

4 NASTAVENIE

DVE GITÁRY NARAZ

Globálne nastavenia: Pozri nižšie; Predvolby: Vlastné

Toto nastavenie ukazuje, ako možno FM3 použiť na súčasné spracovanie elektrickej a akustickej gitary súčasne. Funguje aj pre gitary vybavené duálnym výstupom z magnetických a piezo snímačov.

POZNÁMKA: Zatiaľ čo toto nastavenie možno použiť napríklad aj pre dve elektrické gitary alebo gitaru a basgitaru, FM3 umožňuje použitie iba jedného páru Amp a Cab blokov, takže možnosti spracovania pre druhý nástroj sú obmedzené.

(FM9 a Axe-Fx III každý umožňuje dva páry Amp a Cab blokov na predvoľbu, čo ponúka väčšiu všestrannosť.)



SPOJENIA

Pripojte svoju elektrickú gitaru k FM3 vstupu 1 (nástroj).

Pripojte svoju akustickú gitaru (alebo piezoelektrickú stranu) k FM3 Input 2 L.

V SETUP: I/O: Audio:

Nastavte režim vstupu 2 na „LEN LEFT“

V prípade potreby upravte Pad Input 2.

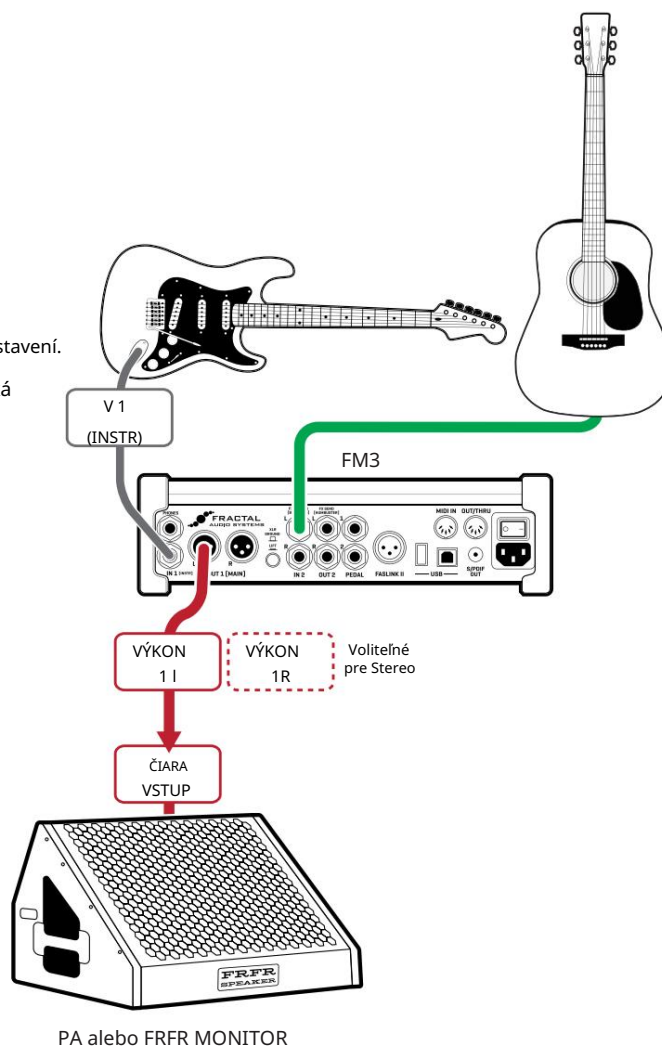
Pripojte výstup FM3 1 k vášmu PA, mixpultu alebo monitorom, ako by ste to urobili v akomkoľvek inom „priame“ nastavení.

Vytvorte predvoľbu podľa obrázka vyššie, kde IN 1 je elektrická gitara a IN 2 je akustická/piezoelektrická.

Kompresorové a EQ bloky sú skvelým spôsobom, ako pridať ovládanie úrovne a tónu do akustického alebo piezo signálu.

Všimnite si, že v tomto príklade tieto dva reťazce zdieľajú reverbový blok, čo znie skvele a je to tiež ekonomické. Je tiež možné zdieľať mnoho ďalších blokov.

Ak by ste chceli, aby akustika išla na svoj vlastný výstup, môžete nasmerovať druhú sadu blokov do bloku Out 2 namiesto zlúčenia do Out 1.



5 PREDVOLBY

PREHĽAD

FM3 obsahuje 512 predvolených pamäťových miest.

Každá predvolba je ako kompletná súprava s vlastným zosilňovačom, kabínou, efektmi a ďalšími.

Keď je FM3 vyrobený, prvých 384 pamäťových miest je načítaných s Factory Presets, ale každé prednastavené pamäťové miesto môže byť editované alebo úplne prepísané.

Ak chcete obnoviť továrenské predvolby (alebo nainštalovať novšie verzie, ktoré sa vydávajú príležitostne), môžete si ich stiahnuť z <https://www.fractalaudio.com> a nainštalovať pomocou Fractal-Bot.

Každá predvolba má svoj vlastný názov, ktorý môžete pri ukladaní zmeniť.

Predvolby sú postavené na „mriežke“ vložení, pripojení a vytáčaním „Blocks“.

Bloky obsahujú „Kanály“. Pozrite si [„Úvod do scén a kanálov“ na str. 17.](#)

V porovnaní s Axe-Fx III bude mať FM3 menšie predvolby, ale jedna predvolba môže potenciálne pokryť celú skladbu alebo dokonca celý koncert.

Pozrite si [„Úvod do mriežky rozloženia“ na str. 16](#), kde nájdete úvodný prehľad tejto časti.

Predvolby obsahujú aj 8 scén. Scény sú uvedené v [časti 6](#) tohto [návodu](#).

NAČÍTANIE PREDVOLBY

Rôzne oblasti FM3 poskytujú rôzne spôsoby načítania predvolieb:

Pozri [str. 3](#) a [str. 4](#) v Úvode k tejto príručke, ako načítať predvolby z domovskej stránky.

Súčasťou je aj adresár predvolieb . Z

domovskej stránky prejdite vpravo na kartu „Predvolby“.

