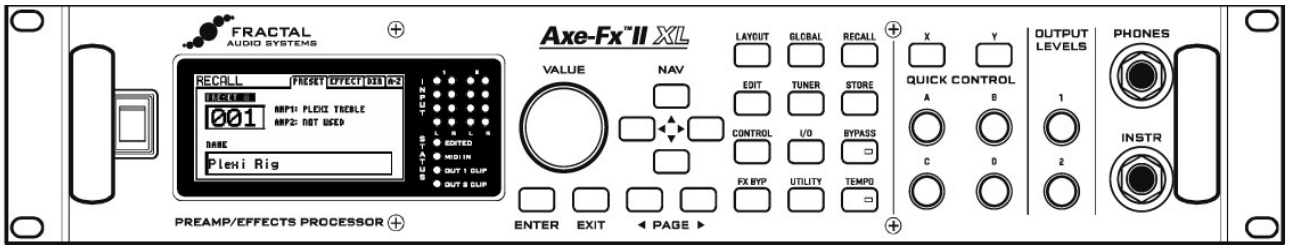
Axe-Fx™ II XL PREAMP/ FX PROCESSOR



Guide de Démarrage

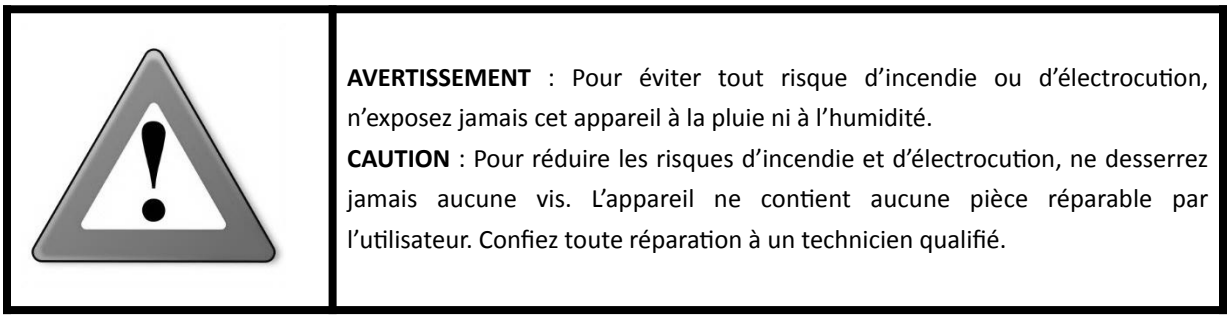
FRACTAL AUDIO SYSTEMS

Notes Légales

Mode d'emploi de l'Axe-Fx II XL de chez Fractal Audio Systems. Tous droits de reproduction réservés © 2011 - 2014.
Aucun contenu de cette publication ne peut être reproduit sous aucune forme que ce soit sans l'autorisation expresse de Fractal Audio Systems.

Fractal Audio Systems, Axe-Fx, Axe-Fx II, Axe-Fx II Mark II, G2 Modeling Technology ("G2"), Humbuster, Multipoint Iterative Matching and Impedance Correction ("MIMIC"), Virtual Vacuum Tube ("VVT") sont des marques déposées de Fractal Audio Systems. Tous les autres noms de produits, marques déposées, et noms d'artistes sont la propriété de leur propriétaires respectifs, qui ne sont en aucun cas associés ou affiliés avec Fractal Audio Systems. Ces noms ne sont utilisés que pour des illustrations de sons et des caractéristiques d'exécution.

Informations importantes liées à la Sécurité



AVERTISSEMENT : Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez jamais cet appareil à la pluie ni à l'humidité.
CAUTION : Pour réduire les risques d'incendie et d'électrocution, ne desserrez jamais aucune vis. L'appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Confiez toute réparation à un technicien qualifié.

1. Respectez tous les avertissements imprimés sur l'Axe-Fx et dans ce Manuel de l'utilisateur.
2. Ne placez jamais l'appareil à proximité de sources de chaleur comme des radiateurs des poêles ou tout autre appareil produisant de la chaleur.
3. Branchez uniquement l'appareil à une prise de courant de 100 - 240 V, 47 - 63 Hz.
4. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation. Evitez de le coincer sous des objets lourds. Si le cordon d'alimentation venait à être abîmé, remplacez-le sans tarder.
5. Si vous ne comptez pas utiliser votre Axe-Fx pendant une période prolongé, débranchez la prise de courant.
6. Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité excessive.
7. Faites appel à un technicien qualifié pour toute intervention.
8. Ne pas utiliser l'appareil et faites appel à un technicien qualifié si :
    a. du liquide ou de l'humidité excessive a pénétré dans l'appareil.
    b. l'appareil ne fonctionne pas normalement ou ses performances baissent de manière significative.
    c. l'appareil est tombé et/ou son boîtier est endommagé.
9. Une écoute prolongée à haut volume peut provoquer une perte d'audition et/ou des dommages irréversibles de l'ouïe. L'utilisation de protections auditives à fort volume est recommandée.

Doc v15XL

Certificat de Conformité

Fractal Audio Systems USA, par le présent acte, déclare sous sa propre responsabilité que le produit suivant :

Axe-Fx II XL - Préampli de guitare numérique et Processeur d'Effets

Couverts par ce certificat et possédant le label CE sont conformes aux normes suivantes :

EN60065 (IEC 60065)	Conformité de sécurité pour les équipements secteur électroniques grand public.
EN 55103-1	Norme sur les équipements audio, vidéo, audio-visuel et d'éclairage professionnels. Part 1: Emission.
EN 55103-2	Norme sur les équipements audio, vidéo, audio-visuel et d'éclairage professionnels. Part 2: Immunité.

Et répondent aux directives suivantes : 73/23/EEC, 89/336/EEC.

Janvier 2014
Clifford Chase, Président
Fractal Audio Systems

EMC / EMI

Cet appareil a été testé et répond aux régulations sur les équipements numériques de Classe B, alinéa 15 des normes fédérales américaines. Ces régulations fournissent une protection raisonnable contre les interférences dans les installations résidentielles. Cet équipement génère, utilise et peu émettre des fréquences radios et s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions fournies, ces fréquences peuvent causer des interférences nuisibles aux communications radios. Cependant, il n'y a aucune garantie contre ces interférences. Si cet appareil nuit à la bonne réception de la radio ou de la télévision, ce qui peut être vu en éteignant et en rallumant l'appareil, l'utilisateur est alors invité à essayer de corriger ceci en essayant une ou des mesures suivantes :

- Réorientez ou déplacez votre antenne de réception.
- Augmentez l'espace entre l'appareil et le récepteur.
- Branchez l'appareil sur une prise d'un circuit différent de celui sur lequel est connecté le récepteur.
- Consultez le vendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour de l'aide.

Avant-propos

Merci d'avoir choisi l'Axe-Fx II XL, l'un des plus puissants processeurs d'effets jamais produit. Le modèle XL est la toute dernière révision de notre produit de référence, l'Axe-Fx II.

Ce ***Guide de Démarrage*** a été envisagé quand il est devenu évident que l'Axe-Fx II, tel que nous le connaissons aujourd'hui, remet en question l'utilisation d'un « Mode d'emploi » imprimé traditionnel.

Comme chaque personne qui suit nos produits le sait, nous fournissons régulièrement des **mises à jour du firmware** gratuites. Ces dernières apportent des changements subtils voir radicaux, démontrant ainsi notre modèle de **développement continu du produit**. Grâce à ces mises à jour, l'Axe-Fx II que vous déballez aujourd'hui sera donc encore meilleur dans le futur, avec de nouveaux sons, de nouvelles fonctionnalités, et plus encore. Tout ceci rend donc l'usage d'un mode d'emploi "papier" obsolète.

Ce ***Guide de Démarrage*** couvre les choses qui vont *probablement* le moins changer, comme les fonctionnalités matérielles et les opérations "comment faire" basiques. Bien sûr, un **Mode d'emploi complet de l'Axe-Fx II** - maintenu à jour à chaque sortie logicielle - est disponible en ligne en fichier PDF pour être utilisé sur votre ordinateur, tablette ou smart phone. Mais le but n'est pas uniquement de mettre en ligne, avec notre philosophie d'optimiser au maximum les bénéfices de la technologie, mais aussi d'être plus respectueux de l'environnement avec moins de papier gâché et moins d'essence utilisée pour l'expédition.

Téléchargez-le en français depuis G66.eu et jetez-y un coup d'oeil. Vous y trouverez des infos sur le produit, des mises à jour, des liens vers notre forum, des échanges de présets, des options du support, et beaucoup plus.

— Fractal Audio Systems, janvier 2014

Table des Matières

Avant-propos iii
Table des Matières iv
1. Introduction 1
2. Vue d'ensemble 3
3. Connexions 9
4. Opérations Basiques et Edition 15
5. Guide Basique des Blocs 27
6. Les Modificateurs 28
7. Contenu Additionnel 30
8. Diagnostic des pannes 33
9. Spécifications Techniques 35
Tableau d'Implémentation MIDI 36
Garantie Fractal Audio Systems 37

1. Introduction

1.1. Qu'est-ce que l'Axe-Fx II XL ?

L'Axe-Fx II XL est un préampli numérique avancé et un multi-effets pour guitare, basse et autres instruments de musique. Étant le produit de référence chez Fractal Audio Systems, il contient la simulation d'ampli la plus avancée au monde, plus notre technologie d'effets avec des algorithmes de pointe d'une qualité sonore extrême. Il peut remplacer des amplis, des baffles, des effets, du matériel de studio et bien plus. C'est une **solution sonore complète**, tout-en-un, dans une simple boite noire au format rack 2U. C'est la dernière révision matérielle de l'Axe-Fx II, qui suit l'Axe-Fx II Mark II, avec plus d'emplacements mémoire pour des présets/baffles et doté d'un port FASLINK™.

A l'intérieur, un environnement virtuel vous permet de construire votre équipement de rêve (en fait pas un, mais des centaines). Choisissez à partir d'un inventaire le meilleur des trésors vintage et des pièces maitresses modernes. Arrangez les choses comme vous le souhaitez, la seule limitation étant les ressources CPU de votre appareil et votre imagination. Réglez votre son avec les réglages de base ou allez en profondeur à l'aide des paramètres avancés optionnels, puis sauvegardez vos présets pour un rappel instantané en situation de jeu. Le son est d'une qualité sans compromis, grâce à la fois à des standards de conception matérielle extrêmement élevés et à nos algorithmes logiciels propriétaires avancés.

L'Axe-Fx II XL reproduit de supers sons en tenant compte avec respect de son héritage. Nous avons effectué des milliers d'heures d'analyse des meilleurs amplis, baffles, et effets de tous les temps, minutieusement, afin de reproduire le son et la sensation des originaux. Bien que les simulations soient impressionnantes, l'Axe-Fx II XL va bien au-delà des simples "modèles" pour devenir une plate-forme de création personnelle, où la création musicale est libre d'aller au-delà des limites traditionnelles avec une flexibilité inégalée. Vous n'avez pas besoin d'être un ingénieur, non plus ; l'appareil est très facile d'utilisation, en particulier quand il est connecté à l'Axe-Edit, son compagnon logiciel gratuit. Les musiciens nous disent que l'Axe-Fx II XL leurs donne de l'inspiration et du plaisir. Voici quelques unes de ses caractéristiques majeures :

Configuration libre: Placez les effets librement et dans n'importe quelle disposition et ordre - série, parallèle ou en configuration complexe avec boucle d'effet et retour d'effet n'importe où sur le chemin du signal.

Totalement programmable: Chaque effet dispose d'un complément de réglages complet offrant des fonctionnalités d'une énorme portée. Elles sont bien loin les limites des processeurs avec des options restrictives.

Largement contrôlable: Les "MODIFICATEURS" du système fournissent des options de contrôle en temps réel puissantes. On peut utiliser des pédales, des switch, le MIDI, ou des "Contrôleurs" internes pour contrôler à distance ou automatiser des paramètres avec une flexibilité extrême.

D'une extrême Qualité: La qualité sonore a été notre premier objectif et notre critère principal dans la conception matérielle, et dans les moindres détails de nos algorithmes logiciels de traitement naturels propriétaires. La plupart d'entre eux répliquent des motifs qui se produisent dans la nature elle-même (d'où le nom de notre société : *Fractal* Audio Systems). Les modèles d'ampli utilisent plusieurs générateurs non linéaires, dynamiques et uniques produisant des harmoniques douces et ordonnées par paires, et donnant une profondeur au son qu'aucun autre processeur ne dispose. Nos effets ont été examinés de près et recommandés par certains des guitaristes parmi les plus exigeants au monde.

Remplacement de matériel: Avoir la complète intégration de tout son matériel dans un seul système, a certains avantages non négligeables, de la consistance, de la simplicité et du contrôle. Et bien sûr, après avoir remplacé un équipement au complet, l'Axe-Fx II XL vous permettra de continuellement le «ré-inventer» sans même à avoir à toucher le moindre Velcro, la moindre vis de rack, ni même votre carte de crédit.

Tous ont dit, étant donné ce qu'est l'Axe-Fx II XL, maintenant c'est vraiment *vous*, et ce qu'il *devient* dans vos mains.

"C'est comme l'invention de la roue" — Steve Vai

"C'est LA nouvelle chose" — Misha Mansoor

"Il est merveilleux !" — Alex Lifeson

"Le nouveau Standard" — John Petrucci

"Je le considère… indispensable"— Tosin Abasi

"Un plaisir de jeu et un son infini" — Dweezil Zappa

1.2. Le Concept de l'Inventaire et de la Grille

Dans la réalité, nous sommes limités par le matériel que nous possédons et par le fait que monter un équipement de guitare complet nécessite des choix et des concessions. Sur l'Axe-Fx II XL, ces limitations sont levées et on a à disposition un vaste inventaire d'amplis virtuels, de baffles, d'effets et bien plus. Vous avez la liberté de les assembler, de les régler, de sauvegarder leur configuration dans des présets, et de reproduire tout ceci aussi souvent que vous le voulez.

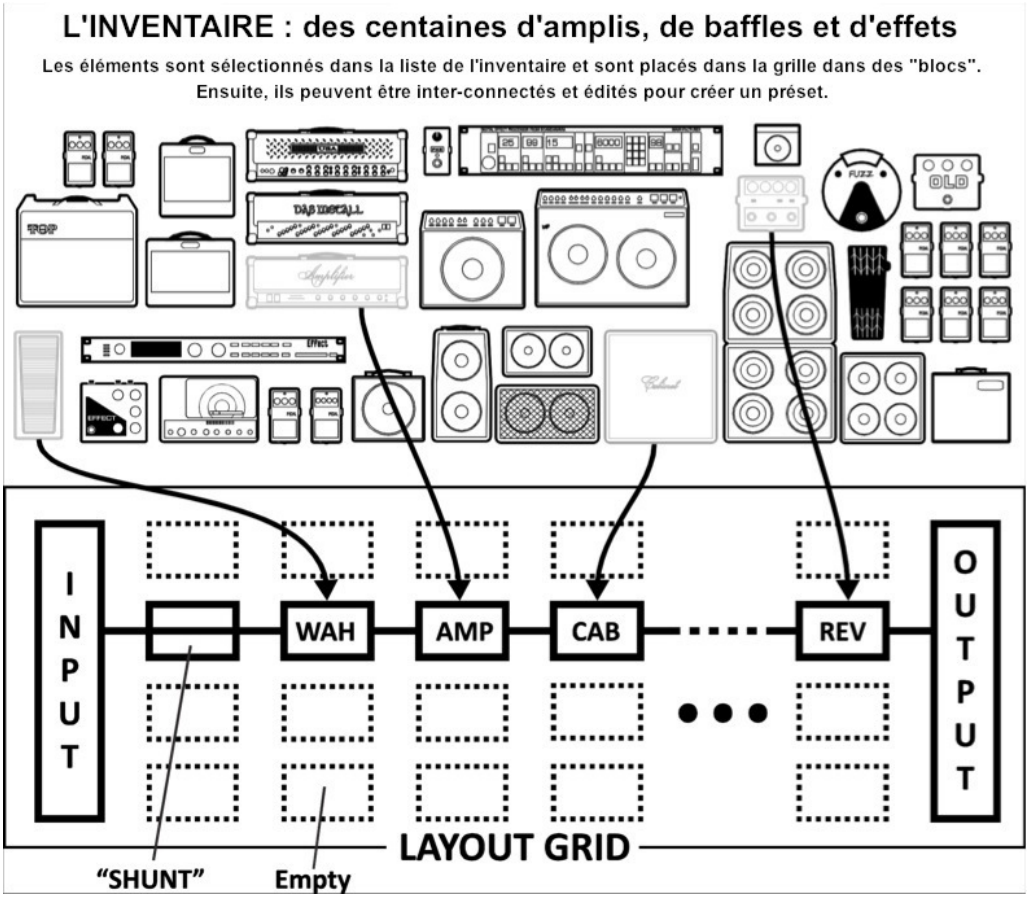


Figure 1-1 – Le Concept de l'Inventaire et de la Grille

(Note: Sept colonnes vides ont été enlevées de l'illustration et sont représentées par des points •••)

Le schéma ci-dessus représente un exemple illustré d'un préset de l'Axe-Fx II. L'entrée (INPUT) est routé au travers du bloc vide grâce à un SHUNT (lien) pour alimenter le bloc "WAH". (Le shunt n'a aucun effet sur le son et est montré uniquement pour introduire le concept de son utilisation.) Le bloc WAH est connecté à un bloc "AMP" (on pourrait régler le type sur un "Plexi Normal"), lequel vient à alimenter un bloc "CAB" (disons un baffle "4x12" parmi les options disponibles). Tout ceci est routé vers une reverb ("REV") puis vers les sorties (OUTPUT).

Chaque rangée et pleinement stéréo, donc vous pouvez avoir jusqu'à quatre signaux stéréos en ligne sur la grille !

Une fois placé sur la grille, chaque bloc peut-être édité, avec les paramètres représentant tous les boutons basiques que vous connaissez, mais aussi dans les menu avancés pour un réglage plus poussé.

La taille d'un préset n'est limitée que par la structure de sa grille, par son inventaire de blocs utilisés et par sa puissance de traitement "CPU". Vous serez content d'apprendre qu'il y a assez de puissance CPU pour permettre la création de présets complexes.

2. Vue d'ensemble

L'Axe-Fx II dispose une interface matérielle simple avec des contrôles et des prises clairement identifiés.
Passez en revue ce qui suit afin de vous familiariser avec les fonctionnalités de votre Axe-Fx II XL.

