e vi riporta alla pagina **Home**.
- ▶ La pagina **Meters** fornisce un'indicazione visiva dei livelli di tutti gli inputs e outputs, incluso l'USB.

LAYOUTS

FM9 si basa sui nostri popolari **controller FC**. Il concetto centrale di tutti questi prodotti è il **layout**. Un layout è un insieme di definizioni di **footswitches**. È possibile **modificare il layout** per cambiare le funzioni dei footswitches. Tutti i layout e gli switches possono essere completamente personalizzati. FM9 offre otto layout in totale, più uno speciale layout "Master" (descritto di seguito). I layout hanno sia numeri che nomi per facilitarne la gestione.

Ci sono diversi modi per cambiare il layout dell'FM9. Il più semplice è probabilmente quello di ruotare il potenziometro **E** nella pagina Home del menù principale. Tuttavia, non è facile farlo mentre si suona, quindi abbiamo creato il **Master Layout Menù** e i **Layout Switches** in modo da poter cambiare il layout con i piedi.

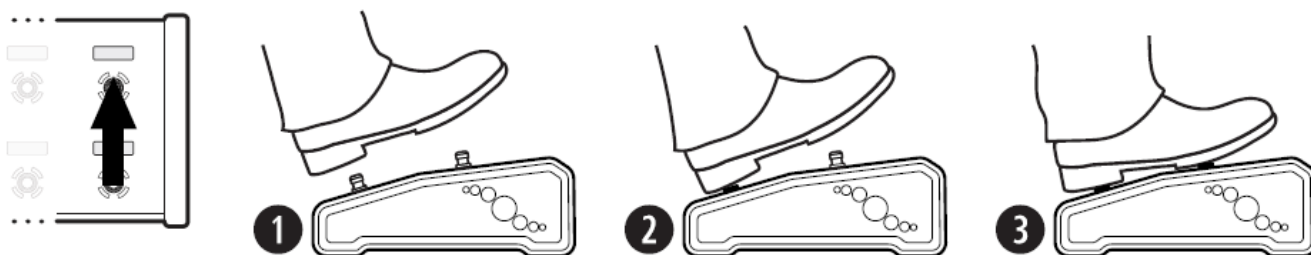
I layout predefiniti dell'FM9 includono anche alcuni footswitch pre-programmati per cambiare layout in modo facile, comodo e intuitivo. Approfondite questi concetti nella [Sezione 10: Layouts & Switches](#).

IL MENU' MASTER LAYOUT

Il passaggio da un layout all'altro è la chiave della versatilità dell'FM9. Ci sono molti modi per farlo, ma

il Master Layout Menù integrato ("MLM" in breve) sarà il primo metodo da comprendere. Il Master Layout Menù consente l'accesso immediato ad altri layout, uno per ogni footswitch.

Per visualizzare il Master Layout Menù, muovete il piede dal tallone alla punta su entrambi i due footswitch più a destra del vostro FM9, come mostrato nella seguente illustrazione della "MLM Switch Combo".



Il menù Master Layout assegna automaticamente diversi layout a diversi footswitch in ordine sparso. Il footswitch 1 carica il layout 1, il footswitch 2 carica il layout 2 e così via. Se i layout hanno un nome, questo viene visualizzato nei mini-display. Quando si attiva un interruttore per selezionare un layout, questo viene caricato immediatamente. Il layout attualmente selezionato viene visualizzato con un anello LED luminoso, mentre le altre scelte vengono attenuate. Per uscire dall'MLM senza modificare il layout corrente, è sufficiente selezionare l'interruttore luminoso per tornare al layout corrente.

Se l'interruttore in basso a destra ha una funzione Tap, questa funzione non sarà attivata dalla combinazione di interruttori MLM. Se l'interruttore in basso a destra è dotato di funzione Hold, è possibile eseguire facilmente la MLM Switch Combo in modo rapido, prima che la funzione Hold si attivi. Se la funzione Hold dovesse attivarsi, il menù Master Layout verrà comunque visualizzato dopo l'esecuzione della combinazione di footswitch. Per saperne di più, consultare "[Funzioni Tap & Hold](#)" a [p. 72](#).



Quando progettate i vostri layout, evitate di utilizzare una funzione Hold sull'interruttore in basso a destra, o consideratene una che non modifichi il suono, nel caso in cui lo azionate accidentalmente mentre attivate l'MLM.



Un layout può anche includere switch Tap o Hold che passano ad altri layout senza MLM. layout senza l'MLM. È anche possibile "agganciare" un cambio di layout a un'altra un'altra funzione di interruttore utilizzando un "Layout Link". Approfondite questi concetti nella [Sezione 10: Layouts & Switches](#)

FOOTSWITCHES

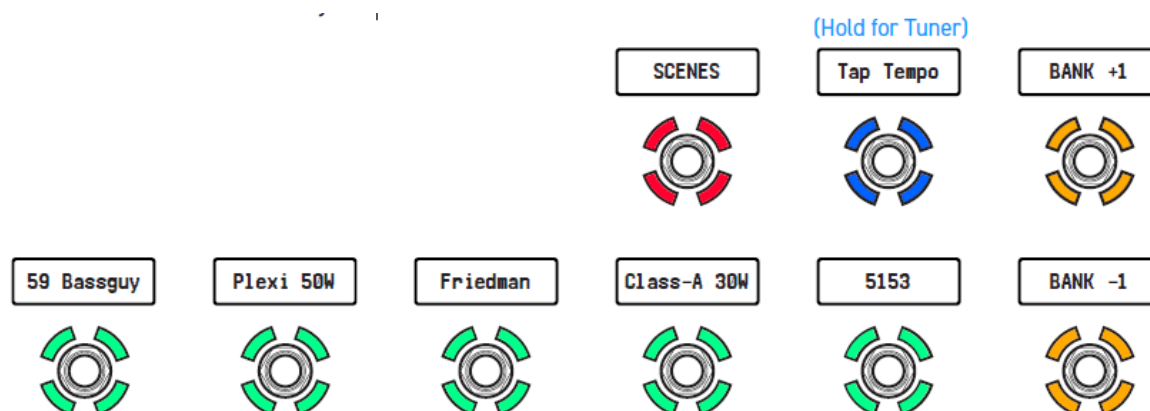
FM9 possiede nove footswitches, ciascuno con il proprio mini-display e l'anello LED con la possibilità di variare il colore. I footswitches possono essere utilizzati per cambiare presets, selezionare le Scenes, attivare/disattivare gli effetti e altro ancora. Questa pagina introduce i concetti base mentre la [Sezione 10: Layouts & Switches](#) aggiunge ulteriori dettagli.

CAMBIARE PRESETS

Iniziamo con la modalità con la quale esplorare i presets di fabbrica usando i footswitches. Quando accendete FM9, l'unità carica il layout **Preset** mostrato qui sotto. In questo layout, i primi cinque footswitches (in verde) selezionano ciascuno un singolo preset. I nomi dei preset vengono mostrati nel mini-displays. Il **preset corrente** avrà l'anello LED acceso mentre gli altri lo avranno attenuato.

Una "bank" è un gruppo di presets. Per passare alla bank successiva di cinque preset, premete e tenete premuto il footswitch **Bank +1**. Per passare alla bank precedente, premete e tenete premuto il footswitch **Bank -1**.

I due interruttori supplementari in alto possono essere utilizzati per passare al Scenes Layout e per il Tap Tempo. Tenendo premuto l'interruttore Tap Tempo si visualizza il TUNER. Una volta passati allo Scenes Layout, lo stesso interruttore che vi ha portato può essere usato per tornare al Preset Layout.



Potete utilizzare la funzione MANAGE PRESETS di FM9-Edit per trascinare i presets di FM9 in qualsiasi ordine desiderate. Organizzate i vostri preferiti in gruppi di cinque in modo da averli disponibili senza molti cambi di bank.

FUNZIONI DEL FOOTSWITCH

Ogni footswitch di ogni layout può avere la propria funzione Tap e Hold indipendenti. Le funzioni sono organizzate in categorie come "Preset", "Scene" o "Effetti". Una speciale modalità "EZ" ne semplifica l'assegnazione.

COLORI DELL'ANELLO LED

Ciascuna Categoria di footswitches ha il proprio colore di default per l'anello LED. Potete cambiare questi colori di default in **SETUP: FC Controllers: Ring Colors**. Potete anche variare il colore di ogni singolo switch.

MINI DISPLAYS

Il Mini-Display di ogni switch mostra l'**etichetta** che descrive la funzione Tap. Mentre premete lo switch – anche per un normale "tap" – l'etichetta cambia momentaneamente andando ad indicare la funzione Hold. Ogni funzione ha diverse opzioni per il mini-display e si possono anche utilizzare etichette personalizzate.

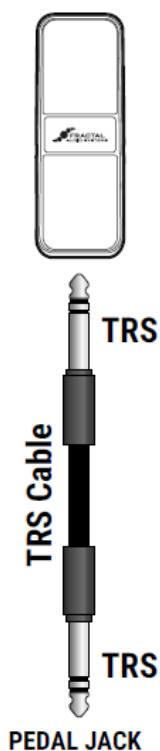
PEDALI D'ESPRESSIONE



Questa sezione è relativa ai pedali collegati direttamente ai jacks "Pedal" presenti sul FM9. Per i pedali collegati ad un controller della serie FC, fate riferimento al manuale utente del vostro FC.

Ciascuno dei due jack **Pedal** di FM9 permette di collegare un pedale di espressione o un footswitch esterno.

EXPRESION PEDAL



COLLEGARE E CALIBRARE UN PEDALE D'ESPRESSIONE...

I pedali di espressione dovrebbero avere un potenziometro con resistenza lineare ed una resistenza massima compresa fra 10–100kΩ. I pedali di espressione devono essere utilizzati con cavi TRS (Tip-Ring-Sleeve)!

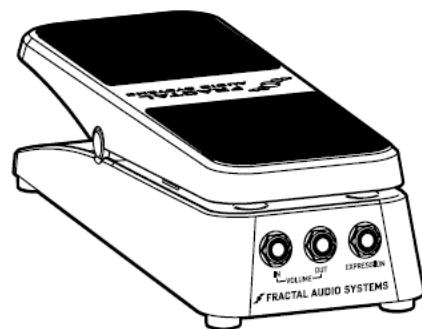
Collegate il vostro pedale di espressione ad uno dei Pedal jacks di FM9 con un cavo TRS e poi seguite queste istruzioni:

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: I/O: Pedal**.
2. Per il Pedal Jack 1, impostate **Type** su "EXPRESSION" (o utilizzate **Pedal 2 Type** se è questo il jack a cui vi state collegando).
3. Evidenziate la funzione **Calibrate** per il vostro pedale e premete **ENTER**.
4. Seguite le istruzioni riportate sullo schermo per effettuare la calibrazione. Premete **HOME** per terminare.
 - Assicuratevi di leggere quanto riportato alla pagina seguente relativamente a come assegnare il vostro nuovo pedale.
 - Se qualcosa non funzionasse, controllate con un diverso pedale o cavo!

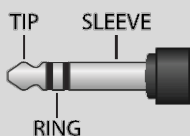
PEDALI FRACTAL AUDIO EV

I pedali d'espressione della serie EV di Fractal Audio Systems sono perfetti in abbinamento a tutti i prodotti Fractal Audio Systems. L'EV-1 è un pedale d'espressione di dimensioni normali. L'EV-2 è la versione compatta. Questi due pedali sono caratterizzati da un resistente involucro in fusione metallica, un potenziometro lineare di alta qualità da 100kΩ e una funzione integrata per essere anche un pedale volume analogico.

Scoprite di più su <https://www.fractalaudio.com>



FAQ:



COS' E' UN TRS? TRS è l'acronimo di TIP-RING-SLEEVE e descrive un terminale da 1/4" o un jack con tre connettori. I classici cavi da chitarra sono del tipo "TS" (Tip-Sleeve) poiché non possiedono l'anello che costituisce il terzo contatto. I pedali di espressione richiedono cavi TRS poiché il completo controllo del voltaggio è trasmesso ad essi attraverso un contatto (tip), mentre meno di metà del voltaggio viene ritrasmissione indietro su un altro contatto (ring) in modo che l'unità sia in grado di avvertire ed utilizzare la posizione del pedale. Il terzo contatto (sleeve) è collegato a terra.

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE DI ESPRESSIONE

Il Pedal jack di FM9 può essere impostato su "External 1 Controller" per essere utilizzato con i presets di fabbrica come controller per il wah.

Seguite le seguenti istruzioni.

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: MIDI/Remote: External**.
2. Con **NAV** evidenziate **External Control 1**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per selezionare **PEDAL 1**
4. Premete **EXIT** quando avete terminato.

Potete provare il pedale utilizzando i presets di fabbrica fra 000 e 064

External 1 può essere anche assegnato come Volume, Whammy o praticamente qualsiasi altra cosa per preset.

Potete scoprire di più sull'assegnazione dei pedali e degli switches ai parametri del suono nella [Sezione 9: Modifiers](#).

SETUP GLOBALE DI UN PEDALE VOLUME

FM9 permette un controllo remoto del volume ad ogni **Input** o **Output**. Per impostare un pedale per un controllo globale del volume, seguite le istruzioni che seguono.

Attenzione a non assegnare accidentalmente lo stesso pedale sia al Volume che all'External Controller descritto sopra.

Per prima cosa dovete decidere quale volume globale preferite controllare:

- **Input Volume** interessa gain/distorsione e il comportamento di tutti i blocchi che si basano sul livello del segnale come Compressor o Gate. È come utilizzare un pedale volume fra la vostra chitarra e l'amplificatore.
- **Output Volume** non si avranno influenze sui blocchi che risentono del livello ma tutto il segnale verrà interessato incluse le code degli effetti. È come regolare il livello della vostra chitarra nel PA.

Per impostare un Volume Globale:

1. Dalla pagina **Home**, aprite **SETUP: MIDI/Remote: Other**.
2. Evidenziate con **NAV** il volume che volete controllare: **Input Volume 1, 2 o 3** oppure **Output 1,2 o 3**.
3. Ruotate il potenziometro **A** o **VALUE** per assegnare un controller al parametro che volete controllare.
Selezionate "**PEDAL 2**" per i jack Pedal integrati (o #1 o #3 se preferite).
4. Fate qualche prova e poi premete **EXIT** quando avete finito.

Maggiori informazioni nel "[Menù MIDI/Remote](#)" a [p. 97](#).

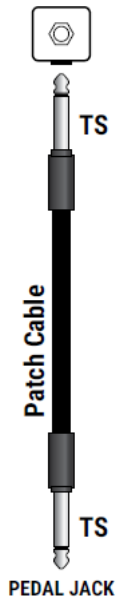
SWITCHES ESTERNI



Questa sezione è dedicata agli switches collegati ai "Pedal" jacks integrati in FM9. Per gli switches collegati ad un controller della serie FC fate riferimento al relativo manuale utente.

Ciascuno dei Pedal jacks di FM9 può gestire uno switch al posto di un pedale d'espressione. Ogni switch in grado di creare/interrompere una connessione può essere utilizzato con FM9. Collegate come illustrato di seguito:

SINGLE FOOTSWITCH



IMPOSTAZIONE DELL'EXTERNAL SWITCH

Gli switches esterni richiedono un semplice setup:

- ▶ Richiamate la pagina **Pedal** del menù I/O in **SETUP**.
- ▶ Impostate **Pedal 1 Type** su "SWITCH".
- ▶ Navigate in basso e impostate **Polarity** e **Behavior** per il vostro switch
 - Polarity è impostata in funzione dello stato normalmente OPEN o CLOSED dello switch
 - Behavior permette di impostare un momentary switch affinché agisca come uno switch TOGGLE virtuale
 - Fate riferimento alla sezione "[I/O: Pagina Pedal](#)" a [p. 96](#) per maggiori informazioni su questa impostazione.
- ▶ Premete **HOME** per terminare.



Gli interruttori esterni possono essere utilizzati con le opzioni presenti nel MENU MIDI/REMOTE selezionando l'opzione PEDAL 1, PEDAL 2 o PEDAL 3 (questa etichetta si riferisce al nome del jack di FM9 e non a ciò che vi è collegato).

La funzione STAND IN SWITCH ([p. 81](#)) rende gli interruttori esterni ancora più potenti, poiché consente loro di svolgere tutte le funzioni di uno dei footswitch integrati.

USB AUDIO

USB fornisce a FM9 una serie di grandi funzionalità. Con 8 canali di input e 8 di output potete riprodurre backing tracks, registrare audio processato o segnali DI, effettuare il re-amp in tempo reale e altro.

Fate riferimento alla [Sezione 3: USB](#) per tutti i dettagli sulle potenzialità USB di FM9.

FRACTAL-BOT E FM9-EDIT

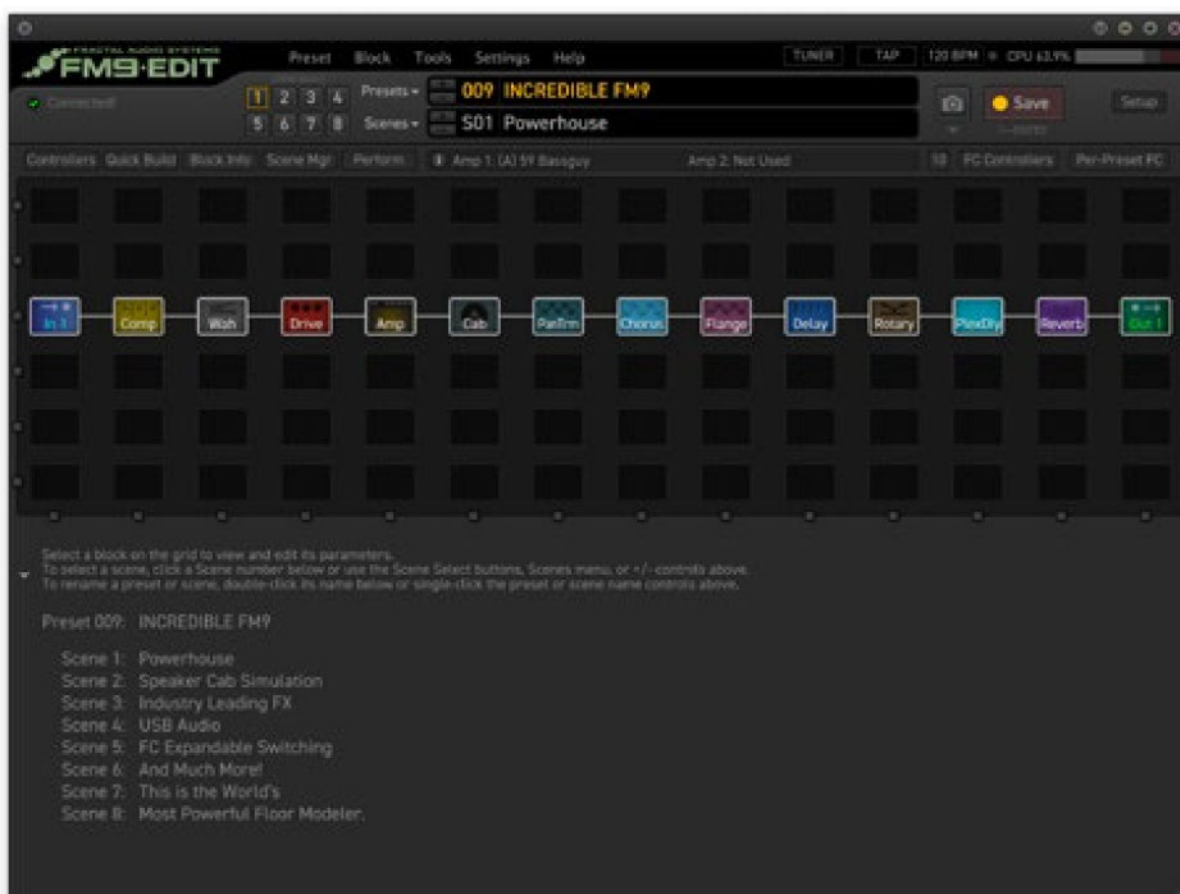
Oltre a fornire funzionalità audio, l'USB vi permette di utilizzare FM9 con le applicazioni software **Fractal-Bot** e **FM9-Edit**.

Fractal-Bot è un piccolo e semplice programma utilizzato per aggiornare FM9 quando viene rilasciato un nuovo firmware. Include alcuni strumenti per il backup, il ripristino dei presets e altre impostazioni personalizzabili e altro.

FM9-Edit è un'applicazione software completa che funge da editor / libreria per FM9.

Se siete abituati all'utilizzo di software audio o plug-ins, sarete a vostro agio utilizzando questo programma. È in grado di gestire quasi tutti gli aspetti dell'FM9 e ha persino alcune routine "power-user" che non sono possibili sull'unità stessa (ad esempio, Performance Page editor, Block Library, Scene Swap e così via). FM9-Edit fornisce anche ottimi strumenti per la gestione di preset e banks, per l'installazione di Cab Packs e altro ancora.

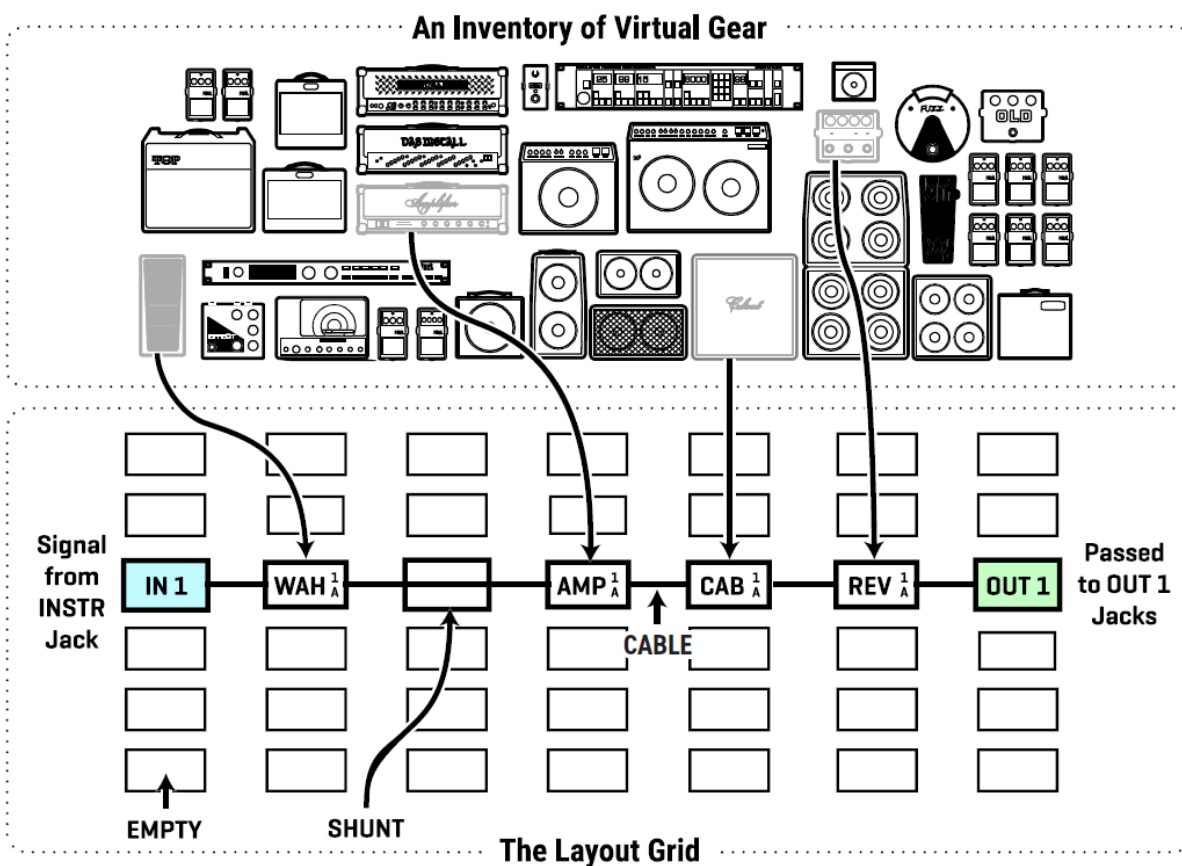
Potete scaricare FM9-Edit per Mac o Windows da <http://www.fractalaudio.com/FM9-edit>.



INTRODUZIONE AL LAYOUT DELLA GRIGLIA

Alla base di FM9 c'è la griglia (**Layout Grid**), una matrice costituita da righe e colonne utilizzate per la costruzione dei presets. Nel mondo della strumentazione tradizionale, le nostre scelte sono limitate da budget, spazio, peso e dai limiti della strumentazione stessa. Costruire un rig significa dover fare delle scelte difficili. Tuttavia, con FM9, questi limiti sono sostituiti da un immenso "magazzino", sempre in crescita, di amplificatori virtuali, casse, effetti e altro. Ogni preset vi dà la flessibilità per costruire un particolare rig costituito da diversi componenti.

Quindi in dettaglio: per creare un **preset** selezionerete unità virtuali prelevate dal **magazzino** e chiamati **blocchi**. Ciascun blocco rappresenta un diverso componente quale ad esempio un pedale wah, un amplificatore o un'unità riverbero. Li posizionerete nel **Layout Grid** e li collegherete tra di loro usando **cavi** virtuali. Potete creare biforcazioni, connessioni o collegamenti paralleli come meglio volete. Gli **shunts**, come i cavi trasportano il segnale attraverso ciascun spazio vuoto della griglia. Speciali blocchi **input** e **output** permettono la connessione dei vari jacks e del segnale USB di FM9. Di seguito un esempio illustrato di quanto appena scritto:



Riassumiamo cosa accade nell'illustrazione precedente. Il flusso del segnale inizia dal blocco **Input** sulla sinistra (azzurro). Viene poi inviato attraverso un cavo ad un blocco **Wah**, che a sua volta alimenta una connessione (**shunt**). Quest'ultima non ha alcun effetto sul suono ed è utilizzata con il solo scopo di fornire una rappresentazione di come il segnale passa da un blocco all'altro. Questa è connesso ad un blocco **Amp** (potremmo pensare un "Plexi 100W High"), che a sua volta alimenta un **Cab** (una delle molte casse "4x12" ad esempio). Questo è collegato ad un **Reverb** ed infine ad un blocco **Output** (verde). In questo semplice esempio, molti blocchi sulla griglia sono vuoti, e sono mostrate solamente alcune delle colonne disponibili. In realtà, la dimensione di un preset è limitata solamente dalla struttura della griglia, dai blocchi in magazzino e dalla potenza di calcolo complessiva ("CPU"). FM9 è in grado di creare presets sufficientemente grandi da poter gestire una canzone, un set o un intero show.



La funzione layout "ZOOM" mostra l'intera griglia. Cercate il pulsante ZOOM nelle pagine Layout.

INTRODUZIONE ALLE SCENES E AI CHANNELS

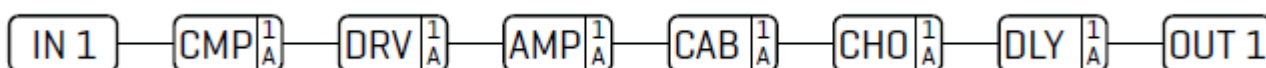
Immaginate un sistema rack professionale come quelli usati dai chitarristi negli ultimi decenni. In questi sistemi, i vari componenti - pedali, amplificatori, e unità rack - sono collegati con un sistema centrale che fa da **switch** inserendo o togliendo le varie unità dal flusso del segnale senza la necessità di ballare il Tip Tap. Alcuni delle componenti potrebbero avere delle regolazioni controllabili da remoto dallo switcher—come i canali di un amplificatore o la selezione di un preset del delay. Come descritto nella pagina precedente, un **preset** di FM9 è come questo rig: è costituito da “blocchi” (amp, cab, effects) tutti collegati fra loro in un certo ordine.

In un rig tradizionale, potete impostare e salvare combinazioni e canali diversi: Clean, Rhythm, Lead, ecc. Le **Scenes** vi permettono di creare facilmente queste combinazioni salvate all’interno di un preset. Le Scenes non modificano i collegamenti o cambiano le apparecchiature che sono contenute nel preset; al contrario, **attivano** o **disattivano** i blocchi e cambiano i “**Channels**”. Ciascun preset contiene otto scene. Come per i presets, le Scenes hanno un proprio nome.

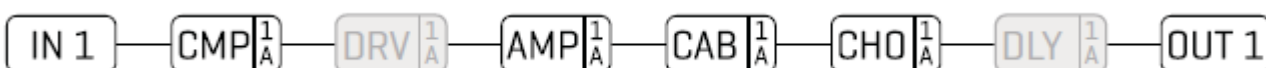
Le **Scenes** inoltre offrono un altro grande vantaggio rispetto ai presets quando si tratta di cambiare suono. Quando cambiate scena, FM9 non deve ricaricare l’intero rig. Al contrario imposta istantaneamente i blocchi e i Channels come necessario per la nuova scena. Non solo questo è più rapido ma permette anche un facile “spillover” delle code di delay e riverberi.

I **Channels** di FM9 rendono i blocchi estremamente flessibili. Ciascun canale contiene un intero set di parametri **completamente indipendenti** e questo per ciascun blocco. Ad esempio, il **Channel A** di un blocco **Drive** potrebbe essere un “clean boost”, il **B** un “overdrive”, il **C** potrebbe essere un “distorsore” mentre il **D** un “fuzz”. Sono quattro suoni completamente differenti ma nello stesso blocco. Questo approccio può essere utilizzato per ridurre il consumo di CPU se lo si paragona al consumo dato da un singolo blocco usato più volte.

SCENES E CHANNELS: UN ESEMPIO VISIVO



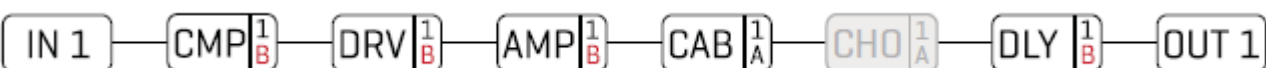
Questo è il nostro preset. Il blocco Input 1 alimenta un compressore seguito da un Drive, poi un Amp e un Cab, da un Chorus e da un Delay, per poi finire con il blocco Output 1.



SCENE 1 – “Clean”: per la scena 1, i blocchi Drive e Delay sono bypassati. Regoliamo Compressor, Amp, Cab e Chorus per avere un classico suono pulito. Osservate che il blocco Amp riporta “1A”. Questo significa che stiamo usando **Amp 1**, con il canale **A** impostato. Immaginiamo sia un “ODS-100 Clean” model. Chiamiamo la scena “Clean”.



SCENE 2 – “Crunch”: per creare la scena 2, bypassiamo Compressor, Chorus e Delay ed attiviamo il Drive. Il Channel del blocco Amp cambia da “A” a “B”, che per noi corrisponde ad un modello “Euro Blue”. Ricordate che ciascun Channel possiede una serie indipendente di regolazioni, in questo modo possiamo regolare ciascun parametro dell’amplificatore esattamente come vogliamo: Drive, Treble, Mid, Bass, Master e molti, molti altri. Impostiamo il Channel “A” del blocco drive per avere un buon suono “screamer” selezionando un modello “TS808 OD”. Salviamo questa scena come “Crunch”.



SCENE 3 – “Lead”: ecco il nostro sfavillante lead. Il Chorus è bypassato. Abbiamo cambiato il compressore passando al Channel “B” e regolandolo per avere più sustain. L’amplificatore è lo stesso della scena “Crunch” ma il Drive cambia su “B”, che per noi corrisponde ad un “Ruckus LED”. Il Delay è impostato sul Channel “B” che in questo caso ha valori di mix e feedback maggiori. Chiamiamo questa scena “Lead”

Scoprite altro nella [Sezione 5: Presets](#) e [Sezione 6: Scenes & Channels](#).

EDITING DELLA GRIGLIA: GUIDA RAPIDA

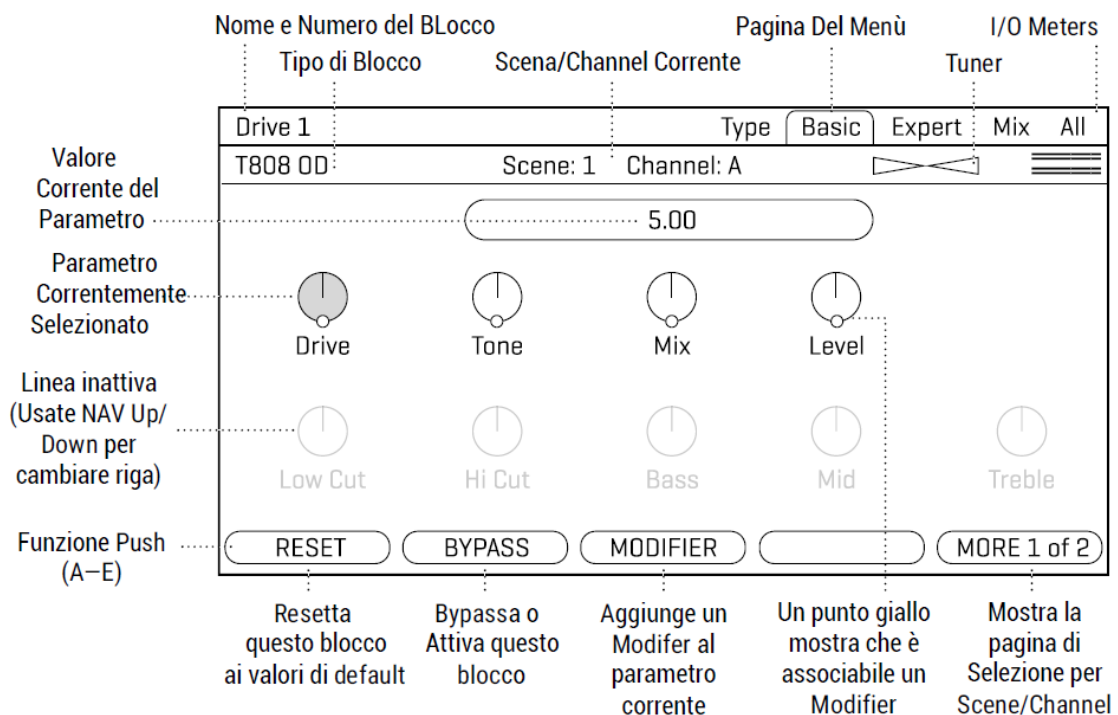
Potete scoprire altro sulla griglia nella [Sezione 5](#). Nel frattempo, ecco alcuni contenuti essenziali:

- ▶ Dalla pagina **Home**, premete **LAYOUT** (potenziometro **B**) o **ENTER** per visualizzare la griglia (eccola, la pagina Edit del menù Layout).
- ▶ Usate i pulsanti **NAV** per muovere il cursore all'interno della griglia.
- ▶ Per cambiare un blocco, ruotate il potenziometro **VALUE** per scorrere il magazzino dei blocchi disponibili. Quando trovate il blocco desiderato premete **ENTER** per confermare. Premete **EXIT** per cancellare le modifiche.
- ▶ Nella griglia, le funzioni "push" dei potenziometri **B**, **C** e **D** permettono di alternare lo stato di **Bypass** del blocco, **Cancellare** un blocco o creare/rimuovere un **Cavo** connettore fra due blocchi qualsiasi posti su colonne adiacenti.
- ▶ Per salvare le modifiche, premete **STORE, ENTER, ENTER**.

EDITING DEI BLOCCHI: GUIDA RAPIDA

Potete imparare altro sull'editing dei blocchi nella [Sezione 5](#). Nel frattempo, ecco alcuni contenuti essenziali:

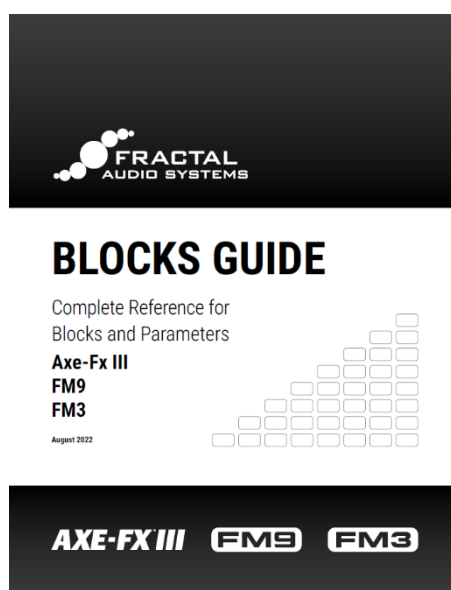
- ▶ Visualizzate la griglia (vedi sopra), selezionate il blocco desiderato e premete **EDIT** per accedere al suo menù.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **PAGE** per muovervi tra le pagine.
- ▶ Molti blocchi hanno una pagina **TYPE**, la quale vi permette di regolare più impostazioni con un singolo potenziometro. Gli esempi includono l'impostazione di un amplificatore "USA Lead+" rispetto ad un "Tweed 5F1", o un reverbero "Cavern" rispetto ad un "Large Spring".
- ▶ Utilizzate i potenziometri **A**, **B**, **C**, **D** ed **E** per modificare i parametri visualizzati sullo schermo. Dal menù Edit di qualsiasi blocco premete **EXIT** per ritornare alla griglia.
- ▶ Per salvare le modifiche, premete **STORE, ENTER, ENTER**.
- ▶ Il diagramma stilizzato riportato di seguito mostra una tipica pagina con un menù edit oltre ad alcune note:



GUIDA AI BLOCCHI FRACTAL AUDIO

FM9 è basato sulla nostra ammiraglia rack, il pluripremiato Axe-Fx III. Sia FM9 che Axe-Fx III utilizzano presets costruiti tramite blocchi, e i blocchi in entrambe le unità condividono molti dei parametri e delle impostazioni. Un manuale separato descrive questi blocchi in dettaglio. Più che una semplice descrizione, contiene informazioni approfondite, suggerimenti e materiale aggiuntivo per aiutarvi a ricavare il più possibile dal vostro Axe-Fx o FM9.

Il documento **Guida ai Blocchi Fractal Audio** può essere scaricato da <https://www.fractalaudio.com/fas-bg>



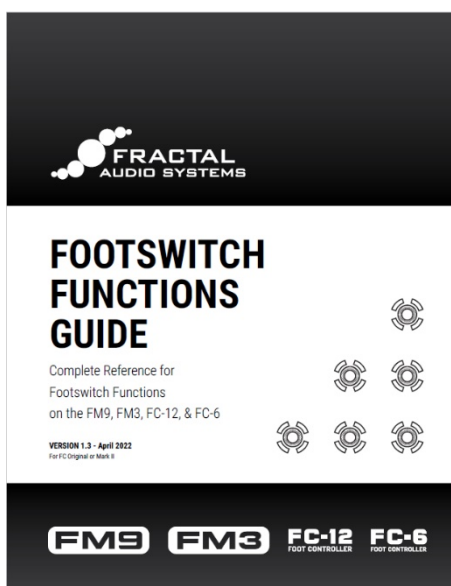
GUIDA ALLE FUNZIONI DEI FOOTSWITCHES

La nostra attuale linea di prodotti utilizza un sistema condiviso di layout e footswitch.

Un layout è come una configurazione predefinita per i footswitch, ciascuno con le sue impostazioni pre-programmate per le funzioni Tap e Hold. La modifica del layout di un dispositivo cambia le funzioni di tutti i footswitch di quel dispositivo. È possibile cambiare layout a piacimento. È possibile scegliere tra numerose funzioni per i footswitch durante la configurazione dei layout.

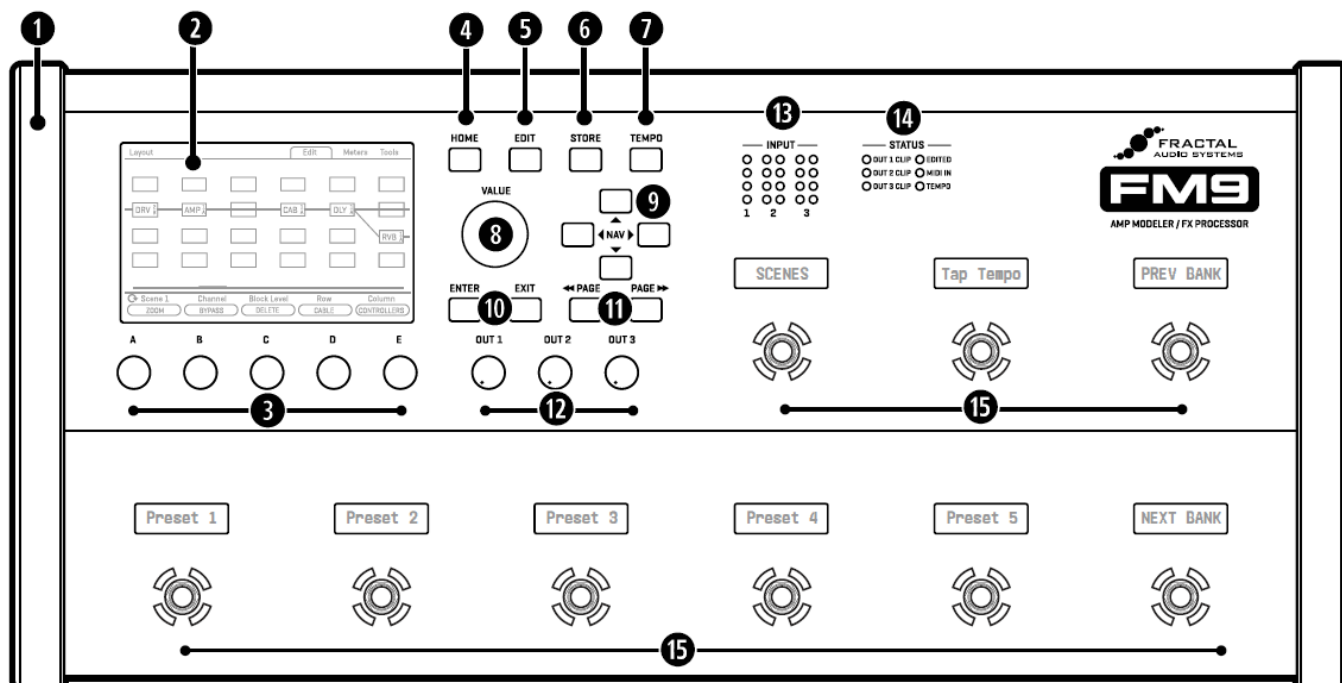
Informazioni aggiuntive su Layouts e switches sono riportate alla [Sezione 10: Layouts & Switches](#).

Per una guida dettagliata a tutte le Funzioni degli Footswitch, scaricate la "Guida alle Funzioni dei Footswitches" di Fractal Audio da <https://www.fractalaudio.com/fas-ffg>



2 PANORAMICA HARDWARE

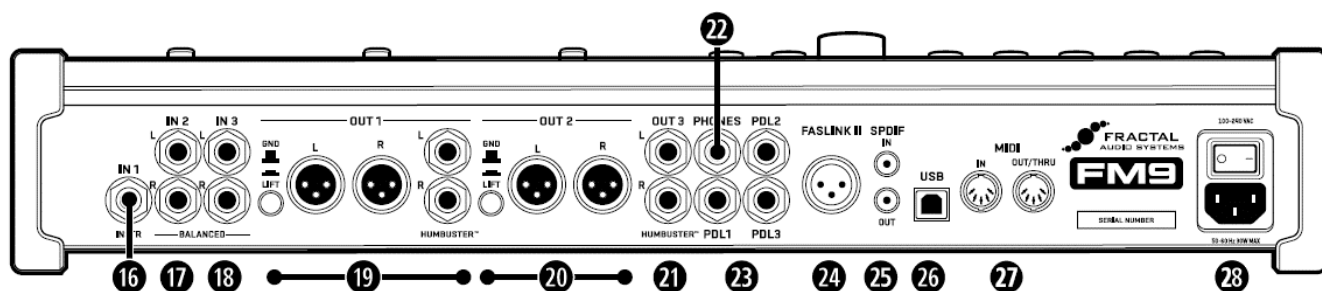
IL PANNELLO SUPERIORE



- 1 **Struttura** – FM9 è contenuta in una struttura in acciaio e pannelli laterali protettivi.
- 2 **Display a Colori** – Un ampio display a colori da 800×480 ottimizzato per la leggibilità anche nelle condizioni più difficili, con un'eccellente brillantezza e contrasto.
- 3 **Potenzimetri A, B, C, D e E** – Cinque potenziometri a rotazione infinita con funzione push permettono diverse funzioni in diverse sezioni di FM9. Le funzioni push sono mostrate come "pulsanti" nel display sopra ai potenziometri. La maggior parte delle pagine di edit mostrano una o due file di potenziometri per permettere una facile regolazione. Nei menù delle pagine verticali, le funzioni assegnate ai potenziometri sono indicate da etichette "A, B, C, D, E" a sinistra per indicarne l'assegnazione (potete utilizzare anche NAV e VALUE per editare i parametri).
- 4 **Pulsante HOME** – Questo pulsante richiama il menù **Home**—un posto conveniente per selezionare i preset, accedere al tuner, editare i presets sul Layout Grid, vedere i Controllers, o cambiare pagina per accedere agli indicatori dei livelli, ai controlli delle performances o alla lista dei presets.
- 5 **Pulsante EDIT** – Questo pulsante è utilizzato per **modificare** i blocchi nel preset corrente. È possibile passare direttamente al blocco corrente dal menù iniziale o da qualsiasi altra pagina e poi premere **EDIT** in sequenza per scorrere tutti i blocchi della preimpostazione (dall'alto in basso, da sinistra a destra), oppure selezionare prima un blocco sulla griglia del **layout** e poi premere **Edit**. Fate riferimento a "[Presets](#)" a p. 39 per maggiori informazioni sull'editing dei presets.
- 6 **Pulsante STORE** – Attiva il menù **Store** dal quale potete salvare i presets e dare un nome a presets o Scenes. Fate riferimento al paragrafo "[Salvare Le Modifiche](#)" a p. 47.

- 7 Pulsante TEMPO** – Premete una volta questo pulsante per richiamare la pagina **Tempo**, due o più volte per impostare un nuovo tempo. Dopo aver impostato il tempo premete **EXIT** per tornare alla schermata da cui siete venuti.
SUGGERIMENTO: tempo può essere impostato anche con un footswitch o altri mezzi. Si veda [Sezione 11: Tempo](#).
- 8 Potenziatro VALUE** – Il potenziometro **VALUE** esegue diverse funzioni in diverse pagine dei menù.
- Nel menù **Home** seleziona ciclicamente i presets.
 - Nella griglia **Layout** (griglia) viene usato per aggiungere o modificare i blocchi sulla griglia.
 - Nei menù **Edit** e **SETUP** modifica i valori dei parametri, seleziona dalle liste e altro.
- 9 Pulsanti NAV** – I quattro pulsanti **NAV** eseguono diverse funzioni in pagine diverse. Nella pagina preset del menù **Home** selezionano e caricano i Presets (Sinistra/Destra) e le Scenes (Su/Giù). Nelle altre pagine selezionano i parametri sullo schermo o le opzioni, spostano il parametro controllato dal potenziometro **VALUE** come indicato dall'evidenziazione blue e da un testo blu più chiaro.
- 10 Pulsanti ENTER ed EXIT** – Il pulsante **ENTER** esegue i comandi, conferma le modifiche, attiva i sottomenù e altro. **EXIT** permette la cancellazione, il ritorno alla precedente schermata e varie altre funzioni.
SUGGERIMENTO: dalla pagina Home, ENTER è una scorciatoia per visualizzare la Layout Grid.
- 11 Pulsanti PAGE LEFT e PAGE RIGHT** – Questi pulsanti scorrono le varie pagine dei menù, mostrate come “linguette” nella parte superiore del display.
- 12 Potenzimetri Output 1, 2 e 3** – Questi potenziometri regolano indipendentemente i volumi alle corrispondenti uscite sul pannello posteriore. Output 3 lavora a guadagno unitario quando è impostato al massimo.
- 13 Indicatore dei Livelli** – Tre indicatori a LED – uno mono e due stereo - mostrano i livelli agli Input 1, 2 e 3. Il LED rosso corrisponde a -6dB. Regolate il livello di ingresso come indicato in “[Impostare i Livelli](#)” a p. 5)
- 14 LEDs di Stato** – Sei LEDs mostrano importanti informazioni.
- I LEDs **OUT CLIP** (1, 2 e 3) indicano che i livelli del segnale interno sono troppo alti, per cui è necessario ridurre il corrispondente potenziometro Output o ridurre il livello del vostro presets
 - Il LED **Edited** si illumina quanto il preset corrente è stato modificato e la modifica non è stata salvata.
 - Il LED **MIDI In** si illumina quando vengono ricevuti dati MIDI al MIDI Input o via USB.
 - Il LED **Tempo** lampeggia sincrono con il tempo correntemente impostato.
- SUGGERIMENTO: Potete trovare anche degli indicatori mostrati sullo schermo nella pagina **Meters** del menù Home e Layout (griglia).*
- 15 Footswitches** – Gli switches di FM9 utilizzano una tecnologia Solid State Switching (SSS™) brevettata, che garantisce un funzionamento omogeneo e silenzioso senza contatti meccanici che possono rompersi. A ciascun footswitch può essere assegnata una funzione “Tap” e/o una funzione legata alla pressione ed al mantenimento della stessa (“Hold”) a vostra scelta. Queste possono essere diverse in ciascun “Layout”. Maggiori informazioni nella [Sezione 10: Layouts & Switches](#).

