AX8

AMP MODELER + MULTI FX

BENUTZERHANDBUCH

Version 1.00.2

Übersetzt von Florian Kollin

© 2016 G66 GmbH für die Deutsche Übersetzung. Alle Angaben ohne Gewähr.

FRACTAL AUDIO SYSTEMS

G66.eu

Inneres Front Cover

Konformitätsbescheinigung

Fractal Audio Systems, USA, erklärt hiermit auf eigene Verantwortung, dass das folgende Produkt:

AX8

- welches durch diese Bescheinigung abgedeckt und mit einer CE Kennzeichnung versehen ist, den folgenden Normen entspricht:

Sicherheit:

EN60065:2014

EMC:

EN55013:2013

EN55020:2007+A11:2011

EN55024:2010

EN61000-3-2:2014

EN61000-3-3:2013

Clifford Chase, Präsident / CEO 16.11,2015

EMC/EMI

Dieses Gerät wurde geprüft und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B entsprechend Abschnitt 15 der FCC-Bestimmungen. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen Störungen in Wohngebieten gewährleisten. Dieses Gerät kann Hochfrequenzenergie ausstrahlen und ggf. Störungen im Funkverkehr verursachen. Es gibt keine Garantie, dass keine Störungen in einer bestimmten Situation auftreten. Wenn dieses Gerät Störungen beim Radio- oder Fernsehempfang verursachen sollte, die durch Ausschalten des Geräts verschwinden, wird der Benutzer gebeten zu versuchen, die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Verlegung oder Neuausrichtung der Empfangsantenne.
- Vergrößern des Abstands zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließe das Gerät an einen anderen Stromkreis als den Empfänger an.
- Bitte deinen Händler oder einen erfahrenen Radio- / Fernsehtechniker um Hilfe.

Rechtliche Hinweise

Fractal Audio Systems AX8 Benutzerhandbuch. Copyright © 2016. Alle Rechte vorbehalten.
Kein Teil dieser Veröffentlichung darf in irgendeiner Form ohne die Erlaubnis von Fractal Audio Systems reproduziert werden.

Fractal Audio Systems, AX8, Humbuster, UltraRes, G3 Modeling Technology („G3”), Multipoint Iterative Matching and Impedance Correction („MIMIC”), Virtual Vacuum Tube („VVT”) und Quantum Amp Modeling, sind eingetragene Warenzeichen von Fractal Audio Systems. Erwähnte Hersteller und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Inhaber und in keiner Weise mit Fractal Audio Systems verbunden. Diese Namen werden nur verwendet, um klangliche Merkmale oder Funktionscharakteristika zu veranschaulichen.

Wichtige Sicherheitshinweise

WARNUNG: Um das Risiko eines Brandes oder elektrischen Schlages zu vermeiden, setze das Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus.

ACHTUNG: Um das Risiko eines Brandes oder elektrischen Schlages zu vermeiden, entferne nicht die Schrauben. Im Inneren gibt es keine vom Anwender zu wartenden Teile. Überlasse die Wartung bitte qualifiziertem Fachpersonal.

1. Beachte bitte alle Warnhinweise auf dem AX8 und in diesem Handbuch.
2. Halte das AX8 von Wärmequellen fern.
3. Schließe das Netzteil nur an eine ordnungsgemäße Steckdose mit 100–240V, 47–63 Hz an.
4. Behandle das Netzkabel sorgfältig; nicht knicken, verbiegen oder quetschen. Wenn das Netzkabel beschädigt wurde, ersetze es umgehend durch ein neues.
5. Wird das AX8 für längere Zeit nicht genutzt, trenne es bitte vom Stromnetz.
6. Schütze das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit.
7. Im Wartungsfall ist das Gerät nur einem hierfür qualifizierten Servicetechniker zu überlassen; wende dich in diesem Fall bitte direkt an G66.
8. Benutze das Gerät nicht, sondern wende dich wegen Service direkt an G66, wenn:
    - Flüssigkeiten oder Feuchtigkeit in das Gerät eingedrungen sind,
    - Das Gerät nicht korrekt und fehlerfrei arbeitet,
    - Das Gerät fallengelassen wurde und/oder das Gehäuse beschädigt ist.
9. Anhaltend hohe Schallpegel können zu dauerhaften Gehörschäden und/oder sogar zu Gehörverlust führen. Daher wird in Situationen mit hohen Schallpegeln das Tragen eines Hörschutzes dringend empfohlen. Achte immer darauf, übermäßige Lautstärke zu vermeiden.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG ... 1
WILLKOMMEN ZUM AX8 ... 1
KURZÜBERSICHT ... 1
WENN DU SCHON EIN AXE-FX BESITZT… ... 3
WENN DU SCHON EIN FX8 BESITZT… ... 4
QUICK CONNECT GUIDE ... 5
LAUTSTÄRKE CHECKEN UND WÄHLEN ... 6
HUMBUSTER KABEL ... 6
DIE FUßSCHALTER ... 7
DIE FUßSCHALTER 1-8 ... 7
PRESETS MIT DEN FUßSCHALTERN ÄNDERN ... 7
PRESETS MIT DEN KNÖPFEN ÄNDERN ... 7
DIE FOOTSWITCH PAGE ... 8
ZUWEISUNG DER FUßSCHALTER 1-8 ... 8
DAS GRID KONZEPT ... 9
SCHNELLE ÄNDERUNGEN AM GRID UND BLOCKS ... 9
HARDWARE ÜBERBLICK ... 10
DAS TOP PANEL ... 10
DAS RÜCKSEITIGE PANEL ... 12
SETUP GUIDE ... 13
FULL-RANGE ... 13
SETUP: ENDSTUFE & GITARRENBOX ... 14
SETUP: DIREKT + ECHTER AMP & BOXEN ... 15
SETUP: ALS REINES EFFEKTGERÄT ... 16
VOR EINEM GITARRENAMP ... 16
IM LOOP EINES GITARRENAMPS ... 16
DIE VIER-KABEL-METHODE ... 16
LEVEL PRÜFEN UND ANPASSEN ... 17
INPUT 1 [INSTRUMENT] LEVEL ... 17
OUT 1 LEVEL ... 17
FRONT PANEL „CLIP” LEDS ... 17
PEDALE & SCHALTER ANSCHLIEßEN ... 18
EIN EXPRESSION PEDAL ANSCHLIEßEN UND KALIBRIEREN ... 18
EINEN EXTERNEN FUßSCHALTER ANSCHLIEßEN... ... 19
EINEN COMPUTER ANSCHLIEßEN ... 20
FUNCTION SWITCHES ... 21
F-SWITCHES ÜBERBLICK ... 21
DIE BELEGUNG DER F-SWITCHES ANPASSEN ... 22
FUNKTIONEN ZUWEISEN... ... 22
VERFÜGBARE FUNKTIONEN... ... 22
BEISPIELHAFTE F-SWITCH LAYOUTS ... 24
PRESETS ERSTELLEN ... 25
WAS IST EIN PRESET? ... 25
DAS LAYOUT GRID ... 25
MIT BLOCKS ARBEITEN ... 26
SHUNTS ... 27
EINEN SHUNT EINFÜGEN ... 27

CONNECTOR KABEL ... 27
EIN CONNECTOR KABEL ERSTELLEN… ... 27
EINEN KABEL CONNECTOR ENTFERNEN… ... 27
DIE REGELN VON KABELN IM AX8… ... 28
BLOCKS VERSCHIEBEN ... 28
DAS BLOCK INVENTAR ... 29
BEISPIELHAFTE PRESET GRIDS ... 30
EFFEKT BLÖCKE EDITIEREN ... 31
DAS EDIT MENÜ ÖFFNEN ... 31
VIRTUELLE KNÖPFE NUTZEN ... 31
SEITEN UMBLÄTTERN ... 31
TEXT MENÜS NUTZEN ... 31
ÄNDERUNGEN SPEICHERN ... 32
EIN PRESET SPEICHERN… ... 32
DEN PRESETNAMEN ODER ORT ÄNDERN… ... 32
DIE FUßSCHALTER 1-8 EINRICHTEN ... 33
EINEN FUßSCHALTER PROGRAMMIEREN... ... 33
ÜBER EFFEKTE UND FUßSCHALTER BLÖCKE ... 33
EINEN FUßSCHALTER AUF „PER-PRESET" ODER „GLOBAL" SETZEN… ... 33
X/Y SWITCHING ... 34
EINEN FUßSCHALTER NUTZEN... ... 34
X/Y AUF DEM GRID UMSCHALTEN... ... 34
X/Y AUS DEM EDIT MENÜ EINES BLOCKS HERAUS SCHALTEN... ... 34
X ODER Y FÜR EINEN BESTIMMTEN BLOCK EINSTELLEN… ... 34
X/Y WIRD PER SCENE GESPEICHERT ... 34
X UND Y TEILEN SICH DIE MODIFIER ... 34
PRESET CPU LIMITS ... 35
AUTOMATISCHES ABSCHALTEN VON BLOCKS ... 35
CPU & USB ... 35
AX8-EDIT ... 36
SCENES ... 37
ÜBERBLICK ... 37
WAS SCENES BEINHALTEN... ... 37
WAS SCENES *NICHT* BEINHALTEN... ... 37
SCENES AUSWÄHLEN ... 38
SCENES EINRICHTEN ... 38
EFFEKTE IN EINER SCENE EIN ODER AUSSCHALTEN… ... 38
DEN EFFEKT X/Y ZUSTAND EINER SCENE WÄHLEN... ... 39
DAS MAIN OUTPUT LEVEL EINER SCENE EINSTELLEN: ... 39
DIE MIDI PROGRAM CHANGE MESSAGE EINER SCENE EINSTELLEN... ... 39
ÄNDERUNGEN AN EINER ODER MEHREREN SCENES SPEICHERN: ... 39
SCENE REVERT ... 40
SCENE REVERT AUS/AUSSCHALTEN: ... 40
BLOCKS GUIDE ... 41
IN ARBEIT ... 41
DER AMP BLOCK ... 42
DIE TYPE SEITE ... 42
DIE PREAMP (VORSTUFE) SEITE ... 43
DIE POWER AMP (ENDSTUFE) SEITE ... 44
DIE AMP SPEAKER SEITE ... 45
DIE AMP EQ SEITE ... 45

DIE POWER AMP DYNAMICS SEITE („PWR DYN") ... 46
DIE PREAMP DYNAMICS SEITE („DYN PRE") ... 46
DIE DYNAMIC EQ SEITE („DYNEQ") ... 47
DIE ADVANCED SEITE („ADV") ... 47
DIE MIX SEITE ... 50
DER CAB BLOCK ... 51
PAGE 1 PARAMETER ... 51
PAGE 2 PARAMETER ... 52
CAB MIX PARAMETERS ... 52
MIT DEN USER CABS ARBEITEN ... 53
CAB-LAB ... 53
DER LOOPER BLOCK ... 54
LOOPER CONTROL MODE ... 54
LOOPER PAGE 2 PARAMETER ... 55
LOOPER TRIM PAGE PARAMETER ... 55
LOOPER MIX PAGE PARAMETER ... 56
LOOPER MIDI CONTROL ... 56
DER FX LOOP ... 57
FX LOOP SEND PAGE PARAMETER ... 58
ALTERNATIVE NUTZUNG ALS AUXILIARY OUTPUT ODER INPUT ... 59
FX LOOP MIX PAGE PARAMETER ... 59
DAS NOISE GATE ... 60
PARAMETER ... 60
DER OUTPUT MIXER ... 61
GEMEINSAME PARAMETER DER MIX PAGE ... 62
MODIFIER ... 63
ÜBERBLICK ... 63
EINEN MODIFIER ERSTELLEN ... 63
EINEN MODIFIER ERSTELLEN... ... 63
EINEN MODIFIER ENTFERNEN… ... 63
MODIFIER BEISPIEL: WAH PEDAL ... 64
ÜBERSICHT DER MODIFIER QUELLEN ... 65
MODIFIER TIPS UND TRICKS ... 65
ADVANCED MODIFIER PARAMETERS ... 66
MODIFIER MIN UND MAX VERSTEHEN ... 67
NUTZE MIDI UM EINFACHE KURVEN ZU ERSTELLEN ... 67
ADVANCED MODIFIER KURVEN UND FORMEN ... 68
AUTO-ENGAGE SCHALTET EFFEKTE AUTOMATISCH EIN UND AUS ... 68
INTERNE CONTROLLER ... 69
EXTERNAL CONTROLLER ... 70
INITIALWERTE DER EXTERNAL CONTROLLER ... 70
TEMPO ... 71
PRESET TEMPO ... 72
AUTO DELAY ... 72
DAS METRONOM ... 72
DER TUNER ... 73
FORTGESCHRITTENE TUNER FUNKTIONEN ... 73
SETUP MENÜS ... 75
DAS GLOBAL MENÜ ... 75
DAS I/O MENU ... 78
DAS UTILITY MENÜ ... 83

ZUSÄTZLICHE THEMEN 85
EINRICHTEN EINES GLOBALEN VOLUME-PEDALS 85
SPILLOVER 86
UP- VS. DOWN-STROKE FX SWITCHING 87
FREQUENTLY ASKED QUESTIONS 88
BLOCKS ZWISCHEN PRODUKTEN TRANSFERIEREN 91
MAIN MENU SOFT KNOBS 92
VERSTECKTE EDIT BUTTON FUNKTIONEN 92
SPEZIFIKATIONEN & STANDARDS 93
MIDI IMPLEMENTIERUNG 94
WERKSEINSTELLUNGEN FÜR MIDI CC 95
MIDI PROGRAM CHANGE NUMBERS 96

VIELEN DANK!

Vielen Dank, dass du dich für das AX-8 entschieden hast. Ein All-In-One-Effektgerät, designt für die Bühne und das Studio mit Fractal Audios legendärem Amp- und Effektmodelling.

Seitdem das Axe-Fx die Modelling-Welt auf den Kopf gestellt hat fragten Nutzer nach einem kleineren und leichteren Gerät. Das AX-8 liefert den überragenden Sound des Axe-Fx im Bodenformat: leicht zu transportieren und dennoch ohne Verzicht auf den guten Ton. Es eignet sich perfekt für Vielflieger oder die von euch, die oft in engen Räumen spielen müssen, aber natürlich ebenso für professionelle Gigs und Studioarbeit.

Das AX8 ist speziell für das harte Leben auf der Straße gebaut und wird von einem Stahlchassis mit Seitenteilen aus Flugzeugaluminium umgeben. Das integrierte Netzteil erspart dir die fehleranfälligen und klobigen externen Netzteile anderer Geräte. Unsere exklusive, proprietäre „Silent Switching Technologie" kommt ohne mechanische Kontakte aus – keine fehlerhaften Schalter mehr mitten beim Gig. Wie bei allen Fractal Audio Produkten verwenden wir im Signalweg nur die besten Komponenten, wie audiophile Konverter und lineare Bauteile.

Wenn du ein erfahrener Axe-Fx-Nutzer bist, wirst du dich wie zu Hause fühlen. Wir haben all unsere revolutionäre Technologie in diese kleine Box gesteckt: Quantum amp modeling, UltraRes™ cabinet technology, Humbuster™ I/O, und mehr. Dazu kommen natürlich unsere bekannten Effekte und die Benutzerfreundlichkeit.

Wie bei all unseren Produkten gibt es Firmware Updates und einen Software-Editor gratis. Unser Fractal-Bot ist mit dem AX8 kompatibel, so dass du mit Leichtigkeit Firmware Updates durchführen und deine wertvollen Presets speichern kannst.

Am wichtigsten ist uns, dass du weißt, dass hier an nichts gespart wurde. Dank unserer einzigartigen Firmenstruktur müssen wir nicht auf Aktionäre oder Erbsenzähler aus der Geschäftswelt hören. Das heißt: Nur das Beste kommt in unsere Geräte. Zusammen mit unserer Obsession immer die Besten zu sein führt dies zu überragender Zuverlässigkeit, Performance und – am wichtigsten – dem „legendären Fractal Audio Sound".

Also schnapp dir deine Gitarre und mach dich Bereit für eine Reise ins Land des Tons...

Fractal Audio Systems

November 2015

EINLEITUNG

WILLKOMMEN ZUM AX8

Das AX8 ist ein fortschrittliches Boden-Multi-Effektgerät mit Amp-Modelling – perfekt für Gitarre, Bass und andere Instrumente. Mit seinem Stahl-Chassis und den Panelen aus Flugzeug-Aluminium ist es gebaut wie ein Panzer. Auf dem Chassis hausen 27 LEDs in drei Farben und elf lautlose, widerstandsfähige Solid-State-Fußschalter, welche ohne fehleranfällige mechanische Kontakte auskommen. Dazu kommen 27 LEDs in drei Farben, ein brillantes LC-Display, sechs Buttons, inkl. SHIFT für extra Funktionen, fünf Soft-Knobs und acht dedizierte Knöpfe mit LED-Kranz für essentielle Amp-Funktionen.

Das AX8 hat einen Instrumenteneingang, XLR, Humbuster und S/PDIF Ausgänge, einen Stereo-Effektloop (welcher sich auch als AUX In/Out nutzen lässt) und vier Buchsen für externe Schalter oder Expression Pedale.

Wie jedes Fractal Audio Produkt hatte die Soundqualität die höchste Priorität für uns. Das AX8 nutzt hochqualitative D/A und A/D Konverter, um das bestmögliche Signal zu liefern. Die beiden integrierten Prozessoren laufen mit den gleichen hochqualitativen Effektalgorithmen, welche das Axe-Fx II berühmt gemacht haben.

Wir hoffen du kommst gut mit der Bedienung und dieser Anleitung zurecht. Die wichtigsten Abschnitte beschäftigen sich mit den Grundlagen davon, wie das Gerät funktioniert. Selbst wenn du sonst nichts liest, solltest du diese Abschnitt kennen und auch einen Blick in den HARDWARE ÜBERBLICK und den SETUP GUIDE werfen.

KURZÜBERSICHT

- Das AX8 enthält 512 verschiedene Presets, welche in 64 nummerierte Bänke aufgeteilt sind.
- Jedes Preset ist ein gesamtes Rig, bestehend aus eigenem Amp, Box und Effekten.
- Das AX8 enthält über 222 „Quantum" Amp-Modelle, welche die gleiche Technologie nutzen wie unser Aushängeschild, das Axe-Fx II.
- Die Ultra-Res™ Lautsprechersimulation liefert eine Authentizität, welche nur bei Fractal Audio Systems zu finden ist. Das AX8 ist natürlich mit allen von unseren Cab-Packs kompatibel.
- Die Presets sind durch das bekannte „Layout Grid" extrem flexibel.
- Die meisten Blocks erlauben dir **X/Y** Switching, und somit doppelt so viele Sounds aus der gleichen Anzahl an Blocks.
- Jedes Preset enthält acht **Scenes**. Stell dir eine Scene wie ein Preset in einem Preset vor. Scenes ersparen dir den „Stepptanz", weil du mit ihnen mehrere Effekte mit einem einzelnen Fußtritt umschalten kannst.
- Jedes Preset kann seine eigene Belegung der Fußschalter haben.
- Es gibt mehr als 16 verschiedene „Fußschalter Blöcke", wie etwa „Scene ½ Toggle" oder den „Looper Control Mode".
- Fußschalter können als „GLOBAL" gewählt werden, so dass sie bei ALLEN Presets die gleiche Funktion haben.
- Drei zuweisbare **Function Fußschalter** bieten über ein Dutzend Optionen. So kannst du dein perfektes Layout an „Modes" zusammenstellen.
- Die eingebauten Buchsen für vier **externe Fußschalter** oder **Expression Pedale** machen es easy Funktionen fernzusteuern.

- **MIDI** und **USB** sorgen für vielseitige Optionen der Steuerung, Kontrolle und Editierung.
- **AX8-Edit**, ein gratis Software-Editor hilft dir am PC oder Mac Presets und Effekte zu editieren.
- Und vieles mehr! Bitte nimm dir etwas Zeit und mach dich mit dieser Anleitung vertraut.
- Wenn du irgendwelche Hilfe mit dem AX8 benötigst, so besuch bitte http://www.fractalaudio.com oder http://www.g66.eu

WENN DU SCHON EIN AXE-FX BESITZT…

Das AX8 ist für viele Axe-Fx Besitzer ein wahrgewordener Traum. Ob du es nun als Backup-Rig, oder neues Haupt-Rig nutzt: Wir hoffen du wirst mit dem Gerät zufrieden sein, welches jetzt schon viele „Das Junior Axe-Fx für den Boden“ nennen. Dieses praktische grab-and-go Teil beinhaltet die besten Features des Axe-Fx II, inklusive der neusten Quantum Amp Modelle, Ultra-Res™ Cabs, jeder Menge Effekte, das 4x12 Grid, und mehr.

Hier einige schnelle Tipps, die dir als Axe-Fx Nutzer helfen könnten:

1. ALLE Amps sind da! ALLE Cabs sind da! Alle deiner Axe-Fx II Cab-Packs und User-Cab Dateien sind 100% kompatibel. Alle Effekte sind grundsätzlich die gleichen wie beim Axe-Fx, aber die Auswahl ist ein wenig anders. Du findest diese unter DAS BLOCK INVENTAR.
2. Das AX8 bietet jede Menge CPU-Power – aber nicht so viel wie unser Flaggschiff, das Axe-Fx. Im Gegensatz zum Axe-Fx schaltet das AX8 automatisch Effektblöcke ab, wenn die CPU-Nutzung zu sehr steigt. Schau dir hierzu PRESET CPU LIMITS an.
3. Statt des **RECALL** Bildschirms zeigt das AX8 nach dem Hochfahren die **Footswitch Page**—die erste Seite des Hauptmenüs. Stell dir das wie das MFC-101 (unser MIDI Controller) vor: wenn du hier Änderungen vornimmst wirkt sich dies auf die Funktionsweise der Fußschalter und nicht auf den Sound aus. Mehr hierzu findest du unter DIE FUßSCHALTER und .
4. Statt eines **LAYOUT** Buttons greifst du auf das **Grid** zu, indem du zur zweiten Seite des Hauptmenüs gehst. Drücke hierzu **PAGE>** auf der Footswitch Seite. Drücke **EXIT** um zur Footswitch Seite zurückzugelangen.
5. Anstelle der vier NAV-Buttons wirst du vor allem den **E/NAV** Knopf nutzen um dich in Menüseiten zu bewegen. Eine Ausnahme gibt es: Wenn du einem Knopf einen Modifier zuweisen willst, so musst du diesen per **NAV** links- und rechts-Buttons anwählen. Diese findest du über **SHIFT + ENTER** und **SHIFT + EXIT**.
6. Es gibt keinen Haupt- „**VALUE**” Knopf; Stattdessen nutzt du **A, B, C, D**, und **E** Knöpfe. Vergiss nicht die acht dedizierten Amp-Controller!
7. Statt dedizierter X und Y Buttons drückst und hältst du meist einen Fußschalter um den X/Y-Zustand zu wechseln (oder falls kein Fußschalter zugewiesen ist: Wähle den Effekt aus und drücke doppelt auf EDIT).
8. Wenn du den FX Loop Block als AUX Out nutzen möchtest musst du diesen parallel und nicht in Serie schalten. (Anders als das Axe-Fx erkennt das AX8 nicht, ob ein Stecker im INPUT 2 steckt).
9. Im Vergleich zum MFC-101, schalten die BYPASS/ENGAGE Fußschalter beim Loslassen und nicht beim Drücken. Mehr dazu (und wie du es ändern kannst) erfährst du in UP- VS. DOWN-STROKE FX SWITCHING.
10. **AX8-Edit** ist Axe-Edit so ähnlich, dass du sehr schnell über die Front-Panel-Unterschiede hinwegkommst.
11. Zwischen dem Axe-Fx II und dem AX8 kannst du keine Presets tauschen, aber du KANNST die Einstellungen einzelner Blöcke per Axe-Edit und AX8-Edit von einem Gerät auf’s andere übertragen. Schau dir dazu BLOCKS ZWISCHEN PRODUKTEN TRANSFERIEREN an.
12. Das AX8 hat VIER Buchsen für externe Switches/Pedale, nicht nur eine oder zwei.
13. Alle 1/4” Ausgänge nutzen die **Humbuster™ Technology**, und sind mit Humbuster Kabeln kompatibel.
14. **Fractal-Bot** wird voll unterstützt. Nutze ihn für Firmware Updates, Backup, etc.

WENN DU SCHON EIN FX8 BESITZT…

Das AX8 sieht dem FX8 ziemlich ähnlich, es gibt aber einige wichtige Unterschiede. Das FX8 ist in erster Linie dazu gedacht mit einem Röhrenverstärker betrieben zu werden, während du mit dem AX8 direkt ins Pult gehen kannst. Später gehen wir auch darauf ein, wie du das Gerät am besten an echte Gitarrenamps und Lautsprecher anschließt, aber zunächst widmen wir uns der Nutzung mit Studio-Monitoren, FRFR-Systemen oder einem PA-System.
Hier einige kurze Tipps, die du als FX8-Besitzer beim Entdecken des AX8 sicher hilfreich findest:

1. Statt des **STOMPBOX MODUS**, zeigt das AX8 nach dem Hochfahren die **Footswitch Page**—die erste Seite des Hauptmenüs. Die Footswitch Page unterscheidet sich vom Stompbox Modus darin, dass du nur die Zuweisungen der Fußschalter ändern kannst. Hier bestimmst du NICHT, welche Effekte im Preset sind oder in welcher Reihenfolge sie vorliegen. Stell dir die Footswitch Page fast wie einen separaten Controller vor. Auch die drei F-Switches sind voll programmierbar. Dies erlaubt dir für jeden einzeln festzulegen, was er tut. Schau dir hierzu ZUWEISUNG DER FUßSCHALTER 1-8 und an.
2. Nochmals: Die Footswitch Page hat keinen Effekt auf das was du hörst. Stattdessen müssen Effektblöcke eingefügt und mit Hilfe des **Layout Grid** auf der zweiten Seite des Hauptmenüs verbunden werden. Um das Grid anzuzeigen drücke **PAGE>** während du auf der Footswitch Page bist. Drücke **EXIT** um hierhin zurückzukehren. Siehe hierzu auch DAS GRID KONZEPT.
3. Das AX8 nutzt eine flexible Architektur, welche sich keiner designierten „Pre"- und „Post"-Ketten bedient. Du kannst nach wie vor die Vier-Kabel-Methode benutzen, musst dies aber pro Preset mit Hilfe des FX Loop Blocks einstellen um deinen Preamp einzuschleifen.
4. Zusätzlich zur Möglichkeit X/Y mittels drücken und halten umzuschalten kannst du einen Effekt auch auswählen oder editieren und doppelt auf EDIT tippen (sehr hilfreich, falls dem Effekt kein Fußschalter zugewiesen wurde).
5. Anders als das FX8 ist das AX8 NICHT speziell für Unity Gain ausgelegt. Aber wenn du es direkt ins Pult spielst sollte dies kein Problem darstellen.
6. Die Effekte des AX8 sind zum größten Teil die selben wie die in der aktuellen FX8 Firmware, aber es gibt ein paar Unterschiede. Schau dir hierzu DAS BLOCK INVENTAR an.
7. Es gibt keine RELAIS. Stattdessen bietet das AX8 vier Buchsen für externe Schalter oder Pedale.
8. Der AX8 Looper ist nicht „global", du musst ihn also in jedes Preset in dem du ihn nutzen möchtest einfügen. Siehe hierzu DER LOOPER BLOCK an.
9. AX8-Edit ist FX8-Edit sehr ähnlich, wenn du das Grid erst einmal verstanden hast.
10. Das FX8 und AX8 können keine Presets teilen. Aber du KANNST einzelne Block-Settings mittels FX8-Edit und AX8-Edit austauschen. Mehr dazu findest du hier: BLOCKS ZWISCHEN PRODUKTEN TRANSFERIEREN.
11. Alle der 1/4" Outputs nutzen die Humbuster™ Technology. Alle Humbuster™ Kabel sind kompatibel.
12. Fractal-Bot wird voll unterstützt. Nutze ihn für Firmware Updates, Backup, etc.

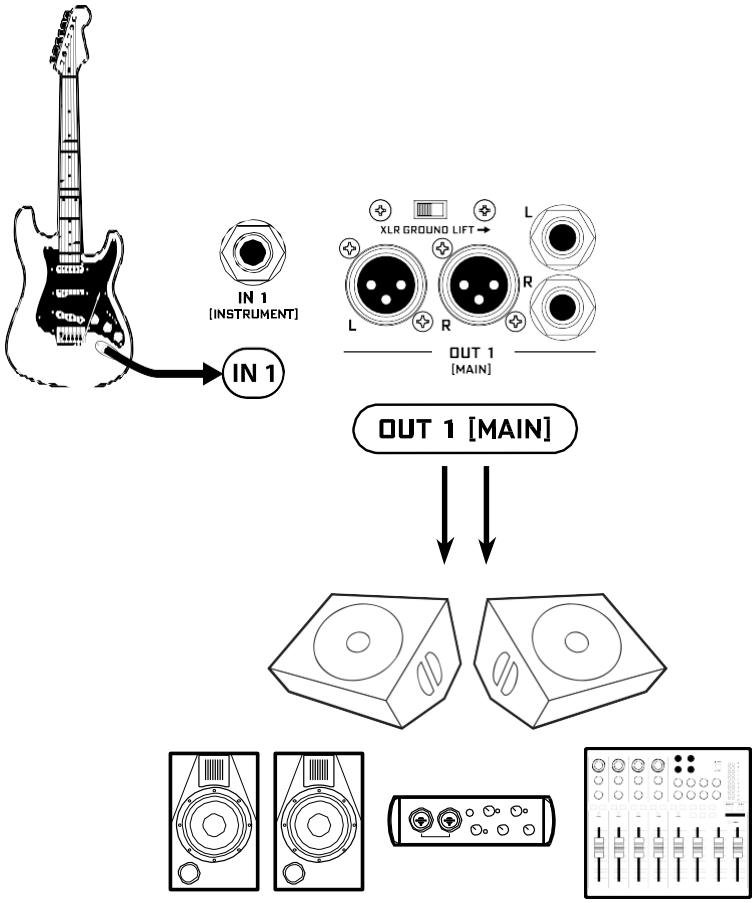
QUICK CONNECT GUIDE

Der beste und flexibelste Weg dein AX8 zu genießen besteht darin, es an ein FRFR-System anzuschließen. Im Gegensatz zu traditionellen Gitarren-Lautsprechern ist der erweiterte Tonumfang eines solchen Systems in der Lage das breite Spektrum abzubilden, was durch all die verschiedenen Amp-Modelle, Lautsprecher-Simulationen und Effekte hervorgebracht wird. Stell es dir so vor: Ein 1x12” open-back Lautsprecher wird nie wie ein 4x12 Stack klingen, aber Full Range Monitor- oder PA-Lautsprecher sind dafür gemacht alles so wiederzugeben, wie du es anlieferst – bis hin zu einer ganzen Band. Falls du NICHT vorhast ein Full Range System zu nutzen schau dir bitte den SETUP GUIDE an um zu lernen, wie du das AX8 in anderen Szenarien nutzen kannst (aber schau dir ruhig mal an, was der Full Range Markt mittlerweile so bietet).

1 Drehe die Lautstärke an der Gitarre runter.

Schließe nun dein Instrument an **IN1 [INSTRUMENT]** an.

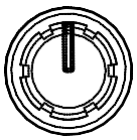
Das AX8 ist auch perfekt für Bässe und andere Instrumente geeignet.



2 Schließe **OUT 1 [MAIN]** an einen Mixer, Studio Monitore, ein Audio Interface, eine PA, FRFR-Speaker, einen Amp etc. an.

- Nutze für ein Mono-Rig nur den LEFT Out.
- Nutze die **XLR Outs** um symmetrische Inputs anzusteuern.
- Nutze die 1/4" Outs, wenn du unsymmetrische Inputs ansteuern möchtest.
- Nutze **Humbuster™ Kabel** mit 1/4” Outs um Hum aus Masseproblemen zu verhindern (siehe nächste Seite)

3 Dreh den **OUT 1 [MAIN] LEVEL** Knopf auf und stell das Level an deinen Monitoren nach Wunsch ein. Out 2 wird in diesem Beispiel nicht genutzt.



OUT1
[MAIN]

Weitere Setup-Diagramme findest du im SETUP GUIDE.

LAUTSTÄRKE CHECKEN UND WÄHLEN

Die Lautstärke richtig zu setzen ist enorm wichtig. Zwei Meter (eins in Mono, eins in Stereo) und zwei LEDs auf dem Frontpanel informieren über die Level des AX8.

INPUT 1 [INSTRUMENT] LEVELS

Das AX8 kommt „ready-to-use" für die übliche Gitarre mit passiven Tonabnehmern. Schließe die Gitarre an INPUT 1 an. Wähle das lauteste Tonabnehmer-Setting und dreh alles an der Gitarre auf. Spiel laute, offene Akkorde um maximale Lautstärke zu erzeugen und achte dabei auf die **IN 1 [INSTRUMENT]** Meter LEDs. Es ist OK, wenn diese manchmal rot aufleuchten, aber wenn du es übertreibst wird der Input übersteuern und du musst ihn wie folgt absenken:

- Drücke SETUP gefolgt von Fußschalter 2 um ins „I/O"-Menü zu gelangen. Es sollte auf der „LEVELS"-Seite geöffnet werden.
- Drehe E/NAV um **INSTRUMENT INPUT PAD** auszuwählen. Drehe den „**A**"-Knopf um die Einstellung auf 6dB, 12dB oder 18dB zu stellen. Wenn du das Pad-Setting erhöhst, so erhöhst du auch das Rauschen. Wähle also einen möglichst kleinen Wert. Solltest du eine Gitarre mit sehr geringem Output haben und diese Einstellung auf 0dB setzen können wirst du mit einem besseren Rauschabstand belohnt.

OUT 1 LEVELS

Die **OUT 1 [MAIN]** XLR und 1/4" Humbuster™ Buchsen können an professionelle Line-Level +4dBu Inputs angeschlossen werden. Wenn du dies auf die -10 dbV Einstellung ändern möchtest, gehst du wie folgt vor:

- Drücke SETUP; Drücke Fußschalter 2 um ins I/O-Menü zu kommen; geh zur LEVELS Seite.
- Drehe E/NAV um MAIN OUT NOMINAL LEVEL zu wählen und ändere die Einstellung auf „-10 dBV".

FRONT PANEL „CLIP" LEDS

Wenn die **MAIN OUT CLIP** oder **FX SEND CLIP** LEDs aufleuchten, lies LEVEL PRÜFEN UND ANPASSEN für weitere Informationen über die verschiedenen Kontrollmöglichkeiten, und wie du Clipping beheben kannst.

HUMBUSTER KABEL

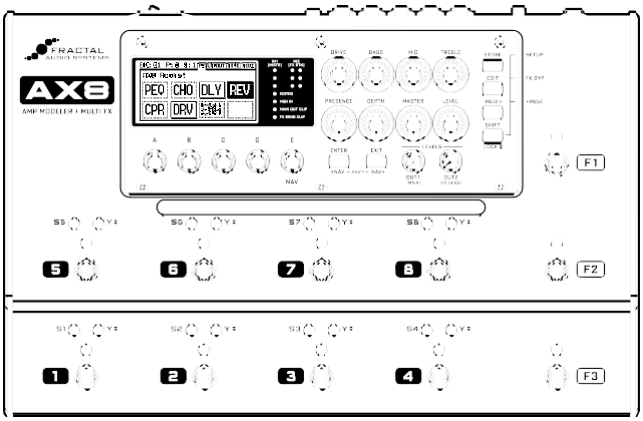
Standard 1/4" Instrumentenkabel funktionieren mit allen Anschlüssen des AX8, aber es gibt eine bessere Alternative für die **Outputs**. Die **Humbuster™ Technologie** aller AX8 Outputs kann Probleme durch Netzbrummen signifikant verbessern. Damit dies funktioniert brauchst du ein spezielles Humbuster™ Kabel.

Ein Humbuster™ Kabel hat ein **TRS** Ende (wie ein symmetrisches Kabel) und ein **TS** Ende (wie ein Gitarrenkabel). Das TRS Ende schließt du ans AX8 an, das andere an deinen Amp.

Humbuster™ Kabel bekommst du unter www.g66.eu, oder du machst dir selber welche:

DIE FUßSCHALTER

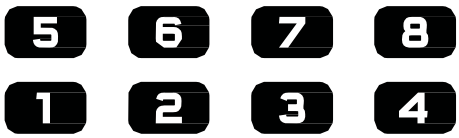
Sobald du alles angeschlossen hast wird es Zeit dir die Werkspresets anzuhören. Das AX8 hat elf Fußschalter, welche in zwei Gruppen aufgeteilt sind: „F-Schalter“ und nummerierte Fußschalter. Die Standardfunktionen erfährst du hier.



Drücke F1 für den **Preset Select Mode** F2 und F3 bewirken **Bank Up/Down**. Wähle ein Preset mit den Schaltern 1–8.

Drücke und halte **F1** um in den „Sticky“-Preset Mode zu gelangen. Dieser bleibt aktiv, bis du F1 erneut drückst. Unter PRESETS ERSTELLEN lernst du mehr über Presets.

DIE FUßSCHALTER 1-8



Im Display siehst du die Funktion der Fußschalter **1–8**. Wenn du per F-Switch einen anderen Modus anwählst können sich die Funktionen ändern.

Drücke F2 für den **Scene Select Modus**, wähle dann eine Scene mit den Schaltern 1-8 aus.

Drücke und halte **F2** um in den „Sticky“-Scene Modus zu gelangen. Dieser bleibt aktiv, bis du F2 erneut drückst. Mehr zu Scenes erfährst du im Abschnitt SCENES.

Tappe **F3** um das Tempo zu wählen. Einige Effekte nutzen diese Einstellung. Mehr dazu lernst du unter TEMPO.

Drücke und halte F3 um den Tuner anzuzeigen. Mehr dazu erfährst du unter
DER TUNER.

PRESETS MIT DEN FUßSCHALTERN ÄNDERN

Das AX8 hat 512 Presets, wovon jedes ein komplettes Rig mit Amp, Cab und Effekten darstellt. Sobald du es anschaltest lädt es dein zuletzt verwendetes (nicht-leeres) Preset.
Um die Presets zu ändern:

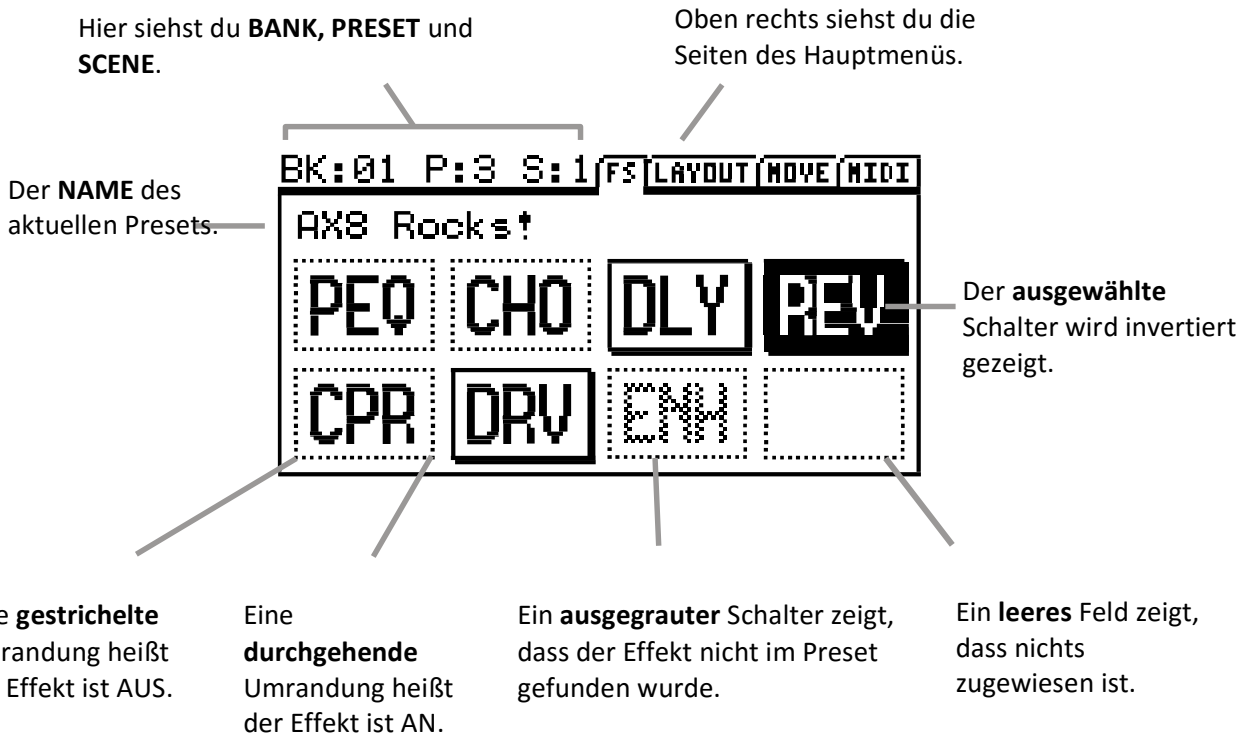
- Drücke den F1 Schalter um in den **Preset Select Mode** zu gelangen.
- Drücke **F2** für BANK UP oder **F3** für BANK DOWN.
- Wähle mittels der Schalter **1–8** ein zu ladendes Preset oder brich die Aktion mit **F1** ab.

