

# tone dexter® II



## Benutzerhandbuch

Softwareversion 4.1

Benutzerhandbuch Version 4.02



## Warnungen und Sicherheitshinweise

- Übermäßige Lautstärkepegel von Kopfhörern können zu Gehörschäden führen.
- Erstickungsgefahr durch Verschlucken von Kleinteilen bei Demontage des Geräts, insbesondere für Kinder.
- Entsorgen Sie alle Kunststoffabdeckungen und Verpackungen ordnungsgemäß, um Erstickungsgefahr zu vermeiden.
- ToneDexter II ist für den Einsatz in privaten und öffentlichen Aufführungsumgebungen als Schnittstelle zwischen Saiteninstrumenten und PAs/Studiomischpulten/Analog-Digital-Wandlern vorgesehen. Jede andere Verwendung sowie die Verwendung unter anderen Betriebsbedingungen gilt als unsachgemäße Verwendung.
- Achten Sie auf mögliche Verfärbungen durch Abrieb der Gummifüße.
- Verwenden Sie ToneDexter II nicht im Freien bei Regen, wenn die Gefahr besteht, dass das Gerät oder das Netzteil nass werden könnte.
- Verwenden Sie das Gerät mit einem geeigneten Netzteil. Das mitgelieferte Netzteil wurde aufgrund seiner Leistung ausgewählt. [Anforderungen an das Netzteil \(PSU\)](#) sind in diesem Benutzerhandbuch zusammen mit Informationen zur Polarität des TDII-Stromanschlusses vermerkt.
- Im Inneren befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile und ToneDexter II wird intern mit einer Niederspannung von 9-15 V über ein externes Netzteil betrieben. ToneDexter II enthält keine Batterien.
- Geräte für Nordamerika werden mit einem 120-V-Netzadapter geliefert, außerhalb Nordamerikas wird ToneDexter II mit einem Netzadapter geliefert, der eine Auswahl an Steckertypen hat. In beiden Fällen kann das Netzteil mit einer Netzspannung von 110 V bis 240 V bei 50–60 Hz verwendet werden.
- ToneDexter II entspricht CISPR 32:2015 Klasse B, elektromagnetische Verträglichkeit von Multimediageräten – Emissionsanforderungen.

**Entsorgung von Verpackungsmaterialien**

**Entsorgung von Verpackungsmaterialien Frankreich**

**Entsorgung von altem ToneDexter II & PSU**

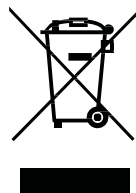
**ToneDexter II & PSU keine Batterien**

**Entsorgung von Verpackungsmaterialien aus Karton und Kunststoff.**

**Entsorgung von Verpackungsmaterialien aus Karton und Kunststoff.**

**Diese Produkte müssen zur Verwertung und zum Recycling an getrennte Sammelstellen gesendet werden.**

**Diese Produkte enthalten oder verwenden keine Batterien.**



Audio Sprockets, LLC Nevada City, CA 95959 USA

## Contents

**Warnungen und Sicherheitshinweise ..... 2**

**Contents..... 3**

Ein Wort zu Netzteilen ..... 4

**Was ist ToneDexter II? ..... 5**

**Einführung ..... 6**

Anschlüsse..... 6

Vorder- und Seitenansicht..... 7

Rückansicht ..... 8

**Schnellstart-Grundlagen ..... 9**

**Trainingsverfahren.....10**

**Begriffsdefinitionen .....13**

**Betriebsmodi.....13**

Play ..... 14

Mute/Tune ..... 14

Boost ..... 14

Bypass ..... 15

Footscroll..... 15

Train..... 15

Audition..... 15

Aufnahme/Wiedergabe ..... 16

**Konfigurationsregler .....17**

Hauptseite – Eingänge ..... 17

*Out and DI source options*..... 18

*Aux-Quelloptionen* ..... 18

*FX-Send-Quelloptionen*..... 18

*Signalflussdiagramm*..... 19

Hauptseite – Funktionsregisterkarten .. 20

*EQ-Registerkarte* ..... 20

*Hochbandfilter* ..... 20

*Mittenbandfilter* ..... 20

*Hochpassfilter* ..... 20

*Tiefbandfilter*..... 20

*Anti-Feedback* ..... 21

*Spaciousness* ..... 22

*Notch-Registerkarte* ..... 22

*Notch-Filter* ..... 22

*Reverb-Registerkarte*..... 23

*Kompressor-Registerkarte* ..... 24

Hauptseite – WaveMap..... 26

*WaveMap verwalten*..... 27

*Baking WaveMaps* ..... 27

*Morphing von WaveMaps*..... 28

System-Konfigurationseinstellungen .... 29

*Footscroll*..... 29

*Screenlock* ..... 30

*Anzeigeeinstellungen* ..... 30

*MIDI-Setup* ..... 31

*Erweitert*..... 32

**Aktiver und Basisspeicher ..... 33**

**Verwendung der Weboberfläche..... 34**

Verwalten von WaveMaps ..... 34

*Bedeutung von Farben und Text* ..... 35

*Backup-Schaltfläche* ..... 36

*Wiederherstellen-Schaltfläche* ..... 36

*Hilfe-Schaltfläche* ..... 36

Software aktualisieren .....	37	<b>Profi-Tipps</b> .....	<b>40</b>
<i>Wiederherstellungsmethode</i> .....	37	<b>Systemdiagramm</b> .....	<b>41</b>
<b>Integration eines Loopers</b> .....	<b>38</b>	<b>Technische Daten</b> .....	<b>42</b>
<b>Fehlerbehebungsinformationen</b> .....	<b>39</b>		
<b>Werkseinstellungen zurücksetzen</b> .....	<b>40</b>		

### Ein Wort zu Netzteilen

ToneDexter II wird mit einem 12-V-Netzteil mit einer Nennleistung von entweder 700 mA (8,4 W) in den USA oder Kanada oder 1 A (12 W) für Europa geliefert. Das für Europa bestimmte Netzteil wird mit Adapteraufsätzen für eine Vielzahl von Ländern geliefert. Beide haben einen Universaleingang und können mit einer Netzspannung von 100 V bis 240 V bei 50–60 Hz betrieben werden.

