

AXE-FX II TUTORIAL

per

NEOFITI

ALCUNE PAROLE PER DARVI UN CALDO BENVENUTO

Vi starete chiedendo a chi serve questo breve manuale. Beh, se avete dato una rapida occhiata al manuale dell'Axe-Fx II e la vostra prima reazione è stata "oh mio Dio!!!!", se non sapete da dove iniziare e vi sentite come se steste per affrontare qualcosa di più grande delle vostre forze, allora questo tutorial è perfetto per voi. Se, dall'altro lato, avete già posseduto altre unità multi effetto prima d'ora oppure avete posseduto l'Axe-Fx originario e sapete come gestirlo, allora potete anche smettere di leggere. Ovviamente a meno che vogliate continuare a farlo.

Non intendiamo sostituire il manuale e ovviamente non ripeteremo tutto quello che c'è scritto. Comunque, vogliamo aiutarvi a trarre il massimo dal manuale, fornendovi la conoscenza che vi manca al momento, l'esatta conoscenza che vi permetterà di capire di cosa parla il manuale.

Quindi, stiamo per dare un'occhiata a cosa accade al segnale della vostra chitarra quando passa attraverso l'Axe-Fx, a come modificare un suono esistente per renderlo più vicino ai vostri desideri e poi, se lo vorrete, potremo salvarlo in modo che sarà nuovamente disponibile quando ne avrete bisogno. Ovviamente, mentre facciamo questo, imparerete cosa si intende per suono salvato e in cosa consiste.

PRIMI PASSI

Quindi, eccovi con il vostro nuovo scintillante Axe-Fx. In qualche modo siete riusciti a collegare ogni cosa e a farlo suonare discretamente. Probabilmente vi siete accorti della grossa manopola e con essa avete richiamato qualche altro suono diverso. E adesso?

Diamo un'occhiata più da vicino al primo preset di fabbrica (più tardi parleremo di cosa si intende per preset di fabbrica). Questo suono si chiama "59 Bassguy" e simula un classico e famoso amplificatore creato circa 50 anni fa. Il numero del preset è "000", ma è possibile che sulla vostra unità appaia il numero "001" – non importa. Nel manuale potete imparare come regolare l'Axe-Fx II in modo che la numerazione inizi da 0 o da 1.

Accendete il vostro Axe-Fx II e aspettate che il test automatico dei LED sia completato. Ora viene mostrato sullo display la normale schermata "Recall", che vi dà la possibilità di richiamare i presets.

Ovviamente non dovete spegnere e riaccendere il vostro Axe-Fx II per tornare a questa schermata. Se vi capiterà di "perdervi" in qualche menù sarà sufficiente fare la seguente cosa: premete il tasto RECALL, poi il tasto PAGE sinistro (left) e sarete di nuovo qui.

Forse al momento potrebbe essere mostrato un altro preset. L'Axe-Fx II si ricorda dell'ultimo preset utilizzato e lo richiama automaticamente all'accensione. Ruotate semplicemente la manopola VALUE a sinistra e troverete il primo suono.

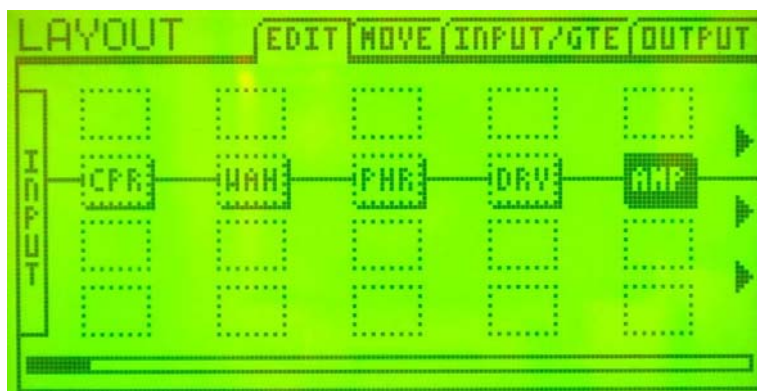
Lo schermo del vostro Axe-Fx mostra ora "000" (o "001") e "59 Bassguy" (in questo breve tutorial i termini "schermo", "display" e "menu" sono spesso sinonimi).



