AXE-FX III – Allumage et décollage

… le tutoriel pour débutants !

Quelques mots chaleureux de bienvenue

Vous vous demandez probablement si ce tutoriel vous concerne ...

Vous avez déjà sans aucun doute visité notre page Support sur https://g66.eu/fr/support/g66-support et téléchargé le mode d'emploi de l'Axe-Fx III. Vous en avez peut-être même lu une partie. Si vous l'avez fait, et que vous vous êtes senti plutôt perdu, sans aucune idée réelle de comment ou par où commencer, alors c'est exactement ce dont vous avez besoin.

Bienvenue dans le Guide du débutant de l'Axe-Fx III ! Ce tutoriel vous aidera à franchir les premiers obstacles facilement et rapidement.

Si vous avez déjà utilisé des multi-effets ou même possédé un Axe-Fx de la génération précédente et que vos premières expériences avec votre nouvel Axe-Fx III n'ont posé aucun problème, alors ce tutoriel ne contiendra probablement pas beaucoup de nouvelles informations pour vous. Bien sûr, cela ne doit pas vous empêcher de le lire - cela pourrait même être amusant.

Nous ne parlerons pas ici des différences entre l' Axe-Fx III et l' Axe-Fx II. Si vous avez déjà possédé un Axe-Fx II, vous n'êtes plus un débutant et vous voudrez probablement découvrir les différences et nouveautés par vous-même. Ce guide n'est pas destiné à remplacer le mode d'emploi et nous ne pourrons certainement pas vous expliquer tout ce qui s'y trouve. Nous aimerions simplement vous aider à atteindre un stade où vous serez en mesure de tirer le meilleur parti du mode d'emploi et de vous donner les informations importantes qui pourraient vous manquer.



Ce que nous allons tout d'abord faire, c'est jeter un coup d'oeil à ce qui arrive réellement à votre son de guitare quand il passe par l' Axe-Fx III ; nous allons prendre un son existant et le modifier selon votre goût et si vous le souhaitez, nous pourrons ensuite le sauvegarder. Bien sûr, pendant que nous ferons tout cela, vous aurez amplement l'occasion de découvrir ce qu'est exactement un son sauvegardé et de quoi il est composé.

Premiers pas

Alors, vous êtes avec votre Axe-Fx III branché quelque part et vous pouvez l'entendre. Vous avez probablement essayé de tourner la molette Value et écouté quelques sons d'usine. Et maintenant ?

Commençons notre voyage à travers l' Axe-Fx III avec quelques présets d'usine. (Nous vous expliquerons plus tard ce que sont finalement les présets d'usine.)

Allumez l' Axe-Fx III, attendez qu'il démarre et vous verrez alors l'écran d'accueil *Home*, qui vous permet de choisir quel son vous voulez utiliser. Bien sûr, vous n'avez pas besoin d'éteindre et rallumer votre Axe-Fx III pour accéder à cet écran ...

Si vous avez l'impression d'être perdu dans l'un des menus : appuyez simplement sur le bouton **HOME** et vous reviendrez directement à l'écran d'accueil.

La toute première fois que vous allumez l' Axe-Fx III, le préset avec le numéro 000 est chargé. L' Axe-Fx III se souvient du dernier préset utilisé, donc la prochaine fois que vous l'allumerez, vous saurez quel préset sera chargé.



Le préset que vous avez actuellement sélectionné sera sans doute différent de celui montré dans l'image ci-dessus. Tournez la molette **VALUE** vers la gauche ou la droite pour vous en rendre compte. Branchez votre guitare, jouez un peu et voyez comment les présets et le son changent à mesure que vous tournez la molette. Voyez si vous pouvez sélectionner le préset indiqué dans l'image ci-dessus. L'écran de l'image est une version plus ancienne, donc la vôtre sera peut être légèrement différente, mais la chose la plus importante est la grande ligne jaune avec le numéro et le nom du préset.

Vous pourriez avoir le numéro *036* au lieu de *037* devant *FAS Modern*. Dans le mode d'emploi, vous trouverez les informations pour faire commencer le compteur de l'Axe-Fx III par 000 ou par 001. Pour l'instant, laissons les choses comme ça.

Ici, le nom du préset, *FAS Modern*, coïncide avec le nom de la simulation d'ampli utilisée. Cela n'est pas forcément toujours le cas. Beaucoup de présets d'usine sont conçus pour présenter les différents modèles d'ampli contenus dans l' Axe-Fx III et ont donc reçu le même nom que l'ampli utilisé. Lorsque vous créez vos propres présets, vous pouvez leur donner le nom que vous souhaitez.