IL PANNELLO POSTERIORE



- 16** **Input 1 [Instrument] (mono) – (1) 1/4" Jack (sbilanciato)** – Collegare la vostra chitarra, basso o altro "strumento" a questo ingresso che possiede la nostra circuiteria brevettata "Secret Sauce IV".
- 17** **Input 2 - (2) 1/4" Jacks (bilanciati) e 18** **Input 3 - (2) 1/4" Jacks (bilanciati)**. Collegare qui segnali di linea bilanciati o sbilanciati. Input 2 e 3 possono essere utilizzati come ingressi ausiliari per l'utilizzo di sorgenti di linea mono o stereo come mixers, sintetizzatori, lettori di backing tracks e altro, oppure accoppiati con Out 2 e/o 3 a creare una funzione "send and Return" che coinvolge l'utilizzo di pedali, processori, preamplificatori e altro. Questi ingressi possono essere utilizzati anche per chitarra o basso ma non possiedono la circuiteria "secret sauce" come l'Input 1.
SUGGERIMENTO: Le connessioni audio bilanciate sono meno sensibili a rumore e interferenza. È preferibile utilizzare cavi XLR o TRS (a 3 conduttori) quando si collegano apparecchiature bilanciate. Utilizzate normali cavi TS o adattatori (2 conduttori) con le uscite sbilanciate di chitarre, preamplificatori e molti altri prodotti per chitarra.
- 19** **Output 1 L+R (stereo) – (2) XLR-Maschi (bilanciati) E (2) 1/4" Jacks (Humbuster™)** – Questa uscita è tipicamente identificata come l'uscita "principale". Utilizzate i jacks XLR per collegare speakers FRFR, mixers, studio monitors, ecc., utilizzando il **ground lift switch** se è necessario ridurre il rumore di fondo. Una coppia aggiuntiva di jacks Humbuster da 1/4" riproducono lo stesso segnale dei corrispettivi jacks XLR e può essere utilizzata in contemporanea ad essi.
- 20** **Output 2 L+R – (Stereo) – (2) XLR-Maschi (bilanciati)** – Utilizzate i jacks XLR per collegare speakers FRFR, mixers, studio monitors, ecc., utilizzando il **ground lift switch** se è necessario ridurre il rumore di fondo. Potete utilizzare anche cavi da XLR a TS per collegarvi ad ingressi sbilanciati
- 21** **Output 3 L+R – (Stereo) – (2) 1/4" Jacks (Humbuster™)** – L'Output 3 può essere usato per molte applicazioni. Differisce dall'Out 1 e dall'Out 2 poiché è stato ideato per applicazioni a guadagno unitario come il popolare "Four-Cable Method" e altre situazioni che implicano l'uso di pedali, amplificatori valvolari, registrazione della DI analogica, ecc. Impostate il livello il potenziometro **OUT 3 Level** al massimo per ottenere il guadagno unitario. Fate riferimento alla [Sezione 4](#) per maggiori dettagli.
- 22** **Uscita per Cuffie – Jack stereo da 1/4"** – Collegare le cuffie a questo jack per ascoltare il segnale in uscita all'Output 1 (si veda sopra).
- 23** **Ingressi Pedal – (1, 2, 3) 1/4" Jack** – Sono utilizzati per collegare pedali d'espressione o switch esterni per il controllo di varie funzioni. Si veda il paragrafo "[Pedali d'Espressione](#)" a p. [10](#) e "[Switches Esterni](#)" a p. [12](#).
- 24** **Connettore FASLINK II** – Permette di collegare FM9 ad una o due controllers FC-6 o FC-12. FASLINK™ utilizza un semplice cavo XLR per fornire comunicazione dati bidirezionale ed è in grado di alimentare la prima FC senza la necessità di un alimentatore esterno (fate riferimento al manuale utente del FC per maggiori informazioni sulla connessione e su altre opzioni).
- i** **NOTA: la porta FASLINK II di FM9 è ideata per le nostre pedaliera della serie FC e NON è compatibile con la porta FASLINK della nostra pedaliera MIDI MFC-101.**

- 25 **SPDIF In e Out** – (connettore coassiale “RCA”) – Queste porte in e out digitali consentono al FM9 di interconnettersi con altre unità digitali senza aggiungere la latenza della conversione D/A o A/D. Queste uscite operano con un clock rate fisso di 48k con la capacità di utilizzare il clock interno o seguire segnali clock esterni rilevati all'ingresso SPDIF. L'uscita SPDIF può trasmettere il segnale che desiderate in funzione dell'impostazione del parametro **SPDIF Out Source** presente in **SETUP: I/O: Audio** (si veda il paragrafo “[I/O: Pagina AUDIO](#)” a p. 94).
- 26 **USB** – Questa porta fornisce a FM9 una connessione USB audio 8×8 quando viene collegato ad un Mac o PC compatibile per essere utilizzata con DAW o altre applicazioni audio. In aggiunta, MIDI-over-USB permette una connessione bidirezionale con Fractal-Bit e FM9-Edit e le porte FM9 MIDI appaiono nella vostra DAW o programma MIDI per automazioni e controllo remoto. Fate riferimento alla [Sezione 3: USB](#) per altre importanti informazioni sulla connessione USB.
- 27 **Porte MIDI** – La porta MIDI IN di FM9 vi permette di controllare varie funzioni MIDI tra cui la selezione di preset e scene, lo stato di bypass degli effetti i cambi dei Channels, la variazione dei parametri e molto altro. FM9 può anche trasmettere vari messaggi MIDI e possiede un MIDI THRU attivabile in **SETUP: I/O: MIDI**. Fate riferimento al paragrafo “[Inviare e Ricevere MIDI](#)” a p. 122 per i dettagli su come FM9 lavora con il protocollo MIDI.
- 28 **Interruttore Generale** –

Connessione Alimentazione AC – Collegare il cavo fornito e inserite l'altra estremità in una presa AC fornita di messa a terra. FM9 possiede un alimentatore universale, il che significa che può essere utilizzato in giro per il mondo cambiando solamente il cavo.

La presa di alimentazione possiede un **Interruttore Integrato** che accende e spegne l'unità. FM9 possiede un sistema di riduzione del “pop” all'accensione o spegnimento ma è comunque consigliato abbassare o mettere in muto le unità collegate.

3 USB

INTEGRAZIONE CON IL COMPUTER

Con una connessione USB ad un computer, FM9 fornisce una funzionalità audio con 8in/8out, per la riproduzione da computer, la registrazione, il re-amping nel vostro DAW o altre applicazioni audio. Per i sistemi operativi Windows è richiesto un driver. Nessun driver è necessario per i sistemi operativi Mac.

In aggiunta, una connessione ad un computer fornisce "MIDI-over-USB" ad alta velocità per il controllo remoto di FM9, oltre al backup, l'aggiornamento, la modifica e altro ancora.

REQUISITI MINIMI PER WINDOWS

OS: Windows 7 SP1 o più recente (compatibile con le versioni x86 o x64).

CPU: Intel Core 2 @1.6 GHz o migliore o equivalente AMD.

Memoria: 1GB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0.

Driver: è richiesto un driver per l'utilizzo con i sistemi operativi Windows

I drivers per Windows possono essere scaricati da <http://www.fractalaudio.com/FM9>

Nel file di installazione sono contenute le istruzioni passo-passo.



REQUISITI MINIMI PER MAC

OS X 10.9 o successivi richiesti per l'audio USB. Un problema nelle versioni OS X precedenti causa rumori audio. Nota: le versioni Mac OS precedenti potrebbero funzionare per MIDI-over-USB (Fractal-Bot, FM9-Edit, ecc.).

CPU: processori Intel o Apple M1.

Memoria: 512MB minimo.

USB: supporto della connessione USB 2.0

Driver: non è richiesto alcun driver per Mac OS.



Importante: se utilizzate un adattatore da USB-C a USB su di uno dei più recenti computer Apple, collegate sempre prima l'adattatore USB-C alla porta del vostro Mac, attendete diversi secondi affinché "si svegli" e poi collegate il cavo USB e FM9 all'adattatore.



USB AUDIO

Ciascuno degli 8 canali audio in ingresso e in uscita è mappato ad un segnale audio o ad un ingresso/uscita fisico. Come in tutte le unità USB Audio. Gli ingressi e le uscite sono definiti rispetto al computer.


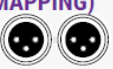


Quando un ingresso o un'uscita possiedono delle opzioni, i parametri relativi possono essere trovati in SETUP: I/O: Audio.

I nomi dei parametri sono mostrati nel seguente diagramma in **MAIUSCOLO VIOLA**.

REGISTRAZIONE

Sorgente	Canali USB	Applicazioni
	1 2	Registrare l'Audio Processato
	3 4	Registrare l'Audio Processato
 IN1	5 6	Registrare una DI per il re-amping
 IN2 or IN3 (USB OUTPUT 7,8 SOURCE)	7 8	Registrare la Sorgente Stereo senza processamento

RIPRODUZIONE

Canali USB	Destinazione	Applicazioni
1 2	 OUT 1 L+R	Riprodurre l'Audio del Computer
3 4	 OUT 2 L+R	Riprodurre l'audio del Computer
5 6	 e/o IN 2 or 3	Inviare l'audio alla griglia per il re-amping the grid o il processamento (INPUT 1 SOURCE, INPUT 2 SOURCE, INPUT 3 SOURCE)
7 8	 e opzionale: SPDIF OUT	Come sopra con l'opzione della riproduzione all'uscita digitale (SPDIF OUT SOURCE)

SEMPLICE RIPRODUZIONE

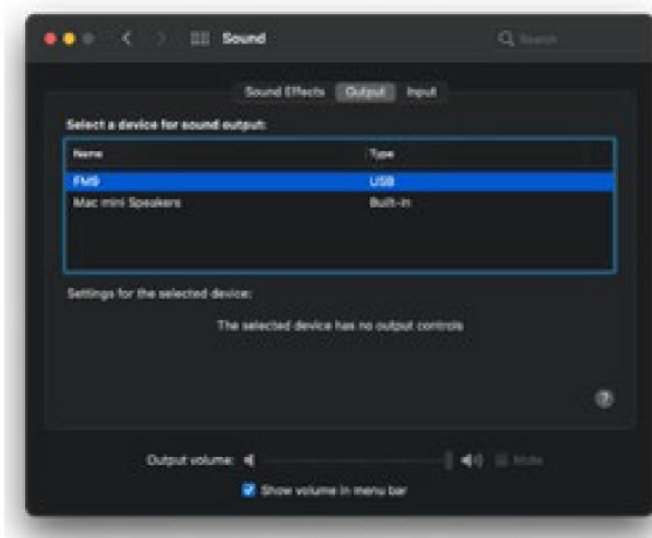
I passi specifici per la riproduzione audio con il vostro Sistema Operativo o DAW dipendono dal vostro setup ma l'idea di base è quella di selezionare FM9 come la vostra interfaccia audio ed iniziare la riproduzione.

Con Mac OS, non è richiesto alcun driver.

- Collegare FM9 ad una porta USB disponibile.
- Sul vostro Mac, aprite **Preferenze di Sistema: Suono** e selezionate **FM9** come periferica in uscita (mostrata di seguito).
- L'audio di sistema, così come Apple Music, verrà riprodotto attraverso le uscite **Output 1 Left** e **Output 1 Right** di FM9.

Con Windows dovete prima installare due diversi drivers.

- Trovate **FM9 USB Audio Setup** su: <https://www.fractalaudio.com/fm9-downloads/>
- Una volta che avrete installato i drivers, aprite **Audio** dal **Pannello di Controllo**.
- Selezionate FM9 e poi cliccate su "Predefinito".
- L'audio di Sistema così come Microsoft Music Player verrà riprodotto attraverso le uscite **Output 1 Left** e **Output 1 Right** di FM9.



Preferenze Audio Mac



Preferenze Audio Windows

Indipendentemente dal Sistema Operativo che utilizzate, avrete la conferma che FM9 sta ricevendo un segnale audio verificando la pagina **Meters** del menù **Home**, dove l'attività sarà mostrata dall'indicatore **USB IN 1L** e **1R**. Se ruotate il potenziometro **OUT 1 LEVEL**, vedrete anche l'attività dell'indicatore **ANALOG OUT 1L** e **1R** oltre a sentire l'audio dagli speakers collegati.

SEMPLICE REGISTRAZIONE

I passi specifici per la registrazione su computer dipendono in funzione del Sistema Operativo e del software utilizzato per registrare, ma l'idea di base è quella di selezionare FM9 come interfaccia audio, impostare il sample rate del progetto su 48k, creare una traccia, assegnare l'ingresso desiderato e cominciare a registrare. Ricordate che USB 1+2 registreranno quello che ascoltate alle uscite principali di FM9.

USB RE-AMPING

Le caratteristiche audio USB di FM9 sono perfette per il "re-amping", un metodo attraverso il quale un segnale diretto di una chitarra, grezzo e non processato, viene registrato ed in un secondo momento ri-processato attraverso un amplificatore, una cassa ed effetti di vostra scelta.

Il re-amping ha molti benefici. Innanzitutto, vi consente di registrare quando avete l'ispirazione catturando il segnale diretto senza ossessionarvi sul suono. In seguito, voi – o un ingegnere del suono - potrete ridefinire il suono in funzione dell'avanzamento della produzione. Inoltre, i punches e le modifiche fatte sulla traccia DI sono praticamente inavvertibili quando viene effettuato il processo di re-amping.

FM9 vi permette di regolare e creare il vostro suono mentre ascoltate la traccia nel contesto del brano.

STEP 1: REGISTRAZIONE

Le istruzioni che seguono partono dal presupposto che abbiate collegato l'**Output 1 L/R** ai monitors o alle cuffie e che i parametri in **SETUP>I/O** siano quelli di default. I dettagli potrebbero variare in funzioni della DAW che utilizzate, ma questa guida dovrebbe essere facilmente adattabile ad ogni situazione.

1. Nella vostra DAW selezionate **FM9** come interfaccia audio principale. Impostate l'uscita principale selezionando **FM9 Outputs 1+2**.
2. Create un nuovo progetto nella DAW ed impostate il sample rate su **48kHz**.
3. OPZIONALE: registrate o inserite delle basi e verificatene la riproduzione all'Output 1 di FM9.
4. Collegare la vostra chitarra all'ingresso **Instrument** di **FM9** e selezionate qualsiasi preset desiderate.
5. Ora registrate la DI.
 - Create una traccia **mono**. Chiamate questa traccia "Guitar DI". Impostate il suo input su **FM9 Input 5**. Questo farà sì che venga registrato il segnale in ingresso al jack **Instrument** senza alcuna modifica.
 - **Attivate** la traccia *Guitar DI* per la registrazione facendo attenzione che il **Monitoraggio dell'Ingresso** attraverso il software sia **NON** attivo. Iniziate a **REGISTRARE**. Dovreste sentire il segnale processato ma registrare la DI. *Nota: potete anche registrare simultaneamente il segnale processato su di una traccia differente indirizzando ad una diversa traccia stereo l'uscita **FM9 USB Inputs 1 e 2**.*
 - Attenzione: mentre la traccia con il suono processato avrà un livello elevato, il livello del segnale della DI sarà molto basso. Questo è **NORMALE!** State registrando il segnale del vostro strumento esattamente come esce dalla chitarra.
 - Ricordate che l'azione su di un pedale di espressione e la pressione dei footswitches non viene registrata.
 - **AVETE APPENA REGISTRATO LA VOSTRA DI!**

STEP 2: RE-AMPING

Prima di effettuare il re-amping, dobbiamo prima controllare alcune impostazioni di FM9. Premete **HOME** e aprite **SETUP**. Visualizzate il menù **I/O** e impostate **Digital Input Source** su "**USB (CHANNELS 5/6)**". Ora, spostatevi in basso di qualche riga e impostate **Input 1 Source** su "**DIGITAL**". Dovrete riportare Input 1 Source su "**ANALOG**" quando avrete finito di effettuare il re-amping.

6. Cambiate l'uscita della vostra traccia DI su **FM9 Output 5**.
7. **NOTA:** potreste abbassare il volume dei vostri monitor prima di iniziare la riproduzione di prova! Per effettuare il test mettete in **SOLO** la traccia DI, portate la registrazione della DI all'inizio e premete **PLAY**. Dovreste ascoltare la DI "processata" dal vostro FM9.
8. Ora preparatevi a registrare l'uscita processata dal re-amp:
 - Create una traccia stereo. Chiamatela qualcosa tipo "Guitar Re-Amp 1".
 - Impostate i suoi inputs su **FM9 Inputs 1+2**.
 - Mettete in **registrazione** la traccia re-amp verificando che il **Software/Input Monitoring** **NON** sia attivo.
9. Riavvolgete, premete **RECORD** e registrate la traccia. La traccia DI verrà processata da FM9 e l'uscita viene registrata. **AVETE APPENA REGISTRATO LA TRACCA RE-AMPED**

Questo semplice metodo può anche essere adattato per il cambio di cassa, l'aggiunta di effetti ad una traccia già registrata, ecc.

4 COLLEGAMENTI

Questa sezione fornisce una panoramica sull'utilizzo di FM9 in varie situazioni impiegando attrezzature di altri produttori. Quando provate un qualsiasi setup, iniziate sempre con cautela con tutti i potenziometri al minimo e tutte le unità spente. FM9 possiede un sistema di silenziamento del Pop all'avvio, ma monitors e speakers dovrebbero essere accesi per ultimi, se possibile. Si raccomanda l'uso di un semplice sistema di protezione da sovraccarichi e picchi di tensione. Ricordate che FM9 è estremamente flessibile. Ci sono molte altre opzioni che non sono state dettagliate qui.

PRINCIPI GENERALI

INPUTS

- ▶ È importante impostare correttamente i **livelli di ingresso**. Fate riferimento al paragrafo "[Impostare I Livelli](#)" a [p. 5](#).
- ▶ Il jack **Input 1/Instrument** possiede una circuiteria "Secret Sauce IV" la quale abbassa il livello del rumore, ma potete collegare senza problemi chitarre o altri strumenti anche all'**Input 2** e all'**Input 3**.
- ▶ Gli ingressi Input 2 e 3 sono **bilanciati**. Utilizzate cavi bilanciati da 1/4" quando collegate unità bilanciate. Utilizzate normali cavi TS da chitarra quando vi collegate a unità sbilanciate.

OUTPUT

- ▶ Gli Output 1 e 2 sono impostati di default su -10 dBV, un formato "Consumer" con livello inferiore. Variate questa impostazione su +4 dBu quando collegate apparecchiature professionali. Trovate questa impostazione in **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Usate **cavi XLR** quando collegate l'Out 1 o Out 2 agli ingressi bilanciati XLR di altre unità.
- ▶ Usate **cavi XLR femmina-a- TRS maschio** se collegate l'Out 1 o Out 2 XLR agli ingressi bilanciati TRS da 1/4" di altre unità.
- ▶ Usate l'Out 1 / Out 2 **ground lift switch** di FM9 se necessario per ridurre il ronzio dato dai ground loops.
- ▶ Usate **cavi XLR femmina-a- TS maschio** se collegate l'Out 1 o Out 2 XLR agli ingressi sbilanciati TS da 1/4" di altre unità.
- ▶ Usate **cavi Humbuster™** (si veda [p. 6](#)) o un normale cavo da chitarra (1/4" TS) quando collegate l'Out 1 o l'Out 3 Humbuster da 1/4" agli ingressi sbilanciati di pedali, amplificatori e altre unità.
- ▶ L'uscita 3 lavora a guadagno unitario quanto il potenziometro Out 3 Level è ruotato completamente in senso orario. L'impostazione opzionale **Out 2 Boost/Pad** ottimizza il rumore di fondo dell'Out 3 in alcuni casi (si veda [p. 96](#)).

MONO/STEREO

- ▶ Qualsiasi configurazione può essere facilmente adattata per essere mono o stereo con alcune semplici modifiche alle impostazioni di ingresso e uscita.
- ▶ Fate riferimento ai paragrafi "[Mono Vs. Stereo](#)" a [p. 6](#) per maggiori informazioni.

IMPOSTAZIONI SPECIALI DEL BLOCCO AMP

- ▶ Quando utilizzate il blocco amp di FM9 con uno speaker da chitarra tradizionale (non full range), dovrete considerare alcune impostazioni dei parametri avanzati. Disattivate i parametri **Speaker Drive** e **Speaker Compression**. Considerate anche il parametro **LF Resonance Frequency** affinché corrisponda alla risonanza – se la sapete – della vostra cassa collegata.
- ▶ Il blocco Amp possiede anche impostazioni Output Mode le quali ottimizzano l'uscita quando viene utilizzata una simulazione di cassa, speakers FRFR o un amplificatore a transistor e una cassa da chitarra reale.

FC CONTROLLERS

- ▶ Tutti i setup mostrati qui funzionano perfettamente anche con uno o più Controllers FC-6 o FC-12 collegati.

FRFR/IN DIRETTA

Global Settings: Default

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

Questo tipo di configurazione sfrutta a pieno la capacità di FM9 di ricreare tutte le sfumature di un'intera catena sonora "dall'inizio alla fine" con pedali virtuali, amplificatori, casse, effetti ed altro. È il setup più popolare e versatile offrendo la maggiore flessibilità sonora.

L'**Output 1** è collegato direttamente a speakers full-range, flat response ("FRFR") o ad un PA. Molti produttori offrono sistemi FRFR ideati specificatamente per la chitarra, ma qualsiasi speaker PA di alta qualità o monitor da studio può essere utilizzato. Alcuni sistemi FRFR hanno un amplificatore interno mentre altri hanno amplificatore e speaker separati.

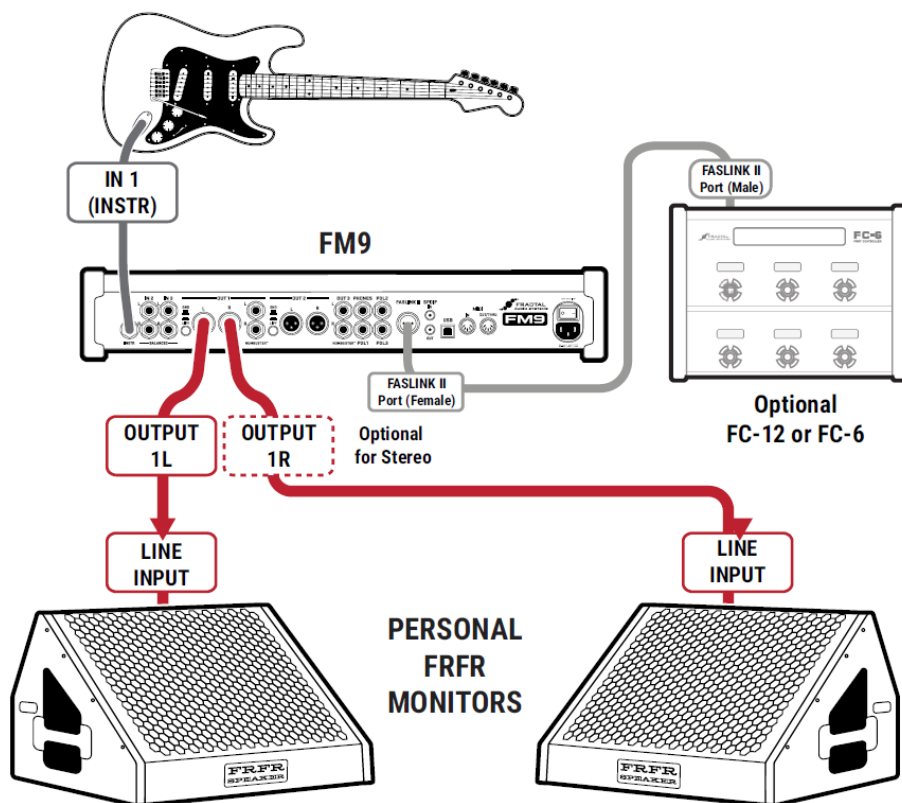
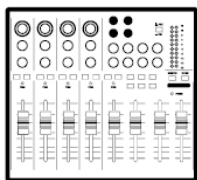
Tutte le impostazioni Globali e gli I/O di FM9 possono essere lasciati sui valori di default per questo setup e i presets di fabbrica possono essere usati senza modifiche.

Regolate i livelli generali utilizzando il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale.

Nel diagramma è rappresentato un controller opzionale FC-6. FM9 è espandibile con fino a due Controller FC.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Collegate l'**Output 1** al/agli ingresso/i del vostro sistema FRFR. Usate l'uscita Left per un collegamento mono o Left e Right per un setup stereo.
- ▶ Se state utilizzando un mixer, assicuratevi di collegare FM9 ad ingressi di linea piuttosto che a quelli microfonici. Inoltre, "azzerate" tutte le altre impostazioni del canale per iniziare. Contattate il costruttore del vostro mixer se avete ulteriori domande.



FM9 COME INTERFACCIA AUDIO

Global Settings: Default

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

FM9 è anche un'interfaccia audio di alta qualità che può essere utilizzata per registrare o riprodurre audio. Il setup mostrato qui a lato ha il vantaggio di permettere un semplice **re-amping** attraverso l'USB. Tenete presente che l'audio del computer e le impostazioni del progetto devono essere settate su 48 kHz, che è il sampling rate fisso di FM9.

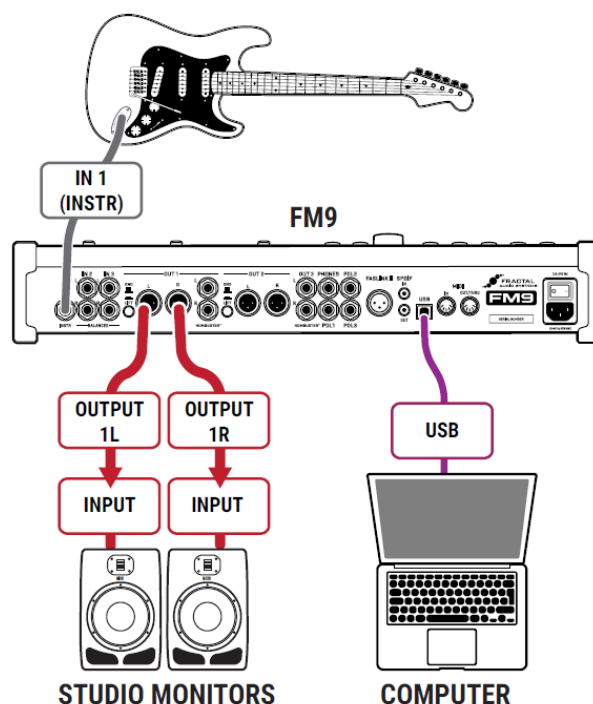
Collegate i vostri studio monitor direttamente all'**Output 1 L+R**.

Il controllo **OUT 1** sul pannello superiore di FM9 agisce come master, regolando tutti i livelli di FM9 e della riproduzione del computer simultaneamente. Per il controllo del livello di riproduzione audio USB, regolate i livelli dal computer o utilizzate i parametri di livello di FM9 presenti in **SETUP: I/O: USB**.

Per un controllo aggiuntivo, regolate i livelli all'interno del vostro computer o utilizzare il parametro **USB 1/2 Level** di FM9 che trovate in **SETUP: I/O: USB**.

Oltre all'ingresso 1, gli altri ingressi dell'FM9 possono essere utilizzati per registrare microfoni, tastiere e altro ancora.

FM9-Edit e Fractal-Bot utilizzano la stessa connessione USB.

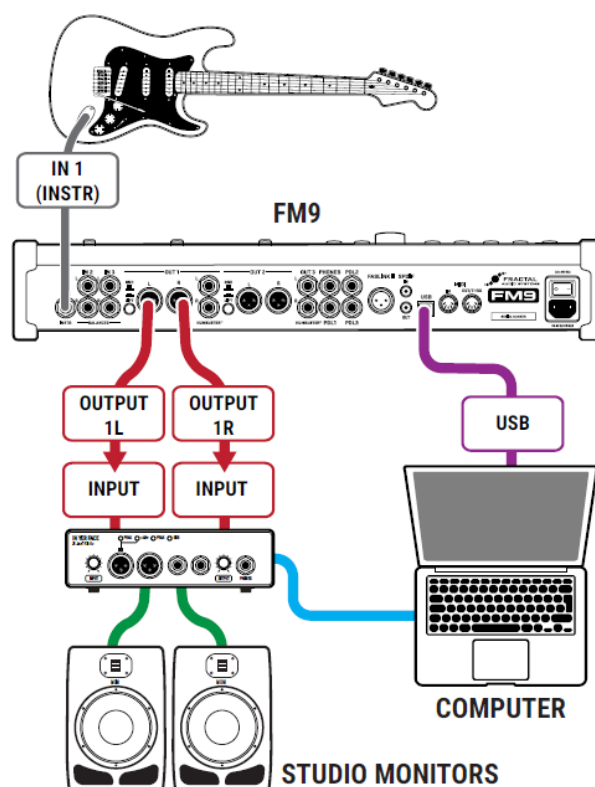


FM9 + INTERFACCIA AUDIO DI ALTRO PRODUTTORE

Come riportato sopra, FM9 è un'interfaccia audio USB di alta qualità, ma può essere utilizzata anche per aggiungere una modellazione di chitarra ed effetti di livello mondiale ad uno studio in cui vi è già un'interfaccia audio di altro produttore.

Sebbene questo non permetta il re-amping tramite USB, ci sono molte ragioni per cui potreste preferire l'utilizzo di un'interfaccia esistente, come la possibilità di funzionare con sample rate diverso da 48k o sfruttare ingressi e uscite opzionali, preamplificatori microfonici, ecc.

- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM9.
- ▶ Collegate i vostri **monitors** e il **computer** alla vostra **interfaccia audio** come specificato dal costruttore.
- ▶ Collegate l'**Output 1 L+R** di FM9 ad una coppia di ingressi di linea sulla vostra interfaccia.
- ▶ Collegate FM9 ad un computer tramite USB per utilizzare FM9-Edit e Fractal-Bot.



AMPLIFICATORE NEUTRO ("FLAT") E CASSA DA CHITARRA

Global Settings: Modificati (si veda sotto)

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

Questa popolare tipologia di collegamento un amplificatore di potenza full range e flat response ("FRFR") con una tradizionale cassa per chitarra. Questi amplificatori sono solitamente a transistor e progettati appositamente per audio professionale o FRFR. Si tratta di un amplificatore teoricamente "neutro" e trasparente dal punto di vista dinamico sebbene alcuni possiedono un controllo dei toni e/o alcuni effetti.

FM9 sfrutta la modellazione di amplificatore ma NON la modellazione di cassa. Gli effetti possono essere utilizzati a piacere in qualsiasi posizione.

DISATTIVARE LA MODELLAZIONE DI CASSA

Utilizzare speakers reali e modellati allo stesso sarebbe ridondante, quindi questo setup richiede che disabilitate o rimuoviate i blocchi CAB di FM9. Potete farlo manualmente in ciascun preset oppure sfruttare una semplice impostazione globale:

- ▶ Andate in **SETUP: Global Settings: Config.**
- ▶ Impostate **Cabinet Modeling** su "BYPASSED".

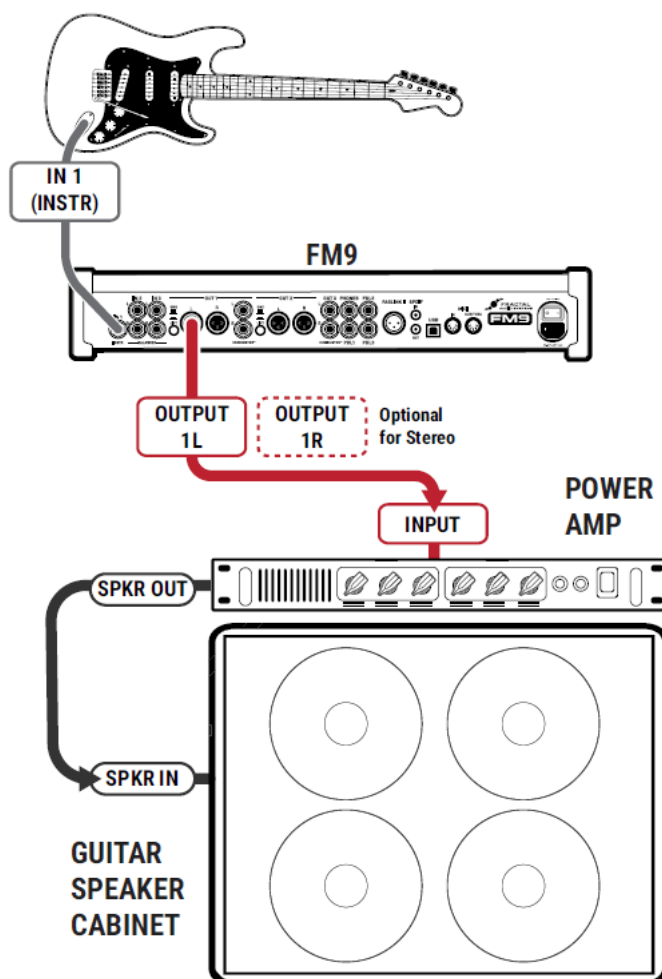
UN AMPLIFICATORE "NEUTRO" ...

Rispetto all'amplificatore neutro utilizzato in questo esempio, la **sezione di potenza** in molti amplificatori per chitarra ha un effetto pronunciato sul tono e sulla dinamica. Qui, tuttavia, la "Modellazione di Amplificatore di Potenza" di FM9 simula queste caratteristiche. Questo comporta diversi benefici. Innanzitutto, dal momento che la sezione di amplificazione di amplificatori differenti suona e reagisce in modo diverso da uno all'altro, la modellazione garantisce un'esperienza accurata quando cambiate modello. Ad esempio, il power amp di un "deluxe" è nettamente diverso da quello di un "recto". Perciò NON disattivate la modellazione di power amp di FM9 se usate un finale neutro.

Tuttavia, un'impostazione che dovrete invece cambiare è l'**OUTPUT MODE** nella pagina **Advanced** del menù di edit del blocco Amp. Impostate questo parametro su "SS PWR AMP + CAB". In questa modalità la compressione dello speaker virtuale si comporta in modo diverso, ricorrendo al diffusore reale per la compressione ma simulando l'interazione del diffusore con l'amplificatore di potenza virtuale

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1 Instrument**.
- ▶ Collegate l'**Output 1 L** all'ingresso del vostro amplificatore di potenza, che tipicamente è bilanciato.
- ▶ Per un collegamento sbilanciato utilizzate un cavo Humbuster™
- ▶ Collegate l'amplificatore di potenza ad uno speaker come indicato dal costruttore.



AMPLIFICATORE E CASSA DA CHITARRA TRADIZIONALI

Global Settings: Modificate (si veda sotto)

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

Questa configurazione utilizza una tradizionale cassa per chitarra con un finale "non neutro" ideato per funzionare con un tradizionale preamplificatore per chitarra. Potrebbe essere il finale di una testata o di un combo, collegato attraverso un ingresso "FX RETURN" sull'amplificatore o potrebbe essere un amplificatore per chitarra a sé stante.

DISATTIVARE LA MODELLAZIONE DI POWER AMP

Il finale "non neutro" contribuisce in modo sensibile in questa configurazione al suono complessivo. Andremo quindi a disabilitare il "Power Amp Modelling" in FM9 in modo da non applicare due volte le caratteristiche dell'amplificatore.

Potete disattivare la modellazione di power amp *manualmente* nel blocco Amp dei vostri preset (questo parametro si trova nella pagina Power Amp) o potete sfruttare una semplice impostazione globale:

- ▶ Andate in **SETUP: Global Settings: Config.**
- ▶ Impostate **Power Amp Modeling** su "OFF".

(NOTA: alcuni amplificatori di potenza sono in realtà meno invasivi e molti chitarristi preferiscono mantenere il Power Amp Modeling ATTIVO con questo tipo di setup. Provate entrambe le soluzioni e decidete sulla base del vostro gusto).

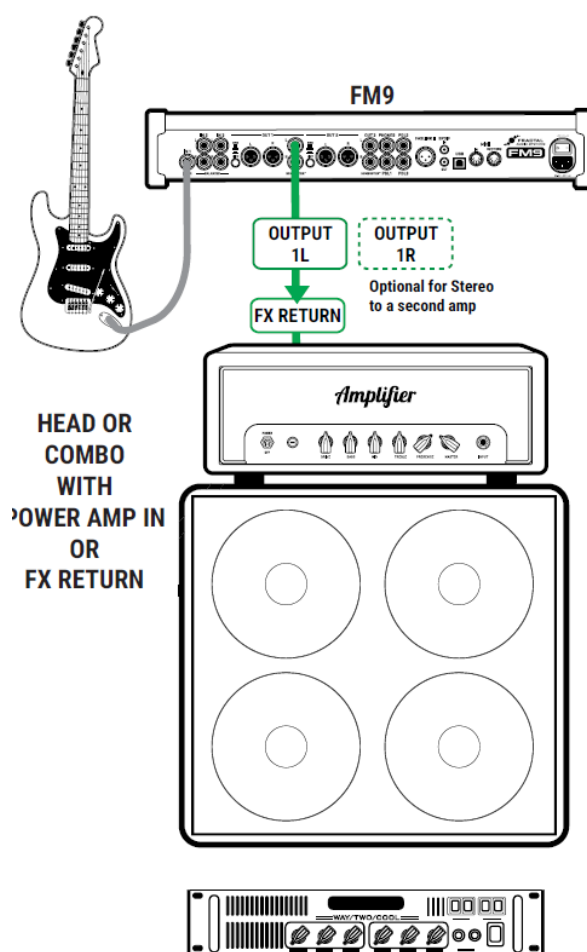
DISATTIVARE LA MODELLAZIONE DI CASSA

Questa configurazione utilizza una tradizionale **cassa per chitarra**, che tipicamente ha una forte componente sulla colorazione del suono. Usare una modellazione di speakers in contemporanea sarebbe ridondante, quindi dovete disattivare o rimuovere il blocco CAB di FM9. Potete farlo manualmente in ciascun preset oppure sfruttare una semplice impostazione globale:

- ▶ Andate su **SETUP: Global Settings: Config.**
- ▶ Impostate **Cabinet Modeling** su "BYPASSED".

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la chitarra a **Input 1 Instrument** di FM9.
- ▶ Collegate FM9 all'**ingresso dell'amplificatore**. Potete usare l'**Output 1** di FM9 (1/4" jack) utilizzando un cavo Humbuster™.
- ▶ Collegate il vostro amplificatore ad una cassa per chitarra come indicato dal costruttore (se si tratta di un combo lo speaker è già collegato).



Al posto della sezione di potenza di una testata o di un combo, potete utilizzare finali a rack valvolari ideati per chitarra

FRONT-OF-HOUSE + MONITOR FRFR PERSONALE

Global Settings: impostate “Out 2 Copy Out 1” su ON

Presets: di Fabbrica o Personalizzati

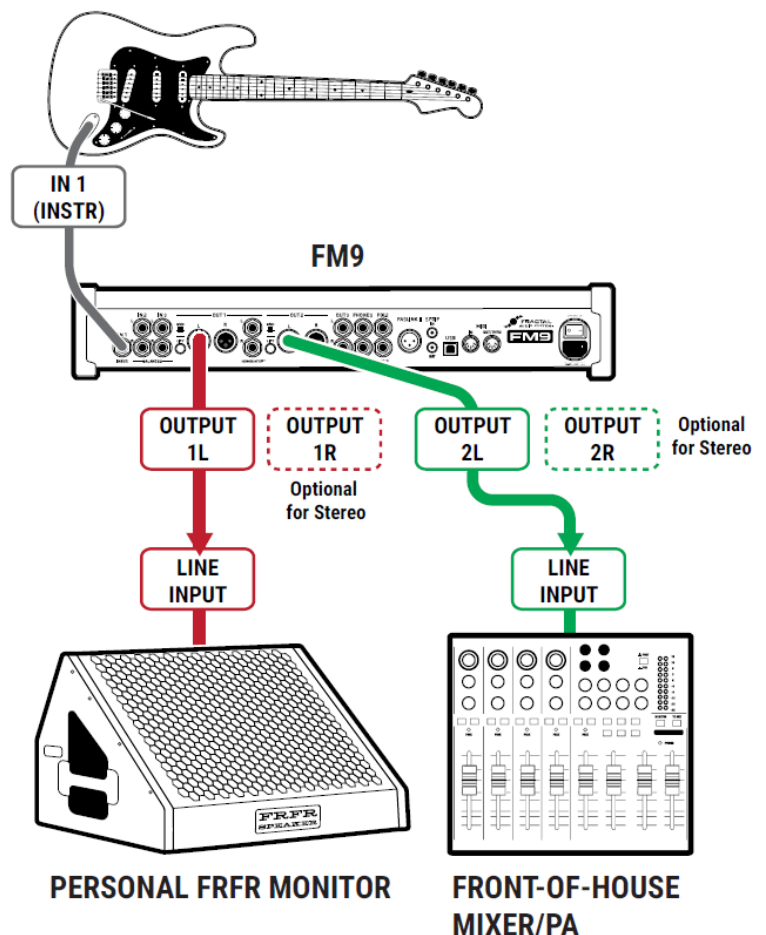
Questa configurazione invia un segnale identico al PA Front- of -House (FOH) e al vostro personale monitor FRFR, con controlli del volume ed equalizzazione indipendenti per ciascun segnale. Come nelle altre configurazioni Dirette/FRFR, FM9 crea tutta la catena sonora “dall’inizio alla fine” con flessibilità infinita – pedali, amplificatori, casse, effetti ed altro.

L'**Output 1** è utilizzato per il vostro monitor personale. Può essere collegata tramite cavi XLR o utilizzando cavi Humbuster™ se la vostra spia non possiede ingressi bilanciati. Impostate il livello personale utilizzando il potenziometro sul pannello superiore **OUT 1**.

L'**Output 2** è inviato al front of the house come copia indipendente dell'Out 1 con il proprio controllo del livello grazie al potenziometro **OUT 2** sul pannello superior. (SUGGERIMENTO: impostatelo e dimenticatevene... rendere felici il tecnico del suono!) Al posto di inserire manualmente il blocco Output 2 in ciascun preset, utilizzate questo trucco: visualizzate la schermata **SETUP: I/O: Audio** e impostate **Output 2/Copy Output 1** su “ON”. Ora l'Output 2 replicherà il segnale inviato all'Out 1.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM9.
- ▶ Collegate l'**Output 1** all'ingresso del vostro monitor FRFR
- ▶ Collegate l'**Output 2** al sistema FOH.
 - Se è presente un tecnico del suono assicuratevi di comunicare che state inviandogli un segnale di linea – NON un segnale microfonico. Dovrebbero utilizzare un ingresso di linea senza preamplificatore.
 - Comunicate anche che state inviando un segnale completamente processato “pronto ad essere mixato” e che – almeno per iniziare – non dovrebbe essere corretto con equalizzazione o altri effetti.



FRONT-OF-HOUSE + BACKLINE PER CHITARRA

Global Settings: Default

Presets: Personalizzati

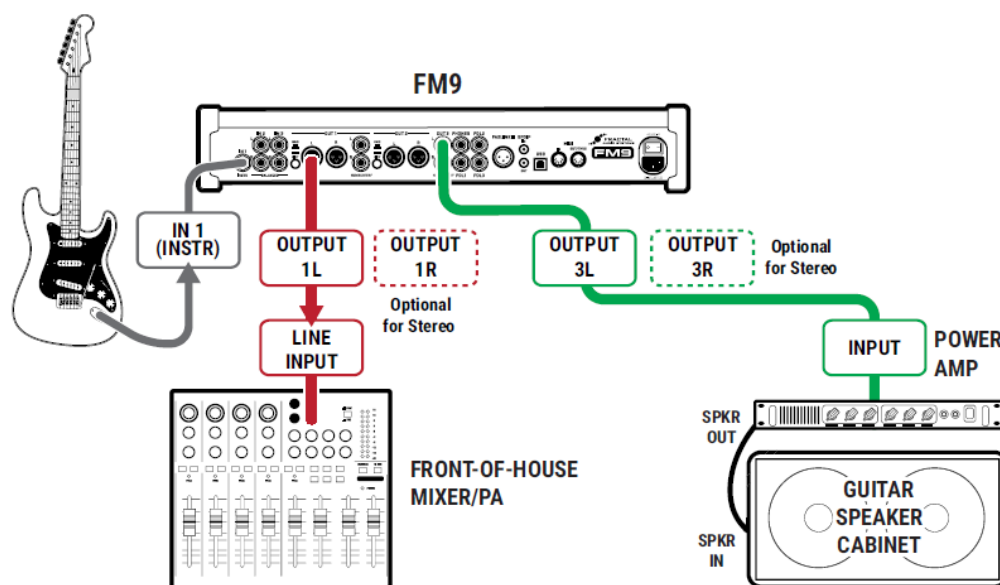
In questa configurazione un segnale è inviato all'Out 1 CON la simulazione di cassa mentre un secondo segnale è inviato all'Out 3 SENZA la simulazione di cassa. Questo richiede presets specificatamente realizzati in modo da prelevare il segnale in due diversi punti. Il primo segnale va diretto al front-of-house. Il secondo segnale alimenta un amplificatore ed una cassa per chitarra tradizionale per riprodurre l'esperienza di una backline autentica (c'è un preset di fabbrica "Template" per questa configurazione che trovate verso la fine della Bank C).



Front of House – Il segnale con la simulazione di cassa è inviato tramite l'Out 1 al PA. Questa configurazione fornisce tutti i benefici dell'andare in diretta, con un suono versatile ed un livello perfetto controllato dal potenziometro **OUT 1**. Quando vi collegate ad un mixer, utilizzare ingressi a livello di linea ed evitate impostazioni del mixer che potrebbero colorare il suono in modo indesiderato. Si noti che il blocco Cab qui sopra è mostrato dopo gli FX "post amp" (Chorus e Delay). Se è richiesto un segnale stereo all'Output 1, anche il blocco Cab deve essere impostato per essere stereo. Per saperne di più sul blocco Cab consultare la "[Guida ai blocchi Fractal Audio](#)".

Backline – Il segnale è fondamentalmente identico al precedente, ma senza la simulazione di speaker che sarebbe ridondante con uno speaker reale. Questo fornisce tutti i benefici della modellazione di amplificatore, degli effetti oltre all'esperienza familiare data dal suonare con casse ad alto volume ("sensazione da palco", sustain corposo, movimento dell'aria, fischio alle orecchie...).

Questo richiede un amplificatore di potenza neutro (si veda p. [30](#)) dal momento che la **modellazione di power amp** deve essere **ATTIVA** per l'Out 1 inviato direttamente al FOH (potete utilizzare un preset con un doppio blocco Amp in caso aveste un finale non neutro).



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Collegate l'**Output 1** al Front-of-House
- ▶ Collegate l'**Output 3** all'ingresso del vostro finale di potenza "neutro" (si veda la nota a p. [30](#)). Se il

vostro finale ha ingressi bilanciati utilizzate l'Out2 al posto del 3 quando usato in questo setup.

- ▶ Collegate il vostro amplificatore alla cassa come definito dal produttore.

SOLAMENTE PROCESSORE DI EFFETTI ("PRE")

Global Settings: controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo, date un'occhiata al consiglio qui sotto

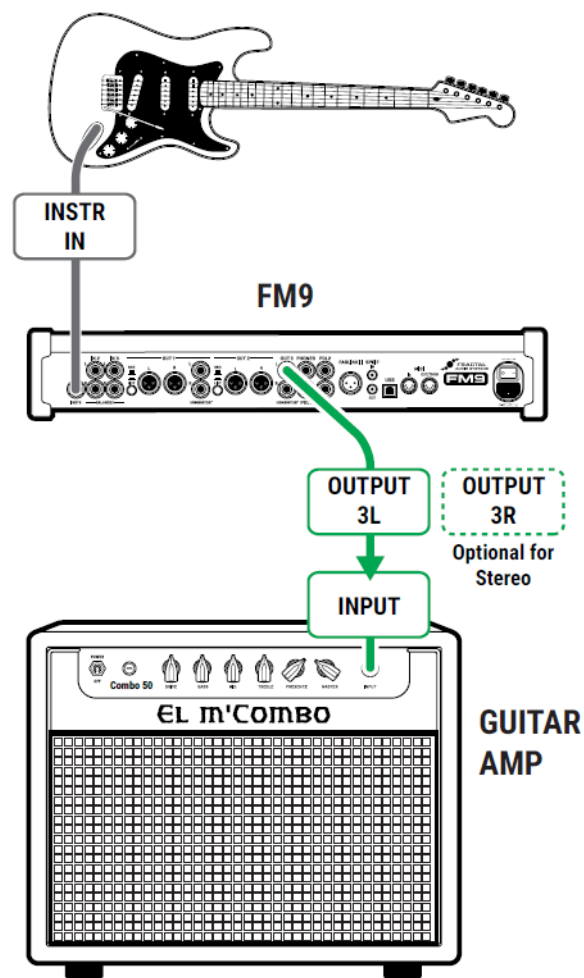
Presets: Personalizzati

In questo setup, FM9 è utilizzato come la **pedaliera virtuale**, fornendo l'accesso alla nostra vasta raccolta di effetti leader di settore. È inserito fra la chitarra e l'amplificatore come i pedali tradizionali. Dovrete utilizzare presets personalizzati, ma, come per tutte le configurazioni di FM9, siete liberi di inserire gli effetti in qualsiasi ordine e configurazione. I presets non devono contenere i blocchi Amp o Cab per questa configurazione. Dovrebbero essere creati tenendo in considerazione di come gli effetti suonano *davanti* al preamplificatore del vostro amplificatore e alla distorsione generata (potreste dare un'occhiata al significato del termine "pedal platform amp"). Per questa configurazione viene utilizzato l'Output 3 di FM9 dal momento che è progettato per lavorare a guadagno unitario. Di seguito viene mostrato il layout di un preset esemplificativo:



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 Instrument** di FM9.
- ▶ Collegate l'**Output 3 L** all'ingresso del vostro amplificatore. È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster™**.
 - Per estendere questo setup in modo stereofonico collegate l'**Output 3 R** all'ingresso di un secondo amplificatore.
 - Potreste infatti utilizzare FM9 per alternare due amplificatori cambiando i Channels del blocco Out 3. Ecco alcuni esempi:
 - Channel A: bilanciamento in Centro (entrambi gli amplificatori)
 - Channel B: bilanciato a sinistra (Amplificatore sinistro)
 - Channel C: bilanciato a destra (Amplificatore destro)
 - Channel D: (Non utilizzato)
 (fate riferimento alla sezione "[Scenes & Channels](#)" a p. [49](#) per altri dettagli).



CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE DI FONDO BASSO



Le funzioni opzionali di **Boost/Pad** dell'Output 3 possono essere utilizzate per ridurre il livello del rumore di fondo. Trovate queste opzioni nella pagina **SETUP: I/O: Audio**. Per trovare la corretta impostazione, regolate questo parametro sul valore maggiore senza però avere il clipping, indicato dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli del pannello frontale. Il volume non varierà durante la regolazione ma dovrete sentire scendere il livello del rumore di fondo di FM9 all'aumentare del boost/pad.

