



Willkommen bei Axe-Edit 3,0, dem offiziellen Software-Editor für den Fractal Audio Systems Axe-Fx II. Diese Version 3.0 stellt eine komplette Neuentwicklung dar, sie ist superstabil, zuverlässig und auf zukünftige Updates vorbereitet. Das Ziel dieses „**Erste Schritte Handbuchs**“ ist es, dir bei der Installation des Programms zu assistieren und es schnell in Betrieb zu nehmen, inklusive Tipps & Tricks zur Bedienung von Axe-Edit.

Mindestanforderungen

Axe-Edit erfordert einen Axe-Fx II¹ mit Firmware 11.0 oder neuer. Der Axe-Fx muss permanent via USB mit dem Computer verbunden sein, um das Programm bedienen zu können. Und: auf dem Computer müssen aktuelle Axe-Fx-II-Treiber installiert sein. Die Treiber findest du unter: www.fractalaudio.com/support.



Mac Mindestanforderungen

- OS X 10.5.7 oder höher.
- Intel Prozessor.
- 512MB RAM.
- Unterstützung für USB 2.0.

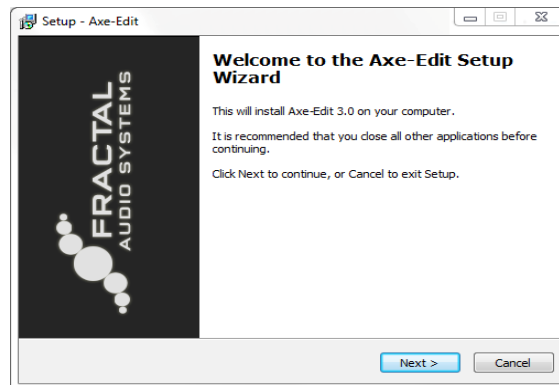


Windows Mindestanforderungen

- XP SP3, Vista SP2, Win 7 SP1, Win 8 (x86- oder x64-Unterstützung)
- Intel Core 2 @1.6 GHz oder AMD-Äquivalent.
- 1 GB RAM.
- Unterstützung für USB 2.0.

Installation & Versionshinweise

Du liest diese Anleitung ja gerade. ☺ Und diese Anleitung kommt normalerweise mit dem Installer, also hast du die Installation höchstwahrscheinlich schon erfolgreich hinter dir. Du kannst dir übrigens jederzeit die aktuelle Axe-Edit-Version von www.fractalaudio.com/axe-edit herunterladen. Der Installer ist in einem **zip-Archiv** „verpackt“, zusammen mit verschiedenen Dokumenten. Doppelklicke auf das Installationsprogramm und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

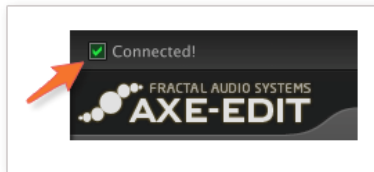


Bitte lies die „Release Notes“, die zur jeweiligen Installer-Version gehören. Dazu gehören Informationen über Neuerungen und Änderungen und was du vor dem Aktualisieren und über die neue Version wissen solltest.

¹ Ältere, nicht unterstützte Legacy-Versionen von Axe-Edit für Axe-Fx II, Ultra und Standard findest du unter www.fractalaudio.com/Axe-edit

Erste Schritte mit Axe-Edit

Sobald Axe-Edit auf deinem Computer installiert ist, findest du es in den Anwendungen (OS X) oder im Startmenü (Windows). Starte nun das Programm. Axe-Edit stellt beim Start automatisch eine Verbindung mit dem Axe-Fx II her.



Verbunden!

Um sicherzugehen, dass Axe-Edit in Kommunikation mit dem Axe-Fx II steht, suche nach einer grünen „Checkbox“ mit dem Wort „Connected!“ in der obersten Programmzeile auf dem Bildschirm. Sollte dort nicht die Meldung „Connected!“ erscheinen, besteht kein Grund zur Panik. Lies dazu einfach den Abschnitt „Fehlersuche“ am Ende dieses Leitfadens.

Block-Definitionen

Falls Axe-Edit oder die Axe-Fx-II-Firmware upgedatet wurden, muss bei Axe-Edit möglicherweise die Funktion „**Read and Save Block Definitions**“ ausgeführt werden, bevor Axe-Edit verwendet werden kann. Ein Dialogfeld informiert dich, wenn dieses geschehen muss. Der Prozessablauf wird mehrere Minuten dauern, sobald du auf OK geklickt hast. Sobald er abgeschlossen ist, kannst du mit Axe-Edit fortfahren.