Pomocou tlačidiel NAV vyberte predvolbu a stlačte ENTER.

Predvolby sú zoradené v číselnom poradí. Ak chcete triediť podľa abecedy, stlačte tlačidlo SORT A-Z (stláčací gombík E).

Nožné spínače – nožné spínače FM3 poskytujú celý rad možností pre načítanie predvolieb.

MIDI – správy MIDI Bank a Program Change možno použiť na výber predvolieb pomocou priemyselnej štandardnej metódy „Controller 0 + PC“. Pozrite si [„MIDI referenčné tabuľky“ na str. 136](#)

Podporované je aj vlastné mapovanie, pozri [„Mapovanie zmeny programu“ na str. 56.](#)



Domovská stránka ponuky Domov poskytuje jednoduchý spôsob načítania a prezerania predvolieb.

MRIEŽKA ROZLOŽENIA

Mriežka je rám 12x4 na vytváranie predvolieb. Zvážte obdĺžniky mriežky ako sloty, do ktorých sa vkladajú a spájajú bloky, aby vytvorili cestu spracovania signálu. Každý mriežkový priestor a každý kábel sú stereo, čím sa eliminuje potreba oddelenej ľavej a pravej cesty. Uvedomte si však, že niektoré bloky môžu zrútiť signál na mono.

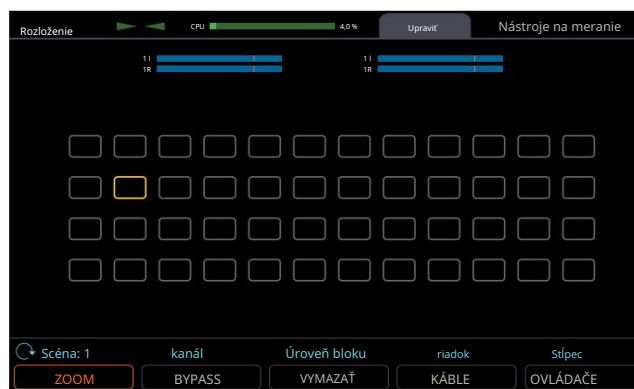
Otvorte mriežku z domovskej stránky stlačením tlačidla ENTER alebo tlačidla LAYOUT .

V predvolenom zobrazení sa na displeji FM3 zobrazuje iba 6x4 sekcia mriežky 12x4. Do oblastí mimo obrazovky prejdite pomocou ovládačov E alebo tlačidiel NAV . Spodná posuvná lišta označuje, kde sa nachádzate v celkovom rozložení zľava doprava. Ak chcete zobraziť celú mriežku naraz, oddiaľte pomocou tlačidla ZOOM (stláčací gombík A).



Mriežka zvyčajne zobrazuje štyri riadky a šesť stĺpcov.

Pomocou ovládacích prvkov navigácie sa môžete posúvať doľava alebo doprava.



Oddialenie zobrazíte celú mriežku naraz.

To odhaľuje aj VU metre na vyrovnanie scén a predvolieb.

PRÁCA S BLOKMI

Ako je vysvetlené v časti „Úvod do mriežky rozloženia“ na str. 16, FM3 presety používajú bloky získané z veľkého inventára zosilňovačov, kabín, stompboxov, štúdiových efektov, mixérov a ďalších. Ak sa chcete pohybovať po mriežke, musíte pohybovať kurzorom – žltým obdĺžnikom ovládaným tlačidlami NAV alebo ovládačmi D alebo E.

VLOŽIŤ BLOK...

NAV presuňte kurzor na požadované miesto mriežky.

Otáčaním kolieska VALUE prechádzate zoznamom blokov.

Stlačte ENTER na potvrdenie alebo EXIT na zrušenie zmien.

Keď vložíte bloky, odstránia sa zo zoznamu, ale každá predvoľba má na začiatku celý inventár.

AK ZMENIŤ ALEBO ODSTRÁNIŤ EXISTUJÚCI BLOK...

Ak chcete ZMENIŤ blok, vyberte ho a otočte VALUE na požadovaný typ.

Ak chcete odstrániť blok, vyberte ho a otáčajte VALUE, kým sa nezobrazí „None“.

Stlačte ENTER na potvrdenie alebo EXIT na zrušenie zmien.

DELETE

TIP: Skratka uľahčuje odstránenie existujúceho bloku alebo jeho konverziu na skrat. Vyberte blok a stlačte tlačidlo DELETE (stlačenie gombíka B). Vymazaný blok je nahradený skratom. Ak chcete nechať prázdne miesto, odstráňte skrat.

NA OBCHÁDZANIE ALEBO ZAPOJENIE BLOKOVANIA NA MRIEŽKE...

Pomocou tlačidiel NAV vyberte blok.

Stlačte tlačidlo BYPASS (stláčací gombík C). Vynechané bloky sú na mriežke stlmené alebo „sivé“.

RESETOVANIE BLOKOVANIA/KANÁLA

Bloky na FM3 si pamätajú svoje posledné použité nastavenia, aj keď ich umiestnite na mriežku. Možno budete chcieť nový začiatok pred alebo po vykonaní zmien. RESET trvá iba dva stlačenia tlačidla a možno ho vykonať kedykoľvek.

RESET

Ak ešte nie je otvorený na úpravu, vyberte požadovaný blok na mriežke a stlačte EDIT.

Stlačte tlačidlo RESET (tlačidlo C). Zobrazí sa výzva na resetovanie aktuálneho kanála.

Potvrdte stlačením ENTER. Ostatné kanály v bloku môžete resetovať tak, ako sa používajú.

ŠUNTY

Bočník je zvukovo priehľadný blok - ako kábel, ktorý prenáša signál z jedného bodu do druhého. Podobne ako mriežkové priestory, skrat je stereo; nepotrebuje dve na ľavú/pravú stranu. Na preklopenie prázdneho priestoru v ľubovoľnej predvoľbe môžete použiť skraty.

PRE VLOŽENIE SHUNTU...

NAV na požadované miesto mriežky a otáčajte VALUE, kým sa nezobrazí „SHUNT“.

Stlačte ENTER na potvrdenie alebo EXIT na zrušenie zmien.