SOLAMENTE PROCESSORE DI EFFETTI ("POST")

Global Settings: controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo, date un'occhiata al consiglio per ottimizzare il rumore di fondo qui sotto

Presets: Personalizzati

FM9 può essere utilizzato come processore effetti nel loop di un amplificatore, fornendo l'accesso agli effetti leader di settore per chi non è ancora pronto per passare alla modellazione (non preoccupatevi, vi vogliamo bene lo stesso).

L'**Input 3** di FM9 è utilizzato in questa configurazione per gestire il livello di linea del FX Send del vostro amplificatore.

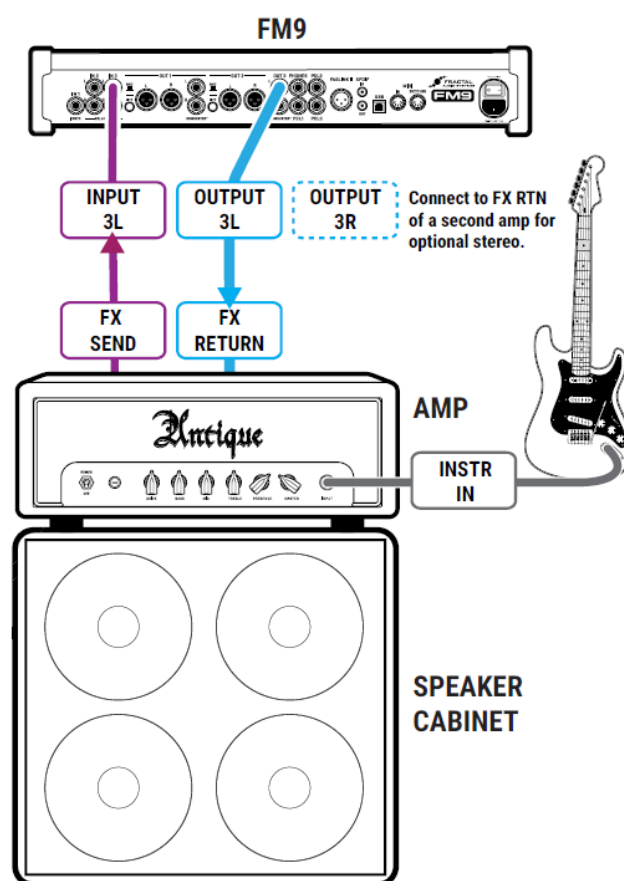
L'**Output 3** di FM9 è utilizzato in questa configurazione per la sua caratteristica di lavorare a guadagno unitario.

Dovrete utilizzare presets personalizzati. Questi NON devono contenere i blocchi Amp o Cab e devono contenere i soli effetti che suonano bene dopo lo stadio di distorsione del vostro preamplificatore. Un esempio è riportato di seguito:



COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'ingresso per strumento del vostro amplificatore come fareste solitamente.
- ▶ Collegate l'FX Send del vostro amplificatore all'**Input 3 L** di FM9. Regolate i livelli di ingresso su FM9 come necessario in **SETUP: I/O: Input**.
- ▶ Per il setup a fianco, impostate **Input 3 Mode** su "LEFT ONLY" in **SETUP: I/O: Audio** (sebbene sia raro non è impossibile utilizzare due preamplificatori in stereo).
- ▶ Collegate l'**Output 3 L** di FM9 al FX Return del vostro amplificatore. È raccomandato l'uso di un cavo **Humbuster™**.
- ▶ Impostate il potenziometro dell'**OUT 3** al massimo per lavorare a guadagno unitario o come desiderato
 - Per estendere questo setup ad una configurazione **stereo**, potreste collegare l'**Output 3 R** al FX Return di un secondo amplificatore.



PARALLEL FX LOOP?

Se l'FX loop del vostro amplificatore è **parallelo**, i vostri presets di FM9 devono essere ulteriormente personalizzati in modo che non vi sia passaggio di segnale dry attraverso FM9. In generale questo pone un limite agli effetti che potete usare, come possono essere organizzati, la loro regolazione del mix e altro. Se il vostro amplificatore vi dà la possibilità di scegliere, l'impostazione seriale è quella più semplice da usare in questa configurazione.

CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE DI FONDO BASSO



Le funzioni opzionali di **Boost/Pad** dell'Output 3 possono essere utilizzate per ridurre il livello del rumore di fondo. Trovate queste opzioni nella pagina **SETUP: I/O: Audio**. Per trovare la corretta impostazione, regolate questo parametro sul valore maggiore senza però avere il clipping, indicato dall'accensione del LED rosso sull'indicatore dei livelli del pannello frontale. Il volume non varierà durante la regolazione ma dovrete sentire scendere il livello del rumore di fondo di FM9 all'aumentare del boost/pad.

METODO A 4 CAVI ("4CM")

Global Settings: Default, ma date un'occhiata al consiglio qui sotto

Presets: Personalizzati

Il metodo a Quattro Cavi o Four-Cable Method ("4CM") richiede presets personalizzati per inserire FM9 in due posti diversi nella catena del suono. Questa configurazione era molto popolare qualche anno fa ma con il progredire della qualità della modellazione di amplificatore, sempre meno chitarristi la usano

Prima una catena di effetti "pre" come wah e drive è utilizzata fra la chitarra la sezione di preamplificazione del vostro amplificatore. Poi una catena di effetti "post" come delay e reverb è posizionata nel FX Loop del vostro amplificatore. Il preset 4CM prevede due flussi indipendenti, ciascuno che richiede il proprio in, out e blocchi FX separati. Un preset 4CM non contiene né blocchi Amp né Cab. Una rappresentazione stilizzata è riportata di seguito.



Il segnale raggiunge prima FM9, dove viene processato dagli **effetti pre**. L'**Output 3** alimenta l'ingresso frontale del vostro amplificatore. L'FX Send dell'amplificatore è collegato all'**In 3**, dove una catena di **effetti post** processa il segnale e lo invia all'**Output 1** e al FX Return del vostro amplificatore. Tenete presente che le catene pre e post non sono collegate fra loro sulla griglia di FM9. Ciascuna catena può essere semplice o complessa come desiderate.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la vostra chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM9.
- ▶ Collegate l'**Output 3 L** di FM9 all'ingresso del vostro amplificatore utilizzando un cavo **Humbuster™** per ridurre i ground loops. Impostate il potenziometro **OUT 3** sul pannello frontale al massimo per lavorare a guadagno unitario.
- ▶ Collegate l'FX Send del vostro amplificatore all'**Input 3 L** di FM9. Il livello di ingresso può essere regolato in **SETUP: I/O: Audio**. Nella stessa pagina impostate **Input 3 Mode** su "LEFT ONLY". Date un'occhiata al consiglio qui sotto.
- ▶ Collegate l'**Output 1 L** (1/4") al FX Return del vostro amplificatore utilizzando un cavo **Humbuster™**. Impostate il potenziometro **OUT 1** sul pannello frontale come desiderato per avere il volume appropriato. Per ampliare questa configurazione ad un uso stereo, collegate l'**Output 1 R** al FX Return di un secondo amplificatore.



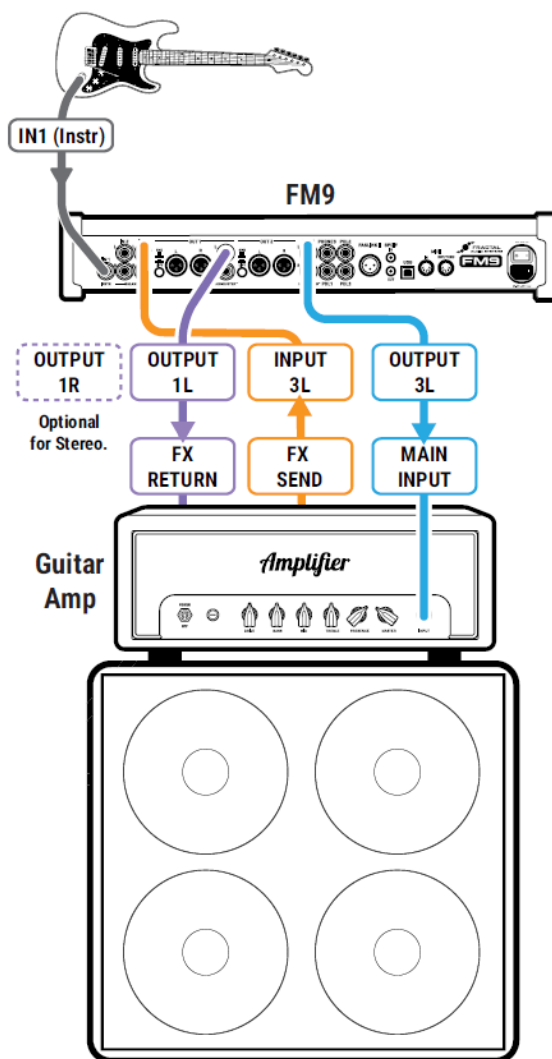
CONSIGLIO: COME AVERE UN RUMORE BASSO

Anche con cavi Humbusters il metodo 4CM può essere rumoroso. Le funzioni opzionali di **Boost/Pad** dell'Out3 possono aiutare ad abbassare il livello del rumore di fondo.

Per trovare la corretta regolazione, regolate queste impostazioni sul valore maggiore senza però avere il clipping, indicato dall'accensione del LED rosso sul pannello frontale. Il volume non varierà ma dovrete sentire come il livello del rumore di fondo di FM9 scendere all'incrementare del boost/pad. Trovate queste opzioni nella pagina **SETUP: I/O: Audio**.



Se il vostro amplificatore possiede un **FX loop parallelo**, fate riferimento alla nota a p. 35

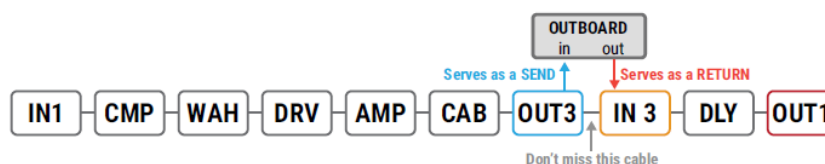


INSERIRE UNITÀ ESTERNE

Global Settings: come al solito nella vostra strumentazione, controllate le impostazioni di I/O Mono/Stereo

Presets: Personalizzati

Gi ingressi e le uscite aggiuntive di FM9 possono essere utilizzate per inserire in "send-and-return" unità esterne. Questa configurazione prevede preset personalizzati, con blocchi output e input aggiuntivi (si veda sotto).

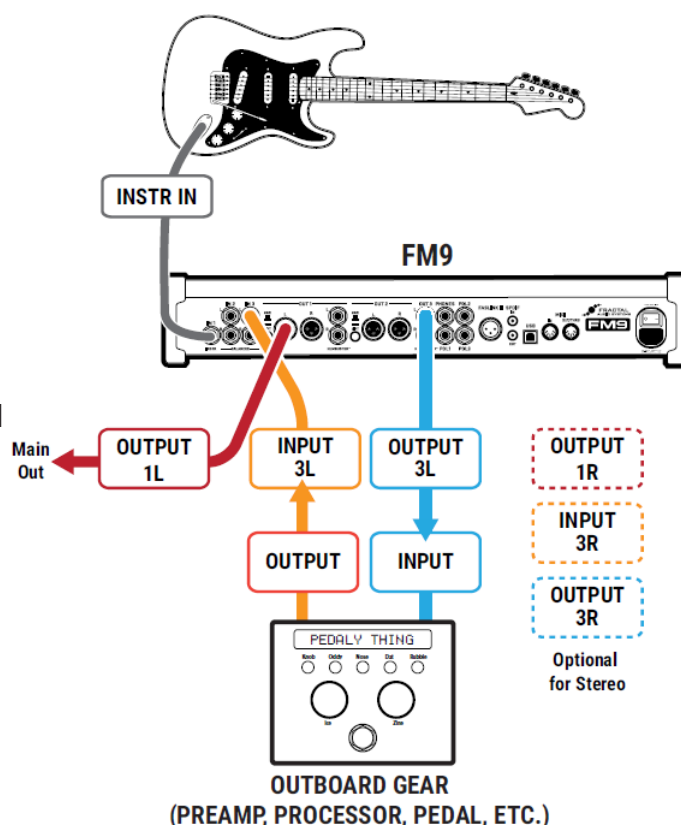


Il segnale passa attraverso la griglia fino al blocco OUT 3, dove lascia l'FM9 per essere elaborato dal dispositivo esterno. Le uscite del dispositivo esterno sono collegate all'Input 3. È possibile utilizzare altri blocchi prima di far passare il segnale all'Out 1. Si noti che il blocco Out 3 è collegato al blocco IN 3. Ciò è dovuto al fatto che l'In 3 è un blocco specificatamente ideato per funzionare come bypass dell'intero loop, consentendo al segnale di fluire anche quando l'apparecchio esterno non è in uso. Potete azionarlo con un footswitch o controllarlo con le scene.

Un ultimo commento: non saltate direttamente alla conclusione che un insert sia il metodo migliore per inserire unità di altri produttori. Potete raggiungere ottimi risultati semplicemente collegando le unità in serie come pedali tradizionali. FM9 funziona perfettamente quando usata con dei pedali fra la chitarra ed il proprio input. Allo stesso modo, potete collegare gli outputs agli ingressi di altri processori. Tuttavia, uno dei vantaggi nell'utilizzo di un insert è che l'unità esterna può essere controllata dalle Scenes in un preset di FM9 o anche registrata via USB.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegate la chitarra all'**Input 1 (Instrument)** di FM9.
- ▶ Questo esempio assume che l'**Output 1** sia collegato ad un PA o a monitors FRFR ma quanto illustrato qui può essere applicato anche ad altri rig.
- ▶ Collegate l'**Output 3 L** come un "send" all'ingresso della vostra unità esterna utilizzando un cavo **Humbuster™**. Utilizzate l'**Output 3 R** per aggiungere stereofonia.
- ▶ Regolate i livelli utilizzando il potenziometro **OUT 3** sul pannello frontale tenendo presente che lavora a guadagno unitario quando è impostato al massimo.
 - Utilizzate i controlli di Input Trim e/o output sulla vostra unità esterna come necessario per avere il gain staging ottimale.
- ▶ Collegate l'output dell'unità esterna all'**Input 3 L** come "return". Usate l'**Input 3 R** per una configurazione opzionale stereo. Regolate i livelli Input 3 come necessario in **SETUP: I/O: Audio**. Fate riferimento al consiglio riportato nella pagina precedente.
- ▶ **NOTA:** gli altri ingressi ed uscite di FM9 possono essere utilizzati nello stesso modo per aggiungere inserts



FM9 può inviare messaggi MIDI per controllare unità di altri produttori. Collegate un cavo MIDI dal MIDI OUT di FM9 al MIDI IN di un'unità collegata. Poi programmate i messaggi MIDI necessari utilizzando "Scene MIDI Message" o un "Control Switch MIDI Message".

ELETTRICA E ACUSTICA

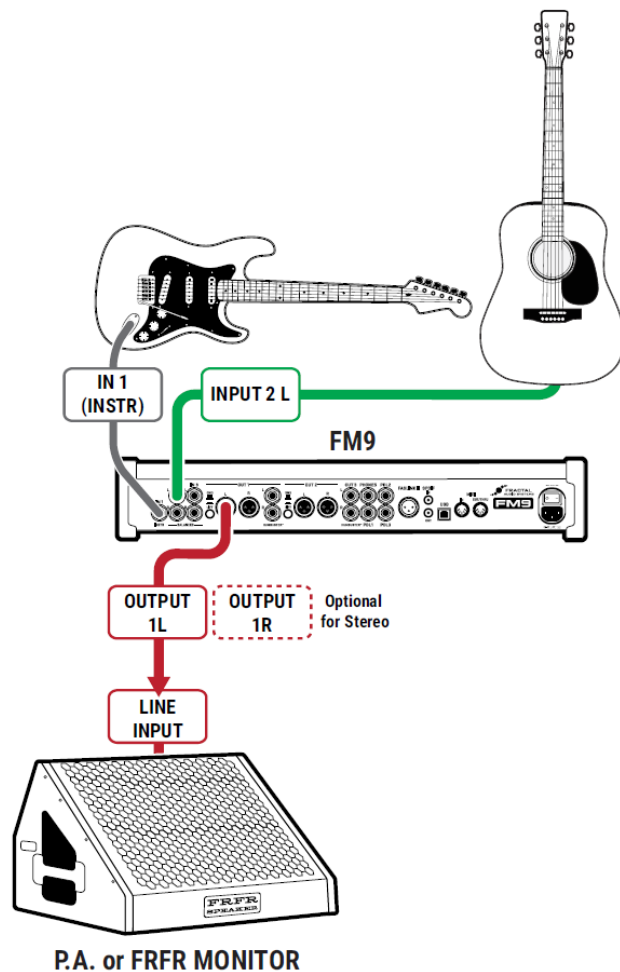
Global Settings: impostate Input 2 Mode su "Left Only" under **SETUP: I/O: Audio**

Presets: Personalizzati

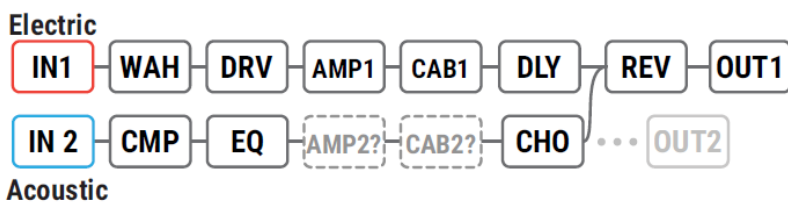
Questa configurazione è utile per coloro i quali desiderano utilizzare FM9 per processare contemporaneamente il segnale di una chitarra elettrica e di un'acustica. Funziona anche con le chitarre dotate di doppia uscita per pickups magnetici e piezoelettrici. È richiesto l'utilizzo di preset speciali contenenti il blocco Input 2 come mostrato qui sotto. Per questa configurazione, i segnali dell'elettrica e dell'acustica sono combinati in un'uscita stero, ma se imparate ad utilizzare in modo efficiente i blocchi Input e Output, vi si apriranno molte altre opzioni come, ad esempio, fare uscire chitarre diverse a diverse uscite.

COLLEGAMENTI

- ▶ Collegare la vostra chitarra elettrica all'**Input 1 (Instrument)** di FM9.
- ▶ Collegare la vostra chitarra acustica (o il segnale piezoelettrico della vostra elettrica) all'**Input 2 L** di FM9. Impostate **Input 2 Mode** su "LEFT ONLY" in **SETUP: I/O: Audio**.
- ▶ Collegare l'**Output 1** di FM9 al PA, mixer o a monitors come fareste in qualsiasi altra configurazione "diretta".
- ▶ Create un preset come mostrato sotto nel quale IN 1 è la chitarra elettrica e IN 2 è l'acustica/piezo.
- ▶ Per elaborare il suono di una chitarra acustica si possono utilizzare diversi blocchi. In molti casi bastano un po' di compressione e di equalizzazione, ma un'altra possibilità è data dall'uso del modello TUBE PRE nel blocco Amp, con o senza un blocco Cab caricato con un IR specifico per esaltare il tono del piezo con il suono di un'acustica microfonata.
- ▶ Notate che nell'esempio, le due catene condividono un blocco riverbero, cosa che funziona perfettamente ed è anche ottimale per le prestazioni. È possibile condividere anche altri blocchi.
- ▶ Se volete che l'acustica abbia il proprio output, potreste inserire il blocco **Out 2** e collegare la catena specifica a questo.



PRESET DI ESEMPIO



5 PRESETS

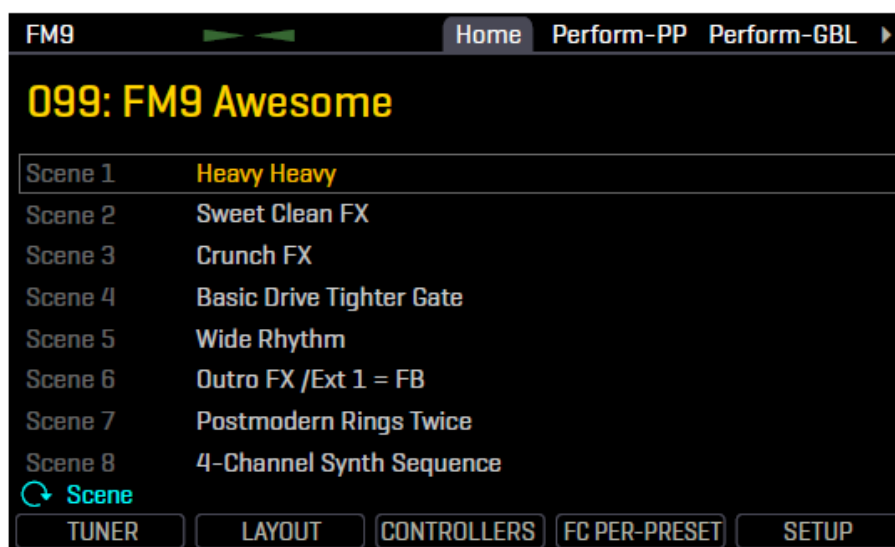
PANORAMICA

- ▶ Prima di affrontare questa sezione, vi preghiamo di leggere "[Introduzione alle Scenes e ai Channels](#)" a p. [15](#).
- ▶ FM9 possiede 512 locazioni di memoria per i preset.
Ciascun preset rappresenta un rig completamente indipendente con il proprio amp, cab, effetti e altro.
- ▶ Ciascuna locazione di memoria, inclusi i Presets di Fabbrica (Factory Presets) è modificabile o sovrascrivibile completamente.
- ▶ Se voleste ripristinare i preset di fabbrica (o installare le nuove versioni che vengono rilasciate), potete scaricarle da <https://www.fractalaudio.com> e installarle utilizzando FM9-Edit.
- ▶ Ogni preset possiede il proprio nome che potete modificare quando lo salvate.
- ▶ I preset sono costruiti sulla "Griglia" (**Layout Grid**) inserendo, collegando e regolando i "**Blocks**".
- ▶ Ogni preset contiene otto "**Scenes**", ciascuna con il proprio nome.
- ▶ I blocchi contengono "**Channels**". Cambiate canale per avere un setup completamente diverso.
- ▶ FM9 Turbo possiede un DSP con prestazioni superiori del 10% rispetto a FM9 Standard
Ogni Fm9 possiede una CPU più potente di quella di FM3 ma meno di quella di Axe-Fx III.
Tuttavia, un solo preset può virtualmente essere usato per un'intera canzone o addirittura un'intera esibizione.

SELEZIONARE I PRESETS

Diverse aree di FM9 forniscono modi diversi per selezionare (o "caricare") i presets:

- **Nella Home page** – Utilizzate i pulsanti **NAV LEFT** e **NAV RIGHT** o ruotate il potenziometro **VALUE**.
- **Nella pagina che fornisce l'elenco dei "PRESETS" del menù HOME** – Usate i pulsanti **NAV** per selezionare un preset e premete **ENTER**. I presets nella lista sono elencati in ordine numerico. Per riorganizzarli in ordine alfabetico premete il pulsante **SORT A-Z** (funzione Push del potenziometro **E**).
- **Foot Switches** – I footswitches di FM9 hanno molte opzioni per la "selezione" (Preset Select) dei preset.
- **MIDI** – Messaggi MIDI Bank e PC possono essere utilizzati per selezionare i presets utilizzando il metodo standard "CC#0 + PC". Fate riferimento al paragrafo "[Tabella Dei Comandi Midi](#)" a p. [124](#). È supportata anche un'opzione di MIDI Custom PC Mapping, si veda il paragrafo "[Program Change Mapping](#)" a p. [53](#).



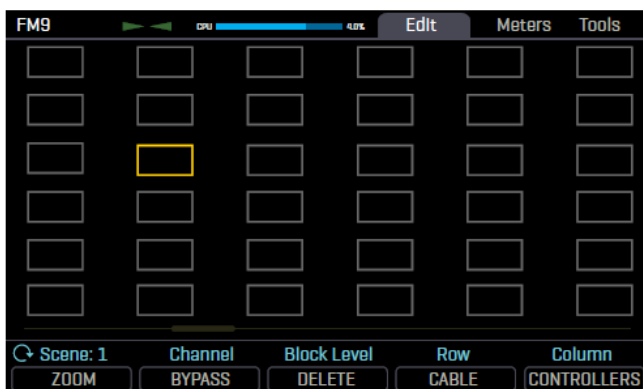
La Home Page del Menù Home

IL LAYOUT DELLA GRIGLIA

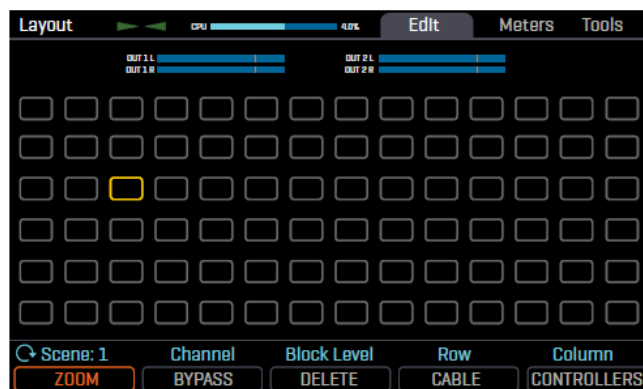
La griglia è una matrice 14×4 sulla quale vengono costruiti i presets. Potete pensare ai rettangoli nella griglia come fori. I "blocchi" vengono inseriti nella griglia e collegati fra loro per creare il percorso del segnale. Ciascun spazio nella griglia e ciascun cavo sono stereo. Non è necessario un percorso destro / sinistro separato!

Potete accedere alla griglia dalla pagina **Home** con il pulsante **ENTER** o la funzione push del potenziometro **LAYOUT**.

Nella schermata di default, il display di FM9 mostra solamente una sezione 6×6 della griglia. Visualizzate le parti nascoste utilizzando il potenziometro **E** oppure i pulsanti **NAV**. Una barra di scorrimento nella parte inferiore del display indica dove siete rispetto all'intera griglia. Per visualizzare in un colpo solo l'intera griglia, utilizzate il pulsante **ZOOM** (funzione push del potenziometro **A**).



La griglia normalmente mostra una vista parziale delle sue righe e colonne. Scorrete a sinistra o destra con i controlli di navigazione



Usate zoom per mostrare l'intera griglia. Questo fa anche apparire i VU meters per livellare scene e presets.

LAVORARE CON I BLOCCHI

Come anticipato nel paragrafo "[Introduzione al Layout della Griglia](#)" a p. 14, i presets di FM9 utilizzando **blocchi** presi da un grande magazzino di amplificatori, casse, pedali, effetti da studio, mixers e altro. Per interagire con la griglia dovete muovere il **cursor** – un rettangolo giallo controllato dai pulsanti **NAV** o dai potenziometri **D** o **E**.

PER INSERIRE UN BLOCCO...

- ▶ Con **NAV** spostatevi nella locazione della griglia desiderata.
- ▶ Ruotate il potenziometro **VALUE** per scorrere la lista dei blocchi.
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.
- ▶ Quando inserite i blocchi, questi vengono tolti dalla lista ma ciascun preset ha l'intero magazzino a disposizione.

PER CAMBIARE O RIMUOVERE UN BLOCCO ESISTENTE...

- ▶ Per **CAMBIARE** un blocco, selezionatelo e ruotate **VALUE** per passare al tipo desiderato.
- ▶ Per **RIMUOVERE** un blocco, selezionatelo e ruotate **VALUE** fino a che viene mostrato "NONE".
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.



Una scorciatoia rende più semplice rimuovere un blocco esistente o convertirlo in uno shunt. Selezionate il blocco e premete il pulsante **DELETE** (funzione push del potenziometro **C**). Il blocco viene convertito in uno shunt. Cancellate lo shunt per avere uno spazio vuoto.

PER BYPASSARE O ATTIVARE UN BLOCCO SULLA GRIGLIA...

- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare il blocco.
- ▶ Premete il pulsante **BYPASS** (funzione push del potenziometro **B**). I blocchi bypassati sono mostrati sulla griglia con colori attenuati o "grigi".

RESETTARE UN BLOCCO/CHANNEL

I blocchi di FM9 ricordano le ultime impostazioni utilizzate, anche quando li posizionate sulla griglia. Potreste voler ripartire da zero prima o dopo aver fatto alcune modifiche. La funzione **RESET** richiede solo la pressione di due pulsanti e può essere effettuata in qualsiasi momento.



- ▶ Se non è già in modifica, selezionate il blocco sulla griglia e premete **EDIT**.
- ▶ Premete il pulsante **RESET** (funzione push del potenziometro **A**). Sarete avvertiti che state per resettare il Channel *corrente*.
- ▶ Premete **ENTER** per confermare. Potete resettare altri Channels nel blocco se in uso.

SHUNTS

Uno shunt è un blocco trasparente dal punto di vista sonoro—come un cavo che trasporta il segnale da un punto all'altro. Come gli spazi della griglia anche lo shunt è stereo; non ve ne serve uno per il canale destro e sinistro. Potete utilizzare gli shunts in qualsiasi spazio vuoto della griglia in ogni preset.

PER INSERIRE UNO SHUNT...

- ▶ Con **NAV** selezionate la posizione desiderata sulla griglia e ruotate **VALUE** fino a che compare "**SHUNT**".
- ▶ Premete **ENTER** per confermare o **EXIT** per annullare le modifiche.

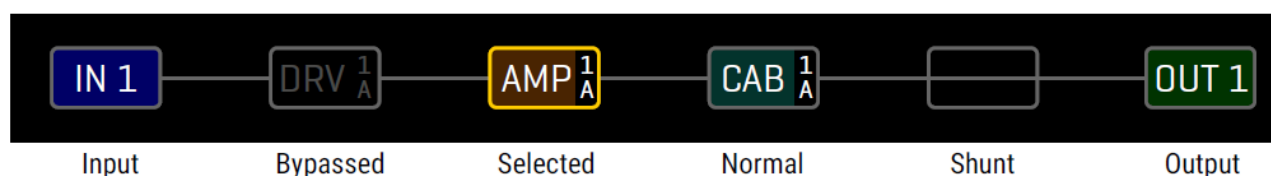
INPUTS E OUTPUTS

I blocchi **Input** e **Output** sono indispensabili per posizionare i punti di ingresso dei segnali sulla griglia e quelli da cui viene passato il segnale ai jacks d'uscita. Tutti i presets di fabbrica utilizzano l'Input 1 e l'Output 1. Altre configurazioni possono richiedere differenti blocchi Input e Output.

Fate riferimento alla [Sezione 4](#) "Collegamenti" per alcuni esempi. Si veda la "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per ulteriori informazioni.

STATI DEI BLOCCHI

I colori mostrati sullo schermo indicano i diversi stati dei blocchi sulla griglia come segue. Nelle pagine successive ci sono molti esempi. Tenete presente che il blocco selezionato ha un bordo giallo e che il blocco bypassato è grigio.



SPOSTARE BLOCCHI, RIGHE E COLONNE

Una speciale pagina **Tools** nel menù Layout contiene varie funzioni utili per **MUOVERE** singoli blocchi, o intere colonne SU, GIU, a SINISTRA o a DESTRA. Quando un blocco o una riga/colonna della griglia vengono spostate si scambiano di posto con gli elementi presenti nella posizione di destinazione. Questo può portare alla modifica o alla cancellazione di alcuni cavi connettori quindi prestate attenzione a come sono interconnessi gli elementi del vostro preset prima di effettuare lo spostamento.

- ▶ Aprite la pagina **Tools** del menù Layout.
- ▶ Selezionate un'azione con il potenziometro **FUNCTION (A)**: Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down.
- ▶ Utilizzate i pulsanti **NAV** per selezionare il blocco, la riga o la colonna che volete muovere.
- ▶ Premete **ENTER** o il potenziometro **C** per eseguire lo spostamento.

CAVI CONNETTORI

Così come le unità reali, i blocchi di FM9 devono essere collegati fra loro affinché il segnale possa passare. Questo viene fatto mediante cavi virtuali che vanno da un blocco sulla griglia all'altro. Se anche un solo connettore dovesse mancare il vostro preset rischia di essere completamente muto! Come gli shunts, i connettori sono stereo e *totalmente* trasparenti dal punto di vista sonoro.

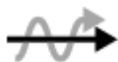
CREARE UN CAVO CONNETTORE...

- ▶ Nella griglia selezionate il blocco dal quale desiderate il connettore INIZI. Non può iniziare da uno spazio VUOTO!
- ▶ Premete il pulsante **CABLE** (funzione push del potenziometro **D**) o **ENTER**. Il blocco selezionato ed il suo vicino a destra lampeggeranno alternativamente.
- ▶ Se desiderate collegarlo ad una diversa RIGA utilizzate **NAV** up o down per selezionare la destinazione desiderata. Non potete saltare colonne.
- ▶ Premete **ENTER** per creare la connessione. Per cancellare le modifiche senza creare il collegamento premete invece **EXIT**.
 - Assicuratevi di selezionare una destinazione che non sia già collegata a blocco di partenza altrimenti RIMOVERETE quel cavo (si veda sotto).

RIMUOVERE UN CAVO CONNETTORE...

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

- ▶ Sulla griglia, con **NAV** selezionate il blocco dal quale inizia il cavo.
- ▶ Premete il pulsante **CABLE** (funzione push del potenziometro **D**) o **ENTER**. Il blocco selezionato ed il suo vicino a destra lampeggeranno alternativamente.
- ▶ Con **NAV** selezionate "l'altro capo" del cavo che volete rimuovere. Non potete saltare colonne!
- ▶ Premete **ENTER** ed il cavo verrà rimosso. Per annullare senza rimuovere premete invece **EXIT**.



SCORCIATOIA: Per riempire più colonne vuote nella griglia con una serie di shunts e cavi, selezionate qualsiasi blocco che è seguito da una serie di spazi vuoti, poi **premete e mantenete premuto** il pulsante **ENTER**. Gli spazi presenti verranno riempiti automaticamente con shunts e collegati con cavi. Attenzione: qualsiasi cavo esistente lungo questo percorso verrà RIMOSSO!

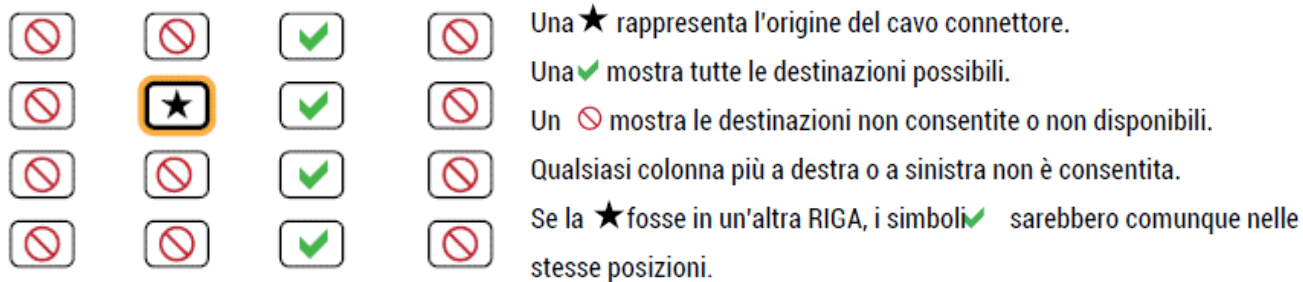


*Ricordate che ogni componente nella griglia di FM9 è STEREO. Shunts, cavi e la maggior parte dei blocchi sono stereo in/stereo out. La griglia permette di creare fino a sei "percorsi" completamente stereo e NON dovete necessariamente creare percorsi paralleli sulla griglia per avere la stereofonia! Alcuni blocchi processano il suono internamente in mono (come Amp o Drive) ma anche questi generalmente hanno parametri **Input Select** e **Output Balance**.*

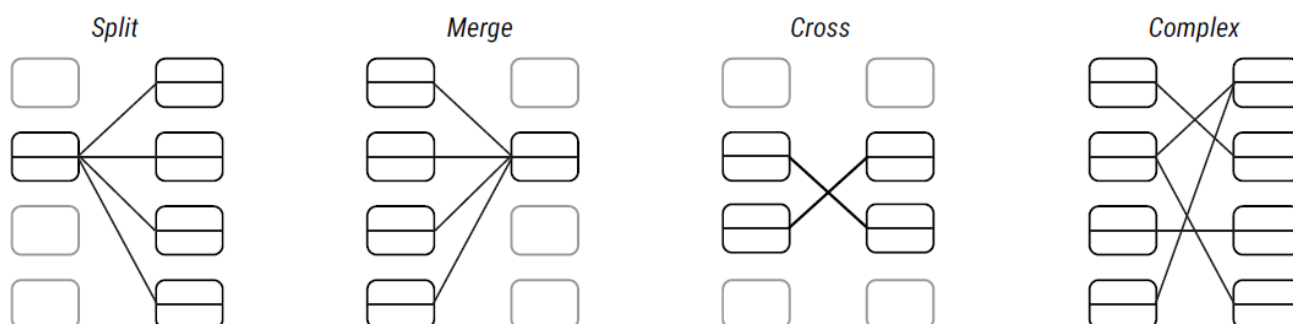
REGOLE PER I CAVI DI FM9

- ▶ Nessun cavo = Nessun suono. Anche la mancanza di un solo cavo interrompe la catena.
- ▶ Il segnale scorre da SINISTRA a DESTRA.
- ▶ Un cavo deve partire da un BLOCCO o da uno SHUNT. Posizioni VUOTE non sono valide come origine.
- ▶ Se tentate di collegarvi ad una posizione VUOTA verrà creato uno SHUNT.
- ▶ Potete collegarvi SOLAMENTE a blocchi nella prima colonna a destra.

Il diagramma seguente illustra alcune delle regole riportate sopra:



- ▶ Potete liberamente DIVIDERE o UNIRE fino a sei blocchi in ogni punto. Questo avviene completamente in modo trasparente dal punto di vista sonoro e non ci sono rischi di degrado del segnale o problemi di fase. È possibile anche l'INCROCIO dei cavi. Ecco alcuni esempi:



IL MAGAZZINO DEI BLOCCHI

Per una guida complessiva a tutti i blocchi e parametri si veda la "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)".

La tabella seguente contiene una panoramica di tutti i blocchi. Ogni preset ha a disposizione l'intera lista.

BLOCCO	DESCRIZIONE
AMP Amp	Eccolo! Più di 289 modelli di amplificatori in un solo blocco!
CAB Cab	Simulazione di speaker con banche "Factory" e "user".
CHO Chorus	Crea un classico effetto di modulazione mono e stereo, vibrato incluso.
CMP Compressor	Controlla dinamica e aggiunge sustain.
XRV Crossover	Divide il segnale in bande di frequenza alta e bassa.
DLY Delay	Un delay fino a 8000 ms, con modelli analogici, digitali, a nastro e altro.
DRV Drive	Le tipologie includono boost, overdrive, distortion, fuzz e molti altri.
ENH Enhancer	Modalità classica e moderna per controllare l'immagine stereofonica.
FLT Filter	Include passa basso, passa alto, passa banda e altri modelli.
FLG Flanger	Vari modelli che permettono effetti dalla modulazione leggera al jet.
FOR Formant	Create suoni vocalici dinamici con questo filtro.
GTE Gate/Expander	Utile per qualsiasi occasione dal controllo leggero agli effetti estremi.
GEQ Graphic EQ	Una varietà di modi per scolpire facilmente e in modo flessibile il tono.
IN Input	Inserisce il segnale proveniente dagli ingressi fisici nella griglia.
LPR Looper	Un potente looper con grandi funzioni per il controllo remoto.
MGT Megatap	Questo delay con 40-tap crea fantastici tappeti sonori.
MID MIDI	Il blocco Scene MIDI trasmette messaggi MIDI quando una scena è selezionata.
MIX Mixer	Vi permette di miscelare fino a quattro segnali stereo.
MTD Multitap Delay	Molti delays speciali tra cui diffuser, quad-tap e altro.
MBC Multiband Comp	Compressore a 3 bande ottimo per mastering o equalizzazione dinamica.
MUX Multiplexer	Questo selettore di ingresso invia uno dei molti input ad un output.
OUT Output	Trasmette il segnale all'uscita fisica corrispondente.
PEQ Parametric EQ	Equalizzatore parametrico a 5-bande per un preciso controllo del tono.
PHA Phaser	Molti effetti phaser vintage e all'avanguardia tra cui il vibe.
PIT Pitch Shift	Include detune, harmonizer (intelligent/custom), whammy e altro.
PLX Plex Delay	Fino ad otto linee di delay che interagiscono in una matrice. magnifico!
RES Resonator	Filtri a pettine risonanti in parallelo possono creare suoni risonanti o accordi.
RTN Return	Riceve il segnale del blocco Feedback Send.
REV Reverb	Riproduzione di fama mondiale di modelli a molle, rooms, halls e altro.
RNG Ring Mod	Estremamente flessibile, crea un range di effetti interessanti.
ROT Rotary	Simula un classico speaker rotante con microfoni multipli.
SND Send	Invia il segnale al blocco Feedback Return.
SYN Synth	Un synth monofonico a 3 voci che segue quello che suonate.
TTD Ten-Tap Delay	Impostate time, pan e le distanze per un massimo di 10 ripetizioni distinte.
TRM Tremolo	Crea il classico tremolo, più l'auto-pan o effetti psicoacustici estremi.
VOL Volume/Pan	Un semplice blocco volume che offre anche strumenti per l'input/output.
WAH Wah	Il classico wah, con più tipi basati su dei classici.

Ciascun preset include anche un blocco **Controllers** che non viene posizionato sulla griglia. Alcuni blocchi presenti nell'Axe-Fx III non lo sono in FM9.

ESEMPI DI PRESET SULLA GRIGLIA

Queste schermate di FM9-Edit mostrano come i blocchi vengono combinati per formare un preset.

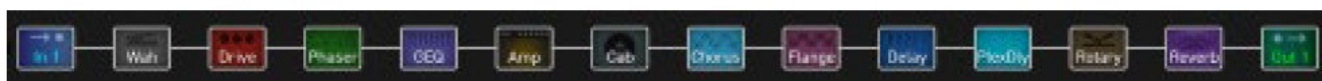
Es. 1: Semplice all'osso! Amplificatore e Cassa. Nessun effetto.



Es. 2: Qui sono aggiunti altri effetti prima dell'amplificatore e dopo la cassa.



Es. 3: Qui sono utilizzati ancora più effetti fino a riempire per intero le 12 colonne della griglia.



Es. 4: Un preset complesso con molteplici effetti inclusa una catena parallela con shimmer, reverb e filter.



Es. 5: Un preset complesso con alcuni effetti in parallelo, uscite separate con e senza simulazione di cassa.



Es. 6: Qui la prima riga è per una chitarra elettrica mentre la seconda processa contemporaneamente un'acustica



MODIFICARE UN BLOCCO EFFETTO

I blocchi sono completamente programmabili permettendovi di regolare ogni parametro come desiderate. Il menù **Edit** di ciascun blocco contiene una o più **pagine** con molteplici **parametri** che controllano diverse funzioni. Le funzioni dei potenziometri push sono indicate sullo schermo tramite etichette. Di seguito trovate una guida rapida relativa a come accedere e lavorare con le diverse tipologie di pagine del menù Edit.

APRIRE UN MENÙ EDIT

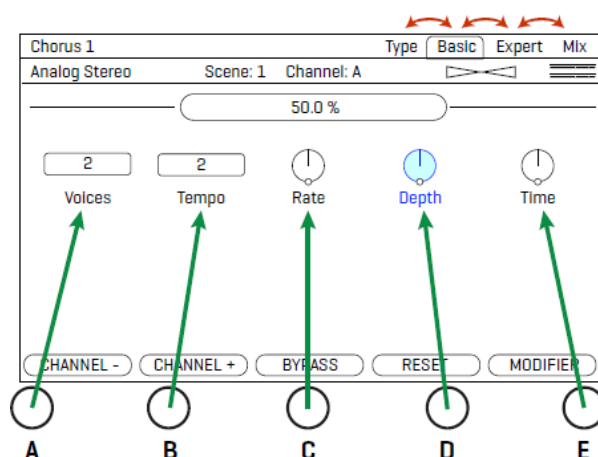
- ▶ Nel **Layout** della griglia, selezionate il blocco desiderato e premete **EDIT**.
- ▶ **OPPURE...** da qualsiasi pagina di FM9, premete semplicemente **EDIT** per andare direttamente al menù di **Edit** del blocco selezionato.

CAMBIARE PAGINA

- ▶ La maggior parte dei menù Edit hanno più **pagine** mostrate tramite "linguette" nella parte superiore del menù (freccie **rosse** qui a destra). Il colore delle linguette corrisponde al colore del blocco sulla griglia.
- ▶ Con i tasti **<<PAGE>>** passate alla pagina sinistra o destra.

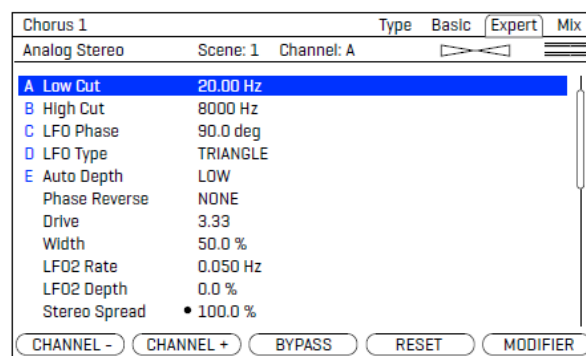
EDIT DELLE PAGINE CON POTENZIOMETRI

- ▶ Molte delle pagine Edit mostrano fino a cinque potenziometri, switches o selettori. Per fare delle modifiche utilizzate i cinque potenziometri fisici sotto al display (freccie verdi qui a destra) o i pulsanti **NAV** e il potenziometro **VALUE**.
- ▶ Ascolterete le modifiche al suono in tempo reale.
- ▶ Se il menù di una pagina ha due righe di potenziometri usate **NAV UP/DOWN** per passare da una riga all'altra.



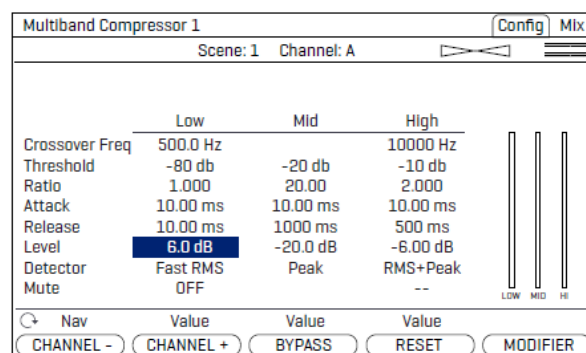
EDIT DELLE PAGINE CON "MENU"

- ▶ Alcune pagine hanno liste verticali di parametri.
- ▶ Usate i pulsanti **NAV UP/DOWN** per scorrere la lista o **NAV LEFT/RIGHT** per saltare.
- ▶ I potenziometri **A** e **VALUE** regolano il parametro selezionato.
- ▶ I potenziometri **B, C, D** e **E** controllano gli altri parametri nella lista come mostrato dalle etichette **blu**.



ALTRI TIPI DI PAGINA

- ▶ Alcuni blocchi hanno menù di Edit speciali, con parametri disposti su righe e colonne. Alcuni di questi includono indicatori o grafici interattivi. Usate **NAV** e **VALUE** o i potenziometri **A, B, C, D, E** per muovervi ed effettuare le regolazioni.
- ▶ Per le pagine **TYPE**, come quelle dei modelli di Amplificatore, usate **NAV** per muovervi nella lista ed effettuare la selezione, cambiate pagina o premete **EXIT** per finire. La selezione è istantanea.



SALVARE LE MODIFICHE

Dopo aver editato un preset, potrete voler salvare il risultato.

Ogni preset in FM9 può essere modificato. Non esistono presets permanenti.

Quando modificate in qualsiasi modo il preset corrente, il LED "EDITED" sul pannello frontale si illumina fino a quando non salverete (STORE) il preset o ne caricherete uno nuovo.

PER SALVARE UN PRESET...

- ▶ Premete **STORE** per visualizzare la pagina STORE.
- ▶ Ruotate la manopola **VALUE** o il potenziometro **B** se desiderate salvare in una diversa posizione
- ▶ Premete **ENTER**, verrà mostrato l'avviso "Do you want to overwrite the Preset?" (vuoi sovrascrivere il preset corrente?)
- ▶ Premete **ENTER** ancora per confermare o **EXIT** per annullare.
- ▶ Il messaggio "**SAVED!**" viene mostrato al termine del salvataggio.

PER CAMBIARE NOME AL PRESET...

FM9 possiede 512 locazioni di memoria. Potete editare il nome di qualsiasi preset quando lo salvate.

- ▶ Premete **STORE** per visualizzare la pagina STORE.
- ▶ Premete **NAV** down una volta per passare alla linea PRESET.
 - Con il potenziometro **B** muovete il cursore.
 - Con il potenziometro **C** selezionate le **lettere maiuscole**.
 - Con il potenziometro **D** selezionate le **lettere minuscole**.
 - Con il potenziometro **E** selezionate i **numeri**.
 - Con il potenziometro **VALUE** selezionate TUTTI i caratteri inclusi i **simboli**.
 - Potete usare fino a 31 caratteri per comporre il nome del preset.
- ▶ Potete anche passare con **NAV** a qualsiasi nome di Scene e modificarlo nello stesso modo.
- ▶ Premete **ENTER** per salvare, poi premete ancora **ENTER** per confermare.
- ▶ Il messaggio "**SAVED!**" viene mostrato e la nuova locazione di memoria (se variata) viene caricata.



La possibilità di dare un nome alle Scenes è uno strumento molto potente. Oltre ad indicare a cosa è finalizzata la specifica scena, i nomi delle scene non utilizzate possono essere utilizzare per brevi note o promemoria.