2.1. La Façade

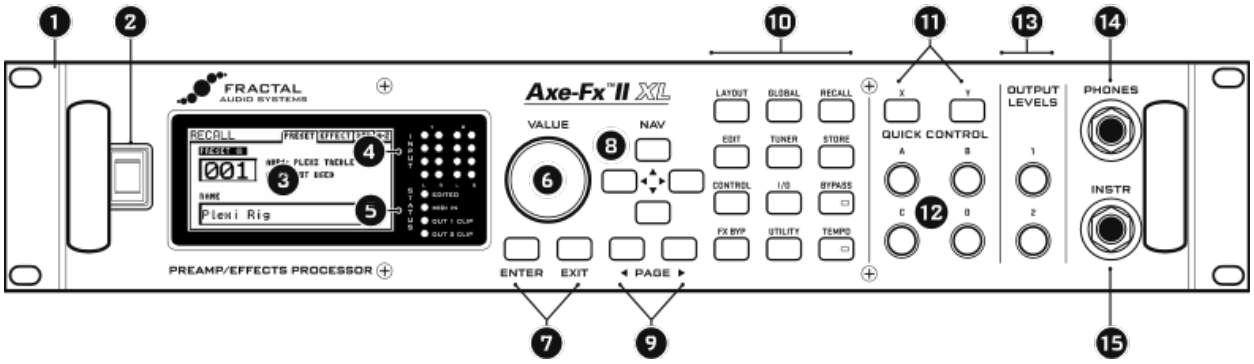


Figure 2-1 – La Façade de l' Axe-Fx II XL

1. L' Axe-Fx II est construit dans un châssis rack 2U en acier avec une face en aluminium anodisé.
   Les deux poignées frontales permettent une installation et un montage et démontage en rack faciles.
2. L'interrupteur **POWER** allume ou éteint l'appareil.
3. L'écran LCD de 160 × 80 pixels affiche tous les menus et les fonctions en cours.
4. Les LED **INPUT 1** et **INPUT 2** affichent le niveau des signaux entrants. Voir p. **9** pour plus de détails.
5. Les LEDs **STATUS** affichent des points importants :
   - **EDITED** – Cette LED s'allume lorsqu'un changement a été effectué sur le préset en cours.
   - **MIDI IN** – Cette LED s'allume tandis que des données sont reçues dans le port MIDI IN.
   - **CLIP 1**, **CLIP 2** – Celles-ci s'allument brièvement lorsque le niveau du signal à la sortie correspondante pousse le convertisseur D/A à clipper. Voir p. **9** pour plus d'information sur **Le Réglage des Niveaux**.
6. En mode RECALL, la molette **VALUE** sélectionnera et chargera les présets selon la position.
   Dans les écrans d'édition ou de menus, elle changera la **valeur** du paramètre sélectionné.
7. Le bouton **ENTER** exécute les commandes, applique les changements, accède aux sub-menus, et plus.
   EXIT permet d'effacer, de sortir du menu en cours, et à d'autres diverses fonctions.
8. En mode RECALL, les 4 boutons **NAV** sélectionnent et chargent les présets. Haut = +1 ; Bas = -1 ; Gauche =-10 ; Droite = +10.
   Dans les écrans d'édition ou de menus, ils servent à **sélectionner** les différents paramètres et options.
9. Le bouton **PAGE** fait défiler les pages, selon ce qui est affiché en haut de l'écran.
10. Les 12 principaux **boutons de menu/fonction** de la façade sont listés ci-après. Une fois que vous sélectionnez un menu, vous pouvez changer de "Pages" (onglets) en utilisant les boutons < PAGE >. Ce Guide se réfère aux menus et à leurs pages sous le format "**MENU:PAGE**" (Ex: **UTILITY:PRESET** signifie page PRESET du menu UTILITY).
    - **LAYOUT** – Ce menu contient quatre pages: EDIT, MOVE, GATE, et MIX.
      - **EDIT** contient la grille, où sont créés les présets en insérant les blocs et les câbles (p. **15**).
      - **MOVE** a plusieurs utilités pour déplacer des éléments de présets sur la grille (p. **20**).

- **INPUT/GTE** affiche les paramètres pour le Noise Gate et l'impédance de l'entrée Instrument.
- **OUTPUT** affiche la page du mixeur pour le contrôle général des niveaux d'un préset.

- EDIT - Sélectionnez un bloc sur la grille et appuyez sur ce bouton pour ouvrir son **menu d'EDITION**. Pressez à nouveau pour faire défiler les menus d'EDITION de tous les blocs du préset, de haut en bas de gauche à droite.
- CONTROL – Ce menu contient les pages pour les 7 contrôleurs internes disponibles pour chaque préset, plus une vue d'ensemble des Modificateurs. Voir les **Modificateurs** p. **28** pour plus de détails.
- FX BYPASS – Ce bouton active/désactive le bypass du bloc en sélection (p. **25**). Double cliquez sur BYPASS dans n'importe quel menu d'édition pour accéder à l'écran SAVE/LOAD GLOBAL BLOCKS. Voir en ligne Mode d'emploi de l'Axe-Fx II XL en PDF sur l'utilisation des Blocs Globaux.
- GLOBAL – Ce menu contient quatre pages: CONFIG, OUT1, OUT2, et SCALES.
  - **CONFIG** contient des paramètres qui globalement affectent le son de tous les présets.
  - **OUT1** et **OUT2** disposent d'EQ graphique 10 bandes et d'un master GAIN pour la sortie sélectionnée.
  - **SCALES** permet la création d'harmonies personnalisées pour utiliser avec le bloc pitch shifter.
- TUNER – Active l'Accordeur. Appuyez sur EXIT ou RECALL pour fermer.
- I/O – Contient 6 pages utilisées pour configurer les diverses options d'entrées et sorties de l'Axe-Fx II.
- UTILITY – Ce menu contient des fonctions utilitaires variées.
- RECALL – Appelle le mode RECALL, qui est le principal mode de fonctionnement pour une utilisation en représentation. L'Axe-Fx II est toujours en mode RECALL par défaut lors de l'allumage.
- STORE – Entre dans le mode STORE pour sauvegarder, renommer ou échanger des présets. Voir p. **25**.
- BYPASS – Bypasse l'Axe-Fx II, amenant la sortie A/D directement à l'entrée des convertisseurs D/A, désactivant ainsi toutes les fonctions de traitement, et allume la LED **BYPASS**. Appuyez à nouveau pour quitter le bypass.

  Double cliquez sur BYPASS dans n'importe quel menu d'édition pour **réinitialiser** les valeurs du bloc par défaut.
- TEMPO – La LED clignote selon le tempo courant. Appuyer une fois sur ce bouton pour accéder au menu TEMPO, ou bien 2 fois ou plus pour saisir un nouveau tempo. Le tempo peut aussi être entré en utilisant une télécommande ou encore via MIDI.

Chacun des menus majeurs mentionnés ci-dessus est pleinement détaillé dans le Mode d'emploi en ligne de l'Axe-Fx II XL.

11. X/Y – Sur l'Axe-Fx II, certains effets proposent 2 ensembles de réglages complètement indépendants, appelés "X" et "Y". Considérez-les comme deux différents "canaux" pour un ampli ou un effet donné. Vous pouvez passer de X à Y pour accéder aux deux réglages de son différents sans avoir à changer de présets (voir p. 36).
Les boutons X et Y ont d'autre fonctions également. Voir p. **24** pour plus de détails.

12. QUICK CONTROL – Les 4 boutons d'accès rapide marqués A, B, C, et D proposent différentes fonctions suivant le menu affiché sur l'écran de l'Axe-Fx II. Voir p. **24** pour plus d'information.

13. OUTPUT LEVEL – Ces contrôles règlent les niveaux de sortie de OUTPUT 1 et OUTPUT 2 ("FX Send"). Voir p. **9** pour plus de détails sur le réglage des niveaux. OUTPUT 1 règle aussi le niveau du casque.

    NOTE: il est normal d'entendre de légers "clics" lors du réglage du niveau de sortie sur ces boutons.

14. HEADPHONES – Connectez un casque stéréo pour écouter les sorties OUTPUT 1 L+R.

15. INSTR – Branchez votre guitare dans cette entrée instrument (**Instrument Input Jack)**, conçue spécialement pour une utilisation avec les guitares électriques, acoustiques et les basses. Connecter une source de niveau ligne pourrait faire clipper l'amplificateur d'entrée et n'est pas recommandée.

2.2. Le Panneau Arrière

La section qui suit détaille le panneau arrière de l'Axe-Fx II XL.

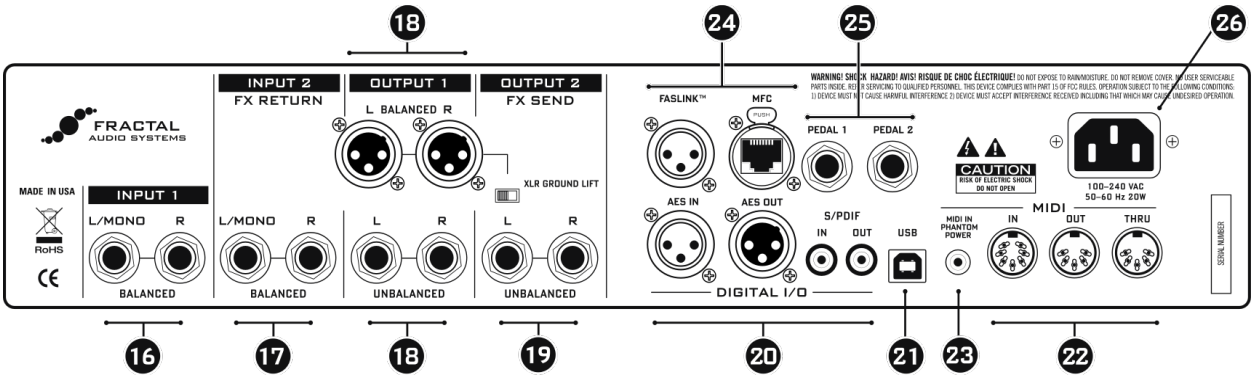


Figure 22 : le panneau arrière de l'Axe-Fx II XL

16. INPUT 1 - **Gauche/Mono et Droite, Symétriques (1/4" stéréo Jacks) -** Connectez des sources de niveau ligne à ces jacks en réglant **INPUT 1 LEFT SELECT** (sélection de l'entrée 1 gauche) sur REAR (panneau arrière) dans le menu I/O.

17. INPUT 2 - **Gauche/Mono et Droite, Symétriques (1/4" stéréo Jacks)** ("FX RETURN") - Connectez aux sorties d'un appareil externe lors de l'utilisation du bloc **FX Loop**. Vous pouvez aussi l'utiliser comme entrée auxiliaire n'importe où sur la chaine du signal d'un préset utilisant le bloc **FX Loop**.

18. OUTPUT 1 - Cette section inclut **les Jacks 1/4" asymétriques** et les **XLR symétriques Gauches et Droites des sorties Output 1**, ainsi que **l'interrupteur de terre pour les XLR**. Ce sont les sorties principales de l'Axe-Fx II. Utilisez des prises XLR pour vous connecter à des entrées Symétriques en utilisant l'interrupteur d'isolation de terre pour réduire les parasites si nécessaire. Utilisez les sorties en jacks 1/4" pour vous connecter à des entrées asymétriques, telles que celles se trouvant sur des amplis de puissance pour guitare par exemple.

19. OUTPUT 2 - **Gauche/Mono et Droite, Asymétriques (1/4" Jacks)** ("FX SEND") – Cette sortie est à brancher sur la ou les entrées d'un appareil externe lors de l'utilisation du bloc **FX Loop**. Vous pouvez aussi l'utiliser comme sortie auxiliaire n'importe où sur la chaine du signal d'un préset utilisant le bloc **FX Loop**.

- Notre nouvelle technologie **Humbuster™** que vous trouverez sur les **Sorties Jacks 1/4" Asymétriques Gauches et Droites des Output 1 et Output 2** utilise un simple câble **TRS-vers-TS (stéréo vers mono)** pour réduire de manière significative les parasites**.**

20. DIGITAL I/O – Ce sont les **Entrées et Sorties numériques** aux formats **S/PDIF** et **AES/EBU**. Un seul choix n'est possible à la fois et il peut être activé à n'importe quel moment avec le réglage **SPDIF/AES SELECT** dans le menu **I/O : AUDIO**. Ces prises envoient et reçoivent un signal numérique à une vitesse fixe de 48kHz.

21. USB – Permet de connecter l'Axe-Fx II à un PC ou un Mac, avec des fonctionnalités audio et MIDI bi-directionnels. Voir section **2.3** p. **6** pour plus de détails. Comme les autres E/S numériques, l'audio USB fonctionne *uniquement* à 48kHz.

22. MIDI - L'Axe-Fx II XL dispose de prises MIDI IN, MIDI OUT et MIDI THRU dédiées.

    À la différence d'une prise MIDI THRU partagée "logiciellement", la prise MIDI THRU dédiée du XL est sans latence, car elle est connectée physiquement au port MIDI IN, et par conséquent elle ne transmet pas les autres signaux MIDI entrants. Pour la fonction THRU lors de l'utilisation avec un MFC-101 au port FASLINK™ ou MFC d'un Axe-Fx II XL, MIDI OUT peut alors être configuré en MIDI THRU logiciel en réglant MFC ECHO TO MIDI OUT sur "ON" (sur la page MIDI du menu I/O).

23. Prise **MIDI PHANTOM POWER** – Lors de l'utilisation du pédalier MIDI le MFC-101 avec un câble MIDI 7 broches, connectez l'adaptateur secteur fourni avec le MFC-101 à cette prise pour alimenter le pédalier via les broches 6+7. D'autres contrôleurs MIDI utilisent également l'alimentation fantôme via les broches 6 & 7.

ATTENTION ! Ne pas brancher un transfo d'alimentation d'une intensité supérieure à 1A à la prise d'Alimentation Fantôme. Ceci risquerait d'endommager votre l'Axe-Fx II.

24. **Port de Contrôle MFC** – Cette prise réseau type RJ-45 vous permet d'utiliser un câble standard CAT5/Ethernet (non-croisé) pour connecter votre Axe-Fx II à un MFC-101 pédalier de Contrôle MIDI Fractal Audio Systems. Le câble utilisé pour connecter l'Axe-Fx II et le MFC-101 permet la communication de données dans les 2 sens et l'alimentation fantôme ***sans*** avoir besoin d'un adaptateur secteur supplémentaire. L'Axe-Fx II Mark II et le MFC-101 Mark II sont équipés d'un port EtherCON. EtherCON est un connecteur RJ45 renforcé conçu pour éviter les torsions de câble détériorant ainsi les ports et les connecteurs. Si possible, utilisez un câble EtherCON avec votre appareil Mark II.

    Des câbles Ethernet/EtherCON de qualité et des adaptateurs sont disponibles via g66.eu .

ATTENTION ! Assurez-vous toujours d'avoir bien éteint votre Axe-Fx II avant de brancher/débrancher des câbles Ethernet/Ethercon. NE PAS brancher à un appareil Ethernet ou en réseau avec un ordinateur, un hub, un router, des dommages à l'une ou aux deux unités pouvant survenir ! Faites attention de ne pas brancher d'autre type de prises telles que des câbles guitare ou USB dans le port Expansion MFC de l'Axe-Fx II, car cela pourrait endommager votre appareil. Les dégâts de ce type laissent des traces durables sur la carte mère et ne sont pas couverts par la garantie.

25. **FASLINK Port** - FASLINK™ is a new connector for the MFC-101. It utilizes a proprietary system to carry bi-directional communications *and* provide "phantom" power to the MFC over a standard XLR cable. The MFC-101 Mark III has a corresponding FASLINK™ port. Those who own an original or Mark II MFC-101 can still enjoy the benefits of FASLINK™ with an optional **XA-1 FASLINK-to-MFC-101 Adapter** from Fractal Audio Systems. The XA Adapter is placed on the other end of the XLR Cable to convert FASLINK™ to the Ethernet/EtherCON connector on the MFC-101.

26. Prises **PEDAL** - Ces prises jacks sont utilisées pour brancher jusqu'à deux pédales d'expression ou switchs externes pour contrôler différentes fonctions de l'Axe-Fx II. Utilisez la page PEDAL du menu I/O pour calibrer chaque pédale connectée. Le Mode d'emploi en ligne de l'Axe-Fx II en PDF détaille comment assigner une pédale pour contrôler différentes fonctions. En gros, vous devez assigner l'une des sources "EXT CTRL" (sur la page I/O:CTRL) à partir d'un CC# MIDI sur "PEDAL 1" ou "PEDAL 2" et créer un MODIFICATEUR avec ce contrôleur externe en tant que SOURCE. (Voir p. 28 pour plus.)

27. **Main Power Input** - Insérez le câble d'alimentation secteur fourni à cet endroit et branchez l'autre extrémité à une prise de courant avec terre. L'Axe-Fx II dispose d'une alimentation universelle, ce qui signifie qu'il peut être branché sur n'importe quelle prise dans le monde en changeant simplement le câble utilisé.

2.3. Intégration avec un ordinateur

Le port USB apporte à l'Axe-Fx II un certain nombre de nouvelles fonctionnalités. Bien qu'ils soient pleinement conformes aux standards USB, l'installation logicielle reste nécessaire sur toutes les plateformes. Si les pilotes ne sont pas installés, les fonctions USB de l'Axe-Fx II ne fonctionneront *pas* correctement. Les versions Mac et Windows peuvent être téléchargées sur notre site web : G66.eu ou sur le site du constructeur : www.fractalaudio.com/support. Des instructions pas à pas sont inclues avec l'installateur.