ToneDexter benötigt zum Starten mehr Spitzenleistung als zum kontinuierlichen Betrieb. Netzteile von Drittanbietern werden unterschiedlich bewertet, einige konservativ, andere optimistisch. Einige haben mehr Spitzenstartleistung zur Verfügung als andere.

Um den zusätzlichen Strombedarf beim Start zu berücksichtigen, sind die empfohlenen Mindestwerte für das Netzteil in der folgenden Tabelle aufgeführt. Einige Netzteile mit niedrigeren Nennwerten funktionieren möglicherweise.

	Geräte mit den Seriennummern ASxxxxxx0001 – ASxxxxxx1000		Geräte mit Seriennummern ab ASxxxxxx1001	
Ausgangsspannung	Minimum Empfohlene Nennstromstärke	Stromvers orgung	Mindestens empfohlene Nennstromstärke	Stromversorgung
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

Wenn bei Ihnen Probleme auftreten, wie z. B. ein weißer Bildschirm, ein ständiger Neustart des Geräts beim Hochfahren oder ein nur zeitweiliges Funktionieren, liegt dies höchstwahrscheinlich daran, dass das von Ihnen verwendete Netzteil zu schwach ist. Die gute Nachricht ist, dass die meisten Pedalboard-Netzteile über mehrere potentialfreie Ausgänge verfügen und Sie in der Regel genügend Strom erhalten, indem Sie ein Stromverdopplungs- (paralleles) Daisy-Chain-Kabel verwenden, das zwei Ausgänge (mit der gleichen Nennleistung) miteinander verbindet, um ToneDexter II zu versorgen.

Wenn Sie Ihr Gerät mit **Akkustrom** betreiben möchten, gibt es viele wiederaufladbare 12-V-Lithium-Ionen-Akkus mit Nennleistungen von 3000 mAh bis über 10000 mAh. Teilen Sie die Nennleistung durch die 12-V-Werte in der Tabelle, um abzuschätzen, wie lange ToneDexter mit Strom versorgt wird, bevor ein Aufladen erforderlich ist.

## Was ist ToneDexter II?

ToneDexter II ist ein innovativer, professioneller Vorverstärker, der den Klang des Tonabnehmers eines akustischen Instruments verbessert.

Durch einen einfachen Trainingsprozess lernt es den Unterschied zwischen dem Klang eines Instruments über ein Mikrofon und dem Klang über seinen Tonabnehmer.

Mithilfe der proprietären WaveMap®-Technologie korrigiert es den Tonabnehmer so, dass er wie das Mikrofon klingt.

Ein WaveMap ist ein konfigurierbarer Satz von Parametern, der eine Impulsantwort (IR) mit verbesserter Auflösung, EQ, Klangformung, Reverb, Kompression, Pegel, Routing und andere Informationen enthält.

Es speichert bis zu 32 WaveMaps gleichzeitig, die für verschiedene Klangvariationen desselben Instruments, für verschiedene Instrumente oder sogar für verschiedene Routing-Konfigurationen für Ein- und Ausgänge verwendet werden können.



# Einführung

## Wie Sie dieses Handbuch verwenden

Sobald Sie ein Gefühl dafür haben, was die Regler bewirken, gehen Sie zu [Schnellstart-Grundlagen](#) und dann zu [Trainingsverfahren](#), um direkt einzusteigen und ein benutzerdefiniertes WaveMap für Ihr Instrument zu erstellen.

Sehen Sie sich die [Betriebsmodi](#) an und machen Sie sich dann mit den [Konfigurationsregler](#) vertraut.

Siehe [Fehlerbehebungsinformationen](#), wenn Probleme auftreten.