Ein Preset zum Editieren auswählen



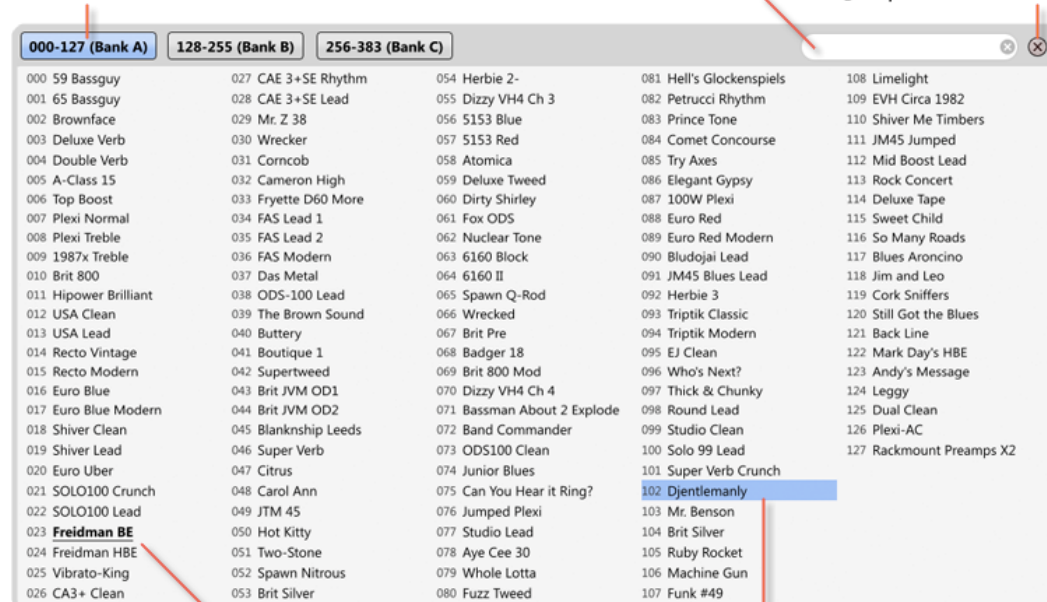
Drei einfach zu bedienende Steuerelemente ermöglichen die Auswahl eines Presets im Axe-Fx II zur Bearbeitung in Axe-Edit.

Der „Preset-Picker“

Buttons select Axe-Fx II Banks.

Use SEARCH to “filter” the list.

Click ⓧ or press ESC to cancel.



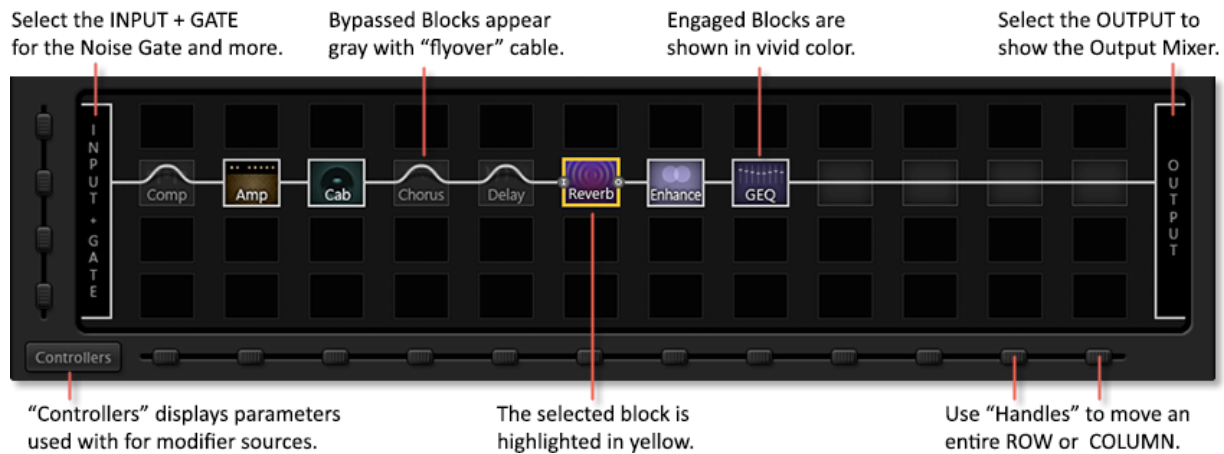
The currently selected preset is shown **bold + underlined**.

POINT + CLICK or use **ARROW KEYS + ENTER** to load a new preset in Axe-Edit.

Der „Preset-Picker“ lässt sich auch anhand von Tastenkombinationen bedienen. Siehe Tabelle am Ende dieser Anleitung.

Das Raster

Wenn du ein Preset in Axe-Edit lädst, wird sein Inhalt auf dem Raster angezeigt. Der Aufbau kommt dir wahrscheinlich von der Arbeit mit dem Front-Paneel des Axe-Fx II bekannt vor. Das Raster ist eine 4x12-Struktur, in welcher Blöcke platziert und untereinander verbunden sind/werden, um Presets erstellen.