Jouez un peu plus de guitare pour vous préparer à ce qui arrive. Votre guitare est un peu désaccordée ? Jouez une corde à vide et gardez un œil sur les deux flèches vertes en haut de l'écran. Ce mini-tuner est toujours actif, mais il y a aussi un "vrai" accordeur plein écran. Jetez un coup d'œil au bas de l'écran - vous verrez le mot *TUNER* au-dessus du bouton-poussoir **B**.

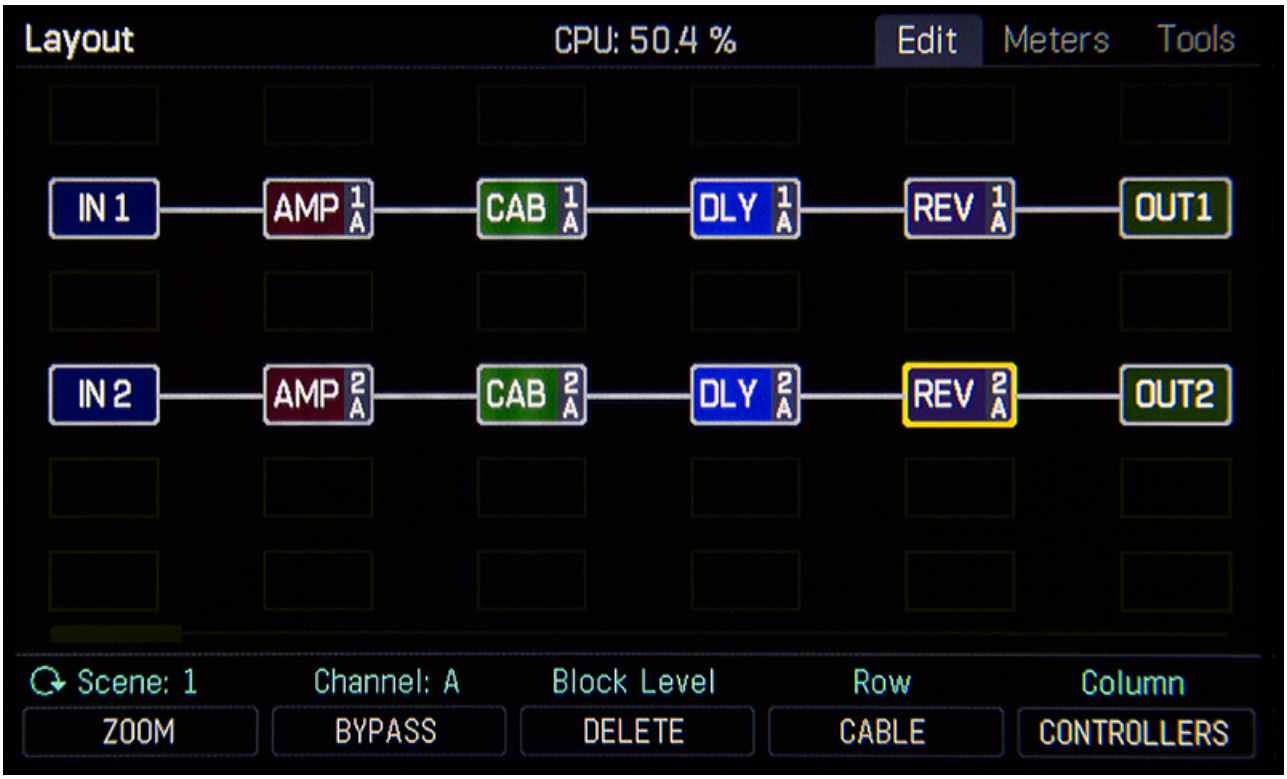
Un bouton-poussoir ? C'est exact : les boutons de **A** à **E** peuvent non seulement être tournés, mais aussi *pressés*. Les mots en caractères blancs en bas de l'écran indiquent les fonctions "push" actuelles pour les cinq boutons. Ces fonctions changent en fonction de la page affichée. "Bouton-poussoir" est un peu long, nous les appellerons donc simplement des boutons comme les autres ...

Essayons ça. Appuyez sur le bouton **B**, celui avec *TUNER* écrit au-dessus et vous verrez apparaitre un accordeur très attrayant qui fonctionne aussi bien qu'il en a l'air. Une fois que vous avez accordé votre guitare, appuyez sur le bouton **HOME** pour revenir au point de départ.