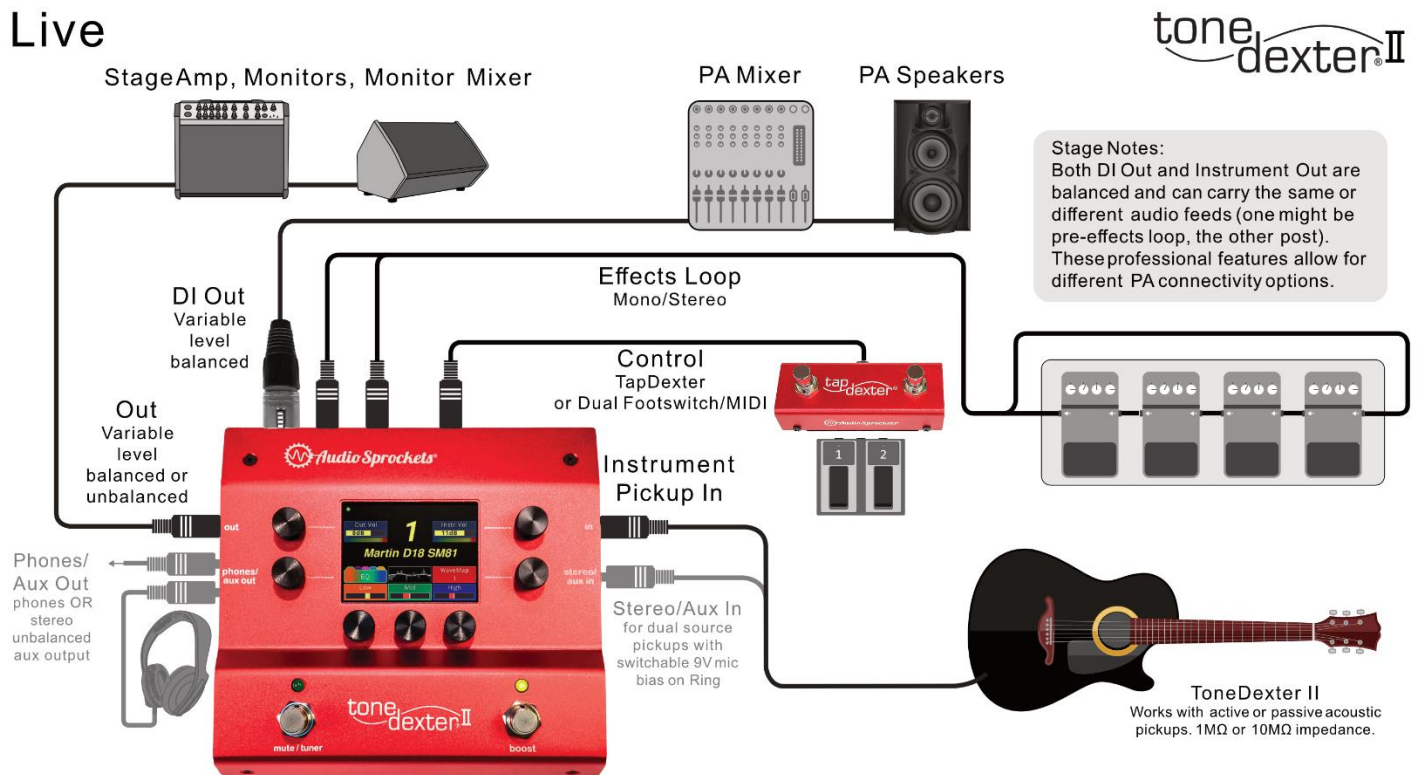
## Experimentieren ohne Sorgen

Scheuen Sie sich nicht, Tasten zu drücken und Regler zu drehen, um zu sehen, was sie bewirken. Sie können Änderungen jederzeit einfach rückgängig machen und zu Ihrem Ausgangspunkt zurückkehren.

Wenn Sie in eine Situation geraten, die eine dauerhafte Änderung bewirken würde, wie z. B. das Löschen oder Überschreiben eines WaveMaps, werden Sie gewarnt und gebeten, Ihre Wahl zu bestätigen.

ToneDexter II ist so konzipiert, dass die Bedienung Spaß macht und einfach ist. Nehmen Sie sich also etwas Zeit, um unbesorgt damit herumzuspielen. In kürzester Zeit werden Sie ein erfahrener Benutzer sein!

## Live



# Front and Side Features



## Ausgangsregler

Ausgangspegel einstellen. Antippen, um alle Ausgangspegel und das Routing einzustellen.

## Instrumentenausgang

6,35-mm-Klinke, symmetrisch oder unsymmetrisch, mono. Quelle konfigurierbar.

## Stereo-Kopfhörer/Aux-Ausgang

6,35-mm-Klinke, symmetrisch, Tip-Ring-Sleeve (TRS). Treibt Kopfhörer an oder kann als Stereo-Auxiliary-Line-Ausgang verwendet werden. Quelle konfigurierbar.

## Auswahl der Funktionsregisterkarte

Auswahl der Funktionen EQ, Klangformung, Notch, Reverb und Kompressor; bestimmt, welche Regler auf der Hauptseite angezeigt werden

## Regler der ausgewählten Funktion

Einstellregler für die jeweils ausgewählte Funktionsregisterkarte. Drücken Sie einen Drehregler für detaillierte Einstellungen.

## USB-2.0-Anschluss

Für Software-Downloads und WaveMap-Verwaltung.

## Mute/Tune/Scroll

Antippen für Mute und Tune. Kann auch zur Auswahl von WaveMaps im Footscroll-Modus verwendet werden.

## Farbdisplay

Kontextabhängiger Inhalt mit minimaler Unübersichtlichkeit.

## Eingangsregler

Stellt die Eingangsverstärkung ein. Antippen, um alle Eingangspegel und Quellen einzustellen.

## Instrumenteneingang

6,35-mm-Mono-Klinkenbuchse. 1 MΩ oder 10 MΩ Impedanz.

## Stereo-/Aux-Eingang

6,35-mm-TRS-Klinkenbuchse. Der Stereo-Eingangsmodus unterstützt Dual-Source-Tonabnehmer mit schaltbarer 9-V-Mikrofonvorspannung am RING.

## WaveMap-Auswahl und -Bearbeitung

Auswahl aus 32 Speicherplätzen. Antippen, um WaveMaps zu verwalten

## Boost/Train/Scroll

Antippen, um um 2–11 dB zu boosten. Wird auch zum Starten des Trainings verwendet. Wählt WaveMaps im Footscroll-Modus aus.

## Rückansicht



### Boot-Taste

Antippen zum Neustarten (Halten startet die Wiederherstellung Software-Update-Prozedur – siehe [Software aktualisieren](#)).

### Mic In

XLR-Buchse, mit schaltbarer 48-V-Phantomspeisung.

### Control-Select-Schalter und Control-Buchse

Auf **Pedal** stellen für die Steuerung mit einem externen Doppelfußschalter.

Auf **Midi** stellen für eine Standard-TRS-Typ-A-MIDI-Verbindung zur Auswahl von WaveMaps mit Program-Change-Befehlen.

### DC In

Akzeptiert 9 V bis 15 V Gleichstrom (DC), beide Polaritäten.

### Effekte (FX) Send und Return

6,35-mm-TRS-Klinkenbuchsen. Unterstützt Mono-, Stereo- und Zweikanal-Konfigurationen.

### DI Out

Symmetrischer XLR, Quelle konfigurierbar.

## Schnellstart-Grundlagen

### Training

Obwohl ToneDexter II direkt nach dem Auspacken als großartiger Vorverstärker funktioniert, ist es für den besten Klang notwendig, mindestens ein benutzerdefiniertes WaveMap für Ihr Instrument zu erstellen, indem Sie ToneDexter II mit einem Mikrofon trainieren.

Sobald dies erledigt ist, wird das Mikrofon nicht mehr benötigt. Bis zu 32 WaveMaps können gleichzeitig im Gerät gespeichert werden.

Diese können für dasselbe Instrument mit verschiedenen Mikrofonen oder Mikrofonpositionen oder für verschiedene Instrumente sein.

