

tone dexter® II



Guide de l'utilisateur

Version du logiciel 4.1

Version du guide de l'utilisateur 4.02

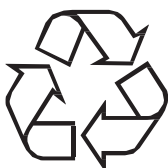


Avertissements et consignes de sécurité

- Des niveaux sonores excessifs dans les écouteurs peuvent entraîner une perte auditive.
- Risque d'étouffement en cas d'ingestion de petites pièces si l'appareil est démonté, en particulier pour les enfants.
- Jetez correctement tous les couvercles et emballages en plastique pour éviter tout risque d'étouffement.
- Le ToneDexter II est conçu pour être utilisé dans des environnements de performance privés et publics comme interface entre les instruments à cordes et les systèmes de sonorisation (PA)/tables de mixage de studio/interfaces analogiques-numériques. Toute autre utilisation, ainsi que l'utilisation dans d'autres conditions de fonctionnement, est considérée comme une utilisation inappropriée.
- Soyez conscient des taches possibles dues à l'abrasion des pieds en caoutchouc.
- N'utilisez pas le ToneDexter II à l'extérieur par temps de pluie s'il y a un risque que l'appareil ou le bloc d'alimentation soit mouillé.
- Utilisez l'appareil avec un bloc d'alimentation adéquat. Le bloc d'alimentation fourni a été choisi pour ses performances. [Exigences du bloc d'alimentation \(PSU\)](#) sont indiquées dans ce guide de l'utilisateur avec des informations sur la polarité du connecteur d'alimentation du TDII.
- Il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur à l'intérieur et le ToneDexter II fonctionne en interne sur une basse tension de 9-15V provenant d'un bloc d'alimentation externe. Le ToneDexter II ne contient aucune pile.
- Les appareils nord-américains sont fournis avec un adaptateur secteur de 120V ; en dehors de l'Amérique du Nord, le ToneDexter II est fourni avec un adaptateur secteur disposant d'une sélection de types de fiches. Dans les deux cas, le bloc d'alimentation peut être utilisé sur un secteur de 110V-240V 50-60Hz.
- Le ToneDexter II est conforme à la norme CISPR 32:2015 Classe B, compatibilité électromagnétique des équipements multimédias - exigences en matière d'émissions.

Mise au rebut des matériaux d'emballage

Élimination des matériaux d'emballage en carton et en plastique.



Mise au rebut des matériaux d'emballage France

Élimination des matériaux d'emballage en carton et en plastique.



Mise au rebut des anciens ToneDexter II et PSU

Ces produits doivent être envoyés à des installations de collecte séparées pour être récupérés et recyclés.



ToneDexter II et PSU sans piles

Ces produits ne contiennent ni n'utilisent de piles.



Audio Sprockets, LLC

Nevada City, CA 95959 USA

Sommaire

Avertissements et consignes de sécurité .. 2

Un mot sur les blocs d'alimentation 4

Qu'est-ce que le ToneDexter II ?..... 5

Introduction 6

Connectivité 6

Caractéristiques avant et latérales..... 7

Caractéristiques arrière..... 8

Principes de base du démarrage rapide.... 9

Procédure d'apprentissage10

Définition des termes13

Modes de fonctionnement13

Lecture 14

Sourdine/Accordeur 14

Boost 14

Bypass 15

Défilement au pied..... 15

Apprentissage 15

Écoute 15

Enregistrement/Lecture 16

Commandes de configuration17

Page principale – Entrées..... 17

Page principale – Sorties..... 18

Options de source Aux..... 18

Options de source d'envoi FX 18

Options de source de sortie et DI 18

Schéma de routage du signal..... 19

Page principale – Onglets de fonctionnalités 20

Onglet EQ 20

Filtre de la bande des aigus 20

Filtre de la bande des médiums 20

Filtre passe-haut 20

Filtre de la bande des graves 20

Anti-larsen 21

Spécialisation 22

Onglet Notch 22

Filtre Notch..... 22

Onglet Réverbération 23

Onglet Compresseur..... 24

Page principale – WaveMap..... 26

Renommer la WaveMap 26

Cuisson (Baking) des WaveMaps 27

Morphing des WaveMaps 28

Paramètres de configuration du système 29

Défilement au pied 29

Verrouillage de l'écran 30

Paramètres d'affichage 30

Configuration MIDI..... 31

Avancé 32

Mémoire active et de base..... 33

Utilisation de l'interface Web 34

Gestion des WaveMaps..... 34

Signification des couleurs et du texte 35

Bouton de sauvegarde 36

Bouton de restauration 36

Bouton d'aide 36

Mise à jour du logiciel 37

Méthode de récupération 37

Intégration d'un looper.....38	Conseils de pro 40
Informations de dépannage.....39	Schéma du système 41
Réinitialisation d'usine40	Spécifications techniques..... 42

Un mot sur les blocs d'alimentation

Le ToneDexter II est livré avec un bloc d'alimentation de 12V d'une puissance de 700mA (8,4W) aux États-Unis ou au Canada, ou de 1A (12W) pour l'Europe. Celui pour l'Europe est livré avec des fiches d'adaptation pour divers pays. Les deux ont une entrée universelle et peuvent fonctionner avec une tension secteur de 100V-240V, 50-60Hz.

Le ToneDexter nécessite plus de puissance de crête au démarrage que de puissance continue pour fonctionner. Les blocs d'alimentation tiers sont évalués différemment, certains de manière conservatrice, d'autres de manière optimiste. Certains disposent de plus de puissance de crête au démarrage que d'autres.

Pour tenir compte du courant supplémentaire nécessaire au démarrage, les puissances minimales recommandées pour le bloc d'alimentation sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Certains blocs d'alimentation de puissance inférieure peuvent fonctionner.

Tension de sortie	Appareils avec les numéros de série ASxxxxxx0001 – ASxxxxxx1000		Appareils avec les numéros de série ASxxxxxx1001 et supérieurs	
	Minimum Courant nominal recommandé	Alimentation	Courant nominal minimum recommandé	Alimentation
9V	900mA	8,1 W	670mA	6,0 W
12V	675mA	8,1 W	500mA	6,0 W
15V	540mA	8,1 W	400mA	6,0 W

Si vous rencontrez des problèmes tels qu'un écran qui devient blanc, l'appareil qui redémarre continuellement au démarrage, ou qui fonctionne par intermittence, c'est très probablement parce que le bloc d'alimentation que vous utilisez est sous-alimenté.

La bonne nouvelle est que la plupart des blocs d'alimentation pour pédaliers ont plusieurs sorties flottantes, et vous pouvez généralement obtenir suffisamment de puissance en utilisant un câble doubleur de courant (parallèle) en guirlande connectant deux sorties (de même puissance) ensemble pour alimenter le ToneDexter II.

Si vous souhaitez alimenter votre appareil sur **batterie**, il existe de nombreuses batteries lithium-ion rechargeables de 12V disponibles avec des capacités allant de 3000mAh à plus de 10000mAh. Divisez la capacité par les chiffres de 12V dans le tableau pour estimer la durée d'alimentation du ToneDexter avant de devoir le recharger.

Qu'est-ce que le ToneDexter II ?

Le ToneDexter II est un préamplificateur innovant de qualité professionnelle qui améliore le son du micro d'un instrument acoustique.

Grâce à un processus d'apprentissage simple, il apprend la différence entre le son d'un instrument capté par un microphone et celui capté par son micro.

En utilisant la technologie propriétaire WaveMap®, il corrige le micro pour qu'il sonne comme le microphone.

Une WaveMap est un ensemble de paramètres configurables qui contient une réponse impulsionnelle (IR) à résolution améliorée, une égalisation (EQ), un modelage de la tonalité, une réverbération, une compression, un niveau, un routage et d'autres informations.

Il stocke jusqu'à 32 WaveMaps à la fois, qui peuvent être utilisées pour différentes variations sonores du même instrument, pour différents instruments, ou même pour différentes configurations de routage des entrées et des sorties.



Introduction

Comment utiliser ce guide

Une fois que vous avez une idée du fonctionnement des commandes, allez à la section [Principes de base du démarrage rapide](#) puis à la section [Procédure d'apprentissage](#) pour vous lancer directement et créer une WaveMap personnalisée pour votre instrument.

Consultez les [Modes de fonctionnement](#), puis familiarisez-vous avec les [Commandes de configuration](#).

Consultez la section [Informations de dépannage](#) si vous rencontrez des problèmes.

Expérimentez sans crainte

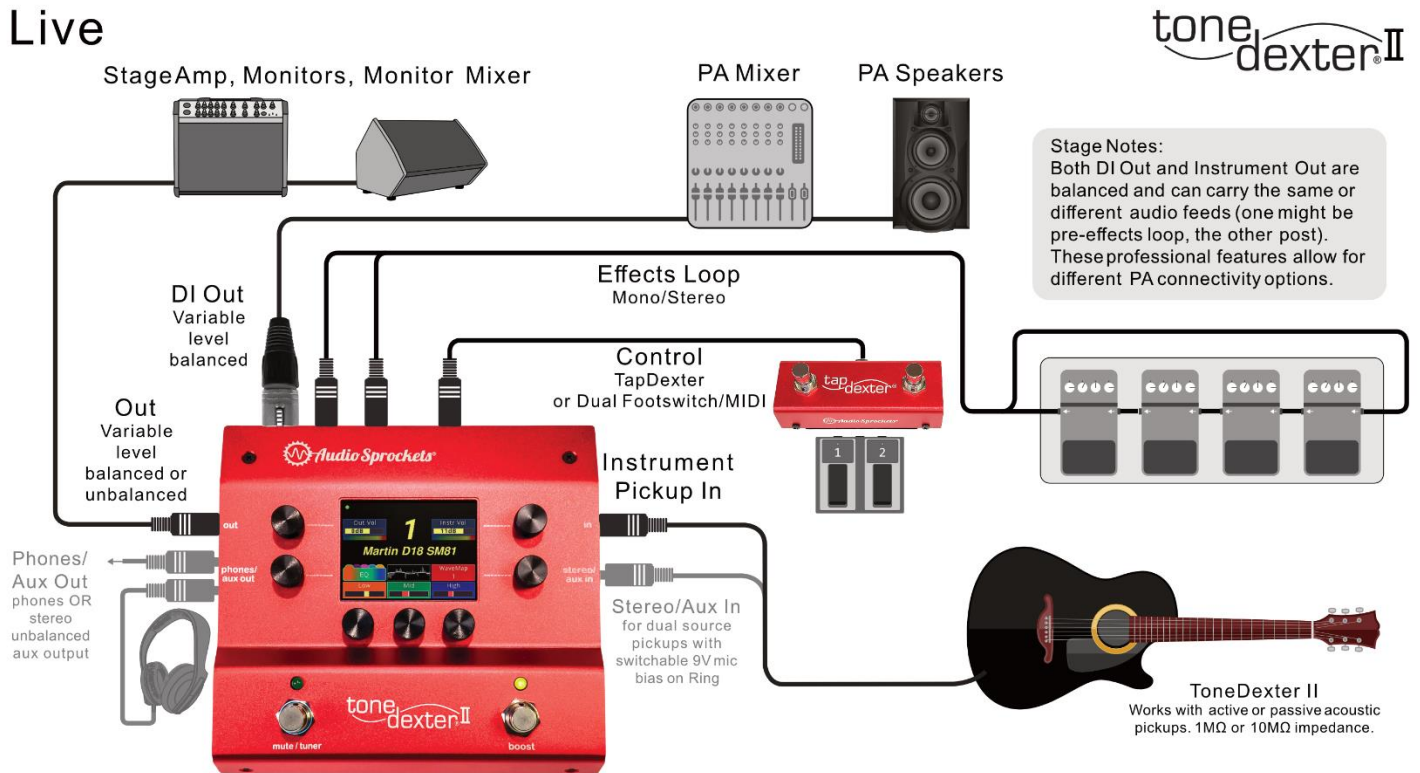
N'ayez pas peur d'appuyer sur les boutons et de tourner les commandes pour voir ce qu'ils font. Vous pouvez toujours annuler facilement les modifications et revenir à votre état précédent.

Si vous vous trouvez dans une situation qui entraînerait une modification permanente, comme la suppression ou l'écrasement d'une WaveMap, vous serez averti et invité à confirmer votre choix.

Le ToneDexter II est conçu pour être amusant et facile à utiliser, alors prenez un peu de temps pour jouer avec sans crainte. En un rien de temps, vous serez un utilisateur expert !

Connectivité

Live



Front and Side Features



Commandes de sortie

Règle le niveau de sortie. Appuyez pour régler tous les niveaux de sortie et le routage.

Sortie instrument

Mono 1/4" symétrique ou asymétrique. Source configurable.

Sortie casque stéréo/Aux

TRS 1/4" symétrique. Alimente un casque, ou peut être utilisée comme une sortie ligne auxiliaire stéréo. Source configurable.

