AXE-FX II - Einsteigen und Loslegen

…das Tutorial für blutige Anfänger!

EIN PAAR WARME WORTE ZUM BEGINN

Natürlich fragst du dich, ob dieses Tutorial für dich gedacht und geeignet ist. Nun ja, sicher hast du unsere Supportseite schon besucht, das Handbuch des Axe-Fx II heruntergeladen und reingeschaut. Wenn du dir dabei völlig verloren vorkommst, wenn du überhaupt nicht weißt, wo du beginnen sollst, ja, dann bist du genau richtig hier und **herzlich willkommen!** Wir bringen dich hier über die ersten Hürden.

Wenn du aber schon erfolgreich mit Multieffekten gearbeitet hast, wenn du schon einen Axe-Fx der ersten Stunde hattest und der Umgang mit dem Axe-Fx II dir keine Probleme bereitet, dann wird dieses Dokument dir wahrscheinlich nicht viel Neues zu bieten haben. Du darfst natürlich trotzdem gerne weiterlesen, vielleicht macht es dir ja sogar Spaß.

Wir wollen hier das Handbuch nicht ersetzen und wir werden nicht alles erklären können, was im Handbuch steht. Aber wir möchten dich in die Lage versetzen, das Beste aus dem Handbuch herauszuholen, sozusagen die Wissenslücken schließen, die dir vielleicht zum Verständnis des Handbuchs fehlen.

Also werden wir uns mal anschauen, was überhaupt in dem Axe-Fx II mit deinem Gitarrenton passiert, wir werden mit dir gemeinsam einen bestehenden Sound nach deinen Vorlieben verändern und - wenn du magst - wieder speichern. Natürlich wirst du bei dieser Gelegenheit auch erfahren, was überhaupt so ein gespeicherter Sound ist und was darin alles enthalten ist.

ERSTE SCHRITTE

So, da stehst du also nun, hast deinen Axe-Fx II irgendwie angeschlossen, irgendwie klingt es auch. Vermutlich hast du auch schon mal an dem großen Datenrad gedreht und damit verschiedene Sounds abgerufen. Und wie geht es jetzt weiter?

Wir werden uns nun mit dem ersten der vielen mitgelieferten Werks-Presets beschäftigen. (Später wirst du auch erfahren, was das überhaupt ist, so ein Werks-Preset). Dieser Sound heißt '59 Bassguy' und simuliert einen 55 Jahre alten berühmten klassischen Gitarrenverstärker. Das Preset hat die Nummer '000' oder vielleicht bei Dir auch die Nummer '001'. Im Handbuch kannst du erfahren, wie du einstellen kannst, ob der Axe-Fx II bei 0 oder 1 zu zählen beginnt. Für den Moment belassen wir es bei der vorhandenen Einstellung.

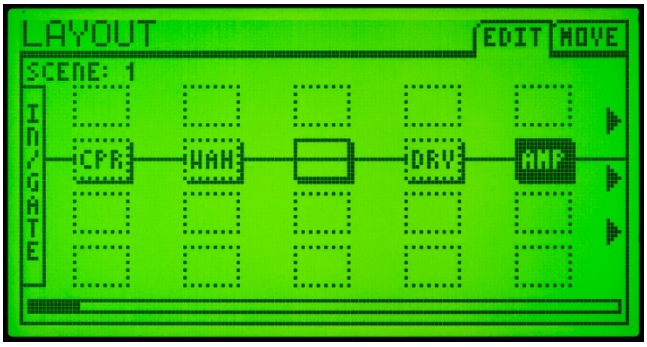
Schalte den Axe-Fx II ein, warte den Startvorgang mit LED-Selbsttest ab, und dann wird der normale 'Recall'-Bildschirm angezeigt, welcher dir die Wahl eines Sounds ermöglicht. Natürlich musst du den Axe-Fx II nicht ausschalten und wieder einschalten, um den Recall-Bildschirm anzuzeigen. Wenn du dich mal in einem Menü verlaufen hast: drücke **RECALL**, dann ein paarmal **< PAGE**, dann bist du auf jeden Fall dort. Vielleicht ist nun ein anderer Patch ausgewählt – selbst wenn du den Axe-Fx II aus- und wieder eingeschaltet hast. Denn wenn du einen Patch aktivierst, merkt der Axe-Fx II sich das und nach dem Einschalten wird der zuletzt aktive Patch geladen. Drehe das Rad ganz nach links, bis sich nichts mehr tut, denn wir wollen jetzt mit dem ersten Preset arbeiten.