ToneDexter II wird nicht mit vorinstallierten WaveMaps geliefert, da diese für Ihr spezielles Instrument, Ihren Tonabnehmer und Ihr Mikrofon nicht optimal funktionieren würden. Das Training ist jedoch einfach, also fangen wir an!

### Was Sie benötigen

- **ToneDexter II** mit mitgeliefertem Netzteil oder einer geeigneten Alternative.
- **Ihr Instrument, ausgestattet mit einem Tonabnehmer.** Die meisten aktiven und passiven Piezo-Tonabnehmer funktionieren. Magnetische Tonabnehmer können bis zu einem gewissen Grad funktionieren – sie können den Klang „akustischer“ machen – aber sie werden keinen realistischen mikrofonierten Klang erzielen.
- **Mikrofon.** Es muss nicht teuer sein. Was für Studioaufnahmen am besten funktioniert, ist nicht unbedingt optimal für das Training, da die Anforderungen unterschiedlich sind. Siehe die hilfreichen Trainingsinformationen unten und auch die Audio-Sprockets-Website für Anleitungen zu Mikrofonen.
- **Mikrofonständer.** Dies ist wichtig, damit jede von Ihnen gewählte Position fixiert und wiederholbar ist.
- **Kopfhörer (optional).** Geschlossene Bauart bevorzugt. Dies ist nützlich, um den Klang bei der Positionierung Ihres

# Training



1. Stellen Sie ein Mikrophon auf einen Ständer und schließen Sie es an die Mic-In-Buchse an.
2. Schließen Sie Ihr Instrument entweder an die Instrument- oder die Aux-Buchse an. ToneDexter II erkennt, an welche Buchse Sie angeschlossen sind.

**Hilfreicher Tipp:** Bei Standard-Mono-Tonabnehmern verwenden Sie normalerweise nur die Instrument-Buchse. Wenn Sie einen Dual-Source- oder Stereo-Tonabnehmer verwenden und an die Aux-Buchse angeschlossen sind, gibt es auf der Trainingsseite eine Option zur Auswahl von Aux 1 oder Aux 2. Aux 1 ist die Standardeinstellung, wenn nichts an der Instrument-Buchse angeschlossen ist.

3. Wenn Sie Kopfhörer zur Überwachung des Trainingsprozesses verwenden, schließen Sie diese an den Aux-Ausgang an.
4. **Tippen Sie auf Mute**, um in den Tune-Modus zu gelangen, falls Sie sich nicht bereits dort befinden.
5. **Tippen Sie auf Boost**, um in den Modus „Train-Level Set“ (Trainingspegel einstellen) zu gelangen. An diesem Punkt werden alle Ausgänge außer Aux stummgeschaltet.
6. Sobald Sie das Mikrophon positioniert haben, beginnen Sie mit mittlerer Lautstärke zu spielen. ToneDexter II stellt die Verstärkung für Instrument und Mikrophon automatisch so ein, dass Sie genügend Headroom haben, um Verzerrungen zu vermeiden. Sie sollten sehen, dass sich beide Pegelanzeigen im mittleren Bereich befinden.

**Hilfreicher Tipp:** Machen Sie sich keine Sorgen darüber, wie laut Sie genau spielen. Das resultierende WaveMap hat einen festen Leistungspegel, unabhängig von der Verstärkung von Tonabnehmer und Mikrophon und davon, wie laut Sie während des Trainings spielen.

7. Sobald die Pegel eingestellt sind, wechselt ToneDexter II automatisch in den Trainingsmodus. Spielen Sie etwa eine Minute lang, während Sie das Training über die Kopfhörer hören und den Fortschrittsbalken auf dem Bildschirm beobachten. **Durch Antippen von Boost** wird der an die Kopfhörer geleitete Klang zwischen WaveMap, Tonabnehmer und Mikrofon umgeschaltet.

**Hilfreicher Tipp:** *Es muss nicht musikalisch sein. Wichtig ist, dass der Charakter und die Obertöne des Instruments angeregt werden. Darüber hinaus hilft leises und lautes Spielen dem Trainingsprozess nicht. Spielen Sie auf mittlerem Niveau und achten Sie darauf, Ihre Position relativ zum Mikrofon nicht zu verändern.*

#### **Empfohlene Vorgehensweisen:**

- Gitarre, Mandoline, Banjo usw. – offene Akkorde, offene Saiten, Barré-Akkorde den Hals hinauf und hinunter bis etwa zur 5. Lage. Fingerpicking oder Flatpicking sind beide in Ordnung. Flatpicking trainiert jedoch möglicherweise etwas schneller. Die resultierende WaveMap gilt für jeden Spielstil.
  - Violine, Cello, Kontrabass – Doppelgriffe und Saiten-Sweeps auf offenen Saiten und höher. Bassisten sollten idealerweise einen Bogen und nicht Pizzicato verwenden, da Arco das Training am besten erleichtert. Die resultierende WaveMap gilt für jeden Spielstil.
8. Sobald die Trainingsphase abgeschlossen ist, wird das WaveMap in eine Halteposition übertragen und wartet auf die Bestätigung, in welchem Speicherplatz es gespeichert werden soll. Bevor Sie sich entscheiden, es zu behalten, können Sie auf Boost tippen, um das WaveMap, den rohen Tonabnehmer und den Live-Mikrofonklang zum Vergleich anzuhören. Machen Sie sich auf einen Schock gefasst!
  9. Sie können das WaveMap entweder mit den Etch-a-Sketch-Steuerelementen (Cursor und Char) benennen oder vorerst einen kleinen temporären Namen verwenden und es später bequem über die Weboberfläche umbenennen.
  10. Der nächste verfügbare leere Speicherplatz wird automatisch zum Speichern des neuen WaveMaps ausgewählt, Sie können aber auch einen anderen Speicherplatz auswählen. Wenn dieser Speicherplatz belegt ist, wird er überschrieben.
  11. **Halten Sie Boost**, um das WaveMap zu speichern.