PRESETS MIT DEN KNÖPFEN ÄNDERN

Auf der Haupt-Footswitch Seite kannst du auch schnell durch Presets und Scenes scrollen. Der „B“-Knopf scrollt durch **Presets**, der „C“-Knopf durch **Scenes**.

DIE FOOTSWITCH PAGE

Wenn du das AX8 einschaltest, startest du auf der **the Footswitch Page** („FS“) des Hauptmenüs. Hier siehst du die aktuelle Belegung der Fußschalter 1-8. Das Menü unten hilft dir beim Verständnis was du siehst.



Ein >**BLINKENDER**< Fußschalter zeigt, dass der Effekt wegen zu hoher CPU Nutzung abgeschaltet wurde

ZUWEISUNG DER FUßSCHALTER 1-8

Die Fußschalter **1–8** können jedem Effekt im aktuellen Preset zugewiesen werden. Um einen Fußschalter im Preset zu ändern:

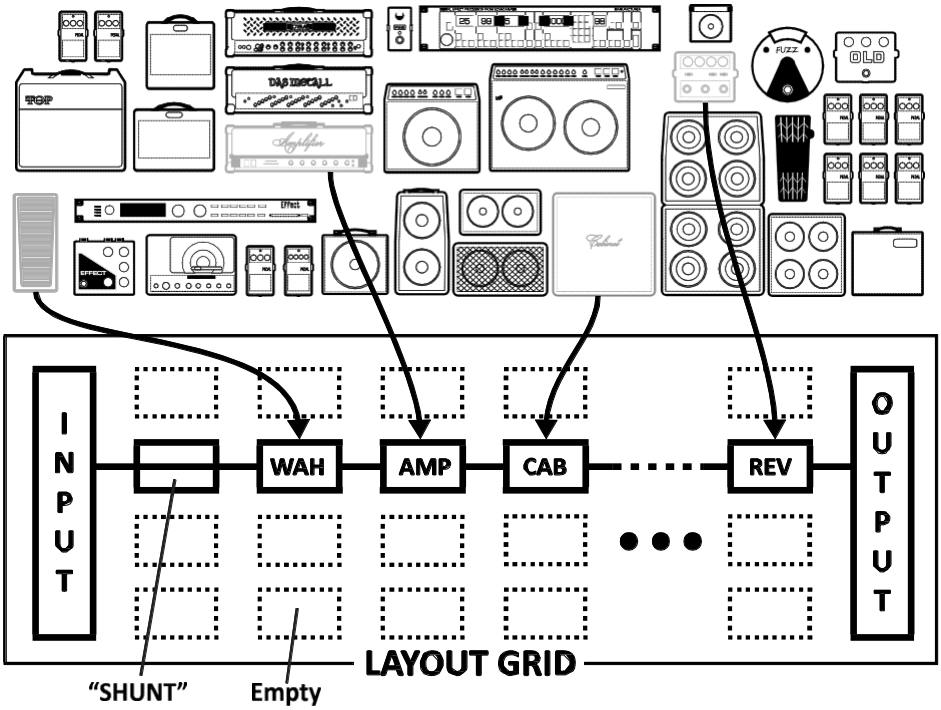
- Wähle den zu ändernden Fußschalter (tritt drauf oder drehe am **E/NAV** Knopf)
- Drehe den **A** Knopf um durch die Liste der Blocks zu gehen.
- Speichere die Änderungen durch drücken von **STORE**, **ENTER**, **ENTER**.

Du wirst in der Liste der Blocks auch einige „Fußschalter Blöcke“ bemerken. Hiermit kannst du u.a. Presets in der aktuellen Bank aufrufen, Scenes ändern, den Looper anzeigen, etc. Mehr darüber erfährst du unter ZUWEISUNG DER FUßSCHALTER 1-8.

WICHTIG! Die Fußschalterzuweisung ändert nicht, welche Effekte in deinem Preset sind. Wenn du dir das AX8 wie ein vom Footcontroller getrenntes Effektgerät vorstellst, wärst du aktuell beim Footcontroller. Welche Effekte im Signalweg liegen bestimmst du im **Layout Grid**.

DAS GRID KONZEPT

Hinter den Scenes jedes AX8 Presets steckt das **Layout Grid**. Schau es dir an, lern damit umzugehen, lern es zu lieben! Wenn du an traditionelles Gear zurückdenkst hattest du vermutlich immer begrenzte Optionen und musstest schwere Entscheidungen treffen. Mit dem AX8 gibt es diese Limitierungen nicht mehr. Wir stellen dir eine große und ständig wachsende **Auswahl** von virtuellen Amps, Cabs, Effekten und mehr zur Verfügung. Dein virtuelles Gear suchst du dir aus einem Inventar namens „Blocks“ aus und legst es in dein 12×4 „**layout grid**”. Wie im echten Leben müssen Effekte durch „**Konnektoren**“ (also virtuelle Kabel) verbunden werden. So kannst du dein Signal auch nach Belieben splitten und wieder zusammenführen. Passive „Shunts“ leiten das Signal durch leere Bereiche des Grids.
Die folgende Illustration zeigt dir verschiedene Arten von Gear, verbunden auf dem Grid. Der Signalfluss beginnt mit dem INPUT links. Das Signal wird nun durch einen SHUNT zu einem Wah Block geleitet. Der Shunt beeinflusst den Sound nicht und wird nur gezeigt um das Konzept zu verdeutlichen. Der Wah Block ist an einen Amp angeschlossen (also z.B. den „Plexi 100 High“), welcher wiederum eine Box speist (wie wäre es mit einer der vielen „4x12“-Optionen?). Diese ist an ein Reverb („REV“) angeschlossen und das Signal fließt zum OUTPUT. Viele Flächen im Grid sind noch leer. Die Größe des Presets ist nur durch die Grid-Größe, das Block-Inventar und die Rechenleistung begrenzt. Das AX8 bietet genug Rechenleistung um unzählige, virtuelle Rigs zusammenzustellen.



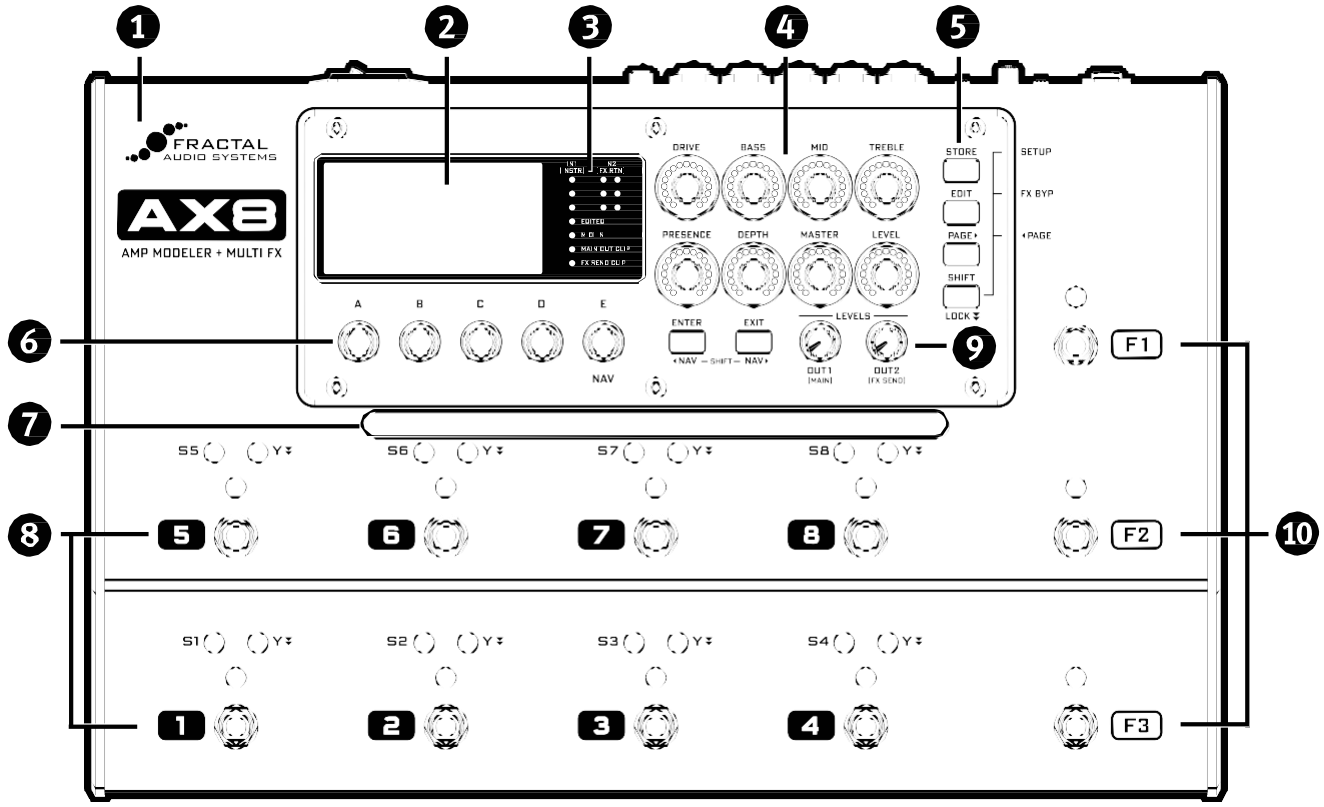
SCHNELLE ÄNDERUNGEN AM GRID UND BLOCKS

Mehr über das Grid lernst du im Abschnitt PRESETS ERSTELLEN, aber hier das wichtigste:

- Drücke im Hauptmenü **PAGE RIGHT** um das Grid anzuzeigen („Layout” Tab).
- Drehe die **D** oder **E** Knöpfe um im Grid zu **navigieren**.
- Drehe den **A** Knopf um an der aktuellen Stelle einen anderen Block zu wählen.
- Drücke **ENTER** um einen Effekt einzufügen oder zu ändern. Mit **EDIT** kommst du zu den Parametern.
- Nutze alle fünf Knöpfe, um die Parameter zu ändern. Nutze E/NAV um Menüseiten aufzurufen.
- Um Änderungen zu speichern drücke **STORE, ENTER, ENTER.**
- Drücke EXIT um vom Grid zur Footswitch Page zu gelangen.

HARDWARE ÜBERBLICK

DAS TOP PANEL



Das AX8 wird von einem pulverbeschichteten **Stahlchassis** umschlossen, welches durch Seitenteile aus Flugzeugaluminium abgeschlossen wird.
Auf dem 160 × 80 Pixel **LCD** werden alle Menüs dargestellt.

METER und STATUS LEDs zeigen wichtige Informationen:

- **IN 1 [INSTR]** and **IN 2 [FX RTN]** zeigen die Input-Level. Die rote LED darf kurz aufleuchten, bevor es zu Clipping kommt.
- **EDITED** – Diese LED leuchtet, wenn das aktuelle Preset geändert, aber nicht gespeichert wurde.
- **MIDI IN** – Diese LED leuchtet während MIDI Signale am MIDI IN Port empfangen werden.
- **MAIN OUT CLIP** – Diese LED leuchtet, wenn Clipping am OUT 1 (MAIN) entsteht.
- **FX SEND CLIP** – Diese LED leuchtet, wenn Clipping am OUT2 (FX SEND) entsteht.

Acht **AMP CONTROL KNÖPFE** steuern **DRIVE, BASS, MID, TREBLE, PRESENCE, DEPTH, MASTER** und **LEVEL** des aktuellen Presets. LED-Kränze zeigen die aktuellen Einstellungen und aktualisieren sich automatisch, wenn du einen neuen Amp TYPE oder ein neues Preset, bzw. einen neuen X/Y-Zustand auswählst.

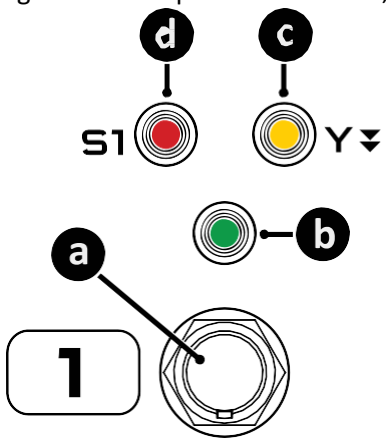
Sechs Buttons bieten Zugriff auf diverse Funktionen und Menüs des AX8.

- **STORE** – Speichert das aktuelle Preset.
- **EDIT** – Öffnet das Edit-Menü für den ausgewählten Effektblock.
- **PAGE** – Ein Schritt nach rechts durch die Menüseiten (als „Tabs“ dargestellt).
- **ENTER** – Führt Befehle und Änderungen aus, ruft Submenüs auf etc.
- **EXIT** – Hiermit brichst du Aktionen ab, oder verlässt Menüs.
- **SHIFT** – Die SHIFT Taste ermöglicht Zugriff auf die sekundären Funktionen der Buttons. Drücke und halte für **SHIFT LOCK**.
- **SETUP** (Shift+Store) – Öffnet das SETUP Menü (mit den Fußschaltern auszuwählen).
- **FX BYP** (Shift+Edit) – Schaltet den ausgewählten Effekt auf bypass.
- **PAGE** (Shift+Page>) – Ein Schritt nach Links durch die Menüs („Tabs“).
- **NAV** (Shift+Enter) – Bewegt den Cursor oder Fokus nach links.
- **NAV** (Shift+Exit) – Bewegt den Cursor oder Fokus nach rechts.

A, B, C, D, und **E SOFT KNOBS** („Multifunction Endless Rotary Encoders”) haben je nach gezeigtem Screen andere Funktionen. Die meisten Screens zeigen dir die Funktionen an. Der E-Knopf wird auch für **NAV** genutzt.

Der **GRIFF** dient auch als Trittschutz der Knöpfe.

Es gibt acht Haupt-**FUßSCHALTER**, welche mit den Effektslots korrelieren. Jeder hat drei **LEDs**.



a. **FUßSCHALTER** – *Tritt drauf!* Fußschalter nutzt du um Effekte zu schalten, Scenes auszuwählen, etc. Das AX8 nutzt unsere schnellen und leisen Solid State Switches (SSS™), welche ganz ohne mechanische Bauteile auskommen, die kaputtgehen könnten.

b. **BYPASS LED** – Die grüne LED über dem Schalter zeigt, ob der zugewiesene Effekt AN oder AUS ist.

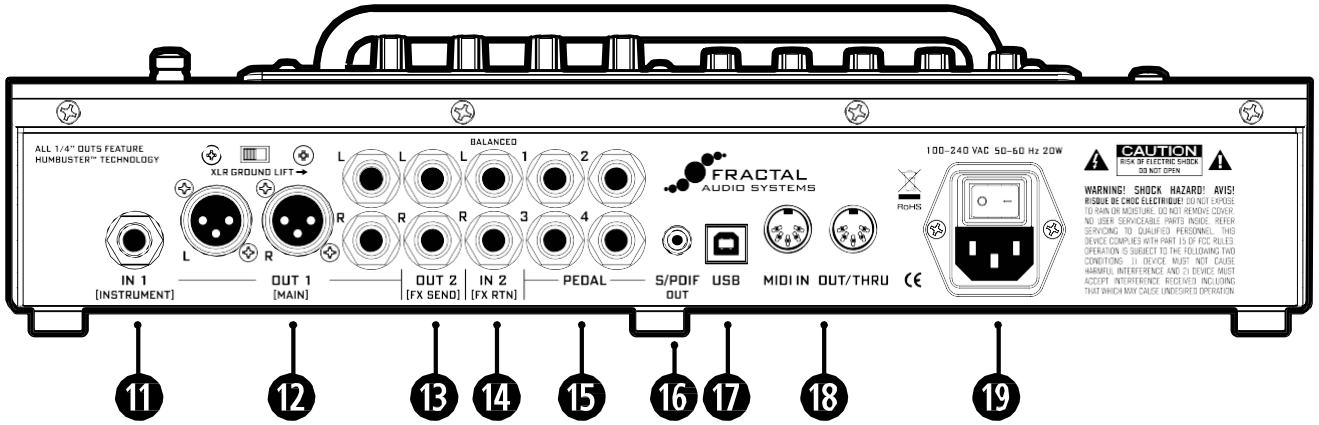
c. **Y LED** – Viele der Effekte bieten X/Y-Switching um zwei verschiedene Sounds abzurufen. Standardmäßig drückst und hältst du den Switch um zwischen X und Y zu wechseln. Leuchtet die LED bernsteinfarben, so ist der Y-Zustand gewählt.

d. **SCENE LED** – Acht rote LEDs (S1, S2,...) zeigen welche Scene aktiv ist.

Zwei **OUTPUT LEVEL CONTROL KNÖPFE** regeln die Lautstärke an den MAIN OUT (12) und FX SEND (13) Buchsen.)

Die drei **FUNCTION FUßSCHALTER,** auch „**F-Switches”** genannt, schalten Modi um und greifen auf diverse Funktionen zu. Jeder hat eine Primärfunktion, die du durch Druck auf den Schalter aktivierst. Die Sekundärfunktion aktivierst du durch drücken und halten.

DAS RÜCKSEITIGE PANEL



IN 1 [INSTRUMENT] – (Mono, unsymmetrische 1/4" Buchse)

Schließe hier deine Gitarre, deinen Bass oder ein Instrument deiner Wahl (mit Line-Level) mittels normalem Klinkenkabel an. Du kannst auch andere Effektpedale vorschalten.

OUT 1 [MAIN] L+R – (Zwei XLR-M und zwei 1/4" Humbuster™ Buchsen)

Der Haupt-Output des AX8 wird hier ausgegeben. Nutze die XLR Buchsen um einen Mixer, Studiomonitore, eine PA oder ähnliches anzuschließen. Nutze den Ground Lift Switch, falls du Probleme mit Netzbrummen hast. Nutze die 1/4" unsymmetrischen Humbuster™ Buchsen um das AX8 an eine Endstufe anzuschließen. Sowohl die XLR-, als auch die Klinkenbuchsen geben das gleiche Signal aus und können zeitgleich verwendet werden. Der OUT 1 MAIN Level Knopf (9) kontrolliert beide Ausgänge.

OUT 2 [FX SEND] L+R – (Zwei 1/4" Humbuster™ Buchsen)

Schließe hier die Inputs von Outboard Equipment an, wenn du den FX Loop Block nutzt. Mit diesem Block kannst du OUT 2 in einen *utility output* verwandeln, so dass du das Signal mit und ohne Cab-Simulation nutzen kannst. Mehr dazu findest du unter SETUP: ENDSTUFE & GITARRENBOX. Wenn der FX Block nicht genutzt wird kannst du einen Systemparameter namens **OUT 2 (FX SEND) ECHO** nutzen, um zu bestimmen, was hierhin geschickt wird. U.a. ist hier eine rohe Gitarrenspur fürs Reamping möglich. Oder du nutzt OUT 1 und OUT 2 Level um verschiedene Lautstärken für FOH und FRFR zur Verfügung zu stellen. Mehr zu **OUT 2 FX SEND ECHO** findest du unter DAS I/O MENU.

IN 2 [FX RTN] L+R – (Zwei Symmetrische 1/4" Tip-Ring-Sleeve Buchsen)

Diese Buchsen speisen den FX Loop Block, egal wo in deinem Preset er liegt. Neben der Verwendung für Outboard-Equipment kannst du den Block auch nutzen um IN 2 in einen *utility input* zu verwandeln und somit einen zweiten Input zur Verfügung zu haben (bspw. für einen Piezo in einer Gitarre mit Stereo-Output).

QUICK TIP

Humbuster™ Technology *an den Buchsen OUT 1 [MAIN] und OUT 2 [FX SEND] kann zu einer deutlichen Reduktion von Hum und Netzbrummen beitragen, wenn du spezielle Humbuster Kabel nutzt. Mehr dazu erfährst du im Bereich:* HUMBUSTER KABEL

PEDAL 1–4 – (1/4” Tip-Ring-Sleeve Buchsen)

Diese Buchsen können verwendet werden um bis zu vier externe Expression-Pedale oder Switches anzuschließen und diverse Funktionen zu steuern. Nutze hierzu die PEDAL Seite im I/O Menü unter SETUP um ein angeschlossenes Pedal zu kalibrieren, bzw. die CTRL Seite des I/O Menüs unter SETUP um einem Pedal eine Funktion zuzuweisen. Mehr zu den Buchsen findest du unter PEDALE & SCHALTER ANSCHLIEßEN.

S/PDIF OUT – Hier wird eine Kopie des Hauptsignals ausgegeben. Die S/PDIF clock steht fix auf 48kHz.

USB – Das AX8 bietet zwei-wege „MIDI-over-USB” Möglichkeiten, wenn du es an einen Mac oder PC anschließt. Ein Treiber wird nicht benötigt. Das AX8 bietet *keine* USB Audiomöglichkeiten.

Der **MIDI IN** Port des AX8 ermöglicht es dir diverse MIDI Funktionen zu kontrollieren, wie bspw. Scene-Auswahl, Effekt-Bypass, X/Y-Änderungen, Parameteränderungen und mehr.

Die **MIDI** Seite des **I/O** Menüs unter **SETUP** nutzt du um die MIDI Kanäle und andere Optionen zu konfigurieren. Siehe DAS I/O MENU.

Die **MIDI OUT** Buchse überträgt MIDI Daten an angeschlossene Geräte.

*MIDI Daten können automatisch beim Auswählen einer **Scene** gesendet werden. Mehr über Scenes erfährst du im Abschnitt* SCENES.

Stromanschluss und Power-Schalter – Schließ das beiliegende Stromkabel hier an. Das AX8 verfügt über einen „universal power supply“, du kannst es also überall auf der Welt nutzen indem du einfach das Kabel tauscht. Wenn du das AX8 längere Zeit nicht nutzt solltest du es ausschalten.

SETUP GUIDE

FULL-RANGE

Der QUICK CONNECT GUIDE zeigt dir, wie du dein AX8 direkt an Full Range Studiomonitore, entsprechende Lautsprecher oder ein PA System anschließt.

Diese Art von Setup holt das Beste aus dem AX8 heraus. Hier nutzt du nicht nur die Simulation verschiedener Amps, sondern auch von Endstufen, Lautsprechern und Mikrofonen. Dieses Setup ist am vielseitigsten – und vielleicht auch deswegen am beliebtesten.

Die folgenden Seiten richten sich an jene, die ihr AX8 gerne anders anschließen möchten.

SETUP: ENDSTUFE & GITARRENBOX

Ein Full Range System ist zwar das flexibelste, aber nicht für jedermann. Eine weitere großartige Möglichkeit dein AX8 zu nutzen besteht darin es an eine Endstufe und eine normale Gitarrenbox anzuschließen.

WICHTIG: Deaktiviere hierbei bitte das CAB MODELING unter GLOBAL SETTINGS.

- Öffne das **GLOBAL** Menü (drücke **SETUP** gefolgt von **Fußschalter 1**) und geh zur **SETTINGS** Seite.
- **NAV** zu **CABINET MODELING** und nutze **VALUE** um „OFF" auszuwählen.
- Je nach Amp möchtest du vielleicht auch das **POWER AMP MODELING** auf „OFF" stellen. Lass deine Ohren entscheiden.
- Drücke **EXIT** zweimal, um zur Footswitch Page zurückzugelangen.

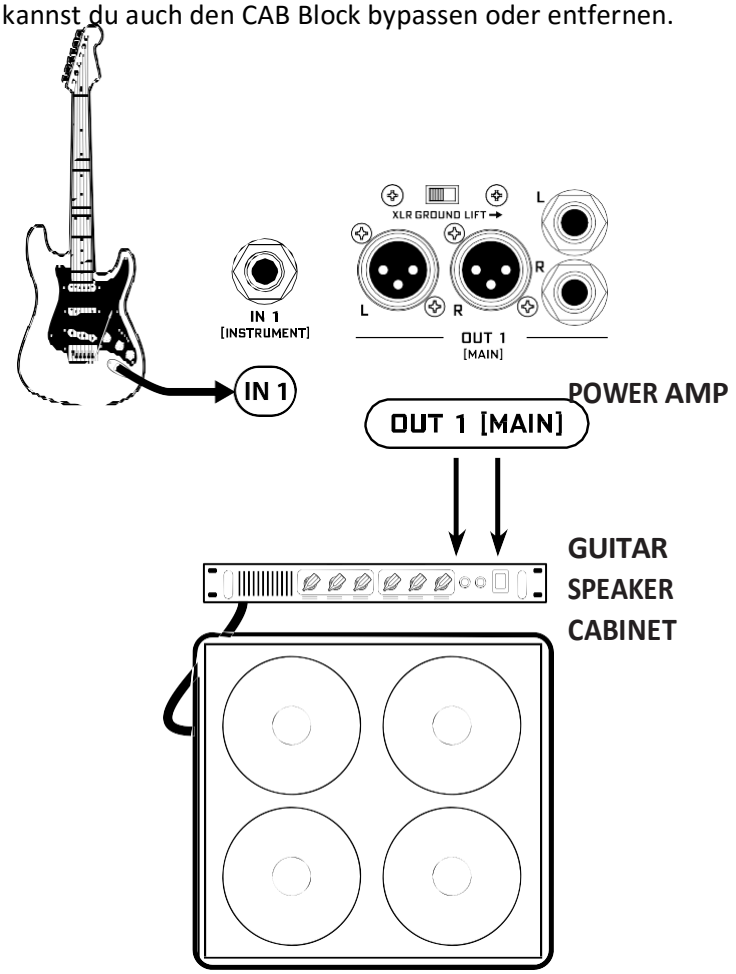
HINWEIS: Statt das CAB-Modelling zu deaktivieren kannst du auch den CAB Block bypassen oder entfernen.

Drehe alle Lautstärkepotis zu. Schließ deine Gitarre an **IN1 [INSTRUMENT]** an.

Schließe deine Endstufe an deine Box an. Schließe **OUT 1 [MAIN]** an den Input der Endstufe an.

Nutze die XLR Outs, wenn dein Amp über symmetrische Inputs verfügt.

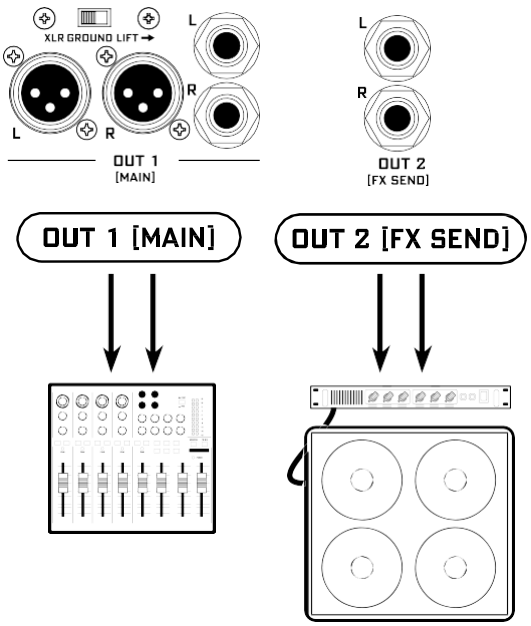
- Nutze die 1/4" Outs für unsymmetrische Inputs.
- Nutze für ein Mono-Rig nur den LEFT Out.
- Nutze Humbuster™ Kabel mit 1/4" Outs um Nebengeräusche zu vermindern.
- Stell die Lautstärke ein, indem du den OUT 1 Level Knopf und deine Endstufe aufdrehst.



FAQ: **WELCHE ART VON ENDSTUFE?** Es gibt hier zwei Kategorien. Eine akustisch „flache" Endstufe für PA oder FRFR wird meist als beste Wahl betrachtet. Diese Amps (fast immer in Transistor- oder Digitaltechnik) erlauben es der Endstufensimulation im AX8 den Sound und die Dynamik passend zum Verstärkermodell zu modellieren. Die zweite Kategorie bilden Röhrenamps, welche speziell für Gitarristen gemacht wurden. Klar kannst du die benutzen, jedoch bist du dann an diese „Geschmacksrichtung" gebunden. Das kann natürlich großartig sein, wenn es ist was du suchst. Hier gibt es keine richtige Antwort, nutze deine Ohren!

SETUP: DIREKT + ECHTER AMP & BOXEN

In diesem Setup senden deine Presets gleichzeitig zwei Signale: eins MIT Boxensimulation an die FOH-Anlage, und eines OHNE Boxensimulation an deine Backline.



Die **MAIN** Outs schließt du an ein Full-Range System— üblicherweise die PA — an. Hier wird dein komplettes virtuelles Rig inkl. Boxen übertragen. Dies bietet alle Vorteile des Direktsignals: Vielseitiger, konsistenter Ton, ohne „bleed“ bei gut kontrollierbarer Lautstärke; dadurch wird der Gesamtmix einfacher und besser. (*Na los, frag doch mal deinen Mix-Engineer, wie sehr er voll aufgerissene Gitarrenamps auf der Bühne liebt...)*

OUT 2 sendet ein eigenständiges Signal: Eigentlich fast das Selbe wie zuvor, jedoch ohne Boxensimulation. Dieses lässt du durch eine Endstufe und schlussendlich in deine echte Box laufen. Dieses Setup bietet dir eine „echte“ Backline, verstärkt natürliches Sustain, bewegt ordentlich Luft und fühlt sich für viele gewohnter an.

Wie machst du das nun möglich? Hier kommt der FX Loop Block ins Spiel. Eigentlich wird dieser mächtige Block genutzt um Outboard-Gear ins AX8 einzuschleifen. Wir nutzen den OUT 2 hier als „Utility Out“, welcher uns erlaubt das Signal an jedem Punkt des Signalwegs abzugreifen und an unseren Amp auf der Bühne weiterzuleiten.

Mehr über Blocks und Presets lernst du im Abschnitt PRESETS ERSTELLEN. Für jetzt reicht es zu wissen, dass du den FX Loop Block in jedem Preset brauchst, welches du für dieses Setup nutzen willst. Zudem ist es wichtig WO du den Block positionierst. Der Block muss das Signal ausgeben BEVOR es die Boxensimulation oder den Main Output (rechts im Grid) erreicht. Unten zeigen wir dir ein Beispielpreset.

Mehr erfährst du in: DER FX LOOP.

Dreh zuerst alle Lautstärke-Potis runter. Schließ deine Gitarre an **IN1 [INSTRUMENT]** an. Schließe **OUT 1 [MAIN]** an dein Mischpult oder die PA an. Verbinde **OUT 2 [FX SEND]** mit deiner Endstufe. Die Lautstärken kannst du individuell durch die Potis Out1 und Out2 Level regeln.

Nutze für die 1/4" Outs Humbuster™ Kabel um Nebengeräusche zu reduzieren.

Signal, welches in den FX Loop Block kommt wird direkt an OUT 2 (FX SEND) geleitet.

Signal vom Output des Grids wird ganz normal an OUT 1 (MAIN) geleitet.

SETUP: ALS REINES EFFEKTGERÄT

Zwar ist das Schwesterprodukt, das FX8 Multi-FX Pedalboard speziell für die Nutzung als Effektgerät designt, aber natürlich kann auch das AX8 als reiner Effektprozessor benutzt werden.

Im Vergleich zum AX8 bietet das FX8 kein Amp- oder Cab-Modelling. Es ist dafür für Unity Gain ausgelegt und bietet dedizierte „PRE“ und „POST“ Wege für den Anschluss per Vier-Kabel-Methode und zusätzlich True Bypass, Relais für das Steuern von Ampfunktionen, einen globalen Looper, etc.

WICHTIG: Du solltest in reinen „Effektprozessor“-Setups KEINE AMP oder CAB Blocks nutzen. Im Preset-Abschnitt findest du mehr über das Erstellen und Editieren von Presets. Gerade in der Nutzung als reiner Effektprozessor solltest du Humbuster™ Kabel nutzen.

Eventuell musst du auch das OUT 1 MAIN NOMINAL LEVEL anpassen.

VOR EINEM GITARRENAMP

Du kannst das AX8 vor einem Gitarrenamp nutzen, indem du deine Gitarre an den Instrumenteneingang des AX8 und Out 1 Main L des AX8 an den Input des Amps anschließt. Für ein Stereo-Setup schließe Out 1 Main R an einen zweiten Amp an. Drehe das AX8 OUT 1 Level Poti so weit wie möglich auf, um Rauschen zu verhindern.

IM LOOP EINES GITARRENAMPS

Vielleicht fragst du dich jetzt, ob das AX8 auch im Effektloop eines Röhrenamps funktioniert. Der Instrumenteneingang des AX8 kann um bis zu 18dB reduziert werden, somit sollte es mit dem Effect Send Level der meisten Verstärker klarkommen. Wenn es doch zu Clipping kommen sollte, so stelle das FX Send Level deines Amps niedriger ein. Dreh das AX8 OUT 1 Level Poti so weit auf wie möglich, um Rauschen zu verhindern.

DIE VIER-KABEL-METHODE

Der AX8 FX Loop kann auch für die so genannten „Vier-Kabel-Methode“ („4CM”) genutzt werden. Hiermit platzierst du dein AX8 sowohl VOR der Preamp-Sektion deines Amps (also wie normale Stompboxen) als auch im EFFEKT LOOP, wo du „Post“-Effekte nutzen kannst.

Um die Vier-Kabel-Methode zu nutzen musst du spezielle Presets erstellen, bei denen AMP und CAB Blocks durch den **FX LOOP** Block ersetzt werden. Während deine Gitarre an **IN1 INSTRUMENT** angeschlossen ist, läuft das Signal zunächst durch das AX8 und trifft hier auf alle Effekte, die du vor dem Amp haben möchtest – Kompressor, Drive, Wah, etc. Danach wird der **FX LOOP** Block genutzt, um den Preamp deines Amps ins Grid „einzufügen“. Nach einem Trip in den Preamp und zurück wird dein Signal nun von den „Post“-Effekten bearbeitet, also bspw. Chorus, Delay, Reverb, etc. Letztendlich erscheint dein Signal am **OUT 1 MAIN /L** des AX8, welchen du an den FX Return (Power Amp Input) deines Amps anschließt. Um dieses Setup auf Stereo auszudehnen, schließe **OUT1 MAIN /R** des AX8 an den RETURN eines zweiten Amps an, oder nutze eine Stereo-Endstufe.

Für den besten Rauschabstand dreh die AX8 OUT 1 und OUT 2 Level Potis so weit auf wie möglich und stell das OUT 2 (FX SEND) BOOST PAD so hoch wie möglich ein ohne Out 2 zu übersteuern.

LEVEL PRÜFEN UND ANPASSEN

Die Level/Lautstärke richtig einstellen ist enorm wichtig. Zwei Anzeigen (ein Meter in Mono, eins Stereo) und zwei LEDs geben dir Rückmeldung zu den Leveln des AX8. Die Level einstellen ist ganz easy.

INPUT 1 [INSTRUMENT] LEVEL

Das AX8 ist schon passend für passive Gitarrenpickups eingestellt. Schließe deine Gitarre an **INPUT 1** an. Wähle deine lauteste Pickup-Stellung und dreh alle Potis an der Gitarre weit auf. Spiele laute, offene Akkorde und erhöhe das Level, während du auf die IN 1 [INSTRUMENT] Meter LEDs achtest. Es ist OK, wenn die rote LED ab und zu aufleuchtet – sie hat fünf Helligkeitslevel und nur das hellste bedeutet, dass wirklich etwas übersteuert. Sollte dies geschehen, so reduziere den Input wie folgt:
Drücke **SETUP**; Drücke Fußschalter **2** für das I/O Menü; Gehe zur **LEVELS** Seite.
Drehe E/NAV um **INSTRUMENT INPUT PAD** anzuwählen. Ändere die Einstellung auf 0dB, 6dB, 12dB oder 18dB, je nach Output deiner Gitarre. Wenn du das Padding erhöhst, so steigerst du aber auch das Grundrauschen, also wähle einen möglichst niedrigen Wert.

OUT 1 LEVEL

Die **OUT 1 [MAIN]** XLR und 1/4" Humbuster™ Buchsen dienen dem Anschluss an professionelle Line-Level +4dBu Inputs.

FALLS du „Consumer-grade“ Equipment nutzt, welches auf -10 dbV läuft, ändere das Output-Level wie folgt:

Drücke **SETUP**; Drücke Fußschalter **2** für das I/O Menü; Gehe zur **LEVELS** Seite.

Drehe E/NAV um **MAIN OUT NOMINAL LEVEL** auszuwählen und ändere die Einstellung auf „-10 dBV”.

FRONT PANEL „CLIP” LEDS

Falls die **MAIN OUT CLIP** LED aufleuchtet ist fast immer dein Preset zu laut. Am einfachsten ist es, wenn du die Lautstärke des Amp Blocks durch das dedizierte Level-Poti auf der Front des AX8 verringerst. Wenn du keinen Amp Block nutzt, solltest du die Lautstärke eines beliebigen Blocks im Preset anpassen (Blocks vor einem Kompressor oder Drive haben indirekte Effekte auf die Lautstärke).

Der Output Mixer des Grids ist eine weitere Option. Die vier LEVEL Controls korrespondieren mit den vier REIHEN des Grids. Auch der MAIN Fader kann genutzt werden, er muss aber für jede Scene einzeln eingestellt werden.

Der Global EQ kann dir als schnelle Hilfe dienen, bis du einzelne Blocks oder Scenes eingestellt hast. Regle hier am Haupt GAIN Fader herunter, um die Lautstärke an OUT 1 zu verringern.

Wenn die **FX SEND CLIP** LED aufleuchtet, liegt das Problem bei den Signalen, welche in den FX Loop Block gehen, oder den Einstellungen des Blocks selber. Seine vier LEVEL Einstellungen korrespondieren mit den vier Reihen des Grids und können genutzt werden um die Preset Lautstärke anzupassen. Der **MAIN** Fader kontrolliert das Send Level, und muss – wie der des Output Mixers – pro Scene gesetzt werden. Mehr über Scenes erfährst du unter: SCENES.