Auf dem Display des Axe-Fx II steht nun '000' (oder '001') und '59 Bassguy'. Wir verwenden in diesem Text die Begriffe 'Bildschirm' und 'Display' synonym, weil sie beide gebräuchlich sind.

Auf dem Bild siehst du, dass hier zweimal '59 Bassguy' steht. Lass dich davon nicht verwirren. Die ersten gut 70 der mitgelieferten Presets sind dazu gedacht, die verschiedenen Amp-Modelle des Axe-Fx II vorzustellen, und sie heißen daher genauso wie der entsprechende Amp. Im Recall-Bildschirm steht unter 'NAME' der frei wählbare Name des Patches, und die im Patch verwendeten Amps werden hinter 'AMP 1' und 'AMP 2' angezeigt. Die Angabe bei 'Scene' ignorieren wir hier, das Handbuch verrät dir mehr darüber.

Schließe deine Gitarre an und spiele ein paar Töne, um dich für das nun Kommende zu stärken. Gefällt dir der Sound? Du wirst im Laufe dieses Tutorials Gelegenheit bekommen, ihn zu ändern.

Drücke nun einmal die Taste **LAYOUT**, um zum Layout-Bildschirm zu gelangen. Hat es funktioniert? Die Bezeichnung des aktuellen Bildschirms steht immer oben links, dort kannst du es überprüfen.



Und nun schau dir mal den Rest der oberen Bildschirmzeile an. Da steht noch 'EDIT', 'MOVE', 'INPUT/GTE' und 'OUTPUT'. Diese Registerkarten zeigen die Namen der Unterseiten an, über die der 'Layout'-Bildschirm verfügt. Drücke ein paarmal **PAGE >** und ein paarmal **< PAGE** und verschaffe dir so ein Gefühl für das Umschalten zwischen den jeweiligen Unterseiten. Dann drücke so oft **< PAGE**, bis wieder das erste Register namens 'Edit' aktiv ist - das brauchen wir nun.

DER KLANGVERLAUF IM AXE-FX II/XL

Schauen wir uns dieses Layout-Bild nun mal etwas genauer an. Was du hier siehst, ist eine Darstellung des Signalverlaufs im Axe-Fx II, für diesen einen Sound hier. Ganz links steht 'IN/GATE' in senkrechter Schrift – das ist der Input, dort kommt der Gitarrenklang rein. Naja, in Wirklichkeit ist es ein kleines bisschen anders. Du hast die Gitarre in den vorderen Eingang namens **INSTR** eingesteckt, richtig? Das ist ein Mono-Eingang - deine Gitarre ist ja wahrscheinlich auch Mono - und intern mit dem linken Eingang des Axe-Fx II verbunden. Deshalb leuchtet auch beim Spielen nur die linke 'Input' LED-Kette. Natürlich kannst du den Axe-Fx II auch mit Stereo-Signalen füttern. Die Anschlüsse dafür sind auf der Rückseite des Geräts, und wie das alles funktioniert, steht im Handbuch. Dein Gitarrenton wird nun in Digitalsignale umgewandelt und kommt dann da an, wo im Layout-Bildschirm 'IN/GATE' steht. Dieser Eingang ist Stereo, und dein Axe-Fx II ist ein der Grundeinstellung so konfiguriert, dass das hereinkommende Gitarrensignal in der Mitte des Stereopanoramas liegt. Links kommt also das gleiche an wie rechts. Natürlich kann man das alles ändern, aber das würde den Rahmen dieser Einleitung sprengen, deshalb gehen wir hier nur von dem Standardfall aus.