LIMITI DELLA CPU PER IL PRESET

La CPU di FM9 è utilizzata principalmente per la gestione del suono. Un preset con nient'altro che i blocchi Amp e Cab richiede meno di un preset con i blocchi Wah, Drive, Amp, Cab, Delay e Reverb.

Potete controllare il livello della CPU in qualsiasi momento grazie al mini-indicatore CPU nella parte alta della griglia.

L'utilizzo massimo ammissibile è pari all'80%. Ci sono dei sistemi di sicurezza che vi impediscono di spingere troppo l'utilizzo della CPU di FM9. Se il livello di utilizzo della CPU dovesse salire sopra il limite permesso, FM9 disabiliterà la gestione del suono e verrà visualizzato un avviso lampeggiante "**CPU LIMIT - Muted**". Questo vi permetterà di eliminare blocchi o cambiare le impostazioni per risolvere il problema.

Un altro sistema di sicurezza prevede che FM9 vi impedisca di inserire un blocco che porterebbe la CPU oltre il limite. Se questo dovesse accadere, potrete effettuare delle modifiche al preset per ridurre il consumo di CPU e provare nuovamente. Potreste rimuovere un effetto che è meno importante. Anche la regolazione di alcuni parametri può aiutare.

I differenti blocchi hanno un impatto diverso sulla CPU. Alcuni blocchi, come Amp, Delay e Reverb, non hanno praticamente alcun effetto sull'indicatore, perché funzionano su core dedicati della CPU.

I blocchi utilizzano fondamentalmente la stessa quantità di CPU, sia che siano attivati sia che siano bypassati, ma ricordate che l'indicatore mostra il livello di CPU per la scena corrente. Il passaggio a una scena che utilizza un canale più impegnativo dal punto di vista della CPU può aumentare il carico della CPU. Controllare le varie combinazioni di canali e scene per evitare sovraccarichi indesiderati della CPU.

Oltre a aggiungere/rimuovere i blocchi, qui trovate alcuni dei parametri più comuni che hanno un effetto significativo sull'utilizzo della CPU:

- **Cab: Mute:** Utilizzare due IRs richiede più CPU che usarne uno.
Impostate il **Preamp Type** su NONE e **Room Level** su 0%.
- **Compressor:** Impostate "Type" su una delle opzioni "PEDAL" per utilizzare meno CPU.
- **Phaser: Stages.** Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Filter: Order e Q.** Valori più bassi = Minor utilizzo della CPU.
- **Multitap Delay: Type.** Modelli diversi hanno diverso impatto sulla CPU.
- **Plex Delay:** il numero di ripetizioni ha impatto sull'utilizzo della CPU.
- **Synth:** Impostate i parametri delle voci aggiuntive su OFF per risparmiare CPU
- **Modifiers** influiscono anch'essi sull'uso della CPU.

SUGGERIMENTO: La pagina Wiki di Fractal Audio contiene una lista delle idee per ridurre l'utilizzo della CPU.

BLOCCHI AMP, REVERB, DELAY

Su FM9, i blocchi Amp, Reverb e Delay sono gestiti da aree dedicate della CPU, per cui l'indicatore della CPU cambia poco quando si aggiungono, rimuovono o modificano questi blocchi. Raramente, con alcune impostazioni estreme, i core della CPU dedicati ai blocchi di cui sopra possono essere sovraccaricati, anche se questo non viene visualizzato nel misuratore della CPU principale.

CPU E USB

Su FM9, l'utilizzo della CPU non aumenta quando l'USB è collegato/scollegato.

6 SCENES & CHANNELS

Prima di leggere questa sezione, date un'occhiata al paragrafo "[Introduzione alle Scenes e ai Channels](#)" a p. [15](#).

Una **Scene** può essere vista come un *preset all'interno del preset*. Le scene possono **attivare** o **disattivare** i blocchi, cambiare i **Channels** nei blocchi e altro ancora. Le Scenes non hanno bisogno di essere create—sono già pronte e disponibili per essere configurate a vostro piacimento. Per salvare ogni modifica ad una scena dovete salvare l'intero preset. Ci sono molti benefici nell'utilizzo delle scene. Gestendo molti blocchi nello stesso momento evitano la necessità di fare il "tip tap" sugli switches. Offrono anche il miglior sistema per assicurare uno "spillover" perfetto degli effetti come delay e reverb. Le Scenes possono anche modificare il livello generale, mandare messaggi MIDI e altro. Ciascuna Scene possiede il proprio nome.

COSA INCLUDONO LE SCENES...



Ciascuna Scene memorizza **TUTTO** quello che segue:

1. Lo stato di **bypass** di ogni blocco nel preset corrente: attivo o bypassato
2. Il **Channel** corrente di ogni blocco nel preset corrente.
Si noti che cambiando il canale del blocco "Controllers", le scene possono cambiare il tempo!
3. Lo "Scene Level" corrente del blocco **Output**.
4. Le impostazioni di quattro **potenziometri Scene Controller**, usati come sorgenti di Modifiers (si veda la [Sezione 9](#)).
5. Ogni scena può avere il proprio **Nome**.
6. Le Scenes possono utilizzare il **blocco Scene MIDI** per inviare fino a 8 messaggi MIDI di PC o CC. Si veda la **Guida ai Blocchi** per maggiori informazioni.

CHANNELS

La maggior parte dei blocchi possiede un certo numero di canali (tipicamente quattro). Questa funzione dovrebbe esservi familiare se avete utilizzato un amplificatore o un effetto con canali. Ciascuno canale vi permette di impostare ogni parametro di quel blocco in qualsiasi modo. È come avere più blocchi in uno. Ad esempio, il **Channel A** di un blocco **Drive** potrebbe essere un "clean boost", il **B** è impostato per essere un overdrive pesante.

Ricordate che le Scenes non possono modificare il valore dei singoli parametri ma POSSONO cambiare il Channel di qualsiasi blocco e ogni Channel possiede i propri parametri indipendenti ciascuno con il proprio valore.

NO: non pensate che ogni parametro in ciascuna scena sia completamente indipendente. Cambiarne uno può cambiarli tutti!

SI: Cambiate Scena, cambiate il canale di un blocco e impostate il nuovo canale come desiderate. Ricordate solo che qualsiasi modifica farete si applicherà anche a tutte le altre scene che utilizzano quel canale (questo concetto è illustrato a p. [15](#))

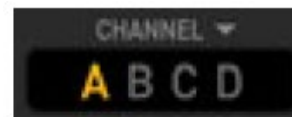
FAQ: PERCHE' NON CAMBIARE SEMPLICEMENTE PRESET?

Cambiare preset vi garantisce la flessibilità totale. Potete cambiare ogni cosa in ogni preset, ma ci sono delle controindicazioni. Sincronizzare molti presets è noioso, dovete tener conto dei vari livelli e di impostare nel modo corretto lo spillover, e sebbene i cambi di preset siano veloci, quelli delle scene lo sono ancora di più e possono essere senza interruzione audio.

COME CAMBIARE I CANALI DI UN BLOCCO

Aree diverse di FM9 forniscono diversi metodi per cambiare il Channel di un blocco:

- **Dalla GRIGLIA** – Selezionate il blocco desiderato e ruotate il potenziometro **Channel (B)**. Il Channel corrente viene indicato sopra al potenziometro.
- **Mentre EDITATE un BLOCCO** – Usate i pulsanti **CHANNEL-/+** (funzione push dei potenziometri **A** e **B**) per selezionare un canale. Il canale corrente è mostrato al centro della parte superiore di ogni pagina del menù Edit.
- **Foot Control** – Gli switches integrati su FM9 o quelli di un FC Controller collegato offrono un range di opzioni dedicate ai "Channels".
- **MIDI** – Comandi MIDI e Global Controllers come un footswitch esterno collegato possono essere utilizzati per selezionare i Channels. Si veda il paragrafo "[Selezionare Scenes & Channels da Remoto](#)" a p. [52](#).
- FM9-Edit fornisce un semplice metodo immediato per cambiare canale.



IMPOSTARE I CANALI

Ogni volta che editate un blocco, state già programmando almeno un Channel (tipicamente il Channel A). Programmare gli altri canali è facile: semplicemente selezionate il canale desiderato come descritto in precedenza, impostate i vari parametri con i nuovi valori e poi salvate il preset.

COPIARE UN CHANNEL SU DI UN ALTRO ...

La pagina **Tools** del menù **Layout** ("la griglia") fornisce una funzione utile per copiare un Channel su di un altro. Questo è attuabile solamente all'interno di un singolo blocco; non potete copiare un Channel da un blocco ad un altro o uno da un preset ad un altro.

1. Visualizzate la pagina **Tools** nel menù **Layout** (griglia).
2. Ruotate il potenziometro **VALUE** fino a quando viene visualizzato sul display "COPY CHANNEL".
3. Con il potenziometro **D** selezionate la scena che volete copiare. Le lettere relative ai Channel sono mostrate sopra i potenziometri.
4. Usate il potenziometro **E** per selezionare la destinazione nella quale volete copiare.
5. Premete **ENTER** o il pulsante **EXECUTE** sullo schermo (funzione push del potenziometro **C**) per effettuare la copia.
6. Provate il vostro preset e ricordate di **SALVARE (STORE)** per rendere le modifiche permanenti.

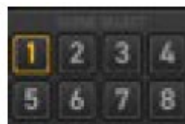


Sebbene non possiate copiare i canali tra blocchi o presets su FM9, potete però farlo utilizzando FM9-Edit, il software editor gratuito per FM9.

SELEZIONARE LE SCENE

Aree diverse di FM9 forniscono diversi metodi per selezionare una Scene.

- **Nella Home page** – Con i pulsanti **NAV UP/DOWN** o il potenziometro **A**. La scena corrente è evidenziata.
- **Dalla GRIGLIA** – Ruotate il potenziometro **Scene (A)**. La scena corrente è mostrata sopra al potenziometro.
- **Foot Control** – Gli switches integrati su FM9 o quelli di un FC Controller collegato offrono un range di opzioni dedicate alle “Scenes”.
- **MIDI** – Comandi MIDI possono essere utilizzati per selezionare le Scenes. Si veda il paragrafo “[Selezionare Scenes & Channels da Remoto](#)” a p. 52.
- **FM9-Edit** offre un semplice modo per cambiare Scene.



IMPOSTARE LE SCENE

Ogni volta che create un preset, state già configurando almeno una Scene (solitamente la Scene 1). Programmare le altre scene è facile. Ecco alcune istruzioni passo-passo per impostare le scene:

IMPOSTARE UNA NUOVA SCENA O MODIFICARNE UNA ESISTENTE ...

1. Richiamate il preset desiderato e selezionate la Scene voluta.
2. Bypassate o attivate ciascun blocco come desiderato.
 - Dal Layout (griglia) o mentre editate un blocco, usate il pulsante **BYPASS** (funzione push del potenziometro **B**).
 - O utilizzate un footswitch assegnato o un controller remoto per bypassare/attivare il blocco.
3. Impostate il Channel per ciascun blocco come descritto nella pagina precedente.
4. Provate e salvate il preset. Nella pagina **STORE**, con **NAV** selezionate la nuova scena e datele un nome ([p. 47](#)).

Provate sempre TUTTE le scene nel vostro preset—anche quelle che non pensate di utilizzare.

Assicuratevi che non vi siano spiacevoli balzi di volume o altre sorprese in caso di errata selezione. Una buona regola è quella di copiare una scena corretta in ogni locazione non utilizzata

COPIARE UNA SCENA SU DI UN'ALTRA...

La pagina **Tools** del menù **Layout** contiene uno strumento per copiare le Scenes all'interno dello stesso preset.

1. Visualizzate la pagina **Tools** del menù **Layout** (griglia).
2. Ruotate il potenziometro **VALUE** fino a visualizzare sullo schermo “COPY SCENE”.
3. Con il potenziometro **D** selezionate la scena che volete copiare. Il numero è mostrato sopra al potenziometro.
4. Con il potenziometro **E** selezionate la destinazione. Potete anche copiare una scena su “TUTTE” le altre (ALL).
5. Premete **ENTER** o il pulsante **EXECUTE** sullo schermo (funzione push del potenziometro **C**) per eseguire.
6. Provate il preset e ricordatevi di salvare (**STORE**) per rendere le modifiche permanenti.

SELEZIONARE SCENES & CHANNELS DA REMOTO

Scenes e Channels possono essere selezionati tramite Footswitches, Global Controllers o MIDI. Ci sono molte opzioni.

FOOTSWITCHES

Scenes e Channels possono essere selezionate con i footswitches dell'unità. Si veda la [Sezione 10: Layout e Switches](#).

SCENE INCREMENT E DECREMENT

Le funzioni **Scene Increment** e **Decrement** vi permettono di scorrere le scene in avanti ed indietro una alla volta. Dovete innanzitutto assegnare a ciascuna funzione il proprio CC# o l'opzione per pedale/switch nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**. La funzione è attivata da qualsiasi valore inviato dal controller.

SELEZIONE DELLE SCENES

Scene Select (che trovate in SETUP: MIDI/REMOTE: Other) vi permette di utilizzare un messaggio MIDI CC per selezionare una Scene specifica.

La scena è data dal *valore* del controller (non dal numero... si vedano le FAQ qui sotto). I valori partono da 0, mentre le scene da 1, quindi "**Valore più uno = numero di Scene**" (tabella 1 a destra). Le serie si ripetono con le scene che vanno da 1 a 8 per tutti i valori CC fino a 127¹.

ESEMPIO: immaginiamo che vogliate usare MIDI per selezionare la scena 3. Aprite il menù **MIDI/Remote** e assegnate il CC# a "Scene Select". Ad esempio CC#34. Per caricare la Scene 3 inviate a FM9 il CC#34 con il valore "2" (Scene 3: 3 - 1 = 2).

TABLE 1

CC Values & Scenes

0 = Scene 1
1 = Scene 2
2 = Scene 3
3 = Scene 4
4 = Scene 5
5 = Scene 6
6 = Scene 7
7 = Scene 8

SELEZIONE DEI CHANNELS

In questo caso utilizziamo il valore di un controller per selezionare uno specifico Channel. Ciascun blocco possiede le proprie impostazioni dedicate per la selezione del canale, presenti nell'elenco della pagina **Channel** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Il Channel viene selezionato da un *valore* del controller (non dal numero... si vedano le FAQ qui sotto). I valori partono da 0, che corrisponde al Channel A, e proseguono nello stesso modo (si veda la tabella 2 qui a destra). Come per la funzione Scene Select (qui sopra) la serie continua, ripetendo i Channels A–D su tutti i valori fino a 127.

TABLE 2

CC Values & Channels

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

FAQ: MIDI CC Number e Valori dei CC... Qual' e' la differenza?

I messaggi MIDI di **Control Change** – noti anche come "CCs" – sono caratterizzati da un **numero** (0–127) e da un **valore** (0–127). Il numero è come un "identificativo" che specifica quale funzione volete controllare.

Un semplice esempio potrebbe essere fatto con un pedale di espressione MIDI che invia il CC#7 che viene interpretato dall'unità collegata come il controllo del "Volume". FM9 lascia a voi la scelta dei CCs per le varie funzioni in una lunga lista che trovate nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Una volta che un CC# è stato impostato per controllare una funzione, il suo **valore** dice cosa deve fare quella funzione. Alcune funzioni – come il Volume – interpretano tali dati in modo continuo su tutto il range da 0 a 127. Altre funzioni – come lo stato di Bypass – disattivano per valori bassi e attivano per valori alti. Altre funzioni potrebbero essere attivate da un valore qualsiasi.

Varie tipologie di controller fisici possono inviare i valori in modo diverso. Un **pedale** si muove fra il minimo ed il massimo invia un "flusso" continuo di dati che vanno da 0 a 127. Uno **switch** manda un singolo valore per OFF (tipicamente 0) e un altro per ON (tipicamente 127). Altri controller MIDI offrono altre opzioni.

Come indicato sopra, sia il CC Number che il suo valore sono la chiave per selezionare Scenes e Channels via MIDI.

¹ In termini matematici sarebbe **Scene# = [(CC Value mod 8) + 1]**

PROGRAM CHANGE MAPPING

Un altro modo per selezionare le Scenes via MIDI è utilizzare la funzione **PC Mapping**, la quale consente ad un singolo messaggio MIDI **Program Change** (PC) in ingresso di selezionare **Preset e Scene** a vostra scelta. Questa è una possibilità frequente in caso colleghiate una pedaliera MIDI che manchi della sofisticatezza per inviare i messaggi MIDI necessari per la selezione della Scene.

Il parametro **PC Mapping** si trova nella pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP** e deve essere attivato affinché la mappatura personalizzata possa avvenire. Con questa opzione attivata ("ON"), una tabella di correlazione converte ogni messaggio MIDI di Program Change in ingresso in modo che possa caricare il preset e la scena desiderate. La mappa è limitata a 128 voci per cui i messaggi MIDI BANK SELECT vengono ignorati quando il parametro PC Mapping è attivo.

Con l'opzione PC Mapping impostata su "OFF", i MIDI Program Changes caricano i preset secondo un rapporto 1:1 e i comandi Bank Select vengono gestiti dall'unità come sempre ovvero come nella "[Tabella Dei Comandi Midi](#)" a [p. 124](#).

COSTRUIRE LA MAPPA

La tabella di correlazione si trova nella pagina **Mapping** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.

Per utilizzarla seguite questa semplice procedura:

1. Con **NAV** portatevi sulla riga del messaggio di Program Change che volete rimappare.
2. Con il potenziometro **B** selezionate il valore desiderato per il parametro **Map to Preset**. Questo è il preset che verrà caricato quando viene ricevuto il messaggio di Program Change selezionato.
3. Con il potenziometro **C** impostate il valore desiderato per il parametro **Map to Scene**. Potete selezionare la scena tramite il suo numero o selezionare "AS SAVED" per caricare la scena di default salvata nel vostro preset (fate riferimento a [p. 54](#) per maggiori informazioni circa la Default Scene).
4. Ripetete i passi da 2 a 4 per i rimanenti messaggi di Program Change che volete rimappare.
5. Premete **EXIT** per terminare. Non avete la necessità di salvare le impostazioni nel menù **SETUP**.

La mappa di correlazione rimane inalterata anche se impostate il parametro **PC Mapping** su Off.

INVIARE COMANDI MIDI CON LE SCENE

Il blocco Scene MIDI permette a ciascuna scena di inviare fino a otto messaggi MIDI. Fate riferimento al paragrafo "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" a [p. 17](#) per maggiori dettagli su questo blocco.

SCENE LEVELS

Ciascuno dei blocchi Output include otto parametri che vi permettono di aumentare o diminuire il livello di ciascuna scena. Usare queste regolazioni rappresenta un semplice e veloce sistema per bilanciare i livelli o aumentare il livello di una scena quando non ci sono altre possibilità.

SCENA DI DEFAULT

Quando viene caricato un nuovo preset, viene caricata qualsiasi Scena era selezionata al momento del salvataggio. Quindi, per impostare la **scena di default** per qualsiasi preset, salvate il preset dopo aver selezionato quella Scena. Se volete modificare questo comportamento, potete cambiare la Default Scene in **SETUP: Global Settings: Config**.

SCENE, CANALI & MODIFIERS

Il sistema dei Modifiers di FM9, dettagliato nella [Sezione 9](#), fornisce un'estesa automazione e opzioni per il controllo remoto.

Di seguito trovate un riassunto di come i Modifiers sono correlati a Scenes e Channels.

CONTROLLERS DELLE SCENE

Ricordate che le impostazioni dei parametri non possono essere cambiate dalle Scenes. Una Scene può cambiare il Channel ma non è la stessa cosa e potrebbe accadere che tutti i vostri Channels sono già stati utilizzati. Il sistema costituito dagli **Scene Controller** unisce questi due mondi, fornendo un sistema per avere i valori di singoli parametri o gruppi di parametri diversi in ciascuna scena.

Date un'occhiata al paragrafo "[Tutorial: Scene Controllers](#)" a p. [70](#).

CHANNELS & MODIFIERS

Di default, qualsiasi Modifiers è **condiviso** da tutti i Channels del blocco¹. Questa è, nella maggior parte dei casi, un'ottima cosa evitando di dover applicare lo stesso modifier più volte quando cambiate i Channels.

Questa funzione è anche fornita per limitare un Modifier ad UN Channel ("A" anziché "ALL" ad esempio).

¹ In alcuni casi, potreste notare che cambiando un tipo di effetto da un canale all'altro, alcuni parametri non sono affatto presenti o appaiono con nomi diversi. Ad esempio, nel blocco Delay, il tipo Mono Tape ha un parametro chiamato "Head 2 Ratio". Questo stesso parametro è chiamato "L/R Time Ratio" nel Dual Delay. Un modifier su uno di essi influisce sull'altro.

SCENE REVERT

Le modifiche alle scene effettuate nel display di FM9 rimangono valide fino a quando le salvate o annullate caricando un altro preset – o ricaricando il preset corrente. Quest'ultima opzione può funzionare in modo diverso in funzione dell'impostazione globale chiamata **Scene Revert**. Con la funzione Scene Revert attivata (on), le modifiche alle Scenes vengono perse quando caricate qualsiasi nuova scena. Di seguito trovate due esempi in modo che possiate paragonare come vengono gestite le modifiche alle scene con Scene Revert OFF e ON:

Es. 1: SCENE REVERT su OFF (default)

1. Caricate la SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivate il DRIVE 1 con un Footswitch.
3. Passate alla SCENE 2.
4. Tornate alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà ON come l'avete lasciato.

Es. 2: SCENE REVERT su ON

1. Caricate la SCENE 1. DRIVE 1 è OFF.
2. Attivate il DRIVE 1 con un Footswitch.
3. Passate alla SCENE 2.
4. Tornate alla SCENE 1.
5. Il Drive sarà OFF come nel preset salvato.

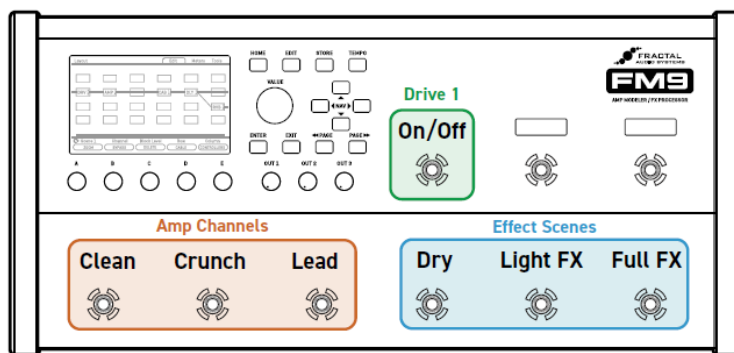
ATTIVARE/DISATTIVARE LA FUNZIONE SCENE REVERT...

1. Visualizzate la pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
2. Con **NAV** evidenziate il parametro SCENE REVERT ed impostatelo su "ON" o "OFF" come desiderato.
3. Premete **EXIT** per terminare (non serve che SALVIATE i cambiamenti fatti in SETUP).

SCENE IGNORE

Il firmware 3.0 di FM9 ha introdotto l'opzione Scene Ignore. Questa opzione si trova nel menù Edit della maggior parte dei blocchi. Scene Ignore consente un nuovo tipo di flessibilità di commutazione. Si basa sul modo in cui funzionano alcuni rig analogici, dove alcuni pedali possono essere controllati da uno switcher programmato, ma altri no. Con Scene Ignore ENABLED, un blocco è totalmente estraneo al sistema Scene. Se si desidera cambiare il suo canale o lo stato di bypass, è necessario farlo manualmente.

Ecco un esempio. Immaginate un amplificatore valvolare utilizzato con un pedale drive, più un "sistema di commutazione" separato per gli effetti wet. L'amplificatore avrà una serie di interruttori a pedale per i canali, ad esempio Clean, Crunch e Lead. Il pedale drive può essere attivato o disattivato. Il sistema di effetti wet ha le sue "preimpostazioni" - diciamo Dry, Light FX (chorus e un po' di riverbero) e Full FX (chorus, delay e molto riverbero). Sarebbe facile replicare tutto questo nell'FM9, ma senza Scene Ignore, l'amplificatore, il drive e gli effetti cambierebbero SEMPRE quando si carica una nuova scena. Impostando l'amplificatore e il drive su Scene Ignore e utilizzando le scene per controllare gli effetti, si ottiene una commutazione indipendente "mix and match" con un totale di diciotto combinazioni diverse, il tutto da soli sette footswitch. Ecco come potrebbe apparire su un FM9. Le tre zone colorate sono commutabili in modo indipendente. Solo la zona blu "Effect Scenes" utilizza le scene tradizionali.



PER-CHANNEL

È importante capire che la funzione **Scene Ignore** è in realtà un'impostazione per canale. Ciò consente un approccio "ibrido": alcuni canali possono essere impostati per rispondere ai cambiamenti di scena, mentre altri li ignorano. Se l'idea vi sembra complicata, pensate a un ricevitore di controllo radio. Se si abilita l'opzione Ignora scene, la radio viene spenta e il blocco non "ascolta" più le scene. Nessuna scena può quindi prendere il controllo del blocco, indipendentemente dalle altre impostazioni. Solo VOI potete farlo, utilizzando un footswitch, ecc.

Esempio: I canali A, B e C di un blocco Drive hanno la funzione **Scene Ignore** disattivata. Funzionano nel modo consueto, con le **Scenes** per bypassare/inserire e cambiare il canale. Nel frattempo, il canale D ha la funzione Scene Ignore attivata. Se una scena commuta il blocco sul canale D o se si passa manualmente a D, il blocco smetterà di rispondere a ulteriori comandi delle scene. La "radio" è spenta. In questo stato, il blocco può ancora essere commutato manualmente utilizzando gli footswitch FC, il MIDI e così via, proprio come un pedale o un amplificatore completamente indipendente. Se si riporta manualmente il blocco su A, B o C, dove le scene non vengono più ignorate, il blocco ricomincerà ad "ascoltare" le istruzioni delle scene.

Se si desidera uno scenario misto con Scene Ignore a volte ON e a volte OFF, è necessario un interruttore a pedale o un altro modo per cambiare il canale del blocco in un canale che non ignora le scene. Estendendo l'esempio precedente, questo potrebbe essere un footswitch FC. TAP è impostato su Bypass dell'azionamento e HOLD è impostato su Alterna i canali A e D. Alterna su A per il controllo della scena. Passare a D per il controllo manuale. Potete attivare o disattivare il comando a piacimento.

SUGGERIMENTO: se si desidera sempre la completa indipendenza dalle scene, una buona precauzione è quella di impostare Scene Ignore su ON in tutti i canali. Analogamente, se si desidera che un blocco sia controllato solo dalle scene, assicurarsi che Scene Ignore sia disattivato per tutti i canali. In caso contrario, uno di essi potrebbe far sì che il blocco smetta di rispondere ai cambiamenti di scena!

7 LIVELLARE I PRESETS

Questa sezione descrive come **bilanciare i livelli** fra Presets, Scenes e Channels. NON si parlerà invece di come impostare correttamente i livelli di input o output di FM9 per prevenire il clipping (si veda "[Impostare i Livelli](#)" a p. 5).

Musicisti e tecnici audio affrontano la sfida universale del creare i "giusti" volumi. Legioni di tecnici ed ingegneri mixano bands in tempo reale dalla più piccola jam sotto casa ai più grandi festival. Il mondo ha realizzato velocemente che l'avanzata tecnologia di modellazione creata da Fractal Audio renda questo lavoro molto più semplice (infatti gli ingegneri del front-of-house sono alcuni dei nostri più grandi fans!). Un amplificatore valvolare ha spesso la necessità di essere suonato ad un volume alto per poter essere gestito ed il suo suono può variare da un giorno all'altro. Speakers, microfoni e pedali sono strani e richiedono un controllo costante. Al contrario, la modellazione di Amplificatore, la simulazione di cassa e gli effetti virtuali ci permettono di avere un suono pieno e corposo a basso volume oltre ad un controllo preciso, misurazione accurata e minori compromessi in generale. Poche e semplici regole vi permetteranno di avere il **controllo** assoluto dei vostri livelli.

Ma il controllo non è tutto: una seconda sfida rimane. I **livelli devono essere intellegibili nel contesto**. Il nostro udito, gli speakers e tutto quello che ci circonda sono tutte variabili da considerare. Potete apprendere i concetti basi in questa panoramica ma considerate di esplorare maggiormente questo soggetto per approfondire il mondo dell'acustica e dell'ingegneria del suono.

CONSIGLI GENERALI

- ▶ A volte le nostre orecchie ci ingannano. Un fenomeno noto come effetto di "eguale intensità sonora" (noto anche come effetto "Fletcher Munson") porta ad una diversa percezione delle frequenze complessive del suono in funzione del livello del volume. A volumi bassi, le frequenze basse e alte sembrano relativamente più quiete. Approfondite questo fenomeno e controllate i vostri presets a vari livelli, specialmente a livello "concerto"!
- ▶ Sistemi di diffusori e spazi diversi (compreso il fatto che il locale sia pieno o vuoto!) possono enfatizzare e de-enfatizzare frequenze diverse. Questo cambia la nostra percezione del tono e del livello. Impostate i livelli finali sul sistema con cui vi esibirete o, idealmente, utilizzate i diffusori migliori e più accurati che riuscite a trovare, e poi siate pronti a fare aggiustamenti su altri sistemi.

Questo vale sia per il tono che per il livello. Gli equalizzatori globali possono essere utili a questo scopo.

- ▶ Anche il mix o il contesto cambiano la nostra percezione del volume. Due suoni di chitarra possono sembrare relativamente uguali in termini di livello quando li si ascolta da soli, ma possono suonare completamente diversi quando "competono" in un mix con altri strumenti come il basso e la batteria. Regolatevi in base al contesto.

REGOLA GENERALE

- ▶ Ci sono molti e diversi modi per regolare i livelli su FM9 Una regola generale è quella di utilizzare il parametro **Level** del blocco **Amp**. Fate riferimento al paragrafo "**Un metodo per livellare**" nella pagina seguente per i dettagli su come effettuare questa operazione tra Presets, Scenes e Channels.
- ▶ Soprattutto, usate il buon senso. Guardate gli indicatori ma non usate solo quelli. **Usate le vostre orecchie!**

ECCEZIONI ALLA REGOLA

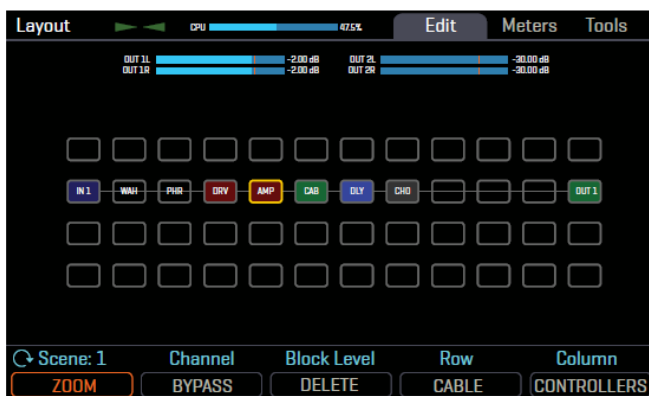
Se i blocchi che dipendono dal livello seguono l'amplificatore, assicurarsi di regolarli dopo aver cambiato i livelli dell'amplificatore. In alternativa, spostare le regolazioni di livello più a valle. Ecco alcuni casi comuni da considerare:

- ▶ Se si utilizza **Drive/Saturation** nella sezione **Preamp** del blocco Cab, pensate di regolare il Level del blocco Cab.
- ▶ Se dopo l'amplificatore si utilizzano effetti dipendenti dal livello, come il drive (o altri effetti contenenti drive) o la dinamica (compressore, gate o effetti di ducking), effettuare le regolazioni più a valle anziché sull'amplificatore.

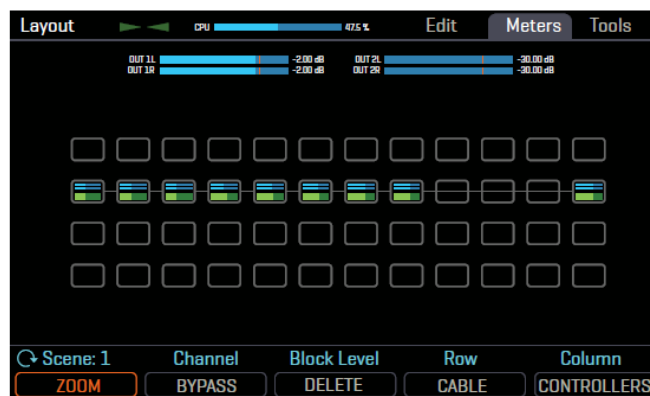
UN METODO PER LIVELLARE

Il Layout della griglia fornisce un ottimo ambiente nel quale livellare presets, Scenes e Channels. Dalla pagina **Home**, premete **ENTER** per aprire il menù layout. I pulsanti page permettono di passare fra le schermate **Edit** e **Meters**, consentendovi di vedere i nomi dei blocchi e gli indicatori del livello dei blocchi rispettivamente di input (blu) e uscita (verde). Quando premete **ZOOM** (funzione push del potenziometro **A**) vedrete in alto sullo schermo due **VU Meters** relativi agli **Outputs 1 e 2**. Questi indicatori sono ottimi per impostare i livelli su una scala che va da -20 a +10 dB con una linea rossa a 0 (questo è il livello interno, NON un'indicazione dBu).

NOTA: tutti i più recenti editor Fractal-Audio includono anche una funzione chiamata "Preset Leveling" nel menù "Tools". Utilizzatela per visualizzare indicatori VU grandi e controlli utili durante l'utilizzo di questo metodo.



La visione complessiva della griglia rivela i VU in alto.



Con Page destra visualizzate la pagina Meters con i livelli dei blocchi.

Per impostare i livelli, suonate la vostra chitarra e guardate i VU meters. Regolate il livello di uscita del blocco **Amp** selezionandolo nella mini-griglia e ruotando il potenziometro **Block Level (C)** finché il livello oscilla intorno alla linea rossa. Diverse tecniche e differenti amplificatori e impostazioni possono attivare gli indicatori in modo diverso. Suonate accordi e "riff" dato che le frequenze basse contenute in essi possono spingere con più forza gli indicatori ed è potenzialmente corretto vedere accendersi ogni tanto il LED rosso. Se volete comparare i livelli di due Presets/Scenes/Channels, suonate lo stesso tipo di materiale mentre guardate gli indicatori. Ricordate che ogni volta che regolate Drive, Master o altri parametri che hanno impatto sul tono potreste dover rivedere il processo.

La schermata **Layout** vi permette di cambiare le Scenes (potenziometro **A**) e i Channels (potenziometro **B**) potendo così paragonare e regolare ogni cosa all'interno di una singola pagina

Ricordate anche questo principio di buon senso: dovete anche usare le vostre orecchie. Quando usate gli indicatori, un amplificatore clean grintoso finisce con l'essere più forte di un amplificatore distorto con un sacco di basse.

SUONI LEAD/FORTI

Ora avete un'idea di come normalizzare i livelli tra Presets, Scenes e Channels, ma cosa potete fare se desiderate volontariamente che alcuni suoni siano più forti o più quieti di altri? Il primo approccio è quello di partire con il suono più forte e rendere gli altri più *quieti*. Questo vi assicura di avere la sufficiente headroom ed evitare il clipping. È corretto per alcuni suoni essere molto quieti: i prodotti Fractal Audio possiedono un livello del rumore di fondo molto basso e non risentono di nessuno dei problemi tipici delle unità analogiche quando vengono utilizzate a livelli bassi.



Potete rendere più facile la regolazione dei livelli usando il blocco Looper in modo che "suoni" mentre voi effettuate le regolazioni. Posizionate il looper tra l'input ed il primo blocco.



BYPASS E LIVELLI

Le impostazioni di bypass dei blocchi possono anch'esse avere impatto sul livello del preset. Qui trovate alcuni suggerimenti per aiutarvi a regolare gli effetti in modo che i livelli rimangano costanti quando bypassate o attivate i blocchi.

- ▶ A volte voi VOLETE un effetto che aumenti o riduca i livelli. Altre volte, volete che i livelli rimangano costanti quando inserite un effetto. In entrambi i casi, esiste un semplice metodo che potete utilizzare per effettuare le corrette impostazioni. Per prima cosa, con l'effetto attivato, regolate il parametro **Mix** in modo da ottenere la desiderata miscela fra segnale Dry e quello Wet. Poi con una mano sul parametro che regola il **Level** del blocco e l'altra sul suo pulsante di **Bypass** (funzione push del potenziometro **B**), alternate fra gli stati on e off dell'effetto, regolando il livello fino ad ottenere il volume desiderato con l'effetto attivato e bypassato.
- ▶ Per gli **effetti basati sul tempo** come delay e reverb la posizione ottimale è quella in serie con il loro **Bypass Mode** su "MUTE FX IN". Questo assicura che il livello dry rimanga costante ("unity") quando attivate o bypassate il blocco. Poiché questa impostazione potrebbe nascondere delle variazioni nel livello del vostro segnale "dry", dovrete utilizzare la pagina Meters del menù Layout per assicurarvi che, quando questi effetti sono bypassati, il livello sia pressoché lo stesso prima e dopo gli stessi.
- ▶ Gli effetti in parallelo dovrebbero avere il loro **Bypass Mode** impostato su "MUTE", "MUTE IN" o "MUTE OUT" per evitare un incremento del livello del segnale dry quando l'effetto è bypassato.
- ▶ Gli effetti di Pitch ed alcuni altri effetti richiedono un discorso a parte. In funzione della loro peculiarità e impostazioni, potreste volerli trattare come effetti basati sul tempo con l'impostazione del **Bypass Mode** su "MUTE FX IN" oppure provare un approccio completamente diverso usando una delle altre opzioni come ad esempio "THRU". Provate a vedere quella che funziona meglio per il vostro caso specifico.
- ▶ I vari Bypass Mode sono dettagliati nella ["Guida ai Blocchi Fractal Audio"](#).
- ▶ **SUGGERIMENTO:** a meno che non si utilizzino percorsi multipli in parallelo per evitare che gli effetti si alimentino a vicenda, gli effetti a tempo suonano **esattamente allo stesso modo** in serie o in parallelo. L'uso di effetti in parallelo, tuttavia, può rendere più facile mantenere i livelli di dry invariati quando si inseriscono o tolgono effetti o si regolano le loro impostazioni.

8 BLOCCHI

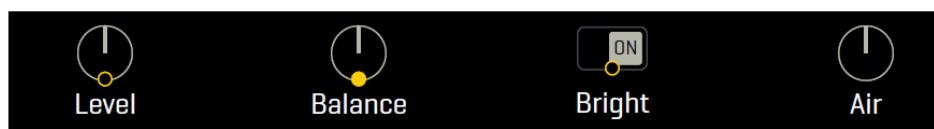
La "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" ricomprende tutti i blocchi effetti e i relativi parametri per tutti i prodotti Fractal Audio.

9 MODIFIERS

I Modifiers possono essere una delle caratteristiche più eccitanti di FM9. Essi permettono ai parametri del suono di essere controllati da remoto o automatizzati in tempo reale. Con i modifiers va sempre bene tutto: un pedale di espressione può controllare un wah o un whammy. Uno Step Sequencer o un LFO (Low Frequency Oscillator) possono spostare la frequenza di un filtro. Un pedale o un messaggio MIDI possono essere utilizzati per regolare gli effetti, controllare il volume, e altro. I Modifiers sono semplici da usare, ma sono molto potenti per chi vuole arrivare al limite della creatività.

CREARE UN MODIFIER

Il procedimento per creare un modifier inizia con la selezione del parametro che volete controllare. I parametri che possono essere controllati da un modifier sono indicati da un simbolo circolare (mostrato sotto un potenziometro o uno switch). Quando un modifier è già presente, sarà rappresentato da un punto giallo, come se fosse un LED acceso. Vedrete lo stesso simbolo indipendentemente dal fatto che il parametro di destinazione sia in una pagina con potenziometri, testo o qualsiasi altro tipo di menù.





Il cerchio vuoto indica che potete assegnare un modifier.

Il punto indica che un modifier è già stato assegnato.

Qui, uno switch anziché un potenziometro permette un modifier.

Questo parametro non accetta modifier.

CREARE UN MODIFIER...

- ▶ Selezione qualsiasi parametro che supporti un modifier. 
- ▶ Premete il pulsante **ENTER** o il potenziometro **MODIFIER** (funzione push del potenziometro **C**) per visualizzare il menù **Modifier**.
- ▶ Apparirà la pagina **Source** del Modifier. Selezionate la sorgente **SOURCE** che controllerà il parametro. Maggiori informazioni sulle Sorgenti a p. [63](#).
- ▶ Premete **PAGE RIGHT** per passare alla pagina **Modify** (dovete prima selezionare una sorgente). Questa pagina contiene tutti i parametri relativi all'interazione tra la sorgente e il parametro (scoprite di più a p. [64](#)). Come minimo controllate che **MIN** e **MAX** siano impostati almeno sul minore e maggiore valore che desiderate avere al variare della sorgente.
- ▶ Premete **EXIT** per abbandonare il menù modifier. Vedrete che ora il cerchio è diventato un punto. 
- ▶ I Modifiers sono in grado di animare i potenziometri, faders, switches e grafici mostrati sullo schermo. Per i menù che possiedono parametri solo testuali una barra grafica mostra la variazione nella sorgente.
- ▶ Dovete salvare (**STORE**) il preset per salvare le modifiche al modifier.
- ▶ In FM9-Edit, fate **CLICK-DESTRO** o Control Click su di un parametro modificabile per mostrare la schermata modifier

MODIFICARE O RIMUOVERE UN MODIFIER...

- ▶ Per **modificare** un modifier esistente, utilizzate la stessa procedura vista per creare un modifier.
- ▶ Per **rimuovere** un a modifier, impostate il suo parametro **SOURCE** su "NONE".

TUTORIAL SUI MODIFIERS: IL PEDALE WAH

Di seguito trovate un semplice esempio per impostare passo dopo passo un modifier affinché gestisca un pedale Wah.

Per questo esempio, consideriamo:

- che ci sia un **blocco Wah** nel vostro preset (si veda la [Sezione 5: Presets](#)).
- che abbiate un **pedale di espressione** collegato (fate riferimento a "[Pedali d'Espressione](#)" a p. 10).

Ecco i vari passaggi:

1. Sulla griglia, utilizzate i tasti **NAV** per selezionare il vostro blocco Wah e premete **EDIT** per richiamare il suo menù.
2. Visualizzate la pagina **Config** del menù Edit del blocco Wah.
3. Prestate attenzione al simbolo del Modifier a forma di punto giallo posto sotto il parametro **Wah Control** visualizzato sullo schermo.
4. Con **NAV** selezionate questo parametro (o semplicemente muovete il corrispondente potenziometro). Verrà evidenziato (in blu) quando selezionato.
5. Premete **ENTER** oppure il potenziometro **MODIFIER** per visualizzare il menù **Modifier**.
6. Nella pagina **Source**, cambiate il parametro **SOURCE** impostando il vostro pedale. In funzione di dove avete collegato il pedale potrebbe essere "Pedal 1 (Exp/Sw Tip)" (il jack per pedali di espressione integrato in FM9), oppure potrebbe essere uno degli "External Controllers" (p. 69), o anche uno dei jack dei controller "FC".
7. Provate! Il Wah dovrebbe funzionare quando muovete il pedale. Dovreste anche vedere muoversi il punto sul grafico. Se non dovesse muoversi controllate la sorgente indicata o assicuratevi che il pedale collegato sia stato correttamente calibrato.
8. Salvate il preset premendo **STORE, ENTER, ENTER**.



Il Wah in questo esempio è controllato da un pedale di espressione. Un pedale di espressione può essere usato per controllare altri parametri come le impostazioni di un whammy, la velocità di un rotary, il feedback del delay e altri.

Ci sono anche altre differenti sorgenti che potremmo utilizzare al posto di un pedale. Provate un LFO per un auto-wah o un Envelope Follower per un Mu-Tron funky. I messaggi MIDI aprono un mondo di possibilità di controllo.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI SUI MODIFIERS

- La stessa sorgente può essere assegnata a più modifiers allo stesso tempo. Ad esempio, un pedale potrebbe controllare contemporaneamente i parametri Rate e Depth del Chorus – anche in modo differente.
- I Modifiers di uno specifico blocco saranno solitamente gli stessi in tutti i canali di quel blocco ma potete anche limitare un modifier in modo che venga applicato solo ad un canale a vostra scelta. Cambiate l'impostazione "Channel" all'interno del menù del modifier da "All" a solo A, B, C, D.
- I Modifiers utilizzano pochissima CPU quando li usate. Controllate comunque ogni presets che sembra prossimo al limite.
- Ogni blocco che può essere bypassato possiede anche un parametro **Bypass** che vi consente di assegnargli un modifier (il modifier è legato al **Bypass** e non al **Bypass Mode** com'era nei precedenti prodotti Fractal Audio).

SORGENTI PER I MODIFIERS

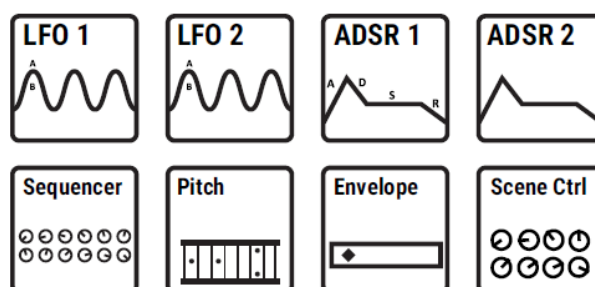
Ci sono in realtà più di 70 diverse possibilità tra cui scegliere una sorgente per il modifier. Scopriamole insieme.

CONTROLLERS INTERNI

I controllers interni sono già parte di ogni preset. Per visualizzare il menù **Controllers**, premete il pulsante **CONTROLLERS** nella pagina **Home** (Premete il potenziometro C) o sulla griglia **Grid** (E), o premete una volta il pulsante **TEMPO**.

I controllers interni possono essere utilizzati come sorgenti di modifier e possiedono anche le loro impostazioni che possono essere salvate con il preset. Tutti gli Internal Controllers (Tempo, LFOs, ADSRs, ecc.) fanno parte del blocco **Controllers**. Questo blocco ha quattro canali, in questo modo potete impostare fino a quattro gruppi di valori per il Controller in un preset!

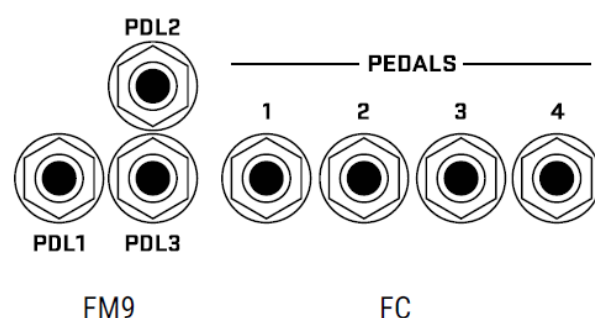
I Controllers Interni includono un **Tempo**, due **LFOs** (Low Frequency Oscillators), due **ADSRs** (generatori di inviluppo), un **Sequencer**, un **Envelope Follower**, un **Pitch Follower**, cinque **Manual Controllers**, quattro **Scene Controllers** e sei **Control Switches**. Fate riferimento a [p. 67](#) per altre informazioni.



ONBOARD & FC PEDALS & SWITCHES

I jacks **Pedal** integrati in FM9 e i jacks **Pedal** o **Switch** di un controller della serie **FC** ad essa collegato possono essere assegnati direttamente come sorgenti per un modifier. A differenza dei precedenti prodotti non serve più prima assegnarli ad un **External Controller** (sebbene possa tuttora essere fatto).

Su FM9, troverete due opzioni relative al jack pedal: una per **Expression** o **Switch Tip** ed un'altra per **Switch Ring**.



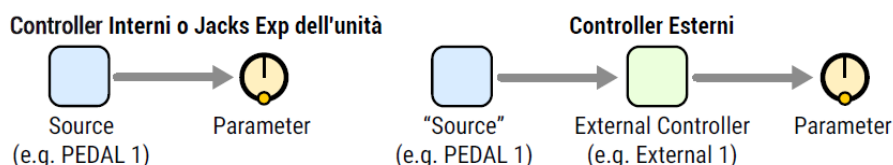
CONTROLLERS ESTERNI



I Controller esterni sono sorgenti proxy o "intermediarie". Ognuno di essi ha una propria impostazione globale per determinare il tipo di controllo. È possibile configurarli in modo che siano controllati da un sistema a scelta tra:

- Qualsiasi messaggio **MIDI** di **Control Change** (CC#).
- Uno dei jacks **Expression** (Pedal) presenti sull'unità.
- Uno dei jacks **Pedal** o **Switch** di un controller FC collegato.

Rispetto ai Controllers Interni o ai pedali e agli switches presenti sull'unità o su un FC, i controller esterni agiscono come una sorta di "via di mezzo", come illustrato di seguito.



I Controllers Esterni sono una buona soluzione per i preset che desiderate condividere poiché utenti diversi potrebbero utilizzare diversi controllers in diverse situazioni.

Ad esempio: mandate ad un vostro amico un preset che contiene un Wah controllato dal **External 1**. Nel vostro sistema, l'External 1 è assegnato globalmente al "PEDAL 1" – uno dei jacks integrati nell'unità. Nella configurazione del vostro amico l'External 1 è assegnato al "CC#16" poiché utilizza un vecchio controller MIDI. In entrambi i casi il Wah funziona perfettamente senza modificare nulla! Maggiori informazioni sugli External Controllers a [p. 69](#).

PARAMETRI DEI MODIFIERS

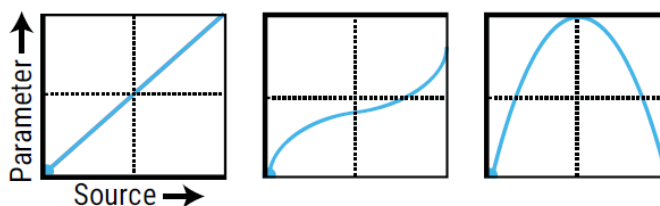
La pagina **Modify** del menù Modifier contiene parametri che determinano la natura della relazione tra la sorgente e il parametro. Di default, un modifier è lineare: il valore del parametro si muove in modo direttamente proporzionale alla sorgente. Modificando questa relazione, è possibile creare una serie di effetti interessanti. Ad esempio, si può regolare la "conicità" della modifica, invertirne l'effetto o attenuare le modifiche nel tempo. Ecco una panoramica dei parametri aggiuntivi che possono essere utilizzati per creare questi e molti altri effetti.