Une grande partie de l'écran d'accueil est consacrée à la liste des 8 "*scènes*" du préset. En termes simples, chaque scène est comme un préset dans le préset, stockant l'état on/off des différents effets et leurs réglages de canal. Vous trouverez de nombreuses informations à ce sujet dans le mode d'emploi. Pour avoir une idée de ce que tout cela signifie pour vous, tournez le bouton **A** pour sélectionner une scène différente. Celle que vous avez sélectionnée s'affiche en bleu clair en haut de l'écran. Avec certains présets, cela peut ne faire aucune différence, mais partout où les scènes ont des noms, vous entendrez instantanément la différence et reconnaîtrez sans doute ce qui se passe : même son de base, mais avec des variations.

Vous aimez ce que vous entendez ? Plus tard dans le tutoriel, nous vous verrons comment modifier le préset et le sauvegarder.

Appuyez maintenant sur **LAYOUT** pour accéder à l'écran *Layout*. Vous ne trouvez pas le bouton LAYOUT ? Ne vous inquiétez pas - c'est au bas de l'écran, au-dessus du bouton **C**. Vous pouvez vérifier que ça a fonctionné en regardant dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous y trouverez toujours le nom de l'écran actuel, dans ce cas, *Layout*.



Jetez un coup d'oeil au reste de la ligne supérieure. Vous verrez *Edit*, *Meters*, et *Tools*. Ces onglets vous indiquent les noms des pages contenues dans l'écran (ou le menu) *Layout*. Appuyez plusieurs fois sur les boutons **PAGE >>** et **<< PAGE** pour vous faire une idée de la navigation entre les pages. Sélectionnez l'onglet *Edit* avant de continuer, car c'est sur cela que nous allons nous concentrer ensuite.

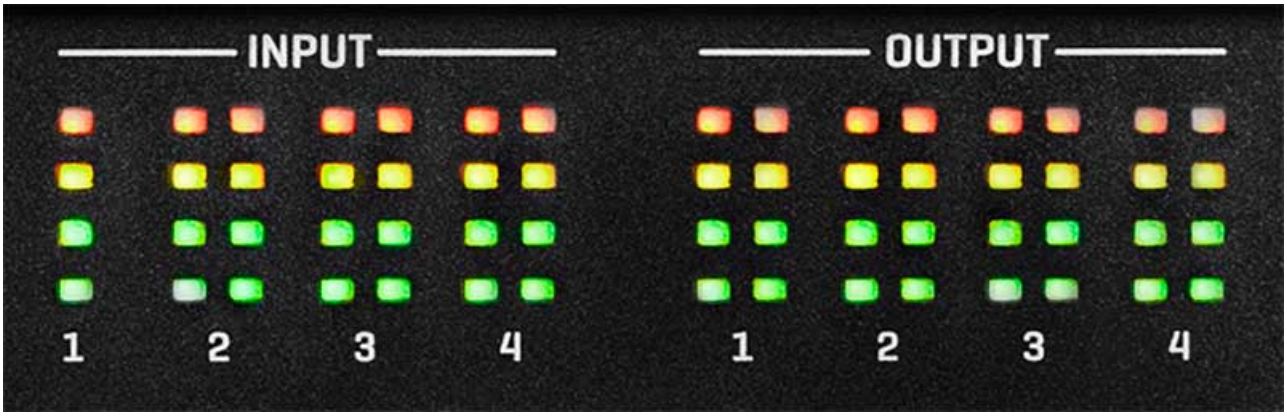
La chaîne du signal dans l'Axe-Fx III

La grille *Layout* affiche la chaîne de signal du préset actuellement sélectionné.

Le son part simplement de l'entrée *IN* à gauche, traverse les différents blocs connectés, pour aller vers la sortie *OUT* à droite, chaque bloc ajoutant sa propre “magie” au son.

Votre grille *Layout* peut sembler un peu différente de celle de notre photo. C'est tout à fait normal ; chaque préset a sa propre disposition, mais le principe reste le même.

Tout à gauche se trouve *IN1* - c'est l'entrée où le signal de guitare entre dans l' Axe-Fx III. Bon, c'est en fait un peu plus compliqué que ça. Vous avez sans doute branché votre jack de guitare sur INSTR en façade - c'est une entrée mono. Ce n'est pas grave car la plupart des guitares sont mono - et c'est pourquoi il n'y a qu'une seule colonne de LED en façade pour l' Input 1.



Bien sûr, vous pouvez aussi rentrer dans l'Axe-Fx III avec des signaux stéréo. Les connexions se trouvent à l'arrière de l'appareil et pour en savoir plus sur son fonctionnement, consultez le mode d'emploi.