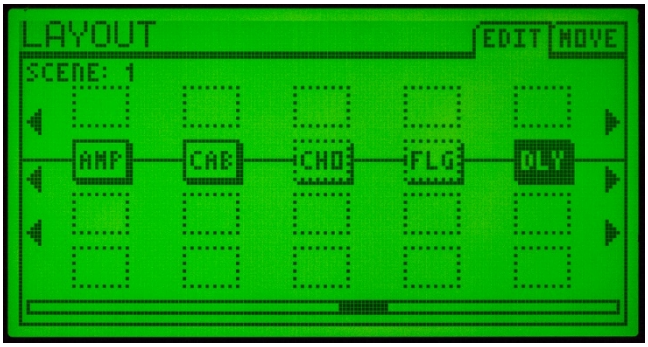
Rechts von dem Input ist ein kleines Kästchen mit der Beschriftung 'CPR'. Wie du dir vielleicht schon gedacht hast, stellt dieses Kästchen die Simulation eines Kompressors dar. Dieser Block

hat wie die drei Blocks rechts daneben eine gestrichelte Umrandung. Eine solche Darstellung bedeutet, dass der betreffende Block zurzeit deaktiviert ist. Er wird somit umgangen, der Kompressor ist also ausgeschaltet. Im Layout-Bildschirm läuft das Signal immer von links nach rechts, demnach geht der Ton als Nächstes in ein Kästchen namens 'WAH'. Dies steht für ein WahWah-Pedal. Dahinter folgt ein leerer Block ohne Beschriftung. Ein solcher Block heißt 'Shunt' und wir werden später darauf zurückkommen. Dann kommt noch ein (ebenfalls deaktivierter) Verzerrer ('DRV'), und schließlich ein 'AMP', also das Modell eines Gitarrenverstärkers.

Wir wollen nun den Verzerrer mal einschalten, um zu hören, wie das klingt. Dazu müssen wir erst einmal dorthin navigieren. Probiere mal die vier mit **NAV** beschrifteten Pfeile aus, um auszuprobieren, was passiert. Wenn du ausreichend lange in der Gegend herum navigiert bist, gehe zum 'DRV'-Block. Drücke nun die Taste **FX BYP** - das bedeutet 'Effects Bypass' und wirkt immer nur auf den gerade ausgewählten Block. Der Drive-Block wird dadurch aktiviert und erscheint auch mit normaler Umrandung. Zugleich geht die 'Edited' LED an. Dazu später mehr. Spiele ein paar Töne und drücke dann nochmals **FX BYP**, um den Verzerrer wieder auszuschalten.

Ganz rechts am Bildschirm sind drei Pfeile, die nach rechts zeigen und dir damit sagen wollen, dass es hinter der Display-Kante noch weitergeht. Drück mal ein paarmal die Pfeiltaste nach rechts, um zu sehen, was passiert, wenn du den Rand erreichst und überschreitest. Jetzt spiele mit den Pfeiltasten links und rechts und beobachte den Rollbalken ganz unten. Das schmale schwarze Rechteck zeigt immer die relative Position des sichtbaren Ausschnitts im Gesamtbild. Die gesamte Matrix (so heißt das Ding nämlich) hat 4 Zeilen und 12 Spalten, aber es sind immer nur 5 Spalten zugleich sichtbar.

In der Matrix rechts neben dem Amp geht es weiter mit einer Lautsprecher-Box, beschriftet mit 'CAB' (Cabinet). Du weißt ja jetzt schon, dass du an der etwas dickeren Umrandung des Amp- und Cab-Blocks erkennen kannst, dass diese beiden Blöcke im Moment aktiviert sind. Dann folgen ein Chorus ('CHO') und ein Flanger ('FLG'), beide zurzeit ausgeschaltet. Schließlich noch ein Delay-Block, beschriftet als 'DLY'. Geh mal dorthin (**NAV**-Pfeiltasten), schalte das Delay dann aus (**FX BYP**), und hör dir den Unterschied an. Schalte es dann wieder ein.



Die Matrix ist ein wichtiges Element im Konzept des Axe-Fx II. Du kannst dir diese Matrix wie einen Setzkasten mit 4 * 12 Positionen vorstellen. In jedem dieser 'Steckplätze' kann ein 'Modul' stecken, ein Effektblock also. Das kann eine Amp-Simulation sein, ein Chorus, oder eins der zahlreichen anderen Module, die der Axe-Fx II so hat. Das Tonsignal läuft immer von links nach rechts. Sind dir die kleinen schwarzen Verbindungen zwischen den Blöcken schon aufgefallen? Das sind 'Kabel', mit denen die Blöcke verbunden sind.