2.3.1. Exigences du Système d'exploitation

Windows - Exigences Minimales:

- **OS**: Windows Vista SP2 (x86 or x64) Windows 7 SP1, Windows 8.
- **CPU:** Intel Core 2 @1.6 GHz ou au-dessus, ou un équivalent AMD
- **Mémoire**: 1GB minimum
- **USB 2.0 nécessaire**

Mac - Exigences Minimales:

- **OS X**: 10.6.8 (Un problème dans les versions antérieures à 10.9 peut provoquer des "pops" audio.)
- **CPU**: Processeur Intel
- **Memory**: 512MB minimum
- **USB 2.0 nécessaire**

2.3.2. Possibilités USB

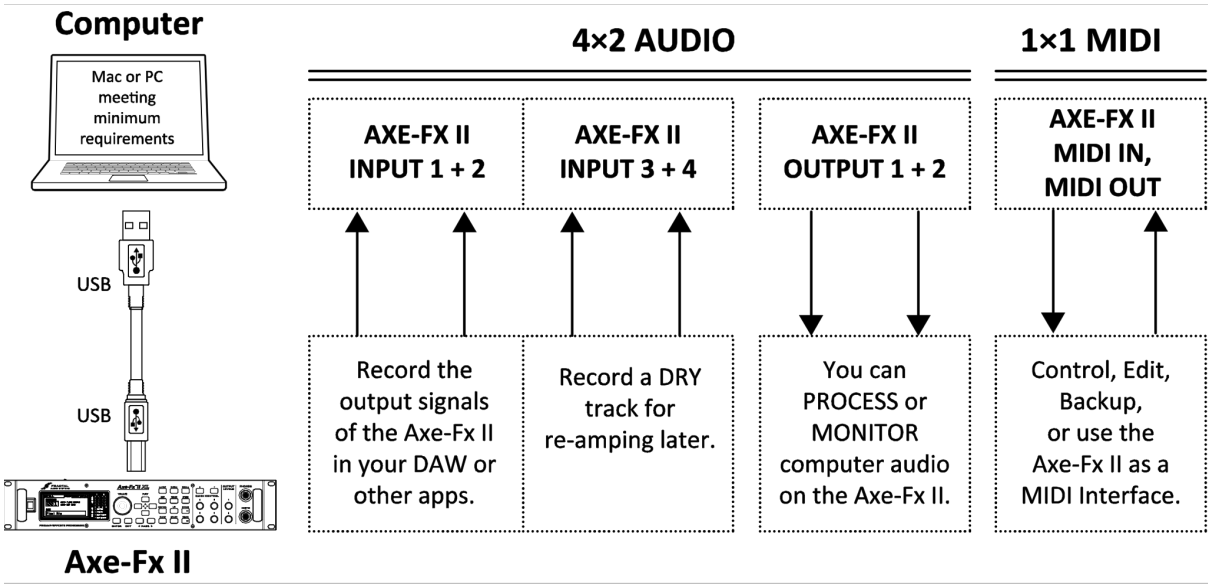


Figure 2-3 – Fonctionnalités USB

Deux Canaux Audio Simultanés de 24-bit/48kHz de l'Ordinateur vers l'Axe-Fx II

Deux sorties permettent d'envoyer une source audio de l'ordinateur vers l'Axe-Fx II. L'audio de l'ordinateur peut être envoyé directement aux sorties principales où routé pour être traité dans l'Axe-Fx II. (Note: les ports Audio/MIDI ont différents noms suivants les systèmes utilisés.)

Pour diffuser un signal provenant de l'ordinateur au travers de l'Axe-Fx II, réglez **MAIN INPUT SELECT** sur "**ANALOG (IN1)**" (réglage par défaut) ou "**SPDIF/AES**." Ceci vous permet, par exemple, de jouer sur vos morceaux préférés ou d'utiliser l'Axe-Fx II comme une «Carte son Haute Qualité».

Pour traiter un signal provenant de l'ordinateur dans l'Axe-Fx II, réglez **MAIN INPUT SELECT** (sélection de l'entrée principale) sur "USB." Le signal reçu sera routé vers l'entrée de la grille (INPUT). Ceci permet de ré-amplifier une piste brute par exemple (reamping), ou d'utiliser l'Axe-Fx II pour traiter d'autres pistes audio comme avec un plugin. Il est possible d'enregistrer simultanément les sorties traitées sur l'ordinateur en utilisant les entrées audio (1+2) de l'Axe-Fx II.

Quatre Canaux Audio Simultanés de 24-bit/48kHz de l'Axe-Fx II vers l'Ordinateur

Quatre sorties, typiquement nommées de 1 à 4, permettent d'envoyer une source audio de l'Axe-Fx II vers l'ordinateur pour être enregistrée, traitée ou simplement écoutée.

Le signal source pour la première paire de sortie est sélectionnable, selon le réglage de **USB/DIGI OUT SOURCE** du menu I/O:AUDIO:

- Sélectionner **OUTPUT 1 L+R** enverra la sortie principale traitée de l'Axe-Fx II vers l'ordinateur. Bien entendu, le même signal, sera toujours envoyé normalement vers les sorties de l'Axe-Fx II.
- Sélectionner **OUTPUT 2 L+R** enverra la sortie 2 - celle du bloc FX LOOP vers l'ordinateur.
- Sélectionner **MAIN INPUT** enverra la source sélectionnée dans **MAIN INPUT SELECT** vers l'ordinateur.
  - Le même résultat pourra être obtenu en utilisant OUTPUT 1 avec un préset vide et lié de l'entrée vers la sortie.
  - Passer de **INPUT 1 LEFT SELECT** à "**REAR**" vous permettra d'enregistrer des sorties de **niveau ligne** d'un préampli micro, clavier, ou de n'importe quelle autre source sonore via les jacks d'entrées INPUT 1 L/R arrières.

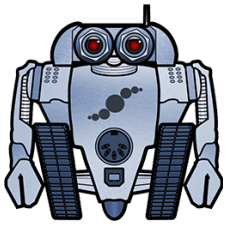
La deuxième paire de canaux, disponible uniquement sur les systèmes supportant l'USB 2.0 (voir les **Exigences du Système d'Exploitation** plus haut) fournira un moyen d'enregistrer simultanément un signal brut et non traité de guitare pour du "reamping". La source pour ces canaux est le signal non traité provenant de l'entrée principale de l'Axe-Fx II (qu'elle soit en façade voilà arrière).

Attention: *comme avec tous les systèmes gérant des entrées/sorties multiples, certaines configurations peuvent causer des boucles audio (larsens électroniques). Faites attention à ne pas router des sorties actives sur des entrées actives sous peine d'endommager vos amplis et baffles connectés ou votre audition.*

Communication MIDI Bi-Directionnelle Haute Vitesse

Le MIDI via l'USB permet à l'Axe-Fx II et à un ordinateur de communiquer, envoyer/recevoir des changements de programme, automatiser des paramètres, synchroniser le tempo, effectuer des chargements et sauvegardes de SysEx, des mises à jour, et plus encore. Le MIDI avec l'USB est considérablement plus rapide que le MIDI «original», et permet une communication bi-directionnelle avec l'ordinateur à l'aide d'un simple câble.

2.3.3. Fractal-Bot



Fractal-Bot, disponible ici : http://www.fractalaudio.com/fractal-bot.php est un utilitaire MIDI léger et puissants pour l'Axe-Fx II. Utilisez Fractal-Bot pour des mises à jour de firmware, sauvegarder votre Axe-Fx, restaurer des sauvegardes, gérer vos Baffles Utilisateurs, et plus.

2.3.4. Axe-Edit

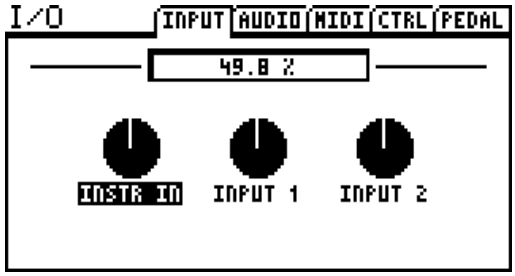
L'Axe-Edit est un éditeur / gestionnaire de bibliothèque complet pour l'Axe-Fx II. Il fournit une interface graphique large et facile à utiliser qui vous permet de créer et d'éditer des sons sans utiliser les réglages de la façade de l'Axe-Fx II XL.

Voir http://www.fractalaudio.com/axe-edit pour plus d'informations.

3. Connexions

Avant de faire vos connexions, assurez-vous d'avoir bien baissé le volume de vos amplis et que tous les appareils soient éteints. Assurez-vous de ne JAMAIS connecter des sorties HAUT-PARLEUR à n'importe quelle entrée de l'Axe-Fx II car cela provoquerait des dommages aux deux appareils. Si vous n'êtes pas sûr de vous, ne faites rien !

3.1. Réglage des Niveaux



Pour que l'Axe-Fx II fonctionne convenablement, il est important que les niveaux d'entrée et de sortie soient réglés correctement. Les nouveaux optimaux dépendront de l'appareil sur lequel est branché l'Axe-Fx II XL et du niveau de vos présets.

Les **NIVEAUX D'ENTRÉE** sont réglés avec des boutons «logiciels» sur la page INPUT du menu I/O. Ajuster selon le niveau de la source entrante jusqu'à ce que les pics du signal ne fassent que très légèrement clignoter la LED rouge sur les voyants de contrôle INPUT de la façade. La LED rouge s'allume à partir de -6 dB (avant de clipper). Certaines sources peuvent ne pas afficher de niveaux convenables mais être utilisées malgré tout sans souci.

Modifier le niveau d'entrée *n'affectera* PAS *ce que vous entendrez*. Les entrées sont *compensées*, ce qui signifie que quand vous baisserez le niveau d'entrée pour optimiser le rapport signal/bruit allant dans les convertisseurs, la sortie des convertisseurs sera ajustée de manière inversé, donc "*ce que vous entendrez*" (et ce qui atteint le traitement du signal) restera *inchangé*. Si vous voulez augmenter ou baisser la distorsion d'un ampli, ou d'une pédale de drive, utiliser les réglages dans le menu d'édition du bloc en question !

Les **NIVEAUX DE SORTIE** se règlent avec les boutons OUTPUT LEVEL 1 & 2 en façade. L'Axe-Fx II est conçu pour une utilisation facile dans des applications de gain unitaire ; réglez simplement le bouton de sortie à sa position MAXIMUM avec un préset ne contenant QUE des liens tout du long pour avoir en sortie le gain unitaire. (Ce type d'opération serait typiquement utile quand vous brancheriez l'Axe-Fx II dans la boucle d'effet d'un ampli. Les présets contenant des amplis, baffes, et autres blocs d'effets susceptibles d'ajouter du gain peuvent augmenter le niveau de manière significative.)

CLIPPER LES SORTIES

Si les LED de OUT1 ou de OUT2 CLIP flashent quand vous utilisez l'Axe-Fx II, le problème ne vient pas des réglages du niveau d'entrée mais d'un excès de niveau ou de gain *à l'intérieur* de votre ou vos préset(s). Réduisez la sortie d'un ou de plusieurs blocs (commencez par les blocs AMP et CAB) ou ajustez le fader de GAIN principal dans le mixeur de sortie du préset sur la page OUT du menu LAYOUT jusqu'à ce que les clips cessent.

3.2. Un Mot sur les Paramètres Système

La section suivante illustre justement divers types d'équipements avec leurs branchements et réglages propres. Par exemple, lors d'une utilisation avec des «vrais» baffles de guitare, la «simulation de baffle» globale (Cabinet Modeling) devrait normalement être désactivée et réglée sur "OFF".

En complément des petites introductions fournies dans les diagrammes qui suivent, les paramètres système sont détaillés sur le Mode d'emploi en ligne de l'Axe-Fx II XL en PDF. D'autres exemples de diagrammes sont également inclus.

La plupart des montages de base montrés ici peuvent facilement être combinés et développés. Un montage en mono peut être fait en stéréo et vice versa. Le pédalier MIDI de contrôle MFC-101 peut être ajouté pour un contrôle intelligent à distance des plus aisés. La connexion à un ordinateur peut aussi être ajoutée, pour utiliser l'**Axe-Edit™**, notre logiciel gratuit d'édition et d'archivage pour l'Axe-Fx II. Un nombre infini de combinaisons sont possibles.

3.3. Diagrammes de Connexions

Familiarisez vous avec les toutes les possibilités offertes par les différentes entrées, sorties, et branchements de l'Axe-Fx II.

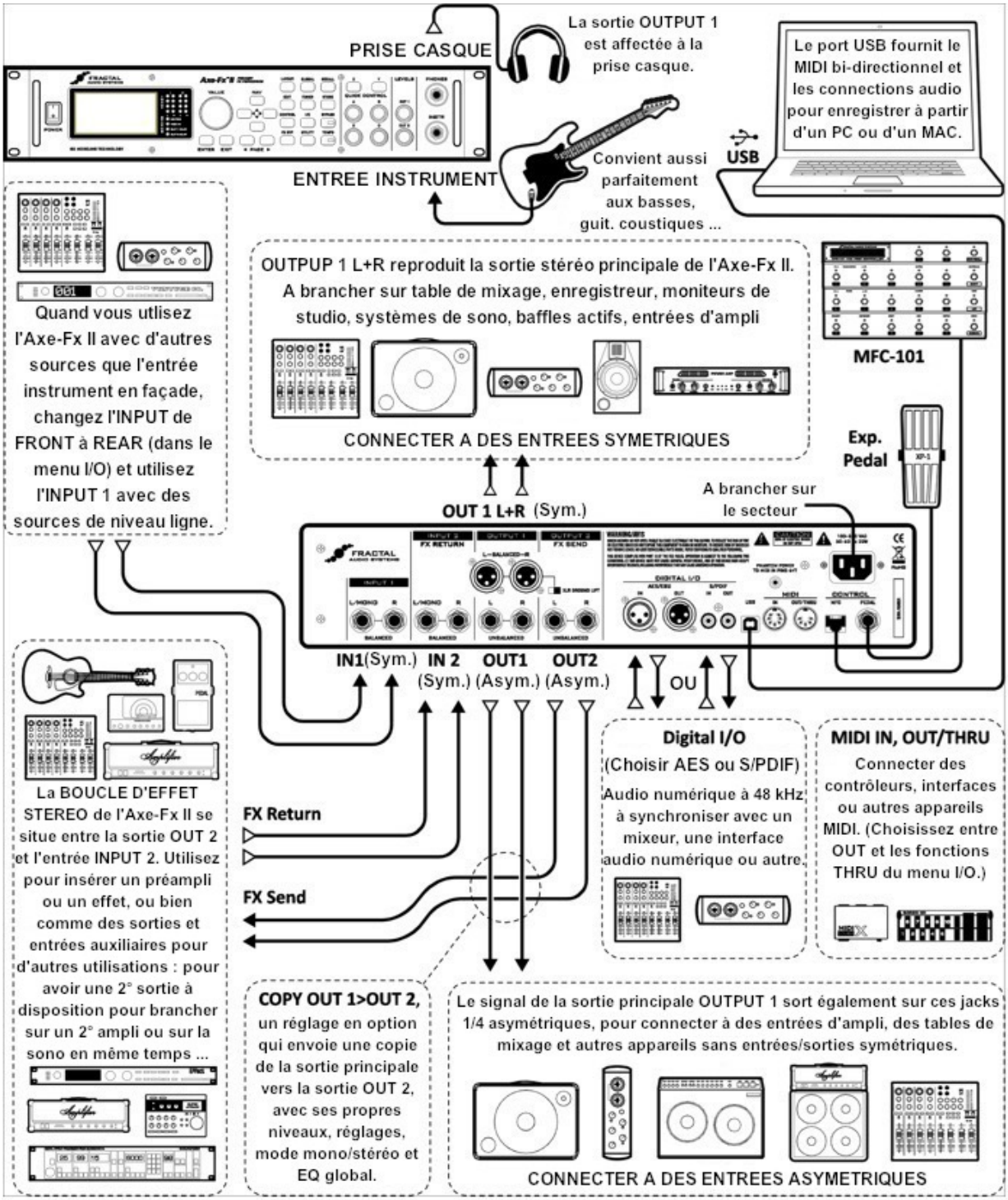


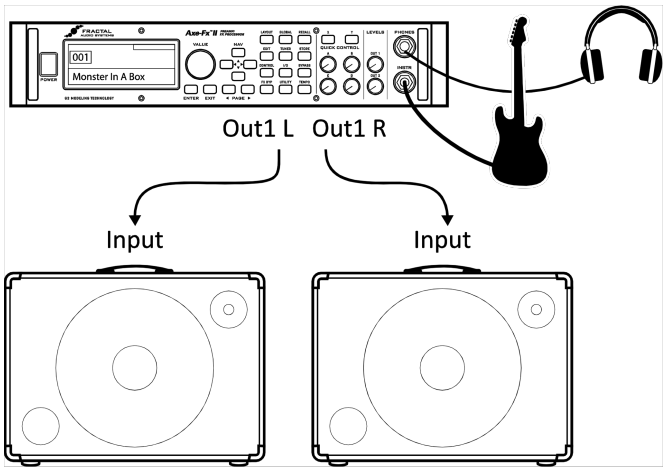
Figure 31 – Vue d'ensemble des Entrées / Sorties

Les diagrammes qui suivent, illustrent plusieurs applications typiques souvent utilisées.

3.3.1. L'Axe-Fx II dans des Baffles Actifs pleine bande

ELEMENTS:

- Guitare
- Axe-Fx II
- Baffle(s) Actif(s) pleine bande
- Casque (option)



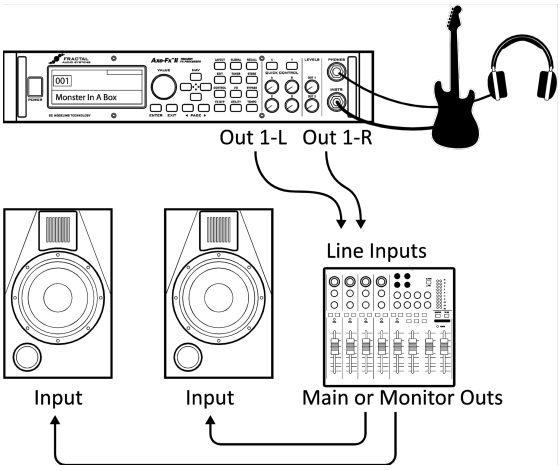
Réglages Globaux: Défaut **Réglages I/O:** Défaut

Notes: Avec ce système complet avec ampli et simulations de baffles incorporés, l'Axe-Fx II peut être connecté directement sur la sono ou à des baffles actifs de type FRFR pleine bande à réponse plate. Des baffles passifs FRFR avec un ampli externe sont également bien adaptés. Ca pourrait s'apparenter à un système de sono avec des retours ou «ear monitors». Dans cette configuration, l'Axe-Fx II produit tous les effets du début à la fin dans le chemin du signal de la guitare pour une flexibilité sonore ultime - pédales d'effets, amplis, baffles, effets post, etc ... La sortie casque permet un écoute supplémentaire au cas où il n'y a pas de baffles ou s'ils sont désactivés. Des sorties Symétriques (XLR) ou Asymétriques (jack 1/4") peuvent être utilisées pour bancher l'Axe-Fx II, la connection Symétrique ayant l'avantage d'éviter tout parasite quelque soit la longueur de câble utilisée. Si un seul canal est utilisé, réglez **OUT 1 MODE** dans le menu I/O sur l'une des options en mono.

3.3.2. L'Axe-Fx II dans des Moniteurs de Studio

ELEMENTS:

- Guitare
- Axe-Fx II
- Mixeur (option)
- Moniteurs de Studio
- Casque (option)



Réglages Globaux: Défaut **Réglages I/O:** Défaut

Notes: Ce shéma est quasiment identique au diagramme montré précedemment pour les baffles actifs FRFR. Le point à retenir ici est que n'importe quel système prévu pour une écoute neutre ou un système sono pleine bande - des écoutes d'ordinateur les plus petites à l'énorme sono utilisée dans un stade - représente une solution appropriée et fait partie des nombreuses possibilités offertes par l'Axe-Fx II.

