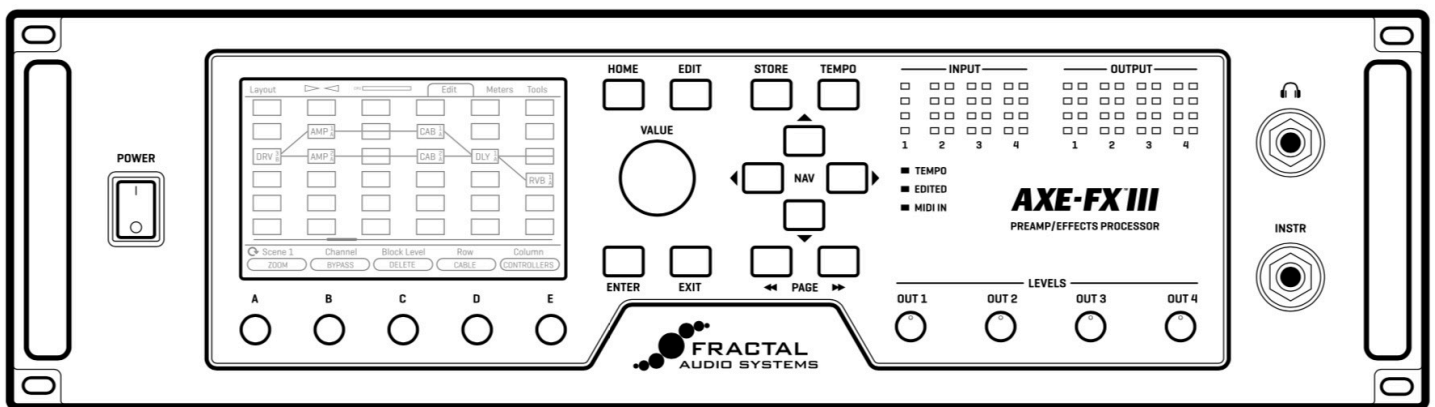




AXE-FX™ III

PRÉAMPLI/MULTI-EFFETS



MODE D'EMPLOI

Axe-Fx III / Axe-Fx III MK II / Turbo - Firmware 20.x - Juillet 2022



Certificat de Conformité

Nom du fabricant: **Fractal Audio Systems, LLC**
Adresse du fabricant: **4 Wilder Drive, Plaistow, NH 03865 USA**

Déclare que le produit:

Nom du produit: **Axe-Fx III** - Option du produit: **Aucune**

Est conforme aux spécifications de produit suivantes:

Sécurité: EN60065:2014

EMC: EN55013:2013

EN55020:2007+A11:2011

EN55024:2010

EN61000-3-2:2014

EN61000-3-3:2013

Informations Supplémentaires:

Le produit est conforme aux exigences définies
par la Directive Basse Tension 2006/95/EC
et la Directive CEM 2004/108/EC.

Clifford Chase
President / CEO
22 janvier 2018

EMC / EMI

Cet appareil a été testé et répond aux réglementations sur les équipements numériques de Classe B, alinéa 15 des normes fédérales américaines. Ces réglementations 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 constaté en éteignant et en rallumant l'appareil, l'utilisateur est alors invité à essayer de corriger ceci en essayant l'une ou plusieurs 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.


Notes Légales

Mode d'emploi de l'Axe-Fx III - Fractal Audio Systems / G66. Tous droits de reproduction réservés © 2022.

Aucun contenu de cette publication ne peut être reproduit sous aucune forme que ce soit sans l'autorisation expresse de Fractal Audio Systems / G66.

Fractal Audio Systems, le logo Fractal Audio Systems, G66, Axe-Fx, Humbuster, UltraRes, FASLINK 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

	<p>AVERTISSEMENT : Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez jamais cet appareil à la pluie ni à l'humidité.</p> <p>PRÉCAUTION : 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.</p>
---	---

1. Respectez tous les avertissements imprimés sur l'Axe-Fx III et dans ce Manuel de l'utilisateur.
2. Ne placez jamais l'appareil à proximité d'une source de chaleur comme un radiateur, un poêle ou tout autre appareil de ce type.
3. Branchez uniquement l'appareil à une prise de courant de 100 - 240 V, 47 - 63 Hz.
4. Conservez le cordon d'alimentation en bon état. Ne pas le plier, le courber ou le pincer.
5. Si le cordon d'alimentation venait à être abîmé, remplacez-le sans tarder. Evitez de le coincer sous des objets lourds.
6. Si vous ne comptez pas utiliser votre Axe-Fx III pendant une période prolongée, débranchez la prise de courant.
7. Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité excessive.
8. Faites appel à un technicien qualifié pour toute intervention.
9. 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.
10. 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.

Manuel d'utilisation pour une utilisation en ligne et sur papier

Ce manuel est destiné à être utilisé sur des lecteurs de bureau, des tablettes et des smartphones. Il comprend des liens cliquables et des signets pour faciliter la navigation et les renvois en ligne. Nous déconseillons l'impression, car les mises à jour de firmware ont tendance à rendre les versions de manuels trop rapidement obsolètes. Cela dit, des considérations ont été prises en compte pour ceux qui préfèrent le papier. Vous avez la permission d'imprimer ce PDF pour votre usage personnel uniquement. Un centre d'impression ou une imprimante en ligne pourra imprimer et relier un livre à partir du fichier PDF. Espérons que les lecteurs en ligne nous excuseront pour les changements apportés pour la version imprimée : presque tous les liens comprennent aussi un numéro de page ou de section, les marges supplémentaires vers le bord de reliure et les pages vierges ont été incluses pour préserver le flux des pages et des chapitres.

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	iii
1. INTRODUCTION	1
Bienvenue à l' Axe-Fx III	1
Synthèse des Fonctionnalités	2
Le Menu SETUP	3
Guide de Connexion Rapide	4
Réglage des Niveaux	5
Câbles Humbuster™	6
Mono et Stéréo.....	6
La Page Home : les Présets	7
Découvrir la Grille de Disposition (Layout)	8
Introduction aux Scènes et aux Canaux.....	9
Édition de la Grille : Démarrage Rapide.....	10
Édition des Blocs : Démarrage Rapide	10
USB - Introduction	11
Fractal-Bot & Axe-Edit III	11
Connecter les Pédales Directement.....	12
Réglage de la Pédale d'Expression Globale	13
Réglage de la Pédale de Volume Globale	13
2. VUE D'ENSEMBLE	15
La Façade	15
Le Panneau Arrière	17
3. USB	19
Intégration avec un ordinateur	19
le MIDI avec l' USB.....	19
Entrées et Sorties USB	20
Mac OS X - Audio du Système.....	21
Réamping USB	22
4. INSTALLATION	23
Principes de Base.....	23
FRFR/DIRECT.....	24
Moniteur FRFR + FRFR Direct Sono	25
Ampli de Puissance et Baffles Guitare	26
FRFR/DIRECT + Ampli de Puissance et Baffles	27
Méthode dite à "4 Câbles" ("4CM")	28
En tant que Multi Effet uniquement ("Post")	29
En tant que Multi Effet uniquement ("Pre").....	30
Insérer du Matériel Externe.....	31

Configurations d'E/S multiples	32
5. LES PRÉSETS	33
Vue d'ensemble	33
La Grille de Disposition	34
Travailler avec les Blocs	34
Les Câbles de Connexion	36
Inventaire des Blocs.....	38
Exemples de Grilles de Présets	39
Éditer les Blocs d'Effet	40
Sauvegarder les Changements	41
Limites CPU des Présets.....	42
6. SCÈNES & CANAUX	43
Vue d'ensemble	43
Changer de Canal.....	44
Réglage des Canaux	44
Sélectionner les Scènes	45
Régler les Scènes	45
Sélectionner Les Scènes et les Canaux à Distance	46
Mapping des Changements de Programme	47
Envoyer du MIDI avec les Scènes.....	47
Niveaux Des Scènes	48
La Scène par défaut	48
Scènes, Canaux & Modificateurs	48
Scene Revert.....	49
Scene Ignore	50
7. RÉGLAGE DU NIVEAU DES PRÉSETS.....	51
Une Méthode Pour Faire Les Niveaux	52
Niveau de Bypass des Blocs	53
8. GUIDE DES BLOCS	54
9. LES MODIFICATEURS.....	55
Créer un Modificateur	55
Tutoriel : Contrôler une Wha.....	56
Modificateurs : Aperçu des Sources	57
Paramètres des Modificateurs.....	58
Contrôleurs Internes.....	61
Tutoriel : les Contrôleurs "Manual"	62
Métronome	63
Contrôleurs Externes	63
Liste des Modificateurs.....	63
Modificateurs à Double Source	64
Tutoriel: les Contrôleurs de Scène	65

Modificateurs : Trucs et Astuces.....	66
10.TEMPO	67
Le Tempo Global	67
Le Tempo du Préset	67
Pour Régler le "Tempo à Utiliser"	67
Synchroniser les Paramètres Sonores.....	68
11.L' ACCORDEUR	69
Fonctions Avancées de l' Accordeur	69
Mini Accordeur	70
12.LE MENU SETUP.....	71
Le Menu des Pédaliers de Contrôle	71
Le Menu des Réglages Globaux	71
Le Menu I/O - Entrées/Sorties	74
Le Menu MIDI/Remote (Télécommande MIDI)	77
Le Menu UTILITY (Utilitaires)	82
13.PÉDALIERS DE CONTRÔLE FC	83
14.CAPTURE D'IR	85
Méthode 1 : avec un Micro.....	86
Méthode 2 : Micro + DI	87
Capturer des Réponses Impulsionnelles.....	88
15.CONTENU ADDITIONNEL.....	91
Fractal-Bot	91
Sauvegarder et Restaurer	91
Mise à jour du Firmware.....	92
Récupération	93
Obtenir de l'aide	93
Les Blocs Globaux	94
Les Pages Performance Control	96
Charger des IR de Baffles Utilisateur	98
L' Axe-Change	99
Sélection des Sources d'Entrées	100
Spillover	101
Envoyer du MIDI	102
Raccourcis.....	104
Foire Aux Questions.....	106
Tableaux de Référence MIDI.....	108
16.SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES	113
Tableau d'Implémentation MIDI.....	115

1. INTRODUCTION

BIENVENUE À L' AXE-FX III

L' Axe-Fx III est le dernier né de notre longue gamme de processeurs de guitare de pointe et l'unité la plus puissante au monde. L' Axe-Fx III utilise nos derniers modèles d'amplis "Ares", ainsi que des simulations de baffles en UltraRes™ et nos algorithmes d'effets légendaires, tout ceci avec une puissance brute nettement supérieure à celle de tout autre produit Fractal Audio Systems antérieur. Notre vision pour la nouvelle plateforme était de dépasser tout ce qui avait été fait auparavant - pour créer un produit qui sonne mieux, qui fait plus et qui est plus que jamais facile à utiliser.

Fractal Audio Systems est réputé pour sa modélisation précise du son et de la sensation des amplis à lampes. L' Axe-Fx III porte haut ce flambeau, avec tous nos modèles actuels et de l'espace pour beaucoup de nouveaux modèles à venir, tous fonctionnant sur une nouvelle plateforme conçue pour le futur. "Cygnus" reprend là où "Ares" s'est arrêté, avec des améliorations et des mises à niveau qui arrivent en permanence. Certains peuvent se demander: "Comment ça peut encore s'améliorer après toutes ces années ?" Dans l' Axe-Fx III, nous découvrons qu'il y a toujours place à l'amélioration et à l'évolution lorsque l'engagement pour l'excellence est réel.

Le matériel a été entièrement repensé autour d'un nouveau flux de travail rationalisé. La pièce maîtresse est un nouvel écran couleur à contraste élevé avec une résolution 30 fois supérieure à celle des produits précédents. Cet affichage fonctionne avec les nouveaux encodeurs rotatifs sans fin à poussoir. Ces "Push-knobs" font des choses différentes suivant les différentes pages, avec des étiquettes pour afficher des fonctions dynamiques. Le résultat final est une expérience utilisateur qui est immédiatement beaucoup plus intuitive. L'affichage excelle également dans l'animation pour les indicateurs de niveau, les modificateurs, etc ...

La puissance et les ressources sont considérablement étendues, faisant de l'Axe-Fx III le modélisateur d'ampli/processeur FX dédié le plus puissant au monde, et de loin. Avec deux DSP "Keystone" de 1.25 GHz, l'Axe-Fx III Turbo est jusqu'à 3 fois plus puissant que l'Axe-Fx II (alors que l'Axe-Fx III "Standard" a deux DSP de 1.0 GHz), avec deux processeurs supplémentaires dédiés aux graphiques et à l'USB. Les périphériques comprennent 4 Go de mémoire DDR3 PC1600 ultra rapide, des centaines de Mo de mémoire FLASH, un FPGA propriétaire et plus encore. Le nombre d'entrées et de sorties a plus que doublé par rapport aux produits précédents. Les possibilités de routing ont également été améliorées avec des blocs d'entrée et de sortie dédiés pour une conception de presets et de dispositifs hautement flexibles. Toutes les sorties jack 1/4" sont équipées de notre technologie Humbuster™ pour aider à réduire le bruit généré par les boucles de terre.

Une meilleure qualité sonore a été obtenue grâce à un chemin de signal de qualité audiophile. La différence se traduit par un bruit de fond plus faible, une clarté irréprochable et de meilleures performances audio USB que la plupart des interfaces audio dédiées. L'intégration audio informatique comprend maintenant une interface audio de qualité professionnelle 8x8 en 24 bits/48k. Enregistrez plusieurs pistes audio traitées en même temps, plus une DI. Le flux de travail de réamplification est amélioré grâce à un monitoring indépendant des pistes d'accompagnement et des sons de guitare retraités pendant que vous réglez un son.

Physiquement, l' Axe-Fx III perpétue notre tradition qui consiste à combiner un design extraordinaire avec une qualité de fabrication suffisamment robuste pour résister aux rigueurs de la vie sur la route. L'unité est logée dans un châssis en acier avec une plaque frontale en aluminium anodisé d'une seule pièce avec un logo Axe-Fx III lumineux.

Bien sûr, l'appareil est doté d'un firmware évolutif, ce qui signifie que le meilleur est très probablement encore à venir via nos mises à jour gratuites, ce qui particulièrement apprécié des utilisateurs.

L' Axe-Edit™ III pour Mac ou PC est plein de nouvelles fonctionnalités, dont le mode Quickbuild, un gestionnaire de scènes, un éditeur pour les contrôleurs FC-12/FC-6, et la mise à l'échelle des fenêtres sur les moniteurs jusqu'à 5k et au-delà.

Ce mode d'emploi couvre toutes les versions de l'Axe-Fx III : Mark II Turbo, Mark II Standard, et Original.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à utiliser l' Axe-Fx III que nous en avons eu à le créer (et à le jouer).

SYNTHÈSE DES FONCTIONNALITÉS

- Châssis robuste en acier de 3U avec face avant en aluminium anodisé et logo "Axe-Fx III" lumineux. Sur l'Axe-Fx III Mark II, le logo peut changer de couleur, ou vous pouvez choisir votre propre couleur.
- Deux DSP Keystone de 1.25 GHz ("Turbo") ou deux de 1.0 GHz ("Standard") sont testés à jusqu'à 3x la puissance de l'Axe-Fx II.
- 4 Go de mémoire PC1600 DDR3, des centaines de Mo de mémoire FLASH, FPGA propriétaire.
- Processeurs dédiés pour le graphisme et l'USB.
- Bouton VALUE avec une durée de vie nominale de plus d'un million de rotations.
- Le chemin du signal de qualité audiophile offre la meilleure qualité sonore possible, le THD le plus bas et le bruit de fond le plus bas de tous les produits que nous avons créés jusqu'à présent.
- Entrées instrument avant et arrière à commutation automatique, toutes deux avec "Secret Sauce IV".
- Trois entrées stéréo : 1 avec prises combo XLR/jack et 2 avec entrées jack symétriques.
- 4 sorties stéréo : 1 en sorties XLR, 1 en XLR et jack et 2 en jack.
- La technologie Humbuster sur toutes les sorties jack permet de réduire les boucles de masse parasites.
- Sortie casque en façade.
- Panneau avant avec vu mètres à LED pour une visualisation instantanée des niveaux.
- L'interface facile à utiliser offre une édition intuitive et efficace.
- Superbe écran couleur avec une résolution 30x supérieure à celle de nos produits antérieurs. Sur l'Axe-Fx III Mark II, l'affichage est encore amélioré, avec une clarté, des couleurs et un contraste accrus.
- Une mesure animée à l'écran des niveaux pour chaque bloc, entrée, sortie, et plus encore.
- 5 boutons poussoirs de commande avec étiquettes à l'écran (tournez et cliquez).
- 1024 présets (512 sur la version non-Mark II), chacun étant une configuration complète avec ampli(s), baffle(s) et effets.
- Grille de disposition 14x6 permettant des presets plus grands.
- Nouvelle vue "Zoom" affichant la grille entière sur une page.
- 8 "Scènes" nominatives par Préset, mémorisant des réglages comme "des presets dans le Préset".
- Nouveau concept révolutionnaire de "canaux" pour une commutation rapide et transparente jusqu'à quatre canaux par bloc.
- Outils intégrés pour copier les canaux et les scènes dans un preset.
- Des centaines de modèles d'amplis d'une grande précision avec un son et des sensations dignes d'un vrai ampli à lampe.
- Nouveau bloc de baffle avec un mixeur multicanaux du type "Cab-Lab" pouvant charger jusqu'à quatre IRs.
- 2 048 baffles d'usine, 189 baffles "Héritage" (de l'Axe-Fx II), 2 048 baffles utilisateurs et 16 mémoires Scratchpad.
- IRs d'usine de Fractal Audiop et le meilleur des créateurs tiers, plus le nouveau format IR Full-Res sur les modèles Mark II.
- Chaque Préset peut maintenant contenir jusqu'à 4 blocs Drive et 4 blocs Delay.
- Nouveaux blocs : Plex Delay, Ten-Tap Delay, Multiplexer, analyseur en temps réel et plus.
- Les types d'effets créent des sons typiques en un tour de bouton. Il y a 59 drives, 60 reverbs, 30 delays, parmi d'autres.
- Nouveau type de Chorus tri-stéréo analogique entièrement modélisé.
- Bloc Pitch amélioré avec détection de hauteur plus rapide.
- La Reverb améliorée est encore plus riche et plus fluide que jamais.
- Nouveau "Input EQ" entièrement paramétrique dans le bloc Amp.
- Looper stéréo complètement repensé de 5,8 minutes avec annulation.
- Tone Matching pour cloner n'importe quel son, maintenant en UltraRes.
- L'utilitaire de capture IR intégré affiche les données soit en temps soit en fréquence.
- Les nouveaux blocs d'entrée et de sortie rendent le routage plus flexible que jamais.
- Tuner amélioré et plus rapide avec une nouvelle interface.
- Audio USB 8x8 avec de meilleures performances audio que la plupart des interfaces dédiées.
- Bloc d'entrée USB dédié pour la réamplification et le traitement de pistes.
- Le MIDI via l'USB entre l'Axe-Fx III et un ordinateur est 10 fois plus rapide qu'une même connexion avec un Axe-Fx II.
- Ports MIDI IN, OUT et THRU.
- L'implémentation MIDI riche permet un grand choix de commandes à distance.
- Le nouveau bloc "Scene MIDI" permet à chaque scène de transmettre jusqu'à 8 messages PC/CC lorsqu'elle est chargée.
- Transmission PC MIDI/Banque optionnelle lorsqu'un nouveau preset est chargé.
- 2 prises PEDAL embarquées pour des pédales d'expression comme les EV-1 et EV-2 de Fractal Audio.
- Connecteur FASLINK 2 pour connecter jusqu'à 4 de nos pédaliers FC-6 et FC-12 de nouvelle génération, pour des options de contrôle au pied incroyables, comme le contrôle des presets, des scènes, des effets, du Looper, des Setlists/Songs, et plus encore.
- Des pédaliers de contrôle FC en chaîne pour plus d'accès ou pour permettre au guitariste et au technicien de partager les commutations sur des systèmes "clonés".
- A l'épreuve du futur : comme toujours, un firmware évolutif signifie des mises à jour gratuites pour les années à venir.
- Le firmware de sauvegarde intégré permet la récupération en cas de complications pendant la mise à jour.
- Et bien plus encore ...

LE MENU SETUP

Tout au long de ce manuel, vous serez redirigé vers le menu **SETUP** qui comprend les sections suivantes:

- Les menus **Foot Controllers** et **Setlists/Songs** contiennent des paramètres pour un contrôleur FC connecté.
- Le menu **Global Settings** inclut des options qui définissent le comportement de l'Axe-Fx III.
- Le menu **I/O** contient les réglages pour les entrées et sorties, les niveaux, les options audio USB, et les switches ou pédales d'expression connectés directement à l'Axe-Fx III.
- Le menu **IR Capture** est utilisé pour créer vos propres réponses impulsionnelles utilisateur "User Cab".
- Le menu **MIDI/Remote** contient les réglages MIDI, plus plusieurs pages d'assignations de contrôleurs pour les nombreuses fonctions de contrôle à distance de l'Axe-Fx III.
- Le menu **Utilities** contient des lectures d'information, une commande pour régler la luminosité de l'écran et des outils pour réinitialiser ou effacer l'Axe-Fx III.

Accédez et utilisez le menu **Setup** comme suit :

- Appuyez sur **HOME**.
- Appuyez sur le bouton "**E**" pour le menu principal du **SETUP**.
- Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner un sous-menu et appuyez sur **ENTER** pour faire une sélection.
- Utilisez les boutons **PAGE** et **NAV** pour vous déplacer dans les menus et **VALUE** et les boutons **A** à **E** pour faire des changements.
- Appuyez sur **HOME** à n'importe quel moment pour retourner à la page d'accueil.
- NOTE : les modifications de réglage sous le **SETUP** prennent effet immédiatement et n'ont jamais besoin d'être sauvegardées.

Utilisez ces liens pour accéder directement aux rubriques du menu **SETUP** de ce manuel :

SETUP

—	FC Controllers	<u>Chapitre 13 : "Programmation des FC"</u>
—	FC Setlists/Songs	<u>Chapitre 13 : "Programmation des FC"</u>
—	Global Settings	<u>"Réglages Globaux"</u> page 71
—	I/O	<u>"Entrées/Sorties"</u> page 73
—	IR Capture	<u>Chapitre 14 : "Capture d'IR"</u>
—	MIDI/Remote	<u>"Télécommande/MIDI"</u> page 77
—	Utilities	<u>"Utilitaires"</u> page 82

GUIDE DE CONNEXION RAPIDE

La meilleure manière et la plus flexible de profiter de votre Axe-Fx III sera d'utiliser des moniteurs de studio, une sonorisation de haute qualité ou des baffles pleine bande (Full Range) spécialement conçus pour la guitare. Tous les présets d'usine sont conçus pour ce type de configuration.

Bien sûr, vous pouvez utiliser l'appareil dans de nombreux autres types d'installations, y compris celles qui intègrent des amplis à lampes, l'enregistrement USB, des haut-parleurs guitare, l'ajout de matériel externe tiers équipements extérieurs tiers, etc. Vous pouvez trouver plus de dix exemples au "[Chapitre 4](#)" de ce mode d'emploi. Vous trouverez ci-dessous les instructions de base pour une installation direct / FRFR typique :

1 Commencez par baisser tous les niveaux. Connectez votre guitare à l'entrée **Instrument** avant ou arrière (**Input 1**).

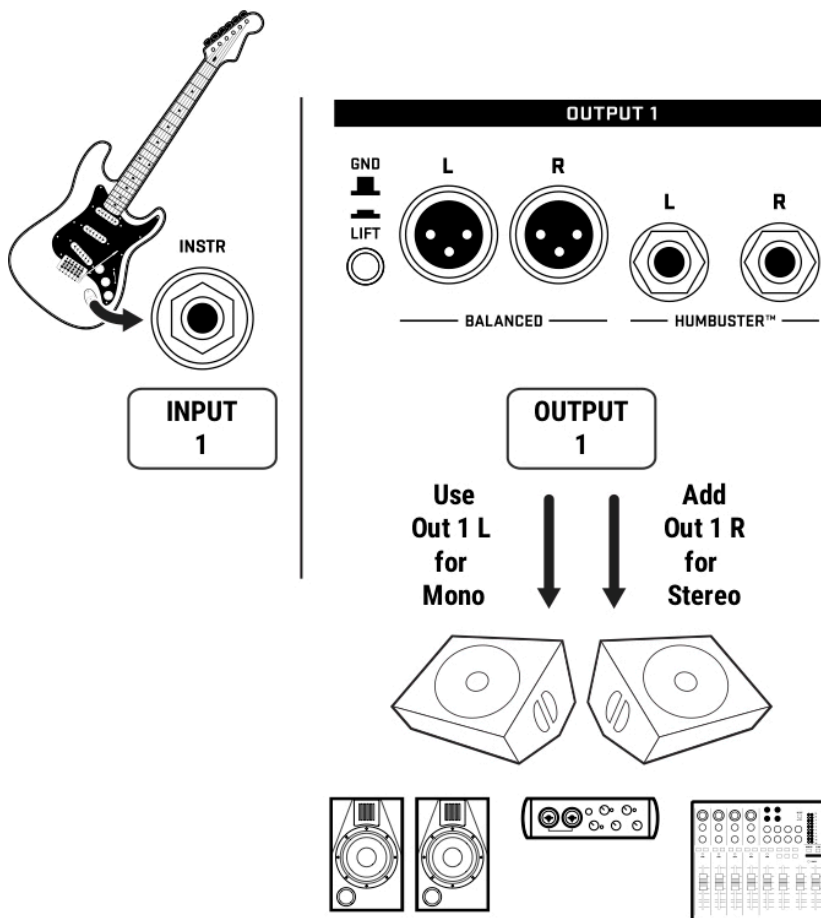
L' Axe-Fx III est également parfait pour basse et autres instruments.

2 Connectez la sortie **Output 1** au mixeur, aux moniteurs de studio, à l'interface audio, au système de sonorisation, aux baffles pleine bande, aux entrées d'un ampli de puissance, ...

- Pour une utilisation mono, utilisez **Out 1 Left**.
- Pour de la stéréo, branchez aussi **Out 1 Right**.
- Utilisez les sorties **XLR** pour vous connecter à des entrées symétriques ou utilisez les sorties **jack 6,35 mm** pour la connexion à des entrées asymétriques.
- Utilisez des câbles **Humbuster** avec des sorties **jack 6,35 mm** pour réduire le ronflement dû aux boucles de masse.

3 Tournez le bouton **OUT 1** en façade et réglez le niveau de vos moniteurs comme vous le souhaitez.

Explorez les présets d'usine en tournant la molette **VALUE**. Sélectionner des scènes à l'intérieur d'un preset en utilisant boutons **NAV Up/Down**.



FAQ: POURQUOI UNE AMPLIFICATION "PLEINE BANDE" (FRFR) ?

Un système pleine bande à réponse plate ("FRFR") vise à reproduire l'ensemble du spectre audio sans aucune coloration sonore. En comparaison, la plupart des haut-parleurs de guitare traditionnels sont limités sur le plan sonore, avec une coloration sonore et une réponse basse et haute limitée. Chaque enceinte a son propre effet sur votre son, et un combo 1×12 "ouvert" ne sonnera jamais comme un 4×12. Par contre, les moniteurs de studio à réponse plate / large bande, les haut-parleurs de sono et les haut-parleurs FRFR conçus spécifiquement pour la guitare reproduisent tout ce que vous jouez sur tout le spectre. La sortie d'un signal entièrement modélisé est en fait plus proche de ce que vous entendriez dans un mixage ou un enregistrement fini, donc il sonnera mieux au travers d'un système à large bande. Bien sûr, il existe de nombreux autres types de configuration, comme ceux présentés au [Chapitre 4](#) de ce mode d'emploi.

RÉGLAGE DES NIVEAUX

Le réglage correct des niveaux est critique, mais facile à réaliser, avec des indicateurs en grand nombre pour vous aider.

NIVEAU D'ENTRÉE

L' Axe-Fx III est livré prêt à l'emploi pour être utilisé avec une guitare ou une basse, mais vous devez quand même vérifier que le niveau de sortie de votre instrument n'écrête pas les entrées.

Connectez une guitare à l'entrée **Instrument**. Choisissez le micro avec le plus fort niveau de sortie et réglez tout à fond. Jouez fort pour pousser les niveaux tout en regardant les LED du vu-mètre de façade **INPUT 1**. Une LED rouge sur le vu-mètre d'entrée indique un niveau de -6dB avant l'écrêtage. Ajustez le réglage d'entrée pour que votre jeu au plus fort " titille le rouge ". En général, vous devrez régler les niveaux d'entrée aussi élevés que possible sans écrêtage :

- Allez à la page **Input** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- Ajustez le niveau d'entrée **Input 1/Instrument** en utilisant le bouton **A**.

Les niveaux d'entrée **Inputs 2, 3 et 4** peuvent être ajustés en utilisant la même méthode. Chacun d'eux a son propre paramètre **Input trim** sur la page **Input** du menu **I/O** dans le **SETUP**.

Vous pouvez également surveiller tous les niveaux sur la page **Meters** du menu **Home**.



Sauf pour les réglages très bas, les réglages du niveau d'entrée n'affectent pas les niveaux de gain. Lorsque vous réglez le niveau du convertisseur A/N, sa sortie compense en conséquence, de sorte que ce que vous entendez n'est pas affecté par la façon dont vous réglez ces contrôles.

NIVEAUX DE SORTIE

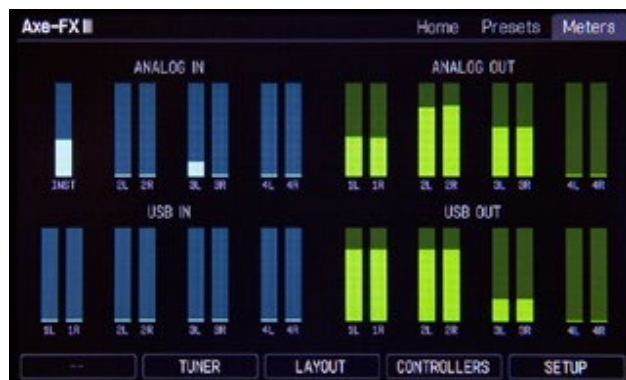
Les niveaux de sortie sont très faciles à surveiller sur l'écran de contrôle de façade, et faciles à régler à l'aide des quatre boutons **LEVEL**. Vous pouvez également surveiller les niveaux de sortie avec une résolution plus élevée sur la page **Meters** (Vu-Mètres).

Les sorties **Outputs 1-2** sont prêtes à être connectées à des entrées de niveau ligne standard (-10 dBV). Si vous vous connectez à un équipement professionnel fonctionnant à +4dBu, réglez les niveaux de sortie nominaux comme suit :

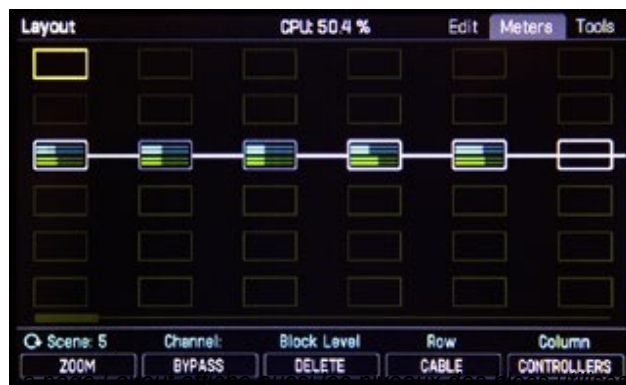
- Allez à la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- Ajustez **Output 1: Output Level** ou **Output 2: Output Level** sur +4dBu.

Plus de détails sur le **Menu I/O** au "[Chapitre 12](#)" page 74.

Si vous remarquez l'écrêtage des sorties, cela signifie que vos présets sont trop forts. Plus de détails au "[Chapitre 7](#)" p. 51 dédié au sujet important qu'est le réglage des niveaux des présets.



La page **Meters** du menu **Home** affiche tous les niveaux E/S.



La page **Layout** affiche tous les niveaux des blocs d'entrée.

CÂBLES HUMBUSTER™

La plupart des installations **FRFR** utiliseront les sorties XLR de l'Axe-Fx III sur les entrées **symétriques** des mixeurs, moniteurs et autres. Pour ces applications, des câbles XLR ou XLR / jack TRS sont généralement utilisés.

Lorsque vous connectez les sorties jack de l'Axe-Fx III aux entrées jack asymétriques d'autres appareils, vous pouvez utiliser des câbles jack standard, mais il existe une meilleure option. La technologie **Humbuster** sur toutes les sorties jack de l'Axe-Fx III peut réduire de manière significative les bruits indésirables des boucles de masse. Pour que cela fonctionne, vous devez utiliser un câble Humbuster spécial avec une extrémité **TRS** (stéréo, comme un câble symétrique) et une extrémité **TS** (mono, comme un câble de guitare). L'extrémité **TRS** se connecte à l'Axe-Fx III. L'extrémité **TS** se connecte à votre ampli ou autre appareil.

Des câbles Humbuster sont disponibles chez g66.eu. Mais vous pouvez vous en fabriquer vous même à l'aide du diagramme ci-dessous. Assurez vous d'utiliser des connecteurs de qualité et du câble blindé.



MONO ET STÉRÉO



L' Axe-Fx III est livré pré-configuré pour la **stéréo** mais vous pouvez le connecter en **mono** sans problème. Par contre si vous travaillez en MONO, il se peut que certains présets ou paramètres produisent des résultats inattendus. Par exemple, un panner sonnera comme un trémolo s'il manque un canal. Un delay ping-pong fera entendre le ping (gauche) mais jamais le pong (droit). Les "enrichisseurs" stéréo ou certains types de modulation peuvent ne pas être apparents du tout. Même le son peut changer complètement si des amplis ou les baffles ont été balancés. Voici un aperçu des divers scénarios, avec les paramètres recommandés pour chacun d'entre eux.

- **STEREO:** *Aucun réglage spécial n'est nécessaire.*
- **HALF-STEREO:** Laisser l' Axe-Fx III dans sa configuration stéréo par défaut mais ne connecter qu'une seule sortie (gauche) résulte en une configuration "semi-stéréo". Cela fonctionne très bien, sauf les exceptions mentionnées ci-dessus (ping-pong, panoramique, etc.). *Aucun réglage spécial n'est nécessaire.*
- **DUAL MONO:** Si vous voulez réduire votre installation en mono, le "double mono" est une solution. Au niveau du son, c'est identique à la semi-stéréo, avec les mêmes limitations, sauf que le signal mono sera présent aux sorties gauche et droite. Pour passer en double mono, ouvrez **SETUP : I/O : Audio** et réglez le **Mode** de la sortie désirée sur "COPY L->R".
- **SUMMED MONO:** Dans cette configuration, les canaux gauche et droit sont additionnés, ce qui donne un signal mono identique aux sorties gauche et droite. Ceci a l'avantage de ne pas se passer de la moitié du son, mais l'addition a aussi ses problèmes. Par exemple, de courts delay ou des différences de phase entre les canaux peuvent donner lieu à des artefacts étranges ou même à une annulation totale du son. Pour passer en mono additionné, ouvrez **SETUP : I/O : Audio** et réglez le **Mode** de la sortie désirée sur "SUM L+R".

Sur l' Axe-Fx III, un système d'E/S basé sur des blocs flexibles permet d'utiliser facilement plusieurs sorties avec des réglages différents pour des usages différents. Voir "[Blocs d'entrée et de sortie](#)".

Toutes les options du menu **I/O** dans le **SETUP** sont détaillées au "[Chapitre 12](#)".

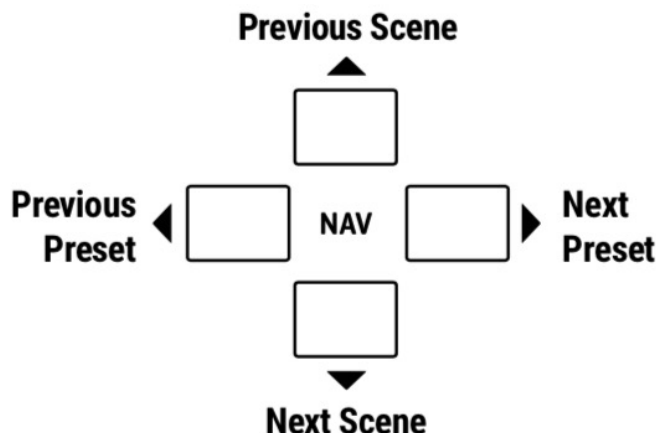
LA PAGE HOME : LES PRÉSETS

Une fois que vous avez connecté votre Axe-Fx III, vous pouvez commencer à écouter les présets d'usine. N'oubliez pas qu'à part quelques modèles, les présets d'usine sont conçus pour être utilisés avec des baffles FRFR / moniteurs / casques. (Voir le "[Chapitre 4](#)" pour plus de détails sur les autres types de configuration possibles).

L' Axe-Fx III contient 1024 présets en mémoire (512 sur un non Mark II), chacun étant une configuration complète et indépendante avec ses propres amplis, baffles, effets, réglages, contrôleurs et plus encore. Lorsque vous considérez tout ce qui est possible avec les Scènes et les nouveaux Canaux, un simple preset peut facilement couvrir tout un titre, ou même tout un spectacle.

Voici comment explorer les présets d'usine :

- Appuyez sur **HOME** pour afficher la page d'accueil, où vous pourrez passer d'un preset à un autre.
- Pour changer de preset, tournez la molette **VALUE** ou utilisez les boutons **NAV**.
- De nombreux présets d'usine contiennent des **scènes** supplémentaires. Vous pourrez passer d'une Scène à l'autre à l'aide des boutons **NAV** ou du bouton poussoir **A**. Voir p. 9 pour une introduction aux Scènes.



AUTRES FONCTIONS DU MENU HOME

- La fonction "pression" des 5 boutons poussoir fournit un accès à d'autres zones :
 - **Tuner** ("[Chapitre 11](#)" p. 69)
 - **Layout grid** (Grille de Disposition - [page 8](#) et [page 34](#))
 - **Controllers** ([page 61](#))
 - **FC Per Preset** ("[Chapitre 13](#)")
 - **Setup** ([Page 3](#) et [page 71](#)).
- Un **mini accordeur** est aussi disponible en haut de la page d'accueil **Home**.

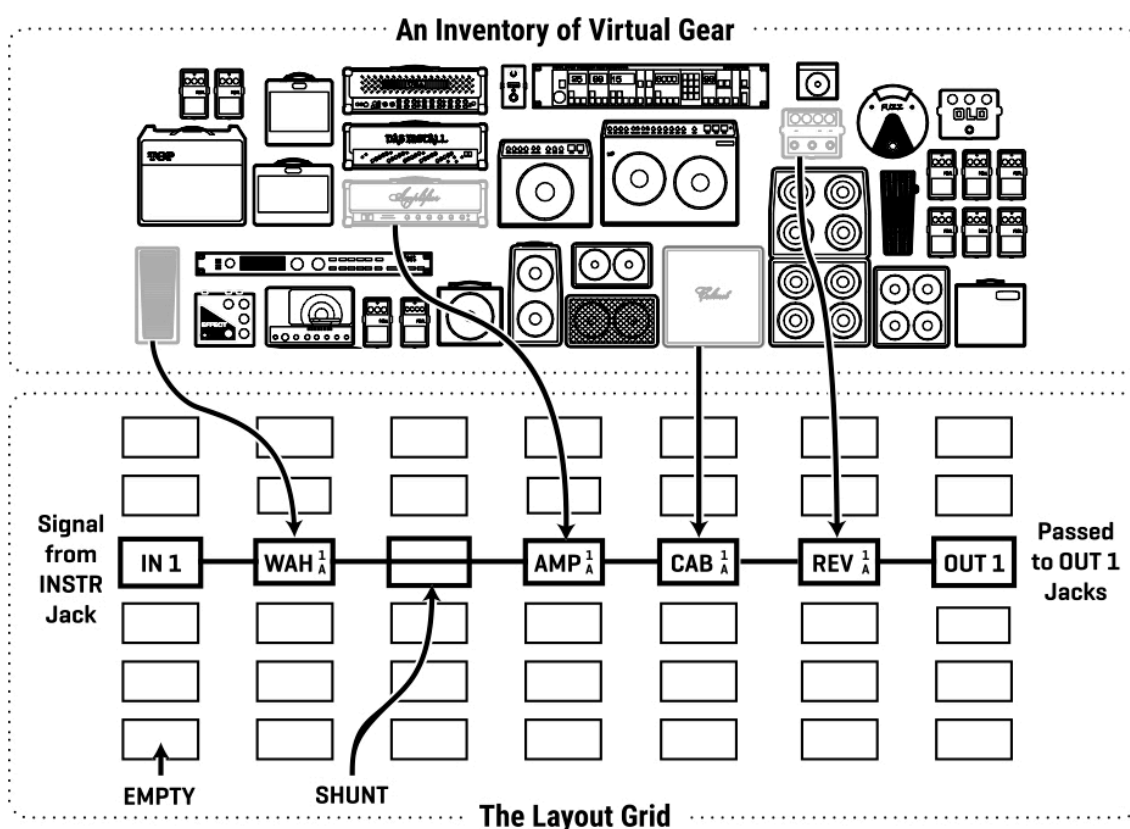
LE RÉPERTOIRE DES PRÉSETS

- Le menu Home permet également d'accéder à la page du répertoire des **PRÉSETS** :
 - Depuis la page Home, appuyez sur la touche **PAGE** de **droite** jusqu'à ce que la page des **Préssets** s'affiche.
 - Les préssets sont affichés par ordre croissant. Pour les classer par ordre alphabétique, appuyez sur le bouton "**Sort A-Z**".
 - Utilisez la molette **VALUE** et les boutons **NAV** pour sélectionner une entrée.
 - La touche **ENTER** charge le preset sélectionné.
 - Appuyez sur **HOME** pour retourner à la page d'accueil **Home**.

DÉCOUVRIR LA GRILLE DE DISPOSITION (LAYOUT)

Avec de l'équipement traditionnel, nos options sont limitées par le budget, l'espace, le poids et les limites du matériel lui-même. Concevoir une configuration, c'est faire des choix difficiles. Avec l'Axe-Fx III, le choix limité de matériel est remplacé par un vaste "inventaire" toujours croissant d'amplis et de baffles virtuels, d'effets, et plus. Chaque preset vous donne la flexibilité de concevoir un ensemble unique.

Apprenons le vocabulaire nécessaire à la création de presets. Pour créer un **preset**, des pièces d'équipement virtuelles sont sélectionnées à partir de l'**inventaire** et placées sous forme de **blocs** dans les cases de la **grille de disposition**. Chaque bloc représente un composant différent comme une pédale wah, un ampli ou un reverb. Les blocs sont ensuite reliés entre eux à l'aide de **câbles** virtuels. Vous pouvez créer des divisions, des fusions ou des chemins parallèles multiples selon vos besoins. Les "shunts" passifs conduisent le signal à travers les espaces vides de la grille. Des blocs **d'entrée** et de **sortie** spéciaux se connectent aux différents signaux jack et USB de l'Axe-Fx III. L'illustration suivante illustre le concept :



Examinons ce qui se passe ci-dessus. Divers **blocs** ont été placés sur la **grille** et reliés par des **câbles**. Le flux du signal commence au bloc **d'entrée** à gauche. Il est ensuite acheminé vers un bloc **Wah**, qui à son tour alimente un shunt. Le shunt n'a pas d'effet sur le son et n'est affiché que pour expliquer comment il transporte le signal d'un endroit à un autre. Le shunt est connecté à un bloc **Amp** (on peut régler différents types), qui à son tour alimente un baffle (pourquoi pas l'un des nombreux 4x12 disponibles). Il est connecté à une **Reverb** puis à un bloc de **sortie**. Dans cet exemple limité, seuls quelques blocs sont représentés sur une grille partielle. En réalité, la taille d'un preset n'est limitée que par la structure de la grille, les blocs utilisés et la puissance de traitement totale ("CPU"). Par la suite, vous pourrez créer d'énormes montages virtuels avec de multiples amplis, baffles et effets.



Une nouvelle fonction "ZOOM" permet de visualiser l'ensemble de la grille en une seule fois. Cherchez le bouton ZOOM sur les pages du menu Layout.

INTRODUCTION AUX SCÈNES ET AUX CANAUX

Imaginez un système en rack comme ceux utilisés par les guitaristes depuis plus de 35 ans. Dans ce concept, divers amplis, pédales d'effets et unités de rack sont connectés à un **système de commutation central**, qui place ou non les différents composants sur le chemin du signal. Certains effets peuvent aussi avoir des réglages que le sélecteur peut contrôler à distance, comme les canaux d'un ampli ou une sélection pré-réglée sur un délai. Avec le sélecteur, vous pouvez configurer différentes combinaisons et paramètres, puis les sauvegarder dans un **préset** : Clean, Rhythm, Lead, etc.

Un Préset de l'Axe-Fx III est comme un système complet. Les **Scènes** elles, sont une innovation, comme un système de switches. Une Scène enregistre si un bloc est **activé ou non**, et sur lequel des 4 **Canaux** il doit être activé. Un canal est comme un préset à l'intérieur d'un bloc. Chaque bloc a jusqu'à 4 canaux et chaque canal a des paramètres totalement indépendants. Par exemple, le **Canal A** d'un bloc Drive pourrait être un "clean boost", **B** un type "screamer", **C** une distorsion, et **D** un fuzz. Donc, avec les canaux, vous avez 4 sons différents à partir d'un seul bloc ! En changeant de bloc et de canal pour vous, les Scènes offrent un moyen de sélectionner différents sons sans changer de préset.

Les Scènes offrent beaucoup d'avantages. Tout d'abord, elles réduisent les commandes au pied inutiles et permettent de modifier facilement des sons complexes. De plus, les changements de scène sont rapides et peuvent même être parfaitement fluides. Les scènes permettent aussi de régler facilement le delay et la reverb pour le "spillover", de sorte que les résonances peuvent durer pendant les changements. Les scènes ont même leur propre nom, ce qui est particulièrement utile lorsque vous les parcourez.

SCÈNES ET CANAUX : UN EXEMPLE VISUEL



Voici notre préset. Le bloc Input 1 alimente un Compresseur suivi d'un Drive, puis un Ampli et un Baffle, suivi d'un Chorus et d'un petit Delay, pour finir au bloc Output 1.



SCENE 1 – "Clean": Pour la scène 1, les blocs Drive et Delay sont bypassés. Nous avons réglé le Compresseur, l'Ampli, le Baffle et le Chorus pour un son clair classique. Remarquez que l'ampli dit "1A". Cela signifie que nous utilisons l'ampli 1 sur le canal A. Disons qu'il s'agit du modèle "ODS-100 Clean". Nous appellerons la scène "Clean".



SCENE 2 – "Crunch": Pour créer la scène 2, nous bypassons le Compresseur, le Chorus, le Delay et activons le Drive. Le canal du bloc Amp est passé de "A" à "B", que nous réglons sur "Euro Blue". Rappelez-vous, chaque canal a un ensemble de réglages totalement indépendant pour pouvoir régler chaque paramètre exactement comme nous le souhaitons pour cette scène : Drive, Treble, Mid, Bass, Bass, Master, ... Nous réglons le canal "A" du bloc drive avec un bon son "screamer" en sélectionnant le type "TS808 OD". Appelons cette scène "Crunch".



SCENE 3 – "Lead": Voici notre son "solo". Le Chorus est bypassé. Le compresseur est passé sur le canal "B" et nous l'avons réglé pour du sustain. L'ampli est le même que celui de la scène "Crunch" mais le Drive est passé en "B", avec type un "Fat Rat". Le Delay est passé sur le canal "B" avec un volume et un feedback plus élevé. Nous appelons la scène "Lead".

Plus de détails dans ["Scènes et Canaux"](#) à la page 43.

ÉDITION DE LA GRILLE : DÉMARRAGE RAPIDE

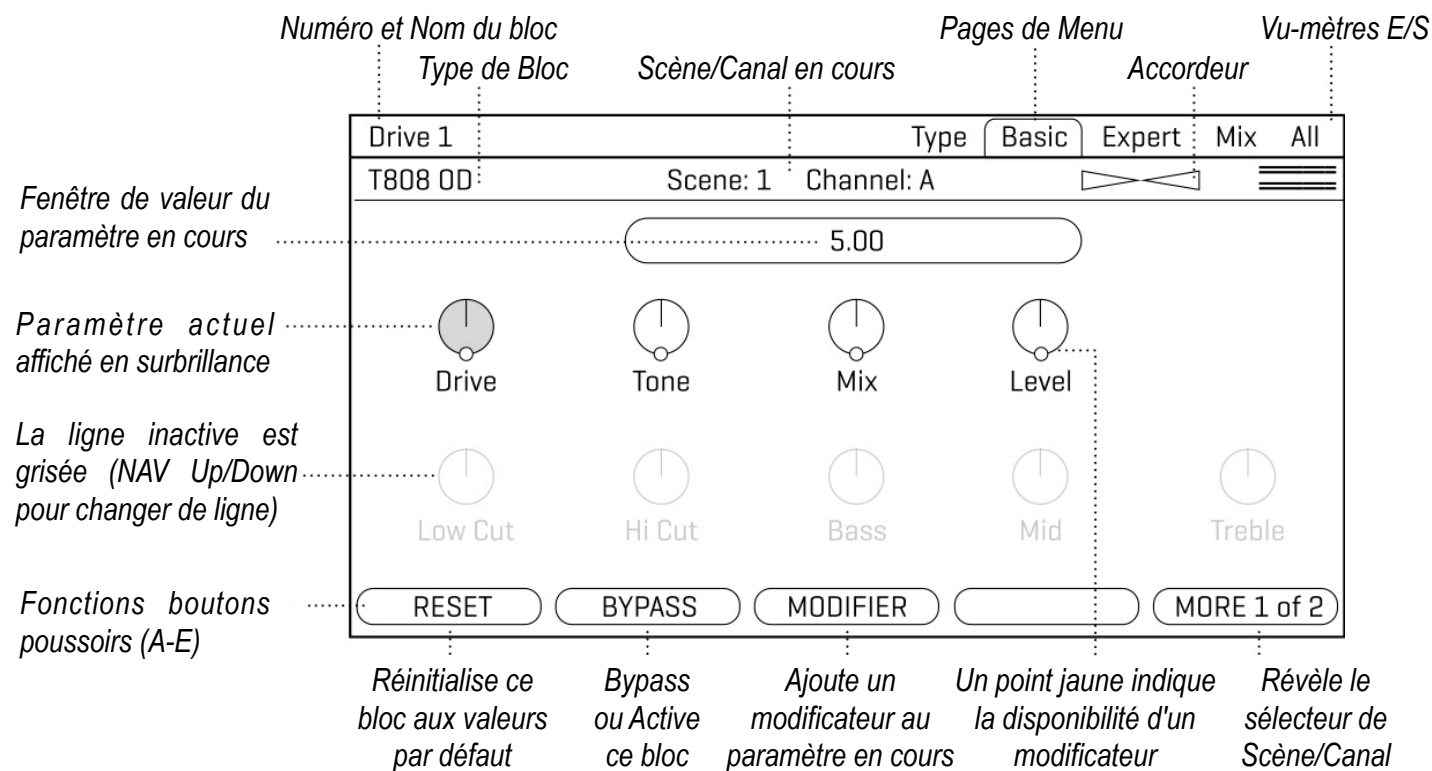
Pour en savoir plus sur la grille, consultez le ["Chapitre 5"](#). En attendant, voici une introduction très rapide :

- ▶ Depuis la page **Home**, appuyez sur **LAYOUT** (bouton **B**) ou **ENTER** pour afficher la page Edit du menu Layout (la **grille**).
- ▶ Utilisez les boutons **NAV** pour déplacer le curseur dans la grille.
- ▶ Tournez le bouton **VALUE** pour faire défiler l'inventaire des blocs à n'importe quel endroit de la grille. Lorsque vous trouvez le bloc que vous voulez, appuyez sur **ENTER** pour confirmer. Appuyez sur **EXIT** pour annuler les changements.
- ▶ Sur la grille, les fonctions "poussoir" des boutons B, C et D permettent de faire basculer l'état **Bypass** d'un bloc, de **supprimer** un bloc ou de créer/retirer un **câble** de connexion entre deux blocs dans des colonnes adjacentes.
- ▶ Pour enregistrer les modifications, appuyez sur **STORE, ENTER, ENTER**.