Wir wollen mal sehen, was passiert, wenn so ein Kabel fehlt. Du ahnst es sicher schon. Geh mal zum 'CHO'-Block. Jetzt drücke die Taste **ENTER**. Die beiden Blöcke 'CHO' und 'FLG' blinken nun heftig, offenbar weil sie Angst haben, dass ihre Verbindung nun gekappt wird. Diese Angst ist berechtigt: drücke noch mal **ENTER** und das Kabel zwischen den beiden blinkenden Blöcken verschwindet. Spiele etwas auf deiner Gitarre. Wie du hörst, hörst du nichts. Ohne Kabel geht halt nichts. Dieses Wissen wirst du noch brauchen. Denn später beim Bauen eigener Patches ist 'Kabel vergessen' der beliebteste Fehler überhaupt.

Jetzt schnell das Kabel wieder hinzaubern: gehe zum Chorus und drücke wieder **ENTER**. Wieder blinken 'CHO' und 'FLG', diesmal in Vorfreude der nahenden Verbindung. Lass die beiden noch

ein bisschen zappeln und drücke mal die Pfeiltaste nach oben. Wie du siehst, springt der 'Verbindungs-Kandidat' um eine Zeile nach oben. In dieses Feld eine Verbindung zu legen, würde natürlich jetzt keinen Sinn machen, denn da ist ja (noch) nichts. Aber grundsätzlich kann jede Zelle mit ihren vier Nachbarn links bzw. rechts verbunden werden. Drücke die Pfeiltaste nach unten, um wieder zum 'FLG'-Block zurückzukehren, und drücke **ENTER**. Das Kabel ist nun wieder da und der Sound ebenso.

Schauen wir nun noch schnell, wie die Signalkette weitergeht. Nach dem Delay kommt ein Block namens 'MTD', was für 'Multi-Delay' steht. Dann ein 'Rotary'-Block ('ROT') und schließlich ein Hall oder Reverb, beschriftet als 'REV'. Probiere mal aus, wie sich das Ausschalten oder Einschalten dieser Blöcke auf den Klang auswirkt.

Der Axe-Fx II hat außer den Blöcken, die in unserem Preset 'verbaut' sind, in seinem Vorrat noch viele weitere, über die du im Handbuch alles nachlesen kannst. Einen Block-Typ haben wir vorhin bereits kurz erwähnt, wollen ihn aber nun genauer erklären. Dieser Block wird ganz ohne Beschriftung dargestellt und heißt 'Shunt'. Ein Shunt macht genau das, was er seinem Aussehen nach tut: er ist einfach nur eine Verbindung von links nach rechts, ohne dass er eine Auswirkung auf den Klang hätte. Ein solcher Block ist nur dazu da, die Kette von ganz links, wo der Input ist, nach ganz rechts zu vervollständigen – für den Fall, dass du mal in einem Patch nicht so viele Effektblöcke brauchst.

Wir probieren das mal aus: gehe zum 'MTD'-Block und drehe dann am Datenrad. Die Drehrichtung ist in diesem Fall egal. Beobachte, wie in der Mitte des Bildschirms die verfügbaren Effekt-Typen angezeigt werden. Drehe nun so lange, bis du 'Shunt' siehst und drücke dann Enter. Nun haben wir das Multi-Delay durch einen Shunt ersetzt. Wenn du Probleme hast, den Shunt auf Anhieb zu finden, hier ein Tipp: drehe das Rad rechts herum. Die Effekte werden dann in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. Nach dem WahWah am Ende der Liste kommt 'NONE' (kein Block) und dann 'SHUNT', bevor die Liste schließlich mit 'AMP' wieder von vorn beginnt. Wenn Du den Block lieber doch nicht ändern willst, drücke **EXIT** statt **ENTER**.

Ganz rechts ist der Output. Drücke so oft die Pfeiltaste nach rechts, bis du selbst siehst, dass auch dein Axe-Fx II einen Output an dieser Stelle hat.

Merke: Input und Output müssen immer irgendwie miteinander verbunden sein, sonst hörst du nichts. Es gibt nur eine einzige Ausnahme von dieser Regel: wenn du die Taste **BYPASS** drückst (bitte nicht mit **FX BYP** verwechseln!), so wird der ganze schöne Axe-Fx II umgangen und an den Ausgangsbuchsen erscheint das Signal so, wie es in den Input reinkommt. Falls du also später mal den Eindruck haben solltest, dass dein Axe-Fx II nichts mehr macht und alle Patches gleich klingen, schau als Erstes nach, ob nicht vielleicht das Lämpchen in der **BYPASS**-Taste sowie die 'Bypassed'-Meldung im Bildschirm blinkt...