L'impostazione **Channel** determina se il modifier sarà abilitato su TUTTI i canali o solo su un canale (A, B, C o D). Si possono fare molti usi creativi, tra cui effetti che si attivano automaticamente solo quando sono impostati su un particolare canale in cui il modificatore è attivo.

Min e **Max** determinano il **range** di variazione del parametro. Questi sono parametri estremamente importanti.

ESEMPIO: il modifier di pedale che controlla il Delay Feedback ha un Min impostato su "10%" e un Max su "50%". Il feedback potrà passare solamente dal 10 al 50% quando si muove il pedale, anche se il range reale di questo parametro va da -100% a +100%.

Start, **Mid**, **End**, **Slope**, **Scale** e **Offset** vengono utilizzati per creare curve personalizzate che rimappano la relazione fra sorgente e valore nel parametro collegato. Nella pagina Modify, un **grafico** mostra la relazione fra la sorgente (asse x) ed il parametro (asse y). Un punto sul grafico segue l'andamento della sorgente. L'impostazione di default (primo grafico qui sotto) crea una relazione lineare 1:1 (la linea blu) tra la sorgente ed il parametro. Alla variazione della sorgente il parametro cambia in modo lineare. Gli altri due grafici qui sotto mostrano esempi di curve non lineari che potete creare usando Slope, Scale e Offset. Le pagine che seguono mostrano altri esempi.



Damping, **Attack** e **Release**: questi valori applicano una "attenuazione" per ridurre la velocità alla quale il parametro collegato segue la sorgente. A valori bassi, aggiungono solamente una leggera curvatura. Provate con 5 ms per "stabilizzare" un pedale o per smorzare gli spigoli di un LFO Square in modo da eliminare clicks e pops oppure usate valori elevati per modifiche lente e poco reattive. Aumentate **Attack** per ridurre la velocità di modifica all'aumentare della sorgente. **Release** controlla la velocità quando la sorgente diminuisce. Il parametro **Damping** determina se lo smorzamento avviene in modo lineare (costante) o esponenziale (rallentando man mano che la sorgente raggiunge gli estremi).

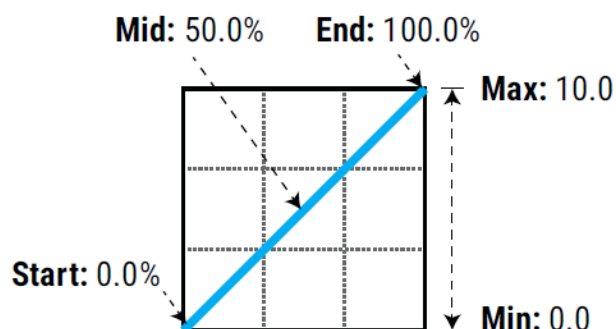
Auto-Engage unito al parametro **Off Value** permette di attivare o disattivare un effetto automaticamente in funzione del movimento della sorgente. Questo è tipicamente utilizzato con un pedale Wah in modo che non abbiate bisogno di uno switch sul pedale (seguite l'esempio a p. [62](#) ed impostate AUTO-ENGAGE su "SLOW POS" per provare!). Potete trovare maggiori informazioni sulla funzione **Auto-Engage** a p. [66](#).

PC Reset imposta il valore di una sorgente esterna quando il preset viene caricato per la prima volta. Questo vi consente di ignorare l'attuale posizione di un controller esterno fin quando lo stesso viene mosso o aggiornato. Dopo aver applicato il modifier tornate alla pagina di Edit del parametro. Notate che il valore di quel parametro può essere variato come al solito. Se **PC Reset** è su ON, il valore che impostate e dopo salvate verrà utilizzato al caricamento del preset fino a quanto la sorgente verrà modificata (ad esempio quando il pedale verrà mosso).

Update Rate determina quanto spesso il modifier verrà aggiornato. L'impostazione più lenta è in realtà sufficientemente veloce per la maggior parte delle applicazioni. Le impostazioni più veloci richiedono ulteriore CPU ma danno un suono ancor più omogeneo quando sono richieste variazioni ultraveloci (ad esempio mentre si utilizza un LFO veloce). Controllate questa impostazione se sentite un rumore simile a "quello di una cerniera" quando usate un modifier.

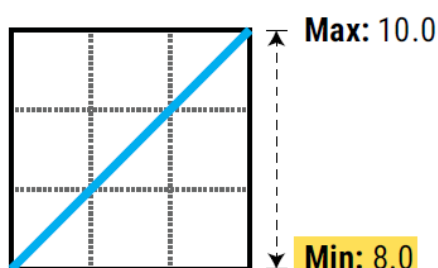
CAPIRE MIN E MAX DI UN MODIFIER

MIN e MAX determinano l'escursione di un modifier. Questo vi permette di regolare in maniera precisa i modifiers. Negli esempi riportati di seguito immaginate un pedale volume con diverse impostazioni. Utilizzando i concetti qui riportati dovreste essere in grado di ottenere un ampio range di scenari di controllo.

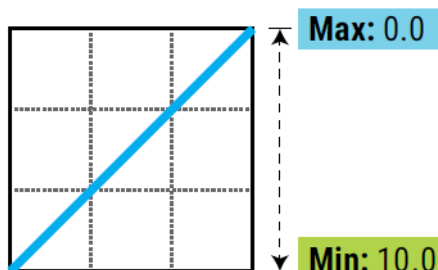


Ecco il "classico", semplice pedale volume.

La posizione "iniziale" del pedale (tutto indietro) imposta il volume al suo Minimo: 0.00; muto. La posizione "finale" (tutto avanti) imposta il volume al Massimo: 10. Quando muovete avanti e indietro il pedale, il punto segue la linea sul grafico. Sale lungo la linea e lo stesso fa anche il livello del volume.



Ora qualcosa di diverso: un pedale "boost" con il Minimo a 8 ed il Massimo ancora a 10. Nella posizione tutta indietro del pedale, il volume andrà solamente a 8, anziché a 0 come nell'esempio precedente.

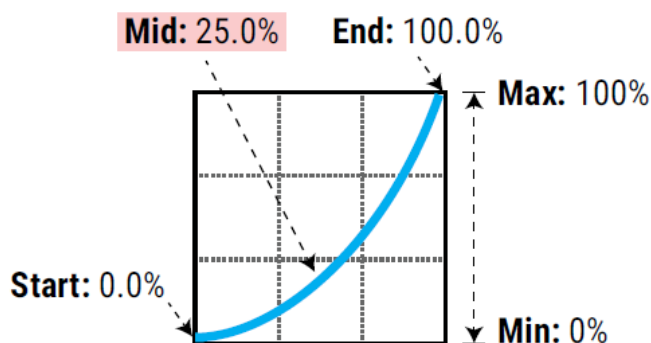


Altro esempio ancora diverso: Minimo impostato a 10.0 – il valore massimo per il volume, mentre il Massimo è impostato a 0.0 – muto.

Sembra lo stesso esempio ma questo è un pedale volume inverso!

USARE IL PARAMETRO "MID" PER CREARE CURVE SEMPLICI

Immaginate l'utilizzo di un modifier per controllare il feedback di un delay per vedere come varia al **variare della curva**. Ormai dovreste aver familiarizzato con le impostazioni di default quindi passiamo alla versione "curva":

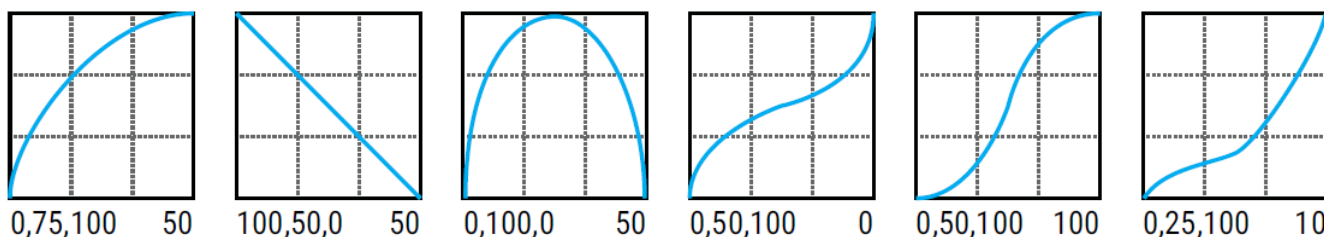


Quando regoliamo il parametro Mid, il grafico diventa curvo. Al 25%, la risposta è "attenuata" nel senso che con il pedale a metà corsa il feedback è solamente al 25% della sua curva fra Min e Max.

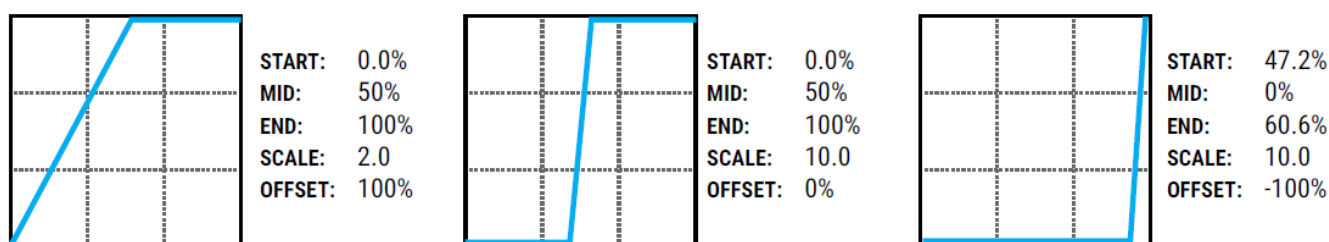
Questo tipo di curva fornisce un controllo graduale del feedback nella parte bassa del range, e poi un aumento rapido in quella alta.

CURVE E FORME AVANZATE DEL MODIFIER

Potete anche modificare i parametri **Start**, **End** e **Slope** (che crea una forma ad "S" o ad "S rovesciata"). I numeri sotto ciascun esempio indicano le impostazioni per i parametri **Start**, **Mid**, **End** e **Slope**. Con la pratica, imparerete come ottenere rapidamente l'effetto desiderato. Provate ad impostare queste forme per fare un po' di pratica:



Scale e **Offset** rimappano anch'essi la risposta al modifier. **Scale** aggiunge un'estremizzazione verticale o una compressione mentre **Offset** muove l'intera curva su o giù rispetto all'asse Y. I segmenti che a seguito di queste regolazioni dovessero uscire dal grafico verranno tagliati e sostituiti da linee orizzontali. Gli esempi seguenti illustrano alcuni interessanti applicazioni.



AUTO-ENGAGE ATTIVA O DISATTIVA GLI EFFETTI AUTOMATICAMENTE

Se avete utilizzato un pedale Wah senza uno switch, capirete immediatamente il principio dietro l'"auto engage" (auto attivazione). Questo tipo di Wah si attiva automaticamente quando spingete in avanti il pedale e poi si disattiva quando tirate indietro il piede. Questa è l'idea dietro all'**Auto-Engage** - può essere anche ribaltata.

Auto-Engage attiva o disattiva un blocco quando la **Sorgente** di un modifier cambia. Una volta che l'avrete provato vi renderete conto che questa funzione rende inutile l'utilizzo di un pedale dotato di switch.

Impostatelo usando due parametri presenti nella pagina Modify:

Auto-Engage – Determina se il blocco attiverà automaticamente o meno. Le impostazioni FAST, MEDIUM e SLOW determinano quanto sarà rapida l'attivazione/disattivazione dell'effetto una volta ingaggiato l'Auto-Engage. Utilizzate SLOW per un auto-engage "lento" per evitare disattivazione troppo brusche mentre lo usate.

- Le tre opzioni POSITION ("POS") attivano l'effetto in funzione del parametro **OFF VALUE** (vedi sotto).
- Le tre opzioni SPEED ("SPD") attivano l'effetto quando il controller viene mosso velocemente.
- Impostatelo su "OFF" per disabilitare l'Auto-Engage.

Off Value – Imposta il *limite* che la sorgente deve superare perché si attivi l'auto-engage. Quando **Off Value** è impostato sotto il 50%, l'effetto è bypassato quando il controller scende *sotto* questo valore. Se **Off Value** è impostato su 50% o superiore, l'effetto è bypassato quando il controller *supera* questo valore.

Per avere un comportamento con "pedale tutto indietro = bypassato", impostatelo su 5%. Per un comportamento "pedale tutto avanti = bypassato", provate con 95%.

MODIFIERS E CHANNELS

Un modifier è di norma condiviso fra tutti i Channels del blocco in cui è presente. Potete comunque limitare la sua operatività ad un solo Channel a vostra scelta utilizzando il parametro **Channel** nel menù del modifier.

CONTROLLERS INTERNI

I **Controllers Interni** possono essere programmati per preset come sorgenti per i modifier. Per accedere a questi parametri, premete il pulsante **CONTROLLERS** sulla pagina **Home** (Push del potenziometro **D**) o premete **TEMPO**.

TEMPO: Tempo appare all'interno del menù Controllers. Per maggiori informazioni, si veda la [Sezione 11: Tempo](#).

LF01 + LF02



Un Oscillatore a Bassa Frequenza ("LFO") produce un segnale di controllo sotto forma di una varietà di forme d'onda ripetitive. Esempi di utilizzo di un LFO sono il pulsare di un tremolo, l'oscillazione di phaser, o il filtro casuale che potete sentire in *Ship Ahoy* di Frank Zappa.

Type imposta la forma d'onda. Potete impostare la velocità (**Rate**) o legare l'LFO al **Tempo** corrente. Potete variare i parametri generali **Depth** e **Duty** oppure la simmetria. Le forme d'onda del LFO sono illustrate nella "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)". Il parametro **Run** avvia e ferma l'LFO. Utilizzatelo per evitare che vada fuori tempo.

Ciascun LFO produce due segnali "A" e "B", ciascuno dei quali è una sorgente indipendente per il modifier. Potete variare la **fase** del segnale B rispetto a quello A.

La **quantizzazione** trasforma in discontinue forme d'onda omogenee. Provate ad esempio sulla forma d'onda "TRI".

SEQUENCER



Lo Step-Sequencer genera sequenze di controllo ripetendo un numero di "stadi" che va da 2 a 32. Potete impostare il **valore** di ciascun stadio, il **numero** di stadi, la **velocità** o il **tempo**. Lo switch **Run** vi permette di attivare o fermare la sequenza. Damping riduce i salti da uno step all'altro.

ENVELOPE FOLLOWER



L'Envelope Follower converte il livello di ingresso in un segnale di controllo, rispondendo in modo variabile alla dinamica con cui suonate. Il classico esempio è dato da un touch-wah, nel quale la frequenza del wah varia in funzione di quanto energicamente suonate. Potete impostare i tempi di **Attacco** e **Rilascio** indipendentemente, impostare la **soglia di attivazione** e regolare il **Gain** al raggiungimento del segnale di attivazione in ingresso che può essere Input 1 o Input 2.

ADSR1 + ADSR2



Le due sorgenti ADSR sono generatrici di inviluppo con i parametri **Attack**, **Decay**, **Sustain** e **Release** (da cui "ADSR"). L'ADSR viene attivato ogni volta il livello del segnale misurato all'ingresso eccede il **Threshold**. L'inviluppo ha tre **modalità** che si spiegano da sole (**Once**, **Loop** e **Sustain**) e può eventualmente essere impostato per **auto attivarsi** (Retrigger) ogni volta che la soglia viene superata.

A differenza dell'Envelope Follower, l'ADSR crea sempre lo stesso segnale di controllo ma si attiva solamente quando suonate sufficientemente forte.

PITCH DETECTOR



Il Pitch Detector analizza l'altezza della nota che state suonando e genera un valore basso per le note basse ed uno alto per quelle alte.

SCENE CONTROLLERS



I quattro Scene Controllers offrono un modo per cambiare le impostazioni del suono fra una scena e l'altra. Pensate a ciascun Scene Controller come un "Potenziometro virtuale" i cui valori sono programmati e cambiano per ciascuna scena. Assegnando questo potenziometro come sorgente per il modifier potete creare dei parametri diversi "per scena".

Ad es. potrete assegnare il Scene Controller 1 **all'Input Drive** in un blocco **Amp** con un valore di 10% nella Scene 1, 50% nella Scene 2, 75% nella Scene 3, ecc.

Come per le altre sorgenti, uno Scene Controller può essere assegnato a più parametri contemporaneamente, ciascuno con le sue impostazioni per il modifier.

A p. [70](#) è riportato un tutorial sugli Scene Controllers.

Maggiori info sulle Scenes nella [Sezione 6 a p. 49](#).



Il menù Internal Controllers offre quattro canali per quattro set indipendenti di impostazioni per TUTTI i controllers elencati in precedenza: quattro controller tempo per preset, quattro impostazioni per il sequencer, ecc. Quando cambiate canale, TUTTI i controller passano al nuovo canale ed alle relative impostazioni. FM9-Edit fornisce una funzione per copiare/incollare i canali del Controller.

CONTROLLERS MANUALI

Simili ai Scene Controller, i cinque Manual Controllers sono potenziometri virtuali i cui valori possono essere variati solo manualmente. Un Controller Manuale rende possibile, ad esempio, creare un "super comando" nel quale un potenziometro agisce su più funzioni del suono contemporaneamente. Ad esempio, potreste assegnare i parametri delay mix, reverb time e chorus depth – tutti contemporaneamente – alla sorgente di modifier "**Manual 1**". Ora, quando regolerete il **Manual 1**, tutti i parametri elencati sopra cambieranno contemporaneamente come desiderato.

Un altro utilizzo dei Manual Controllers è quello di simulare un pedale di espressione quando non ne avete uno a portata di mano.

TUTORIAL: MANUAL CONTROLLERS

In questo tutorial, imposteremo un Manual Controller per regolare **Feedback** e **Mix** di un blocco delay. Richiamate il preset di fabbrica "**#009 Plexi 100W**".

1. Il primo passo per utilizzare un Manual Controller è quello di assegnarlo come **Modifier Source** ad un parametro a vostra scelta. Visualizzate il **Layout** della griglia del preset, selezionate il blocco **Delay** e premete **EDIT**.
2. Usate i pulsanti **PAGE** per richiamare la pagina **Config** del blocco **Delay**.
3. Con **NAV** selezionate il parametro **Feedback** e fate attenzione al "cerchio" giallo del modifier sotto il potenziometro.
4. Con il parametro **Feedback** evidenziato premete **ENTER** per visualizzare il menù **Modifier**.
5. Nella pagina **Source**, selezionate **Manual 1**.
6. Premete Page destra per visualizzare la pagina **Modify**. Impostate **Min** su 0% e **Max** su 50%
7. Premete **EXIT** per tornare al menù **Delay**. Osservate che il cerchio ora è diventato un **punto giallo**.
8. Selezionate con **NAV** in basso il parametro **Mix** e premete **ENTER** per visualizzare il menù **Modifier**.
9. Nella pagina **Source**, selezionate **Manual 1**.
10. Spostatevi a destra con Page sulla pagina **Modify**. Impostate **Min** su 5% e **Max** su 75%
11. Ora proviamo il Manual Controller. Premete **HOME** per richiamare la pagina home.
12. Premete il pulsante **CONTROLLERS** (funzione push del potenziometro **C**).
13. Con i pulsanti **PAGE** selezionate la pagina **Manual** del menù **Controllers**.
14. Ruotate il potenziometro **A** per regolare il **Manual 1** e ascoltate le impostazioni del vostro delay cambiare. Man mano che il potenziometro si avvicina al 100%, il mix del Delay aumenta (ripetizioni con maggior volume) e aumenta il Feedback (maggiori ripetizioni).
15. OPZIONALE: premete **STORE**, **ENTER**, **ENTER** per salvare il vostro lavoro. Non saranno salvate solamente tutte le impostazioni del modifier ma anche la posizione del potenziometro **Manual**.

CONTROL SWITCHES

Le sei sorgenti Control Switch sono utilizzate con i footswitches integrati o con quelli di un Controller FC. Per maggiori informazioni fate riferimento a "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" a p. [18](#).

METRONOMO

Per vostra comodità è presente un metronomo. Tecnicamente il metronomo non è un controller, ma le sue impostazioni sono accessibili dalla pagina Tempo del menù Controllers. Per attivare il metronomo premete il pulsante Tempo e regolare il livello dell'uscita/e. Nota: il livello del volume rimane impostato al cambio preset e viene riportato su OFF allo spegnimento dell'unità.

CONTROLLERS ESTERNI

I **Controllers Esterni** sono sorgenti per i modifier che a loro volta sono controllati da un MIDI esterno o da un pedale di espressione o ancora da uno switch. Ad esempio, se la sorgente per un modifier sull'effetto Wah è impostata su "External 1" e External 1 è a sua volta impostato su "MIDI CC#16"; un pedale di espressione MIDI collegato e che tramette il CC#16 controllerà il Wah.

Il concetto è illustrato a [p. 63](#).

Le impostazioni globali per i Controllers Esterni sono effettuate nella pagina **External Control** nel menù **MIDI/Remote** in **SETUP**. Potete assegnare un MIDI CC#, un pedale di espressione o uno switch collegato direttamente all'unità oppure un Pedale o uno switch di un controller della serie FC. Scegliere un Controller Esterno come sorgente per il vostro modifier è esattamente identico a scegliere un'altra sorgente. Per modificare quale CC# o pedale/switch opera come Controller Esterno:

1. Aprite il menù **MIDI/Remote** in **SETUP** e richiamate la pagina **External Ctrl**.
2. Con **NAV** selezionate l'External Controller che volete modificare (ad es. "External Control 1").
3. Utilizzate **VALUE** per modificarne l'assegnazione. Potete anche scegliere "NONE" per disabilitare il controller selezionato.
4. Premete **EXIT** Quando avete concluso.

VALORI INIZIALI PER CONTROLLERS ESTERNI

I controllers Esterni assegnati a MIDI sono impostati su "0" fino al ricevimento di un dato MIDI che li modifichi. Potete facilmente immaginare come la mancanza o un malfunzionamento di un controller MIDI possa rappresentare un grave problema...

I parametri **External Controller Initial Value** possono andare a modificare il valore iniziale di un controller fino a portarlo a 100%. Di conseguenza, all'accensione di FM9, qualsiasi parametro assegnato al controller mancante sarà impostato al massimo anziché al minimo. Per modificare il valore iniziale per un Controller Esterno:

- ▶ Richiamate la pagina **General** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**.
- ▶ Con **NAV** selezionate qualsiasi controller che volete modificare (ad esempio: "External Control 1").
- ▶ Con **VALUE** modificate l'impostazione.
- ▶ Premete **EXIT** quando avete finito.

LISTA DEI MODIFIERS

L'ultima pagina del menù **Controllers** elenca tutti i modifiers presenti nel preset corrente. Potete accedere direttamente a ciascun modifier di questo elenco per modificarlo premendo **ENTER**.

Come potete immaginare guardando a questa lista, il numero massimo di modifier per ciascun preset è 24.

TUTORIAL: SCENE CONTROLLERS

Questo tutorial necessita FM9-Edit. Imposteremo uno Scene Controller affinché regoli l'Input Drive di un blocco Amp. Sebbene sia abbastanza semplice avere suoni di amplificatori diversi all'interno di uno stesso preset semplicemente cambiando il Channel, questo tutorial fornisce un ottimo esempio per comprendere come funzionano gli Scene Controllers.

1. Richiamate il preset di fabbrica "#030 Wrecker Rocket".
2. Per semplificare questo preset per i nostri scopi, selezionate Scene 1 "Rocket" se non è già selezionata. Poi dal menù a cascata **Scenes** (vicino al nome del preset in giallo) scegliete **Copy: Copy Current Scene to All**.
3. Ora creiamo il modifier: Cliccate sul blocco **Amp** sulla griglia e individuate il suo parametro **Drive** nella pagina **Authentic**. Avete notato che c'è un cerchio giallo sotto al potenziometro? Questo significa che il parametro può essere controllato da un modifier.
4. Cliccate con il tasto destro o Ctrl-Click sul potenziometro **Drive** per visualizzare la schermata **Edit Modifier**.
5. Cliccate su **Source** per visualizzare la lista e selezionate **Scene Controller 1**.
6. Per questo tutorial non necessitate di alcuna impostazione personalizzata nella pagina **Modify**, quindi potete chiudere la schermata modifier. Notate che il cerchio giallo ora è diventato un **punto giallo** sotto a Drive.
7. Ora impostiamo alcuni valori per lo Scene Controller 1. Cliccate sul pulsante **Controllers** nella parte superiore sinistra sotto al logo FM9-Edit.
8. Cliccate sulla linguetta "**Scene Ctrl 1+2**" dalla lista nella seconda colonna del pannello inferiore dell'editor.
9. Osservate gli otto diversi valori disponibili per **SCENE CONTROLLER 1**. Questi impostano il valore dei nostri parametri obiettivo in ciascuna delle otto Scene. Ora potete impostare i valori. Per la Scene 1 impostate 15%. Impostate Scene 2 su 40%. impostate Scene 3 su 60%. impostate Scene 4 su 100%.
10. Cliccate sul blocco Amp in modo da poter vedere cosa accade. Osservate il potenziometro Drive cambiare quando voi selezionate le scene da 1 a 4. Provate con la chitarra in modo da poter sentire l'effetto. Ora potrebbe essere un buon momento per rinominare le Scene se volete.
11. Sentitevi liberi di assegnare altri **Scene Controllers** ad altri parametri nel vostro preset come desiderato.
12. Se volete salvare il vostro lavoro, utilizzate **Preset: Save to New Preset Number** per evitare di sovrascrivere il preset di fabbrica.

CONSIGLIO: potete editare gli Scene Controllers anche senza FM9-Edit. Create un modifier nel modo consueto e poi individuate il valore dello scene controller nella pagina **Scene Ctrl** del menù **Controllers** (premete **HOME**, e poi la funzione Push del potenziometro **C**).



10 LAYOUTS & SWITCHES

La funzionalità di FM9 è basata sui **Layouts**. Un **layout** è un gruppo di **assegnazione ai footswitches**, ciascuno delle quali comprende una funzione **Tap** ed una funzione **Hold**. Potete cambiare layout al volo per variare la funzione di ciascun footswitches. Ad esempio, un layout potrebbe essere utilizzato per selezionare i Presets mentre un altro per selezionare le Scenes. FM9 offre otto layouts più uno speciale "Master Layout Menù". Ciascun switch può essere completamente personalizzato con la vostra scelta di funzioni, colori e altro. Anche i layouts hanno il proprio nome per rendere più semplice la navigazione.

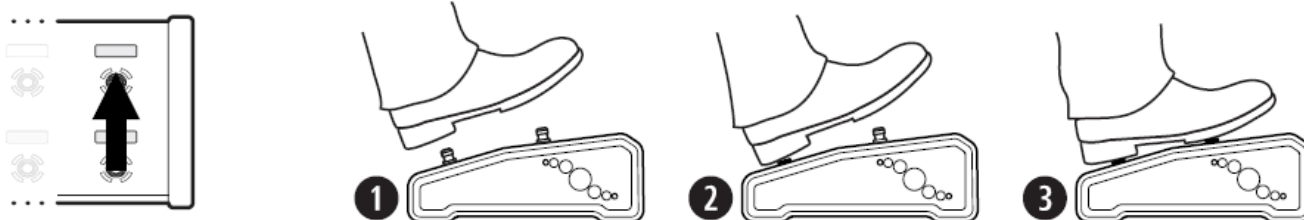
Mentre non state suonando potete semplicemente cambiare il layout su FM9 utilizzando il potenziometro FC Layout nella pagina Home

CAMBIARE LAYOUT

Passare da un layout ad un altro rappresenta la chiave per la versatilità dei footswitches di FM9.

Ci sono molti modi per cambiare layout

- ▶ Sulla home page del menù home, ruotate il potenziometro E per cambiare il layout
- ▶ Utilizzare il Master Layout Menù ("MLM" in breve). Questo speciale menù garantisce l'accesso immediato agli altri layouts, uno per ciascun footswitch. Per richiamare il Master Layout Menù, utilizzate la "pressione combinata" mostrata qui sotto e in "[Il Master Layout Menu](#)" a p. 8.



- ▶ Usare un footswitch la cui funzione è quella di cambiare layout. I layouts con la configurazione di fabbrica sfruttano questa funzione per fornire un sistema rapido per passare dalla selezione dei Presets a quella delle Scenes (e l'inverso).
- ▶ Usare i Layout Links: questa funzione avanzata consente di aggiungere un cambio di layout alla normale funzione di Tap o Hold del footswitch. Si può usare, ad esempio, per passare automaticamente al layout Scene ogni volta che si seleziona un Preset. Per saperne di più, consultare la "[Guida alle funzioni dei footswitches](#)".

FUNZIONI TAP E HOLD

Ogni switch in ogni layout può essere programmato per avere una funzione TAP e/o una funzione HOLD specifica.

Funzione Tap – utilizzata in tutta la storia degli effetti per chitarra – è perfetta per i cambi per i quali è richiesto un tempismo preciso. Ad esempio, una pressione su di uno switch impostato per richiamare una scena è ideale per cambiare il suono in modo preciso.

La **funzione Hold** invece richiede una “pressione prolungata” e viene attivata dopo un breve ritardo, e pertanto il tempismo è meno preciso. Gli switches Hold sono perfetti per funzioni come l’attivazione del tuner o l’accesso ad un layout alternativo come il Looper Control.

REGOLE PER IL TEMPISMO DEGLI SWITCHES

Come per qualsiasi prodotto con footswitches “hold”, FM9 deve seguire delle regole relative al tempo di pressione in modo da “sapere” quando state cercando di attivare la funzione Tap o quella Hold. Se state mantenendo la pressione dopo un breve tempo (configurabile), si attiva la funzione Hold. Se rilasciate lo switch prima che il tempo previsto sia passato si attiva la funzione Tap. In ogni caso in cui è assegnata una funzione Hold, la funzione Tap viene attivata al *rilascio* dello switch e non alla sua *pressione*. Le seguenti illustrazioni cercano di spiegare l’attivazione dello switch ed il relativo timing:

TEMPO DELLA FUNZIONE TAP SENZA FUNZIONE HOLD

La funzione Tap si attiva quando premete il footswitch.

TEMPO DELLA FUNZIONE TAP SENZA FUNZIONE HOLD

Limite prima che si attivi la funzione Hold
(0.50 secondi di default)

La funzione Tap si attiva quando *rilasciate* lo switch, a condizione che questo accada prima del tempo limite (**Press and Hold Timeout**).

Altrimenti, si attiva la funzione Hold...

TEMPO DI QUALSIASI FUNZIONE HOLD

Limite prima che si attivi la funzione Hold
(0.50 secondi di default)

Quando mantenete premuto uno switch, la sua funzione HOLD si attiva quando il **Press and Hold Timeout** termina—indipendentemente che lo switch abbia una funzione Tap. Questo non attiva la funzione Tap.

Un’opzione avanzata, che trovate in **SETUP: FC Controllers: Config** vi permette di modificare il **Hold Function Mode** in modo che la funzione hold sia ritardata fino al rilascio dello switch. Questo vi consente di attivare la funzione Hold in modo sincrono con l’esecuzione musicale

QUICK TIP

Se avete bisogno di un tempismo perfetto da uno switch Tap che ha la funzione Hold, premetelo e rilasciatelo molto velocemente—anche una frazione di secondo prima, dal momento che il cambio avverrà mentre rilasciate lo switch.

QUICK TIP

Potete cambiare la durata del parametro **Press and Hold Timeout** in **SETUP: FC Controllers: Config**. Il valore di default è 0.5 secondi. Impostatelo su di un valore *maggiore* se vi accorgete che activate la funzione Hold invece di quella Tap. Impostate un valore *inferiore* se volete attivare più velocemente la funzione Hold.

Potete anche impostare la funzione hold affinché si attivi quando rilasciate lo switch, rendendo possibile un controllo perfetto anche sull’attivazione della funzione hold.

LAYOUTS PREDEFINITI DI FABBRICA

Le impostazioni di default di fabbrica di FM9 includono vari layouts predefiniti: uno per selezionare i presets, uno per cambiare le Scenes, uno per il looper, e così via. Questi sono illustrati nel dettaglio nella pagina seguente.

I Layouts di fabbrica sono ideati per essere molto semplici. L'idea era che necessitassero di poche se non di nessuna spiegazione in modo che chiunque utilizzi FM9 per la prima volta possa capirne in modo semplice le capacità. In realtà però, non esiste il layout ideale - nessuna soluzione è ottima per tutti. Coloro che vogliono cambiarli scopriranno che è molto semplice modificare qualsiasi switch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione. Si veda la "[Guida alle funzioni dei footswitches](#)" per maggiori informazioni su tutte le funzioni disponibili.



Come bonus, FM9 possiede anche un set di layout alternativi basati sul popolare layouts chiamato "OMG9" utilizzato con il Fractal Audio FM3 e FC-6. Scoprite di più al paragrafo "Optional OFM9G Layouts" on p. 106.



ATTENZIONE: quando effettuate il reset dei parametri di sistema (**Reset System Parameters**), funzione in **SETUP: Utilities**, vengono resettati anche tutti i layouts. Si veda "[Layouts Aggiuntivi OFM9G](#)" a [p. 106](#) per maggiori informazioni.

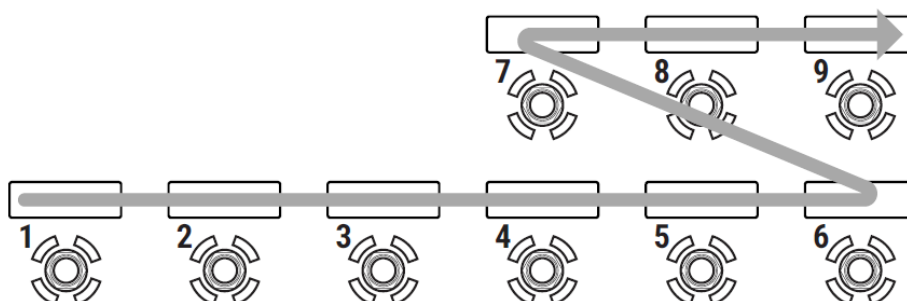
RESETTARE I LAYOUTS DI FABBRICA

FM9 include un'utile funzione per resettare i Factory Layouts ai loro valori di default. Per farlo:

- ▶ Aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches**
- ▶ Visualizzate la pagina **RESET**
- ▶ Selezionate l'opzione desiderata e premete **ENTER** per caricare i Factory Default Layouts di FM9.
- ▶ Premete nuovamente **ENTER** per confermare.
- ▶ Premete **HOME** per uscire.

SWITCH FLOW

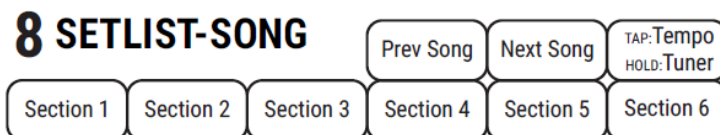
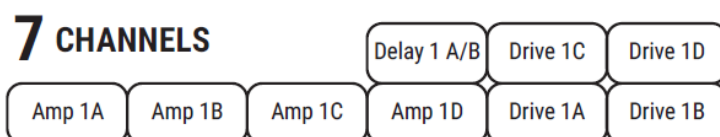
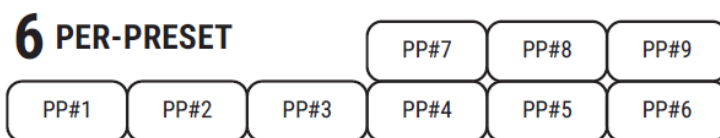
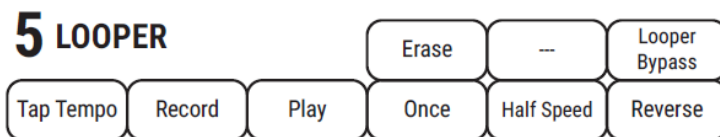
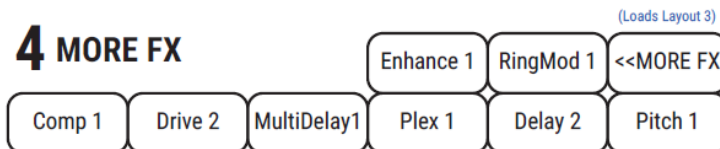
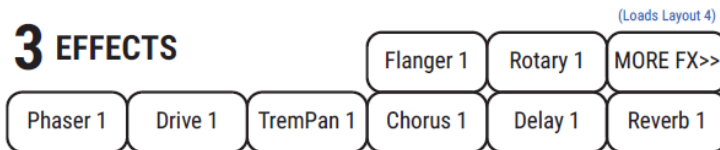
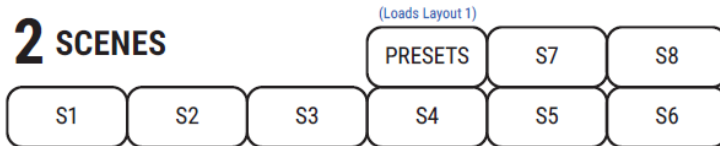
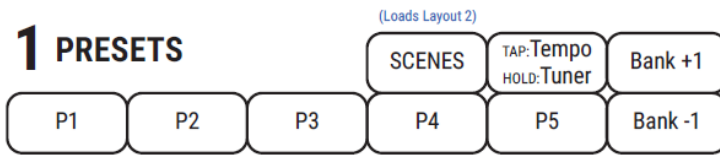
I footswitches non sono numerati, ma le definizioni degli switch nei layouts lo sono. La numerazione va da sinistra a destra e dal basso all'alto come mostrato qui sotto.



Sebbene FM9 abbia NOVE switches, noterete che ciascun layout in realtà contiene dodici definizioni di switch. Potete accedere alle definizioni aggiuntive quando collegate un FC-12, o quando usate FM9 o un FC-6 e cambiate la Vista. Si veda "[Viste del Layout](#)" a [p. Errore. Il segnalibro non è definito.](#) per maggiori informazioni.

FM9 FACTORY LAYOUTS

I Layout di default mostrano tutte le funzionalità di FM9 e forniscono una solida base per l'attività di studio o live.



Layout 1: Presets è ideata per cambiare presets con switches per la **BANK PRECEDENTE E SUCCSSIVA**. Lo switch **SCENES** attiva il Layout 2. Tenete premuto lo switch **Tempo** per attivare il **Tuner**

Layout 2: Scenes è preposto alla selezione delle Scene 1 - 8. Lo switch **PRESETS** riporta al **LAYOUT 1**

Layout 3: Effects è utilizzato per attivare o bypassare otto diversi effetti. Lo switch **MORE>>** carica il Layout 4, per consentirvi l'accesso ad altri otto effetti oltre ad uno switch per tornare al primo layout FX.

Ricordate che l'anello LED è **ACCESO** se l'effetto è attivo, **ATTENUATO** se l'effetto è bypassato e **SPENTO** se l'effetto non è presente nel preset corrente.

Layout 5: Looper offre ogni controllo del blocco Looper, oltre al Looper Bypass e Tap Tempo

Layout 6: Per-Preset illustra gli interruttori "segnaposto" per-preset (rispetto agli "override" per preset). Affinché questo layout funzioni, è necessario creare definizioni di switch nei vostri preset. Si veda "[Per Preset Switches](#)" a [p. PER-PRESET SWITCHES80](#).

Layout 7: Channels contiene switches per cambiare i Channel dei blocchi Amp1. Drive 1 e Delay 1.

Layout 8 è pronto ad essere usato con la funzione Setlist/Song. Tenete presente che dovrete avere songs in un set list affinché questo funzioni



BONUS! Molti di coloro i quali utilizzano il Fractal Audio FM3 con un FC-6 apprezzano uno speciale set di layout personalizzati chiamato "OMG9". Abbiamo creato una speciale versione per FM9 di questo sistema chiamato "OFM9G" e può essere installato in pochi semplici passaggi da chiunque voglia provare questo popolare modo di utilizzare i footswitches. Si veda [p. 106](#) per maggiori informazioni.

MODIFICA SEMPLIFICATA ("EZ")

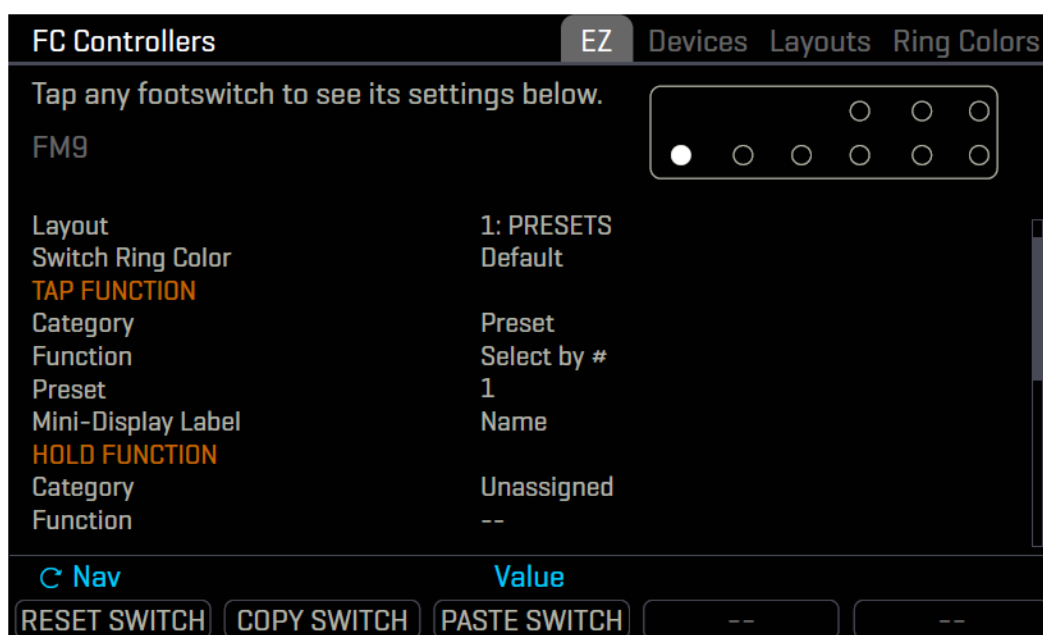
FM9 rende semplice modificare qualsiasi footswitch in qualsiasi layout per eseguire qualsiasi funzione. Il modo più semplice per farlo è dall'editor degli switches nella pagina "EZ" come descritto di seguito.



IMPORTANTE: per evitare spiacevoli salti nella schermata e inconvenienti audio, tutti i footswitches sono **DISABILITATI** mentre vi trovate nella pagina EZ. Per effettuare le prove degli switches, passate ad una diversa pagina del menù o premete EXIT.

UTILIZZARE L'EDITOR NELLA PAGINA EZ:

- ▶ Su FM9, aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches** e visualizzate la pagina "EZ" se non già visualizzata.
- ▶ Premete il footswitch che volete modificare.
- ▶ Una grafica sullo schermo vi mostra quale footswitch avete selezionato.



- ▶ Potete editare entrambe le funzioni **TAP** e **HOLD** per qualsiasi switch.
- ▶ Con il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** scorrete la lista e con **C** o **VALUE** effettuate le modifiche.
 - Impostate la **Categoria** e **Funzione** desiderate.
 - Impostate i **parametri** per la funzione selezionata come desiderato. Ad esempio, quando selezionata **Preset: Select by #**, appare un parametro per lasciarvi impostare il numero di preset desiderato.
 - Potete anche personalizzare il colore dell'anello per un singolo switch annullando l'impostazione di default per la Category corrente dello switch.
 - Potete selezionare anche diverse "etichette" automatiche per il Mini-Display, o anche inserire un testo personalizzato.
- ▶ La pagina EZ fornisce anche i pulsanti per il **RESET** (con verifica prima dell'esecuzione) e **COPY/PASTE** (copia / Incolla) degli switches.
- ▶ Premete un altro footswitch per andare avanti o EXIT quando avete finito.

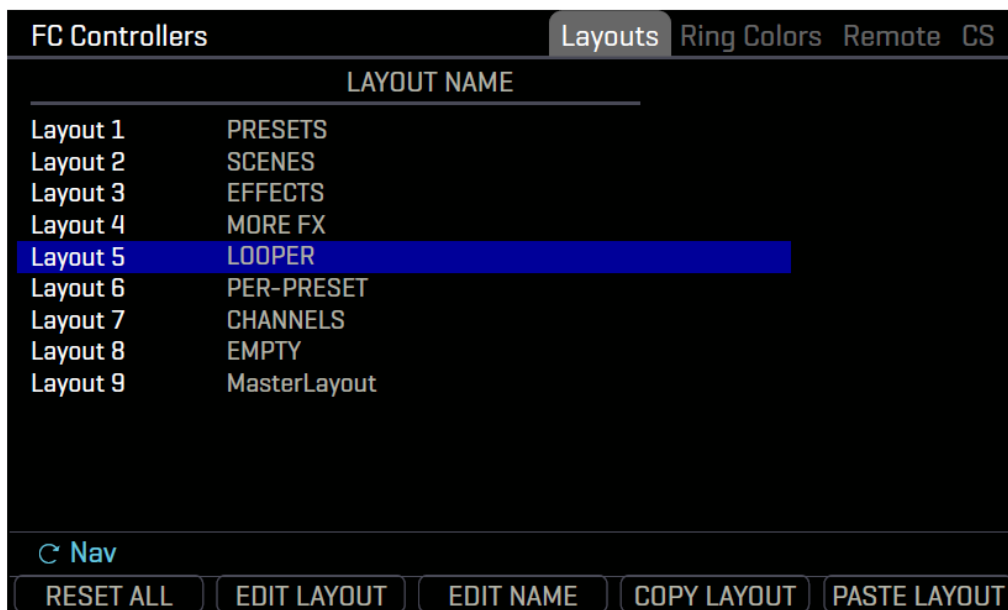


Ricordate: tutte le modifiche nel menù **FC Controllers** sono immediate senza necessità di dover salvare.

Per maggiori informazioni, consultate la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)"

LA LISTA DEI LAYOUTS

L'EZ Editing è certamente facile, ma FM9 possiede anche un modo più approfondito per editare manualmente layouts e switches. La pagina **Edit Layout** del menù Foot Controllers fornisce una panoramica di tutti i layout con la possibilità di modificare in modo approfondito i footswitches, con tutte le impostazioni della pagina EZ e altre ancora.



Su FM9, richiamate **Setup: Foot Controllers** e poi la pagina “**Layouts**”.

- ▶ Usate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per selezionare il layout desiderato.
- ▶ Selezionate qualsiasi layout e premete **ENTER** o il pulsante **EDIT LAYOUT** (push-knob **B**) per aprire quel layout e editarlo in dettaglio.
- ▶ I push-knobs offrono altre funzioni:
 - **RESET ALL** imposta tutte le funzioni per tutti gli switches in tutti i layouts su “Unassigned” e cancella tutte le personalizzazioni (per sicurezza viene prima chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).
 - **EDIT NAME** vi permette di rinominare il layout (si veda “[Dare un Nome ai Layouts](#)” a p. [79](#)).
 - **COPY LAYOUT** e **PASTE LAYOUT** danno la possibilità di duplicare il layout in una nuova posizione.

#9 **Numero 9...** Mentre rivedete o modificate i layouts, potreste accorgervi che c'è un “Layout 9” nella lista. Il Layout 9 è in realtà il **Master Layout Menu** utilizzato per accedere agli altri. Non modificate questo layout a meno che non abbiate capito cos'è, cosa state cambiando e come funziona.

Se modificate il Master Layout Menu – intenzionalmente o per errore – potete facilmente ripristinarlo alle impostazioni di fabbrica senza resettare nient'altro. Utilizzate semplicemente il pulsante “**RESET LAYOUT**” nella pagina **Edit Layout** (si veda p. [77](#)). A differenza di tutti gli altri layouts, il #9 ritorna alle impostazioni di fabbrica al posto di essere completamente svuotato.

Man mano che approfondite la conoscenza di FM9, potreste accorgervi che modificare il MLM può essere utile, con opzioni come “Layout Link” o la possibilità di aggiungere funzioni invece di avere menù non utilizzati.

MODIFICARE UN LAYOUT

Selezionate qualsiasi layout nella pagina **Layouts** (si veda p. [76](#)) e premete **ENTER** o **EDIT LAYOUT** (funzione push del potenziometro B) per richiamare il layout selezionato e modificarlo nella schermata **Edit Layout**.

La schermata **Edit Layout** ha due pagine: una per le funzioni **Tap** e una per quelle **Hold**. Ciascuna mostra la **Category** e la **Function** per tutti i 12 switches, oltre ai valori per i primi due parametri di ciascuna. Tenete presente che molte funzioni possiedono più di due parametri, disponibili nella schermata dedicata "Edit Switch" ([p. 78](#)).

Notate le linguette per le pagine Tap e Hold

Edit Layout 1: PRESETS				
	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	Unassigned	--	--	--
5 Tap	Unassigned	--	--	--
6 Tap	Unassigned	--	--	--
7 Tap	Unassigned	--	--	--
8 Tap	Unassigned	--	--	--
9 Tap	Unassigned	--	--	--
10 Tap	Unassigned	--	--	--
11 Tap	Unassigned	--	--	--
12 Tap	Unassigned	--	--	--

Nav Category Function Value 1 Value 1

RESET LAYOUT EDIT SWITCH RESET SWITCH COPY SWITCH PASTE SWITCH

- ▶ Con i potenziometri **A, B, C, D** e **E** o con i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** effettuate le modifiche.
- ▶ Selezionate qualsiasi switch e premete **ENTER** o il pulsante **EDIT SWITCH** (funzione push del potenziometro B) per selezionare quello switch e editarlo in dettaglio (si veda [p.78](#)).
- ▶ I push-knobs offrono altre funzioni:
 - **RESET LAYOUT** imposta tutti gli switches nel layout corrente su "Unassigned" e cancella tutte le personalizzazioni (per sicurezza viene chiesto di confermare la scelta con **ENTER**)
 - **RESET SWITCH** cancella la funzione Tap o Hold dallo switch corrente.
 - **COPY SWITCH** and **PASTE SWITCH** forniscono un sistema per duplicare lo switch in una nuova posizione.