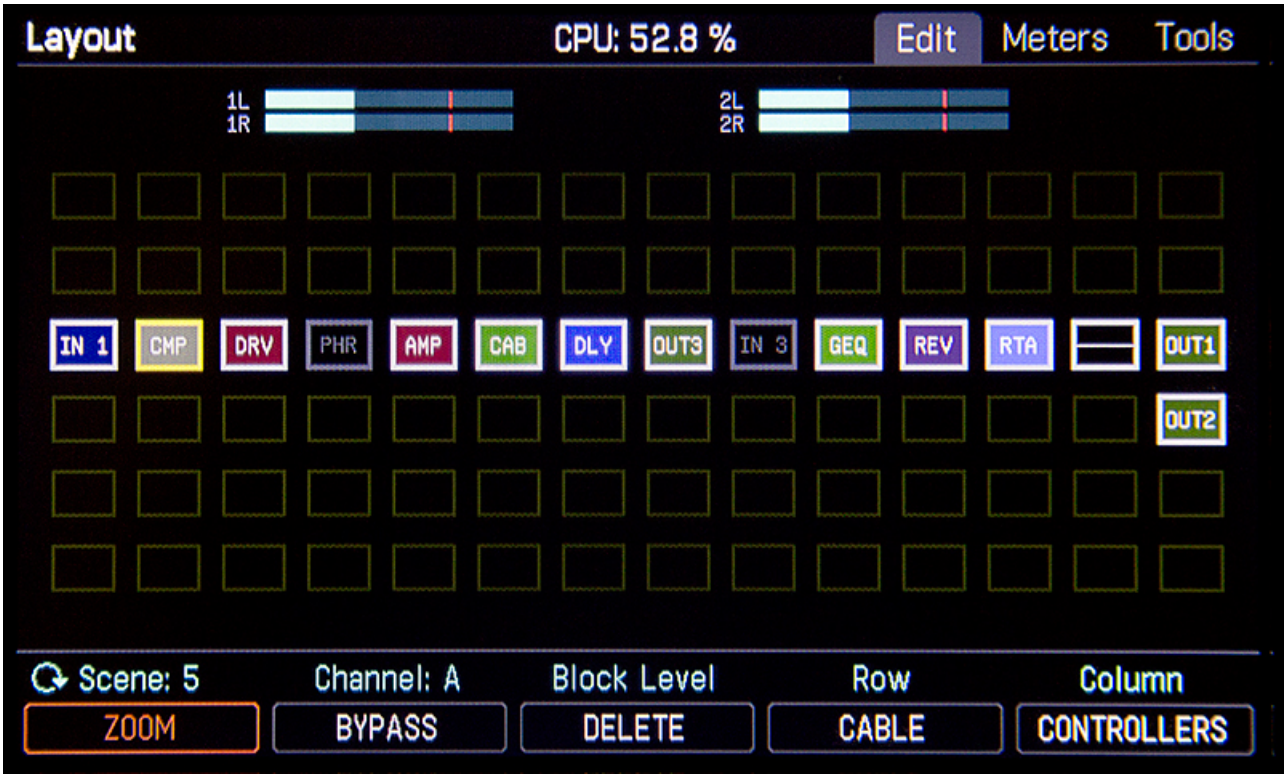


Votre son de guitare est converti en signal numérique et arrive ensuite au point *IN1* de l'écran *Layout*. Le réglage par défaut de l' Axe-Fx III place la guitare au milieu du champ stéréo, en d'autres termes le même signal va vers la gauche et la droite. Tout cela peut être modifié bien sûr, mais ce serait trop pour ce tutoriel, donc nous allons nous en tenir aux valeurs par défaut. Les autres entrées, lorsqu'elles sont utilisées, apparaissent comme *IN2*, *IN3*, etc …

Dans l'image ci-dessus, vous pouvez voir que le signal de votre guitare traverse différents blocs sur son chemin entre l'entrée et la sortie. Ces blocs sont disposés sur une grille de 6 rangées et 14 colonnes. Dans l'écran *Layout* normal, seules six de ces colonnes sont visibles à la fois, mais il y a deux façons de voir les autres :

- tout d'abord, essayez d'utiliser les quatre boutons **NAV** pour voir ce qui se passe. Un bloc dans la grille est toujours entouré d'un cadre jaune, ce qui signifie qu'il est sélectionné. Lorsque vous passez le bord droit de l'écran avec le bouton **>**, l'affichage se déplace en conséquence. Une petite barre de défilement indique votre position sur la grille.

- Bien que cette vue puisse être très confortable - les blocs sont grands et affichent des informations supplémentaires - il est parfois nécessaire d'avoir une vue d'ensemble. Pour cela, vous avez le mode *Zoom*. Appuyez sur le bouton **A**, où il est marqué *ZOOM*. Comme vous pouvez le voir, certaines des fonctions "push" des boutons peuvent être actives ou inactives, l'état actif étant indiqué par des lettres orange.