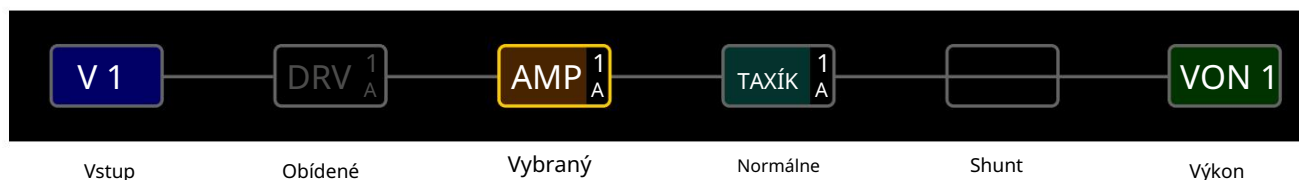
VSTUPY A VÝSTUPY

Vstupné a výstupné bloky sú potrebné na získanie vstupných signálov do siete alebo na prechod signálu do výstupných konektorov. Všetky prednastavenia z výroby používajú vstup 1 a výstup 1. Iné nastavenia môžu vyžadovať rôzne vstupné a výstupné bloky.

Príklady nájdete v časti 4 „Nastavenia“. Ďalšie informácie nájdete v časti „Sprievodca fraktálovými zvukovými blokmi“.

TYPY ZOBRAZENIA BLOKOVANIA

Farebný displej FM3 zobrazuje rôzne stavy blokov mriežky nasledovne. Nižšie je uvedených niekoľko príkladov. Všimnite si, že vybraný blok má tučný žltý obrys a vynechaný blok je sivý.



POHYB BLOKOV, RIADKOV A STÍPCOV

Špeciálna stránka „Nástroje“ v ponuke Rozloženie obsahuje rôzne nástroje na PRESUNUTIE jednotlivých blokov alebo celých riadkov alebo stĺpcov NAHOR, NADOL, DOLAVA alebo DOPRAVA. Keď sa presunie blok alebo riadok alebo stĺpec mriežky, vymení sa miesto s položkou v priestore, do ktorého sa presunie. To môže viesť k úprave alebo odstráneniu určitých káblov konektorov, preto si pred premiestnením vecí skontrolujte, ako sú pripojené prvky vašej predvolby.

Otvorte stránku Nástroje v ponuke Rozloženie .

Pomocou gombíka FUNCTION (A) vyberte funkciu : Presunúť

blok/Stĺpec/Riadok, Dolava/Doprava/Nahor/Nadol, Kopírovať kanál, Kopírovať/

Zameniť scénu, Globálne blokovať prepojenie/Odpojiť/Načítať/Odpojiť všetko

Pomocou tlačidiel NAV vyberte blok, riadok alebo stĺpec, ktorý chcete presunúť.

Stlačte ENTER na vykonanie presunu.

KONEKTOROVÉ KÁBLE

Rovnako ako fyzické vybavenie, bloky v FM3 musia byť navzájom spojené, aby signál prúdil. To sa deje pomocou virtuálnych káblov, ktoré vedú z jedného bloku siete do druhého. Aj keď chýba jeden kábel, vaša predvoľba môže byť úplne tichá! Rovnako ako skraty, konektory sú stereo a úplne prehľadné.

NA VYTVORENIE KONEKTOROVÉHO KÁBLA...

Na mriežke prejdite na blok, kde chcete, aby kábel ZAČAL. Nemôžete začať z PRÁZDNÉHO priestoru!

Stlačte tlačidlo CABLE (tlačidlo D) alebo ENTER. Vybraný blok a jeho sused na pravej strane budú blikať.

Ak sa chcete pripojiť k inému RIADKU, použite NAV nahor alebo nadol na výber požadovaného cieľa. Nemôžete preskočiť stĺpce!

Stlačte ENTER na vytvorenie spojenia. Na zrušenie stlačte EXIT .

Uistite sa, že ste vybrali cieľ, ktorý ešte nie je pripojený k bloku, z ktorého ste začali, alebo tento kábel ODSTRÁŇTE (pozri nižšie).

NA ODSTRÁNENIE KÁBLOVÉHO KONEKTORA...

Káble sa odstraňujú takmer rovnakým spôsobom, ako sú vytvorené.

Na mriežke, NAV do bloku, kde začína kábel.

Stlačte tlačidlo CABLE (tlačidlo D) alebo ENTER. Vybraný blok a jeho sused napravo budú blikať.

NAV vyberte „druhý koniec“ kábla, ktorý chcete odstrániť. Nemôžete preskočiť stĺpce!

Stlačte ENTER a kábel sa odpojí. Na zrušenie stlačte EXIT .



SPRIEVODCA: Ak sa chcete pripojiť cez viacero prázdnych stĺpcov mriežky pomocou série bočníkov a káblov, vyberte ľubovoľný blok, za ktorým nasleduje séria prázdnych miest, a potom stlačte a podržte ENTER tlačidlo. Medziľahlé priestory budú automaticky preplnené bočníkmi a prepojené káblami. Pozor: všetky existujúce káble, s ktorými sa po ceste stretnete, budú ODSTRÁNENÉ!



Pamätajte, že na mriežke FM3 je každý komponent STEREO. Bočníky, káble a mnohé bloky sú stereo vstup/stereo výstup. Mriežka umožňuje až štyri úplné stereofónne cesty a pre stereo NEMUSÍTE vytvárať paralelné mriežkové cesty! Niektoré bloky interne spracovávajú zvuk v mono (napríklad Amp alebo Drive), ale aj tieto majú vo všeobecnosti parametre Input Select a Output Balance .

PRAVIDLÁ KÁBLOV FM3

Žiadny kábel = žiadny zvuk. Aj jeden chýbajúci článok pretrhne reťaz.