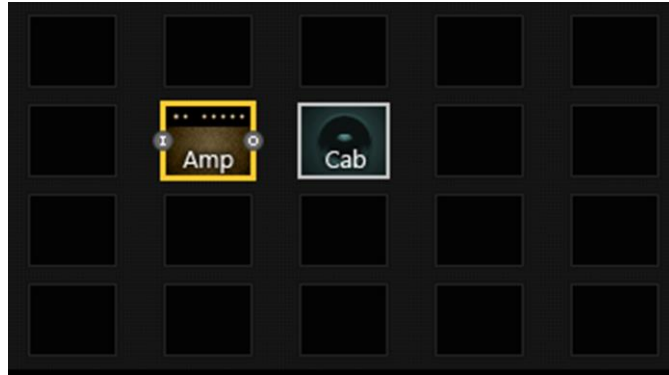
Arbeiten mit Blöcken

Aktion	Gewusst wie	Hinweise
Einen Block einfügen	Klicke mit der rechten Maustaste (oder Strg-Klick) auf einen beliebigen Platz im Raster um das Grid -Kontext-Menü aufzurufen. Wähle Insert und dann den gewünschten Blocktyp. Blöcke, die bereits auf dem Raster sind, werden im Menü de-aktiviert.	Das Insert -fly-out erscheint auch im Block-Menü am oberen Rand von Axe-Edit. Tipp: Mit Tastenkombinationen Shunts platzieren: (Mac ⌘+U, Win Ctrl+U) Tipp: Über das Insert-Menü einen Block durch einen Block eines anderen Typs ersetzen.
Löschen eines Blocks	Wähle einen Block und drücke die Entf.-Taste.	Eine Löschfunktion gibt's auch im Bereich Grid Edit und in den Block -Menüs.
Bypass oder Einschalten eines Blocks	Doppelklicke einen beliebigen Block oder wähle einen aus und drücke die LEERTASTE.	Einschalten/Bypass ist auch über die Raster - und Block -Menüs möglich.
Zwei Blöcke vertauschen	Ziehe einen Block auf einen anderen, um die Positionen zu tauschen.	Alle Verbindungen von und zu einem Block bleiben beim Tauschen erhalten.
Einen Block verschieben	Ziehe einen Block auf ein leeres Raster-Feld um ihn zu verschieben .	Halte die Command- (Mac) oder Strg-Taste (Win) um einen Block zu verschieben, statt ihn zu tauschen.
Ausschneiden/Einfüg.	Wähle einen Block und drücke dann folgende Tastenkombination: Mac Win Kopieren: ⌘+C Strg+C Einfügen: ⌘+V Strg+V Ausschneiden: ⌘+X Strg+X	Ausschneiden/Kopieren/Einfügen-Optionen auch unter: Grid-Edit und Block-Edit . Tipp: Blöcke können auch von einem Preset zu einem anderen kopiert werden. Tipp: Kopiere einen Block und wähle dann einen anderen Block des gleichen Typs, bevor Du „Paste“ anwählst. Alle Einstellungen des ersten Blocks werden in den zweiten Block übernommen (Beispiel: Amp1 und Amp2).
Block initialisieren	Wähle einen Block und drücke ⌘+I (Mac) oder Strg+I (Win) oder wähle „Initialize“ (Initialisieren) im Bereich Grid Edit oder im Block-Menü.	Wie das Doppeltippen auf BYPASS beim Axe-Fx, versorgt eine Initialisierung alle zu einem Block gehörenden Parameter mit Standardwerten.
Alle Blöcke trennen	Wähle einen Block und drücke ⌘+D (Mac) oder Strg+D (Win) um alle Verbindungskabel von den Eingängen und Ausgängen zu entfernen.	Stattdessen kannst du auch einen Block in ein leeres Rasterfeld einer anderen Spalte ziehen.

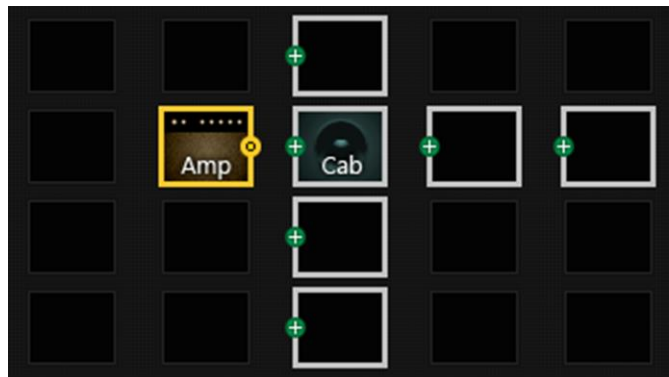
Verbinden und Trennen von Blöcken

Blockverbindung mit Axe-Edit zu erstellen oder zu trennen ist ganz einfach, wenn auch etwas anders als vom Axe-Fx II gewohnt. Wenn du bereits mit früheren Versionen von Axe-Edit gearbeitet hast, wirst du dich daran gewöhnt haben, Kabel zu „ziehen“. Aber wir denken, dass dir nach kurzer Eingewöhnungszeit die neue „Buchsenmethode“ besser gefallen wird.

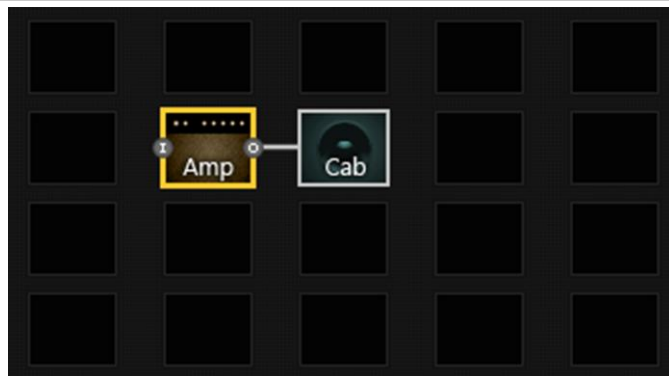
- 1 Bei einem ausgewählten Block werden Input und Output als kleine runde Zeichen – „I“ bzw. „O“ – dargestellt. Damit werden Verbindungen zu oder vom markierten Block hergestellt bzw. getrennt.



- 2 Klickst du eine Buchse an, wird sie automatisch ausgewählt und alle möglichen Verbindungsbuchsen werden durch ein grünes „Plus“-Zeichen markiert.