#### **Hilfreiche Trainingsinformationen**

- Wenn Sie aufhören zu spielen, wartet der Trainingsprozess einfach darauf, dass Sie fortfahren.
- Um das Training abubrechen, **tippen Sie auf Mute** oder die **Zurück**-Taste.
- Der Mikrofon-EQ kann während des Trainings durch Antippen von Mic EQ angepasst werden. Dadurch wird der Trainingsprozess auf den Anfang zurückgesetzt, um den neuen EQ zu verwenden. Wenn Sie das nächste Mal trainieren, werden die Mikrofon-EQ-Anpassungen gespeichert, aber die Standardeinstellung ist beim Neustart des Geräts immer flach.
- **Halten Sie die Mic-EQ-Taste**, um den Mikrofon-EQ auf flach zurückzusetzen. Beachten Sie, dass der Hochpassfilter des Mikrofons während des Trainings nicht vollständig ausgeschaltet werden kann, da für den Trainingsprozess eine Mindesteinstellung von 20 Hz erforderlich ist.

- Sie können mehrere WaveMaps mit verschiedenen Mikrofonen und/oder Mikrofonpositionen speichern und später entscheiden, welche Sie behalten oder an andere Speicherorte verschieben möchten.
- Sie können an praktisch jedem Ort trainieren – Sie benötigen keinen verfeinerten akustischen Raum, da das WaveMap-Training nur sehr wenig vom Raumklang aufnimmt. Kleine, geflieste Räume werden jedoch nicht empfohlen.
- Ein Kleinmembran-Kondensatormikrofon wird empfohlen. Großmembranmikrofone können ebenfalls gut funktionieren, sind aber aufgrund ihrer Klangfärbung möglicherweise wählerischer bei der Platzierung.
- Dynamische Mikrofone, wie z. B. gängige Gesangsmikrofone, können gute Ergebnisse liefern, obwohl sie im Allgemeinen nicht so viele Hochfrequenzinformationen haben und dazu neigen, ziemlich gefärbt zu sein. Das könnte aber genau der Klang sein, den Sie suchen!
- Röhrenmikrofone werden aufgrund ihrer hohen Nichtlinearität nicht empfohlen, können aber dennoch gute Ergebnisse liefern.
- Sowohl Nieren- als auch Kugelcharakteristiken liefern hervorragende Ergebnisse. Die Verwendung eines Kugel-Mikrofons kann oft schneller zu einem ausgewogeneren Klang führen.
- Bändchenmikrofone können ebenfalls verwendet werden. Passive Bändchenmikrofone können verwendet werden, solange sie 48-V-Phantomspeisung vertragen. Wenn Sie ein passives Bändchenmikrofon verwenden, sollten Sie entweder zuerst das Mikrofon anschließen, bevor Sie das Gerät einschalten, oder zuerst die 48-V-Phantomspeisung deaktivieren.

**Hilfreicher Tipp:** Die 48-V-Phantomspeisung für Mikrofone ist standardmäßig eingeschaltet. Rot = EIN, Grau = AUS. Wenn Sie sie ausschalten möchten, **tippen Sie auf das Symbol** auf der Seite **Train – Level Set** oder in **System Config**.

- **Ein Hinweis zum Brummen:** Wenn Sie einen passiven Piezo-Tonabnehmer verwenden, hören Sie möglicherweise ein Brummen oder Summen der Wechselstromleitung (AC), wenn Ihr System nicht geerdet ist. Im normalen Gebrauch wird ToneDexter II an einen Verstärker oder eine PA-Anlage angeschlossen, die geerdet ist, und Sie werden kein merkliches Brummen feststellen.
- Sollte beim Training jedoch ein Brummen in Ihren Kopfhörern auftreten, lässt sich dieses durch Anschließen eines der anderen Ausgänge an ein geerdetes System beseitigen.

## Begriffsdefinitionen

**WaveMap** – ein konfigurierbarer Satz von Parametern, den ToneDexter II erstellt, speichert und verwendet. Es enthält eine Impulsantwort (IR) mit verbesserter Auflösung, EQ, Klangformung, Reverb, Kompression, Pegel, Routing und andere Informationen.

**IR** – eine Impulsantwort. Ein komplexer Filter, der den Klang Ihres Tonabnehmers auf den Klang Ihres Mikrofons abbildet.

**Slot** – einer von 32 WaveMap-Speicherplätzen.

**Antippen** – ein kurzes Drücken und Loslassen eines der Fußschalter oder Regler.

**Halten** – Drücken und Halten eines Fußschalters oder Reglers für mindestens eine Sekunde, bis sich die Anzeige ändert oder die Aktion wirksam wird.

**Mute** – der linke Fußschalter.

**Boost** – der rechte Fußschalter.

**Control** – ein digitaler Encoder-Drehregler zur Auswahl von Werten oder Optionen entweder durch Drehen oder durch Antippen oder Halten.

**TRS-Steckverbinder** – eine Buchse oder ein passender Stecker mit 3 Anschlüssen: TIP, RING und SLEEVE (Masse). Manchmal auch als Stereo-Steckverbinder bezeichnet.

**TIP** – der Hauptleiter in einem TRS-Steckverbinder. Dies ist derselbe wie bei einem Mono-Steckverbinder.

**RING** – der zweite Leiter in einem TRS-Steckverbinder, der beispielsweise zur Übertragung eines Signals für einen zweiten Tonabnehmer verwendet wird.

**Frequenzgangdiagramm** – die dB-Größe (Lautstärke) wird auf der vertikalen Achse als Funktion der Frequenz auf der horizontalen Achse dargestellt.

**Impulsantwortdiagramm** – Die IR wird mit linearer Größe auf der vertikalen Achse als Funktion der Zeit auf der horizontalen Achse dargestellt.

**Instr** – Abkürzung für Instrumenteneingang, auf dem Gerät mit **IN** beschriftet.

**Aux1/Aux2** – die beiden Eingänge, die der mit **aux in** beschrifteten Eingangsbuchse am Gerät zugeordnet sind.

## Betriebsmodi

Dieser Abschnitt bietet eine Zusammenfassung aller Betriebsmodi und deren Verwendung.