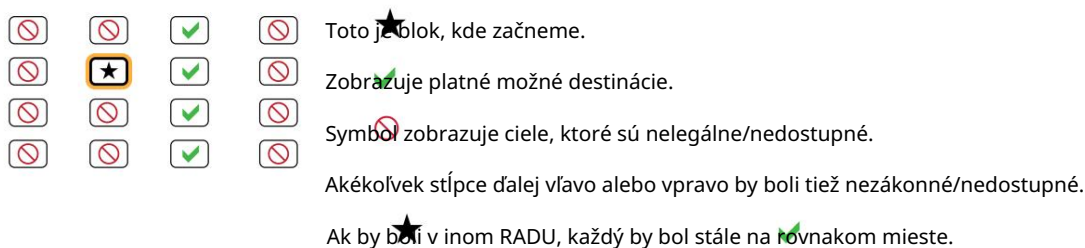
Signál prúdi ZĽAVA DO PRAVA.

Kábel MUSÍ pochádzať z BLOKU alebo SHUNTU. Nemôžete začať z PRÁZDNÉHO miesta.

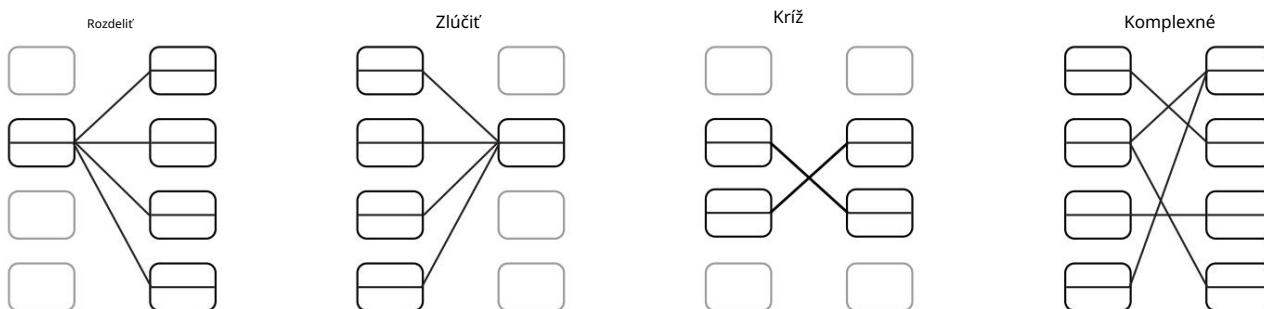
Ak sa pokúsite pripojiť k PRÁZDNEMU miestu, vytvorí sa tam SHUNT.

Môžete sa pripojiť LEN k blokom v nasledujúcom stĺpci vpravo.

Nižšie uvedený diagram znázorňuje vyššie uvedené:



V ktoromkoľvek bode môžete ľubovoľne DELIŤ alebo ZLÚČIŤ až štyrmi spôsobmi. To je zvukovo transparentné a je tu nulové riziko degradácie signálu alebo problémov s fázou. Možno je aj KRÍŽENIE. Tu je niekoľko príkladov:



BLOKOVÝ INVENTÁR

Úplného sprievodcu všetkými blokmi a parametrami nájdete v časti „[Sprievodca fraktálovými zvukovými blokmi](#)“
Nasledujúca tabuľka obsahuje prehľad každého bloku. Každá predvoľba má na výber celý inventár.

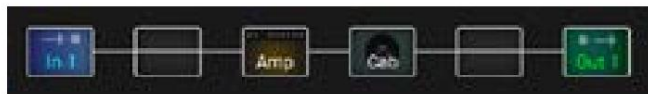
Blokovať	Popis	Typy kanálov		počítať
AMP Amp	Tu je... Všetky naše modely zosilňovačov v jednom bloku!	300+	4	1
CAB Kabína	Simulácia reproduktorovej kabíny s technológiami UltraRes™ a DynaCab™	2237+	4	1
Chorus CHO	Vytvorte klasické mono a stereo modulačné efekty vrátane vibrata.	17	4	2
CMP kompresor	Ovládajte dynamiku a pridajte sustain.	13	4	2
Oneskorenie DLY	Až 8 sekúnd oneskorenia s typmi pre analógové, digitálne, páskové a ďalšie.	25	4	2
Pohon DRV	Typ vrátane zosilnenia, overdrive, skreslenia, fuzz a mnohých ďalších.	63+	4	2
Enhancer ENH	Klasické a moderné režimy na vytváranie a ovládanie priestorovania.	3	4	2
FLT Filter	Zahrňa nízke priepusty, vysoké priepusty, pásmové priepusty a mnoho ďalších typov.	15	4	4
FLG Flanger	Rôzne typy pokrývajú všetko od jemnej modulácie až po extrémny prúd.	31	4	2
FOR Formant	Vytvorte dynamické samohlásky pomocou tohto multirežimového formantu.	1	4	2
Brána/Expander GTE	Užitočné pre všetko od jemného ovládania až po extrémne efekty.	1	4	2
Grafický ekvalizér GEQ	Rôzne režimy umožňujú jednoduché a flexibilné tvarovanie tónov.	15	4	2
IN Vstup	Injektuje signál z fyzických vstupov do siete.	1	4	2
LPR Looper	Výkonný looper s veľkými možnosťami diaľkového ovládania.	1	1	1
MGT Megatap	Toto oneskorenie 40 klepnutí vytvára fantastické zvukové vzory.	1	2	1
Mixér MIX	Umožňuje zmiešať až šesť stereo signálov.	1	4	4
MTD Multi-Delay	Rôzne špeciálne oneskorenia vrátane difúzie, štvorbodového poklepania a ďalších.	34	4	1
MBC Multiband Comp	Trojpásmový kompresor, ktorý je skvelý pre mastering alebo dynamický EQ.	1	4	1
Multiplexer MUX	Tento volič vstupu smeruje jeden z mnohých vstupov na výstup.	1	4	2
OUT Výstup	Vysiela signál do príslušných fyzických výstupných konektorov.	1	4	2
PEQ Parametrický ekvalizér	5-pásmový parametrický ekvalizér umožňuje presné ovládanie tónu.	1	4	2
PHA Phaser	Rôzne vintage a špičkové phaserové efekty, vrátane „vibe“.	16	4	2
PIT Posun výšky tónu	Obsahuje capo, detune, harmonizér (inteligentný/vlastný), whammy a ďalšie.	16	4	1
Oneskorenie PLX Plex	Až osem oneskorovacích liniek a výškových posúvačov interagujúcich v matici. Nádherné!	44	4	1
Rezonátor RES	Rezonančný hrebeň sa pohybuje paralelne. Vytvárajte akordy a ďalšie.	1	2	2
Návrat RTN	Prijíma signál z bloku odoslania spätnej väzby.	1	1	2
REV Reverb	Rekreácie historických prameňov, miestností, hál a ďalších miestností na svetovej úrovni.	54	4	1
RNG Ring Mod	Extrémne flexibilný kruhový modulátor poskytuje celý rad skvelých efektov.	1	2	1
ROT Rotary	Simuluje klasický rotačný reproduktor s viacerými mikrofónmi.	1	4	2
MIDI scéna MIDI	Blok Scene MIDI vysiela MIDI správy vždy, keď sa načíta scéna.	1	1	1
SND Odoslať	Vysiela signál do bloku spätnej väzby.	1	1	2
SYN Synth	3-hlasý monofónny syntetizátor, ktorý sleduje, čo hráte.	1	4	1
Oneskorenie TTD desať klepnutí	Nastavte čas, posun a rozstup jednej až desiatich samostatných ozvien.	2	4	1
TRM Tremolo	Vytvára klasický trem plus automatické posúvanie alebo extrémne psycho akustické efekty.	4	4	2
VOL Hlasitosť/Pan	Jednoduchý blok hlasitosti ponúka aj nástroje na vstup/výstup kanálov.	1	4	2
WAH Wah	Základný wah s viacerými typmi založenými na klasických origináloch.	8	4	2