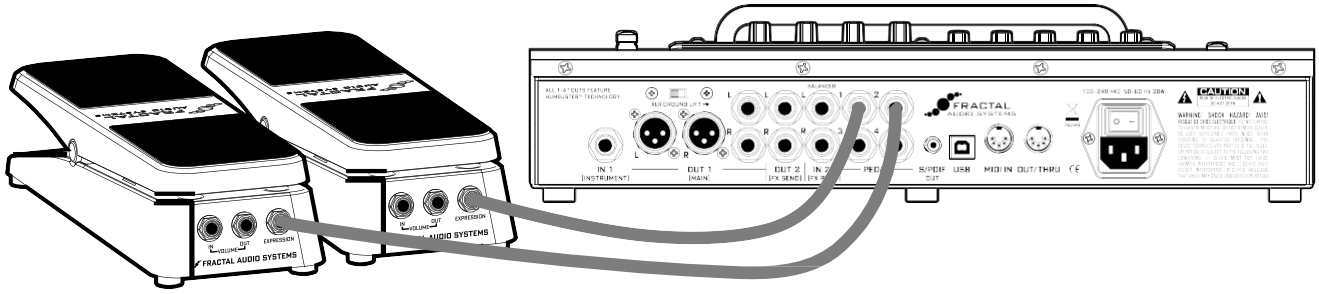
PEDALE & SCHALTER ANSCHLIEßEN

Jede der vier PEDAL-Buchsen des AX8 erlaubt es dir einen Fußschalter oder ein Expression-Pedal anzuschließen. Du kannst somit externe Schalter/Pedale nutzen um Effektparameter zu ändern oder eine der zahlreichen globalen Funktionen zu steuern. Viele Werkspresets sind bereits auf die Nutzung von einem oder zwei Pedalen ausgelegt.

QU CK TP

Im Abschnitt MODIFIER *lernst du Pedale und Schalter Soundparametern zuzuweisen.*

Unter DAS I/O MENU *lernst du Pedale und Schalter globalen Funktionen zuzuweisen.*

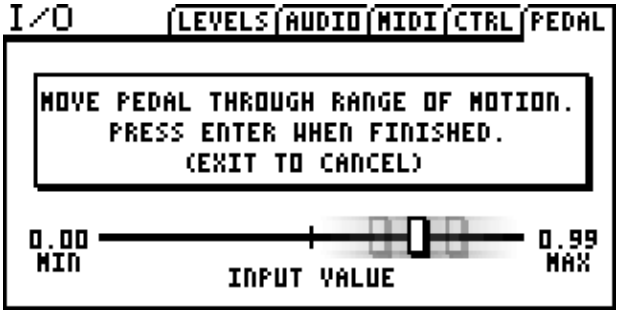


Das Fractal Audio Systems EV-1 Expression/Volume Pedal (separat erhältlich) ist ideal auf das AX8 abgestimmt.

EIN EXPRESSION PEDAL ANSCHLIEßEN UND KALIBRIEREN

Expression Pedale mit einem linearen Poti und einem maximalen Widerstand von 10kΩ bis 100kΩ eignen sich am besten für die Nutzung mit dem AX8. Expression Pedale funktionieren mit Stereo-Klinkenkabeln (siehe dazu die FAQ auf der nächsten Seite). Schließe dein Expression Pedal an der gewünschten PEDAL Buchse (1-4) mit einem Stereo-Klinkenkabel an und folge diesen Anweisungen, um es zu kalibrieren:

- Drücke den **SETUP** Button, gefolgt von **Fußschalter #2** um das **I/O** Menü anzuwählen.
- Drücke den **PAGE** Button bis du zur **PEDAL** Seite gelangst.
- Stelle sicher, dass der Pedal **TYPE** auf „CONTINUOUS" steht.
- Navigiere zur **PEDAL # CAL** Funktion und drücke den **ENTER** Button.
- Folge der Anweisung auf dem Bildschirm um die Kalibrierung durchzuführen.



Während der Kalibrierung solltest du eine Bewegung des „Sliders" auf dem Display sehen. Er muss „MAX" nicht erreichen, aber ein gutes Pedal sollte einen weiten Umfang erreichen.

EINEN EXTERNEN FUßSCHALTER ANSCHLIEßEN...

Fußschalter sind zwar nicht so flexibel, aber manchmal brauchst du halt nur ein einfaches An/Aus. Du kannst sowohl Fußschalter, als auch Fußtaster (latching oder momentary) nutzen, so lange sie dafür sorgen, dass die Tip-Sleeve Verbindung eines normalen Klinkenkabels hergestellt, bzw. unterbrochen wird. Für einen Fußschalter brauchst du kein Stereo-Kabel.

Eine **Kalibrierung** ist nicht notwendig, aber du musst die **ART** auswählen:

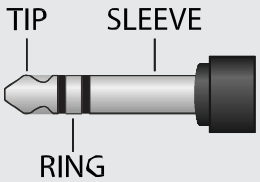
- Drücke den **SETUP** Button, gefolgt von **Fußschalter #2** um das **I/O** Menü anzuwählen.
- Drücke den **PAGE** Button, bis du zur PEDAL Seite gelangst.
- Wähle den **PEDAL TYPE** passend zu deinem Pedal (1–4):

  ƒ Wenn ein *latching* (Fußschalter) Typ angeschlossen ist setze TYPE auf „LATCHING".

  ƒ Wenn ein *momentary* (Fußtaster) Typ angeschlossen ist hast du zwei Optionen:

  - Setze TYPE auf „MOMENTARY" und das AX8 erkennt unterschiedliche Tritte als ON und OFF, kreiert also einen „virtuellen" Fußschalter.
  - Setze TYPE auf „CONTINUOUS" wenn du möchtest, dass der Taster beim Drauftreten ANschaltet und AUSschaltet, wenn du den Fuß herunternimmst.

FAQ:



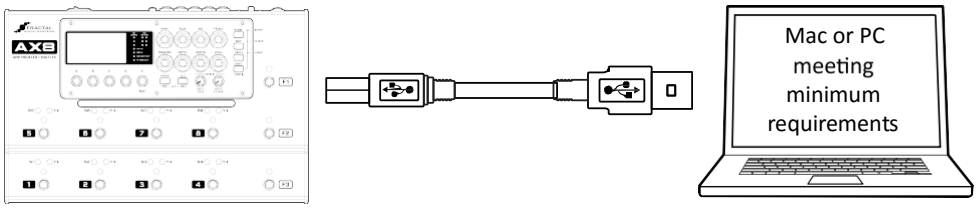
WAS IST TRS? „TRS" steht für TIP-RING-SLEEVE, wird im deutschen auch einfach Stereo-Kabel genannt, und beschreibt die Konfiguration eines 1/4" Steckers mit drei Anschlüssen. Normale Gitarrenkabel sind TS (Tip-Sleeve), da ihnen der Ring für den dritten Kontakt fehlt. Expression Pedale benötigen TRS Kabel, da die volle Steuerspannung an einem Kontakt (Tip) übertragen wird, wohingegen etwas weniger Spannung an einen anderen (Ring) zurückgegeben wird. Somit ist das Gerät in der Lage die Pedalstellung auszuwerten. Der dritte Anschluss (Sleeve) ist mit der Erdung verbunden.

EINEN COMPUTER ANSCHLIEßEN

Du kannst das AX8 optional mittels USB an einen Computer anschließen. Hierzu bieten wir dir gratis Hilfsprogramme, welche dir das Leben einfacher machen. Auch für Firmware Updates, sowie das Anlegen und Einspielen von Backups brauchst du eine USB-Verbindung.

Schließe als erstes dein AX8 per **USB Kabel** (nicht mitgeliefert) an den Computer an. Für das AX8 brauchst du keinen extra Treiber.
Installiere **Fractal-Bot™** für Firmware Updates oder um Presets, Bänke, User Cabs und Systemdateien zu senden oder empfangen.

Installiere **AX8-Edit™** um eine grafische Oberfläche für die Arbeit mit dem AX8 zu erhalten.
Die Programme findest du unter http://www.fractalaudio.com



AX8 **USB Kabel** **Computer**
(Liegt nicht bei)

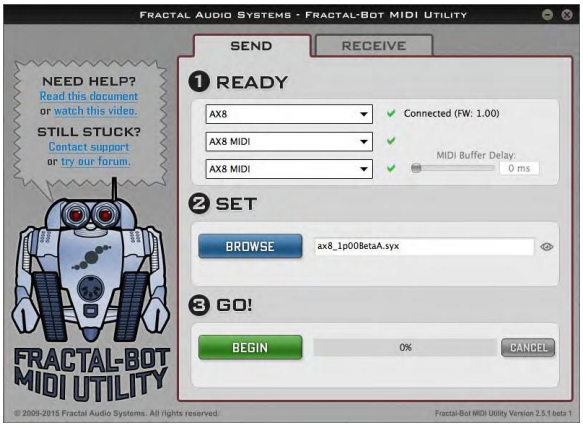
Mac Minimale Anforderungen:

- OS X 10.6.8 oder neuer
- CPU: Intel Prozessor
- Speicher: 512MB Minimum
- USB 2.0 Support wird benötigt

Windows Minimale Anforderungen:

x86 und x64 Versionen werden unterstützt
CPU: Intel Core 2 @1.6 GHz oder besser,
oder ein AMD Equivalent
Speicher: 1GB Minimum
USB 2.0 Support wird benötigt
OS: WinXP (SP3), Vista (SP2), Win7 (SP1) Win8

AX8-edit



FRACTAL-BOT

FUNCTION SWITCHES

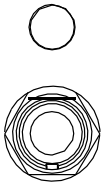
F-SWITCHES ÜBERBLICK

Das AX8 bietet drei zuweisbare **Function Footswitches,** auch „**F-Switches"** genannt (weil sie mit F1, F2, F3 beschriftet sind). Jedem F-Switch können ZWEI Funktionen zugewiesen werden: Eine wenn du ihn drückst und eine, wenn du **drückst und hältst (Press&Hold)**. Die Standardeinstellungen siehst du unten:

F1 TAP

AUSWAHL EINES PRESETS/BANK

Nutze F2 und F3 um Bänke zu wählen, nutze 1-8 um ein Preset zu wählen. Nach der Presetwahl schaltet das AX8 wieder auf die**Footswitch Page** des Presets.



F1

F1 PRESS & HOLD

STICKY PRESET/BANK AUSWAHL

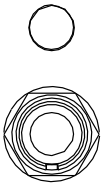
Ebenso wie **Auswahl eines Presets/Bank** (links beschrieben), aber du musst den Fußschalter nochmal drücken um aus dem Auswahlmodus zu gelangen. Die LED blinkt solange.

F2 TAP

AUSWAHL EINER SCENE

Nutze 1–8 um eine Scene zu wählen

Nach Auswahl einer Scene kehrt das AX8 zur **Footswitch Page** des Presets zurück.



F2

F2 PRESS & HOLD

STICKY SCENE SELECT

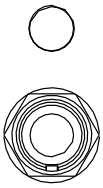
Wie **Auswahl einer Scene** (links beschrieben), aber du musst den Fußschalter nochmal drücken um aus dem Auswahlmodus zu gelangen. Die LED blinkt solange.

F3 TAP

TAP TEMPO

Hiermit setzt du das Tempo des AX8.

Zeigt das **Tempo** Menü, in dem du diverse Einstellungen vornehmen kannst. Das Menü schließt sich automatisch. Die LED blinkt im Tempo.



F3

F3 PRESS & HOLD

TUNER MODE

Zeigt den Tuner des AX8.

Drücke erneut um den Modus zu verlassen.

Die LED blinkt, während der Modus aktiv ist.

DIE BELEGUNG DER F-SWITCHES ANPASSEN

Für die F-Switches stehen dir über ein Dutzend Custom-Functions zur Verfügung. Sie zu ändern ist ganz einfach und du solltest sie auf deine Bedürfnisse anpassen. Du tappst nie das Tempo ein? Weg mit der Belegung! Du hältst die Knöpfe immer gedrückt statt nur zu tappen? Stelle die HOLD Funktionen aus.

FUNKTIONEN ZUWEISEN...

Du kannst jedem F-Switch zwei Funktionen zuweisen: eine fürs TAPPEN und eine fürs HALTEN (Hold).

Drücke **SETUP**, wähle das **Global** Menü, indem du Fußschalter 1 drückst und geh zur **FUNCTIONS** Seite.
Wähle einen der verfügbaren F-Switches indem du das **E/NAV** Poti drehst. Weise mittels A-Poti eine Funktion zu.
Drücke zweimal EXIT, wenn du fertig bist.

VERFÜGBARE FUNKTIONEN...

NONE – Dies schaltet die TAP oder HOLD Funktion des ausgewählten F-Switches aus.

SINGLE PRST/BANK

- Aktiviert den **Single Preset/Bank Select Mode.**
- Die LED des F-Switches leuchtet, bis du ein Preset auswählst.
- Mittels F2 und F3 schaltest du HOCH oder RUNTER durch Bänke.
- Die Fußschalter 1 bis 8 wählen ein PRESET in der aktuellen Bank.
- Um den Modus zu verlassen wähle ein Preset oder drücke den F1-Switch.
- Weil dieser Modus F2 und F3 benötigt, kann er NUR dem F1-Switch zugewiesen werden.

STICKY PRST/BANK

- Aktiviert den **Sticky Preset/Bank Select Mode**.
- Die F-Switch LED blinkt, während du eine beliebige Zahl an Presets auswählst.
- Mittels F2 und F3 schaltest du HOCH oder RUNTER durch die Bänke.
- Die Fußschalter 1 bis 8 wählen ein PRESET in der aktuellen Bank.
- Um den Modus zu verlassen drücke den F1-Switch.
- Weil dieser Modus F2 und F3 benötigt, kann er NUR dem F1-Switch zugewiesen werden.

STICKY PRST +/-

- Aktiviert den **Sticky Preset „Plus/Minus" Mode**.
- Die F-Switch LED leuchtet, während du dich hoch oder runter durch Presets bewegst.
- F2 wird zu „Nächstes Preset" und F3 zu „Vorheriges Preset."
- Um den Modus zu verlassen drücke den F1-Switch.
- Weil dieser Modus F2 und F3 benötigt, kann er NUR dem F1-Switch zugewiesen werden.

PRESET UP, PRESET DN

- Eigentlich handelt es sich um zwei verschiedene Funktionen. Diese können genutzt werden um ein oder zwei F-Switches zum Durchschalten der Presets zu nutzen. Die Funktion ist ähnlich den Up/Down-Switches von Sticky Preset +/-, abgesehen davon, dass sie immer aktiv ist und nicht über den F1 Switch AN oder AUSgeschaltet werden muss.

BANK UP, BANK DN

- Eigentlich zwei verschiedene Funktionen. Sie können genutzt werden um HOCH oder RUNTER durch Bänke zu schalten.
- Die aktuelle Preset-Nummer der Bank bleibt beim Bankwechsel bestehen.

SINGLE SCENE

- Aktiviert den **Single Scene Select Mode.**
- Die F-Switch LED leuchtet, bis du eine Scene wählst.
- Die Fußschalter 1 bis 8 wählen eine SCENE des aktuellen Presets.
- Um den Modus zu verlassen wähle eine Scene oder drücke den F1-Switch.

STICKY SCENE

- Aktiviert den **Sticky Scene Select Mode**.
- Die F-switch LED blinkt, während du Scenes im aktuellen Preset auswählst.
- Die Fußschalter 1 bis 8 wählen eine SCENE innerhalb des aktiven Presets.
- Um den Modus zu verlassen drücke erneut den F1-Switch.

SCENE 1/2 TOGGLE

- Wählt zwischen Scene 1 und Scene 2.
- Die F-Switch LED ist aus für Scene 1 und an für Scene 2.

TEMPO TAP

- Erlaubt dir das Tempo einzutappen. (Siehe TEMPO)
- Zeigt dir auch das Tempo-Menü, wo du Optionen ändern kannst.
- Diese Funktion kann nicht auf HOLD gelegt werden.

TUNER – Aktiviert das Stimmgerät. Die F-Switch LED blinkt. Um den Tuner zu verlassen drücke den zugewiesenen F-Switch. Du kannst den Tuner auch aus der CONFIG Seite des Hauptmenüs öffnen.

LOOPER CONTROL – Aktiviert den Looper Control Mode (siehe DER LOOPER BLOCK).

SINGLE XY

- Aktiviert den **Single X/Y Select Mode**.
- Die F-Switch LED leuchtet, bis du ein X/Y Setting umschaltest.
- Die Fußschalter 1 bis 8 ändern X/Y für die zugewiesenen Blöcke des aktuellen Presets.
- Um den Modus zu verlassen schalte ein X/Y Setting um oder drücke den zugewiesenen F-Switch.

STICKY XY

- Aktiviert den **Sticky X/Y Select Mode**.
- Die F-switch LED blinkt, während du eine beliebige Zahl an X/Y Settings umschaltest.
- Die Fußschalter 1 bis 8 schalten X/Y des zugewiesenen Blocks des Presets um.
  Drücke den zugewiesenen F-Switch um den Modus zu verlassen.

QUICK TIP

WICHTIG: Wenn du einen X/Y-Modus einem F-Switch zuweist, nutzen die Fußschalter 1-8 nicht mehr Press&Hold um X/Y umzuschalten. Allerdings kannst du nun ihre Hauptfunktion des Effekt ein-/ausschaltens auf dem HERABDRÜCKEN des Schalters nutzen. Mehr über X/Y-Schaltungen lernst du unter X/Y SWITCHING.

QUICK TIP

Wenn du die „HOLD“ Funktionen eines F-Switches auf „NONE“ setzt, wird die TAP Funktion beim Herabdrücken (nicht beim loslassen) ausgelöst.

Dies ist besonders bei PRESET UP und PRESET DN hilfreich, da du hier die Änderungen vermutlich oft direkt auf dem Downbeat ausführen möchtest.

BEISPIELHAFTE F-SWITCH LAYOUTS

Statt diese Seite leer zu lassen, dachten wir es wäre vielleicht spannend ein paar beispielhafte Layouts für die F-Switches zu zeigen. Die Einstellungen beruhen auf den Settings die die Entwickler des AX8 selber nutzen.

	TAP		HOLD
F1	Single Preset	F1 ⏷	NONE
F2	Single Scene	F2 ⏷	NONE
F3	Tempo	F3 ⏷	Tuner

Keine „Sticky Modes"

	TAP		HOLD
F1	Single Preset	F1 ⏷	Sticky Scene
F2	Single XY	F2 ⏷	NONE
F3	Tempo	F3 ⏷	Tuner

Hier nutzen wir einen XY F-Switch. Somit feuern alle Effekte auf dem „down-stroke", da es kein Press and Hold mehr gibt.

	TAP		HOLD
F1	Single XY	F1 ⏷	Single Preset
F2	Single Scene	F2 ⏷	Sticky Scene
F3	Looper Control	F3 ⏷	Tuner

Looper Control Mode statt Tap Tempo. Das Tempo kann pro Preset gespeichert werden, du BRAUCHST es also nicht unbedingt in diesem Menü.

	TAP		HOLD
F1	Single XY	F1 ⏷	Tuner
F2	Preset +1	F2 ⏷	NONE
F3	Preset -1	F3 ⏷	NONE

Das Skelett eines „Gigs auf Schienen". Scene 1/2 Toggle wurde global auf Switch 4 gelegt.

	TAP		HOLD
F1	_____	F1 ⏷	_____
F2	_____	F2 ⏷	_____
F3	_____	F3 ⏷	_____

Hier kannst du deine bevorzugten Einstellungen festhalten.

	TAP		HOLD
F1	_____	F1 ⏷	_____
F2	_____	F2 ⏷	_____
F3	_____	F3 ⏷	_____

PRESETS ERSTELLEN

WAS IST EIN PRESET?

Das AX8 enthält 512 PRESETS, welche in 64 nummerierten BÄNKEN mit jeweils acht Presets angeordnet sind. Jedes Preset stellt ein eigenes Rig mit Amp, Cab, Effekten, Einstellungen, Controllern und mehr dar. Du kannst Presets mit dem Frontpanel oder der AX8-Edit Software erstellen und speichern. *Jedes* Preset ist ein „USER"-Preset, welches bearbeitet oder überschrieben werden kann. Jedes Preset hat einen Namen den du bei jedem Speichervorgang ändern kannst. Manche Gitarristen werden eine menge Presets nutzen – vielleicht sogar mehrere per Song. Andere nutzen vielleicht weniger, dafür aber eher Scenes (siehe Abschnitt SCENES). Wie auch immer du Presets nutzt: Wenn du sie einmal verstanden hast kannst du das volle Potential des AX8 entfalten.

Um Presets zu ändern drehe den „B"-Knopf im Footswitch-Screen, oder drücke **F1** um den **Preset/Bank Select Mode** anzuwählen. Wähle **BÄNKE** mit **F2** oder **F3**, und wähle ein **PRESET** innerhalb der Bank mit den **Fußschaltern 1-8**.

Hier zeigen wir dir eine beispielhafte Bank mit acht Presets wie folgt: BANK : PRESET NUMBER : PRESET NAME.

01:1	**Double Verb**	**01:5**	**Plexi Treble**
01:2	**Deluxe Verb**	**01:6**	**Wrecked Express**
01:3	**Top Boost**	**01:7**	**Friedman HBE**
01:4	**JTM45**	**01:8**	**5153 Red**

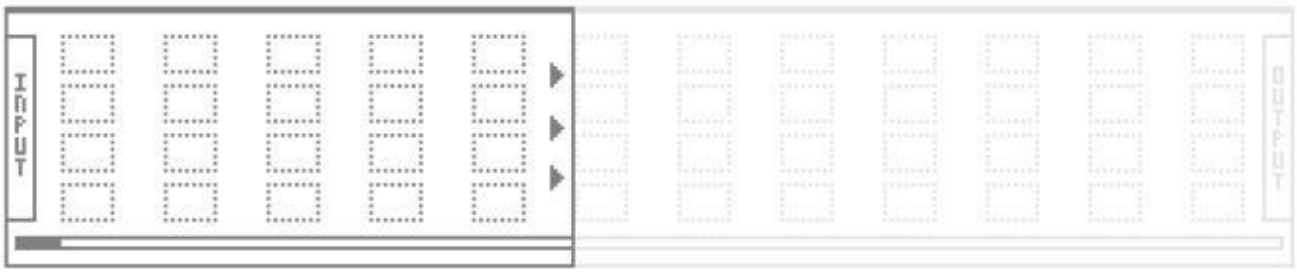
Presets können auch per MIDI Program Change Befehl von externen Geräten geladen werden. Siehe: MIDI PROGRAM CHANGE NUMBERS.

DAS LAYOUT GRID

Das Grid ist die 12 x 4 Struktur auf der Presets gebaut werden. Hier fügst du Blocks ein und verbindest die Teile des Signalwegs. Jedes Space im Grid ist Stereo. Du brauchst also keine getrennten Pfade für Links und Rechts.

Um das Grid zu öffnen drücke auf der Haupt-Footswitch-Page den **PAGE RIGHT** Button.

Das AX8 kann nur einen 5 x 4 Ausschnitt des Grids zeigen. Navigiere zu den Bereichen außerhalb des Displays mit den **D** oder **E** Knöpfen, oder den **NAV** Buttons (**SHIFT** + **ENTER**, **SHIFT** + **EXIT**). Eine Scrollbar am unteren Rand zeigt dir, wo du dich im Layout befindest.



In diesem Bild eines leeren Grids sind Bereiche außerhalb des Displays ausgegraut.

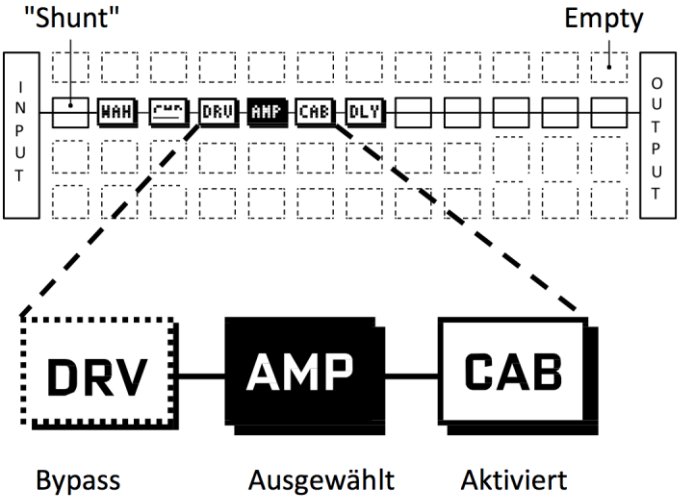
MIT BLOCKS ARBEITEN

Wie soeben erklärt musst du das Grid des AX8 mit Blocks füllen. Dies können Amps, Cabs, Treter, Studioeffekte, etc. sein. Um mit dem Grid zu interagieren musst du den **Cursor** bewegen, ein gefülltes Rechteck. Dies tust du mit den **D** oder **E/NAV** Knöpfen, oder den **NAV** Buttons. Der Einfachheit halber werden wir diesen Vorgang in Zukunft einfach „**NAV**“ nennen.

VERSTEHE WAS DU SIEHST…

Wie auf der Footswitch-Page haben Blocks im Grid verschiedene Stati:
Gestrichelte Umrandung = Bypassed
Durchgezogene Umrandung = Aktiviert
Invertiert = Ausgewählt

Jeder Block hat einen 3-Buchstaben-Code. Mehr dazu erfährst du später.



IM GRID NAVIGIEREN…

Der **E/NAV** Knopf wählt Felder im Grid aus.

Mit **D** bewegst du dich schnell nach links oder rechts.

EINEN BLOCK EINFÜGEN

NAV zur gewünschten Stelle im Grid.
Drehe **A** um durch Blöcke zu schalten (inkl. **SHUNT** und **NONE** – siehe unten).
Drücke **ENTER** zum Bestätigen, oder **EXIT** um Änderungen zu verwerfen.
Wenn du einen Block einfügst, so wird er von der Liste entfernt. Aber jedes Preset hat sein eigenes Inventar. Die Gesamtzahl der Blöcke pro Preset ist durch die CPU-Leistung limitiert. Diese darf 90% nicht übersteigen. Jeder Block hat eigene CPU „Kosten“, und wenn du den Gesamtwert doch einmal überschreitest, so wird dir eine Warnmeldung angezeigt, die dich davon abhält mehr Blocks hinzuzufügen. Siehe hierzu PRESET CPU LIMITS.

DIE ART EINES BESTEHENDEN BLOCKS ÄNDERN…

Gehe per **NAV** Buttons zum entsprechenden Block.
Drehe **A** bis zum gewünschten Typen.
Zum ENTFERNEN eines Blocks wähle „NONE“.

Drücke **ENTER** zum Bestätigen oder **EXIT** um Änderungen zu verwerfen

FAQ: **WIESO BEKOMME ICH EINE CPU LOAD WARNING?** Das AX8 bietet eine Menge CPU Power! Sobald du Blocks hinzufügst steigt die CPU-Last und irgendwann erreichst du das Limit. Sobald dies geschieht verhindert ein Warnhinweis das Hinzufügen von weiteren Blocks, bis du die Last (bspw. durch das Entfernen eines Blocks) verringert hast. Mehr Informationen findest du unter PRESET CPU LIMITS).

SHUNTS

Ein Shunt ist ein soundneutraler Block. Er transportiert dein Signal durch leere Grid-Felder. Dein Preset wird stumm sein, bis du eine komplette Verbindung vom INPUT bis zum OUTPUT hergestellt hast. Füge also dort Shunts in deinen Signalweg ein, wo du keine anderen Blöcke nutzt.

Ein Shunt ist immer Stereo, du musst keine getrennten Shunts für links und rechts einfügen.

EINEN SHUNT EINFÜGEN

- Navigiere zur gewünschten Position im Grid.
- Drehe **A** bis **SHUNT** gezeigt wird.
- Drücke **ENTER** um zu bestätigen, oder **EXIT** um die Änderungen zu verwerfen.

CONNECTOR KABEL

Genau wie bei echtem Equipment musst du die Blöcke im AX8 verbinden, um das Signal weiterzuleiten. Dies geschieht mittels „Connectors“ oder Kabeln. Selbst wenn du auch nur ein Kabel vergisst kann dein ganzes Preset stumm bleiben. Ebenso wie Shunts sind auch Connectors soundneutral. Es gibt keinerlei Soundbeeinträchtigung durch „lange Kabelwege“ im AX8.

EIN CONNECTOR KABEL ERSTELLEN…

- **NAV** zum Block an dem das Kabel BEGINNEN soll. Du kannst nicht auf LEEREN Grid Spaces anfangen. Die erste und letzte Spalte des Grids werden automatisch mit dem INPUT, bzw. OUTPUT verbunden.
- Drücke **ENTER**. Der ausgewählte Block und seine Nachbarn zur rechten werden abwechselnd blinken um dir zu zeigen, dass sie ausgewählt sind.
- **NAV** zum gewünschten Ziel-Block, welcher in der nächsten Spalte liegen muss.
- Du kannst auch einen leeren Block wählen. In dem Falle wird ein Shunt eingefügt.
- Falls du aus Versehen einen Block anwählst, welcher bereits mit der Quelle verbunden ist, so ENTFERNST du das Kabel (s.u.).
- Drücke **ENTER**. Um die Änderungen zu verwerfen drücke stattdessen EXIT.

EINEN KABEL CONNECTOR ENTFERNEN…

Kabel werden genau so entfernt, wie du sie auch hinzufügst.

- **NAV** zum Block, an dem das Kabel beginnt.
- Drücke **ENTER**. Der ausgewählte Block und seine Nachbarn zur rechten werden abwechselnd blinken um dir zu zeigen, dass sie ausgewählt sind.
- **NAV** um das „andere Ende“ des Kabels auszuwählen.
- Drücke **ENTER**. Um die Änderungen zu verwerfen drücke stattdessen EXIT.

SHORTCUT: Um mehrere leere Grid-Spalten mit Shunts und Kabeln zu überbrücken wähle einen beliebigen Block auf den leere Spaces folgen und **drücke und halte** den **ENTER** Button.
Die leeren Felder werden automatisch mit Shunts gefüllt und mit Kabeln verbunden. Achtung: Jedes auf dem Weg liegende Kabel wird ENTFERNT!

DIE REGELN VON KABELN IM AX8…

Keine Kabel = Kein Sound. Schon ein fehlendes Kabel unterbricht den Signalweg.

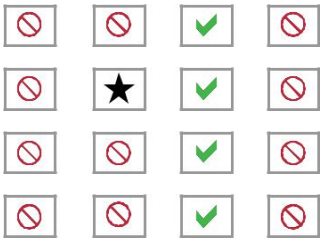
Das Signal fließt von LINKS nach RECHTS.

Ein Kabel MUSS aus einem BLOCK oder SHUNT kommen.

Wenn du probierst das Signal an eine leere Stelle weiterzuleiten wird dort ein SHUNT erstellt.

Du kannst Kabel NUR an die weiter rechts im Grid liegenden Blocks anschließen.

Die folgende Illustration soll dir helfen die Grundlagen besser zu verstehen:



Der ★ repräsentiert die Herkunft eines Kabels.

Das ✔ zeigt valide, mögliche Ziele.

Das ⃠ Symbol zeigt illegale Ziele.

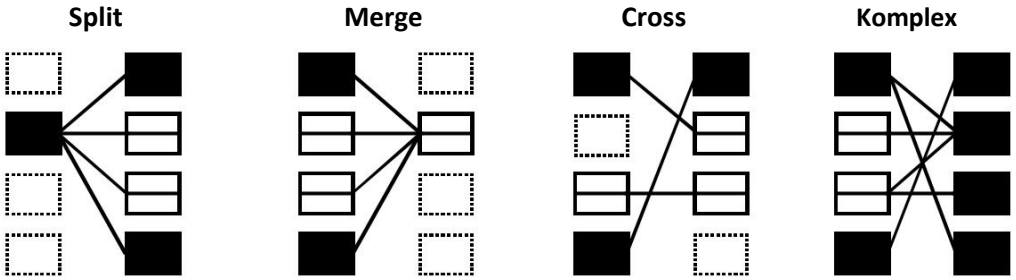
Auch jede Spalte weiter links ist illegal.

Wenn der ★ in einer anderen REIHE wäre, würde jedes ✔ noch am gleichen Ort sein.

Kabel werden AUTOMATISCH zwischen dem Input und jedem Block der ersten Spalte erzeugt.

Kabel werden AUTOMATISCH zwischen dem Output und jedem Block der letzten Spalte erzeugt.

Du kannst das Signal nach Belieben bis zu vierfach SPLITTEN oder ZUSAMMENFÜHREN (Merge). Auch dies geschieht soundneutral und du hast keinerlei Risiko von Sounddegradation oder Phasenproblemen. Auch das ÜBERKREUZEN (Cross) ist möglich. Im Folgenden ein paar Beispiele:



BLOCKS VERSCHIEBEN

Das Hauptmenü inkludiert auch eine **MOVE** Seite mit Hilfsmitteln um einzelne Blöcke oder ganze Reihen oder Spalten nach OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS zu verschieben. Wenn du einen Block (oder Reihe/Spalte) verschiebst, so tauscht er den Platz mit dem Objekt, welches dort zuvor war. Dies kann dazu führen, dass einige Kabel modifiziert oder entfernt werden, also schau dir genau an, wie du die Sachen angeschlossen hast, bevor du eine MOVE Operation ausführst.

- Nutze den **PAGE>** Button im Hauptmenü, um zur MOVE Seite zu gelangen.
- Wähle eine Funktion mit dem **A** Knopf: Move Effect/Column/Row, Left/Right/Up/Down
- Nutze den **NAV/E** Knopf um den Ziel-Effektblock (/Reihe/Spalte) zu wählen, den du verschieben willst.
- Drücke **ENTER** um das Verschieben auszuführen

DAS BLOCK INVENTAR

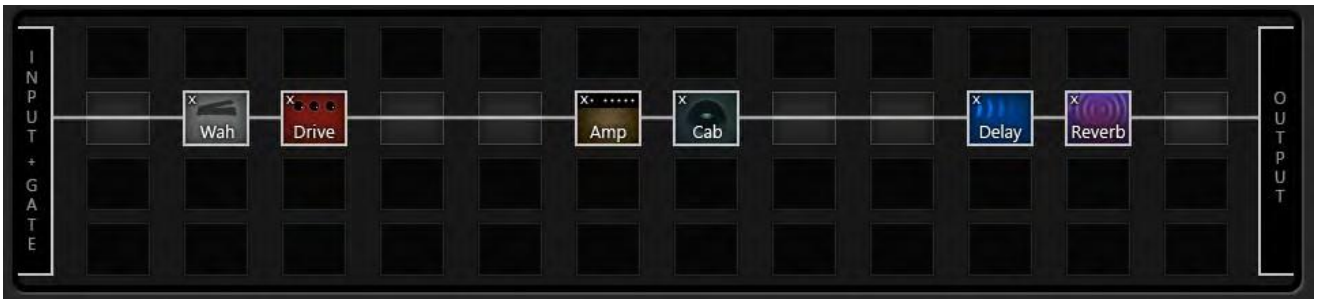
Die folgende Tabelle enthält eine Übersicht über alle Effekte die dir zu Verfügung stehen.

Effekt		Beschreibung	#
Amp	AMP	Das Herzstück! Über 222 Quantum Amp Models in einem Block!	1
Cab	CAB	Lautsprecher Simulation mit unserer patentierten Ultra-Res™ Technologie.	1
Chorus	CHO	Kreiere klassische Mono- und Stereo-Modulationseffekte inklusive Vibrato.	1
Compressor	CMP	Kontrolliere die Dynamik und füge Sustain hinzu.	1
Delay	DLY	Bis zu 8000 ms Delay, mit Analog, Digital, Tape, und weiteren.	2
Drive	DRV	25+ Typen inklusive Boost, Overdrive, Distortion, Fuzz, und viele weitere.	2
Enhancer	ENH	Classic und Modern Mode um Räumlichkeit zu kreieren und zu kontrollieren.	1
Filter	FLT	Inklusive Low Pass, High Pass, Band Pass, und weiteren Typen.	2
Flanger	FLG	Verschiedene Arten von subtiler Modulation bis zum extremen Jet.	1
Formant	FRM	Erschaffe dynamische Vokalsounds mit diesem Multi-Mode Formant-Filter.	1
FX Loop	FXL	Dieser Block ist mit IN 2 und OUT 2 auf der Rückseite des AX8 verbunden.	1
Gate/Expander	GTE	Für alles von subtiler Kontrolle bis zu extremen Effekten.	1
Graphic EQ	GEQ	Eine Vielzahl an Modellen erlaubt einfachen, flexiblen Eingriff in den Sound.	2
Looper	LPR	Ein Looper mit automatischen „Looper Control Mode“ Fußschaltern.	1
Multidelay	MTD	Verschiedene, spezialisierte Delays, wie plex, diffusor, quad-tap, etc.	1
Parametric EQ	PEQ	Der 5-band Parametric Equalizer erlaubt präzise Tonkontrolle.	2
Phaser	PHA	Verschiedene Effekte von Vintage bis brandneu, inklusive Vibe.	1
Pitch Shifter	PIT	Inklusive Detune, Harmonizer (intelligent/custom), Whammy, und mehr.	1
Reverb	REV	Weltklasse Nachbildungen von vintage Springs, Rooms, Halls, etc.	1
Ring Modulator	RNG	Der extrem flexible Ring Modulator erlaubt eine Palette an coolen Effekten.	1
Rotary	ROT	Simuliert einen klassischen Rotary Speaker mit multiplen Mikrophonen.	1
Synth	SYN	Ein 3-Voice monophoner Synth der trackt, was du spielst.	1
Tremolo/Panner	TRM	Erzeugt klassiches Trem, plus Auto-Pan oder psychoakustische Effekte.	1
Volume/Pan	VOL	Simpler Volume Block – bietet auch Channel Input/Output Tools.	2
Wahwah	WAH	Das klassische Wah, mit verschiedenen Typen, basierend auf Klassikern.	1

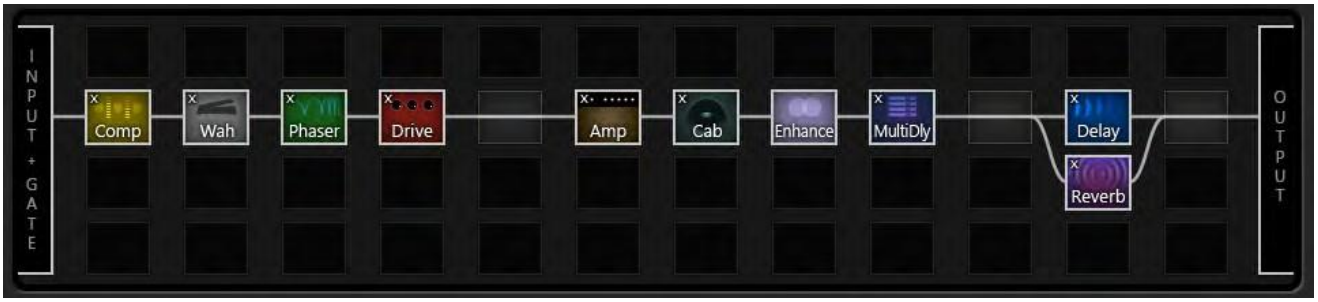
Zusätzlich zu den oben erwähnten Blocks verfügt jedes Preset über ein **Input Noise Gate**, einen **Output Mixer**, und eine Menge an **Controllern** für die Automatisierung von Parametern.

BEISPIELHAFTE PRESET GRIDS

Bsp. 1: Einfach und simpel. Wah. Drive Pedal. Amp und Cab. Delay und Reverb post.

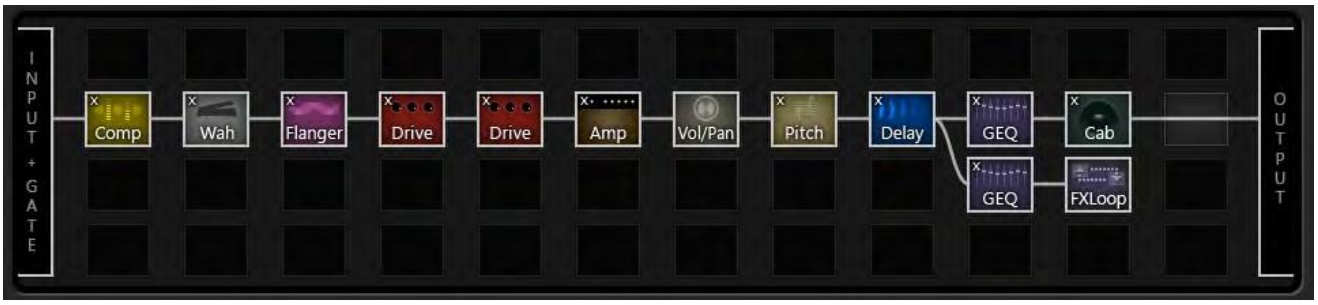


Bsp. 2: Hier wurden ein paar mehr Effekte hinzugefügt und der Reverb läuft parallel zum Delay für einen anderen Sound.