ÉDITION DES BLOCS : DÉMARRAGE RAPIDE

Pour en savoir plus sur l'édition des blocs, consultez le [Chapitre 5](#). En attendant, voici une introduction très rapide :

- ▶ Sur la grille, sélectionnez le bloc désiré et appuyez sur **EDIT** pour ouvrir son menu.
- ▶ Utilisez les boutons **PAGE** pour naviguer dans les pages de menu.
- ▶ De nombreux blocs ont une page **TYPE** qui vous permet de régler des paramètres standards instantanément. Comme types, vous avez par exemple : un ampli sur "USA Lead+", un drive sur "Face Fuzz", ou une réverb sur "Large Spring".
- ▶ Utilisez les boutons **A, B, C, D** et **E** pour modifier les paramètres à l'écran. Dans le menu Edition de n'importe quel bloc, appuyez sur **EXIT** pour revenir à la grille.
- ▶ Pour enregistrer les modifications, appuyez sur **STORE, ENTER, ENTER**.
- ▶ Le diagramme stylisé ci-dessous montre une page de menu d'édition typique avec des annotations :



USB - INTRODUCTION

L'USB fournit à l'Axe-Fx III un grand nombre de fonctionnalités. Un micro-contrôleur de 16 cœurs à 500 MHz fournit 16 canaux audio USB 48kHz (8 entrées, 8 sorties) permettant à l'Axe-Fx III d'être le centre de votre station de travail musicale. Les composants et convertisseurs de qualité audiophile offrent de meilleures performances audio que la plupart des interfaces audio USB dédiées. Avec 8+8 canaux, vous pouvez enregistrer plusieurs pistes audio traitées et des signaux en direct, écouter des pistes en playback, faire du reamping stéréo en temps réel, et plus encore. Une source audio USB peut même être placée sur la grille pour un traitement via le bloc d'entrée USB dédié.

L'USB est également nécessaire pour utiliser l'Axe-Edit III et Fractal-Bot, les logiciels compagnons de l'Axe-Fx III.

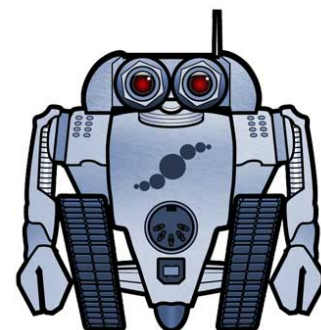
Voir le [Chapitre 3 : "USB"](#) à la page 19 pour plus de détails sur les possibilités USB de l'Axe-Fx III.

FRACTAL-BOT & AXE-EDIT III

En plus de fournir des capacités audio et MIDI, la connexion de l'Axe-Fx III à un ordinateur via USB vous permet d'utiliser les applications logicielles complémentaires **Fractal-Bot** et **Axe-Edit III**.

Fractal-Bot est un petit programme simple utilisé pour mettre à jour l'Axe-Fx III lors de la sortie d'un nouveau firmware. Il inclut des outils pour sauvegarder ou restaurer les presets et autres paramètres personnalisés, et peut être utilisé pour installer des presets ou des baffles téléchargés.

Axe-Edit III est un logiciel d'édition/d'archivage complet pour l'Axe-Fx III et les pédaliers FC. Si vous êtes à l'aise avec les logiciels audio ou les plug-ins, vous apprécierez probablement d'utiliser ce programme pour travailler avec l'Axe-Fx III. Même si l'Axe-Fx III peut être commandé de la façade, l'Axe-Edit III apporte un autre niveau de confort, avec certaines options pour "utilisateur avancé" qui ne sont pas réalisables sur l'appareil ("Block Library", "Scene Swap", pages "Performance Control", etc.). Il fournit également d'excellents outils pour la gestion des presets et des banques, l'installation des Cab Packs, etc.



Vous pouvez télécharger Axe-Edit III pour Mac ou Windows chez g66.eu et fractalaudio.com.



CONNECTER LES PÉDALES DIRECTEMENT



Cette section est destinée aux pédales connectées aux prises "Expression" embarquées de l'Axe-Fx III. Pour les pédales connectées à un contrôleur MIDI ou de la Série FC, voir page suivante.

Chacun des deux jacks **Expression** de l'Axe-Fx III vous permet de connecter une pédale d'expression ou un switch externe. Une pédale ou un switch peut modifier les paramètres des effets, ou l'une des nombreuses fonctions globales disponibles. Beaucoup de présets d'usine sont prêts à être utilisés avec une ou plusieurs pédales.

POUR CONNECTER ET CALIBRER UNE PÉDALE D'EXPRESSION ...

Les pédales d'expression pour l'Axe-Fx III doivent avoir une course linéaire et une résistance max entre 10-100kΩ. Les pédales d'expression doivent être utilisées avec des câbles jack stéréo (TRS) !

Connectez votre pédale d'expression à la prise souhaitée avec un câble TRS, puis suivez ces instructions pour calibrer :

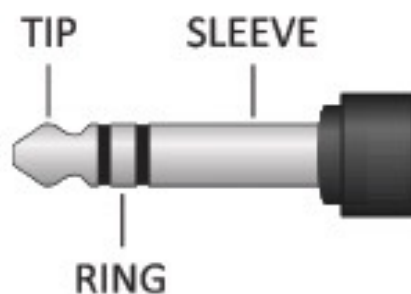
- Allez à la page **Pedal** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- Assurez vous que le **Pedal Type** est bien réglé sur "CONTINUOUS".
- Naviguez jusqu'à la fonction **Calibrate Pedal** et appuyez sur le bouton **ENTER**.
- Suivez les instructions à l'écran pour effectuer le calibrage.

POUR RACCORDER UN SWITCH ...

Suivez les instructions ci-dessus et réglez simplement le Type sur "MOMENTARY" ou "LATCHING" en fonction du switch que vous connecterez. (Si vous n'êtes pas sûr, vérifiez auprès du fabricant du switch ou essayez les deux réglages pour voir lequel fonctionne le mieux. Le calibrage n'est pas nécessaire. Vous pourrez utiliser un câble de guitare mono normal pour les switches. Un seul switch peut être utilisé à chaque jack Pedal.

LES PÉDALES D'EXPRESSION DE LA SÉRIE EV

Les pédales d'expression de la série EV de Fractal Audio Systems sont parfaites pour tous les produits Fractal Audio Systems. L' EV-1 est une pédale d'expression grand format. L' EV-2 est une version compacte. Ces pédales sont dotées d'un boîtier en métal moulé robuste, d'un potentiomètre 100kΩ de haute qualité et d'une pédale de volume analogique intégrée. Pour en savoir plus : g66.eu ou fractalaudio.com.



QU'EST-CE QU'UN JACK TRS ? "TRS" (pour Tip Ring Sleeve en anglais) pour "Pointe", "Anneau", et "Base" du jack, en français, décrit la configuration d'une fiche jack 6,35 à **trois connecteurs** (type "stéréo"). Les câbles de guitare standard sont du type "TS" (pour Tip Sleeve en anglais) pour "Pointe" et "Base" du jack, en français, et n'ont que deux connecteurs ("Anneau" en moins et donc du type "mono"). Les pédales d'expression nécessitent des câbles TRS car l'envoi de la tension de contrôle se fait par la pointe du jack tandis que le retour de la tension de contrôle se fait par l'anneau du jack pour déterminer la position de la pédale. La base du jack est connectée à la masse.

RÉGLAGE DE LA PÉDALE D'EXPRESSION GLOBALE

Les pédales doivent être assignées avant de faire quoi que ce soit. Une fois que vous avez connecté et calibré une pédale - voir la page précédente (ou si vous utilisez une pédale connectée en MIDI ou sur un pédalier FC), vous pouvez l'assigner globalement comme "External 1", qui est utilisé dans de nombreux présets d'usine comme contrôleur Wah.

Pour configurer "External 1" pour répondre à votre pédale connectée :

1. A partir de la page Home, ouvrez **SETUP: MIDI/Remote: External**.
2. **NAV**iguez jusqu'à **External 1**.
3. Tournez le bouton **A** ou **VALUE** pour affecter le contrôleur externe à votre pédale :
 - Sélectionnez "**PEDAL 1**" ou "**PEDAL 2**" pour les prises Expression embarquées.
 - Sélectionnez "**FC__ PEDAL __**" pour une pédale connectée via un contrôleur de la série FC.
 - Sélectionnez un **numéro** si votre pédale transmet un CC# MIDI. Par exemple, par défaut, le MFC-101 de Fractal Audio Systems transmet CC#11 pour XP1 et CC#16 pour XP2.
4. **EXIT** une fois terminé. La plupart des 100 premiers présets d'usine contiennent un bloc Wah avec lequel vous pourrez tester.

Plus de détails sur l'affectation des pédales et des switches aux paramètres sonores au [Chapitre 9 : "Modificateurs"](#).

RÉGLAGE DE LA PÉDALE DE VOLUME GLOBALE

L' Axe-Fx III permet de contrôler à distance le volume de toutes ses entrées/sorties. Si vous avez une 2° pédale ou si vous voulez utiliser une pédale pour le volume global au lieu de l'expression, suivez les instructions ci-dessous.

La première étape consiste à décider quel volume vous voulez contrôler. Régler le **volume d'entrée** affecte le gain, la distorsion et le comportement des blocs dépendant du niveau comme le compresseur ou le gate. Le réglage du **volume de sortie** n'affecte pas les blocs dépendant du niveau, mais nivelle tout ce que vous entendez, y compris les résonances d'effets. Pour toutes les autres options de volume, vous pouvez insérer un bloc de volume n'importe où dans votre preset et le contrôler avec une pédale comme décrit dans "[Les Modificateurs](#)" en page 55.

Assurez-vous d'abord qu'une pédale d'expression est connectée et prête à l'emploi. Ensuite :

1. A partir de la page Home, ouvrez **SETUP: MIDI/Remote: Other**.
2. **NAV**iguez jusqu'au volume que vous souhaitez contrôler : **Input 1, 2, 3** ou **4** ou **Output 1, 2, 3** ou **4**.
3. Tournez le bouton **A** ou **VALUE** pour assigner un contrôleur à l'entrée sélectionnée :
 - Sélectionnez "**PEDAL 1**" ou "**PEDAL 2**" pour les prises Expression embarquées.
 - Sélectionnez "**FC__ PEDAL __**" pour une pédale connectée via un contrôleur de la série FC.
 - Sélectionnez un **numéro** si votre pédale transmet un CC# MIDI. Par exemple, par défaut, le MFC-101 de Fractal Audio Systems transmet CC#11 pour XP1 et CC#16 pour XP2.
4. Testez et **EXIT** une fois terminé.

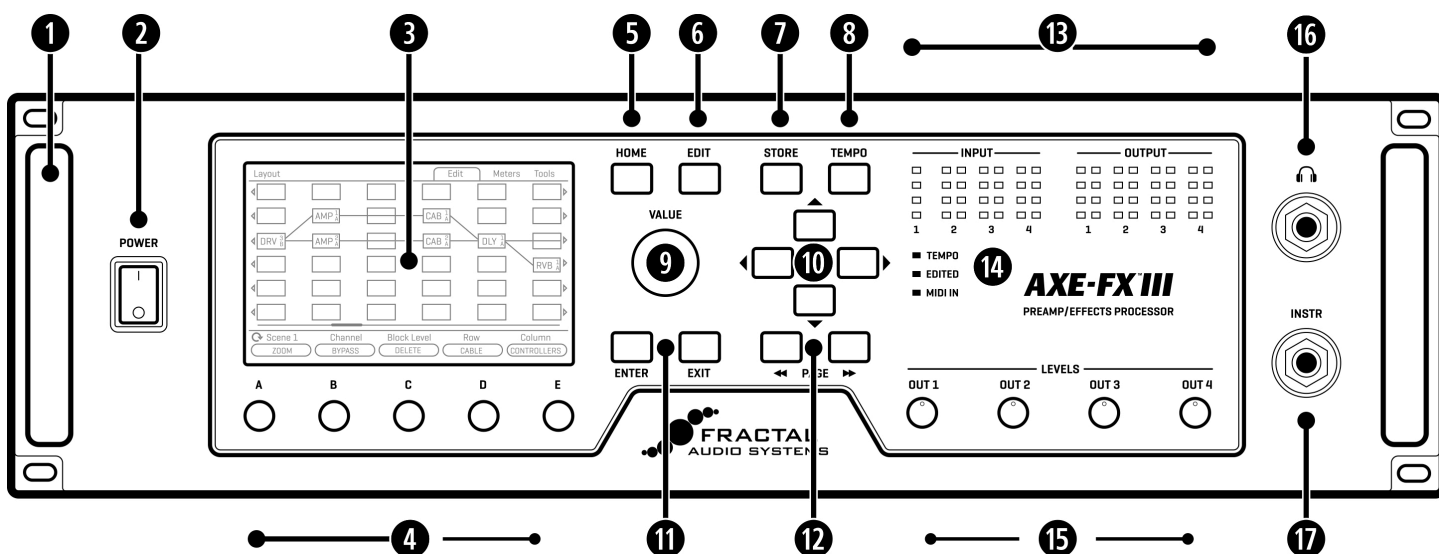
Pour plus de détails sur les autres options de télécommande globale, voir "[Le Menu MIDI/Remote](#)" à la page 77.

RACCOURCIS

L'Axe-Fx III possède de nombreux raccourcis dans l'interface utilisateur. Ceux-ci sont listés dans "[Raccourcis](#)" à la p. 104.

2. VUE D'ENSEMBLE

LA FAÇADE



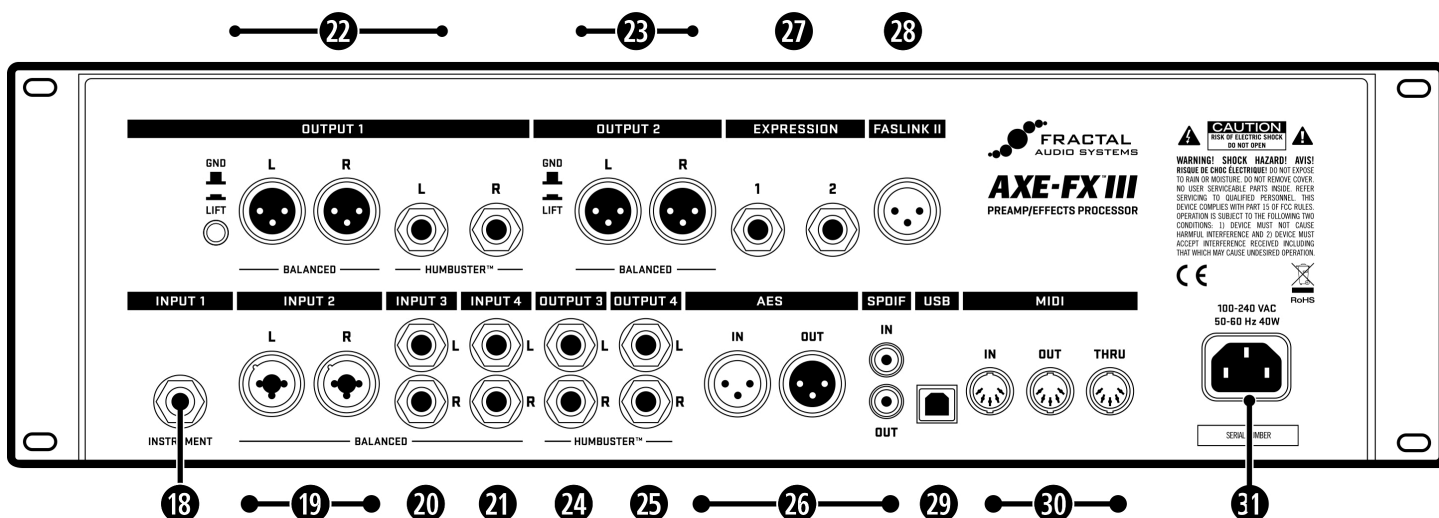
- 1. Châssis** - L' Axe-Fx III est construit dans un châssis rack 3U solide en acier avec une face en aluminium anodisé. Une paire de poignées frontales permettent un montage et démontage en rack facile.
- 2. Interrupteur d'alimentation** - L'interrupteur d'alimentation en façade allume ou éteint l'Axe-Fx III et dispose d'une fonction de suppression des pops.
- 3. Ecran couleur** - Un grand écran couleur 800×480 offre une résolution 30 fois supérieure à celle de nos modèles précédents. L'écran a une excellente luminosité et un excellent contraste pour une grande lisibilité même dans des conditions difficiles.
- 4. Boutons A, B, C, D et E** - Cinq encodeurs rotatifs sans fin remplissent des fonctions différentes selon la page de menu affichée à l'écran. La plupart des pages d'édition affichent une ou deux rangées de cinq boutons pour faciliter le fonctionnement. Sur les pages de menu vertical, les fonctions des boutons sont indiquées à l'écran par des étiquettes ("A" à "E"). Les fonctions Push (poussoir) des 5 boutons sont affichées à l'écran sous forme de boutons. Ces boutons ont également des fonctions cachées "double tap" détaillées dans "[Raccourcis](#)" en p. 104.
- 5. Bouton HOME** - Ce bouton affiche le menu d'accueil **Home** - un point de départ idéal pour charger ou modifier des présets et accéder à l'accordeur, aux contrôleurs, aux Vu-mètres et aux options de configuration globale. Vous pouvez double-taper sur Home comme raccourci pour ouvrir la grille de disposition.
- 6. Bouton EDIT** - Ce bouton ouvre le menu **Edit** pour un bloc sélectionné sur la grille. Vous pouvez également appuyer sur EDIT séquentiellement pour faire défiler tous les blocs du preset en cours (de haut en bas, de gauche à droite) ou double-tapez pour aller dans l'autre sens. Voir "[Les Présets](#)" page 33 pour plus de détails sur l'édition des présets.
- 7. Bouton STORE** - Permet d'entrer dans le menu **Store** où vous pourrez sauvegarder et entrer les noms de presets ou de scènes. Voir "[Sauvegarder les Changements](#)" en page 41.

8. **Bouton TEMPO** - Touchez ce bouton une fois pour afficher la page **Tempo** du menu Controllers, ou touchez 2x au moins pour définir un nouveau tempo. Le tempo peut également être saisi à l'aide du MIDI ou d'un switch à distance. Après avoir réglé le tempo, appuyez sur EXIT pour revenir à l'endroit où vous étiez. Voir "[Tempo](#)" en page 67.
9. **Bouton VALUE** - Le bouton **VALUE** exécute différentes fonctions dans les pages de menu. Sur la page **Home**, il sélectionne les présets. Dans les pages **Layout** (grille), il est utilisé pour ajouter ou modifier des blocs sur la grille. Dans les menus d'édition, il modifie les valeurs des paramètres, sélectionne des listes, etc. Une fonction "push" (poussoir) cachée permet d'accéder à la grille du preset en cours à partir d'autres pages ou menus.
10. **Boutons NAV** - Les 4 boutons **NAV** exécutent différentes fonctions dans les pages de menu. Dans les différentes pages du menu **Home**, ils sélectionnent et chargent les présets (gauche/droite) et les scènes (haut/bas). Dans d'autres pages, ils sélectionnent les paramètres ou les options à l'écran, déplaçant la sélection du bouton **VALUE**, comme indiqué par une surbrillance bleue et un texte bleu plus clair.
11. **Boutons ENTER et EXIT** - Le bouton **ENTER** exécute des commandes, effectue des changements, accède à des sous-menus et plus encore. **EXIT** fonctionne pour l'annulation, la sortie et diverses autres fonctions.
12. **Boutons PAGE LEFT et PAGE RIGHT** - Ces boutons font défiler les pages du menu, représentées par des "onglets" en haut de l'écran.
13. **Indicateurs à LED** - 8 vu-mètres à LED indiquent le niveau de chaque entrée et sortie de l'Axe-Fx III. Pour les vu-mètres d'entrée, la LED rouge indique -6dB. Réglez de façon à ce que votre jeu le plus fort "titille le rouge" ([voir p. 5](#)). Pour les vu-mètres de sortie, la LED rouge indique -1 dBFS et est donc une indication plus immédiate d'écèlement. Vous pourrez également trouver des indicateurs d'écèlement à l'écran sur les pages **Meters** du menu **Home** et sur la grille.
14. **LED de statut** - 3 LED indiquent des informations importantes. La LED **Tempo** clignote pour indiquer le Tempo actuel. La LED **Edited** s'allume chaque fois que le preset en cours a été modifié mais pas sauvegardé. La LED **MIDI In** s'allume lorsque des données MIDI sont reçues à l'entrée MIDI ou via USB.
15. **Boutons de niveau de sortie 1 à 4** - Ces boutons contrôlent indépendamment le volume aux sorties correspondantes du panneau arrière. Le bouton Output 1 contrôle simultanément la sortie 1 XLR et les prises jack, ainsi que le niveau de sortie du casque. Les sorties 3 et 4 sont à gain unitaire lorsqu'elles sont réglées à fond.
16. **Sortie casque - Jack stéréo** - Branchez un casque ici pour écouter la sortie 1 (voir ci-dessus).
17. **Entrée instrument façade (mono) - 1 x jack (asymétrique)** - Branchez votre instrument sur cette prise spécialement conçue pour les guitares électriques, acoustiques et basses. Voir les **notes** ci-dessous pour plus de détails sur les entrées d'instruments avant et arrière.

NOTES SUR LES ENTRÉES INSTRUMENTS AVANT ET ARRIÈRE

- L'entrée instrument avant a toujours priorité sur l'entrée instrument arrière. Cela vous permet de créer une configuration en utilisant l'entrée arrière - avec un système sans fil, par exemple - puis de passer sur l'entrée avant simplement en branchant un jack. Il n'y a pas d'options pour cela. L'entrée basculera automatiquement.
- Les entrées instrument avant et arrière sont équipées de notre circuit "**Secret Sauce IV**", qui abaisse le niveau de bruit de fond en utilisant une technique propriétaire ainsi qu'un circuit d'entrée analogique spécial.
- Le bloc **Input 1** règle automatiquement l'impédance de l'entrée 1, mais elle peut être modifiée manuellement pour des effets de "chargement" sur vos micros guitare. Voir "Les Blocs d'entrée" dans le "[Guide des Blocs - Fractal Audio](#)".
- Vous pouvez aussi connecter des guitares et autres instruments aux **entrées 2, 3 ou 4**. Celles-ci sont conçues pour le niveau LIGNE, mais elles s'adaptent aux sources à impédance élevée afin de ne pas charger les micros de guitare.
- Vous pouvez utiliser des pédales d'effets traditionnelles entre votre guitare et l'Axe-Fx III. Vous pourriez avoir besoin de réduire le niveau d'entrée si vous utilisez une guitare ou une pédale à fort niveau de sortie. Voir "[Réglage des niveaux](#)" en page 5.

LE PANNEAU ARRIÈRE



ENTRÉES ANALOGIQUES

Les entrées de l'Axe-Fx III sont extrêmement flexibles. Toute entrée peut être placée sous la forme d'un bloc sur la grille pour être utilisée dans n'importe quel type de scénario. Des exemples de schémas de montage sont fournis au [Chapitre 4](#).

18. **Input 1 [Instrument] (mono) - 1 x Jack (asymétrique)** - Branchez votre instrument sur cette prise spécialement conçue pour les guitares électriques, acoustiques et basses. Voir les Notes page précédente pour plus de détails.
19. **Input 2 L+R (stéréo) - 2 x Combo XLR/Jack (symétriques)** - Ces prises combinent des XLR femelles et des jacks, acceptant des signaux de niveau ligne symétriques ou asymétriques.
20. **Input 3 L+R (stéréo) - 2 x Jacks (symétriques)** - Entrée symétrique ou asymétrique de niveau ligne.
21. **Input 4 L+R (stéréo) - 2 x Jacks (symétriques)** - Entrée symétrique ou asymétrique de niveau ligne.

Les connexions audio symétriques résistent au bruit et aux interférences. Il est préférable d'utiliser des câbles XLR ou jack TRS (3 conducteurs) pour connecter les entrées 2, 3 et 4 de l'Axe-Fx III aux sorties symétriques d'autres appareils. Les câbles standard mono de type TS (2 conducteurs) sont suffisants pour la connexion à des sorties asymétriques.

SORTIES ANALOGIQUES

Comme pour les entrées, les sorties sont placées sous forme de blocs sur la grille pour une utilisation dans n'importe quel type de scénario ; bien que dans ce cas, les divers XLR et jacks Humbuster suggèrent des utilisations différentes suivant les sorties. Vous trouverez des exemples de schémas de montage au ["Chapitre 4"](#).

La technologie **Humbuster** sur toutes les sorties jack peut réduire considérablement le ronflement des boucles de masse. Les câbles Humbuster sont disponibles chez g66.eu . Plus de détail en [page 6](#).

22. **Output 1 L+R (stéréo) - 2 x XLR Mâle (symétrique) et 2 x Jacks (Humbuster)** - Utilisez les prises XLR pour connecter la sortie 1 aux entrées symétriques, en utilisant le commutateur de mise à la terre si nécessaire pour réduire les parasites. Utilisez les sorties jack asymétriques Humbuster pour vous brancher à des entrées asymétriques, comme sur des amplis de guitare. Notez que la sortie 1 est utilisée en sortie principale dans tous les présets d'usine.

23. **Output 2 L+R (stéréo) - 2 x Jacks & XLR Mâle (symétrique)** - Utilisez les prises XLR pour vous brancher aux entrées symétriques. Utilisez l'interrupteur Groundlift si nécessaire pour réduire les parasites.
24. **Output 3 L+R (stéréo) - 2 x Jacks (Humbuster)** - Utilisez ces sorties jack asymétriques pour vous brancher à des entrées asymétriques, comme la plupart de celles des amplis de guitare.
25. **Output 4 L+R (stéréo) - 2 x Jacks (Humbuster)** - Utilisez ces sorties jack asymétriques pour vous brancher à des entrées asymétriques, comme la plupart de celles des amplis de guitare.

Les sorties 3 et 4 sont conçues pour des installations à gain unitaire telles que la populaire "méthode des 4 câbles" entre autre. Réglez les niveaux OUT 3 et OUT 4 à fond dans le sens des aiguilles d'une montre pour un gain unitaire. Pour plus de détails, voir les schémas au Chapitre 4.

26. **Entrées et sorties numériques** - Cela comprend les entrées et sorties au format S/PDIF et AES/EBU. Seule l'une ou l'autre paire peut être active à la fois, selon le réglage du paramètre **SPDIF/AES Select** que l'on peut trouver dans **SETUP : I/O : Audio**. Ces prises transmettent et reçoivent à un débit fixe de 48k. L' Axe-Fx III utilise par défaut son horloge interne mais peut aussi utiliser les signaux Word Clock reçus à l'entrée numérique. Retrouvez la description de ces paramètres et autres paramètres associés dans ["I/O : Page AUDIO"](#) p. 74.
27. **Entrées Expression - 2 x Jack TRS** - Elles sont utilisées pour connecter une pédale d'expression ou un switch externe pour contrôler diverses fonctions de l'Axe-Fx III. Voir ["Connecter les Pédales Directement"](#) à la page 12 pour plus d'informations.
28. **Connecteur FASLINK II** - Le connecteur FASLINK II vous permet de connecter l'un des pédaliers de contrôle FC-6 ou FC-12. Un câble XLR standard alimente le FC sans adaptateur secteur et assure une communication bidirectionnelle.

i **NOTE :** *Le port FASLINK II sur l'Axe-Fx III est conçu pour nos pédaliers contrôleurs de la série FC et n'est PAS compatible avec le port FASLINK du MFC-101.*

29. **USB** - Fournit à l'Axe-Fx III des fonctions audio USB 8x8 et MIDI 2 voies lorsqu'il est connecté à un Mac ou PC compatible. Des pilotes sont requis pour Windows. Aucun pilote n'est requis pour Mac OS X. Voir le ["Chapitre 3"](#) pour plus de détails.
30. **Ports MIDI** - Le port MIDI IN de l'Axe-Fx III vous permet d'utiliser un contrôleur ou une interface MIDI tiers pour contrôler diverses fonctions MIDI, y compris la sélection de présets et de scènes, le bypass d'effets, les changements de canaux, les changements de paramètres, et plus encore. Les messages reçus sur le port MIDI IN sont redirigés vers le port MIDI THRU. Le port MIDI OUT transmet les données MIDI aux appareils connectés.

Voir ["Menu MIDI/Télécommande"](#) en p. 73 pour plus de détails sur la configuration du canal MIDI et des options. Les messages MIDI peuvent également être transmis par présets ou par le bloc Scène MIDI.

31. **Prise d'alimentation secteur** - Insérez le câble d'alimentation fourni et connectez l'autre extrémité à une prise de courant avec terre. L' Axe-Fx III dispose d'une alimentation universelle, ce qui signifie qu'il peut être utilisé dans le monde entier en changeant simplement de câble.

3.USB

INTÉGRATION AVEC UN ORDINATEUR

Avec une connexion USB à un ordinateur Mac ou Windows, l'Axe-Fx III fonctionne comme une interface audio 8 entrées/sortie 24 bits 48kHz à très faible latence. Un pilote est requis pour l'utilisation sous Windows. Cette interface audio de très haute qualité est suffisamment puissante pour être la pièce maîtresse d'une station de travail audionumérique (DAW).

De plus, une connexion en USB à un ordinateur fournit une connexion MIDI haut débit permettant de contrôler à distance l'Axe-Fx III, d'effectuer des réglages, des sauvegardes, des mises à jour, etc.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR WINDOWS :

- **OS:** Windows 7 SP1 ou plus récent (toutes les versions compatibles avec x86 or x64).
- **CPU:** Intel Core 2 @1.6 GHz ou au-dessus, ou un équivalent AMD
- **Mémoire:** 1GB minimum
- **USB 2.0 nécessaire**
- **Pilote :** L'Axe-Fx III est parfaitement compatible, mais l'installation du pilote est encore nécessaire pour une utilisation sous Windows. Le pilote Windows peut être téléchargé chez g66.eu et fractalaudio.com. Des instructions étape par étape sont incluses avec l'installateur.



CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR MAC :

- **OS X:** 10.6.8 pour le MIDI via USB (Fractal-Bot, Axe-Edit, Cab-Lab, etc.)
OS X: 10.9 ou plus récent pour l'audio via USB. Un problème dans les versions antérieures provoque des "pops" audio.
- **CPU:** Processeur Intel ou Apple M1.
- **Mémoire:** 512MB minimum
- **USB 2.0 nécessaire**
- **Pilote :** Aucun pilote n'est requis pour Mac OS. L'Axe-Fx III est compatible en natif.



*Important: si vous utilisez un adaptateur USB-C vers USB sur un ordinateur Apple plus récent, branchez toujours l'extrémité USB-C de l'adaptateur dans un port USB-C ou Thunderbolt 3 (USB-C) sur votre Mac d'abord, **ensuite** connectez le câble USB de votre Axe-Fx III à l'adaptateur.*

LE MIDI AVEC L' USB

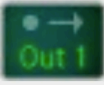

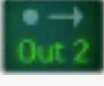



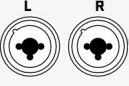

La connexion USB transmet également à haut débit les signaux MIDI. Sur l'ordinateur, le port **Axe-Fx III MIDI In** reçoit les données MIDI de l'Axe-Fx III. Le port **Axe-FX III MIDI Out** transmet les données de l'ordinateur vers l'Axe-Fx III.

Le MIDI par l'USB exécute les mêmes fonctions que le MIDI standard via une prise DIN à 5 broches, mais plus rapidement. Par exemple, l'Axe-Fx III traitera aussi vite un message de Program Change MIDI entrant transmis par le port **MIDI IN** de l'appareil ou par le port **Axe-Fx III MIDI Out** d'un ordinateur connecté.


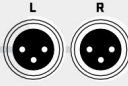





ENTRÉES ET SORTIES USB

Les capacités d'enregistrement et de lecture USB de l'Axe-Fx III sont illustrées ci-dessous. Les boîtes rouges numérotées ci-dessous représentent les entrées USB sur l'ordinateur, et les boîtes vertes numérotées les sorties USB sur l'ordinateur. Dans le diagramme suivant, les paramètres indiqués en violet se trouvent dans **SETUP : I/O : Audio**.

ENREGISTREMENT (entrées de l'ordinateur)

SOURCE	CANAUX USB	APPLICATIONS
		Enregistre l'audio traité
		Enregistre l'audio traité
 IN 1		Enregistre une DI pour le reamping
 IN 2 ou IN3 ou IN4 <small>USB OUTPUT 7,8 SOURCE</small>		Enregistre une source stéréo sans traitement

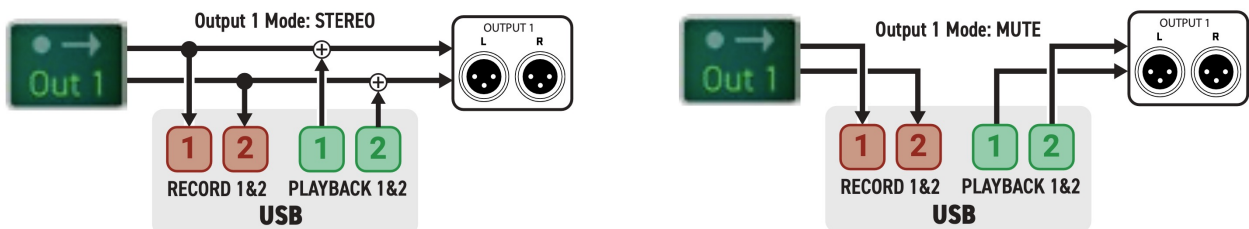
LECTURE (sorties de l'ordinateur)

CANAUX USB	DESTINATION	APPLICATIONS
 1 2 <small>USB OUT MAPPING Peuvent être échangés.</small>	 OUT 1 L+R	Diffuse l'audio de l'ordinateur
 3 4	 OUT 2 L+R	Diffuse l'audio de l'ordinateur
 5 6	 et/ou IN 2 ou 3	Route l'audio vers la grille pour le réamping ou le traitement (INPUT 1, 2, 3 ou 4 SOURCE)
 7 8	option SPDIF OUT	Route l'audio vers la grille pour le réamping ou le traitement

OPTION : ÉCOUTE DE L'ENTRÉE USB UNIQUEMENT

Il est possible d'enregistrer et de lire l'audio USB sans entendre l'audio "local" provenant des blocs Out 1 ou Out 2 sur les prises physiques correspondantes en réglant **SETUP : I/O : Audio : Output 1 (ou 2) Mode** sur "MUTE".

Le schéma suivant montre comment le signal est acheminé en utilisation normale et quand cette option spéciale est utilisée.



MAC OS X - AUDIO DU SYSTÈME

Par défaut, le son du système Mac OS X est diffusé par les canaux USB 1+2 d'un périphérique connecté. Si vous utilisez une application audio multicanal telle que Logic ou Mainstage, vous pouvez simplement sélectionner les sorties souhaitées piste par piste. Cette section s'applique uniquement à l'audio du système.

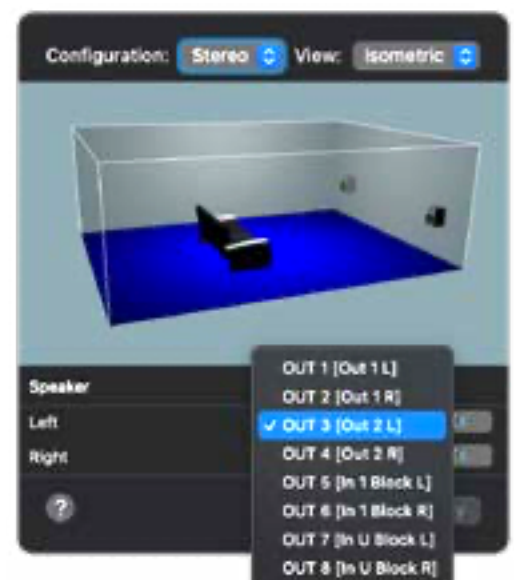
L'audio provenant d'applications telles qu'Apple Music ou iTunes sera normalement lu sur la première paire de sorties USB. Comme indiqué à la page précédente, ces signaux sont mixés par défaut à la sortie OUT 1, qui est également la destination des signaux de guitare traités dans tous les présets d'usine.

Si vous souhaitez séparer le traitement de l'audio du système et de la guitare vers deux paires de sorties différentes, vous pourriez penser dans un premier temps que vous devez modifier chaque preset d'usine afin d'utiliser le bloc Output 2. Cela pourrait fonctionner, mais il existe deux autres options.

La première option consiste à réorganiser la lecture audio USB afin que les sorties Out 1 et Out 2 de l'ordinateur soient dirigées vers la sortie OUT 2 L+R au lieu de la sortie OUT 1 L+R. Pour ce faire, changez SETUP : I/O : Audio : **USB OUTPUT MAPPING** "1/2 -> OUT2 et 3/4 -> OUT1".

La deuxième option consiste à utiliser l'option "Configurer les haut-parleurs" dans Mac OS. Pour modifier ce paramètre :

1. Assurez-vous d'abord que l'Axe-Fx III est bien sélectionné comme périphérique de sortie.
 - Connectez l'Axe-Fx III à votre Mac comme décrit à la page 19.
 - Ouvrez le **panneau de sortie des préférences Son** (choisissez le menu Apple > Préférences Système, cliquez sur Son, puis sur Sortie) et sélectionnez l'**Axe-Fx III**.
2. Ouvrez **Configuration audio et MIDI** (trouvez-le dans les **Utilitaires**, dans le dossier **Applications** de votre ordinateur).
3. Sélectionnez le périphérique **Axe-Fx III** dans la liste, puis cliquez sur le bouton **Configurer les haut-parleurs** (en bas à droite).
4. Assurez-vous que la configuration est réglée sur "Stéréo", puis sélectionnez les canaux gauche et droit désirés. **IMPORTANT** : Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les sorties de l'ordinateur correspondant à l'Axe-Fx Out 2 L+R sont numérotées "3" et "4" dans l'ordinateur.
5. Cliquez sur "Appliquer" puis sur "Terminé" pour quitter.



RÉAMPING USB

Les capacités audio USB de l'Axe-Fx III sont parfaites pour le "réamping", une méthode dans laquelle la sortie directe non traitée d'une guitare est enregistrée pour être retraitée plus tard à travers l'ampli, le baffle et les effets de votre choix.

Le réamping présente de nombreux avantages. Tout d'abord, il vous permet d'enregistrer lorsque l'inspiration surgit, capturant un signal brut au lieu d'être focalisé sur le son final. Plus tard, vous - ou un ingénieur du son - pourrez retravailler un son au fur et à mesure que la production avance. De plus, les découpages et les montages effectués sur la piste brut sont quasiment inaudibles grâce au processus de réamplification. En comparaison avec d'autres produits, l'Axe-Fx III vous permet d'utiliser le processus de réamplification dans les meilleures dispositions et les plus efficaces, avec en plus la possibilité de créer de nouveaux sons tout en écoutant simultanément la piste dans le contexte.

NOTE: cette méthode est destinée à la réamplification via l'USB. Pour du réamping analogique, il suffit de copier l'entrée 1 sur la sortie 3 ou 4 (voir p. 76).

Ce tutoriel suppose aussi que vous utilisez les **réglages par défaut** pour certains paramètres dans SETUP : I/O.

ÉTAPE 1 : ENREGISTREMENT

Le tutoriel suivant suppose que l'Axe-Fx III a été sélectionné comme interface audio dans votre station de travail audio numérique (DAW), et que vous avez connecté la sortie **OUT 1 L/R** aux moniteurs de studio, ou que vous écoutez via la prise casque de l'Axe-Fx III. Les détails de chaque étape ci-dessous peuvent varier légèrement d'une DAW à l'autre, mais ce guide devrait être facile à adapter à votre propre environnement.

1. Dans votre DAW, choisissez l'**Axe-Fx III** comme interface audio. Réglez les sorties principales **Axe-Fx III Outputs 1+2**.
2. Créez un nouveau projet dans votre DAW et réglez sa fréquence à **48kHz**. Enregistrer ou insérer des pistes audio.
3. Connectez votre guitare à l'entrée **Instrument** et sélectionnez un préset bien adapté au matériel que vous enregistrez.
4. Pour ce tutoriel, nous allons enregistrer à la fois la sortie traitée et la sortie brute de la guitare.
 - Créez une piste **mono**. Nommez cette piste "Guitare Direct". Réglez son entrée sur **Input 5**, c'est la sortie Directe de l'Axe-Fx III. Ceci permettra d'enregistrer le signal à l'entrée **Input 1 Instrument** sans traitement.
 - Créez une piste **stéréo**. Nommez cette piste "Guitare Référence 1". Réglez ses entrées sur **Axe-Fx III Inputs 1+2**. Ceci enregistrera le signal de guitare traité envoyé sur la grille vers le bloc **OUT 1**.
5. **Armez** les deux pistes pour l'enregistrement, en vous assurant que le **monitoring logiciel** n'est **PAS** activé.
6. Cliquez sur **RECORD** pour lancer l'enregistrement. Vous devriez voir le signal sur les 2 pistes. Attention : la piste traitée montrera des niveaux élevés tandis que le niveau du signal sur la piste Directe apparaîtra très bas. C'est **NORMAL** ! Vous enregistrez un signal de niveau d'instrument tel qu'il sort de votre guitare sans préamplification.

ÉTAPE 2 : RÉAMPLIFICATION :

Pour préparer un réamping de base, nous changerons deux réglages sur l'Axe-Fx III.

1. Appuyez sur **HOME** et ouvrez **SETUP : I/O : Audio** et faites les 2 modifications suivants :
 - réglez "**Digital Input Source**" sur "**USB/CHANNELS 5/6**".
 - réglez "**Input 1 Source**" sur "**DIGITAL**".
2. **MUTEZ** la piste "Guitare Référence 1".
3. Changez la sortie de votre piste "Direct" pour l'**Axe-Fx III Output 5/6**. Réglez son niveau de sortie à -6,0 dB.
4. Mettez en solo votre piste Directe, rembobinez et appuyez sur **PLAY**. Vous devriez entendre la piste en cours de traitement via votre préset sur l'Axe-Fx III.
5. Enregistrer le réamping. Créez une piste stéréo. Nommez cette piste "Guitare Reamp 1" par ex. Réglez ses entrées sur **Axe-Fx III Inputs 1+2**.
6. **Armez** votre piste de réamping pour l'**enregistrement**, en vous assurant que le **monitoring logiciel** n'est **PAS** activé.
7. Rembobinez, appuyez sur **RECORD** pour lancer l'enregistrement. La sortie du préset est enregistrée.
8. Remettez la source de l'entrée **Input 1 Source** sur "**ANALOG**" lorsque vous avez terminé le réamping.

4. INSTALLATION

Ce Chapitre fournit un aperçu des différentes manières d'utiliser l'Axe-Fx III. Ces diagrammes ne représentent que quelques-unes des nombreuses façons d'utiliser ce produit flexible, et même si vous avez seulement l'intention de n'utiliser qu'une configuration de base, vous pourrez toujours apprendre en parcourant cette section.

PRINCIPES DE BASE

MISE SOUS TENSION ET ALLUMAGE

- ▶ Lors d'une nouvelle installation, commencez par baisser tous les boutons de niveau et éteindre tous les appareils.
- ▶ L'Axe-Fx III dispose d'une suppression de pop au démarrage, mais les baffles et les enceintes doivent être allumés en dernier autant que possible.
- ▶ Une protection de base contre les surtensions est recommandée mais pas nécessaire.

ENTRÉES AXE-FX III

- ▶ Lors de la connexion d'une guitare à l'Axe-Fx III, les prises **Input 1/Instrument** avant/arrière sont recommandées. Elles disposent d'un circuit "Secret Sauce IV", qui abaisse le niveau de bruit de fond grâce à une technique brevetée et un circuit d'entrée analogique spécial. La prise avant a priorité sur la prise arrière, de sorte que vous pouvez vous connecter sans modifier les réglages du menu, même lorsque la prise arrière est utilisée dans un système en rack.
- ▶ Vous pouvez aussi connecter des guitares ou d'autres instruments aux **Input 2, 3** ou **4**. Celles-ci sont au niveau LINE, mais elles s'adaptent à des sources d'impédance élevée afin de ne pas charger les micros de guitare.
- ▶ Lorsque vous connectez les sorties d'autres appareils aux entrées de l'Axe-Fx III, utilisez des câbles et connecteurs appropriés, c'est-à-dire, pour les signaux symétriques, utilisez des câbles XLR ou des jack TRS symétriques. Les câbles de guitare standards sont parfaits pour les connexions asymétriques aux entrées de l'Axe-Fx III.
- ▶ Il est important de régler correctement les **niveaux d'entrée**. Voir "[Réglage des niveaux](#)" en page 5.

SORTIES AXE-FX III

- ▶ Les Outputs 1 et 2 sont par défaut à -10 dBV. Vous pouvez les régler à +4 dBu lorsque vous vous connectez à un équipement audio professionnel. Vous trouverez ces réglages sur la page **Audio** du menu **I/O** dans **SETUP**.
- ▶ Si un appareil connecté a des entrées XLR **symétriques**, il est préférable d'utiliser les sorties XLR de l'Axe-Fx III avec des câbles XLR ou des câbles XLR vers jack TRS.
- ▶ Si un appareil connecté a des entrées **asymétriques**, utilisez les sorties jack asymétriques de l'Axe-Fx III. Les câbles **Humbuster** ne sont pas nécessaires, mais peuvent aider à réduire les parasites. Vous pouvez acheter des câbles Humbuster chez g66.eu (voir p. 6).

MONO/STEREO

- ▶ Une configuration peut facilement être adaptée en mono ou stéréo avec de simples modifications des paramètres d'entrée/sortie.
- ▶ Voir "[Mono & Stéréo](#)" en p. 6 pour une introduction et "[I/O : Page AUDIO](#)" en p. 74 pour plus de détails.

UTILISER LE BLOC D'AMPLI AVEC DES BAFLES DE GUITARE TRADITIONNELS

- ▶ Lors de l'utilisation du bloc d'ampli de l'Axe-Fx III dans des baffles de guitare traditionnels (*non FRFR*), certains paramètres avancés méritent une attention particulière. Sur la page "Speaker" du bloc Amp, réglez Speaker Drive à zéro. Vous pouvez également mettre à zéro "**Speaker Compression**". Envisagez également de faire correspondre "**LF Resonance Frequency**" à la résonance de votre baffle connecté - si vous la connaissez.

FRFR/DIRECT

Paramètres globaux : Défaut

Présets : Usine ou Personnalisés

C'est de loin le type d'installation le plus populaire, qui permet de tirer pleinement parti de la capacité de l'Axe-Fx III à recréer tous les aspects d'une chaîne complète de guitare - pédales, amplis, baffles, effets post, et plus encore, pour un maximum de flexibilité.

La sortie **Output 1** est directement connectée à des baffles "neutres" à réponse plate ("FRFR"). Ces systèmes sont généralement auto-amplifiés ("actifs"), mais peuvent se composer d'enceintes "passives" et d'un ampli de puissance séparés. Parmi les autres systèmes FRFR appropriés, on peut citer les enceintes de sonorisation de haute qualité (y compris les retours individuels) ou les moniteurs de studio.

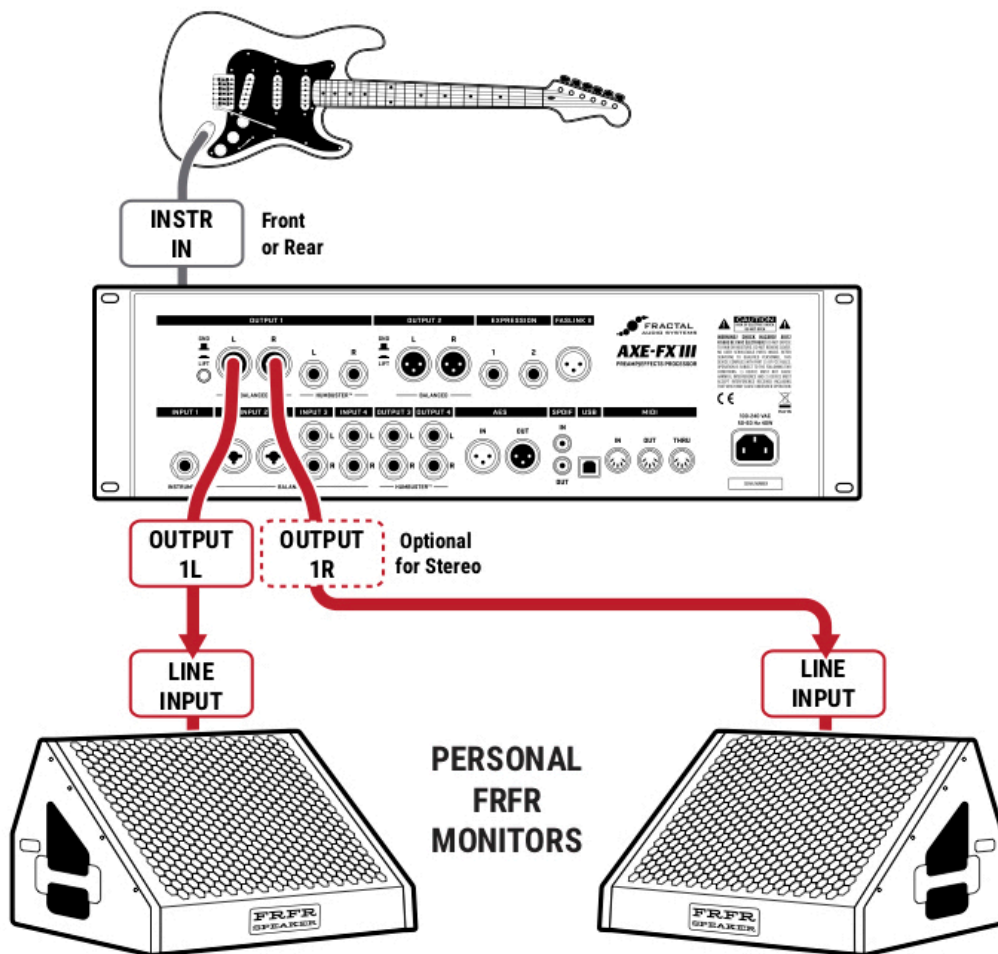
Dans certains cas, le signal de l'Axe-Fx III peut d'abord passer par un mixeur. C'est parfait, tant que vous vous connectez aux entrées LIGNE. Vous n'avez PAS besoin d'utiliser un préampli micro ! Contactez le fabricant si besoin.

Tous les réglages dans Global et I/O sont à leurs valeurs par défaut. Tous les présets d'usine de l'Axe-Fx III sont conçus pour cette configuration. Réglez le niveau général à l'aide du bouton **OUT 1** en façade.