Sélection de l'onglet de fonctionnalité

Sélection des fonctionnalités EQ, Modelage de la tonalité, Notch, Réverbération et Compresseur, détermine quel ensemble de commandes apparaît sur la page principale

Commandes de la fonctionnalité sélectionnée

Commandes de réglage pour l'onglet de fonctionnalité sélectionné. Appuyez sur un bouton rotatif pour des réglages détaillés.

Port USB 2.0

Pour les téléchargements de logiciels et la gestion des WaveMaps.

Sourdine/Accordeur/Défilement

Appuyez pour activer la sourdine et l'accordeur. Peut également être utilisé pour sélectionner des WaveMaps en mode Footscroll.

Écran couleur

Contenu contextuel avec un minimum d'encombrement.

Commandes d'entrée

Règle le gain d'entrée. Appuyez pour régler tous les niveaux et sources d'entrée.

Entrée instrument

Jack mono 1/4". Impédance de 1MΩ ou 10MΩ.

Entrée stéréo/Aux

Jack TRS 1/4". Le mode d'entrée stéréo prend en charge les micros à double source avec une polarisation micro de 9V commutable sur RING.

Sélection et édition de WaveMap

Sélectionnez parmi 32 emplacements. Appuyez pour gérer les WaveMaps

Boost/Apprentissage/Défilement

Appuyez pour un boost de 2-11dB. Également utilisé pour lancer l'apprentissage. Sélectionne les WaveMaps en mode Footscroll.

Caractéristiques arrière



Bouton de démarrage

Appuyez pour redémarrer, (Maintenir enfoncé lance la récupération procédure de mise à jour du logiciel - voir [Mise à jour du logiciel](#)).

Entrée micro

XLR femelle, avec alimentation fantôme 48V commutable.

Commutateur de sélection de contrôle et jack de contrôle

Réglez sur **Pedal** pour un contrôle par double pédalier externe.

Réglez sur **Midi** pour une connexion MIDI TRS de type A standard afin de sélectionner les WaveMaps avec des commandes de changement de programme.

Entrée CC

Accepte une alimentation CC de 9V à 15V, quelle que soit la polarité.

Envoi et retour d'effets (FX)

Jacks TRS 1/4". Prend en charge les configurations mono, stéréo et double canal.

Sortie DI

XLR symétrique, source configurable.

Principes de base du démarrage rapide

Apprentissage

Bien que le ToneDexter II fonctionne comme un excellent préamplificateur dès sa sortie de la boîte, pour obtenir le meilleur son, il est nécessaire de créer au moins une WaveMap personnalisée pour votre instrument en effectuant un apprentissage du ToneDexter II avec un microphone.

Une fois cela fait, le micro n'est plus nécessaire. Jusqu'à 32 WaveMaps peuvent être stockées dans l'appareil à la fois.

Celles-ci peuvent être pour le même instrument avec différents micros ou positions de micro, ou pour différents instruments.

Le ToneDexter II n'est pas préchargé avec des WaveMaps existantes car elles ne fonctionneraient pas de manière optimale pour votre instrument, votre micro et votre microphone particuliers. Cependant, l'apprentissage est facile, alors commençons !

Ce dont vous aurez besoin

- **ToneDexter II** avec le bloc d'alimentation inclus ou une alternative appropriée.
- **Votre instrument, équipé d'un micro.** La plupart des micros piézoélectriques actifs et passifs fonctionneront. Les micros magnétiques peuvent fonctionner dans une certaine mesure – ils peuvent rendre le son « plus acoustique » – mais n'obtiendront pas un son de micro réaliste.
- **Microphone.** Il n'a pas besoin d'être cher. Ce qui fonctionne le mieux pour l'enregistrement en studio n'est pas nécessairement optimal pour l'apprentissage car les exigences sont différentes. Consultez les Informations utiles sur l'apprentissage ci-dessous ainsi que le site Web d'Audio Sprockets pour des conseils sur les microphones.
- **Pied de microphone.** C'est important pour que la position que vous choisissez soit fixe et reproductible.
- **Casque (facultatif).** Type fermé de préférence. C'est utile pour évaluer le son lorsque vous positionnez votre microphone et pour comparer les résultats. Si vous n'avez pas de casque, ne vous inquiétez pas, vous pouvez toujours obtenir d'excellents résultats

Procédure d'apprentissage

Training

tone dexter II



1. Installez un micro sur un pied et branchez-le sur la prise d'entrée micro.
2. Branchez votre instrument sur la prise Instrument ou Aux. Le ToneDexter II saura à laquelle vous êtes connecté.

Conseil utile : Pour les micros mono standard, vous utiliserez normalement uniquement la prise Instrument. Si vous utilisez un micro à double source ou stéréo et que vous êtes branché sur la prise Aux, il y aura une option sur la page d'apprentissage pour sélectionner soit Aux 1, soit Aux 2. Aux 1 est la valeur par défaut si rien n'est branché sur la prise instrument.

3. Si vous utilisez un casque pour surveiller le processus d'apprentissage, branchez-le sur la sortie Aux.
4. **Appuyez sur Mute** pour passer en mode Accordeur si vous n'y êtes pas déjà.
5. **Appuyez sur Boost** pour passer en mode Apprentissage-Réglage du niveau. À ce stade, toutes les sorties sauf Aux seront en sourdine.
6. Une fois que vous avez positionné le micro, commencez à jouer à un volume moyen. Le ToneDexter II réglera automatiquement les gains de l'instrument et du microphone pour vous donner une marge de sécurité suffisante afin d'éviter la distorsion. Vous devriez voir les deux indicateurs de niveau se situer dans la plage intermédiaire.

Conseil utile : Ne vous souciez pas de la force exacte à laquelle vous jouez, la WaveMap résultante sera à un niveau de puissance fixe, indépendamment des gains du micro et du microphone et de la force à laquelle vous jouez pendant l'apprentissage.

7. Une fois les niveaux réglés, le ToneDexter II passera automatiquement en mode Apprentissage. Jouez pendant environ une minute pendant que vous entendez l'apprentissage dans le casque et que vous regardez la barre de progression affichée à l'écran. **Appuyer sur Boost** change le son acheminé vers le casque entre la WaveMap, le micro et le microphone.

Conseil utile : Il n'est pas nécessaire que ce soit musical. Ce qui est important, c'est que le caractère et les harmoniques de l'instrument soient excités. De plus, jouer doucement et fort n'aide pas le processus d'apprentissage. Jouez à un niveau moyen, en faisant attention de ne pas bouger votre position par rapport au micro.

Approches recommandées :

- Guitare, mandoline, banjo, etc. – accords ouverts, cordes à vide, accords barrés en montant et descendant le manche jusqu'à la 5e position environ. Le jeu aux doigts ou au médiator conviennent tous les deux. Le jeu au médiator peut cependant accélérer un peu l'apprentissage. Le WaveMap résultant s'appliquera à tout style de jeu.
 - Violon, violoncelle, contrebasse – doubles cordes et balayages de cordes sur les cordes à vide et plus haut. Les bassistes devraient idéalement utiliser un archet et non le pizzicato, car l'arco facilite mieux l'apprentissage. Le WaveMap résultant s'appliquera à tout style de jeu.
8. Une fois la période d'apprentissage terminée, la WaveMap sera transférée vers une position d'attente, en attendant la confirmation de l'emplacement dans lequel la stocker. Avant de décider de la conserver, vous pouvez appuyer sur Boost pour écouter la WaveMap, le son brut du micro et le son du micro en direct à des fins de comparaison. Préparez-vous à un choc !
 9. Vous pouvez nommer la WaveMap soit en utilisant les commandes de type « écran magique » (Curseur et Caractère), soit en utilisant un nom temporaire court pour le moment et en le renommant plus facilement plus tard via l'interface Web.
 10. Le prochain emplacement vide disponible sera automatiquement sélectionné pour enregistrer la nouvelle WaveMap, mais vous pouvez sélectionner n'importe quel autre emplacement. Si cet emplacement est occupé, il sera écrasé.
 11. **Maintenez Boost** pour stocker la WaveMap.

Informations utiles sur l'apprentissage

- Si vous arrêtez de jouer, le processus d'apprentissage attendra simplement que vous continuiez.
- Pour annuler l'apprentissage, **appuyez sur Mute** ou sur le bouton **Retour**.
- L'EQ du micro peut être ajusté pendant l'apprentissage en appuyant sur Mic EQ. Cela réinitialisera le processus d'apprentissage au début pour utiliser le nouvel EQ. La prochaine fois que vous effectuerez un apprentissage, les réglages de l'EQ du micro seront mémorisés, mais la valeur par défaut sera toujours plate lorsque vous redémarrerez l'appareil.
- **Maintenez le bouton Mic EQ** pour réinitialiser l'EQ du micro à plat. Notez que le filtre passe-haut du micro ne peut pas être complètement désactivé pendant l'apprentissage car un réglage minimum de 20Hz est requis pour le processus d'apprentissage.

- Vous pouvez stocker plusieurs WaveMaps en utilisant différents micros et/ou emplacements de micro et décider plus tard lesquelles conserver ou déplacer vers différents emplacements.
- Vous pouvez effectuer l'apprentissage dans pratiquement n'importe quel endroit — vous n'avez pas besoin d'un espace acoustique raffiné, car l'apprentissage de la WaveMap capte très peu le son de la pièce. Les petites pièces carrelées ne sont cependant pas recommandées.
- Un micro à condensateur (capacitif) à petite membrane est recommandé. Les micros à grande membrane peuvent également bien fonctionner mais peuvent être plus délicats à placer en raison de la coloration de leur réponse.
- Les micros dynamiques, tels que les micros vocaux courants, peuvent donner de bons résultats bien qu'ils n'aient généralement pas autant d'informations dans les hautes fréquences et aient tendance à être assez colorés. Cependant, c'est peut-être justement le son que vous recherchez !
- Les micros à lampe (tube), en raison de leur forte non-linéarité, ne sont pas recommandés mais peuvent néanmoins donner de bons résultats.
- Les directivités cardioïde et omnidirectionnelle donneront d'excellents résultats. L'utilisation d'un micro omnidirectionnel peut souvent permettre d'obtenir un son plus équilibré plus rapidement.
- Des micros à ruban peuvent également être utilisés. Les micros à ruban passifs peuvent être utilisés tant qu'ils peuvent tolérer une alimentation fantôme de 48V. Si vous utilisez un micro à ruban passif, envisagez soit de brancher le micro avant de mettre l'appareil sous tension, soit de désactiver d'abord l'alimentation fantôme 48V.

Conseil utile : *L'alimentation fantôme 48V du micro est activée par défaut. Rouge = ON, Gris=OFF. Si vous voulez la désactiver, appuyez sur le symbole sur la page **Apprentissage - Réglage du niveau**, ou dans **Config. système**.*

- **Une note sur le bourdonnement :** Si vous utilisez un micro piézoélectrique passif, vous pouvez entendre un bourdonnement ou un ronflement de la ligne d'alimentation en courant alternatif (CA) si votre système n'est pas mis à la terre. En utilisation normale, le ToneDexter II sera connecté à un amplificateur ou à un système de sonorisation (PA) qui est mis à la terre, et vous ne devriez pas rencontrer de bourdonnement notable.
- Mais si vous entendez un bourdonnement dans votre casque lors de l'apprentissage, le fait de brancher l'une des autres sorties à un système mis à la terre l'éliminera.

Définition des termes

WaveMap - un ensemble de paramètres configurables que le ToneDexter II crée, stocke et utilise. Il contient une réponse impulsionnelle (IR) à résolution améliorée, une égalisation (EQ), un modelage de la tonalité, une réverbération, une compression, un niveau, un routage et d'autres informations.

IR – une réponse impulsionnelle. Un filtre complexe qui mappe le son de votre micro sur le son de votre microphone.

Emplacement – l'un des 32 emplacements de stockage de WaveMap.

Appuyer – une pression et un relâchement rapides sur l'un des pédaaliers ou des commandes.

Maintenir – appuyer et maintenir un pédalier ou une commande pendant au moins une seconde jusqu'à ce que l'affichage change ou que l'action prenne effet.

Mute – le pédalier de gauche.

Boost – le pédalier de droite.

Commande – un bouton encodeur numérique pour sélectionner des valeurs ou des options soit en le tournant, soit par une action d'appui ou de maintien.

Connecteur TRS – une prise ou une fiche correspondante qui a 3 connexions : TIP (pointe), RING (anneau) et SLEEVE (manchon) (masse). Parfois connu sous le nom de connecteur stéréo.

TIP – le conducteur principal d'un connecteur TRS. C'est le même que dans un connecteur mono.

RING – le deuxième conducteur d'un connecteur TRS, utilisé pour transporter un signal pour un deuxième micro, par exemple.

Graphique de réponse en fréquence – la magnitude en dB (volume) est indiquée sur l'axe vertical en fonction de la fréquence sur l'axe horizontal.

Graphique de réponse impulsionnelle – L'IR est affichée avec une magnitude linéaire sur l'axe vertical en fonction du temps sur l'axe horizontal.

Instr – abréviation de l'entrée instrument, étiquetée **IN** sur l'appareil.

Aux1/Aux2 – les deux entrées associées à la prise d'entrée étiquetée **aux in** sur l'appareil.