Bsp. 3: Ein komplett eigener, paralleler Pfad für einen gefilterten Shimmer Effekt mit VOLUME Block für eine eigenständige „Send“ Kontrolle

Bsp. 4: Ein komplexes Preset mit „Pre“ und „Post“ Effekten und einer Stereo Cab-Simulation, die an OUT 1 geht (FOH), plus einen „FX Loop“ Block, der das Signal OHNE Cabsimulation abzweigt und zur Verwendung mit einem realen Amp an OUT 2 sendet. Der Cab Block befindet sich im „Stereo UltraRes“ Modus. Er emuliert das echte Speaker-Setup, indem er auf die Effekte folgt.



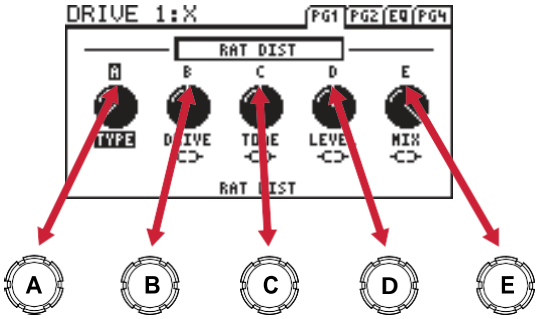
EFFEKT BLÖCKE EDITIEREN

Blöcke sind programmierbar und erlauben es dir somit jeden Parameter wie gewünscht einzustellen. Das **Edit Menu** eines Blocks enthält eine oder mehr **Pages** (Seiten), jede mit eigenen **Parametern**, welche Soundfunktionen kontrollieren. Hier eine schnelle Übersicht, wie du auf die verschiedenen Pages zugreifst und mit ihnen arbeitest.

DAS EDIT MENÜ ÖFFNEN

- Nutze den **NAV** Knopf aus dem Grid heraus um den gewünschten Block zu wählen.
- ODER... von der Haupt-Footswitch-Page, nutze **NAV** oder schalte den Effekt AN oder AUS um ihn anzuwählen.
- Drücke **EDIT** um das Edit Menü anzuzeigen.

VIRTUELLE KNÖPFE NUTZEN

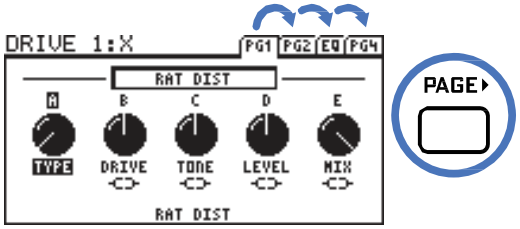


Die meisten Edit Menü Seiten zeigen fünf virtuelle Knöpfe. Um Änderungen vorzunehmen nutze die physischen Knöpfe des AX8.
Über jedem Knopf auf dem Display findet sich ein Indikator der zeigt, welchen der fünf Knöpfe du nutzen kannst: **A, B, C, D,** oder **E.**

Du wirst die Soundänderungen in Echtzeit hören

Ein *paar* Seiten haben SECHS Knöpfe. Um diese zu editieren nutze die NAV Buttons (SHIFT+ENTER/EXIT) um den Fokus von A, B, C, D oder E zu verschieben**.**

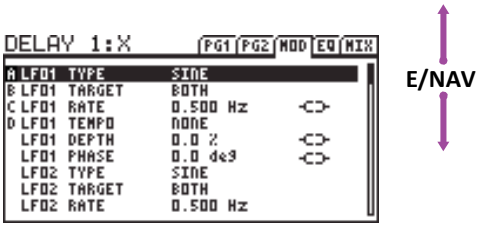
SEITEN UMBLÄTTERN



Die meisten Block Edit Menüs haben mehrere Seiten.
Drücke den **PAGE4** Button um nach vorne zu blättern.
Drücke **PAGE 3 (SHIFT + PAGE4)** um zurück zu blättern.

Die letzte Seite schaltet wieder auf die erste und umgekehrt

TEXT MENÜS NUTZEN



Nutze den **E** Knopf um hoch und runter zu schalten und den **A** Knopf um den Parameter zu bearbeiten.
B, **C**, und **D** Knöpfe sind dynamisch zugewiesen, dies wird auf dem Display angezeigt.
Drücke **EXIT** um das Edit-Menü zu verlassen und zur Footswitch Page zurückzugehen.
Drücke **EDIT** erneut um der Reihe nach durch die **EDIT** Menüs eines jeden Blocks deines Presets zu schalten

ÄNDERUNGEN SPEICHERN

Nachdem du ein Preset geändert hast willst du das Ergebnis höchstwahrscheinlich speichern.

Jedes Preset des AX8 kann modifiziert werden. Es gibt keine permanenten „Factory“-Presets.

Wenn du das aktuelle Preset änderst, leuchtet die „EDITED“ LED auf, bis du SPEICHERST oder ein neues Preset lädst.

EIN PRESET SPEICHERN…

Drücke **STORE** um den STORE Bildschirm anzuzeigen.

Drücke **ENTER** um im Display „OVERWRITE PRESET?” („Preset überschreiben?“) anzuzeigen.

Drücke **ENTER** erneut um zu bestätigen, oder EXIT um dies abzubrechen.

Die Nachricht „PRESET SAVED” („Preset gespeichert“) wird gezeigt, sobald der Vorgang abgeschlossen ist.

DEN PRESETNAMEN ODER ORT ÄNDERN…

Das AX8 hat 512 Speicherplätze, gruppiert in 64 nummerierten Bänken. Jede Bank enthält 8 Presets. Du kannst jedes Preset an jeden Ort speichern. Du kannst den Namen eines Presets beim Speichern ändern.

Drücke **STORE** um den STORE Bildschirm zu zeigen.

Nutze den **NAV** Knopf um LOCATION (Ort) oder NAME anzuwählen.

Drehe den **A** Knopf um den Cursor zu bewegen. *f*
Der **B** Knopf wählt **Großbuchstaben** aus. *f*
Der **C** Knopf wählt **Kleinbuchstaben** aus.
Der **D** Knopf wählt **Nummern** und **Symbole**.
Du kannst pro Preset-Namen bis zu 24 Zeichen nutzen.

Drücke **ENTER** zum Speichern und erneut **ENTER** um zu bestätigen.

Die Nachricht „PRESET SAVED!” („Preset gespeichert“) wird gezeigt und der (ggf.) neue Ort wird geladen.

DIE FUßSCHALTER 1-8 EINRICHTEN

Die acht nummerierten Fußschalter des AX8 bieten dir eine enorme Flexibilität. Wie du in Kapitel 1 gelernt hast, zeigt dir das Display immer auf was ein Fußschalter derzeit programmiert ist. Aber das ist erst der Anfang...

Denk dran: Die Zuweisung der Fußschalter ändert nicht, welche Blocks im Preset sind. Wenn du dir das AX8 wie ein Effektgerät mit einem separaten Bodencontroller vorstellst, so repräsentiert die Zuweisung letzteres (Du kannst dir das Grid wie das Effektgerät vorstellen).

EINEN FUßSCHALTER PROGRAMMIEREN...

Von der Haupt- **Footswitch** Seite, drehe **NAV/E** um den Fußschalter auszuwählen oder tritt einfach drauf.

Drehe den **A** Knopf, um durch die Liste zu scrollen. Wenn der Fußschalter auf PER-PRESET gesetzt ist, sind nur die aktuell auf dem Grid befindlichen Effekte verfügbar. Steht der Schalter auf GLOBAL, so sind ALLE Effekte verfügbar – aber der Switch ist deaktiviert, bis der Block den er kontrolliert auf dem Grid präsent ist.

Drücke **ENTER** um einen Effekt zuzuweisen, oder **EXIT** um abzubrechen.

ÜBER EFFEKTE UND FUßSCHALTER BLÖCKE

Fußschalter können für viele Anwendungsfälle programmiert werden. Am häufigsten wirst du vermutlich Effekte damit EIN- oder AUSschalten. Es gibt allerdings auch spezielle Optionen, so genannte „**Footswitch Blocks**":

- **Scene 1-8** – Nutze dies um eine SCENE im aktuellen Preset zu wählen.
- **Scene 1/2 Toggle** – Hiermit schaltest du zwischen Scene 1 und 2 hin und her. 2 Scenes auf einem Button!
- **Preset 1-8** – Hiermit wählst du ein PRESET innerhalb der aktuellen BANK.
- **Bank Up, Bank Down** – Dies macht genau das was du vermutest. Sehr hilfreich, falls du den „Preset Select Modus“ des F1 Switches entfernt hast.
- **Amp X/Y Toggle** – Simuliert den Kanalwechselschalter den man an vielen Amps findet.
- **Looper Control Mode** – Hiermit öffnest du den Looper Control Mode. TIPP: Egal welchen Schalter du zuweist, du verlässt diesen Modus immer mit **FUßSCHALTER 8**.
- **NONE** – Hiermit deaktivierst du den Fußschalter.

Denk dran, dass ein Fußschalter der einem Effekt zugewiesen ist auch den **X/Y-Zustand** des Effekts schalten kann. Dies erreichst du über ein DRÜCKEN UND HALTEN oder mit einem der speziellen X/Y-Modi die du dem F-Switch zuweisen kannst.

EINEN FUßSCHALTER AUF „PER-PRESET" ODER „GLOBAL" SETZEN…

Jeder Fußschalter kann entweder auf PER-PRESET oder auf GLOBAL gesetzt werden.
Per-Preset Fußschalter können pro Preset unterschiedliche Funktionen übernehmen. **Globale** Fußschalter machen in allen Presets das Selbe. Um einen Fußschalter auf Per-Preset oder Global zu setzen:
Drücke **SETUP** (SHIFT+STORE) um das SETUP Menü aufzurufen. Drücke Fußschalter **1** um **GLOBAL** zu wählen. Page zur **GLOBAL FOOTSWITCH** Seite („GBL FS").
Nutze **NAV/E** um den gewünschten Fußschalter zu wählen und den **A** Knopf um zwischen GLOBAL oder PER-PRESET zu wählen.

Drücke zwei mal **EXIT**, wenn du fertig bist

X/Y SWITCHING

So ähnlich wie viele Verstärker zwei unterschiedliche Kanäle bieten, kannst du dir das X/Y-Switching der Effekte im AX8 vorstellen. Jeder Block mit X/Y-Switching speichert zwei komplette Sets an Einstellungen. Ein X-Set und ein Y-Set. Dies macht es möglich zwischen zwei verschiedenen Effektsounds umzuschalten und nur einen Block zu verwenden.

Die meisten Blöcke unterstützen X/Y. Diese wären Amp, Cab, Chorus, Compressor, Delay, Drive, Filter, Flanger, Gate/ Expander, Multitap Delay, Phaser, Pitch Shifter, Tremolo/Panner, Relay, Reverb, Rotary und Wah.

EINEN FUßSCHALTER NUTZEN...

Standardmäßig kannst du einen Fußschalter drücken und halten um den X/Y-Zustand zu wechseln. Die bernsteinfarbene „Y" LED erleuchtet, wenn der Y-Zustand ausgewählt wird.

Manche spezielle F-Switch Modi und eine globale Einstellung ändern, wie sich X/Y Fußschalter verhalten. Siehe hierzu UP- VS. DOWN-STROKE FX SWITCHING.

X/Y AUF DEM GRID UMSCHALTEN...

Um zwischen X und Y umzuschalten wähle den gewünschten Block und mache einen DOPPELKLICK auf den **EDIT** button. Eine Nachricht über dem Grid zeigt dir den aktuellen X/Y Status des Blocks.
Zum Beispiel: DRVX oder DRVY für den Drive Block (DRV).

X/Y AUS DEM EDIT MENÜ EINES BLOCKS HERAUS SCHALTEN...

Um zwischen X und Y zu wechseln DOPPELKLICKE den **EDIT** Button.

X ODER Y FÜR EINEN BESTIMMTEN BLOCK EINSTELLEN…

Öffne den gewünschten Block. Stelle alle X-Parameter ein
Wechsle mit einer der oben beschriebenen Methoden zu Y. Stelle alle Parameter für Y ein.
Speichere das Preset durch Drücken von **STORE, ENTER, ENTER**.

X/Y WIRD PER SCENE GESPEICHERT

Der X/Y zustand eines jeden Blocks mit X/Y-Funktion wird in der aktuellen Scene gespeichert.
Mehr zu Scenes findest du unter: SCENES.
X/Y kann auch per MIDI CC# geschaltet werden. Siehe: DAS I/O MENU.

X UND Y TEILEN SICH DIE MODIFIER

Modifier erlauben es dir Soundparameter in Echtzeit zu kontrollieren (bspw. mit einem Expressionpedal oder LFO). Es ist wichtig zu verstehen, dass ein Modifier, den du für X einstellst auch für Y gilt.

FAQ: **WIESO SOLLTE ICH X/Y NUTZEN?** Für ein Feature mit einem solch kurzen Namen hat es enorme Vorteile. Zwei Amp-Models in einem Preset? Nutze X/Y! Du hast bereits zwei Drives platziert, brauchst aber ein drittes? Nutze X/Y! Du hast nur Platz für ein Delay, willst aber TAPE ECHO und STEREO DIGITAL nutzen? X/Y! Von einem dezenten Hall hin zur Höhle beim Solo? X/Y! Wenn du bedenkst, dass Scenes das X/Y-Switching für dich übernehmen können wird das Feature nur noch mächtiger.

PRESET CPU LIMITS

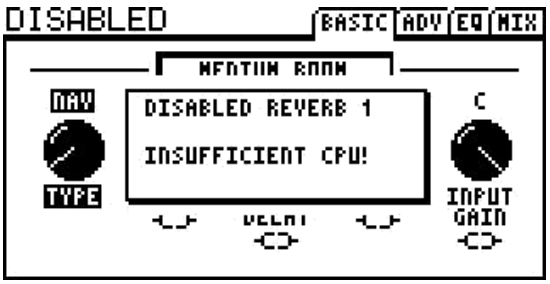
Jeder Block, den du in ein Preset einfügst steigert die Gesamtlast der CPU. Die aktuelle Last kannst du jederzeit checken, indem du **SETUP** drückst und das UTILITY Menü (#3) aufrufst. Hier wechselst du zur STATUS Seite. Eine Thermometer-ähnliche Anzeige rechts zeigt dir die CPU Nutzung in Prozent (und eine genaue Zahl darüber). Die Last wird auch oben rechts in AX8-Edit angezeigt.

Wenn du die Last erhöhst können manche Funktionen langsamer werden. Die Priorität liegt wann immer möglich auf der Audioqualität. Es gibt Sicherheitsmaßnahmen, die dich davon abhalten das AX8 zu überlasten. Wenn du durch das Hinzufügen eines weiteren Blocks zu viel Last erzeugen würdest, erscheint „INSUFFICIENT CPU" auf dem Display. Das AX8 nimmt hierbei an, dass ein Block bis an seine Limits genutzt wird.

Wenn du davon abgehalten wirst einen Effekt hinzuzufügen, so kannst du Änderungen vornehmen um die Last zu verringern und es erneut versuchen. Vielleicht ist ein anderer Block nicht so wichtig für dich und du kannst ihn entfernen!? Auch das Ändern mancher Parameter kann helfen. Hier ein paar der Block-Parameter, welche merklichen Einfluss auf die CPU-Last haben:

- Amp: **OUTPUT COMP** (Auf „0.00" wird am wenigsten Last erzeugt).
- Cab: **MODE**, Stereo braucht mehr CPU.
- Reverb: **QUALITY** und **ECHO DENSITY** (Weniger = weniger CPU). Spring nutzt am wenigsten CPU.
- Compressor: Wähle als **TYPE** eine der „PEDAL" Optionen um die Last zu verringern.
- Phaser: **STAGES** (Weniger = Weniger CPU).
- Filter: **ORDER** und **Q** (Weniger = Weniger CPU).
- Multi-Delay: **TYPE** (Verschiedene Typen brauchen unterschiedlich viele Ressourcen).
- **Modifiers** beeinflussen ebenso die CPU-Last.

AUTOMATISCHES ABSCHALTEN VON BLOCKS



Als zweite Sicherheitsmaßnahme schaltet das AX8 vielleicht ein oder zwei Blöcke ab, wenn die Last nach Einfügen eines Blocks zu hoch wird. Dies kann bspw. passieren nachdem du den Reverb auf HIGH QUALITY gesetzt hast. Wenn das Preset hiermit nicht umgehen kann erhältst du eine Fehlermeldung.

Wenn dies passiert musst du versuchen wieder unter das Limit zu gelangen. Am einfachsten ist es vermutlich, wenn du deine Änderung rückgängig machst.
Natürlich kannst du aber auch Blocks editieren oder entfernen um dem Problem Herr zu werden. Abgeschaltete Blocks blinken auf der Footswitch Page und im Grid und zeigen DISABLED (oben links) im Edit-Menü. Sei gewarnt: „Am Abgrund" leben ist nicht empfehlenswert. Das AX8 braucht ein wenig mehr CPU, wenn Signale verarbeitet werden, also gewähre etwas Spielraum, damit nicht unerwartet ein Block abgeschaltet wird, wenn du ihn brauchst. Empfohlen ist eine maximale Auslastung um ~80%.

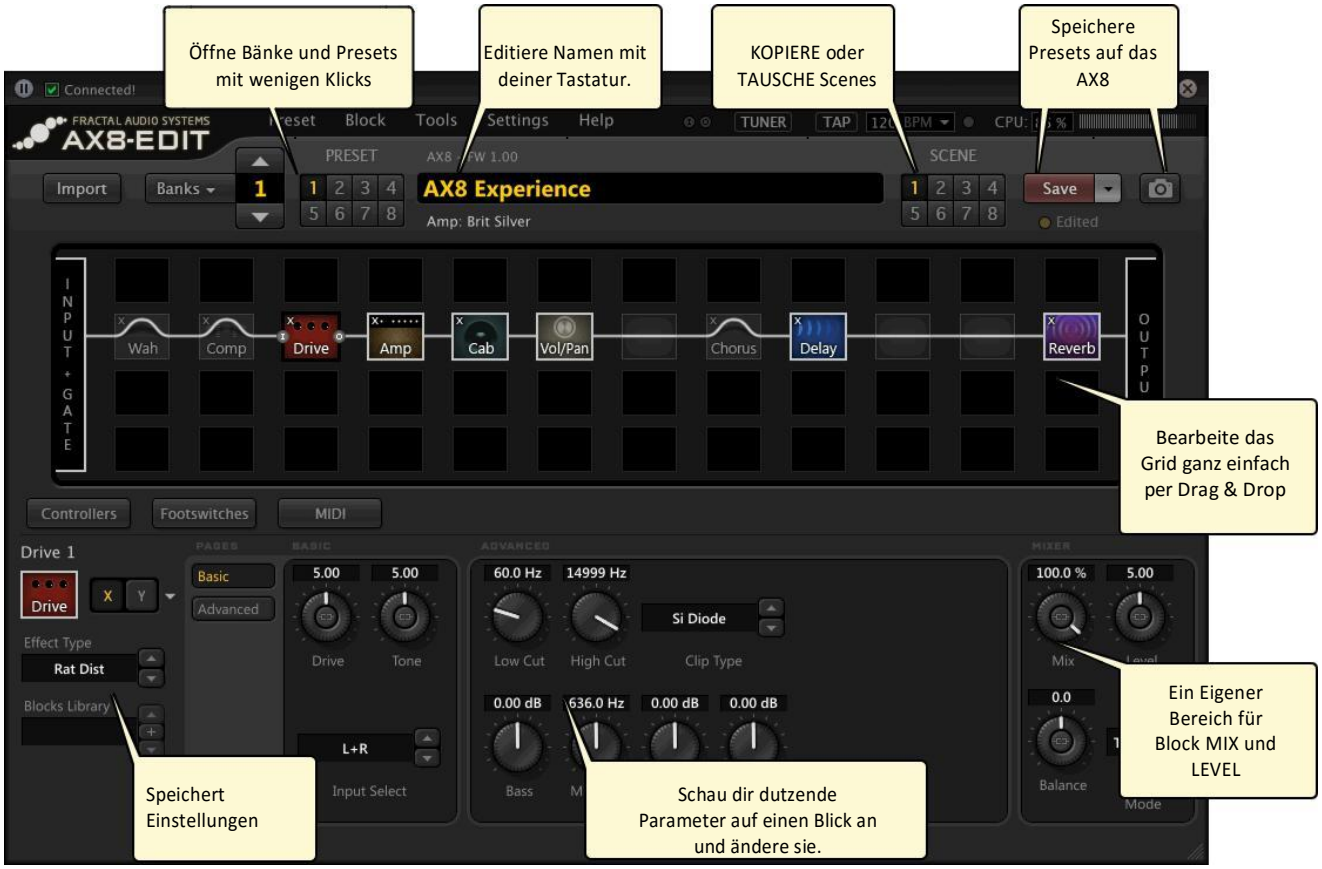
CPU & USB

Das AX8 benötigt einen kleinen Anteil der CPU-Leistung für die Verarbeitung von USB-Signalen. Große Presets funktionieren vielleicht gut, wenn du nicht per USB angeschlossen bist, aber eine Verbindung stößt sie vielleicht „über die Klippe". Versuch in diesem Fall die CPU-Last zu verringern, oder nutze diese Presets nur, wenn du nicht per USB verbunden bist.

AX8-EDIT

Du kannst vom Frontpanel des AX8 auf jede Funktion und jeden Parameter zugreifen. Eine andere Möglichkeit besteht darin AX8-Edit zu nutzen. Wenn du schon jemals Audiosoftware oder Plug-Ins genutzt hast wird dir der Umgang mit AX8-Edit sehr leicht fallen.

Hier mal ein kurzer Überblick über einige Features:



AX8-Edit enthält auch einen Manager, der es dir erlaubt Presets des Geräts neu anzuordnen.

AX8-Edit findest du unter http://www.fractalaudio.com

SCENES

ÜBERBLICK

Jedes AX8 Preset enthält acht **Scenes**. Scenes musst du nicht erstellen – sie sind bereits vorhanden. Stell dir Scenes wie „Mini Presets im Preset“ vor. Scenes können kontrollieren, welche Blocks aktiviert sind, wie der X/Y-Zustand ist, wie laut das Preset ist, etc.

Scenes zu nutzen bietet viele Vorteile. Eine Scene anzuwählen erspart dir mit nur einem Tritt den sonst üblichen „Stepptanz“. Scenes laden sofort, dein Sound wird nicht unterbrochen und mit ihnen ist ein Spillover von Reverb und Delay am einfachsten zu realisieren. Und das ist erst der Anfang... Dieses Feature wird vielleicht schon bald zu deinen Favoriten gehören.

WAS SCENES BEINHALTEN...

Jede Scene enthält alles Folgende:

1. Den ON/OFF Status eines jeden Blocks des aktuellen Presets.
2. Den X/Y Status eines jeden X/Y-Blocks im aktuellen Preset.
3. Den Main Level des Output Mixers des Presets. Hiermit kannst du bspw. einen Boost erstellen oder die Scenes in der Lautstärke angleichen.
4. Den Main Level des FX Loops (falls vorhanden).
5. Die Einstellungen für zwei virtuelle „Scene Controller“ Knöpfe, welche wiederum Soundparameter kontrollieren können.
6. Eine MIDI Program Change Message (auf beliebigem Kanal), die an den MIDI OUT Port des AX8 gesendet wird, sobald die Scene geladen wird.

WAS SCENES *NICHT* BEINHALTEN...

Die Kurzfassung? Alles andere! Eine Scene enthält NUR die oben aufgelisteten Dinge. Wenn du etwas änderst, was nicht Teil der Scene ist, so sind ALLE Scenes des Presets betroffen.
Du kannst weder ändern, welche Effekte auf dem Grid sind, noch wie sie geroutet sind. Du kannst keine Effektparameter pro Scene einstellen (aber denk dran: X/Y-Switching könnte dir hier helfen). Du kannst den Preset NAMEN nicht ändern (Scenes haben keine Namen).

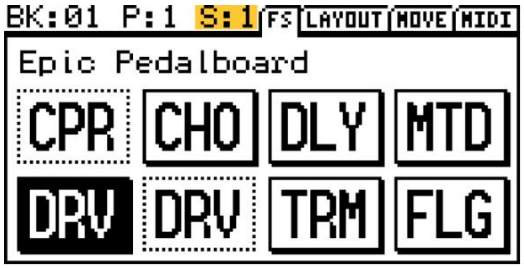
FAQ: **WIESO NICHT EINFACH PRESETS WECHSELN?** Preset Changes geben dir die volle Kontrolle. Du kannst in jedem Preset alles so ändern, wie du es möchtest, aber es gibt auch ein paar Nachteile. Mehrere Presets synchronisieren ist anstrengend. Es bedarf großer Sorgfalt um die Lautstärken und das Spillover genau richtig abzustimmen. Und obwohl Preset Changes sehr schnell sind, sind Scene Changes noch schneller!

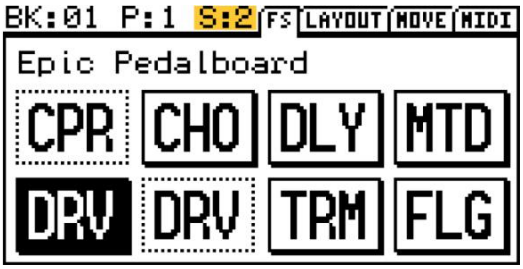
SCENES AUSWÄHLEN

Es gibt drei Möglichkeiten eine Scene am AX8 auszuwählen:

1. **NUTZE DIE FUßSCHALTER**– Standardmäßig gehst du mit **F2** zum Single Scene Select Mode. (Die LED leuchtet durchgängig.) Der nächste Druck auf einen der Fußschalter 1–8 wählt eine Scene innerhalb des Presets.
   Um zum Beispiel Scene 4 anzuwählen, drücke **F2** und dann #4.
   Du kannst auch einfach Schalter dediziert für Scene Selects einstellen.
2. **NUTZE DEN C KNOPF** – Wenn du auf der Footswitch Seite, dem Grid, der MIDI Seite oder dem Hauptmenü bist, so wechselt der Knopf **C** die Scenes. *(Und jetzt alle: „C steht für Scene!“)*
3. **NUTZE MIDI** – Eingehende MIDI Nachrichten können genutzt werden um Scenes zu schalten.
   Standardmäßig ist CC#34 auf die **SCENE SELECT** Funktion gemappt. Der Wert von CC#34 bestimmt, welche Scene geladen wird: 0 = Scene 1; 1 = Scene 2; 2 = Scene 3, etc.

Die beste Art festzustellen, welche Scene geladen ist, ist auf die roten Scene LEDs zu schauen.
Die Nummer der aktuellen Scene wird also auf der Footswitch Seite wie unten gezeigt dargestellt:





SCENES EINRICHTEN

Denk dran, dass du nichts Bestimmtes tun musst um Scenes zu „erstellen“. Jedes Preset hat acht eingebaute Scenes. Selbst wenn du nie zwischen ihnen umschaltest, so nutzt du immer **Scene 1**. Diese wird automatisch geladen, wenn du das Preset auswählst (Du kannst sogar jedes Preset so einstellen, dass es standardmäßig eine andere Scene lädt.)

Scenes zu programmieren ist einfach. Wähle die gewünschte Scene und nutze die Fußschalter oder das Grid um Effekte EIN/AUS, bzw. den X/Y-Zustand zu schalten. Führe dies für jede Scene im Preset aus und SPEICHERE deine Einstellungen. Hier eine Schritt-für-Schritt Anleitung:

EFFEKTE IN EINER SCENE EIN ODER AUSSCHALTEN...

Der AN/AUS-Status jedes Blocks im Preset kann pro Scene wie folgt programmiert werden:

1. Lade das gewünschte Preset und die Scene.

2. Nutze die Fußschalter um die Effekte AN oder AUSzuschalten. ODER... Wenn einem Block kein Fußschalter zugewiesen ist:

Drücke **PAGE** um von der Footswitch („FS”) Seite zur „LAYOUT” Seite zu wechseln.
NAV zum gewünschten Block und drücke **FX BYP** (Shift+Edit) um den Zustand zu ändern.

3. **WICHTIG**: Denk daran dein Preset zu **SPEICHERN**.

HINWEIS: Alle Blocks der Scenes 2-8 sind AN, bis du sie ausschaltest. Vorsicht: Das kann laut werden!

DEN EFFEKT X/Y ZUSTAND EINER SCENE WÄHLEN...

Nachdem du eine Scene gewählt hast kannst du den X/Y-Zustand wie folgt programmieren:

1. Lade die gewünschte Scene.
2. Drücke und halte den Fußschalter eines X/Y-Blocks um den Zustand zu ändern.
Oder nutze einen zugewiesenen F-Switch um deinen gewünschten X/Y Switching Modus zu aktivieren.

Falls dem Block kein Fußschalter zugewiesen ist, oder du X/Y-Switching komplett ausgestellt hast:

1. Lade die gewünschte Scene.
2. Drücke **PAGE** um von der Footswitch Seite zur „LAYOUT“ Seite zu wechseln.
3. **NAV** zum gewünschten Block und Doppelklick auf den **EDIT** Button.

TIPP: Du kannst auch innerhalb eines Edit-Menüs per Doppelklick des **EDIT** Buttons den X/Y-Zustand ändern.

DAS MAIN OUTPUT LEVEL EINER SCENE EINSTELLEN:

Das Main Output Level deines Presets kann in jeder Scene programmiert werden.

1. Lade die gewünschte Scene.
2. Drücke **PAGE** um von der Footswitch („FS”) Seite zur „LAYOUT” Seite zu gelangen.
3. Drehe den Knopf „**D**” im Uhrzeigersinn, um **Output Mixer** auszuwählen.
4. Drücke **EDIT**.
5. **NAV** zum **MAIN** Fader und nutze „A“ um hier die gewünschte Einstellung vorzunehmen.

HINWEIS: Der „FX Loop” Block hat ebenfalls einen MAIN Fader, dessen Level pro Scene gewählt werden kann. Dies kontrolliert das Output Level für OUT 2 [FX SEND].

DIE MIDI PROGRAM CHANGE MESSAGE EINER SCENE EINSTELLEN...

Jede AX8 Scene kann eine **MIDI Program Change Message** („PC”) auf einem Kanal senden. Du kannst dieses Feature nutzen um Presets an einem angeschlossenen Axe-FX, FX8, oder anderem MIDI-Gerät umzuschalten.

1. Lade die gewünschte Scene.
2. Drücke **PAGE** 3x um von der Footswitch „FS” Seite auf die „MIDI” Seite zu gelangen.
3. **NAV** zu MIDI PC und nutze „**A**“ um die gewünschte MIDI PC anhand ihrer Nummer (0–127, oder „OFF”) zu wählen.
4. **NAV** zu MIDI CH und nutze „**A**“ um den gewünschten Kanal deiner MIDI PC anhand der Nummer (1–16) zu wählen. ABKÜRZUNG: Um die MIDI Funktion für eine gewünschte Scene von dieser Seite aus auszustellen, drücke SHIFT und klicke dann doppelt EDIT.

ÄNDERUNGEN AN EINER ODER MEHREREN SCENES SPEICHERN:

Drücke **STORE, ENTER, ENTER** um Änderungen an einer oder mehreren Scenes zu speichern.

Teste immer ALLE Scenes in deinem Preset – selbst die von denen du denkst du wirst sie nie nutzen. Stelle sicher, dass es keine unangenehmen Lautstärkesprünge oder andere Überraschungen gibt, falls du später mal auf den falschen Schalter trittst..

SCENE REVERT

Änderungen der Scene werden normalerweise *beibehalten*, bis du zu einem neuen Preset wechselst. Wenn du SCENE REVERT einschaltest, so werden Scene-Änderungen verworfen, sobald du zu einer neuen Scene wechselst.

Hier sind zwei Beispiele, an denen du sehen kannst, wie Änderungen an Scenes in den Modi funktionieren:

Bsp. 1: SCENE REVERT OFF (Standard)

1. Lade SCENE 1. DRIVE 1 ist AUS.
2. Schalte DRIVE 1 AN.
3. Wechsle zu SCENE 2.
4. Wechsle ZURÜCK zu SCENE 1.
5. Drive ist AN, wie du es verlassen hast.

Bsp. 2: SCENE REVERT ON

1. Lade SCENE 1. DRIVE 1 ist AUS..
2. Schalte DRIVE 1 EIN.
3. Wechsle zu SCENE 2.
4. Wechsle ZURÜCK zu SCENE 1.
5. Drive ist AUS, wie zuletzt gespeichert

SCENE REVERT AUS/AUSSCHALTEN:

1. Drücke den **SETUP** Button (Shift+Store).
2. Drücke Fußschalter 2 um das I/O-Menü zu laden.
3. Gehe zur MIDI Seite.
4. Nutze den **NAV** Knopf, um „SCENE REVERT" auszuwählen.
5. Nutze den **VALUE** Knopf um „OFF" oder „ON" zu wählen.
6. Drücke den **EXIT** Button zwei mal. (Änderungen im SETUP musst du nicht speichern.)

BLOCKS GUIDE

IN ARBEIT

Das AX8 bietet über 25 verschiedene Blocks mit vielen verschiedenen Typen.

Aktuell arbeiten wir an einem universellen Effekt-Parameter-Guide für alle Fractal Audio Systems Produkte. Hier wird dann jedes Detail über jeden Block besprochen.

Bis dies veröffentlicht ist bietet dir das Axe Fx II Manual alle Informationen die du benötigst um die Parameter des AX8 zu verstehen. Du findest es auf www.g66.eu.

Die folgenden Seiten beschäftigen sich mit den wichtigen Amp und Cab Blocks, sowie dem Looper, Noise Gate, dem Output Mixer und gemeinsamen Parametern, die du auf der MIX Seite von jedem Effekt findest..

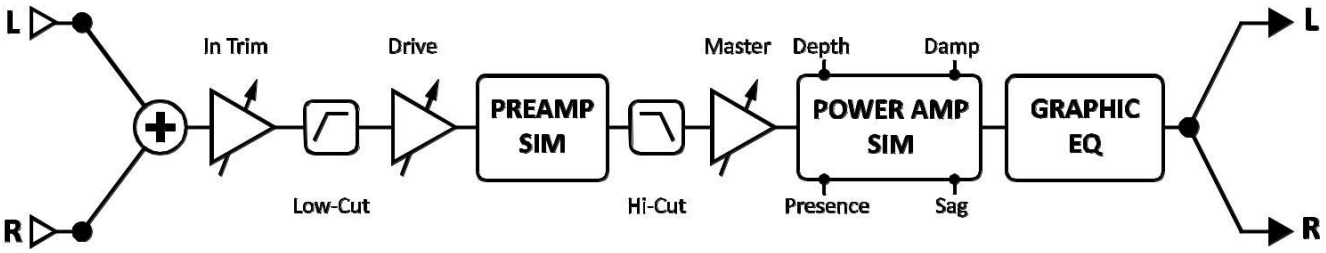
DER AMP BLOCK

Unterstützt X/Y Switching!

Der Amp Block reproduziert die Sounds einer beeindruckenden Anzahl von Vintage-Amps, sowie modernen Gitarren- und Bassverstärkern. Insgesamt über 222 verschiedene „Arten“, basierend auf Stock-, Custom- und Hybrid-Modellen. Er nutzt unsere neuste Quantum Amp Modeling Technologie mit dem selben Algorithmus (inklusive proprietären „multi-stage nonlinearity generators“ um ultra-realistische Distortion zu erzeugen), wie unser Flagschiff, das Axe-Fx II. Separierte virtuelle Vor- und Endstufen kreieren reiche, kaskadierte Drive-Sounds, welche durch andere Modeling-Ansätze nicht erreicht werden können.

Du bekommst schon mit den grundlegenden Amp Controls auf der Stirnseite des AX8 herausragende Sounds. Solltest du es bevorzugen genauere Einstellungen zu treffen, so findest du jede Menge spannender Parameter, die dir das Tweaken der feinsten Details erlauben. Diese findest du unten erklärt. AX8-Edit hilft dir dabei den Amp Block einfacher zu bedienen. Hier siehst du ein paar einfache Seiten, welche Gruppen von zusammenhängenden Parametern zeigen.

Lass dich von der Vielfalt nicht einschüchtern. Traue deinen Ohren, lern dazu, und erkenne, dass der Ton immer auch „in den Fingern“ steckt. Es ist auch sehr wichtig, dass du den Cab Block nicht unterschätzt, wenn es um die Tonformung geht. Um zu lernen, wie verschiedene Amps und Boxen harmonieren probiere mal verschiedene Amps durch die gleiche Box (oder andersrum) zu spielen. Selbst wenn du dich dafür entscheiden solltest keine Advanced-Parameter zu editieren, so lohnt es sich dir mal den eingebauten Graphic EQ anzuschauen.



Ein stilisiertes Diagramm des Amp Blocks.

DIE TYPE SEITE

Die Amp Typen werden dir als alphabetische Liste präsentiert. Eine Auswahl kannst du mit den Knöpfen **D** und **E** treffen. Eine komplette Liste aller Amps findest du unter
http://wiki.fractalaudio.com/axefx2/index.php?title=Amp:_all_models

HINWEIS: Wenn du den Amp Type änderst, so stellen sich **MASTER**, **PRESENCE** und **DEPTH** auf jeweils andere „Startwerte“ pro Amp ein. Evtl. ändern sich auch weitere Advanced Parameter. Dies ist vollkommen normal und hilft dabei, dass alle Amps „richtig“ klingen, wenn du sie anwählst.

Wenn ein Amp zum Beispiel keinen Master Volume Regler hat, so läuft die Endstufe „wide open”. Dementsprechend setzt das AX8 die MASTER Einstellung auf 10 – voll aufgedreht – wenn ein solcher Amp ausgewählt wird. Natürlich kannst du dies immer noch nach Belieben ändern.

DIE PREAMP (VORSTUFE) SEITE

INPUT DRIVE – (auch „Drive”) regelt das Preamp Gain/Distortion. Zusammen mit dem **MASTER** (siehe unten), bestimmt **INPUT DRIVE** ob der Sound clean, leicht verzerrt, oder komplett übersteuert ist. Das AX8 bildet detailliert den „treble peaker“ Schaltkreis nach, den man in vielen Amps findet. Dies hörst du daran, dass die tiefen Frequenzen stärker bedämpft werden als die hohen, sobald du den **INPUT DRIVE** herunterregelst (und andersherum). Bei Amps, die kein **MASTER VOLUME** haben, stellt der **INPUT DRIVE** die **VOLUME** Einstellung dar.

OVERDRIVE – Regelt die Verzerrung der Vorstufe. Die **OVERDRIVE** Einstellung erscheint nur bei manchen Amp Typen. Beachte, dass DRIVE und OVERDRIVE jeweils an den passenden Punkten des Schaltkreises eingreifen. Also z.B. vor der letzten Triodenstufe, oder vor der dritten Triode.

INPUT TRIM – Regelt den Preamp Input Gain. Amps ohne **OVERDRIVE** zeigen stattdessen **INPUT TRIM**. Dies erlaubt dir mehr oder weniger Preamp Gain einzustellen, als es der modellierte Schaltkreis eigentlich zulässt. Diese Einstellung unterscheidet sich vom Input **DRIVE**, da **DRIVE** mit der umliegenden Schaltung interagiert und so die Frequenzantwort beeinflusst.

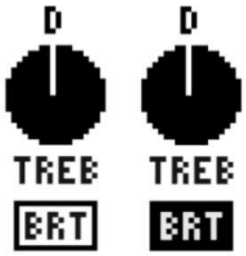
BASS, MID, TREBLE – Stell diese so ein, wie du es auch an einem normalen Amp tun würdest.