Dans l'image ci-dessus, vous verrez une petite boîte appelée *CMP* à droite de *IN1*. Comme vous l'avez peut-être déjà deviné, il s'agit d'une simulation de compresseur. Et avez-vous remarqué que les blocs *PHR* et *IN3* sont grisés ? Cela signifie que ces deux blocs sont *inactifs*, alors que les blocs de couleur sont *actifs*.

L'avant-dernier bloc tout à droite n'a qu'une ligne horizontale, sans lettres ; ce type de bloc est appelé un *Shunt* (lien). Nous y reviendrons plus tard. Les abréviations des blocs deviennent évidentes après un certain temps : le bloc Drive s'appelle *DRV*, le bloc Amp *AMP*, etc ...

Activons maintenant le bloc *Drive*, pour entendre comment il sonne. Si vous vous trouvez dans un préset sans bloc *DRV*, appuyez sur la touche **HOME**, choisissez un autre préset et appuyez de nouveau sur *LAYOUT*. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez un préset approprié.

Si nous voulons faire quelque chose avec le bloc *DRV*, nous devons d'abord le sélectionner. Cela signifie simplement que nous devons naviguer jusqu'à lui. Comme vous le savez déjà, nous pouvons le faire avec les quatre boutons **NAV**.

Rendez vous donc au bloc *DRV* et remarquez comment le mot *BYPASS* au-dessus du bouton **B** change lorsque vous sélectionnez un bloc actif (de couleur) plutôt qu'un bloc inactif (grisé). Une fois que vous avez sélectionné le bloc *DRV*, appuyez sur *BYPASS* (bouton **B**) - ceci active ou désactive le bloc sélectionné. Passez plusieurs fois d'un état à l'autre, en gardant un œil sur l'écran et une oreille ouverte pour constater la différence de son - il est temps de rejouer un peu de guitare de toute façon. En passant, vous devriez voir que la *LED EDITED* est maintenant allumée. On en reparlera plus tard.

Avez-vous remarqué les lignes blanches entre les blocs ? Ce sont les "câbles" qui relient les blocs entre eux. Voyons ce qui se passe quand il manque un câble. Vous avez probablement déjà deviné ...

--> Sélectionnez l'un des blocs, puis appuyez sur le bouton **ENTER**. Le bloc sélectionné et le bloc voisin clignotent maintenant en prévision d'un événement. Appuyez de nouveau sur **ENTER** et le câble entre les deux blocs disparaîtra. Jouez quelque chose sur votre guitare - comme vous pouvez le constater, il n'y a plus de son. Que se passe-t-il ? Il manque un câble. C'est une chose importante à ne pas oublier, surtout plus tard quand vous commencerez à construire vos propres présets - oublier d'ajouter un câble quelque part est l'erreur la plus répandue.

--> Remettons donc le câble en place rapidement. Sélectionnez à nouveau le même bloc et

appuyez encore sur **ENTER**. Les deux blocs se remettront à clignoter, cette fois-ci dans l'attente d'être réunis. Faites-les attendre et appuyez sur les boutons haut ou bas **NAV**. Comme vous pouvez le voir, vous pouvez choisir à quel bloc vous pouvez vous connecter. Se connecter à un bloc vide n'aurait évidemment pas beaucoup de sens, mais il est important de savoir que chaque bloc peut être connecté à n'importe lequel des six blocs de la colonne qui le précède et des six blocs de la colonne qui le suit. Appuyez maintenant sur le bon bouton **NAV** pour revenir au bloc que vous vouliez reconnecter et appuyez à nouveau sur **ENTER**. Le câble est maintenant remis en place et le son est revenu.

--> Maintenant, il ne devrait plus y avoir de problème pour naviguer à travers la chaîne du signal. Essayez d'activer et de désactiver chacun des blocs et d'écouter comment ils modifient le son. L'Axe-Fx III a une armada d'effets en plus des blocs choisis dans le préset que vous utilisez actuellement. Vous trouverez dans le mode d'emploi toutes les informations dont vous aurez besoin sur chacun d'entre eux.

Il y a quelques paragraphes, nous avons brièvement abordé un bloc très important. Celui-ci est affiché sans lettres et s'appelle un *shunt* (lien). Un shunt fait exactement ce qu'il a l'air - une connexion de gauche à droite, sans effet sur le son. Dans les présets où nous n'avons pas besoin ou ne voulons pas trop d'effets, les *shunts* nous permettent de passer de l'entrée tout à gauche vers la sortie tout à droite.