C'est aussi la configuration pour une station de travail audio numérique (DAW). Ajoutez simplement un ordinateur connecté via USB (n'oubliez pas les pilotes si vous utilisez Windows) et les moniteurs connectés à votre Axe-Fx III deviendront ceux de référence pour le DAW. Un casque peut également être utilisé.

CONNEXIONS

- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez **Output 1** à l'entrée de votre système FRFR.
- ▶ Les présets utilisés pour cette configuration fonctionnent également très bien avec un **casque**.



MONITEUR FRFR + FRFR DIRECT SONO

Paramètres globaux : "Out 2 Copy Out 1" activé sur ON

Présets : Usine ou Personnalisés

Ce type de configuration est similaire à la configuration précédente FRFR/Direct, sauf qu'il envoie également un signal à la sono. Ici, l'Axe-Fx III crée un chemin du signal de guitare entièrement modélisé "de bout en bout" pour une flexibilité tonale ultime : pédales, amplis, baffles, effets post, etc.

La sortie **Output 1** est directement connectée à des baffles "neutres" à réponse plate ("FRFR"). Ces systèmes sont généralement auto-amplifiés ("actifs"), mais peuvent se composer d'enceintes "passives" et d'un ampli de puissance séparés. Des retours de scène haut de gamme peuvent également être fantastiques dans ce sens.

La sortie **OUTPUT 2** est utilisée comme copie indépendante de la sortie 1. Dans cet exemple, ceci est réalisé avec une modification des paramètres globaux plutôt que d'insérer un bloc de sortie Output 2 dans chaque preset (voir "Connexions" ci-dessous pour plus de détails).

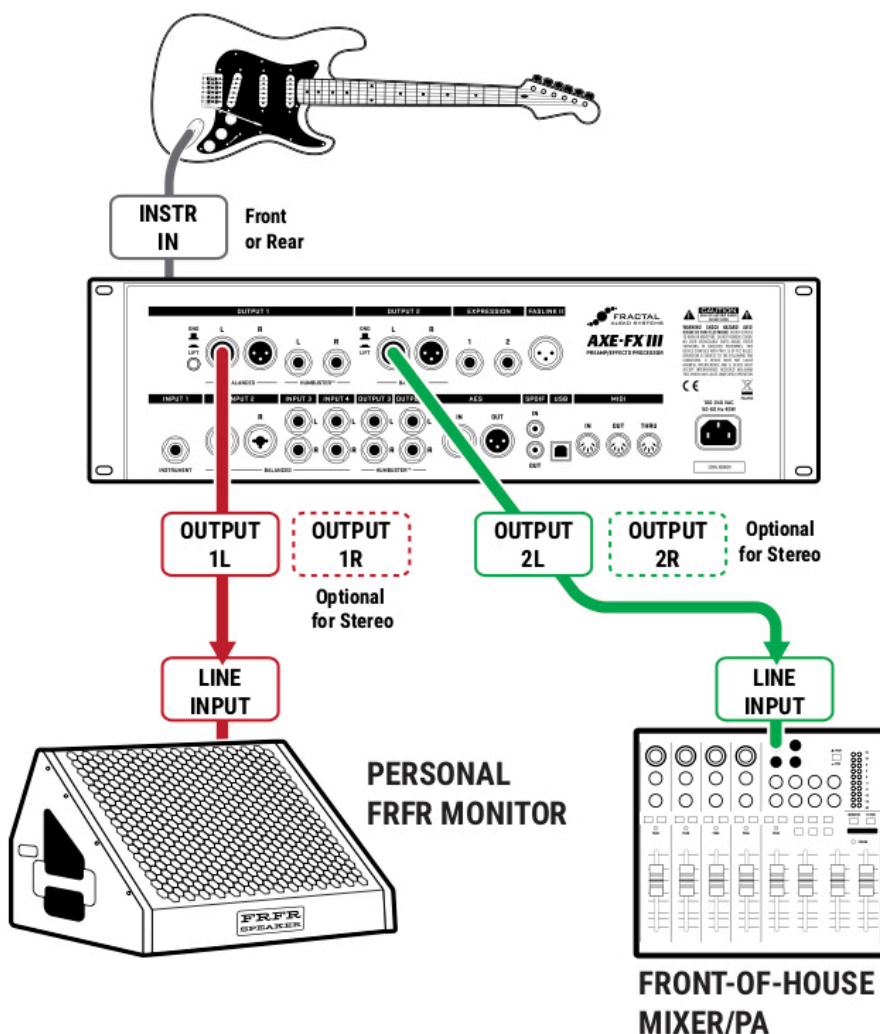
Au cas où votre système d'écoute est stéréo mais que la sono souhaite du mono, demandez-vous si vous voulez envoyer de la demi-stéréo ou de la stéréo additionnée puis modifiez **SETUP : I/O : OUTPUT 2 Mode** (voir "[Mono & Stéréo](#)" en p. 6).

Réglez votre propre niveau d'écouter à l'aide du bouton **OUT 1** en façade.

Réglez votre niveau d'envoi à la sono à l'aide du bouton **OUT 2** en façade. L'un des avantages de cette configuration est que vous pouvez ajuster les niveaux de scène et d'envoi à la sono indépendamment.

CONNEXIONS

- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez **Output 1** à l'entrée de votre système FRFR.
- ▶ Dans **SETUP : I/O : Audio**, régler **Output 2 Copy Output 1** sur "ON".
- ▶ Connecter **Output 2** à la sono.
 - Il s'agira probablement d'une connexion symétrique, alors utilisez des câbles XLR si c'est le cas.
 - Si vous travaillez avec un ingénieur du son, dites-lui bien que vous êtes en train de lui envoyer un signal de niveau LIGNE - PAS un signal de niveau de micro. Il devra utiliser une entrée ligne symétrique sans préampli.
 - Dites-lui aussi que vous envoyez un son " prêt à mixer " entièrement traité, et que - au moins pour commencer - il devrait débiter sans égaliseur ni traitement.



AMPLI DE PUISSANCE ET BAFFLES GUITARE

Paramètres globaux : Modifiés (voir ci-dessous)

Présets : Usine ou Personnalisés

Cette configuration courante utilise un ampli de puissance et des baffles de guitare traditionnels, qui ne disposent PAS d'une réponse plate, la simulation de baffle étant donc désactivée de manière globale. Les blocs sont utilisés pour recréer des pédales, des amplis et des effets de studio. Suivant votre ampli, la modélisation de l'ampli de puissance peut aussi être désactivée globalement. Voir aussi "L'utilisation du bloc AMP avec des baffles guitare traditionnels" à la page 23.

DÉSACTIVER LA MODÉLISATION DE BAFFLE

IMPORTANT : pour cette configuration, bypasses la **modélisation de baffle** dans **Global Settings**.

- ▶ NAViguez jusqu'à **SETUP: Global Settings: Config**.
- ▶ Réglez **Cabinet Modeling** sur "BYPASSED".

EXAMINEZ VOTRE AMPLI DE PUISSANCE...

Il y a 2 catégories d'ampli de puissance que vous pouvez utiliser avec l'Axe-Fx III. Un ampli de puissance "**neutre**" est sans doute la version préférée. De tels amplis (habituellement à transistors) vous permettent d'utiliser la **modélisation d'ampli de puissance** dans l'Axe-Fx III, qui recrée avec précision le son et la dynamique de l'ampli de puissance appropriés pour le modèle d'ampli sélectionné. Le bloc Amp dispose d'un paramètre avancé : Output Mode, qui peut être réglé sur "SS PA + Cab" pour une performance idéale avec un ampli à transistors. Voir "[Le Guide des Blocs Fractal Audio](#)" pour plus de détails.

La deuxième catégorie est celle des amplis de puissance "**non neutres**", typiquement à lampes, spécialement conçus pour les baffles guitare traditionnels. Cela inclut non seulement les amplis en rack, mais aussi l'ampli de puissance dans une tête à lampes ou un combo - utilisable dans cette configuration lorsque vous vous branchez directement sur la prise FX RETURN de l'ampli. L'ampli de puissance non neutre peut sonner très bien, mais vous serez "restreint" avec le son et la dynamique de cet ampli en particulier, et vous voudrez presque certainement désactiver la **modélisation de l'ampli de puissance** comme indiqué ci-dessous :

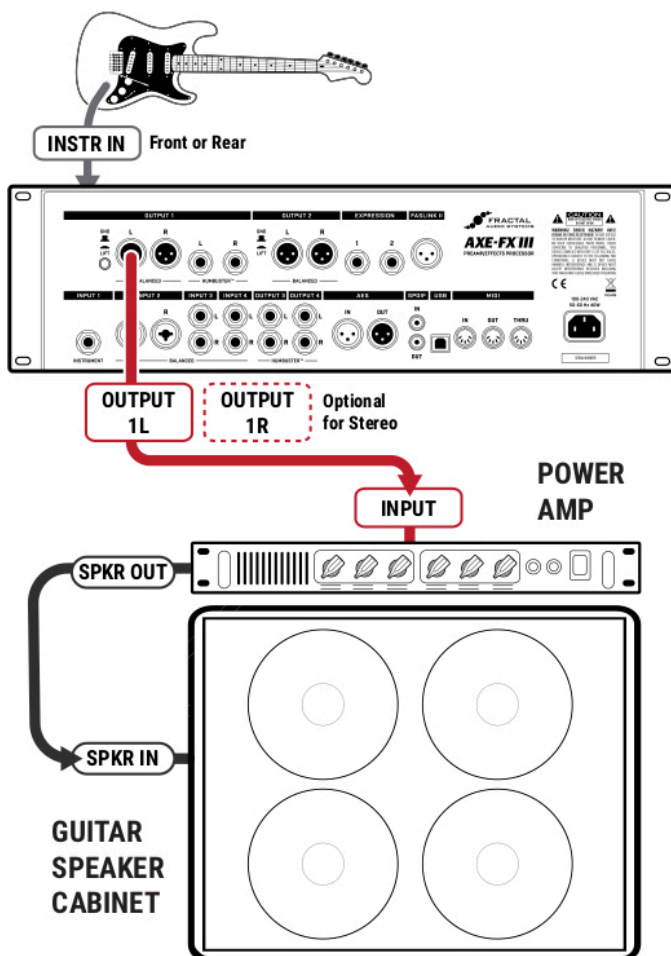
DÉSACTIVER LA MODÉLISATION D'AMPLI DE PUISSANCE

IMPORTANT : lors de l'utilisation d'un ampli de puissance non neutre, réglez **Power Amp Modeling** dans **Global Settings** sur **OFF**.

- ▶ NAViguez jusqu'à **SETUP: Global Settings: Config**.
- ▶ Réglez **Power Amp Modeling** sur "OFF".

CONNEXIONS

- ▶ Branchez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez **Output 1** à l'entrée de votre ampli de puissance, qui est supposé être déjà connecté à un baffle de guitare. Vous pouvez également vous brancher à la prise *FX Return* sur la plupart des têtes d'ampli/compos.
- ▶ Avec les sorties jack, les câbles **Humbuster** sont recommandés pour réduire les parasites.



FRFR/DIRECT + AMPLI DE PUISSANCE ET BAFFLES

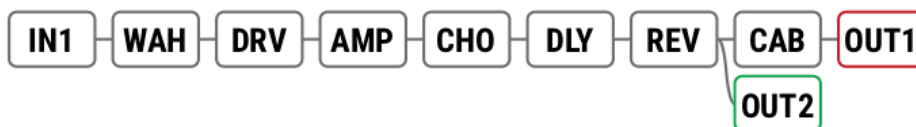
Paramètres globaux : Défaut et vérifier les réglages E/S Mono/Stéréo

Présets : Personnalisés

Dans cette configuration, les présets personnalisés envoient simultanément 2 signaux différents - avec des simulations de baffle envoyés à une sono, et une SANS simulation de baffle, envoyée à un ampli de puissance et un baffle guitare traditionnels. Pour cet exemple, nous supposons que le système "guitare" utilise un ampli de puissance neutre.

La sortie **Output 1** se connecte à un système à large bande - typiquement la sono - envoyant un son de guitare complet, avec simulation de baffle. Cela offre tous les avantages du direct : un son polyvalent et constant, sans perte, à un niveau de volume facilement contrôlable pour un meilleur mixage global.

La sortie **Output 2** envoie un signal séparé, quasi identique au premier, mais sans simulation de baffle, car il s'agit d'un ampli de puissance/baffle de guitare traditionnels. Cette approche fournit un type retour sur scène très familier au guitariste - un sustain et un feedback naturels, de l'"air" dans l'écoute, ainsi qu'un volume et une présence sur scène confortables.

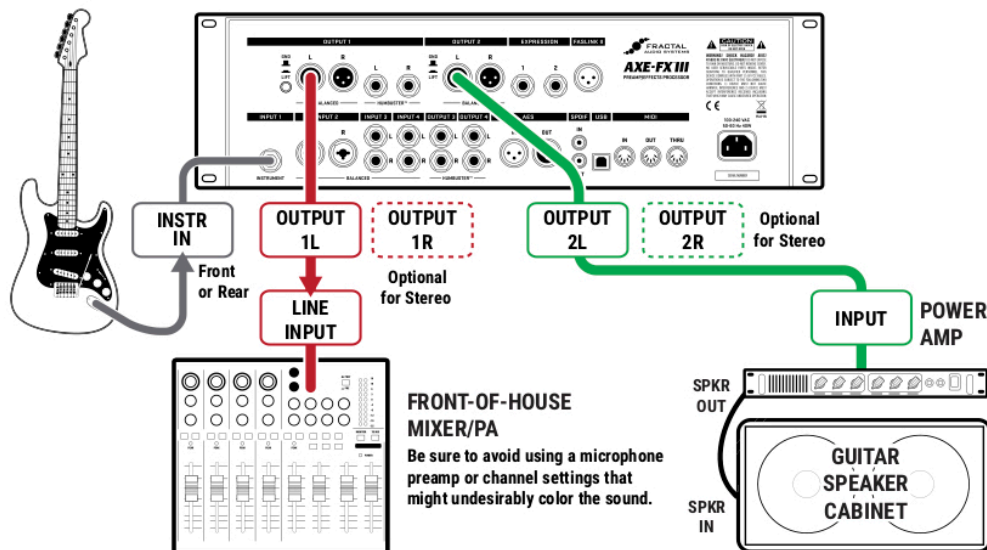


Cette configuration nécessite des **présets personnalisés** avec les blocs **Output 1** et **Output 2** sur la grille. La sortie Output 1 se situe à la fin de la chaîne (où elle apparaît dans les présets d'usine) et la sortie Output 2 prend le signal juste avant le bloc Cab comme indiqué ci-dessus.

Notez que le bloc Cab a été déplacé après les effets, ce qui pourrait les réduire en mono à la sortie 1. Si un signal stéréo est nécessaire à la sortie 1, le bloc Cab doit être modifié pour une utilisation stéréo. Une autre solution serait de diviser le signal après l'ampli en 2 chaînes séparées [Cab--Effets--Out 1] et [Pas-de-Cab--Copie Effets--Out 2].

CONNEXIONS

- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez **Output 1** sur la sono. Informez l'ingénieur du son que vous lui envoyez un signal de niveau LIGNE et un son " prêt à mixer " qui ne nécessite pas d'égaliseur ni de traitement.
- ▶ Connectez **Output 2** à l'entrée de votre ampli de puissance. En assumant que celui-ci est "neutre" (voir en p. 26).
- ▶ Si vous utilisez les sorties jack, les câbles **Humbuster** sont recommandés pour réduire les parasites.



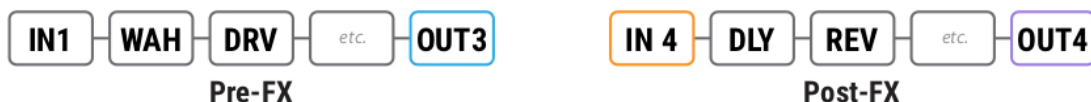
MÉTHODE DITE À "4 CÂBLES" ("4CM")

Paramètres globaux : Défaut, mais voir l'Astuce ci-dessous

Présets : Usine ou Personnalisés

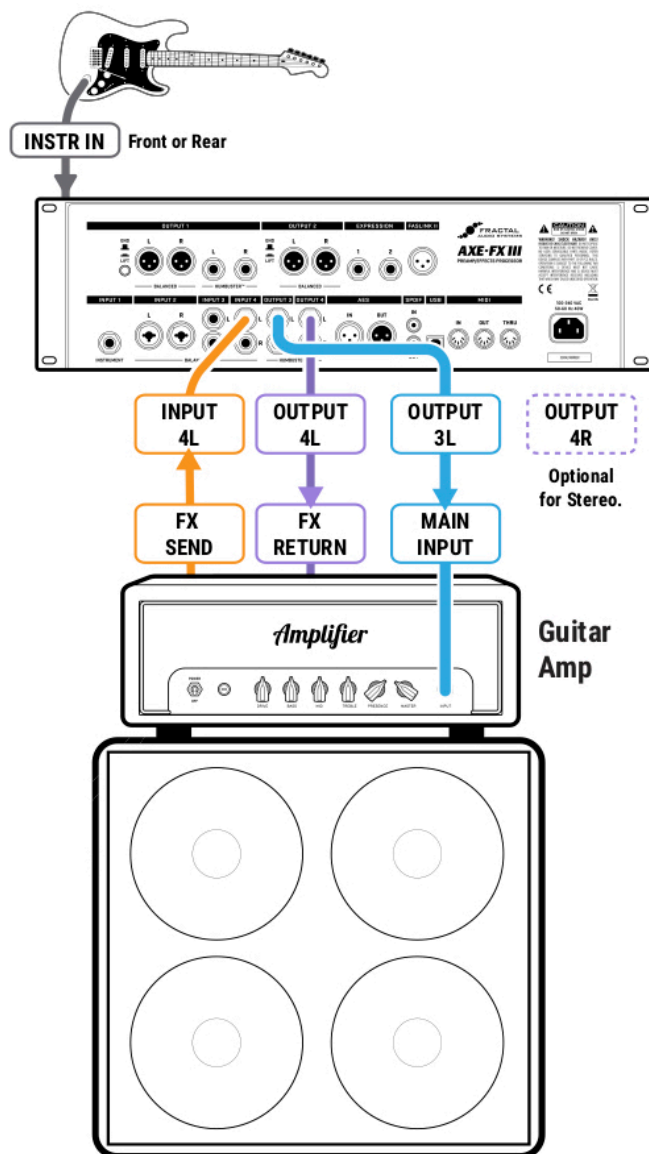
La méthode dite des quatre câbles ("4CM") place l'Axe-Fx III à deux endroits à la fois avec deux chaînes de traitement séparées. Le premier se place avant votre ampli, où une chaîne d'effets "pre" (wah, drive ...) remplacera des pédales traditionnelles. Le second se situe dans la boucle d'effet du même ampli, avec une chaîne d'effets "post" (delay, réverb, etc.). Bien qu'une tête et un baffle séparé soient présentés, de nombreux amplis combo disposent également d'une boucle d'effets embarquée et peuvent également être utilisés.

Le 4CM nécessite des présets spéciaux sans blocs Amp ni Cab. Ci-dessous une illustration des blocs. Le signal rentre dans l'Axe-Fx III en premier, où il est traité par les effets **pre**. La sortie **Output 3** rentre dans l'ampli. Une chaîne d'effets **post** est alors connectée à la boucle d'effets de l'ampli à l'aide de l'entrée **Input 4** et de la sortie **Output 4**. Notez que les 2 chaînes ne sont pas connectées entre elles. En fait, l'une ou l'autre peut être aussi simple ou complexe que souhaité.



CONNEXIONS

- ▶ Le 4CM requiert des présets personnalisés sans blocs Amp ni Cab (voir ci-dessus). Un modèle est inclus (#382).
- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez **Output 3** à l'entrée de votre ampli. Réglez le bouton OUT 3 en façade à fond pour un gain unitaire. Un câble Humbuster est recommandé pour réduire les parasites.
- ▶ Connectez le Send (Envoi) de la boucle d'effet de votre ampli à l'entrée **Input 4 L** de l'Axe-Fx III. Les niveaux d'entrée peuvent être réglés sur la page **Input** du menu **I/O** dans le **SETUP**. Réglez **Input 4 Mode** sur "LEFT ONLY" sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- ▶ Connectez **Output 4 L** au FX Return de votre ampli. Réglez le bouton **OUT 4** de la façade en fonction du volume désiré. Un câble **Humbuster** est recommandé. Pour étendre cette configuration en **stéréo**, connectez **Output 4 R** au FX Return d'un second ampli, en by-passant complètement le préampli.



ASTUCE: OPTIMISER POUR LE PLUS FAIBLE NIVEAU DE BRUIT POSSIBLE

Les fonctions **Boost/Pad** en option sur les sorties 3 et 4 sont conçues pour faire fonctionner les convertisseurs D/A à des niveaux boostés, en renforçant leurs sorties pour un bruit de fond encore plus faible. Pour trouver le bon réglage, réglez l'un ou l'autre de ces réglages aussi haut que possible sans écrêtage des sorties, comme indiqué par la LED rouge sur les vu-mètres en façade. Vous entendrez baisser le bruit de fond à mesure que vous augmenterez le Boost/Pad. Vous trouverez ces options sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.

EN TANT QUE MULTI EFFET UNIQUEMENT ("POST")

Paramètres globaux : Vérifier les réglages E/S Mono/Stéréo, voir "Astuce" ci-dessous

Présets : Personnalisés

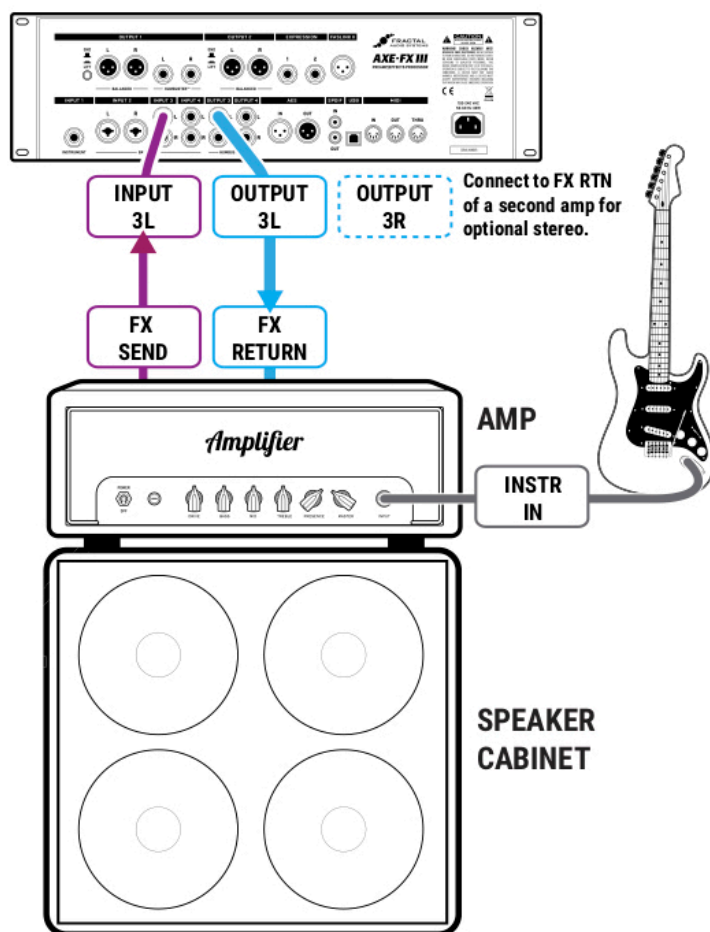
Bien qu'il ait été conçu pour le remplacement d'un équipement complet de guitare, l'Axe-Fx III peut également être utilisé comme un superbe processeur multi effet autonome, partageant ainsi nos effets leaders de l'industrie pour ceux qui ne sont pas encore prêts à passer à la modélisation.

Cette configuration n'utilise que trois des quatre câbles utilisés dans la Méthode des 4 Câbles (p. 27) pour fonctionner dans la boucle d'effet d'un ampli, procurant des effets "post" mais pas "pre". Les sorties 3 et 4 sont conçues pour les applications à gain unitaire, ce qui peut ou non être important dans ce cas suivant votre ampli. Ici, nous allons utiliser la sortie 3 et la coupler avec l'entrée 3 pour des raisons de simplicité.

Vous devrez créer des présets personnalisés sans blocs d'ampli ni de baffle, ne contenant que les effets qui vous conviennent après la distorsion du préampli : chorus, égaliseurs, delays, reverbs, certains types de pitch shift, etc.

CONNEXIONS

- ▶ Cette configuration nécessite des présets personnalisés sans blocs Amp ni Cab.
- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Connectez le Send (Envoi) de la boucle d'effet de votre ampli à l'entrée **Input 3 L**. Les niveaux d'entrée peuvent être réglés sur la page **Input** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- ▶ Réglez **Input 3 Mode** sur "LEFT ONLY" sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.
- ▶ Connectez **Output 3 L** au FX Return de votre ampli. Un câble **Humbuster** est recommandé.
- ▶ Régler le bouton **OUT 3** de la façade en fonction du volume désiré. Réglez à fond pour un gain unitaire.
 - Pour étendre cette configuration en **stéréo**, connectez **Output 3 R** au FX Return d'un second ampli, en bypassant complètement le préampli.
 - D'autres types de configuration stéréo sont bien sûr possibles, y compris l'utilisation de deux amplis totalement différents, chacun connecté sur les côtés gauche et droit d'une paire d'E/S, ou E/S 3 pour un ampli et E/S 4 pour un autre. Il n'y a pas de limites, sauf votre imagination.



ASTUCE: OPTIMISER POUR LE PLUS FAIBLE NIVEAU DE BRUIT POSSIBLE

Les fonctions **Boost/Pad** en option sur les sorties 3 et 4 sont conçues pour faire fonctionner les convertisseurs D/A à des niveaux boostés, en renforçant leurs sorties pour un bruit de fond encore plus faible. Pour trouver le bon réglage, réglez l'un ou l'autre de ces réglages aussi haut que possible sans écrêtage des sorties, comme indiqué par la LED rouge sur les vumètres en façade. Vous entendrez baisser le bruit de fond à mesure que vous augmenterez le Boost/Pad. Vous trouverez ces options sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.

EN TANT QUE MULTI EFFET UNIQUEMENT (“PRE”)

Paramètres globaux : Vérifier les réglages E/S Mono/Stéréo, voir "Astuce" ci-dessous

Présets : Personnalisés

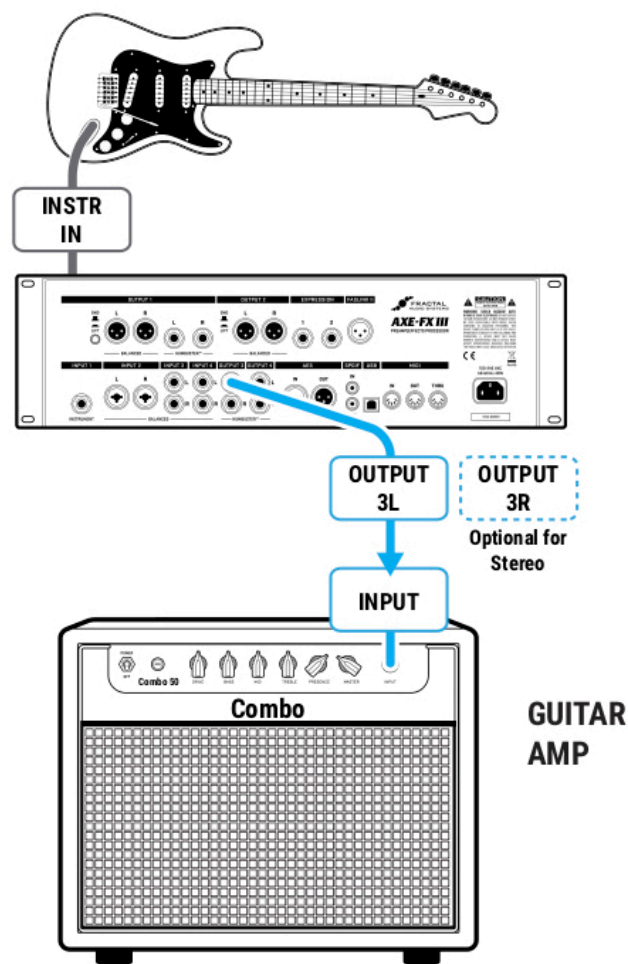
Ici, l'Axe-Fx III est utilisé comme un **pédalier virtuel ultime**, donnant accès à notre vaste collection d'effets de pointe entre la guitare et l'ampli, où les pédales traditionnelles se situent. Comme avec toutes les configurations de l'Axe-Fx III, vous n'êtes pas limité par les options de base, mais vous pouvez combiner des effets dans n'importe quelle configuration imaginable, en créant des sons totalement nouveaux grâce à la grille de disposition et à son architecture modulaire de blocs. Les présets personnalisés ne comportent pas de blocs d'ampli ni de baffle.

Cette configuration n'utilise que deux des quatre câbles utilisés dans la méthode des 4 câbles (p. 28). Les sorties Output 3 et 4 sont conçues pour les applications à gain unitaire, ce qui est important dans cette configuration. Ici, nous allons utiliser la sortie **Output 3** et la coupler avec l'entrée **Input 3** pour des raisons de simplicité.

Vous devrez créer des présets personnalisés sans blocs Amp ni Cab, et ces présets doivent être créés avec une bonne connaissance du son des effets en amont du préampli de votre ampli et de la distorsion qu'il génère.

CONNEXIONS

- ▶ Cette configuration nécessite des présets personnalisés sans blocs Amp ni Cab.
 - ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**. Réglez les niveaux d'entrée si nécessaire, comme indiqué à la p. 5.
 - ▶ Connectez **Output 3 L** à votre ampli. Un câble **Humbuster** est recommandé.
 - ▶ Régler le bouton **OUT 3** de la façade en fonction du volume désiré. Réglez à fond pour un gain unitaire.
 - Pour étendre cette configuration en **stéréo**, connectez **Output 3 R** à l'entrée d'un second ampli.
 - Vous pouvez utiliser l'Axe-Fx III pour sélectionner entre deux amplis en changeant les canaux sur le bloc Output 3:
 - Canal A : Balance au centre (les deux amplis)
 - Canal B : Balance à gauche (ampli de gauche)
 - Canal C : Balance à droite (ampli de droite)
 - Canal D : (Non utilisé)
- (Voir "[Scènes et Canaux](#)" en p. 43 pour plus de détails.)



ASTUCE: OPTIMISER POUR LE PLUS FAIBLE NIVEAU DE BRUIT POSSIBLE

Les fonctions **Boost/Pad** en option sur les sorties 3 et 4 sont conçues pour faire fonctionner les convertisseurs D/A à des niveaux boostés, en renforçant leurs sorties pour un bruit de fond encore plus faible. Pour trouver le bon réglage, réglez l'un ou l'autre de ces réglages aussi haut que possible sans écrêtage des sorties, comme indiqué par la LED rouge sur les vumètres en façade. Vous entendrez baisser le bruit de fond à mesure que vous augmenterez le Boost/Pad. Vous trouverez ces options sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.

INSÉRER DU MATÉRIEL EXTERNE

Paramètres globaux : Comme d'habitude vérifier les réglages E/S Mono/Stéréo
Présets : Personnalisés

Avec la configuration "directe" typique utilisant uniquement l'entrée Input 1 et la sortie Output 1, l'Axe-Fx III a assez de blocs d'E/S restants pour de multiples inserts d'envoi/retour d'équipement externe. L'exemple simple ci-dessous imagine un dispositif tiers inséré à l'aide de la sortie Output 3 (utilisée comme "envoi") et de l'entrée Input 3 (utilisée comme "retour"). Cette configuration peut également être utilisée avec des inserts stéréo ou étendue avec plusieurs paires d'E/S pour plusieurs périphériques externes. Les dispositifs d'insertion peuvent même être ajoutés à d'autres types de configurations en utilisant ces mêmes techniques.

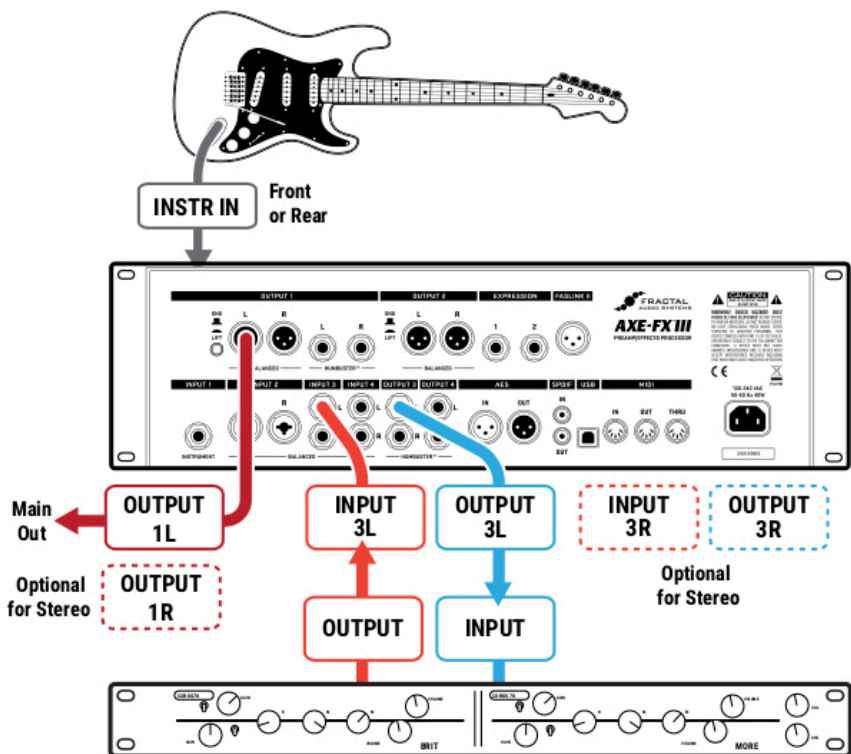
Voir aussi "[MONO/STEREO](#)" à la page 23.

Des présets personnalisés sont nécessaires pour ce type de configuration, avec des blocs de sortie et d'entrée ajoutés pour les points d'envoi et de retour (voir l'exemple ci-dessous). L'Axe-Fx III n'a pas de blocs "FX LOOP", donc les entrées et sorties sont placées individuellement sur la grille. Dans une paire envoi/retour, le bloc de sortie est connecté au bloc d'entrée (comme indiqué ci-dessous), permettant au bloc d'entrée (retour) de servir de contrôle de bypass maître pour la boucle d'envoi/retour.



CONNEXIONS

- ▶ Connectez votre guitare sur **Input 1 (Instrument)**.
- ▶ Cet exemple suppose que la **Output 1** est connectée à des moniteurs FRFR.
- ▶ Connectez Output 3 L comme "envoi" à l'entrée de votre appareil externe. Réglez les niveaux de sortie à l'aide du bouton OUT 3 en façade en tenant compte des considérations suivantes :
 - Output 1 et 2 ont des options pour -10 dBV et +4 dBu dans **SETUP : I/O : Audio**.
 - Output 3 et 4 offrent un gain unitaire lorsque le bouton est tourné à fond.
 - Vous pouvez aussi ajuster individuellement les niveaux d'un bloc Output.
- ▶ Connectez la sortie de votre appareil externe sur **Input 3 L** en tant que "retour". Réglez les niveaux sur votre appareil ou utilisez les réglages dans **SETUP : I/O : Input**.
- ▶ En option, connectez les entrées et sorties de droite pour les dispositifs d'insertion stéréo.



OUTBOARD GEAR SUCH AS PREAMPS, PROCESSORS, PEDALS, ETC.

CONFIGURATIONS D'E/S MULTIPLES

La flexibilité des nouveaux blocs d'entrée Input et de sortie Output permet à certaines configurations très complexes d'être essentiellement intuitives. Les diagrammes ci-dessous montrent des idées de configurations qui, dans le passé, pouvaient nécessiter des explications complexes, mais qui ne sont maintenant plus que des présets.

Les idées contenues dans ces configurations peuvent inspirer d'autres installations, peut-être en combinaison avec les schémas de montage vus plus haut dans ce chapitre. Par exemple, vous pouvez utiliser des entrées et sorties supplémentaires pour insérer de l'équipement externe, ou utiliser des options différentes pour la sono et votre retour personnel. La seule limite est votre imagination.

Pour des raisons de clarté uniquement, tous les blocs sont affichés comme étant activés au lieu d'être bypassés.

GUITARE À DOUBLE SORTIE

Ici, les entrées 1 et 2 sont utilisées indépendamment avec les sorties magnétiques et piézo d'une guitare à double sortie. Les deux signaux finissent par fusionner pour certains effets de "mastering" avant d'être transmis à la sortie 1 en stéréo multicouche. Chaque chaîne a un énorme assortiment d'effets, y compris la modélisation des amplis et des baffles. L'ampli pour la sortie piezo pourrait utiliser un modèle "Tube Preamp" et une simulation de guitare acoustique IR téléchargée sur l'Axe-Change.



GUITARE ET BASSE COMPLÈTEMENT INDÉPENDANTES

Cette configuration traite à la fois une guitare et une basse ! La guitare utilise l'entrée 1 et la sortie 1, la basse utilise l'entrée 2 et la sortie 2, ce qui aurait nécessité deux Axe-Fx II distincts. Vous pouvez facilement imaginer l'adaptation d'une telle configuration pour traiter deux guitares électriques, ou séparer l'électrique et l'acoustique simultanément. D'ailleurs, ces chemins de signaux sont des copies de présets réels utilisés par certains artistes qui supportent Fractal Audio.



CHAÎNE DE GUITARE + EFFETS TABLE DE MIXAGE

Prenons un exemple plus vertical. Ici, une mini configuration de guitare FRFR est combinée avec trois ensembles d'effets imaginés pour être intégrés à une table de mixage pour une performance live. La paire d'E/S 2 est utilisée pour une chaîne d'insertion pour les effets de la voix, avec un bloc Drive furieux. La chaîne 3 est un énorme son stéréo pour un clavier, contrôlé par sa propre pédale de volume. La chaîne 4 contient une série d'effets, imaginés pour être utilisés dans différentes scènes d'un bus Aux.



5. LES PRÉSETS

VUE D'ENSEMBLE

- ▶ L'Axe-Fx III Mark II contient 1024 présets (512 sur l'original), chacun avec son propre ampli, son propre baffle, ses effets et plus encore. Chaque preset a son propre nom.
- ▶ L'Axe-Fx III est livré avec de nombreux "Présets d'usine" plus de nombreux emplacements vides, mais même les préssets d'usine peuvent être modifiés ou complètement écrasés.
- ▶ Si vous voulez restaurer les préssets d'usine (ou installer de nouvelles versions que nous publions à l'occasion), vous pourrez les télécharger chez fractalaudio.com ou chez g66.eu et les réinstaller à l'aide de Fractal-Bot ou l'Axe-Edit III.
- ▶ Comme présenté dans "[Découvrir la Grille de Disposition](#)" en page 8, les préssets sont construits en insérant, en connectant et en réglant des "blocs".
- ▶ Les préssets contiennent des "Scènes" et les Blocs contiennent des "Canaux". Ces deux sujets sont traités en profondeur dans le "[Chapitre 6 : Scènes et Canaux](#)".
- ▶ Comparé à d'autres produits, l'Axe-Fx III permet de créer de plus grands préssets avec de plus grandes capacités. Lorsque vous considérez tout ce qui est possible avec les Scènes et les Canaux, un seul preset peut facilement couvrir une chanson entière, ou même un concert entier.

CHARGER DES PRÉSETS

Différentes zones de l'Axe-Fx III offrent différentes façons de charger les préssets :

- ▶ **Sur la page HOME** - Utilisez les boutons **NAV LEFT** et **NAV RIGHT** ou tournez le bouton **VALUE**.
- ▶ **Sur la page répertoire "PRESETS" du menu HOME** - Choisissez un preset et appuyez sur **ENTER**. Les préssets du sont triés par ordre croissant. Pour trier par ordre alphabétique, appuyez sur le bouton **SORT A-Z** (bouton poussoir A).
- ▶ **CONTRÔLEURS FC** - Les contrôleurs FC offrent une gamme de fonctions de Préssets, plus une fonction dédiée Setlist/Song/Section qui permet de charger des Préssets/Scènes dans un ordre personnalisé lors d'une performance live.
- ▶ **MIDI** - Les Banques et les Changements de Programme MIDI sélectionnent les préssets selon la méthode standard "Controller 0 + PC". Voir "[Tableau de Référence MIDI](#)" en page 108. La redirection de Changements de Programme MIDI Personnalisés (MIDI Custom PC Mapping) est également prise en charge, voir "[Mapping de Changements de Programme](#)" en page 47. Ci-dessous la page d'accueil "Home".

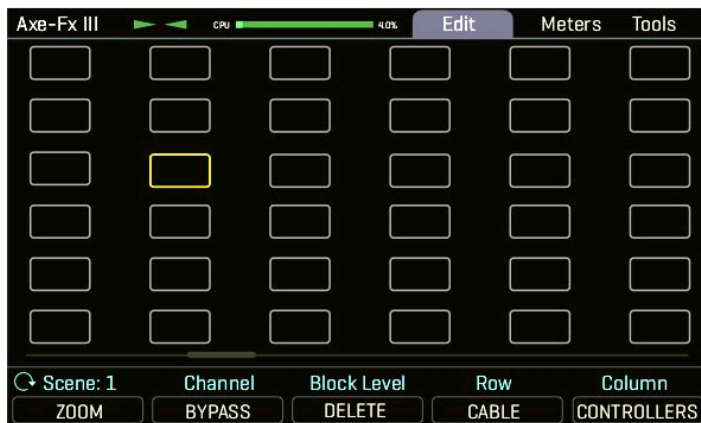


LA GRILLE DE DISPOSITION

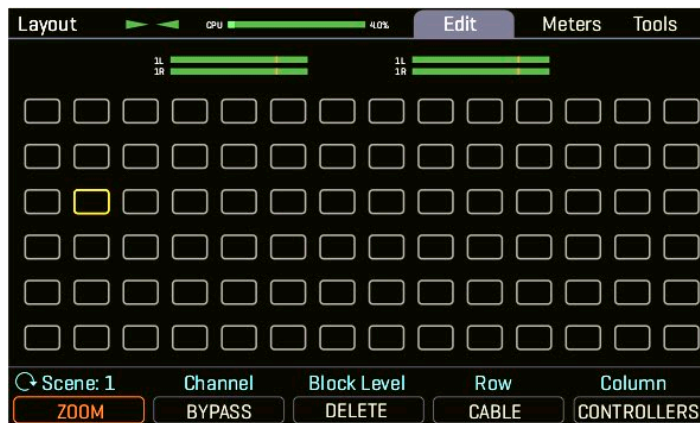
La grille est une matrice de 14 × 6 utilisée pour construire des présets. La grille est composée d'espaces ou d'emplacements dans lesquels des blocs sont insérés pour mettre en place le chemin du signal. Des câbles relient les blocs. Les espaces de la grille et les câbles sont stéréo, bien que tous les blocs ne traitent pas l'audio en stéréo.

Accédez à la grille à partir de la page **Home** en appuyant sur le bouton **ENTER** ou sur le bouton poussoir **LAYOUT**.

Dans la vue par défaut, l'écran de l'Axe-Fx III ne montre qu'une section de 6×6 de la grille 14×6. Naviguez jusqu'aux zones hors écran à l'aide des boutons D ou E, ou des boutons **NAV**. Une barre de défilement inférieure indique où vous vous trouvez sur la grille de gauche à droite. Pour afficher la grille entière, dé-zoomez avec le bouton **ZOOM** (bouton poussoir **A**).



L'écran n'affiche normalement que 6 lignes et 6 colonnes. Vous pouvez faire défiler à gauche ou à droite avec les commandes de navigation.



Dé-zoomez pour afficher l'ensemble de la grille. Cela fait également apparaître les VU-mètres des scènes et des présets.

TRAVAILLER AVEC LES BLOCS

Comme vu dans "[Découvrir la Grille de Disposition](#)" en page 8, la grille de l'Axe-Fx III doit être «peuplée» de **Blocs** - des éléments tirés d'une liste d'un large inventaire d'amplis, baffles, effets de studio, pédales d'effets, mixeurs et plus. Pour interagir avec la grille, vous devez déplacer le **curseur** - un rectangle jaune contrôlé par les boutons **D** ou **E**, ou les boutons **NAV**. Pour plus de simplicité, nous dirons simplement "**NAViguer**" à l'avenir.

INSÉRER UN BLOC ...

- ▶ **NAV**iguez jusqu'à l'emplacement de la grille désiré.
- ▶ Tournez **VALUE** pour parcourir la liste des blocs, y compris les options pour **SHUNT** (voir ci-dessous) et **NONE**.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler les changements.

POUR MODIFIER OU ENLEVER UN BLOC EXISTANT ...

- ▶ Sélectionnez le bloc et tournez **VALUE** pour choisir le type désiré. Pour **ENLEVER** un bloc, sélectionnez **NONE**.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler les changements.

DELETE

Un raccourci permet de supprimer facilement un bloc existant ou de le convertir en shunt. Sélectionnez le bloc et appuyez sur le bouton **DELETE** (bouton poussoir **C**). Un bloc supprimé sera remplacé par un shunt. Effacer les shunts inutiles pour laisser un espace vide.

POUR BYPASSER OU ACTIVER UN BLOC SUR LA GRILLE ...

- ▶ NAViguez pour sélectionner le bloc désiré.
- ▶ Appuyez sur le bouton **BYPASS** (bouton poussoir **B**). Les blocs bypassés sont atténués ou "grisés" sur la grille.

LES SHUNTS (LIENS)

Un shunt est un bloc neutre et transparent qui transite le signal à travers des emplacements vides de la grille. Votre preset sera silencieux jusqu'à ce que vous effectuiez une connexion complète entre le bloc d'entrée et celui de sortie, en plaçant un shunt partout où il n'y aura pas de bloc d'effet. Comme les espaces de grille, un shunt est stéréo ; un seul suffit pour gauche et droite.

POUR INSÉRER UN SHUNT ...

- ▶ NAViguez jusqu'à l'emplacement de la grille désiré et tournez **VALUE** jusqu'à ce que **SHUNT** s'affiche.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler les changements.

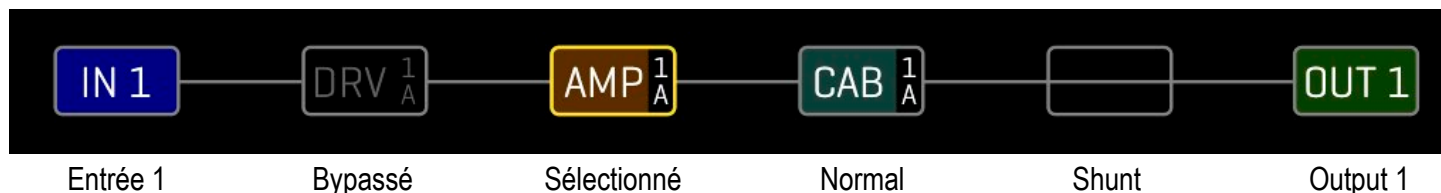
LES BLOCS INPUT ET OUTPUT

Les blocs d'entrée **INPUT** et de sortie **OUTPUT** sont nécessaires pour placer les signaux d'entrée sur la grille ou pour transmettre le signal aux prises de sortie. Tous les presets d'usine utilisent l'entrée INPUT 1 et la sortie OUTPUT 1. D'autres configurations peuvent nécessiter des blocs d'entrée et de sortie différents.

Voir "[Le Guide des Blocs - Fractal Audio](#)" pour plus de détails.

LES DIFFÉRENTS TYPES D’AFFICHAGE DES BLOCS

L'écran couleur affiche les différents états des blocs dans la grille comme suit :



LES BLOCS GLOBAUX

Les blocs Globaux (Global Blocks) permettent aux paramètres d'un type de bloc donné d'être automatiquement synchronisés entre plusieurs presets. Par exemple, un bloc AMP global peut être utilisé dans plusieurs presets. Lorsqu'un réglage de cet ampli est modifié sur l'un d'entre eux, les autres se mettent à jour automatiquement. Voir aussi les "[Blocs Globaux](#)" en page 94.

DÉPLACER DES BLOCS, DES LIGNES ET DES COLONNES

La page **Tools** du menu **Layout** contient des utilitaires pour **déplacer** des blocs individuels ou des lignes/colonnes en HAUT/BAS, vers la GAUCHE/DROITE. Quand un bloc/ligne/colonne est déplacé, il change de place avec le ou les élément(s) qu'il contient. Cela peut entraîner la modification ou le retrait de certains câbles de connexion, alors assurez-vous d'observer comment les éléments de votre preset sont interconnectés avant de procéder à une opération de transfert.

- ▶ Ouvrez la page **Tools** du menu **Layout**.
- ▶ Sélectionnez une fonction à l'aide du bouton **FUNCTION (A)** : Move Effect (Déplacer Effet)/Column (Colonne)/Row (Rangée), Left (Gauche)/Right (Droite)/Up (Haut)/Down (Bas).
- ▶ **NAV**iguez jusqu'à l'emplacement du Bloc, de la Rangée ou de la Colonne que vous souhaitez déplacer.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour exécuter le transfert.

LES CÂBLES DE CONNEXION

Tout comme le matériel physique, les blocs de l'Axe-Fx III doivent être connectés ensemble pour que le signal passe. Cela se fait à l'aide de câbles virtuels, qui passent d'un bloc de la grille à un autre. Avec juste un seul connecteur manquant, votre preset peut être totalement silencieux ! Comme les shunts, les connecteurs sont totalement transparents.

POUR CRÉER UN CÂBLE DE CONNEXION ...

- ▶ Sur la grille, **NAV**iguez jusqu'au bloc d'où vous souhaitez que le câble parte. Vous ne pouvez pas commencer à partir d'un espace VIDE de la grille !
- ▶ Appuyez sur le bouton **CABLE** (bouton poussoir **D**) ou **ENTER**. Le bloc sélectionné et son voisin de droite clignoteront alternativement.
- ▶ **NAV**iguez jusqu'au bloc de destination souhaité, qui doit être dans la colonne suivante de droite.
- ▶ Il est possible de sélectionner un emplacement vide. Un shunt y sera ajouté si vous placez le câble.
 - Assurez-vous de sélectionner un bloc de destination qui n'est pas *déjà connecté* au bloc à partir duquel vous avez commencé, ou vous **enlèverez** ce câble (voir ci-dessous).
- ▶ Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans connexion, appuyez sur **EXIT** à la place.

POUR ENLEVER UN CÂBLE DE CONNEXION ...

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

- ▶ Sur la grille, **NAV**iguez jusqu'au bloc d'où le câble part.
- ▶ Appuyez sur le bouton **CABLE** (bouton poussoir **D**) ou **ENTER**. Le bloc sélectionné et son voisin de droite clignoteront alternativement.
- ▶ **NAV**iguez pour sélectionner l'autre extrémité du câble que vous souhaitez retirer.
- ▶ Appuyez sur **ENTER**. Pour annuler sans retirer, appuyez sur **EXIT** à la place.



RACCOURCI : Pour couvrir plusieurs colonnes vides avec une série de shunts et de câbles, sélectionnez n'importe quel bloc suivi d'une série d'espaces vides, puis appuyez ET maintenez enfoncée la touche **ENTER**. Les espaces intermédiaires seront automatiquement remplis de shunts et reliés par des câbles. Attention : les câbles existants rencontrés en cours de route seront **ENLEVÉS** !