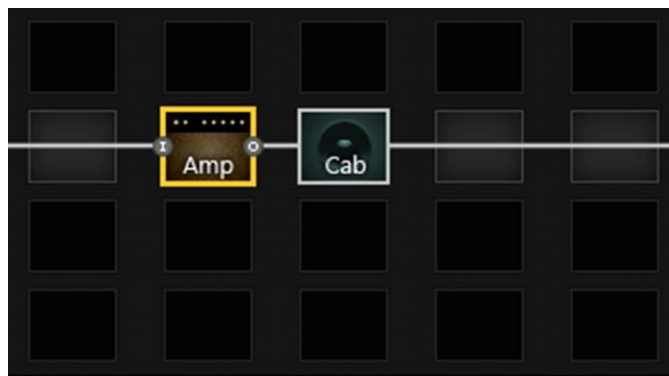


- 3 Klicke auf die gewünschte „Zielbuchse“ und die Verbindung wird angezeigt

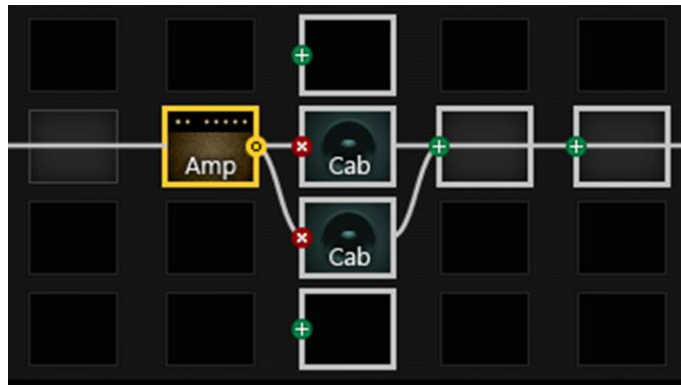


- 4 Natürlich lassen sich Verbindungen in beiden Richtungen, auch gleichzeitig über mehrere Spalten und mit einem einzigen Klick erledigen.

Zur Beachtung: wie beim Axe-Fx selbst, wird bei der Verbindung mit der Buchse eines leeren Rasterblocks automatisch ein „Shunt“ eingefügt.

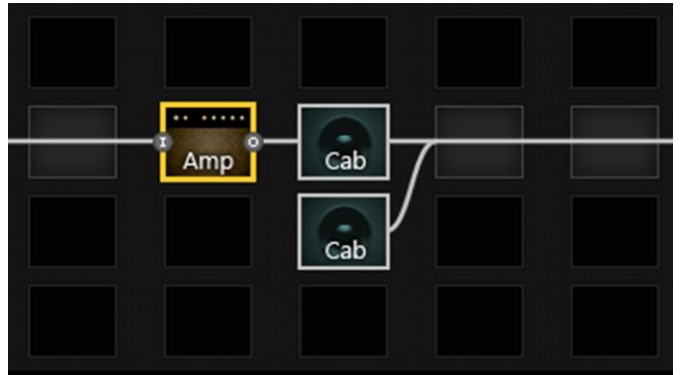


- 5 Falls die ausgewählte Buchse bereits mit einer anderen verbunden ist, werden die Zielbuchsen durch ein rotes „X“ markiert, um anzuzeigen, dass diese entfernt werden können.



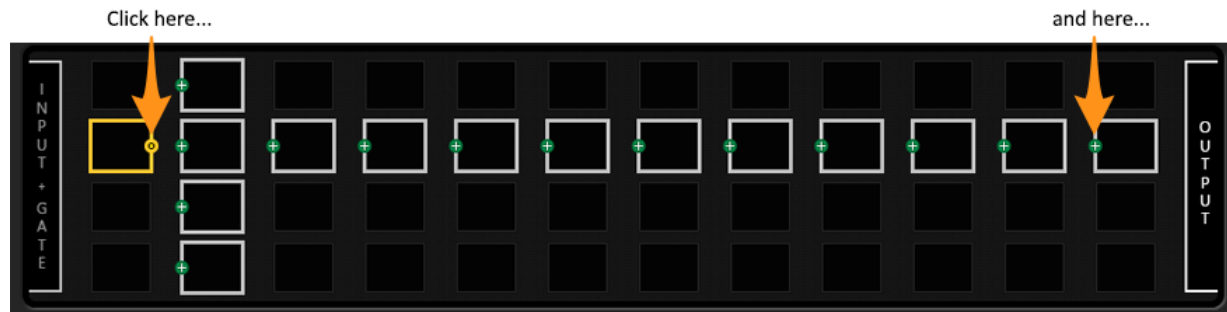
- 6 Klicke auf das rote „X“ und die Verbindung wird entfernt.

Tipp: Alternativ lässt sich jede bestehende Verbindung mit einem Doppelklick entfernen.

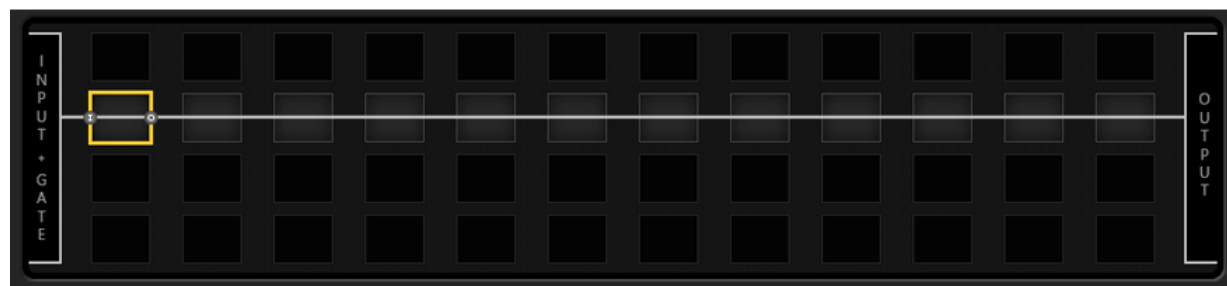


Noch ein Hinweis: Wie beim Axe-Fx werden INPUT und OUTPUT im Raster nicht wie Blöcke behandelt. Sobald in der ersten oder letzten Spalte ein Block eingefügt wird, wird dieser automatisch mit dem Eingang bzw. Ausgang verbunden.

Tipp: Um den Eingang direkt mit dem Ausgang zu verbinden, verbinde einfach einen Block in der ersten mit einem in der letzten Spalte, fertig.



to bridge the entire grid in just two clicks:



Editieren von Block-Parametern

Wird ein editierbarer Rasterblock ausgewählt, werden dessen Parameter darunter im **Editor** angezeigt. Im folgenden Beispiel ist AMP1 ausgewählt, dessen Parameter automatisch unter dem Raster angezeigt werden. Der Editor-Bereich besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von „Seiten“, jeweils als Button angezeigt, in der folgenden Illustration grün markiert:



Parameter bearbeiten

Mit den Reglern, Schiebereglern, Dropdowns und Schaltern des Editors werden die Sound-Parameter im Axe-Fx II bedient. Alle Änderungen sind in Echtzeit zu hören. Bitte beachte die folgenden Anmerkungen, Tipps & Tricks.