### Play

Der Standardmodus, der den Klang Ihres Tonabnehmers mit einer WaveMap-IR und allen EQ- oder Klangformungseinstellungen wie Anti-Feedback oder Spaciousness sowie optionalem Reverb oder Kompression verarbeitet.

Eingangspiegel und Eingangsquellenauswahl sind WaveMap-spezifische Parameter und werden beim Wechsel des WaveMaps automatisch abgerufen.

Ausgangs- und Boost-Pegel sind systemglobale Einstellungen, die beim Wechsel von WaveMaps unverändert bleiben.

FX- und Ausgangs-Routing sowie die Tuner-Referenzfrequenz sind standardmäßig systemglobale Einstellungen, können aber optional durch Antippen des zugehörigen Zahnrads auf WaveMap-spezifisch eingestellt werden. Dieses wird golden und bestätigt, dass der Parameter nun WaveMap-spezifisch ist.

### Mute/Tune

Tippen Sie auf Mute, um alle Ausgänge außer Aux stummzuschalten, der ebenfalls stummgeschaltet oder alternativ so konfiguriert werden kann, dass das umgangene Tonabnehmersignal während des Stimmens zu hören ist.

Ein Präzisions-Tuner wird aktiviert, der auf weniger als 1 Cent genau ist.

Stimmt automatisch von der Buchse (Instrument oder Aux), an die Sie angeschlossen sind. Wenn Sie Instrumente an beide Buchsen angeschlossen haben, stimmt es von der Buchse, die die WaveMap-Konfiguration als Eingang festgelegt hat.

Anzeigestil und Referenzfrequenz können angepasst werden.

### Boost

Durch Antippen von Boost während des Play-Modus wird der Ausgangspiegel um einen festen Wert von 2-11 dB erhöht, je nach Ihrer Präferenz. Erneutes Antippen kehrt zum normalen Pegel zurück.

Der Boost-Pegel ist auf der Outputs-Seite konfigurierbar.

**Hilfreicher Tipp:** Die zusätzliche Verstärkung wird im analogen Bereich bereitgestellt, um den digitalen Headroom nicht zu beeinträchtigen. Wenn Sie den Ausgangspiegel bereits sehr hoch eingestellt haben, ist der volle Boost-Pegel möglicherweise nicht erreichbar. Wenn Sie beispielsweise 8 dB Boost wünschen, stellen Sie sicher, dass der Ausgangspiegel auf 6 dB oder weniger eingestellt ist, da 14 dB das maximal verfügbare Maß sind.

## Bypass

**Halten Sie Mute**, um den Bypass-Modus zu aktivieren und zu verlassen. Das Audiosignal wird direkt vom digitalen Eingang zum digitalen Ausgang geleitet und umgeht dabei die gesamte Signalverarbeitung.

Diese Funktion kann geändert werden, um stattdessen Aufnahme/Wiedergabe anstelle von Bypass zu aktivieren. Siehe Footscroll unter System Config -> Advanced zur Konfiguration.

## Footscroll

**Halten Sie Boost**, um in den Footscroll-Modus\* zu gelangen. In diesem Modus erhöhen und verringern Boost und Mute die WaveMap-Auswahlnummer. Um in diesem Modus zwischen Play und Tune zu wechseln, halten Sie Mute. Halten Sie Boost erneut, um den Footscroll-Modus zu verlassen.

\*Vorausgesetzt, Sie haben die Fußschalter auf der System-Config-Seite als Integral konfiguriert. External ist die Standardeinstellung. Wenn Sie die Fußschalter als extern konfiguriert haben, gilt dies nicht.

## Train

**Tippen Sie auf Boost** im Tune-Modus, um Train zu starten.

Die erste Phase des Trainings ist die Level-Set-Phase. Während Sie spielen, werden die Verstärkungen für Instrument und Mikrofon eingestellt, um die IR-Erstellung zu erleichtern. Diese Verstärkungseinstellung wird für das gespeicherte WaveMap als Optimum für Signalstärke und Headroom beibehalten, kann aber jederzeit später angepasst werden.

Die Trainingsphase beginnt automatisch nach Abschluss von Level Set.

**Durch Antippen von Boost** wird durch die Anhörquellen gewechselt: Tonabnehmer, Mikrofon und WaveMap. Der Trainingsprozess wird fortgesetzt, während Sie dies tun.

Der Mikrofon-EQ kann angepasst werden, um den Klang Ihres Mikrofons abzustimmen. Das Training erstellt dann ein WaveMap, das dem EQ-bearbeiteten Mikrofonsound entspricht.

## Audition

Erfolgt nach Abschluss des Trainings, bevor Sie das neu erstellte WaveMap in einem ausgewählten Slot speichern.

**Durch Antippen von Boost** wird durch die Anhörquellen gewechselt: Tonabnehmer, Mikrofon und WaveMap.

Sie können auch den Haupt-EQ anpassen, bevor Sie das WaveMap speichern. Alle von Ihnen vorgenommenen Anpassungen werden in die Baseline des WaveMaps aufgenommen, wenn Sie es speichern. Dies könnte nützlich sein, wenn Sie trainiert haben, aber nicht sicher sind, ob es ohne ein wenig EQ ausreicht. Dies ermöglicht es Ihnen, diese Frage bequem zu beantworten.

**Hilfreicher Tipp:** *Geben Sie Ihrem neuen WaveMap einen einfachen Namen, an den Sie sich später erinnern werden. Sie können den Namen einfacher in etwas Beschreibenderes über die Weboberfläche bearbeiten.*

## Aufnahme/Wiedergabe

Der Aufnahme/Wiedergabe-Modus ermöglicht es Ihnen, Ihr Instrument bis zu 90 Sekunden lang aufzunehmen und es dann in einer sich wiederholenden Schleife abzuspielen.

Dies ist nützlich, um Klangformungs- oder EQ-Anpassungen vorzunehmen, während Sie nur die PA oder den Verstärker hören, ohne den direkten Schall, der von Ihrem Instrument ausgeht.