Každá predvoľba obsahuje aj blok Controllers , ktorý nie je umiestnený na mriežke.
Niektoré bloky nachádzajúce sa na Axe-Fx III sa nezobrazujú na FM3.

PRÍKLAD PREDNASTAVENÝCH mriežok

Tieto snímky obrazovky FM3-Edit ukazujú, ako sa bloky kombinujú do predvolieb.

Príklad 1: Holé kosti! Zosilňovač a kabína. Žiadne účinky.



Príklad 2: Tu sú niektoré efekty pridané pred zosilňovačom a za kabínou.



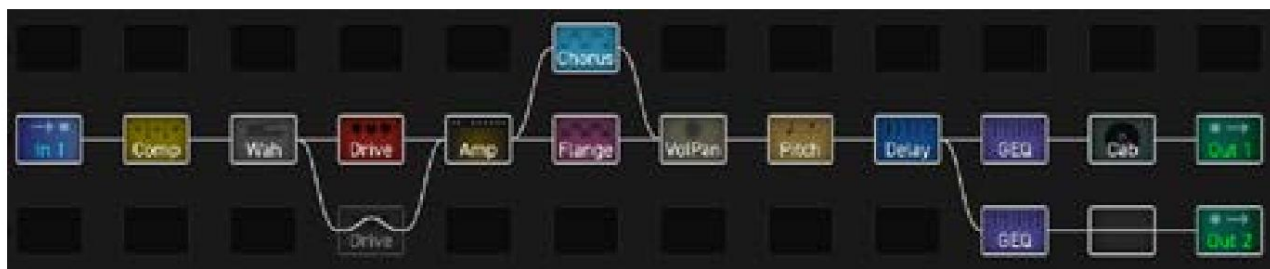
Príklad 3: Tu sa používa ešte viac efektov, vyklopením 12-stĺpcovej mriežky.



Príklad 4: Komplexná predvoľba s viacerými efektmi vrátane paralelného reťazca trblietania, reverbu a filteru.



Príklad 5: Komplexná predvoľba s niektorými efektmi paralelne, plus samostatné výstupy so simuláciou kabíny a bez nej.



Príklad 6: Tu je prvý rad pre elektrickú gitaru, zatiaľ čo druhý súčasne spracováva akustické.



ÚPRAVA EFEKTOVÝCH BLOKOV

Bloky sú plne programovateľné, čo vám umožňuje vytočiť každé nastavenie podľa potreby. Menu Edit pre každý blok obsahuje jednu alebo viac stránok, pričom každá má viacero parametrov, ktoré riadia rôzne funkcie. Tu je stručná príručka o tom, ako pristupovať k rôznym typom stránok ponuky Upraviť a pracovať s nimi.

OTVORENIE PONUKY ÚPRAV

Na mriežke rozloženia vyberte požadovaný blok a stlačte EDIT.

Z ľubovoľného miesta na FM3 stačí stlačiť EDIT a preskočiť priamo do menu Edit pre aktuálne vybraný blok.

ZMENA STRÁNOK

Väčšina ponúk Úpravy má viacero stránok, ktoré sa zobrazujú ako „záložky“ v hornej časti ponuky (červené šípky vpravo). Farba záložiek zodpovedá farbe bloku na mriežke.

Klepnutím na tlačidlá PAGE prejdete doľava alebo doprava.

ÚPRAVA STRÁNOK „GOMBÍK“.

Väčšina stránok ponuky Upraviť zobrazuje až päť gombíkov, prepínačov alebo voličov. Na vykonanie zmien použite päť fyzických ovládačov pod displejom (zelené šípky, vpravo) alebo tlačidlá NAV a ovládač VALUE.

Všetky zmeny budete počuť v reálnom čase.

Ak má stránka ponuky dva rady gombíkov, použite NAV UP/DOWN na prepínanie medzi nimi.

ÚPRAVA STRÁNOK „MENU“.

Niektoré stránky majú vertikálne zoznamy parametrov.

Použite tlačidlá NAV UP/DOWN na prechádzanie cez zoznam alebo tlačidlá NAV LEFT/RIGHT na skok.