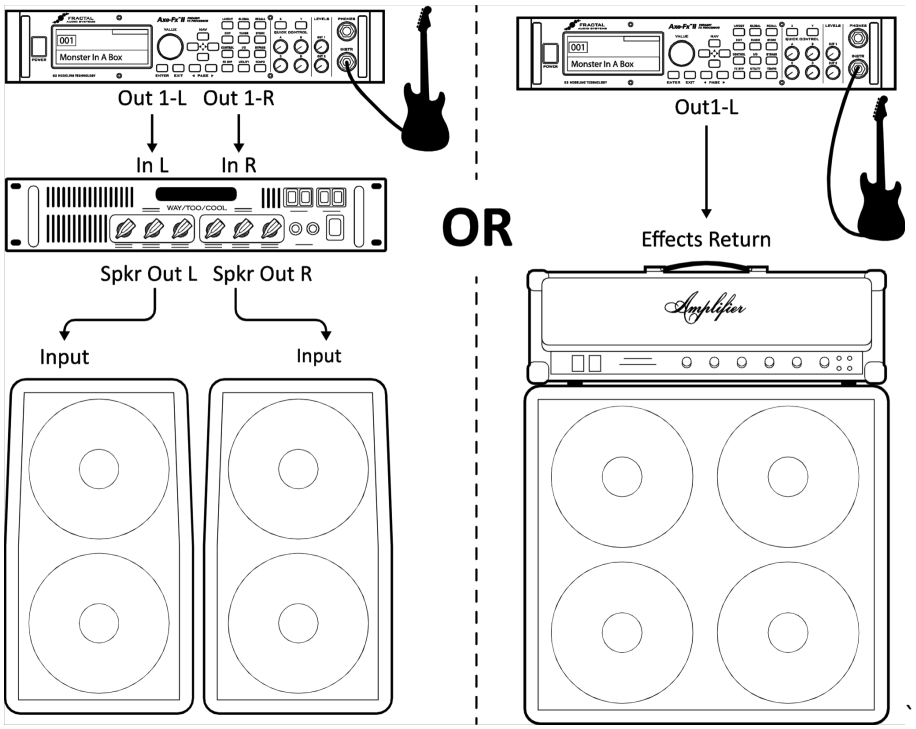
3.3.3. L'Axe-Fx II avec un Ampli de Puissance et des Baffles pour Guitare

ELEMENTS:

- Guitare
- Axe-Fx II
- Ampli de puissance et baffle pour guitare

-OU-

Tête d'ampli/Combo avec une prise FX RETURN (entrée power amp) et des baffles guitare



Réglages Globaux: Simulation d'Ampli de Puissance **ON** ou **OFF** (ci-dessous), Simulation de Baffle **OFF**

Réglages Entrées/Sorties: Réglez **OUT1 MODE** comme nécessaire pour du mono ou du stéréo.

Notes: Suivant le caractère de l'ampli utilisé, la Simulation d'ampli de Puissance peut être réglée soit sur ON ou OFF pour ce type de configuration.

- La Simulation d'ampli de Puissance peut être réglée sur ON lors de l'utilisation avec un ampli de puissance «neutre» qui ne colore pas le son ou qui ne crée pas un effet, une dynamique ou un sentiment particulier. Les amplis à transistors rentrent particulièrement dans cette catégorie.
- La Simulation d'ampli de Puissance peut être réglée sur OFF lors d'un branchement dans le RETURN (retour) d'une boucle d'effet d'une tête d'ampli ou d'un combo, ou avec un ampli de puissance pour guitare qui ajoute une «signature» notable dans le son (couleur, saturation).
- Dans tous les cas, il est parfaitement normal d'essayer les deux réglages et d'entendre ce qui vous va le mieux.

A chaque fois que vous utiliserez l'Axe-Fx II avec des baffles guitare traditionnels (qu'ils soient à dos ouvert ou fermé, grands ou petits, seuls ou en paire), il est bien sûr conseillé de régler les Simulations de Baffle sur OFF (dans las page CONFIG du menu GLOBAL). Les baffles pour guitare diffèrent des baffles «pleine bande» en ce qu'ils sont orientés au niveau du son pour faire ressortir le spectre sonore typique d'une guitare électrique : des médiums accentués, des aigus fortement réduits, etc …

Notez que certains guitaristes préfèrent tout de même activer et utiliser la modélisation d'ampli de puissance et de baffle malgré le fait qu'ils soient déjà branchés dans des baffles guitare.

Dans tous les cas, les réglages nécessaires pour cette installation ne sont pas idéaux pour une utilisation de l'Axe-Fx II avec le casque, car ce que vous entendrez ne sera pas ce que vous entendrez au travers des «vrais» baffles.

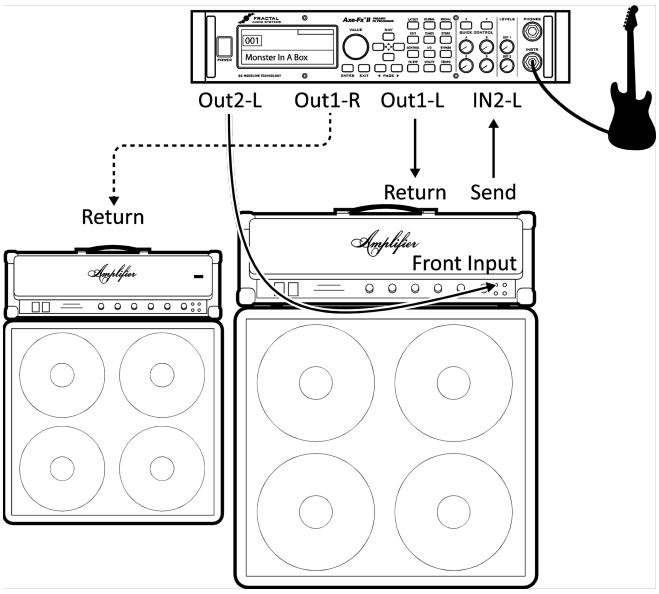
3.3.4. L'Axe-Fx II avec la Méthode dite des 4 câbles ("4CM")

ELEMENTS:

- Guitare
- Axe-Fx II
- Ampli guitare avec une boucle d'effet [1] en série en combo ou avec un ou des baffles guitare externes.
- Un deuxième ampli pour la stéréo (option)

Réglages Globaux: Défaut OK, les présets avec un câblage en «4CM» ne nécessitant pas de blocs AMP ou CAB.

Réglages Entrées/Sorties: Réglez **OUT1 MODE** comme souhaité pour du mono ou du stéréo.



Notes: Ce modèle de branchement «tout intégré» place l'Axe-Fx II à la fois avant la section préampli de l'ampli, ou il se substitue aux pédales d'effet traditionnelles, et en même temps inséré dans sa boucle d'effet, là où la plupart des effets sont le mieux placés. Bien qu'une tête d'ampli et des baffles sont montrés sur le diagramme, beaucoup d'amplis combo disposent disposent également d'une boucle d'effet et peuvent être connectés de la même manière.

Le signal entre tout d'abord dans l'Axe-Fx II et dans les effets souhaités avant l'ampli - compresseur, drive, wah, et autres effets du style. Puis le bloc FX LOOP est utilisé pour «insérer» le préampli (de l'ampli utilisé) sur la grille. Le signal fait une boucle du préampli de l'ampli pour retourner sur la grille, où il est traité par d'autres blocs d'effet - chorus, delay, reverb, pitch shifter, etc ... Le routing final se fait via la sortie OUT 1/L de l'Axe-Fx II vers le retour de l'ampli (prise «Return» ou «Power Amp In» sur l'ampli) puis l'ampli alimente de vrais baffles guitare. Pour étendre cette configuration en stéréo, connectez OUT1/R à la prise RETURN d'un deuxième ampli, en bypassant le préampli de ce dernier.

Notre technologie *Humbuster*™ présente sur toutes les sorties jack 1/4" de l'Axe-Fx II, peut aussi contribuer à une réduction significative des parasites liés à la terre (boucle de masse).

Les nouvelles fonctions «Boost/Pad» sont conçues pour optimiser le réglage de l'entrée aux convertisseurs D/A de OUT1 et OUT2 pour des niveaux optimum, en réduisant leurs sorties pour un niveau de bruit encore réduit. Pour trouver les bons réglages, montez les niveaux jusqu'à ce qu'un clip s'affiche sur la LED OUT CLIP correspondante en façade, puis baissez de quelques dB pour éviter de nouveaux clips. Vous entendrez le bruit de fond baisser au fur et à mesure des réglages.

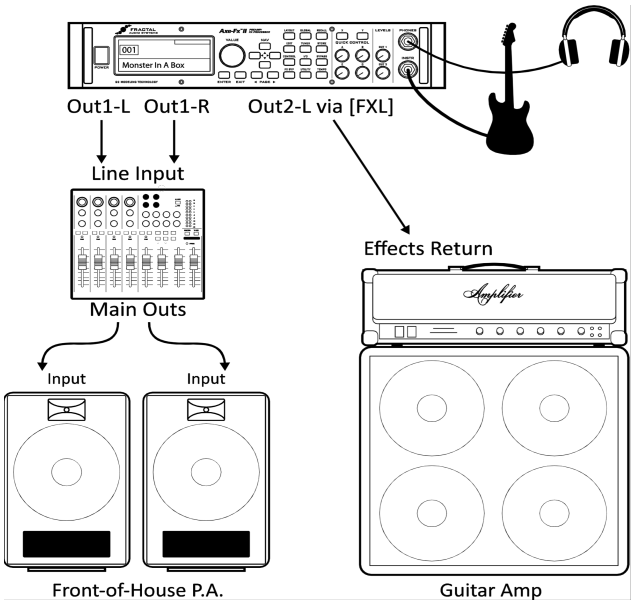
Les présets spéciaux «sans ampli/baffle» créés pour cette configuration ne sont pas idéaux pour une écoute au casque, car il n'y aura pas de simulation d'ampli ni de baffle dans ce que vous entendrez.

[1] Note : si la Boucle d'Effet de votre ampli est du type PARALLÈLE, la chaine des blocs située après la boucle d'effet ne devrait comporter le signal direct (DRY) mais uniquement le signal avec les effets (WET).

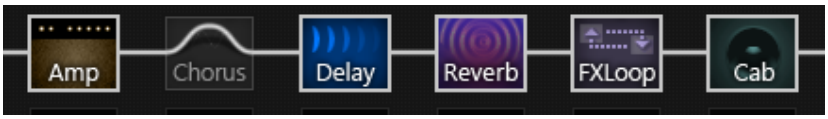
3.3.5. En Direct sur la Sono plus un Ampli sur Scène

ELEMENTS:

- Guitare
- Axe-Fx II
- Ampli de guitare avec des baffles guitare
- Branchement en direct sur la sono

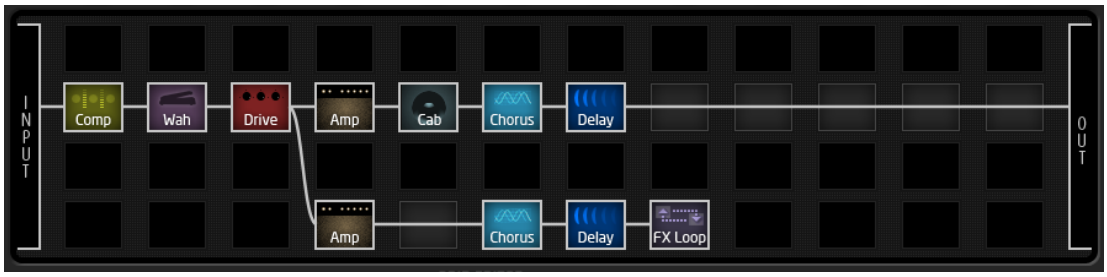


Réglages Globaux: Défaut.
Réglages Entrées/Sorties: Réglez OUT1 MODE et OUT 2 MODE selon l'utilisation : mono ou stéréo
Notes: Cette configuration est similaire aux autres en ce que l'Axe-Fx II est utilisé branché en direct dans des écoutes pleine bande. Ici pourtant, un préset spécial alimentera à la fois la sono en direct et l'ampli sur scène en plaçant un bloc FX LOOP entre les blocs AMP et CAB, le signal ira donc aux sorties 2 avant d'être traité par le bloc CAB puis aux sorties 1.
Note: Un préset d'usine modèle est fourni à l'emplacement mémoire 381 ("**OUT1->SONO - OUT2->BAFFLE**").



Une autre possibilité est d'utiliser un préset avec deux chemins de signal indépendants. Dans l'exemple ci-dessous, le chemin du haut (direct) contient une chaîne de guitare complètement simulée, tandis que le second (backline) n'utilise pas de simulations de baffle (CAB).

La chaine *backline* pour l'ampli de scène se différencie en plusieurs points. Tout d'abord, son bloc AMP a son paramètre SAG réglé sur "0.00" pour désactiver la simulation d'ampli de puissance *dans ce bloc uniquement.* Comme de vrais ampli de puissance et baffles sont utilisés en sorties 2, il n'y a pas de bloc CAB d'inséré. Les mêmes effets qui suivent l'ampli sont ensuite *copiés*. C'est très utile car cela permet de pouvoir «affiner» chaque système indépendamment. La chaine *backline* se termine par le bloc FX LOOP qui route la sortie de la chaine vers un ampli de puissance via la sortie 2. Si un ampli très «neutre» (transistor) était utilisé, le SAG de ce deuxième bloc AMP pourrait être réglé plus haut pour activer et profiter de la simulation d'ampli de puissance à lampe et l'ajout de dynamique et de chaleur.



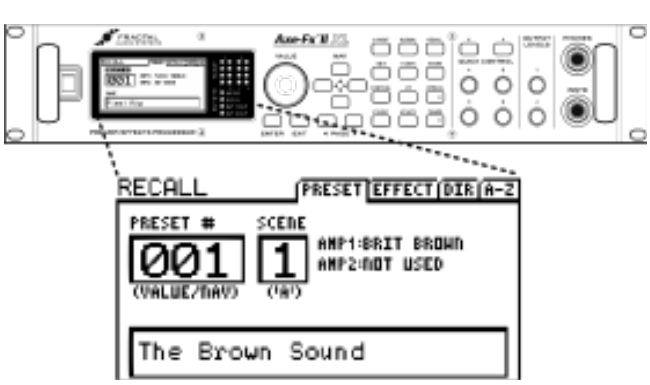
4. Opérations Basiques et Edition

Après avoir installé votre Axe-Fx II avec des baffles/ampli/moniteurs ou juste un casque, vous pourrez commencer à auditionner les sons des présets d'usine et apprendre à faire des changements en suivant ce guide détaillé des Opérations Basiques.

4.1. Présets

Chaque préset d'usine est un son de guitare complet et «finalisé», du début à la fin du signal - avec ampli(s)/baffle(s) et effets - parfaitement mixé. Dans les sections qui suivent, vous apprendrez à voir, éditer, et créer des présets à partir de rien. Pour commencer, regardons de plus près comment charger les présets sauvegardés dans l'Axe-Fx II.

Les Présets sont accessibles depuis la page PRESET du menu RECALL.



1. La molette VALUE sélectionne les Présets de manière séquentielle.

2. Les boutons UP/DOWN NAV changent de +/- 1

3. Les boutons LEFT/RIGHT NAV changent de +/- 10

4. Allez à la PAGE "DIR" pour un **répertoire** de tous les présets classés par numéro. La page "A-Z" liste tous les présets par nom. Utilisez la molette pour naviguer et appuyez sur ENTER pour charger le préset sélectionné.

Les présets peuvent aussi être chargés en utilisant des commandes de changement de programme MIDI comme un MFC-101 ou un autre contrôleur MIDI.

4.2. Les Scènes

Chaque préset de l'Axe-Fx II contient huit **SCÈNES**. Les Scènes sont une manière plus poussée d'utiliser l'Axe-Fx II, donc nous ne développerons pas plus dans ce guide de démarrage. (Pour plus d'informations sur les SCENES, voir p. **30**.)

Un "Mini Manuel des Scènes" disponible sur la page d'aide du site de G66, offre des informations additionnelles, tout comme la version PDF en ligne du Mode d'emploi de l'Axe-Fx II XL.

4.3. La Grille

La grille est une matrice de 12 × 4 dans laquelle les «blocs» sont insérés et connectés les uns aux autres pour créer des présets.

Pour afficher la grille dans n'importe quel préset, appuyez sur LAYOUT et sélectionnez la page EDIT.

L'entrée (INPUT) apparait à gauche, la sortie (OUTPUT) à droite. L'écran peut afficher jusqu'à 5 × 4 section des 12 × 4 disponibles de la grille à la fois, avec la possibilité de faire défiler dans des zones en dehors de l'écran en utilisant les boutons **NAV**. Une barre de défilement en bas vous indique votre position de gauche à droite dans la grille entière.

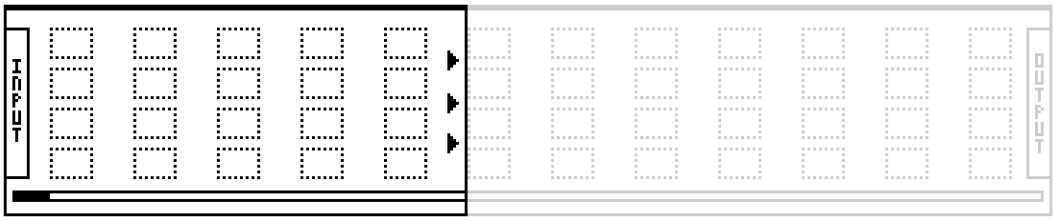
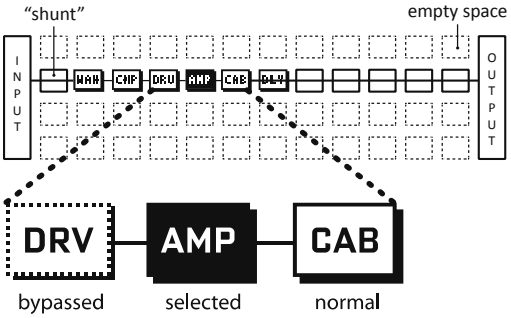


Figure 4.1 – Dans cette représentation d'une grille vide, la zone hors écran est «grisée».

4.3.1. Insérer et Enlever des Blocs

Comme vu dans «Le Concept» page **2**, la grille de l'Axe-Fx II est remplie de blocs - des éléments tirés d'une liste d'un inventaire d'amplis, baffles, effets de studio, pédales d'effets, mixeurs et plus. L'insertion, la modification ou l'effacement de blocs se déroule au niveau du curseur de la grille, un rectangle plein, contrôlé avec les boutons **NAV**.



1. Les boutons **NAV** sélectionne es emplacements dans la grille.

2. Tournez **VALUE** pour naviguer dans la liste des blocs disponibles pour l'espace sélectionné.

3. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler les changements.