Es funktioniert für Einzel- oder Doppelquellenkonfigurationen, mit voller Kontrolle über alle Parameter einschließlich der Mischung während der Wiedergabe.

**Halten Sie Mute**, um den Aufnahme/Wiedergabe-Modus zu aktivieren oder zu verlassen.

**Tippen Sie auf Mute**, um die Aufnahme zu starten oder zu pausieren.

**Tippen Sie auf Boost**, um die Wiedergabe zu starten oder zu pausieren. Die Schleife wiederholt sich, wenn sie das Ende des aufgenommenen Materials erreicht.

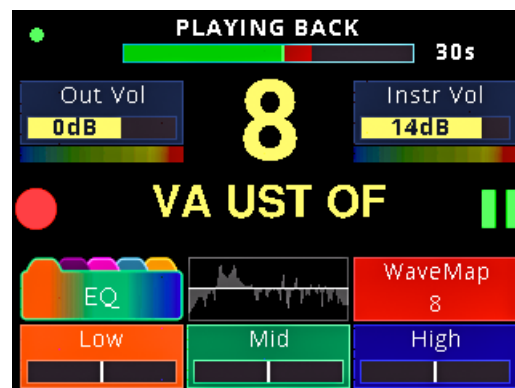
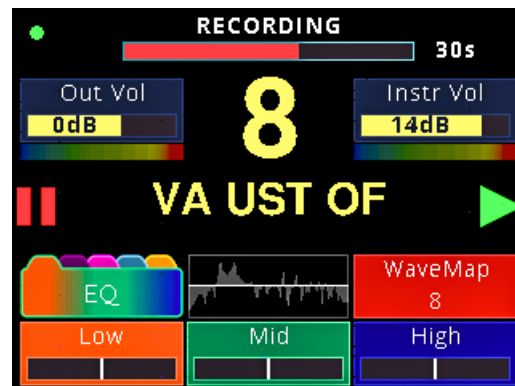
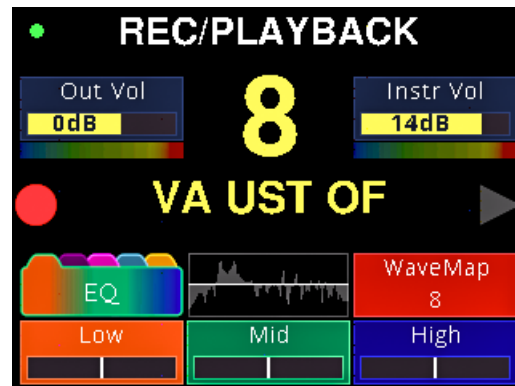
**Tippen Sie während der Wiedergabe auf Mute**, um an der Cursorposition in die Aufnahme einzusteigen (Punch-in).

Der grüne Cursor zeigt die Wiedergabeposition an.

Der rote Cursor zeigt den Umfang des Aufnahmepuffers an.

**Hinweis:** Aufgenommenes Material ist flüchtig und wird gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

**Wichtiger Hinweis:** Dies ist kein Ersatz für einen Performance-Looper, da nahtlose Schleifen nicht möglich sind, ebenso wenig wie das Überlagern von Live-Sound mit dem aufgenommenen Material.



## Konfigurationsregler

### Hauptseite – Eingänge

**Tippen Sie auf den oberen rechten Drehregler**, um die Seite „Eingänge“ auszuwählen. Beachten Sie, dass dieser Drehregler dynamisch beschriftet wird, je nachdem, welche Eingänge ausgewählt sind. Sie können beispielsweise Dinge wie Instr Vol, Instr/Aux1 oder Aux1/Aux2 sehen.

**Tippen Sie auf Main**, um durch die Eingangsoptionen für den Hauptkanal (IR) zu schalten

- Instr
- Aux 1
- Aux 2

**Tippen Sie auf Blend Source**, um durch die Eingangsoptionen für den Blend-Kanal (trocken) zu schalten

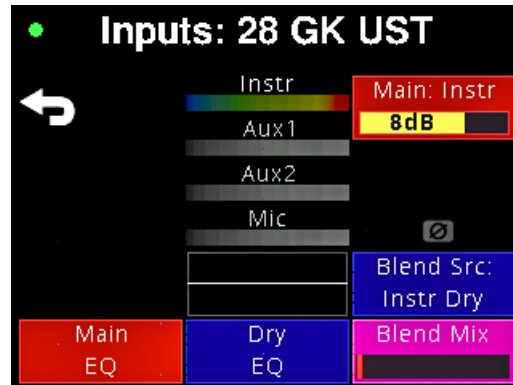
- Instr Dry
- Aux 1
- Aux 2
- Mic

Die Beschriftungen über den Pegelanzeigen leuchten auf, um anzuzeigen, welche aktiv sind.

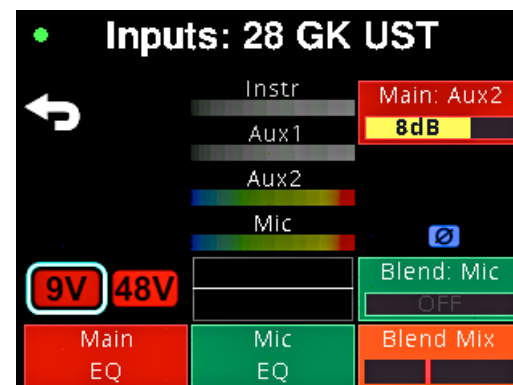
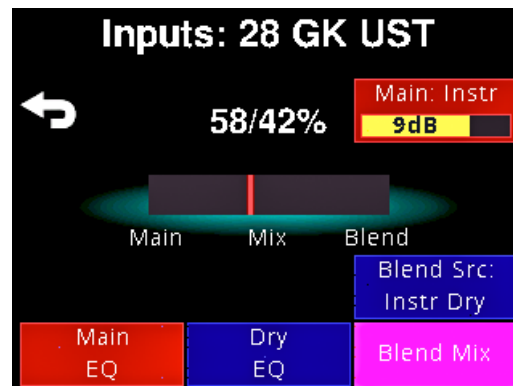
**Tippen Sie auf Blend Mix**, um auszuwählen, wie viel des Blend-Kanals in den Hauptkanal gemischt werden soll.