Modes de fonctionnement

Cette section fournit un résumé de tous les modes de fonctionnement et de la manière de les utiliser.

Lecture

Le mode par défaut, il traite le son de votre micro avec une IR de WaveMap et tous les réglages d'EQ ou de modelage de la tonalité comme l'Anti-larsen ou la Spécialisation, ainsi que la réverbération ou la compression en option.

Les niveaux d'entrée et la sélection de la source d'entrée sont des paramètres spécifiques à la WaveMap et sont automatiquement rappelés lorsque vous changez de WaveMap.

Les niveaux de sortie et de boost sont des paramètres globaux du système qui restent fixes lorsque vous changez de WaveMap.

Le routage des effets (FX) et de la sortie ainsi que la fréquence de référence de l'accordeur sont par défaut des paramètres globaux du système, mais peuvent être définis comme spécifiques à la WaveMap en appuyant sur le Sprocket (roue dentée) associé. Celui-ci devient doré et confirme que le paramètre est désormais spécifique à la WaveMap.

Sourdine/Accordeur

Appuyez sur Mute pour mettre en sourdine toutes les sorties sauf Aux, qui peut être configurée pour être également mise en sourdine, ou alternativement pour entendre le signal du micro en bypass pendant l'accordage.

Un accordeur de précision est activé, précis à moins de 1 centième de demi-ton.

S'accorde automatiquement à partir de la prise (Instrument ou Aux) sur laquelle vous êtes branché. Si des instruments sont branchés sur les deux prises, il s'accorde à partir de la prise que la configuration de la WaveMap a définie comme son entrée.

Le style d'affichage et la fréquence de référence peuvent être ajustés.

Boost

Appuyer sur Boost pendant le mode Lecture augmente le niveau de sortie d'une valeur fixe de 2 à 11 dB, selon votre préférence. Appuyer à nouveau revient au niveau normal.

Le niveau de boost est configurable sur la page des Sorties.

Conseil utile : *Le gain supplémentaire fourni est dans le domaine analogique afin de ne pas compromettre la marge de sécurité numérique. Si vous avez déjà réglé le niveau de sortie très haut, le niveau de boost complet peut ne pas être atteignable. Par exemple, si vous voulez 8 dB de boost, assurez-vous que le niveau de sortie est réglé sur 6 dB ou moins, car 14 dB est le maximum disponible.*

Bypass

Maintenez Mute pour entrer et sortir du mode Bypass. L'audio est acheminé directement de l'entrée numérique à la sortie numérique, en contournant tout traitement du signal.

Cette fonction peut être modifiée pour activer l'Enregistrement/Lecture au lieu du Bypass. Voir Footscroll sous Config. système -> Avancé pour configurer.

Défilement au pied

Maintenez Boost pour entrer en mode Footscroll*. Dans ce mode, Boost et Mute incrémentent et décrémentent le numéro de sélection de la WaveMap. Pour passer entre Lecture et Accordeur dans ce mode, maintenez Mute. Maintenez à nouveau Boost pour quitter le mode Footscroll.

*À condition que vous ayez configuré les pédaaliers sur Intégral sur la page Config. système. Externe est la valeur par défaut. Si vous avez configuré les pédaaliers sur externe, cela ne s'applique pas.

Apprentissage

Appuyez sur Boost depuis le mode Accordeur pour entrer en mode Apprentissage.

La première phase de l'apprentissage est la phase de réglage du niveau. Pendant que vous jouez, il réglera les gains de l'instrument et du micro pour faciliter la création de l'IR. Ce réglage de gain est conservé pour la WaveMap enregistrée comme étant l'optimum pour la force du signal et la marge de sécurité, mais peut toujours être ajusté plus tard.

La phase d'apprentissage commence automatiquement après la fin du réglage du niveau.

Appuyer sur Boost fait défiler les sources d'écoute : Micro, Mic et WaveMap. Le processus d'apprentissage se poursuivra pendant que vous faites cela.

L'EQ du micro peut être ajusté pour adapter le son de votre micro. L'apprentissage créera alors une WaveMap pour correspondre au son du micro avec EQ.

Écoute

Se produit lorsque l'apprentissage est terminé, avant que vous n'enregistriez la WaveMap nouvellement créée dans un emplacement choisi.

Appuyer sur Boost fait défiler les sources d'écoute : Micro, Mic et WaveMap.

Vous pouvez également ajuster l'EQ principal avant d'enregistrer la WaveMap. Tous les ajustements que vous effectuez seront inclus dans la ligne de base de la WaveMap lorsque vous l'enregistrerez. Cela peut être utile si vous avez effectué un apprentissage mais que vous n'êtes pas sûr que cela suffira sans un peu d'EQ. Cela vous permettra de répondre facilement à cette question.

Conseil utile : *Donnez à votre nouvelle WaveMap un nom simple dont vous vous souviendrez plus tard. Vous pouvez plus facilement modifier le nom pour quelque chose de plus descriptif via l'interface Web.*

Enregistrement/Lecture

Le mode Enregistrement/Lecture vous permet d'enregistrer votre instrument jusqu'à 90 secondes, puis de le lire en boucle.

Ceci est utile pour effectuer des ajustements de modelage de la tonalité ou d'EQ tout en n'entendant que le PA ou l'ampli, sans le son direct émanant de votre instrument.

Il fonctionne pour les configurations à source unique ou double, avec un contrôle total de tous les paramètres, y compris le mélange pendant la lecture.

Maintenez Mute pour entrer ou sortir du mode Enregistrement/Lecture.

Appuyez sur Mute pour démarrer ou mettre en pause l'enregistrement.

Appuyez sur Boost pour démarrer ou mettre en pause la lecture. La boucle se répétera lorsqu'elle atteindra la fin du matériel enregistré.

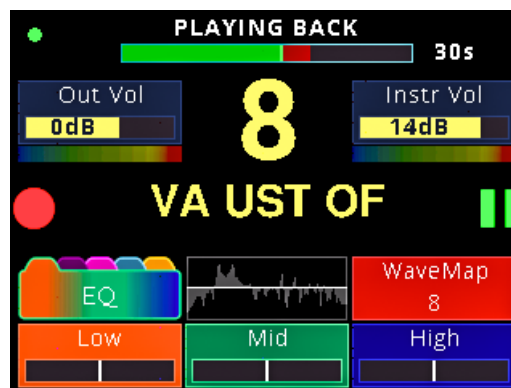
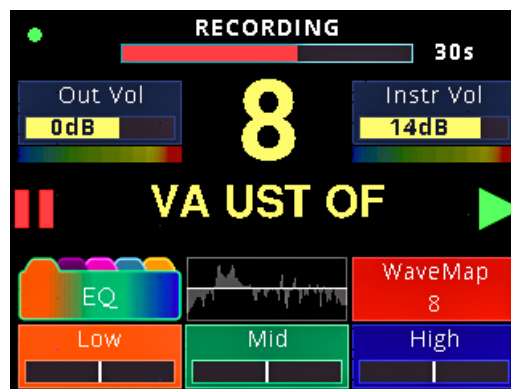
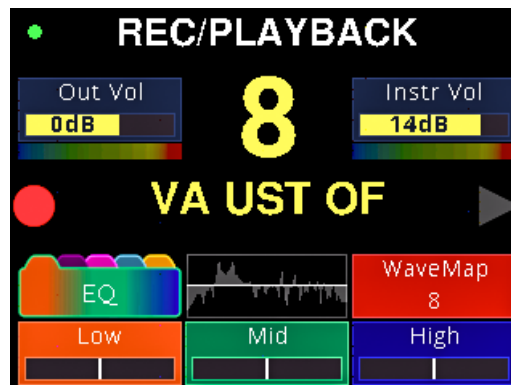
Appuyez sur Mute pendant la lecture pour démarrer l'enregistrement au niveau du curseur (punch-in).

Le curseur vert indique l'emplacement de lecture.

Le curseur rouge indique l'étendue de la mémoire tampon d'enregistrement.

Remarque : Le matériel enregistré est volatil et sera effacé si l'appareil est mis hors tension.

Remarque importante : Ceci ne remplace pas un looper de performance, car les boucles sans interruption ne sont pas possibles, ni la superposition du son en direct avec le matériel enregistré.



Commandes de configuration

Page principale – Entrées

Appuyez sur le bouton rotatif supérieur droit pour sélectionner la page des Entrées. Notez que ce bouton sera étiqueté dynamiquement, en fonction des entrées sélectionnées. Vous pouvez voir des choses comme Vol Instr, Instr/Aux1, ou Aux1/Aux2 par exemple.

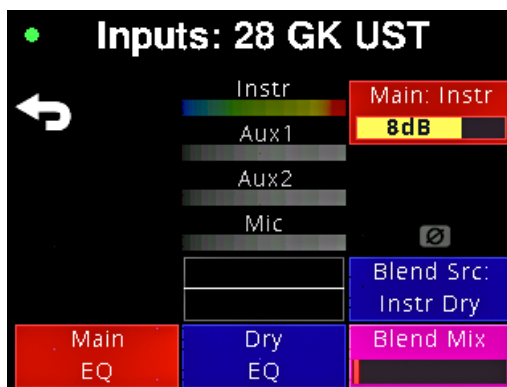
Appuyez sur **Principal** pour faire défiler les choix d'entrée pour le canal principal (IR)


- Instr
- Aux 1
- Aux 2

Appuyez sur **Source de mélange** pour faire défiler les choix d'entrée pour le canal de mélange (sec)

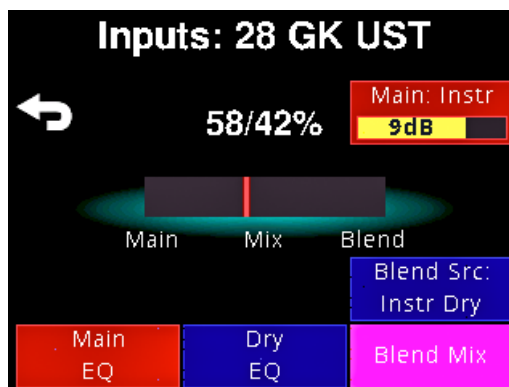
- Instr Sec
- Aux 1
- Aux 2
- Micro

Les étiquettes au-dessus des barres de mesure s'allumeront pour indiquer lesquelles sont actives.



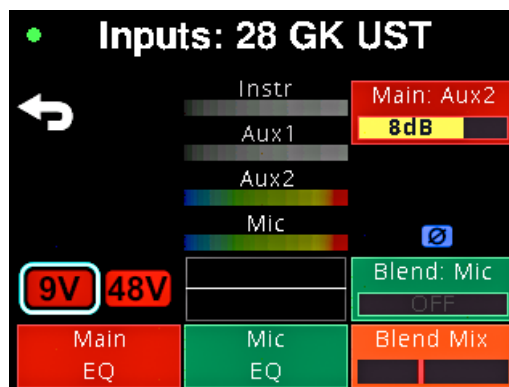
Appuyez longuement sur le bouton **Source de mélange** pour inverser la polarité, indiqué par le symbole de phase bleu. 

Appuyez sur **Mixage** pour sélectionner la quantité du canal de mélange à mélanger dans le canal principal.



Maintenez **Mélange** pour inverser la polarité du canal de mélange. Le symbole de phase bleu s'allumera.

Si Aux 2 et/ou Mic est sélectionné, vous pouvez activer l'alimentation 9V et/ou 48V en appuyant ou en faisant défiler pour sélectionner laquelle, puis en appuyant pour l'activer.



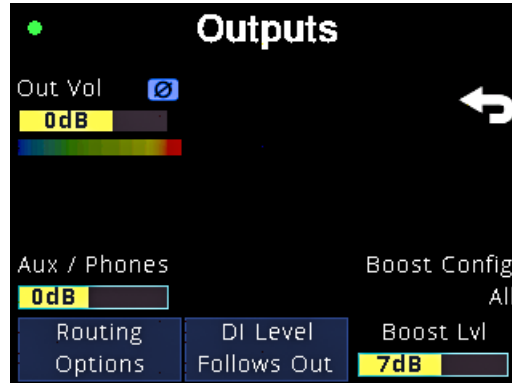
Page principale – Sorties

Appuyez sur **Vol Sortie** pour sélectionner la page des Sorties.

Tournez **Vol Sortie** ou **Aux/Casque** pour régler leurs niveaux.

Appuyez à nouveau sur **Vol Sortie** pour changer la phase (polarité) de toutes les sorties. Ceci peut être une bonne première étape pour lutter contre le larsen sur scène. Le symbole de phase deviendra bleu.

Conseil utile : Même avec un casque, l'une ou l'autre position de polarité semblera avoir plus de basses. Utilisez celle qui sonne le mieux, en gardant à l'esprit que la position qui donne un minimum de larsen sur scène est impossible à prédire, alors essayez les deux.