Fate riferimento alla "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni circa tutte le categorie, funzioni e parametri.

MODIFICARE UNO SWITCH

Selezionate qualsiasi switch nella pagina **Edit Layout** (si veda p. [77](#)) e premete **EDIT SWITCH** o **ENTER** per richiamare lo switch selezionato e modificarlo nei dettagli.

La schermata **Edit Switch** ha due pagine: una per le funzioni **Tap** e una per quelle **Hold**. Ciascuna pagina mostra la **Category** e la **Function** corrente per lo switch, oltre ai parametri per la funzione corrente.

- ▶ Con i potenziometri **A, B, C, D** e **E** o con i tasti **NAV** e la manopola **VALUE** effettuate le modifiche.
- ▶ Nella pagina **Tap**, potete anche cambiare il **Switch Ring Color** per un singolo switch, sostituendo il colore di default previsto per la **Category**.
- ▶ Potete anche selezionare fra diverse "etichette" automatiche per i Mini-Display, o perfino inserire un testo personalizzato. I dettagli per ciascuna opzione relativa alle etichette sono forniti nella "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)".

Notate le linguette per le pagine Tap e Hold



- ▶ I parametri **LAYOUT LINK** permettono alla funzione Tap o Hold dello switch di cambiare **ANCHE** il layout e la Vista su FM9 e su fino a due Controller FC collegati. Si veda "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori dettagli.
- ▶ Il pulsante **RESET** (Push-knob **A**) cancella le funzioni e tutte le personalizzazioni dalla pagina corrente (per sicurezza viene chiesto di confermare la scelta con **ENTER**).

NOTA SULLE ETICHETTE PER LA FUNZIONE PRESS & HOLD NEI MINI DISPLAYS

Il Mini-Display di ciascun switch mostra normalmente l'etichetta della funzione **Tap**. Quando qualsiasi switch viene premuto – anche per un normale "tap" – il display cambia per mostrare l'etichetta della funzione **Hold**, anche se non mantenete la pressione sullo switch a sufficienza per attivarla.

Una speciale funzione di servizio denominata "**Reveal Hold**" può essere utilizzata per far sì che tutti i mini-displays mostrino continuamente la funzione Hold degli switches. Si veda la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni.

DARE UN NOME AI LAYOUTS

Ogni Layout possiede un nome che compare nel Master Layout Menu e possono anche essere visualizzati sui footswitches di un layout dedicato. Cambiare il nome di qualsiasi menù è semplice utilizzando la stessa interfaccia vista per i nomi dei presets e delle scene.

DARE UN NOME AD UN LAYOUT:

- ▶ Su FM9, aprite la pagina “**Layouts**” nel menù **FC Controllers/Onboard Switches** in **SETUP**.
- ▶ Utilizzate il potenziometro **A** o i pulsanti **NAV** per selezionare il layout desiderato.
- ▶ Premete il pulsante **EDIT NAME** (funzione push del potenziometro **C**).
- ▶ Inserite il nome desiderato, con una lunghezza massima di dieci caratteri:
 - Ruotate il potenziometro **B** o usate i pulsanti **NAV** per muovere il cursore.
 - Il potenziometro **C** seleziona le lettere maiuscole.
 - Il potenziometro **D** seleziona le lettere minuscole.
 - Il potenziometro **E** seleziona i numeri.
 - La manopola **VALUE** seleziona TUTTI i caratteri, inclusi i simboli.
 - Premete **D** o **E** per le funzioni **INSERT** e **DELETE**.
 - Premete **ENTER** per confermare il nome o **EXIT** per annullare.



Ricordate: tutte le modifiche effettuate nel menù **FC Controllers** sono immediatamente efficaci senza necessità di salvare.

LAYOUT ALL'AVVIO

FM9, e ciascun FC Controller collegato, possiedono il proprio **Default Startup Layout** che viene caricato automaticamente quando accendete FM9. Potete variare il layout di default di ogni unità operando come segue.

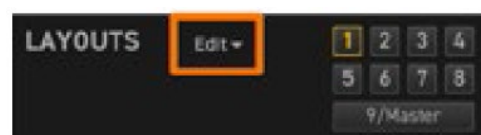
IMPOSTARE I LAYOUTS DI DEFAULT:

- ▶ Su FM9, visualizzate la pagina “**Devices**” nel menù **FC Controllers/Onboard Switches** in **SETUP**.
- ▶ Con il potenziometro **A** selezionate l'unità desiderata.
- ▶ Con i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** impostate il **Default Layout** desiderato.
- ▶ Potete anche cambiare manualmente **Current Layout** e **Current View** ([p. 83](#)) sia per FM9 che per qualsiasi Controller FC collegato.

La pagina **Devices** vi permette anche di impostare la funzione **Mirroring** di FM9 su un Controller FC. Fate riferimento al **Manuale Utente del Controller FC** per maggiori informazioni sul mirroring.

BACKING UP LAYOUTS

I layouts sono compresi in qualsiasi backup di sistema dell'unità, ma potete anche effettuare il backup o il ripristino dei Layout individualmente o tutti assieme utilizzando FM9-Edi. Trovate queste opzioni nel menù **Edit** della sezione **Layouts** dell'area “**FC Controllers**” (si veda a lato).



PER-PRESET SWITCHES

Come Axe-Fx III e FM3, FM9 supporta due modi per far cambiare gli interruttori a pedale in qualsiasi layout su base prestabilita. Il primo è "Placeholders" e il secondo è "Overrides". Entrambi i metodi si basano su una speciale serie di "Per Preset Switch Definitions" che fanno parte di ogni preset. Queste definizioni si trovano nell'area "Per-Preset FC" del menù Home (funzione push del potenziometro D).

Gli interruttori **Placeholder** numerati (come quelli del layout "Per Preset" di default di FM9) vengono inseriti come qualsiasi altra funzione in qualsiasi layout. Tuttavia, non svolgono alcuna azione se non viene popolata la corrispondente definizione numerata di Per-Preset Switch. Ad esempio, il primo switch del layout 6 è impostato per eseguire sempre la prima definizione di **Per-Preset switch** ("PP#1") del preset corrente. Questo potrebbe essere "Drive 2: Bypass" in un preset e "Flanger 2: Bypass" in un altro.

Gli **Overrides** sono meno raffinati. Ogni preset ha anche la capacità di comandare qualsiasi interruttore in qualsiasi layout. Qualsiasi definizione globale di quell'interruttore viene sostituita da un PP# a scelta. Ad esempio, un dato preset può costringere "Layout 1, Switch 1" a mostrare il PP#2. Immaginate di avere l'intera pedaliera impostata su cinque scene, ma di accorgervi improvvisamente di aver bisogno di una sesta scena in un solo brano. Selezionate "PP#2" per "Select Scene 6" e poi sovrascrivete lo switch Tempo nel layout principale con PP#2 nel preset per quella canzone. Davvero fantastico.

In particolare, sia i Placeholder che gli Override attingono dallo stesso elenco di 24 definizioni numerate per preset ("PP#") presenti in qualsiasi preset. Nel caso dei Placeholder, l'interruttore a pedale ne richiede uno in base al suo numero. Per quanto riguarda gli Override, il preset forza uno switch designato in una determinata posizione.

Scoprite maggiori dettagli sui Per-Preset Switches nella Guida ai Footswitch disponibile sul nostro sito web:

<https://www.fractalaudio.com/fas-ffg>

CREARE LA DEFINIZIONE DI UN PER-PRESET SWITCH

Di seguito riportiamo come creare le definizioni utilizzate in entrambi i tipi di Per-Preset switches:

1. Richiamate il preset desiderato e visualizzate la sua lista delle definizioni per-preset switch:
 - Premete **HOME**, poi utilizzate la funzione push del potenziometro **D** per visualizzare il menù **FC Per-Preset**.
 - Con Page visualizzate la tabella **Per-Preset FC** se non è già selezionata.
2. Posizionatevi in cima alla lista e poi ruotate la manopola **VALUE** per selezionare la vostra scelta per il per-preset switch (numerata da "PP# 1-24). Le prime dodici assegnazioni sono utilizzate nel layout 6 come placeholders.
3. Definite il PP# switch. L'interfaccia è praticamente identica a quella utilizzata nella pagina "EZ" footswitch.
 - Potete assegnare la funzione Tap, quella Hold, il colore dell'anello LED, le impostazioni del Mini-Display e i Layout Links.
4. Ripetete questa procedura dal punto 2 per qualsiasi altro PP# switch che volete definire.
5. OPZIONALE: se volete creare un override, passate alla pagina "Overrides". Con **NAV** visualizzate il Layout e lo Switch che volete gestire e ruotate la manopola **VALUE** per selezionare il PP# desiderato.
6. Dovete salvare il preset per confermare l'operazione: **STORE, ENTER, ENTER**.
7. Premete **HOME** quando avete finito.

STAND-IN SWITCHES

Gli Stand-In Switches permettono ad uno switch esterno di attivare la funzione di uno switch in qualsiasi layout. Questo richiede che voi abbiate uno o più switches esterni. Questi possono essere collegati direttamente a FM9 (si veda p. [12](#)) oppure ad un Controller FC (si veda il Manuale Utente del FC).

Senza la funzione **Stand-In Switch**, le potenzialità di uno switch esterno sono molto limitate. I Modifiers e le funzioni globali, ad esempio, non hanno nessuna funzione *press-and-hold* e non possono, ad esempio, cambiare una BANK, selezionare un layout o una View oppure possedere qualsiasi funzione per-preset.

Per rendere questi switches più potenti, abbiamo creato gli Stand-In Switches. Questa funzione permette ad uno switch esterno collegato di operare come un controllo a distanza per qualsiasi switch che voi abbiate già programmato in un layout del vostro FM9.

Ad esempio, potreste avere che nel **Layout 3**, lo **Switch 12** abbia la funzione **Tap** impostato per attivare/bypassare il blocco **Trem Pan 1** e la funzione **Hold** per alternare i Channel A e B del blocco. Quando impostate uno switch Stand-In esterno per il **Layout 3**, **Switch 12**, farà queste esatte funzioni. Questo permette anche ad uno switch esterno di avere funzioni **per-preset** come descritto nella pagina precedente. Fate attenzione che lo switch stand-in è solamente un puntatore. Se cambiate lo switch che viene controllato da remoto, cambierà anche la sua funzione.

CREARE UNO STAND-IN SWITCH:

1. Dalla pagina Home, aprite **SETUP: FC Controllers/Onboard Switches**
2. Con Page visualizzate la pagina **Stand-In Switches**.
3. Selezionate lo switch che volete impostare. Ad esempio, "FM9 SW2 Tip"
4. Selezionate **Layout** e **Switch** desiderati usando i potenziometri B e C o la manopola Value.
5. Impostate qualsiasi altro Stand-In Switches e premete Home quando avete finito.
6. Provate il vostro switch.

USARE FM9 CON UN CONTROLLER FC

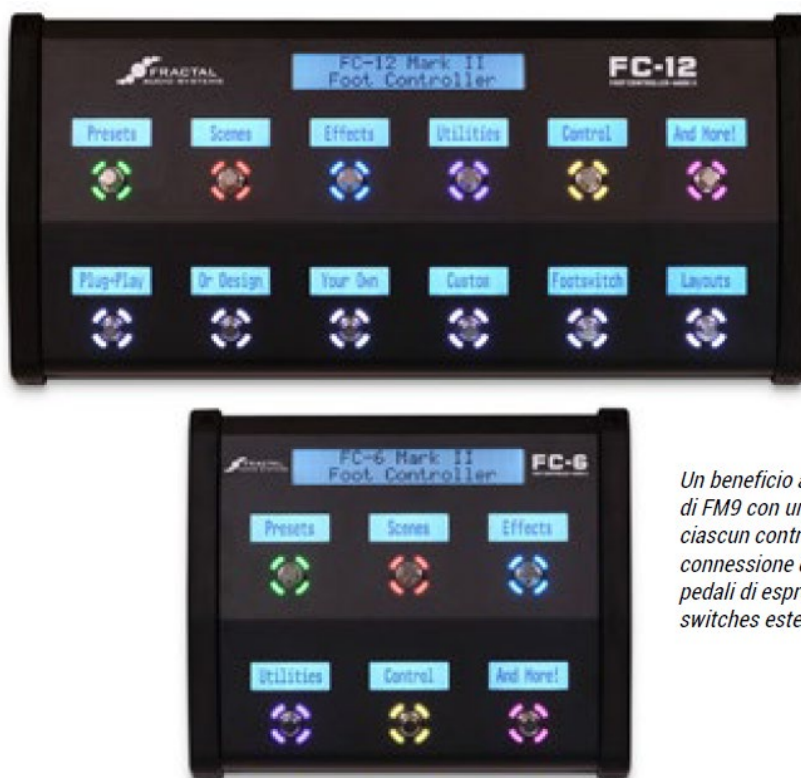
FM9 possiede una porta FASLINK per collegare fino a due Fractal Audio FC-6 o FC-12. L'utilizzo di un Controller FC espande il numero di footswitches per aumentare la possibilità di controllo a terra – inclusi 4 jacks per pedali di espressione e switches esterni aggiuntivi e questo per ciascun FC. Non è richiesta alcuna specifica configurazione; collegate semplicemente il FC a FM9 ed è fatta.

Possono essere collegati in serie fino a due Controller FC a partire da FM9, portando il numero di footswitches simultanei a 33!

Ricordate che quando collegate in serie le unità, il secondo Controller FC richiede l'utilizzo dell'alimentatore AC. Non viene infatti alimentato dal connettore FASLINK "thru" del primo Controller FC.

Quando aggiungete un FC, dovete creare layouts personalizzati dato che i Layout di default sono stati creati per funzionare con i nove switches dell'unità. Il metodo più semplice per fare questo è quello di predisporre alcuni layouts dedicati a FM9 e altri dedicati a FC-6 o FC-12.

La funzione Layout Link diventa estremamente importante in questo tipo di configurazione dal momento che permette ad una pedaliera di cambiare il layout in un altro controller. Fate riferimento alla ["Guida alle Funzioni dei Footswitches"](#) per maggiori informazioni in merito a questa funzione.



Un beneficio addizionale nell'uso di FM9 con un Controller FC è che ciascun controller permette la connessione di altri quattro pedali di espressione e quattro switches esterni!

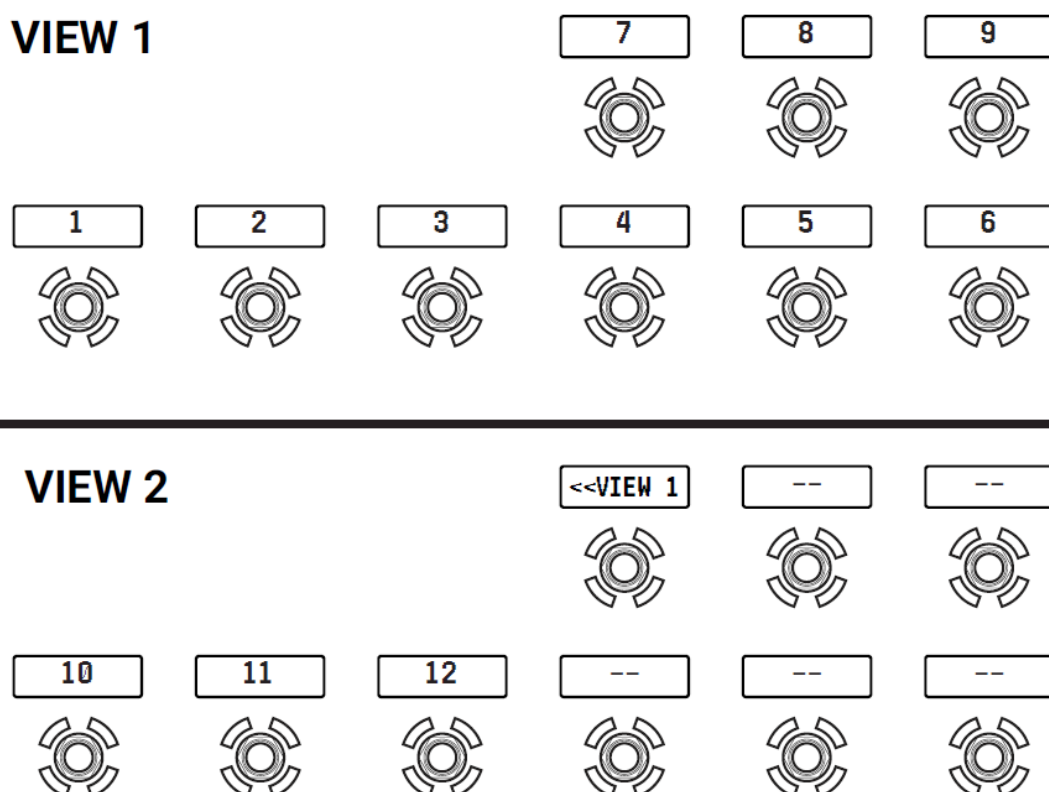
VISTE DEL LAYOUT

Ricordate che un layout è composto da dodici definizioni di footswitch, di cui solo nove vengono visualizzati quando il layout viene utilizzato su un FM9¹. Le viste consentono di sfruttare i tre switch rimanenti e permettono anche a un FC-6 collegato di mostrare gli switch 1-6 o 7-12, massimizzando così l'utilità di ogni layout.

Solitamente si cambia vista (View) utilizzando una funzione del footswitch, ma ci sono anche altri modi. Nella pagina Home del menù Home, il potenziometro D cambia la vista, così come un parametro presente in Setup: FC Controllers: Devices.

La distribuzione degli interruttori tra la View 1 e View 2 è illustrata di seguito.

¹ Un FC-12 collegato può mostrare tutti i 12 switch in una sola vista.



Su FM9, la View 2 mostra solo tre interruttori - quelli rimasti" dalla View 1. Per massimizzare la loro utilità senza dover sacrificare una funzione di tap o di hold, un interruttore nella fila superiore è **codificato** per tornare alla View 1.

In **SETUP: FC Controllers : Devices**, è anche possibile impostare la vista di avvio predefinita per l'FM9 o per un FC collegato. Per ulteriori informazioni su questa pagina di menù, vedere [p. 79](#).

FM9 FOOTSWITCH FAQ

Come richiamato spesso in questo manuale, la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" dettaglia tutto ciò che serve sapere relativamente alle molte tipologie e funzioni che si possono assegnare al Tap o Hold di ogni switch di FM9.

Ecco una rapida carrellata delle domande più comuni.

D: Cosa mostra l'anello luminoso a LED per i footswitches EFFECT?

R: L'anello LED mostra in tempo reale le informazioni circa l'effetto assegnato. Se è attenuato, l'effetto è OFF. Se è LUMINOSO, l'effetto è ON. Se è completamente spento l'effetto assegnato NON È DISPONIBILE nel preset corrente.

SUGGERIMENTO: uno degli utilizzi più comuni di un "Per Preset Footswitches" è quello di sostituire un effetto inutilizzato con uno che è usato in quel preset.

D: Come assegno i presets ai footswitches?

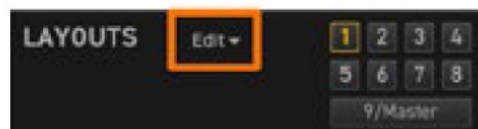
R: Potete fare questo usando la funzione **PRESET: SELECT**, ma questo approccio è realmente conveniente solo se utilizzate pochi preset. La funzione **BANKS** invece, rende semplice accedere a molti presets usando pochi switches. Infatti, i Footswitches dedicati ai presets nei layouts di default di FM9 utilizzano la funzione "**PRESET: SELECT IN BANK**". Banks mostrano i preset secondo l'ordine in cui sono salvati su FM9. È semplice cambiare questo ordine utilizzando l'area **Manage Presets** di FM9-Edit, dove potete copiare/incollare o trascinare i preset per cambiare il loro ordine (non dimenticate di salvare per confermare le modifiche).

SUGGERIMENTO: mentre usate Manage Preset, attivate l'opzione "FC Banks" nella parte alta in modo da poter vedere facilmente quali presets verranno assegnati a quali footswitches. FM9 possiede molte locazioni di memoria per pi preset libere in modo da garantirvi spazio per le vostre creazioni.

D: Posso effettuare il back up, scambiare o ripristinare i miei Footswitch Layouts?

R: Sì. Probabilmente il sistema più semplice per farlo è avere un backup del vostro SYSTEM usando Fractal-Bot (p. [13](#)). Il file system contiene tutte le impostazioni dei layouts e di FC.

FM9-Edit è ancora più flessibile con la possibilità di esportare o importare uno o tutti i vostri layouts. Trovate queste funzioni nel menù a tendina Edit nel pannello LAYOUTS dell'area FC Controllers di FM9-Edit.



11 TEMPO

Il parametro Tempo viene utilizzato nella musica elettronica per sincronizzare le diverse velocità e battiti, sia all'interno di una singola macchina che fra macchine diverse. La funzione Tempo su FM9 permette sia la sincronizzazione interna che quella esterna, fornendo agli effetti un clock BPM centralizzato che può funzionare sia in autonomia che seguendo il tempo di un'unità esterna collegata che fornisce un MIDI Clock tramite cavo 5-Pin o USB. FM9 non trasmette un MIDI Clock. Il Tempo può essere impostato su qualunque numero intero da 20–250 BPM. FM9 fornisce una rappresentazione grafica sul proprio pannello frontale con un LED che pulsa alla velocità impostata.

GLOBAL TEMPO

Il valore del **Global Tempo** è un'impostazione di sistema esterna ad ogni presets, Scenes o Channels. Potete cambiarlo in molti modi:

1. Premendo un footswitch integrato o di un Controller FC assegnato alla funzione **Utility: Tempo**.
2. Premendo due o più volte il pulsante **TEMPO** sul pannello superiore
3. Premendo il pulsante **TEMPO** una volta e impostandolo il valore con il potenziometro **Tempo (B)**.
4. Utilizzando un'unità MIDI esterna che tramette a FM9 un **MIDI Clock** tramite cavo 5-pin o USB.
5. Utilizzando un MIDI CC# o uno switch esterno assegnato al **Tempo Tap**.

Trovate l'impostazione in **Setup: MIDI/Remote** in **SETUP** (si veda la NOTA dopo il precedente punto 1 qui sopra).

Tenete presente che quando modificate il Global Tempo, cambiate anche il corrente Preset Tempo, il cui valore verrà salvato con il preset corrente (vedi sotto). Fate attenzione a non sovrascrivere accidentalmente i tempi salvati!

SUGGERIMENTO: di default, Tap Tempo utilizza un valore determinato sulla media di dieci pressioni, permissivo ma graduale. Potete impostarlo in modo che utilizzi "LAST TWO", un metodo più rigido ma preciso. Trovate questa opzione in **SETUP: Global Settings: Config: Tap Tempo**.

PRESET TEMPO

Di default, uno specifico preset può ignorare il Global Tempo ed utilizzare invece il **Preset Tempo**. Premete il pulsante Tempo del pannello superiore (non un footswitch) e noterete che è presente una pagina **Tempo** del preset che contiene due parametri: il primo è il valore del **Tempo** attuale (BPM), mentre il secondo è chiamato **Tempo To Use** (Tempo da Usare), e determina cosa avverrà quando il preset viene richiamato.

Quando richiamate un preset per il quale **Tempo To Use** è impostato su "PRESET," viene richiamato il **Preset Tempo**: il LED tempo lampeggerà di conseguenza e tutti i parametri che dipendono dal tempo/velocità verranno ricalcolati. In realtà il Global Tempo non cambia; rimane in disparte e verrà utilizzato quando richiamerete un diverso preset per il quale il parametro **Tempo to Use** è impostato su "GLOBAL".

Nota: tenete presente che modificando manualmente il Tempo del preset, aggiornerete anche il Global Tempo.

Ricordate che ciascuno dei quattro canali del menù **Controllers** ha le proprie impostazioni sia per il **Tempo** (BPM) che per il **Tempo to Use**. Potete utilizzarle queste per far sì che alcune Scenes o Channels cambino tempo e altre no.

IMPOSTARE IL "TEMPO TO USE" ...

1. Richiamate il preset.
2. Premete una volta il pulsante **TEMPO**.
3. Impostate il parametro **TEMPO TO USE** come desiderato su "GLOBAL" o "PRESET".
4. Salvate il preset.

SINCRONIZZARE I PARAMETRI DEL SUONO

Velocità e battute in un preset possono essere sincronizzati ritmicamente con il Tempo impostando i loro corrispondenti parametri **Tempo**. Questo viene fatto selezionando il valore da una lista, con valori che vanno da note da 1/64 terzinato ad un intero, con più di 76 possibilità. Ad esempio, per impostare il **Time** di un blocco Delay affinché segua una pulsazione ritmica da un quarto, individuate il parametro **Tempo** nella pagina **Config** del menù **Edit** del blocco Delay ed impostate il suo valore su "1/4."

Nel momento in cui assegnate un valore al Tempo (diverso da "NONE"), i suoi parametri associati a velocità o battiti vengono sovrascritti e non possono essere modificati manualmente – come indicato dalla visualizzazione all'interno di due parentesi. Per riottenere il controllo dei suddetti parametri, impostate il corrispondente parametro Tempo su "NONE".

SINCRONIZZARE UN DELAY AL TEMPO...

- ▶ Posizionatevi su uno qualsiasi dei blocchi Delay e premete **EDIT** per visualizzare il menù Edit.
- ▶ Individuate il parametro **Tempo** ed impostatelo su "1/4". Sentitevi liberi di sperimentare con altre opzioni. Anche l'impostazione "1/8th dot" è molto utile e popolare. Tenete presente che alcuni tipi di delay possiedono più di un parametro Tempo.
- ▶ Salvate (STORE) il preset.

Ricordatevi che una volta impostato il **Tempo**, non potrete regolarlo manualmente o con un Modifier.

SINCRONIZZARE UN TREMOLO O ALTRE VELOCITÀ AL TEMPO...

- ▶ Posizionatevi sull'effetto desiderato e premete **EDIT** per visualizzare il suo menù di modifica.
- ▶ Individuate il parametro **Tempo** ed impostatelo come desiderato. Un valore utilizzato potrebbe essere "1/8th" o "1/16th". Sentitevi liberi di sperimentare con altre opzioni.
- ▶ Salvate (STORE) il preset.

Ricordatevi che una volta impostato il **Tempo**, non potrete regolarne manualmente o con un Modifier le velocità (**rate**).

Tenete presente che sincronizzando un LFO al tempo non allineerete la fase del LFO al Tempo LED, al puntatore MIDI alla posizione nella canzone, o ad altri LFOs sincronizzati. Potete sincronizzare più LFOs insieme impostando i loro potenziometri RATE ruotandoli completamente in posizione antioraria su "LFO1 SYNC" e poi sincronizzando l'**LFO1 Controller** al Tempo (p. [67](#)).

12 TUNER

FM9 possiede un accordatore interno - un essenziale strumento per l'esecutore o il musicista da studio. Il tuner è semplice da utilizzare e possiede un riconoscimento dell'altezza del suono automatica ad alta risoluzione, un controllo della calibrazione, offsets per modificare lo schema di accordatura e la possibilità di eliminare il segnale audio in uscita durante il tuning. Trovate il Tuner nella pagina **Home** page premendo **TUNER** (funzione Push del potenziometro **A**) o tramite uno dei vari footswitch presenti nei footswitch layouts.

Il tuner è in grado di visualizzare il nome della nota suonata, un indicatore di posizione rispetto alla nota, un display stroboscopico rotante e indicatori triangolari per individuare se la nota è calante o crescente.

FUNZIONI AVANZATE DEL TUNER

Il tuner principale si trova nella pagina **Tune** del menù **Tuner**.

Le pagine **Config** e **Offsets** forniscono la possibilità di modificare le funzioni avanzate del tuner.

Parametri di configurazione

PARAMETRO	Descrizione
Source	Determina a quale ingresso fisico viene collegato l'accordatore
Mute OFF/ INPUT/ OUTPUT	Determina come lavorerà la funzione mute dell'accordatore. <ul style="list-style-type: none"> • OFF: Nessun silenziamento. Tutto il segnale passerà come al solito quando viene attivato il tuner. • OUTPUT: il segnale è silenziato all'uscita. Le code degli effetti verranno troncate. • INPUT: il segnale è silenziato al noise gate. Le code degli effetti saranno udibili.
Display Mode MIXED/ALL FLATS/ ALL SHARPS	Determina come il tuner mostrerà il nome delle note in caso di alterazioni, come diesis ("sharps"), bemolle ("flats") o un mix di entrambi.
Calibration 430,0 – 450,0 Hz	Calibra il tuner impostando la frequenza della nota A4 (nell'ottava sopra il Do centrale). L'impostazione di default è A440.
Downtune 0 – 4 Semitoni	Il parametro Downtune permette un'accordatura semplificata quando accordate da uno e fino a quattro semitoni più in basso. Il display del Tuner mostrerà l'equivalente non abbassato della nota, ad esempio, se accordate due semitoni più in basso il RE (D) verrà mostrato come MI (E). Quando il parametro Downtune è impostato su qualsiasi valore diverso da None, ogni blocco che utilizza le informazioni dell'altezza della nota verrà trasposto analogamente.
Use Offsets OFF/ON	Determina se le impostazioni della sezione Offset (vedi sotto) saranno applicate o ignorate.

PARAMETRI DI OFFSET

PARAMETRO	Descrizione
E1, B2, G3, D4, A5, E6 +/- 25.00 Centesimi	Gli offsets permettono al tuner di essere calibrato in modo che singole note divergano di una quantità definita dallo standard concertistico. Potete utilizzarli ad esempio per un'accordatura Buzz Feiten.

MINI TUNERS

Per comodità, un mini-accordatore appare un po' dappertutto nelle schermate di FM9. Questo tuner consiste in due triangoli verdi che indicano se una nota è calante (freccia a sinistra accesa), crescente (freccia a destra accesa) o accordata (entrambe le frecce accese). Un sottile linee aiuta ad individuare meglio il progresso nell'accordatura.

FOOTSWITCH TUNER MODE

Questa funzionalità, che potete attivare in **SETUP: FC Controllers: Config** utilizza gli anelli LED presenti sul FM9 per aiutarvi visivamente ad accordare.

13 MENÙ SETUP

Accedete al menù premendo il pulsante **SETUP** (funzione Push del potenziometro **E**) dalla pagina **Home**. La versione corrente del **Firmware** viene indicata nella parte alta della pagina. Per accedere a ciascuna voce del menù, selezionatela con **NAV** e premete **ENTER**. Le modifiche sono immediatamente effettive senza bisogno di salvare. Le impostazioni dei parametri nel menù Setup sono incluse nel backup del Sistema (si veda "[Backup e Ripristino](#)" a p. [103](#)).

FC SETLISTS/SONGS MENU

"[Setlists & Songs](#)" a p. [110](#)

MENÙ FC CONTROLLERS/ONBOARD SWITCHES

La maggior parte delle pagine e delle funzioni del menù FC Controller sono dettagliate in altre parti del manuale:

FC: EZ PAGE

"[Modifica Semplificata \("Ez"\)](#)" a p. [75](#)

FC: DEVICES PAGE

"[Layout all'Avvio](#)" a p. [79](#)

Si veda anche "Mirroring" nel Manuale FC Controllers.

FC: LAYOUTS PAGE

"[Modificare un Layout](#)" a p. [77](#)

FC: RING COLORS PAGE

"[Footswitches](#)" a p. [9](#)

FC: REMOTE PAGE

Si veda il Manuale Utente dei Controller FC.

FC: STAND-IN SWITCHES PAGE

"[Stand-In Switches](#)" a p. [81](#)

FC: CS MIDI

Si veda il paragrafo "Control Switches" nella "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)"

FC: RESET

Fornisce le opzioni per caricare i Layout di fabbrica.

FC: PAGINA CONFIG

PARAMETRO	Descrizione
Bank Size 1-12	Le funzioni dei footswitch "Preset in Bank" raggruppano i preset in "Banchi" dinamici, la cui dimensione è impostata da questo parametro. I Factory Layout impostano automaticamente il Bank Size, ma è possibile modificarle per l'utilizzo di layout personalizzati. Il valore del parametro Bank Size dovrebbe corrispondere a quello del parametro "Preset in Bank".
Bank Switch Limits DISABLED, ENABLED	I footswitches "Bank Inc/Dec" possiedono un "Upper Limit" (limite superiore) e un "Lower Limit" (limite inferiore) (dettagliato nella " Guida alle Funzioni dei Footswitches "). Impostando questo parametro su DISABLED farà sì che questi limiti vengano ignorati permettendo l'accesso a TUTTE le banks.
FC Master Layout Menu "Switch Combo" ENABLED/DISABLED	Il Master Layout Menu (in breve "MLM" o "Layout 9") fornisce l'accesso agli altri menù. Questa impostazione disabilita o abilita la "rotazione del piede" che crea la combinazione degli switches utilizzata per mostrare questo menù su FM9 e su qualsiasi Controllers FC collegato. Fate riferimento a " Menù Master Layout " a p. 8 .
Hold Function Timeout 0.25-2.00 secondi	Imposta il tempo limite oltre il quale viene attivata la funzione Hold, ad iniziare dal momento in cui lo switch viene premuto. Quando è stata assegnata una funzione Hold, la funzione Tap si attiva quando lo switch viene rilasciato prima che sia passato il tempo limite. Si veda l'illustrazione " Regole per il Tempismo degli Switches " a p. 72 .

PARAMETRO	Descrizione
Hold Function Mode AUTOMATIC, SWITCH UP	Normalmente, le funzioni Hold si attivano automaticamente dopo un tempo determinato (vedi sopra). Se modificate questa impostazione da AUTOMATIC a SWITCH UP, verranno attivate solo dopo che lo switch sarà rilasciato, garantendo maggior controllo sul tempo di attivazione della funzione hold. Ora, ad esempio, potete utilizzare la funzione HOLD, per cambiare Scene con precisione al battere del tempo.
Per-Preset Switch Overrides ENABLED/DISABLED	Ogni preset può sostituire (<i>override</i>) la funzione di qualsiasi footswitch in qualsiasi layout. Questo garantisce la massima flessibilità, rendendo facilmente possibile la gestione di eccezioni in un sistema altrimenti globale. Questo parametro vi permette di DISABILITARE la sostituzione Per-Preset in modo da prevenire che presets di altri produttori possano prendere il controllo di footswitches essenziali. Si veda la " Guida alle Funzioni dei Footswitches " per maggiori dettagli in merito alle funzioni per-preset.
Footswitch Tuner Mode ENABLED, DISABLED	Impostate questo parametro su ON per attivare una speciale modalità in cui i primi tre footswitches enfatizzano visivamente il processo di accordatura.
FC-6 Layout Mode	Questo parametro cambia la visualizzazione dei layout su un FC-6 collegato. Normalmente, l'FC-6 mostra gli switch 1-6 di qualsiasi layout, proprio come ci si aspetterebbe. Tuttavia, se si progettano layout su un FC-12 e poi li si carica su un FC-6, la disposizione delle cose risulta diversa, soprattutto quando si utilizzano le View. Per ovviare a questo problema, è possibile attivare la modalità FC-12 sull'FC-6 (precedentemente denominata "Modalità di compatibilità FC- 6/FC-12"), come segue:
FC MAIN DISPLAY Show Preset Numbers, Show Scene Numbers ON/OFF	Il display principale di un controller FC collegato mostra il nome e il numero del preset e della scena corrente. Queste due opzioni consentono di nascondere separatamente i numeri, in modo da poter dedicare un maggior numero di caratteri ai nomi. Questo non ha effetto se non su un FC collegato.
Main LCD Display Mode	Può essere usato per forzare un FC collegato a mostrare i nomi di preset/scene invece dei nomi di brani/sezioni quando si usa la funzione Setlist/Song.
Message Hold	Determina la durata della visualizzazione dei messaggi speciali del footswitch sul display principale dell'FM9 o sul display di un controller FC collegato. (Ad esempio: Effetto BYPASSED o ENGAGED)
Ring Intensity 1–50%, 25–100%	Ciascun footswitch del FC possiede il proprio anello LED. Questi anelli possono essere spenti, attenuati e accessi per mostrare lo stato dello switch. Il parametro Ring Intensity vi permettono di regolare indipendentemente la luminosità degli stati attenuato e acceso.
Mini-Display Contrast	Imposta il contrasto dei mini-displays integrati nell'unità.
Mini-Display+Ring Brightness	Imposta la brillantezza generale di tutti i mini-displays integrati e degli anelli LED.
Invert Mini Displays	Impostare questo parametro su ON comporta che i mini displays mostreranno il testo chiaro su uno sfondo scuro.
CS1 Exclusive, etc	Sei opzioni vi consentono di aggiungere ciascuno dei sei Control Switches ad un gruppo reciprocamente esclusivo. Ciascuno switch con l'impostazione Exclusivity attivata diventa parte di un gruppo nel quale solo UNO switch può essere attivo contemporaneamente. L'attivazione di uno qualsiasi degli switches del gruppo farà sì che tutti gli altri vengano DISATTIVATI automaticamente. Per maggior informazioni sui Control Switches, si veda la "Guida alle Funzioni dei Footswitches" (p. 18)

MENÙ GLOBAL SETTINGS

☞ Promemoria: non dovete salvare le modifiche nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CONFIG

PARAMETRO	Descrizione
Output 1 EQ Type Output 2 EQ Type Output 3 EQ Type	Questi parametri cambiano l'EQ globale (p. 93) da EQ Grafico a EQ Parametrico a disabilitato.
Power Amp Modeling ON/OFF	Questo parametro attiva o disattiva globalmente la simulazione di power amp in tutti i blocchi AMP di tutti i presets. Questa funzione è utile nel caso FM9 venga utilizzato con un amplificatore di potenza per chitarra che contribuisca notevolmente su tono e dinamica. Avere queste caratteristiche applicate due volte – una nel power amp virtuale e una in quello reale – porterebbe ad un suono sovra processato. Tutti quei parametri del blocco Amp NON legati all'amplificatore di potenza virtuale continuano a funzionare normalmente quando il Power Amp Modeling è disattivato. Presence e Depth sono disattivati e il Master Volume diviene un semplice controllo del volume. Ricordate che come un amplificatore reale, FM9 possiede sezioni di preamplificazione e amplificazione di potenza separate. Quando disabilitate la Power Amp Modeling, il blocco Amp modella ancora il preamplificatore, che significa distorsione, toni e altro. È anche possibile disabilitare la modellazione di power amp per singolo preset utilizzando l'apposito switch nel blocco Amo. Fate riferimento alla " Guida ai Blocchi Fractal Audio " per maggiori informazioni.
Cabinet Modeling ON/OFF	Questo parametro attiva o disattiva convenientemente la simulazione del blocco Cab in tutti i presets. Il blocco Cab non apparirà fisicamente come bypassato ma non avrà alcun effetto sul suono.
Tone Control Display AUTHENTIC/IDEAL	Questo parametro gestisce la pagina "Tone" del blocco Amp. Quando impostato su "AUTHENTIC" (default) vengono mostrati solamente i controlli realmente presenti sull'amplificatore reale. Quando impostato su "IDEAL", vengono mostrati tutti i controlli. In modalità Authentic, i controlli Bass, Mid e Treble vengono resettati ai valori di default quando si cambia modello al fine di assicurare la fedeltà a quei modelli che potrebbero non avere questi controlli.
Speaker Impedance Curve	Determina come la curva Speaker Impedance viene impostata quando si cambia Type (modello di amplificatore) nel blocco Amp). Quando impostato su "DEFAULT", viene utilizzata la curva di impedenza tipica per il nuovo modello usato (Type). Per ogni altro valore impostato, verrà utilizzato questa impostazione quando viene cambiato il tipo di Amplificatore.
Spillover OFF/DELAY/REVERB/BOTH	Permette alle "code" di delay e reverb di suonare o finire dopo il cambio di preset. Potete impostare se a continuare a suonare saranno le code di "DELAY", "REVERB" o "BOTH" (entrambi). Impostandolo su "OFF" le code verranno cancellate al cambio di preset. Lo Spillover al cambio di Scena o utilizzando uno degli "IA" Switches non è interessato dall'impostazione di questo parametro. Maggiori informazioni sullo " Spillover " a p. 121.

PARAMETRO	Descrizione												
Reverb Mix +/- 50%	Questo parametro incrementa o riduce il MIX per TUTTI i blocchi Reverb in tutti i presets. Tenete presente che questo incremento/riduzione NON viene evidenziata nel valore mostrato nello specifico parametro MIX del blocco Reverb. Questa funzione torna utile in alcune locali troppo "vivi" o troppo "assorbenti" acusticamente dove un maggiore o minore riverbero in tutti i preset è auspicabile. Ricordate che normalmente il parametro MIX si applica solamente ai blocchi Reverb collegati in serie (i riverberi in paralleli solitamente hanno MIX impostato su 100%).												
Effects Mix +/- 50%	Incrementa o riduce il MIX di tutti i blocchi nei quali il parametro Global Mix è impostato su "ON". Questo switch deve essere attivato per blocco e per preset ed è disponibile nella pagina Mix del menù Edit dei seguenti tipi di blocco: <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Chorus</td> <td>Formant</td> <td>Pitch</td> <td>Ring Mod</td> </tr> <tr> <td>Delay</td> <td>Multitap Delay</td> <td>Plex Delay</td> <td>Rotary</td> </tr> <tr> <td>Flanger</td> <td>Phaser</td> <td>Reverb</td> <td>Ten-Tap Delay</td> </tr> </table> Questa opzione è utile poiché alcuni luoghi ove avvengono le performances posso necessitare di più o meno quantità di effetto per tutti i preset.	Chorus	Formant	Pitch	Ring Mod	Delay	Multitap Delay	Plex Delay	Rotary	Flanger	Phaser	Reverb	Ten-Tap Delay
Chorus	Formant	Pitch	Ring Mod										
Delay	Multitap Delay	Plex Delay	Rotary										
Flanger	Phaser	Reverb	Ten-Tap Delay										
Noisegate Offset +/- 40.00 dB	Aumenta o riduce globalmente il THRESHOLD del Noise Gate per tutti i blocchi Input. Se il THRESHOLD di uno specifico preset è impostato su "OFF", questo parametro non avrà effetto. Fate riferimento alla "Guida ai Blocchi Fractal Audio" per maggiori informazioni sul Noise Gate.												
Prompt on Edited Preset Change OFF/ON	Quando impostato su ON l'unità chiederà se proseguire ogni volta che si cerca di cambiare preset dopo averlo editato. Questo vi protegge dalla perdita accidentale delle modifiche. NOTA: assicuratevi di reimpostarlo su OFF prima di una serata!												
Indicate Edited on Scene Change OFF/ON	Determina se il LED sul pannello superiore (e il corrispondente grafico nell'editor) saranno attivati o meno dai cambi di Scenes. Anche se il LED è disabilitato, la scena corrente verrà comunque salvata quando salvate un preset.												
Display Offset 0, 1	(Parametro presente anche nel menù MIDI/Remote) Questo parametro fa sì che i numeri dei preset inizino da 001 anziché 000. Questo ha effetto solo su quanto mostrato sul display, ovvero non ha impatto su quale preset viene caricato da un dato footswitch o messaggio MIDI.												
Default Scene AS SAVED, SCENES 1-8	Quando impostato su "As Saved" la Scene selezionata quando viene richiamato un preset è quella che era attiva al momento del salvataggio del preset stesso. Quando il parametro è impostato su di un particolare numero di Scene, quella Scene verrà sempre richiamata al caricamento di qualsiasi preset.												
Tap Tempo AVERAGE, LAST TWO	Determina come varia il tempo alla pressione del pulsante TEMPO sul pannello frontale o con un controller esterno (si veda p. 100). "AVERAGE" imposta il tempo in funzione di una media fatta sulle ultime dieci pressioni, richiedendo meno precisione ma con una variazione più graduale. "LAST TWO" considera solamente l'intervallo di tempo fra le ultime due pressioni, richiedendo maggiore precisione ma con variazioni molto più repentine.												
Value Knob Push Function	Di default, premendo la manopola principale "VALUE" si attiva il layout della griglia. Per disabilitare questo comportamento, impostate questo parametro su "NONE".												
AC Line Frequency	Il Noise Gate presente nel blocco Input utilizza un filtro per il disturbo EMI riducendo fruscio e ronzio. Affinché funzioni correttamente, impostate questo parametro in modo che sia allineato alla frequenza elettrica del vostro paese (ad esempio 60 Hz per il Nord America e 50 Hz per l'Europa, ecc.).												

GLOBAL SETTINGS: PAGINE OUT 1, OUT 2, OUT 3 EQ

Ciascuna delle uscite principali possiede un equalizzatore globale che può essere Grafico, Parametrico o disabilitato (p. 91). Ciascun EQ possiede anche un controllo master del LEVEL. Utilizzate gli EQ globali per fare regolazioni al tono di TUTTI i presets. Questo è conveniente quando avete la necessità di compensare il tono per l'utilizzo di un diverso amplificatore o speakers o se un particolare ambiente suona particolarmente chiaro o rimbombante. Il fader LEVEL dovrebbe essere utilizzato con cura dal momento che può portare a clipping o ad un segnale non ottimale dal punto di vista del rapporto segnale/rumore. Le impostazioni del EQ Globale si applicano a tutte le uscite analogiche, inclusi i jacks bilanciati, quelli sbilanciati, l'uscita per le cuffie ma NON al segnale inviato all'USB o alle uscite digitali.

GLOBAL SETTINGS: PAGINA CUSTOM SCALES

La pagina **Scales** permette per impostare le scale che verranno utilizzate nel modello **Custom Shifter** del blocco **Pitch**.

Fate riferimento alla "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggiori informazioni su questo effetto.

Le scale possono anche essere editate, esportate e importate nell'area Setup di FM9-Edit.

PARAMETRO	Descrizione
Custom Scale Number 1-32	Permette di selezionare fra una delle 32 scale personalizzate globali disponibili in modo che possano essere modificate utilizzando i 12 parametri che seguono.
__ SHIFT (+/- 24)	Questi 12 parametri permettono di modificare l'altezza di ciascuno dei 12 steps della scala cromatica. Il range è di +/-24 semitoni (+/- due ottave). Per impostare una scala personalizza, selezionate il numero desiderato nel campo precedente, poi indicate il valore desiderato per ciascuno dei 12 toni. Le modifiche sono immediate senza necessità di salvataggio. I pulsanti virtuali presenti forniscono la possibilità di resettare il valore selezionato o tutti i valori nella scala corrente al valore di default pari a +/- 0 semitoni.

MENÙ I/O

☞ Promemoria: non serve salvare le impostazioni nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

I/O: PAGINA INPUT

La pagina **Input** del menù I/O contiene tre parametri che regolano l'ingresso ai convertitori A/D: **Input 1/Instrument Level**, **Input 2 Level**, e **Input 3 Level**.

Ricordate che, ad eccezione che per impostazioni molto basse (5% o meno), regolazioni del livello in ingresso non hanno effetto sui livelli di gain o su ciò che ascoltate. Questo perché mentre voi regolate il livello all'ingresso dei convertitori A/D, l'uscita del convertitore viene compensata di conseguenza in modo che il segnale della vostra chitarra rimanga esattamente lo stesso quanto raggiunge la griglia e qualsiasi amplificatore virtuale o effetto.

Il controllo globale **Input 1 Gain** regola in modo globale il gain del **In 1/Instrument**. Utilizzatelo, ad es., per compensare una chitarra con un'uscita più bassa. Questa regolazione avviene prima del **IN 1 Gate**. Il valore di default è 1.000.

I/O: PAGINA AUDIO

PARAMETRO	Descrizione
Word Clock	Seleziona la sorgente del clock per i convertitori A/D e D/A come segue:
INTERNAL	"INTERNAL": utilizza il clock interno.
SPDIF IN	"SPDIF IN": utilizza il clock dell'ingresso digitale corrente. Deve essere presente un caldo flusso di dati a 48 kHz all'ingresso SPDIF affinché FM9 funzioni correttamente.
Digital Input Source	Imposta il segnale digitale in ingresso al SPDIF o ai canali USB 5/6. Si vedano i parametri "Input Source" di seguito per maggiori informazioni su questo aspetto.
SPDIF Out Source	Vi permette di specificare quale segnale dovrà essere trasmesso all'uscita digitale SPDIF. Le possibilità includono Output 1, Output 2, Input 1 o USB 7,8.
Output 1 or 2, Input 1, USB 7/8	Si veda " Fonti di Ingresso Digitale " a p. 116 per maggiori dettagli.
USB 7,8 Record Source	Determina se l'ingresso USB 7, 8 di un computer collegato registrerà il segnale dall'Input 2 o dall'Input 3 di FM9.
Input 2, Input 3	
USB Output Mapping	Determina se le prime due coppie di uscite di riproduzione audio USB del computer sono mappate su Out 1 L+R e Out 2 L+R (in questo ordine) o viceversa.
USB Buffer Size	Impostate questo valore su valori bassi per ottenere una minore latenza con l'audio USB; impostate valori più alti se l'audio è distorto. Sospendere lo streaming audio USB quando si modifica questo valore per consentire al buffer di resettarsi correttamente. Lo streaming può essere interrotto chiudendo l'applicazione che invia dati all'FM9 o scollegando il cavo USB.
8–256	
Input Source (1, 2, 3)	Queste tre impostazioni determinano se ciascun blocco di ingresso della griglia viene alimentato dai jack di ingresso analogici corrispondenti o dalla sorgente di ingresso digitale corrente (si veda sopra). Fate riferimento al paragrafo " Fonti di Uscita Digitali " a p. 117 per maggiori dettagli.
ANALOG, DIGITAL	
Input 2 Mode	Questo parametro determina globalmente come FM9 gestirà il segnale ricevuto ai jacks Input 2 o Input 3, determinando se devono essere processati in stereo o mono—e se in mono, come. Le uscite dell'unità collegata e la natura del materiale sonoro determinano quale soluzione sia la migliore.
Input 3 Mode	
STEREO	
LEFT ONLY	
RIGHT ONLY	
SUM L+R	È importante che le impostazioni effettuate corrispondano alla reale situazione fisica dei vostri collegamenti. Impostare l'ingresso su "STEREO" e poi non collegare uno dei due jacks comporterà una riduzione dei livelli.