Sullo schermo vi accorgete che "59 Bassguy" appare due volte. Non preoccupatevi di questo. I primi 42 preset di fabbrica servono per introdurre le varie simulazioni di amplificatore disponibili nell'Axe-Fx II e quindi i preset si possono chiamare come l'amplificatore che contengono. La schermata Recall mostra sotto "NAME" il nome del patch (che è liberamente modificabile), mentre l'amplificatore selezionato è mostrato di fianco alle etichette AMP1 e AMP2.

Prendete la chitarra e suonate un po' di note, per prepararvi a quello che sta per arrivare. Vi piace il suono? Durante questo tutorial avrete la possibilità di modificarlo.

Ora premete il tasto LAYOUT per arrivare alla schermata Layout. Ha funzionato? Il nome della schermata (o menù) è mostrato sempre nell'angolo in alto a sinistra del display LCD, così potete sapere dove siete.



Adesso date un'occhiata al resto della prima riga del display. Potete vedere le scritte EDIT, MOVE, INPUT/GATE e OUTPUT. Queste linguette mostrano il nome delle pagine contenute in ciascuna schermata. Premendo il tasto PAGE destro o PAGE sinistro potete muovervi tra le pagine disponibili. Poi premendo il tasto PAGE sinistro tornate alla pagina EDIT – è quella che ci serve ora.

LA CATENA DEL SEGNALE NELL'AXE-FX II

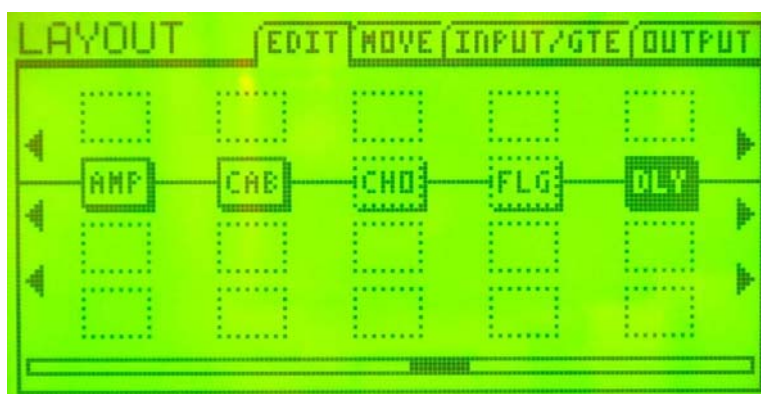
Diamo un'occhiata più da vicino a questa schermata Layout. Quello che vedete qui è una rappresentazione grafica della catena del segnale per questo particolare suono nell'Axe-Fx II. Sulla sinistra abbiamo l'INPUT ed è qui che il suono della chitarra entra. Beh in realtà c'è qualcosa in più di questo. Avrete certamente collegato il jack del vostro cavo alla presa INSTR sul pannello frontale, non è vero? Questo è un ingresso mono –

anche la vostra chitarra è mono – ed è collegato internamente all'ingresso left dell'Axe-Fx II. Naturalmente, potete fornire all'Axe-Fx II un segnale stereo; per fare questo dovete utilizzare le connessioni poste sul retro e come funziona tutto questo è spiegato nel manuale. Il vostro suono di chitarra è ora stato trasformato in segnale digitale e arriva alla sezione INPUT della schermata Layout. Questo ingresso è stereo, comunque, quindi di default il vostro tono di chitarra verrà posizionato al centro dell'immagine stereofonica, e di conseguenza lo stesso volume va a finire sia nel canale destro che in quello sinistro. Potete ovviamente cambiare tutto questo se ne avrete bisogno, ma la spiegazione di come fare va oltre allo scopo di questo tutorial quindi per il momento useremo le impostazioni di default.

A destra dell'input vi è un piccolo riquadro con le lettere CPR scritte dentro. Come potete immaginare, rappresenta la simulazione di un compressore. Come gli altri tre blocchi alla sua destra questo riquadro ha i bordi tratteggiati che significa che è attualmente bypassato, cioè spento. Nella schermata Layout il suono viaggia sempre da sinistra a destra, quindi nel nostro esempio entra in un riquadro chiamato WAH, abbreviazione per WahWah. Dopo di questo vi è un blocco PHR che sta per Phaser. Poi vi è un distorsore, tutti bypassati e infine un blocco AMP, che è la simulazione di amplificatore per chitarra.