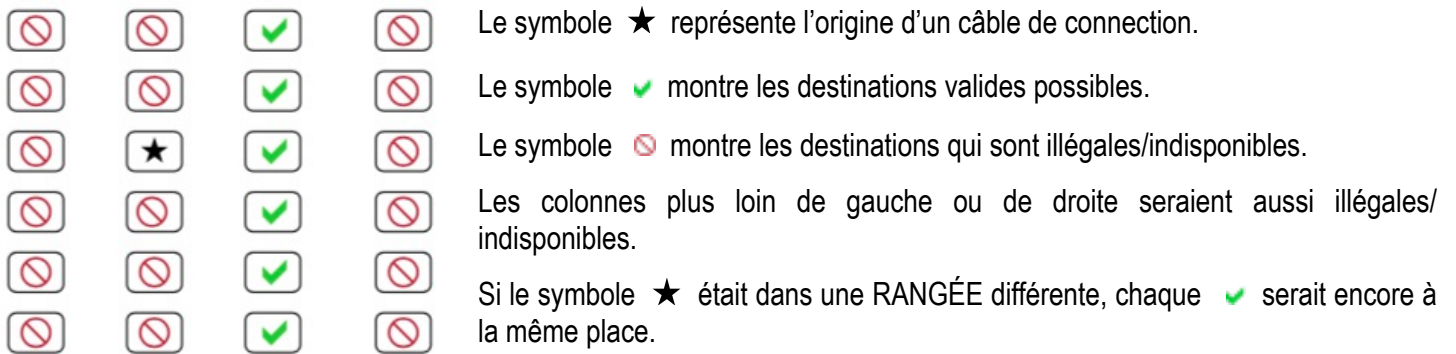


RAPPEL: sur la grille de l'Axe-Fx III, chaque composant est **STEREO**. Les shunts/câbles et la plupart des blocs ont des entrées/sorties stéréo. La grille autorise jusqu'à 6 chemins stéréo complets et donc vous n'aurez **PAS** besoin de créer des lignes parallèles pour la stéréo ! Certains blocs traitent en interne l'audio en mono (comme Amp ou Drive) mais même ces blocs ont des réglages de sélection d'entrée et de balance de sortie.

LES RÈGLES DES CÂBLES DE L'AXE-FX III

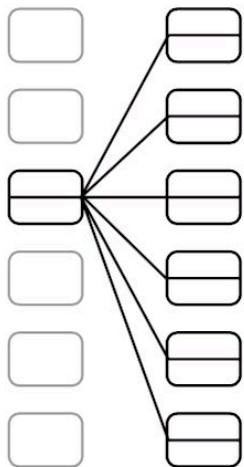
- Pas de câbles = Pas de son. Même s'il n'en manque qu'un, celui-ci «cassera» la chaîne complète du signal.
- Le signal passe de GAUCHE à DROITE.
- Un câble DOIT provenir d'un BLOC ou d'un SHUNT. Les emplacements vides ne sont pas des origines viables.
- Si vous essayez de connecter un emplacement VIDE, 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 diagramme ci-dessous illustre certaines des notions vues ci-dessus :

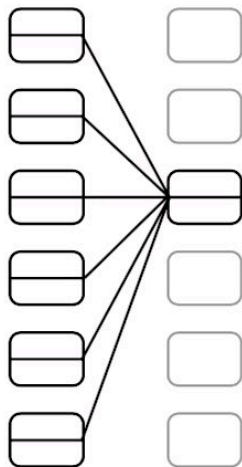


- Vous pouvez Diviser ou Mélanger le signal jusqu'à 6 sources. Ceci est parfaitement transparent au niveau du son et il n'y a aucun risque de problème de phase ou de dégradation du signal. Voici quelques exemples :

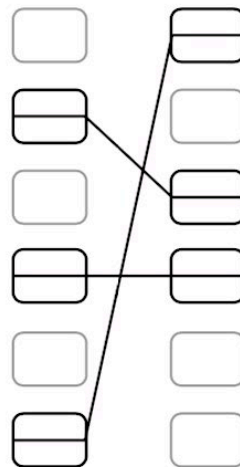
Diviser



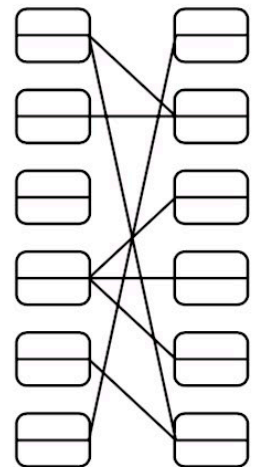
Mélanger



Croiser



Connexions complexes



INVENTAIRE DES BLOCS

Le tableau suivant contient une vue d'ensemble de chaque bloc. Chaque preset dispose de l'ensemble de l'inventaire.

BLOCS		DESCRIPTION
AMP	Ampli	Les voilà ! Plus de 260 modèles d'ampli en un seul bloc !
CAB	Baffle	Simulation de baffle avec notre technologie Ultra-Res brevetée.
CHO	Chorus	Créez des effets de modulation mono et stéréo classiques, y compris le vibrato.
CMP	Compresseur	Contrôle la dynamique et ajoute du sustain.
XVR	Crossover	Divise un signal en 2 composantes haute et basse fréquence.
DLY	Delay	Jusqu'à 8000 ms de retard, avec des types analogique, numérique, à bande...
DRV	Drive	+25 types incluant boost, overdrive, distorsion, fuzz, ...
DND	Distorsion dynamique	Fournit une distorsion variable idéale pour la mise en forme finale et la maîtrise de votre son.
ENH	Enhancer	Modes classique et moderne pour créer et contrôler la spatialisation.
RTN	Feedback Return	Reçoit le signal du bloc Feedback Send.
SND	Feedback Send	Transmet le signal au bloc Feedback Return.
FLT	Filtre	Comprend les filtres passe-bas, passe-haut et bien d'autres types.
FLG	Flanger	Différents types couvrent tout, de la modulation subtile à l'extrême.
FOR	Formant	Créez des voyelles dynamiques avec ce filtre formant multimode.
GTE	Gate/Expander	Utile pour tout, du contrôle subtil aux effets extrêmes.
GEQ	EQ Graphique	Une variété de modes permet un modelage facile et flexible.
IN	Entrée	Injecte le signal des entrées physiques sur la grille.
IRP	Lecteur d'IR	Similaire au bloc Cab - traitement d'IR dans une version allégée.
LPR	Looper	Un looper puissant avec de puissantes options de contrôle à distance.
MGT	Megatap	Ce délai de 40 tap crée des motifs sonores fantastiques.
MIX	Mixeur	Permet de mélanger jusqu'à six signaux stéréo.
MBC	Comp. Multibande	Compresseur à trois bandes, idéal pour le mastering ou l'égalisation dynamique.
MTD	Delay Multitap	Une variété de delay spéciaux incluant un diffuseur, un quadri-tap, ...
MUX	Multiplexer	Ce sélecteur d'entrée route l'une de ses entrées vers une sortie.
OUT	Sortie	Transmet le signal aux prises de sortie physique correspondantes.
PEQ	EQ Paramétrique	L'égaliseur paramétrique 5 bandes permet un contrôle précis du son.
PHA	Phaser	Une variété d'effets de phaser vintage, modernes, vibe ...
PIT	Pitch Shift	Detune, harmonizer (intelligent/personnalisé), whammy, ...
PLX	Plex Delay	Jusqu'à huit lignes de retard interagissant dans une matrice. Magnifique !
RES	Résonnateur	Filtres en peigne résonnant en parallèle. Créez des accords et plus encore.
REV	Réverb	Recréations haut de gamme de springs vintage, rooms, halls, ...
RNG	Ring Mod	Modulateur en anneau très flexible permettant d'obtenir toute une série d'effets.
ROT	Rotary	Simule un haut-parleur rotatif classique avec plusieurs micros.
RTA	Analyseur Temps Réel	Représente visuellement le spectre de fréquence d'un signal d'entrée.
SYN	Synthé	Un synthé monophonique à 3 voix qui suit ce que vous jouez.
TTD	Ten Tap Delay	Réglez le temps, le panoramique et l'espacement d'un à dix échos séparés.
TMA	Tone Match	Fait correspondre l'Axe-Fx III au son d'un ampli, d'un enregistrement ou d'un appareil.
TRM	Tremolo	Crée un tremolo classique, des effets auto-pan, psycho-acoustiques extrêmes
VOC	Vocoder	Recréation numérique du classique analogique.
VOL	Volume/Pan	Bloc de volume simple offrant aussi des outils d'entrée/sortie de canal.
WAH	Wah	Wah classique, avec des types basés sur des originaux classiques.

Chaque preset comprend également un ensemble de **Contrôleurs** pour l'automatisation et un bloc **Scène MIDI**.

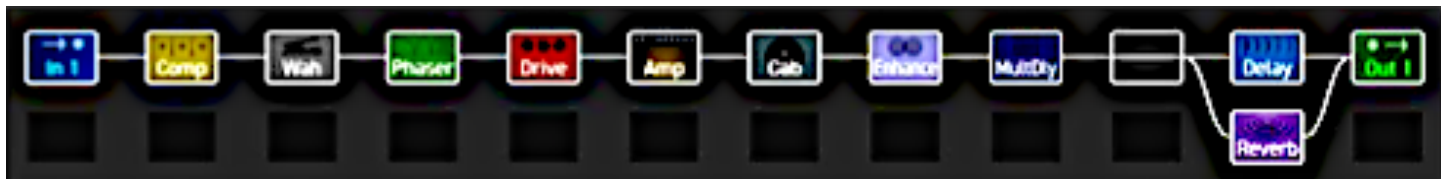
EXEMPLES DE GRILLES DE PRÉSETS

Vous trouvez plusieurs illustrations ci-dessous pour expliquer comment les blocs sont combinés pour former des présets. Ces illustrations sont des captures d'écran de Axe-Edit III, plutôt que des représentations du petit écran.

Ex 1 : Simple. Wah. Pédale de Drive. Ampli et Baffle. Delay et Reverb. Notez les blocs **In 1** et **Out 1**.



Ex 2 : Ici, d'autres effets sont ajoutés, et la reverb est placée en parallèle au delay pour un son différent.



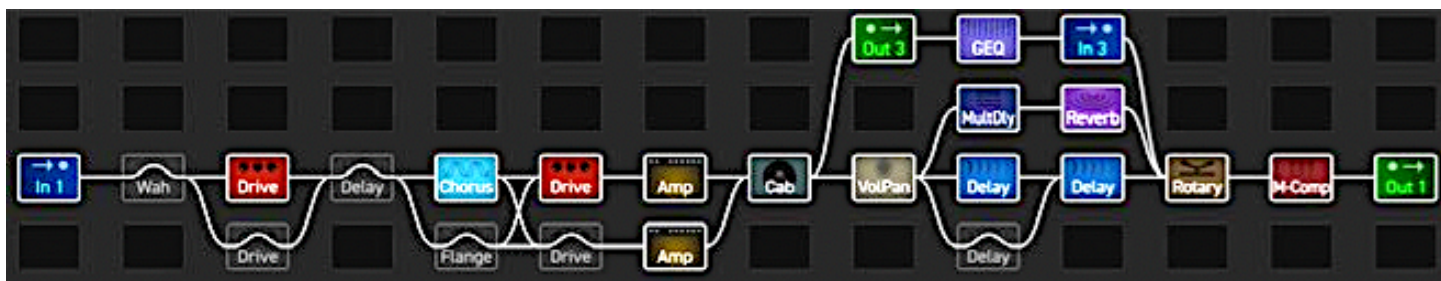
Ex 3 : Une chaîne parallèle complète pour un joli effet filtré avec un bloc VOLUME pour le contrôle du "Send".



Ex 4 : Un preset complexe avec des effets avant et après deux amplis. Un baffle stéréo alimente la sortie OUT 1 (sono), tandis que la sortie 2 envoie un signal sans baffle pour une utilisation avec un ampli de puissance neutre et de vrais haut-parleurs de guitare (sur scène).



Ex 5 : Un preset très complexe avec 2 amplis, des chemins parallèles, du matériel externe et 4 blocs de drive et de delay. (Ce preset est le premier sur cette page à montrer quelques blocs qui sont bypassés).



ÉDITER LES BLOCS D'EFFET

Les blocs sont entièrement programmables, ce qui signifie que vous pouvez régler chaque paramètre comme vous le souhaitez et enregistrer le résultat. Le menu **Edit** de chaque bloc contient une ou plusieurs **pages**, chacune avec divers **paramètres** qui contrôlent différentes fonctions. Voici un guide rapide sur la façon d'accéder et de travailler avec les différents types de pages du menu Edit.

OUVRIR UN MENU D'ÉDITION

- ▶ Sur la grille **Layout**, sélectionnez le bloc désiré.
- ▶ OU... depuis n'importe quelle page, appuyez sur **EDIT** pour accéder directement au menu Edition du bloc sélectionné (ou du premier bloc si aucun n'est sélectionné).

TOURNER LES PAGES

- ▶ La plupart des menus d'édition ont plusieurs pages, affichées sous forme d'"onglets" en haut du menu (flèches rouges, à droite).
- ▶ Touchez les boutons **PAGE** pour afficher la page de gauche ou de droite.

ÉDITER LES PAGES DE "BOUTONS"

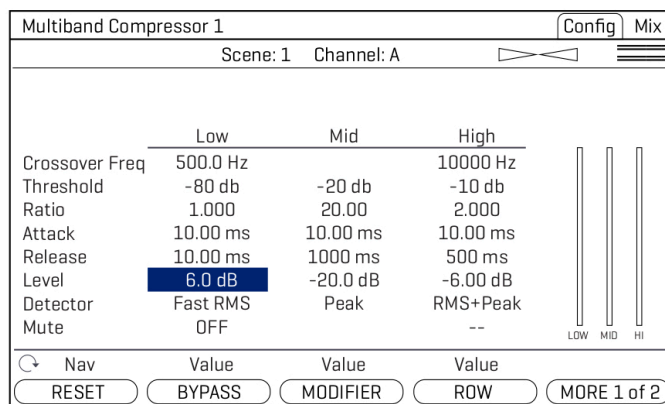
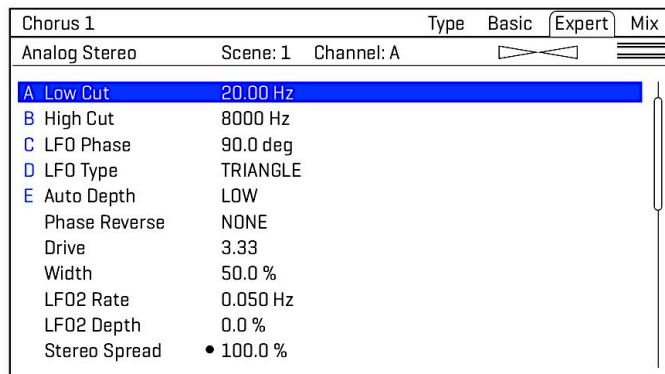
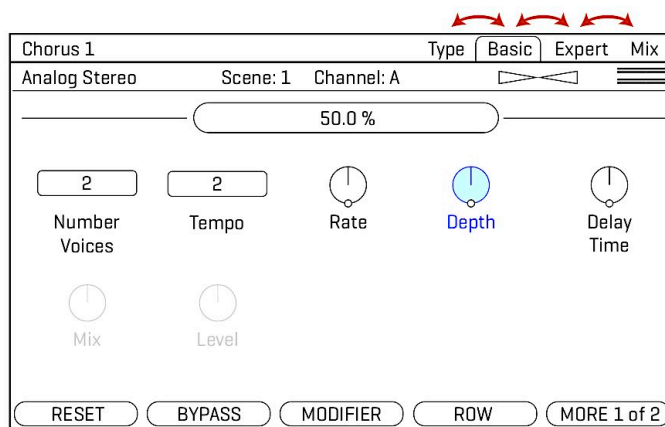
- ▶ La plupart des pages du menu Édit affiche des lignes allant jusqu'à 5 commandes virtuelles comme des boutons, des switches ou des sélecteurs. Pour effectuer des modifications, utilisez les 5 boutons situés sous l'affichage.
- ▶ Vous entendrez les changements en temps réel.
- ▶ Passez d'une rangée à l'autre avec **NAV UP/DOWN**.

ÉDITER LES PAGES DE "MENUS"

- ▶ Certaines pages ont des listes verticales.
- ▶ Utilisez les boutons **NAV UP/DOWN** pour faire défiler ou les boutons **NAV LEFT/RIGHT** pour naviguer.
- ▶ Le bouton **A** et le bouton **VALUE** actionnent le paramètre sélectionné.
- ▶ Les boutons **B**, **C**, **D** et **E** contrôlent les autres paramètres de la liste, comme indiqué par les étiquettes de la liste.

AUTRES TYPES DE PAGES

- ▶ Certaines pages sont organisées en lignes et en colonnes. Certains d'entre eux incluent des Vu-mètres interactifs ou des graphiques. Utilisez les boutons **NAV** et **VALUE** ou **A**, **B**, **C**, **D**, **E** pour vous déplacer et faire des changements.
- ▶ Pour les pages **TYPE**, comme le type d'ampli, il suffit de **NAV**iguer dans la liste pour faire une sélection. Les sélections prennent effet instantanément.



RÉINITIALISATION D'UN BLOC/CANAL

Utilisez RESET lorsque vous souhaitez prendre un nouveau départ après avoir apporté des modifications à un bloc.



- ▶ S'il n'est pas déjà ouvert, sélectionnez le bloc désiré sur la grille et appuyez sur **EDIT**.
- ▶ Appuyer sur **RESET** (bouton poussoir **A**). Vous êtes invité à réinitialiser le **canal en cours**.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour confirmer. Vous pouvez réinitialiser les autres canaux d'un bloc au fur et à mesure qu'ils sont utilisés.

Plus de détails au ["Chapitre 6 : Scènes et Canaux"](#).

SAUVEGARDER LES CHANGEMENTS

Après avoir modifié un preset, vous voudrez certainement enregistrer les résultats.

SAUVEGARDER UN PRÉSET

- ▶ Appuyez sur **STORE** pour afficher la page **STORE**.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour afficher : "Do you want to overwrite the Preset?" (Voulez-vous écraser le Préset ?)
- ▶ Appuyez de nouveau sur **ENTER** pour confirmer ou **EXIT** pour annuler.
- ▶ Le message "**SAVED!**" (sauvegardé) s'affichera quand la sauvegarde sera effective.



Qu'est-ce que "faire des changements" ? Bien sûr, la modification des paramètres, mais aussi le changement de scène (voir le ["Chapitre 6 : Scènes et Canaux"](#)), et parfois, quand un nouveau firmware exige des changements automatiquement, le simple chargement d'un preset peut faire que la Led EDITED s'allume.

SAUVEGARDER VERS UN NOUVEL EMPLACEMENT OU SOUS UN NOUVEAU NOM

L'Axe-Fx III dispose de 512 emplacements mémoire pour les presets (1024 pour le Mark II). Il est possible à n'importe quel moment de sauvegarder n'importe quel preset à n'importe quel emplacement mais aussi de changer son NOM avant.

- ▶ Appuyez sur **STORE** pour afficher la page **STORE**.
- ▶ **NAV**iguer une fois vers le bas pour accéder à la ligne **PRESET**.
 - Tournez le bouton **B** pour déplacer le curseur.
 - Le bouton **C** sélectionne les lettres en MAJUSCULES.
 - Le bouton **D** sélectionne les lettres en MINUSCULE.
 - Le bouton **E** sélectionne les CHIFFRES.
 - Le bouton **VALUE** sélectionne TOUS les caractères, y compris les **symboles**.
 - Vous pouvez utiliser jusqu'à 31 caractères dans un nom de preset.
- ▶ Vous pouvez également **NAV**iguer à n'importe quel nom de scène pour l'éditer de la même manière.
- ▶ Appuyez sur **ENTER** pour sauvegarder et **ENTER** à nouveau pour Confirmer.
- ▶ Le message "**SAVED!**" (sauvegardé) s'affichera quand la sauvegarde sera effective et le nouvel emplacement sera chargé (si besoin).



*L'attribution d'un nom de scène est une nouvelle fonctionnalité puissante. En plus d'indiquer à quoi est destinée une scène spécifique, les noms des scènes inutilisées peuvent être utilisés pour de courtes notes ou des rappels. La sténographie peut aider. Par exemple, une "barre oblique" pourrait indiquer la capacité d'expression sur un contrôleur "Externe" : "FB /1, Time /2" pourrait montrer que le **Feedback** est contrôlé par "External 1" et le **Mix** par "External 2".*

LIMITES CPU DES PRÉSETS

Chaque bloc que vous ajoutez sur la grille contribue à une charge CPU totale du preset. Le fait qu'ils soient activés ou bypassés n'a pas d'importance. Vous pouvez vérifier la charge actuelle à tout moment en visualisant le mini vu-mètre CPU en haut de la grille.

La charge maximale autorisée est d'environ 80 %, et si vous parvenez à aller bien au-delà, les performances audio peuvent être compromises.

Lorsque l'insertion d'un nouveau bloc entraînerait une surcharge, celle-ci est évitée et le message "INSUFFICIENT CPU" est affiché. On suppose qu'un nouveau bloc sera utilisé jusqu'à sa limite lors de cette détermination.

Si vous êtes empêché d'insérer un bloc à cause des limites du CPU, vous pouvez supprimer un bloc non utilisé ou moins important. Le réglage de certains paramètres peut également être utile. Attention à ne pas essayer de remettre des paramètres à des valeurs trop élevées après avoir inséré le bloc souhaité. A des niveaux d'utilisation de CPU extrêmement élevés, l'Axe-Fx III pourrait devenir instable et/ou l'Axe-Edit pourrait cesser de répondre.

Voici quelques paramètres de bloc communs dont les réglages ont un effet perceptible sur l'utilisation CPU :

- ▶ **Amp: Output Comp:** Réglez à "0" pour une utilisation minimale du CPU.
- ▶ **Cab: Mute:** Plus vous utilisez d'IR par bloc, plus l'utilisation du CPU est élevée. Les réglages du Preamp et de Room affectent également le CPU.
- ▶ **Reverb: Quality and Echo Density.** Plus bas = moins de CPU. Le type "Ressort" utilise le moins de CPU.
- ▶ **Compressor:** Réglez **Type** sur l'une des options "PEDAL" pour utiliser moins de CPU.
- ▶ **Phaser: Stages.** Plus bas = moins de CPU.
- ▶ **Filter: Order and Q.** Plus bas = moins de CPU.
- ▶ **Multitap Delay: Type.** Différents types ont des exigences différentes en matière de CPU.
- ▶ **Modifiers** affectent également l'utilisation du CPU.
- ▶ **Synth :** Plus de Voies = Plus de CPU.

Le Wiki Fractal Audio dispose d'une liste d'idées pour l'économie de CPU. Vous le trouverez à l'adresse suivante :

https://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Presets_and_blocks .

CPU & USB

Avec son processeur dédié à l'USB, l'utilisation du CPU n'est pas augmentée lorsque l'USB est connecté.

6. SCÈNES & CANAUX

VUE D'ENSEMBLE

Avant de lire cette section, veuillez lire l' ["Introduction aux Scènes et aux Canaux"](#) en page 9.

Chaque préset de l'Axe-Fx III est composé de **8 Scènes**. Les scènes n'ont pas besoin d'être ajoutées ou créées, et il n'y a aucun moyen de les supprimer non plus - elles sont juste là, prêtes à être utilisées. Pensez à une scène comme un "préset à l'intérieur d'un préset". Les scènes contrôlent quels blocs sont activés/désactivés, sur quel canal un bloc est réglé, ...

Il y a beaucoup d'avantages à utiliser les scènes. La sélection d'une scène vous permet de rappeler en un seul tap ce qui nécessiterait un vrai "tap dancing" sur les pédales. Les scènes se chargent instantanément et les changements peuvent se faire sans discontinuité et sans coupure. Les scènes offrent le moyen le plus simple d'assurer un parfait "spillover" des effets basés sur le temps comme le delay et la réverb.

La fonctionnalité des Canaux est presque auto-explicative. La plupart des blocs ont un certain nombre de canaux (typiquement quatre), et pour chaque canal, vous pouvez régler tous les paramètres de ce bloc sur n'importe quel réglage. C'est comme avoir plusieurs blocs en un.

CE QU'UNE SCÈNE INCLUT ...



- Chaque Scène définit l'état de **Bypass** de chaque bloc dans le préset en cours..
- Chaque Scène définit le **Canal** de chaque bloc du préset en cours.
- Chaque Scène a ses propres niveaux via les paramètres de **niveau de scène** dans chaque bloc de sortie.
- Chaque Scène a ses propres réglages pour 4 **Scene Controllers** (voir p. 65).
- Les Scènes peuvent utiliser le bloc **Scene MIDI** pour envoyer des messages MIDI. Voir p. 102.
- Les Scènes interagissent avec les **"Control Switches"** des pédales FC (voir le ["Chapitre 13"](#)).
- Chaque scène a aussi son propre **Nom**.

CE QU'UNE SCÈNE N'INCLUT PAS ...

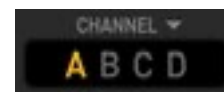
En bref ? Tout le reste. Les scènes n'affectent que les éléments énumérés ci-dessus. Les scènes ne peuvent pas changer quels blocs sont placés sur la grille, ni changer le routage de la grille. Vous ne pouvez pas régler les paramètres de l'effet par scène (sauf par l'intermédiaire des contrôleurs de scène), mais n'oubliez pas que vous pouvez changer de canal.

CE QUE CHAQUE CANAL INCLUT ...

Chaque canal mémorise ses propres réglages pour chaque paramètre. Cela vous donne jusqu'à 4 sons indépendants à partir d'un seul bloc. Notez que, tout comme sur une pédale traditionnelle, les blocs basés sur le temps tels que le Delay et la Reverb partagent un ensemble de données sur différents canaux, de sorte que vous pouvez entendre un "balayage" si vous changez le temps (time) ou de taille (size). Pour éviter cela, il suffit d'utiliser des blocs différents d'une scène à l'autre.

FAQ: POURQUOI NE PAS SIMPLEMENT CHANGER DE PRÉSETS ? Les changements de préssets vous donnent un maximum de flexibilité. Vous pouvez changer tout et n'importe quoi dans chaque préset, mais il y a aussi des inconvénients. Synchroniser plusieurs préssets est fastidieux, il faut régler avec attention les niveaux, et bien que les changements de préssets soient rapides, les changements de scène sont encore plus rapides et peuvent être fluides et sans coupure.

CHANGER DE CANAL



Différentes zones de l'Axe-Fx III fournissent différentes manières de changer de canaux :

- **Sur la GRILLE** - Sélectionnez le bloc désiré et tournez le bouton **Channel (B)**. Le canal en cours est indiqué au-dessus.
- **Pendant l'ÉDITION d'un BLOC** - Appuyez sur le bouton **MORE** (bouton poussoir **E**) pour afficher **Scène/Canal**. Utilisez les boutons **CHANNEL-/+** (boutons poussoirs **C & D**) pour sélectionner un canal. Le canal en cours est affiché près du centre en haut de chaque page dans le menu Edition.
- **FC CONTROLLER** - Les Contrôleurs FC offrent une gamme d'options de Sélection de Canal dédiée.
- **MIDI** - Le MIDI et les autres contrôleurs globaux tels qu'un pédalier externe connecté peuvent être utilisés pour sélectionner des canaux. Voir "[Sélectionner les Scènes et les Canaux à Distance](#)" en page 46.
- Bien sûr, l' **Axe-Edit** peut aussi être utilisé pour changer de canal.

RÉGLAGE DES CANAUX

Chaque fois que vous éditez un bloc, vous programmez déjà au moins un canal (généralement le canal A). La programmation de canaux supplémentaires est simple : il suffit de sélectionner le canal désiré comme décrit ci-dessus et d'utiliser vos méthodes habituelles pour régler les différents paramètres à leur nouvelle valeur. Répétez l'opération pour chaque canal, puis sauvegardez le preset.

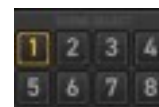
POUR COPIER UN CANAL

La page **Tools** du menu **Layout** fournit un utilitaire pour copier un canal vers un autre. Cela ne fonctionne que dans un même bloc ; vous ne pouvez pas copier un canal d'un bloc vers un autre, ou d'un preset vers un autre.

1. **NAV**iguer jusqu'à la page **Tools** du menu **Layout** (grille).
2. Tournez la molette **VALUE** jusqu'à ce que "COPY CHANNEL" s'affiche à l'écran.
3. Utilisez le bouton **D** pour sélectionner la scène à copier. Les lettres de canal sont affichées au-dessus des boutons.
4. Utilisez le bouton **E** pour sélectionner l'emplacement vers lequel vous voulez copier.
5. Appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton **EXECUTE** à l'écran (bouton poussoir **C**) pour effectuer la copie.
6. Testez votre preset et pensez à sauvegarder (**STORE**) pour conserver les modifications.

L'**Axe-Edit III** vous permet également de permuter des canaux, de les copier-coller entre différents presets, et de sauvegarder des canaux individuels ou des blocs complets dans une BIBLIOTHEQUE afin que vous puissiez accéder à vos réglages favoris en quelques clics.

SÉLECTIONNER LES SCÈNES



Différentes zones de l'Axe-Fx III offrent différentes façons de sélectionner une scène.

- **Sur la page Home** - Utilisez les boutons **NAV UP/DOWN** ou **A**. La scène en cours est mise en surbrillance.
- **Sur la GRILLE** - Tournez le bouton **Scene** (bouton poussoir **A**). La scène en cours est indiquée au-dessus.
- **FC CONTROLLER** - Les Contrôleurs FC offrent une gamme d'options de Sélection de Scène dédiée.
- **MIDI** - Le MIDI et les autres contrôleurs globaux tels qu'un pédalier externe connecté peuvent être utilisés pour sélectionner des scènes. Voir "[Sélectionner les Scènes et les Canaux à Distance](#)" en page 46.
- Bien sûr, l' **Axe-Edit** peut aussi être utilisé pour changer de scène.

RÉGLER LES SCÈNES

Chaque fois que vous créez un preset, vous configurez au moins une scène. Pour programmer des scènes supplémentaires, sélectionnez la scène souhaitée et réglez/activez/désactivez vos effets et sélectionnez les canaux. Répétez pour chaque scène puis sauvegardez vos modifications. Voici des instructions étape par étape :

RÉGLER UNE NOUVELLE SCÈNE OU ÉDITER UNE SCÈNE EXISTANTE

1. Chargez le preset désiré et sélectionnez la scène désirée.
2. Bypasssez ou activez chaque bloc comme vous le souhaitez.
 - Sur la page **Layout** ou pendant l'édition d'un bloc, utilisez le bouton **BYPASS** (bouton poussoir **B**).
 - Vous pouvez aussi utiliser n'importe quel switch ou télécommande pour bypassser/activer le bloc.
3. Réglez le canal pour chaque bloc comme décrit à la page précédente.
4. Testez et sauvegardez votre preset. Sur la page **STORE**, NAViguez jusqu'à votre nouvelle scène et nommez la (voir [p. 41](#)).

Testez toujours TOUTES les scènes de votre preset, même celles que vous pensez ne pas utiliser.

Veillez à ce qu'il n'y ait pas de sauts de volume désagréables ou autres surprises en cas d'erreurs accidentelles plus tard.

COPIER UNE SCÈNE SUR UNE AUTRE

La page **Tools** du menu **Layout** contient un outil permettant de copier une scène sur une autre. (sauf le nom de la scène). Cela fonctionne à l'intérieur d'un même preset ; vous ne pouvez pas copier une scène d'un preset à un autre.

1. NAViguez jusqu'à la page **Tools** du menu **Layout** (grille).
2. Tournez la molette **VALUE** jusqu'à ce que "COPY SCENE" s'affiche à l'écran.
3. Utilisez le bouton **D** pour sélectionner la scène à copier. Les numéros de scène sont affichés au-dessus du bouton.
4. Utilisez le bouton **E** pour sélectionner l'emplacement où effectuer la copie. Vous pouvez également choisir de copier une scène sur "ALL" (toutes les autres).
5. Appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton **EXECUTE** à l'écran (bouton poussoir **C**) pour effectuer la copie.
6. Testez votre preset et pensez à sauvegarder (**STORE**) pour conserver les modifications.

L' **Axe-Edit III** facilite encore plus la mise en place et la copie de scènes, grâce à des outils pratiques et à un "**Scenes Manager**" dédié.

SÉLECTIONNER LES SCÈNES ET LES CANAUX À DISTANCE

Les scènes et les canaux peuvent être sélectionnés à l'aide des contrôleurs MIDI ou Globaux. Les switches sont recommandés dans ce cas, mais pas les pédales (bien que les switches peuvent être branchés sur les prises "Pedal"). Plusieurs options sont proposées.

INCRÉMENT ET DÉCRÉMENT DE SCÈNE

Les fonctions **Scene Increment** et **Scène Decrement** vous permettent d'avancer ou de reculer d'une scène à la fois. Vous devez d'abord assigner à chaque fonction son propre CC MIDI ou pédale/switch dans le menu **MIDI/Remote**. La fonction est déclenchée par n'importe quelle valeur du contrôleur.

SÉLECTION DE SCÈNE

Cette option utilise la valeur d'un contrôleur pour sélectionner une scène spécifique. Vous devez d'abord attribuer à la fonction **Scene Select** son propre contrôleur dans le menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.

La scène est définie par la valeur du contrôleur (et non par le numéro du contrôleur lui-même... voir FAQ ci-dessous). Les valeurs commencent à 0, tandis que les scènes sont numérotées à partir de 1, donc "**Valeur plus un = Numéro de scène**". (voir tableau 1 à droite). La série continue en répétant les scènes 1-8 avec les valeurs CC jusqu'à 127.

EXEMPLE : Disons que vous voulez que votre DAW sélectionne la scène 3. Ouvrez le menu **MIDI/Remote** et assignez votre CC MIDI à "Scene Select". Disons CC#34. Réglez votre DAW pour envoyer le CC#34 avec une valeur de "2", ce qui chargera la scène 3.

SÉLECTION DE CANAL

Cette fonction utilise la valeur d'un contrôleur pour sélectionner un canal spécifique. Chaque bloc a son propre réglage dédié pour la sélection de canal, qui se trouve sur la page **Channel** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.

Le canal est défini par la valeur du contrôleur (et non par le numéro du contrôleur lui-même... voir FAQ ci-dessous). Les valeurs commencent à 0, qui est le canal A, et se poursuivent à partir de là. (Voir tableau 2, à droite). Comme pour la sélection de scène (ci-dessus), la série continue, répétant les canaux A-D avec les valeurs jusqu'à 127.

TABLE 1

CC Values, Scenes.

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

TABLE 2

CC Values/Channels

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

FAQ: **Numéro de CC MIDI et valeur CC..... Quelle différence ?** Les messages de changement de contrôle MIDI - "CC MIDI" - ont un **numéro** (0-127) et une **valeur** (0-127). Le numéro est comme un "ID" spécifiant la fonction que vous voulez contrôler. Un exemple simple pourrait être une pédale d'expression MIDI qui envoie le CC#7 qui est interprété comme Volume par un appareil. L'Axe-Fx III vous permet de désigner des CC pour les éléments à partir d'une longue liste qui se trouve dans le menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.

Une fois qu'un CC# est réglé pour contrôler une fonction, sa **valeur** indique à cette fonction ce qu'il faut faire. Certaines fonctions, comme le Volume, interprètent les données sur une plage continue de 0 à 127. D'autres fonctions, comme le Bypass, permettent de basculer entre OFF pour une valeur faible et ON pour une valeur élevée. D'autres fonctions peuvent être déclenchées par n'importe quelle valeur.

Les contrôleurs physiques transmettent les valeurs de différentes manières. Une **pédale** qui bascule continuellement de zéro à fond envoie un "flux" de valeurs de 0-127. Un **switch** envoie une valeur unique pour OFF (en général 0) et une autre pour ON (en général 127). D'autres contrôleurs MIDI offrent d'autres options.

Comme décrit ci-dessus, le numéro CC et sa valeur sont la clé pour sélectionner les scènes et les canaux via MIDI.

MAPPING DES CHANGEMENTS DE PROGRAMME

Une autre façon de sélectionner des scènes via MIDI est d'utiliser le **Custom PC Mapping**, qui permet à un message de Program Change (PC) MIDI entrant de sélectionner votre choix de **Préset et de Scène**. C'est une option courante dans les cas où un pédalier de contrôle MIDI connecté n'a pas la sophistication nécessaire pour transmettre les messages MIDI nécessaires à la sélection de scène.

Le paramètre **PC Mapping** sur la page **General** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP** doit être activé pour que le mapping personnalisé soit effectif. Avec cette option réglée sur "ON", une carte interne reconfigure chaque message de Changement de Programme MIDI entrant pour qu'il puisse charger votre choix de préset et de scène. La carte est limitée à 128 entrées, donc les messages MIDI BANK SELECT sont ignorés alors que la fonction PC Mapping est activée.

Avec l'option PC Mapping réglée sur "OFF", les changements de programme MIDI chargent les présets sur une base de un pour un et les commandes de sélection de banque sont traitées comme d'habitude selon le "[Tableau de Référence MIDI](#)" en page 100.

RÉALISATION DE LA CARTE DU MAPPING

La carte se trouve sur la page Mapping du menu MIDI/Remote dans le SETUP.

Pour l'utiliser, suivez ce processus simple :

1. **NAV**iguer jusqu'à la ligne pour le message de changement de programme que vous souhaitez modifier.
2. Utilisez le bouton **B** pour régler la valeur souhaitée pour **Map to Preset**. C'est le préset qui sera chargé lorsque le message de changement de programme sélectionné sera reçu.
3. Utilisez le bouton **C** pour régler la valeur souhaitée pour **Map to Scene**. Vous pouvez choisir une scène par son numéro, ou sélectionner "AS SAVED" pour charger la scène par défaut sauvegardée dans votre preset (voir [p. 45](#) pour plus d'informations sur la scène par défaut).
4. Répétez les étapes 2 à 4 pour tous les autres messages de changement de programme que vous souhaitez modifier.
5. Appuyez sur **EXIT** une fois terminé. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les réglages effectués dans le menu **SETUP**.

Les paramètres de la carte personnalisée restent intacts même si vous désactivez la fonction PC Mapping (Off).

ENVOYER DU MIDI AVEC LES SCÈNES

Les scènes peuvent également transmettre du MIDI. Voir "[Envoyer du MIDI](#)" à la page 102.

NIVEAUX DES SCÈNES

Chacun des blocs de sortie comprend huit paramètres qui vous permettent de réduire ou d'augmenter le niveau pour chaque scène. L'utilisation de ces réglages est un moyen rapide d'équilibrer ou d'augmenter les niveaux de scène lorsque d'autres options de niveau ne sont pas disponibles.

LA SCÈNE PAR DÉFAUT

Quand un nouveau preset est chargé, il démarre automatiquement sur la scène sélectionnée lors de la dernière sauvegarde de ce preset. Ainsi, pour définir la **scène par défaut**, il suffit de sélectionner la scène souhaitée, puis d'enregistrer le preset.

Vous pouvez aussi sélectionner une "Scène par défaut" fixe dans le menu Setup : Global Settings : Config. Cela remplace la dernière scène sauvegardée en faisant en sorte que la scène sélectionnée se charge en premier pour tous les presets.

SCÈNES, CANAUX & MODIFICATEURS

Le système de Modificateur fournit une automatisation et un contrôle à distance des paramètres de l'Axe-Fx III.

Les Modificateurs sont détaillés dans le [Chapitre 9](#) à la p. 55 mais voici un résumé des informations importantes sur les Scènes, les Canaux et les Modificateurs.

CANAUX ET MODIFICATEURS

Par défaut, les modificateurs sont **partagés** sur tous les canaux, ce qui signifie que tout modificateur que vous créez dans un canal sera présent sur tous les canaux de ce bloc. C'est une grande commodité dans la plupart des cas, évitant d'avoir à appliquer le même modificateur plusieurs fois au fur et à mesure que vous changez de canal.

Dans certains cas, vous remarquerez que si vous changez un **type** d'effet d'un canal à l'autre, certains paramètres sont soit absents, soit apparaissent avec des noms différents. Par exemple, dans le bloc Delay, le delay **Mono Tape** a un paramètre appelé "Head 2 Ratio", alors que ce même paramètre est appelé "L/R Time Ratio" dans le **Dual Delay**. Ces différences sont ainsi et les résultats ne devraient pas être trop imprévisibles.

NOTE : Vous pouvez en fait régler un modificateur pour qu'il n'affecte qu'un seul canal. Voir "[Modificateurs et Canaux](#)" à la p. 60.

CONTRÔLEURS DE SCÈNE

Les valeurs des paramètres des bloc sont les mêmes dans chaque scène d'un preset. Bien sûr, vous pouvez changer de canal, ce qui est génial mais ce n'est pas la même chose. Le système **Scene Controller** permet cependant à des paramètres individuels ou à des groupes de paramètres d'avoir des valeurs différentes dans chaque scène.

Voir "[Tutoriel : Contrôleurs de Scène](#)" en p. 62.

SCENE REVERT

Les changements de scène que vous faites à partir de la façade de l'Axe-Fx III (ou de l'Axe-Edit III) restent en vigueur jusqu'à ce que vous les sauvegardiez ou les supprimiez en changeant de preset sans sauvegarder. Les changements effectués via les Switchs ou via MIDI, cependant, peuvent fonctionner différemment, en fonction d'un réglage Global appelé *Scene Revert*. Lorsque la "**Réversion de Scène**" est activée, les changements de scène sont supprimés dès que vous chargez une nouvelle scène. Voici deux exemples qui vous permettent de comparer le fonctionnement des changements de scène dans les deux modes :

Ex 1: SCENE REVERT OFF (par défaut)

1. Vous chargez SCÈNE 1. DRIVE 1 est désactivé.
2. Vous activez DRIVE 1 avec un switch.
3. Vous passez à SCÈNE 2.
4. Vous revenez à SCENE 1.
5. Le Drive sera **ACTIVÉ tel que vous l'avez laissé** avant de changer de scène.

Ex 2: SCENE REVERT ON

1. Vous chargez SCÈNE 1. DRIVE 1 est désactivé.
2. Vous activez DRIVE 1 avec un switch.
3. Vous passez à SCÈNE 2.
4. Vous revenez à SCENE 1.
5. Le Drive sera **DÉSACTIVÉ tel que vous l'avez sauvegardé** dans votre preset à l'origine.

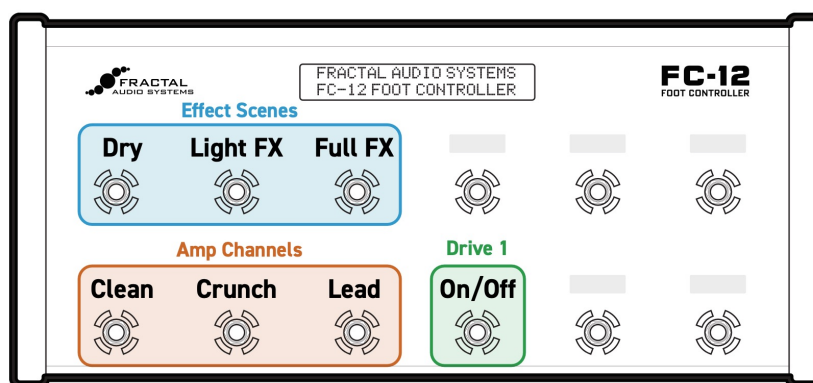
POUR ACTIVER/DÉSACTIVER LE SCÈNE REVERT

1. Allez à la page **Général** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.
2. **NAV**iguer jusqu'à SCENE REVERT et réglez-le sur "ON" ou "OFF" au choix.
3. Appuyez sur **EXIT** une fois terminé. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les réglages effectués dans le menu **SETUP**.

SCENE IGNORE

Le Firmware 19.05 de l'Axe-Fx III a introduit l'option **Scene Ignore**. Cette fonction permet un nouveau type de flexibilité avec les switches. Elle est basée sur la façon dont certains systèmes analogiques fonctionnent. Avec la fonction Scene Ignore d'activé, un bloc est totalement en dehors du système des Scènes. Vous pourrez toujours bypasser/activer ou changer de canal lorsque vous utiliserez un footswitch, ou tout autre moyen de contrôle "manuel" - tout comme une pédale ou un ampli totalement indépendant pourrait l'être. *** Vous pouvez la trouver dans le menu **Edit** de la plupart des blocs. ***

Voici un exemple. Imaginez un ampli à lampes utilisé avec une pédale de Drive, plus un "système de switch" séparé pour les effets post (reverb, delay, chorus ...). L'ampli aura son propre jeu de switches pour les canaux - par exemple Clean, Crunch, et Lead. La pédale de Drive peut être activée ou désactivée. Le système d'effets post aura ses propres "présets" - disons Dry, Light FX (chorus et un peu de réverb), et Full FX (chorus, Delay, et beaucoup de réverb). Il serait ainsi facile de reproduire tout cela dans l'Axe-Fx III, mais sans la fonction Scene Ignore, l'ampli, le drive et les effets CONTINUERAIENT de changer lorsque vous chargeriez une nouvelle scène. En réglant l'ampli et le drive sur Scene Ignore et en utilisant les scènes pour contrôler les effets post, vous obtenez un contrôle indépendant avec un total de dix-huit combinaisons différentes, le tout à partir de seulement sept switches. Voici comment cela se présenterait sur un FC-12. Les trois zones colorées sont contrôlables indépendamment. Seule la zone bleue "Effect Scenes" utilise des scènes traditionnelles.



PAR CANAL

Il est important de comprendre que le paramètre Scene Ignore est en fait un paramètre Par Canal. Cela permet une approche "hybride" ; certains canaux peuvent être configurés pour répondre aux changements de scène tandis que d'autres peuvent les ignorer. Si cela vous paraît compliqué, pensez à un télécommande de radio. En activant l'option Scene Ignore, vous éteignez la radio et le bloc n'est plus "à l'écoute" des scènes. Aucune scène ne peut alors prendre le contrôle du bloc, quels que soient les autres paramètres. Vous êtes le seul à pouvoir le faire, en utilisant un switch, etc.

Exemple : les canaux A, B et C d'un bloc de Drive ont la fonction **Scene Ignore désactivée**. Ils fonctionnent de la manière habituelle, avec les scènes pour activer/bypasser et changer le canal. Parallèlement, le canal D a l'option **Scene Ignore activée**. Si une scène bascule le bloc sur le canal D - ou si vous le faites manuellement - le bloc ne répondra plus aux commandes de scènes ultérieures. La "radio" est éteinte. Dans cet état, le bloc peut toujours être switché manuellement à l'aide de switches FC, MIDI, etc. comme une pédale ou un ampli indépendant peut l'être. Si vous sélectionnez à nouveau le canal A, B ou C du bloc, où les scènes ne sont plus ignorées, il recommencera à "écouter" les instructions des scènes.

Si vous voulez un scénario mixte, avec l'ignorance des scènes parfois activée / parfois désactivée, vous aurez besoin d'un switch ou d'un autre moyen pour changer le canal de votre bloc en un canal qui n'ignore pas les scènes. En reprenant l'exemple ci-dessus, cela pourrait être un switch FC. Le TAP sera réglé sur le Bypass du Drive et HOLD sur *Toggle Channels A & D* (Alterner les Canaux A et D). Canal A pour un contrôle des scènes et canal D pour un contrôle manuel. Activez / désactivez la fonction Tap à volonté.

ASTUCE : si vous souhaitez toujours disposer d'une indépendance totale par rapport aux scènes, une bonne solution consiste à activer la fonction Scene Ignore sur chaque canal. De même, si vous souhaitez qu'un bloc ne soit contrôlé que par des scènes, assurez-vous que Scene Ignore soit sur OFF pour tous les canaux. Sinon, l'un d'entre eux pourrait empêcher ce bloc de répondre aux changements de scènes !

7. RÉGLAGE DU NIVEAU DES PRÉSETS

Cette section traite de l'équilibrage des niveaux entre les présets, les scènes et les canaux. Il ne s'agit pas de fixer correctement les niveaux globaux d'entrée et de sortie.

L'équilibrage des niveaux exige à la fois des connaissances et des outils. Le défi pour parvenir aux bons réglages n'est pas unique à l'Axe-Fx III. Les guitaristes et les techniciens du son sont confrontés aux mêmes difficultés lors de l'utilisation d'équipements traditionnels : notre écoute, nos haut-parleurs et notre environnement sont tous variables. Sur une plateforme aussi puissante et flexible que l'Axe-Fx III, le nombre d'options qui affectent le volume peut être décourageant, mais heureusement il y a de bonnes règles de base, toutes renforcées par un certain nombre de contrôles de précision et de vu-mètres. Cette section vise à fournir une méthode sur laquelle vous pouvez compter pour normaliser les niveaux des Présets, Scènes et Canaux.

PRINCIPES D'ORDRE GÉNÉRAL

- Nos oreilles nous trompent. Un phénomène connu selon la courbe isotonique est celle de Fletcher & Munson, qui entraîne des perceptions différentes de l'équilibre tonal à différents niveaux de volume. A des volumes plus faibles, les basses et les hautes fréquences semblent être relativement plus silencieuses. Apprenez-en plus sur ce phénomène et vérifiez vos sons à différents niveaux, en particulier le volume "concert" !
- Les différents systèmes de haut-parleurs ont une réponse en fréquence différente, ce qui affecte nos perceptions du son et du volume. Réglez les niveaux sur le système que vous allez utiliser, ou idéalement, les enceintes les meilleures et les plus précises que vous pouvez trouver. Soyez prêt à faire des ajustements sur d'autres systèmes. Cela vaut aussi bien pour votre son que vos niveaux.
- Notre environnement, ou le contexte de la diffusion, modifie également la perception de l'intensité sonore. Deux sons de guitare peuvent sembler relativement égaux en niveau lorsque vous les écoutez seul, mais le son pourrait être totalement différent lorsque vous êtes en situation dans un mix avec d'autres instruments tels que la basse ou la batterie, ou lorsque vous jouez dans un espace problématique. Ne soyez pas surpris si vous travaillez seul pour niveler vos sons et que vous trouvez ensuite que les choses sonnent différemment sur scène.

LA RÈGLE PRINCIPALE

Les défis mis à part, il est important que vous sachiez comment ajuster les niveaux sur l'Axe-Fx III.

- Il y a de nombreuses façons d'ajuster les niveaux sur l'Axe-Fx III. Une bonne règle de base est d'utiliser le paramètre **Level** du bloc **Amp**. Voir "**La Méthode**" en page suivante pour une explication sur la façon de travailler de cette manière avec les présets, les scènes et les canaux.
- Surtout, faites preuve de bon sens. Faites confiance aux vu-mètres, mais ne fixez pas les niveaux uniquement en fonction de leur apparence. **UTILISEZ VOS OREILLES !**

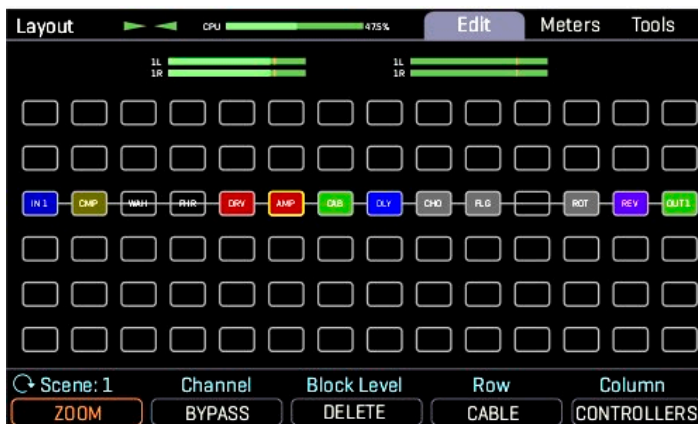
EXCEPTIONS À LA RÈGLE

- Lorsque vous suivez le(s) bloc(s) d'ampli avec des effets dynamiques dépendant du niveau, comme un **compresseur** ou un **gate**, vous devrez réajuster ces blocs après avoir changé les niveaux d'ampli. Une meilleure option peut être de "déroger" à la règle de base et d'ajuster la sortie du dernier bloc dynamique à la place.
- C'est également le cas pour tous les blocs non linéaires tels que le **Drive** (comme la Tape Saturation ou les effets Bitcrusher) qui peuvent dans de rares cas être placés après l'ampli. Ajustez le **Level** de ces blocs *au lieu* de l'ampli.
- Si le **préampli** du bloc **Cab** présente une "**Drive/Saturation**" dominante, réglez le niveau dans le bloc **Cab** à la place.