4. Appuyez sur **FX BYP** pour activer ou bypasser le bloc sélectionné.

<u>Pour INSERER un BLOC dans un espace libre …</u>

- Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner l'emplacement libre souhaité dans la grille.
- Tournez la molette **VALUE**. Les noms de blocs disponibles (AMP 1, CAB 1, etc ...) seront affichés sur l'écran par ordre alphabétique et le bloc sélectionné (s'il est visible) «flashera».
- Quand vous avez trouvé le bloc souhaité, appuyez sur **ENTER** pour insérer ce dernier dans la grille. Pour annuler, appuyez sur **EXIT**.

Le nombre maximum de blocs que vous pouvez insérer est limité par le nombre de blocs disponibles. L'utilisation des ressources CPU ne doit pas excéder 98%. (Vérifiez l'utilisation CPU sur la page STATUS du menu UTILITY.) Chaque bloc a un «coût» et quand la somme de tous les blocs dépasse la limite, un message d'avertissement vous prévient lors de l'ajout de nouveaux blocs. L'Axe-Fx II XL est extrêmement puissant et la plupart des présets ne s'approchera même pas de la limite.

4.3.2. Les Liens (Shunts)

Un «Shunt» (lien) est un connecteur passif - un bloc utilitaire qui fait passer le signal au travers d'un bloc vide. Les Shunts sont indispensables parce que, bien que vous ne voudriez n'utiliser que quelques blocs dans votre grille, le signal ne traversera PAS le préset de l'Axe-Fx II jus qu'à ce que vous connectiez complètement l'entrée (INPUT) vers la sortie (OUTPUT). Un simple préset de l'Axe-Fx II peut contenir jusqu'à 36 shunts.

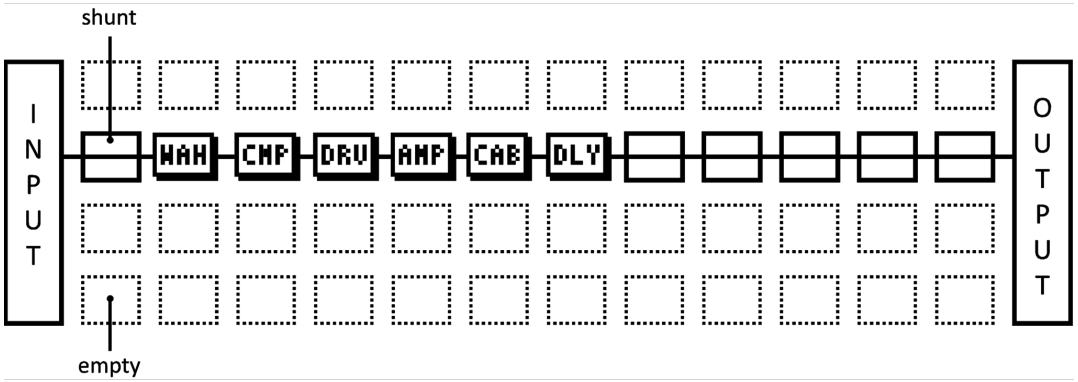


Figure 4-2 – Les «Shunts» sont utilisés pour «lier» la distance entre INPUT, les BLOCKS et OUTPUT.

Dans le schéma ci-dessus, un shunt connecte l'entrée au bloc WAH puis cinq shunts connectent le bloc Delay [DLY] jusqu'à à la sortie. Les emplacements vides de la grille sont indiqués par des lignes pointillées et l'absence d'une abréviation de trois lettres pour désigner un bloc ou bien d'une ligne centrale (shunt).

Pour INSERER un LIEN dans un Espace Vide de la Grille …

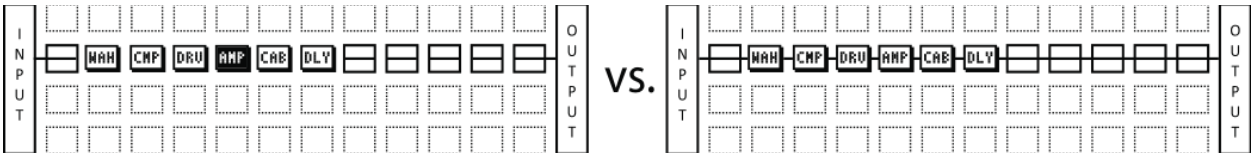
- Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner l'emplacement libre souhaité dans la grille.
- Tournez la molette **VALUE** une fois sur la droite. "SHUNT" sera affiché dans une fenêtre et l'espace de la grille sélectionné (s'il n'est pas caché) «flashera».
- Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans insérer, appuyez sur **EXIT**.

Pour CHANGER n'importe quel type de bloc en LIEN …

- Sélectionnez le bloc souhaité.
- Appuyez sur **EXIT**. "SHUNT" sera affiché dans une fenêtre et l'espace de la grille sélectionné «flashera».
- Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans insérer, appuyez sur **EXIT**.

4.3.3. Les Câbles de Connexion

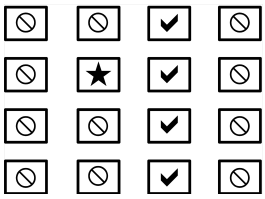
Comme mentionné ci-dessus, une INPUT (entrée) de préset doit être connectée à son OUTPUT pour que cette sortie produise du son. Les blocs (y compris les shunts) sont les *éléments* d'une chaine et en encore besoin d'être *connectés* à un autre pour que le signal passe. Ceci est fait en utilisant les connecteurs de routing, appelés logiquement "câbles".



Vous voyez la différence entre les deux ? L'illustration montre deux présets quasiment identiques AVEC et SANS Câbles de Connexion entre les blocs. Celui sur la gauche ne produit PAS DE SON comme rien n'est «câblé» !
Si un préset ne produit bizarrement pas de son , inspectez attentivement s'il ne manque pas un ou plusieurs câbles.

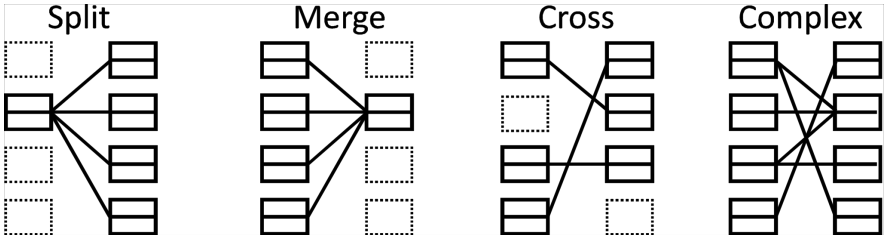
Les Règles des Câbles de l'Axe-Fx II

- Pas de câbles = Pas de son. Même s'il n'en manque qu'un, celui-ci «cassera» la chaine complète du signal.
- Le signal passe de GAUCHE à DROITE.
- Un câble DOIT provenir d'un BLOC ou d'un SHUNT. Les emplacements vides ne sont pas des origines viables.
- Si vous essayez de connecter un emplacement VIDE, un SHUNT sera alors tout d'abord créé.
- Vous ne pouvez connecter un bloc UNIQUEMENT à un bloc de la colonne voisine de droite.



Le ★ représente l'origine d'un câble de connection.
Le ✔ montre les destinations valides possibles.
Le symbole ⃠ montre les destinations qui sont illégales/indisponibles.
Les colonnes plus loin de gauche ou de droite seraient aussi illégales/indisponibles.
Si le ★ était dans une RANGEE différente, chaque ✔ serait encore à la même place.

- Les câbles sont créés AUTOMATIQUEMENT entre INPUT et n'importe quel bloc de la première colonne.
- Les câbles sont créés AUTOMATIQUEMENT entre OUTPUT et n'importe quel bloc de la dernière colonne.
- Vous pouvez SPLIT (séparer) ou MERGE (mélanger) le signal jusqu'en 4 sources. Ceci est parfaitement transparent au niveau du son et il n'y a aucun risque de problème de phase ou autre à craindre dans le processus. Le CROSSING (croisement) est également possible.



Les câbles peuvent se CROISER sans aucun souci. Le routing peut être aussi COMPLEXE que vous le souhaitez.

PAS À PAS : Créer un Câble de Connection …

- Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner le bloc d'où vous souhaitez que le câble commence.
    - Vous ne pouvez pas commencer d'un emplacement VIDE de la grille !
    - La première et la dernière colonne sont automatiquement connectées à INPUT et à OUTPUT.
- Appuyez sur **ENTER**. Le bloc sélectionné et son voisin de droite flashera "*selected*" en alternance.
- Utilisez les boutons **NAV :** UP et DOWN pour sélectionner la destination souhaitée du bloc.
    - Souvenez vous que vous serez averti avant d'essayer de sélectionner des blocs d'une autre colonne.
    - Il est possible de sélectionner un emplacement libre mais un shunt sera ajouté automatiquement à la destination si vous complétez le câble.
    - Soyez sûr de sélectionner une destination qui n'est pas déjà connectée au bloc d'origine ou vous ENLEVEREZ ce câble (voir plus bas).
- Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans faire de connections, appuyez sur **EXIT**.

PAS À PAS : Enlever un Câble de Connection …

Les câbles sont enlevés quasiment de la même manière qu'ils sont créés.

- Sélectionnez le bloc d'où le câble commencera.
- Appuyez sur **ENTER**. Le bloc sélectionné et son voisin de droite flashera "*selected*" en alternance."
- Utilisez les boutons **NAV :** UP et DOWN pour sélectionner «l'autre fin» du câble que vous souhaitez enlever.
- Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans rien enlever, appuyez sur **EXIT**.

Un Raccourci pour Connecter plusieurs Emplacement Libres

Ce raccourci vous permet de connecter plusieurs emplacement libres d'affilée de la grille avec une série de shunts et de câbles automatiques. Cette technique est spécialement utile quand vous avez placé votre dernier bloc d'effet et que vous avez besoin de relier directement OUTPUT en une seule fois.

- Sélectionnez n'importe quel bloc suivi d'une séries d'espaces libres.
- APPUYEZ et MAINTENEZ le bouton **ENTER**. Les espaces intervenants seront automatiquement remplis de shunts et connectés avec des câbles.

Vous pouvez aussi utiliser ce raccourci pour gagner du temps quand vous voulez connecter un bloc à un autre avec plusieurs blocs vides à «câbler» mais attention : tous les câbles existants sur le chemin seront EFFACES par l'opération !

Un Mot sur les Shunts et les Câbles

Dans la réalité, les câbles et les connections peuvent avoir un impact sur le son d'un équipement existant. Dans l'Axe-Fx II, tout est plus près de la perfection. Les shunts et les connecteurs, qu'ils soient longs, courts, divisés, mélangés ou entrecroisés dans dans tous les sens, n'ont *absolument aucune propriété sonore d'aucune sorte.* Ils n'ajoutent pas de couleur particulière ni de latence, ne «pompent» pas le son, ne créent pas de charge, n'amènent pas de parasites et ne s'abiment pas au bout de dix jours de tournée. Juste un conseil : mélanger des copies identiques d'un même signal aura pour résultat une simple hausse de niveau et devrait être évité au profit d'un réglage de gain ou de niveau dédié.

4.3.4. Déplacer des Blocs sur la Grille

Le menu LAYOUT inclut aussi une page **MOVE** avec des outils pour déplacer des blocs individuels comme des rangées ou des colonnes entières UP (au-dessus), DOWN (en-dessous) LEFT (à gauche) ou RIGHT (à droite). Quand un **bloc** ou une **rangée/colonne** de la grille est déplacé, il change de place AVEC son «contenu» vers sa destination. Cela peut provoquer modifications et/ou effacements de câbles, soyez sûr d'avoir bien observé le routing de votre préset avant.

- Appuyez sur LAYOUT.
- Utilisez les boutons PAGE pour sélectionner l'onglet **MOVE**.
- Sélectionnez une fonction avec la molette de valeur VALUE :
    - EFFECT LEFT/RIGHT/UP/DOWN (effet de gauche/droite/dessus/dessous)
    - COLUMN LEFT/RIGHT (colonne de gauche/droite)
    - ROW UP/DOWN (rangée du dessus/dessous)
- Utilisez les boutons NAV pour sélectionner le **bloc** d'effet cible ou la **rangée/colonne** que vous souhaitez déplacer. Cherchez le(s) carré(s) SOLIDE(S) dans la représentation de la grille à l'écran.
- Appuyez sur ENTER pour exécuter le déplacement.
    - Répétez cette étape pour déplacer à nouveau la même cible dans la même direction.

4.3.5. Exemples de Présets sur la Grille

Les quatre exemples de présets qui suivent se présentent comme ils se visualisent dans l'Axe-Edit, l'éditeur logiciel compagnon de l'Axe-Fx II. Passez en revue ces diagrammes pour saisir le «sens» de construction des présets et comment ils apparaissent sur la grille.

EXEMPLE 1: Son de base avec un simple ampli – Dans ce préset extrêmement simple, les blocs AMP et CAB sont combinés pour un son «direct dans l'ampli». Les shunts et les connecteurs (qui apparaissent dans l'Axe-Edit pratiquement comme une ligne continue) connectent l'entrée (INPUT) à l'ampli (AMP), l'ampli au baffle (CAB) et le baffle à la sortie (OUTPUT).

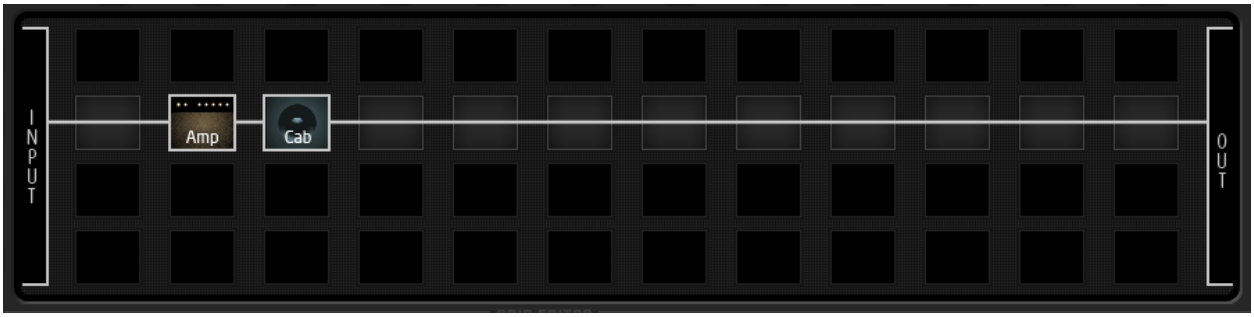


Figure 4.3 – Un préset avec un ampli (Amp) et un baffle (Cab)

EXEMPLE 2: Une longue chaine de pédales – Ici, les effets sont serrés les uns aux autres pour créer une configuration matérielle géante. Les Compresseur, Volume, Wahwah, Whammy, Tremolo, Overdrive, Phaser, et Flanger sont tous connectés à une combinaison AMP/CAB, suivie d'un Delay et d'une Reverb. Comme vous pouvez le voir, l'Axe-Fx II supporte un grand nombre d'effets simultanés ; ce préset n'utilise juste qu'une portion de la puissance CPU disponible de l'unité, laissant ainsi des ressources considérables pour encore plus d'effets sur d'autres rangées.

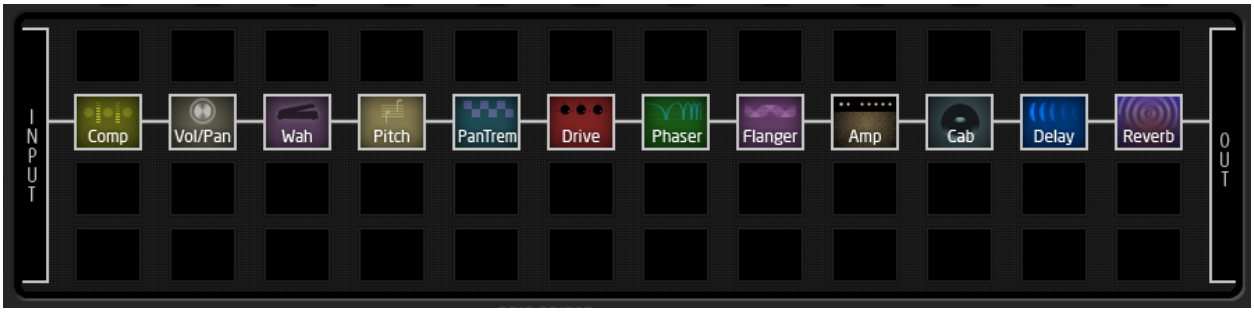


Figure 4.4 – Une chaine de pédales

EXEMPLE 3: Un préset avec deux amplis – Ce préset montre une configuration à deux amplis. Une première série d'effets (Wahwah, Drive, Phaser) commence la chaine, puis le signal est partagé dans deux amplis et deux baffles. Le signal est balancé complètement à gauche et à droite pour chacun des amplis respectivement avec le contrôle **BALANCE** puis est mélangé pour alimenter en stéréo les effets delay et reverb. Un Compresseur Multi-bande aide à niveler la dynamique, et il y a suffisamment d'espace entres les divers éléments pour l'ajout de futurs effets.

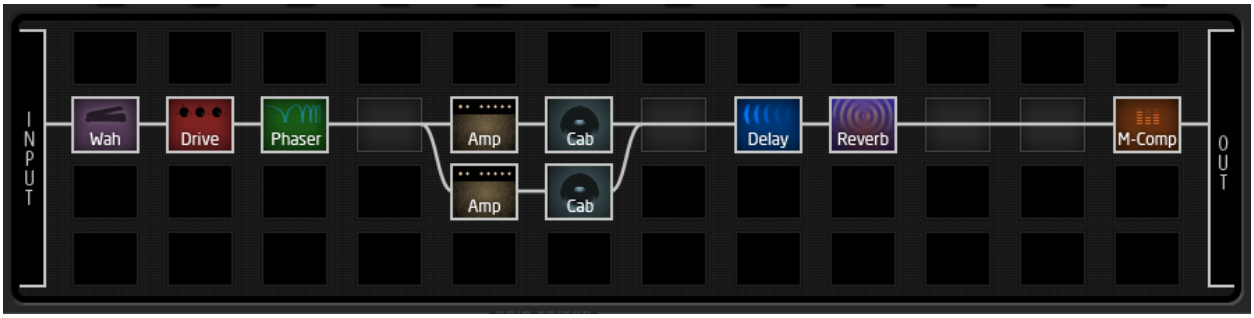


Figure 4.5 – Un préset avec deux amplis

EXEMPLE 4: Un routing complexe – Le programme ci-dessous démontre un scénario de routing plus intrigant. Le signal est séparé puis mélangé à plusieurs endroits entre l'entrée et la sortie, avec différents effets apparaissant avant et après les deux amplis indépendants. Notez le routing complexe fait avec la boucle d'effet en parallèle avec le signal "dry" (sans effet) alimentant es amplis, et la reverb à la fin de la chaine fonctionnant en parallèle.