Während andere Modeller einfache Filter nutzen um diese Einstellungen zu approximieren, bildet das AX8 genau die Frequenz- und Phasenantwort-Charakteristiken eines klassischen passiven Tonestacks nach.

Einige AX8 Models haben Ton-Controls, welche du NICHT am Originalamp findest. So haben z.B. viele Amps keinen Mittenregler. Um so einen Amp authentisch nachzubilden stelle den „fehlenden Regler“ auf die Mittelstellung (oder „0.00“, wenn du das aktive Tonestack nutzt). Natürlich kannst du die Parameter jederzeit ändern, um einen Sound zu erzeugen, den der Originalamp nicht bietet.

Bitte beachte, dass extreme Einstellungen von Gain oder den Toneknobs zu pfeifenden Pickups oder erhöhtem Rauschen führen können. Das gilt insbesondere, wenn du den **TONESTACK TYPE** auf „ACTIVE“ gestellt hast.

BRIGHT SWITCH – Viele Verstärker beinhalten einen „treble peaker,” (oft als Pull- oder Toggle-Switch, manchmal sogar fest verlötet). Jeder Amp TYP im AX8 bietet diese Einstellung (auch wenn das Original sie nicht hat). Der Effekt ist je nach gewähltem Amp sehr subtil oder dramatisch. Hier spielt auch das BRIGHT CAP Setting eine Rolle. Wenn der Originalamp keinen Bright-Schaltkreis hat, so ist BRIGHT standardmäßig AUS, kann aber eingeschaltet werden und passt sich dann an den gewählten Amp an. Wenn der Amp einen fest verlöteten treble peaker hat, so ist BRIGHT standardmäßig ANgestellt.



Bright Switch OFF und ON.

Um den **BRIGHT SWITCH** EIN oder AUSzuschalten, nutze die **NAV** Tasten (SHIFT+ENTER oder EXIT) um den **TREBLE** Knopf zu wählen und drücke **ENTER**. Der Switch neben dem Knopf wird gefüllt um zu zeigen, dass die Schaltung aktiv ist.

CUT SWITCH – Reduziert die Menge der tiefen Frequenzen, welche in die Ampsimulation gelangen. Dies kann genutzt werden um einen „tighteren“ Ton zu erlangen oder „low end flub“ vorzubeugen. Um den **CUT SWITCH** EIN oder AUS zu schalten, nutze die **NAV** Keys (SHIFT+ENTER oder EXIT) um den **BASS** Knopf zu wählen und drücke **ENTER**. Der Switch unter dem Knopf wird gefüllt um zu zeigen, dass die Schaltung aktiv ist.

FAT SWITCH– Betont die Mitten und fügt „Body“ hinzu, indem die Center-Frequenz des Tonestacks abgesenkt wird. Um den **FAT SWITCH** EIN oder AUS zu schalten, nutze die **NAV** Keys (SHIFT+ENTER oder EXIT) um den **MID** Knopf anzuwählen und drücke **ENTER**. Der Switch unter dem Knopf wird gefüllt um zu zeigen, dass die Schaltung aktiv ist.

DIE POWER AMP (ENDSTUFE) SEITE

PRESENCE/HI-CUT – Boostet (oder cuttet) die hohen Frequenzen aus der Endstufe, indem die Frequenzantwort des „Negative Feedback“ geändert wird. Erhöhe Presence um einen Sound durchsetzungsfähiger zu machen.
Einstellungen für **PRESENCE** stimmen nicht unbedingt mit den Positionen des Knopfes am echten Amp überein. Bei Amps ohne Negative Feedback Schaltkreis kannst du die Presence Control nicht nutzen. Wenn also **NEGATIVE FDBK** auf „0.00” gesetzt wird, so wird **PRESENCE** zu einem negativen high-shelf Equalizer am Ausgang der Endstufe und wird zu „**HI-CUT**” umbenannt. Wenn du zu einem Model ohne negatives Feedback (bspw. Class-A, Mr. Z, Recto Red) wechselst, so schau dir deine **HI-CUT** Einstellungen an. Werte über 0 können den Sound ungewollt dunkler machen.

DEPTH – Boostet tiefe Frequenzen der Endstufensimulation, indem die Frequenzantwort des „Negative Feedback“ geändert wird. Die **DEPTH** Einstellung ist standardmäßig auf einen Wert gestellt, der zum gewählten Amp **TYPE** passt, aber das kannst du natürlich ändern.

TUBE TYPE – Ändert die Charakteristik der Röhren in der Endstufe. Die Modellierung der Endstufe umfasst die Plate-Impedanz der Endstufenröhren. Die Charakteristik ist via **DYNAMIC DAMPING** einzustellen, ein Advanced Parameter. Der **TUBE TYPE** Parameter wählt **DYNAMIC DAMPING** automatisch für dich und ermöglicht es dir aus bekannten Röhren zu wählen: EL34, EL84, 6L6, 6V6, KT66, KT88, 6550, 6973, 6AQ5 und 300B (Triode). Zudem gibt es eine „ideal tetrode” und eine „ideal pentode”. Der Endstufen tube type wird standardmäßig auf den zum Amp passenden Wert gesetzt, kann aber natürlich geändert werden.

NEGATIVE FEEDBACK (NEG FDBK) – Hiermit kontrollierst du den Grad an negative feedback, oder Bedämpfung in der Endstufensimulation. Höhere Werte liefern einen tighteren, helleren Sound, können aber bei hohen Master Volume Einstellungen harsch klingen. Niedrigere Werte liefern einen Sound der eher „loose“ ist. Wie viele andere Amp-Parameter auch, wird NEGATIVE FEEDBACK auf einen zum Amp TYPE passenden Wert gesetzt, kann aber überschrieben werden. Du kannst z.B. ein bisschen negative Feedback in deinen „Top Boost“ Sound mischen, um es etwas „amerikanischer“ klingen zu lassen, dabei aber das Voicing der Vorstufe beibehalten.

MASTER VOLUME – Das allmächtige Master Volume ist eine sehr wichtige Einstellung. Es bestimmt die Distortion- und Dynamik-Charakteristik einer Endstufe. Änderungen hier können zu dramatischen Änderungen am Sound eines Amps führen. Wenn der Master aufgedreht wird, so haben die Tone-Controls weniger Einfluss auf den Sound und der Ton hat mehr „Bloom“ und reagiert dynamischer auf den Anschlag. Die Einstellungen für MASTER korrespondieren nicht unbedingt mit dem Knopf am echten Amp, aber mit ein bisschen Übung wirst du super klingende Kombinationen aus **DRIVE** und **MASTER VOLUME** einstellen können.

Wenn du einen Amp **TYPE** auswählst, wird **MASTER** passend zu üblichen Einstellungen des Amps gewählt. Wenn der echte Amp keinen Masterregler hat, so ist die „richtige“ Einstellung für **MASTER** 10.0—also voll aufgedreht.

- Bei hohen Master Einstellungen brauchst du für gewöhnlich weniger Drive (insb. für High-Gain Amps).
- Amps die für eine Verzerrung der Vorstufe ausgelegt sind klingen normalerweise mit einer niedrigen **MASTER** Einstellung gut; dies verhindert dass sie „muddy“ oder „noisy“ werden. Hierzu zählen bspw. die **USA Lead** Amps, der **SOLO 100**, und andere.
- Amps mit negativem Feedback tendieren dazu mehr „Crunch“ in der Endstufe zu erzeugen. Dies kann „raspy“ werden, wenn du sie zu sehr übersteuerst. Du kannst hier mit der Interaktion von **NEGATIVE FEEDBACK** und **MASTER** spielen um das gewünschte Timbre zu finden.
- Wenn du **SAG** (auch: **MAINS IMPEDANCE**) auf Null stellst, schaltest du die Endstufensimulation ab. In dem Fall wird der MASTER ein einfacher Lautstärkeregler mit einer Spanne von 40 dB.
- Wenn du mehr Power Amp Gain brauchst, so kannst du **MASTER VOLUME TRIM** nutzen.

OUTPUT LEVEL – Dies ist die Kopie der LEVEL Einstellung auf der MIX Seite. Dies vereinfacht die Abstimmung von Lautstärken ohne umzublättern. Hier wird nur die Lautstärke beeinflusst, nicht der Ton! Für viele ist dies die „go to“ Einstellung um den Output eines Presets zu regeln.

DIE AMP SPEAKER SEITE

Diese Parameter beeinflussen die virtuelle Impedanzkurve des Speakers und die daraus resultierende Resonanz der virtuellen Endstufe. Die Interaktion zwischen Amp und Speaker beeinflussen deinen Sound durch unterschiedliches Verhalten der Endstufe bei unterschiedlichen Frequenzen. Einstellungen des **NEGATIVE FEEDBACK** die größer als „0“ sind sorgen für eine abgeflachte Kurve.

LOW FREQ, LOW Q, LOW RES – Gitarrenlautsprecher haben eine starke Resonanz in den tiefen Frequenzen. Üblicherweise um 100 Hz herum. Dies verschiebt sich meist etwas nach oben, sobald der Lautsprecher in ein Gehäuse eingebaut wird. Diese Resonanz verursacht durch die endliche Impedanz am Output eine stärkere Reaktion der Endstufe.

HI FREQ, HI RES – Ein Lautsprecher stellt bei hohen Frequenzen eine induktive Last an der Endstufe dar. Diese Last verursacht zusammen mit der Kapazität der Endstufe eine Resonanz in der angegebenen hohen Frequenz.

SLOPE – Dieser Parameter erlaubt dir das Finetuning der hochfrequenten Impedanz der virtuellen Schwingspule. Die Schwingspule eines Lautsprechers ist „semi-induktiv“. Somit wird der Endstufe eine Impedanz präsentiert die weder vollkommen induktiv, noch vollkommen resistiv ist. Wenn du Slope reduzierst simulierst du einen Speaker der weniger induktiv ist. Erhöhst du Slope, so simulierst du einen Speaker der induktiver ist. Gängige Lautsprecher weisen Werte von 3.0 bis 4.5 auf. Der Median liegt bei etwa 3.7. Geringere Werte liefern mehr Mitten, höhere Werte klingen eher scooped.

XFRMR LF, XFRMR HF – Hiermit bestimmst du die Bandbreite des Ausgangsübertragers.

SPEAKER DRIVE –Dieser Parameter simuliert Distortion durch einen zu hart angesteuerten Speaker. Er interagiert mit dem **MASTER**, welcher wiederum bestimmt wie hart die Endstufe arbeitet. Dies ist ein Parameter der dir auf der Suche nach „Vintage“-Sounds sehr helfen kann. Hiermit bekommst du gut die Sounds eines alten, gut eingespielten Amps hin.

XFRMR DRIVE – Modelliert die „Core Saturation“ im virtuellen Ausgangsübertrager. Höhere Werte simulieren einen kleineren, früher gesättigten Übertrager. Die Verzerrung die durch einen übersteuerten Ausgangsübertrager entsteht ist zwar nicht unbedingt „schön“, spielt aber durchaus eine Rolle und sorgt dafür, dass dein Sound authentischer wird.

DIE AMP EQ SEITE

Der Amp Block enthält einen eingebauten Graphic EQ. Somit musst du zum Soundshaping keinen extra Block nutzen. Verschiedene Resultate erreichst du, indem du **EQ LOCATION** oder **EQ TYPE** im ADVANCED Menü des Amps änderst. Um den EQ zurückzusetzen drücke **ENTER**.

Um mit dem Graphic EQ zu arbeiten drehe **E/NAV** um die Fader auszuwählen, die du mit **A, B, C**, und **D** kontrollierst.

DIE POWER AMP DYNAMICS SEITE („PWR DYN”)

SUPPLY SAG – Hierdurch kontrollierst du die Dynamik des Amps. Höhere Einstellungen simulieren eine höhere Impedanz der Spannungsversorgung und somit ein komprimierteres Feeling. Dieser Regler interagiert mit dem **MASTER** und hat einen geringen Effekt, wenn die Endstufe nicht weit aufgedreht ist. Wenn du **MASTER** aufdrehst, zieht die Endstufe mehr Spannung aus der Spannungsversorgung und die **SAG** Einstellung spielt eine größere Rolle.

WICHTIG: Drehst du **SUPPLY SAG** komplett zu, so umgehst du die Endstufensimulation. Dies erlaubt dir die Nutzung eines Presets in einen echten (Röhren-)Amp/-Endstufe *ohne global die Endstufensimulation zu deaktivieren* (siehe DAS GLOBAL MENÜ für mehr Informationen zu dem Thema). In diesem Modus wirkt **MASTER** wie ein einfacher Volume Regler. **DEPTH** ist deaktiviert und **PRESENCE** wird zu einem einfachen Shelving Filter.

OUT COMP – Der Output Compressor Parameter kontrolliert das Verhältnis eines Kompressors, der speziell dafür geschaffen wurde die Ausgangsdynamik des Amp Blocks zu reduzieren. Ein Säulendiagramm unter dem Knopf zeigt die Gain-Reduktion. Stellst du diesen Parameter auf etwas anderes als 0, so erhöht sich die CPU Last.

COMP TYPE – Wählt die Art der Ausgangskompression. Der „Output“-Typ komprimiert den Output des Blocks. Der „Feedback“-Typ komprimiert ebenfalls den Output, wirkt sich aber auch auf den Input des Blocks aus; somit erhältst du mehr Distortion wenn du härter spielst und weniger, wenn du sanfter anschlägst, oder das Volume zurückregelst.

COMP THRESH – Wählt den Schwellwert (Threshold) des Output Compressors.

COMP CLARITY – Regelt die Bass-Response der Eingangsdynamik und kann für transparentere Tiefen sorgen.

XFRMR MATCH – Transformer Match ist ein sehr mächtiger Parameter. Niedrigere Werte sorgen dafür, dass die Endstufenröhren später verzerren und somit der Phase Inverter und das Grid Clipping stärker zu Tage treten. Bei höheren Einstellungen verzerren die Endstufenröhren früher und das „Resonance“-Setting der SPEAKER Seite wird stärker betont. Für optimale Resultate solltest du den MASTER so weit aufdrehen, bis zu das gewünschte Maß an Endstufenzerre erreichst und dann hier den Charakter der Verzerrung einstellen. Die verschiedenen LF und HF Resonance Parameter interagieren stark mit diesem Parameter. Also probiere auch damit herum, wenn du einen Sound einstellst.

DIE PREAMP DYNAMICS SEITE („DYN PRE”)

PREAMP COMPRESSION („PREAMP COMP” oder „CF COMP” oder „CF THRESH”) – Wählt den Schwellwert (Threshold) um den Grad der Kompression im Kathodenfolger zu bestimmen.

PREAMP COMPRESSION TYPE (COMP TYPE) – Wählt zwischen „Authentic”, welches akkurat die Kompression eines Röhrenverstärkers modelliert, oder „Ideal“, was einen idealisierten, verzerrenden Kompressor darstellt. Der idealisierte Typ ist fokussierter und hat einen tighteren Bass, wohingegen der authentische Typ fetter und „looser“ klingt. High-Gain-Liebhaber werden aufgrund der Tightness vermutlich den idealisierten Typen bevorzugen.

DYNAMICS – Setzt die Stärke des Input-Dynamic-Prozessors, welcher genutzt werden kann um die Amp-Response zu beeinflussen. Ein Wert kleiner als null sorgt dafür, dass der Amp *komprimiert*, was sich geschmeidiger anfühlt und weniger dynamisch ist. Setzt du den Wert auf größer null, so wird der Sound *expandiert*. Dies resultiert in einem punchigen, crunchigen und dynamischerem Sound. Beachte bitte, dass extreme Settings ungewünschte Nebenwirkungen, so wie Pumpen oder Clippen zur Folge haben können.

CRUNCH – Fügt Crunch hinzu. (Kennst du die Amerikanischen Frühstücksflakes? Cap’n...)

PREAMP BIAS – Wählt den Bias-Point der letzten Triode (den Kathodenfolger nicht mitgezählt). Abhängig von den Bias-Points der vorhergehenden Stufen kann ein anderer Wert hier zu einer Änderung der Harmonics, als auch der Attack-Charakteristik führen. Typischerweise ist der Effekt deutlicher hörbar, wenn die vorhergehende Stufe einen *negativen* Bias hat. Diese Einstellung wird automatisch gesetzt, wenn der Amp **TYPE** gewechselt wird, kann aber natürlich jederzeit durch dich eingestellt werden.

DIE DYNAMIC EQ SEITE („DYNEQ”)

DYNAMIC PRESENCE – Hier wird die Leakage Inductance des Ausgangsübertragers modelliert, welche für einen helleren Sound verantwortlich ist, wenn du die Endstufe mehr forderst. Diese Einstellung wird auf einen Standardwert gesetzt, wenn du das Amp-Modell wechselst und entspricht dann – soweit möglich – dem echten Vorbild. Wenn du sanfter oder mit weniger Gain spielst hat diese Einstellung eine geringere Wirkung. Diesen Wert kannst du auch negativ einstellen, dann wird der Sound dunkler, wenn du härter spielst. Hiermit kannst du auch den Sweet-Spot eines Amps einstellen. Wenn du den **MASTER** erhöhst wird ein Amp „flüssiger“, komprimierter und einfacher zu spielen. Allerdings werden hierbei vielleicht die Höhen übermäßig komprimiert und der Amp klingt zu dunkel. Die Dynamic Presence Einstellung hilft dir dabei die gewünschte Zerre und das flüssige Spielgefühl aus der Endstufe zu holen und bringt die Höhen zurück, ohne den Rest des Spektrums zu beeinflussen.

DYNAMIC DEPTH – Analog zur Dynamic Presence Einstellung werden hier tiefe Frequenzen erhöht, wenn du die Endstufe härter rannimmst. Echte Endstufen zeigen dieses Verhalten nicht, es kann dir aber beim Erstellen deines Traumsounds unterstützen.

CHARACTER TYPE, CHARACTER FREQ, CHARACTER Q, CHARACTER AMOUNT – Diese Parameter kontrollieren mächtige **„**inverse homomorphic” Filter, welche den Sound dynamisch und musikalisch ändern. Wenn du sanft spielst haben diese Filter kaum eine Auswirkung auf den Sound. Sobald die Verzerrung erhöht wird, steigt auch der Einfluss der Filter. **CHARACTER FREQUENCY** und **Q** wählen die Center-Frequenz und Slope des Filters, während **CHARACTER AMOUNT** wählt, wie betont der Effekt ist. Wenn du bspw. den Sound dunkler haben möchtest, wenn du härter spielst, könntest du die Frequenz auf 10000 Hz und Amount auf -5 stellen. Wenn du den Amount auf +5 stellst wird der Sound heller, wenn du härter spielst. Amount wird auf null gesetzt, sobald du einen neuen Amp wählst. Diese Einstellung ist vergleichbar mit **DYNAMIC PRESENCE** und **DYNAMIC DEPTH** aber die Frequenz ist einstellbar. **CHARACTER TYPE** bestimmt den genutzten Filtertyp. „Dynamic“ aktiviert einen Exciter-Modus der Tonkontrolle, der zum anfetten oder scoopen des Sounds je nach Anschlagsstärke genutzt werden kann. Setze z.B. **TYPE** auf Dynamic, **CHAR FREQ** auf 450.0, **CHAR Q** auf 0.7 und **CHAR AMT** auf 4.0 für einen Ton der fetter und dichter wird, wenn du härter spielst, aber nicht „honky“ ist, wenn du es nicht tust.

DIE ADVANCED SEITE („ADV“)

INPUT SELECT – Der AMP Block prozessiert Sound in Mono. Dieser Parameter bestimmt, wie mit eingehenden Stereo-Signalen umgegangen wird. Du kannst nur LEFT (Links) oder RIGHT (Rechts) einspeisen, oder beide summieren (SUM L+R). Letzteres ist die Standardeinstellung.

BOOST – Schaltet zusätzliche 12 dB Gain vor einen Amp.

INPUT TRIM –Erlaubt dir das relative Gain der Vorstufe einzustellen. Wenn du diesen Wert erhöhst, so hat der Amp mehr Gain als im realen Modell und vice versa. Hier handelt es sich einfach um lineares Gain, welches am Eingang des Blocks hinzugefügt wird. Dies kannst du nutzen um einem eigentlich cleanen Amp etwas mehr „oomph“ zu verleihen oder um das Gain eines High-Gainers zu reduzieren. Beachte, dass sich diese Einstellung anders als Input Drive verhält. Input Drive interagiert mit der umliegenden Schaltung und ändert den Sound, wenn es verändert wird.

MASTER VOLUME TRIM – („MSTR VOL TRIM”) Erlaubt dir die Spannweite des MASTER einzustellen. Ein Wert über 1.0 resultiert in mehr Gain der virtuellen Endstufe und vice versa.

MSTR VOL CAPACITOR – („MSTR VOL CAP”) wählt den Wert des Bright Caps am Master Volume.

MSTR VOL LOCATION – („MSTR VOL LOCATION”) – Wählt den Ort des Master Volumes. Die meisten Amps haben ihr Master Volume vor dem Phaseninverter („Pre PI”). Bei manchen Amps (wie bspw. den „Class-A”-Typen) sitzt der Master Volume hinter dem Phaseninverter („PI”). Eine dritte Option, „pre-triode,” ist der Standard für alle Amps die auf Hiwatt® Modellen basieren.

BRIGHT – Der **BRIGHT SWITCH** erscheint auf der PRE Seite, wird hier aber mit einer „modifier” Option angeboten.

BRIGHT CAP – Wählt den Wert eines virtuellen Widerstandes um den klanglichen Effekt des BRIGHT-Switches (s.o.) zu bestimmen. Erhöhst du diesen Wert wird der Preamp heller klingen und vice versa.

SAT SWITCH – Der Saturation Switch schaltet einen populären Mod zwischen Preamp und Tonestack ein. Hierdurch erhält der Distortion-Sound einen fetteren, aggressiveren Charakter. Die Einstellungen für „ON (AUTH)" und „ON (IDEAL)" unterscheiden sich nur in der Lautstärke. „IDEAL" gibt den heißeren Output, den du dir von einem echten Amp mit diesem Mod nur wünschen kannst ;-)

SAT DRIVE – Steuert die Menge der **SAT SWITCH** Sättigung. Der Standardwert unterscheidet sich je nach Modell.

LOW-CUT FREQ – Diese Einstellung filtert die Tiefen am Eingang des Amps. Hier wird pro Amp ein Standard gewählt, dieser kann aber natürlich überschrieben werden.

HIGH-CUT FREQ – Dies filtert die Höhen ganz am Ende der Preamp-Simulation. Pro Amp wird hier ein Standardwert eingestellt, der überschrieben werden kann. Hiermit kannst du deinen Sound feintunen. Manche High-Gain Amps betreiben bspw. sehr heftiges Filtern nach der Vorstufe. Erhöhst du diesen Wert, so erhältst du einen helleren Sound und vice versa.

DEFINITION – Hiermit kontrollierst du einen einfachen „tilt EQ", der Höhen hinzufügt und Bässe beschneidet und vice versa. Er liegt am Eingang des Amps, der Effekt wird also schon vor der Vorstufenverzerrung oder einem Tone-Stack aktiv.

TONESTACK TYPE – Die BASS, MID und TREBLE Einstellungen eines Amps verhalten sich standardmäßig wie ein „passives" Tonestack. Sie simulieren also genau die Frequenz- und Phansenantwort der Verstärker denen die Modelle nachempfunden wurden. Der TONESTACK TYPE lässt dich dieses Verhalten von PASSIVE zu ACTIVE ändern, oder den passiven Tonestack eines anderen Amps wählen.

Wählst du hier „ACTIVE", so hast du +/- 12 dB Boost/Cut für bis zur doppelten Spanne eines normalen Amps. Da die aktive Tonkontrolle sensitiver reagiert haben kleine Änderungen größere Auswirkungen. So entspricht bspw. ein voll aufgedrehtes Treble eines PASSIVEN Stacks an einem High-Gain Briten nur etwa +5.0 dB ACTIVE, dir bleiben also 7 dB an zusätzlichem Headroom! Aktive Kontrollen interagieren auch nicht, wie die eines klassischen Amps. Wenn du also Treble einstellst werden Mid und Bass nicht beeinflusst. Dies kann es einfacher und schneller machen einen bestimmten Sound einzustellen, als es mit einem PASSIVEN Tonestack wäre.

Du kannst hier durch das Mischen von Vorstufen und Tonestacks eigene Hybrid-Amps erzeugen. Dies erlaubt dir bspw. ein Plexi-type Tonestack an einem Blackface Amp zu nutzen.

TONESTACK FREQ – Wählt die Center-Frequenz der Toneinstellungen um ihren Einfluss auf den Sound zu bestimmen. Diese Einstellung funktioniert unabhängig davon, ob du ACTIVE oder PASSIVE nutzt, oder Tonestacks tauscht. Der Parameter stellt sich immer auf einen passenden Wert, sobald du den Amp **TYPE** änderst, aber natürlich kannst du den Wert überschreiben. Wenn du allerdings im Folgenden den **TONESTACK TYPE** änderst, so ist die **TONESTACK FREQUENCY** womöglich nicht korrekt.

TONESTACK LOCATION – Dies erlaubt dir die Einstellung der Lage des Tonestacks. „PRE" platziert es an den Eingang des Preamps, „POST" hingegen zwischen Vor- und Endstufe. „MID" platziert es zwischen die beiden letzten Triodenstufen und „END" hinter die Endstufe (was mit einem echten Amp physikalisch nicht möglich wäre). Auch hier wird beim Wechsel des Amp **TYPE** ein passender Wert gewählt.

EQ TYPE – Hier bestimmst du die Anzahl der Bänder des im Amp eingebauten Graphic-EQs und ob es ein Variable Q, Constant Q, Passive oder Console-Typ ist.

EQ LOCATION – Dies ändert die Position des Graphic-EQs eines Amps. Der Standardwert („Post PA") platziert den EQ am Ausgang der Endstufe. „Pre PA" platziert ihn zwischen Vor- und Endstufe.

PRESENCE FREQ – Dieser Multiplier ändert die Center-Frequenz der PRESENCE Einstellung des Amps. Die Einstellung ändert sich bei Neuwahl eines Amp TYPES, kann aber überschrieben werden.

DEPTH FREQ – Ändert die Center-Frequenz der DEPTH und DYN DEPTH Einstellungen des Amps. Wenn du den Amp TYPE änderst wird hier ein passender Wert gewählt, der natürlich von dir geändert werden kann.

POWER TUBE BIAS – Wählt den Bias-Punkt der virtuellen Endstufe. Mit niedrigen Einstellungen näherst du dich Class-B an, mit höheren Class-A.

NEG FEEDBACK – Dies dupliziert die Einstellung auf der POWER Seite des Amps.

POWER SUPPLY TYPE, AC LINE FREQUENCY – Hier wird zwischen AC und DC Spannung gewählt. AC Gleichrichtung und der resultierende Ripple werden modelliert, ebenso kann die „Line“ Frequenz gewählt werden. Wie bei einem echten Amp kann die AC Versorgung zu „Ghost Notes“ führen, wenn **SAG** niedrig und **B+ TIME CONSTANT** hoch eingestellt ist. Niedrigere **B+ TIME CONSTANT** Einstellungen sorgen für das Gefühl eines „schnelleren“ Amps, aber zu geringe Werte können „Ghost Notes“ hervorrufen.

AC VOLTAGE (VARIAC) – Hier wählst du die relative AC Spannung, welche in den virtuellen Amp gelangt, implementierst also eine virtuelle „Variac“. In einem echten Amp würde sich die Lautstärke bei Einstellungen hier ändern, dies wird in der Simulation aber kompensiert.

MAINS IMP.. (SAG) – Dies dupliziert **SUPPLY SAG** von der PWR DYN Seite des Amps.

PREAMP SAG –Schaltest du dies ON (EIN), so verhält sich der Amp Block wie ein „ganzer“ Röhrenverstärker oder Combo. OFF simuliert eine separate Vor- und Endstufe.

B+ TIME CONSTANT – Wählt die Konstanz der Spannungsversorgung an der Tube Plate der Endstufe. Niedrige Werte sorgen für ein „bounciges“ Gefühl, während höhere Werte „tighter“ empfunden werden.

CATHODE SQUISH – Kontrolliert den Wert der „cathode squish” der Endstufe, ein Phänomen, welches in Amps mit Kathodenfolger auftritt (viele Class-A Klassiker). Eine moderate Menge Squish sorgt dafür dass der Amp nicht „flubby“ klingt. Zu viel und der Verstärker klingt fizzelig. Dieser Wert wird automatisch bei Wahl eines Amp **TYPE** gesetzt, kann aber manuell geändert werden.

TRIODE1 PLATE FREQ, TRIODE2 PLATE FREQ – Diese Parameter wählen die Cutoff-Frequenz der letzten beiden Trioden der Kette. Viele Amps haben hier einen Widerstand über den Plate-Resistor. Der Widerstand wird verwendet, um die Antwort zu glätten und Nebengeräusche zu minimieren. Du kannst hier den Widerstandswert und die resultierenden Frequenzen einstellen.

CF COMP – Dies ist eine Kopie des **PREAMP COMP** Parameters auf der DYN PRE Seite des Amps.

CF TIME, CF RATIO – Hier wählst du Attack Time und Ratio für die Preamp/Kathodenfolger-Kompression.

PREAMP TUBE TYPE – Hier wählst du die Röhren für die virtuelle Vorstufe.

12AX7A ist der Standardwert.

7025 und ECC83 sind zusätzliche Quantum Röhren-Typen.

Short Plate, Long plate, Modern, und Vintage sind pre-Quantum Optionen.

PREAMP HARDNESS – Kontrolliert die Assymetrie der Triode um zu bestimmen, wie steil diese in die Sättigung geht. Hiermit kannst du „weichere“ oder „härtere“ Röhren simulieren. Dieser subtile Effekt wird bei einsetzender Verzerrung am deutlichsten. Niedrige Werte liefern sanftere Sättigung mit weniger geraden, und mehr ungeraden Harmonics. Höhere Werte sorgen für einen aggresiveren Breakup. Der Standard wird beim Wechsel des Amp **TYPE** gesetzt, kann aber jederzeit geändert werden.

PREAMP BIAS – Dies ist eine Kopie des **PREAMP BIAS** Parameters auf der DYN PRE Seite des Amps.

POWER AMP HARDNESS – Hier wird die Härte des Grid-Clippings der virtuellen Endstufenröhren simuliert. Je niedriger der Wert, desto sanfter die Verzerrung. Dies ist häufig jedoch kaum zu bemerken, da negatives Feedback die Verzerrung härter macht. Ein weiterer Faktor, der in die Power Amp Hardness hineinspielt ist **TRANSFORMER MATCH**: dreh es auf und dreh **NEGATIVE FEEDBACK** herunter, um sanftere Endstufenzerre zu erhalten.

POWER AMP BIAS – Wählt den Spannungs-Offset der virtuellen Endstufe; hier bestimmst du die Varianz in der Symmetrie des Endstufenclippings. Ein Wert von Null produziert nahezu symmetrisches Clipping mit sehr wenigen geradzahlingen Obertönen. Hohe Werte erzeugen zunehmende Assymetrien, was wiederum für mehr geradzahlige Obertöne sorgt. Kleine Werte dieser Obertöne können dafür sorgen, dass die Endstufe „wärmer“ und glockengleich klingt, während höhere Werte eher einen „fuzzigen“ Sound bewirken. Die meisten Amps haben einen gewissen Offset und die Ampmodelle werden auf einen passenden Standardwert eingestellt. Dieser Parameter funktioniert nur bei Push-Pull Endstufen. Bei Single-Ended Endstufen setzt der Power Tube Bias Parameter die Symmetrie.

Verwechsel diesen Parameter nicht mit POWER TUBE BIAS, welcher die Spannung der virtuellen Endstufenröhren regelt.

SPEAKER DRIVE – Hier wird eine Verzerrung simuliert die entsteht, wenn man den Lautsprecher zu hart ansteuert. Der Parameter interagiert mit dem **MASTER**, welcher bestimmt, wie viel Leistung die virtuelle Endstufe abgibt.

PICK ATTACK – Dieser Parameter kontrolliert einen ausgeklügelten Dynamic Range Prozessor, welcher mit den Transienten arbeitet. Negative Werte reduzieren das Pick-Attack, positive Werte verstärken es.

DIE MIX SEITE

Der Amp Block hat eine MIX Seite mit Level, Balance und Bypass Mode Parametern.

Siehe GEMEINSAME PARAMETER DER MIX PAGE.

DER CAB BLOCK

Unterstützt X/Y Switching!

Der Speaker Cabinet Simulator, oder „Cab block“ bildet die tonale Charakteristik von Lautsprecherboxen nach. Das AX8 enthält über 175 eingebaute „Factory” Cab-Simulationen, plus 512 Speicherplätze um „User Cab” Dateien zu laden. Der Cab Block bietet zudem Preamp- und Mikrofon-Simulationen (inkl. ultrakurzen Delays für akkurates Phasing zwischen Mikros), plus eine grundlegende Tonsteuerung.
Die Factory Cabs beinhalten spezielle Kreationen von Fractal Audio Systems, plus eine Auswahl an Dritthersteller-Bibliotheken von ML Sound Labs, Buddy Gill, RedWirez, OwnHammer, TheAmpFactory, und Beiträge von John Petrucci, James Santiago, und dem Lautsprecher-Designer Jay Mitchell.
Der Cab Block unterstützt IRs im UltraRes™ Format, so wie auch ältere „Standard”- oder „High”-resolution Dateien. UltraRes™ ist ein proprietäres Format, welches die Auflösung erhöht, ohne die CPU Last oder Latenz zu erhöhen.

PAGE 1 PARAMETER

CAB (TYPE) – Wählt die Art (Type) des Cabs, indem du eine der „FACTORY” oder „USER” IRs aussuchst. Die vier SCRATCHPAD Plätze findest du am Ende der Liste. Sie erlauben dir Cabs „probezuhören“, bevor du sie fest einspeicherst. Dies ist besonders hilfreich, wenn alle User-Cab Speicherplätze belegt sind, oder wenn du Cab-Lab (erhältlich unter http://shop.fractalaudio.com) nutzt. Bedenke, dass der Inhalt der Scratchpads jedes mal gelöscht wird, wenn du das AX8 startest.

MIC (TYPE) – Wählt die Mikrofonsimulation. Es gibt zehn verschiedene Typen, basierend auf klassischen Mikrofonen für die Gitarrenamp-Abnahme. Die folgenden Modelle stehen zur Auswahl:

57 DYN (basierend auf dem Shure® SM57®)

58 DYN (basierend auf dem Shure® SM58®)

421 DYN (basierend auf dem Sennheiser MD 421 II®)

87A COND (basierend auf dem Shure® Beta 87A®)

U87 COND (basierend auf dem Neumann® U87®)

E609 DYN (basierend auf dem Sennheiser® e609® Silver)

RE16 DYN (basierend auf dem Electro-Voice® RE16®)

R121 COND (basierend auf dem Royer Labs® R-121®)

D112 DYN (basierend auf dem AKG® D112®)

67 COND (basierend auf dem Neumann® U67®)

„**NULL**” ist ein vollkommen transparentes Mikro mit PROXIMITY-Control (s.u.)

„**NONE**” schaltet jedwedes Mic-Processing im CAB-Block ab.

Die oben genannten Herstellernamen sind von ihren jeweiligen Eigentümern rechtlich geschützt. Diese sind in keiner Form mit Fractal Audio Systems assoziiert. Die Namen dienen nur der Illustration der klanglichen Einordnung der MIC TYPES.

Factory Cabs, welche den Namen eines Mikros enthalten (bspw.: „M160”) oder das Wort „MIX” in ihrem Namen tragen haben Mikrofonsimulationen „eingebacken“. Ein virtuelles Mikro auszuwählen, wenn du eine solche Simulation verwendest ist redundant.

PROXIMITY – Simuliert den klassischen Nahbesprechungseffekt. Dieser sorgt für erhöhte Bässe, wenn Proximity (die Nähe zum Mikro) erhöht wird. PROXIMITY hat keinen Effekt, wenn der MIC TYPE auf „NONE” steht.

PAGE 2 PARAMETER

INPUT SELECT – Wählt den Input-Modus des Cab-Blocks. Hier kannst du zwischen LEFT oder RIGHT, STEREO oder SUM L+R wählen.

MODE – Wählt den Output-Modus des Cab-Blocks. Wenn sowohl **MODE** als auch **INPUT SELECT** (s.o.) auf Stereo stehen, so wird Sound der am linken Input ankommt von der linken IR prozessiert und Sound der rechts ankommt von der rechten. Die Output-Modi siehst du unten.

Der Cab-Block kann zwei verschiedene Formate laden: *Standard* (2048), und *UltraRes™*—unsere besten und detailliertesten IRs.

- Im **HI-/ULTRA-RES** Modus werden UltraRes IRs im UltraRes Modus geladen und Standard IRs im „High" Modus. Der Block prozessiert Audio in Mono.
- Der **STEREO ULTRA-RES** Modus bietet zwei UltraRes™ oder High-Res IRs. Der Block arbeitet in Stereo.
- Der **NORMAL RES** Modus erzwingt das Laden aller IRs in einer geringeren Auflösung (1024), kann aber CPU sparen. Der Block prozessiert Audio in Mono.
- **STEREO** bietet dir zwei „NORMAL" IRs und Stereo-Prozessierung.

Wenn du einen Stereo Modus wählst, so erscheint jeder Parameter für Seite 1 jeweils für LINKS und RECHTS. Auf SEITE 3 erscheinen jeweils individuelle PAN und DELAY Parameter für die linke und rechte IR.

LOW-CUT/HI-CUT – Stellt die Cutoff Punkte des High- und Low-Pass-Filters 1. Ordnung ein. Erhöhe den Low-Cut um Bass-Boom vorzubeugen. Senke High-Cut ab um den Ton etwas dunkler zu gestalten.

PROXIMITY FREQ – Dies erlaubt dir die Frequenzspanne einzustellen in der der Proximity-Effekt wirkt.

STEREO LINK – Nur verfügbar, wenn der Cab MODE auf „STEREO" steht. LINK verwandelt die Parameter des LINKEN Kanals in Master-Controls, welche identische Werte für die LINKEN und RECHTEN Parameter einstellen. Du kannst die Werte für den rechten Kanal im Anschluss noch überschreiben.

CAB MIX PARAMETERS

AIR, AIR FREQ – Fügt „Air" hinzu und wählt die Cutoff-Frequenz um zu bestimmen, ob es dunkel oder hell klingen soll. Auch die Cab Block Mix-Seite hat **LEVEL**, **BALANCE**, und **BYPASS MODE** Parameters.

Siehe GEMEINSAME PARAMETER DER MIX PAGE.

MIT DEN USER CABS ARBEITEN

Zusätzlich zu den „Factory“-Cabs erlaubt dir das AX8 bis zu 512 „User Cabs“ zu speichern. Und so funktioniert es:
Zunächst brauchst du eine Impulsantwort (IR) einer Box im SysEx format (.syx).
Nicht zu verwechseln mit dem neueren „.IR“-Format, welches nur fürs remixen in **Cab-Lab** (siehe unten) gedacht ist. Um professionelle User Cabs zu kaufen besuche unseren Webstore.

Mittels Fractal-Bot oder AX8 Edit kannst du die Datei auf dein AX8 übertragen und auswählen in welchen Cab Slot sie gelegt werden soll (bspw. „USER 1“).
Fractal-Bot: Klein, schnell und einfach zu nutzen.
AX8 Edit: Durch das mächtige „Manage Cabs“ Feature kannst du mehrere IRs zugleich laden.
Sobald die IR auf dein AX8 übertragen wurde, wähle den Cab Block deines Presets und drücke EDIT.
Ändere den „Cab” Parameter auf den USER Slot, in den du die IR geladen hast (hier: „USER 1“).

CAB-LAB

Zusätzlich zu den oben erwähnten gratis Möglichkeiten bieten wir auch Cab-Lab, einen IR Mixer mit Hilfstools, an. Obwohl Cab-Lab für das Axe-Fx designt wurde, kann es auch Dateien für das AX8 erstellen.