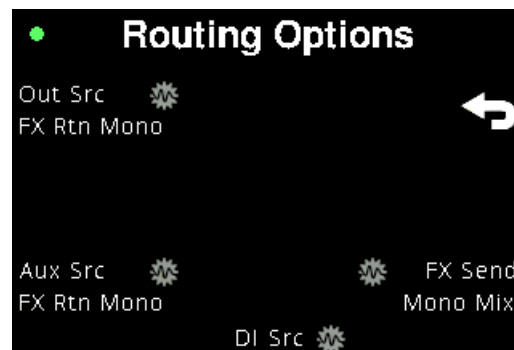
Options de source de sortie et DI

- Retour FX Mono (par défaut)
- Retour FX Gauche
- Retour FX Droit
- Départ FX Mono
- Envoi FX Gauche
- Envoi FX Droit
- Retour FX Gauche + Envoi FX Droit
- Envoi FX Gauche + Retour FX Droit

Options de source Aux

- Retour FX Mono (par défaut)
- Retour FX Stéréo
- Départ FX Mono
- Envoi FX Stéréo
- Micro brut / Micro brut — utile si vous voulez enregistrer la session d'apprentissage, par exemple

Conseil utile : La sortie Aux est normalement utilisée pour alimenter un casque mais peut également être utilisée comme une alimentation stéréo de niveau ligne séparée vers une table de mixage ou un enregistreur à l'aide d'un câble TRS stéréo.



Options de source d'envoi FX

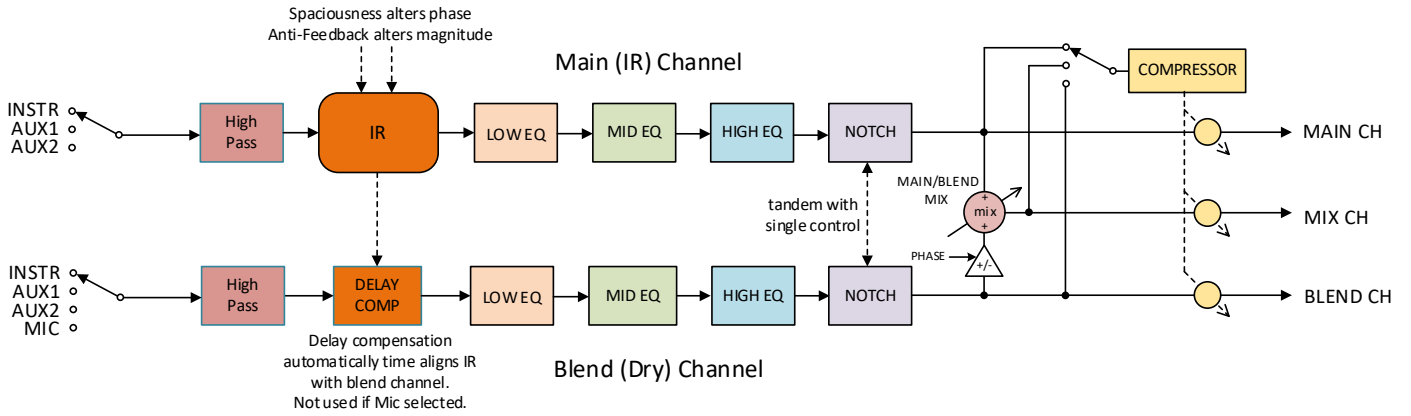
Veillez vous référer au schéma de routage du signal.

- Mono : Mix (par défaut)
- Stéréo : Gauche = Principal, Droite = Mélange
- Stéréo : Gauche = Principal, Droite = Mix
- Stéréo : Gauche = Mix, Droite = Mélange

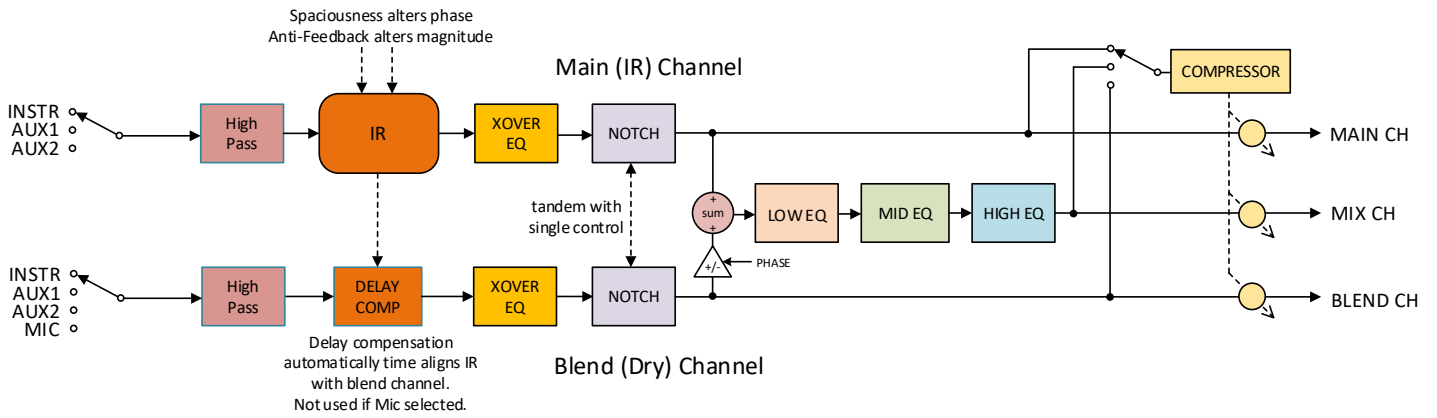
Les envois FX sont en *demi-normalisation* vers les retours FX, ce qui signifie qu'ils sont connectés en interne aux signaux de retour FX à moins qu'un câble ne soit inséré dans la prise de retour FX. Le branchement dans la prise de sortie FX ne coupe pas la connexion interne, de sorte que les sorties FX peuvent être utilisées comme une sortie séparée qui reste active pendant la sourdine et n'est pas affectée par la commande de boost.

Schéma de routage du signal

Blend Modes



Crossover Modes



Page principale – Onglets de fonctionnalités

Appuyez ou faites défiler pour sélectionner l'un des 5 onglets de fonctionnalités.

Onglet EQ

Filtre passe-haut

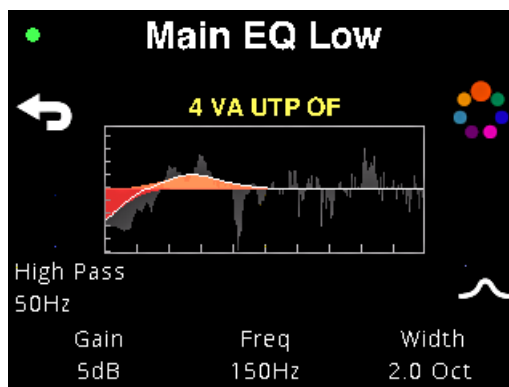
- 2ème ordre 12dB/octave
- 20Hz - 180Hz

Zone passe-haut affichée avec un ombrage rouge

Filtre de la bande des graves

- 2ème ordre, sélectionnez cloche ou plateau bas
- ± 12 dB
- 20Hz – 500Hz

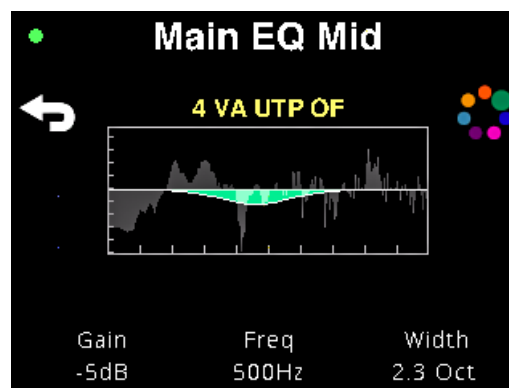
Zone de la bande des graves affichée avec un



Filtre de la bande des médiums

- Cloche de 2ème ordre
- ± 12 dB
- 200Hz – 8kHz
- Largeur de 0,2 à 6,0 octaves

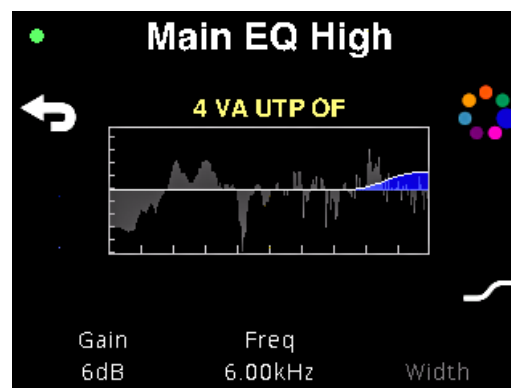
Zone de la bande des médiums affichée avec un ombrage vert



Filtre de la bande des aigus

- 2ème ordre, sélectionnez cloche ou plateau haut
- ± 12 dB
- 3,0kHz – 15,0kHz

Zone de la bande des aigus affichée avec un ombrage bleu



Anti-larsen

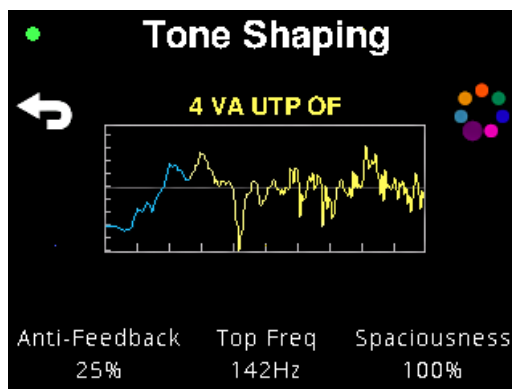
Les instruments à corps acoustique ont des résonances naturelles. Les plus fortes d'entre elles sont des fréquences qui peuvent causer des problèmes de larsen, et se situent généralement dans le bas du spectre de fréquences de l'instrument. Ces résonances apparaissent comme des pics dans le graphique de réponse en fréquence de la WaveMap en raison du fait que le micro les entend pendant l'apprentissage. Le ToneDexter II permet à l'utilisateur de les réduire sans avoir à savoir exactement de quelles fréquences il s'agit. Il est normal d'avoir de grands pics et creux. C'est en grande partie ce qui rend le son d'un micro d'instrument acoustique riche et intéressant.

Conseil utile : Le graphique de réponse ne représente pas exactement ce que votre oreille entend, car il ne prend pas en compte ce que le micro capte des cordes et du corps de l'instrument. Il représente simplement la différence entre votre micro et ce que le microphone a entendu pendant l'apprentissage. Les graduations horizontales sont les notes La0 (27,5Hz) à La9 (14,08kHz). Les graduations verticales sont tous les 5dB.

Ajustez l'Anti-larsen de 0% à 100% pour réduire les pics de réponse qui sont inférieurs à la fréquence supérieure. La réduction commence au sommet des pics et continue vers le bas. 100% les ramène à environ 0dB.

Ajustez la quantité d'Anti-larsen de 100% à 200% pour creuser davantage les pics en dessous de 0dB.

Ajustez la Fréq. supérieure pour englober les pics que vous souhaitez atténuer, jusqu'à 500Hz. La **section bleue** indique la région active.



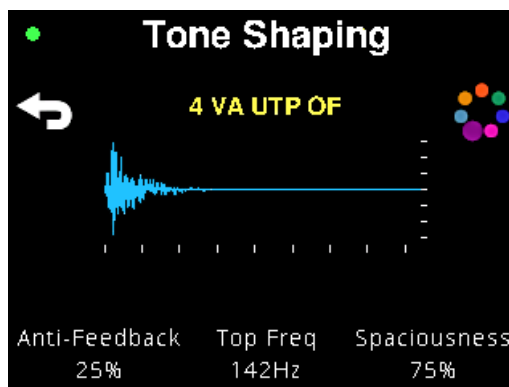
Spacialisation

Les instruments à corps acoustique agissent comme des chambres d'écho miniatures et les vibrations peuvent durer jusqu'à 20-30 ms ou plus. C'est particulièrement vrai pour les contrebasses où la dispersion temporelle est généralement beaucoup plus longue que pour une guitare. Le processus de création de l'IR de la WaveMap capture cette information temporelle, et elle peut être raccourcie ou allongée avec la commande de Spacialisation.

Conseil utile : Cette modification ne change pas la réponse en fréquence ou la tonalité. Les commandes de spacialisation et d'Anti-larsen sont complètement indépendantes. Pour les esprits techniques, la Spacialisation ajuste la phase (et le temps) tandis que l'Anti-larsen ajuste la magnitude.

Lorsque vous réduisez la Spacialisation de 100% vers 0%, le son devient plus immédiat et direct, sans changer son timbre. Ceci est utile dans les situations de concert où l'acoustique de la salle obscurcit la nuance de votre son acoustique et que vous avez besoin de mieux percer.