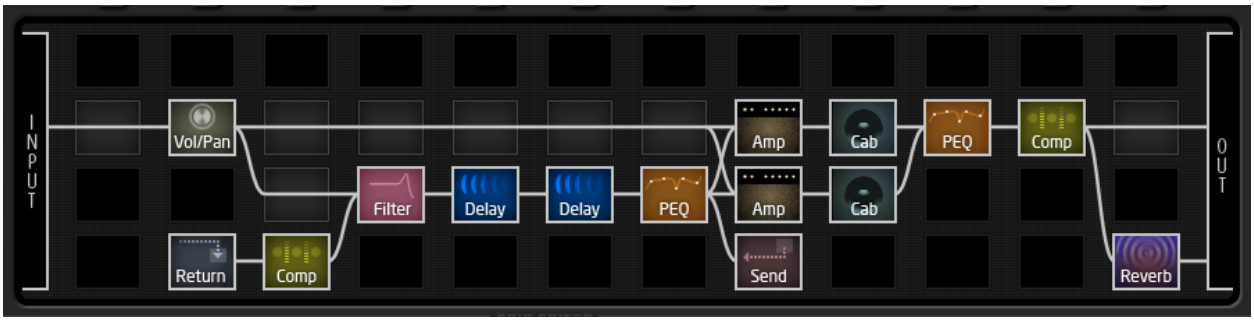


Figure 4.6 – Un préset complexe

PLUS D'EXEMPLES …

Les présets dans cette section ne représentent uniquement que quatre exemples des possibilités quasiment illimitées en utilisant la GRILLE, les BLOCS et les CONNECTEURS de l'Axe-Fx II. En plus de la revue de ces diagrammes, vous pouvez apprendre de nombreuses choses par vous-même et développer vos propres idées en explorant les présets d'usine ou en discutant «technique» avec d'autres membres de la communauté Fractal Audio.

Visitez le forum : forum.fractalaudio.com and joignez-vous aux discussions.

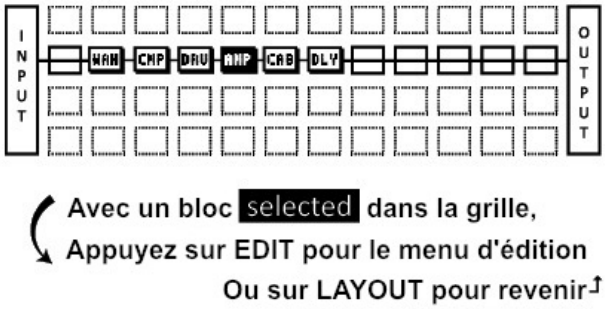
Vous pouvez télécharger des présets additionnels pour vos produits Fractal Audio : http://axechange.fractalaudio.com .

4.4. Éditer des Sons

Les blocs de l'Axe-Fx II représentent différents types de matériel du monde «réel». De la même manière qu'un appareil est équipé de différents réglages, les blocs ont aussi de multiples réglages appelés **paramètres.** Le réglage des paramètres détermine précisément de quelle manière sonnera l'effet. Ils sont disposés sur les PAGES de l'écran de l'Axe-Fx II. Le système des paramètres et des pages pour un bloc donné font partie du **menu EDIT (menu d'EDITION)**.

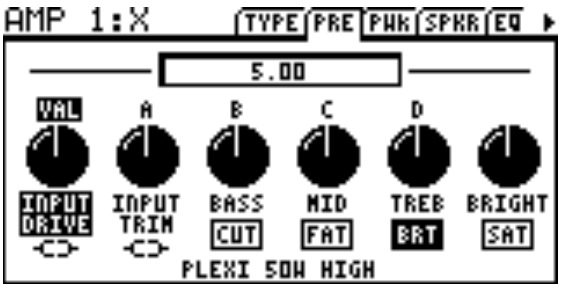
PAS À PAS : Ouvrir le menu EDIT pour n'importe quel bloc d'effet …

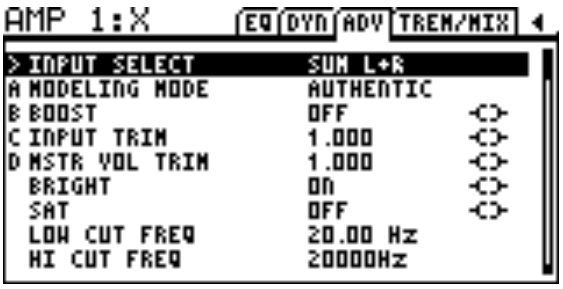
Avec un préset chargé dans le mode **RECALL** normal …



- Appuyez sur **LAYOUT** pour afficher la GRILLE.
  - Si la GRILLE n'apparait pas en premier, pressez ◂ **PAGE** pour atteindre l'onglet EDIT.
- Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner le bloc voulu.
- Appuyez sur **EDIT** pour afficher le menu EDIT.
  - Les boutons **NAV** sélectionnent les paramètres sur la page.
  - Le nom du paramètre sélectionné sera affiché en **inversé** avec "VAL" d'affiché au-dessus s'il s'agit d'un bouton ou ">" affiché sur la gauche dans le texte de menu des pages.
  - En faisant défiler les lignes du menu, la barre latérale de droite montre sa position relative.
- La molette **VALUE** modifie le paramètre sélectionné.
  Les changements peuvent être entendus en temps réel si vous jouez pendant l'édition.
- Pour des blocs d'effets dotés de menus à plusieurs pages, les boutons **PAGE** passent de l'une à l'autre.
- Appuyez sur **LAYOUT** pour retourner sur la grille ou sur **RECALL** pour retourner en mode performance.

Appuyer sur **EDIT** de manière répétée fera défiler tous les menus EDIT de tous les blocs dans un préset , vous évitant ainsi un voyage inutile par la grille. Vous pouvez aussi appuyer sur **EDIT** sans entrer dans la grille pour aller directement au bloc sélectionné dans n'importe quel préset.





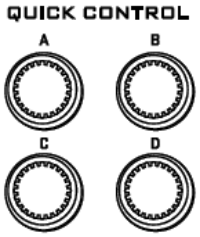
La première figure ci-dessus montrent la page PRE du mode EDIT du bloc AMP avec 6 paramètres de réglage.

INPUT DRIVE est sélectionné pour l'édition.

Notez les onglets sur le haut de l'affichage : TYPE, PRE, PWR, SPKR et EQ. Passez de l'un à l'autre avec les boutons ◂ **PAGE** ▸.

Le deuxième exemple montre une page de menu uniquement sous forme de texte, la page AVANCÉE du bloc AMP.

4.4.1. Réglages Rapides



La fonction des boutons QUICK CONTROL A,B,C, et D sur la façade dépend de quelle fonction ou quel menu de l'Axe-Fx II est sélectionné.

- Sur l'écran principal RECALL, le bouton A sélectionne la SCÈNE. Voir section 16.16 p. 169.
- Dans chaque menu [1] du mode EDIT, A, B, C et D sont dynamiquement assignés sur quatre paramètres à l'écran pour une édition facile à réglages multiples sans utiliser les touches NAV. L'assignation en cours est indiquée par l'apparition de petites lettres A, B, C ou D au-dessus ou à gauche des paramètres à l'écran.
- Lors de l'édition du TYPE d'ampli, A , B, et C sont assignés sur DRIVE, MASTER et LEVEL pour une édition facile.
- Quand vous êtes sur la page MANUAL du menu CONTROL, A, B, C et D fonctionnent comme des "boutons manuels" de modificateurs sources.
- Lors de la sauvegarde d'un préset, A, B, C et D sont utilisés comme raccourcis pour entrer du texte. Voir p. **26.**

4.5. Le Switch X/Y

La plupart des types de blocs d'effet dans l'Axe-Fx II XL supporte le Switch X/Y : Amp, Cab, Chorus, Delay, Drive, Flanger, Pitch, Phaser, Reverb, Wah, Mixer, Compressor, Pan/Trem, Gate/Exp (et peut être plus …). Chaque instance de ces blocs est équipée de deux ensembles de réglages complètement indépendants - "X" et "Y" - qui permettent à chaque bloc d'avoir deux «versions» de réglages complètement différentes.

X et Y peuvent être rappelés instantanément et aisément en appuyant sur l'un des boutons de la façade (pendant l'édition) ou en utilisant un contrôle MIDI à distance (en mode performance). La permutation entre X/Y est généralement sans coupure, sauf pour le bloc AMP qui peut nécessiter un temps court de reconfiguration.

Quand vous sauvegardez un préset, l'état X/Y en cours de chaque bloc X/Y est sauvegardé également, donc le préset se charge avec vos choix déjà sélectionnés. L'état X/Y de chaque bloc X/Y est aussi sauvegardé dans chaque Scène. (p. **30**)

Les bénéfices des Switchs X/Y sont considérables. Vous pouvez simuler un changement de canal dans un ampli (X comme un «American Clean» et Y comme un «British Crunch»). *Cette fonctionnalité ne nécessite pas autant de ressources CPU que deux blocs d'ampli séparés !* Une autre application est un changement de canal de vos effets. Au lieu d'un réglage fastidieux des modificateurs, vous n'avez qu'à juste régler X, puis régler Y, et switcher entre les deux. Imaginez un delay qui peut être switché à volonté d'un réglage à la croche pointée avec un légère répétition, à un réglage ou le delay serait saturé, avec de la modulation sur de longues répétitions à la noire.

C'est important de comprendre que les **MODIFICATEURS** (voir p. **28**) sont PARTAGÉS dans un bloc entre les états X et Y.

Pour plus de détails sur X/Y, les scènes, et les modificateurs, voir le Mode d'empli en ligne de l'Axe-Fx II XL disponible sur notre site.

Utiliser le Switch X-Y

- Ouvrez le le bloc que vous désirez éditer.
- Tous les blocs sont sélectionnés avec l'état X par défaut. Réglez vos paramètres pour l'état X.
- Appuyez sur Y et réglez vos paramètres pour Y.
- Sauvegardez le préset (voir p. 26).

Chaque switch X/Y disponible dispose de sa propre assignation MIDI CC# globale dédiée pour la commande de switch. Cette option se trouve dans le menu I/O : CONTROL. X est en fait l'état "ON" pour ces switchs CC (64-127) et Y est le OFF (0-63).

[1] Exceptions : les fonctions des Réglages Rapides opèrent dans les blocs PEQ, mais les lettres ne sont pas affichées. Les blocs du type Mixer ne supportent pas les Réglages Rapides.

Copier X-Y / Y-X

Vous pouvez copier tous les réglages de X vers Y ou de Y vers X, en «double tapant» le bouton vers celui que vous vous copier et en appuyant sur ENTER pour confirmer. Pour résumer, pour copier X sur Y, double tapez Y et appuyez sur ENTER. Si vous double tapez accidentellement sans avoir besoin de copier, appuyez sur EXIT pour annuler.

4.5.1. Raccourci X/Y

Les boutons X and Y ont une fonction raccourci configurable (Quick Jump). Elles permettent d'accéder directement aux menu EDIT de deux blocs favoris à partir de presque tous les écrans sans avoir besoin de repasser par la grille. Vous pourriez par exemple, régler "X" pour appeler **AMP1** tandis que "Y" pourrait être assigné au menu **PHASER1**.

Ces raccourcis «Quick Jump» sont désactivés si vous êtes déjà dans le menu EDIT d'un autre bloc (y compris les Blocs Globaux ou les sub menus des Modificateurs), ou si vous êtes dans le processus de sauvegarde (où X et Y sont utilisés pour une saisie de caractères).

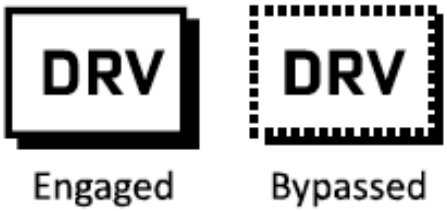
Les réglages des raccourcis «Quick Jump» se trouvent dans la page X/Y du menu I/O.

4.6. Bypasser un Bloc

Pouvez-vous imaginer une pédale qui ne pourrait être bypassée ? Pas possible !

Tous les effets [2] sur l'Axe-Fx II peuvent être bypassés (ou activés) de trois manières différentes :

1. En appuyant sur FX BYP en façade quand le bloc est soit sélectionné sur la grille soit en cours d'édition.
2. En utilisant un MODIFICATEUR attaché au paramètre **BYPASS MODE** du bloc en question [3].
3. Avec un contrôle à distance via la fonction **BYPASS MODE** du bloc, qui peut être réglée sur "PEDAL 1/2" ou sur n'importe quel CC# MIDI (dans la page CTRL du menu I/O).



Un bloc bypassé est montré sur la grille entouré de pointillés.

Chaque SCENE sauvegarde l'état de bypass pour chaque bloc du préset.

4.7. Charger des Effets d'un autre Préset

La fonction de **Rappel d'un Effet (Recall Effect)** permet le chargement des réglages d'un bloc directement d'un préset vers un autre. Sélectionnez l'onglet EFFECT du menu RECALL en utilisant les boutons PAGE. Sélectionnez le préset et le bloc dont vous voulez copier les réglages et appuyez sur ENTER. "EFFECT RETRIEVED!" (effet récupéré et copié) sera affiché et le bloc "local" (qu'il soit ou non déjà présent sur la grille du préset en cours) sera mis à jour avec tous les réglages du bloc origine «copiés».

L'Axe-Edit offre beaucoup d'options additionnelles pour travailler avec les blocs, comme le copier/coller à l'intérieur ou entre présets, glisser/déposer, sauvegarder et archiver les blocs dans une "bibliothèque" pour un usage ultérieur, et plus.

4.8. Sauvegarder les Changements

Après avoir fait différents changements, vous voudrez sans aucun doute sauvegarder le résultat de votre édition. Chaque préset dans l'Axe-Fx II XL peut être modifié et sauvegardé. Il n'y a pas de présets l'usine verrouillés. Une copie des présets chargés dans votre appareil est cependant stockée dans une mémoire de sauvegarde et ces présets peuvent être "retrouvés" même si vous les écrasez (en utilisant une option dans le menu UTILITY:PRESET).

Pour sauvegarder un Préset en place, sans changer son nom ni son emplacement …

- Appuyez sur STORE pour afficher l'écran STORE.
- Appuyez sur ENTER pour initier le processus et appuyez sur ENTER à nouveau pour confirmer.

Le message "STORED!" (sauvegardé) s'affichera quand la sauvegarde sera effective.

Pour sauvegarder un Préset vers un nouvel emplacement ou sous un nouveau nom …

L'Axe-Fx II dispose de centaines d'emplacements mémoire numérotés pour les présets. Il est possible à n'importe quel moment de sauvegarder n'importe quel préset à n'importe quel emplacement mais aussi de changer son NOM avant.

- Appuyez sur STORE pour afficher l'écran STORE.
- Utilisez les boutons NAV pour choisir parmi les deux fonctions disponibles :
    - Le paramètre **LOCATION (emplacement)** sélectionne à quel endroit le préset sera sauvegardé :
        - La molette VALUE fait défiler les numéros de préset. Les boutons NAV gauche/droite par 10.
    - Le paramètre **NAME** en-dessous vous permet de modifier le nom du préset avant de le sauvegarder :
        - Tournez la molette VALUE pour changer les caractères.
        - Le bouton « A » sélectionne les lettres en MAJUSCULES.
        - Le bouton « B » sélectionne les lettres en MINUSCULE.
        - Le bouton « C » sélectionne les CHIFFRES.
        - Les boutons NAV de gauche/droite ou le bouton « D » bougent la positon du curseur.
        - Le bouton « X » insère un caractère à la positon du curseur.
        - Le bouton « Y » efface un caractère à la positon du curseur.
        - Vous pouvez utiliser jusqu'à 23 caractères dans un nom de préset.
- Appuyez sur ENTER pour sauvegarder et ENTER *à nouveau* pour Confirmer.

Le message "STORED!" (sauvegardé) s'affichera quand la sauvegarde sera effective.

4.8.1. Échanger les Emplacements de Deux Présets

L'Axe-Fx II a une nouvelle fonction qui vous permet d'ECHANGER (SWAP) les emplacements de deux présets sauvegardés. Ceci est très utile par exemple, lorsque vous voulez charger à nouveau les présets d'origine sans vouloir «écraser» les versions existantes, ou si vous avez besoin de déplacer un préset «référence» à un autre emplacement pour pouvoir utiliser son emplacement précédent avec un nouveau préset. Pour ECHANGER deux présets :

- Appuyez sur les boutons STORE et PAGE de droite jusqu'à la page SWAP.
- Utilisez les boutons NAV et la molette VALUE pour sélectionner les deux présets que vous voulez échanger.
- Appuyez sur ENTER pour sauvegarder.
- Appuyez sur ENTER pour confirmer. Le message "SWAPPED!" (échangé) apparaitra brièvement quand ce sera effectué.