Eine zukünftige direkte Verbindung zwischen Cab-Lab und dem AX8 ist in Planung. Mehr erfährst du unter:

http://www.fractalaudio.com/p-cab-lab-ir-mixer.php

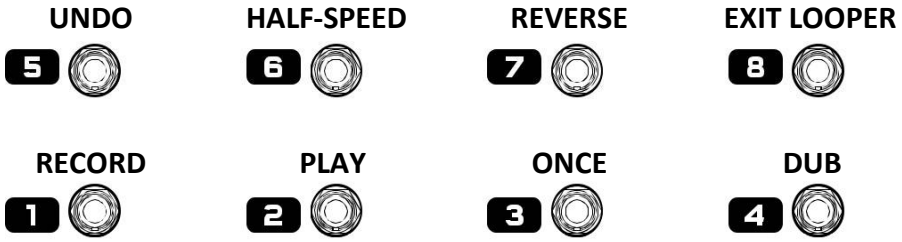
DER LOOPER BLOCK

Der Looper Block des AX8 hat eine maximale Loopdauer von vier Minuten in Mono und zwei Minuten in Stereo (bzw. die Hälfte dessen, wenn UNDO aktiviert ist). Der Looper wird wie jeder andere Block auch im Grid platziert, aber wenn du das Edit-Menü aufrufst werden die Hauptfunktionen durch die Fußschalter 1-8 statt mit den sonst üblichen Knöpfen ausgeführt. Dies nennt sich auch **Looper Control Mode**, und wird durch die Buchstaben „LCM“ im Menü-Tab angezeigt.

LOOPER CONTROL MODE

Den Looper Control Mode rufst du auf, indem du den Looper-Block auswählst und **EDIT** drückst. Dies kannst du auch direkt auf einen F-Switch oder einen beliebigen anderen der nummerierten Fußschalter legen. Den Modus verlässt du mittels Fußschalter #8. Auch wenn du andere Footswitch-Modi, wie bspw. Preset Select Mode oder Scene Select Mode wählst, oder das Preset wechselst, wird der Modus beendet.

TIPP: **Fußschalter 8** ist eine gute Wahl um den Looper zu aktivieren, weil er auch den Looper Control Mode beendet. Hier sind die Funktionen des Looper Control Mode:



RECORD – Wenn du **RECORD** drückst, nimmt der Looper auf. Hier noch ein nicht ganz so offensichtlicher Tipp: Du kannst Record erneut drücken. Nun wird die Aufnahme gestoppt und die Wiedergabe beginnt. Somit ist es einfach einen Loop zu erstellen ohne auf deine Füße schauen zu müssen um den nächsten Schalter zu finden. Sobald der Looper seine Zeitbegrenzung erreicht beginnt die Wiedergabe automatisch.

PLAY – Startet das Playback – bzw. stoppt es, wenn es gerade läuft.

ONCE – Wenn du **ONCE** wählst, stoppt die Wiedergabe automatisch sobald das Ende des Loops erreicht ist. Sollte die Wiedergabe gerade gestoppt sein, startet **ONCE** das Playback, spielt es einmal ab und stoppt dann. Du kannst nicht direkt von **RECORD** zu **ONCE** gehen.

DUB – Hiermit kannst du Overdubs zu einem bereits bestehenden Loop hinzufügen. **DUB** erneut drücken stoppt das Overdubbing, aber die Wiedergabe des Loops läuft weiter. Du kannst so per „punch in and out“ aufnehmen. Mit jedem Loopdurchlauf faden bestehende Aufnahmen zusehends aus. Um dies zu ändern erhöhe **DUB MIX** auf 100%. Für einen schneller abklingenden Loop setze diesen Wert niedriger.

UNDO – Dies entfernt den zuletzt hinzugefügten Oberdub. Du kannst dies nur für den neusten Overdub nutzen (um einen First-Take zu verwerfen und erneut aufzunehmen drücke einfach nochmal RECORD).

HALF – Halbiert die Geschwindigkeit des Loopers. Um eine doppelt so schnelle Wiedergabe zu erzielen nimm bei halber Geschwindigkeit auf und wechsle dann wieder auf normal. Du kannst sogar Overdubs nutzen um im gleichen Loop Audio mit verschiedenen Geschwindigkeiten aufzunehmen.

REV – Dreht die Richtung des Loopers um. Die meisten anderen Funktionen arbeiten auch in diesem Modus, du kannst also vorwärts- und rückwärts-Sound im gleichen Loop aufnehmen.

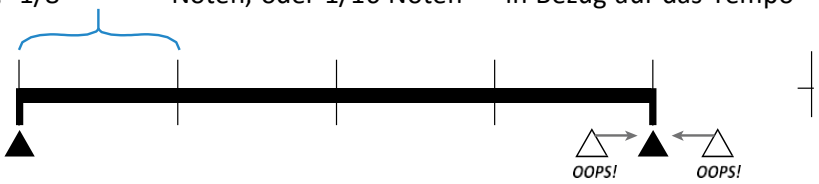
Über die Looper LEDs: Aktive Looper Funktionen werden durch die Primär-LED (grün) angezeigt. Z.B.: Während der Aufnahme leuchtet die grüne LED von Fußschalter 1. Die roten und bernsteinfarbenen LEDs zeigen die aktuelle Scene und den X/Y-Zustand, auch wenn Press-and-Hold im Looper Control Mode nicht aktiv ist.

LOOPER PAGE 2 PARAMETER

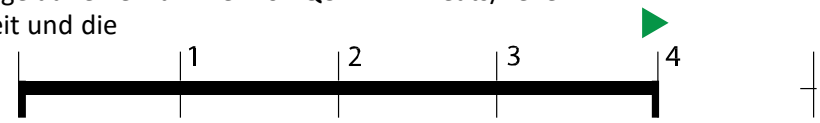
MODE – Wählt den Looper mode, also ob Mono oder Stereo und mit oder ohne Undo.
Wenn du den Modus änderst wird der Loop-Speicher komplett geleert.

MONO – Recording/Playback in Mono. Maximale Aufnahmedauer: 4 Minuten. Kein Undo.
STEREO – Recording/Playback in Stereo. Maximale Aufnahmedauer: 2 Minuten. Kein Undo. *f*
MONO UNDO – Recording/Playback in Mono. Maximale Aufnahmedauer: 2 Minuten. Undo möglich.
STEREO UNDO – Recording/Playback in Stereo. Maximale Aufnahmedauer: 1 Minute. Undo möglich.

QUANTIZE – Mit **QUANTIZE** auf einem anderen Wert als „OFF“ wird die Looplänge auf eine Anzahl an Beats (oder Teilmengen) festgelegt: 1/4 Noten, 1/8 Noten, oder 1/16 Noten — in Bezug auf das Tempo des AX8. Wenn du die Aufnahme zu früh oder spät abbrichst wird die Länge automatisch dem nächsten „Tick“ angepasst.



RECORD BEATS – Hier setzt du die Looplänge auf eine Nummer von **QUANTIZE** Beats/Teilern. Die Aufnahme endet nach einer gewissen Zeit und die Wiedergabe beginnt automatisch. Wenn du bspw. die QUANTIZE Einheit auf „1/4” und die Beats auf „4“ gestellt hast, wird die Aufnahmelänge automatisch auf vier Viertelnoten eingestellt.



PLAY IMMEDIATELY – Wenn du dies AUSstellst wird der Loop nicht automatisch nach der Aufnahme wiedergegeben.

THRESHOLD – Der Looper kann die Aufnahme automatisch beginnen, wenn der Input einen gewissen Pegel überschreitet.

THRESH LEVEL – Wählt den Pegel (am Looper-Input), der überschritten werden muss, damit die Aufnahme beginnt

LOOPER TRIM PAGE PARAMETER

Die **START** und **END** Einstellungen der **TRIM** Seite erlauben es dir den Loop manuell zu beschneiden. Dies wird vor allem für extrem präzises Fine-Tuning während einer Aufnahme, oder für kreative Effekte genutzt. Verstecktes Feature: Drücke **ENTER**, während einer der Trim-Controller ausgewählt ist um einen Modifier zuzuweisen und eine Echtzeitsteuerung zu erhalten.

LOOPER MIX PAGE PARAMETER

Der Looper hat eine **MIX** Seite mit **LEVEL**, **BALANCE**, und **BYPASS MODE** Parametern.

DUB MIX – Bestimmt wie sehr bestehende Layer ausfaden, wenn du neue Overdubs aufnimmst. Wenn alte Aufnahmen NICHT ausfaden sollen, so setze diesen Wert auf 100%, aber beachte, dass das Hinzufügen von neuen Layern nun zu Clipping führen kann.

LOOPER MIDI CONTROL

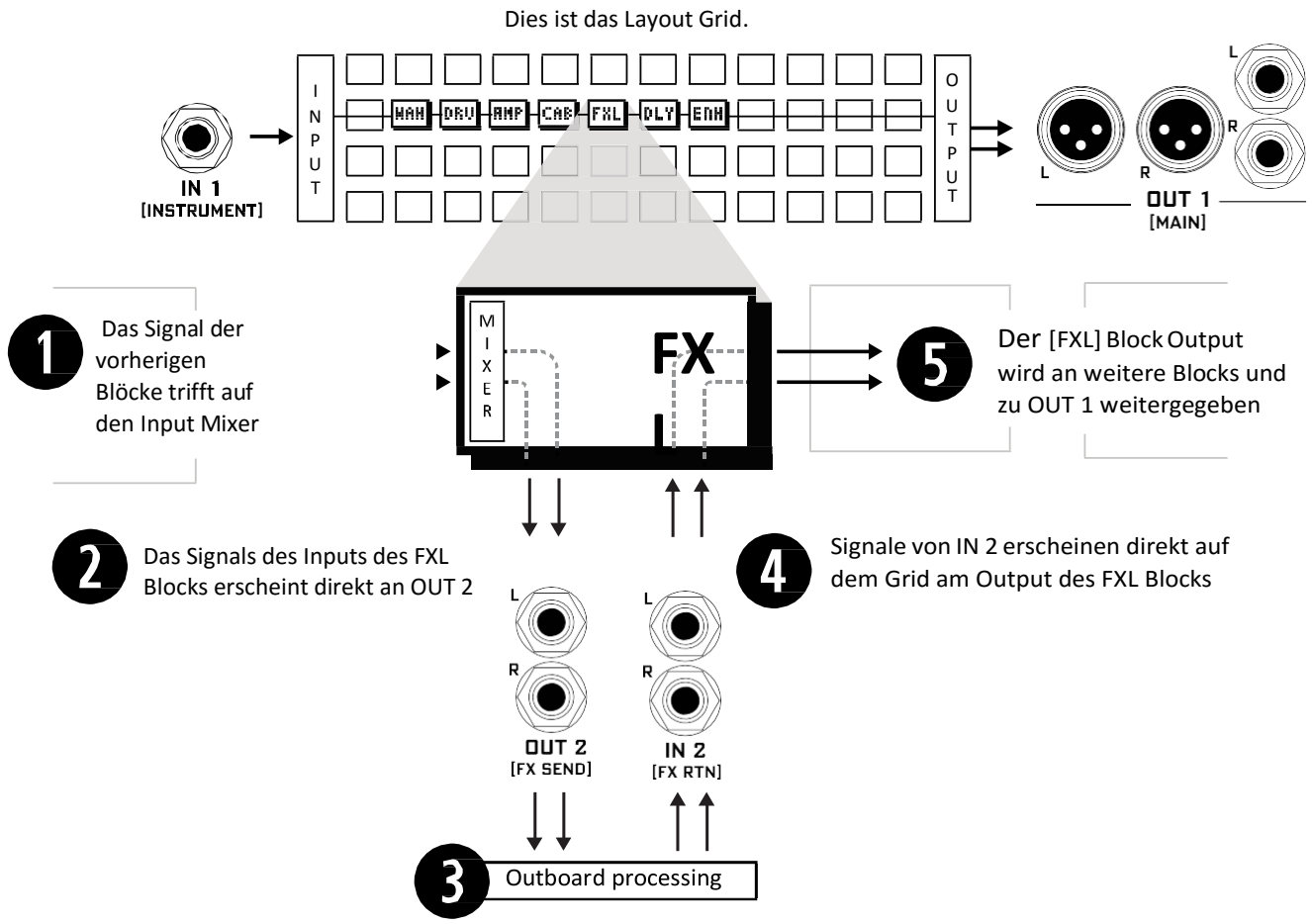
Jede Funktion des Loopers (plus sein „BYPASS“-Feature) können durch MIDI CC Nachrichten oder einen externen Fußschalter gesteuert werden. Hier ist die Liste der Funktionen und der Standard-Controller. Dies kannst du auf der CTRL Seite des I/O Menüs unter SETTINGS ändern.

Looper Record. 28
Looper Play. 29
Looper Once. 30
Looper Dub. 31
Looper Rev. 32
Looper Bypass. 33
Looper Half. 120
Looper Undo 121
Metronome ON/OFF. . 122

DER FX LOOP

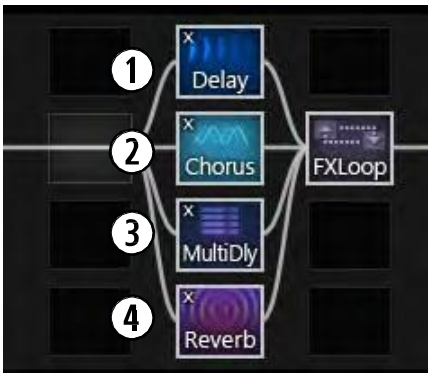
Der FX Loop Block arbeitet mit den FX SEND und FX RETURN Buchsen und bietet dir volle Stereo Möglichkeiten, die genutzt werden können um Outboard-Equipment an jedem Punkt des Signalweges einzufügen. Da der Block durch einen Fußschalter, oder per Scene ein und ausgeschaltet werden kann bietet er eine großartige Möglichkeit um weiteres Equipment in deinen Signalweg zu integrieren. Du kannst ihn bspw. für die Vorstufe eines analogen Verstärkers nutzen.

Ein Signal, welches den Input des [FXL] Blocks erreicht wird direkt an den physischen OUTPUT 2 („FX SEND”) weitergegeben. Ein Signal am Ausgang des [FXL] Blocks kommt direkt vom physischen INPUT 2 („FX RETURN”).
Das untenstehende Diagramm wird dir beim Verstehen des Signalflusses helfen.



FX LOOP SEND PAGE PARAMETER

Der FX Loop funktioniert genau wie der Main Output Mixer. Die „Kanäle“ 1-4 werden durch die vier Reihen des Grids bespeist. Jeder Kanal hat ein LEVEL, welches das Gain des eingehenden Signals bestimmt (+/- 20dB) und eine BALANCE Einstellung, die bestimmt, wie die LEFT und RIGHT Kanäle an Output 2 ausgegeben werden. Ein Master MAIN Slider bietet +/-20 dB Kontrolle über den finalen, gemixten Output. Diese Einstellung wird pro Scene gespeichert. Hier eine Illustration aus AX8-Edit, welche einen Teil des Grids und Parameter des Output Mixers zeigt.



Vier Reihen an Grid-Blocks speisen den FX Loop Block.

Vier Kanäle im FX Loop Block korrespondieren mit den vier Reihen des Grids.

Grid Reihe 1 geht zum Output Mixer **Kanal 1..**
Das DELAY in dieser Reihe wird Output 2 mit einem Level von +/- 0.00 dB und Balance centered erreichen.

Grid Reihe 2 geht zum Output Mixer **Kanal 2..**
Der CHORUS in dieser Reihe wird Output 2 mit einem Level von -6.00 dB und Balance centered erreichen.

Grid Reihe 3 geht zum Output Mixer **Kanal 3..**
Das MULTIDELAY in dieser Reihe wird Output 2 mit +6.00 dB und Balance centered erreichen.

Grid Reihe 4 geht zum Output Mixer **Kanal 4..**
Das REVERB in dieser Reihe wird Output 2 mit +0.00 dB erreichen.
Mit Balance 4 komplett links wird nur der linke Kanal des Reverbs an Output 2 weitergegeben.

Der **MAIN** Fader steht auf -2.00 dB. Diese Einstellung wird pro Scene gespeichert.

Wenn nur der Chorus vorhanden wäre, wäre er immer noch in **Kanal 2**, da er in Reihe 2 des Grids ist.

ALTERNATIVE NUTZUNG ALS AUXILIARY OUTPUT ODER INPUT

Der FX Loop Block kann auch als auxiliary Output oder Input genutzt werden.

Das Signal am INPUT des [FXL] Blocks wird direkt an die OUTPUT 2 Buchsen geleitet. Dies ist hilfreich für die Art von Rig, welche unter SETUP: ENDSTUFE & GITARRENBOX beschrieben wurde, wo ein Signal mit Cab-Sim direkt an FOH geschickt wird und ein Signal ohne Cab-Sim an eine Endstufe auf der Bühne geht.

Ein weiteres Beispiel wäre den FX Loop zu nutzen um ein zweites Signal irgendwo im Layout Grid einzufügen. Dies kann bspw. bei Dual-Output Gitarren hilfreich sein, hier kannst du deine magnetischen Tonabnehmer an **IN 1 [INSTRUMENT]** und den Piezo an **IN 2 [FX RTN]** anschließen. Hier mal ein Beispiel:

Das Signal von IN 1 [INSTR] betritt das Grid am INPUT. Es wird durch ein Wah, Amp, Cab, PEQ und Delay geführt. Das Signal von IN 2 [FX RTN] betritt das Grid durch den FX Loop Block. Es läuft durch einen Compressor, Graphic EQ, und Chorus. Die beiden Linien werden vereint und durch einen gemeinsames Reverb prozessiert, bevor sie den Output Mixer erreichen und an den physischen Output 1 [Main] Buchsen erscheinen.

QUICK TIP

Bitte beachte, dass der FX Loop Block **parallel** gesetzt werden muss, wenn du ihn als Auxiliary Output oder Input nutzen willst. Der Block lässt Signale in Serie nur durch, wenn Outboard-Equipment eingepatcht ist.

FX LOOP MIX PAGE PARAMETER

Der FX Loop Block hat eine MIX Seite mit **LEVEL**, **BALANCE**, und **BYPASS MODE** Parametern. Siehe GEMEINSAME PARAMETER DER MIX PAGE für mehr zu diesen Parametern.

DAS NOISE GATE

Jedes AX8 Preset beinhaltet ein Noise Gate, welches direkt an **INPUT 1 [INSTRUMENT]** angeschlossen ist.

Öffne das Layout Grid, NAV zu „INPUT“ ganz links und drücke **EDIT**, um diese Parameter zu bearbeiten.

PARAMETER

TYPE – Das Noise Gate bietet einen „CLASSIC” Type, und einen variablen „INTELLIGENT” Type, welcher Filter statt hard-clamping nutzt.

THRESH – Der Threshold (Schwellwert) bestimmt wie leise das Signal sein muss, bevor das Gate schließt. Der Threshold kann durch das **NOISEGATE OFFSET** auf der SETTINGS Seite des GLOBAL Menüs unter **SETUP** auch global gesetzt werden.

RATIO – Ratio bestimmt, um wie viel leiser das Signal wird, wenn das Gate schließt. Ratio agiert hier als Multiplikator, welcher Signale unter dem Threshold um den Faktor „x“ absenkt. Bei höheren Settings ist das Gate sehr hart eingestellt und schneidet Noise komplett weg. Bei geringeren Einstellungen werden Störgeräusche reduziert, aber nicht komplett unterdrückt.

ATTACK – bestimmt, wie lange es dauert, bis das Gate öffnet. Üblicherweise möchtest du dies niedrig einstellen, so dass das Attack deiner ersten Noten gut durchkommt.

RELEASE – bestimmt wie lange es dauert, bis das Gate schließt. Eine langsame Einstellung sorgt für ein graduelles Abschwellen; dies bewahrt deine Sounds vor ungewollt hartem Abschneiden. Schnelle Settings sorgen für ein dramatisches „Djenty“ chopping.

LEVEL – Bestimmt das Level am Output des Noise Gates. Kann auch als Boost des Gesamt-Input-Levels genutzt werden, bspw. wenn du einen Compressor oder ein Drive Pedal überlasten möchtest.

DER OUTPUT MIXER

Der Output Mixer bestimmt, wie das Grid ein Signal an **OUTPUT 1 [MAIN]** abgibt.
Um die Parameter zu editieren öffne das Layout Grid, NAV ganz nach rechts zu „OUTPUT“ und drück **EDIT**.

Die „Kanäle” 1-4 des Output Mixers werden durch die Stereo-Outs der Reihen 1-4 des Grids bespeist. Jeder Kanal hat eine **LEVEL** Einstellung, die das Gain des eingehenden Signals (+/- 20dB) bestimmt und eine **BALANCE** Einstellung, welche bestimmt wie die eingehenden linken und rechten Signale an den finalen Mix weitergegeben werden. Ein Master **MAIN** Slider bietet +/-20 dB Kontrolle über den finalen Mix Output. Die Einstellung wird pro Scene gespeichert. Hier eine Illustration aus AX8-Edit, welche einen Teil des Grids und die Parameter des Output Mixers zeigt.

Grid Reihe 1 geht an Output Mixer **Kanal 1..**
Das DELAY in dieser Reihe erreicht den Output mit einem Level von +/- 0.00 dB und Balance centered.

Grid Reihe 2 geht an Output Mixer **Kanal 2..**
Das REVERB in dieser Reihe erreicht den Output mit einem Level von -6.00 dB und Balance centered.

Grid Reihe 3 geht an Output Mixer **Kanal 3..**
Der SYNTH in dieser Reihe erreicht den Output mit +6.00 dB und Balance centered.

Grid Reihe 4 geht an Output Mixer **Kanal 4**.
Der FX Loop in dieser Reihe erreicht den Output mit +0.00 dB.
Mit **BALANCE 4** ganz auf links erreicht nur der linke Kanal des FX LOOP den Main Output.

Der **MAIN** Fader steht auf -2.00 dB. Diese Einstellung wird pro Scene gespeichert.

Wenn nur das Reverb vorhanden wäre, so wäre es immer noch auf **Kanal 2**, da es in Reihe 2 des Grids liegt.

GEMEINSAME PARAMETER DER MIX PAGE

Fast jeder Block im AX8 hat eine MIX Seite mit Parametern die bestimmen, wie der Block zum Preset beiträgt. Alle Mix Seiten nutzen einen oder mehrere der folgenden Standardparameter. Verschiedene Blocks haben verschiedene Mix Seiten Parameter, da sie verschiedene Herangehensweisen benötigen. Vielleicht musst du mehr als einen Parameter ändern um das gewünschte Resultat zu erhalten.

MIX – Dieser selbsterklärende Knopf stellt ein wie „wet“ das Signal ist.

LEVEL – Wie erwartet wählst du hier die Gesamtlautstärke des Blocks.

BALANCE – Jeder Block gibt Signale für Links und Rechts aus. **BALANCE** arbeitet wie ein PAN Regler, wenn du also nach links oder rechts regelst wird der andere Kanal leiser. Sowohl wet als auch dry Signal werden beeinflusst.

BYPASS MODE – Bestimmt was geschieht, wenn der Block gebypassed wird. Die verschiedenen Optionen siehst du unten. Nicht jede Option ist für jeden Block vorhanden.

MUTE IN –Wenn der Block gebypassed wird, werden die Inputs stummgeschaltet. Sowohl wet, als auch dry werden stummgeschaltet, aber der Effekt klingt aus („Spill Over“). Besonders geeignet für zeitbasierte Effekte in Parallelschaltung.

MUTE OUT – Wird der Block gebypassed, so wird das Signal am Output des Blocks stummgeschaltet. Effekte klingen nicht aus, aber der Input „hört“ weiterhin auf ein Signal. So können „Tails“ entstehen, wenn der Effekt wieder aktiviert wird.

MUTE FX IN – Wird der Block gebypassed, so werden die Eingänge des internen Prozessors stummgeschaltet, aber das dry Signal bleibt unbeeinflusst. Hiermit können „Tails“ ausklingen. Die LEVEL und BALANCE Einstellungen arbeiten auch wenn der Block im Bypass ist. Nutze dies für zeitbasierte Effekte in Serie, wenn du Spillover möchtest.

MUTE FX OUT – Wird der Block gebypassed, so werden die Outputs des internen Prozessors stummgeschaltet, aber das Dry Signal bleibt unbeeinflusst. Mit dieser Einstellung können Signale ein Reverb oder Delay erreichen, bevor es angeschaltet ist.

MUTE – Wird der Block gebypassed, so werden sowohl wet als auch dry vollkommen stummgeschaltet.

THRU – Wird der Block gebypassed, so wird er komplett umgangen. Keine der Parameter haben einen Einfluss auf den Sound; es ist so als wäre er nie dagewesen.

QUICK TIP

Der aufmerksame AX8-Besitzer wird bemerken, dass der BYPASS MODE Parameter es erlaubt einen MODIFIER zuzuweisen. Dieser Modifier wird nicht wirklich an den BYPASS MODE Parameter geknüpft! Stattdessen kontrolliert es BYPASS SWITCH des Blocks. Wird diesem Switch ein Modifier zugewiesen, so ist dies der EINZIGE Weg den Effekt an oder auszuschalten. Der Fußschalter funktioniert nicht mehr.

INPUT GAIN – Dieser Parameter, zu sehen bei Reverb, Pitch, Delay, und Multidelay, bestimmt die Menge an Signal, welche an den Effektteil des Blocks geht. Er beeinflusst nicht das trockene Signal. Innerhalb des Blocks simuliert dies wie sonst ein „Aux Send“ einen parallel gerouteten Effekt ansteuern würde.

GLOBAL MIX – Dieser Switch bestimmt, ob das MIX Setting des gewählten Effektes durch den Offset (+/- 50%) des globalen EFFECTS MIX Parameter (im SETUP:GLOBAL Menü) beeinflusst wird.

Dieses Feature gibt es um Presets zu bauen, die du per „one-touch mix compensation“ steuern kannst. Dies kann in Umgebungen helfen, wo du mehr oder weniger Wet-Mix benötigst. Die folgenden Effektblöcke bieten diese Möglichkeit: Delay, Chorus, Flanger, Formant, Multidelay, Phaser, Pitch, Reverb, Ring Mod, und Rotary.

MODIFIER

ÜBERBLICK

Modifier erlauben es Soundparameter fernzusteuern oder in Echtzeit zu automatisieren. Du kannst z.B. ein Expression-Pedal nutzen, um ein Wah, Whammy oder Volume zu bedienen oder alternativ auch einen LFO Controller (Low Frequency Oscillator) nutzen um einen Filter zu steuern. Auch MIDI kann Soundänderungen kontrollieren, bspw. indem du eine Control Change Message (CC#) nutzt, um den HOLD Zustand eines Delays zu schalten.

Modifier sind einfach zu bedienen, bieten dir aber eine unglaubliche Menge an Möglichkeiten.

EINEN MODIFIER ERSTELLEN

Beginne bei dem Parameter, welchen du kontrollieren möchtest. Parameter, welche kontrolliert werden können, sind mit einem speziellen Symbol markiert (siehe unten links). Dieses steht unter einem Knopf oder rechts von einem Textparameter. Falls du schon einen Modifier verknüpft hast ist eine Linie durch das Symbol gezogen (siehe unten rechts).

Dieses Symbol zeigt einen Parameter, mit dem du einen Modifier verknüpfen kannst.

Dieses Symbol zeigt einen Parameter, mit dem bereits ein Modifier verknüpft wurde.

EINEN MODIFIER ERSTELLEN...

- Wähle einen kontrollierbaren Parameter ( )
  - Hierzu musst du die NAV Keys nutzen: **SHIFT + ENTER** für links, oder **SHIFT + EXIT** für rechts.
- Drücke den **ENTER** Button um den MODIFIER Screen zu zeigen.
- Wähle eine **SOURCE** (Quelle) um den Parameter zu kontrollieren.
  - („EXT1" ist bspw. standardmäßig PEDAL1. Die SOURCES erklären wir später).
- Setze **MIN** und **MAX** auf die niedrigsten und höchsten Werte die du hören möchtest, wenn du den Sound änderst.
- **STORE** das Preset.

EINEN MODIFIER ENTFERNEN…

Um einen Modifier zu entfernen, ändere einfach **SOURCE** auf „NONE" und speichere das Preset.

MODIFIER BEISPIEL: WAH PEDAL

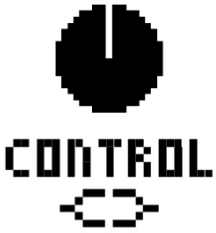
Hier zeigen wir dir ein einfaches Schritt-Für-Schritt Beispiel um einen Modifier für ein Wah Pedal zu nutzen.

Hierfür nehmen wir an, dass:

- Du einen Wah Block im Preset hast.
- Ein **Expressionpedal** an die **PEDAL 1** Buchse angeschlossen ist.
- Du das Pedal kalibriert hast.

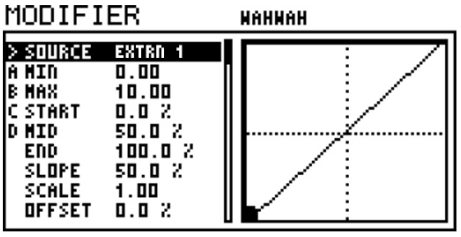
Hier die Schritte:

1. Gehe im Stompbox Modus per **NAV** zum WAH Block, und drücke den **EDIT** Button um das **Edit Menü** anzuzeigen.
2. Siehst du das Modifier Symbol unter dem CONTROL Knopf?
   Wähle den Knopf durch 4x Drücken des **NAV>** Buttons (Shift, EXIT, Shift, EXIT, Shift, EXIT, Shift, EXIT). Wenn du ihn ausgewählt hast wird der Name des Parameters invertiert dargestellt.
3. Sobald du den **CONTROL** Parameter ausgewählt hast, drücke **ENTER** um den MODIFIER Screen zu zeigen.
4. Im MODIFIER Screen: Nutze **VALUE** um die **SOURCE** auf External Controller 1 („EXT 1") zu setzen. Hinweis: EXT 1 steht standardmäßig auf **PEDAL 1**. (Kann aber remapped werden. Siehe EXTERNAL CONTROLLER)
5. Probier es aus. Das Wah sollte funktionieren, wenn du das Pedal bewegst. Du solltest auch sehen, wie sich der Punkt auf dem Display bewegt.
6. Speicher das Preset durch Drücken von **STORE, ENTER, ENTER**.

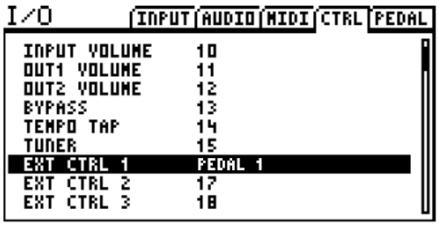


❶ Wah control can be assigned a MODIFIER

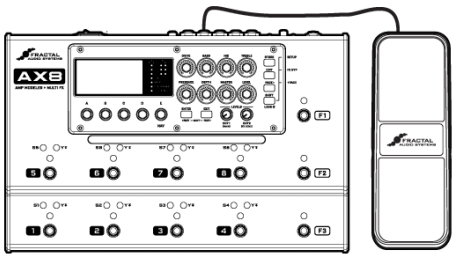
❷ ENTER opens the MODIFIER screen.



❸ The SOURCE is set to EXTERNAL 1



❹ EXTERNAL 1 in the I/O menu is set to PEDAL 1



❺ PEDAL 1 now controls the WAH

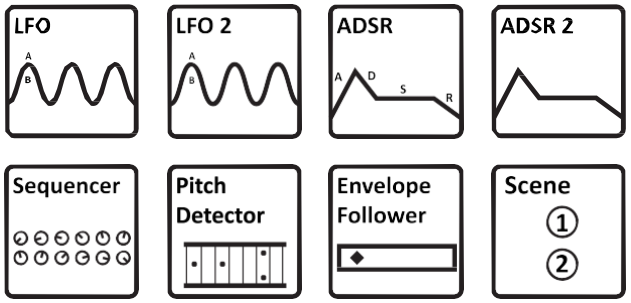
In diesem Beispiel wird ein Wah durch ein Expressionpedal kontrolliert. Du kannst natürlich auch ein Whammy, Rotary Geschwindigkeit, Delay Feedback oder Ähnliches regeln.
Es gibt auch viele weitere Sources, die wir statt EXT1 nutzen könnten. Probiere einen LFO für Auto-Wah, oder einen Envelope für Mu-Tron-artige Sounds. Du kannst sogar externe MIDI Geräte wie ein iPad oder einen GuitarWing nutzen. Falls du das spannend findest kommt auf den folgenden Seiten mehr für dich…

ÜBERSICHT DER MODIFIER QUELLEN

Unser vorheriges Beispiel hat EXT1 mit der zugewiesenen PEDAL 1 Buchse genutzt. Es gibt aber über 20 verschiedene Quellen für Modifier. Wir nennen diese CONTROLLER, weil sie genutzt werden, um einen Parameter zu kontrollieren. Es gibt **interne** Controller, wie LFOs und Envelope Follower, und **externe** Controller, wie ein angeschlossenes Expression Pedal, oder MIDI Nachrichten.

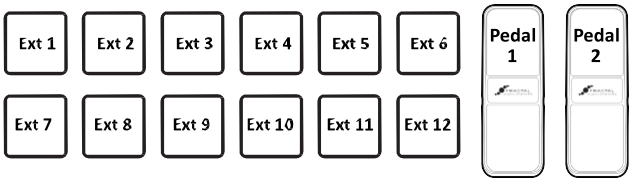
INTERNE CONTROLLER

Interne Controller sind in das FX8 eingebaut. Es gibt zwei **LFOs** (low frequency oscillators), zwei **ADSR** Envelope Generators, einen **Sequencer**, einen **Pitch Detector**, einen **Envelope Follower** und zwei **Scene Controller**. Jedes Preset hat seine eigene Einstellung für jeden internen Controller. Diese findest du im CONTROLLERS Bereich der CONFIG Seite des Main Menüs.



EXTERNE CONTROLLER

Externe Controller erlauben es dir MIDI Nachrichten (CC# 0–127) oder die PEDAL 1 und PEDAL 2 Eingänge als **SOURCE** eines Modifiers zu nutzen.
So ist zum Beispiel **EXTERNAL CONTROLLER 1** standardmäßig der **PEDAL 1** Buchse zugewiesen. Zuweisungen der externen Controller nimmst du auf der CTRL Seite des I/O Menüs unter **SETUP** vor.



MODIFIER TIPS UND TRICKS

Hier ein paar Tipps und Tricks für Modifier:

- Du kannst bis zu 24 Modifier in einem Preset verwenden.
- Die gleiche Modifier SOURCE kann für diverse Parameter genutzt werden.
- Alle Modifier eines Blocks funktionieren im X und Y Zustand.
- Im MODIFIER Bildschirm (mit dem Graphen):
- Teste Auto-Engage („AUTOENG”) mit der Einstellung „SLOW SPD” um dein Wah (oder einen anderen Effekt) automatisch zu aktivieren, wenn du das Pedal trittst, und zu deaktivieren, wenn du es wieder zurückstellst. So brauchst du keinen Schalter am Pedal mehr.
- Versuche ein wenig „DAMPING”, wenn sich der Sound langsamer und flüssiger ändern soll.
- Modifier brauchen etwas CPU-Leistung. Also überlade dein Preset nicht.
  Du brauchst keinen VOLUME Block oder einen Modifier um die globale Lautstärke per Pedal zu steuern. Öffne einfach die CTRL Seite des I/O Menüs und wähle eine Source deiner Wahl für die vier verschiedenen Lautstärkeregler.

ADVANCED MODIFIER PARAMETERS

Der Standard-Modifier ist sehr einfach zu bedienen. Du änderst etwas an der Quelle, und die Parameter folgen. Du kannst aber das Verhältnis von Quelle und Ziel ändern. Vielleicht möchtest du den Taper eines Wahs anpassen. Vielleicht möchtest du ein Volume Pedal, welches *leiser* wird, wenn du dein Pedal nach vorne bewegst. Vielleicht möchtest du einen externen Fußschalter, der deinen Chorus stufenlos von langsam zu schnell regelt.
Zum Glück kannst du all das (und noch mehr) haben. Hier eine Übersicht über zusätzliche Parameter, welche du nutzen kannst um advanced (fortgeschrittene) Modifier zu erstellen:

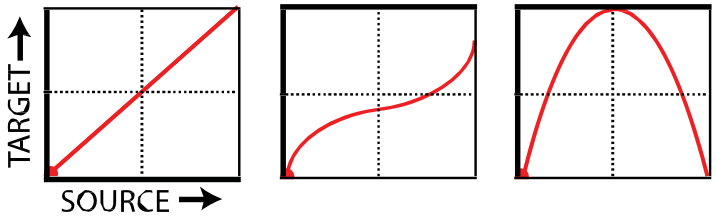
MIN und **MAX** bestimmen die Spannweite der Sound-Änderung. Dies sind sehr wichtige Parameter.

BEISPIEL: Der Modifier für ein Pedal, welches DLEAY MIX kontrolliert hat ein MIN von „20%" und ein MAX von „40%". Die Änderung von „Mix" wird also auf diesen Bereich beschränkt sein, wenn wir das Pedal bewegen, auch wenn der Parameter normalerweise von 0% bis 100% gehen würde.

Der **GRAPH** zeigt die Verbindung zwischen der Quelle (X-Achse) und dem Parameter (Y-Achse). Der Punkt im Graph zeigt dir Änderungen der Quelle in Echtzeit.

Der Standard Modifier Graph (der erste unten) zeigt die direkte Verbindung (rote Linie) zwischen Quelle und Zielparameter. Sobald der Wert der Quelle erhöht wird, gilt dies auch für den Parameter.

START, **MID**, **END**, **SLOPE**, **SCALE**, und **OFFSET** verwendest du um eigene Kurven zu erstellen, und die Beziehung zwischen Quelle und Ziel zu ändern. Der beiden weiteren Graphen zeigen Beispiele der erzeugbaren Kurven. Die folgenden Seiten erklären mehr zur Verwendung dieser Parameter.



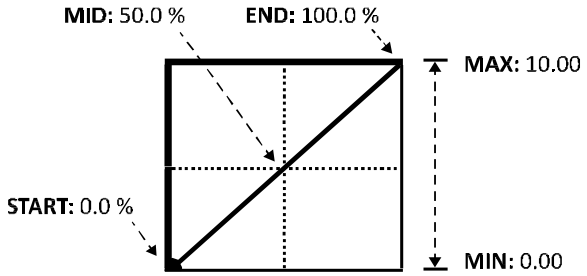
DAMPING macht Parameteränderungen langsamer und „glatter". Bei niedriger Einstellung wird nur ein bisschen Glättung zugefügt. Probiere 4-12ms um ein Pedal zu „entspannen", oder die Kanten eines Rechteck-LFOs zu glätten um Clicks zu vermeiden. Höhere Einstellungen und die Änderungen geschehen butterweich.

AUTO-ENGAGE arbeitet mit **OFF VALUE** um Effekte zu erzeugen, welche automatisch AN und AUS geschaltet werden, wenn der Source-Controller bewegt wird. Üblicherweise also mit einem WAH Pedal. (Siehe hierzu das MODIFIER BEISPIEL: WAH PEDAL und stelle AUTO-ENGAGE auf „SLOW POS" um es zu testen!). Zusätzliche Informationen zu **AUTO-ENGAGE** findest du unter AUTO-ENGAGE SCHALTET EFFEKTE AUTOMATISCH EIN UND AUS.

PC RESET bestimmt den Wert der externen Modifier-Quelle, wenn das Preset das erste Mal geladen wird. Dies erlaubt es dir die Position des externen Controllers zu überschreiben, bis er das erste Mal bewegt wird. Und so funktioniert es: Selbst mit verknüpftem Modifier zeigen Parameter ihre Werte wie gewohnt. Wenn **PC RST** eingeschaltet ist, wird dieser Wert genutzt, bis der Controller bewegt wird.