Essayons ça.

--> Naviguez jusqu'à un bloc de la chaîne du signal dont vous n'avez pas besoin. Une fois sur place, tournez la molette **VALUE**. La direction dans laquelle vous tournez est sans importance pour l'instant. Observez comment le lettrage sur le bloc sélectionné et les informations au bas de l'écran changent au fur et à mesure que vous naviguez parmi les effets disponibles. Continuez à tourner jusqu'à ce que vous voyez *SHUNT* et appuyez sur **ENTER**. Vous avez maintenant remplacé le bloc d'origine par un shunt. Si vous rencontrez des problèmes pour trouver le shunt, voici un petit conseil : tournez le cadran dans le sens des aiguilles d'une montre - les effets s'affichent alors par ordre alphabétique. Après la *Wah* à la fin de la liste, vous trouverez **NONE** (pas de bloc) puis *SHUNT*, avant que la liste ne recommence depuis le début.
Si vous préférez ne pas changer le bloc maintenant, appuyez sur **EXIT** au lieu de **ENTER**.

La partie tout à droite de la chaîne du signal est généralement la sortie. L'entrée et la sortie doivent être connectées l'une à l'autre, sinon vous ne pourrez rien entendre. Vous pouvez cependant avoir des blocs d'entrée ou de sortie n'importe où dans la grille. Par exemple, vous pourriez avoir une sortie quelque part avant la simulation de baffle, pour envoyer un signal à un ampli de puissance / baffle réels ainsi qu'un signal après la simulation de baffle pour la sonorisation. La façon dont vous pouvez faire tout cela est décrite dans le mode d'emploi.

--> Appuyez maintenant sur le bouton **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil. Vous avez peut-être remarqué que la LED *EDITED* est allumée. Elle s'allume dès que vous modifiez quoi que ce soit dans le préset en cours - et en activant ou désactivant des effets, vous avez modifié certaines choses. Le voyant *EDITED* s'allume aussi chaque fois que vous tournez la molette Value quand vous êtes dans un menu d'effets ou de contrôle, et reste allumée jusqu'à ce que vous sauvegardiez le préset ou choisissiez un autre préset.

Les présets, les sons et tout le reste

Maintenant que nous avons utilisé pas mal de termes techniques, il serait peut-être bon d'en expliquer une partie. Vous venez de voir comment le signal de guitare fait son chemin à travers l' Axe-Fx III : Drive, Chorus, Amp, Cab, Reverb et ainsi de suite. Et comme vous l'avez probablement déjà compris, vous avez beaucoup de liberté quant à la façon dont vous pouvez organiser tous ces blocs. Lorsque vous avez décidé de tout cela et que vous êtes satisfait du son que vous avez créé, vous pouvez le sauvegarder en tant que Préset - l' Axe-Fx III a 512 emplacements Présets libres. Dans chacun de ces emplacements, vous pouvez enregistrer un équipement virtuel complet avec tous les effets que vous voulez, dans l'ordre exact que vous voulez et avec tous les câbles nécessaires pour les connecter ensemble. L'état de chaque effet (actif ou bypassé) est également enregistré. Mais ce n'est pas tout : tous les réglages internes (également appelés paramètres) pour chaque effet sont également sauvegardés. Par exemple, dans un bloc d'ampli ce sont les boutons Gain, Bass, Middle, Treble, Presence, Volume, etc …

Un tel son préparé qui a été sauvegardé dans un emplacement mémoire est reconnu sous le nom de *préset* (certaines personnes appellent ça aussi des *patches*). Les présets d'usine, installés d'origine sur l'appareil, sont destinés à montrer les différentes simulations d'ampli et à donner à l'utilisateur une idée de ce qu'il est possible de faire avec les effets disponibles. N'hésitez pas à les modifier comme vous le souhaitez. Les 512 emplacements mémoire sont tous identiques et peuvent tous être édités. Si vous décidez de revenir aux présets d'usine, vous pourrez facilement les réinstaller via USB. Vous n'avez qu'à les télécharger à partir de notre page de support (l'adresse se trouve au début de ce tutoriel) ainsi que Fractal-Bot, un outil logiciel facile à utiliser pour tout ce qui concerne le chargement des présets, les sauvegardes et la mise à jour du firmware.

Vous avez peut-être aussi entendu le mot *banque* utilisé dans ce contexte. Les *banques* ont été conçues pour faciliter l'utilisation des présets et sont essentiellement une façon de répartir les emplacements de mémoire en groupes. L' Axe-Fx III a quatre banques, A, B, C et D, chacune de 128 présets.