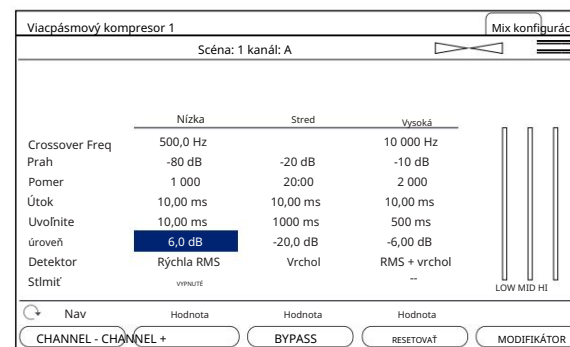
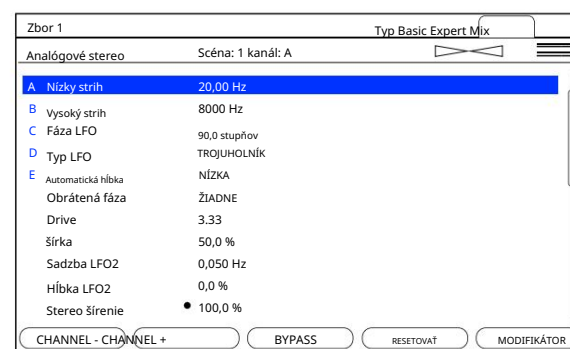
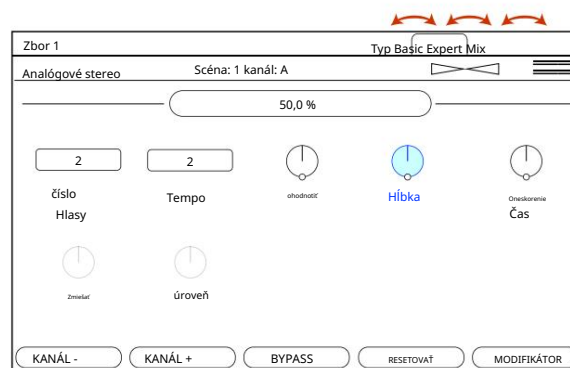
Gombík A a gombík VALUE ovládajú zvolený parameter.

Ovládače B, C, D a E ovládajú ďalšie parametre v zozname, ako je znázornené modrými štítkami v zozname.

INÉ TYPY STRÁNOK

Niektoré bloky majú špeciálne ponuky Úpravy s parametrami usporiadanými do riadkov a stĺpcov. Niektoré z nich zahŕňajú interaktívne merače alebo grafy. Pomocou ovládačov NAV a VALUE alebo A,B,C,D,E sa môžete pohybovať a vykonávať zmeny.

Pre stránky typu TYPE, ako je Amp Type, stačí NAV cez zoznam, aby ste urobili výber a otočte stranu alebo stlačte EXIT, keď skončíte. Výbery sa prejavajú okamžite.



ULOŽENIE ZMIEN

Po úprave predvolby možno budete chcieť uložiť výsledky.

Každá predvoľba v FM3 sa dá upraviť. Neexistujú žiadne trvalé predvoľby.

Keď akýmkoľvek spôsobom zmeníte aktuálnu predvoľbu, LED dióda „EDITED“ na prednom paneli svieti, kým neuložíte alebo nenačítate novú predvoľbu.

NA ULOŽENIE PREDVOLBY...

Stlačením STORE zobrazíte stránku STORE.

Ak chcete uložiť na iné miesto, otočte kolieskom VALUE alebo ovládačom B.

Stlačením ENTER zobrazíte „Chcete prepísať predvoľbu?“

Opätovným stlačením ENTER potvrdíte, alebo EXIT pre zrušenie.

Správa „ULOŽENÉ!“ Po dokončení ukladania sa zobrazí ikona .

PRE ZMENU NÁZVU PREDVOLBY...

FM3 má 512 predvolených pamäťových miest. Počas ukladania môžete upraviť názov akejkoľvek predvoľby.

Stlačením STORE zobrazíte stránku STORE.

NAV dole na riadok PRESET.

Otáčaním ovládača B posúvajte kurzor.

Ovládač C vyberá VELKÉ PÍSMENO .

Ovládač D vyberá malé písmená.

Gombík E vyberá čísla.

Gombík VALUE vyberá VŠETKY znaky vrátane symbolov. V predvolenom názve môžete použiť až 31 znakov.

Môžete tiež NAV na ľubovoľný názov scény a upraviť ho rovnakým spôsobom.

Stlačte ENTER pre Uložiť a potom stlačte ENTER pre potvrdenie.

Správa „ULOŽENÉ!“ zobrazí sa a načíta sa nové umiestnenie (ak existuje).



Pomenovanie scén je výkonná funkcia. Okrem uvedenia toho, na čo je konkrétna scéna určená, môžu byť názvy nepoužitých scén použité na krátke poznámky alebo pripomienky.

PREDNASTAVENÉ LIMITY CPU

CPU FM3 sa používa hlavne na spracovanie zvuku. Preset s ničím iným ako Amp and Cab je menej náročný ako preset s Wah, Drive, Amp, Cab, Delay a Reverb.

Aktuálnu úroveň CPU môžete kedykoľvek skontrolovať zobrazením minimerača CPU v hornej časti mriežky rozloženia.

Maximálne prípustné zaťaženie je približne 80 %. Existujú poistky, ktoré vám zabránia zatlačiť FM3 príliš ďaleko. Ak úroveň CPU stúpne nad povolený limit, FM3 deaktivuje spracovanie zvuku a začne blikať varovanie „CPU LIMIT - Muted“. To vám umožňuje odstrániť bloky alebo zmeniť nastavenia na vyriešenie problému.

Ďalšou poistkou je, že FM3 vám zabráni vložiť blok, ktorý by tlačil CPU nad limit.

Ak k tomu dôjde, môžete vykonať zmeny na zníženie aktuálneho zaťaženia procesora a skúste to znova. Môžete odstrániť efekt, ktorý je menej dôležitý. Pomôcť môže aj úprava určitých parametrov.

Tu je niekoľko bežných parametrov bloku, ktorých nastavenia majú významný vplyv na využitie procesora:

Amp: Output Comp: Nastavte na "0" pre čo najmenšie využitie CPU.

Kabína: Mute: Použitie dvoch IR vyžaduje viac CPU ako použitie jedného.

Nastavte typ predzosilňovača mikrofónu na NONE a nastavte úroveň miestnosti na 0 %.

Reverb: Kvalita a hustota ozveny. Nižšie = menej CPU.

Kompresor: Ak chcete použiť menej procesora, nastavte Typ na jednu z možností „PEDÁL“.

Phaser: Etapy. Nižšie = menej CPU.

Filter: Poradie a Q. Nižšie = menej CPU.