Drücke nun zum Schluss die **RECALL**-Taste, um zur Auswahl der Sounds zurückzukehren. Dir ist vielleicht aufgefallen, dass die 'Edited' LED leuchtet. Diese geht an, sobald du etwas an dem aktuellen Patch änderst. Und das hast du tatsächlich getan, indem du einzelne Effekte auf Bypass geschaltet hast. Die LED geht immer an, wenn du in einem Effekt- oder Control-Menü am Datenrad drehst, und sie geht erst wieder aus, wenn der Sound gespeichert wird oder wenn du einen anderen wählst.

PATCHES, PRESETS, SOUNDS, UND ALL DAS

Nun haben wir inzwischen so viele komische Vokabeln verwendet, dass es langsam Zeit wird, diese mal zu erklären. Du hast ja vorhin gesehen, wie bei unserem Sound '59 Bassguy' das Gitarrensignal durch den Axe-Fx II läuft. Amp, Cab, Chorus und so weiter.

Wie du dir sicher schon gedacht hast, kann man den Signalverlauf hier ziemlich frei festlegen. Und wenn man damit fertig ist, kann man das Ganze speichern. Der Axe-Fx II hat 384 Speicherplätze zur Verfügung. Beim XL sind es sogar 768. In jedem dieser Speicherplätze kann eine komplette Verkabelung, Effektanordnung usw. abgespeichert werden. Der Zustand der jeweiligen Blöcke (Bypass und so, du erinnerst dich) wird natürlich ebenso abgespeichert. Aber es geht noch weiter: auch die internen 'Regler Stellungen' der einzelnen Blöcke, mit denen wir uns im nächsten Abschnitt beschäftigen wollen, werden mit abgespeichert. Bei den Verstärker-Modellen sind das z.B. die Regler für Drive, Bass, Mitten, Höhen und dergleichen.

Einen solchen fertigen Sound, der in einem Speicherplatz abgelegt wird, nennt man einen Patch. Manchmal wird auch das Wort Preset verwendet, aber viele Leute benutzen dieses Wort für eine spezielle Art von Patches: nämlich die voreingestellten Patches, die das Gerät bereits drin hat, wenn es nagelneu aus der Fabrik zu dir kommt. Die mitgelieferten Werks-Presets sind nur Vorschläge, die du jederzeit ändern kannst. Jeder der 384 (oder 768 beim XL) Speicherplätze ist gleichwertig, alle können von dir nach Belieben geändert werden. Wenn du später die Werks-Presets wiederherstellen möchtest, kannst du sie einfach wieder einspielen. Lade dir die Presets von unserer Support-Seite herunter (die Adresse steht ganz am Anfang dieses Texts). Auf der gleichen Seite kannst du auch Fractal-Bot herunterladen, das super-einfach zu bedienende Werkzeug für alles, was mit dem Laden von Presets und Firmware-Updates zu tun hat.

Vielleicht hast du gelegentlich mal das Wort 'Bank' gehört. Die Bänke wurden unter anderem deshalb erfunden, weil man beim Hantieren mit so vielen Patches schon mal die Übersicht verlieren kann. Und da teilt man die Speicherplätze halt in Gruppen ein. Beim Axe-Fx II gibt es drei solche Gruppen, beim XL sechs. Diese 'Bänke' heißen A, B, C, ... und haben jeweils 128 Speicherplätze.

Es kann dir im Prinzip egal sein, in welcher Bank ein Patch liegt, aber wenn du den Axe-Fx II live einsetzen willst, musst du wissen, dass viele Midi-Fußleisten sich immer nur in einer Bank bewegen können, und einige sind auch auf die erste Bank beschränkt. Das heißt in vielen Fällen, dass du live nur die ersten 128 Sounds (die erste Bank) per Midi-Fußschalter abrufen kannst. Die optimal zum Axe-Fx II passende Fußzentrale MFC-101 von Fractal Audio kann natürlich alle Speicherplätze abrufen.