D'une manière générale, peu importe dans quelle banque vous sauvegardez un préset. Cependant, si vous avez l'intention d'utiliser votre Axe-Fx III pour des concerts en live, vous devez être conscient que certains contrôleurs midi ne peuvent appeler que la banque A. Dans ce cas, vous auriez uniquement les 128 premiers sons à vos pieds (ce qui serait probablement suffisant pour la plupart des concerts, mais quand même …). Les pédaliers de commande Fractal Audio FC-6 et FC-12 sont parfaitement adaptées à une utilisation avec l' Axe-Fx III et peuvent, bien sûr, appeler les quatre banques.

Donc, pour résumer : vous pouvez sauvegarder votre configuration virtuelle complète, entièrement câblée, avec l'ampli, le baffle, les effets et tous les réglages pertinents dans l' Axe-Fx III dans un *préset*. L' Axe-Fx III a 512 emplacements mémoire pour les présets et ils sont arrangés en quatre *banques* de 128 présets chacune. Plutôt que d'être vides, la plupart de ces emplacements mémoire contient des *présets d'usine*.

Si vous voulez construire un son à partir de zéro et préférez ne pas utiliser un préset d'usine comme base, vous pouvez utiliser le préset *383 BYPASS*. Celui-ci est complètement neutre du point de vue du son, car il se compose entièrement de shunts, qu'il vous suffit de remplacer par les blocs d'effets désirés.

Après toute cette théorie, il est temps de faire une pause. Recherchez un bon préset et jouez un peu de guitare jusqu'à ce que vous ayez envie d'aller plus loin.

Modification des paramètres

Vous avez donc choisi un préset que vous aimez beaucoup. Au cas où vous ne l'auriez pas fait, faites-le maintenant. --> Appuyez sur le bouton **HOME** et tournez la molette **VALUE** jusqu'à ce que vous trouviez un son que vous aimez vraiment. Celui-là, on va l'améliorer. Appuyez sur le bouton **LAYOUT** pour accéder à l'écran *Layout*. Utilisez ensuite les boutons **NAV** pour accéder au bloc Amp et appuyez sur **EDIT**.

Maintenant, jouons avec certains des paramètres du bloc Amp ou, en d'autres termes, éditons-le. Avec les autres blocs d'effets, le processus est exactement le même : sélectionnez le bloc d'effets désiré dans la grille de disposition et appuyez sur **EDIT**.

La plupart des blocs d'effets ont tellement de paramètres qu'ils ont besoin d'être répartis sur plusieurs pages, mais la bonne nouvelle est que les paramètres les plus importants sont toujours sur la première page. Dans le bloc Amp, il s'agit de la page *Type*, où vous pouvez sélectionner la simulation d'ampli que vous souhaitez utiliser.

--> Si cette page n'est pas celle qui s'affiche, appuyez sur le bouton **<<< PAGE** jusqu'à ce que vous y arriviez. Vous verrez maintenant une liste énorme de plus de 260 modèles d'ampli, avec le modèle actuel en surbrillance. En tournant la molette Value, vous pourrez en sélectionner un autre.

--> Essayez quelques modèles d'amplis différents et jouez de la guitare avec chacun d'eux pour vous habituer au son de base. La liste est beaucoup trop longue pour tenir sur un seul écran et vous devrez faire pas mal de déroulés si vous voulez aller d'un bout à l'autre de la liste ...

Gardez à l'esprit que c'est une bonne idée d'investir un peu de temps pour apprendre à connaître un modèle d'ampli - vous devez apprendre ses caractéristiques de jeu et changer quelques paramètres pour pouvoir en tirer le meilleur parti. Et bien sûr, pour de nombreux amplis, vous avez vraiment besoin d'une enceinte appropriée, qui est sélectionnée ailleurs, dans le bloc Cab. Mais pour l'instant, gardons les choses simples.

--> Appuyez maintenant sur **PAGE >>** pour accéder à la page *Tone*. Vous trouverez ici les contrôles les plus importants pour régler le son de votre ampli. La plupart d'entre eux vous seront familiers comme avec des vrais amplis.



--> Tournez les cinq boutons-poussoirs pour régler les boutons de tonalité virtuels, tout comme vous le feriez sur un vrai ampli. En appuyant sur le bouton **D** (*ROW*), vous pouvez passer de la rangée supérieure à la rangée inférieure et vice-versa. Essayez. Vous pouvez également utiliser les boutons **NAV** pour sélectionner un paramètre, puis le régler à l'aide de la molette Value. C'est comme vous voulez, à vous de choisir.