Output 1 Mode Output 2 Mode Output 3 Mode STEREO, SUM L+R COPY L>R	<p>Questi parametri determinano come verranno processati i segnali alle corrispondenti uscite. Questo parametro rende semplice utilizzare lo stesso preset in una moltitudine di situazioni stereo o mono oppure diversi ambienti di registrazione. La scelta fra le opzioni mono "SUM L+R" e "COPY L>R" dovrebbe essere basata sul tipo di suono in uscita.</p> <p>Fate riferimento a "Mono Vs. Stereo" a p. 6 per maggiori informazioni. L'audio USB va direttamente ai convertitori e NON è influenzato da questo parametro.</p>
Output 1 Level Output 2 Level -10dBV +4 dBu	<p>Questi parametri impostano il livello nominale delle rispettive uscite.</p> <p>Usate "-10 dBV" con unità non professionali tra cui molti prodotti per chitarra.</p> <p>Usate "+4 dBu" con unità audio professionali.</p> <p>Il manuale dell'unità che state collegando dovrebbe indicare se lavora a +4 dBu o -10 dBV (valore di default) (alcune unità possono essere regolate).</p> <p>I livelli dell'audio USB sono influenzati da questo parametro.</p>
Output 1 Phase Output 2 Phase Output 3 Phase NORMAL, INVERT	<p>Questi parametri determinano se il segnale alle uscite corrispondenti sarà normale o invertito di fase. Ciò consente di compensare le inversioni indesiderate in altri punti della catena del segnale.</p>
Output 3 Boost/Pad 0, 6, 12, or 18dB	<p>Questa funzione attiva una regolazione boost/pad che può contribuire ad abbassare il rumore di fondo dell'uscita 3. Questo può essere utile quando si collega un amplificatore valvolare ad alto guadagno o un modeler, dove anche un basso rumore di fondo può essere notevolmente amplificato.</p> <p>Boost/Pad aiuta a ottimizzare le prestazioni del D/A senza influire sui livelli, poiché un aumento all'ingresso del convertitore è associato ad un taglio corrispondente all'uscita. Attenzione, però, perché aumentando i livelli è più facile che i convertitori vadano in clipping. Tenere d'occhio i livelli e, in caso di clipping, ridurre i livelli all'interno del vostro preset o ridurre l'impostazione di questo parametro.</p>
Output 2 Copy Output 1 OFF/ON	<p>Attivando questa opzione si crea una copia del segnale dell'Output 1 sull'Output 2. Si può utilizzare per avere una copia aggiuntiva del mix dell'Output 1 con un controllo separato del livello sul pannello frontale, senza la necessità di inserire un blocco di uscita aggiuntivo.</p> <p>Questa impostazione NON copia l'audio USB e funziona solo quando il blocco Output 2 NON è presente sulla griglia per la preselezione in corso!</p>
Output 3 Copy Input 1 OFF, ON	<p>Abilitando questa opzione si crea una copia del segnale dell'ingresso 1 all'uscita 3. Si può usare per avere una copia in più dell'ingresso 1 o per creare una DI analogica. Questa impostazione funziona solo quando il blocco Output 3 NON è presente nella griglia del preset corrente.</p>

I/O: PAGINA USB

La pagina **USB** del menù **I/O** contiene i parametri per regolare il livello degli ingressi USB.

USB 1/2, 3/4, 5/6 e 7/8 – Questi parametri regolano i livelli di riproduzione USB da -40 a +20 dB. Normalmente dovreste impostare i livelli di riproduzione audio direttamente dal computer ma questi controlli tornano utili nel caso necessitate di incrementarli o ridurli.

SPDIF – Regola i livelli all'ingresso SPDIF.

I/O: PAGINA PEDAL

La pagina **Pedal** del menù **I/O** contiene i parametri necessari per l'impostazione e l'uso di un pedale di espressione o di switches collegati ai jacks Pedal presenti sul pannello posteriore di FM9. I pedali di espressione devono avere un funzionamento lineare e una resistenza massima compresa fra 10kΩ a 100kΩ. I pedali di espressione Fractal Audio Systems EV-1 e EV-2 sono raccomandati. Può essere utilizzato anche uno switch esterno a condizione che il suo funzionamento colleghi e interrompa la connessione fra tip e sleeve. Con gli switches può essere utilizzato un semplice cavo da chitarra da 1/4". I pedali di espressione devono essere utilizzati con cavi Tip-Ring-Sleeve (TRS). Maggiori informazioni ai paragrafi "[Pedali d'Espressione](#)" a p. [10](#).

PARAMETRO	Descrizione
Pedal # Type EXPRESSION SWITCH	Impostate questo parametro in funzione di cosa avete collegato: pedale di espressione o footswitch esterno.
Calibrate PEDAL #	<p>Permette la calibrazione dei pedali di espressione collegati ai jacks Pedal integrati. Selezionate questa funzione, poi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Premete ENTER. ▶ Muovete il pedale lungo tutta la sua corsa più volte. ▶ Premete di nuovo ENTER quando avrete finito. <p>Gli switches, a differenza dei pedali, non richiedono calibrazione.</p>
Switch Polarity OPEN (Momentary make) CLOSE (Momentary Break)	Impostate la regolazione corrispondente al tipo di switch collegato.
Switch Behavior FOLLOW HARDWARE, VIRTUAL TOGGLE	Determina come lo switch collegato interagirà con FM9. Se volete che uno switch momentary si comporti come uno switch latching/toggle, usate l'opzione "Virtual Toggle". Si veda anche " Switches Esterni " a p. 12

MENÙ MIDI/REMOTE

Il menù **MIDI/Remote** contiene le impostazioni globali relative al MIDI e vi permette di effettuare le assegnazioni globali per le funzioni dei Global Controller tra cui Block Bypass, Block Channel, il Looper, External Controllers, e altro.

☞ Promemoria: non serve salvare le impostazioni nel menù **SETUP**. Premete **EXIT** due volte quando avete terminato.

LEARN MODE

Il menù MIDI Remote possiede una funzione nascosta chiamata **Learn Mode**. Invece che usare i potenziometri per assegnare un pedale, uno switch o un CC MIDI, potete utilizzare la modalità Learn Mode. È rapido e potenzialmente vi risparmia la necessità di sapere quale MIDI CC è assegnato a un pulsante o pedale su di un'unità remota. Ecco come funziona:

Selezionate la voce che volete assegnare: ad esempio "External Control 1" o "Tempo Tap".

1. Premete **ENTER** per attivare la modalità **Learn Mode**.
2. Muovete il pedale, potenziometro, switch, ecc. remoto in modo che Learn Mode possa rilevarne l'attività.
3. Il controller sarà assegnato automaticamente alla vostra funzione. Se così non fosse provate ancora, controllate l'unità remota e i suoi collegamenti o premete Exit per annullare.

MIDI/REMOTE: PAGINA GENERAL

PARAMETRO	Descrizione
MIDI Channel 1–16, OMNI	Imposta il canale sul quale FM9 riceverà i messaggi MIDI. "OMNI" farà sì che l'unità risponda a messaggi in ingresso su qualsiasi canale.
MIDI Thru Off, On	Attiva o disattiva il MIDI thru, il quale fa sì che i messaggi ricevuti alla porta MIDI In a 5-pin vengano uniti ai dati MIDI generati internamente e inviati alla porta MIDI out/Thru.
Display Offset 0, 1	(opzione che compare anche nel menù Global) Questa impostazione fa sì che i presets vengano mostrati come numerati da 001 anziché da 000. Questo ha effetto solo sul display, nel senso che non cambia quale preset viene caricato realmente per un dato footswitch o messaggio MIDI.
Scene Revert ON/OFF	<p>Seleziona fra due comportamenti diversi di funzionamento relativamente alle scene quando effettuate il cambio tramite un Footswitch o via MIDI:</p> <p>"OFF" (default): le modifiche alle scene vengono CONSERVATE al cambio scena purché rimaniate all'interno dello stesso PRESET. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, le vostre modifiche saranno ancora lì.</p> <p>"ON": le modifiche alla scena corrente verranno PERSE se cambiate scena senza salvare. Quindi se modificate la Scene 1, passate alla Scene 2, e poi tornate alla Scene 1, la Scene 1 verrà riportata allo stato precedentemente salvato perdendo le modifiche. Questo rende il cambio scene più simile ad un tradizionale cambio di preset.</p> <p>Si veda anche "Scene Revert" a p. 55</p>
Effect Bypass Mode VALUE/TOGGLE	Questa impostazione determina come i messaggi MIDI hanno effetto sul Bypass State di un blocco. Quando impostato su "Value" lo stato di bypass è controllato dal valore del CC (0–63=OFF, 64–127=ON). Quando impostato su "Toggle" lo stato alterna qualsiasi sia il messaggio CC ricevuto, indipendentemente dal valore (0–127).
Send Realtime Sysex	Fa sì che FM9 trasmetta messaggi MIDI per il Tap Tempo ed il Tuner in modo che un controller MIDI di altro produttore possa mostrare queste informazioni.

PARAMETRO	Descrizione
Program Change ON/OFF	Determina se FM9 processerà o ignorerà i messaggi MIDI di Program Change in ingresso.
Ignore Redundant PC ON/OFF	Questa impostazione determina se FM9 ri-processerà o ignorerà un messaggio di Program Change che corrisponde al preset corrente. Impostato su "OFF", farà sì che un preset venga ricaricato—perdendo tutte le modifiche—quando viene selezionato nuovamente mediante PC. Questo vi consente, ad esempio, di caricare un preset, utilizzare gli switches "Instant Access" per bypassare gli effetti e poi ripremere il footswitch che originariamente aveva richiamato il preset per riportarlo alla sua condizione iniziale (salvata). Impostandolo su "ON", i messaggi PC ridondanti verranno ignorati. Quando viene usata un PC Mapping, se la Scene corrente è stata variata, il preset non verrà ricaricato ma la Scene sarà riportata a quella presente nella mappa.
Send MIDI PC 1–16 OMNI OFF	Determina se FM9 trasmetterà automaticamente o meno un messaggio MIDI di Program Change alla sua porta MIDI OUT quando un preset viene caricato. Questo sistema rappresenta il metodo più facile per utilizzare una singola unità MIDI collegata mentre cambiate i presets su FM9. Qualsiasi impostazione MIDI personalizzata è trasmessa all'unità a valle. Per utilizzare questa funzione selezionate semplicemente il canale sul quale volete che il messaggio venga trasmesso. L'impostazione "OMNI" fa sì che i messaggi siano trasmessi su <i>tutti</i> i canali.
MIDI PC Offset	Aggiunge uno specifico valore a tutte le richieste MIDI di Program Change in ingresso prima che vengano processati. Questo rende possibile, ad esempio, selezionare presets alternativi in diversi "registri". Potreste usare gli stessi messaggi MIDI per accedere ai preset 1–16 per un'esibizione, e —inserendo un offset di +16— usare i presets 17–32 per una diversa chitarra senza riprogrammare il vostro controller.
PC Mapping	Il parametro PC Mapping determina se i messaggi MIDI di Program Change in ingresso caricheranno il preset con una relazione 1- a -1, oppure caricheranno altri preset o scene. Impostando PC Mapping su "OFF", i preset verranno caricati secondo una logica 1:1 sulla base dei messaggi MIDI in ingresso di Bank Select e Program Change. Attivando PC Mapping, i messaggi MIDI di Program Change in ingresso vengono rimappati in funzione dei valori nella tabella presente nella pagina Custom del menù MIDI/Remote (si veda qui sotto).
INITIAL VALUE: External Control 1–16	Questi sedici messaggi specificano il valore iniziale che verrà utilizzato da ciascuno dei 16 External Controllers (p. 69) all'accensione di FM9. Questo valore rimane fino alla ricezione di dati dal controller MIDI. Si tratta di un'impostazione molto utile, ad esempio, quando manca un controller MIDI esterno. Ad esempio, se normalmente utilizzate un pedale di espressione per controllare il volume nei vostri preset, la mancanza del pedale farà sì che il suono sia assente. Impostando il valore iniziale su 100% per l'External Controller assegnato al pedale assicurerà che anche quando il pedale non è collegato, il volume sarà al 100% al posto che a 0%. Questa impostazione è valida solo per controllers con un MIDI CC# assegnato. Non si applica a pedali o switches locali o collegati ad un controller FC.

MIDI/REMOTE: PAGINA MAPPING

Con il parametro PC Mapping attivo (si veda la pagina precedente), i messaggi di Program Change vengono riassegnati in funzione dei valori presenti nella tabella di questa sezione.

PARAMETRO	Descrizione
Map to Preset Map to Scene	Quando PC Mapping (sopra) è su "ON", i parametri di questa tabella specificano quale preset e scena saranno caricati per ciascuno dei messaggi MIDI di PC in ingresso. Si veda " Program Change Mapping " a p. 53 per maggiori informazioni.

MIDI/REMOTE: PAGINA BYPASS

La pagina **Bypass** del menù **MIDI** vi permette di assegnare i messaggi MIDI di CC – o i pedali o gli switches collegati – per attivare o disattivare i blocchi. I messaggi CC possono essere assegnati ad un controller MIDI o ad un computer collegato al jack MIDI IN. Ciascuna di queste assegnazioni è globale. Per ciascuna modalità, il metodo per assegnare un controller ad una di queste funzioni è lo stesso:

1. Con **NAV** selezionate la funzione desiderata.
2. Con il potenziometro **VALUE** assegnate un controller alla funzione:
 - Selezionate "NONE" per rimuovere tutte le assegnazioni dall'oggetto corrente.
 - **PEDAL 1, 2 o 3** – per un pedale d'espressione o switch collegato al corrispondente jack.
 - **FC__ PEDAL 1–4** per assegnare un pedale collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
 - **FC__ SW 1–4** per assegnare uno switch collegato ad uno dei corrispondenti jacks presenti su un controller FC.
 - **1–127** per assegnare un MIDI CC#.

MIDI/REMOTE: PAGINA CHANNEL

La pagina **Channel** funziona esattamente come la pagina **Bypass**, con la differenza che le impostazioni vengono utilizzate per selezionare il Channel di ciascun blocco anziché il suo stato di bypass. Il valore del messaggio di CC imposta il canale nel seguente modo:

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

La serie continua, ripetendo la selezione dei canali A, B, C, D per tutti i valori fino a 127 (D).

Per maggiori informazioni, si veda "[Selezionare Scene & Channels da Remoto](#)" a p. [52](#).

MIDI/REMOTE: PAGINA EXTERNAL



Assegnazione dei controller per i sedici **External Controllers** usati dai Modifiers (si veda la [Sezione 9: Modifiers](#)).

MIDI/REMOTE: PAGINA LOOPER

Assegnazione dei parametri per le funzioni del Looper.

MIDI/REMOTE: PAGINA OTHER

Assegnazione dei parametri per varie altre funzioni di FM9.

PARAMETRO	Descrizione
Tempo Tap	Fornisce la possibilità di impostare il tempo utilizzando un controller esterno. Maggiori informazioni sul Tempo nella Sezione 11 .
Tuner	Fornisce un sistema per attivare e disattivare il Tuner da remoto. Maggiori informazioni nella Sezione 12 .
Tuner on Heel Down	Questo fa sì che un controller come un pedale d'espressione visualizzi automaticamente l'accordatore quando il valore del controller è inferiore al 5%. Ciò consente di attivare l'accordatore, ad esempio, ogni volta che si tira completamente indietro un pedale che controlla il volume.
Preset Inc/Dec Preset Inc/Dec Start/Stop	Questi parametri vi permettono di scorrere in avanti e indietro una sequenza di presets con punto di inizio e fine predefiniti. Preset mapping e offsets sono ignorati. Non confondete questa funzione con quella Preset Inc/Dec dei footswitches integrati di FM9. Questa impostazione è utilizzata solamente per cambiare presets via MIDI.
Scene Select	Seleziona le specifiche Scenes. Il valore del parametro (NON il numero di CC) determina quale scena verrà caricata: 0 = Scene 1 2 = Scene 3 4 = Scene 5 6 = Scene 7 1 = Scene 2 3 = Scene 4 5 = Scene 6 7 = Scene 8 La serie continua, ripetendo le scene da 1 a 8 per valori fino a 127 (Scene 8). Per maggiori informazioni si veda " Selezionare Scene & Channels da Remoto " a p. 52 .
Scene Increment Scene Decrement	Le funzioni Scene Increment e Decrement vi permettono avanzare o tornare indietro nelle scene. Queste funzioni sono attivate da valori del CC superiori a 63.
Input 1,2,3 Volume Output 1, 2,3 Volume	Questi quattro parametri specifici vi permettono il controllo globale dei livelli dei corrispondenti blocchi Input e Output.
Output 1 Volume Increment, Output 1 Volume Decrement, Output 2 Volume Increment, Output 2 Volume Decrement	Questi parametri forniscono un modo conveniente per aumentare o diminuire in modo permanente il volume in uscita dai blocchi Out 1 o Out 2 nel preset correntemente caricato. Ogni volta che Volume Increment viene attivato il MAIN viene aumentato di 1.0 dB ed il preset viene salvato. Lo stesso vale per Volume Decrement , solo che il volume viene diminuito.  IMPORTANTE! Ogni altra modifica come le regolazioni di parametri degli effetti o lo stato di bypass di un blocco verrà salvata ogni volta che queste funzioni vengono attivate!  Queste funzioni sono state pensate per essere utilizzate con footswitches momentary impostati per inviare un valore CC# di 127 per "ON" e 0 per "OFF." Non usate un pedale di espressione o potreste avere variazioni di +/-20 dB con un singolo movimento del pedale!

MENÙ UTILITIES

UTILITY: PAGINA DISPLAY

Fornisce un cursore per la regolazione del contrasto / angolo di visione per il display LCD dell'unità.

UTILITY: PAGINA ADC LEVELS

Mostra i livelli dei convertitori Analogico-a-Digitale relativi ai potenziometri Level sul pannello frontale e ai jacks Expression su quello posteriore per aiutarvi nella ricerca dei problemi. Qui potete impostare il livello di uscita ad una percentuale precisa. Viene mostrata anche la temperatura interna.

UTILITY: RESET PAGE

Questa pagina fornisce alcuni strumenti per riportare i parametri del menù **SETUP** alle impostazioni originarie. Resettare i parametri di sistema (**Reset System Parameters**) è uno dei primi passi per analizzare i problemi. **NON CANCELLA** o **MODIFICA** i vostri presets. Verrà mostrato un avviso e dovrete premere ENTER per proseguire.

Fate molta attenzione con questa funzione. Il Reset dei parametri di Sistema è irreversibile!

Una funzione fornisce la possibilità di cancellare tutti i preset (**Clear all Presets**). Verrà mostrato un avviso, e dovrete premere ENTER per confermare e completare il processo.

Fate molta attenzione con questa funzione. La cancellazione dei preset è irreversibile!

Una funzione fornisce la possibilità di cancellare tutti le Casse caricate negli slot di memoria USER (**Clear all User Cabs**). Verrà mostrato un avviso, e dovrete premere ENTER per confermare e completare il processo.

Fate molta attenzione con questa funzione. La cancellazione dei cabs è irreversibile!

UTILITY: USB

Due indicatori mostrano i livelli del buffer USB, utile per la ricerca dei problemi.

UTILITY: FIRMWARE PAGE

Questa pagina mostra la versione del firmware attualmente presente su FM9.

Viene riportata anche la versione del firmware USB.

Pagina intenzionalmente lasciata vuota
per preservare il layout di stampa
del manuale stampato

14 ARGOMENTI AGGIUNTIVI

FRACTAL-BOT

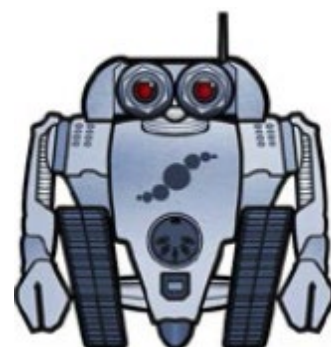
Fractal-Bot è necessario per **aggiornare il Firmware** (p. [104](#)) e può essere usato per il **Back-up** ed il **Ripristino** dei preset e delle impostazioni (si veda di seguito), **Trasmettere Presets**, o **Installare User Cabs** (p. [108](#)). Anche FM9-Edit può effettuare queste ultime funzioni.

Il programma si spiega da solo ed ha istruzioni direttamente all'interno.

Per essere in grado di utilizzare Fractal-Bot, gli utenti Windows dovranno installare un driver per abilitare la comunicazione USB. Il driver per Windows è disponibile su <https://www.fractalaudio.com/fm9-downloads/>

I computers che utilizzano OS X non necessitano di alcun driver.

Fractal-Bot è ora integrato in FM9-Edit: <https://www.fractalaudio.com/FM9-edit>. È disponibile una versione stand alone scaricabile dal sito web <https://www.fractalaudio.com/fractal-bot>



BACKUP E RIPRISTINO

Vi raccomandiamo di effettuare regolarmente il back up del vostro FM9. Fractal-bot rende questa attività semplicissima.

BACK UP

Fractal-Bot rende automatico il processo di backup. Selezionate la pagina **RECEIVE** e seguite le istruzioni sullo schermo. Di seguito alcune informazioni da tenere in considerazione quando si utilizza Fractal-Bot:

- ▶ FM9 non enfatizza questa distinzione ma in effetti i **Presets** sono suddivisi in banche da 128. Per effettuare il backup di tutti i preset effettuate il backup di tutte le Banks: **A** (0–127), **B** (128–255), **C** (265–383) e **D** (384–511).
- ▶ Il backup del **SYSTEM** include tutte le impostazioni personalizzate del menù **Setup: FC Controllers, Global, I/O, MIDI/Remote e Tuner**.
- ▶ Per gli **User Cabs** il backup viene fatto in una bank.
- ▶ In Fractal-Bot, dovrete specificare una destinazione dove verranno salvati i files di backup. È saggio preparare questa destinazione in anticipo. Raccomandiamo di utilizzare un sistema predeterminato per nominare le cartelle di backup: **"yymmdd – FM9"** (due cifre per l'anno, due cifre per il mese, due cifre per il giorno). In aggiunta ai files di backup, create un file di testo che vi ricordi quale firmware fosse installato quando è stato effettuato il backup.

RIPRISTINO

Fractal-Bot viene anche utilizzato per ripristinare i files di backup sul vostro FM9. In questo caso il procedimento è meno automatico ma è sempre semplice. Dovrete inviare i files dal vostro backup singolarmente. Una volta che il caricamento del primo sarà completato inviate il secondo e così via fino a quando saranno terminati. Ricordatevi di **riavviare** (reboot) immediatamente FM9 se è stato inviato un file **System!** (Fractal-Bot ve lo ricorderà).

Potete utilizzare lo stesso procedimento per installare presets o files dei cab che avete scaricato.

MIDI

Su FM9, il backup ed il dump non sono supportati tramite MIDI a 5-pin. Potete trasmettere i files di backup all'unità in questo modo ma poiché la velocità di trasferimento è così bassa, ci vorrà MOLTO tempo e non è raccomandato.

AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE

I prodotti Fractal Audio sono aggiornabili e utilizziamo questa possibilità per fornire un miglioramento continuo. Questi aggiornamenti aggiungono nuovi amplificatori, casse, effetti e funzioni, risolvono problemi e altro. Vi raccomandiamo di mantenere aggiornato il firmware del vostro FM9 man mano che le nuove versioni vengono rilasciate. Il Firmware è tecnicamente un software – il “sistema operativo” del vostro FM9 – identificato da dei numeri che indicano la sua versione: 1.00, 1.01, 2.00, ecc. Ogni FM9 viene spedito con l'ultima versione del firmware installata. Potete controllare la vostra versione premendo il pulsante **SETUP** (funzione Push del potenziometro **E**) nella pagina **Home**. La versione del firmware viene indicata nell'angolo superiore sinistro del menù **SETUP**.

AGGIORNAMENTO

L'aggiornamento è sicuro, semplice e rapido utilizzando Fractal-Bot (si veda la pagina precedente). Utilizzate la versione integrata in FM9-Edit o chiudete FM9-Edit prima di utilizzare la versione stand alone di Fractal-Bot. Chiudete anche ogni altra applicazione che potrebbe interferire, compreso qualsiasi software DAW o applicazioni audio/MIDI.

1. **Scaricate** il firmware più recente per il vostro FM9 da <https://www.fractalaudio.com/fm9-downloads/> .
2. **Scompattate** il file scaricato. L'archivio potrebbe contenere vari documenti in aggiunta al file del firmware vero e proprio, il quale è un file MIDI System Exclusive o “SysEx”. Estraiete il file **.syx** in una posizione che potete trovare facilmente al momento necessario. **Non fate doppio click** sul file **.syx**. Fractal-Bot vi chiederà la sua posizione.
3. Leggete le **Note di Rilascio** presenti nel file scaricato. Vi indicheranno le novità e avvertiranno se c'è qualcosa di cui essere informati prima dell'aggiornamento alla nuova versione.
4. Prima di effettuare un aggiornamento maggiore, effettuate il **backup** del vostro FM9 (si veda la pagina precedente).
5. Fate partire **Fractal-Bot** e procedete attraverso i tre passi indicati a video.
6. A volte con l'aggiornamento del Firmware ci può essere anche una nuova versione dei preset di fabbrica di FM9. Questi saranno disponibili nella sezione di supporto del nostro sito e posso essere installati con Fractal-Bot.

DOMANDE E RISPOSTE SUL FIRMWARE

D: Come faccio a capire che l'aggiornamento è andato a buon fine?

R: Potete controllare la versione del firmware in qualsiasi momento premendo **SETUP** (Push-knob **E**) nella pagina **Home**. La versione è mostrata nella parte alta del menù **SETUP**.

D: Posso saltare alcuni aggiornamenti e passare da una versione molto vecchia a una recente del firmware?

R: Potete aggiornare da qualsiasi versione. Quando saltate alcune versioni è meglio leggere le Note di Rilascio delle versioni intermedie presenti in ogni aggiornamento del firmware.

D: L'aggiornamento del firmware del mio FM9 cancella, modifica o “aggiorna” i miei presets?

R: Gli aggiornamenti del firmware non cancellano i preset personalizzati. Comunque, gli aggiornamenti del firmware potrebbero modificare il suono dei preset esistenti. Leggete sempre le Note di Rilascio prima di ogni aggiornamento.

- Il salvataggio di un preset dopo un aggiornamento del firmware può renderlo incompatibile con le versioni precedenti.
- Ogni tanto vengono aggiornati anche i preset di fabbrica. Questi sono disponibili come aggiornamento a parte sul nostro sito.

D: L'aggiornamento del firmware non è andato a buon fine, cosa posso fare?

R: Se FM9 si accende normalmente provate di nuovo. Se accade nuovamente, cancellate quanto scaricato e ricaricate il file di aggiornamento prima di riprovare. Provate anche con un diverso cavo o porta USB.

D: Dopo l'aggiornamento, il mio FM9 non si accende più in modo normale.

R: Non preoccupatevi e fate riferimento alla sezione “Recupero” nella pagina seguente.

RECUPERO

PROBLEMI DURANTE/DOPO UN AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

FM9 possiede un sistema di recupero interno noto come "Emergency Boot Loader" per proteggervi dagli errori occorsi durante l'aggiornamento del firmware. Per far partire l'unità con il sistema di emergenza:

1. Spegnete l'unità ed attendete almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuti **contemporaneamente** i pulsanti **PAGE LEFT** e **PAGE RIGHT** fino a che appare la pagina **Emergency Utility**.
3. Aggiornate come fareste normalmente utilizzando **Fractal-Bot**.

PROBLEMI CON UNO SPECIFICO PRESET

Se il vostro FM9 non si accendesse normalmente, il problema potrebbe essere legato al preset corrente. Potete forzare l'unità a caricare, in fase di accensione, un preset vuoto operando come segue:

1. Spegnete l'unità ed aspettate almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuto il pulsante **HOME** fino all'inizio della sequenza di accensione.

FM9 partirà caricando un preset vuoto nella locazione di memoria "000". Potete SALVARE questo preset in un'altra posizione per sovrascrivere un preset corrotto.

PROBLEMI CON LE IMPOSTAZIONI O I PARAMETRI GLOBALI

Nella remota possibilità che un parametro di sistema produca un errore che impedisce a FM9 di attivarsi normalmente, potreste utilizzare la seguente procedura:

1. Spegnete l'unità ed aspettate almeno cinque secondi.
2. Accendete l'unità tenendo premuto il pulsante **EDIT** fino all'inizio della procedura di accensione.



Potete inoltre tenere premuto contemporaneamente i pulsanti **HOME** e **EDIT** per resettare il preset corrente e resettare i Parametri di Sistema.

OTTENERE AIUTO

Il nostro forum è una fonte di aiuto che va dalle caratteristiche dei prodotti ai tutorials e altro. Lo staff di Fractal Audio partecipa alle conversazioni ed i tempi di risposta sono molto rapidi. Lo trovate su <https://forum.fractalaudio.com>.

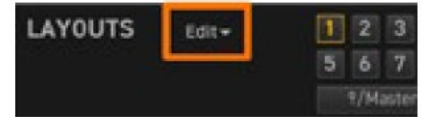
La nostra pagina wiki, mantenuta dagli utenti della comunità Fractal Audio community, è anch'essa una grande risorsa: <https://wiki.fractalaudio.com>.

Potete ricevere supporto direttamente da Fractal Audio Systems a: <https://support.fractalaudio.com> o internazionalmente dai nostri distributori elencati qui: <https://www.fractalaudio.com/international-ordering>.

LAYOUT AGGIUNTIVI OFM9G

Molti di coloro che utilizzano il Fractal Audio **FM3** con un FC-6 apprezzano uno speciale set di layouts personalizzati chiamato in gergo "**OMG9**". Abbiamo creato una speciale versione per FM9 di questo sistema, chiamato "**OFM9G**" che può essere installato utilizzando i seguenti semplici steps.

Caricando OFM9G verranno sovrascritti i vostri correnti footswitch layouts. Se state usando i layouts di fabbrica, questi potranno essere ripristinati utilizzando la funzione **SETUP: FC Controllers: Reset**. Se state usando layouts personalizzati, potete effettuare il backup scegliendo la funzione "Export All Layouts" in FM9-Edit.



INSTALLAZIONE AUTOMATICA

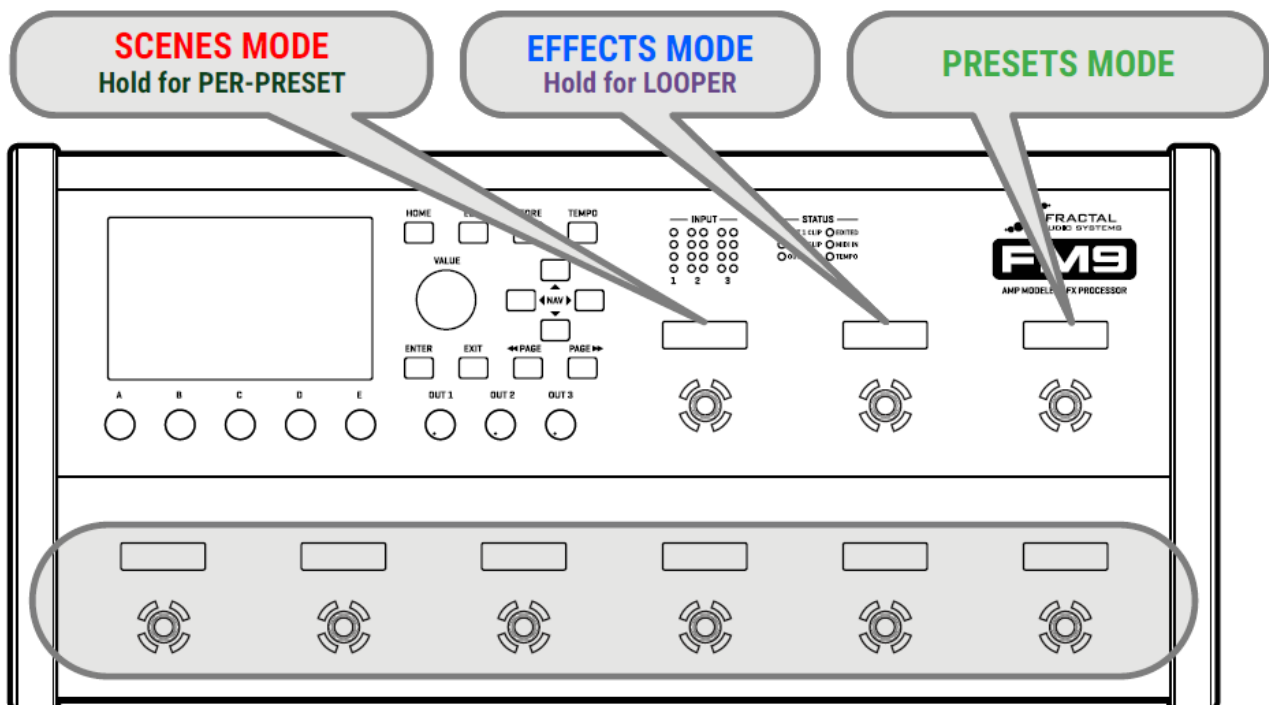
Su FM9, selezionate **SETUP: FC Controllers: Reset: Load "OFM9G" Footswitch Layouts Layouts & Settings**

L'IDEA DI BASE

L'idea di base che sta dietro a OMG9 e a questa versione per FM9 è quella di dividere i footswitches in due "zone". In OFM9G, i tre footswitches superiori sono utilizzati per cambiare le funzioni dei sei footswitches inferiori. Non viene utilizzato il Master Layout Menu: OFM9G è auto-referenziata. A differenza del suo grande potete, è molto semplice da utilizzare. Non ci sono praticamente funzioni "premi e tieni premuto" quindi c'è meno da ricordare ed il cambio di suono avviene alla "pressione" dello switch per una perfetta sincronia. L'utilizzo dei colori riduce la necessità di leggere. In altre parole, questo è un setup per coloro che hanno come parola d'ordine "Non farmi pensare!".

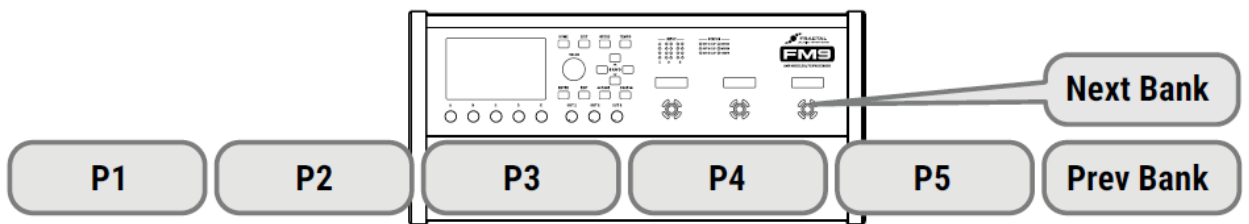
L'idea di base è rappresentata di seguito e i singoli layouts utilizzati sono mostrati nella pagina seguente.

Premete QUESTI tre switches...

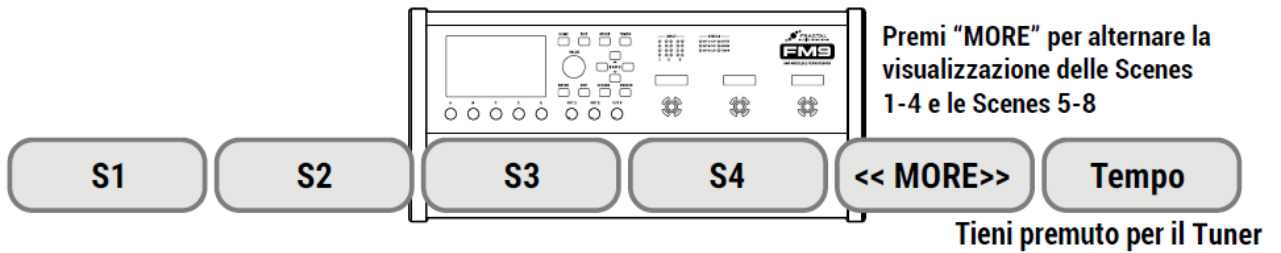


... per cambiare la funzione di QUESTI sei switches.

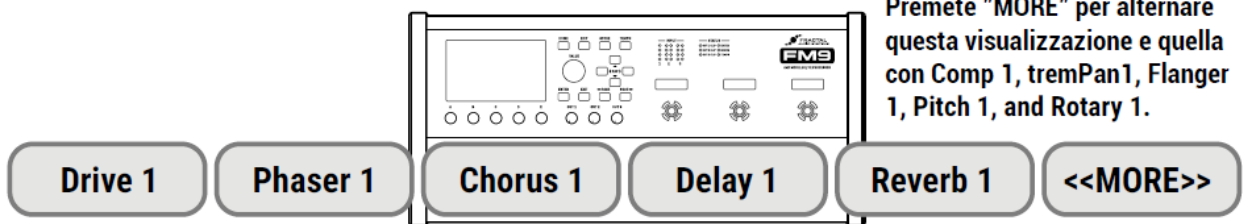
PRESETS MODE



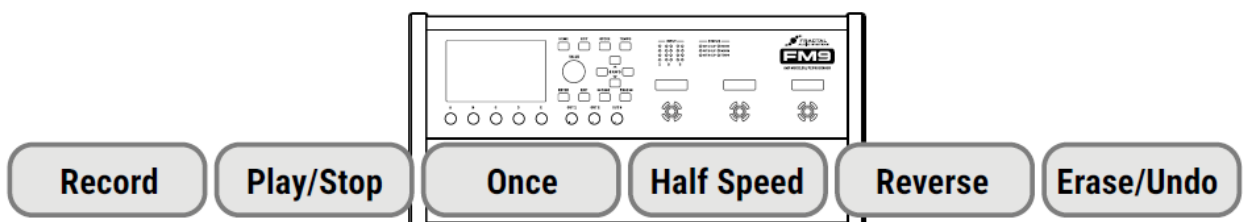
SCENES MODE



EFFECTS MODE



LOOPER MODE



PER-PRESET MODE

Nella Per-Preset Mode, i sei switches inferiori sono "Per-Preset Placeholders" per PP#1-PP#6 con funzioni Tap e Hold.

CARICARE USER CABS

In aggiunta alle migliaia di casse già disponibili nelle banks di fabbrica, FM9 vi permette di salvare fino a 1,024 risposte all'impulso dei ("IRs") nella memoria utente. Questi "User Cabs" vi permettono di personalizzare il vostro FM9 con suoni unici. Gli User Cabs possono essere trasferiti su FM9 nei seguenti modi:

- Per prima cosa avete bisogno di un file contenente una risposta all'impulso in formato SysEx (.syx). FM9 può anche caricare file in formato .wav e .ir.
 - Fractal Audio Systems offre vari Cab Packs realizzati professionalmente su <https://shop.fractalaudio.com>. Questi includono creazioni di Fractal Audio come anche di altri produttori.
 - Axe-Change, il nostro sito di scambio, è una grande risorsa per cabs GRATUITI. <https://axechange.fractalaudio.com>
- Utilizzando **Fractal-Bot** o **FM9-Edit**, trasmettete il file al vostro FM9.
 - Fractal-Bot** – Questa semplice applicazione può inviare singoli SysEx files o intere Cab Banks. Per inviare un file IR, lanciate Fractal-Bot e assicuratevi che FM9 sia l'unità selezionata. Quindi individuate il file e premete "Begin". Per un singolo IRs, Cab-Lab vi chiederà di selezionare una posizione User attraverso il suo numero.
 - FM9-Edit** – Il metodo più semplice per importare un singolo IR è quello di cliccare su di un blocco CAB, selezionare una locazione di memoria User e poi trascinare con il mouse il file del cab direttamente nel nome della locazione (il testo "<empty>" in verde o il nome di un User Cab esistente in verde o viola se volete sovrascrivere)
 - FM9-Edit possiede inoltre una funzione chiamata **Manage Cabs**. Questa vi consente di effettuare il drag and drop dei files contenenti user cab all'interno delle locazioni di memoria uno alla volta o in gruppo. Potete anche gestire elementi già presenti all'interno della memoria di FM9 tramite operazioni di copia, incolla, rinomina e riordino trascinando gli stessi. Quando acquistate un Cab Pack, questa è la soluzione migliore e più veloce per caricare più IRs in una sola volta all'interno di FM9, ascoltare i risultati e organizzare i vostri preferiti. Quando avrete finito di importare o organizzare i vostri cabs non dimenticatevi di premete il pulsante SAVE per confermare le modifiche.
- Per selezionare un user cab, cliccate sul blocco Cab in FM9-Edit e utilizzate il "Picker" per selezionarlo. Potete anche utilizzare il pannello frontale di Fm9 per caricare IRs selezionando il blocco Cab sulla griglia, premendo EDIT, passando alla pagina di menù "Cabs", selezionando la User bank e scegliendo l'IR desiderato.

NOTA: a differenza dei precedenti prodotti Fractal Audio, gli user cabs NON vengono inclusi nel backup del SYSTEM di FM9. Di conseguenza, il ripristino System non sovrascriverà gli user cabs.



Cab-Lab è un potentissimo strumento e mixer per IR a 8 canali disponibile sia in formato stand-alone che plug-in.

Per decine di anni, artisti, produttori ed ingegneri hanno creato il loro suono utilizzando un mixer per miscelare i suoni di microfoni o speakers distinti. Mentre FM9 fornisce un mixer a due vie, Cab-Lab ne permette fino a OTTO, oltre a fornire funzionalità e strumenti aggiuntivi e con la possibilità di esportare il file Cab e salvare le sessioni di mix.

Trovate maggiori informazioni su questo su: www.fractalaudio.com/cab-lab-3

AXE-CHANGE

Axe-Change è l'area ufficiale per lo scambio di Preset e file contenenti Cab per i prodotti Fractal Audio Systems. Potete caricare i vostri preset per FM9 o curiosare cosa hanno caricato gli altri utenti inclusi artisti noti. Axe-Change è anche una grandissima fonte di Cabs gratuiti!

Trovate Axe-Change all'indirizzo <https://axechange.fractalaudio.com>.

FRactal Audio Systems AXE-CHANGE
THE OFFICIAL SOURCE FOR PRESET & CAB FILES FOR YOUR AXE-FX

LOG IN SIGN UP HELP

DOWNLOAD PRESETS & CABS **UPLOAD YOUR CREATIONS**
SEARCH OR BROWSE BELOW LOG IN TO GET STARTED

Enter search terms Search All Fields All Products All Settings T **SEARCH** **UPLOAD**

POPULAR DOWNLOADS More...

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk Rhythm Patch	Axe-Fx 115.x	Periphery	28207
Bulk Lead Patch	Axe-Fx 115.x	Periphery	17904
Bulk x118 Rhythms	Axe-Fx 118.x	Periphery	17088
Mark V Lead	Axe-Fx 115.x	Mama Shelli	14387
Bulk Clean	Axe-Fx 115.x	Periphery	14027
Bulk Strats&Bass	Axe-Fx 115.x	Periphery	14008
Bulk x118 Lead	Axe-Fx 118.x	Periphery	13440
808's Heavy	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	13004
Dynamic JCM90V	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	12713
Bulk x118 Rhythms L...	Axe-Fx 118.x	Periphery	12188
John Bonham's Lead	Axe-Fx 115.x	Periphery	11983
John Bonham's Drum...	Axe-Fx 115.x	Periphery	11487
Shred For Rent 2.x	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	11003
John Bonham's Crank	Axe-Fx 115.x	Periphery	10243
Bulk x118 Clean	Axe-Fx 118.x	Periphery	9949
The Faceless Fifts	Axe-Fx 115.x	WaxTheFaceless	9698
John Bonham's Red G...	Axe-Fx 115.x	Periphery	9790
Accoustic Piano	Axe-Fx 117.0	Volition	9732
Wax's Sweaty Mark...	Axe-Fx 117.0	FractalAudio	9651
Drum's Lead	Axe-Fx 117.0	annouch	9611
ACCOUSTIC BLUES	Axe-Fx 117.0	Tommeister	8541
Stratus Drive No. 1...	Axe-Fx 117.0	annouch	8450
Stratus... House Top	Axe-Fx 119.x	M3n0d0g	8345
Bulk x118 Low to M...	Axe-Fx 118.x	Periphery	8248
Shiver Clean	Axe-Fx 117.0	wood	7194

RECENT UPLOADS More...

Name	Model/FW	Author	Date
LT Country	AXE-Q 9.x	2312	Mar 19
TMB P93 Action	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble	Mar 09
TMB v1 100 J Cart...	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble	Mar 09
TMB Vix 30 Chimey	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble	Mar 09
SHIMMER VOICE TREN...	AXE-Q 9.x	aud2	Mar 07
TMB Musical Dist...	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble	Mar 07
Mark Car. 80s	AXE-Q 9.x	160706666	Mar 07
Antwerp Red Stone	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 07
P.G.O. Rhythm	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble92	Mar 05
PunkRock	Axe-FX 11XL-Q 9.x	3roble	Mar 04
Washburn	Axe-Fx 11Q 7.x	annouch	Mar 04
FOUNTER SLIZ	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 03
EQUATOR SLIZ	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 03
Lanika Wire Lead	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 02
Lanika Wire Lead	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 02
DECHLUD	AXE-Q 9.x	2312	Mar 02
Fredman HDG	Axe-FX 11XL-Q 9.x	AudiPhonator	Mar 01
AARON WINDMILL INT...	Axe-FX 11XL-Q 9.x	AudiPhonator	Mar 01
Stratus Pink Fin...	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01
COLLAPSE Speed of...	AXE-Q 9.x	annouch	Mar 01
Stratus Pink Fin...	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01
Annouch's	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01
Ethanol Clean	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01
Crusader War	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01
Like A GROUND HOG	AXE-Q 9.x	3roble92	Mar 01

ARTIST UPLOADS More...

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk x118 Clean	Axe-Fx 118.x	Periphery	9969
Bulk x118 Low to M...	Axe-Fx 118.x	Periphery	9249
Bulk x118 Rhythms L...	Axe-Fx 118.x	Periphery	12188
Annouch 80's Lead	Axe-Fx 115.x	Annouch	3642
Passions Mark 78	Axe-Fx 115.x	WaxTheFaceless	3215
WAZ Lead	Axe-Fx 111.x	Annouch	3114
WahTone	Axe-Fx 111.x	Annouch	4121
Punk's Tone	Axe-Fx 111.x	Annouch	4179
Blue Funtion	Axe-Fx 111.x	Annouch	3819
Black Winter Lead	Axe-Fx 119.x	WaxTheFaceless	3209

Axe-Fx II
ALL NEW - TWICE THE POWER

VISIT THE FRACTAL FORUM
Ask, Answer, or just hang out.

MFC-101
TOTAL CONTROL AT YOUR FEET

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

Copyright © 2013 Fractal Audio Systems. All Rights Reserved. www.fractalaudio.com
Terms & Conditions

SETLISTS & SONGS

INTRODUZIONE

Il Firmware 3.0 ha aggiunto questa nuova ed eccitante funzionalità a FM9. Nel mondo delle performance musicali, con "Setlist" si intende una lista di canzoni ("songs") che verranno eseguite secondo un ordine specifico. La Setlist crea la struttura dell'esibizione, permettendovi di pianificare in anticipo come iniziare con vigore, evitare parti noiose e finire in modo memorabile. Una setlist inoltre aiuta i membri della band (oltre che i tecnici) ad essere pronti al posto di dover chiedere o basarsi su decisioni dell'ultimo momento. Una Setlist breve "singer/songwriter" potrebbe contenere 4 songs. Un tipico concerto di una band rock/pop potrebbe comprendere da 12 a 25 voci. Una band professionistica in grado di esibirsi in 4 quattro diverse situazioni potrebbe avere più di 100 songs.

La funzione Setlist/Song di Fractal Audio fornisce un modo di preparare e ordinare una **Setlist** di **Songs**. I footswitches possono quindi cambiare le songs secondo l'ordine stabilito e mostrare i vari suoni necessari per le varie parti della canzone ("**Song Sections**") (intro, verse, solo, etc.). I **Song footswitches** vi permettono di selezionare le songs. I **Section footswitches** richiamano le sections della song corrente. I **Setlist footswitches** vi permettono di cambiare la "Active Setlist" (Setlist attiva).

Come gli FC Layouts, Setlists e Songs possono essere modificati dal pannello frontale della vostra unità, o dal suo editor software, che inoltre include anche dei comodi sistemi per importare, esportare e altre funzioni.

La funzione Setlists/Songs richiede il firmware per FM9 3.0 o più recente.

CREARE SONGS & SETLISTS

La funzione Setlists/Songs può essere attivata da una nuova area del menù globale SETUP chiamata **FC Setlists/Songs**. Per utilizzare questa funzione, dovete prima creare una o più **Songs**, poi aggiungetele ad una **Setlist** nell'ordine desiderato. Assegnate gli FC Switches a qualsiasi FC layout per accedere alle varie **Sections** della Song corrente.

NOTA: Setlists, Songs e Sections sono simili ad altre aree del menù "Setup" in quanto tutte le modifiche sono immediatamente effettive e non serve salvare. Inoltre, sono ricomprese nel backup "System" effettuato con Fractal-Bot.

SONGS & SECTIONS

- Ciascuna song è caratterizzata da un **numero**, un **nome** (10 caratteri) e contiene sei **Sections** numerate.
- Ciascuna section è caratterizzata da un **numero**, un **nome** (10 caratteri) e la definizione di un **Preset** e una **Scene** (1-8 o DEFAULT).
- Possono essere create complessivamente fino a 128 songs.