Hinweise, Tipps & Tricks

Regler Klicke auf einen Regler und ziehe ihn nach oben/rechts um den entsprechenden Wert zu erhöhen, oder nach unten bzw. nach links, um ihn zu verringern. Der Maximalwert ist bei 45° Nordost/Südwest erreicht.

Wird eine feinere Auflösung gewünscht, halte dabei die **Umschalttaste** gedrückt.

Doppelklicke den Regler oder dessen Bezeichnung, um ihn auf seinen Standardwert zu stellen. (Die Standardwerte sind nicht zwingend mit denen beim **Initialisieren** eines Blocks bzw. beim Ändern des Typs identisch).

Verwende das **Mausrad** bzw. **Scrolle** mit dem Mauszeiger über einen Knopf, um Parameterwerte zu erhöhen² oder zu vermindern. Halte CMD (Mac) oder STRG (Windows) für eine schnellere **Action**.

Auch die „**Pfeil nach oben / Pfeil nach unten**“-Tasten können benutzt werden, um Parameterwerte zu verändern. Der Standard-Regler-Modus ist wie beschrieben **linear**. Er lässt sich kurzzeitig auf **zirkulär** abändern, durch Halten von CMD (Mac) oder STRG (Windows). CMD (Mac) oder STRG-TASTE (Windows). Dieser Standardwertmodus lässt sich in den Axe-Edit-**Preferences** generell ändern.

Klicke in das Feld oberhalb eines Reglers oder Faders um den gewünschten Wert direkt mit der Tastatur einzugeben.

Fader Klicke und ziehe den Fader-Knopf.
Doppelklick, Mausrad, „Pfeil nach oben / Pfeil nach unten“-Tasten wie oben bei „Regler“.

~~**Schalter** Klicke auf den Schalter. Doppelklicke auf die Bezeichnung, um den Standardwert einzustellen.~~
Einige Schalter werden automatisch ausgeschaltet (z.B. Tone Match „match“).

Dropdowns Klicke auf den Textbereich der Dropdown-Liste, um eine Liste aller Optionen anzuzeigen.
Doppelklicke auf die Bezeichnung um den Standardwert zu setzen. Benutze die „Pfeil nach oben / Pfeil nach unten“-Tasten, um den vorherigen oder nächsten Wert anzuwählen.

² Die Funktion „Erhöhen“ bzw. „Absenken“ verändert einen Parameter mit der gleichen Präzision wie ein kurzes Antippen des Datenrads auf dem Frontpanel des Axe-Fx II



Arbeiten mit der XY-Funktion

Die Axe-Fx II „XY“-Funktion stattet bestimmte Blocktypen³ mit zwei vollständig unabhängigen Sets von Parameterwerten aus, die wie Verstärkerkanäle oder wie bei einem zweikanaligen Overdrive-Pedal ausgewählt werden können. Klicke dazu im Editor auf den X- oder den Y-Knopf. Der X/Y-Schalter kann übrigens für jede SZENE innerhalb eines Presets unterschiedlich eingestellt werden. Klicke mit der rechten Maustaste (oder Ctrl+Klick) die X- oder Y-Taste an, für die Optionen „Copy“, „Paste“ und „Swap“. X/Y-Werte können zwischen Blöcken des gleichen Typs kopiert und eingefügt werden, auch von einem Preset zu einem anderen.

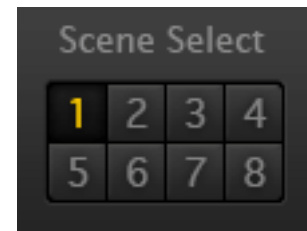
Effekt-Typ

Amp, Cab und viele andere Blöcke verfügen über eine Art Dropdown-Menü (auf der linken Seite des Editors). Wie auf dem Axe-Fx, so dient dies als eine Art von „Super Parameter“ und das Ändern von TYPE kann dazu führen, dass bestimmte Parameter erscheinen, verschwinden oder ihre Werte ändern. Die Bereiche **Blocks Library** und **Global Blocks** sind für spätere Axe-Edit-Versionen vorgesehen.

Arbeiten mit Szenen

Das Scene-Feature stattet jedes Axe-Fx-II-Preset mit acht Sets mit gespeicherten Einstellungen aus: Für den **Bypass-Zustand** jedes Blocks, die **XY-Zustände** der Blocks, die XY unterstützen, den **Main Level** der **FX LOOP** und den **Preset Main Level** (im OUTPUT-Block). Alle anderen, NICHT genannten Preset-Settings gelten für alle Szenen gleichermaßen, einschließlich Parameter-Werte, Preset-Name, Modifiers etc.

Um eine Szene in Axe-Edit aufzurufen, klicke einfach eine der acht Scene-Buttons rechts in der Preset-Namenanzeige an. Alternativ halte „Option“ (Mac) oder „Alt“ (Win) und drücke dann eine der acht Szene-Ziffern auf dem Keyboard.



Ein „verstecktes“ Menü erscheint per Rechts- oder Ctrl-Klick auf **Scene Control** und ermöglicht praktische Copy-&-Paste-Optionen für die Szenen. Das SCENES-Clipboard wird gelöscht, sobald das momentane Preset gewechselt wird oder du zum momentanen Preset zurückkehrst.