Dans le coin supérieur gauche de l'écran de notre image, vous verrez *Amp 2*. Dans l' Axe-Fx III vous pouvez avoir deux blocs d'ampli fonctionnant simultanément. Si vous n'utilisez qu'un seul modèle d'ampli, il est automatiquement appelé *Amp 1*. Il en va de même pour les autres blocs d'effets qui peuvent être utilisés plus d'une fois sur la chaîne du signal d'un préset.

--> Consultez maintenant les autres pages de paramètres en appuyant sur **PAGE >>**. Les différents réglages fins de l'ampli proposés ici sont si approfondis que si vous vouliez apporter de tels changements à un vrai ampli, il faudrait sortir votre fer à souder. Ici, la règle à retenir est la suivante : "Vous pouvez tout faire, mais vous n'êtes pas obligé de le faire". Pour la plupart des utilisateurs, les paramètres de base sont tout ce dont vous avez besoin pour régler.

Consultez la page *Advanced*. Celle-ci a tellement de paramètres qu'ils sont affichés dans une liste. Et cette liste est si longue qu'elle ne tient pas sur un seul écran - la barre de défilement à droite vous indique où vous vous trouvez dans la liste. Utilisez les boutons **NAV** pour sélectionner un paramètre. Lorsque vous arrivez au bas de l'écran et que vous appuyez à nouveau sur la flèche vers le bas, la zone visible de la liste change. Comme toujours, tournez la molette Value ou l'un des boutons pour régler le paramètre sélectionné. A gauche de la liste, vous verrez l'utilisation actuelle des cinq encodeurs. Beaucoup d'effets de l'Axe-Fx III ont aussi une page "avancée", permettant des changements subtils dans les moindres détails.

Si vous avez modifié beaucoup de choses maintenant, vous pourriez peut-être ne plus aimer le son et préféreriez qu'il soit à nouveau dans son état original. --> Pour quitter vos modifications

sans sauvegarder, appuyez simplement sur **EXIT** ou **HOME**. Ou dès que vous sélectionnerez un autre préset, vos modifications seront supprimées.

Si vous aimez le son, vous pouvez le sauvegarder, bien sûr. Dans ce cas, appuyez sur **STORE**. Vous avez maintenant la possibilité de choisir un autre emplacement mémoire (*Location*) et vous pouvez également donner un nouveau nom au préset. Pour cela, utilisez le bouton **A** pour sélectionner s'il faut renommer le préset ou une scène, le bouton **B** pour déplacer le curseur et les boutons **C**, **D** et **E** pour modifier les lettres et les symboles pertinents. Dans le scénario le plus simple, vous voudrez simplement sauvegarder le préset en cours. Pour cela, appuyez deux fois sur **ENTER**.

Le processus que nous venons de décrire, *Layout --> sélection du bloc --> Edition* fonctionne pour tous les blocs d'effets. Mais parce que vous voudrez probablement éditer les paramètres du bloc d'ampli le plus souvent, il y a un raccourci pour y accéder : à partir de l'écran d'accueil, appuyez sur le bouton **A** *AMP 1* et vous passerez directement en mode édition pour l'ampli - sans avoir à passer par l'écran *Layout*.

Et à part ça ?

Nous arrivons maintenant à la fin de notre premier petit voyage dans l'univers de l' Axe-Fx III. Bien sûr, nous n'avons même pas effleuré la surface de ce qu'il est possible de faire, mais ce tutoriel devrait vous donner une idée assez solide sur la façon de continuer. Vous êtes maintenant prêt pour le vrai mode d'emploi. Jetez-y un coup d'oeil et essayez autant de choses que vous le pourrez, pour que vous puissiez vraiment libérer le plein potentiel de votre Axe-Fx III. Et surtout, amusez-vous bien à le faire !

****

SUPPORT TECHNIQUE PAR EMAIL
Pour obtenir de l'aide technique et des réponses à vos questions, n'hésitez pas à contacter Jochen à l'adresse : support@g66.eu. Avec plus de dix ans d'expérience, ses conseils et ses astuces seront (presque) toujours en mesure de vous aider immédiatement. Et en passant, en ce qui nous concerne, il n'y a pas de "question stupide", donc vous n'obtiendrez certainement jamais une réponse stupide de notre part …

SUPPORT TECHNIQUE TÉLÉPHONIQUE
Nouveauté pour 2018, notre ligne d'assistance téléphonique, où Markus, responsable du forum allemand axefx.de, est prêt à vous donner des conseils en temps réel. Vous pouvez le joindre au : **+49 461 1828-094**.

Copyright © 2018 G66.eu
+49 (0)461 1828 066
support@g66.eu
www.G66.eu