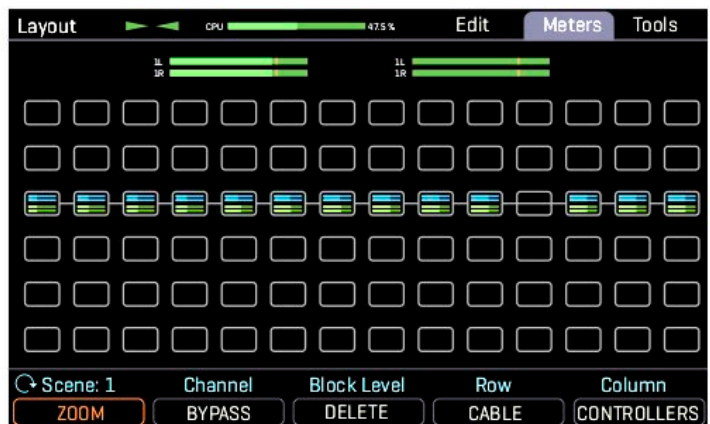
UNE MÉTHODE POUR FAIRE LES NIVEAUX

L'Axe-Edit III (p. 11) inclut un excellent outil de mise à niveau des présets, mais il est aussi possible d'utiliser la façade de l'Axe-Fx III pour obtenir les mêmes résultats. Lorsque la grille est dézoomée (appuyez sur le bouton A), vous verrez des **VU-mètres** pour les sorties **Out 1** et **2** en haut de l'écran. L'échelle de ces VU-mètres est de -20 à +10 dB avec une ligne rouge à 0 (il s'agit du niveau interne, et non d'une lecture en dBu). Ces indicateurs sont parfaits pour régler les niveaux lorsque vous changez de preset, de scène ou de canal.

ASTUCE : si vous passez de la page **Edit** à la page **Meters**, les vumètres d'entrée (bleu) et de sortie (vert) de chaque bloc individuel vous aideront à repérer tout problème de mise à niveau ou de gain.



La grille dézoomée montre les Vu-mètres en haut.



La page Meters de droite affiche les Vu-mètres des blocs.

Pour régler les niveaux, jouez de la guitare et regardez les Vu-mètres. Avec la règle de base (voir page précédente) naviguez vers le bloc Amp et ajustez le niveau en tournant le bouton Level (**C**). Le niveau devrait se situer sous la ligne rouge. Différents types de jeu et différents modèles et réglages d'ampli activeront différemment l'indicateur. Jouez de façon constante. Jouez des accords et des riffs - le contenu des basses peut pousser les Vu-mètres plus fort. Si vous voulez comparer les niveaux de deux presets/scènes/canaux, jouez de manière identique tout en regardant les Vu-mètres. Rappelez-vous les principes de la page précédente ; faites confiance aux indicateurs, mais faites preuve de bon sens.

Astuce : quand vous utilisez deux blocs Amp, vous trouverez peut-être plus facile d'ajuster les niveaux dans un seul bloc additionnant leurs sorties, comme un mixeur, un Mixer, un bloc Volume ou Cab.

La vue **Layout** vous permet de changer de scènes (bouton **A**) et de canaux (bouton **B**), de sorte que vous pouvez tout comparer et ajuster à l'intérieur d'une seule page.

LES SONS LEADS ET LES SONS PLUS FORTS

Vous avez maintenant une idée de la façon de normaliser le niveau des Présets, Scènes et Canaux, mais que faire si vous voulez que certains sons soient plus forts ou plus silencieux que d'autres ? Une bonne approche consiste à commencer par le son le plus fort et à baisser les autres sons. Cela permet d'éviter les écrêtages qui pourraient se produire si vous êtes trop fort. Lorsque vous utilisez cette méthode, utilisez les indicateurs et vos oreilles. Il est tout à fait possible que certains sons paraissent très faibles ; les produits Fractal Audio ont un excellent rapport signal/bruit et ne souffrent pas en interne du même degré de problèmes que les appareils analogiques lorsqu'ils fonctionnent à des niveaux inférieurs à l'idéal.



Facilitez le réglage des niveaux en utilisant le bloc Looper pour "jouer" pendant que vous contrôlez les niveaux. Placez le Looper entre l'entrée et votre premier bloc.



NIVEAU DE BYPASS DES BLOCS

Il n'y a pas que les blocs d'ampli et de baffles qui contribuent aux niveaux des présets, mais aussi les réglages des autres blocs d'effet. Voici quelques conseils pour vous aider à programmer des effets, de manière à ce que les niveaux restent cohérents au fur et à mesure que vous bypassiez ou activez les blocs.

- Plus de détails dans ["Le Guide des Blocs - Fractal Audio"](#).
- Parfois, les effets visent spécifiquement à booster ou réduire les niveaux. D'autres fois, vous voulez que le volume reste le même avec ou sans l'effet ajouté. Dans les deux cas, il existe une méthode simple que vous pouvez utiliser pour effectuer des réglages corrects. Tout d'abord, avec l'effet d'activé, réglez le **Mix** entre le son de l'effet et le son non traité comme vous le souhaitez. Puis, d'une main sur le paramètre **Level** du bloc et de l'autre sur son bouton **Bypass** (bouton poussoir **B**), activez et bypassiez l'effet, en faisant l'ajustement jusqu'à ce que le volume désiré soit atteint lorsque l'effet est activé.
- Les effets **basés sur le temps** comme le delay et la reverb sont généralement plus efficaces avec leur Bypass Mode réglé sur "MUTE FX IN". Cela permet de s'assurer que le signal brut ne soit pas affecté par les états activé et bypassé du bloc. Mais comme ce réglage masque les changements possibles de votre signal non traité, vous devriez utiliser la page Meters du menu Layout pour vous assurer que le niveau est à peu près le même avant et après ces effets lorsqu'ils sont bypassés.
- Les effets de hauteur nécessitent une attention particulière. En fonction de leur type et de leurs réglages particuliers, vous pouvez les traiter comme un effet temporel avec le réglage MUTE FX IN, ou vous pouvez régler le Bypass Mode sur "THRU" et utiliser la première méthode.

8. GUIDE DES BLOCS

L'Axe-Fx III et les pédaliers à modélisation FM9 et FM3 utilisent des présets construits à partir de blocs, et les blocs sur les trois appareils partagent beaucoup de réglages et de paramètres identiques. Un mode d'emploi séparé couvre ces blocs dans les moindres détails. Plus qu'une simple référence, il contient des informations de fond, des astuces, et du matériel supplémentaire pour vous aider à tirer le meilleur parti de votre Axe-Fx III, FM9 ou FM3.

["Le Guide des Blocs - Fractal Audio"](#) couvre tous les blocs d'effets, les types et les paramètres de nos produits actuels.

Il est disponible en téléchargement chez fractalaudio.com et chez g66.eu.



9. LES MODIFICATEURS

Les **Modificateurs** sont sans doute l'une des fonctionnalités les plus intéressantes de l'Axe-Fx III. Ils permettent de télécommander ou d'automatiser des paramètres sonores en temps réel. Avec les modificateurs, tout est permis : une pédale d'expression peut actionner une wah ou une whammy. Un séquenceur ou un LFO peuvent balayer un filtre. Un switch ou le MIDI peuvent également être utilisés pour régler les effets, contrôler le volume, etc. Les modificateurs sont faciles à utiliser et ont un potentiel fantastique pour ceux qui recherchent une créativité ou un contrôle extrêmes.

CRÉER UN MODIFICATEUR

Le processus de création d'un modificateur commence avec le choix du paramètre que vous voulez contrôler. Les paramètres qui peuvent être contrôlés sont marqués d'un symbole circulaire, représenté ci-dessous sur un bouton et un switch. Lorsqu'un modificateur est déjà présent, le cercle sera jaune solide, comme une LED qui a été allumée. Vous verrez le même symbole, que le paramètre cible se trouve sur une page de bouton, sur une page de texte ou sur tout autre type de menu.



Le cercle ouvert signifie que vous pouvez ajouter un modificateur.

Le cercle rempli signifie qu'un modificateur est déjà présent.

Ici, un switch à la place d'un bouton accepte un modificateur.

Ce paramètre n'accepte pas de modificateur.

POUR CRÉER UN MODIFICATEUR



- ▶ Sélectionnez un paramètre contrôlable .
- ▶ Appuyer sur **ENTER** ou appuyez sur le bouton-poussoir **MODIFIER** pour afficher le menu **Modifier**.
- ▶ Ce menu comporte trois pages. La première est la page **Source**, qui détermine quelle **SOURCE** de contrôle doit affecter le paramètre.
 - Sélectionnez une source, telle que "External 1" ou "LFO1".
 - Source 2 n'étant utilisée que pour des applications avancées, vous travaillerez avec Source 1 dans la plupart des cas.
 - Plus de détails sur les Sources p. 57.
- ▶ Appuyez sur **PAGE RIGHT** pour passer à la page **Modifier**. Cette page contient tous les paramètres liés à l'interaction entre la source et le paramètre. Plus de détails sur les paramètres du modificateur en p. 58. Pour bien commencer, vérifiez que **MIN** et **MAX** sont réglés sur les valeurs les plus basses et les plus hautes souhaitées. Vous pouvez effectuer un test à tout moment.
- ▶ Appuyez sur **EXIT** pour quitter le menu du modificateur.
- ▶ Testez votre modificateur. Les modificateurs animent les boutons à l'écran, les faders, les switches et les graphiques. Pour un menu avec uniquement des textes, un graphique à barres illustre la valeur de la source.
- ▶ Les changements de modificateur sont sauvegardés lorsque vous sauvegardez (**STORE**) le preset.

POUR ÉDITER OU SUPPRIMER UN MODIFICATEUR

- ▶ Pour éditer un modificateur existant, utilisez le même processus que pour créer un modificateur.
- ▶ Pour supprimer un modificateur, réglez sa **SOURCE** sur "NONE".

TUTORIEL : CONTRÔLER UNE WHA

Vous trouverez ci-dessous un tutoriel de base étape par étape sur la configuration du modificateur pour une pédale Wah.

Pour cet exemple, nous supposons que :

- un **bloc Wah** est dans votre preset.
- vous avez une **pédale d'expression** configurée (voir ["Réglage de la Pédale d'Expression Globale" p. 13](#)).

Voici les étapes :

1. Sur la grille, **NAV**iguez jusqu'à votre bloc Wah et appuyez sur **EDIT** pour afficher son menu.
2. Allez à la page **Config** du menu Edit du bloc Wah.
3. Remarquez le symbole jaune du Modificateur (point "vide") sous le paramètre **Wah Control** à l'écran.
4. **NAV**iguez pour sélectionner ce paramètre (ou bougez simplement son bouton). Il sera en surbrillance lorsqu'il sera sélectionné.
5. Appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton-poussoir **MODIFIER** pour afficher le menu **Modifier**.
6. Sur la page **Source**, changez la **SOURCE** selon votre pédale. Si vous avez suivi les instructions de la [page 13](#), ce sera "EXTERNAL 1". Vous pouvez aussi utiliser directement les prises des pédales physiques.
7. Testez ! Le Wah devrait fonctionner lorsque vous déplacez la pédale. Vous verrez aussi le point se déplacer sur le graphique. Si cela ne fonctionne pas, vérifiez votre source ou assurez-vous que la pédale est correctement connectée et calibrée.
8. Sauvegardez le preset en appuyant sur **STORE, ENTER, ENTER**.



La Wah dans cet exemple est contrôlée par une pédale d'expression. Une pédale d'expression peut être utilisée pour contrôler d'autres paramètres comme la Whammy, la vitesse de rotation, le feedback du delay, et bien d'autres encore.

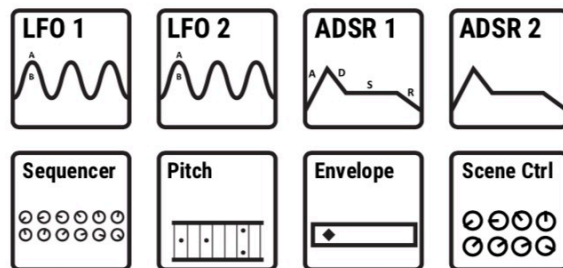
Il y a aussi beaucoup de sources différentes que nous pourrions utiliser au lieu d'une pédale. Essayez un LFO pour une auto-wah modulante, ou un Envelope Follower pour une action funky Mu-Tron. Et le MIDI ouvre un monde d'options de contrôleurs.

MODIFICATEURS : APERÇU DES SOURCES

Il y a en fait plus de 60 choix différents à utiliser pour les sources de modificateurs.

CONTROLEURS INTERNES

Les contrôleurs internes sont intégrés à l'Axe-Fx III. Vous trouverez deux **LFO** (oscillateurs basse fréquence), deux **ADSR**, un **Sequencer**, un **Pitch Detector**, un **Envelope Follower**, quatre **Scene Controllers**. et cinq **Manual Controllers** (voir [p. 61](#)). Le Tempo est aussi un bloc contrôleur.

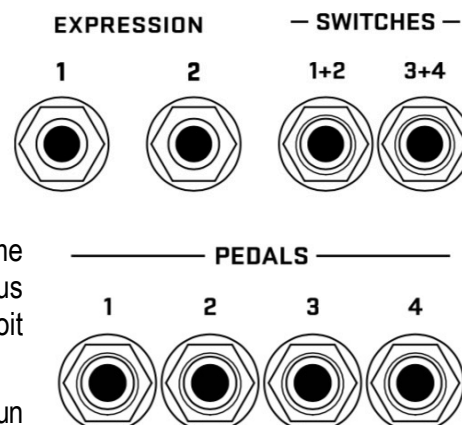


Pour afficher le menu **Controllers**, appuyez sur le bouton **CONTROLLERS** sur la page **Home** (bouton-poussoir **C**) ou le menu **Layout** (**E**), ou appuyez une fois sur le bouton **TEMPO**.

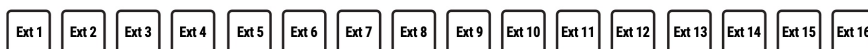
PÉDALES & SWITCHS EMBARQUÉS & PÉDALIERS FC

Les prises **Expression** de l'Axe-Fx III et les prises **Pedal** ou **Switch** d'un pédalier **FC-6** ou **FC-12** connecté peuvent être assignés directement comme sources de modificateurs. Par rapport aux produits précédents, il n'est plus nécessaire de les attribuer d'abord à un **External Controller** (bien que cela soit toujours possible).

Les fonctions des **Control Switchs** permettent d'utiliser directement les switches d'un FC connecté comme sources de modificateurs. Plus de détails sur le manuel des FC.



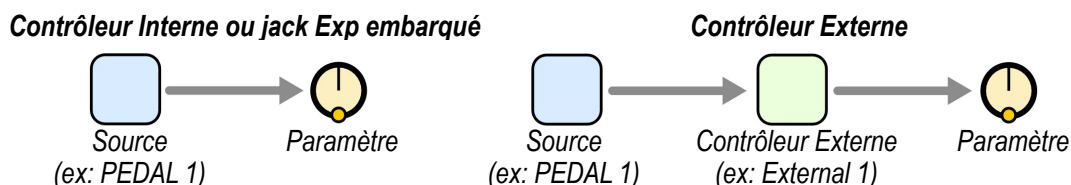
CONTROLEURS EXTERNES



Les **External controllers** sont des sources proxy ou "intermédiaires". Ils ont chacun leur propre paramètre global pour déterminer ce qui les contrôle. Vous pouvez les configurer de manière à ce qu'ils soient contrôlés par l'un des éléments de votre choix :

- n'importe quel message **MIDI Control Change** (CC#).
- l'un des jacks pour pédale d'expression (**Pedal**) embarqués.
- l'un des jacks **Pedal** ou **Switch** d'un pédalier de la série **FC** connecté.

Par rapport aux Contrôleurs Internes ou aux Pédales et Switchs embarqués ou des FC, les Contrôleurs Externes agissent comme un intermédiaire comme illustré ci-dessous.



Les Contrôleurs Externes sont un excellent choix pour les présets que vous pourriez partager, car des personnes diverses utiliseront des contrôleurs différents dans des configurations différentes.

Par exemple : vous envoyez à votre ami un preset contenant une Wah pilotée par **External 1**. Sur votre système, External 1 est globalement affecté à "**PEDAL 1 (EXP/SW/TIP)**" - l'un des 2 jacks PEDAL embarqués. Sur le système de votre ami, External 1 est assigné au "**CC#16**" parce qu'un contrôleur MIDI plus ancien est utilisé. Le preset fonctionnera parfaitement sur les deux systèmes sans qu'aucun changement ne soit nécessaire. Plus sur les Contrôleurs Externes en [page 63](#).

PARAMÈTRES DES MODIFICATEURS

La page **Modify** du menu modificateur contient des paramètres permettant de déterminer la nature de la relation entre la source et le paramètre. Par défaut, un modificateur est linéaire : la valeur du paramètre se déplace en proportion directe de la source. En modifiant cette relation, vous pouvez créer une variété d'effets intéressants. Par exemple, vous pouvez ajuster la "courbe" du changement, inverser son effet ou lisser les changements dans le temps. Voici un aperçu des paramètres supplémentaires que vous pouvez utiliser pour créer ces effets et bien d'autres encore.

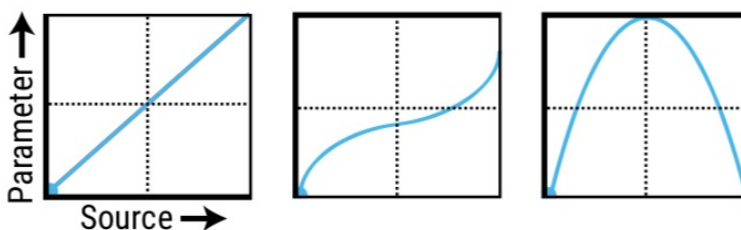
CHANNEL détermine si le modificateur sera activé sur TOUS les canaux ou seulement sur un canal (A,B,C ou D). Il existe de nombreuses utilisations créatives pour cela, y compris les effets utilisant l'Auto-Engage quand ils sont réglés sur un canal en particulier.

Les paramètres **Source 1 Scale**, **Source 2 Scale** et **Operation** sont destinés aux modificateurs à deux sources.

MIN et **MAX** déterminent la portée des changements de paramètre. Ce sont des réglages très importants.

*EXEMPLE: le modificateur pour une pédale contrôlant le **Delay Feedback** a le **MIN** sur "10%" et le **MAX** sur "50%". Le **Feedback** sera limité à cette portée quand vous bougerez la pédale, même si le paramètre pourrait aller de -100% à +100%.*

START, **MID**, **END**, **SLOPE**, **SCALE** et **OFFSET** sont utilisés pour créer des courbes personnalisées et ré-assigner la relation entre la source du modificateur et la cible. Sur la page Modifier, un **graphique** montre la relation entre la source (axe des x) et le paramètre (axe des y). Un point sur le graphique suit la source. Les réglages par défaut (premier graphique ci-dessous) crée une relation linéaire directe (ligne bleue) entre la Source et le Paramètre. Quand la source changera, la valeur du paramètre la suivra directement. Les deux graphiques qui suivent (ci-dessous) montrent des exemples de types de courbes non linéaires que vous pouvez créer à l'aide de Slope, Scale et Offset. Les pages qui suivent contiennent d'autres exemples.



DAMPING, **ATTACK** et **RELEASE** permettent des changements de paramètres plus lents à réagir et plus doux. **Attack** détermine la vitesse de changement quand la source augmente, et **Release** la même chose quand la source diminue. Avec des réglages bas, ils n'ajoutent qu'un petit lissage. Essayez des réglages d'environ 5 ms pour "détendre" une pédale ou pour assouplir les bords d'un LFO carré pour éliminer les clics et les pops, ou des réglages plus élevés pour entraîner des changements de son extrêmement lents et "paresseux".

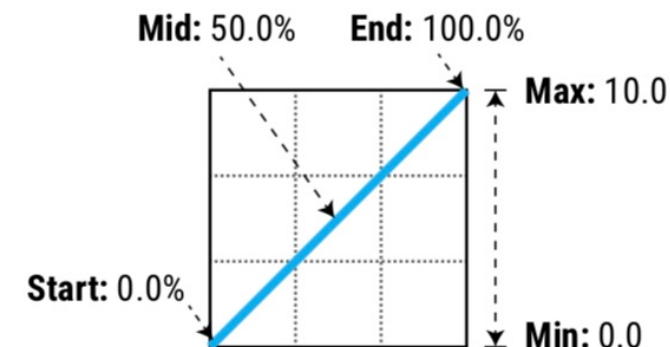
AUTO-ENGAGE fonctionne avec le réglage **OFF VALUE** pour créer des effets qui s'activent/se désactivent automatiquement à chaque fois que le contrôleur source est bougé. C'est le réglage typique à utiliser avec une pédale Wah pour ne pas avoir besoin d'un switch d'activation. (Suivez l'exemple en [p. 56](#) et réglez AUTO-ENGAGE sur "SLOW POS" pour essayer !) Voir aussi l' [Auto-Engage](#) p. 60.

PC RESET détermine la valeur d'une source externe quand un preset se charge au tout début. Ceci vous permet d'écraser la position actuelle d'un contrôleur externe jusqu'à ce qu'elle soit bougée/actualisée. Voici comment cela fonctionne : après avoir appliqué le modificateur, quittez à nouveau pour la page Edit. Notez que la valeur de ce paramètre peut être modifiée comme d'habitude. Si PC Reset est sur ON, la valeur que vous avez réglée puis sauvegardée sera utilisée à partir du chargement du preset jusqu'à ce que la source soit changée (c.-à-dire que la pédale ait bougé).

UPDATE RATE contrôle la fréquence de rafraîchissement du modificateur. Le réglage Slow est en fait très rapide, et très bien pour la grande majorité des applications. Les réglages plus rapides nécessitent un CPU supplémentaire mais fournissent des performances sonores encore plus douces lorsque des changements ultra-rapides sont nécessaires (comme en utilisant un LFO rapide par exemple). Cochez ce paramètre si vous pensez entendre du "bruit de fermeture éclair" pendant l'utilisation d'un modificateur.

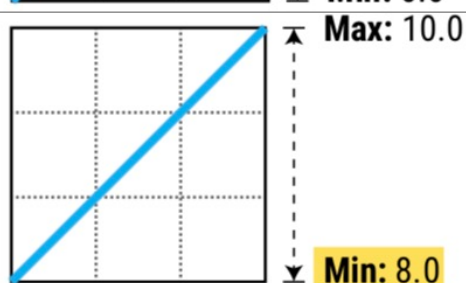
COMPRENDRE LES MIN ET MAX D'UN MODIFICATEUR

MIN et **MAX** règlent la portée d'un modificateur. Ceci vous permet d'affiner les modificateurs de manière bien plus cool et musicale. Dans l'exemple ci-dessous, nous imaginerons une pédale de volume avec différents réglages. En utilisant les principes de cette page, vous devriez être en mesure de réaliser un large éventail de scénarios de contrôle des modificateurs.

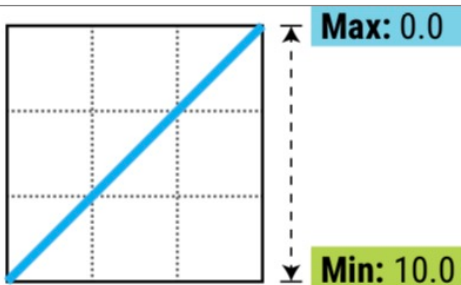


Voici votre pédale de volume de base.

Dans le réglage par défaut, le bas de notre pédale (position talon en bas) a le volume au Min qui est réglé sur 0.00 ou sur silence, et le haut de notre pédale (pied à plat ou pédale à fond) a le volume au Max qui est réglé sur 10.0 ou à fond. Lorsque vous basculez la pédale vers l'avant, le point suit la ligne. Il monte au fur et à mesure que le volume monte.



Voici quelque chose de différent: une pédale de "boost" avec le MIN monté à 8.00 et le MAX toujours à 10. Le volume n'ira jamais en-dessous de 8.00 en position basse de la pédale, par contre on passe au MAX avec la pédale à fond.

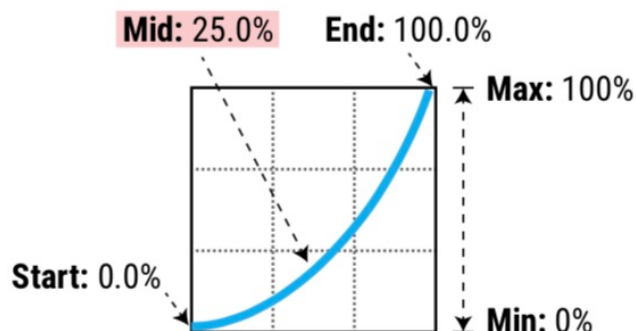


Encore quelque chose de différent ici : le Min est à 10.0, le réglage le plus haut, et le Max est à 0.0, ou silence.

Ceci est une pédale de volume "renversée"!

UTILISER "MID" POUR CRÉER DES COURBES BASIQUES

Imaginons un modificateur sur le Feedback d'un delay pour faire la démonstration des changements sur les **courbes de réponse**. Normalement, vous devriez être à l'aise avec la courbe par défaut, donc prenons-en une déjà modifiée :

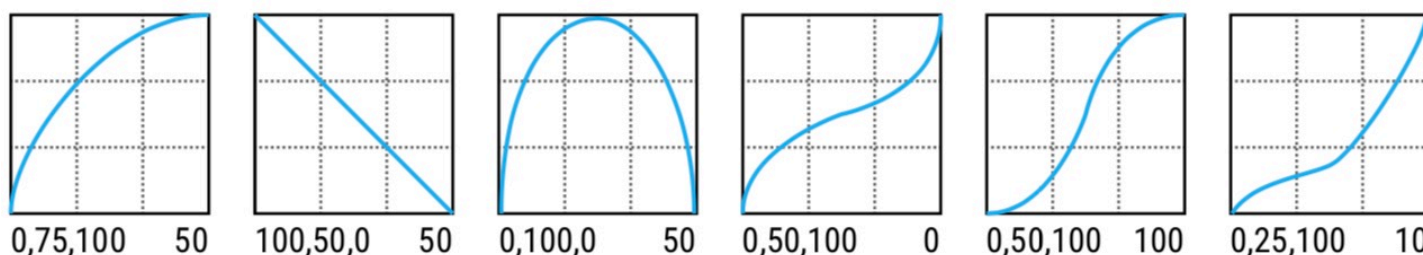


Alors que nous réglons le "MID", la ligne se courbe. A 25%, nous avons trouvé une course idéale : quand la pédale est à mi-chemin, le MIX sera de seulement 25% entre le MIN et le MAX.

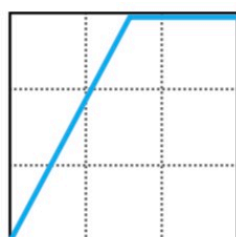
Ce type de courbe fournit un contrôle plus graduel du feedback dans la partie basse de la portée, et une augmentation plus rapide des valeurs dans la partie haute.

COURBES ET FORMES AVANCÉES DES MODIFICATEURS

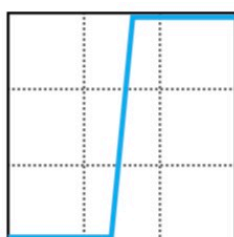
Vous pouvez aussi ajuster **Start**, **End** et **Slope** (qui introduit un "S" ou une forme en "S à l'envers"). Les chiffres en-dessous de chaque exemple ci-dessous affichent les réglages pour **Start**, **Mid**, **End** et **Slope**. Avec un peu de pratique, vous arriverez à obtenir les effets de modificateur souhaités rapidement. Essayez de reproduire les formes ci-dessous :



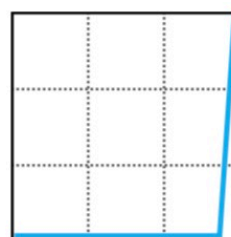
Scale et **Offset** repositionne également la réponse du modificateur. **Scale** ajoute une exagération ou une compression verticale, tandis que **Offset** déplace la courbe entière en haut ou en bas sur l'axe Y. Les zones en dehors du graphique seront coupées et remplacées par des segments de ligne. Les exemples ci-dessous affichent quelques applications possibles et intéressantes.



START: 0.0%
MID: 50%
END: 100%
SCALE: 2.0
OFFSET: 100%



START: 0.0%
MID: 50%
END: 100%
SCALE: 10.0
OFFSET: 0%



START: 47.2%
MID: 0%
END: 60.6%
SCALE: 10.0
OFFSET: -100%

AUTO-ENGAGE : ACTIVER / DÉSACTIVER DES EFFETS AUTOMATIQUEMENT

Si vous avez utilisé une pédale Wah sans switch en butée, vous apprécierez l'Auto-engage. L'effet s'active automatiquement lorsque on bouge la pédale et bypass lorsque on revient en position initiale. L' **Auto-Engage** vous permet de configurer n'importe quel effet comme ceci : wah, whammy, ou votre création.

L' **Auto-Engage** active ou bypass un bloc quand la **Source** d'un modificateur change. Une fois que vous aurez essayé, vous constaterez rapidement que cette capacité élimine confortablement le besoin de switches de pédale d'expression.

Il se règle avec deux paramètres que vous trouverez sur la page Modifier :

AUTO-ENGAGE - Détermine si le bloc qui contient un modificateur s'activera / désactivera automatiquement. FAST, MEDIUM et SLOW déterminent la vitesse à laquelle l'effet s'activera / désactivera une fois que l'Auto-engage sera déclenché. Utilisez SLOW pour "relaxer" l'Auto Engage afin que votre effet ne s'active / désactive pas de manière trop soudaine.

- Les trois options POSITION ("POS") déclenchent l'effet suivant la valeur **OFF VALUE** (voir ci-dessous).
- Les trois options SPEED ("SPD") activent l'effet lorsque le contrôleur est déplacé rapidement.
- Réglez sur OFF pour désactiver l' Auto-Engage.

OFF VALUE - Définit le seuil de position que la source doit franchir pour que l'auto-engage se produise. Lorsque la valeur Off est réglée en dessous de 50%, l'effet est bypassé lorsque le contrôleur passe en dessous de cette valeur. Si la valeur Off est réglée à 50% ou plus, l'effet est bypassé lorsque le contrôleur dépasse cette valeur.

Pour "Heel Down" (Talon en bas) = bypass, réglez sur 5%. Pour "Toe Down" (Pédale à fond) = bypass, réglez sur 95%.

MODIFICATEURS ET CANAUX

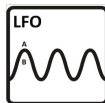
Souvenez-vous, un modificateur est normalement partagé par tous les canaux du bloc où il existe. Toutefois, vous pouvez aussi le limiter à un seul canal - votre choix - en utilisant le paramètre **Channel** du menu Modificateur.

CONTRÔLEURS INTERNES

Chacun des **Contrôleurs Internes** peut être programmé par preset pour être une source de modificateur. Pour accéder aux paramètres, appuyez sur le bouton **CONTROLLERS** sur la page **Home** (bouton poussoir **D**) ou appuyez sur **TEMPO**.

TEMPO - Le Tempo apparaît dans le menu *Controllers*. Pour plus d'informations, voir le [Chapitre 10 : Tempo](#).

LFO1 + LFO2



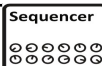
Un LFO, ou un Oscillateur Basse Fréquence, génère des signaux de contrôle sous la forme de différentes formes d'onde ou de signaux aléatoires. Parmi les exemples familiers d'un LFO en action, vous trouverez la pulsion d'un tremolo, le balayage avant arrière d'un phaser ...

Le **Type** règle la forme de l'onde. Vous pouvez régler une vitesse (**Rate**) ou verrouiller le LFO sur le **Tempo**. Vous pouvez varier le **Depth** et le **Duty**, ou la symétrie. Le paramètre **Run** démarre et arrête le LFO. Ceci peut être utilisé pour l'empêcher de dériver hors du temps.

Chaque LFO sort deux signaux, "A" et "B" et donc apparaît deux fois dans la liste des sources. Vous pouvez changer la Phase de **B** par rapport à **A**.

Quantize change les formes d'ondes douces en segmentées. Essayez sur la forme d'onde "TRI" par ex.

SEQUENCER



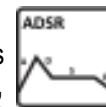
Le Step-Sequencer génère des contrôles de motifs en bouclant 2 à 32 "étapes". Vous définissez la **valeur** pour chaque étape, le **nombre** d'étapes et **Rate** ou **Tempo**. Le switch **Run** vous permet de démarrer ou d'arrêter la séquence. Le Damping lisse les changements.

ENVELOPE FOLLOWER



Le *Suiveur d'Enveloppe* convertit le niveau d'entrée pour contrôler le signal, répondant en fonction de la dynamique de votre jeu. L'exemple typique est l'auto-wah, où la fréquence de la wah varie en fonction de la force de l'attaque de votre jeu. Vous pouvez régler **Attack** et **Release** time indépendamment, régler le **Threshold** (seuil) et ajuster le **Gain** à l'entrée du signal de déclenchement, qui peut être réglé sur l'entrée 1 ou 2.

ADSR1 + ADSR2



Les deux sources ADSR sont des générateurs d'enveloppe avec les paramètres **Attack**, **Decay**, **Sustain** et **Release** (ce qui donne "ADSR"). L'ADSR est déclenchée à chaque fois que le niveau du signal dépasse son seuil (**Threshold**) mesuré à l'entrée choisie (1 ou 2). L'enveloppe a 3 **modes** (**Once**, **Loop** et **Sustain**) et peut être en option réglée pour se *re-déclencher* chaque fois que le seuil est dépassé. Le **Type** permet de choisir entre les courbes Linéaires et Exponentielles.

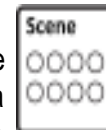
Par rapport à l'Envelope Follower, l'ADSR crée toujours le même signal de contrôle, mais ne se déclenche que lorsque vous jouez assez fort.

PITCH DETECTOR



Le détecteur de hauteur analyse la hauteur de vos notes et sort une valeur basse pour les notes basses et une valeur haute pour les notes hautes.

CONTROLEURS DE SCENES



Les quatre Contrôleurs de Scène permettent de changer des réglages sonores d'une Scène à une autre. Pensez à chaque contrôleur de scène comme un "bouton virtuel" dont le réglage peut être programmé avec une valeur différente pour chaque scène. En assignant ce bouton comme source de modificateur, vous pouvez créer des paramètres "par scène".

Par exemple, vous pouvez assigner le Scene Controller 1 au **Gain/Input Drive** dans le bloc **Amp** avec une valeur de 10% dans la scène 1, 50% dans la scène 2, 75% dans la scène 3, et ainsi de suite.

Comme avec n'importe quelle source, un contrôleur de scène peut être assigné à plusieurs paramètres en même temps, chacun avec ses propres réglages de modificateur.

Un tutoriel "Scene Controllers" se trouve en [p. 65](#). Pour plus de détails, voir "[Chapitre 6](#)" en p. 43.

ASTUCE : Le menu des contrôleurs internes offre 4 canaux pour 4 ensembles de réglages indépendants pour TOUS les éléments énumérés ci-dessus : 4 tempos par preset, 4 réglages de séquenceur, etc. Lorsque vous changez de canal, TOUS les contrôleurs passent au nouveau canal et aux nouveaux réglages. L'Axe-Edit III permet de copier/coller les canaux du contrôleur.

MANUAL CONTROLLERS - Les cinq Contrôleurs Manuels sont des boutons virtuels qui n'ont d'autre fonction que de servir de sources de modificateurs. Un contrôleur manuel permet, par exemple, de créer un "super contrôle" où un bouton actionne plusieurs fonctions sonores en même temps. Par exemple, vous pouvez affecter les paramètres de delay mix, de temps de reverb et de profondeur de chorus - tous en même temps - à la source de modification "**Manual 1**". Donc, lorsque vous réglez le bouton virtuel "**Manual 1**", tous les paramètres ci-dessus changeront simultanément comme souhaité.

Une autre utilisation intéressante des contrôleurs manuels est de simuler une pédale d'expression lorsque vous n'en avez pas sous la main.

Modifiez la valeur d'un Contrôleur Manuel dans le menu Controllers, ou, pour une option plus accessible, placez-le sur une des pages Performance Control (voir [p. 96](#)).

TUTORIEL : LES CONTRÔLEURS "MANUAL"

Dans ce tutoriel, nous allons mettre en place un **Contrôleur Manuel** pour ajuster le **Feedback** et le **Mix** d'un bloc de delay.

1. Chargez le préset d'usine "#022 Super Verb" et activez le bloc Delay.
2. La première étape de l'utilisation d'un contrôleur manuel consiste à l'affecter en tant que source de modificateur au paramètre de votre choix. Entrez dans la grille **Layout** du préset, NAViguez jusqu'au bloc **Delay**, et appuyez sur **EDIT**.
3. Utilisez les boutons **PAGE** pour localiser la page **Config** du bloc **Delay**.
4. **NAViguez** jusqu'au paramètre **Feedback** et remarquez le modificateur jaune ouvert sous le bouton.
5. Avec le paramètre **Feedback** en surbrillance, appuyez sur **ENTER** pour afficher le menu **Modifier**.
6. Sur la page Source, sélectionnez **Manual 1**.
7. Sur la page **Modifier**, réglez le **Min** à 0% et le **Max** à 50%.
8. Appuyez sur **EXIT** pour revenir au **Delay**. Remarquez que le symbole du modificateur ouvert est maintenant un **point jaune en gras**.
9. **NAViguez** jusqu'au paramètre Mix et appuyez sur **ENTER** pour afficher le menu **Modifier**.
10. Sur la page **Source**, sélectionnez **Manuel 1**.
11. Sur la page **Modifier**, réglez le **Min** à 5% et le **Max** à 75%.
12. Essayons maintenant le **Contrôleur Manuel 1**. Appuyez sur **HOME** pour afficher la page d'accueil.
13. Appuyez sur le bouton **CONTROLLERS** (bouton-poussoir **C**).
14. Utilisez les boutons **PAGE** pour localiser la page **Manual** du menu **Controllers**.
15. Tournez le **bouton A** pour régler **Manual 1** et écoutez la modification de vos paramètres de delay. Lorsque le bouton s'approche de 100%, le mixage du Delay augmente (échos plus forts) et le Feedback augmente (plus de répétitions).
16. Appuyez sur **STORE**, **ENTER**, **ENTER** pour sauvegarder votre travail. Non seulement tous les réglages des modificateurs seront sauvegardés, mais aussi la position du bouton Manual.
17. **BONUS** : Utilisez l'Axe-Edit III pour placer votre bouton Manual 1 sur la page PERFORMANCE Per-Preset et donnez-lui le nom "Delay/Mix+FB" (voir les "Pages Performance Control" en [p. 96](#)).

MÉTRONOME

Un métronome est inclus pour plus de commodité. Le métronome n'est techniquement pas un contrôleur, mais ses réglages sont accessibles via la page Tempo du menu **Controllers**. Pour activer le métronome, appuyez sur le bouton Tempo et réglez le niveau pour la ou les sorties désirées. Remarque : les niveaux du métronome persistent dans tous les présets et sont réinitialisés sur OFF à la mise sous tension.

CONTRÔLEURS EXTERNES

Les contrôleurs externes sont des sources de modificateurs qui sont à leur tour contrôlées en externe par MIDI ou par une pédale d'expression ou un switch connecté. Par exemple, si la source d'un modificateur sur un effet Wah est réglé sur "External 1" et External 1 est réglé sur "MIDI CC#16" ; une pédale d'expression MIDI connectée transmettant CC#16 actionne alors la Wah.

Le concept est illustré en [page 57](#).

Les assignations globales des contrôleurs externes sont définies sur la page External Control du menu MIDI/Remote dans le SETUP. Vous pouvez assigner un CC# MIDI, une pédale d'expression ou un switch, ou une pédale ou un switch sur un contrôleur de la série FC connecté. Choisir un contrôleur externe comme source de votre modificateur est la même chose que d'assigner une autre source (voir "[Créer un modificateur](#)" en p. 55). Pour changer quel CC# ou pédale/switch actionne un contrôleur externe :

- Allez à la page **External Ctrl** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.
- Utilisez **NAV** pour sélectionner le contrôleur externe que vous voulez modifier (ex: "External Control 1").
- Utilisez **VALUE** pour changer l'attribution. Vous pouvez sélectionner "NONE" pour désactiver le contrôleur sélectionné.
- Appuyez sur **EXIT** pour finir.

VALEURS INITIALES DES CONTRÔLEURS EXTERNES

Les Contrôleurs Externes assignés à du MIDI sont réglés sur "0" jusqu'à ce qu'une donnée MIDI soit reçue pour les changer. Vous pouvez imaginer comment une pédale cassée ou manquante (ou un contrôleur MIDI) pourrait par conséquent être un problème si, par exemple, vos présets utilisent un bloc VOLUME assigné au contrôleur manquant.

La **Valeur Initiale des Contrôleurs Externes** peut être changée et sa valeur de départ peut être réglée sur 100%. Maintenant, quand l'AX8 démarrera, tous les paramètres assignés à un contrôleur manquant seront toujours *ouverts* plutôt que d'être *fermés*. Veuillez noter que les jacks PEDAL embarqués ne sont PAS affectés par ce réglage.

Pour changer la valeur initiale pour un contrôleur externe :

- Allez à la page **General** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**.
- Utilisez **NAV** pour sélectionner le contrôleur externe que vous voulez changer (ex: "External Control 1").
- Utilisez **VALUE** pour changer le réglage.
- Appuyez sur **EXIT** pour finir.

LISTE DES MODIFICATEURS

La dernière page du menu **Controllers** liste tous les modificateurs dans le preset en cours. Vous pouvez éditer chaque modificateur de cette liste et passer de l'un à l'autre en appuyant sur **ENTER**.

Comme vous pouvez le constater en regardant la liste, le nombre maximum de modificateurs par preset est de 24.

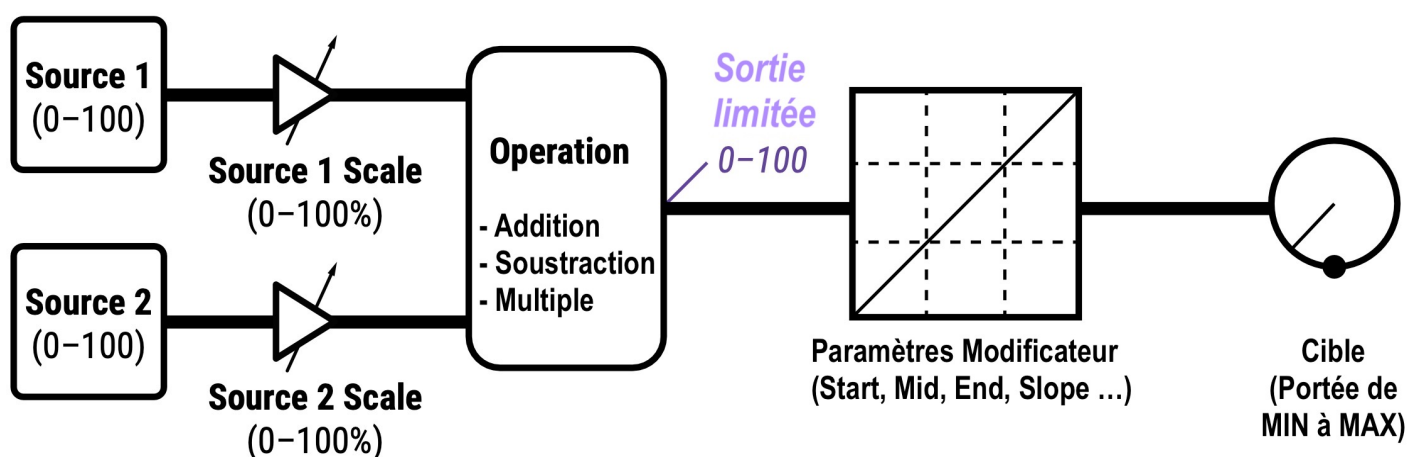
MODIFICATEURS À DOUBLE SOURCE

L'Axe-Fx III permet aux modificateurs d'avoir non pas une mais deux sources. Celles-ci peuvent être combinées de manière intéressante pour contrôler conjointement un paramètre cible. Entre autres possibilités, cela permet aux effets contrôlés par une pédale d'être actionnés par deux pédales différentes. (Sur scène et en coulisses pour l'artiste et le technicien).

Lorsque vous créez un modificateur comme décrit dans ce chapitre, vous remarquerez que le menu comporte des pages distinctes pour la sélection de la **Source 1** et de la **Source 2**. La page Modifier comporte ensuite trois paramètres qui vous permettent de les échelonner et de les combiner ensemble. Chaque source est normalement comprise entre 0 et 100%, mais l'échelle de la **Source 1** ou de la **Source 2** peut être utilisée pour réduire l'impact de l'une ou l'autre des sources. Parallèlement, le paramètre **Operation** détermine si les deux sources seront additionnées (Source 1 + Source 2), soustraites (Source 1 - Source 2) ou multipliées (Source 1x Source 2).

Une fois les deux sources combinées, la sortie est contrainte entre 0 et 100. En d'autres termes, vous ne pouvez pas ajouter deux pédales ensemble et faire en sorte que la sortie devienne 200%. Toute valeur supérieure à 100 est traitée comme 100. Ainsi, pour réaliser notre exemple, à savoir que deux pédales différentes actionnent la même wah, chaque pédale doit être remise en position talon lorsqu'elle n'est pas utilisée.

Le schéma suivant illustre comment les deux sources et leurs paramètres fonctionnent ensemble.



TUTORIEL: LES CONTRÔLEURS DE SCÈNE

Dans ce tutoriel, nous allons mettre en place un contrôleur de scène pour ajuster le Gain/Input Drive d'un bloc Amp. Bien qu'il soit assez facile d'obtenir différents sons d'ampli à l'intérieur d'un preset simplement en changeant de canal, cet exemple simple fournit une excellente manière de comprendre le fonctionnement des *Scene Controllers*.

Pour réaliser ce tutoriel, vous aurez besoin d'un preset avec un bloc amp et un bloc cab avec quatre scènes identiques. Vous pouvez en créer un vous-même, ou télécharger le preset "**SC Tutorial**" sur le site de l'Axe-Change :

<https://axechange.fractalaudio.com/detail.php?preset=9221>

1. La première étape pour l'utilisation d'un contrôleur de scène est de l'affecter en tant que **Source de Modificateur** au paramètre de votre choix. Entrez dans la grille **Layout** du preset, NAViguez jusqu'au bloc **Amp**, et appuyez sur **EDIT**.
2. Utilisez les boutons **PAGE** pour localiser la page **Tone** du bloc **Amp**.
3. NAViguez jusqu'au paramètre **Input Drive** et remarquez le modificateur jaune ouvert sous le bouton.
4. Le paramètre **Input Drive** étant surligné, appuyez sur **ENTER** pour afficher le menu **Modifier**.
5. Sur la page **Source**, sélectionnez **Scene Controller 1**. Pas besoin de personnaliser des réglages sur la page **Modifier**.
6. Appuyez sur **EXIT** pour revenir au menu **Amp**. Notez que le symbole du modificateur jaune ouvert est maintenant un **point jaune solide**.
7. Réglons maintenant les valeurs de notre contrôleur de scène. Appuyez sur **HOME** pour afficher la page d'accueil.
8. Appuyez sur le bouton **CONTROLLERS** (bouton-poussoir **C**).
9. Utilisez les boutons **PAGE** pour localiser la page **Scene Ctrl** du menu **Controllers**.
10. La colonne **Controller 1** affiche huit valeurs différentes. Celles-ci définiront la valeur de notre paramètre cible dans chacune des huit scènes.
11. Réglez la valeur du **Scene Controller 1** pour la scène 1. Réglons-le à environ 20% pour un son de type "Léger Crunch". Utilisez vos oreilles !
12. Passez à la Scène 2. Appuyez deux fois sur **HOME** pour aller sur la grille puis tournez le **bouton A** pour changer de scène. Appuyez sur le **bouton D** ("Controllers") pour revenir à l'éditeur des Contrôleurs de Scène.
13. **NAV Down** pour sélectionner la ligne **Scène 2** dans la colonne **Controller 1**. Tournez **VALUE** pour régler la valeur de la scène 2. Réglons-le à environ 45% pour un bon Crunch. Encore une fois, utilisez vos oreilles.
14. En utilisant le processus de l'étape précédente, réglez la valeur de la scène 3 à 75 % et celle de la scène 4 à 100 % (ou comme vous le souhaitez).
15. Appuyez sur **HOME** pour revenir à la **page d'accueil**. Testez vos quatre premières scènes à l'aide des boutons **NAV UP/DOWN**.
16. Appuyez sur **STORE**, **ENTER**, **ENTER** pour sauvegarder votre travail. Si désiré, entrez les **noms de scène** comme indiqué à la section "[Sauvegarder les Changements](#)" en page 41.
17. N'hésitez pas à assigner d'autres **Contrôleurs de Scène** à d'autres réglages de votre preset comme vous le souhaitez.

MODIFICATEURS : TRUCS ET ASTUCES

- La même source peut être assignée à plusieurs modificateurs en même temps. Par exemple, une pédale peut ajuster la vitesse du Chorus et la profondeur de Chorus en même temps - même de différentes manières.
- Le menu des Modificateurs est unique en ce sens qu'il ne vous permettra pas de changer de page si la Source 1 n'est pas réglée sur autre chose que "NONE".
- Les modificateurs d'un bloc donné seront partagés sur tous ses canaux, mais vous pouvez aussi limiter un modificateur pour qu'il ne s'applique qu'à un seul canal - votre choix. Pour ce faire, modifiez le réglage "Channel" dans le menu du modificateur.
- N'oubliez pas que les modificateurs utilisent une petite quantité de puissance CPU. Testez tous vos présets qui semblent proches de la rupture.
- Tous les contrôleurs internes (Tempo, LFO, ADSR, etc.) font partie d'un bloc de **contrôleurs**. Ce bloc a quatre canaux, de sorte que vous pouvez avoir jusqu'à quatre ensembles différents de valeurs de contrôleur dans un seul preset.
- Chaque bloc dispose d'un paramètre **Bypass** et il vous permet d'assigner un modificateur.
(*"Le mode Bypass n'est pas utilisé comme il l'était sur les produits de génération précédente."*)
- Les Scènes ne peuvent pas modifier les paramètres des blocs, mais les Contrôleurs de Scène le peuvent. Quatre boutons différents peuvent être utilisés avec des modificateurs pour changer la valeur des paramètres souhaités. Reportez-vous au tutoriel de la page 65 pour en savoir plus.
- L'Auto-Engage permet à une source de modificateur comme une pédale d'expression d'activer simultanément un effet et de régler un paramètre. Ce n'est pas seulement pour la wah. Essayez-le avec un trémolo ou un bloc Rotary et la vitesse.
- Le "Golden Whammy" est une application de modificateur désormais classique où les tout premiers degrés de course d'une pédale d'expression modifient le Mix d'un bloc de hauteur de 0 à 100, et le reste de la course de la pédale actionne un effet de whammy classique. La transition est parfaitement fluide, sans paliers ni sauts lorsque l'effet s'enclenche. Vous pouvez étudier cet effet dans le preset d'usine n°88 : JS410.
- Les Contrôleurs Internes sont utilisés comme sources de modificateur, mais ils ont aussi beaucoup de paramètres propres qui peuvent être aussi contrôlés par un modificateur. Par exemple, un LFO peut contrôler la vitesse ou la profondeur d'un autre LFO. Une Enveloppe peut activer ou désactiver le Séquenceur. Un Contrôleur de Scène peut faire démarrer ou arrêter un LFO. Le potentiel de traitement créatif des effets est immense !
- Les switches d'un contrôleur FC peuvent également être utilisés comme sources de modificateur. Pour que cela fonctionne, vous devez utiliser la fonction **Control Switch** détaillée dans le "**Guide des Fonctions des Switchs Fractal Audio**" disponible en téléchargement chez fractalaudio.com et chez g66.eu.