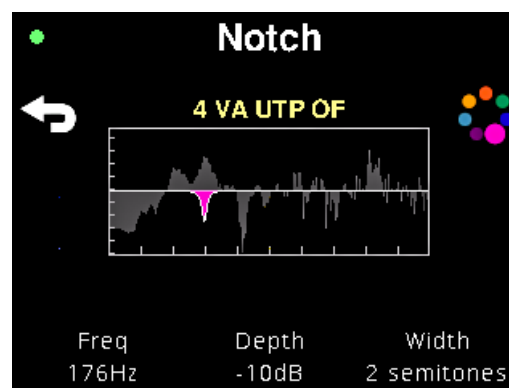
Lorsque vous **augmentez la Spacialisation** de 100% vers 200%, vous allongez les échos et les retards subtils de votre son acoustique. Ceci peut être utile dans des situations d'enregistrement pour augmenter la richesse perçue.



Filtre Notch

- EQ en cloche de 2ème ordre
- Profondeur de 0-24dB
- Largeur de 1-10 demi-tons

Zone du filtre Notch affichée avec un ombrage violet



Onglet Notch

Conseil utile : Sur n'importe quelle page, le cercle de points vous montre où vous êtes. En appuyant ou en faisant défiler ce bouton, vous pouvez rapidement passer d'une page de réglage à l'autre.

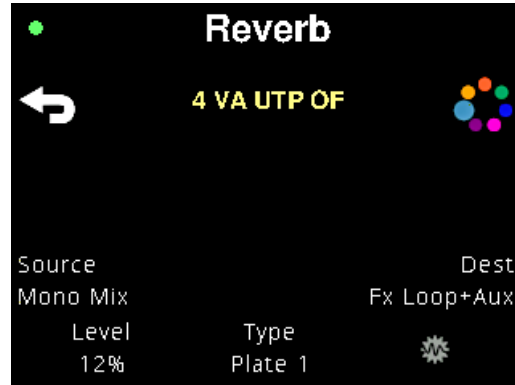
Onglet Réverbération

Niveau

Ajustez pour ajouter de la réverbération. 0% est entièrement sec, sans réverbération. 100% est entièrement traité avec aucun signal sec.

Type

- Plate 1 petite – par défaut
- Plate 2 grande
- Room 1 petite
- Room 2 grande
- Hall 1 petit
- Hall 2 grand



Destination

- Boucle FX + Aux – par défaut
- Boucle FX uniquement
- Aux uniquement

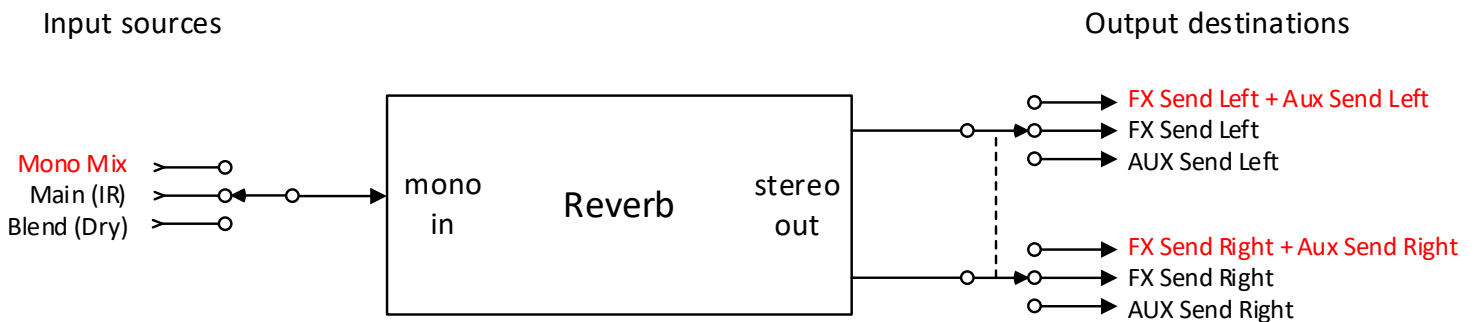
Source

- Mix Mono – par défaut
- Canal Principal
- Canal de Mélange

Sprocket (roue dentée)

Les réglages de réverbération sont par défaut globaux. **Appuyez sur le sprocket** pour rendre les réglages de réverbération spécifiques à la WaveMap plutôt que globaux. Il deviendra doré pour indiquer qu'il est spécifique à la WaveMap

Schéma de routage de la réverbération



Defaults shown red

Onglet Compresseur

Les commandes de compresseur peuvent être intimidantes, donc ce compresseur est conçu pour être simple à utiliser. C'est un compresseur à un seul bouton qui ajuste intelligemment les paramètres automatiquement lorsque le bouton Quantité est tourné.

Quantité

Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la quantité de compression, de nulle à beaucoup. En ajustant le bouton, vous pouvez voir le seuil changeant indiqué par la ligne rouge verticale. Le ratio est indiqué par la pente de la ligne au-dessus du seuil.

Le gain de compensation est automatiquement ajouté pour maintenir le niveau de volume à peu près le même à n'importe quel réglage.

Conseil utile : le niveau de seuil réel s'affichera dans le graphique si vous avez sélectionné **Config. système** -> **Paramètres d'affichage** -> **Valeurs de gain : Afficher**

Vitesse

Sélectionnez Normal pour augmenter le sustain apparent des instruments à décroissance rapide.

Sélectionnez Lent pour contrôler le niveau de ce que vous jouez sur une plus longue période. Ceci est utile pour contrôler le niveau de sortie sans ajouter de sustain.

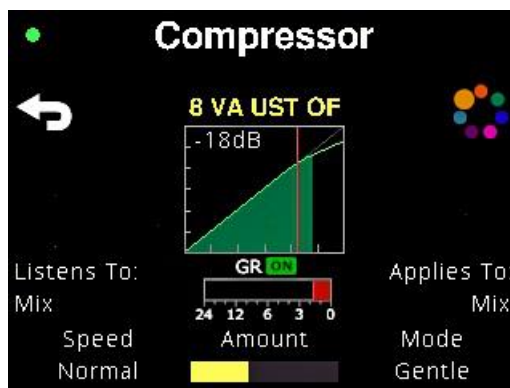
Mode

Sélectionnez Doux pour la compression la plus transparente. **Sélectionnez Fort** pour un son plus agressivement compressé.

GR

L'indicateur de réduction de gain montre la quantité de compression en cours, affichant la réduction de gain réelle en dBs. Pendant que vous jouez, vous pouvez regarder cet indicateur — ainsi que le graphique ci-dessus — pour savoir quand vous activez l'action du compresseur.

Le son de la compression peut être subtil, et c'est généralement une bonne chose. Pour entendre le contraste entre le signal compressé et le signal sec, **appuyez sur Quantité** pour activer et désactiver le compresseur. Le symbole vert ON indiquera l'état. Vous pouvez également activer et désactiver le compresseur depuis la page principale en **maintenant Quantité**.



Le compresseur a un coude doux pour un fonctionnement transparent.

Remarque : Les réglages du compresseur sont toujours spécifiques à la WaveMap, il n'y a pas de réglage global.

Écoute de

Le moteur du compresseur (parfois appelé la chaîne latérale ou sidechain) est ce qui calcule la réduction de gain en fonction du signal qui l'alimente. Vous pouvez alimenter la chaîne latérale du compresseur avec l'une des trois sources suivantes :

- **Canal Mix** – (par défaut) Le canal principal (RI) éventuellement mélangé avec le canal Blend. C'est le mode de fonctionnement normal. Les deux options suivantes seraient utiles si vous ne souhaitez compresser qu'un côté ou l'autre d'une configuration de routage stéréo.
- **Canal Principal** – Ignore tout signal sur le canal de Mélange lors du calcul de la réduction de gain.
- **Canal de Mélange** – Ignore tout signal sur le canal Principal lors du calcul de la réduction de gain

S'applique à

Le moteur du compresseur peut appliquer la réduction de gain calculée à l'une des plusieurs destinations.

- **Canal Mix** – (par défaut) Le canal principal (RI) éventuellement mélangé avec le canal Blend. Sélectionnez ceci si vous voulez que le canal Mix soit compressé, mais que les canaux Principal et Mélange soient sans compression pour les cas où vous envoyez des flux de sortie séparés.
- **Canal Principal** – Sélectionnez ceci si par exemple vous ne voulez compresser que le canal Principal. Normalement, vous régleriez également **Écoute de** sur *Canal Principal*.
- **Canal de Mélange** – Sélectionnez ceci si par exemple vous ne voulez compresser que le canal de Mélange. Normalement, vous régleriez également **Écoute de** sur *Canal de Mélange*.
- **Tous les canaux** – Applique la compression aux trois canaux.

Page principale – WaveMap

Appuyez sur le bouton WaveMap pour accéder à la page WaveMap. De là, vous pouvez renommer, supprimer, ajuster le gain de compensation, gérer et réenregistrer vos WaveMaps.

Appuyez sur le symbole du crayon pour renommer votre WaveMap.

Appuyez sur Revenir à l'enregistré pour ramener les paramètres actifs aux paramètres de base.

Appuyez sur le symbole de la corbeille pour supprimer la WaveMap actuelle. Il vous sera demandé de confirmer la suppression, ou d'annuler.



Tournez la commande de compensation de la WaveMap pour ajuster le niveau vers le haut ou vers le bas jusqu'à 6dB. Ceci est indépendant des réglages de gain d'entrée ou de sortie et peut être utilisé pour faire correspondre le volume de la WaveMap au volume en bypass. C'est également utile pour ajuster les WaveMaps avant la cuisson.

Appuyez sur Compensation WaveMap pour activer et désactiver le traitement IR. Ceci est utile pour l'écoute lorsque vous essayez de faire correspondre le volume du signal sans IR au volume avec l'IR.

Appuyez sur Enregistrer si vous êtes satisfait de votre son et que vous souhaitez enregistrer la configuration actuelle dans la ligne de base de la WaveMap, qui pourra ensuite être rappelée à tout moment, vous permettant d'ajuster et de peaufiner davantage.

Renommer la WaveMap

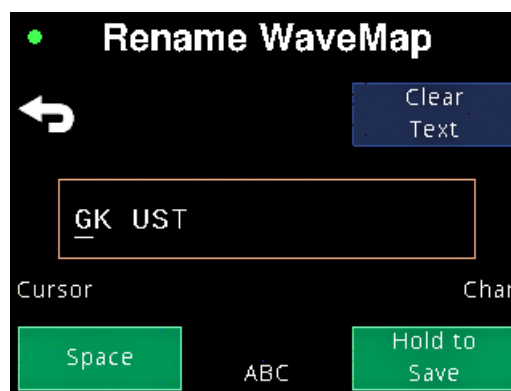
Tournez Curseur pour déplacer le focus du caractère souligné, **tournez Caractère** pour sélectionner un caractère.

Appuyez sur Espace pour insérer un espace.

Appuyez sur Caractère comme raccourci pour avancer à l'emplacement du caractère suivant.

Appuyez sur ABC ou **Maintenez Caractère** comme raccourci pour basculer entre majuscules, minuscules et chiffres/symboles.

Maintenir pour Enregistrer pour valider le changement de nom.




Conseil utile : Le renommage, la copie et le déplacement des WaveMaps peuvent également être effectués, plus facilement, en utilisant l'interface Web de gestion des WaveMaps.

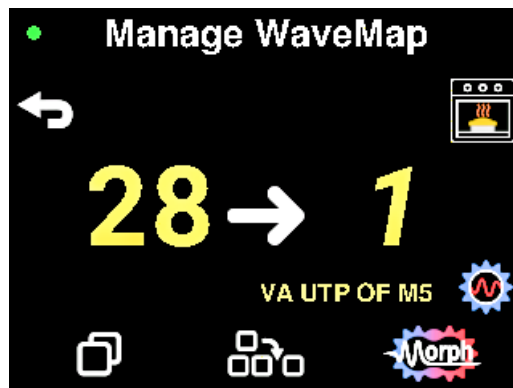
Gérer la WaveMap

Appuyez sur **Gérer** pour afficher la page Gérer la WaveMap.

En gros chiffres, vous verrez la WaveMap actuelle et une flèche pointant vers le prochain emplacement libre. **Tournez le Sprocket (roue dentée)** pour sélectionner une autre destination.

Appuyez sur l'icône **Copier**  pour écraser les données à l'emplacement de destination.

Appuyez sur l'icône **Déplacer**  pour déplacer vers l'emplacement de destination. Les autres WaveMaps se décaleront pour faire de la place.



Cuisson (Baking) des WaveMaps

Appuyez sur l'icône **du four**  pour cuire une WaveMap.

La cuisson d'une WaveMap crée une copie de la WaveMap qui incorpore tous les réglages d'EQ, d'Anti-larsen, de Spacialisation et de Compensation dans une nouvelle WaveMap dans laquelle ces réglages sont intégrés, comme si elle avait été créée ainsi depuis le début.

Cela réinitialise tous les paramètres de réglage et permet de les redéployer à nouveau sur la WaveMap cuite. Ceci est utile pour les peaufiner à votre goût et les valider, libérant ainsi les outils d'EQ et de modelage de la tonalité pour gérer les ajustements spécifiques au lieu plutôt que les corrections de la WaveMap. C'est également utile pour créer des WaveMaps adaptées à d'autres micros cibles lors de l'utilisation d'instruments à corps plein.