Anmerkung: Axe-Edit benutzt zum Wechseln von Szenen einen SysEx-Befehl. Daher wird auch das „SCENE REVERT“-Setting vom Axe Fx ignoriert. Mit anderen Worten: Szenen in Axe-Edit bleiben so, wie du sie eingestellt hast, bis du sie speicherst oder das Preset komplett neu aufrufst.

Speichern



Um die Voreinstellung des aktuell bearbeiteten Presets zu speichern, drücke die rote „Save“-Taste in Axe-Edit. Die Menü-Option **Preset | Save Preset** (Mac ⌘+ S, Win Strg+S) erfüllt die gleiche Funktion.

Presets werden im **Axe-Fx** unter der gleichen Nummer gespeichert, unter der sie geladen wurden. Wie beim Axe-Fx II selbst, wird jede noch nicht gespeicherte Änderung durch ein leuchtendes „Edited“ über der Save-Taste angezeigt.

Die Menü-Option **Preset|Save to New Preset Number** öffnet ein Dialogfenster, um das aktuelle Preset auf einem beliebigen Speicherplatz im Axe-Fx II zu speichern.

Schnappschüsse (Snapshots)

Mit der Schnappschussfunktion lässt sich eine Kopie des aktuellen Presets mit einem Klick auf **Export to disk** (einschließlich nicht gespeicherter Änderungen) als Datei im Snapshots-Ordner deines Computers speichern:



~ / Documents/Fractal-Audio/Axe-Edit/Presets/Snapshots

Über eine Bildschirmanzeige wird bestätigt, dass der „Schnappschuss“ gespeichert wurde. Ältere Snapshots können über die Funktion **File | Import** in Axe-Edit geladen werden.

³ Amp, Cab, Chorus, Delay, Drive, Flanger, Phaser, Pitch, Reverb, Wah

Preset-Import



Außer Presets aus dem internen Speicher des Axe-Fx II zu laden, können auch Presets als Dateien über die **IMPORT**-Funktion vom Computer geladen werden. Auf diese Weise lassen sich Backup- bzw. Download-Dateien oder Snapshots importieren.

Drücke die Schaltfläche „Import“ (oder wähle die Menü-Option **File | Import**) zur Anzeige des **„Import Preset“**-Datei-Browser-Dialogs an. Wähle eine gültige Axe-Fx-II-Preset-SysEx-Datei (.syx) und klicke auf „Open“. Das Preset wird sofort sowohl ins Axe-Fx II und in Axe-Edit importiert, zum sofortigen Anhören und Bearbeiten. Importierte Preset werden erst dann im Axe-Fx gespeichert, wenn manuell die Schaltfläche **SAVE** angeklickt wird.

Wird eine Bank-Datei im „Import Preset File Browser Dialog“ angeklickt, erscheint automatisch der „Preset Picker“. Klicke einfach das gewünschte Preset an und es wird sofort importiert.

Preset-Export

Zum Exportieren des aktuellen Axe-Edit-Presets als SysEx-Datei (.syx) auf dem Computer, wähle **„File | Export Preset“** an. Wenn der **„Export Preset“**-Browser-Dialog angezeigt wird, navigiere einfach an die gewünschte Stelle und drücke „SAVE“. Die Funktion „Presets exportieren“ ermöglicht es, Presets auf [Axe-Change](#), unserer Preset-Sharing-Site zu veröffentlichen.

Weitere Preset- und Block-Optionen

Im **Menü** gibt es noch etliche weitere nützliche Tool.

PRESET-MENÜ		Hinweise, Tipps und Tricks
Clear Preset		entfernt alle Blöcke, löscht den Preset-Namen.
Initialize Preset	setzt jeden Block auf dessen Standardwerte zurück, setzt den Preset-Namen auf „INIT“.	
Copy Preset		Kopiert das komplette Preset in die Zwischenablage.
Paste Preset		Fügt das Preset aus der Zwischenablage ein.
Revert Preset		verwirft alle Änderungen und kehrt zur letzten gespeicherten Version des Presets zurück.
Refresh Preset		Aktualisiert Axe-Edit aus dem Axe-Fx. (Diese Option ist für den unwahrscheinlichen Fall gedacht, dass Axe-Edit nicht mehr mit dem Axe-Fx synchronisiert ist.)
Save Preset		Speichert das Preset. Option ist identisch mit Betätigen des roten „SAVE“-Buttons.

Einstellungen (Preferences)

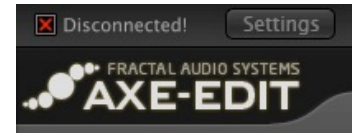
Diese Preferences-Seite des Axe-Edit befindet sich noch einem Entwicklungsstadium. Sobald sie voll ausgereift ist, wird sie in diesem Handbuch auch vollständig beschrieben.