10. TEMPO

Le Tempo est utilisé dans la musique «électronique» pour synchroniser des vitesses et des temps, qu'ils soient à l'intérieur d'une même machine ou entre plusieurs appareils. Le Tempo sur l'Axe-Fx III permet des synchronisations internes et externes, fournissant aux effets une horloge centrale en BPM (temps/mn) qui peut fonctionner de manière autonome ou bien en rythme avec un appareil connecté en amont et fournissant une horloge MIDI de référence "Beat Clock". L'Axe-Fx III ne transmet pas l'horloge MIDI lui-même. Le Tempo peut être réglé sur n'importe quelle valeur entière comprise entre 20 et 250 BPM. L' Axe-Fx III fait clignoter son tempo actuel sur une LED en façade.

LE TEMPO GLOBAL

La valeur Global Tempo est un réglage du système en dehors de tout preset, scène ou canal. Vous pouvez le modifier de plusieurs façons :

1. Tapez deux fois ou plus sur le bouton **TEMPO** en façade. NOTE : Par défaut, le tempo moyen se fait sur dix taps, mais vous pouvez le régler en n'utilisant que deux taps avec une option qui se trouve dans le **SETUP : Global : Config : Tap Tempo**.
2. Tapez une fois sur le bouton **TEMPO** et utilisez le bouton **Tempo (B)**.
3. Utilisez un périphérique MIDI externe pour transmettre l'**horloge MIDI** au port **MIDI IN** de l'Axe-Fx III.
4. Utilisez un CC# MIDI ou un switch externe assigné à **Tempo Tap**, situé sur la page **Other** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**. (Voir NOTE sous #1 ci-dessus).

Sachez que chaque fois que vous modifiez le Tempo global, vous modifiez également le Tempo du preset en cours, qui sera sauvegardé si vous sauvegardez le preset (voir ci-dessous). Attention à ne pas écraser accidentellement les tempos sauvegardés !

LE TEMPO DU PRÉSET

Un preset donné peut *ignorer* le Tempo global et utiliser son propre **Tempo de Préset** enregistré à la place. En fait, c'est le réglage par défaut. Notez que la page **Tempo** d'un preset contient deux paramètres : l'un est une valeur de **Tempo réel** (BPM), et l'autre est un paramètre appelé **Tempo To Use**, qui détermine ce qui se produira lorsque ce preset est chargé.

Lorsque vous chargez un preset dont le **Tempo to Use** est "PRESET", le **Tempo du Préset** sauvegardé prend le relais : la LED de tempo clignote en conséquence et tous les paramètres de temps/vitesse dépendant du tempo sont recalculés. En fait, le Tempo global n'a pas changé ; il reste en arrière-plan et sera utilisé lorsque vous chargerez un autre preset avec **Tempo to Use** réglé sur "GLOBAL".

Sachez que chaque fois que vous modifiez le tempo d'un preset, vous mettez également à jour le Tempo Global.

Rappelez-vous que chacun des quatre canaux du menu **Controllers** a ses propres réglages pour **Tempo (BPM)** et **Tempo to Use**. Vous pouvez vous en servir pour faire changer le tempo de certaines scènes ou canaux alors que d'autres ne le font pas.

POUR RÉGLER LE "TEMPO À UTILISER"

1. Charger le preset.
2. Tapez une fois sur le bouton TEMPO.
3. Changer TEMPO TO USE sur "GLOBAL" ou "PRESET".
4. Sauvegardez (STORE) le preset.

SYNCHRONISER LES PARAMÈTRES SONORES

Les vitesses et les temps dans un pr set peuvent  tre synchronis s rythmiquement au **Tempo Global** en r glant leurs param tres de TEMPO correspondants. Ceci peut  tre fait en s lectionnant une valeur rythmique parmi une liste de 1/64 me de note (triple-croches) jusqu'  la double ronde, avec jusqu'  76 options au total. Par exemple, pour r gler le **TIME** (temps) d'un "delay mono" qui doit suivre le tempo   la noire, cherchez le param tre **TEMPO** dans le menu EDIT du bloc delay (c'est   la page **PG2**) et r glez cette valeur sur "1/4".

D s que vous assignez une valeur au TEMPO (autre que "NONE"), son param tre de temps ou de vitesse associ  devient alors "inactif" et ne peut plus  tre chang  manuellement (comme l'indique son apparence entre parenth ses). Pour "r cup rer" le contr le d'un param tre devenu inactif, ramenez son param tre TEMPO correspondant sur "NONE".

Presque tous les param tres de vitesse et de delay des LFO de l'Axe-Fx III peuvent  tre synchronis s avec le tempo.

POUR SYNCHRONISER UN DELAY AVEC LE TEMPO

- Naviguez jusqu'  n'importe quel bloc de Delay et appuyez sur **EDIT** pour afficher son menu d' dition.
- Trouvez le param tre **Tempo** et r glez-le sur "1/4". N'h sitez pas   essayer / explorer d'autres options. Le r glage "1/8 dot" (croche point e) est aussi tr s populaire et tr s utilis .
- Sauvegardez (**STORE**) le pr set.

Notez qu'une fois que le **Tempo** a  t  r gl , vous ne pourrez plus ajuster le temps (**Time**) manuellement ou avec un modificateur.

SYNCHRONISER UN TREMOLO OU UNE AUTRE VITESSE AVEC LE TEMPO

- Naviguez jusqu'au bloc d'effet choisi et appuyez sur **EDIT** pour afficher son menu d' dition.
- Trouvez le param tre **Tempo** et r glez-le comme souhait . Une valeur typique pourrait  tre "1/8th" (croche) ou "1/16th" (double croche). N'h sitez pas   essayer / explorer d'autres options.
- Sauvegardez (**STORE**) le pr set.

Notez qu'une fois que le **Tempo** a  t  r gl , vous ne pourrez plus ajuster la vitesse (**Rate**) manuellement ou avec un modificateur.

Notez que synchroniser un LFO sur le tempo n'aligne pas la phase de ce LFO sur la LED Tempo, sur le pointeur de position MIDI ou sur d'autres LFO synchronis s. Vous pouvez synchroniser plusieurs LFO ensemble en r glant leurs boutons RATE   z ro sur "LFO1 SYNC" et en synchronisant le **contr leur LFO1** avec le **Tempo** (p. 61).

11.L' ACCORDEUR

L'Axe-Fx III dispose d'un Accordeur intégré - essentiel pour le musicien sur scène ou en studio. L'accordeur est facile à utiliser et possède une détection automatique de hauteur à haute résolution, un contrôle de calibrage, des "offsets" pour les schémas d'accordage modifiés et l'option de couper le son pendant l'accordage. Retrouvez l'accordeur sur la page d'accueil en appuyant sur **TUNER** (bouton-poussoir **A**).

L'accordeur dispose d'un afficheur de nom de note, d'un compteur "zéro-centre", d'un afficheur de type "stroboscopique" et d'indicateurs triangulaires pour haut et bas.

FONCTIONS AVANCÉES DE L' ACCORDEUR

L'accordeur se trouve sur la page **Tune** du menu **Tuner**.

Les pages **Config** et **Offsets** fournissent des options pour les fonctions avancées de l'accordeur.

PARAMÈTRES DE CONFIGURATION

PARAMÈTRES	Description
SOURCE	Sélectionne l'entrée physique que le tuner doit mesurer.
MUTE OFF/INPUT/OUTPUT	Détermine le fonctionnement de la fonction mute de l'accordeur. <ul style="list-style-type: none"> • OFF : Pas de mute. Tous les signaux sont transmis normalement lorsque l'accordeur est activé. • OUTPUT : Le signal est muté en sortie. Les résonances sont coupées. • INPUT : Le signal est muté au Noise Gate. Les résonances continuent de sonner.
DISPLAY MODE MIXED/ALL FLATS/ ALL SHARPS	Détermine si l'accordeur affiche des noms de notes pour les altérations : dièse, bémol, ou un mélange des deux.
CALIBRAGE 430.0 – 450.0 Hz	Calibre l'accordeur en réglant la fréquence du A4 (dans l'8 ^{ve} au-dessus du C3). L'accordeur par défaut est réglé sur A440.
DOWNTUNE 0 - 4 demi-tons	La commande Downtune permet un réglage simplifié lors d'un accordage de un à quatre demi-tons plus bas. L'écran de l'accordeur affichera la note équivalente non "descendue", c'est-à-dire que si l'on baisse l'accord de deux demi-tons, le Ré s'affichera toujours en Mi. Si le Downtune est réglé sur une valeur autre que None, tous les blocs qui utilisent des informations de hauteur seront également transposés en conséquence.
USE OFFSETS OFF/ON	Détermine si les réglages de la page OFFSET (ci-dessous) sont appliqués ou ignorés.

PARAMÈTRES DE CALIBRAGE (OFFSETS)

PARAMÈTRES	Description
E1, B2, G3, D4, A5, E6 +/- 25.00 Cts	Les Offsets permettent à l'accordeur d'être calibré de telle manière à ce que certaines notes divergent de l'accordage standard selon une valeur définie. Utilisez ceci par exemple pour un accordage Buzz Feiten.

MINI ACCORDEUR

Pour plus de commodité, des mini-accordeurs sont omniprésents sur l'Axe-Fx III. Il s'agit de deux triangles verts pour indiquer quand une note est basse (allumé à gauche), haute (allumé à droite) ou accordée (les deux allumés).

12. LE MENU SETUP

Accédez au menu en appuyant sur le bouton **SETUP** (bouton-poussoir **E**) de la page d'accueil. La version actuelle du **Firmware** est affichée en haut de la page. Pour accéder à un menu, sélectionnez-le avec **NAV** et appuyez sur **ENTER**. Toutes les modifications prennent effet immédiatement sans qu'il soit nécessaire de les enregistrer. Les réglages des paramètres de configuration sont inclus dans une sauvegarde du système (voir "[Sauvegarder et Restaurer](#)" en page 91).

LE MENU DES PÉDALIERS DE CONTRÔLE

Le menu des Pédales de Contrôle FC est détaillé au "[Chapitre 13](#)" en page 83.

LE MENU DES RÉGLAGES GLOBAUX

*Mémo : il n'y PAS besoin de SAUVEGARDER les réglages dans le menu **SETUP**. Appuyez deux fois sur **EXIT** pour sortir.*

PAGE CONFIG

PARAMÈTRES	Description
OUTPUT # TYPE OFF/GRAPHIC/PARAMETRIC	Ces paramètres vous permettent de changer le type des quatre égaliseurs globaux à chacune des sorties (1,2,3 & 4).
POWERAMP MODELLING ON/OFF	Active ou désactive globalement la simulation d'ampli de puissance dans tous les blocs d'ampli dans tous les présets quand un Axe-Fx III est utilisé avec un ampli de puissance guitare à lampes qui contribue de manière significative à la sonorité et à la dynamique. Avoir ces caractéristiques appliquées deux fois au son - une fois dans l'ampli de puissance virtuel et une fois dans l'ampli de puissance réel - résulterait en un son surtraité. Tous les paramètres du bloc d'ampli qui ne font PAS partie de l'ampli de puissance virtuel continuent à fonctionner normalement quand la modélisation de l'ampli de puissance est désactivée. La Presence et le Depth sont désactivés, et le Master Volume devient un simple contrôle de volume.
CABINET MODELLING ON/OFF	Ce paramètre active ou désactive tous les blocs CAB (baffle) dans tous les présets. Les blocs CAB n'apparaîtront pas comme étant bypassés, mais ils fonctionneront exactement comme s'ils avaient été remplacés par des shunts (liens). A désactiver quand vous utilisez l'Axe-Fx III avec un véritable ampli de guitare ou un ampli et des baffles de guitare, ou le son sera assourdi, terne et "boomy".
TONE CONTROL DISPLAY AUTHENTIC/IDEAL	Ce paramètre régit la page "Tone" du bloc Amp. Lorsqu'il est réglé sur Authentic (par défaut), seuls les réglages présents sur l'ampli actuel sont affichés. Lorsque le réglage est sur Idéal, toutes les réglages de tonalité sont affichés. De plus, lorsqu'ils sont réglés sur Authentic, les réglages Bass, Mid et Treble sont réinitialisés sur leur valeur par défaut lors du changement de modèle pour garantir la précision des modèles qui ne disposent peut-être pas de ces réglages.
UPDATE PRE-11 .X PRESETS SPKR IMP UPON LOAD YES, NO	Permet aux anciens présets de mettre automatiquement à jour le paramètre Speaker Impedance Curve à une valeur appropriée lorsqu'ils sont chargés. NOTE : En réglant ce paramètre sur YES, la Led EDITED s'allumera pour indiquer que le preset a été modifié mais pas sauvegardé. Voir le " Guide des Blocs - Fractal Audio " pour plus de détails sur Speaker Impedance Curve (Courbe d'impédance du haut-parleur) dans le bloc Amp.
SPEAKER IMPEDANCE CURVE	Détermine le mode de sélection de la courbe d'impédance du haut-parleur lors du changement de Type (modèle d'ampli) dans le bloc Amp. Lorsqu'il est réglé sur "DEFAULT", la courbe d'impédance correspondante pour le nouveau type est utilisée. Lorsqu'une autre valeur est définie ici, ce type sera présélectionné chaque fois que le type d'ampli sera modifié.

SPILOVER OFF/DELAY/REVERB/ BOTH	Permet aux fins de résonances de delay et reverb de finir de sonner entre les changements de présets. Vous pouvez sélectionner soit DELAY, REVERB ou BOTH (les deux) pour activer cette fonctionnalité. Régler sur OFF provoquera une "coupure" lors du changement de preset. "ALL" comprend également les blocs Plex Delay, Multitap, Megatap et Ten-Tap Delay. Voir aussi " Spillover " en page 101.
REVERB MIX +/- 50%	Permet de booster ou de couper les réglages de MIX sur TOUS les blocs REVERB dans TOUS les présets en même temps. Notez que la valeur de compensation appliquée ici ne sera PAS reflétée dans la valeur affichée dans le menu EDIT des blocs Reverb en question. Cette fonctionnalité permet de compenser pour certains espaces acoustiques en représentation pouvant avoir besoin de plus ou moins de reverb ajoutée. Rappelez-vous que le MIX ne s'applique généralement qu'aux blocs de Reverb étant câblés en série. (Les reverbs parallèles fonctionnent généralement avec MIX à 100%).
EFFECTS MIX +/- 50%	Cette fonctionnalité permet de compenser pour les différents espaces rencontrés lors de représentation pouvant nécessiter plus ou moins d'effets. Permet de booster ou de couper le MIX sur tous les blocs pour lesquels le paramètre GLOBAL MIX est réglé sur "ON". Ce Switch doit être activé <i>par bloc / par preset</i> et il est présent sur la page Mix du menu Edit des blocs suivants: Chorus, Formant, Pitch, Ring Mod, Delay, Multitap Delay, Flanger, Phaser, Reverb, Ten-Tap Delay.
NOISEGATE OFFSET +/- 40.00 dB	Permet d'augmenter ou baisser globalement le THRESHOLD du Noise Gate pour les blocs d'entrée. Notez que si le THRESHOLD pour un preset donné est réglé sur "OFF", l'Offset Global n'aura aucun effet. Voir le " Guide des Blocs - Fractal Audio ".
PROMPT ON EDITED PRESET CHANGE	Lorsqu'il est réglé sur ON, l'appareil vous avertira avant de changer de preset si le preset en cours a été modifié. Cela vous évitera de perdre accidentellement des modifications. REMARQUE : Veillez à régler ce paramètre sur OFF avant un concert !
INDICATE EDITED ON SCENE CHANGE	Détermine si les changements de scène activeront ou non le voyant "EDITED" sur la façade et dans l'éditeur connecté. Notez que cela ne change pas le fait que sélectionner une nouvelle scène et sauvegarder changeront la scène par défaut du preset ; cela change juste comment les scènes interagissent avec la LED.
DISPLAY OFFSET 0, 1	(également présent dans le menu MIDI/Remote) Permet de commencer les numéros de présets par 001 au lieu de 000. Ceci ne fait que décaler l'affichage, ce qui signifie que cela ne change pas quel preset est réellement chargé par un Switch ou un message MIDI donné.
DEFAULT SCENE AS SAVED, SCENES 1–8	Lorsqu'elle est réglée sur "As Saved", la scène sélectionnée lors du rappel d'un preset, est celle qui était active lors du dernier enregistrement du preset. Lorsqu'elle est réglée sur une valeur de scène particulière, cette scène sera toujours sélectionnée lorsqu'un preset sera chargé.
TAP TEMPO AVERAGE, LAST TWO	Détermine comment le tempo changera quand vous appuierez sur le bouton TEMPO en façade ou sur un contrôleur de tempo externe (voir p. 81). "AVERAGE" fixe le tempo sur une moyenne de dix taps, ce qui signifie que les taps sont plus indulgents mais que les changements sont plus graduels. "LAST TWO" ne prend en compte que l'intervalle de temps entre les deux derniers taps, ce qui signifie que les taps doivent être plus précis et que les changements se feront plus rapidement.
VALUE KNOB PUSH FUNCTION	Par défaut, appuyer sur le bouton principal "VALUE" affiche la grille de disposition. Pour désactiver cette fonction, changez le réglage de ce paramètre sur "NONE".
AC LINE FREQUENCY	Le Noise Gate que l'on trouve dans le bloc Input offre un filtrage IEM intelligent qui réduit le bourdonnement et les parasites. Pour que cela fonctionne correctement, vous devez faire correspondre ce paramètre à la fréquence de l'alimentation électrique de votre pays (c'est-à-dire 60 Hz pour l'Amérique du Nord, 50 Hz pour la France et l'UE).

PAGES OUT 1 /OUT 2

Quatre pages distinctes - une pour chaque sortie - fournissent chacune un égaliseur, ainsi qu'une commande de réglage de niveau principal (LEVEL). Le type d'égaliseur peut être modifié, ou l'égaliseur peut être désactivé via le paramètre **EQ Type** de la page **Config**.

Utilisez ces EQ pour faire des ajustements globaux sur le son ou le niveau de TOUS les présets. Ceci est pratique quand vous avez besoin de compenser lors de l'utilisation avec un ampli ou un baffle différent, ou si l'acoustique d'une scène est particulièrement "brillante" ou "sourde". Le fader de GAIN master doit être utilisé avec parcimonie car il a un impact direct sur le rapport signal/bruit et peut provoquer l'écrêtage du signal (clipping).

Ces égaliseurs n'affectent QUE les sorties analogiques. AES/SPDIF/USB ne sont pas concernés.

Note : lorsque la fonction **Output 2 | Copy Output 1** est activée, les paramètres d'égalisation globale de la sortie Out 1 ne sont PAS appliqués aux signaux de la sortie Out 2, mais les paramètres d'égalisation globale de la sortie Out 2 s'appliquent comme d'habitude..

PAGE CUSTOM SCALES (GAMMES PERSONNALISÉES)

La page **Scales** permet de configurer des gammes pour le type **Custom Shifter** du bloc **Pitch**.

Voir "[Le Guide des Blocs - Fractal Audio](#)" pour plus sur le bloc Pitch.

Notez qu'à partir du Firmware 12, les gammes globales peuvent également être éditées, exportées et importées en utilisant l'Axe-Edit III.

PARAMÈTRES	Description
CUSTOM SCALE NUMBER (1–32)	Permet de sélectionner parmi les 32 gammes personnalisées globales disponibles à éditer en utilisant les 12 paramètres décrits ci-dessous.
SHIFT (+/- 24)	Ces 12 paramètres permettent de régler le décalage pour les 12 degrés de la gamme chromatique. La plage est de +/-24 demi-tons (+/- deux octaves). Pour configurer une gamme personnalisée, sélectionnez son numéro dans le champ au-dessus, puis réglez chacune des 12 valeurs de hauteur comme souhaité. Les modifications prennent effet immédiatement, sans avoir besoin de sauvegarder. Les boutons poussoir permettent de réinitialiser une valeur sélectionnée ou toutes les valeurs de la gamme actuelle à la valeur par défaut de +/- 0 demi-tons.

LE MENU I/O - ENTRÉES/SORTIES

Mémo : il n'y PAS besoin de SAUVEGARDER les réglages dans le menu **SETUP**. Appuyez deux fois sur **EXIT** pour sortir.

PAGE INPUT

La page Input du menu I/O contient quatre paramètres qui nivellent l'entrée aux convertisseurs A/N : **Input 1/Instrument Level**, **Input 2 Level**, **Input 3 Level**, **Input 4 Level**.

Rappelez-vous que, sauf pour des réglages très bas (5% ou moins), les réglages du niveau d'entrée n'affectent pas les niveaux de gain ou ce que vous entendez. En effet, lorsque vous ajustez le niveau à l'entrée du convertisseur A/N, la sortie du convertisseur compense en conséquence, de sorte que le niveau du signal de votre guitare reste exactement le même lorsqu'il atteint la grille et tous les amplis ou effets virtuels.

La contrôle global **Input 1 Gain** permet de régler le gain de manière globale pour l'entrée **In 1/Instrument**. Utilisez-le, par exemple, pour compenser une guitare à faible niveau de sortie. Ce réglage intervient avant le **IN 1 Gate**.

PAGE AUDIO

PARAMÈTRES	Description
WORD CLOCK INTERNAL SPDIF/AES IN	Sélectionne l'horloge source pour les convertisseurs A/D et D/A comme suit : - " INTERNAL ": utilise l'horloge interne. - " SPDIF/AES IN ": utilise l'horloge récupérée de l'entrée numérique détectée. Un flux de données 48 kHz valide doit être présent à l'entrée AES ou SPDIF pour que l'appareil fonctionne correctement.
SPDIF/AES OUT SOURCE Output 1 ou 2, Input 1 ou 2	Spécifie le signal transmis à la sortie numérique SPDIF ou AES : Out 1, Out 2, In 1 ou l'entrée qui alimente USB Out 7,8 (voir ci-dessous).
USB OUTPUT 7/8 SOURCE	Détermine de quelle entrée physique INPUT 1, INPUT 2 ou INPUT 3 les entrées audio USB 7 et 8 de l'ordinateur recevront leur signal.
USB OUTPUT MAPPING	Détermine si les deux premières paires de sorties de lecture audio USB de l'ordinateur sont affectées à Out 1 L+R et Out 2 L+R (dans cet ordre) ou vice versa (voir la note rouge à la page 20 pour plus de détails).
USB BUFFER SIZE 8 - 256	NOTE : ce paramètre n'est pas présent quand l'Axe-Fx III utilise la combinaison du firmware 20.02 ou plus récent avec le firmware USB interne 1.14 ou plus récent. Si votre menu inclut USB Buffer Size, vérifiez la version de votre firmware USB sous SETUP : Utility : Version et si la version USB n'est pas 1.14 ou plus récente, veuillez télécharger et installer la dernière mise à jour du firmware USB à partir de : https://www.fractalaudio.com/axe-fx-iii-downloads/
DIGITAL INPUT SOURCE	Règle la source d'entrée numérique globale sur les canaux 5/6 AES, SPDIF ou USB de votre choix. Voir "Input Source" ci-dessous, pour plus d'informations.
INPUT SOURCE (1,2,3,4) ANALOG, DIGITAL	Ces 4 réglages déterminent si les entrées sont alimentées par les entrées analogiques correspondantes ou par la source d'entrée numérique en cours (voir ci-dessus). Par ex., pour router l'audio USB vers l'entrée 1, réglez "Digital Input Source" sur "USB" et "Input 1 Source" sur "Digital". Voir page 74 pour plus de détails.

PARAMÈTRES	Description
INPUT 2 MODE INPUT 3 MODE INPUT 4 MODE	Ces paramètres déterminent si les signaux de l'entrée correspondante seront traités en stéréo, ou dans l'un des différents modes mono ("LEFT", "RIGHT", ou "SUM L+R").
LEFT ONLY L+R SUM STEREO	Il est important que vous choisissiez le bon réglage en fonction de ce qui est réellement connecté ou présent. Si vous réglez une entrée sur "STEREO" et que vous ne connectez pas l'une des deux prises, vous obtiendrez des niveaux réduits !
OUTPUT 1 MODE OUTPUT 2 MODE OUTPUT 3 MODE OUTPUT 4 MODE	Déterminent comment les signaux aux sorties correspondantes seront traités. Ces contrôles facilitent l'utilisation des mêmes présets dans une variété de configurations stéréo et mono ou en studio d'enregistrement. Le choix entre les options mono "SUM L+R" ou "COPY L>R" doit être fait en fonction du matériel source.
STEREO SUM L+R COPY L>R	Voir " Mono et Stéréo " en page 6 pour plus de détails sur ces options. L'USB Audio va directement aux convertisseurs et n'est PAS affecté par ce réglage. L'option "MUTE" permet des cas d'utilisation particuliers impliquant le contrôle de l'entrée USB. Voir le schéma à la page 20 .
OUTPUT 1 LEVEL OUTPUT 2 LEVEL	Définissent les niveaux nominaux de leurs sorties respectives.
-10 dBV +4 dBu	Utilisez "-10 dBV" pour du matériel grand public, y compris de nombreux produits guitare. Utilisez "+4 dBu" avec un équipement audio professionnel. Le mode d'emploi de votre appareil connecté doit indiquer s'il fonctionne à +4 dBu ou -10 dBV (par défaut). (Certains appareils sont commutables.) Les niveaux audio USB SONT affectés par ce réglage.
OUTPUT 1 PHASE OUTPUT 2 PHASE OUTPUT 3 PHASE OUTPUT 4 PHASE	Déterminent si le signal aux sorties correspondantes sera normal ou inversé en phase par rapport à son état à la sortie de la grille. Cela vous permet de compenser des inversions indésirables ailleurs dans la chaîne du signal.
NORMAL/INVERT	Les signaux audio USB SONT affectés par ce réglage.
OUTPUT 2 - COPY OUT 1	L'activation de cette option crée une copie du signal Output 1 vers Output 2, ce qui permet d'avoir une copie supplémentaire du mix de Output 1 avec une commande de niveau en façade séparée, sans avoir à insérer un bloc de sortie supplémentaire.
ON/OFF	Ce réglage ne copie PAS l'audio USB et ne fonctionne que lorsque le bloc de Output 2 n'est PAS présent sur la grille pour le preset en cours !
OUTPUT 3 - COPY IN 1 OUTPUT 4 - COPY IN 1	L'activation de l'une ou l'autre de ces options crée une copie du signal d'entrée Input 1 à la ou les sorties Output 3 ou 4. Très pratique pour avoir une copie supplémentaire du signal de l'entrée 1 (pour du réamping analogique, par exemple) sans avoir besoin d'insérer un ou plusieurs blocs de sortie supplémentaires sur la grille.
ON/OFF	Ce réglage ne copie PAS l'audio USB et ne fonctionne que lorsque le bloc de sortie correspondant n'est PAS présent sur la grille pour le preset en cours ! Par exemple, Output 3 Copy Input 1 ne copiera PAS Input 1 si le bloc Output 3 est sur la grille.

OUTPUT 3 - BOOST/PAD Activent un boost/pad qui peut aider à abaisser le niveau de bruit des sorties Output 3 ou 4.
OUTPUT 4 - BOOST/PAD Peut être utile lors de la sortie vers un ampli à lampe ou un modélisateur ou avec la méthode des quatre câbles.

0/6/12/18 dB

Boost/Pad permet d'optimiser les performances N/A sans affecter les niveaux, puisqu'un boost à l'entrée du convertisseur est jumelé à une baisse correspondante à sa sortie. Soyez toutefois vigilant, car le boost facilite le clip des convertisseurs. Surveillez les vu-mètres et si un écrêtage se produit, réduisez les niveaux à l'intérieur de votre preset ou baissez ce réglage.

PAGE USB/AES

La page **USB/AES** du menu **I/O** contient les paramètres permettant de régler les niveaux des entrées USB et AES.

USB 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 - Ces paramètres ajustent les niveaux d'entrée USB de -40 à +20 dB. Rappelez-vous que du point de vue de l'Axe-Fx, une "Entrée USB" est utilisée pour la lecture depuis un ordinateur ; l'audio est dirigé de l'ordinateur vers une entrée USB de l'Axe-Fx, et les niveaux peuvent être réduits ou améliorés ici. Veillez à ne pas augmenter les niveaux globaux au point d'écrêtage en sortie.

AES/SPDIF - Nivelles les signaux provenant des entrées AES et SPDIF. Notez que ce calibrage se produit à la sortie de l'entrée, c'est-à-dire après l'entrée elle-même mais avant tout traitement sur la grille.

PAGE PEDAL

La page **Pedal** du menu **I/O** contient des paramètres pour régler et utiliser une pédale d'expression ou un switch branché sur l'un des jacks **Pedal** à l'arrière de l'Axe-Fx III. Les pédales d'expression devront avoir une course linéaire et une résistance max de 10kΩ à 100kΩ. Les pédales d'expression EV-1 et EV-2 de Fractal Audio Systems sont recommandées. Les pédales d'expression doivent être utilisées avec des jacks TRS (stéréo).

Un switch externe peut aussi être utilisé, tant que ses contacts coupent / font le contact entre la masse et la pointe d'un jack. Un jack mono standard peut donc être

Deux indicateurs donnent les valeurs des pédales connectées avant et après le calibrage. Il est acceptable que le compteur PRE-CAL n'atteigne pas sa limite maximale, mais si le compteur POST-CAL n'atteint pas le haut ou le bas de sa gamme, veuillez effectuer un nouvel étalonnage.

PARAMÈTRES	Description
PEDAL # TYPE	A régler selon le type physique de la pédale ou du switch qui est connecté. Utilisez "CONTINUOUS" pour des pédales d'expression et "MOMENTARY" ou "LATCHING" pour des switches.
CONTINUOUS LATCHING MOMENTARY	
CALIBRATE PEDAL #	Pour calibrer une pédale d'expression connectée sur le jack PEDAL embarqué de l'Axe-Fx III. Sélectionnez tout d'abord ce menu, puis : <ul style="list-style-type: none"> ▶ Appuyez sur ENTER. ▶ Bougez la pédale du minimum au maximum plusieurs fois. ▶ Appuyez sur ENTER à nouveau quand vous avez fini. Les switches, à l'inverse des pédales, n'ont pas besoin d'être calibrés.

LE MENU MIDI/REMOTE (TÉLÉCOMMANDE MIDI)

Le menu **MIDI/Remote** contient les réglages MIDI globaux et vous permet de faire des assignations pour les Fonctions de Contrôle Global, comme les Bloc Bypass, Bloc Channel, le Looper, les contrôleurs externes, entre autres.

*Mémo : il n'y a PAS besoin de SAUVEGARDER les réglages dans le menu **SETUP**. Appuyez deux fois sur **EXIT** pour sortir.*

MODE LEARN

Le menu MIDI Remote comporte une fonction cachée **Learn Mode**. Plutôt que d'utiliser les boutons pour assigner une pédale, un switch ou un CC MIDI, vous pouvez utiliser le mode Learn. Cette fonction est rapide et vous évite de savoir quel CC MIDI est attribué à un bouton ou à une pédale sur un appareil à distance. Voici comment cela fonctionne :

Naviguez jusqu'à l'entrée que vous voulez assigner : par exemple, "External Control 1" ou "Tempo Tap".

- 1 . Appuyez sur **ENTER** pour activer le **Mode Learn**.
- 2 . Bougez la pédale, le bouton, le switch, etc. pour que le mode Learn puisse détecter son activité.
- 3 . Le contrôleur sera automatiquement assigné à votre fonction.

Si ce n'est pas le cas, essayez à nouveau, en recherchant la cause sur l'appareil à distance si nécessaire, ou appuyez sur Exit pour annuler.

PAGE GENERAL

PARAMÈTRES	Description
MIDI CHANNEL 1–16, OMNI	Règle le canal sur lequel l' Axe-Fx III recevra des messages MIDI. "OMNI" forcera l' Axe-Fx III à répondre aux messages entrants sur TOUS les canaux.
DISPLAY OFFSET 0, 1	(Également présent dans le menu Global) Fait commencer les numéros de présets à 001 au lieu de 000. Ceci ne fait que décaler l'affichage, ce qui ne change pas quel preset est effectivement chargé par un Switch ou un message MIDI donné.
SCENE REVERT ON/OFF	Permet l'une des deux fonctions suivantes pour le rappel d'une scène par un switch ou via MIDI : "OFF" (défaut): l'édition des Scène est conservée pendant les changements de scène jusqu'à ce que vous chargiez un nouveau preset ou rechargez celui en cours. Si vous modifiez la Scène 1, passez sur la Scène 2, puis retournez sur la Scène 1, vous conserverez vos changements. "ON" : l'édition des Scène est perdue quand vous changez de Scène sans avoir sauvegardé le preset. Donc si vous modifiez la Scène 1, passez sur la Scène 2, puis retournez sur la Scène 1, la Scène 1 sera revenue à son état initial en mémoire. Ceci permet des changements de scène plus traditionnels et plus proches des changements de preset.
EFFECT BYPASS MODE VALUE/TOGGLE	Détermine comment les messages MIDI règlent l'état de Bypass d'un bloc. Quand il est réglé sur "Value", l'état de bypass est contrôlé par la valeur CC (0-63=OFF, 64-127=ON). Réglé sur "Toggle", l'état de bypass alterne chaque fois que le message CC est reçu, quelle que soit sa valeur (0-127).
SEND REALTIME SYSEX ON/OFF	Détermine si les messages MIDI SysEx en temps réel pour l'accordeur et le tempo sont transmis au port MIDI OUT.
PROGRAM CHANGE ON/OFF	Détermine si l' Axe-Fx III traitera ou ignorera les commandes de Program Change MIDI entrants.

IGNORE REDUNDANT PC ON/OFF	Détermine si l'Axe-Fx III doit re-traiter ou ignorer un message de Program Change correspondant au préset en cours. Réglé sur " OFF ", un préset sera rechargé - tous les changements seront annulés - lorsqu'il sera à nouveau sélectionné via le PC MIDI. Cela vous permet, par exemple, de charger un préset, d'utiliser divers switches IA pour bypasser des effets, puis de rappuyer sur le switch qui a initialement sélectionné le préset pour qu'il revienne à son état sauvegardé. Réglé sur " ON ", les messages PC redondants sont ignorés. Lorsque le mapping de PC MIDI est utilisé, si la Scène en cours a changé, le préset ne sera pas rechargé mais la Scène reviendra toujours à celle définie sur la carte de mapping.
SEND MIDI PC 1 - 16 OMNI OFF	Détermine si l'Axe-Fx III transmettra automatiquement un message de Program Change MIDI au port MIDI OUT lorsqu'un nouveau préset est chargé. C'est le moyen le plus simple pour la plupart des gens d'utiliser un seul périphérique MIDI connecté tout en changeant les préssets sur l'Axe-Fx III. Tout mapping MIDI personnalisé est laissé à l'appareil en aval. Pour utiliser cette fonction, il vous suffit de sélectionner le canal sur lequel vous souhaitez que le message soit transmis. Le réglage "OMNI" transmet le message sur tous les canaux.
MIDI PC OFFSET	Ajoute une valeur spécifiée à toutes les demandes de Program Change MIDI entrantes avant qu'elles ne soient traitées. Cela permet, par exemple, d'adresser des préssets alternatifs dans différents "registres". Vous pouvez utiliser les mêmes messages MIDI pour accéder aux presets 1-16 pour un concert avec une guitare, et -en spécifiant un offset de +16- utiliser les presets 17-32 avec une guitare différente sans reprogrammer votre pédalier.
PC MAPPING	Détermine si les messages de Program Change entrants chargent les préssets 1 pour 1, ou d'autres préssets et scènes à la place. Lorsque PC Mapping est désactivé, les presets sont chargés à 1 pour 1 en fonction des messages de Bank Select et de Program Change. Lorsque le Mapping PC personnalisé est activé, les Program Change entrants sont reconfigurés en fonction des valeurs du tableau de la page Custom du menu MIDI/Remote (voir ci-dessous).
INITIAL VALUE EXTERNAL CTRL 1-16	Ces 16 paramètres spécifient la valeur initiale à utiliser pour chacun des 16 Contrôleurs Externes (p. 61) lorsque l'Axe-Fx III est allumé. Cette valeur persiste jusqu'à ce que des données MIDI soient reçues d'un contrôleur. Ceci est particulièrement utile lorsqu'un contrôleur MIDI externe est absent. Par exemple, si vous utilisez normalement une pédale d'expression pour contrôler le volume dans vos préssets, une pédale manquante pourrait faire en sorte que le préset soit "coincé" dans une position muette. Le réglage d'une valeur initiale de 100% pour le contrôleur externe assigné à cette pédale assurerait que lorsque la pédale n'est pas connectée, le volume restera à 100% au lieu de 0%. Ce réglage n'est valable que pour les contrôleurs ayant une affectation MIDI CC#. Il ne s'applique pas aux pédales ou switches reliés sur l'Axe-FX III ou sur un pédalier FC.

PAGE MAPPING

Lorsque la fonction PC Mapping est activée (voir ci-dessus), les messages de Program Change entrants sont reconfigurés en fonction des valeurs indiquées dans le tableau de cette section.

PARAMÈTRES	Description
MAP TO PRESET MAP TO SCENE	Lorsque la fonction PC Mapping (ci-dessus) est activée, les paramètres de ce tableau spécifient les présets et les scènes chargés pour chaque message de PC MIDI entrant. Voir p. 47 pour plus d'informations sur le PC Mapping.

PAGE BYPASS

La page **Bypass** du menu **MIDI** vous permet de “mapper” les messages MIDI CC - ou les pédales et switches connectés - pour bypasser / activer des blocs. Les messages CC peuvent être envoyés par un contrôleur MIDI ou un ordinateur connecté en MIDI IN, ou via la connexion USB de l'Axe-Fx III. Chacun de ces paramètres est global. Dans tous les cas, la méthode de mapping d'un contrôleur à l'une de ces fonctions est la même :

1. Utilisez le bouton **NAV** pour sélectionner la fonction souhaitée.
2. Utilisez le bouton **VALUE** pour affecter un contrôleur à la fonction :
 - **1—127** pour assigner un MIDI CC#.
 - **PEDAL 1** or **PEDAL 2** pour assigner une pédale connectée aux prises d'expression embarquées de l'Axe-Fx III.
 - **FC__ PEDAL 1–4** pour assigner une pédale connectée à la prise correspondante du contrôleur FC désigné.
 - **FC__ SW 1–4** pour assigner un switch connecté à la prise correspondante du contrôleur FC désigné.
 - **NONE** pour supprimer toutes les affectations de l'objet sélectionné.

PAGE CHANNEL (CANAL)

La page **Channel** fonctionne exactement comme la page **Bypass** sauf que les entrées sont utilisées pour régler le canal de chaque bloc au lieu de son état bypass. La *valeur* du message CC définit le canal comme suit :

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

Et ainsi de suite, répétant A, B, C, D pour les valeurs jusqu'à 127 (D).

Pour plus d'informations, voir "[Sélection du Canal](#)" en page 46.

PAGE EXTERNAL

Affectation des contrôleurs pour les 16 **External Controller** utilisés dans les [Modificateurs](#) (voir "[Chapitre 9](#)").

PAGE LOOPER

Affectation des contrôleurs pour les fonctions du Looper.

PAGE OTHER

Affectation des contrôleurs pour les diverses autres fonctions de l' Axe-Fx III.

PARAMÈTRES	Description
TEMPO TAP	Permet de taper le tempo à l'aide d'un contrôleur externe. Rappelez-vous que le tempo est calculé en utilisant soit les deux derniers taps OU une moyenne, comme défini dans la Configuration Globale du Tempo (p. 63). Plus de détails sur le Tempo au " Chapitre 10 ".
TUNER	Permet de télécommander l'activation / désactivation de l'Accordeur (" Chapitre 11 ").
PRESET INC/DEC PRESET INC/DEC START/STOP	Ces réglages vous permettent de monter/descendre dans une liste de présets avec points de départ/fin définis. Le Mapping de Présets et les MIDI PC OFFSET sont ignorés.
SCENE SELECT	Sélectionne des Scènes spécifiques. La valeur du contrôleur (PAS le numéro CC) détermine quelle Scène est chargée : 0 = Scene 1 2 = Scene 3 4 = Scene 5 6 = Scene 7 1 = Scene 2 3 = Scene 4 5 = Scene 6 7 = Scene 8 Et ainsi de suite en répétant les scènes 1-8 pour des valeurs allant jusqu'à 127 (Scène 8). Pour plus d'informations, voir " Sélection de Scène " ou " Valeurs CC pour les Scènes ".
SCENE INCREMENT SCENE DECREMENT	Les fonctions <i>Scene Increment</i> et <i>Decrement</i> vous permettent de passer d'une scène à l'autre. Ces fonctions sont déclenchées par des valeurs de données CC supérieures à 63.
INPUT 1, 2, 3, 4 VOLUME OUTPUT 1, 2, 3, 4 VOLUME	Huit paramètres individuels vous permettent de contrôler globalement les niveaux des entrées et sorties des blocs correspondants.
OUTPUT 1 VOLUME INCREMENT OUTPUT 1 VOLUME DECREMENT	Ces deux options offrent un moyen pratique d'augmenter/diminuer de façon permanente le Volume de sortie principal du bloc Out 1 dans le préset en cours. Chaque fois que Volume Increment sera déclenché, le Volume augmentera de 1dB et le préset sera sauvegardé. Même chose pour Volume Decrement , sauf qu'il diminuera le volume. <i>IMPORTANT ! Les modifications non sauvegardées, comme les paramètres d'effet modifiés ou les états de bypass, sont également enregistrées quand l'une de ces fonctions est déclenchée !</i> <i>Ces fonctions sont conçues pour être utilisées avec des switches type "contacteur" (momentary) réglés pour envoyer une valeur CC# de 127 pour "ON" et 0 pour "OFF". N'utilisez pas de pédale d'expression car vous pourriez changer les niveaux de +/-20 dB avec un seul balayage !</i>

LE MENU UTILITY (UTILITAIRES)

PAGE DISPLAY

Fournit un contrôle pour ajuster la luminosité de l'affichage LCD principal. Sur l'Axe-Fx III Mark II, il y a des contrôles supplémentaires pour la luminosité et la couleur de la LED du logo principal de la façade.

AFFICHAGE DES NIVEAUX ADC

Affiche les niveaux de Conversion Analogique-Numérique (A-D-C) pour les quatre boutons Level de façade ainsi que les prises expression à l'arrière pour du dépannage. Vous pouvez régler le niveau de sortie ici à un pourcentage exact.

PAGE RESET

Cette page fournit un utilitaire pour remettre les paramètres du menu **SETUP** aux valeurs par défaut d'usine. La réinitialisation des paramètres système (**Reset System**) est l'une des premières étapes lors d'un dépannage. Il ne supprimera ou ne modifiera jamais vos présets. Vous serez invité à appuyer sur **ENTER** pour confirmer.

Soyez très prudent avec cette option. Le Réinitialisation des Paramètres Système est irréversible !

Un deuxième utilitaire permet d'effacer tous les présets (**Clear All Presets**). Vous serez invité à appuyer sur **ENTER** pour confirmer.

Soyez très prudent avec cette option. L'effacement des présets est irréversible !

PAGE USB

Cette page mesure les tampons FIFO d'entrée et de sortie USB. Dans l'idéal, ils seront d'environ 50 %. Si le tampon déborde par le haut ou par le bas, le **USB Buffer Size** ([p. 74](#)) doit être augmenté. Rappelez-vous que vous devez quitter toutes les applications audio ou retirer et reconnecter le câble USB pour réinitialiser le tampon.

PAGE FIRMWARE

La page Firmware affiche la version en cours du Firmware chargé dans l' Axe-FX III.

Les versions de Firmware USB et FPGA sont également affichées.

Pour plus d'informations, voir "[Mise à jour du Firmware](#)".

13. PÉDALIERS DE CONTRÔLE FC

Les Pédaliers de Contrôle Fractal Audio FC-6 et FC-12 sont conçus pour être utilisés avec l'Axe-Fx III et d'autres produits Fractal Audio. Chaque FC offre une suite impressionnante de caractéristiques et de fonctionnalités, incorporant des années d'innovation et de retours d'information clientèle. Ils sont superbes aussi, ce qui en fait un atout indéniable sur scène ou dans votre studio.

Tous les aspects d'un FC connecté sont réglés par l'Axe-Fx III dans les menus **SETUP : FC Controllers** et **SETUP : FC Setlists/Songs**.

Le **Mode d'emploi des FC** couvre ces menus et plus encore, y compris le matériel, les connexions et les paramètres. Vous pouvez le télécharger en français chez [G66](#).

Le **Guide des Fonctions des Switchs Fractal Audio** est un guide détaillé des différentes fonctions qui peuvent être assignées aux Switchs d'un contrôleur FC, FM9 ou FM3. Vous pouvez le télécharger en français chez [G66](#).



Page laissée vide intentionnellement.

14. CAPTURE D'IR

Ce chapitre détaille l'utilisation d'un outil intégré qui vous permet de capturer vos propres Réponses Impulsionnelles en utilisant l'Axe-Fx III et quelques équipements supplémentaires.

Qu'il fasse partie d'un "combo" ou qu'il soit logé dans son propre caisson, le **haut-parleur** est un élément majeur de n'importe quel son de guitare ou de basse. Lorsque vous entendez un son exceptionnel sur un enregistrement ou lors d'un concert, cela signifie que quelqu'un a fait un excellent travail de sélection et de placement de **micros** (même si le musicien utilise déjà un produit Fractal Audio ;-).

L'Axe-Fx III utilise des Réponses Impulsionnelles ("IR") pour reproduire fidèlement le son d'un **haut-parleur repiqué** par un micro, avec plus de 2 048 **baffles d'usine** et 2 048 emplacements mémoire supplémentaires pour des **User Cab**. Notre [webstore](#) propose de nombreux Cab Packs produits par des professionnels, mais vous pouvez aussi créer vos propres IR en utilisant l'**utilitaire IR Capture** de l'Axe-Fx III. Le processus est facile et ne nécessite qu'un équipement pro-audio standard.

Pour plus de détails sur les IRs, consultez le Chapitre sur le bloc CAB dans "[Le Guide des Blocs - Fractal Audio](#)".

CHOISISSEZ UNE MÉTHODE DE CAPTURE

Il existe deux méthodes différentes de capture IR. Les deux méthodes nécessitent un (ou des) micro(s) et préampli(s), et les deux méthodes donnent d'excellents résultats.

La **Méthode 1** nécessite un **ampli de puissance** plat, neutre et pleine bande. Il s'agira généralement d'un ampli à transistors conçu pour des applications audio pro (pas un ampli de puissance guitare, qui ajouterait une coloration sonore).

La **Méthode 2** nécessite un boîtier de **DI avec entrée haut-parleur** - tel que le **X-Load LB-2 Fractal Audio** - afin de "neutraliser" le caractère de l'ampli de puissance utilisé, de sorte que vous pourrez utiliser n'importe quel ampli, même un ampli de guitare standard.

SONORISEZ VOTRE AXE-FX III

Lorsque vous créez un IR, vous voudrez probablement tester le résultat tout de suite. Connectez votre guitare à votre Axe-Fx III et installez ce que vous utilisez normalement pour un **monitoring pleine bande** (écouteurs, moniteurs de studio, haut-parleurs FRFR, etc.). Le processus de capture utilise **OUTPUT 2 LEFT**, donc assurez-vous que **Output 2 | Copy Output 1** est réglé sur "OFF" sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**.

"REPIQUEZ" AVEC UN MICRO LE HAUT PARLEUR

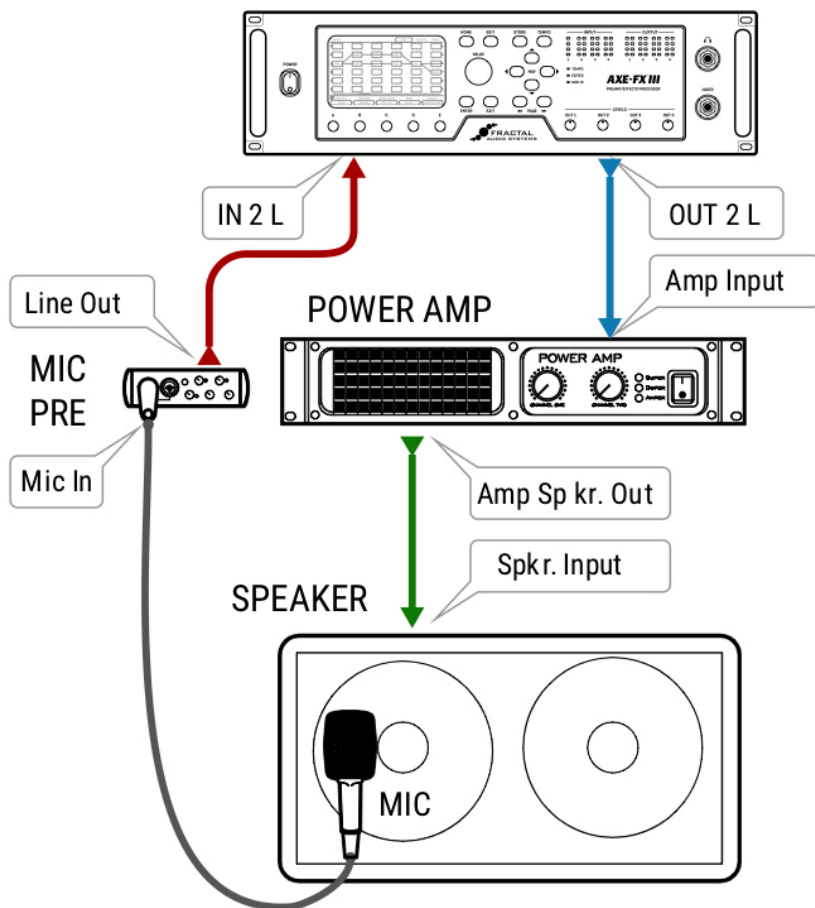
- Avant de pouvoir repiquer un haut-parleur, vous devez le brancher. Connectez-vous directement sur un ampli de guitare comme vous le feriez normalement, ou en utilisant un préréglé de l'Axe-Fx III (avec le bloc Cab bypassé ou désactivé) dans un ampli de puissance neutre, dans le haut-parleur. L'un des avantages de cette dernière méthode est qu'une fois que vous avez capturé l'IR, vous pourrez utiliser le même ampli pour tester, ce qui devrait produire des résultats vraiment très proches de l'original.
- Une fois que vous avez un bon son de guitare dans le haut-parleur, il est temps de régler le(s) micro(s). Les studios d'enregistrement ont des salles de contrôle isolées de la salle de prise, ce qui permet d'entendre facilement ce que le micro capte sans être gêné par un ampli bruyant. Avoir un assistant ou un robot pour ajuster le micro est pratique. Si cette option n'est pas envisageable, essayez d'utiliser un casque pour vous permettre de vous concentrer sur la prise du micro. Le son peut être fort, alors faites attention à votre audition. Vous pouvez également enregistrer l'ampli et l'écouter ensuite pour vous assurer que vous êtes satisfait de la prise de son.