Per esempio, immaginiamo di avere la Song 1, dal titolo "I Want"

- ▶ Section 1: chiamata "**Intro**" richiama Preset 1, Scene 1
- ▶ Section 2: chiamata "**Verse**" richiama Preset 1, Scene 2
- ▶ Section 3: chiamata "**B-Section**" richiama Preset 3, Scene 1
- ▶ Section 4: chiamata "**Chorus**" richiama il Preset 510, "Default Scene"
- ▶ Section 5: chiamata "**Solo**" richiama il Preset 1022, Scene 6
- ▶ Section 6: non è usata in questa song. Il suo "Preset" è "NONE", che equivale a disabilitare la sezione.

PER CREARE UNA SONG:

La creazione di una song è semplice: inserite un nome e definite fino a sei sections:

- ▶ Open **SETUP: FC Setlists/Songs**, premete Page verso destra fino a **"Songs"**.
- ▶ Selezionate qualsiasi Song e premete **NAME SONG** (funzione push del potenziometro C). Inserite un nome utilizzando un sistema del tutto simile a quello utilizzato per nominare presets e scenes.
- ▶ Poi, premete **Enter** o **EDIT SONG** (funzione push del potenziometro B). Definite fino a sei Sections utilizzando i controlli per inserire un numero di **PRESET**, un numero di **SCENE** ed il **NAME** della section.
- ▶ Premete **Exit** quando avrete finito per ritornare alla lista principale delle Songs.

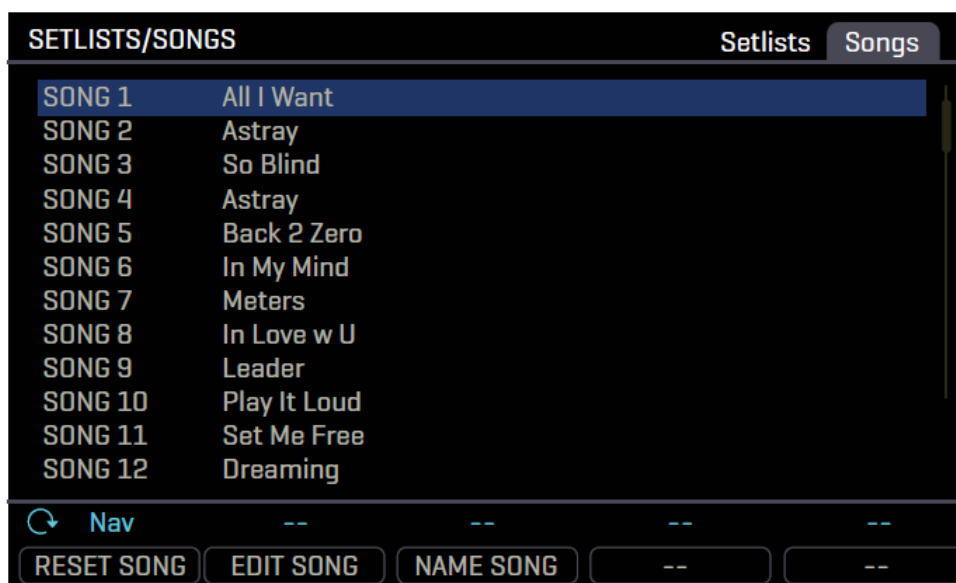


Fig. 1: la pagina **Songs** nel menù **Setlist/Songs**, chiamato anche "Master Song List"

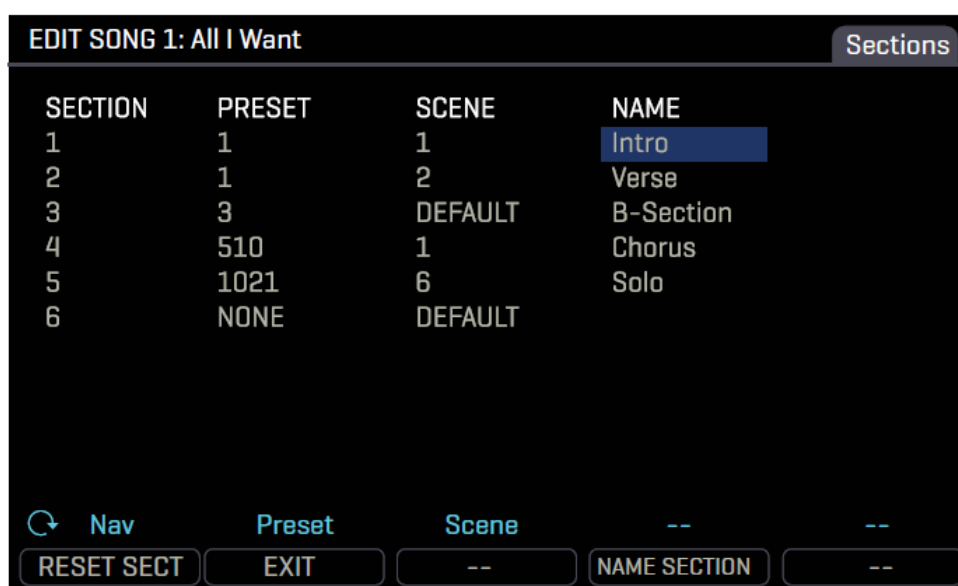


Fig. 2: la pagina **Edit Songs** del menù **Setlist/Songs**, dove vengono create le **Song Sections**

IN MERITO ALLE SETLISTS

Ciascuna delle quattro Setlists può contenere fino a 32 songs in posizioni numerate. Una particolare song può comparire più volte nella lista. Le posizioni vuote sono permesse solo alla fine.

- Ciascuna Setlist possiede un **numero** ed un **nome** (10 caratteri).
- L'indicazione "ACTIVE!" rende la "attiva," facendo in modo che le sue songs verranno utilizzare per popolare gli FC footswitches. La maggior parte dei musicisti utilizzerà una sola Setlist. Altri potrebbero usare differenti Setlists per diverse band/esibizioni. Altri ancora potrebbero esibirsi in show epici che richiedono di attivare diverse Setlist man mano che lo show procede.
- Per cambiare la Setlist attiva, aprite la schermata SETUP/FC Setlists/Songs e ruotate il potenziometro C per muovere l'indicazione "ACTIVE!" oppure utilizzate gli FC "Setlist" footswitches.



Fig.3: la pagina **Setlist** del menù **Setlist/Songs**, dove potete accedere alle varie liste per modificarle e cambiare la Active Setlist

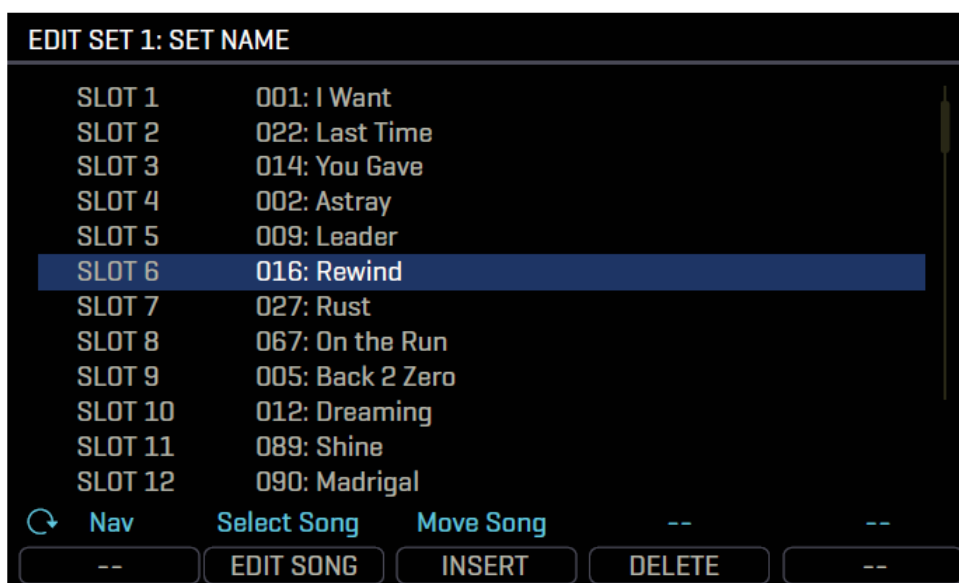


Fig.4: la pagina **Edit Setlist** del menù **Setlist/Songs** vi permette di inserire, rimuovere o riordinare facilmente le songs in una Setlist

FUNZIONI FC SETLIST/SONG

La funzione Setlist/Song utilizza tre nuove categorie di FC footswitch functions: SETLIST, SONG e SECTION. Ciascuna funzione possiede uno o più parametri che si spiegano da soli, più altre varie opzioni per il "Mini-Display". Questi sono dettagliati nella "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" di Fractal Audio, ma di seguito ne viene riportata una breve panoramica.

FUNZIONI SETLIST

Tre funzioni "SETLIST" cambiano la Setlist Attiva:

- **SETLIST: SELECT** : rende la Setlist designata "Attiva" tramite il suo numero, 1–4.
- **SETLIST: TOGGLE** : alterna tra due setlists, rendendole alternativamente "Attive".
- **SETLIST: INC/DEC** : scorre in modo incrementale le Setlists selezionandone una come Attiva.
- Potete anche cambiare la Setlist Attiva nella pagina Setlists in **SETUP: FC Setlists/Songs**, o in Axe-/FM9-Edit.

FUNZIONI SONG

Tre funzioni "SONG" richiamano le Songs in funzione della loro posizione numerata all'interno dell'Active Setlist.

- **SONG: SELECT IN SET** : richiama una song tramite la sua posizione numerata (1–32) nella Setlist Attiva.
- **SONG: TOGGLE IN SET** : alterna tra due songs tramite la loro posizione numerata all'interno dell'Active Setlist.
- **SONG: INC/DEC IN SET** : scorre in modo incrementale in avanti o indietro tutte le songs non vuote nell'Active Setlist (le songs vuote vengono saltate automaticamente e tutte le songs vuote all'inizio e alla fine sono saltate quando la lista riparte da capo).

FUNZIONI SECTION

Tre funzioni "SECTION" richiamano le sezioni della song corrente. Ogni volta che una Song Section viene caricata, il display principale del FC cambia per mostrare il nome della song corrente ed il nome della sezione corrente.

Tre funzioni selezionano le songs all'interno dell'Active Setlist.

- **SONG SECTION: SELECT** : carica una Section tramite il suo numero nella Song corrente.
- **SONG SECTION: TOGGLE** : alterna tra due Sections della Song corrente.
- **SONG SECTION: INC/DEC** : scorre in modo incrementale in avanti e indietro tutte le Sections nella Song corrente (le Sections vuote vengono saltate automaticamente e qualsiasi Section vuota all'inizio o alla fine della lista viene saltata quando la lista riparte da capo).

PAGINE PERFORMANCE CONTROL

INTRODUZIONE

FM9 è semplice da gestire con il suo sistema intuitivo di menù e pagine ma non potete farlo nel bel mezzo della vostra performance. Tuttavia, i musicisti a volte effettuano delle regolazioni mentre suonano (di solito durante una pausa o anche nel durante una canzone). Le unità analogiche tradizionali sono molto comode in questo senso: i potenziometri dell'amplificatore sono a portata di mano e potete abbassarvi per regolare un effetto nella pedaliera.

I controlli delle pagine Performance di FM9 sono stati pensati esattamente per questo tipo di semplice regolazione senza entrare nei vari menù. Ciascuna delle due **Pagine Performance Control** (conosciute anche come "**Perform Pages**") possiedono dieci controlli a vostra scelta. I cinque potenziometri "ABCDE" di FM9 forniscono un accesso immediato con gli altri cinque parametri ad un solo click di distanza. 5 potenziometri x 2 righe x 2 pagine = venti controlli in totale! Potete anche aggiungere un'etichetta personalizzata. Le pagine Performance Control rimangono "parcheggiate" comodamente sullo schermo mentre voi cambiate presets o scenes, ricreando l'esperienza tipica che avreste con un controller hardware dedicato.

La pagina **Global Performance Control** (Perform-Gbl) rimane la stessa anche quando cambiate preset. Le impostazioni di fabbrica mostrano qui i controlli di base dell'amplificatore: Bass, Mid, Treble, Depth, Presence, Drive, Master e Level.

La pagina **Per-Preset Performance Control** (Perform-PP) utilizza assegnazioni salvate nel preset corrente. Un preset potrebbe mostrare i controlli del pedale Drive, mentre un diverso preset potrebbe mostrare i controlli del Mix di vari effetti. Sta a voi. Gran parte dei Preset di Fabbrica possiede già un'assegnazione "Perf-PP" per consentirvi di esplorarla e provarla.

MOSTRARE UNA PAGINA PERFORMANCE

Mostrare una pagina Performance è semplice: premete solamente **Home** seguita da **Page Right** (pagina destra) per visualizzare la pagina Per-Preset or Global. Queste pagine rimangono "parcheggiate" sullo schermo fin quando voi manualmente passerete ad un'altra pagina in modo da consentirvi di cambiare preset o scene e mantenere le vostre opzioni Performance Control pronte all'uso.

In sintesi, le pagine Performance Control forniscono un semplice ed intuitivo sistema per interagire con la vostra FM9 esattamente come fareste con un'unità analogica tradizionale.

REGOLARE I CONTROLLI PERFORMANCE

Utilizzare questi controlli è semplice. Si comportano esattamente come i potenziometri, switches e selettori presenti nelle normali pagine edit. Quando visualizzate una Performance Page, usate solamente i potenziometri **A, B, C, D** o **E** o **NAV** e **VALUE** per effettuare le modifiche. Utilizzate i tasti **NAV** su o giù per cambiare riga.

Un performance control è un sostituto o "alias" per il medesimo controllo nella sua posizione usuale. Ad esempio, regolando il Level dell'amplificatore nella pagina global performance è lo stesso che regolarlo nell'esatta posizione dove si trova all'interno del menù edit blocco Amp. Se effettuate delle modifiche ad un Performance control e poi salvate il preset, la modifica verrà salvata.

TUTORIAL: COME IMPOSTARE I CONTROLLI PERFORMANCE

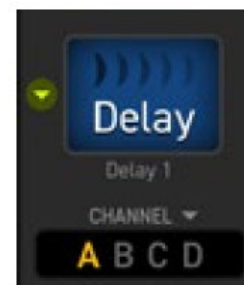
I Performance Controls devono essere impostati utilizzando **FM9-Edit**, l'editor/libreria software per FM9. Il seguente tutorial include diversi esempi.

1. Innanzitutto, editiamo la pagina Global Performance. Per visualizzarla, premete Home e poi Page Right due volte. Notate che l'impostazione di fabbrica mettono qui i controlli di base del blocco AMP: Bass, Mid, Treble, Presence, Depth, Drive, Master Volume, Level. Ci sono anche due spazi liberi. Riempire uno di essi con il controllo del Delay Mix in modo che possiate velocemente regolare i livelli del delay mentre suonate.
2. Collegate il vostro FM9 tramite USB ad un computer Mac o Windows compatibile e lanciate **FM9-Edit** (si veda [p. 13](#)) (Ricordate che necessitate di un driver se utilizzate Windows. Si veda la [Sezione 3: USB](#)).
3. In FM9 Edit, richiamate il preset di fabbrica 001 o qualsiasi preset che contenga il blocco Delay 1.
4. Una volta caricato questo preset, cliccate sul blocco delay per selezionarlo sulla griglia.
5. Passate all'editor della Performance Page in FM9 Edit cliccando sul pulsante Perform sopra la griglia.
6. Fate **Drag and Drop** del parametro **Mix** del blocco delay in uno slot libero nell'area **Global Performance Controls**.
7. Potete ora uscire dall'editor della Pagina Perform cliccando nuovamente sul pulsante **Perform** sopra la griglia.

NOTA: dato che avete solamente cambiato un **Global Performance Control**, non c'è alcuna necessità di salvare. Diversamente, quando editate la pagina **Per-Preset Performance** dovete salvare il preset per conservare le modifiche.

8. Aggiungiamo il **Reverb Mix** al rimanente slot libero nella pagina Perform-Gbl. Prima dobbiamo passare la blocco riverbero per poter trascinare il parametro dal suo menù edit. Ovviamente potremmo momentaneamente tornare alla griglia, ma c'è un modo per cambiare il blocco corrente senza fare questo. Un menù a casata in FM9-Edit elenca ogni blocco presente nel preset corrente. Lo trovate a sinistra della grande icona del blocco nel pannello inferiore di FM9-Edit (a destra, evidenziato in verde). Selezionate Reverb 1 da questa lista e poi trascinate il parametro Mix nell'editor della Pagina Performance come avete fatto per il Delay Mix.
9. Potete anche usare il drag-and-drop per riposizionare i controlli nelle pagine performance. Trascinate un controllo su di un altro per scambiare la posizione fra loro. Provate a farlo fra i controlli Reverb Mix e Delay. Decidete come vi piace di più e poi passiamo oltre.

Consiglio: per rimuovere un controllo, cliccate su di esso e poi premete Delete/Backspace sulla vostra tastiera.



10. Potete cambiare l'etichetta di ciascun controllo cliccandoci sopra due volte. Inserite il testo che volete appaia e poi premete Enter/Return sulla vostra tastiera. Fate una prova cambiando la prima linea dell'etichetta del controllo del delay scrivendo "DELAY" al posto di "DLY1".

Avete raggiunto la fine di questo tutorial. Provate le vostre modifiche su FM9.

FONTI DI INGRESSO DIGITALE

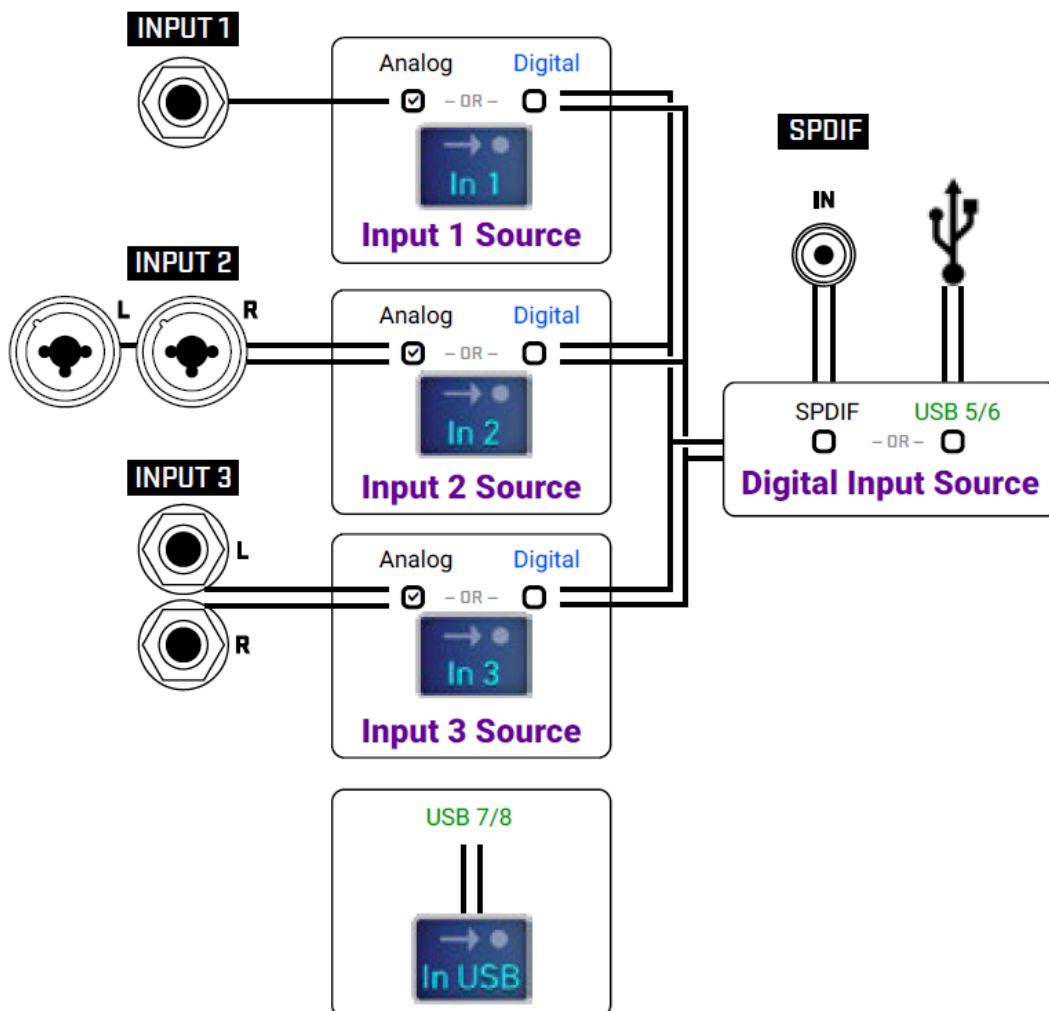
FM9 permette ai segnali in ingresso da SPDIF o USB 5/6 di essere inviati secondo la vostra volontà ai blocchi di ingresso 1, 2 e/o 3 sulla griglia. Questo permette molte applicazioni come il reamping digitale, send e return digitale e l'elaborazione delle sorgenti digitali.

Ciascun ingresso di FM9 possiede un corrispondente parametro **Input Source** presente nella sezione INPUT CONFIGURATION in **SETUP: I/O: Audio**. Impostate la sorgente su "ANALOG" se volete che il corrispondente blocco sulla griglia utilizzi il segnale proveniente dai jacks di ingresso analogici. Impostatelo su "DIGITAL" per l'ingresso digitale, e poi scegliete la **Digital Input Source** fra "SPDIF" o "USB 5/6". Più inputs possono essere impostati per utilizzare la medesima sorgente digitale contemporaneamente. Tutti gli input hanno ANALOG come impostazione di default. Il diagramma seguente illustra queste possibilità.

Un quarto blocco input sulla griglia, "IN USB" utilizza sempre **USB 7/8** come propria sorgente. Opzioni aggiuntive per USB input sono dettagliate nella [Sezione 3: USB](#).



Per avere prestazioni ottimali delle unità digitali è necessario un clock sincronizzato. Fate riferimento alle FAQ riportate nella pagina seguente.



FONTI DI USCITA DIGITALI

FM9 può produrre segnali sia alle uscite USB che a quella SPDIF. USB è dettagliata nella [Sezione 3: USB](#).

L'uscita SPDIF può trasmettere un segnale a vostra scelta fra **Output 1**, **Output 2**, **Input 1**, o **USB 7,8**.

OUTPUT 1 – Riproduce il segnale del blocco **OUT 1** sulla griglia. Questa rappresenta la scelta più comune in cui l'uscita SPDIF è utilizzata al posto o in aggiunta alle uscite analogiche principali. Questo potrebbe essere utilizzato quando collegate FM9 agli ingressi SPDIF di un'interfaccia audio, un mixer digitale e altre unità.

OUTPUT 2 – Riproduce il segnale del blocco **OUT 2** sulla griglia. Utilizzate questa opzione quando volete un segnale digitale diverso dal segnale all'uscita analogica output 1. Potrebbe essere il caso in cui utilizzare un send e return SPDIF o quando volete utilizzare una diversa elaborazione delle uscite analogiche e digitali.

INPUT 1 – Riproduce il segnale in ingresso all'**IN 1** instrument jack senza alcuna elaborazione. Utilizzate questa opzione quando volete una copia digitale dell'ingresso per registrarla o riprocessarla utilizzando un'unità di altro produttore tramite SPDIF.

USB 7/8 – Riproduce il segnale prodotto all'ingresso **USB 7/8** da un computer direttamente al SPDIF Out.

FAQ: COS'È IL WORDCLOCK SPDIF?

Unità digitali interconnesse necessitano di un clock sincronizzato affinché possano funzionare correttamente. Il Wordclock rende questo possibile con la corretta connessione e impostazione sia su FM9 che sull'unità collegata.

QUANDO SI USA L'USCITA SPDIF DI FM9

Quando l'uscita SPDIF di FM9 è collegata all'ingresso SPDIF di un'altra unità, ci sono due opzioni:

- 1) **Utilizzare il clock interno di FM9.** Impostate **SETUP: I/O: Audio: Word Clock** su "INTERNAL". Impostate l'unità collegato affinché utilizzi il clock esterno e dovrebbe bloccarsi sul clock a 48 kHz di FM9.
- 2) **Utilizzare il clock dell'unità collegata:** Impostate l'unità esterna affinché utilizzi il proprio clock interno. Collegate un secondo cavo SPDIF dall'uscita della seconda unità all'ingresso SPDIF di FM9. Su FM9, impostate **SETUP: I/O: Audio: Word Clock** su "SPDIF". Deve essere presente un valido stream di dati a 48 kHz all'ingresso SPDIF affinché FM9 funzioni correttamente.

QUANDO SI USA L'INGRESSO SPDIF DI FM9

Quando l'uscita SPDIF di un'altra unità è collegata all'ingresso SPDIF di FM9, ci sono due opzioni:

- 1) **Utilizzare il clock di un'unità collegata.** Impostate l'unità esterna affinché utilizzi il proprio clock interno. Su FM9, impostate **SETUP: I/O: Audio: Word Clock** su "SPDIF". Deve essere presente un valido stream di dati a 48 kHz all'ingresso SPDIF affinché FM9 funzioni correttamente.
- 2) **Utilizzare il clock di FM9.** Impostate **SETUP: I/O: Audio: Word Clock** su "INTERNAL". Collegate un secondo cavo SPDIF dall'uscita di FM9 all'ingresso SPDIF della seconda unità. Impostate l'unità esterna affinché utilizzi un clock esterno e dovrebbe collegarsi al clock a 48 kHz di FM9.

FAQ – DOMANDE FREQUENTI

D: Perché vengono usati tutti questi termini tecnici?

R: Il linguaggio utilizzato con FM9 è per la maggior parte quello universalmente utilizzato nell'audio professionale. Questo consente a FM9 di essere utile a diverse comunità di utenti professionali e non, produttori, ingegneri e altri. La terminologia ed i concetti che vengono utilizzati, e che imparerete, non sono limitati a FM9. Conoscerli vi aiuterà a controllare la creazione del vostro suono e a comunicare con gli altri. Al tempo stesso, FM9 è più semplice che mai da utilizzare, con controller dedicati e un'interfaccia chiara che non distrae o disturba il processo creativo.

D: Cosa significa "FRFR"?

R: FRFR sta per "full-range, flat response." Questo acronimo descrive uno speaker "neutro" o un sistema di speaker ideato per riprodurre l'intero spettro udibile da 20 Hz – 20kHz senza alcuna enfasi. Esempi di sistemi FRFR possono essere i monitor da studio di alta qualità e i sistemi PA o monitors opportunamente progettati. Molti produttori offrono anche sistemi FRFR specificatamente ideati per applicazioni con chitarra.

D: Come posso aggiornare il firmware del mio FM9?

R: Utilizzate Fractal-Bot. Si veda p. [103](#).

D: Posso caricare i miei presets creati con Axe-Fx III o FM3 su FM9 (o viceversa)?

R: Sì! Axe-Edit e FM3 Edit e FM9-Edit sono perlopiù compatibili fra loro. FM9 farà del proprio meglio per interpretare i presets più complessi di Axe-Fx III presets ma dovrete sempre controllare il risultato.

- L'Axe-Fx III possiede più tipi di blocchi. Qualsiasi blocco mancante verrà rimpiazzato da shunts.
- Quando convertite un preset di Axe-Fx III potreste avere più blocchi di quanti la CPU possa gestire. Se questo dovesse avvenire, FM9 mostrerà un avviso rosso lampeggiante nella parte alta a sinistra della schermata HOME con l'indicazione "CPU Limit - Muted". FM9 interromperà la gestione dell'audio ma vi consentirà di cancellare e/o riconfigurare i blocchi come necessario.
- Devono essere considerate anche alcune impostazioni del blocco CAB. Un preset di Axe-Fx III che utilizza la bank USER 2 verrà portato ad utilizzare la USER 1 dal momento che FM9 ne possiede una solamente. Tenete anche presente che le impostazioni "Cab 3" e "Cab 4" non verranno importate dal preset di Axe-Fx III poiché su FM9 permette solamente due IRs per ciascun blocco CAB.

D: E relativamente ai presets di Axe-Fx II, AX8 o FX8?

R: No, questi preset non sono compatibili fra le unità, ma in generale potete trasferire le impostazioni dei parametri manualmente con buoni risultati. Al momento della redazione del presente manuale sono presenti gli stessi modelli di amplificatore e le casse "di fabbrica" dei modelli più vecchi sono presenti nella bank "Legacy" di FM9.

D: Il mio pedale di espressione non funziona, cosa posso fare?

R: I pedali di espressione devono essere calibrati ed assegnati ad un parametro, controller o funzione remota. Fate riferimento al paragrafo "[Pedali d'Espressione](#)" a p. [10](#) per una panoramica. State utilizzando un cavo TRS? È collegato alla porta corretta di FM9? È realmente un pedale di espressione? Avete impostato un Modifier come descritto nella [Sezione 9](#)?

D: Il mio FM9 non si accende correttamente.

R: Fate riferimento al paragrafo "[Recupero](#)" a p. [105](#).

D: Il mio FM9 suona con poco volume alle impostazioni di default.

R: Di default, le uscite analogiche Outputs 1 e 2 sono impostate su -10dBV. Per cambiarla a +4dBu, utilizzate i parametri **Output Level** in **Setup: I/O: Audio**.

D: Posso utilizzare un computer o un controller MIDI esterno per controllare da remoto FM9?
R: FM9 possiede una completa serie di specifiche MIDI che gli permettono di essere controllato da remoto. Può essere utilizzato qualsiasi controller MIDI ma tenete presente che un FC-6 o FC-12 collegati via FASLINK offre maggiori vantaggi rispetto al tradizionale MIDI 5-pin. FM9 è anche un'interfaccia USB MIDI. È richiesta un'interfaccia esterna MIDI per il controllo di FM9 tramite DAW o altra applicazione software.

D: Sento dei clicks e degli scoppiettii.

R: Per prima cosa, controllate tutti i cavi. Potreste sorprendervi di quante volte un cavo nuovo o fidato possa avere dei danni. Poi controllate se state portando a distorsione digitale gli ingressi o le uscite di FM9 (p. [5](#)).

Un utilizzo eccessivo della CPU potrebbe essere il responsabile. L'indicatore della CPU mostra valori superiori o prossimi al 80%? Se è così, state sovraccaricando il preset attuale. Provate a rimuovere un blocco e fate riferimento al paragrafo [Limiti della CPU per il Preset](#) a p. [48](#) per altri utili consigli.

D: Uno o più di uno dei miei preset non produce suono.

R: Questo potrebbe dipendere da una (o molte) cose. Tutto il resto della vostra strumentazione funziona correttamente? I potenziometri LEVL sul pannello superiore di FM9 sono ruotati in senso orario? Spesso il problema dipende da un cavo difettoso o scollegato. Verificare il suono di FM9 con le cuffie può aiutare ad appurare questo aspetto. Alcuni presets funzionano? Se è così, avete controllato due volte che ciascun preset possieda un percorso completo dall'ingresso all'uscita? Ogni preset inizia e finisce con un blocco Input ed un blocco Output corrispondenti alle connessioni di ingresso e uscita delle altre attrezzature? Il problema potrebbe essere un'impostazione in un blocco? Provate a sostituire ciascun blocco uno alla volta con uno shunts (tenendo i blocchi AMP e CAB per ultimi). C'è un Modifier assegnato al volume o ad un controllo del livello mentre un pedale o switch esterno non è presente? Potreste semplicemente dover modificare il parametro INITIAL VALUE per il controller esterno da 0% a 100% (si faccia riferimento a p. [99](#)). Il preset richiede uno USER CAB che non è presente? Provate a cambiare il valore del blocco Cab impostando una cassa di fabbrica.

D: Perché dovrei posizionare alcuni effetti *prima* o *dopo* di un blocco Amp o Cab?

R: Dal punto di vista sonoro, la ragione principale per questa scelta è che uno specifico effetto suona in modo diverso se è posizionato prima o dopo la distorsione.

In che modo questo influisce sul suono? Se avete invertito qualche volta la sequenza di un pedale drive e uno wah, avete ascoltato un classico esempio. Nel caso del wah prima dell'overdrive, il filtro del wah "eccita" l'overdrive in un modo piacevole mantenendo il suono generale naturale. Quando il wah segue la distorsione, potreste sentire un effetto molto più marcato simile ad un synth che potrebbe essere considerato meno "classico". Quindi non deve sorprendere che tradizionalmente il wah venga posizionato tra gli effetti "pre" tra la chitarra e l'amplificatore. La distorsione generata dall'amplificatore segue il wah. Molti altri effetti ricadono in questa categoria.

Un esempio differente può essere fatto sempre con l'overdrive ma stavolta associato al reverb o delay. Nel mondo naturale, il riverbero e l'eco vengono generati dallo spazio aperto intorno al vostro amplificatore per chitarra – come un locale o una sala da concerti. Questi effetti NON sarebbero udibili prima di un amplificatore distorto ma solo dopo. Gli studi di registrazione di solito aggiungono questo tipo di effetti "dopo", cioè nella console—dopo che il microfono ha raccolto il suono distorto dall'amplificatore per chitarra. Se voleste simulare il suono naturale del riverbero o del delay questi effetti dovrebbero essere posizionati "post". Questo però non significa che mettere delay o reverb prima della distorsione sia "vietato". Molti suoni "legendari" provengono da unità eco messe prima dell'amplificatore—ma questo effetto è molto diverso da quello ottenuto da un delay "post" – non solo in termini di tono ma anche di dinamica.

La buona notizia è che FM9 vi permette di sperimentare in modo semplice e trovare quale combinazione di effetti messi pre e post funzionano al meglio per voi. La creatività inizia dove terminano le convenzioni.

D: C'è altro che dovrei sapere?

R: la sezione **Layouts & Footswitches** possiede la propria sezione di domande ricorrenti. Fate riferimento al paragrafo "[FM9 Footswitch FAQ](#)" a p. [84](#).

SCORCIATOIE

FM9 possiede molte scorciatoie e funzioni nascoste. Queste sono riassunte di seguito.

IN GENERALE

- Premete **EDIT** per andare al menù Edit del blocco attualmente selezionato. Premetelo ripetutamente per scorrere tutti i blocchi.

NELLA PAGINA HOME

- Premete **ENTER** o la manopola **VALUE** per visualizzare il Layout della Griglia per il preset corrente.
- Utilizzate i tasti **NAV LEFT/RIGHT** per selezionare i preset e premete **NAV UP/DOWN** o ruotare il potenziometro **A** per selezionare le scene.

NEL BLOCCO AMP

- Nella pagina Output EQ, premete **NAV UP/DOWN** per modificare il numero di bande.

NEL BLOCCO CAB

- Con i tasti **NAV** evidenziate il campo Cab Number e premete **ENTER** per attivare il Cab Picker ed effettuare la selezione.

NELLA GRIGLIA

- Con qualsiasi blocco selezionato, **premete e mantenete premuto ENTER** per creare una serie di shunts e cavi per riempire gli spazi vuoti a destra. Questo CANCELLERÀ i connettori esistenti tra una serie di blocchi.

PER RICHIAMARE IL MENU' CONTROLLERS

- Premete il pulsante **TEMPO** una volta.

NELLA PAGINA SEQUENCER DEL MENU' CONTROLLERS

- Con un qualsiasi **Stage** selezionato, premete **ENTER** per dare valori casuali a tutti gli stadi.

SPILLOVER

Lo Spillover permette alle code di delay e reverb di "continuare a suonare" quando un effetto viene bypassato o quando cambiare canale, scena o preset. Questa sezione descrive come impostare lo Spillover in diversi scenari.

QUANDO VIENE BYPASSATO UN EFFETTO...

Lo spillover dei blocchi effetto è semplice e richiede solamente una particolare impostazione nel blocco. Affinché le code possano continuare a suonare quando un determinato blocco viene bypassato, impostate il parametro **Bypass Mode** di quel particolare blocco su "MUTE FX IN". Se state utilizzando l'effetto in parallelo utilizzate invece l'opzione "MUTE IN". Prestate attenzione perché i diversi channels condividono la memoria relativa all'effetto; quindi, modifiche ai channels che riguardano il tempo del delay, dimensioni del riverbero, ecc. possono portare a dei suoni non voluti nelle code. Per risultati migliori, utilizzate più blocchi.

QUANDO SI CAMBIA SCENA...

Il cambio di scena fornisce uno dei migliori modi nel quale il suono cambia mantenendo un perfetto Spillover. Poiché le scene semplicemente bypassano o attivano blocchi, uno alla volta o in gruppi, fate riferimento alle precedenti istruzioni per ciascun blocco nel vostro preset.

Tenete presente che questo fornisce anche un ottimo sistema per avere un cambio di amplificatore senza "buchi": impostate il parametro bypass mode di ciascun blocco Amp su MUTE e poi alternate gli amplificatori, uno per il clean, ad esempio, e uno per il distorto.

QUANDO SI CAMBIA PRESET...

Ottenere lo Spillover tra preset diversi è un po' più complesso. Il primo passo è quello di visualizzare la schermata **SETUP: Global Settings: Config** ed impostare il parametro **Spillover** in modo da determinare se "DELAY", "REVERB" o "BOTH" (entrambi) continueranno a produrre suono al cambio del preset.

Dovete anche accertarvi che lo stesso tipo di blocchi Delay o Reverb siano presenti in entrambi i presets. Questi devono essere lo stesso blocco e lo stesso numero di istanza (cioè il **Delay 1** prosegue a suonare solo nel **Delay 1**, **Delay 2** nel **Delay 2**, ecc.).

Affinché lo Spillover funzioni alla perfezione, i blocchi devono avere impostazioni simili e simile posizione nella griglia. Come citato in precedenza relativamente alle modifiche ai channels, l'utilizzo di diverse impostazioni quali time, size, ecc. può portare a suoni non voluti. Ad esempio, se passate da un preset in cui il Delay 1 è impostato su 500 ms ad uno in cui il valore è di 100 ms, le code verranno trattate con un eco di 100 ms. Allo stesso modo, sentireste una certa differenza nelle code, ad esempio, se passate da un delay posizionato *dopo* un blocco amplificatore clean ad uno in cui è posto *prima* di un amplificatore in distorsione! Anche lo stato di bypass e le impostazioni del Bypass Mode devono essere considerate.



Per effettuare un semplice esperimento con lo Spillover fra presets, create un preset poi fatene una copia esatta salvandola in una nuova locazione di memoria e provate lo Spillover. Poi cominciate a fare le modifiche necessarie e ascoltate le differenze. FM9-Edit rende semplice fare una copia di un blocco da un preset ad un altro.

INVIARE E RICEVERE MIDI

I messaggi MIDI vengono ricevuti alla porta MIDI In e trasmessi dalla porta MIDI OUT/THRU di FM9. Utilizzate un cavo MIDI a 5-pin tra FM9 e la porta MIDI di altre unità.

RICEZIONE MIDI

FM9 risponde a messaggi MIDI di Program Change, messaggi MIDI CC – che possono essere utilizzati per un'ampia varietà di scopi, tra cui la selezione di Scene, attivazione/disattivazione di Effetti, controllo di Modifier e altro ancora.

FM9 sincronizza il valore del proprio Tempo con i segnali di MIDI clock in arrivo.

FM9 è un'unità USB MIDI. Apparirà come unità MIDI in una DAW o altro programma MIDI. Potete utilizzare automazioni e altri messaggi MIDI per controllare FM9

MIDI THRU

La porta MIDI Out di FM9 possiede anche una capacità parziale di essere "MIDI Thru". Questa miscela i dati ricevuti alla porta MIDI In con i messaggi MIDI generati internamente e invia questo mix alla porta MIDI Out port. Questa opzione deve essere attivata. Si veda "[Menù Midi/Remote](#)" a p. [97](#).

TRASMETTERE MIDI PC QUANDO CAMBIATE PRESETS

La funzionalità MIDI più semplice di FM9 è quella di trasmettere messaggi MIDI di program change ("PC") ogni volta che un nuovo preset viene richiamato—sia dal pannello frontale, che usando un footswitch FC o in qualsiasi altro modo. Per attivare questa opzione, aprite il menù **SETUP | MIDI/Remote** e visualizzate la pagina "**General**". Impostate **Send MIDI PC** sul canale MIDI desiderato.

TRASMETTERE MIDI PC E/O MESSAGGI CC CON IL BLOCCO MIDI

Uno strumento MIDI più sofisticato è il **blocco Scene MIDI**. Una volta posizionato sulla griglia, questo blocco trasmetterà messaggi MIDI automaticamente al caricamento di una nuova scena— sia attraverso il pannello frontale, che usando un footswitch FC o in qualsiasi altro modo. Il blocco Scene MIDI può trasmettere fino a otto messaggi personalizzati di PC o CC. Ricordate che una "default scene" viene caricata automaticamente quando selezionate un nuovo preset; quindi, qualsiasi footswitch FC che richiama un nuovo preset o una nuova scena farà sì che vengano inviate da parte di FM9 una serie di messaggi MIDI. Fate riferimento alla "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggior informazioni sul blocco Scene MIDI.

TRASMETTERE MIDI CON UN CONTROL SWITCH

Un altro sistema con cui FM9 può trasmettere messaggi MIDI è quello di utilizzare i **Control Switches**. Sebbene la funzione primaria di un Control Switch sia quella di funzionare come sorgente di **Modifier** per controllare i parametri di FM9, ciascuno dei sei Control Switches possiede la capacità di trasmettere un "pacchetto" personalizzato di dati MIDI ogni volta che lo switch viene ATTIVATO o DISATTIVATO. Dal momento che questo non è legato a nessun altro evento come, ad esempio, il cambio di Preset o Scene, Control Switch MIDI è più flessibile e dinamico.

I Control Switches possono essere momentary o latching (e anche reciprocamente esclusivi), quindi il sistema di CS MIDI è molto versatile. Potrete fare modifiche su un amplificatore controllabile via MIDI, gestire un processore remoto, controllare un sequencer, attivare un sistema di illuminazione e altro.

Fate riferimento alla "[Guida ai Blocchi Fractal Audio](#)" per maggiori informazioni sui Control Switches. Ecco una panoramica:

- ▶ La funzione Control Switch può essere messa come TAP o HOLD di qualsiasi switch in qualsiasi FC Layout.
- ▶ I Control Switches 1–6 appaiono nella lista delle sorgenti di **Modifier** su FM9. Il ruolo di uno switch come sorgente di modifier non è compromesso se voi lo utilizzate anche per trasmettere MIDI. Lo stesso switch può contemporaneamente controllare FM9 ed un'unità collegata. Si veda la [Sezione 9: Modifiers](#) per maggiori informazioni.
- ▶ Ciascun Control Switch possiede il proprio **MIDI Payload** globale che contiene fino a quattro messaggi di Program Change ("PC") o Control Change ("CC") su qualsiasi Canale MIDI, con valori personalizzati da 0 a 127, o disabilitato ("--") per entrambi gli stati ON e OFF dello switch.
- ▶ Ciascun MIDI Payload possiede un interruttore principale o "master switch" che gli permette di essere abilitato o disabilitato.

IMPOSTARE IL MIDI PAYLOAD PER UN CONTROL SWITCH:

- ▶ Aprite il menù **SETUP : FC Controllers** e visualizzate la pagina "**CS MIDI**".
- ▶ Usate i pulsanti **NAV** e la manopola **VALUE** per muovervi nella pagina.
- ▶ Selezionate il Control Switch desiderato nella parte alta del menù (CS1, CS2, ecc.).
- ▶ Assicuratevi che ENABLED sia impostato su "YES" se volete che lo switch trasmetta MIDI.
- ▶ Con NAV muovetevi nella tabella e create il MIDI Payload ("Pacchetto") desiderato con fino a quattro comandi con valori diversi per ON e OFF
 - Per ciascun comando selezionate se volete un messaggio MIDI di Program Change (PC) o Control Change (CC).
 - Impostate il Canale MIDI per quel comando come desiderato da 1 a 16.
 - Se scegliete un Comando di CC, impostate il numero di CC.
 - Impostate i valori desiderati per quando lo switch è ON e quando è OFF.
 - Potete selezionare valori da 0 a 127 o "--" che significa che non "verrà inviato nulla".
- ▶ Non serve salvare le impostazioni CS MIDI. Sono immediatamente attive.



Ricordate, i Control Switches possono essere comandati manualmente usando un footswitch o automaticamente dalle Scenes. Si veda la "[Guida alle Funzioni dei Footswitches](#)" per maggiori informazioni sui Control Switches.

TABELLA DEI COMANDI MIDI

MIDI BANK & PROGRAM CHANGE

La seguente tabella elenca i messaggi MIDI di Bank e Program Change necessari per la selezione dei presets di FM9. MIDI Bank Select (CC#0) Value, Midi Program Change = Numero del Preset di FM9.

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

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

CC VALUE PER LE SCENE

Quando selezionate le Scenes utilizzando le opzioni generali che trovate nella pagina **Other** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il *valore* del **CC#** determina quale scena verrà caricata:

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

CC VALUE PER I CANALI

Quando si effettua il cambio dei Channels utilizzando le opzioni globali che trovate nella pagina **Channel** del menù **MIDI/Remote** in **SETUP**, il *valore* del **CC#** determina quale Canale verrà richiamato:

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

15 SPECIFICHE

INPUT INSTRUMENT

Connettore:	ingresso posteriore jack da 1/4", sbilanciato con "Secret Sauce"
Impedenza:	1 M Ω
Max. Input Level:	+16 dBu

INPUT 2 & 3 ANALOGICO

Connettori:	(2) 1/4" phone "combo jack" bilanciati (TRS)
Impedenza:	1 M Ω
Max. Input Level:	+20 dBu

CONVERSIONE A/D

Bit Depth:	24 bits
Sample Rate:	48 kHz
Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, da -0.01 a +0.01 dB
Crosstalk:	110dB (typ) Interchannel Isolation

OUTPUT 1 ANALOGICO

Connettori:	(2) XLR bilanciati con Ground Lift <i>Selezionabile fra -10 dBV e +4 dBu nel software</i> e (2) jack 1/4" sbilanciati (Humbuster™)
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

OUTPUT 2 ANALOGICO

Connettori:	(2) XLR bilanciati con Ground Lift <i>Selezionabile fra -10 dBV e +4 dBu nel software</i>
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

OUTPUT 3 ANALOGICO

	Guadagno Unitario su Out 3 con il potenziometro completamente in senso orario
Connettori:	(2) jack 1/4" sbilanciati (Humbuster™)
Impedenza:	600 Ω
Max Output Level:	+20 dBu

USCITA PER CUFFIE

Connettore:	1/4" stereo phone jack
Impedenza:	35 Ω

CONVERSIONE D/A

Range Dinamico:	114 dB
Risposta in Frequenza:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB

INPUT & OUTPUT DIGITALE

Connettori:	RCA Tipo Coassiale per S/PDIF
Formato:	PCM Non Compresso
Sample Rate:	48 kHz non modificabile

AUDIO USB

Formato:	USB 2.0 Class compliant
Canali:	8 input, 8 output
USB Audio Clock:	48 kHz non modificabile

INTERFACCIA MIDI

Connettori Input:	(1) 5-pin DIN
Connettore Output/ Thru:	(1) 5-pin DIN
MIDI Over USB	SI

INTERFACCIA PEDALI

Connettori:	(3) 1/4" TRS phone jack
Formato	Pedale: 10–100 kΩ max o Switch: SPST, momentary o latching

INTERFACCIA FASLINK II

Connettori:	(1) XLR-F
-------------	-----------

ATTENZIONE: Collegare SOLAMENTE al connettore FASLINK II di una pedaliera Fractal Audio della serie FC

SPECIFICHE GENERALI

Finitura:	Acciaio verniciato a polvere
Controlli:	12 pulsanti, 9 potenziometri (6 con funzione aggiuntiva "push")
Display:	LCD 800×480 a colori ad alto contrasto
Dimensioni:	51.3mm W. × 8.9 mm H. × 23.7mm D. 20.2" W. × 3.5" H. × 9.3" D.
Peso:	5.44 kg (11 lbs 15.8 oz)
Alimentazione:	90–264 VAC, 47 – 63 Hz (<i>ingresso universale</i>)
Consumo:	<40 W
Durata Batteria di Backup:	>10 anni
Tipologia Batteria di Backup:	CR-2032
Ventilazione:	Ventola integrata con prese di aerazione laterale e inferiore. ATTENZIONE: Non bloccare le prese d'aria!

CONDIZIONI AMBIENTALI

Temperatura Operativa:	0 to 50 °C (32 to 122 °F)
Temperatura di Stoccaggio:	-30 to 70 °C (-22 to 167 °F)
Umidità:	Max. 90% senza condensa

IMPLEMENTAZIONE MIDI

FM9 possiede una robusta implementazione MIDI dettagliata di seguito.

Funzione		Trasmesso	Ricevuto	Note
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1 1-16	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Keys Channels	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		0	0	I CCs ricevibili sono associati via software a funzioni attraverso il menù MIDI/Remote in SETUP. Tra queste vi sono i volumi di Input e Output, Tap Tempo, Tuner, 16 "External Controllers" (assegnabili come modifiers ad uno a più parametri per ciascun preset), alcune funzioni delle Scene, tutte le funzioni del Looper, e tutti i BYPASS dei blocchi e lo switch dei CHANNEL. La trasmissione dei MIDI CC avviene utilizzando il blocco Scene MIDI o un Control Switch MIDI.
Program Change	True Number Bank Select	0 X	0 0	FM9 può trasmettere messaggi PC al cambio di preset o attraverso il blocco Scene MIDI o Control Switch MIDI
System Exclusive	Fractal Audio Real Time Non-Real Time	0 0 X	0 X X	SysEx è utilizzato in modo esteso per FM9-Edit.
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real-Time	Clock Commands	X X	0 X	Il Global Tempo di FM9 si sincronizza automaticamente con il MIDI Clock. FM9 non trasmette MIDI clock.
Auxiliary Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

Distributore Esclusivo per l'Europa



G66 GmbH
Marienstrasse 59a
24937 Flensburg (D)

Tel: +49 (0) 461 1828 066
Fax: +49 (0) 461 1828 296
Email: kicks@G66.eu

Supporto tecnico e commerciale per l'Italia: diego@g66.eu

www.G66.eu

Traduzione italiana: Diego Pezzati

Copyright of the Italian translation ©2022 - G66 GmbH. All rights reserved.

Copyright ©2022 Fractal Audio Systems. All rights reserved.