FASSEN WIR ZUSAMMEN
Deine komplett zusammengekabelte virtuelle 'Anlage' mit Amp, Box, Effekten und allen Einstellungen wird im Axe-Fx gespeichert und heißt dann 'Patch'. Der Axe-Fx hat 384 Speicherplätze für Patches, die in 3 Bänke zu je 128 Plätzen organisiert sind. Beim XL sind es 768 Patches in 6 Bänken. All diese Speicherplätze sind zu Beginn nicht leer, sondern sind mit 'Presets' vorbelegt.

Wenn du mal einen Sound von Grund auf neu bauen willst und daher lieber ohne die Vorgaben eines Werks-Presets loslegen möchtest, kannst du dafür das Preset 'Bypass' auf dem letzten Speicherplatz des Axe-Fx II verwenden. Dieses ist vollkommen klangneutral, weil es nur aus Shunts besteht, die du dann nur noch durch die gewünschten Effekt-Blöcke ersetzen musst.

So, nach all dieser Theorie hast du dir eine Pause verdient. Such dir ein schönes Preset aus und spiele ein bisschen Gitarre, bis Du Lust hast, weiterzulesen.

PARAMETER ÄNDERN
Kommen wir nun nochmal zu unserem Ausgangs-Patch zurück. Drücke kurz auf **RECALL** und drehe dann das Datenrad nach links, bis du beim ersten Preset '59 Bassguy' angekommen bist. Drücke nun wieder **LAYOUT**, um zum Layout-Bildschirm zu kommen. Dann navigiere mit den Pfeiltasten zum Amp-Block und drücke **EDIT**. Wir werden jetzt ein bisschen an den Parametern des Amp-Blocks herumspielen, neudeutsch 'editieren'. Mit den anderen Effekt-Blöcken geht das später ganz genauso: man wählt den gewünschten Block im Layout-Menü aus und drückt dann **EDIT**

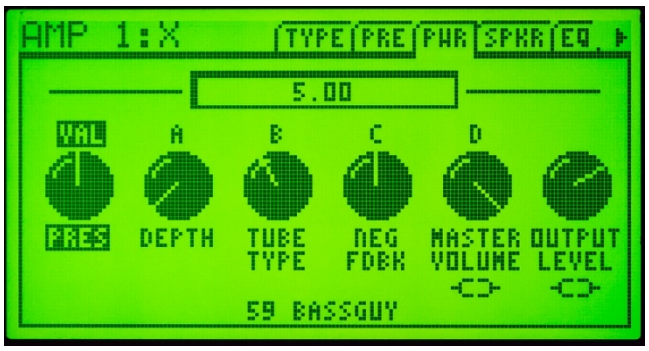
Die meisten Blöcke haben so viele Parameter, dass sie auf mehrere Bildschirmseiten verteilt werden müssen, damit man die Übersicht behält. Aber die gute Nachricht ist, dass die wichtigsten Parameter immer auf der ersten Seite stehen. Beim Amp-Block ist dies die Seite 'TYPE', auf der man den Typ des Verstärkers festlegt, also die gewünschte Amp-Simulation. Falls diese Seite nicht bereits angezeigt wird, benutze die **< PAGE**-Taste, um zur TYPE-Seite ganz links zu wechseln.

Im Bild oben siehst du eine riesige Liste mit Verstärkermodellen, wobei '59 BASSGUY' hervorgehoben ist. Drehst Du nun am Datenrad, wird ein anderer Amp-Typ für die Simulation gewählt. Probiere es ruhig mal aus.

Gehe die verschiedenen Verstärkermodelle durch und spiele jeweils ein bisschen Gitarre, um dich mit ihrem grundsätzlichen Klang vertraut zu machen. Bedenke dabei aber, dass man sich mit jedem Verstärkermodell eigentlich viel länger beschäftigen muss und man auch andere Parameter ändern sollte, um das Beste aus dem jeweiligen Amp herauszuholen. Insbesondere klingen typische Low-Gain-Verstärker natürlich besser mit weniger Drive, und ein High-Gain-Metal-Amp mit dem Drive-Regler auf 1 wird dich auch nicht so ansprechen. Aber hier geht es ja nur mal um ein erstes Abtasten. Die Liste ist größer als der Bildschirm, so dass du eine Weile kurbeln musst, bis du wirklich an ihrem Ende angekommen bist.