Ora vogliamo attivare il Phaser per sentire come suona, ma prima dobbiamo raggiungerlo. Provate ad usare i quattro tasti NAV e osservate cosa accade. Quando vi siete esercitati nel movimento nella schermata, muovetevi verso il blocco PHR. Ora premete il tasto FX BYP – che significa 'Effects Bypass'. Il Phaser verrà attivato e ve ne accorgete poiché ora il contorno del riquadro è diventato continuo. Simultaneamente si è accesa la spia EDITED sul pannello frontale. Ne parleremo più avanti. Suonate un po' e poi ripremete FX BYP per disattivare nuovamente il Phaser.

Sull'estrema destra del display ci sono tre frecce che puntano a destra. Indicano che la schermata prosegue oltre il bordo del display. Premete la freccia NAV a destra un po' di volte per vedere cosa succede quando raggiungete il bordo destro della schermata. Provate un po' con le frecce destra e sinistra e date un'occhiata alla barra di scorrimento alla base del display. Il rettangolo evidenziato indica la vostra posizione corrente sul display. La griglia completa possiede 4 righe e 12 colonne, mentre solo 5 colonne possono essere visualizzate contemporaneamente sul display.



La griglia è un elemento importante nell'idea dell'Axe-Fx II. Potete semplicemente pensarla come 24 posizioni. Ogni posizione può contenere un "blocco", ad esempio un effetto. Può essere una simulazione di amplificatore, un chorus o qualsiasi altro effetto che l'Axe-Fx II può offrire. La catena del segnale va sempre da sinistra a destra e le righe nere che vedete tra i blocchi sono come i "cavi" che utilizzereste per collegare insieme i vari effetti.

Diamo un'occhiata a cosa accade quando uno di questi cavi manca. Andate al blocco CHO (chorus). Ora premete il tasto ENTER. Entrambi i blocchi CHO e FLG (Flanger)

iniziano a lampeggiare, come se avessero paura che stiate per tagliare il loro collegamento. Questa paura è giustificata: premete ENTER di nuovo e il "cavo" tra i due blocchi sparirà. Suonate qualcosa sulla chitarra – non sentirete nulla. Bene, senza un cavo non funziona, non è vero? Sicuramente ovvio ma è qualcosa che è veramente importante ricordare. Più avanti, quando inizierete a costruire i vostri patches vi accorgete che dimenticare un cavo da qualche parte è l'errore più comune di tutti (è capitato ad ognuno di noi).

Ora rimettiamo al suo posto questo cavo vitale: andate al blocco CHO e premete ENTER di nuovo. Anche questa volta i blocchi CHO e FLG inizieranno a lampeggiare, questa volta per la felicità di essere riuniti. Lasciateli aspettare per un attimo e premete la freccia verso l'alto. Come potete vedere il candidato al collegamento si sposta una riga più in alto. Un collegamento in questa posizione non avrebbe molto senso al momento dato che non vi è nulla lì, ma in linea generale ogni campo può essere collegato a ciascuno dei suoi immediati vicini a destra e sinistra. Premete la freccia verso il basso per tornare al blocco FLG e premete ENTER. Il cavo tornerà dove era prima.

Ora osserviamo come la catena continua. Dopo il Flanger c'è un blocco delay, chiamato DLY. A seguire un blocco MTD, che significa "Multi-Delay". Poi c'è un blocco "Rotary" (ROT) e finalmente un blocco riverbero con il nome quasi ovvio di REV. Provate a disattivare e attivare questi blocchi per sentire le differenze nel suono.

In aggiunta ai blocchi usati in questo preset l'Axe-Fx II ne ha molti altri, ma potete scoprire tutto su questo aspetto leggendo il manuale. Comunque, c'è una tipologia di blocco molto importante che non abbiamo ancora menzionato. Questo blocco non ha nessun nome su di esso ed è chiamato "shunt". Gli Shunts fanno esattamente quello che appare – continuano la connessione da sinistra a destra senza avere alcun effetto sul suono. La loro funzione è quella di completare la catena che va dall'Input all'estrema sinistra all' Output all'estrema destra, quindi sono importantissimi se non avete bisogno di troppi blocchi effetti in un patch.

Ora provate a fare questo: andate al blocco MTD e ruotate la manopola VALUE. Per il momento la direzione non è importante. Osservate come tutti gli effetti disponibili vengono mostrate al centro dello schermo. Continuate a ruotare finché non verrà visualizzato SHUNT e poi premete ENTER. Avete appena sostituito il multi-delay con un collegamento (shunt). Se all'inizio fate fatica a trovare lo shunt, ecco un suggerimento: ruotate la manopola in senso orario. Gli effetti verranno mostrati in ordine alfabetico. Dopo il wahwah c'è NONE (nessun blocco) e poi SHUNT, prima che la lista riprenda da capo con AMP. Se non volete apportare modifiche al blocco premete EXIT anziché ENTER.