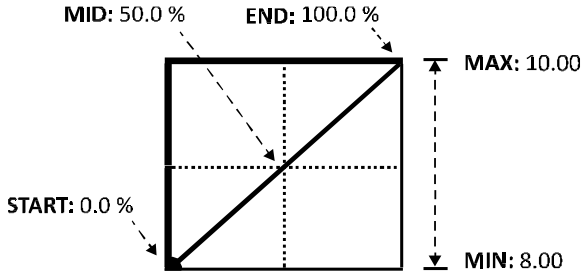
MODIFIER MIN UND MAX VERSTEHEN

MIN und **MAX** ändern die Spannbreite eines Modifiers. Hiermit kannst du musikalische Feinabstimmungen vornehmen. Im untenstehenden Beispiel stellen wir uns ein Volumepedal vor, welches von 0 bis 10 geht.



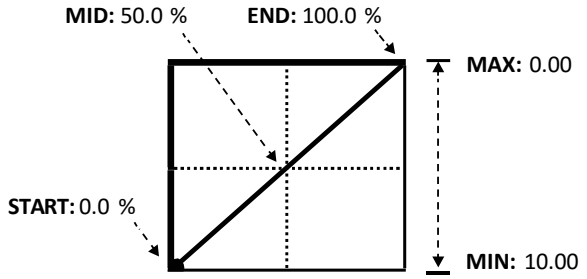
Dies ist dein ganz normales Volume Pedal.

Der Pedalstart (Ferse unten) hat eine Lautstärke von 0.00 und der Pedalstop (Zehen unten) hat eine Lautstärke von 10.0.



Hier ist es etwas anders: Drehst du MIN auf 8.0, so fällt die Lautstärke niemals unter 8.0 in der Startposition, erreicht aber nach wie vor 10.0 in der Stopposition.

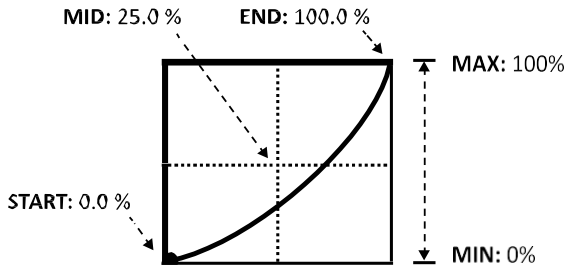
Dies könnte helfen um Rhythmus-Parts leiser zu spielen und für Soli voll aufzudrehen.



Hier ist MIN bei 10.0 (der lautesten Einstellung) und MAX bei 0.0 (also stumm). Schon hast du ein umgedrehtes Volumepedal!

NUTZE MIDI UM EINFACHE KURVEN ZU ERSTELLEN

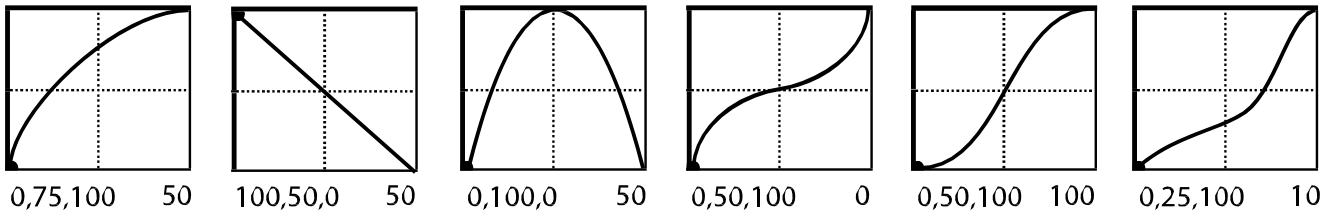
Stell dir einen Modifier auf dem FEEDBACK eines Delays vor. Die Standardkurve solltest du mittlerweile kennen, also lass uns direkt die modifizierte ansehen:



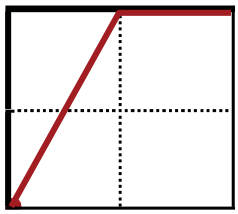
Wenn wir „MID" ändern, wird die Linie eine Kurve. Bei 25% haben wir einen Taper der sagt: „Wenn das Pedal halb durchgedrückt ist, so ist der MIX nur 25% zwischen MIN und MAX". So können wir das Feedback im unteren Einstellungsbereich besser regeln und erzielen danach einen steileren Anstieg.

ADVANCED MODIFIER KURVEN UND FORMEN

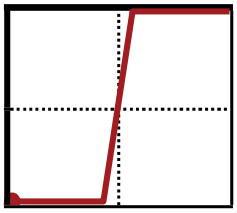
Du kannst auch **START**, **END**, und **SLOPE** (fügt eine „S”-Kurve ein) regeln. Die Zahlen unter jedem Beispiel zeigen die Einstellungen für START, MID, END und SLOPE. Mit ein bisschen Übung wirst du gut darin werden die gewünschte Kurve schnell einzustellen. Versuch doch mal die Kurven unten nachzubauen.



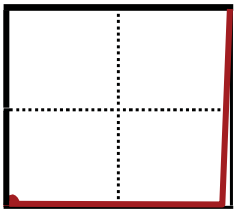
SCALE und **OFFSET** wirken sich auch auf die Modifier-Antwort aus. **SCALE** fügt eine vertikale Erhöhung, bzw. Kompression hinzu, während **SHIFT** die gesamte Kurve in der Y-Achse nach oben oder unten verschiebt. Bereiche außerhalb der Grenzen des Graphs werden abgeschnitten und mit Linien ersetzt. Das Beispiel unten zeigt verschiedene interessante Anwendungsfälle (Kurven werden hier rot dargestellt, weil sie mit den Grenzen des Graphs überlappen.)



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 SCHALTET EFFEKTE AUTOMATISCH EIN UND AUS

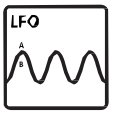
Hast du schon mal von einem Wah Pedal ohne Schalter gehört? Es schaltet sich automatisch ein, wenn du es benutzt und wieder aus, sobald du das Pedal in den Ruhezustand bringst. Das ist das „Auto-Engange“ Konzept. Los, probier es aus! Du wirst schnell merken, dass du nun kein Pedal mit Schalter mehr brauchst.
AUTO-ENGAGE weckt einen Block aus dem Bypass, wenn die **SOURCE** von einem der Modifier den Effekt triggert. Dies basiert auf zwei Parametern, die du im **MODIFIER** Bildschirm findest:

AUTOENG – Bestimmt, ob der Block einen Modifier enthält, der je nach Level der Quelle ein oder ausgeschaltet wird. FAST, MEDIUM und SLOW bestimmen, wie schnell der Effekt EIN und AUS geschaltet wird, sobald auto-engage aktiviert wird. Nutze SLOW um den Effekt zu „entspannen“, so dass er nicht unerwartet an und ausgeschaltet wird.
• Die drei POSITION („POS”) Optionen schalten den Effekt ein, wenn der Wert des Controllers sich dem OFF VALUE nähert.
• Die drei SPEED („SPD”) Optionen schalten den Effekt ein, wenn der Controller schnell bewegt wird.
• Wähle OFF um Auto Engage zu deaktivieren.
OFF VAL – Wählt den Schwellwert, den SOURCE erreichen muss um Auto Engage zu aktivieren. Wenn der **OFF VALUE** unter 50% gewählt ist, wird der Effekt gebypassed, wenn der Controller unter den OFF VALUE fällt. Falls er auf 50% oder höher gesetzt ist, wird der Effekt gebypassed, wenn der Controller über den OFF VALUE geht.
Für „Ferse unten = Bypass” wähle hier 5%. Für „Zeh unten = Bypass”, wähle 95%.

INTERNE CONTROLLER

Jeder der internen Controller kann pro Preset als Modifier Quelle konfiguriert werden. Um auf die Parameter dieser Controller zuzugreifen drücke **SETUP**, gefolgt vom Fußschalter für das Controller Menü. Manche Parameter dieser Controller können wiederum selbst modifiziert werden. Echte Interaktion.

LFO1 + LFO2



Ein LFO, oder Low Frequency Oscillator, generiert ein Signal in Form von bekannten Wellenformen oder Zufallssignalen. Du kennst LFOs z.B. vom Pulsieren eines Tremolos oder aus Phasern.

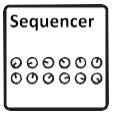
TYPE wählt die Wellenform. Du kannst eine **RATE** wählen, oder den LFO aufs aktuelle **TEMPO** festlegen. Du kannst die generelle **DEPTH** und **DUTY**, oder Symmetrie einstellen.

Jeder LFO gibt zwei Signale („A" und „B") aus, erscheint also zwei Mal in der Liste der Sources. Du kannst die **OUT B PHASE** ändern.

Der **RUN** Parameter startet und stoppt den LFO. Hiermit kannst du ein Abdriften verhindern.

QUANTIZE ändert glatte Wellenformen in segmentierte. Probier mal „TRI" für einen „stufigen" Effekt aus.

SEQUENCER



Der Step-Sequencer generiert Muster, indem er durch 2–32 „Stages" läuft. Du wählst **VALUE** (Wert) für jede Stage, die **NUMBER** der Stages, und die **RATE** oder das **TEMPO**. Per **RUN** Schalter startest oder stoppst du den Sequencer.

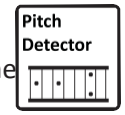
ADSR1 + ADSR2

Die zwei ADSR Sources sind envelope generators mit **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** und **RELEASE** Parametern (ergo ADSR). Der ADSR wird ausgelöst, sobald das Signal den **THRESHOLD** überschreitet (gemessen am Eingang des Global Detectors). Der Envelope hat drei **MODES** und kann auch **RETRIGGERn**, sobald der Schwellwert überschritten wird.

ENVELOPE FOLLOWER

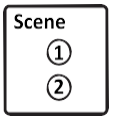
Der Envelope Follower konvertiert Eingangslautstärke in Kontrollsignale, welche variabel auf deine Spieldynamik reagiert. Ein klassisches Beispiel ist ein Touch-Wah. Die Frequenz des Wahs basiert auf der Härte deines Spiels. ADSR erzeugt im Gegensatz hierzu immer das gleiche Signal.

PITCH DETECTOR



Der Pitch Detector analysiert die Tonhöhe deines Spiels und gibt niedrige Werte für tiefe und hohe Werte für hohe Töne aus.

SCENE CONTROLLERS



Scene Controller bieten eine mächtige Hilfe um Einstellungen von einer Scene zur nächsten zu ändern. Diese zwei „virtuellen Knöpfe" können pro SCENE programmiert werden. Z.B. kannst du SCENE CONTROLLER 1 Delay Feedback zuweisen und wählst als Wert 10% in der ersten, 30% in der zweiten und 5% in der dritten Scene. SCENE CTRL 2 kannst du vollkommen unabhängig nutzen.

EXTERNAL CONTROLLER

External Controller sind Modifier Quellen, welche MIDI oder ein angeschlossenes Expressionpedal nutzen. Jeder External Controller hat seine eigene globale Zuweisung, welche du auf der CONTROLLERS Seite des I/O Menüs einstellen kannst. Du kannst jeden external controller auf jede MIDI CC, oder auf eine der eingebauten Pedalbuchsen setzen.

So ist bspw. „External 1" standardmäßig auf „PEDAL1" gesetzt, aber wenn du einen Computer-Sequencer zur Bedienung des AX8 nutzen willst, so könntest du External 1 auf „16" (MIDI CC 16) setzen – oder jede andere MIDI CC.

Um eine MIDI CC oder Pedalbuchse einem external controller zuzuweisen:

- Drücke **SETUP**
- Drücke **Fußschalter 2** um **I/O** auszuwählen
- Drücke **PAGE** um die Controllers Page („CTRL") zu wählen
- Nutze **NAV** um den zu ändernden Controller auszuwählen (bspw.: „EXTERNAL 1")
- Nutze **VALUE** um die Zuweisung zu ändern. Du kannst auch „NONE" wählen um den Controller zu deaktivieren
- Drücke **EXIT** zwei Mal um die Operation zu beenden

INITIALWERTE DER EXTERNAL CONTROLLER

(a.k.a. „HILFE! Mein Volume-Pedal ist weg und mein Preset ist stumm!")

Wenn das AX8 hochgefahren wird checkt es alle verbundenen Pedale um die Werte für alle zugewiesenen external controller zu setzen. Aber was, wenn ein Pedal *fehlt*? Der Standard für jeden Parameter ist null, es wird also angenommen, dass das Pedal in der Ferse-unten-Stellung ist. External Controller, die MIDI zugewiesen sind, sind ebenso „0", bis MIDI Daten empfangen werden und dies ändern. Du kannst dir also vorstellen, wie ein fehlendes Pedal (oder MIDI Controller) zu Problemen führen kann...

Doch keine Angst: Die **EXTERNAL CONTROLLER INITIAL VALUE** Parameter können den Startwert eines externen Controllers auf 100% ändern. Wenn dein AX8 nun startet werden alle Parameter, die dem fehlenden Pedal zugewiesen sind *voll aufgedreht* sein.

Um den Initialwert eines external controllers zu ändern:

- Drücke **SETUP**
- Drücke **Fußschalter 2** um **I/O** auszuwählen
- Drücke **PAGE** um die MIDI Seite zu wählen
- Nutze **NAV** um den Controller zu wählen (bspw.: „EXT CTRL 1 INIT VAL")
- Nutze **VALUE** um die Einstellung zu ändern
- Drücke **EXIT** zwei Mal um die Operation zu beenden

TEMPO

Tempo wird genutzt, um Effekte oder Controller mit dem Beat der Musik zu synchronisieren. Viele Effekte haben TEMPO Parameter, um Zeiten oder rhythmische Werte einzustellen. Das FX8 zeigt sein aktuelles Tempo durch eine blinkende LED über dem TEMPO Fußschalter. Du kannst das Tempo auf mehrere Weisen ändern:

1. Drücke den dedizierten TEMPO Fußschalter drei Mal oder öfter.

2. Drücke den TEMPO Fußschalter einmal und nutze den NAV Knopf, um das Tempo zu wählen. Wenn du keinen TEMPO Fußschalter zugewiesen hast kannst du das Tempo auch im SETUP Menü (#6) oder per AX8-Edit einstellen.

3. Lade ein Preset mit eigenem Tempo (siehe Preset Tempo unten).

4. Nutze ein externes MIDI Gerät um MIDI Clock Nachrichten an den MIDI IN des FX8 zu senden. Nutze ein externes MIDI Gerät um CC# Nachrichten zu senden (der Standard ist CC#14). Das Tempo kann jede ganze Zahl von 30 BPM (grave) bis 250 BPM (prestissimo) sein. Das AX8 sendet keine MIDI Clock Nachrichten.

EIN DELAY MIT DEM TEMPO SYNCHRONISIEREN...

Die Zeit (time) jedes Delays im AX8 kann mit dem Tempo synchronisiert werden. Die gängigste Einstellung ist hier das Echo 1:1 das Tempo übernehmen zu lassen. Nutze hierfür die „1/4“ (Eine Viertelnote) Einstellung.

- Navigiere zum Delay Block und drücke EDIT, um das Edit Menü anzuzeigen.
- Navigiere zum TEMPO Parameter (auf PG2) und setze ihn auf „1/4”. Probier hier einfach mal die Möglichkeiten aus. Die 1/8 Dot Einstellung ist auch sehr hilfreich und populär.
- Speichere – falls gewünscht – das Preset

Wenn du das TEMPO gewählt hast, kannst du TIME nicht mehr manuell oder per Modifier einstellen.

EIN TREMOLO O.Ä. MIT DEM TEMPO SYNCHRONISIEREN...

Jeder RATE Parameter im AX8 kann mit dem Tempo synchronisiert werden. Übliche Werte wären 1/8 oder 1/16. Probiere einfach aus, was dir gefällt.

- Navigiere zum Effekt und drück EDIT um das Edit Menü aufzurufen.
- Finde den **TEMPO** Parameter und setze ihn auf „1/8”.
    - Im PAN/TREM Block ist **TEMPO** auf der **BASIC** Seite.
    - Für CHORUS, PHASER, FLANGER und andere Modulationseffekte findest du **TEMPO** auf der **ADVANCED** Seite.
- Speichere – falls gewünscht – das Preset.

Die Rate, die du hörst ist korrekt, auch falls sie nicht mit der Tempo LED übereinstimmt.

PRESET TEMPO

Normalerweise ist das Tempo für jedes Preset individuell eingestellt und wird mit dem Preset geladen. Du kannst dies auch zu einem globalen Tempo ändern, so dass das Tempo gleich bleibt wenn du andere Presets lädst.

Um ein Preset auf globales Tempo zu ändern:

1. Lade das Preset.
2. Drücke den **TEMPO** Fußschalter einmal (oder öffne den TEMPO Bereich der „Config" Seite des Main Menüs)
3. Ändere **TEMPO TO USE** auf „GLOBAL".
4. Speichere das Preset.

Dein neues „Preset Tempo" tritt automatisch in Kraft, wenn das Preset geladen wird. Das globale Tempo bleibt im Hintergrund bestehen und wird wieder genutzt, sobald ein Preset mit TEMPO TO USE auf „GLOBAL" geladen wird.

AUTO DELAY

Wenn du diesen Parameter auf „ON" stellst, wird jeder gebypasste DELAY Block aktiv, sobald ein neues Tempo eingetappt wird. So kannst du mit einem Fußschalter das Tempo eingeben und dein Delay aktivieren.

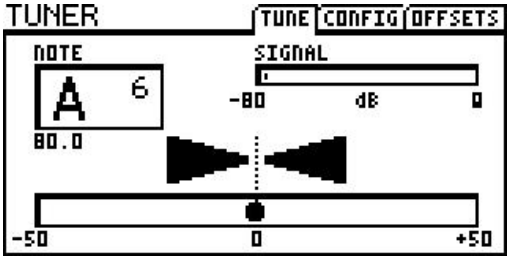
DAS METRONOM

Das FX8 verfügt über ein eingebautes Metronom, dessen Signal an Output 1 ausgeben wird. Du schaltest es über das TEMPO Menü ein und aus.

METRONOME – Schaltet das Metronom ein oder aus.

METRO LEVEL – Ändert die Lautstärke des Metronoms von -20dB bis +20dB.

DER TUNER



Das FX8 hat einen eingebauten TUNER—ein essentielles Werkzeug für jeden Musiker. Das Stimmgerät ist einfach zu benutzen und verfügt über eine hochauflösende, automatische Tonhöhenerkennung, eine Kalibrierungsmöglichkeit, Offsets für modifizierte Tunings und die Option das Audiosignal während des Stimmvorgangs stummzuschalten. Drücke und halte den **TUNER** Fußschalter um das Stimmgerät anzuzeigen oder wieder zu beenden.

Der Tuner ist standardmäßig der Press-and-Hold Option des F3 Fußschalters zugewiesen. Dies kannst du ändern oder entfernen, aber den Tuner erreichst du immer über die CONFIG Seite des Main Menüs oder in AX8-Edit.

FORTGESCHRITTENE TUNER FUNKTIONEN

Das eigentliche Stimmgerät befindet sich auf der ersten Seite des Tuner Menüs. Die CONFIG und OFFSET Seiten bieten diverse fortgeschrittene (advanced) Funktionen.

KONFIGURATIONSPARAMETER

PARAMETER	Beschreibung
CAL 430.0 – 450.0 Hz	Kalibriert das Stimmgerät, indem die Frequenz von A4 (a^1 in deutscher Notation) eingestellt wird.
MUTE OFF/INPUT/OUTPUT	Bestimmt wie die Stummschaltung des Tuners arbeitet. ▪ OFF: Keine Stummschaltung. Das Signal wird komplett durchgelassen. ▪ OUTPUT: Das Signal wird am OUT gemuted. PRE FX klingen nicht aus. ▪ INPUT: Das Signal wird am Noise Gate gemuted. PRE FX klingen aus.
USE OFFSETS OFF/ON	Bestimmt, ob die OFFSET Einstellungen (siehe unten) genutzt werden, oder nicht.

OFFSETPARAMETER

PARAMETER	Beschreibung
E1, B2, G3, D4, A5, E6 +/-12.7 Hz	Offsets erlauben es dem Tuner einzelne Töne von der Standard Konzertstimmung abweichen zu lassen. Nutze dies z.B. für Buzz-Feiten-Tuning.

Diese Seite haben wir absichtlich leer gelassen.

SETUP MENÜS

In die Setup Menüs gelangst du durch **SETUP** (Shift + Store) und eine Auswahl durch die Fußschalter. Änderungen sind sofort aktiv und müssen nicht gespeichert werden. Die Einstellungen für alle Setup-Parameter sind in einem Backup des AX8-Systems enthalten (siehe DAS UTILITY MENÜ).

DAS GLOBAL MENÜ

Das GLOBAL Menü rufst du durch Fußschalter 1 unter Setup auf.

GLOBAL: SETTINGS PAGE

Erinnerung: Im **SETUP** Menü musst du Änderungen nicht speichern. Einfach zweimal EXIT drücken sobald du fertig bist.

PARAMETER	Beschreibung
POWER AMP MODELING (ON/OFF)	Dieser Parameter de-/aktiviert die Endstufensimulation aller Presets. Dies hilft dir wenn du das AX8 mit Gitarrenendstufen nutzt, welche zum Sound beitragen. Sollten Endstufencharakteristiken zweifach zum Sound hinzugefügt werden – einmal virtuell und einmal echt – so resultiert dies in einem „überprozessierten“ Sound. Schaltest du dieses Setting AUS, so beeinflussen der Preamp (Gain, Tone, ...), der Graphic EQ und der Mixer (Level, Balance, ...) nach wie vor den Sound.
CAB MODELING (ON/OFF)	Dieser Parameter de-/aktiviert den Cab Block in allen Presets. Der Cab Block wird nicht als bypassed dargestellt, aber verhält sich genau so, als wäre hier ein Shunt eingefügt. Nutze dies, wenn du das AX8 mit einem Amp nutzt, welcher echte Gitarrenlautsprecher speist. Ansonsten wird der Sound boomy und muddy sein.
REVERB MIX (+/- 50%)	Boostet oder beschneidet den **MIX** für alle REVERB Blöcke in allen Presets zugleich. Dieser Offset wird im Reverb Block MIX Parameter NICHT angezeigt. Dieses Feature hilft dir in manchen Räumen, die mehr oder weniger Reverb benötigen.
EFFECTS MIX (+/- 50%)	Boostet oder beschneidet den **MIX** aller Blöcke, für die der **GLOBAL MIX** Parameter auf „ON” steht. Dieser Switch muss per Block und Preset eingestellt werden und ist auf der MIX Seite des Edit Menüs folgender Blöcke zu finden: **Chorus** **Formant** **Pitch** **Rotary** **Delay** **Multi-Delay** **Reverb** **Flanger** **Phaser** **Ring Mod** Dieses Feature hilft dir deinen Sound an Räume anzupassen, welche generell mehr oder weniger Effektsignal benötigen.

PARAMETER	Beschreibung
SPILLOVER (OFF/DELAY/REVERB/BOTH)	Erlaubt dem Delay und Reverb auszuklingen (auch bei Preset-Wechsel). Du kannst wählen, ob DELAY, REVERB, oder BOTH (beide) ausklingen sollen. Wählst du OFF, klingt beim Preset-Wechsel nichts aus.
PRESS & HOLD INTERVAL (0.25 - 2.00 Sekunden)	Wählt die Dauer, die du für alle Press-and-Hold Funktionen halten musst.
TEMPO MENU AUTO EXIT (1-6)	Bestimmt, wie viele Sekunden es dauert, bis du nach Tappen des Tempo Fußschalters wieder zum vorherigen Screen gelangst.
PRESS/HOLD FOR X/Y (ENABLE/DISABLE)	Bestimmt, ob die Fußschalter 1-8 X/Y umschalten, wenn du sie drückst und hältst. Mit aktiviertem Press-and-Hold wird das Umschalten des Effektzustandes beim Loslassen des Pedals durchgeführt. Wird Press-and-Hold deaktiviert, kannst du Effekte auch beim Durchtreten Schalten. Du kannst diese Einstellung deaktivieren und X/Y mit Scenes oder durch die X/Y Mode Funktion der Fußschalter umschalten. Sobald du eine X/Y Funktion auf einen der F-Switches legst wird dieser Parameter IGNORIERT und wie DISABLED behandelt.
NOISEGATE OFFSET (+/- 40.00 dB)	Erhöht oder senkt den THRESHOLD des Noisegates global. Wenn der THRESHOLD für ein Preset auf „OFF" steht hat der Global Offset keinen Effekt.
AMP GAIN (+/- 12.00 dB)	Dies bietet +/- 12 dB an relativem Gain für den Amp Block. Hiermit kannst du schnell Unterschiede zwischen Gitarren angleichen.
DEFAULT SCENE (1–8)	Dieser Parameter erlaubt dir zu wählen, welche Scene geladen wird, wenn du ein Preset lädst. Wenn du also bspw. immer Scene 2 geladen haben möchtest wähle als globale Default Scene „2" aus.

GLOBAL: FUNCTION SWITCHES PAGE

Das AX8 hat drei **FUNCTION FOOTSWITCHES**, beschriftet mit F1, F2, und F3. Jeder dieser Schalter hat zwei zuweisbare Funktionen: Eine fürs Tappen des Switches und eine für press-and-hold. Die **F-SWITCH** Seite erlaubt dir diese Funktionen aus einem Optionsmenü zu wählen.

GLOBAL: FOOTSWITCH 1-8 PAGE

Die **Global Footswitch 1-8 (GBL FS)** Seite erlaubt dir die Fußschalter 1-8 jeweils auf GLOBAL oder PRESET zu stellen.

Global Footswitches haben in jedem Preset die selbe Funktion.
Preset Footswitches können in jedem Preset eine andere Funktion einnehmen.

Für mehr dazu schau dir ZUWEISUNG DER FUßSCHALTER 1-8 an.

GLOBAL: OUT 1/OUT 2 SEITEN

Auf zwei separaten Seiten hast du jeweils einen globalen 10-band Graphic EQ, plus ein Master GAIN für **OUT 1** bzw. **OUT 2** zur Verfügung. Hiermit kannst du globale Änderungen am Sound und der Lautstärke ALLER Presets vornehmen. Dies ist praktisch, wenn du einen anderen Amp oder Lautsprecher benutzt, oder in einem Raum spielst der besonders hell oder dunkel klingt. Der Master GAIN Fader sollte vorsichtig genutzt werden, da er den Signal-Rausch-Abstand beeinflusst und für Clipping sorgen kann.

GLOBAL: CUSTOM SCALES SEITE

Die Custom Scales („**SCALES**") Seite des GLOBAL Menüs wird oft genutzt um Skalen für den CUSTOM Typus des Pitch Shifter Blocks zu definieren.

PARAMETER	Beschreibung
CUSTOM SCALE NUMBER (1–32)	Wählt aus den 32 globalen Custom Scales die, mit folgenden Parametern, zu Bearbeitende aus.
___**SHIFT** (+/- 24)	Diese 12 Parameter werden genutzt um den Umfang des Shifts für jeden der 12 Schritte der chromatischen Tonleiter zu wählen. Die Spannbreite beträgt +/- 24 Halbtöne (+/- zwei Oktaven). Um eine Custom Scale zu erstellen, wähle die Nummer im obigen Feld und setze dann jeden der 12 Pitch Werte wie gewünscht. Änderungen sind sofort wirksam, du musst nichts speichern.

DAS I/O MENU

Das I/O Menü erreichst du durch Drücken des **SETUP** Buttons, gefolgt von Fußschalter 2.

I/O: LEVELS SEITE

Die LEVELS Seite des I/O Menüs enthält Parameter, die Lautstärken beeinflussen.

☞ Erinnerung: Du musst Änderungen im SETUP Menü nicht SPEICHERN. Einfach zwei Mal **EXIT** drücken, sobald du fertig bist.

PARAMETER	Beschreibung
IN 1 (INSTR) INPUT PAD (0 db, 6dB, 12dB, 18dB)	Schwächt das Signal von **IN PRE** (INSTRUMENTEN-Eingang) ab, bevor es den A/D-Konverter erreicht. Das Pad wird von einem entgegengesetzten Boost komplementiert, der den Output des Konverters anhebt. „Was du hörst“ bleibt also bei allen Einstellungen das Gleiche. Nutze das *niedrigst mögliche Setting* und regle es nur hoch, falls Clipping auftritt.
OUT 1 (MAIN) NOMINAL LEVEL (+4 dBu, -10 dBv)	Setzt die nominale Lautstärke von Output 1. +4 dBu ist der Standardwert und designt für Nutzung mit Profi Audio-Equipment. Es ist unwahrscheinlich, dass du dies je ändern musst. Nutze die -10 dBv Einstellung für andere Geräte. In der Bedienungsanleitung des jeweiligen Produktes solltest du den Hinweis finden, ob es bei +4 dBu oder bei -10 dBv läuft.
IN 2 (FX RTN) NOMINAL LEVEL (+4 dBu, -10 dBv)	Setzt die nominale Lautstärke von Input 2. +4 dBu ist der Standardwert und designt für Nutzung mit Profi Audio-Equipment. Es ist unwahrscheinlich, dass du dies je ändern musst. Nutze die -10 dBv Einstellung für andere Geräte. In der Bedienungsanleitung des jeweiligen Produktes solltest du den Hinweis finden, ob es bei +4 dBu oder bei -10 dBv läuft.
OUT 2 (FX SEND) BOOST/PAD (0, 12 dB)	Aktiviert ein boost/pad um das Grundrauschen von Out 2 zu verringern. Dies ist hilfreich, wenn dein Gerät im FX Loop eines Amps hängt. Aber geh vorsichtig mit dieser Einstellung um. Da du den FX SEND D/A Konverter auf +12 dB änderst kann er leichter übersteuern. Achte auf die FX SEND CLIP LED auf der Front und schalte diese Einstellung wieder auf 0 dB oder verringere die Lautstärke deines Presets, wenn es zu Clipping kommt.

I/O: AUDIO SEITE

Die AUDIO Seite des I/O Menüs enthält Parameter, welche das Audio-Routing beeinflussen.

☞ Erinnerung: Du musst Änderungen im SETUP Menü nicht SPEICHERN. **EXIT** bringt dich zurück.

PARAMETER	Beschreibung
OUT 1 (MAIN) MODE (STEREO/ SUM L+R/ COPY L>R)	Bestimmt, wie das Signal an den **OUT 1 [MAIN]**Buchsen ankommt. ✦ STEREO – Diese Option solltest du wählen wenn du über ein Stereo-System spielst. Wenn du diese Einstellung mit einem Mono Rig nutzt, hörst du nur die Hälfte des Stereo-Bildes. ✦ SUM L+R – Kollabiert das Signal zu Mono. ✦ Copy L>R – Repliziert den linken Kanal nach rechts. Verwirft das normale Signal des rechten Kanals. Hinweis: Um das Optimum aus jedem Mono- oder Stereo-Rig zu holen, solltest du verstehen, was in jedem Effektblock passiert. Wenn du bspw. ein phaseninvertiertes Signal (wie von manchen DELAYS, CHORUS, ENHANCER, etc. Einstellungen erzeugt) auf SUM schaltest, wirst du ggfs. unerwartete Ergebnisse hören. Auch das rechte Signal von PANNER oder PING PONG zu verwerfen, wird seltsam (aber vielleicht gut) klingen. Kurzgesagt: In einem Mono-Rig solltest du gut wissen, welche Effekte und Parameter ein breites Stereo-Feld erzeugen.
OUT 1 (MAIN) PHASE (NORMAL/INVERT)	Bestimmt, ob Signal am **OUT 1 [MAIN]** normal oder phaseninvertiert in Bezug auf seinen Zustand auf den Output des Grids anliegt. Hiermit kannst du ungewollte Inversionen an anderer Stelle beheben. (Dies invertiert sowohl den linken, als auch den rechten Kanal)
IN 2 (FX RTN) MODE (LEFT ONLY/ L+R SUM/ STEREO)	Bestimmt, ob **IN 2 [FX RTN]** in mono oder stereo prozessiert wird. LEFT ONLY – Die übliche Einstellung für Mono. Nutzt nur die **IN 2 L** Buchse. L+R SUM – Summiert **IN 2 L** und **IN 2 R** zu Mono. STEREO – Dieses Setting solltest du wählen, wenn du Stereo oder Dual-Mono Equipment im Loop nutzt.
OUT 2 (FX SEND) MODE (STEREO/ SUM L+R/ COPY L>R)	Bestimmt, ob das Signal an **OUT 2 [FX SEND]** Mono oder Stereo ist. STEREO – Wähle diese Option, wenn du OUT 2 an eine Stereo-Endstufe oder die FX-Returns von zwei Amps anschließt. Das Stereo-Setting funktioniert auch für Mono-Rigs, aber du hörst nur das halbe Stereobild. SUM L+R – Kollabiert das Gesamtsignal zu Mono. Copy L>R – Repliziert den linken Kanal nach rechts und verwirft das normale Signal des rechten Kanals.
OUT 2 (FX SEND) PHASE (NORMAL/INVERT)	Bestimmt, ob das Signal an **OUT 2 [FX SEND]** normal oder phaseninvertiert (bezogen auf den Zustand am Ausgang des letzten POST Effektes) wiedergegeben wird. Hiermit kannst du ungewünschte Inversionen an anderer Stelle kompensieren. (Sowohl linkes, als auch rechtes Signal werden invertiert.)

PARAMETER	Beschreibung
OUT 2 (FX SEND) ECHO (NONE, OUTPUT 1, OUTPUT 2)	Nein, nicht wie Echo... Echo... Echo... In diesem Fall geht es um eine Kopie des übertragenen Signals. Der Standardwert „NONE“ verbindet Output 2 mit dem Input des *FX LOOP* Blocks. Wählst du „OUTPUT 1”, so wird eine exakte Kopie des OUTPUT 1 Signals an die OUTPUT 2 Buchsen gegeben. Nutze dies, wenn du sowohl FOH, als auch Monitorboxen bespeisen musst und du individuelle Kontrolle über die Lautstärken möchtest. Wählst du „INPUT 1”, so kopierst du das rohe, unprozessierte INPUT 1 Signal an OUTPUT 2. Dies ist ideal, wenn du Dry-Tracks fürs Recording aufnehmen möchtest. Wenn der FX Loop Block im Preset ist hat dieser Priorität und das Feature funktioniert nicht.

I/O: MIDI SEITE

Die MIDI Seite des I/O Menüs enthält Parameter, welche die MIDI Bearbeitung betreffen.

☞ Erinnerung: Du musst Änderungen im SETUP Menü nicht SPEICHERN. Einfach zwei mal **EXIT** drücken.

PARAMETER	Beschreibung
MIDI CHANNEL 1–16, OMNI	Wählt den Kanal, auf dem das AX8 MIDI Nachrichten empfängt. Bei OMNI reagiert das AX8 auf Nachrichten auf JEDEM Kanal.
MIDI THRU OFF/ON	Schaltest du dies auf ON, so werden MIDI Daten vom MIDI IN Port an den MIDI OUT Port weitergeleitet. Dort findet ein soft-merge mit regulären MIDI Daten statt, die vom AX8 ausgehen.
PROG CHANGE ON/OFF	Bestimmt, ob das AX8 MIDI Program Change Nachrichten bearbeitet, oder ignoriert.
SCENE REVERT	Wählt beim Scene Recall per MIDI zwischen zwei Verhaltensweisen: OFF (Standard): Änderungen einer Scene werden bei Scene-Wechsel beibehalten, bis das Preset geändert wird. Wenn du Scene 1 bearbeitest, dann zu Scene 2 wechselst, und von dort zurück zu Scene 1 sind deine Änderungen erhalten. ON: Änderungen an Scenes gehen verloren, wenn du zu einer anderen Scene wechselst, ohne zu speichern. Wenn du Scene 1 bearbeitest, dann zu Scene 2 wechselst, und von dort zurück zu Scene 1, so wird der gespeicherte Zustand geladen. Hierdurch fühlt sich das Wechseln der Scenes mehr wie ein Wechseln zwischen Presets an.
EXT CTRL # INIT VAL 0% ODER 100%	Definiert einen Wert für jeden der 12 externen Controller, wenn das AX8 angeschaltet wird. Dieser Wert wird beibehalten, bis etwas von diesen Controllern (Expressionpedal, Switch, oder MIDI) empfangen wird. Dieses Feature hat einen wichtigen Nutzen: Stell dir vor, du hast das Expressionpedal vergessen, welches du als „EXTERNAL 1” an einem VOLUME Block betreibst. Ohne angeschlossenes Pedal nimmt das FX8 an, dass es auf 0% steht. Setzt du **EXT 1 INITIAL VALUE** auf 100%, kannst du sichergehen, dass die Lautstärke standardmäßig 100% aufgedreht ist.

I/O: CONTROLLERS SEITE

Die CTRL Seite des I/O Menüs erlaubt es dir PEDALE oder MIDI CC Nachrichten auf AX8 Funktionen zu mappen. CC Nachrichten können von MIDI Controllern oder angeschlossenen Computern an die MIDI In Buchse, oder den USB Anschluss des AX8 gesendet werden. Jede dieser Einstellungen ist global.

Die Methode, um einen Controller auf eine der Funktionen zu mappen ist immer dieselbe:

1. Nutze den **NAV** Knopf, um die gewünschte Funktion zu wählen.
2. Nutze den **VALUE** Knopf, um der Funktion einen Controller zuzuweisen: PEDAL1, PEDAL 2, MIDI CC (1-127), oder NONE (keiner).

☞ Erinnerung: Du musst Änderungen im SETUP Menü nicht SPEICHERN. **EXIT** bringt dich in den Stompbox Modus.

PARAMETER	Beschreibung
IN 1 (INSTR) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Kontrolliert die Lautstärke an der **INPUT 1 [INSTRUMENT]** Buchse. Mappe hierauf ein Pedal, wenn du ein globales Volume (-Pedal) möchtest. Dies verhält sich wie ein Pedal zwischen Gitarre und AX8.
OUT 1 (MAIN) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Kontrolliert die Lautstärke an der **OUT 1 [MAIN]** Buchse. Mappe hier ein PEDAL für ein globales Volume, welches alles beeinflusst was du hörst.
OUT 2 (FXSEND) VOLUME NONE/PEDAL…/0-127	Kontrolliert die Lautstärke an der **OUT 2 [FX SEND]** Buchse. Mappe ein PEDAL hierauf, wenn du ein globales MASTER Volumen möchtest, welches nur OUT 2 kontrolliert. TIPP: Du kannst auch Out 1 und Out 2 auf die selbe Quelle ändern und erhältst ein universelles Master Output Volume.
TEMPO TAP NONE/PEDAL…/0-127	Bietet die Möglichkeit das Tempo mit einem externen Controller zu setzen. WICHTIG: JEDER Wert des Controllers zählt als Tap. Nimm also keinen momentary-Type, sonst landest du in Double-Time!
TUNER NONE/PEDAL…/0-127	Hiermit kannst du den TUNER aufrufen oder beenden.
EXT CTRL 1–12 NONE/PEDAL…/0-127	Hier spezifizierst du, welche eingehenden MIDI CC# jedem der 12 External Controller, die als Modifier-Quellen bereitstehen zugeordnet wird.
LOOPER REC, PLAY, ONCE, DUB, REV, BYPASS, HALF, UNDO	Auch die meisten Looper-Funktionen können ferngesteuert werden.
SCENE SELECT, SCENE INCR, SCENE DECR	Hier kannst du SCENES via MIDI CC# wählen. Für SCENE SELECT bestimmt der Wert der Control Change Message, welche Scene geladen wird. Grundregel: Scene Nummer -1 = CC# Data Value. (Bspw: Scene 1, Value 0). Werte die größer als 7 sind rufen weiterhin Scenes in ihrer Reihenfolge auf. Um die Scene für Werte >7 zu bestimmen addiere 1 und teile durch 8. Der REST ist die Scene die geladen wird. Bspw: 62+1 = 63, 63 ÷ 8 = 7 Rest 7, also lädt 63 Scene 7. SCENE INCR und DECR werden durch CC# Data Werte >63 getriggert.