MÉTHODE 1 : AVEC UN MICRO

La Méthode 1 ("MIC ONLY") nécessite un micro, un préampli et un ampli de puissance neutre.

- Créez un preset avec votre **ampli** préféré et réglez son bloc **Cab** sur "SCRATCHPAD 1" pour une écoute immédiate.
- Connectez le **micro** à l'entrée du préampli.
- Connecter la **sortie** du préampli (ou du mixeur) à **INPUT 2 LEFT** de l'Axe-Fx III.
- Connectez **OUTPUT 2 LEFT** de l'Axe-Fx III à l'**entrée** de votre ampli de puissance.
- Connectez la **sortie haut-parleur** de l'ampli de puissance à votre baffle.
- Sur la page de **Config** de l'utilitaire **IR Capture** dans l'Axe-Fx III, réglez **Capture Method** sur "MIC ONLY".
- Suivez les instructions de Capture en [p. 88](#).

NOTE: Les IR créées en utilisant cette méthode incluront une coloration tonale impartie à l'ampli de puissance utilisé. Cab-Lab peut supprimer cet effet en utilisant une "IR de référence" séparée faite uniquement avec l'ampli de puissance, créé en utilisant une Load box. Mais si vous avez cette Load box à ce moment là de la capture, vous pourriez aussi bien utiliser la "Méthode 2" (page suivante).

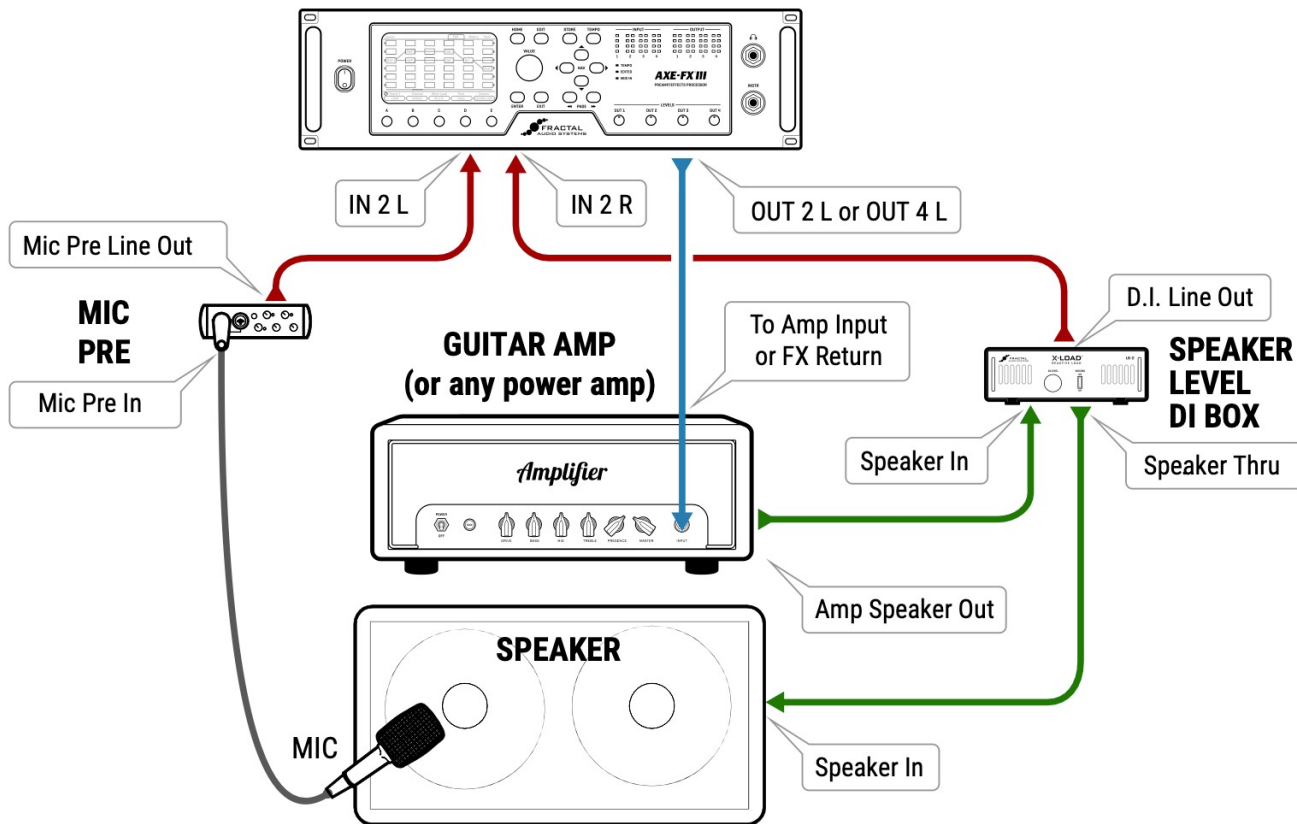


MÉTHODE 2 : MICRO + DI

La Méthode 2 ("MIC + DI") nécessite un micro, un préampli et une DI pouvant convertir une sortie haut parleur au niveau ligne. Cette méthode a l'avantage de "tenir compte" de l'influence tonale de l'ampli de puissance, ce qui permet d'utiliser presque n'importe quel ampli. Un ampli de puissance neutre est toujours préférable, mais même un ampli de guitare produira d'excellents résultats comme l'Axe-Fx III est capable d'éliminer la distorsion, de séparer complètement la réponse du haut-parleur et de produire une IR pure et précise.

- Connectez le **micro** à l'entrée du préampli.
- Connecter la **sortie** du préampli (ou du mixeur) à **INPUT 2 LEFT** sur l'Axe-Fx III.
- Connectez la sortie **OUT 2 LEFT** ou **OUT 4 LEFT** de l'Axe-Fx III au **FX Return** de votre ampli de guitare. Si votre ampli n'a pas de retour d'effets, utilisez l'entrée guitare. Réglez l'ampli sur un réglage aussi clair et neutre que possible..
- Connectez la **sortie haut-parleur** de l'ampli à l'**entrée de niveau haut-parleur** du boîtier DI. Assurez-vous d'utiliser un boîtier DI spécialement conçu pour fonctionner avec des signaux de niveau haut-parleur et qui n'a PAS de simulation de baffle intégrée. Vous pouvez également utiliser la sortie DI de votre ampli s'il en a une, à condition qu'il ne s'agisse **pas** d'une sortie avec simulation de haut-parleur.
- Connectez la sortie **Speaker Thru** du boîtier DI à l'**entrée** de votre haut-parleur.
- Connecter la **sortie de niveau ligne** du boîtier DI à **INPUT 2 RIGHT** sur l'Axe-Fx III.
- Sur la page **Config** de l'utilitaire **IR Capture** de l'Axe-Fx III, réglez **Capture Method** sur "**MIC + DI**".
- Sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**, assurez-vous que **Input 2 Mode** est réglé sur "**STEREO**".

Suivez les instructions de la page suivante pour effectuer la capture.



CAPTURER DES RÉPONSES IMPULSIONNELLES

EN UTILISANT L'AXE-EDIT III OU CAB-LAB

L' **Axe-Edit III** inclut maintenant un utilitaire de **Capture d'IR** gratuit qui sert à contrôler l'Axe-Fx III pendant la capture d'IR.

Cab-Lab est un mixeur d'IR doté d'une "boîte à outils", disponible chez fractalaudio.com . Il est fortement recommandé d'utiliser Cab-Lab pour capturer des IRs. L'interface est facile à utiliser et vous pourrez également sauvegarder les données IR brutes sur votre ordinateur pour les remixer ou les retraiter plus tard.

À PARTIR DE LA FAÇADE DE L'AXE-FX III

Cette section couvre la capture à partir de la façade de l'Axe-Fx III :

1. Effectuez les connexions pour la configuration choisie comme indiqué dans les pages précédentes de cette section.
2. Dans l'Axe-Fx III, créez un Préset avec un bloc **Amp** réglé sur un modèle approprié et un bloc **Cab** avec Cab 1 réglé sur Bank : "SCRATCHPAD", Numéro : "1". Dans ce même bloc Cab, réglez les Cab 2, 3 et 4 sur "MUTED". Les IR sont automatiquement envoyés à cet emplacement spécial lors de la capture pour une audition immédiate.
3. Ouvrez le **SETUP**, **NAV**iguez jusqu'au menu **IR Capture**, et appuyez sur **ENTER**.
4. Sur la page **Config**, vous voudrez généralement que le **mode de capture** soit réglé sur "ULTRA-RES" pour les IR de proximité, mais une résolution "STANDARD" est également disponible. "FULL-RES" peut être utilisé pour des captures d'IR plus longues (voir l'encadré en page suivante). **Capture Method** doit être réglée sur "MIC ONLY" ou "MIC+DI" en fonction de la méthode de capture que vous utilisez.
5. Sur la page **Config** de l'utilitaire de **capture d'IR**, choisissez une **banque** et un **emplacement** pour sauvegarder l'IR finalisé. Entrez un **nom** à l'aide des fonctions des boutons **B**, **C**, **D** et **E**.
6. Sur la page **Config**, prenez également en compte les paramètres optionnels suivants :
 - **Deconvolution** : Dans les environnements à faible bruit, la technique **conventionnelle** peut fournir une bande passante et une précision de magnitude légèrement supérieures. Dans un environnement très bruyant, la technique du filtre inversé peut donner de meilleurs résultats.
 - **IR Processing** : Cette option permet de choisir entre "Minimum-Phase" qui transforme l'IR en une version à phase minimale, "Auto-Trim" qui supprime le silence de début et "None" qui n'applique aucun traitement du tout.
 - **Delay Compensation** : Cela permet de compenser les retards excessifs dus à une latence extrême du mixeur ou à des distances de micro importantes. Pour utiliser la compensation, reportez-vous au graphique de la page Capture. Appuyez sur E pour sélectionner " Graph (Time) " et effectuez un balayage de test. Notez la forme d'onde du delay et ajustez le montant de compensation désiré. Notez que la vitesse du son est d'environ 34cm/ms, de sorte qu'un micro situé à 3,4m du haut-parleur subirait un retard d'environ 10 ms. Notez aussi que l'utilitaire de capture d'IR compensera automatiquement les retards jusqu'à environ 20 ms (échantillons de 1K). La correction n'est nécessaire que pour les retards supérieurs à 20 ms.
7. Appuyez sur le bouton **TEST** (bouton-poussoir **A**) pour générer un balayage de test pour le réglage des niveaux.
8. Le bouton **OUTPUT LEVEL 2** en façade de l'Axe-Fx III définit le niveau des signaux de balayage envoyés à l'ampli de puissance. Tournez-le - aussi sur votre ampli de puissance - jusqu'à ce que vous entendiez le test dans le haut-parleur. Il doit être assez fort pour pousser le haut-parleur à des niveaux "optimaux" et éliminer les interférences de bruit de fond, mais pas trop pour être inconfortable ou entraîner une distorsion.
9. La **LED INPUT 2** en façade de l'Axe-Fx III indique le niveau du signal revenant à l'Axe-Fx III à partir du micro et du préampli ou du mixeur. Ajustez les niveaux de sortie du préampli et utilisez le niveau **INPUT 2** sur la page **Input** du menu I/O pour vous assurer que le signal est bon sans écrêtage. Il est possible de "chatouiller" la LED rouge, car cela indique un niveau de -6 dB, en dessous de l'écrêtage réel.
10. Une fois que les niveaux sont correctement réglés, il est temps de capturer. Appuyez sur le bouton **CAPTURE** à l'écran (bouton poussoir **B**) et attendez tranquillement que la capture soit terminée (deux balayages, environ 5 secondes).
11. Si vous avez correctement configuré le préset de test à l'étape 2, vous devriez entendre l'IR automatiquement et être en mesure de l'écouter tout de suite.
12. Appuyez sur **SAVE** pour enregistrer votre capture à l'emplacement que vous avez sélectionné à l'étape 5.
13. Assurez-vous de sélectionner un nouvel **emplacement** et un nouveau **nom** avant d'effectuer des captures supplémentaires avec la même configuration.

CONSEILS POUR LA PRISE DE SON DES BAFFLES

- Le son que vous obtenez d'un haut-parleur repiqué par un micro dépend du type et de la position du ou des micros. Choisissez un micro bien adapté à l'enregistrement de baffle de guitare et positionnez-le selon vos préférences. Des informations sont largement disponibles sur le placement du micro, la distance, l'angle, etc. mais n'ayez pas peur d'expérimenter.
- Chaque micro doit être connecté à un préampli pour porter le signal au niveau ligne pour le traitement. Le préampli contribue également à la sonorité, de sorte qu'un préampli de haute qualité (API, Neve ...) doit être généralement privilégié, mais même le préampli d'un mixeur bon marché produira d'excellents résultats. Ne laissez **pas** le préampli micro saturer ou le résultat sera un IR avec un excès de hautes fréquences.
- Avec un mixeur optionnel, plusieurs micros peuvent être combinés pour produire et capturer un **mélange**.
- Egalisez si vous voulez mais n'appliquez pas de traitement de dynamique (compression) car cela fausserait la réponse.
- Si le baffle est chargé de plusieurs haut-parleurs, vous devez écouter chacun d'entre eux pour voir comment ils se distinguent. Même des haut-parleurs du même type peuvent avoir un son fondamentalement différent, et un placement différent dans un caisson peut également avoir un effet. Certains baffles sont même chargés de différents types de haut-parleurs, que ce soit côte à côte, en "X" ou de façon semi-aléatoire. (Nous avons un jour capturé un 4x12 "légendaire" qui avait deux haut-parleurs d'un type donné, un d'un type différent et un haut-parleur qui ne fonctionnait pas !)

FAQ: QU'EST-CE QUE LA PLEINE RÉOLUTION (FULL-RES) ? "Fractal Audio" a introduit la technologie des réponses impulsionnelles FullRes en 2021. Cette nouvelle technique permet d'obtenir des IR allant jusqu'à 1,37 seconde (bien plus longues que même les UltraRes™). Celles-ci peuvent être utilisées pour des créations réalistes d'espaces ambiants sans la latence accrue normalement associée aux IR longues. Les producteurs et les ingénieurs du son utilisent souvent des "micros d'ambiance" pour augmenter la profondeur et la vivacité des enregistrements. Cependant, le temps de réverbération d'une salle de concert typique est de 500 à 700 ms, bien au-delà des 20 à 40 ms que permet le traitement IR typique. Les IR FullRes peuvent capturer une salle de concert typique et même des salles et des clubs de taille petite à moyenne, et peuvent même être utilisés comme réverbération à convolution. A ce jour, seul l'Axe-Fx III supporte les IRs FullRes. Toutes les IRs FullRes que vous capturez avec cet utilitaire peuvent être stockées sur l'appareil dans "User Cab Bank 3 (FR)".

15. CONTENU ADDITIONNEL

FRACTAL-BOT

Fractal-Bot est nécessaire pour **sauvegarder** et **restaurer** des sons et les réglages (ci-dessous), **mettre à jour le Firmware** ([p. 92](#)) et il peut être utilisé pour **transmettre des Présets** ou **installer des User Cabs** (IR de Baffles Personnalisés, voir [p. 98](#)).



Le programme est explicite et comporte des instructions pas à pas à l'écran.

Pour pouvoir utiliser Fractal-Bot, les utilisateurs de Windows devront installer un pilote pour permettre la communication entre l'ordinateur et l'Axe-Fx III. Le pilote Windows est disponible chez fractalaudio.com et chez g66.eu.

Les ordinateurs exécutant OS X n'ont pas besoin de pilote pour communiquer avec l'Axe-Fx III.

Téléchargez et installez **Fractal-Bot** depuis fractalaudio.com ou g66.eu.

SAUVEGARDER ET RESTAURER

Une fois que Fractal-Bot est installé, vous pouvez l'utiliser pour sauvegarder, restaurer ou installer des fichiers.

SAUVEGARDER

Fractal-Bot automatise le processus de sauvegarde. Sélectionnez l'onglet **RECEIVE** et suivez les instructions à l'écran. Voici quelques points à prendre en compte lors de l'utilisation de Fractal-Bot :

- L'Axe-Fx III ne met pas l'accent sur cette distinction, car ses **présets** sont en fait répartis en banques de 128 présets. Pour sauvegarder tous vos présets, sauvegardez toutes les banques : **A** (0-127), **B** (128-255), **C** (265-383) et **D** (384-511).
- Une sauvegarde SYSTEM comprend tous les paramètres personnalisés du menu SETUP, à savoir les réglages de **Global**, **I/O**, **MIDI/Remote** et **Tuner**.
- Les **User Cabs** sont sauvegardés dans deux banques individuelles.
- Dans Fractal-Bot, vous aurez besoin de spécifier un emplacement pour les fichiers de sauvegarde. Il est préférable de le préparer à l'avance. Beaucoup de pros avec qui nous travaillons utilisent un système cohérent pour nommer leurs dossiers de sauvegarde : "**yymmdd - Axe-Fx III**" (année à deux chiffres, mois à deux chiffres, jour à deux chiffres). En plus des fichiers de sauvegarde, créez un fichier texte pour vous rappeler quelle version de firmware était installé lors de la création de ces fichiers.

RESTAURER

Fractal-Bot est aussi utilisé pour restaurer des fichiers de sauvegarde sur votre Axe-Fx III. Le processus est moins automatisé mais tout de même très facile. Vous devrez envoyer tous les fichiers de votre sauvegarde individuellement. Une fois le premier fichier terminé, envoyez le fichier suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils soient tous sauvegardés. N'oubliez pas de redémarrer de suite l'Axe-Fx III si un fichier System lui a été transmis ! (Fractal-Bot vous le rappellera.)

Vous pouvez utiliser le même processus pour installer les Présets ou les fichiers Cab que vous téléchargez.

MIDI

Sur l'Axe-Fx III, la sauvegarde et l'envoi de données ne sont pas supportés par la prise MIDI 5 broches. Vous pouvez quand même transmettre des fichiers de sauvegarde de cette façon, mais comme la vitesse de transfert est très lente, cela peut être très LONG et il est déconseillé de le faire.

MISE À JOUR DU FIRMWARE

Nos produits sont évolutifs et nous nous engageons à une amélioration continue. Ces mises à jour très attendues ajoutent de nouveaux amplis, baffles, effets et fonctions, corrigent des problèmes, et plus encore. Nous vous recommandons de garder le firmware de votre Axe-Fx III à jour au fur et à mesure de la sortie de nouvelles versions. Le firmware est techniquement un logiciel - le "système d'exploitation" de votre Axe-Fx III - suivi à l'aide des numéros de version : 1.00, 1.01, 2.00, etc. Chaque Axe-Fx III est expédié d'usine avec la dernière version installée. Vous pouvez vérifier votre version à tout moment en appuyant sur le bouton **SETUP** (bouton-poussoir **E**) sur la page d'accueil. La version est affichée en haut à gauche du menu **Setup**.

METTRE À JOUR

La mise à jour est sûre, facile et rapide avec Fractal-Bot (voir page précédente). Avant de commencer, veuillez QUITTER toute autre application qui pourrait interférer, y compris l'Axe-Edit et tout logiciel DAW ou application audio/MIDI.

1. **Téléchargez** le dernier Firmware pour votre Axe-Fx III depuis fractalaudio.com ou g66.eu.
2. **Dézippez** le fichier téléchargé. Il peut contenir divers documents en plus du fichier de firmware qui est un fichier MIDI System Exclusive ou "SysEx". Extrayez le fichier **.syx** vers un emplacement que vous retrouverez facilement. **Ne double-cliquez pas sur le fichier.syx**. Fractal-Bot vous demandera où il se trouve quand ce sera nécessaire.
3. Veuillez lire les **Release Notes** incluses dans le téléchargement. Ils vous informeront des nouveautés et vous avertiront de tout ce que vous devez savoir avant de mettre à jour vers la nouvelle version..
4. Avant de faire une mise à jour majeure du firmware, il est conseillé de sauvegarder votre Axe-Fx III (voir page précédente).
5. Lancez **Fractal-Bot** et suivez les trois étapes auto-explicatives.
6. Les mises à jour du firmware seront parfois accompagnées de nouvelles versions des Présets d'Usine de l'Axe-Fx III. Ceux-ci seront disponibles sur la page support de notre site web et peuvent aussi être installés à l'aide de Fractal-Bot.

FIRMWARE : FAQ

Q: Comment savoir si la mise à jour a fonctionné ?

R: Vérifiez la version de votre firmware à tout moment en appuyant sur le bouton **SETUP** (bouton-poussoir **E**) sur la page d'accueil. La version est affichée en haut du menu Setup.

Q: Puis-je sauter des versions pour passer d'une très ancienne version de firmware à une version beaucoup plus récente ?

R: Vous pouvez mettre à jour de n'importe quelle version vers n'importe quelle autre version. Lorsque vous sautez des versions, il est conseillé de lire les notes de mise à jour des versions intermédiaires.

Q: Est-ce que la mise à jour du firmware effacera, modifiera ou "mettra à jour" mes presets d'usine ?

R: Les mises à jour du firmware n'effacent pas les presets personnalisés. Toutefois, elles peuvent modifier le son des presets existants. Lisez toujours les *Release Notes* avant la mise à jour. La sauvegarde des presets après une mise à jour du firmware peut les rendre incompatibles avec les versions antérieures. Il est toujours conseillé d'effectuer une sauvegarde complète en utilisant Fractal-Bot avant une mise à jour majeure.

Q: La mise à jour du firmware a mystérieusement échoué. Que dois-je faire ?

R: Si l'Axe-Fx III démarre toujours normalement, essayez à nouveau la mise à jour. En cas d'échecs successifs, veuillez supprimer et re-télécharger le fichier de mise à jour avant de réessayer. L'essai avec un port USB ou un câble différent peut également régler le problème.

Q: Après la mise à jour, mon Axe-Fx ne démarrera plus normalement.

R: Voir "Récupération" à la page suivante.

RÉCUPÉRATION

PROBLÈMES PENDANT / APRÈS LA MISE À JOUR DU FIRMWARE

L'Axe-Fx III a un système de récupération intégré "Emergency Boot Loader" qui vous protège contre les incidents pouvant survenir lors de la mise à jour du firmware. Pour démarrer à partir du système de récupération :

1. Mettez l'appareil hors tension et attendez cinq secondes.
2. Allumez en **maintenant** les boutons **PAGE GAUCHE ET PAGE DROITE** jusqu'à ce que la page **Emergency Utility** s'affiche.
3. Mettre à jour comme d'habitude en utilisant **Fractal-Bot**.

PROBLÈMES AVEC UN SEUL PRÉSET

Si votre Axe-Fx III ne démarre pas normalement, le problème peut être le preset en cours. Vous pouvez forcer l'appareil à charger un preset vide initialisé comme suit :

1. Mettez l'appareil hors tension et attendez cinq secondes.
2. Allumez en maintenant **HOME** jusqu'à ce que la barre de progression du démarrage apparaisse pour la première fois.

L'Axe-Fx III démarrera avec un preset vide initialisé à l'emplacement "000". Vous pourrez l'enregistrer à n'importe quel autre endroit pour écraser un preset problématique.

PROBLÈMES DE RÉGLAGES OU DE PARAMÈTRES GLOBAUX

Dans le cas très improbable où un paramètre système problématique empêche l'Axe-Fx III de démarrer normalement, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour récupérer :

1. Mettez l'appareil hors tension et attendez cinq secondes.
2. Allumez en maintenant **EDIT** jusqu'à ce que la barre de progression du démarrage apparaisse pour la première fois.
3. Entrez dans **SETUP**, ouvrez le menu **Utilities** et allez à la page **Reset** .
4. Exécuter **Reset System Parameters** (réinitialisation des paramètres système) comme indiqué à l'écran (bouton-poussoir **A** suivi de **ENTER**).

ATTENTION ! N'effectuez pas accidentellement CLEAR ALL PRESETS !!!!!

5. Suivez les instructions à l'écran pour exécuter. Appuyez sur HOME lorsque vous avez terminé.



En fait, vous pouvez maintenir HOME et EDIT à la fois pour réinitialiser le preset en cours et empêcher le chargement des réglages et paramètres globaux.

OBTENIR DE L'AIDE

Fractal Audio Systems offre un support en anglais sur son site web : www.fractalaudio.com .

Sinon contactez le support de g66.eu pour la distribution européenne.

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.

LES BLOCS GLOBAUX

Les Blocs Globaux constituent un moyen pratique de synchroniser les changements de paramètres entre plusieurs présets.

Si vous utilisez plusieurs présets et que vous souhaitez conserver certains paramètres sonores identiques dans tous ceux-ci, vous pouvez imaginer la nécessité qu'il y aurait à répéter ces changements dans chaque preset, un par un. Une autre idée pourrait être d'utiliser l'Axe-Edit pour copier/coller les blocs désirés d'un preset à un autre. Les Blocs Globaux évitent d'avoir à effectuer des tâches aussi fastidieuses et répétitives. Toute modification d'un bloc global dans un preset sera répercutée automatiquement sur tous les autres présets où ce bloc global est utilisé.

Chaque type de bloc prenant en charge les Blocs Globaux est accompagné de huit Blocs Globaux qui lui sont propres. Par exemple, il existe huit blocs globaux DIFFERENTS pour le bloc "Amp 1" et huit autres DIFFERENTS pour "Amp 2". Les Blocs Globaux ne sont pas stockés dans la "mémoire présets" mais dans la "mémoire système". Tous les paramètres dans tous les canaux peuvent être gérés par des Blocs Globaux. Tous les modificateurs, par contre, sont stockés dans le preset lui-même et ne font PAS partie des Blocs Globaux.

BLOCS GLOBAUX - COMPATIBILITÉ

La grande majorité des plus de 40 types de blocs disponibles supporte l'utilisation des blocs globaux. (Les types suivants ne sont PAS inclus : Crossover, FB Send/Return, IR Player, Looper, Megatap, MIDI, Mixer, Multiband Comp, Multiplexer, RTA, Resonator, Synth, 10-tap delay)

BLOCS GLOBAUX - EXEMPLE

Imaginez un ensemble de cinq présets différents utilisés pour un concert. Chacun d'eux possède un bloc d'ampli (AMP 1) avec les mêmes réglages, mais cet ampli est entouré par des chaînes d'effets totalement différentes. Maintenant, en fonction du lieu, de votre guitare, du groupe, du public, de la météo, ... vous voudrez peut-être apporter des modifications à votre bloc d'ampli, comme vous le feriez pour n'importe quel ampli physique. Montez un peu les aigus. Baissez le gain. Ajustez l'égalisation graphique. En utilisant les opérations simples décrites à la page suivante, il devient facile de relier les blocs d'ampli de ces présets entre eux, et donc modifier l'un d'entre eux les modifiera tous.

Tout d'abord, vous devez charger l'un des présets dans lequel l'ampli est parfaitement réglé. Maintenant, enregistrez les paramètres de cet ampli en tant que bloc global en sélectionnant Amp 1 et en choisissant LINK TO GLOBAL BLOCK. Nous pourrions choisir le "Global Block 1". N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le preset !

Maintenant, ouvrez chacun des présets concernés, sélectionnez AMP 1, et choisissez LINK TO AND LOAD FROM GLOBAL BLOCK, en sélectionnant "Global Block 1". Les paramètres de l'AMP 1 : Global Block 1 apparaîtront automatiquement, et le lien sera créé. N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le preset ! Répétez l'opération si nécessaire pour les autres présets.

Les blocs globaux peuvent également être utilisés pour modifier les réglages du noise gate lorsque vous passez d'une guitare ou d'une basse active à une passive, pour régler globalement le niveau d'un bloc de volume utilisé comme "boost", pour régler des effets individuels utilisés avec différents amplis dans différents présets, et bien d'autres choses encore.

BLOCS GLOBAUX - FONCTIONS

Quatre fonctions différentes permettent aux présets d'interagir avec les Blocs Globaux. Vous trouverez ces options sur la page **Tools** du menu **Layout** (à partir de la grille, page de droite vers " Tools "). Pour exécuter une fonction, sélectionnez le bloc souhaité sur la grille à l'aide des boutons **NAV**, utilisez la molette **VALUE** pour choisir la fonction Global Block souhaitée, en tournant le bouton **E** si indiqué pour sélectionner le numéro du Bloc Global souhaité, et appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton "**Execute**" (bouton C).

L'utilisation de l'Axe-Edit III rend le travail avec les blocs globaux encore plus simple, et fournit aussi une meilleure visibilité sur votre preset.

CRÉER UN LIEN VERS UN BLOC GLOBAL

La fonction **Link to Global Block** "créé" un bloc global à partir d'un bloc de votre preset, et établit ensuite un lien entre les deux. C'est toujours la première étape lorsque vous voulez commencer à utiliser les blocs globaux. Tous les paramètres existants dans le bloc global sélectionné sont écrasés par les paramètres du bloc de votre preset. Après la création d'un lien, chaque fois que vous enregistrerez des modifications, le bloc global sera mis à jour. Chaque fois qu'un autre preset lié sera modifié et enregistré, ce preset sera mis à jour.

Sauvegardez toujours votre preset immédiatement après avoir créé un lien vers un bloc global.

CHARGER ET LIER À PARTIR D'UN BLOC GLOBAL

La fonction **Load from and Link to Global Block** charge les données existantes du bloc global dans le bloc sélectionné de votre preset, puis établit un lien entre les deux. Vous utiliserez normalement cette fonction pour lier un ensemble de présets à un bloc global que vous avez d'abord créé à l'aide de la fonction **Link to Global Block** (ci-dessus). Après la création d'un lien, chaque fois que vous enregistrez des modifications, le bloc global est mis à jour. Chaque fois qu'un autre preset lié est modifié et sauvegardé, ce preset sera mis à jour.

Encore une fois, sauvegardez toujours votre preset immédiatement après avoir créé un lien vers un bloc global !

CHARGER UNIQUEMENT D'UN BLOC GLOBAL

La fonction **Load from Global Block** charge les données existantes du bloc global dans le bloc sélectionné dans votre preset, mais ne crée PAS de lien entre les deux. Cela vous permet d'utiliser les données d'un bloc global comme "modèle" pour régler les paramètres du bloc sans le lien habituel.

DÉLIER D'UN BLOC GLOBAL

Cette fonction permet de déconnecter totalement le bloc sélectionné de tout bloc global.

DÉLIER TOUS LES BLOCS GLOBAUX DU PRÉSET

Cette fonction permet de dissocier tous les blocs du preset en cours des blocs globaux auxquels ils pourraient être liés.

LES PAGES PERFORMANCE CONTROL

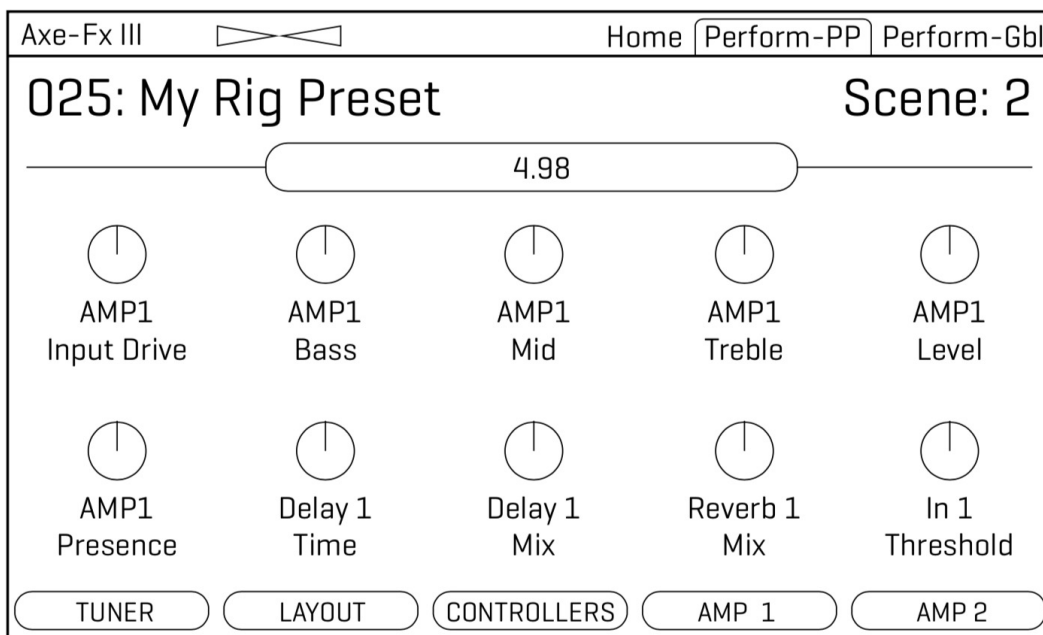
INTRODUCTION

Les deux pages **Performance Control** de l'Axe-Fx III vous permettent de concevoir et de construire vos propres pages de menu personnalisées en façade, chacune avec votre choix de dix boutons, switches, ou paramètres de n'importe quel bloc. Les pages Performance Control vous évitent d'avoir à parcourir les menus pour trouver vos réglages préférés. Les dix boutons à l'écran correspondent directement aux boutons A, B, C, D et E en façade de l'Axe-Fx III. Cela crée une expérience très similaire à l'utilisation d'un ampli ou d'une pédale traditionnelle où ce que vous voyez est ce que vous obtenez.

L'une des pages Performance Control est "**Globale**", ce qui signifie que les 10 paramètres que vous y placez resteront les mêmes, même si vous changez de preset. Les valeurs de ces contrôles changent - par exemple, si vous placez AMP 1/ TREBLE, vous verrez le réglage des aigus passer de 6, disons, à 3 puis à 10 lorsque vous changerez de preset, mais le bouton AMP 1/ TREBLE lui-même apparaîtra toujours au même endroit sur la page Performance Control Globale. La page Performance Control "Per Preset" vous permet de choisir aussi jusqu'à dix paramètres différents mais pour chaque preset. Un preset donné peut afficher dix réglages d'ampli, un autre dix réglages d'effets, et un autre un mélange des deux. Chaque paramètre de la page affiche une étiquette de texte de deux lignes. Par défaut, il s'agit du nom/numéro du bloc et du nom du paramètre, mais vous pouvez la personnaliser.

Les deux pages Performance Control sont situées dans le menu **HOME** de l'Axe-Fx III. Appuyez sur **HOME**, puis sur **PAGE** pour accéder aux onglets Par-Préset ("Perform-PP") ou Globaux ("Perform-Gbl"). Utilisez les boutons NAV pour passer d'une commande à l'autre. Utilisez les boutons **A,B,C,D** ou **E** ou **VALUE** pour faire des changements. Comme ces pages sont conçues pour être utilisées pendant une performance, l'Axe-Fx III ne les quittera pas si vous changez de presets ou de scènes.

En résumé, les pages Performance Control représentent un moyen puissant de concevoir la configuration parfaite pour des changements rapides, comme pendant un soundcheck, ou même ... au milieu d'un solo.



Un exemple de page Performance Control, présentant un mélange de contrôles d'amplis et d'effets.

PLACER DES CONTRÔLES SUR LES PAGES PERFORMANCE

Les pages Performance Control doivent être configurées à l'aide de l'**Axe-Edit III**, le logiciel d'édition qui accompagne l'Axe-Fx III. Dans le tutoriel suivant, nous allons présenter quelques exemples.

1. Décidez si vous voulez configurer la page **Globale** ou la page **Par-Préset**. Rappelez-vous : les paramètres placés sur la page Globale y resteront lorsque vous changerez de préset. Ceux de la page Par-Préset seront différents d'un préset à l'autre. La page Globale pourrait contenir vos dix principaux paramètres de départ. De nombreux utilisateurs y placeront les réglages de base du bloc AMP 1 : Drive, Bass, Mid, Treble, Presence, Depth, Master Volume, Level, etc. Commençons par cela dans notre tutoriel.

2. Connectez votre **Axe-Fx III** par USB à un ordinateur Mac ou Windows compatible. Vous aurez besoin d'un pilote si vous utilisez Windows. Voir le "[Chapitre 3 : USB](#)".

3. Installez et lancez l'**Axe-Edit III**. Pour en savoir plus sur Axe-Edit III, voir [p. 11](#).

4. Pour ajouter des réglages du bloc AMP 1 à la page Performance Control Globale, nous devons commencer avec un préset contenant le bloc AMP 1. Cliquez sur le bouton PRESETS dans Axe-Edit III, puis cliquez sur le préset de votre choix : **008 - Plexi 50W** par exemple.

5. Sur la grille, cliquez sur le bloc **AMP 1**. Allez à l'onglet "Authentic" s'il n'est pas déjà sélectionné.

6. Passez à l'éditeur des contrôles Performance en cliquant sur le bouton **Perform** au-dessus de la grille.

7. **Glissez et déposez** le paramètre **Input Drive** par son étiquette dans le premier emplacement des Contrôles Performance Globaux.

IMPORTANT : Vous devez faire glisser les contrôles par leur ÉTIQUETTE ! Si vous faites glisser le bouton, vous changerez sa valeur. Ne paniquez pas si cela se produit, il suffit d'annuler en appuyant sur Commande + Z (Mac) / Contrôle + Z (Win).

8. Continuez à glisser-déposer les paramètres aux endroits souhaités. Vous pouvez en fait faire glisser N'IMPORTE QUEL paramètre depuis n'importe quel endroit de n'importe quel bloc. Vous êtes juste limité à dix, et vous n'avez pas besoin de remplir tous les emplacements.

ASTUCE : Vous n'avez pas besoin de quitter l'éditeur des Contrôles Performance pour changer de bloc ... utilisez le menu raccourci qui se trouve à gauche du grand icône de bloc dans l'Axe-Edit III. Il liste chaque bloc du préset en cours.

9. Vous pouvez utiliser le glisser-déposer pour réarranger les contrôles dans Axe-Edit III. Pour supprimer un contrôle, sélectionnez-le et appuyez sur la touche *Supprimer* de votre clavier.

10. Vous pouvez changer l'**étiquette** de n'importe quel contrôle en double-cliquant sur le nom existant. Tapez le texte désiré et appuyez ensuite sur *Entrée* sur votre clavier pour confirmer.

11. Puisque nous mettons en place des Contrôles Performance globaux, il n'est pas nécessaire de sauvegarder. Cependant, lorsque vous travaillez avec des Contrôles Performance Par-Préset, vous devez sauvegarder le préset après avoir terminé le glisser-déposer.

12. Vérifiez votre travail sur l'Axe-Fx III en appuyant sur **HOME** et ensuite sur la page de l'onglet **Perform-Gbl**.

CHARGER DES IR DE BAFFLES UTILISATEUR

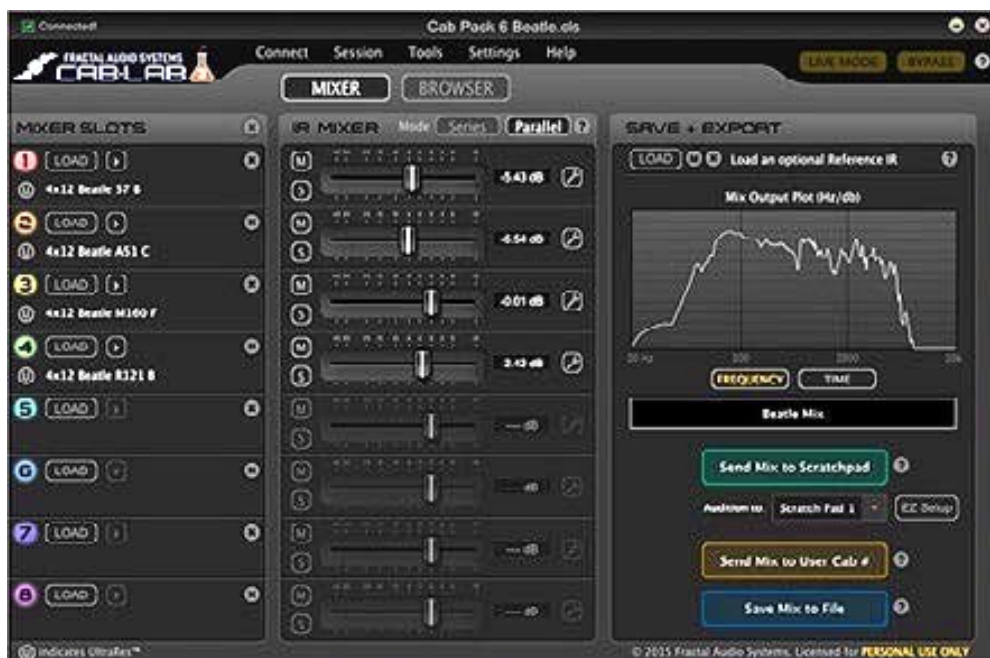
En plus des milliers de baffles embarquées dans ses banques d'usine, l'Axe-Fx III vous permet de stocker jusqu'à 2 048 baffles dans la mémoire utilisateur. Ces "User Cabs" vous permettent de personnaliser votre Axe-Fx III avec des sonorités uniques.

Les User Cabs - également appelés "Réponses Impulsionnelles (IR)" - peuvent être transférés sur l'Axe-Fx III comme suit :

1. Tout d'abord, vous aurez besoin d'un fichier de Réponse Impulsionnelle au format SysEx (.syx).
 - Fractal Audio Systems propose différents Cab Packs produits par des professionnels sur shop.fractalaudio.com . Il s'agit aussi bien de créations de Fractal Audio que de producteurs tiers.
 - Axe-Change, notre site de partage de fichiers, est une excellente ressource pour les baffles GRATUITS : axechange.fractalaudio.com .
 - Ne pas confondre le nouveau format de fichier ".IR", qui est utilisé pour le remixage dans Cab-Lab (voir ci-dessous).
2. En utilisant **Fractal-Bot** ou l'**Axe-Edit III**, transmettez le fichier à votre Axe-Fx III, en notant à quelle **User Bank** et à quel **numéro** d'emplacement vous l'envoyez. (Exemple : Utilisateur 1, #215.)
 - **Fractal-Bot** – Cet utilitaire de base peut envoyer des baffles individuels à n'importe quel endroit ou transmettre des banques entières. Pour importer un seul IR, ouvrez un bloc Cab sur la grille et réglez **Cab 1** sur la **banque** et le **numéro** vers lequel vous voulez transmettre un baffle. Ensuite, envoyez le fichier sysex à l'Axe-Fx III en utilisant Fractal-Bot et l'unité enregistrera l'IR à cet endroit.
 - **Axe-Edit III** – L'outil **Axe-Manage Cabs** permet de glisser-déposer les fichiers User Cabs dans les emplacements mémoire. N'oubliez pas d'appuyer sur **SAVE** ! Vous pouvez aussi déjà gérer les entrées dans la mémoire de l'Axe-Fx III avec les copier, coller, renommer et glisser-déposer. Lorsque vous achetez un Cab Pack, c'est la meilleure façon et la plus simple de charger plusieurs IR à la fois dans votre Axe-Fx III, d'écouter les résultats et d'organiser vos favoris.
3. Une fois que l'IR a été transmis à votre Axe-Fx III, sélectionnez le bloc **Cab** dans votre preset et appuyez sur **EDIT**.
4. Changez le baffle pour la **banque** et le **numéro** vers lequel votre IR a été transmis (exemple : "USER 1, #215").

Vous pouvez même créer vos propres baffles si vous disposez d'un équipement de base. Voir "[Capture d'IR](#)" en page 85.

NOTE : en comparaison avec les anciens systèmes Fractal Audio, les User Cabs ne sont PAS inclus dans une sauvegarde de la zone SYSTEM de l'Axe-Fx III. Inversement, la restauration d'une sauvegarde système n'écrasera jamais les User Cabs.



Cab-Lab est un mixeur d'IR à 8 canaux et une "boîte à outils" en format autonome et plug-in.

Pendant des décennies, les artistes, producteurs et ingénieurs du son ont créé des sons en mixant les sons de différents micros ou haut-parleurs. Alors que l'Axe-Fx III fournit un mixeur à 4 voix, Cab-Lab en offre jusqu'à 8, et dispose d'options et d'outils supplémentaires, avec la possibilité d'exporter des fichiers Cab et d'enregistrer des sessions de mixage.

Pour obtenir plus de détails : www.fractalaudio.com/cab-lab-3 .

L' AXE-CHANGE

Axe-Change est la source officielle pour partager les présets et les baffles de votre Axe-Fx III et autres produits Fractal Audio Systems. Vous pouvez charger vos propres créations ou explorer ce que d'autres ont partagé, y compris certains artistes de haut niveau (bien que malheureusement beaucoup d'artistes traitent leurs présets de l'Axe-Fx comme des secrets bien gardés).

Retrouvez l'Axe-Change sur : axechange.fractalaudio.com .

FRactal Audio Systems AXE-CHANGE
THE OFFICIAL SOURCE FOR PRESETS & CABS FOR YOUR AXE-FX

LOG IN SIGN UP HELP

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

Enter search terms Search All Fields All Products All Setups SEARCH UPLOAD

POPULAR DOWNLOADS More

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk Rhythm Patch	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	20207
Bulk Lead Patch	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	17904
Buffy 5152 Rhythm	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	17588
Mark V Lead	Axe-Fx 3/5.x	Musica Scuola	15387
Bulk Clean	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	14927
Buffy 5152 Bass	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	14888
Buffy 5152 Lead	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	13450
6000x Heavy	Axe-Fx 3/7.0	FractalAudio	13004
Dynamic JCM900	Axe-Fx 3/7.0	FractalAudio	12713
Bulk v18 Rhythms...	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	12185
John Bonetone Lead	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	11563
John Bonetone Down...	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	11467
Dixieland Herbie 2x	Axe-Fx 3/7.0	FractalAudio	10603
John Bonetone Church	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	10243
Bulk v18 Clean	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	9969
The Faceless Riffs	Axe-Fx 3/5.x	WesTheFaceless	9659
John Bonetone Red G...	Axe-Fx 3/5.x	Periphery	9790
Acoustic Piano	Axe-Fx 3/7.0	Mattias	9732
Mossy Swampy Mark...	Axe-Fx 3/7.0	FractalAudio	9651
Dreamy Lead	Axe-Fx 3/7.0	acousticpiano	9611
ACOUSTIC BLISS	Axe-Fx 3/7.0	Tomemaster	8841
Street Noise No. 1...	Axe-Fx 3/7.0	assault	8450
Rhythmic Bass Pedal	Axe-Fx 3/5.x	MGonard	8345
Bulk v18 Low to M...	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	8049
Silver Clean	Axe-Fx 3/7.0	wood	7194

RECENT UPLOADS More

Name	Model/FW	Author	Date
LT County	AXE-Q-3.x	2112	Mar-10
TMA PSS Action	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	triple	Mar-09
TMA JL 100 J-Clark	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	triple	Mar-09
TMA Via W3 Chorus	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	triple	Mar-09
SHIMMER VEH3 TRIN...	AXE-Q-3.x	wood	Mar-07
TMA Marshall Club	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	triple	Mar-07
Mark Dec 80s	AXE-Q-3.x	WolffWalker	Mar-07
Architect Part 500a	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-07
F.O.D. Rhythm	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	Shewcher	Mar-05
PeachyBelly	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	Deja	Mar-04
Woolfloss	Axe-Fx 3/ Q-7.x	myrtales	Mar-04
DONATED SLZY	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-03
DONATED SLZX	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-03
Larkin Wyo Lead	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-02
Larkin Wyo Lead	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-02
DEON 80s	AXE-Q-3.x	2112	Mar-02
Fredman HBC	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	JohnPansper	Mar-01
AARON MARSHAL PT...	Axe-Fx 3/ XL-Q-3.x	JohnPansper	Mar-01
Orange Pink Fly...	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01
CC DISPLAY Sweet of...	AXE-Q-3.x	scow2005	Mar-01
Stratos Pink Fly...	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01
JustBass 3	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01
Distorted Clean	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01
Crusade Vibe	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01
Like A DICKO Man	AXE-Q-3.x	Infear82	Mar-01

ARTIST UPLOADS More

Name	Model/FW	Author	DLs
Bulk v18 Clean	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	9969
Bulk v18 Low to M...	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	9249
Bulk v18 Rhythms...	Axe-Fx 3/18.x	Periphery	12185
Assault each lead	Axe-Fx 3/5.x	Assault8	3642
Passions Mark 78	Axe-Fx 3/5.x	WesTheFaceless	3245
JAZZ Lead	Axe-Fx 3/5.1.x	Assault8	3114
HyNTerish	Axe-Fx 3/5.1.x	Assault8	4121
Fusion Tone	Axe-Fx 3/5.1.x	Assault8	4179
Blue Fusion	Axe-Fx 3/5.1.x	Assault8	5619
Black Winter Lead	Axe-Fx 3/5.1.x	WesTheFaceless	6209

Axe-Fx II
ALL NEW • THREE TIMES THE POWER

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

MFC-101
TOTAL CONTROL AT YOUR FEET

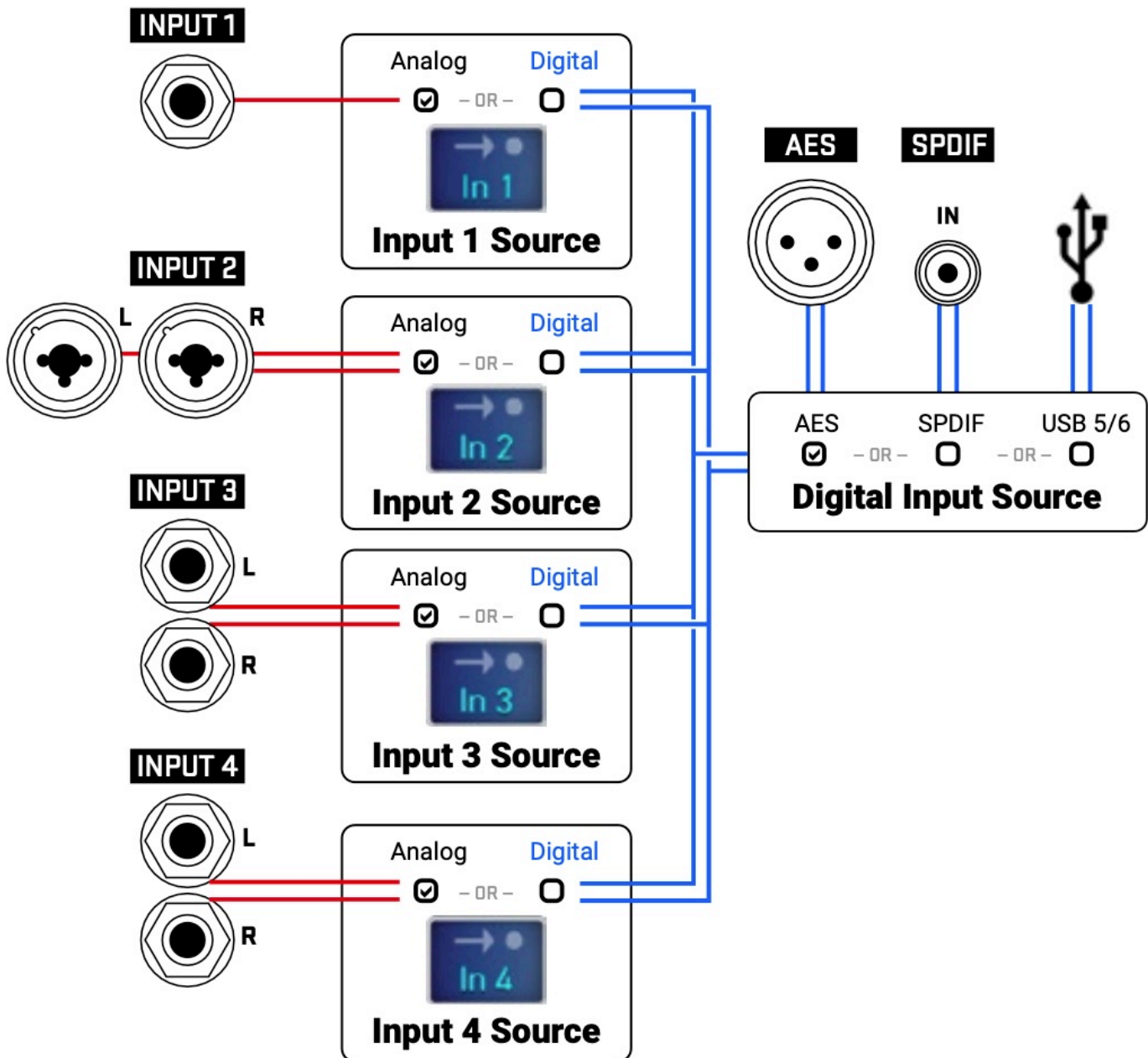
AXE-CHANGE Download and Upload Presets and Cabs for your Axe-Fx.