Übersicht der Keyboard-Shortcuts

BEREICH	AKTION	MAC	WINDOWS
DATEI			
	Save Snapshot	⌘ + ⇧ + ⌘ + S	CTRL + SHIFT + ALT + S
	Import Preset	⌘ + ⇧ + ⌘ + I	CTRL + SHIFT + ALT + I
	Export Preset	⌘ + ⇧ + ⌘ + X	CTRL + SHIFT + ALT + X
PRESET			
	Clear Preset	⇧ + ⌘ + DEL	CTRL + SHIFT + DEL
	Initialize Preset	⇧ + ⌘ + I	CTRL + SHIFT + I
	Copy Preset	⇧ + ⌘ + C	CTRL + SHIFT + C
	Paste Preset	⇧ + ⌘ + V	CTRL + SHIFT + V
	Refresh	⇧ + ⌘ + F5	CTRL + SHIFT + F5
	Revert	⇧ + ⌘ + F12	CTRL + SHIFT + F12
	Save	⌘ + S	CTRL + S
	Save to New Preset Number	⇧ + ⌘ + S	CTRL + SHIFT + S
BLOCK			
	Cut Selected Block	⌘ + X	CTRL + X
	Copy Selected Block	⌘ + C	CTRL + C
	Paste Selected Block	⌘ + V	CTRL + V
	Delete Selected Block/Cable	DELETE	DEL/BACKSPACE
	Initialize	⌘ + I	CTRL + I
	Disconnect All	⌘ + D	CTRL + D
	Bypass/Engage	SPACE	SPACE
SZENE			
	Select Scene	⌘ + 1,2,3... etc.	CTRL + 1,2,3... etc.
VERSCHIEDENES			
	Tuner	⌘ + T	CTRL + T
	Axe-Manage	⌘ + M	CTRL + M
	Preferences	⌘ + P	CTRL + P
RASTER			
	Insert Shunt	⌘ + U	CTRL + U
	Navigation	Pfeiltasten	Pfeiltasten
EDITOR			
	Fine Increment Knob/Fader	UP	UP
	Fine Decrement Knob/Fader	DOWN	DOWN
	Coarse Increment Knob/Fader	⌘ + UP	CTRL + UP
	Coarse Decrement Knob/Fader	⌘ + DOWN	CTRL + DOWN
	Adjust Knob/Fader	Mausrad	Mausrad
	Coarse Adjust Knob/Fader	⌘ + Mausrad	CTRL + Mausrad
	Default Param Value	Doppelklick auf Knopf/Slider	Doppelklick auf Knopf/Slider
	Show modifier dialog of selected parameter	M	M
PRESET PICKER			
	Display Preset Picker	P	P
	Navigate Banks	⌘ + LEFT/RIGHT	CTRL + LEFT/RIGHT
	Navigate Preset Picker	Pfeiltasten	Pfeiltasten
	Load current selection	Return/Enter	Return/Enter

Fehlerbehebung bei Verbindungsproblemen

Axe-Edit sollte im Allgemeinen deinen Axe-Fx II erkennen und automatisch eine Verbindung herstellen. Falls doch ein Problem auftritt, weist eine „Disconnected“-Anzeige (oberhalb des Programm-Logos) oder folgende englische Warnung darauf hin: „Communication failure: Axe-Edit was unable to complete the communication request due to time-out“. Hier einige Tipps zur Lösung eventueller Probleme:

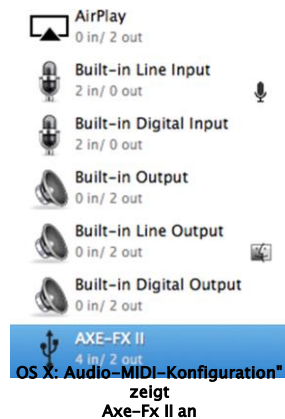


- ⚙️ Stelle sicher, dass der Axe-Fx II über ein USB-Kabel angeschlossen ist und dass die neuesten Treiber von <http://support.fractalaudio.com> installiert sind. Um Treiber-Installationen und -Versionen zu überprüfen:
 - **Unter Windows:** Im der Systemsteuerung im Bereich „**Programme hinzufügen / entfernen**“ oder Deinstallieren eines Programms nach folgenden Einträgen suchen. Hinweis: Einträge können in unterschiedlicher Reihenfolge angezeigt werden. Bitte sorgfältig prüfen.
 - **Axe-Fx II-Treiber v1.67.0** (oder neuer)
 - **Axe-Fx USB-Treiber 1.68** (oder neuer)
 - **Windows Driver Package – Fractal Audio Systems (axefx2load) USB (05/15/2011) 1.0.0.9** oder höher.

Fractal-Bot 1.2	Fractal Audio	6/4/2013
Axe-Edit 2.0	Fractal Audio	3/29/2013
Axe-Fx II Driver v1.67.0	Fractal Audio	8/13/2013
Windows Driver Package - Fractal Audio Systems (axefx2load) USB (05/15/2011 1.0.0.9)	Fractal Audio Systems	6/17/2013
Axe-Fx II USB Driver 1.68	Fractal Audio Systems	8/13/2013

Windows Programme Hinzufügen/Entfernen (Einträge)

- **Unter OS X:** checke **Audio-MIDI-Setup | Audio Devices** (zu finden mit „Spotlight“) für ein Gerät namens Axe-Fx II.
Du kannst auch das **Audio-MIDI-Setup | MIDI Studio**-Programmfenster für den Axe-Fx II überprüfen. Es sollte nicht gedimmt oder deaktiviert sein.
- ⚙️ Stelle auf der UTILITY:FIRMWARE-Seite deines Axe-Fx sicher, dass es mit Firmware 11,0 (27.08.2013) oder neuer arbeitet. Firmware-Updates gibt's unter: <http://support.fractalaudio.com>. Sie können mit Fractal-Bot, dem kostenlosen Dienstprogramm installiert werden: www.fractalaudio.com.
- ⚙️ Neustart! Fahre Axe-Edit herunter, schalte den Axe-Fx aus und fahre dann den Computer herunter. Starte den Computer neu, schalte den Axe-Fx wieder ein und starte dann Axe-Edit neu.
- ⚙️ Bitte achte darauf, dass der Axe-Fx direkt an den Computer angeschlossen ist, und nicht über einen USB-Hub. Ein USB-Anschluss auf der Rückseite ist manchmal einem auf dem Front-Panel vorzuziehen, da die vorderen oft über einen integrierten Hub verfügen. Probiere auch mal einen anderen USB-Port und ein anderes USB-Kabel aus.
- ⚙️ Wenn du mit Win 7 oder Win 8 arbeitest, klicke mit der rechten Maustaste auf das Axe-Edit-Icon und wähle:
„Als Administrator ausführen“.
- ⚙️ Versuche folgendes zum Zurücksetzen der Port-Optionen
 1. Schalte den Axe-Fx II ein.
 2. Starte Axe-Edit und gehen zu **Settings|Preferences**.
 3. Stelle beide Ports auf „<< none >>“.
 4. Schließe das Dialogfeld „Preferences“ und beende dann Axe-Edit.
 5. Starte Axe-Edit neu.
 6. Öffne **Settings|Preferences** und wähle die **In- und Out-MIDI-Ports** des Axe-Fx II aus. Nun sollte ein grünes „Check“ neben jedem dieser Ports zu sehen sein.
 7. Schließe das Preferences-Dialogfeld. Axe-Edit sollte nun mit dem Axe-Fx II kommunizieren.
- ⚙️ Lösche die USER CABS 1–50 von deinem Axe-Fx unter Verwendung eines „Clean System File“.
 1. Die „Clean System File“-Datei bekommst du hier:
<http://www.fractalaudio.com/downloads/firmware-presets/axe-fx-2/11.0/clean-system-v11.syx>
 2. Benutze Fractal-Bot zur Übertragung der Datei auf den Axe-Fx.
ACHTUNG: Die „Clean System File“-Datei löscht alle User Cabs 1–50 und setzt alle System-Parameter auf ihre