Oneskorenie viacerých pripojení: Typ. Rôzne typy majú rôzne požiadavky na CPU.

Oneskorenie Plex: Počet oneskorení ovplyvňuje využitie procesora.

Syntet: Vypnite ďalšie parametre typu hlasu, aby ste šetrili procesor

Modifikátory ovplyvňujú aj využitie procesora.

TIP: Fractal Audio Wiki vedie zoznam nápadov na šetrenie CPU.

CPU a USB

Na FM3 sa využitie CPU nezvýši, keď je pripojené USB.

6 SCÉN A KANÁLOV

Pred čítaním tejto časti si prečítajte „Úvod do scén a kanálov“ na [str. 17.](#)

Scénu si možno predstaviť ako predvoľbu v rámci predvoľby. Scény môžu zapínať alebo vypínať bloky, meniť kanály blokov a ďalšie. Scény nie je potrebné vytvárať – už sú tam, pripravené na nastavenie podľa želania. Ak chcete uložiť zmeny akejkoľvek scény, musíte uložiť celú predvoľbu. Používanie scén má veľa výhod. Prepínaním viacerých blokov eliminujú potrebu „tack dance“ na prepínačoch. Ponúkajú tiež najjednoduchší spôsob, ako zabezpečiť dokonalé „prelievanie“ efektov, ako je delay a reverb. Scény môžu tiež meniť celkovú úroveň hlasitosti, odosielať správy MIDI a ďalšie.

Každá scéna má aj názov.

AKÉ SCÉNY OBSAHUJÚ...



Každá scéna má svoj vlastný názov.

Každá scéna nastavuje stav vynechania každého bloku v aktuálnej predvoľbe.

Každá scéna nastavuje kanál každého bloku v aktuálnej predvoľbe.

Každá scéna má svoje vlastné úrovne prostredníctvom nastavení Scene Level v každom výstupnom bloku.

Každá scéna má svoje vlastné nastavenia pre štyri ovládače scén.

Pozri [časť 9: Modifikátory](#)

Scény môžu použiť blok Scene MIDI na odosielanie MIDI správ.

Pozri [str. 56](#) na úvod.

Scény interagujú so špeciálnymi funkciami nožného spínača nazývanými ovládacie spínače

Pozrite si [časť „Odosielanie a prijímanie MIDI“ na str. 134](#)

alebo [„Sprievodca funkciami nožného spínača“ na str. 20](#)

NENASTAVUJTE parameter (napr. Amp Treble na „6“), potom prepnite na novú scénu a potom zmeňte hodnotu tohto parametra (napr. z „6“ na „10“). Zmena ovplyvní všetky scény, ktoré používajú aktuálne zvolený kanál.

Vytáčajte blok (napr. zosilňovač), ako chcete. Potom zmeňte scénu a nastavte tento blok na iný kanál. Teraz môžete zmeniť akékoľvek a všetky nastavenia pre daný blok/kanál bez ovplyvnenia kanálov používaných inými scénami. (Tento koncept je znázornený na [s. 17.](#))

FAQ:

PREČO LEN ZMENIŤ PREDVOĽBY? Prednastavené zmeny vám poskytujú úplnú flexibilitu. Môžete zmeniť čokoľvek a všetko v každej predvoľbe, ale existujú aj také nevýhody. Synchronizácia viacerých predvoľieb môže byť zdĺhavá, stará sa o to, aby boli úrovne a presah tak akurát, a zatiaľ čo zmeny predvoľieb sú rýchle, zmeny scén sú ešte rýchlejšie a môžu byť bezproblémové.

VÝBER SCÉN

Rôzne oblasti FM3 poskytujú rôzne spôsoby výberu scény.

Na domovskej stránke – Použite tlačidlá NAV UP/DOWN alebo otočte ovládač A. Aktuálna scéna sa zvýrazní. (Výber scény je odlišný v režime ZOOM; pozri [str. 4](#))

Na GRID – Otočte ovládač Scene A. Aktuálna scéna sa zobrazí nad ovládačom.

Nožný ovládač – Vstavané spínače FM3 alebo prepínače na pripojenom FC ovládači ponúkajú celý rad možností „Scény“ vrátane automatického výberu scény podľa sekcií skladieb v zozname nastavení.

MIDI – MIDI je možné použiť na zmenu scény. Pozrite si [časť „Volba scén a kanálov na diaľku“ na str. 55.](#)

PREDNASTAVENÁ SCÉNA

Keď sa načíta nová predvoľba, automaticky sa spustí pri ktorejkoľvek scéne zvolenej pri poslednom uložení predvoľby. Ak chcete nastaviť predvolenú scénu pre akúkoľvek predvoľbu, jednoducho vyberte požadovanú scénu a potom predvoľbu uložte.

Ak chcete toto správanie radšej prepísať, môžete toto nastavenie zmeniť v SETUP: Global Settings: Config. Namiesto predvoleného „AS SAVED“ vyberte ľubovoľné číslo požadovanej scény a táto scéna sa načíta pre všetky predvoľby, keď sa načítajú.

SETLISTY/PIESNE/SEKCIE A SCÉNY

Funkcia Setlists /Songs vám umožňuje vytvárať štruktúrované zoznamy predvolieb a scén, ktoré sa načítajú v konkrétnom poradí, keď hráte naživo. To môže byť obzvlášť užitočné pri organizovaní zvukov pre živé vystúpenie, pretože vám umožňuje plynule prechádzať medzi rôznymi časťami vášho setu bez toho, aby ste museli manuálne hľadať a vyberať jednotlivé predvoľby a scény.

Ak sa chcete dozvedieť viac o tejto funkcii a ako ju používať, pozrite si [„Seznamy a skladby“ na str. 126](#)

ZMENA KANÁLOV

Funkcia kanála je takmer samozrejmalá. Väčšina blokov má určitý počet kanálov (zvyčajne štyri) a pre každý kanál môžete nastaviť každý parameter tohto bloku na ľubovoľné nastavenie. Je to ako mať viacero blokov v jednom. Napríklad kanál A bloku Drive môže byť „čistým zosilnením“, B môže byť „screamer“ atď.