Im rechten Bereich des Bildschirms siehst du Regler für 'Drive', 'Master' und 'Level'. Du erreichst diese drei Parameter über die drei Schnellregler A, B und C an der Frontplatte deines Axe-Fx II, so wie es am Bildschirm angezeigt wird. 'Drive', 'Master' und 'Level' tauchen auf weiter rechts liegenden Menüseiten erneut in ihrer 'natürlichen Umgebung'
auf. Die Schnellzugriffe auf der 'TYPE'-Seite wurden nur der Bequemlichkeit halber eingerichtet.

Wir wollen uns nun mit den anderen gebräuchlichen Reglern eines Verstärkers beschäftigen, und die sind fast alle auf der zweiten Seite 'PRE' des Amp-Blocks. Falls diese Seite nicht bereits angezeigt wird, benutze die **PAGE**-Tasten, um die 'PRE'-Seite anzuzeigen.



Oben links auf der Bildschirmseite steht 'AMP 1'. Du kannst im Axe-Fx II zwei Amp-Module zugleich einsetzen. Wenn du nur eins verwendest, hat dieses automatisch die Nummer 1.

Wir werden uns jetzt mit den vier 'normalen' Reglern beschäftigen, die an jedem herkömmlichen Gitarrenverstärker zu finden sind: Drive, Bass, Mid und Treble.

Im Bild oben siehst du, dass der Regler 'INPUT DRIVE' hervorgehoben ist, und obendrüber steht 'Val'. Dies bedeutet, dass das Datenrad ('Value Wheel', deshalb 'Val') im Moment diesem Regler zugeordnet ist. Drehst du nun am Datenrad, ändert sich der Wert von 'INPUT DRIVE'. Was dann passiert, hast du dir wahrscheinlich schon gedacht: dies ist der Drive-Regler.

Die anderen Regler sind mit den Buchstaben A bis D beschriftet. Dies entspricht den 4 gleichnamigen Reglern an der Frontplatte des Axe-Fx II. Du kannst also bis zu fünf Parameter schnell editieren, ohne navigieren zu müssen.

Die Zuordnung des großen Datenrads kann mit den **NAV**-Pfeiltasten geändert werden. Gehe mal zu 'BASS' und drehe am Datenrad. Probiere dann auch die drei Klangregler aus. Siehst du, dass die Belegung der vier ABCD-Regler sich immer entsprechend ändert?

Kleines Spielchen am Rande: Versuche mal, einen der Potis so schnell wie möglich ganz nach links oder ganz nach rechts zu bringen. Du wirst bald feststellen, dass die schnellste Methode nicht darin besteht, das Datenrad so schnell wie möglich zu drehen, denn dieses hat eine Art 'Bremse'. Am schnellsten geht es, wenn man das Datenrad mit mittlerer Geschwindigkeit dreht. Probiere es aus, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

Manche Verstärker haben einen 'Bright' Schalter, der einem abhängig von anderen Parametern noch einen zusätzlichen Schub an Höhen verschafft. Die entsprechenden Modelle im Axe-Fx II haben diesen Schalter natürlich auch. Gehe zum 'TREB'-Regler. Siehst du, dass dort 'BRT' unten drunter steht und hervorgehoben ist? Dieses Preset wurde also mit aktiviertem Bright-Schalter gespeichert. Drücke auf **ENTER** und höre, wie der Klang sich verändert und beobachte zugleich am Bildschirm, wie die Hervorhebung verschwindet. Drücke noch mal **ENTER**, um die Bright-Funktion wieder zu aktivieren.

Auch unter 'BASS' und 'MID' gibt es solche Schaltfunktionen. Wähle diese Parameter und drücke **ENTER**, um die entsprechende Funktion ein- oder auszuschalten. Welche das jeweils ist, verraten wir hier nicht, probiere es einfach aus, dann wirst du sofort merken, dass diese Funktionen genau das tun, was du dir beim Lesen ihres Namens bereits gedacht hast.

Gehe nun mal zur dritten Parameterseite 'PWR' (drücke **PAGE >**). Hier sind die wichtigsten Endstufen-Parameter zu finden. Der 'PRES'-Parameter entspricht dem Presence-Regler eines Verstärkers, regelt also den oberen Höhen-Anteil. Das 'Master Volume' findet sich ebenfalls hier und bestimmt die Lautstärke des simulierten Röhrenverstärkers und damit auch den Grad der Endstufen-Verzerrung. Weiter nach rechts gedreht wird der Sound natürlich lauter, aber das kannst du mit dem 'Output Level'-Regler ausgleichen, der die Gesamtlautstärke des Amp-Blocks festlegt. Das bedeutet, du kannst den Klang eines voll aufgerissenen Röhrenverstärkers auch in Zimmerlautstärke bekommen (bewegte Luft ist allerdings durch nichts zu ersetzen...). Probiere auch diese drei Regler einmal aus.