PARAMETER	Beschreibung
OUT 1 VOL INCR, **OUT 1 VOL DECR** NONE/PEDAL…/0-127	Diese zwei Optionen bieten dir eine einfache Möglichkeit die OUT 1 (MAIN) LAUTSTÄRKE zu erhöhen oder abzusenken. Dies ist ein sehr nützliches Tool, wenn du Level von verschiedenen Presets normalisieren musst, während du live spielst. Jedes Mal, wenn VOL INCR durch einen CC# Wert >63 getriggert wird, wird der Wert MAIN im OUTPUT 1 Mixer um 1.0 dB erhöht und das Preset wird sofort gespeichert. VOLUME DECR arbeitet genauso und vermindert die Lautstärke. WICHTIG! Alle anderen ungespeicherten Änderungen werden auch gespeichert, wenn VOLUME INCR oder VOLUME DECR getriggert werden. ACHTUNG! Diese Funktionen wurden designt um mit Momentary-Switches die einen CC# Wert von 127 für „ON" und 0 für „OFF" senden zu arbeiten. Nutze keine Expression Pedale oder du erhältst +/-20 dB mit einem einzigen Tritt.
CHORUS BYP bis **WAHWAH BYP**	Der BYPASS Switch für jeden Block im AX8 kann ferngesteuert werden. Die Liste der MIDI CC# Standards findest du weiter unten. Manche Blocks haben keinen Standardwert, aber du kannst jeden Block jederzeit ändern.
CHORUS XY bis **WAHWAH XY**	Wie der obige BYPASS Switch kann der XY Toggle für jeden Block ferngesteuert werden. Die Liste der MIDI CC# Standards findest du weiter unten.

I/O: PEDAL SEITE

Die Funktionen der PEDAL Seite findest du unter PEDALE & SCHALTER ANSCHLIEßEN.

DAS UTILITY MENÜ

Auf das **UTILITY** Menü greifst du zu, indem du den **SETUP** Button und dann Fußschalter 3 drückst.

UTILITY: LCD SEITE

Bietet einen Slider den Kontrast/Blickwinkel des LCD einzustellen. Einstellungen nimmst du per **VALUE** vor.

UTILITY: ERASE SEITE

Die ERASE Seite bietet Tools um alle Presets zu löschen (ERASE ALL PRESETS) und alle User Cabinets zu löschen (ERASE ALL USER CABINETS).
Diese Funktionen tun genau das! Daten die du so löscht können NICHT wiederhergestellt werden! Also Vorsicht!

UTILITY: STATUS SEITE

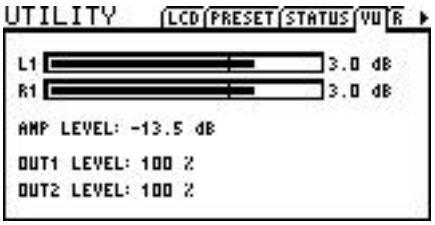
Zeigt Realtime Audio-Meter mit einer Skalierung von -80 bis 0 db.

ƒ IN LEVELS (1 (Instrument) und 2 (FX RTN) left und right ƒ
OUT LEVELS for 1L, 1R, 2L, 2R

Rechts wird dir die CPU Nutzung (CPU%) mit eigenem Meter gezeigt. Die Gesamt-CPU-Last darf 90% nicht übersteigen. Für mehr zu diesem Thema siehe PRESET CPU LIMITS.

UTILITY: VU METER

Die VU Meter Seite bietet eine Visualisierung der Level deiner Presets.
Dies kann sehr hilfreich sein, wenn du die Lautstärke einstellen möchtest.
Die Skala geht von -20 bis +10 dB mit einer Markierung bei 0 dB.
Du kannst Amp-Level wie gewünscht über den dedizierten LEVEL Knopf auf der Front des AX8 einstellen. Ein zweites Paar Indikatoren zeigt dir die MAIN und FX SEND Level.



Denk daran, dass Meter dir nur einen Teil der Story verraten.
Viel wichtiger: HINHÖREN.

UTILITY: RESET SEITE

Die RESET Seite bietet ein Tool um GLOBAL, I/O, und TUNER wieder auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen. **RESET SYSTEM PARAMETERS** ist einer der ersten Schritte bei der Fehlersuche. Keine Sorge: Deine Presets werden weder gelöscht, noch modifiziert.

UTILITY: FIRMWARE SEITE

Die FIRMWARE Seite zeigt, welche Firmware auf deinem AX8 läuft.
Schau auf unserer Support Seite, ob es gratis Updates gibt, welche du dir selber mittels des Fractal-Bots installieren kannst: http://www.fractalaudio.com/support

Diese Seite haben wir absichtlich leer gelassen.

ZUSÄTZLICHE THEMEN

EINRICHTEN EINES GLOBALEN VOLUME-PEDALS

Das FX8 macht es dir einfach ein globales Volumepedal einzurichten, OHNE vorher VOLUME Blöcke in deine Presets einzufügen.

Anschließen und kalibrieren eines Expressionpedals (wie dem Fractal Audio EV-1)

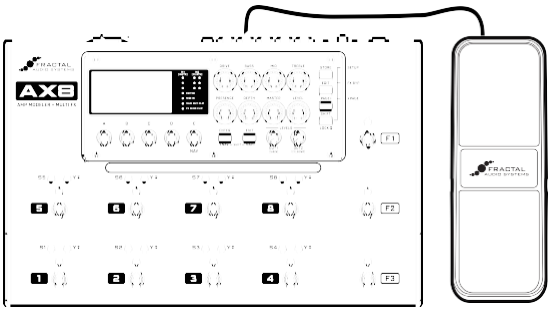
- **ANSCHLUSS –** Schließe ein TRS (Stereoklinke) Kabel an die **PEDAL1** oder **PEDAL 2** Buchse des FX8 an.
- Öffne die **PEDAL** Seite des I/O Menüs. (Drücke **SETUP**, drücke **Fußschalter 2**, drücke **PAGE**).
- Wähle **PEDAL 1 –4** (je nachdem, wo dein Pedal angeschlossen ist).
- Drücke den **ENTER** Button und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Stell deine bevorzugte Volume-Pedal Funktion ein:

- Öffne die **CTRL** Seite des I/O Menüs. (Drücke **SETUP**, drücke **Switch 2**, drücke **PAGE**).
- Ganz oben im **CTRL** Menü, **NAV** zum Eintrag für das Volume, welches du kontrollieren möchtest:
  - **INPUT VOLUME –** Als würdest du die Lautstärke an deiner Gitarre ändern.
  - **OUT 1 (MAIN) VOLUME –** Kontrolliert die Lautstärke von allem an Out 1. Effekte, Amp, Tails, etc.
  - **OUT 2 (FX SEND) VOLUME –** Kontrolliert das Level von allem an Out 2.

Ändere den Wert des gewünschten Eintrags auf **PEDAL 1–4**, je nachdem, welche Buchse du nutzt.

...UND FERTIG! Drücke zwei mal EXIT und teste das Pedal!



Das Fractal Audio Systems EV-1 expression/volume Pedal passt perfekt zum AX8.

SPILLOVER

Spillover erlaubt es Delay und Reverb auszuklingen, wenn der Effekt deaktiviert wird oder du die Scene oder das Preset wechselst. In diesem Abschnitt lernst du Spillover in verschiedenen Szenarien einzurichten.

WENN DU DEN EFFEKT MANUELL DEAKTIVIERST ODER DIE SCENE WECHSELST

Dies ist einfach und du musst nur eine Einstellung ändern. Wenn die Tails ausklingen sollen, wenn ein Effekt deaktiviert, oder die Scene geändert wird ändere einfach seinen **BYPASS MODE** auf „MUTE FX IN".

Wenn du den Effekt parallel nutzt wähle stattdessen „MUTE IN".

WENN DU PRESETS WECHSELST

Spillover einzustellen, welches bei Presetwechseln funktioniert ist ein bisschen aufwändiger. Zunächst musst du in der SPILLOVER Einstellung auf der SETTINGS Seite des GLOBAL Menüs bestimmen, ob Delays, Reverbs, oder „BOTH" (beide) ausklingen sollen. („Delay" beinhaltet nicht den Multi-Delay Block).

Wenn das Spillover zwischen Presets funktionieren soll, musst du zunächst sichergehen, dass der gleiche Reverb oder Delayblock in beiden Presets existiert. Es muss der gleiche Block und die gleiche INSTANZ sein (Bsp.: Delay 1 arbeitet nur mit Delay 1, und Delay 2 nur mit Delay 2).

Idealerweise sollten die korrespondierenden Blöcke in jedem Preset auch die gleichen Einstellungen haben. In dem Moment wo du das Preset änderst übernimmt nämlich der Block im neuen Preset die Effektfahne. Wenn du also von einem Delay, welches als Time 500 ms hat zu einem mit 100 ms wechselst, so wird das ausklingende Delay in den neuen Effekt „eingefügt" und du hörst 100 ms Echos (evtl. mit Glitches, falls bestimmte Einstellungen geändert sind). Damit Spillover perfekt funktioniert müssen die Paare der Blöcke im „Start-" und „End-" Preset identische Einstellungen haben und in ähnlichen Routings liegen. Du würdest einen deutlichen Unterschied hören, wenn das Delay im ersten Preset hinter einem cleanen Amp liegt, beim zweiten aber vor einem stark verzerrten Verstärker.

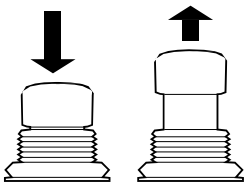
Auch die Bypass Zustände und die **BYPASS MODE** Einstellungen müssen bedacht werden. Von einem Preset, in dem Delay und Reverb aktiviert ist, zu einem zu wechseln, in dem sie gebypassed sind und der **BYPASS MODE** auf „MUTE FX OUT" steht, wird ein Ausklingen verhindern. Der Wechsel zu einem Preset, in dem der Block gebypassed ist, aber auf „MUTE FX IN" steht, wird ein gutes Ergebnis liefern.

QUICK TIP

Ein einfaches Spillover Experiment: Erstelle ein Preset und kopiere dieses auf einen neuen Speicherplatz und teste das Spillover. Ändere nun nach Belieben Parameter außerhalb der Blocks, welche Spillover bereitstellen sollen. AX8-Edit macht es dir einfach Blocks aus einem Preset in ein anderes zu kopieren.

UP- VS. DOWN-STROKE FX SWITCHING

Standardmäßig nutzt das AX8 sowohl „tap", als auch „press-and-hold" Aktionen der Fußschalter. Hiermit erhältst du zwei Funktionen für die F-Switches und kannst mit den Fußschaltern 1-8 sowohl Bypass/Engage, als auch X/Y umschalten.
Dank dieser Tatsache muss das AX8 alle Tap-Funktionen auf dem Loslassen des Schalters, statt beim Drücken ausführen. Wenn dein Fuß runter geht fängt das AX8 an zu warten. Wenn der Switch nach einer bestimmten Zeit NICHT wieder hoch kommt wird die Press-and-Hold Funktion ausgeführt. WENN der Switch hochkommt, so wird die Tap Funktion ausgeführt.



Wenn du lieber hättest, dass die Effekt-Schalter beim down-stroke auslösen, so kannst du press-and-hold X/Y Switching auf zwei Arten ausstellen:

OPTION EINS: DEAKTIVIERE PRESS-AND-HOLD IM GLOBAL MENU

Diese globale Option schaltet Press-and-Hold für X/Y Switching aus, Switches schalten beim down-stroke.

- Drücke **SETUP** (Shift + Store)
- Drücke Fußschalter **1** für das GLOBAL Menü.
- Stelle sicher, dass du dich auf der SETTINGS Seite befindest.
- **NAV** zu **PRESS/HOLD X/Y**
- Nutze den A Knopf für ON oder OFF.
- Drücke zum Beenden zwei Mal **EXIT**.

OPTION ZWEI: WEISE EINEN X/Y MODE EINEM F-SWITCH ZU

Wenn du entweder Single X/Y oder Sticky X/Y einem der F-Switches zuweist, nimmt das AX8 an, dass du keine Press-and-Hold X/Y Aktion benötigst. F-Switch Funktionen ändern ist einfach:

- Drücke **SETUP** (Shift + Store)
- Drücke Fußschalter **1** für das GLOBAL Menü.
- Drücke **PAGE** um zur F-SWITCH Seite zu gelangen.
- Wähle einen der verfügbaren F-Switches mittels des **E/NAV** Knopfes.
- Weise eine X/Y Function per A Knopf zu.
- Drücke zum Beenden zwei Mal **EXIT**.

QUICK TIP

Wenn du die „HOLD" Funktion eines beliebigen F-Switch auf „NONE" setzt, so arbeitet der TAP Function Switch auf dem down-stroke anstelle des up-strokes.
Dies ist für Switches hilfreich die PRESET UP und PRESET DN zugewiesen sind, da du diese Änderungen oft direkt auf dem Downbeat durchführen möchtest.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Hier sind die Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen über das FX8.
Fractal Audio Systems bietet dir unter **http://www.g66.eu/de/support/fractal-audio-support** Hilfe.
Weitere Antworten und andere Nutzer des AX8 findest du unter **forum.fractalaudio.com**

Q Wie upgrade ich die Firmware des AX8?

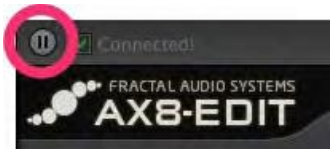
A Benutze Fractal-Bot, du bekommst ihn auf www.fractalaudio.com

Q Kann ich meine Presets direkt vom Axe-Fx oder FX8 ins AX8 laden?

A Nein, aber du kannst einzelne Blocks per Editor transferieren. Siehe BLOCKS ZWISCHEN PRODUKTEN TRANSFERIEREN.

Q Wieso wechselt das AX8 bei manchen Effekten ins Edit Menü?

A Dies ist normal, wenn AX8-Edit läuft. Um dies zu unterbinden drücke den „Pause“ Button oben links im Programm.



Q Der Effekt an/aus Schalter wirkt etwas langsam. Wieso?

A Das liegt an der Unterstützung für Press-and-Hold Functions. Das AX8 aktiviert Effekte auf dem up-stoke des Fußschalters. Dies kannst du ändern. Siehe dazu: UP- VS. DOWN-STROKE FX SWITCHING.

Q Ich höre Klicken und Ploppen.

A Vielleicht liegt es an zu hoher CPU-Auslastung. Drücke UTILITY und schau auf der STATUS Seite nach. Ist das CPU-Meter in den mittleren bis hohen 90ern? Falls ja, hast du das aktuelle Preset überladen. Versuche einen Block zu entfernen oder schau dir nochmal „CPU Limits im Preset" in Abschnitt 5 an.

Q Wo kann ich mehr über all die Effektparameter erfahren?

A Wir arbeiten zurzeit an einem universellen „Effect Parameters Guide“ für alle Fractal Audio Systems Produkte. Unterdessen dürfte das Handbuch des AXE-FX II fast alle Antworten bieten, die du brauchst. Du findest es auf: http://www.g66.eu/de/support/fractal-audio-support

Q Einer meiner Effekte funktioniert nicht mehr!

A Entspann dich. Wenn ein Effekt die CPU überlastet wird das AX8 einen Block abschalten. Dieser Block blinkt schnell auf dem Grid und der Footswitch Seite und das Edit Menü zeigt „DISABLED“. Reduziere die CPU Last und der Effekt sollte wieder funktionieren.

Q Mein Expression Pedal funktioniert nicht. Was soll ich tun?

A Expression Pedale müssen kalibriert, auf einen Controller gemappt und einem Parameter zugewiesen werden. Siehe PEDALE & SCHALTER ANSCHLIEßEN für einen Überblick. Benutzt du ein TRS Kabel? Ist es an der richtigen Buchse des AX8 angeschlossen? Ist es wirklich ein Expression Pedal? Hast du einen Modifier wie in der Sektion MODIFIER erklärt eingebunden?

Q Mein AX8 startet nicht korrekt.

A Ein korruptes Preset könnte das Problem sein. Fahre das AX8 erneut hoch, aber sobald du den „Splash Screen“ siehst drücke **ENTER** um ein leeres, initialisiertes Preset zu laden. Wenn dies deine Probleme behebt musst du das problematische Preset finden und überschreiben. Das kann so einfach sein wie einfach **STORE, ENTER, ENTER** nach diesem Hochfahren zu drücken.

Q Eines oder mehrere Presets produzieren keinen Ton.

A Dies kann an verschiedenen Dingen liegen:
Funktioniert dein Rig korrekt? Meistens liegt es an einem kaputten oder nicht angeschlossenen Kabel. Hast du sichergestellt, dass du alles vom Input bis zum Output verbunden hast?
Benutzt du einen Modifier, der einem Volume oder Level Control zugewiesen ist und das externe Pedal oder der Switch sind nicht angeschlossen? Schau dir den Abschnitt MODIFIER an um zu erfahren, wie du dies behebst.
Vielleicht musst du auch den Initialwert eines externen Controllers von 0% auf 100% stellen. Siehe dazu INITIALWERTE DER EXTERNAL CONTROLLER.
Benötigt das Preset ein USER CAB, welches nicht geladen ist? Ändere den CAB Block auf ein Factory Cab.

Q Kann ich einen Computer oder externen MIDI Controller nutzen um das AX8 zu bedienen?

A Klar! Das AX8 ist bestens mit MIDI ausgestattet und kann ferngesteuert werden. Mehr dazu unter MIDI IMPLEMENTIERUNG.

Q Was ist „FRFR"?

A FRFR steht für „full-range, flat response." Dieses Akronym beschreibt einen „neutralen" Speaker, bzw. ein Speaker-System, welches das gesamte hörbare Spektrum von 20 Hz – 20kHz ohne Über- oder Unterbetonungen abbildet. Beispielhaft seien hier Studiomonitore, oder ordentliche PA-Systeme genannt. Mittlerweile bieten auch viele Hersteller direkt FRFR Lösungen für Gitarristen an.

Q Wofür all das Technologie-Gerede? Kann nicht einfach jeder Regler von 1 bis 10 gehen und gut?

A Nur die präzise Terminologie von Toningenieuren erlaubt es den sehr unterschiedlichen Gruppen von Gelegenheitsspielern, Profis, Produzenten, Engineers etc. das Meiste aus dem Gerät herauszuholen. Wenn du dich kurz in Wörter wie Hertz, Pikofarad, Millisekunden, etc. einlesen möchtest, so findest du ganz einfach ein gutes Glossar online oder schaust dir den Anhang des Axe-Fx II Manuals an.

Q Wieso sollte ich einen bestimmten Effekt VOR oder HINTER Amp und Cab platzieren?

A Ein Effekt klingt einfach anders, je nachdem, ob man ihn vor oder hinter der Distortion betreibt.
Wie klingt der Unterschied? Falls du jemals die Reihenfolge eines Drives und Wahs getauscht hast, hast du ein prima Beispiel gehört. Liegt das Wah vor dem Overdrive, so regt der Resonanzfilter des Wah das Drive in interessanter Weise an, ein natürlicher Sound bleibt erhalten. Folgt das Wah dem Distortion, hörst du einen dramatischeren Filter Sweep. Mit harter Distortion klingt das fast schon wie ein Synth – dies wird meist als weniger „klassisch" wahrgenommen. Es verwundert also nicht, dass ein Wah üblicherweise als „Pre"-Effekt zwischen Gitarre und Amp betrieben wird. Die Verzerrung des Amps folgt auf das Wah. Viele andere Effekte fallen in die selbe Kategorie.
Ein anderes Beispiel sind Overdrive mit Delay und Reverb. In der „echten Welt" tauchen Hall und Echo auf, weil offene Räume deinen Gitarrenamp umgeben – ein Club, der Konzertsaal,... Diese Effekte hörst du also eigentlich NICHT vor dem Amp. Aufnahmestudios fügen solche Effekte oft über die Konsole hinzu – nachdem das Mikro den verzerrten Sound des Amps aufgenommen hat. Solltest du diese natürlichen Hall und Echo Sounds reproduzieren wollen, so gehören für dich Reverb und Delay vermutlich „post", also hinter den Amp. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Effekte nicht auch vor dem Amp eingesetzt werden können. Viele legendäre Gitarrensounds kommen durch Echos vor Amps zustande.

Die gute Nachricht ist, dass dir das AX8 erlaubt frei herumzuexperimentieren und Kombinationen zu finden, die für DICH am besten funktionieren. Kreativität beginnt, wo Konformität endet.

Q Wieso höre ich ein Ploppen oder eine Pause, wenn ich bestimmte X/Y Blocks umschalte?

A Wenn du den X/Y-Zustand änderst, muss das AX8 den Block komplett neu auf seine Funktion programmieren. Manchmal klappt das unhörbar, manchmal bedeutet dies, dass kleine Änderungen im Block vorgenommen werden müssen, die ein Ploppen oder eine kurze Pause verursachen. Wenn du z.B. bei DRIVE Blocks dieses Problem hast könntest du bspw. zwei verschiedene Blocks statt der X/Y-Umschaltung eines Einzelnen nutzen.

Q Mein AX8 funktioniert nach einem Firmware Update nicht mehr. Wie kann ich es wiederherstellen?

A Das AX8 hat einen eingebaute Wiederherstellungsmöglichkeit. Schalte das Gerät aus. Halte den **SHIFT** Button gedrückt und schalte das Gerät an. Halte den Button ca. 1 Sekunde nach dem Start und lass dann los. Wähle den FIRMWARE Screen und du solltest die Firmware per Fractal-Bot installieren können.

BLOCKS ZWISCHEN PRODUKTEN TRANSFERIEREN

Das AX8, FX8 und Axe-Fx II können zwar keine Presets teilen, aber du KANNST individuelle Effekt-Block-Settings von einem Produkt auf das andere übertragen. Dies funktioniert mittels der jeweiligen Editor-Software: AX8-Edit, FX8-Edit, und Axe-Edit.
Axe-Fx Blocks aus Firmware 18.04 oder neuer (inklusive aller „Quantum" Versionen) werden so unterstützt.

ÜBER DIE BLOCK LIBRARY

Das Block Library Feature ist einer der besten Gründe unsere Editoren zu nutzen. Es erlaubt dir eine Kollektion fertig eingestellter Effektblöcke zu speichern und aus diesen zu wählen, wann immer du ein neues Preset erstellst oder eins editierst. So kannst du z.B. einen perfekt getweakten Drive Block als „Tweaked Screamer" speichern. Sobald du das erledigt hast benötigst du nur ein paar Mausklicks um den Block wohin auch immer zu schieben. Die Dateien, die durch die Block Library erstellt werden machen es möglich Blocks innerhalb der Geräte auszutauschen.

BEISPIEL: BLOCK TRANSFER VOM AXE-FX ZUM AX8

In diesem Beispiel übertragen wir einen Amp Block von Axe-Edit zu AX8-Edit, indem wir die .syx Datei eines Blocks aus der Axe-Edit Block Library in die AX8-Edit Block Library kopieren.

1. Starte Axe-Edit. Wähle den Block, den du übertragen möchtest.
2. Füge den Block zur Axe-Edit Block Library hinzu:
   - ƒ Wähle den Block aus.
   - ƒ Klick auf das „+" (Plus) Menü in der Blocks Library Control unten links und wähle „Save".
   - ƒ Gib dem Block einen sinnvollen Namen. „Mein Amp" ist nicht so gut. „Amp Deluxe Mid Crunch" ist super.
3. Wiederhole die Schritte für jeden Block den du übertragen möchtest. TIPP: Axe-Edit enthält ein Feature, welches dir erlaubt ALLE Blocks des aktuellen Presets auf einmal in die Library zu speichern.
4. Suche den Block per Finder oder Explorer auf deinem Computer.
   Shortcut: Klicke aufs Block Library „+" Menü und wähle „**Show Folder**".
5. Wähle die Datei(en) für deine(n) Block(s) und kopiere sie in deine Zwischenablage.
6. Öffne nun den AX8-Edit Block Library Ordner. Wenn du nicht weißt, wo er sich befindet, nutze den selben Shortcut:
   - ƒ Öffne AX8 Edit und wähle einen Block im Grid.
   - ƒ Klicke das „+" (Plus) Menü in der Blocks Library Control unten links und wähle „Show Folder".
7. Füge deine Axe-Edit Blocks in die AX8-Edit Blocks Library ein.
8. Falls AX8-Edit bereits läuft starte es neu, damit es deine neuen Blocks scannen kann.
9. Um einen Block aus der Library EINZUFÜGEN wähle einen Platz im Grid (egal ob leer oder nicht) und wähle **Block : Library : Recall** aus dem Top Menü.

Der Ort der Library kann für jedes Programm unter Settings : Preferences : Workspace geändert werden. Sobald du weißt, wo die Libraries sind kannst du den Explorer/Finder nutzen um die Dateien per Drag and Drop von einem Ordner zum anderen zu kopieren.

QUICK TIP

Du kannst den Ort des Block Library Ordners auf deinem Computer für jeden der Editoren ändern (musst dann aber bestehende Blocks manuell verschieben). Eine Möglichkeit besteht darin den Block Workspace für mehrere Editoren auf *den gleichen* Ordner einzustellen. Wenn du dies getan hast siehst du eine Warnung in Axe-Edit, falls deine Version (pre 3.4.0) zu alt ist um die Blocks von AX8-Edit zu laden.

MAIN MENU SOFT KNOBS

Die **A**, **B**, **C**, **D** und **E** Knöpfe ändern ihre Funktion, je nachdem auf welcher Seite des Hauptmenüs du dich befindest. Hier eine Tabelle die zeigt, was sie jeweils tun:

	A	B	C	D	E
Fußschalter („FS”)	Wert	Preset Wahl	Scene Wahl	Nav	Nav
Layout	Wert	--	Scene Wahl	Nav	Nav
Move	Wert	--	--	Nav	Nav
MIDI	Wert	--	Scene Wahl	--	Nav

VERSTECKTE EDIT BUTTON FUNKTIONEN

Bestimmte Buttons des AX8 haben spezielle, kontextsensitive Funktionen, welche aktiviert werden, wenn du tapst oder double-tapst.

IM GRID

Double-Tap **EDIT**: Schalte X/Y um.

IN JEDEM EDIT MENÜ EINES BLOCKS

Double-Tap **EDIT**: Schalte X/Y um.
Tap **SHIFT** dann Double-Tap **EDIT**: Zeige einen Dialog um den gesamten Block auf Standardeinstellungen zurückzusetzen.

IM GLOBAL GRAPHIC EQ

Tap **SHIFT** dann Double-Tap **EDIT**: Zurücksetzen des Equalizers.

AUF DER GRAPHIC EQ PAGE DES AMPS

Tap **ENTER**: Zurücksetzen des EQs.

IM SEQUENCER MIT BELIEBIGER „STAGE” AUSGEWÄHLT

Tap **ENTER**: Randomisieren aller Stages.

SPEZIFIKATIONEN & STANDARDS

INPUT 1 [INSTRUMENT]:	
Anschluss:	1/4” Klinkenbuchse, unsymmetrisch.
Impedanz:	1 Megaohm
Max. Input Level:	+16 dBu (passend für Nutzung mit einer Gitarre)
INPUT 2 [FX RTN]:	
Anschluss:	2 x 1/4” Klinkenbuchse, symmetrisch.
Impedanz:	1 Megaohm
Max. Input Level:	+20 dBu
A/D WANDLUNG	
Bit Tiefe:	24 Bits
Sample Rate:	48 kHz
Dynamic Range:	> 110 dB
Frequency Response:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60 dB über die gesamte Bandbreite
ANALOG OUTPUTS	
Anschlüsse:	**OUT 1 [MAIN]**: 2 x XLR Symmetrisch
	OUT 1 [MAIN]: 2 x 1/4” Klinkenbuchsen, unsymmetrisch (Humbuster™ hum-canceling)
	OUT 2 [FX SEND]: 2 x 1/4” Klinkenbuchsen, unsymmetrisch (Humbuster™ hum-canceling)
Impedanz:	600 ohm
Max Output Level:	+20 dBu
Dynamic Range:	> 110 dB
Frequency Response:	20 – 20kHz, +0 / -1 dB
Crosstalk:	< -60 dB über die gesamte Bandbreite
DIGITAL OUTPUT	
Anschluss:	RCA Coaxial für S/PDIF
Format:	S/PDIF 24-bit, 48 kHz fixed
MIDI INTERFACE	
Anschlüsse (In and Out/Thru):	2 x 5-pin DIN Anschluss
PEDAL INTERFACE	
Anschluss:	4 x 1/4” TRS Buchsen
Format:	Switch: Momentary oder Latching; Pedal: 10–100kΩ max, linear taper expression Type.
USB INTERFACE:	
Anschluss:	USB 2.0 Typ B
GENERELLES	
Finish:	Pulverbeschichtetes Stahlchassis mit anodisierten Aluminium Front- und Endpanels
Display:	160x80 dot matrix graphic LCD
Abmessungen:	410mm x 101mm x 262mm (16.1” x 4.0” x 10.3”)
Gewicht:	5,4 kg (11.8 lbs.)
Eingangsspannung:	100–240 VAC, 47 – 63 Hz (Universal Input)
Leistungsaufnahme:	<40 W
UMGEBUNG	
Arbeitstemperatur:	0 bis 50 °C (32 bis 122 °F)
Lagertemperatur:	-30 bis 70 °C (-22 bis 167 °F)
Feuchtigkeit:	Max. 90% nicht-kondensierend

DIE SPEZIFIKATIONEN KÖNNEN SICH ÄNDERN.

MIDI IMPLEMENTIERUNG

Das AX8 verfügt über robuste MIDI Implementierung, welche hier näher beschrieben wird.

Funktion		Tx	Rx	Anmerkungen
Basic Channel	Default	1	1	
	Changed	1-16	1-16	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON	X	X	
	Note OFF	X	X	
After Touch	Keys	X	X	
	Channels	X	X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	O	Empfangbare CCs werden global soft-assigned auf Funktionen via I/O: CTRL Menü. Diese umfassen Master Volume, Tap Tempo, Tuner, 12 „EXTERNAL" control nodes (zuweisbar als Modifier zu einem oder mehr Parametern auf Preset-Basis), alle Looper Funktionen, der BYPASS Switch einer jeden Block Instanz (DRIVE1, DRIVE2, CHORUS, etc.) und die X/Y Switches der Block Typen, die diese Funktion unterstützen (DRIVE 1 XY, DRIVE 2 XY, etc.).
Program Change	True Number	O	O	Das AX8 kann CC und PC Messages übertragen.
	Bank Select	X	O	
System Exclusive	Fractal Audio	O	O	SysEx wird intensiv für AX8-Edit genutzt.
	Real time	O	X	
	Non-Real time	X	X	
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune Request	X	X	
System Real time	Clock	X	O	Das AX8 Global Tempo synchronisiert automatisch Zur MIDI Beat Clock. Das AX8 überträgt keine MIDI clock.
	Commands	X	X	
Auxiliary Messages	Local ON/OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	

WERKSEINSTELLUNGEN FÜR MIDI CC

Die folgende Tabelle listet die Standard-MIDI CC# Zuweisungen für jede verfügbare Funktion im AX8. Zusätzlich zu MIDI CC kann jeder Wert auch auf NONE oder PEDAL 1-4 gesetzt werden. Alle solche Zuweisungen sind global.

In 1 (Instr) Volume 10
Out 1 (Main) Volume 11
Out 2 (FX Send) Volume 12
Tempo Tap 14
Tuner 15
External Control 1 . . . . . PEDAL 1
External Control 2 . . . . . PEDAL 2
External Control 3 . . . . . PEDAL 3
External Control 4 . . . . . PEDAL 4
External Control 5 20
External Control 6 21
External Control 7 22
External Control 8 23
External Control 9 24
External Control 10 25
External Control 11 26
External Control 12 27
Looper Record..... 28
Looper Play 29
Looper Once..... 30
Looper Dub 31
Looper Rev 32
Looper Bypass 33
Looper Half..... 120
Looper Undo 121
Metronome..... 122
Scene Select..... 34
Scene Increment..... 123
Scene Decrement 124
Out 1 Vol Incr 35
Out 1 Vol Decr..... 36
Chorus Bypass..... 41
Compressor Bypass..... 43
Delay 1 Bypass 47
Delay 2 Bypass 48
Drive 1 Bypass..... 49
Drive 2 Bypass..... 50
Enhancer Bypass 51
Filter 1 Bypass..... 52
Filter 2 Bypass..... 53
Flanger Bypass 56
Formant Bypass 58
Gate/Expander Bypass 60
Graphic EQ 1 Bypass 62
Graphic EQ 2 Bypass 63
Multidelay Bypass..... 69
Parametric EQ 1 Bypass..... 71
Parametric EQ 2 Bypass..... 72
Phaser Bypass 75
Pitch Bypass..... 77
Reverb Bypass..... 83
Ring Mod Bypass 85
Rotary Bypass 86
Synth.....88
Trem/Pan Bypass 90
Volume/Pan 1 Bypass.....93
Volume/Pan 2 Bypass.....94
Wahwah Bypass 97
Chorus X/Y 104
Delay 1 X/Y 106
Delay 2 X/Y 107
Drive 1 X/Y.....108
Drive 2 X/Y.....109
Filter 1 X/Y . . . . . NONE
Filter 2 X/Y . . . . . NONE
Flanger X/Y 110
Gate/Exp X/Y . . . . . NONE
Multidelay X/Y . . . . . NONE
Phaser X/Y 112
Pitch X/Y 114
Rotary X/Y.....125
Reverb X/Y.....116
Trem/Pan X/Y . . . . . NONE
Wahwah X/Y 118

MIDI PROGRAM CHANGE NUMBERS

Die folgende Tabelle listet die MIDI Bank und Program Change Messages zur Auswahl der AX8 Banks/Presets.

MidI Bank Select (cc#0) Wert , Midi Program change = AX8 Bank:Preset

0, 0	=	01:1	0, 46	=	06:7	0, 92	=	12:5	1, 10	=	18:3	1, 56	=	24:1
0, 1	=	01:2	0, 47	=	06:8	0, 93	=	12:6	1, 11	=	18:4	1, 57	=	24:2
0, 2	=	01:3	0, 48	=	07:1	0, 94	=	12:7	1, 12	=	18:5	1, 58	=	24:3
0, 3	=	01:4	0, 49	=	07:2	0, 95	=	12:8	1, 13	=	18:6	1, 59	=	24:4
0, 4	=	01:5	0, 50	=	07:3	0, 96	=	13:1	1, 14	=	18:7	1, 60	=	24:5
0, 5	=	01:6	0, 51	=	07:4	0, 97	=	13:2	1, 15	=	18:8	1, 61	=	24:6
0, 6	=	01:7	0, 52	=	07:5	0, 98	=	13:3	1, 16	=	19:1	1, 62	=	24:7
0, 7	=	01:8	0, 53	=	07:6	0, 99	=	13:4	1, 17	=	19:2	1, 63	=	24:8
0, 8	=	02:1	0, 54	=	07:7	0, 100	=	13:5	1, 18	=	19:3	1, 64	=	25:1
0, 9	=	02:2	0, 55	=	07:8	0, 101	=	13:6	1, 19	=	19:4	1, 65	=	25:2
0, 10	=	02:3	0, 56	=	08:1	0, 102	=	13:7	1, 20	=	19:5	1, 66	=	25:3
0, 11	=	02:4	0, 57	=	08:2	0, 103	=	13:8	1, 21	=	19:6	1, 67	=	25:4
0, 12	=	02:5	0, 58	=	08:3	0, 104	=	14:1	1, 22	=	19:7	1, 68	=	25:5
0, 13	=	02:6	0, 59	=	08:4	0, 105	=	14:2	1, 23	=	19:8	1, 69	=	25:6
0, 14	=	02:7	0, 60	=	08:5	0, 106	=	14:3	1, 24	=	20:1	1, 70	=	25:7
0, 15	=	02:8	0, 61	=	08:6	0, 107	=	14:4	1, 25	=	20:2	1, 71	=	25:8
0, 16	=	03:1	0, 62	=	08:7	0, 108	=	14:5	1, 26	=	20:3	1, 72	=	26:1
0, 17	=	03:2	0, 63	=	08:8	0, 109	=	14:6	1, 27	=	20:4	1, 73	=	26:2
0, 18	=	03:3	0, 64	=	09:1	0, 110	=	14:7	1, 28	=	20:5	1, 74	=	26:3
0, 19	=	03:4	0, 65	=	09:2	0, 111	=	14:8	1, 29	=	20:6	1, 75	=	26:4
0, 20	=	03:5	0, 66	=	09:3	0, 112	=	15:1	1, 30	=	20:7	1, 76	=	26:5
0, 21	=	03:6	0, 67	=	09:4	0, 113	=	15:2	1, 31	=	20:8	1, 77	=	26:6
0, 22	=	03:7	0, 68	=	09:5	0, 114	=	15:3	1, 32	=	21:1	1, 78	=	26:7
0, 23	=	03:8	0, 69	=	09:6	0, 115	=	15:4	1, 33	=	21:2	1, 79	=	26:8
0, 24	=	04:1	0, 70	=	09:7	0, 116	=	15:5	1, 34	=	21:3	1, 80	=	27:1
0, 25	=	04:2	0, 71	=	09:8	0, 117	=	15:6	1, 35	=	21:4	1, 81	=	27:2
0, 26	=	04:3	0, 72	=	10:1	0, 118	=	15:7	1, 36	=	21:5	1, 82	=	27:3
0, 27	=	04:4	0, 73	=	10:2	0, 119	=	15:8	1, 37	=	21:6	1, 83	=	27:4
0, 28	=	04:5	0, 74	=	10:3	0, 120	=	16:1	1, 38	=	21:7	1, 84	=	27:5
0, 29	=	04:6	0, 75	=	10:4	0, 121	=	16:2	1, 39	=	21:8	1, 85	=	27:6
0, 30	=	04:7	0, 76	=	10:5	0, 122	=	16:3	1, 40	=	22:1	1, 86	=	27:7
0, 31	=	04:8	0, 77	=	10:6	0, 123	=	16:4	1, 41	=	22:2	1, 87	=	27:8
0, 32	=	05:1	0, 78	=	10:7	0, 124	=	16:5	1, 42	=	22:3	1, 88	=	28:1
0, 33	=	05:2	0, 79	=	10:8	0, 125	=	16:6	1, 43	=	22:4	1, 89	=	28:2
0, 34	=	05:3	0, 80	=	11:1	0, 126	=	16:7	1, 44	=	22:5	1, 90	=	28:3
0, 35	=	05:4	0, 81	=	11:2	0, 127	=	16:8	1, 45	=	22:6	1, 91	=	28:4
0, 36	=	05:5	0, 82	=	11:3	1, 0	=	17:1	1, 46	=	22:7	1, 92	=	28:5
0, 37	=	05:6	0, 83	=	11:4	1, 1	=	17:2	1, 47	=	22:8	1, 93	=	28:6
0, 38	=	05:7	0, 84	=	11:5	1, 2	=	17:3	1, 48	=	23:1	1, 94	=	28:7
0, 39	=	05:8	0, 85	=	11:6	1, 3	=	17:4	1, 49	=	23:2	1, 95	=	28:8
0, 40	=	06:1	0, 86	=	11:7	1, 4	=	17:5	1, 50	=	23:3	1, 96	=	29:1
0, 41	=	06:2	0, 87	=	11:8	1, 5	=	17:6	1, 51	=	23:4	1, 97	=	29:2
0, 42	=	06:3	0, 88	=	12:1	1, 6	=	17:7	1, 52	=	23:5	1, 98	=	29:3
0, 43	=	06:4	0, 89	=	12:2	1, 7	=	17:8	1, 53	=	23:6	1, 99	=	29:4
0, 44	=	06:5	0, 90	=	12:3	1, 8	=	18:1	1, 54	=	23:7	1, 100	=	29:5
0, 45	=	06:6	0, 91	=	12:4	1, 9	=	18:2	1, 55	=	23:8	1, 101	=	29:6

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

CC#34 WÄHLT SCENES

Standardmäßig wählt MIDI CC# 34 SCENES aus. Der *Wert*, der gesendet wird bestimmt die Scene:

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