5. Guide Basique des Blocs

L'inventaire des blocs disponibles pour chaque préset de l'Axe-Fx II est listé ci-dessous :

# Par Préset	/Type	Notes
2	**Amp***	Plus de 130 types, basés sur chaque catégorie majeure d'ampli des dernières 60+ années.
2	**Cab***	Des baffles "d'Usine" de différentes formes et taille, plus de la mémoire pour 100 "Baffles Utilisateurs".
2	**Chorus***	Créer des modulations d'effet mono et stéréo classiques y compris le vibrato.
2	**Compressor***	Des types de compresseur Pédale et Studio contrôlent la dynamique et ajoute du sustain.
2	**Crossover**	Sépare un signal stéréo en deux bandes basse et haute pour un traitement séparé.
2	**Delay***	Jusqu'à 8000 ms de delay, avec des types pour d'émulation : analog, digital, tape, et plus.
2	**Drive***	Plus de 25 types de Drive incluant : boost, overdrive, distortion, fuzz, et beaucoup plus.
1	**Effects Loop**	Permet à des effets externes d'être placés n'importe où sur la grille du préset. Stéréo.
1	**Enhancer**	Des modes Classique et Moderne pour créer et contrôler la spatialisation.
4	**Filter**	Inclut les types : Low Pass, High Pass, Band Pass, et 6 autres.
1	**FB Send/Return**	C'est paire de blocs route le signal pour créer une boucle de retour interne à l'intérieur d'un préset.
2	**Flanger***	Six types couvrent tout depuis la modulation subtile au flanger extrême.
1	**Formant**	Créez des sons de voyelles dynamiques avec ce filtre de formant créatif.
2	**Gate/Expander***	Utile pour tout du contrôle subtil aux effets extrêmes.
4	**Graphic EQ***	Des modes 10-bandes, 8-bandes, 7-bandes, et 5-bandes permettent une sculpture sonore facile et
1	**Looper**	L'Axe-Fx II inclut un Looper complet de 60 secondes.
1	**Megatap Delay**	Un effet spécial de delay avec un contrôle précis sur les tap tempo, balance, et niveau.
2	**Mixer***	Combine jusqu'à quatre signaux stéréo avec un contrôle facile en temps réel des niveaux/balances.
2	**Multiband Comp.**	Un compresseur stéréo à trois bandes avec des réglages précis.
2	**Multi Delay**	Une variété d'effets de delay spéciaux incluant : plex, diffusor, multi-tape, et plus.
2	**Tremolo/Panner***	Crée un tremolo classique, plus un auto-pan ou des effets de balance psycho acoustiques extrêmes.
4	**Parametric EQ***	L'Égaliseur Paramétrique de 5 bandes permet un contrôle précis du son.
2	**Phaser***	Une variété d'effets de phaser du vintage au précis moderne, incluant une "vibe".
2	**Pitch Shifter***	Inclut les modes : detune, harmonizer (intelligent/custom) whammy, et beaucoup d'autres.
2	**Quad Chorus**	Comme le classique triple-chorus, mais avec une 4ème voix !
2	**Resonator**	Crée des résonances de cloche ou des effets du type micro-delay.
2	**Reverb***	Inclut des recréations réalistes de reverb à ressorts vintage, rooms, halls, etc. + des reverbs studio digital.
1	**Ring Modulator**	Le Ring Modulator extrêmement flexible fourni un éventail d'effets plutôt cools.
2	**Rotary**	Simule un haut-parleur rotatif classique, avec plusieurs microphones.
2	**Synth**	Le synthé mono à 3 oscillateurs traque votre jeu monophonique ou crée d'autres effets de synthé.
1	**Tone Matching**	Adapte le son de votre préset pour correspondre au son d'un enregistrement de référence ou d'un ampli.
1	**Vocoder**	Vocoder multi-bandes pour des effets typiques.
4	**Volume/Pan**	Un simple bloc de Volume qui offre aussi des outils pour les entrées/sorties.
2	**Wahwah***	La pédale wah classique, avec plusieurs types correspondant aux classiques originaux.
3	**Shunt**	Transparents au niveau du son, les liens transportent le signal au travers des espaces vides de la grille.

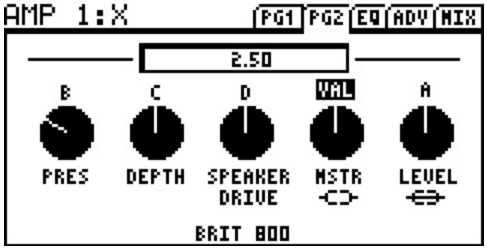
En plus des blocs listés ci-dessus, chaque préset inclut également un **Input Noise Gate** programmable, **Mixer de Sortie**, et un certain nombre de "Contrôleurs" très utiles (LFOs, ADSRs, Détecteur d'Enveloppe, Séquenceur, etc…).

***** Indique les blocs qui supportent X/Y depuis le Firmware 15.

Tous les détails sur les blocs décrits ci-dessus sont inclus dans le Mode d'emploi de l'Axe-Fx II en PDF en ligne disponible ici : G66.eu.

6. Les Modificateurs

Les **Modificateurs** sont utilisés pour contrôler à distance ou automatiser des paramètres sonores. Par exemple, vous pouvez attacher une pédale d'expression sur une wah, un volume, ou une whammy ou utiliser un LFO pour moduler la hauteur d'une voix de synthé.



Le premier pas pour créer un Modificateur commence au paramètre d'effet que vous souhaitez contrôler. Les paramètres contrôlables sont indiqués par un symbole spécial (à gauche en haut). Cherchez-le au-dessous d'un bouton ou à droite d'un paramètre de texte. Si un modificateur est déjà présent, le symbole aura une ligne le traversant (à gauche en bas).

Dans l'exemple (à droite), le **MASTER** et le **LEVEL** (à gauche) peuvent être contrôlé avec des modificateurs. Le **LEVEL** en a déjà un d'assigné.

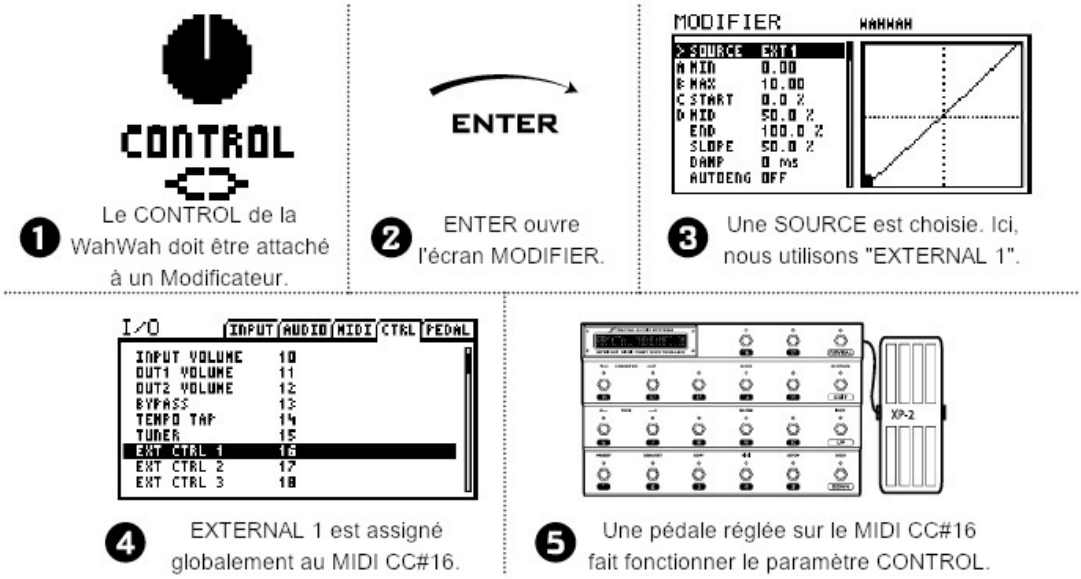
Pour Créer un Modificateur …

- Sélectionnez un paramètre contrôlable (⊂⊃) et pressez le bouton ENTER pour afficher l'écran MODIFIER.
- Sélectionnez une **SOURCE** pour assigner le paramètre en cours ou choisissez NONE pour enlever un modificateur existant. Pour plus de détails sur les Sources de Modificateurs, voir le Mode d'emploi PDF de l'Axe-Fx II en ligne sur notre site web. Note: le jack Pedal 1 du MFC-101 est configuré d'usine pour OUTPUT 1 VOLUME. Et XP2 du MFC-101 est pré-configuré pour "EXTERNAL 1" de l'Axe-Fx II.
    - Le graphique ci-contre montre la relation entre la source du contrôle (axe x) et le paramètre sonore (axe y). Le "point" dans le graphique suit les changements de valeur de la SOURCE.
- Vous pouvez modifier la portée du MODIFICATEUR avec les paramètres MIN et MAX, ou utiliser START, MID, et END pour créer des courbes personnalisées**.**
- **AUTO-ENGAGE** permet à un bloc de s'activer/bypasser selon la valeur en cours/position de la source.
- Vous devez sauvegarder (**STORE**) le préset en cours pour rendre les réglages du modificateur permanents.

Pour Enlever un Modificateur …

Pour enlever un modificateur, changez juste son paramètre **SOURCE** sur NONE.

Exemple de Modificateur : contrôle de la Wahwah



Dans cet exemple, nous assumons que le contrôleur appelé “EXT 1” est bien réglé sur sa valeur par défaut dans la page CTRL du menu I/O et que nous avons bien connecté un pédalier de contrôle MIDI avec un pédale d’expression qui est configurée pour envoyer ce même message sur le bon canal MIDI. (En fait, c’est le réglage par défaut pour la Pédale d’expression 2 sur le MFC-101.)

Si vous n’avez pas un MFC-101, vous pouvez brancher une pédale d’expression directement sur l’une des prise PEDAL de l’Axe-Fx II XL. Vous aurez besoin de la calibrer (dans I/O:PDL) et de modifier le réglage de “EXT CTRL 1” de CC#16 vers “PDL” (dans I/O:CTRL).

1. Pour commencer, un bloc **WAH** est inséré sur la grille.
2. Appuyer sur **EDIT** ouvrira son menu EDIT du bloc **WAH**.
3. Le symbole du modificateur en-dessous du bouton **CONTROL** indique qu’un modificateur peut être ajouté ici. Sélectionner ce paramètre et appuyer ensuite sur **ENTER** ouvre l’écran MODIFIER.
4. Sélectionner EXT1 comme **SOURCE** pour l’attacher ce contrôleur à votre paramètre et la pédale WahWah commence à fonctionner ! “Suivez la balle rebondissante”, autrement dit le point sur le graphique, qui suit le mouvement de votre pied sur la pédale.

Si nous changeons la **SOURCE** du modificateur pour “ENVELOPE,” notre WahWah sera déconnectée de la pédale et sera maintenant contrôlée par le niveau du signal d’entrée pour créer une “Auto Wah”. Notez que vous pouvez affiner la réponse de l’enveloppe sur la page CONTROL:ENV.

Changer à nouveau la source pour l’un des LFO, créera une WahWah oscillante et automatique. Les sources externes, les «Enveloppes», les LFO et autres sont détaillés plus loin.

Pour plus de détails sur le Modificateurs, voir le Mode d’emploi PDF de l’Axe-Fx II en ligne sur notre site web.

7. Contenu Additionnel

7.1. Les Scènes

Dans un équipement de guitare “traditionnel” composé d’ampli, de pédales et de rack d’effet, un appareil tel qu’un *Switcher (ou commutateur)* est utilisé pour créer des présets. Le Switcher active/désactive les effets en groupe et change les amplis et les canaux d’amplis. Cette fonctionnalité peut être facilement reproduite sur l’Axe-Fx avec de multiples présets, mais cette approche n'est certes pas sans certains inconvénients. Synchroniser les réglages entre présets peut s’avérer laborieux, les changements de présets ne sont jamais vraiment fluides, et il faut faire attention à maintenir les bons niveaux de sortie et le spillover.

Les SCENES fournissent une manière plus facile d'accomplir beaucoup de types de changement de son. Chaque préset de l’Axe-Fx II contient huit scènes. Chaque scène sauvegarde les réglages de BYPASS pour chaque bloc dans le préset, la sélection X/Y pour les blocs qui la supportent, le niveau de sortie principale du bloc FX LOOP, et le niveau de sortie PRINCIPALE du préset. Les changements de scène sont sans coupures et instantanés, avec un spillover parfait n’exigeant pratiquement aucune charge. Les scènes peuvent être sélectionnées facilement depuis la façade ou avec un pédalier de contrôle MIDI tel que le MFC-101.

UN EXEMPLE VISUEL :

Dans l’exemple ci-dessous, trois scènes de l’Axe-Fx II sont affichées. Les blocs AMP et CAB restent ACTIVÉS dans les trois scènes. Dans la Scène 1 (“S1”) les blocs DELAY et REVERB sont activés. Dans la Scène 2, le bloc DELAY est désactivé tandis que le COMPRESSOR et le PHASER sont activés simultanément. Dans la Scène 3, les blocs COMPRESSOR, DRIVE, CHORUS, MULTITAP DELAY et REVERB sont activés. Les états X-Y et le niveau de sortie PRINCIPALE du préset peuvent aussi être réglés différemment dans chaque scène.

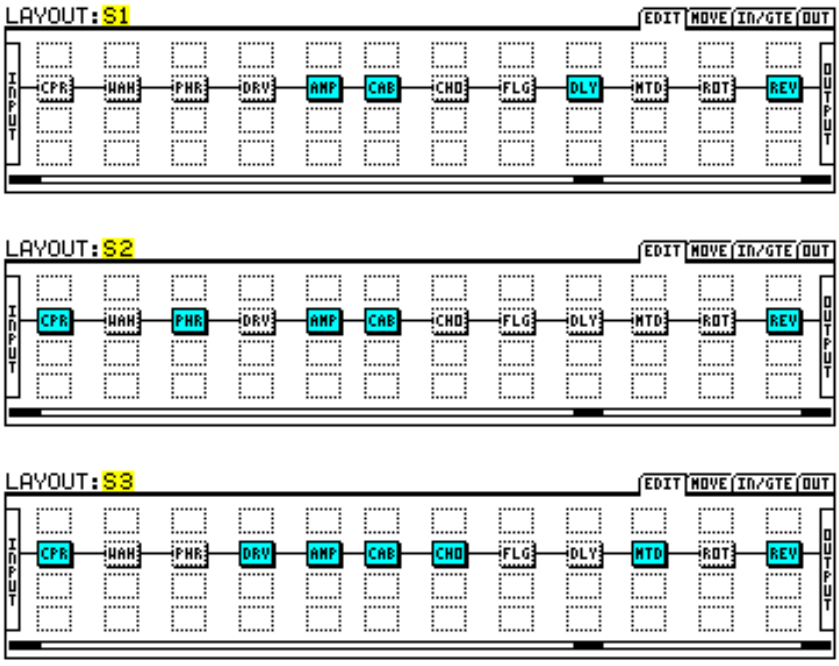


Fig 1 - Changements de Bypass de Blocs au travers de trois Scènes.

7.1.1. Sélectionner les Scènes

La Scène en cours s'affiche sur l'écran RECALL:PRESET et sur toutes les pages du menu LAYOUT.

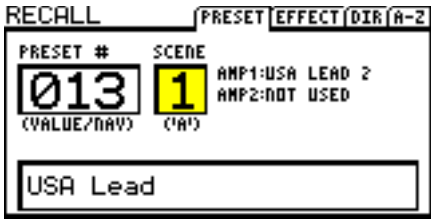


Fig. 2 - "Scène 1" affichée sur l'écran RECALL:PRESET

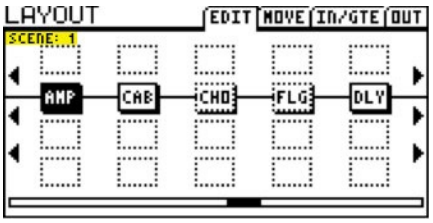


Fig. 3 - "Scène 1" affichée sur l'écran LAYOUT:EDIT (grille).

Pour sélectionner une scène, tournez le bouton "A" d'ACCES RAPIDE sur la façade de l'Axe-Fx. Les scènes peuvent aussi être sélectionnées via MIDI. Pour plus de détails, voir le Mode d'emploi PDF de l'Axe-Fx II en ligne sur notre site web..

7.1.2. Régler les Scènes

Pour régler les ÉTATS DE BYPASS à l'intérieur d'une scène :

- Appuyez sur LAYOUT pour afficher la page EDIT (grille).
- Sélectionnez la scène désirée en tournant le bouton "A" d'ACCES RAPIDE.
- Utilisez les boutons NAV et FX BYP pour régler la scène comme désiré.

➔ *Note : tous les blocs dans un préset seront **activés** par défaut dans les scènes 2 à 8.*

Pour régler les ÉTATS X/Y pour un bloc donné dans une scène donnée :

- Sélectionnez la scène comme décrit ci-dessus.
- Naviguez jusqu'au bloc désiré et entrez dans son menu EDIT.
- Appuyez sur X ou Y pour régler l'état désiré.

➔ *Note : la fonction X/Y est supportée par les blocs Amp, Cab, Chorus, Delay, Drive, Flanger, Pitch, Phaser, Reverb & Wah.*

Pour régler les niveaux des sorties PRINCIPALES pour une scène :

- Appuyez sur LAYOUT.
- Faites défiler les pages jusqu'à l'écran OUT.
- Réglez le niveau en utilisant le fader de niveau de sortie PRINCIPALE.

➔ *Note : le niveau de sortie PRINCIPALE contrôle tout ce que vous entendez, y compris le niveau des résonances.*

➔ *Note : si vous utilisez le bloc FX LOOP, vous pouvez aussi régler le niveau principal de la sortie OUT2 par Scène.*

7.1.3. Sauvegarder les Scènes

Pour sauvegarder des modifications dans une Scène, sauvegardez simplement le préset.

Quand vous utilisez le bouton "A" d'ACCÈS RAPIDE pour sélectionner des Scènes, vous pouvez effectuer des modifications sur plusieurs scènes avant de sauvegarder. Si vous utilisez le MIDI pour sélectionner les scènes, vous pourriez avoir besoin de sauvegarder les modifications de la scène actuelle avant d'en sélectionner une nouvelle, suivant le réglage dans SCENE REVERT sur la page MIDI du menu I/O. Voir le Mode d'emploi PDF de l'Axe-Fx II en ligne sur notre site web pour plus de détails.

7.2. Tone Matching

Le Tone Matching permet à l'Axe-Fx II de faire correspondre le son d'un ampli, d'un enregistrement, ou d'un autre signal référence. Le sujet est découvert en détail dans le ***Mini Manuel du Tone Match***, disponible sur la page support de notre site web.

7.3. Créer des Baffles Utilisateur (User Cab)

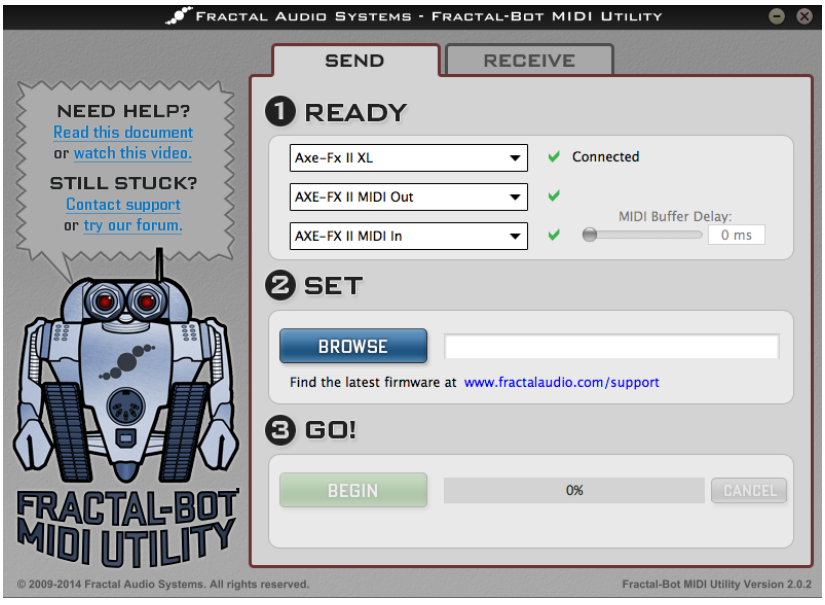
Un outil de CAPTURE D'IR embarqué permet à l'Axe-Fx II de créer des Baffles "Utilisateurs" à partir du son d'un ampli de guitare repiqué. Le sujet est découvert en détail dans le GUIDE DE CAPTURE D'IR et dans le Mode d'emploi PDF de l'Axe-Fx II, disponibles sur la page support de notre site web.