All'estrema destra della griglia c'è l'OUTPUT. Premete la freccia a destra finché non lo vedete.

Ricordate: Input e Output devono essere collegati fra loro, altrimenti non sentirete alcun suono. C'è solo una eccezione a questa regola: quando il tasto BYPASS viene premuto (da non confonderlo con l' EFF.BYP.!) l'intera unità viene bypassata e il segnale all'uscita è uguale al segnale in ingresso. Quindi, se ad un certo punto avete il dubbio che il vostro Axe-Fx non stia facendo nulla ed i vostri patches suonino tutti uguali, provate a controllare che la spia luminosa sul pulsante BYPASS non stia lampeggiando...

Ora premete il tasto RECALL per tornare alla schermata di selezione dei suoni. Potreste esservi accorti che la spia a fianco della scritta EDITED è accesa. Questa spia si illumina non appena cambiate qualcosa nel patch corrente, cosa che avete fatto. Avete attivato e disattivato alcuni blocchi di effetto. Il LED si illumina anche quando ruotate la manopola VALUE all'interno di un effetto o in un menù. Rimane illuminata fino a quando salvate il suono o ne selezionate un altro.

PATCHES, PRESETS, SUONI E ALTRO

Poiché fino ad ora abbiamo usato un lessico così strano è venuto il momento per qualche spiegazione.

Studiando il nostro suono "59 Bassguy" avete visto come il segnale della chitarra scorre all'interno dell'Axe-Fx II. Amp, cab, chorus, ecc. Come avete capito, potete modificare il flusso del segnale abbastanza liberamente. E una volta che avete finito potete salvare il risultato. L'Axe-Fx II possiede 384 posizioni di memoria disponibili e in ognuna di queste potete salvare un layout completo con tutte le sue connessioni virtuali, ecc. Anche lo stato di ciascun blocco d'effetto (bypassato o attivo) viene ovviamente salvato. Ma c'è di più. Le impostazioni per ciascun potenziometro all'interno del blocco effetto (ne parleremo maggiormente nella prossima sezione) vengono anch'esse memorizzate. Ad esempio in un blocco AMP ci sono i potenziometri per il Drive, Bassi, Medi, Alti, ecc.

Un suono così completo che è stato salvato in una delle posizioni di memoria viene chiamato "patch". A volte si utilizza anche la parola Preset ma generalmente per preset si intende un patch pronto e installato sulla macchina in fabbrica. Questi presets sono solo un esempio che potete liberamente modificare in qualsiasi momento e hanno lo scopo di darvi un'idea di cosa è capace la macchina. Ognuna delle 384 locazioni di memoria è uguale alle altre e ciascuna di esse può essere modificata a piacere. Se doveste ritornare in un futuro ai preset di fabbrica potrete farlo facilmente con il software gratuito "Axe-Edit".

Forse avete sentito parlare di "bank". Le Banks sono state inventate perché quando si lavora con molti patches può essere facile perdere traccia di cosa si è fatto. Le cose diventano più agevoli se i patches vengono suddivisi in gruppi. Nell'Axe-Fx II ci sono tre di questi gruppi, A, B e C e ognuno contiene 128 patches. Generalmente è irrilevante in quale Bank viene salvato un particolare patch, ma se usate l'Axe-Fx II live dovete sapere che molte pedaliere MIDI possono utilizzare una sola Bank alla volta, e che alcune sono limitate all'utilizzo della prima Bank. Questo significa che in molti casi con queste pedaliere potete richiamare solo i primi 128 suoni (la prima Bank). Eventualmente è disponibile il Fractal Audio MFC-101, che è il perfetto compagno del vostro Axe-Fx II, che può richiamare tutti i 384 patches.

Okay, riassumiamo un attimo: avete completato il cablaggio del vostro rig virtuale, con amplificatore, cassa, effetti e tutto il resto e lo avete salvato nell'Axe-Fx. Questo è chiamato "patch". L'Axe-Fx può memorizzare fino a 384 patches, organizzati in tre Banks da 128 patches ciascuna. All'inizio queste locazioni di memoria non sono vuote ma occupate da preset di fabbrica che possono essere modificati a piacere.