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

SÉLECTION DES SOURCES D'ENTRÉES

Le Firmware 15 pour l'Axe-Fx III a introduit une nouvelle façon de sélectionner parmi les sources d'entrées analogiques et numériques. Chacune des entrées disponibles a une option dans les réglages pour ANALOG ou DIGITAL. Les entrées analogiques sont "câblées", ce qui signifie que quand l'entrée IN 1 est réglée sur "ANALOG", elle utilise les jacks de l'entrée IN 1, l'entrée IN 2 utilise les jacks de l'entrée IN 2, et ainsi de suite. Lorsqu'une entrée est réglée sur "DIGITAL", elle utilise une source d'entrée numérique partagée, qui peut être réglée globalement selon votre choix sur AES, SPDIF ou USB. Le concept est illustré ci-dessous.

Tous les paramètres de sélection des entrées se trouvent dans **SETUP : I/O : Audio**.



SPILLOVER

Le *Spillover* permet aux "dernières" résonances de delay et de reverb de continuer de sonner lorsqu'un effet est by-passé ou lorsque vous changez de canal, de scène ou de préset. Cette section explique comment mettre en place le Spillover dans différents scénarios.

EN CAS DE BYPASS D'UN BLOC (SWITCHS "IA")

Le Spillover de bloc est facile à utiliser et ne nécessite qu'un réglage particulier dans le bloc. Pour que les fins de résonances sonnent lorsqu'un bloc individuel est by-passé, réglez le **Bypass Mode** de ce bloc sur "MUTE FX IN". Si un effet est exécuté en parallèle, utilisez "MUTE IN" à la place. Sachez que les différents canaux partagent la mémoire des effets, de sorte que les changements de temps, de taille, etc. peuvent provoquer un "balayage" dans la résonance.

LORSQUE VOUS CHANGEZ DE SCÈNE

Le changement de scène est l'un des meilleurs moyens pour que les changements de son puissent avoir un "débordement" parfait. Puisque les scènes ne font que by-passer ou activer les blocs, un par un ou en groupes, il suffit de se référer aux instructions ci-dessus pour tous les blocs de votre préset.

LORSQUE VOUS CHANGEZ DE PRÉSET

Le Spillover entre différents préssets est un peu plus complexe. La première étape est d'ouvrir **SETUP : Global Settings : Settings** pour définir le paramètre Spillover et déterminer si "DELAY", "REVERB" ou "ou "DELAY&REVERB" ou "ALL" débordent lorsque vous changerez de préssets. ("ALL" comprend non seulement le Delay et la Reverb mais aussi les blocs de Delay Plex, Multitap, Megatap et Ten-Tap).

Vous devez également vous assurer qu'exactement les mêmes blocs existent dans chacun des préssets entre lesquels vous voulez changer. Il faut qu'il s'agisse du même bloc et du même numéro (c.-à-d. que le **Delay 1** ne débordera que sur le **Delay 1**, le **Delay 2** sur le **Delay 2**, etc.).

Ces blocs correspondants doivent aussi avoir des réglages et un placement similaires sur la grille ou des problèmes surviendront. Par exemple, si vous passez d'un préset où le **Delay 1** a un temps de **500 ms** à un autre préset où le **Delay 1** a un temps est de **100 ms**, les fins de résonances seront soudainement entendues comme des échos de 100 ms à la place. De même, vous pouvez entendre une grande différence dans la fin de résonance si un bloc est placé après l'ampli dans un préset, et avant dans un autre !



Pour une méthode simple pour expérimenter le Spillover, créez un préset, puis enregistrez une copie exacte à un nouvel emplacement et testez le Spillover. Commencez ensuite à modifier au besoin les paramètres à l'extérieur des blocs où vous voulez le Spillover. L'Axe-Edit III facilite également la copie et le collage d'un bloc d'un préset à un autre.

ENVOYER DU MIDI

Les messages MIDI sont transmis sur le port MIDI OUT/THRU de l'Axe-Fx III. Utilisez des câbles MIDI à 5 broches entre le MIDI OUT et le port MIDI IN d'autres appareils.

ENVOYER DES PC MIDI

La fonctionnalité MIDI la plus simple de l'Axe-Fx III consiste à transmettre un seul message de Changement de Programme MIDI ("PC") à chaque fois qu'un nouveau Préset est chargé - que ce soit via la façade de l'Axe-Fx III, en utilisant un pédalier FC ou de toute autre manière. Pour activer cette fonction, ouvrez le **SETUP | MIDI/Remote**, page "Général". Réglez "**Send MIDI PC**" sur le canal MIDI souhaité.

LE BLOC SCENE MIDI

Un outil MIDI encore plus sophistiqué est le **Bloc Scene MIDI**. Une fois que vous avez placé ce bloc sur la grille, il transmet automatiquement des messages MIDI chaque fois qu'une nouvelle scène est chargée - que ce soit via la façade, avec un switch ou par tout autre moyen. Le bloc Bloc Scene MIDI peut transmettre jusqu'à huit messages PC ou CC personnalisés au total. N'oubliez pas qu'une "scène par défaut" se charge automatiquement lorsque vous sélectionnez un nouveau préset, de sorte que tout pédalier FC qui sélectionne un nouveau préset ou une nouvelle scène peut également faire en sorte que l'Axe-Fx III envoie un paquet de messages MIDI.

Voir le "[Le Guide des Blocs - Fractal Audio](#)" pour plus d'informations sur le Bloc Scene MIDI.

LES CONTROL SWITCHS MIDI

Une autre façon pour l'Axe-Fx III de transmettre des messages MIDI est d'utiliser des **Control Switchs** configurés sur un pédalier de contrôle externe Fractal Audio FC-6 ou FC-12. La fonction principale d'un Control Switch est de fonctionner comme une source de **Modificateur** pour contrôler des paramètres. Au-delà de ça, néanmoins, chacun des six Control Switchs a la capacité de transmettre une "charge de données MIDI" personnalisée chaque fois que le Switch est activé / désactivé. Comme cela n'est pas lié à un autre événement tel qu'un changement de préset ou de scène, le Control Switch MIDI est plus flexible et dynamique.

Comme les Control Switchs peuvent être du type "contacteur" ou "interrupteur" (et même mutuellement exclusifs), le système CS MIDI est très polyvalent. Vous pouvez commander à distance un ampli connecté contrôlé par MIDI, faire fonctionner manuellement un processeur d'effets, un séquenceur, un système d'éclairage, et bien d'autres choses encore.

Voici un résumé des possibilités MIDI d'un Control Switch :

- Les Control Switchs sont placés dans les Layouts des FC en tant que fonctions.
- Les Control Switchs 1-6 apparaissent dans la liste des sources de **Modificateur** sur l'Axe-Fx III. Le rôle d'un Switch en tant que source de modificateur n'est pas compromis si vous l'utilisez également pour transmettre du MIDI. Le même switch peut contrôler simultanément l'Axe-Fx III et un appareil connecté. Voir le "[Chapitre 9 : Les Modificateurs](#)" pour en savoir plus.
- Chaque Control Switch a sa propre **charge de données MIDI** globale contenant jusqu'à quatre messages de Program Change ("PC") ou de Control Change ("CC") sur n'importe quel canal MIDI, avec des valeurs personnalisées de 0 à 127, ou désactivé ("--") pour les états ON et OFF du switch.
- Chaque charge utile MIDI dispose également d'un "Master Switch" permettant de l'activer ou de le désactiver.

RÉGLAGE DE LA CHARGE MIDI D'UN CONTROL SWITCH

- Ouvrez le menu **SETUP | FC Controllers** et allez à l'onglet "**CS MIDI**".
- Utilisez les boutons **NAV** et la molette **VALUE** pour vous déplacer dans la page.
- Sélectionnez le Control Switch souhaité en haut du menu. (CS1, CS2, etc.)
- Assurez-vous que **ENABLED** est réglé sur "**YES**" si vous voulez que le switch envoie du MIDI.
- NAViguez dans le tableau et créez votre charge utile MIDI souhaitée jusqu'à quatre commandes, avec des valeurs différentes pour ON et OFF.
 - Pour chaque commande, choisissez si vous voulez un message de changement de programme (PC) ou de changement de contrôle (CC). Réglez le canal MIDI pour cette commande comme vous le souhaitez de 1 à 16.
 - Si vous avez choisi une commande CC, définissez le numéro du CC.
 - Définissez les valeurs souhaitées pour quand le switch est activé et désactivé.
 - Vous pouvez sélectionner des valeurs de 0 à 127, ou "--" qui signifie "ne rien envoyer".
- Il n'est pas nécessaire de sauvegarder les réglages CS MIDI. Ils prennent effet immédiatement.



*N'oubliez pas que les Control Switchs peuvent être activés manuellement à l'aide d'un switch, ou automatiquement par les Scènes. Consultez le **Mode d'emploi des FC** et le **Guide des Fonctions des Switchs** pour en savoir plus sur les Control Switchs.*

RACCOURCIS

L' Axe-Fx III a plusieurs raccourcis et fonctions cachées. Ils sont résumés ci-dessous.

EN GÉNÉRAL

- Pour afficher la grille de disposition pour le préset en cours, appuyez sur la molette **VALUE**.
- Appuyez sur **EDIT** pour passer au menu Edit pour le bloc actuellement sélectionné.

SUR LA PAGE HOME

- Appuyez sur **ENTER** pour afficher la grille de disposition pour le préset en cours.
- Utilisez **NAV LEFT/RIGHT** pour sélectionner les présets et appuyez sur **NAV UP/DOWN** ou tournez le bouton **A** pour sélectionner les scènes.

DANS LE BLOC AMP

- Sur la page Output EQ, appuyez sur **ENTER** pour réinitialiser (mettre à plat) l'égaliseur.
- Sur la page Output EQ, appuyez sur **NAV UP/DOWN** pour modifier le nombre de bandes.

DANS LE BLOC CAB

- NAViguez dans le champ Cab Number (Numéro de baffle) et appuyez sur **ENTER** pour entrer dans le sélecteur de baffle.

SUR LA GRILLE

- Avec n'importe quel bloc sélectionné, appuyez et maintenez **ENTER** pour créer une série de shunts et de câbles pour remplir l'espace vide à droite du bloc. Cela permet également d'ÉLIMINER les connecteurs existants entre une série de blocs.

DANS LE MENU EDIT DE N'IMPORTE QUEL BLOC

- Appuyez sur **EDIT** pour passer au menu Edit du bloc suivant, ou plusieurs fois pour passer d'un bloc à l'autre.

POUR OUVRIR LE MENU CONTROLLERS

- Appuyez une fois sur le bouton **TEMPO**.

SUR LA PAGE SEQUENCER DU MENU CONTROLLERS

- Avec n'importe quelle Stage de sélectionné, appuyez sur **ENTER** pour faire varier aléatoirement les valeurs de tous les stages.

RACCOURCIS DOUBLE-TAP

La mise à jour du firmware 17.0 a introduit de nouveaux raccourcis "double-tap" pour les commandes en façade. Ils sont énumérés ci-dessous.

HOME - Vous pouvez appuyer deux fois sur le **BOUTON HOME** pour ouvrir la grille de disposition.

EDIT - Vous pouvez appuyer sur le bouton **EDIT** de manière séquentielle pour parcourir tous les blocs du preset actuel (de haut en bas, de gauche à droite), ou double-taper pour parcourir dans l'ordre inverse.

STORE - Vous pouvez appuyer deux fois sur le bouton **STORE** pour passer directement à l'invite de sauvegarde finale sans revoir les changements de nom ou d'emplacement.

PUSH-KNOBS : à partir de n'importe quelle page du menu **Home** ou du menu **Layout** (sauf "Tools"), appuyez deux fois sur les boutons **A**, **B**, **C**, **D** et **E** pour passer directement à l'édition des blocs suivants :

- **A** : Amp 1
- **B** : Drive 1 (pensez à "B pour boost")
- **C** : Cab 1
- **D** : Delay 1
- **E** : Reverb 1

FOIRE AUX QUESTIONS

Q: Pourquoi toute cette terminologie technique ?

R: Le langage de l'Axe-Fx III est pour la plupart le langage universel de l'audio professionnel. Ceci permet à l'Axe-Fx III de servir tout le monde à travers diverses communautés de musiciens occasionnels et professionnels, producteurs, ingénieurs, et au-delà. La terminologie et les concepts que vous utiliserez et apprendrez ne sont pas uniques à l'Axe-Fx III non plus. Les comprendre vous aidera à maîtriser l'art du son. En même temps, l'Axe-Fx III est plus facile que jamais, avec des commandes matérielles dédiées et une interface claire qui ne distrait ni ne perturbe le flux créatif.

Q: Qu'est-ce que le "FRFR" ?

R: FRFR signifie "full-range, flat response" (pleine bande à réponse plate). Cet acronyme est utilisé pour décrire un haut-parleur "neutre" ou un système de haut-parleur qui est conçu pour reproduire l'ensemble du spectre audible de 20 Hz - 20kHz sans accent. Parmi les exemples de systèmes FRFR, mentionnons les moniteurs de studio de haute qualité, les systèmes de sonorisation ou les moniteurs correctement conçus. De nombreux fabricants proposent également des systèmes FRFR conçus spécifiquement pour les applications de guitare en direct.

Q: Comment mettre à jour le firmware de mon Axe-Fx III ?

R: Utilisez Fractal-Bot, disponible chez fractalaudio.com et chez g66.eu.

Q: Puis-je charger mes présets Axe-Fx II, AX8, ou FX8 dans l'Axe-Fx III (ou vice versa) ?

R: Non, les présets ne sont pas compatibles entre eux, mais vous pouvez généralement transférer les paramètres à la main sans résultats inattendus. A ce jour, tous les mêmes modèles d'ampli sont présents, et les baffles "d'usine" de l'Axe-Fx II sont présents dans la banque "Legacy" de l'Axe-Fx III.

Q: Ma pédale d'expression ne fonctionne pas. Que dois-je faire ?

R: Les pédales d'expression doivent être calibrées et affectées à un paramètre, un contrôleur ou une fonction de contrôle à distance. Voir "[Connecter des Pédales et des Switchs](#)" en page 12 pour un aperçu de base. Utilisez-vous un câble jack TRS (stéréo/stéréo) ? Est-il connecté au bon port sur l'Axe-Fx III ? S'agit-il bien en fait d'une pédale d'expression ? Avez-vous mis en place un modificateur tel que décrit au "[Chapitre 9](#)" ?

Q: Mon Axe-Fx III semble beaucoup plus silencieux que mon Axe-Fx II avec des réglages similaires ?

R: Par défaut, les sorties analogiques 1 et 2 sont maintenant réglées à -10dBV. Pour passer à +4dBu, utilisez les paramètres de niveau de sortie pour Out 1 et Out 2 sur la page **Audio** du menu **I/O** dans le **SETUP**. (Voir p. 75.)

Q: Mon Axe-Fx III ne démarre pas correctement ?

R: Voir "[Récupération](#)" à la page 93.

Q: Puis-je utiliser un ordinateur ou un contrôleur MIDI externe pour contrôler l'Axe-Fx III à distance ?

R: Oui, l'Axe-Fx III a une riche implémentation MIDI qui lui permet d'être télécommandé très facilement. A l'aide d'un ordinateur, vous pouvez utiliser la connexion USB intégrée "MIDI-over-USB", plutôt que de compter sur une interface MIDI tierce. Voir "[Le menu MIDI/Remote](#)" en page 77 et "[Implémentation MIDI](#)" en page 115 pour plus d'informations à ce sujet.

Q: J'entends des "clics" et des "pops" ?

R: Tout d'abord, vérifiez tous vos câbles. Vous seriez surpris de voir combien de fois un câble défaillant peut être la source des problèmes (même neuf !). Ensuite, vérifiez si vous n'écrêtez pas les entrées ou sorties de l'Axe-Fx III ([p. 5](#)). Une utilisation excessive du CPU peut également en être la cause. Le Vu-mètre CPU est-il à 90% ou près de 90% ? Si c'est le cas, vous avez surchargé le preset en cours. Essayez de supprimer un bloc et passez en revue "[Limite CPU des Présets](#)" en page 42 pour des conseils utiles.

Q: L'un (ou plus) des mes présets ne donne pas de son.

R: Ceci peut être dû à une ou plusieurs raisons.

- Est-ce que les autres éléments de votre installation fonctionnent correctement ? La plupart du temps, le problème est un câble défectueux ou déconnecté. Vérifier l'Axe-Fx III avec un casque peut aider à exclure cette possibilité. A l'aide du bouton DELETE (bouton-poussoir C), essayez de basculer chaque bloc en SHUNT, en terminant par les blocs Amp et Cab.
- Est-ce que certains présets fonctionnent ? Si oui, avez-vous vérifié par deux fois pour vous assurer que chaque preset a bien un "chemin du signal complet" de l'entrée à la sortie ?
- Est-ce que chaque preset commence et finit avec des blocs d'entrée et de sortie correspondant aux entrées et sorties connectées aux autres appareils ?
- Y a-t-il un modificateur assigné à une commande de volume ou de niveau alors que la pédale ou le switch externe n'est pas présent ? Il se peut que vous ayez simplement besoin de changer INITIAL VALUE pour un contrôleur externe de 0% à 100% (voir p. 79).
- Le preset nécessite-t-il un USER CAB qui n'est pas chargé ? Essayez de remplacer le baffle actuel dans le bloc Cab par un baffle d'usine.

Voir aussi : http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=No_sound .

Q: Pourquoi placer un certain effet avant ou après un ampli et un baffle ?

R: D'un point de vue sonore, la principale raison de se soucier du placement des effets est qu'un effet donné aura un son différent lorsqu'il est placé avant ou après la distorsion.

Que pensez-vous de cette différence ? Si vous avez déjà changé la séquence des pédales traditionnelles drive et wah, vous avez entendu un excellent exemple. Dans le cas de la wah avant l'overdrive, le filtre résonnant du wah "chatouille" l'overdrive tout en conservant une tonalité globale naturelle. Quand la wah suit la distorsion, on peut entendre un balayage plus dramatique qui sonne presque comme un synthétiseur et pourrait être considéré comme moins "classique". Il n'est donc pas surprenant que la wah soit traditionnellement un effet "pre" (*avant*), soit entre la guitare et l'ampli. La distorsion de l'ampli suit la wah. De nombreux autres effets entrent dans cette même catégorie.

Voici un exemple différent avec un overdrive et une reverb ou un delay. Dans la réalité, la réverbération et l'écho se produisent à cause des espaces ouverts autour de votre ampli de guitare - comme un club ou une salle de concert. Ces effets ne seraient donc PAS entendus avant un ampli avec distorsion, mais après lui. Les studios d'enregistrement ajoutent souvent ce genre d'effets "post", c'est-à-dire à la console - après que le micro a capté le son déformé de l'ampli de guitare. Si vous vouliez simuler cette réverbération ou ce retard naturel, ces effets seraient probablement exécutés "post" (après). Cela ne veut pas dire que le delay ou la reverb avant la distorsion n'est pas à faire. De nombreuses sonorités "légendaires" proviennent de delay situés avant un ampli, mais cet effet est très différent du delay "post", non seulement en termes de sonorité, mais aussi en termes de dynamique.

La bonne nouvelle c'est que l'Axe-Fx III vous permet d'expérimenter facilement et de trouver les combinaisons de pré- et post-effets qui fonctionnent le mieux pour vous. La créativité commence là où la conformité se termine.

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE MIDI

BANQUES MIDI & CHANGEMENTS DE PROGRAMME MIDI

Le tableau suivant liste les messages MIDI Bank et Program Change nécessaires pour sélectionner les présets de l'Axe-Fx III. MIDI Bank Select (CC#0) Valeur, Midi Program Change = Numéro de Préset de l'Axe-Fx III.

0, 0 = 0	0, 42 = 42	0, 84 = 84	0, 126 = 126	1, 40 = 168
0, 1 = 1	0, 43 = 43	0, 85 = 85	0, 127 = 127	1, 41 = 169
0, 2 = 2	0, 44 = 44	0, 86 = 86	1, 0 = 128	1, 42 = 170
0, 3 = 3	0, 45 = 45	0, 87 = 87	1, 1 = 129	1, 43 = 171
0, 4 = 4	0, 46 = 46	0, 88 = 88	1, 2 = 130	1, 44 = 172
0, 5 = 5	0, 47 = 47	0, 89 = 89	1, 3 = 131	1, 45 = 173
0, 6 = 6	0, 48 = 48	0, 90 = 90	1, 4 = 132	1, 46 = 174
0, 7 = 7	0, 49 = 49	0, 91 = 91	1, 5 = 133	1, 47 = 175
0, 8 = 8	0, 50 = 50	0, 92 = 92	1, 6 = 134	1, 48 = 176
0, 9 = 9	0, 51 = 51	0, 93 = 93	1, 7 = 135	1, 49 = 177
0, 10 = 10	0, 52 = 52	0, 94 = 94	1, 8 = 136	1, 50 = 178
0, 11 = 11	0, 53 = 53	0, 95 = 95	1, 9 = 137	1, 51 = 179
0, 12 = 12	0, 54 = 54	0, 96 = 96	1, 10 = 138	1, 52 = 180
0, 13 = 13	0, 55 = 55	0, 97 = 97	1, 11 = 139	1, 53 = 181
0, 14 = 14	0, 56 = 56	0, 98 = 98	1, 12 = 140	1, 54 = 182
0, 15 = 15	0, 57 = 57	0, 99 = 99	1, 13 = 141	1, 55 = 183
0, 16 = 16	0, 58 = 58	0, 100 = 100	1, 14 = 142	1, 56 = 184
0, 17 = 17	0, 59 = 59	0, 101 = 101	1, 15 = 143	1, 57 = 185
0, 18 = 18	0, 60 = 60	0, 102 = 102	1, 16 = 144	1, 58 = 186
0, 19 = 19	0, 61 = 61	0, 103 = 103	1, 17 = 145	1, 59 = 187
0, 20 = 20	0, 62 = 62	0, 104 = 104	1, 18 = 146	1, 60 = 188
0, 21 = 21	0, 63 = 63	0, 105 = 105	1, 19 = 147	1, 61 = 189
0, 22 = 22	0, 64 = 64	0, 106 = 106	1, 20 = 148	1, 62 = 190
0, 23 = 23	0, 65 = 65	0, 107 = 107	1, 21 = 149	1, 63 = 191
0, 24 = 24	0, 66 = 66	0, 108 = 108	1, 22 = 150	1, 64 = 192
0, 25 = 25	0, 67 = 67	0, 109 = 109	1, 23 = 151	1, 65 = 193
0, 26 = 26	0, 68 = 68	0, 110 = 110	1, 24 = 152	1, 66 = 194
0, 27 = 27	0, 69 = 69	0, 111 = 111	1, 25 = 153	1, 67 = 195
0, 28 = 28	0, 70 = 70	0, 112 = 112	1, 26 = 154	1, 68 = 196
0, 29 = 29	0, 71 = 71	0, 113 = 113	1, 27 = 155	1, 69 = 197
0, 30 = 30	0, 72 = 72	0, 114 = 114	1, 28 = 156	1, 70 = 198
0, 31 = 31	0, 73 = 73	0, 115 = 115	1, 29 = 157	1, 71 = 199
0, 32 = 32	0, 74 = 74	0, 116 = 116	1, 30 = 158	1, 72 = 200
0, 33 = 33	0, 75 = 75	0, 117 = 117	1, 31 = 159	1, 73 = 201
0, 34 = 34	0, 76 = 76	0, 118 = 118	1, 32 = 160	1, 74 = 202
0, 35 = 35	0, 77 = 77	0, 119 = 119	1, 33 = 161	1, 75 = 203
0, 36 = 36	0, 78 = 78	0, 120 = 120	1, 34 = 162	1, 76 = 204
0, 37 = 37	0, 79 = 79	0, 121 = 121	1, 35 = 163	1, 77 = 205
0, 38 = 38	0, 80 = 80	0, 122 = 122	1, 36 = 164	1, 78 = 206
0, 39 = 39	0, 81 = 81	0, 123 = 123	1, 37 = 165	1, 79 = 207
0, 40 = 40	0, 82 = 82	0, 124 = 124	1, 38 = 166	1, 80 = 208
0, 41 = 41	0, 83 = 83	0, 125 = 125	1, 39 = 167	1, 81 = 209

1,82 = 210	2,6 = 262	2,58 = 314	2,110 = 366	3,34 = 418	3,86 = 470
1,83 = 211	2,7 = 263	2,59 = 315	2,111 = 367	3,35 = 419	3,87 = 471
1,84 = 212	2,8 = 264	2,60 = 316	2,112 = 368	3,36 = 420	3,88 = 472
1,85 = 213	2,9 = 265	2,61 = 317	2,113 = 369	3,37 = 421	3,89 = 473
1,86 = 214	2,10 = 266	2,62 = 318	2,114 = 370	3,38 = 422	3,90 = 474
1,87 = 215	2,11 = 267	2,63 = 319	2,115 = 371	3,39 = 423	3,91 = 475
1,88 = 216	2,12 = 268	2,64 = 320	2,116 = 372	3,40 = 424	3,92 = 476
1,89 = 217	2,13 = 269	2,65 = 321	2,117 = 373	3,41 = 425	3,93 = 477
1,90 = 218	2,14 = 270	2,66 = 322	2,118 = 374	3,42 = 426	3,94 = 478
1,91 = 219	2,15 = 271	2,67 = 323	2,119 = 375	3,43 = 427	3,95 = 479
1,92 = 220	2,16 = 272	2,68 = 324	2,120 = 376	3,44 = 428	3,96 = 480
1,93 = 221	2,17 = 273	2,69 = 325	2,121 = 377	3,45 = 429	3,97 = 481
1,94 = 222	2,18 = 274	2,70 = 326	2,122 = 378	3,46 = 430	3,98 = 482
1,95 = 223	2,19 = 275	2,71 = 327	2,123 = 379	3,47 = 431	3,99 = 483
1,96 = 224	2,20 = 276	2,72 = 328	2,124 = 380	3,48 = 432	3,100 = 484
1,97 = 225	2,21 = 277	2,73 = 329	2,125 = 381	3,49 = 433	3,101 = 485
1,98 = 226	2,22 = 278	2,74 = 330	2,126 = 382	3,50 = 434	3,102 = 486
1,99 = 227	2,23 = 279	2,75 = 331	2,127 = 383	3,51 = 435	3,103 = 487
1,100 = 228	2,24 = 280	2,76 = 332	3,0 = 384	3,52 = 436	3,104 = 488
1,101 = 229	2,25 = 281	2,77 = 333	3,1 = 385	3,53 = 437	3,105 = 489
1,102 = 230	2,26 = 282	2,78 = 334	3,2 = 386	3,54 = 438	3,106 = 490
1,103 = 231	2,27 = 283	2,79 = 335	3,3 = 387	3,55 = 439	3,107 = 491
1,104 = 232	2,28 = 284	2,80 = 336	3,4 = 388	3,56 = 440	3,108 = 492
1,105 = 233	2,29 = 285	2,81 = 337	3,5 = 389	3,57 = 441	3,109 = 493
1,106 = 234	2,30 = 286	2,82 = 338	3,6 = 390	3,58 = 442	3,110 = 494
1,107 = 235	2,31 = 287	2,83 = 339	3,7 = 391	3,59 = 443	3,111 = 495
1,108 = 236	2,32 = 288	2,84 = 340	3,8 = 392	3,60 = 444	3,112 = 496
1,109 = 237	2,33 = 289	2,85 = 341	3,9 = 393	3,61 = 445	3,113 = 497
1,110 = 238	2,34 = 290	2,86 = 342	3,10 = 394	3,62 = 446	3,114 = 498
1,111 = 239	2,35 = 291	2,87 = 343	3,11 = 395	3,63 = 447	3,115 = 499
1,112 = 240	2,36 = 292	2,88 = 344	3,12 = 396	3,64 = 448	3,116 = 500
1,113 = 241	2,37 = 293	2,89 = 345	3,13 = 397	3,65 = 449	3,117 = 501
1,114 = 242	2,38 = 294	2,90 = 346	3,14 = 398	3,66 = 450	3,118 = 502
1,115 = 243	2,39 = 295	2,91 = 347	3,15 = 399	3,67 = 451	3,119 = 503
1,116 = 244	2,40 = 296	2,92 = 348	3,16 = 400	3,68 = 452	3,120 = 504
1,117 = 245	2,41 = 297	2,93 = 349	3,17 = 401	3,69 = 453	3,121 = 505
1,118 = 246	2,42 = 298	2,94 = 350	3,18 = 402	3,70 = 454	3,122 = 506
1,119 = 247	2,43 = 299	2,95 = 351	3,19 = 403	3,71 = 455	3,123 = 507
1,120 = 248	2,44 = 300	2,96 = 352	3,20 = 404	3,72 = 456	3,124 = 508
1,121 = 249	2,45 = 301	2,97 = 353	3,21 = 405	3,73 = 457	3,125 = 509
1,122 = 250	2,46 = 302	2,98 = 354	3,22 = 406	3,74 = 458	3,126 = 510
1,123 = 251	2,47 = 303	2,99 = 355	3,23 = 407	3,75 = 459	3,127 = 511
1,124 = 252	2,48 = 304	2,100 = 356	3,24 = 408	3,76 = 460	
1,125 = 253	2,49 = 305	2,101 = 357	3,25 = 409	3,77 = 461	
1,126 = 254	2,50 = 306	2,102 = 358	3,26 = 410	3,78 = 462	
1,127 = 255	2,51 = 307	2,103 = 359	3,27 = 411	3,79 = 463	
2,0 = 256	2,52 = 308	2,104 = 360	3,28 = 412	3,80 = 464	
2,1 = 257	2,53 = 309	2,105 = 361	3,29 = 413	3,81 = 465	
2,2 = 258	2,54 = 310	2,106 = 362	3,30 = 414	3,82 = 466	
2,3 = 259	2,55 = 311	2,107 = 363	3,31 = 415	3,83 = 467	
2,4 = 260	2,56 = 312	2,108 = 364	3,32 = 416	3,84 = 468	
2,5 = 261	2,57 = 313	2,109 = 365	3,33 = 417	3,85 = 469	

Le tableau ci-dessous et celui de la page suivante ne sont utilisés que par l'Axe-Fx III Mark II, qui dispose de 1 024 présets.

4, 0 = 512	4, 43 = 555	4, 86 = 598	5, 1 = 641	5, 44 = 684	5, 87 = 727
4, 1 = 513	4, 44 = 556	4, 87 = 599	5, 2 = 642	5, 45 = 685	5, 88 = 728
4, 2 = 514	4, 45 = 557	4, 88 = 600	5, 3 = 643	5, 46 = 686	5, 89 = 729
4, 3 = 515	4, 46 = 558	4, 89 = 601	5, 4 = 644	5, 47 = 687	5, 90 = 730
4, 4 = 516	4, 47 = 559	4, 90 = 602	5, 5 = 645	5, 48 = 688	5, 91 = 731
4, 5 = 517	4, 48 = 560	4, 91 = 603	5, 6 = 646	5, 49 = 689	5, 92 = 732
4, 6 = 518	4, 49 = 561	4, 92 = 604	5, 7 = 647	5, 50 = 690	5, 93 = 733
4, 7 = 519	4, 50 = 562	4, 93 = 605	5, 8 = 648	5, 51 = 691	5, 94 = 734
4, 8 = 520	4, 51 = 563	4, 94 = 606	5, 9 = 649	5, 52 = 692	5, 95 = 735
4, 9 = 521	4, 52 = 564	4, 95 = 607	5, 10 = 650	5, 53 = 693	5, 96 = 736
4, 10 = 522	4, 53 = 565	4, 96 = 608	5, 11 = 651	5, 54 = 694	5, 97 = 737
4, 11 = 523	4, 54 = 566	4, 97 = 609	5, 12 = 652	5, 55 = 695	5, 98 = 738
4, 12 = 524	4, 55 = 567	4, 98 = 610	5, 13 = 653	5, 56 = 696	5, 99 = 739
4, 13 = 525	4, 56 = 568	4, 99 = 611	5, 14 = 654	5, 57 = 697	5, 100 = 740
4, 14 = 526	4, 57 = 569	4, 100 = 612	5, 15 = 655	5, 58 = 698	5, 101 = 741
4, 15 = 527	4, 58 = 570	4, 101 = 613	5, 16 = 656	5, 59 = 699	5, 102 = 742
4, 16 = 528	4, 59 = 571	4, 102 = 614	5, 17 = 657	5, 60 = 700	5, 103 = 743
4, 17 = 529	4, 60 = 572	4, 103 = 615	5, 18 = 658	5, 61 = 701	5, 104 = 744
4, 18 = 530	4, 61 = 573	4, 104 = 616	5, 19 = 659	5, 62 = 702	5, 105 = 745
4, 19 = 531	4, 62 = 574	4, 105 = 617	5, 20 = 660	5, 63 = 703	5, 106 = 746
4, 20 = 532	4, 63 = 575	4, 106 = 618	5, 21 = 661	5, 64 = 704	5, 107 = 747
4, 21 = 533	4, 64 = 576	4, 107 = 619	5, 22 = 662	5, 65 = 705	5, 108 = 748
4, 22 = 534	4, 65 = 577	4, 108 = 620	5, 23 = 663	5, 66 = 706	5, 109 = 749
4, 23 = 535	4, 66 = 578	4, 109 = 621	5, 24 = 664	5, 67 = 707	5, 110 = 750
4, 24 = 536	4, 67 = 579	4, 110 = 622	5, 25 = 665	5, 68 = 708	5, 111 = 751
4, 25 = 537	4, 68 = 580	4, 111 = 623	5, 26 = 666	5, 69 = 709	5, 112 = 752
4, 26 = 538	4, 69 = 581	4, 112 = 624	5, 27 = 667	5, 70 = 710	5, 113 = 753
4, 27 = 539	4, 70 = 582	4, 113 = 625	5, 28 = 668	5, 71 = 711	5, 114 = 754
4, 28 = 540	4, 71 = 583	4, 114 = 626	5, 29 = 669	5, 72 = 712	5, 115 = 755
4, 29 = 541	4, 72 = 584	4, 115 = 627	5, 30 = 670	5, 73 = 713	5, 116 = 756
4, 30 = 542	4, 73 = 585	4, 116 = 628	5, 31 = 671	5, 74 = 714	5, 117 = 757
4, 31 = 543	4, 74 = 586	4, 117 = 629	5, 32 = 672	5, 75 = 715	5, 118 = 758
4, 32 = 544	4, 75 = 587	4, 118 = 630	5, 33 = 673	5, 76 = 716	5, 119 = 759
4, 33 = 545	4, 76 = 588	4, 119 = 631	5, 34 = 674	5, 77 = 717	5, 120 = 760
4, 34 = 546	4, 77 = 589	4, 120 = 632	5, 35 = 675	5, 78 = 718	5, 121 = 761
4, 35 = 547	4, 78 = 590	4, 121 = 633	5, 36 = 676	5, 79 = 719	5, 122 = 762
4, 36 = 548	4, 79 = 591	4, 122 = 634	5, 37 = 677	5, 80 = 720	5, 123 = 763
4, 37 = 549	4, 80 = 592	4, 123 = 635	5, 38 = 678	5, 81 = 721	5, 124 = 764
4, 38 = 550	4, 81 = 593	4, 124 = 636	5, 39 = 679	5, 82 = 722	5, 125 = 765
4, 39 = 551	4, 82 = 594	4, 125 = 637	5, 40 = 680	5, 83 = 723	5, 126 = 766
4, 40 = 552	4, 83 = 595	4, 126 = 638	5, 41 = 681	5, 84 = 724	5, 127 = 767
4, 41 = 553	4, 84 = 596	4, 127 = 639	5, 42 = 682	5, 85 = 725	
4, 42 = 554	4, 85 = 597	5, 0 = 640	5, 43 = 683	5, 86 = 726	

6, 0 = 768	6, 43 = 811	6, 86 = 854	7, 1 = 897	7, 44 = 940	7, 87 = 983
6, 1 = 769	6, 44 = 812	6, 87 = 855	7, 2 = 898	7, 45 = 941	7, 88 = 984
6, 2 = 770	6, 45 = 813	6, 88 = 856	7, 3 = 899	7, 46 = 942	7, 89 = 985
6, 3 = 771	6, 46 = 814	6, 89 = 857	7, 4 = 900	7, 47 = 943	7, 90 = 986
6, 4 = 772	6, 47 = 815	6, 90 = 858	7, 5 = 901	7, 48 = 944	7, 91 = 987
6, 5 = 773	6, 48 = 816	6, 91 = 859	7, 6 = 902	7, 49 = 945	7, 92 = 988
6, 6 = 774	6, 49 = 817	6, 92 = 860	7, 7 = 903	7, 50 = 946	7, 93 = 989
6, 7 = 775	6, 50 = 818	6, 93 = 861	7, 8 = 904	7, 51 = 947	7, 94 = 990
6, 8 = 776	6, 51 = 819	6, 94 = 862	7, 9 = 905	7, 52 = 948	7, 95 = 991
6, 9 = 777	6, 52 = 820	6, 95 = 863	7, 10 = 906	7, 53 = 949	7, 96 = 992
6, 10 = 778	6, 53 = 821	6, 96 = 864	7, 11 = 907	7, 54 = 950	7, 97 = 993
6, 11 = 779	6, 54 = 822	6, 97 = 865	7, 12 = 908	7, 55 = 951	7, 98 = 994
6, 12 = 780	6, 55 = 823	6, 98 = 866	7, 13 = 909	7, 56 = 952	7, 99 = 995
6, 13 = 781	6, 56 = 824	6, 99 = 867	7, 14 = 910	7, 57 = 953	7, 100 = 996
6, 14 = 782	6, 57 = 825	6, 100 = 868	7, 15 = 911	7, 58 = 954	7, 101 = 997
6, 15 = 783	6, 58 = 826	6, 101 = 869	7, 16 = 912	7, 59 = 955	7, 102 = 998
6, 16 = 784	6, 59 = 827	6, 102 = 870	7, 17 = 913	7, 60 = 956	7, 103 = 999
6, 17 = 785	6, 60 = 828	6, 103 = 871	7, 18 = 914	7, 61 = 957	7, 104 = 1000
6, 18 = 786	6, 61 = 829	6, 104 = 872	7, 19 = 915	7, 62 = 958	7, 105 = 1001
6, 19 = 787	6, 62 = 830	6, 105 = 873	7, 20 = 916	7, 63 = 959	7, 106 = 1002
6, 20 = 788	6, 63 = 831	6, 106 = 874	7, 21 = 917	7, 64 = 960	7, 107 = 1003
6, 21 = 789	6, 64 = 832	6, 107 = 875	7, 22 = 918	7, 65 = 961	7, 108 = 1004
6, 22 = 790	6, 65 = 833	6, 108 = 876	7, 23 = 919	7, 66 = 962	7, 109 = 1005
6, 23 = 791	6, 66 = 834	6, 109 = 877	7, 24 = 920	7, 67 = 963	7, 110 = 1006
6, 24 = 792	6, 67 = 835	6, 110 = 878	7, 25 = 921	7, 68 = 964	7, 111 = 1007
6, 25 = 793	6, 68 = 836	6, 111 = 879	7, 26 = 922	7, 69 = 965	7, 112 = 1008
6, 26 = 794	6, 69 = 837	6, 112 = 880	7, 27 = 923	7, 70 = 966	7, 113 = 1009
6, 27 = 795	6, 70 = 838	6, 113 = 881	7, 28 = 924	7, 71 = 967	7, 114 = 1010
6, 28 = 796	6, 71 = 839	6, 114 = 882	7, 29 = 925	7, 72 = 968	7, 115 = 1011
6, 29 = 797	6, 72 = 840	6, 115 = 883	7, 30 = 926	7, 73 = 969	7, 116 = 1012
6, 30 = 798	6, 73 = 841	6, 116 = 884	7, 31 = 927	7, 74 = 970	7, 117 = 1013
6, 31 = 799	6, 74 = 842	6, 117 = 885	7, 32 = 928	7, 75 = 971	7, 118 = 1014
6, 32 = 800	6, 75 = 843	6, 118 = 886	7, 33 = 929	7, 76 = 972	7, 119 = 1015
6, 33 = 801	6, 76 = 844	6, 119 = 887	7, 34 = 930	7, 77 = 973	7, 120 = 1016
6, 34 = 802	6, 77 = 845	6, 120 = 888	7, 35 = 931	7, 78 = 974	7, 121 = 1017
6, 35 = 803	6, 78 = 846	6, 121 = 889	7, 36 = 932	7, 79 = 975	7, 122 = 1018
6, 36 = 804	6, 79 = 847	6, 122 = 890	7, 37 = 933	7, 80 = 976	7, 123 = 1019
6, 37 = 805	6, 80 = 848	6, 123 = 891	7, 38 = 934	7, 81 = 977	7, 124 = 1020
6, 38 = 806	6, 81 = 849	6, 124 = 892	7, 39 = 935	7, 82 = 978	7, 125 = 1021
6, 39 = 807	6, 82 = 850	6, 125 = 893	7, 40 = 936	7, 83 = 979	7, 126 = 1022
6, 40 = 808	6, 83 = 851	6, 126 = 894	7, 41 = 937	7, 84 = 980	7, 127 = 1023
6, 41 = 809	6, 84 = 852	6, 127 = 895	7, 42 = 938	7, 85 = 981	
6, 42 = 810	6, 85 = 853	7, 0 = 896	7, 43 = 939	7, 86 = 982	

VALEURS CC MIDI POUR LES SCENES

Lorsque vous sélectionnez les Scènes à l'aide des options globales qui se trouvent sur la page **Other** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**, la valeur du CC# désigné détermine la Scène :

0.....1	16.....1	32.....1	48.....1	64.....1	80.....1	96.....1	112.....1
1.....2	17.....2	33.....2	49.....2	65.....2	81.....2	97.....2	113.....2
2.....3	18.....3	34.....3	50.....3	66.....3	82.....3	98.....3	114.....3
3.....4	19.....4	35.....4	51.....4	67.....4	83.....4	99.....4	115.....4
4.....5	20.....5	36.....5	52.....5	68.....5	84.....5	100.....5	116.....5
5.....6	21.....6	37.....6	53.....6	69.....6	85.....6	101.....6	117.....6
6.....7	22.....7	38.....7	54.....7	70.....7	86.....7	102.....7	118.....7
7.....8	23.....8	39.....8	55.....8	71.....8	87.....8	103.....8	119.....8
8.....1	24.....1	40.....1	56.....1	72.....1	88.....1	104.....1	120.....1
9.....2	25.....2	41.....2	57.....2	73.....2	89.....2	105.....2	121.....2
10.....3	26.....3	42.....3	58.....3	74.....3	90.....3	106.....3	122.....3
11.....4	27.....4	43.....4	59.....4	75.....4	91.....4	107.....4	123.....4
12.....5	28.....5	44.....5	60.....5	76.....5	92.....5	108.....5	124.....5
13.....6	29.....6	45.....6	61.....6	77.....6	93.....6	109.....6	125.....6
14.....7	30.....7	46.....7	62.....7	78.....7	94.....7	110.....7	126.....7
15.....8	31.....8	47.....8	63.....8	79.....8	95.....8	111.....8	127.....8

VALEURS CC MIDI POUR LES CANAUX

Lorsque vous changez de canal à l'aide des options globales qui se trouvent sur la page **Channel** du menu **MIDI/Remote** dans le **SETUP**, la valeur du CC# désigné détermine le canal :

0.....A	16.....A	32.....A	48.....A	64.....A	80.....A	96.....A	112.....A
1.....B	17.....B	33.....B	49.....B	65.....B	81.....B	97.....B	113.....B
2.....C	18.....C	34.....C	50.....C	66.....C	82.....C	98.....C	114.....C
3.....D	19.....D	35.....D	51.....D	67.....D	83.....D	99.....D	115.....D
4.....A	20.....A	36.....A	52.....A	68.....A	84.....A	100.....A	116.....A
5.....B	21.....B	37.....B	53.....B	69.....B	85.....B	101.....B	117.....B
6.....C	22.....C	38.....C	54.....C	70.....C	86.....C	102.....C	118.....C
7.....D	23.....D	39.....D	55.....D	71.....D	87.....D	103.....D	119.....D
8.....A	24.....A	40.....A	56.....A	72.....A	88.....A	104.....A	120.....A
9.....B	25.....B	41.....B	57.....B	73.....B	89.....B	105.....B	121.....B
10.....C	26.....C	42.....C	58.....C	74.....C	90.....C	106.....C	122.....C
11.....D	27.....D	43.....D	59.....D	75.....D	91.....D	107.....D	123.....D
12.....A	28.....A	44.....A	60.....A	76.....A	92.....A	108.....A	124.....A
13.....B	29.....B	45.....B	61.....B	77.....B	93.....B	109.....B	125.....B
14.....C	30.....C	46.....C	62.....C	78.....C	94.....C	110.....C	126.....C
15.....D	31.....D	47.....D	63.....D	79.....D	95.....D	111.....D	127.....D

16. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

ENTRÉES INSTRUMENT

Connecteurs:	jack 6,35 mm, asymétrique : façade et arrière (<i>l'avant prévaut automatiquement sur l'arrière</i>)
Impédance:	1 MegaOhm (moins si "Auto-Z" est activé)
Niveau d'entrée Max:	+16 dBu

ENTRÉES ANALOG 2

Connecteurs:	2 x combo XLR / jack 6,35 mm, symétrique.
Impédance:	1 MegaOhm
Niveau d'entrée Max:	+20 dBu

ENTRÉES ANALOG 3

Connecteurs:	2 x jack 6,35 mm, symétrique.
Impédance:	1 MegaOhm
Niveau d'entrée Max:	+20 dBu

ENTRÉES ANALOG 4

Connecteurs:	2 x jack 6,35 mm, symétrique.
Impédance:	1 MegaOhm
Niveau d'entrée Max:	+20 dBu

CONVERSION A/D

Profondeur de bits:	24 bits
Taux d'échantillonnage:	48 kHz
Plage dynamique:	114 dB
Réponse en fréquence:	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Diaphonie:	<-60 dB sur toute la gamme de fréquence

SORTIES ANALOG 1

Connecteurs:	2 x XLR, symétrique avec "Ground Lift" 2 x jack 6,35, asymétriques (suppression des parasites) <i>Sélectionnable entre -10 dBV et +4 dBu dans le logiciel.</i>
Impédance:	600 Ohms
Niveau de sortie:	+20 dBu

SORTIES ANALOG 2

Connecteurs:	2 x XLR, symétrique avec "Ground Lift" <i>Sélectionnable entre -10 dBV et +4 dBu dans le logiciel.</i>
Impédance:	600 Ohms
Niveau de sortie:	+20 dBu

SORTIES ANALOG 3

Connecteurs:	2 x jack 6,35, asymétriques (suppression des parasites)
Impédance:	600 Ohms
Niveau de sortie:	+20 dBu

SORTIES ANALOG 4

Connecteurs:	2 x jack 6,35, asymétriques (suppression des parasites)
Impédance:	600 Ohms
Niveau de sortie:	+20 dBu

SORTIE CASQUE

Connecteurs:	jack 6,35 stéréo
Impédance:	35 Ohms

CONVERSION D/A

Plage dynamique:	114 dB
Réponse en fréquence:	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

ENTRÉES / SORTIES NUMÉRIQUES

Connecteurs:	RCA type coaxial pour S/PDIF - XLR pour AES (<i>sélectionnable dans le logiciel</i>).
Format:	PCM non compressé
Taux d'échantillonnage:	48 kHz fixe

USB AUDIO

Format:	Conforme à la classe USB 2.0
Canaux:	16 (<i>8 entrées, 8 sorties, chacune reliée à une source ou à un connecteur spécifique</i>)
Horloge Audio USB:	48 kHz fixe

MIDI INTERFACE

Input :	DIN 5 broches
Output :	DIN 5 broches
Thru :	DIN 5 broches

INTERFACE PEDAL

Connecteur:	2 x jacks 6,35 stéréo
Format:	Pédale d'expression: 10–100kΩ max Switch: type "contacteur" ou "interrupteur"

INTERFACE FASLINK II

Connecteur:	1 × XLR Female
AVERTISSEMENT : branchez UNIQUEMENT à la prise FASLINK II d'un contrôleur Fractal Audio de la série FC.	

GENERAL

Finition:	Châssis en acier thermolaqué avec façade en aluminium anodisé
Contrôles:	12 boutons, 10 potentiomètres (6 avec fonctions "push" supplémentaires)
Affichage:	Ecran LCD couleur 800×480 à contraste élevé
Dimensions:	19 ' X 5,16 ' X 11,53 ' (483 mm x 132 mm x 293 mm)
Poids:	15 lbs 2.4 oz (6.87 kg)
Tension d'entrée:	90-264 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 stockage:	CR2032

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

L'Axe-Fx III dispose d'une implémentation MIDI robuste détaillée ci-dessous.

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 CC recevables sont globalement assignés à des fonctions via le menu MIDI/Remote dans le SETUP. Il s'agit notamment des volumes d'entrée et de sortie, Tap Tempo, Tuner, des 16 "External Controllers" (assignables comme modificateurs à un ou plusieurs paramètres par preset), de certaines fonctions Scène, de toutes les fonctions Looper et de tous les switches BYPASS et des CANAUX.
Program Change	True Number Bank Select	O X	O O	L'Axe-Fx III peut transmettre des messages CC et PC.
System Exclusive	Fractal Audio Real-Time Non-Real-Time	O O X	O X X	SysEx est largement utilisé pour l'Axe-Edit III.
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 III se synchronise automatiquement avec une horloge MIDI Beat Clock. L'Axe-Fx III ne transmet pas d'horloge MIDI.
Auxiliary Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	X X X X	X X X X	

O = OUI, X=NON

Distributeur Européen Exclusif pour l'Europe :



G66 GmbH
Marienstrasse 59a
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

Traduction française : Nicolas Desmarest