7.4. Mises à Jour du Firmware avec Fractal-Bot

Fractal-Bot est une application logicielle pour Mac et Windows qui vous permet de transmettre facilement des mises à jour de firmware vers votre Axe-Fx II XL. Il est petit, léger, est extrêmement simple à utiliser, avec des instructions pas à pas d'incluses.
Visitez : http://www.fractalaudio.com/fractal-bot.php pour télécharger Fractal-Bot.

7.5. Sauvegarde et Restauration

La meilleur manière de sauvegarder et de restaurer votre Axe-Fx II XL est d'utiliser votre ordinateur avec Fractal-Bot, notre utilitaire logiciel gratuit disponible ici : http://fractalaudio.com .



8. Diagnostic des pannes

Fractal Audio Systems offre un support sur son site web : www.fractalaudio.com
Vous pourrez aussi trouver les réponses à la plupart des questions sur notre forum en ligne : forum.fractalaudio.com
La page Axe-Fx Wiki : wiki.fractalaudio.com est aussi une excellente source d'information.

Voici quelques-unes des questions les plus fréquemment posées qui peuvent vous aider, avec leur réponse basique.

Q: Comment dois-je connecter l'Axe-Fx II à mon ordinateur ?
A: Installez le driver, disponible dans la section support de notre site web, puis connectez les deux appareils ensemble avec un câble USB standard. L'Audio et les ports d'entrées/sorties MIDI créés apparaitront dans vos applications qui supportent ces fonctionnalités.

Q: Puis-je utiliser l'Axe-Fx II avec un contrôleur MIDI de marque "XXX" ?
A: Le MIDI reste le MIDI. Vous ne disposerez pas de toutes les fonctionnalités d'intégration en profondeur fournies par le mode "Axe-Fx Mode" sur le pédalier MFC-101, ni ne pourrez vous brancher directement avec un simple câble FASLINK™ ou Ethernet/CON sans alimentation supplémentaire. Mais n'importe quel appareil qui envoie des messages de Changement de Programme et de Contrôle MIDI peut servir d'interface avec l'Axe-Fx II.

Q: Comment dois-je configurer une pédale d'expression pour contrôler la WahWah ?
A: Voir la section dans ce guide à propos des Modificateurs ou référez-vous au Mode d'emploi PDF de l'Axe-Fx II en ligne.

Q: Mon Axe-Fx II se comporte bizarrement ou «gèle» quand je l'utilise. Que dois-je faire ?
A: Tout d'abord, essayez un simple redémarrage. Si ça ne fonctionne pas, débranchez le MIDI, l'USB et le MFC et maintenir appuyé le bouton RECALL tandis que vous redémarrez l'appareil. Ceci chargera un préset vide, mais n'affectera aucun de vos présets sauvegardés.

Q: L'un des mes présets ne donne pas de son.
A: Ceci peut être du à l'une (ou plusieurs) des raisons suivantes :

- Est-ce que tout est bien câblé ? Souvent, le problème est dû à un mauvais câble ou à un câble débranché !
- Avez-vous vérifié par deux fois si vous avez bien un chemin complet du signal de l'entrée jusqu'à la sortie de la grille ? Voir page **18**.
- Est-ce que votre guitare n'est pas branchée sur le jack "INSTR" de façade tandis que **INPUT 1 LEFT SELECT** est réglé sur "REAR" ou vice versa ? (Voir I/O : AUDIO).
- Y-a-t-il un MODIFICATEUR assigné à un contrôle du volume alors que la pédale ou le switch externe n'est pas là ? Trouvez ce modificateur et enlevez-le ou changez son **EXT CTRL INIT VALUE** de 0% à 100%.
- Est-ce que le Préset ne nécessiterait pas un USER CAB qui ne serait pas chargé ? Essayez de changer le baffle dans le bloc CAB pour un baffle d'usine.

Q: Les amplis que j'ai réglés sonnent «bizarrement» ou mal.
A: Les simulations d'ampli de l'Axe-Fx II sont extrêmement fidèles et devraient sonner tout de suite de manière familière à ceux qui connaissent les amplis originaux qui les ont inspirés. Si ça ne sonne pas bien, quelques vérifications rapides peuvent confirmer que les réglages de base sont corrects. Tout d'abord, vérifiez le type de baffle utilisé pour s'assurer qu'il est bien approprié. Vous n'obtiendrez pas des sons typiques "DAS METALL" d'un simple baffle 1X10. Ensuite, regardez le réglage du **MASTER**. Si l'ampli original n'a pas de master, essayez une valeur élevée (8+) puis réglez ensuite la quantité de distorsion que vous voulez utiliser avec le **DRIVE**. Vérifiez la page CONFIG du menu GLOBAL pour être sûr que les simulations d'ampli de puissance et de baffle sont réglées correctement (voir Chapitre 3). Enfin, essayez les réglages par défaut et la prise casque comme base de référence.

Q: Tous mes présets sonnent tout d'un coup très agressifs et aigus. Qu'est-ce qui se passe ?

A: Vérifiez la page CONFIG du menu GLOBAL pour vous assurer que les amplis de puissance Globaux et les Simulations de Baffle n'ont pas été désactivés. Si un seul préset est affecté, vérifiez que vous n'avez pas réglé le paramètre SAG du ou des bloc(s) AMP à zéro. L'EQ Graphique Global pourrait aussi avoir un réglage inhabituel.

Q: Beaucoup de mes présets sonnent tout d'un coup creux et nasillards. Qu'est-ce qui peut causer ça ?

A: Ces termes sont parfois utilisés pour décrire le son d'un problème lorsque des sons stéréos ont été additionnés et réduits en mono. Vérifiez la page AUDIO du menu I/O pour vous assurer que **OUTPUT1 MODE** et **OUTPUT 2 MODE** sont réglés correctement selon la manière dont vous écoutez votre Axe-Fx II. Ecoutez avec un casque tout en faisant ce changement peut aussi confirmer ou infirmer ce problème éventuel.

Q: Le son est distordu même avec ce qui devrait être mes présets «clean».

A: Vérifiez les niveaux d'entrée et de sortie de l'Axe-Fx II et les niveaux d'entrée de tous les ampli/moniteur branchés après l'Axe-Fx II. Voir p. **9** pour plus de détail sur le réglage des niveaux. Essayez aussi le plus évident en baissez encore le **DRIVE** sur l'ampli, ou voyez pour ajuster le réglage global **AMP GAIN** sur la page CONFIG du menu GLOBAL.

Q: La LED de clip de façade s'allume. Qu'est-ce que ça veut dire ?

A: Les deux LED de clip indiquent que les convertisseurs N/A saturent à un moment donné. Voir page **9** pour plus de détail sur comment régler les niveaux. Ajustez les niveaux de sortie de vos présets ou réduisez le réglage Global de BOOST/PAD de la sortie correspondante. En passant, vous pouvez aussi baisser le GAIN dans l'EQ Graphique Global.

Q: Mon écran affiche EXCESS CPU UTILIZATION! REDUCE LOAD.

A: Tout d'abord, essayez d'annuler le dernier changement que vous venez de faire en tournant la molette de valeur dans la direction opposée. Vous pouvez aussi retourner sur la grille, naviguer autour du message, et enlever un ou plusieurs blocs. Vous pouvez encore charger un préset différent ou redémarrer votre Axe-Fx II. Change le mode du bloc CAB sur "MONO LO-RES" peut aussi être une bonne solution dans la plupart des cas.

Q: J'appuie sur FX BYP, mais l'état du bloc sélectionné ne bascule pas. Quel est le problème ?

A: Le paramètre BYPASS MODE, disponible sur la plupart des blocs, dispose d'un slot pour un **modificateur** pour contrôler son état de bypass. Une fois attaché à ce slot, le modificateur assume un contrôle total sur le switch de bypass du bloc. Utilisez le MODIFICATEUR pour changer l'état du bypass, ou enlevez-le.

Q: J'ai chargé un préset à partir d'une sauvegarde et il ne sonne pas du tout comme lors de la sauvegarde. Que se passe-t-il ?

A: Le scénario le plus probable est que quelque chose a changé : la guitare, l'ampli ou peut-être les réglages du contrôleur à distance. Il est aussi possible, en effet, que ce préset en question utilise des Blocs Globaux qui ont changés.

Q: Quand je joue de l'audio depuis mon ordinateur au travers de l'Axe-Fx II, le son est traité par les effets, et je ne peux pas entendre la guitare. Qu'est-ce qui ne va pas ?

A: Changez MAIN INPUT SELECT de l'USB pour ANALOG (IN 1). Ceci vous permettra de jouer en même temps que l'audio de votre ordinateur.

Q: Est-ce que je peux utiliser les ports MIDI de l'Axe-Fx II pour connecter un clavier/synthé/etc... sur mon ordinateur?

A: Oui. Juste n'oubliez pas d'activer **USB ADAPTER MODE** dans la page MIDI du menu I/O.

Q: Mon Axe-Fx m'avertit que des présets n'ont pas été installés correctement.

A: Cette erreur rare peut être corrigée selon une procédure. Contactez : support@g66.eu **.**

9. Spécifications Techniques

ENTRÉE FAÇADE	
Connecteur:	jack 6,35 mm, asymétrique.
Impédance:	1 MegaOhm
Niveau d'entrée Max:	+16 dBu (adapté pour une utilisation avec une guitare)
ENTRÉES ARRIÈRE	
Connecteur:	jack 6,35 mm, symétrique.
Impédance:	1 MegaOhm
Niveau d'entrée Max:	+20 dBu
A/D CONVERSION	
Profondeur de bits:	24 bits
Taux d'échantillonnage:	48 kHz
Plage dynamique:	> 110 dB
Réponse en fréquence:	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Diaphonie:	<-60 dB sur toute la gamme de fréquence
SORTIES ANALOGIQUES	
Connexions:	jack 6,3 mm, asymétrique (suppression des parasites), XLR (pour la Sortie Principale)
Impédance:	600 Ohm
Niveau de sortie:	+20 dBu
Plage dynamique:	> 110 dB
Réponse en fréquence:	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Diaphonie:	<-60 dB sur toute la gamme de fréquence
ENTRÉES / SORTIES NUMÉRIQUES	
Connexions:	RCA (coaxial Type RCA) pour S/PDIF E/S, XLR pour AES E/S
Format:	S/PDIF - 24 bits
Taux d'échantillonnage:	48 kHz fixe
Horloge Audio USB:	48 kHz fixe
MIDI INTERFACE	
Input :	DIN 7 broches (broches 6 et 7 pour l'alimentation fantôme du pédalier)
Out/Thru :	DIN 5 broches
PEDAL INTERFACE	
Connecteur:	1 X jack stéréo 6,3 mm
Format:	Pédales d'expression type linéaire 10–100kΩ max et switches type «contact» ou «interrupteur».
MFC-101 INTERFACE:	
Connecteur:	RJ-45 Ethernet/EtherCON.
	IMPORTANT : ne pas connecter à un port Ethernet !
	Cette prise permet de brancher le MFC-101 pédalier MIDI de Fractal Audio Systems.
ALIMENTATION FANTOME :	
Connecteur:	jack 2,5 mm.
	ATTENTION : ne PAS connecter des adaptateurs avec une intensité supérieure à 1A (1000 mA).
GENERAL	
Panneau avant:	châssis en acier isolé avec face en aluminium anodisé
Affichage:	Matrice LCD par Points 160x80
Dimensions:	19 ' X 3,5 ' X 14,25 ' (483 mm x 88 mm x 362 mm)
Poids:	14.75 lbs (6.7 kg)
Tension d'entrée:	100-240 VAC, 47 à 63 Hz (connecteur universel)
Consommation électrique:	< 40 W
Durée de vie de la batterie de stockage:	> 10 ans
Type de la batterie de sauvegarde:	lithium CR2450
ENVIRONNEMENT	
Température de fonctionnement:	de 0 à 50 ° C
Température de stockage:	-30 à 70 ° C
Humidité:	Jusqu'à 90% sans condensation.

Caractéristiques techniques sujettes à modifications sans préavis.

Tableau d'Implémentation MIDI

NOTE: Les présets du MFC-101 et les Switches d'Accès Instantanés ont la possibilité d'envoyer des données MIDI personnalisées, entrées en code *hex*, pouvant être utilisées pour bon nombre d'applications non supportées nativement (ex: Note On/Off).

Fonction		Transmis	Reçu	Remarques
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		**X**	**O**	Les CCs sont GLOBALEMENT assignés à des fonctions via le menu I/O:CTRL. Ceux-ci incluent INPUT volume, OUTPUT 1 et OUTPUT2 master volume, Global Bypass, Tap Tempo, demande du Tuner, les nœuds de contrôle des 12 contrôles "EXTERNES" (assignables comme des modificateurs à un ou plusieurs paramètres par préset), toutes les fonctions LOOPER, le switch BYPASS de toutes les versions des blocs AMP1, AMP2, CAB1, CAB2, etc.), et les switches X/Y des 20 types de bloc qui supportent cette fonction (AMP1, AMP2, etc.).
Program Change	**True Number** **Bank Select**	**O** **O**	**O** **O**	Les messages de Sélection de Banque et de Changement de Programme peuvent être utilisés pour rappeler les présets de l'Axe-Fx II. L'unité supporte également les mapping de changements de programme personnalisés utilisant le tableau FROM→TO avec 127 entrées. Les messages de Sélection de Banque sont maintenus jusqu'à ce qu'une subséquente Sélection de Banque valide soit reçue. Un OFFSET peut être appliqué en utilisant MIDI OC OFFSET sur la page MIDI du menu I/O. Sélectionner un préset via la façade de l'Axe-Fx II transmettra aussi les messages de sélection de banque et de changement de progarmme.
System Exclusive	**Fractal Audio** **Real-Time** **Non-Real-Time**	**O** **O** **X**	**O** **X** **X**	La liste des paramètres qui peuvent être contrôlés/édités via SysEx est trop large pour être listée ici. Les SysEx en temps réel sont utilisés pour transmettre le Tempo et l'Accordeur (Tuner).
System Common	**Song Position** **Song Select** **Tune Request**	**X** **X** **X**	**X** **X** **X**	
System Real-Time	**Clock** **Commands**	**X** **X**	**O** **X**	Le Tempo Global de l'Axe-Fx II se synchronise automatiquement sur l'horloge MIDI.
Auxiliary Messages	**Local ON/OFF** **All Notes OFF** **Active Sense** **Reset**	**X** **X** **X** **X**	**X** **X** **X** **X**	

0 = YES, X=NO

Garantie Fractal Audio Systems

Fractal Audio Systems garantit que votre nouveau produit Fractal Audio Systems, ne présente aucun défaut matériel et ne nécessite aucune intervention durant une période d'un (1) an à partir de la date de l'achat original.

Durant la période de garantie, Fractal Audio Systems se réserve le droit, après examen de l'appareil, de le réparer ou de le remplacer si Fractal Audio Systems a pu établir qu'il était défectueux.

Fractal Audio Systems se réserve le droit de mettre à jour les appareils donnés en réparation et d'en optimiser le design ou le fonctionnement et ce, sans avertissement préalable. Fractal Audio Systems se réserve le droit d'utiliser des pièces re-conditionnées et de les assembler comme pièces de remplacement sous garantie pour des réparateurs autorisés. Cette garantie est étendue à l'acquéreur de première main.

C'est votre seule garantie. Fractal Audio Systems n'autorise aucun tiers, y compris des revendeurs ou des représentants commerciaux à endosser la moindre responsabilité ou à faire des promesses de quelque nature que ce soit au nom de Fractal Audio Systems. Fractal Audio Systems se réserve le droit d'exiger une preuve de la date d'acquisition sous forme de copie datée de la facture originale du revendeur ou d'un ticket de caisse daté. Les réparations des produits Fractal Audio Systems doivent être réalisées exclusivement à l'usine Fractal Audio Systems ou à un centre de réparation agréé sauf si le département du SAV a donné une autorisation expresse pour recourir à une autre solution. Toute intervention effectuée par une personne non-agréée annule la garantie.

RESPONSABILITE ET LIMITES DES CONDITIONS DE GARANTIE

LA GARANTIE DECRITE CI-DESSUS EST LA SEULE GARANTIE OFFERTE PAR FRACTAL AUDIO SYSTEMS ET REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES EVENTUELLEMENT DISPENSEES. TOUTES LES GARANTIES TACITES, DONT LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION ET D'ADEQUATION A UNE FIN SPECIFIQUE, OUTREPASSANT LES CLAUSES SPECIFIQUES DE LA PRESENTE GARANTIE SONT EXPLICITEMENT EXCLUES. APRES ECOULEMENT DU DELAI DE GARANTIE (1 AN), FRACTAL AUDIO SYSTEMS N'A PLUS LA MOINDRE OBLIGATION TACITE OU EXPLICITE ENVERS CLIENT. FRACTAL AUDIO SYSTEMS DECLINE TOUTE RESPONSABILITE POUR DES DOMMAGES PARTICULIERS, ACCIDENTELS OU INDUITS, SUBIS PAR L'ACHETEUR OU TOUT TIERS, NOTAMMENT DES DOMMAGES ENTRAINES PAR UN MANQUE A GAGNER OU LIES A L'UTILISATION OU AUX PERFORMANCES DU PRODUIT, INDEPENDAMMENT DE LA NATURE CONTRACTUELLE OU DELICTUELLE DE L'UTILISATION. FRACTAL AUDIO SYSTEMS NE PEUT ETRE TENU RESPONSABLE POUR DES FRAIS, RECLAMATIONS OU POURSUITES PROVOQUES PAR OU DECOULANT D'UN DES POINTS CI-DESSUS. Certains états ne reconnaissent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accidentels ou induits ou, encore, la limitation de la période de garantie. Certaines clauses de limitations ou d'exclusion peuvent donc ne pas être d'application dans votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques et l'état dans lequel vous résidez peut vous en conférer d'autres. Cette garantie ne concerne que les produits qui ont été acheté aux USA ou au Canada. Fractal Audio Systems ne peut être tenu responsable pour des dommages ou des pertes de quelque nature que ce soit causé(e)s par la négligence ou la malveillance du transporteur ou de ses partenaires contractuels. Le remboursement des pertes ou dommages subis au cours du transport incombe au transporteur. Contactez-le si nécessaire.

Distributeur Européen Exclusif pour l'Europe :

G66 GmbH
Marienstrasse 61a

24937 Flensburg
Tel: 0049 (0) 461 1828 066
Fax: 0049 (0) 461 1828 296
Email: kicks@G66.eu
France: nico@g66.eu

www.G66.eu

www.fractalaudio.com

Traduction française : Nicolas Desmarest

Copyright of the French translation © 2011 - 2014 - G66 GmbH. All rights reserved.
Copyright © Fractal Audio Systems – All rights reserved.