Se volete costruire un suono nuovo partendo da zero, senza la distrazione di dover modificare le impostazioni di un preset esistente, potete usare il preset chiamato "Bypass" nell'ultima postazione di memoria dell'Axe-Fx II. Questo è completamente neutro poiché costituito da soli shunts che dovrete solo sostituire con i blocchi effetto che volete usare.

Ora dopo tanta teoria è arrivato il momento di una pausa. Scegliete un preset che vi piace e suonate la vostra chitarra fino a che avrete voglia di leggere qualcos'altro.

MODIFICARE I PARAMETRI

Ora torniamo al nostro preset di partenza. Premete RECALL e ruotate la manopola VALUE a sinistra fino a che avrete raggiunto il preset "59 Bassguy". Premete LAYOUT per richiamare la schermata Layout. Poi muovetevi fino al blocco AMP e premete EDIT.

Stiamo per sperimentare un po' con i parametri del blocco AMP, in altre parole stiamo per modificare (edit) il blocco AMP. Con i blocchi effetto il concetto è lo stesso: selezionate il blocco e premete il pulsante EDIT.

La maggior parte dei blocchi possiede talmente tanti parametri che per tenerli organizzati li si è suddivisi in pagine. La buona notizia è che i parametri più importanti sono sempre sulla prima pagina. Se il vostro display non mostra PG1 al momento, premete il pulsante PAGE sinistro fino a che arrivate alla prima pagina.



In alto a sinistra del display è indicato AMP 1. Potete utilizzare due amplificatori simultaneamente nell'Axe-Fx e questo è il primo in uso.

Stiamo per dare un'occhiata ai primi quattro controlli "normali" che trovate anche sulla maggior parte dei veri amplificatori: Drive, Bass, Middle e Treble.

La figura sopra mostra il parametro TYPE selezionato e sotto vi è la scritta VAL. Questo significa che la manopola VALUE è attualmente assegnata al controllo di questo parametro. Se ruotate la manopola VALUE il valore del parametro TYPE cambierà. Avete probabilmente capito cosa significa: il tipo di simulazione di amplificatore è variato. Al centro della parte bassa dello schermo potete sempre vedere quale simulazione è selezionata attualmente. Ovviamente questa è un'opzione che un classico amplificatore non ha...

Gli altri controlli o parametri sono identificati con le lettere dalla A alla D. Queste corrispondono ai quattro potenziometri più piccoli sul pannello frontale dell'Axe-Fx II. Questo significa che potete rapidamente regolare 5 parametri senza dover utilizzare i tasti di navigazione.

L'assegnazione della manopola VALUE può essere variata con i tasti di navigazione: Andate sul parametro DRIVE e provate a ruotare la manopola VALUE. Poi provate con i tre controlli dei toni. Vedete come l'assegnazione dei quattro potenziometri ABCD cambia di conseguenza?

Avrete senz'altro notato come sia la manopola Value che i quattro potenziometri hanno "ingranaggi" con un basso rapporto – dovete ruotarli molte volte per cambiare di poco il valore del parametro. Questo permette una regolazione fine. Comunque cosa succede quando volete cambiare un parametro in fretta? Provate a ruotare la manopola molto velocemente a sinistra o a destra per raggiungere il valore massimo o minimo. Vi accorgete che la manopola ha una sorta di "freno" e che il metodo più veloce per fare una regolazione non è ruotarla velocemente ma ad una velocità media. Fate un po' di esperimenti per prenderci la mano.

Alcuni amplificatori possiedono un particolare circuito "Bright" che può essere attivato e disattivato e che fornisce una porzione aggiuntiva di alti senza influire sugli altri controlli del tono. Naturalmente anche le simulazioni di amplificatore dell'Axe-Fx II possiedono questo switch. Andate al parametro TREB. Riuscite a vedere la scritta BRT sotto? Questo

significa che il preset è stato salvato con lo switch bright attivo. Premete ENTER e ascoltate la differenza nel suono. Premete di nuovo ENTER per riattivare il circuito bright.