Conseil utile : La cuisson d'une WaveMap crée toujours une copie, laissant l'original inchangé. Un « B » est ajouté au nom pour vous le rappeler, mais vous pouvez toujours les renommer. Une WaveMap peut être cuite avec des variations autant de fois que vous le souhaitez. Une WaveMap cuite peut même être recuite, créant ainsi un biscotti ☺.

Morphing des WaveMaps

Le morphing de deux WaveMaps combine le son d'une WaveMap avec une autre pour créer une 3^{ème} WaveMap avec un son qui se situe quelque part entre les deux. Ceci est utile lors de l'apprentissage de WaveMaps à partir de deux positions de micro distinctes, puis du morphing pour obtenir un son qui est un croisement entre les deux. Contrairement au mixage de deux micros avant l'apprentissage, il n'y aura aucun problème de phase avec cette méthode. Dans l'exemple montré ici, un micro était à la 12^{ème} frette, l'autre en bas regardant vers la rosace.

Appuyez sur le symbole de Morphing pour accéder à la page de Morphing. Le titre indique la position de la WaveMap à partir de laquelle vous avez accédé à la fonction de morphing. C'est la WaveMap source.

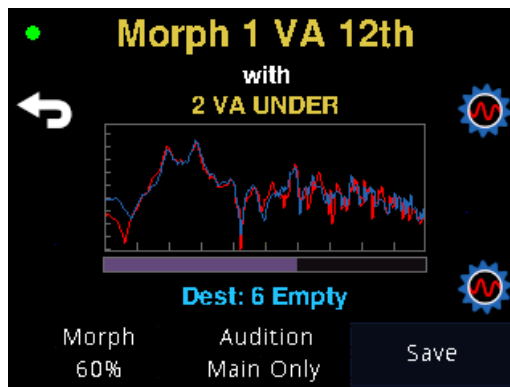
Ajustez le Sprocket (roue dentée) supérieur pour sélectionner la WaveMap cible avec laquelle vous voulez faire le morphing.

Ajustez le Morphing pour sélectionner le mélange de morphing entre la source et la cible.

0% signifie entièrement source. 100% signifie entièrement cible.

La **trace bleue** montre la réponse de la source.

La **trace rouge** montre la réponse morphée et passe de la source à la cible lorsque vous ajustez le mélange de morphing de 0 à 100%.



Appuyez ou tournez Écoute pour sélectionner ce que vous entendez :

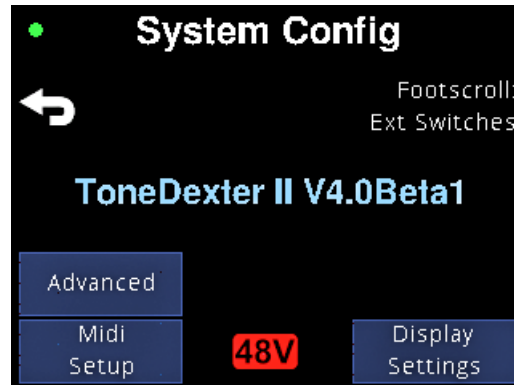
- Principal uniquement : Incluant tous les effets ou EQ, mais sans le canal de Mélange
- Tout : Mélange des canaux Principal et Mélange incluant tous les effets ou EQ.
- IR uniquement : Juste le traitement IR brut sans effets ni traitement de canal.

Ajustez le Sprocket (roue dentée) inférieur pour choisir une destination pour le résultat morphé.

Appuyez sur Enregistrer pour créer le morphing.

Paramètres de configuration du système

Appuyez sur **Mute** puis sur **Config. système** pour accéder à diverses pages d'options



Défilement au pied

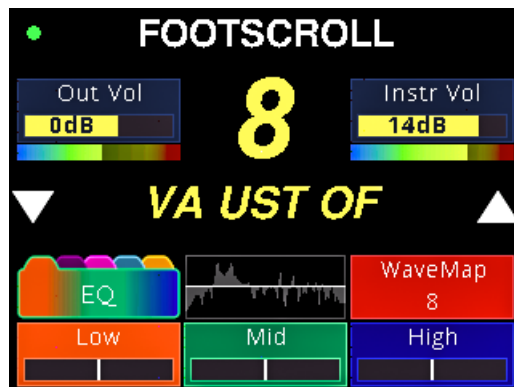
Sélectionnez **Commutateurs Ext** ou **Intégral** pour contrôler à quel ensemble de commutateurs Footscroll et Verrouillage de l'écran sont assignés, selon ce tableau.

Sélection	Sourdine/Boost	Footscroll	Verrouillage de l'écran
Commutateurs Ext :	Instr	Ext	Instr
Intégral :	Int et Ext	Instr	Ext

Si Intégral est sélectionné, vous pouvez changer le comportement pour correspondre au fonctionnement du ToneDexter original. Les flèches haut et bas sont maintenant toutes les deux du côté droit, indiquant le comportement du ToneDexter original.

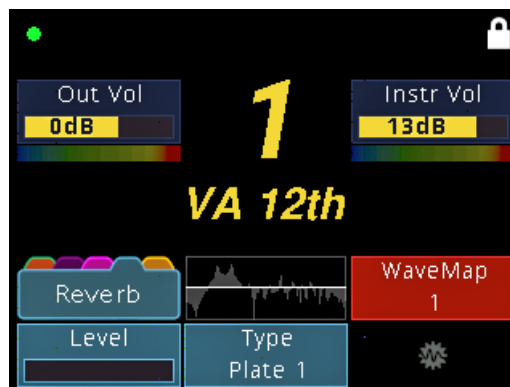
- Appuyez sur Mute : Basculer dans et hors de l'Accordeur
- Appuyez sur Boost : Incrémenter le numéro de la WaveMap
- Maintenez Mute : Quitter le mode Footscroll
- Maintenez Boost : Décrémenter le numéro de la WaveMap

En mode Footscroll, vous verrez des flèches haut et bas de chaque côté du nom de la WaveMap. Cela permet de changer facilement la sélection de la WaveMap sans avoir à tourner le bouton WaveMap.



Verrouillage de l'écran

En mode Verrouillage de l'écran, vous verrez un symbole de cadenas dans le coin supérieur droit. Le mode Verrouillage de l'écran empêchera toute commande d'affecter la WaveMap en cours d'utilisation, à l'exception de Mute et Boost.



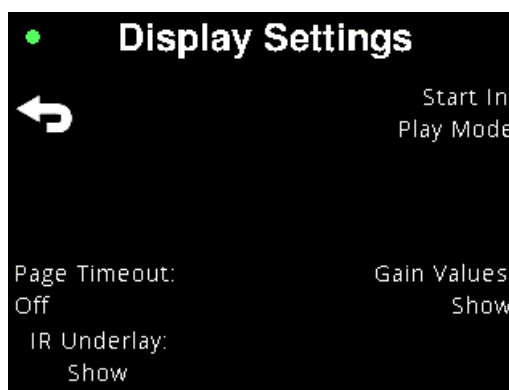
Paramètres d'affichage

Démarrer dans

Le ToneDexter démarre en mode Lecture par défaut. Vous pouvez le changer pour qu'il démarre en mode Accordeur avec les sorties principale et DI en sourdine.

Valeurs de gain

La valeur par défaut est Masquer. **Sélectionnez Afficher** pour ajouter une valeur de gain numérique aux indicateurs de barre de niveau.



Superposition IR

Vous pouvez afficher le graphique de réponse en fréquence de la WaveMap sur la page principale en changeant Superposition IR sur Afficher. Cela ajoute un graphique gris de la réponse IR derrière la courbe d'EQ, ce qui peut être utile pour comparer les WaveMaps au détriment d'un peu plus d'encombrement.

Délai d'expiration de la page

Les pages atteintes en appuyant sur une commande (comme un réglage de bande d'EQ ou les Entrées) expireront et reviendront à la page principale après quelques secondes d'inactivité. Ceci est utile si vous voulez faire un changement pendant un concert, puis vous relever et continuer à jouer sans avoir à appuyer sur le bouton Retour.

Cependant, vous voudrez peut-être rester plus longtemps sur l'une de ces pages, surtout si vous êtes nouveau sur le ToneDexter et que vous vous demandez quoi faire ensuite. Dans ces cas, réglez le délai d'expiration de la page sur une valeur plus élevée, jusqu'à 20 secondes. Si vous continuez au-delà de 20, cela désactive complètement le délai d'expiration et vous devrez appuyer sur le bouton Retour pour revenir à la page précédente.

48V

Appuyez pour activer et désactiver la polarisation micro 48V. Cela peut également être contrôlé depuis la page d'Apprentissage.

Configuration MIDI

Vous pouvez choisir une WaveMap en utilisant des commandes de changement de programme via l'interface MIDI. Le commutateur de sélection de contrôle à l'arrière doit être réglé sur MIDI, puis branchez n'importe quel contrôleur MIDI via un câble MIDI TRS de type A standard.

- Vous pouvez configurer le ToneDexter pour qu'il réponde à tous les canaux MIDI (par défaut) ou sélectionner un canal de 1 à 16.
- N'importe quel numéro de changement de programme (PC) (0-127) peut être configuré pour changer vers n'importe quel emplacement de WaveMap (1-32).
- Le mappage par défaut est
 - PC[0] correspond à la WaveMap 1
 - PC[1] à la WaveMap 2, etc., en se répétant de sorte que
 - PC[32] revient à la WaveMap 1, et ainsi de suite.
- Choisissez un numéro de PC, puis mettez à jour la WaveMap vers laquelle il pointe. Il est enregistré automatiquement en quittant la page de configuration MIDI.
- Si votre contrôleur MIDI envoie des messages de changement de contrôle (CC) au lieu de changement de programme, vous pouvez utiliser la sélection de banque (commande 0). La valeur des données (0-127) est alors mappée aux emplacements de WaveMap en utilisant le même mappage que les changements de programme.
- Le volume de sortie peut être contrôlé par le changement de contrôle 7 (Volume).

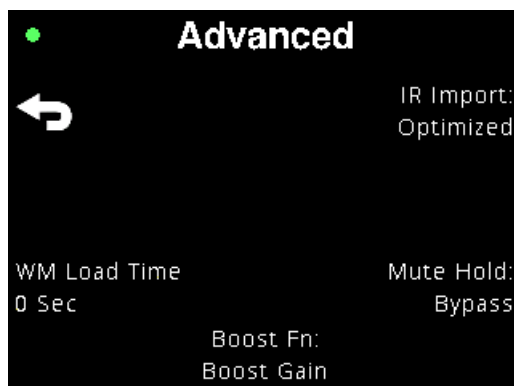
Avancé

Importation d'IR

Optimisé est la valeur par défaut. Les IR tierces sont améliorées avec le traitement ToneDexter pour une meilleure expérience. Sélectionnez Non modifié pour les importer sans changement.

Maintien de la sourdine

Sélectionne la fonction associée à un maintien de la sourdine. La valeur par défaut est le mode Bypass. Sélectionnez Enr/Lecture pour activer cette fonction à la place du Bypass.



Fonction Boost

Sélectionne les paramètres associés à la fonction Boost.

- Gain de boost
- Activer/Désactiver la réverbération
- Gain + Réverbération

Temps de chargement WM

Selon vos instruments et la manière dont vous les utilisez, vous pouvez connecter différents instruments avec des niveaux très différents qui nécessitent beaucoup plus ou moins de gain. Dans ces cas, la sélection de la mauvaise WaveMap pourrait provoquer un grand saut de niveau de signal, ce qui pourrait potentiellement causer un larsen assourdissant lorsque vous faites défiler.

Si vous craignez que cela ne vous arrive, augmentez le temps de chargement WM de 0,5 seconde à 2 secondes. Cela vous permettra de voir quelle WaveMap vous êtes sur le point de charger avant de la charger, et vous pourrez faire défiler les WaveMaps à gain élevé sans qu'elles ne se chargent.

Conseil utile : Le réglage du temps de chargement WM affecte uniquement la page principale. Le temps de chargement est fixé à 0,5 seconde sur la page de l'accordeur, pour vous donner le temps de lire quelle WaveMap vous venez de sélectionner sans obscurcir l'affichage de l'accordeur trop longtemps. Les WaveMaps se chargent toujours immédiatement si vous êtes sur une page différente comme Entrées, EQ ou Modelage de la tonalité (notez que vous ne pouvez changer de WaveMap qu'en utilisant des pédales externes ou le mode Footscroll sur ces pages).

Mémoire active et de base

Chaque fois que vous ajustez les paramètres d'EQ, de modelage de la tonalité ou de source d'entrée, la modification est automatiquement enregistrée dans la mémoire active de la WaveMap — vous n'avez pas à y penser ni à faire quoi que ce soit. Lorsque cette WaveMap est rappelée, les paramètres seront rappelés exactement comme vous les avez laissés, même après avoir éteint et rallumé l'appareil.

Si vous êtes satisfait du son et que vous souhaitez enregistrer les paramètres actifs dans la mémoire de base, maintenez WaveMap (ou appuyez sur WaveMap puis sur Enregistrer). Cela copiera tous les paramètres dans la mémoire de base pour la WaveMap actuelle.