- Standardwerte zurück. Führe also vorher ein Backup aus oder mache dir Notizen über die User-Cab-Optionen und -Einstellungen bevor du fortfährst (siehe Axe-Fx-II-Handbuch zur Verwendung des internen Backup-ROM). Die „Clean System File“-Datei hat keine Auswirkungen auf deine Presets und die Cabs 51-100.
3. Denke daran, das Axe-Fx II unmittelbar nach dem Empfang einer SYSTEM-Datei erneut einzuschalten.

Falls diese Tipps & Tricks nicht zur Lösung deiner Verbindungsproblem beigetragen haben sollten, kontaktiere bitte Jochen per E-Mail an: jochen@G66.eu

Häufig gestellte Fragen

F: Manchmal bekomme ich Probleme, wenn ich das USB-Kabel vor dem Beenden von Axe-Edit abziehe.	A: Bitte beende Axe-Edit vor dem Anschließen oder Trennen des Axe-Fx-II-USB-Kabels. Wurde das USB-Kabel getrennt, bitte Axe-Edit danach neu starten.
F: Es gibt Probleme, wenn ich versuche den Axe-Fx direkt zu bedienen während Axe-Edit ausgeführt wird. Das Display ändert sich ständig!	A: Axe-Edit kann Änderungen auf dem Display des Axe-Fx bewirken. Dies ist normal. Wir empfehlen, den Axe-Fx nicht über das Front-Panel zu bedienen, während Axe-Edit ausgeführt wird.
F: Axe-Edit 3.0 funktioniert nicht mit Standard/Ultra/ältere Axe-Fx-II Firmware	A: Axe-Edit benötigt ein Axe-Fx II mit Firmware 11.0 oder neuer.
F: Axe-Edit ändert keine Presets, oder es ändert andere als angewählt.	A: Folgende Einstellungen müssen beim Axe-Fx II auf der I/O:MIDI -Seite zutreffen: <ul style="list-style-type: none"> • PROG CHANGE: ON • MAPPING MODE: NONE
F: Der Tuner funktioniert nicht.	A: Bitte kontrolliere beim Axe-Fx II folgende I/O:MIDI -Einstellungen: <ul style="list-style-type: none"> • SEND REALTIME SYSEX: ALL
F: Tap Tempo funktioniert nicht.	A: Bitte stelle sicher, dass TEMPO TAP auf der I/O:CTRL -Seite des Axe-Fx II auf den Wert „14“ eingestellt ist.
F: Meine Looper-Ansteuerung funktioniert nicht mehr.	A: Der Looper erfordert derzeit Standard-CC-Nr.-Zuweisungen auf der I/O MIDI -Seite des Axe Fx II.
F: Wie verwalte ich die USER CABS?	A: Momentan dient Fractal-Bot zum Verwalten der USER CABS.
F: Wie erstelle ich ein Backup oder ein Restore meiner Bänke?	A: Momentan dient Fractal-Bot zum Verwalten der Bänke.
F: Wie aktualisiere ich die Firmware?	A: Momentan dient Fractal-Bot zum Verwalten der Firmware.
F: Eingabe von Werten funktioniert nicht beim Modifier MIN und MAX.	A: Dies ist eine Einschränkung der Zusammenarbeit von Axe-Edit und Axe-Fx. Sie hat nur Einfluss auf MIN und MAX.
F: Einige Änderungen in Axe-Edit sind nicht auf meinem MFC-101 zu erkennen (bzw. umgekehrt)	A: Dies ist normal. Einige Änderungen in einem System werden nicht in Echtzeit in einem anderen angezeigt.
F: Wo erhalte ich weitere Hilfe?	A: Das Forum http://forum.fractalaudio.com hat zwei komplette Abteilungen für Axe-Edit. Oder schicke eine E-Mail an: jochen@G66.eu
F: Wann wird (Wunsch-Option bitte hier eintragen) hinzugefügt?	A: Derzeit gibt's keine Zeitvorgaben, aber Axe-Edit wird ständig weiterentwickelt. Axe-Manage wird in absehbarer Zeit wieder verfügbar sein.

Solltest du weitere Fragen haben, besuche bitte das „Mitglieder supporten Mitglieder“-Forum unter <http://forum.fractalaudio.com> , oder schicke eine E-Mail an: jochen@G66.eu.