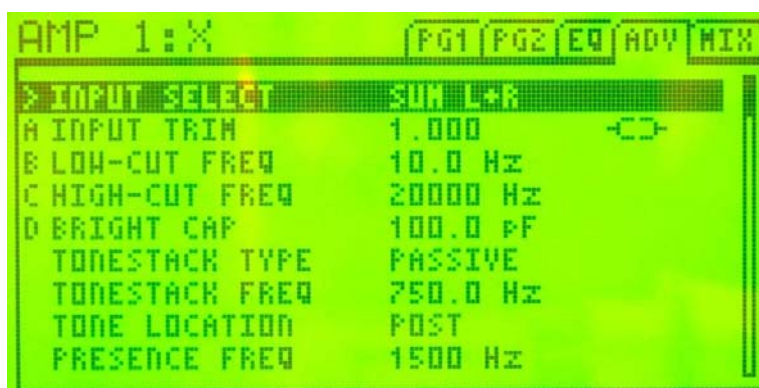
Sappiamo già a cosa serve il parametro TYPE. Questo sembra come tutti gli altri potenziometri ma non funziona secondo il principio "ruotando a sinistra il valore diminuisce, a destra aumenta" ma piuttosto come un selettore rotativo. La posizione indicata sul potenziometro mostra solamente a quale capo della lunga lista siete più vicini.

Sotto il potenziometro TYPE c'è un altro switch. Premete ENTER per attivare la funzione BOOST (maggiore guadagno nell'ingresso) e poi premetelo ancora per disattivarlo.

Provate qualche altro modello di amplificatore per sentire le qualità sonore e provate anche a sperimentare un po' con i vari controlli del tono. Una semplice regola generale prevede che tipicamente amplificatori con gain medio-basso suonino meglio con minor Drive, mentre amplificatori metal ad alto gain con il drive impostato su 1 probabilmente non vi faranno saltare sulla sedia. Sappiate però che serve dedicare abbastanza tempo ad un amplificatore se volete ricavarne il suono migliore. E ci sono un sacco di simulazioni di amplificatore nell'Axe-Fx II... Ma non siate troppo spaventati dalla quantità. Non c'è alcun bisogno di conoscerli benissimo tutti.

Ora passate alla seconda pagina del display usando il pulsante PAGE a destra. Qui ci sono alcuni controlli importanti che dovete conoscere. Il parametro PRES equivale al controllo Presence su un amplificatore normale, cioè controlla la parte superiore delle frequenze alte. MSTR è il volume principale e definisce quanto guadagno nello stadio di potenza deve essere prodotto dall'amplificatore. Ovviamente il suono dell'amplificatore diventa maggiore man mano che aumentate questo valore ma potete tenerlo sotto controllo utilizzando il parametro LEVEL che controlla il volume in uscita dal blocco AMP. Questo significa che potete avere il suono di un amplificatore valvolare "al massimo" ad un volume da camera da letto (anche se non c'è ancora nessuna soluzione per il movimento dell'aria generato ad alti volumi...). Provate questi tre parametri e sentite l'effetto che hanno sul suono.

La terza pagina ospita l'equalizzatore grafico, che ha una notevole influenza sul suono dell'amplificatore. La pagina seguente è chiamata ADV che significa "Advanced" (avanzata). Contiene i parametri che possono essere utilizzati per regolazioni fini di molti fattori tonali per le quali nel mondo reale avreste bisogno di un saldatore.



Poiché in questa pagina vi sono molti parametri, questi vengono elencati in una lista che però non è possibile visualizzare tutta insieme nel display dal tanto è lunga. Vedete la barra di scorrimento sulla destra? Come nel display Layout mostra la vostra posizione relativa nel display, solo che questa volta verticalmente. Salite e scendete nella lista con le frecce NAV e modificate i parametri con i quattro potenziometri ABCD.

Se volete potete salvare il vostro suono. Premete STORE. Ora avete la possibilità di selezionare una posizione di memoria diversa e dare un nuovo nome al patch. Nel caso più semplice vorrete sovrascrivere il patch corrente e per fare questo basta che premiate ENTER due volte. Se preferite non salvare le vostre modifiche premete EXIT o RECALL.

NIENT'ALTRO?

Bene, abbiamo raggiunto la fine di questo primo breve viaggio nel mondo dell' Axe-Fx II. Ovviamente abbiamo solo grattato la superficie; alcune aree sono state appena sfiorate mentre altre non sono state nemmeno toccate. Ma ora avete familiarizzato con i concetti base e li gestirete probabilmente meglio da qui in avanti. Ora siete pronti per leggere il vero manuale. Leggetelo attentamente, prendetevi tutto il tempo necessario e sperimentate. Vi auguriamo un sacco di divertimento con il vostro Axe-Fx II!



www.fractalaudio.com
in esclusiva e direttamente da:

G66 GmbH
Marienstrasse 61a D-24937 Flensburg

Tel: +49 (0) 461 1828 066
Fax: +49 (0) 461 1828 296
kicks@G66.eu
Supporto in italiano: diego@g66.eu

www.G66.eu