Vous êtes maintenant libre d'apporter de nouvelles modifications pour, par exemple, adapter votre son à une salle particulière, et vous pouvez revenir à la configuration de base à tout moment, ce qui peut être un meilleur point de départ pour la salle suivante.

Pour résumer : les paramètres modifiés sont automatiquement stockés dans la mémoire active sans avoir à prendre aucune mesure. Les paramètres de base sont ceux qui ont été délibérément enregistrés. Vous pouvez rappeler les paramètres de base en appuyant sur la commande WaveMap, puis en appuyant sur Revenir à l'enregistré.


Utilisation de l'interface Web


- Connectez le ToneDexter II à votre ordinateur, Mac ou PC, à l'aide du câble USB fourni.


Conseil utile : Certains câbles USB fournis avec des jouets ou d'autres appareils non techniques n'ont que les broches d'alimentation connectées, car ils ne sont utilisés que pour charger la batterie interne de l'appareil. Si vous utilisez un câble différent de celui fourni, assurez-vous qu'il s'agit d'un câble de données.

- Allez dans votre navigateur préféré et tapez l'URL 192.168.7.1
- L'outil de gestion Web devrait apparaître. Il s'agit d'un lien direct vers votre ToneDexter II, et non vers un site externe.
- Enregistrez-le comme marque-page pour référence future.


Index	Icons	Name	Actions
1	Grid, Copy	<i>GK UST</i>	Refresh, Edit, Save, Delete
2	Grid, Copy	<i>VA UTP OF</i>	Refresh, Edit, Save, Delete
3	Grid, Copy	<i>AJ</i>	Edit, Save, Delete
4	Grid	Empty	Edit, Save
5	Grid	Empty	Edit, Save
6	Grid	Empty	Edit, Save
7	Grid	Empty	Edit, Save
8	Grid	Empty	Edit, Save
9	Grid	Empty	Edit, Save
10	Grid	Empty	Edit, Save

 Cliquez et faites glisser une WaveMap vers un autre emplacement pour réorganiser votre ensemble.

 Copier la WaveMap crée un clone dans le prochain emplacement disponible. Ajoute un C au nom.

 Enregistrer dans la base ne s'applique qu'aux WaveMaps dont les noms sont en italique, indiquant que des ajustements ont été apportés à la WaveMap dans la mémoire active qui n'ont pas été enregistrés dans la mémoire de base. Utilisez cette option si vous souhaitez enregistrer ces ajustements de paramètres actifs dans la mémoire de base.

 Modifier le nom

 Enregistre la WaveMap dans un fichier nom.wm.

Conseil utile : Le fichier enregistré inclut les paramètres de base de la WaveMap mais pas les paramètres ajustés qui n'ont pas été enregistrés dans la base. L'interface Web vous avertira avant d'enregistrer un fichier qui a des paramètres dans la mémoire active qui n'ont pas été enregistrés dans la mémoire de base.



Supprime la WaveMap

Conseil utile : Les modifications apportées sur l'interface Web, telles que le nommage ou la réorganisation d'une WaveMap, prendront effet instantanément et seront enregistrées de manière permanente sur votre ToneDexter II.



Importer une WaveMap à partir d'un fichier WaveMap nom.wm, ou d'un fichier IR tiers nom.wav.

IR tierces : En plus des fichiers *nom.wm*, le ToneDexter II prend en charge l'importation de réponses impulsionnelles tierces, ainsi que des fichiers *numéro.wm* du ToneDexter original. Les formats d'importation pris en charge sont les WaveMaps héritées créées avec le ToneDexter original utilisant les firmwares général, aigu ou grave. Les IR tierces doivent être des fichiers WAV mono 16 bits, 24 bits, 32 bits ou 32 bits à virgule flottante à une fréquence d'échantillonnage de 30 kHz à 50 kHz, et d'une taille de 64 Ko ou moins. Elles seront tronquées à 4096 échantillons si elles sont plus grandes.

Par défaut, les IR tierces sont optimisées et améliorées pour une utilisation dans le ToneDexter II. Il existe une option dans Config. système -> Options avancées pour sélectionner Importation IR Optimisé ou Non modifié.

Signification des couleurs et du texte

Texte doré (ou **emplacements rouges** sur l'interface Web) indique que l'emplacement contient une WaveMap apprise.

Texte bleu (ou emplacements bleus) indique que l'emplacement ne contient pas de WaveMap apprise, mais que d'autres paramètres ont été ajustés tels que les gains, l'EQ ou la configuration de routage. Ceux-ci seraient généralement utilisés pour une configuration à double source avec mélange ou crossover, ou pour des instruments pour lesquels l'apprentissage n'était pas nécessaire.

Texte gris (ou emplacements gris) indique des emplacements inutilisés (vides). La modification de tout paramètre de gain, d'EQ ou de routage le fera passer au bleu.

Texte rouge apparaît lorsqu'une IR tierce est importée avec un format non pris en charge. Effacez simplement cet emplacement ou écrasez-le.

L'italique indique que des ajustements ont été apportés à la WaveMap depuis son dernier enregistrement en tant que ligne de base. Plus d'informations sur la mémoire active et de base dans la section Ajustement des paramètres ci-dessous.

Le texte droit indique que la WaveMap est dans sa configuration de base.

Bouton de sauvegarde

Écrit tout ce qui existe dans un fichier *nom_ensemble_wavemap.bak*. La première partie du nom de fichier doit être modifiée pour quelque chose de significatif.

Bouton de restauration

Recharge les WaveMaps à partir d'un fichier *nom_ensemble_wavemap.bak* sélectionné.

Bouton d'aide

Permet un accès facile aux ressources en ligne.

Mise à jour du logiciel

Le ToneDexter vérifiera automatiquement les nouvelles mises à jour pour les appareils enregistrés chaque fois que vous vous connecterez à l'interface Web, à condition que vous soyez connecté à Internet. Cliquez sur Télécharger et Installer et la dernière version sera automatiquement chargée. À partir de la V2.6, vous devrez enregistrer votre appareil auprès d'Audio Sprockets via l'interface Web avant de pouvoir recevoir des mises à jour logicielles. Vos informations personnelles ne seront pas partagées en dehors d'Audio Sprockets, et vous aurez la possibilité de refuser de recevoir des messages électroniques si vous le préférez.

Il est fortement recommandé de faire une sauvegarde de vos WaveMaps avant de commencer la procédure de mise à jour du logiciel.

Mise à jour à partir de versions antérieures à la V2.3

- Si vous avez actuellement une version inférieure à la V2.3 et que vous souhaitez mettre à jour, vous devrez d'abord charger manuellement le fichier binaire de la V2.8.

Conseil utile : La version actuelle du logiciel est affichée à l'écran au démarrage, et pour les versions ultérieures, elle apparaît également dans le pied de page de l'interface Web.

- Enregistrez le binaire du logiciel V2.8 (il sera sous la forme *nomfichier.bin*) depuis la [page de téléchargement du logiciel du site Web d'Audio Sprockets](#) dans votre dossier de téléchargement, ou tout autre emplacement pratique.

Conseil utile : Si votre ordinateur se plaint de ne pas savoir quoi faire avec un fichier . bin, ne vous inquiétez pas, vous ne faites que l'enregistrer sur votre disque dur, pas l'exécuter.

- Cliquez sur le bouton Mise à jour du logiciel sur l'interface Web et naviguez jusqu'au fichier *nomfichier.bin* que vous venez d'enregistrer.
- Cliquez sur ouvrir ou ok à l'invite, puis sur le bouton rouge de téléversement et le ToneDexter II sera mis à jour.

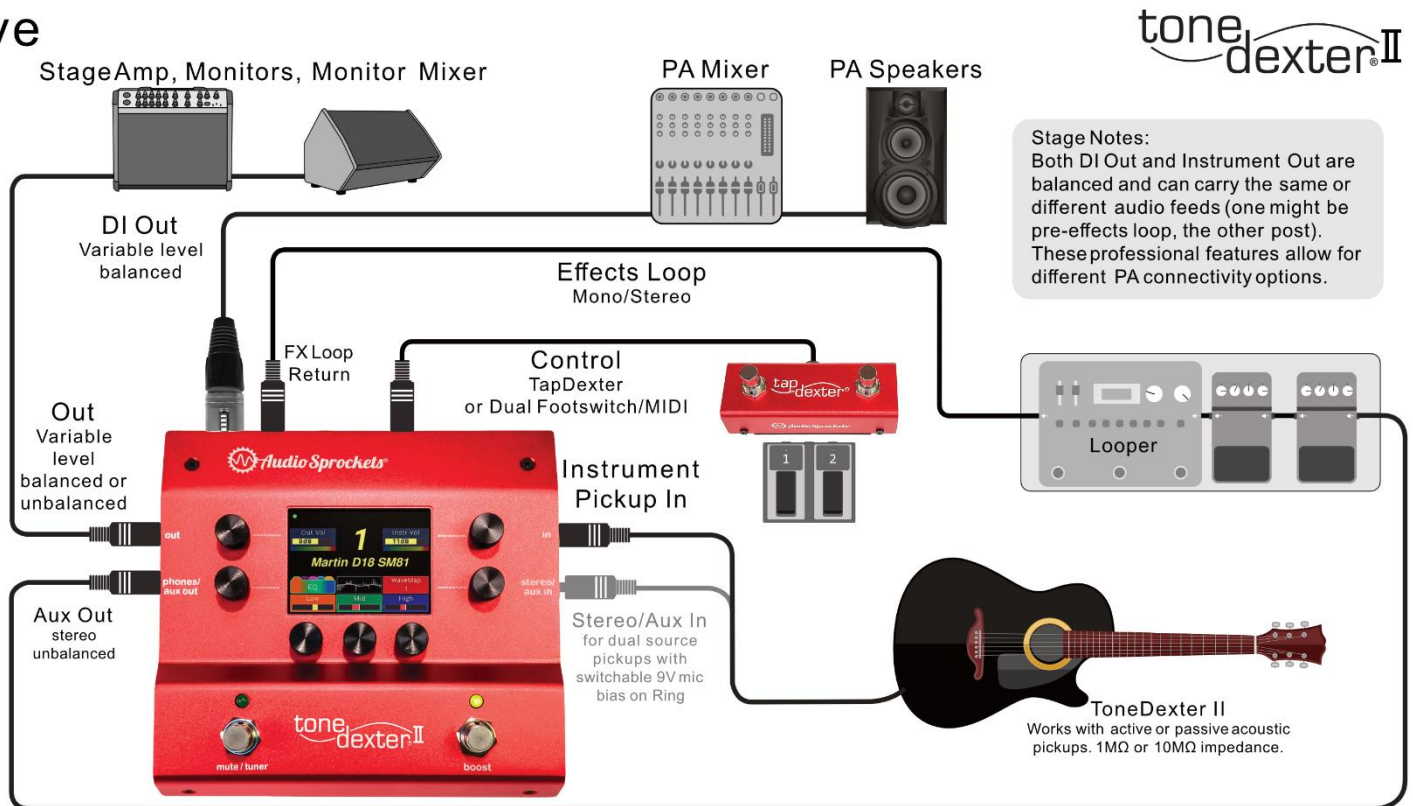
Méthode de récupération

Essayez toujours d'abord la méthode normale, mais si pour une raison quelconque la mise à jour du logiciel échoue et que l'écran devient noir, utilisez cette méthode de récupération pour restaurer et mettre à jour l'appareil en utilisant un fichier *nomfichier.uf2* au lieu du fichier *nomfichier.bin*.

- Connectez un câble USB et le bloc d'alimentation.
- Appuyez et maintenez le bouton de démarrage rouge à l'arrière pendant 1-2 secondes et relâchez. Un lecteur amovible nommé RPI-RP2 ou NO NAME apparaîtra sur votre ordinateur.
- Faites glisser (ou copiez et collez) le fichier *nomfichier.uf2* sur ce lecteur. Dites OK à tous les avertissements. Le lecteur amovible disparaîtra une fois le transfert terminé. Ignorez l'avertissement d'éjection.

Intégration d'un looper

Live



Vous voudrez très probablement placer votre looper dans la boucle d'effets (FX), configurée soit en mode mono par défaut, soit dans le cadre d'une chaîne d'effets stéréo ou double. Cependant, sachez que la sortie d'envoi FX ne peut pas répondre à une pression sur Boost. Son niveau est fixe.

Si vos sorties Out et DI sont réglées par défaut pour être affectées par le Boost, cela signifie que la sortie de votre chaîne d'effets avec looper sera boostée. Cela inclut toute boucle qui pourrait être en cours de lecture, ainsi que l'instrument alimentant le looper et la chaîne d'effets. Cela peut ne pas être optimal.

Si vous voulez que l'instrument soit boosté pour les solos, mais que la boucle reste à un volume constant, il existe une configuration alternative qui le permet :

- Alimentez votre chaîne d'effets depuis la sortie Aux au lieu de l'envoi FX.
- Réglez la configuration du Boost sur Aux uniquement

De cette façon, les signaux de retour FX qui alimentent Out et DI ne seront pas boostés, mais le signal de l'instrument alimentant la sortie Aux vers votre chaîne d'effets le sera.