Zatiaľ čo scény nemôžu meniť hodnoty jednotlivých parametrov, MÔŽU zmeniť kanál a každý kanál má svoje vlastné hodnoty parametrov.

Rôzne oblasti FM3 poskytujú rôzne spôsoby zmeny blokových kanálov:

Na GRID – Vyberte požadovaný blok a otočte ovládačom kanálov

(B). Aktuálny kanál je zobrazený nad gombíkom.

Počas ÚPRAVY BLKU – Stlačením tlačidla MORE (stláčací gombík E) zobrazíte pás scén/kanálov .

Pomocou tlačidiel CHANNEL-/+ (tlačidlá C a D) vyberte kanál.

Aktuálny kanál sa zobrazuje v strede hornej časti každej stránky v ponuke Upraviť.

Nožný ovládač – Vstavané spínače FM3 alebo spínače na pripojenom FC ovládači ponúkajú celý rad vyhradených možností „Channel“.

MIDI – Na zmenu kanála je možné použiť MIDI a iné ovládače, ako napríklad pripojený externý nožný spínač. Pozrite si [časť „Voľba scén a kanálov na diaľku“ na str. 55.](#)

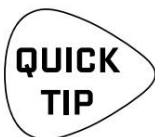
NASTAVENIE KANÁLOV

Kedykoľvek upravujete blok, už programujete aspoň jeden kanál (zvyčajne kanál A). Programovanie ďalších kanálov je jednoduché: jednoducho vyberte požadovaný kanál, ako je popísané vyššie, nastavte rôzne parametre na ich nové hodnoty a potom uložte predvoľbu.

PRE KOPÍROVANIE JEDNÉHO KANÁLA DO DRUHÉHO...

Stránka Tools v ponuke Layout (“mriežka”) poskytuje nástroj na kopírovanie jedného kanála do druhého . Toto funguje len v rámci jedného bloku; nemôžete skopírovať kanál z jedného bloku do druhého alebo z jednej predvoľby do druhej.

1. Prejdite na stránku Nástroje v ponuke Rozloženie (mriežka).
2. Otáčajte kolieskom VALUE , kým sa na displeji nezobrazí „COPY CHANNEL“.
3. Pomocou ovládača D vyberte scénu, z ktorej chcete kopírovať . Písmená kanálov sú zobrazené nad gombíkmi.
4. Pomocou ovládača E vyberte miesto, do ktorého chcete kopírovať .
5. Na dokončenie kopírovania stlačte ENTER alebo tlačidlo EXECUTE na obrazovke (tlačidlo C).
6. Otestujte svoju predvoľbu a nezabudnite ULOŽIŤ , aby boli zmeny trvalé.



Aj keď nemôžete kopírovať kanály cez bloky alebo predvoľby na samotnom FM3, môžete to urobiť v FM3-Upraviť. Nastavenia pre ľubovoľný kanál môžete tiež uložiť do knižnice blokov vo svojom počítači, aby ste ich mohli okamžite vyvolať, kedykoľvek ich budete potrebovať.

6 SCÉN A KANÁLOV

NASTAVENIE SCÉN

Nastavenie scén je jednoduché. Tu sú pokyny krok za krokom:

NASTAVENIE ALEBO UPRAVENIE AKEJKOL'VEK SCÉNY...

1. Nahrajte požadovanú predvoľbu a vyberte požadovanú scénu.
2. Obídte alebo zapojte každý blok podľa potreby.
Na Layout (mriežke) alebo počas úpravy akéhokoľvek bloku použite tlačidlo BYPASS (Push-knob C).
Alebo použite akýkoľvek priradený nožný spínač alebo diaľkový ovládač na obídanie/zapojenie bloku.
3. Nastavte kanál pre každý blok podľa popisu na predchádzajúcej strane.
4. Otestujte a uložte predvoľbu. Na stránke OBCHODU prejdite na všetky nové scény a pomenujte ich.

Vždy otestujte VŠETKY scény vo svojej predvoľbe – dokonca aj tie, o ktorých si myslíte, že ich možno nepoužívate.

Zabezpečte, aby nedošlo k nepríjemným skokom v hlasitosti alebo iným prekvapeniam v prípade náhodných chybných krokov neskôr.

Osvedčeným postupom v profesionálnom prostredí je nastaviť všetky nepoužívané scény na akékoľvek nastavenia, ktoré by spôsobili najmenšie problémy, ak by boli náhodne vyvolané.

KOPÍROVANIE SCÉN

Ponuka FM3 Layout Tools (umožňuje kopírovať/vkladať alebo zamieňať scény v rámci jednej predvoľby. FM3-Edit má tiež tieto a ďalšie funkcie.

KOPÍROVANIE SCÉNY V JEDNOM PREDSTAVENÍ...

Stránka Nástroje v ponuke Rozloženie obsahuje spôsob kopírovania scén v rámci jednej predvoľby.

1. Prejdite na stránku Nástroje v ponuke Rozloženie (mriežka).
2. Otáčajte kolieskom VALUE , kým sa na displeji nezobrazí „COPY SCENE“.
3. Pomocou ovládača D vyberte scénu, z ktorej chcete kopírovať . Čísla scén sú zobrazené nad gombíkom.
4. Pomocou ovládača E vyberte miesto, do ktorého chcete kopírovať . Môžete sa tiež rozhodnúť skopírovať jednu scénu do „ALL“.
5. Stlačte ENTER alebo tlačidlo EXECUTE na obrazovke (tlačidlo C) a operácia kopírovania je dokončená.
6. Otestujte svoju predvoľbu a nezabudnite ULOŽIŤ , aby boli zmeny trvalé.

Druhý nástroj v tej istej časti vám umožňuje prepínať scény v rámci predvoľby.

KOPÍROVANIE SCÉN MEDZI PREDVOL'BAMI?

Ani FM3, ani FM3-Edit nedokáže skopírovať scénu z jednej predvoľby do druhej. Je to preto, že neexistuje spôsob, ako zabezpečiť, aby scéna fungovala v predvoľbe, do ktorej kopírujete (musela by mať všetky rovnaké bloky a nastavenia.) Niektoré časti zvuku danej scény môžete kopírovať kopírovanie blokov alebo kanálov, ale to nie je to isté ako kopírovanie scény.