Der Parameter 'TUBE TYPE' ist eine Besonderheit auf dieser Menüseite: er sieht zwar so aus wie ein normaler Drehregler – er funktioniert aber nicht wie ein solcher nach dem Motto 'nach links weniger, nach rechts mehr', sondern ist mehr so etwas wie ein Auswahlschalter. In diesem Fall kannst du hier den Typ der simulierten Endstufenröhren festlegen. Die Positionen 'links oder rechts' des angezeigten Drehknopfs zeigen dir an, wo in der Auswahlliste du gerade bist. Der Axe-Fx II enthält viele solcher Listen, die per Regler durchgeblättert werden.

Die nächste Parameterseite 'SPKR' ermöglicht die Einstellung derjenigen Endstufenparameter, die für die Interaktion mit dem angeschlossenen Lautsprecher zuständig sind. Wir wollen uns im Rahmen dieses Tutorials nicht damit beschäftigen.

Die fünfte Parameterseite 'EQ' beherbergt einen grafischen Equalizer, mit dem du weitreichenden Einfluss auf den Frequenzgang des Verstärkers nehmen kannst.

Die folgende Seite 'DYN' fasst die dynamik-bezogenen Einstellmöglichkeiten zusammen. Die siebte Seite heißt 'ADV' für 'Advanced' und enthält erweiterte Parameter für das Feintuning von Klangfaktoren, für welches man bei herkömmlichen Verstärkern teilweise einen Lötkolben brauchen würde.

Weil es diesmal so zahlreiche Parameter sind, ist diese Seite als Liste dargestellt. Diese Liste ist so groß, dass sie nicht ganz auf den Bildschirm passt. Siehst du den Rollbalken rechts? Er zeigt dir deine Position in der Liste an. Benutze die Pfeiltasten, um eine Zeile auszuwählen. Wenn du an den sichtbaren unteren Rand kommst und nochmals Pfeil *unten drückst, wird der sichtbare Bereich entsprechend verschoben. Verwende wie* gehabt das Datenrad oder die ABCD-Regler, um den gewählten Parameter zu justieren. Viele der Effektblöcke im Axe-Fx II haben eine solche 'Advanced'-Parameterseite, die dir Eingriffe in die kleinsten Feinheiten der Arbeitsweise des jeweiligen Blocks ermöglichen.

Die letzte Parameterseite 'TREM/MIX' stellt das unvergleichliche BIAS Tremolo ein, welches besonders bei alten ‘fendrigen‘ Verstärkern für einen tollen Vintage-Vibe sorgt. Fast jeder Block im Axe-Fx hat 'MIX' als letzte Parameterseite. Dort wird die Endlautstärke des Blocks festgelegt sowie sein Verhalten, wenn er deaktiviert wird.

Wenn du magst, kannst du den Sound jetzt speichern. Drücke einmal 'Store'. Du hast jetzt die Gelegenheit, einen anderen Speicherplatz zu wählen, und kannst auch bei Bedarf dem Patch einen anderen Namen geben. Im einfachsten Fall willst du den bestehenden Speicherplatz einfach überschreiben. Drücke dazu zweimal ENTER. Wenn du lieber doch nicht speichern willst, drücke einfach EXIT oder RECALL.

UND SONST?

Wir sind jetzt am Ende unserer kleinen ersten Reise durch den Axe-Fx II angekommen. Natürlich sind wir meistens an der Oberfläche geblieben. Wir haben viele Themen nur gestreift und andere ganz weggelassen. Du hast aber nun die grundlegenden Konzepte kennengelernt und vermutlich wirst du nun ganz gut klarkommen. Du bist jetzt bereit für das 'richtige' Handbuch. Lese es dir gut durch und probiere alles aus, um das Potenzial deines Axe-Fx II voll ausschöpfen zu können. Wir wünschen dir viel Spaß dabei!

Copyright © 2014 G66.eu
+49 (0)461 1828 066
support@g66.eu
www.G66.eu