Informations de dépannage

Cette section répertorie les problèmes les plus courants que vous pourriez rencontrer et leurs solutions.

Pas de son

Si vous êtes branché mais n'obtenez aucun son des sorties :

Assurez-vous que les gains d'entrée et de sortie ne sont pas complètement baissés. Vous devriez voir une activité sur les indicateurs de niveau.

Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné une source d'entrée sur laquelle vous n'êtes pas branché, comme Aux1 lorsque vous êtes branché sur Instr. Voir la section Modes de source d'entrée.

Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné la source de sortie comme étant uniquement le canal droit, mais que vous n'avez pas de mélange sec ou de double source alimentant le canal droit. Voir les schémas d'options de source OUT, DI et AUX.

Bourdonnement

Si vous utilisez un micro piézoélectrique passif, vous pouvez entendre un bourdonnement ou un ronflement de la ligne d'alimentation CA si votre système n'est pas mis à la terre. En utilisation normale, le ToneDexter II sera connecté à un amplificateur ou à un système de sonorisation (PA), qui est mis à la terre, et vous ne devriez pas rencontrer de bourdonnement notable.

Mais si vous entendez un bourdonnement dans votre casque lors de l'apprentissage, le fait de brancher l'une des autres sorties à un système mis à la terre l'éliminera.

L'écran devient blanc ou se réinitialise continuellement au démarrage

Le bloc d'alimentation que vous utilisez est probablement sous-alimenté, voir Un mot sur les blocs d'alimentation.

Le chargement des WaveMaps, les sauvegardes et les mises à jour logicielles ne fonctionnent pas

Pour les versions antérieures à la V2.0, il y avait des problèmes d'envoi de données au ToneDexter en utilisant le navigateur Web Safari. Les sauvegardes et les WaveMaps enregistrées dans les versions précédentes se chargeront sans problème avec la V2.0 ou une version supérieure.

Gérer les WaveMaps sur l'interface Web bloqué sur « chargement... »

La cause la plus probable est une tentative de chargement d'une WaveMap dans un emplacement qui a été corrompu en utilisant Safari. Supprimez cette WaveMap depuis la page WaveMap sur l'appareil lui-même, puis rechargez votre WaveMap une fois que vous avez mis à jour le logiciel vers la version V2.0 ou supérieure.

Je ne peux pas entrer/sortir de l'accordeur en utilisant le mode Footscroll intégral

En mode Footscroll intégral, le bouton Mute est utilisé pour faire défiler les WaveMaps vers le bas. Pour entrer et sortir du mode Accordeur, il faut maintenir le bouton Mute.

L'interface Web ne se charge pas ou a cessé de répondre

Assurez-vous d'utiliser un câble de données USB comme celui fourni avec le ToneDexter II, et non un câble de chargement uniquement.

Si vous voyez normalement l'interface Web mais qu'elle a cessé de répondre, essayez de débrancher et de rebrancher le câble USB, ou de réinitialiser le ToneDexter en appuyant sur le bouton de démarrage rouge sur le panneau arrière. Vous devrez peut-être alors rafraîchir/recharger la page.

Notez qu'après une mise à jour du logiciel, le ToneDexter se réinitialise et déconnecte donc l'interface Web. La page devrait se recharger automatiquement quelques secondes après la fin du redémarrage.

Réinitialisation d'usine

Si pour une raison quelconque vous souhaitez supprimer totalement toutes les données, vous pouvez effectuer une réinitialisation d'usine. Sachez que toutes les données WaveMap seront supprimées, alors sauvegardez-les d'abord en vous connectant à la page de gestion Web et en appuyant sur le bouton Sauvegarde. Enregistrez le fichier *nom.bak* dans un emplacement pratique.

Appuyez sur le bouton rouge à l'arrière pour redémarrer l'appareil, puis **appuyez simultanément sur les boutons Entrée Aux et Sortie Aux et maintenez-les enfoncés** pendant que le pignon tournant est affiché au démarrage.

Cela vous donnera la possibilité de confirmer une réinitialisation d'usine ou d'annuler.

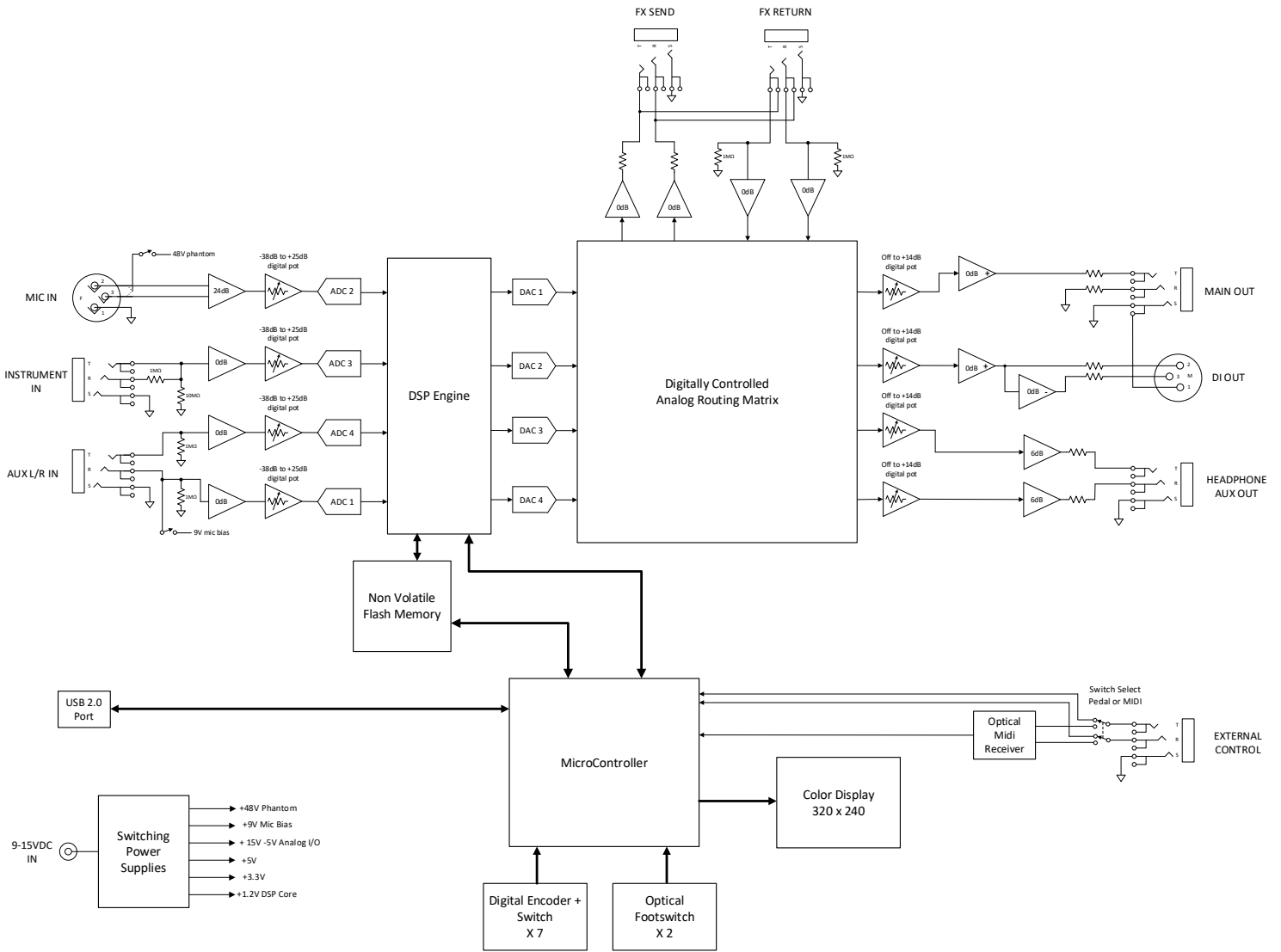
Sélectionnez Rapide pour éliminer toutes les WaveMaps et les données associées.

Sélectionnez Complet pour effacer totalement la mémoire. Cela ne serait nécessaire que dans des circonstances très inhabituelles.

Conseils de pro

- Pour **voir facilement les différences** entre les WaveMaps pour l'un des paramètres des onglets comme l'EQ, l'Anti-larsen, etc., sélectionnez ce que vous voulez voir, puis utilisez Footscroll pour vous déplacer entre les WaveMaps. L'écran continuera d'afficher le paramètre souhaité à mesure qu'il change de WaveMap en WaveMap. Vous pouvez le faire avec des pédales externes, ou avec les pédales internes si le mode Footscroll est réglé sur Intégral et que vous activez le mode Footscroll avec une longue pression sur Boost.
- **Profitez vraiment** de la fonction d'enregistrement/lecture, car elle est révélatrice pour évaluer ce que le public entendra puisque vous n'entendrez pas le son direct émanant de votre instrument en mélange. De plus, vous ne serez pas occupé à jouer, vous pourrez donc vous concentrer davantage sur l'écoute pour tout ajustement que vous devez faire.
- La sensibilité de votre oreille aux fréquences moyennes est plus forte qu'aux basses et aux hautes fréquences. Lorsque vous jouez à travers un système de sonorisation puissant en particulier, essayez une large réduction du gain des fréquences moyennes pour que l'instrument conserve un son naturel.

Schéma du système



Spécifications techniques

Entrée instrument (in)

- Prise jack 1/4"
- Impédance d'entrée : 1M Ω si vous utilisez une fiche mono standard, 10M Ω si vous utilisez une fiche TRS avec l'anneau (RING) non connecté
- Plage de gain : -38 dB à +25 dB
- Niveau de signal maximal avant écrêtage : +9 dBVrms

Entrée Aux - Aux1 (TIP) et Aux2 (RING)

- Prise jack TRS 1/4"
- Impédance d'entrée : 1M Ω
- Plage de gain : -38 dB à +25 dB
- Niveau de signal maximal avant écrêtage : +9 dBVrms
- Si la polarisation +9V est activée, 10k Ω sur l'anneau (RING)

Entrée micro

- XLR femelle
- Impédance d'entrée : 2k Ω différentiel
- Plage de gain : -11dB à +49dB
- Niveau de signal maximal avant écrêtage : +9 dBVrms
- Alimentation fantôme +48V commutable

Sortie principale

- Prise jack TRS 1/4"
- Asymétrique à une seule extrémité, ou entraînement différentiel à impédance équilibrée
- Impédance de source : 300 Ω par côté
- Plage de gain : off, -34dB à +14dB
- Niveau de signal maximal avant écrêtage : +9 dBVrms

Sortie DI

- Prise jack TRS 1/4"
- Entraînement différentiel à tension et impédance équilibrées
- Impédance de source : 300 Ω par côté
- Plage de gain : off, -28dB à +20dB
- Niveau de signal max avant écrêtage : +15dBVrms différentiel

Sortie Aux

- Prise jack TRS 1/4"
- Fonctionnement double mono ou stéréo, capable de piloter la plupart des casques
- Impédance de source : 20 Ω par côté
- Plage de gain : -22dB à +26dB
- Niveau de signal max avant écrêtage : +9dBVrms différentiel

Envoi FX

- Prise jack TRS 1/4"
- Fonctionnement double mono ou stéréo
- Impédance de source : 500 Ω par côté
- Niveau de signal maximal avant écrêtage : +9 dBVrms

Retour FX

- Prise jack TRS 1/4"
- Fonctionnement double mono ou stéréo
- Impédance d'entrée : 1M Ω par côté
- Niveau de signal max avant écrêtage : +9dBVrms

Prise USB

- USB 2.0 - soit USB-micro soit USB-C selon le numéro de série

Entrée d'alimentation CC

- Broche de 2,1 mm, barillet de 5,5 mm
- Accepte 9-15VCC, quelle que soit la polarité

Prise de contrôle

- Prise jack TRS 1/4"
- Si MIDI est sélectionné, entrée optiquement isolée câblée selon la norme MIDI TRS de type A
- Si le pédalier est sélectionné, la pointe (Tip) et l'anneau (Ring) sont tirés vers +5V avec une source de courant de 20mA
- Les pédales connectés doivent être de type momentané et établir une connexion à la masse lorsqu'ils sont pressés.

Pédaliers intégrés

- Capteurs à interrupteur optique pour un fonctionnement sans usure



Un support supplémentaire et des informations opérationnelles sont disponibles sur le site Web d'Audio Sprockets, y compris :

SUPPORT - [AudioSprockets.com/support](https://www.audiosprockets.com/support)

- Foire Aux Questions—FAQ avec des sections sur les micros qui fonctionnent avec le ToneDexter II, des informations sur l'alimentation et des questions générales sur le fonctionnement et l'apprentissage
- Versions du logiciel - Historique des versions, téléchargements et installation
- Vidéos de configuration et d'apprentissage
- Transfert et archivage de WaveMap, informations et vidéo explicative
- Formulaires de demande de support