**Halten Sie Blend**, um die Polarität des Blend-Kanals umzukehren. Das blaue Phasensymbol leuchtet auf.

Wenn Aux 2 und/oder Mic ausgewählt ist, können Sie 9 V und/oder 48 V Strom aktivieren, indem Sie tippen oder scrollen, um auszuwählen, welche, und dann tippen, um zu aktivieren.



**Drücken Sie lange auf die Blend-Source-Taste**, um die Polarität umzukehren, angezeigt durch das blaue Phasensymbol.

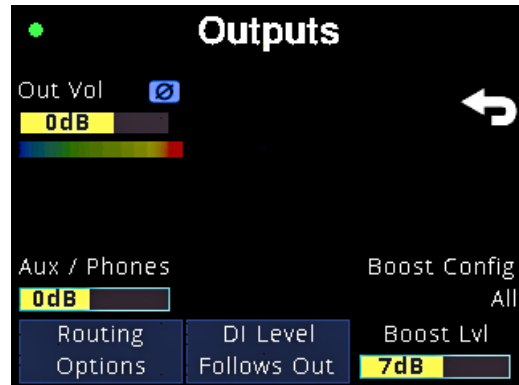


**Tippen Sie auf Out Vol**, um die Seite „Ausgänge“ auszuwählen.

**Drehen Sie Out Vol oder Aux/Phones**, um deren Pegel einzustellen.

**Tippen Sie erneut auf Out Vol**, um die Phase (Polarität) aller Ausgänge zu ändern. Dies kann ein guter erster Schritt sein, um Rückkopplungen auf der Bühne zu bekämpfen. Das Phasensymbol wird blau.

**Hilfreicher Tipp:** Selbst mit Kopfhörern wird eine der beiden Polaritätspositionen so klingen, als hätte sie mehr Bass. Verwenden Sie die, die am besten klingt, und denken Sie daran, dass die Position, die



auf der Bühne minimale Rückkopplungen erzeugt, unmöglich vorherzusagen ist, also probieren Sie beide aus.

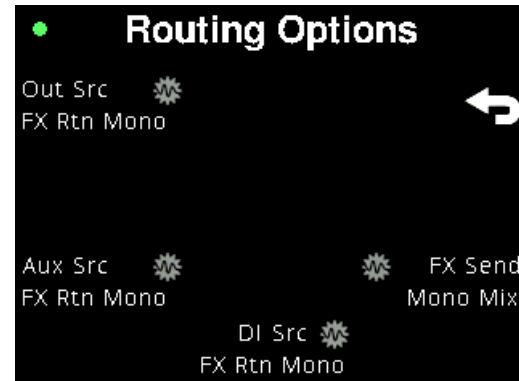
#### Out and DI source options

- FX Return Mono(default)
- FX Return Left
- FX Return Right
- FX Send Mono
- FX Send Left
- FX Send Right
- FX Return Left + FX Send Right
- FX Send Left + FX Return Right

#### Aux-Quellenoptionen

- FX Return Mono (Standard)
- FX Return Stereo
- FX Send Mono
- FX Send Stereo
- Raw Pickup / Raw Mic – nützlich, wenn Sie beispielsweise die Trainingssitzung aufnehmen möchten

**Hilfreicher Tipp:** Der Aux-Ausgang wird normalerweise zum Betreiben von Kopfhörern verwendet, kann aber auch als separater Stereo-Line-Pegel-Feed zu einem Mischpult oder Rekorder mit einem Stereo-TRS-Kabel verwendet werden.



#### FX-Send-Quellenoptionen

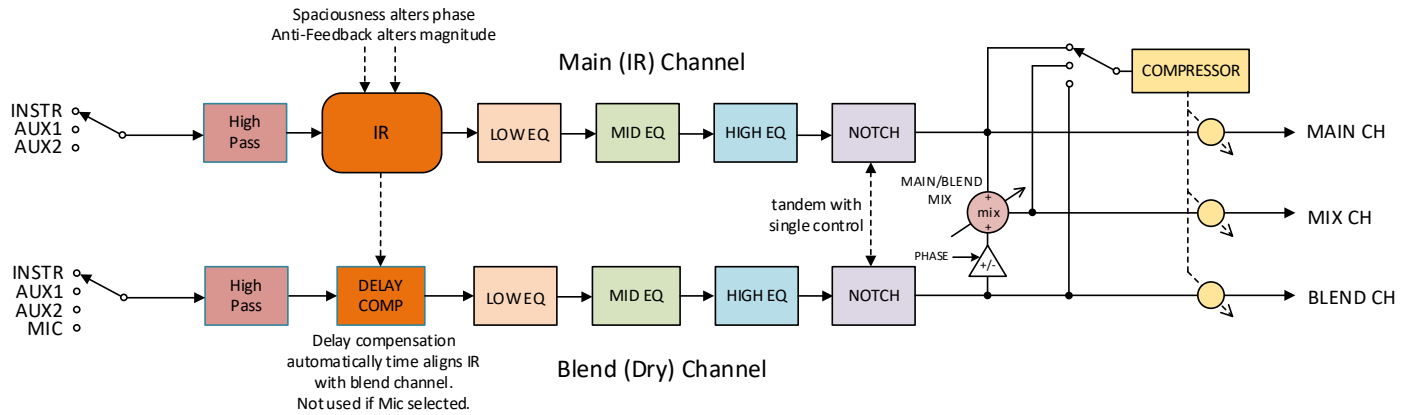
Bitte beachten Sie das Signalfussdiagramm.

- Mono: Mix (Standard)
- Stereo: Links = Main, Rechts = Blend
- Stereo: Links = Main, Rechts = Mix
- Stereo: Links = Mix, Rechts = Blend

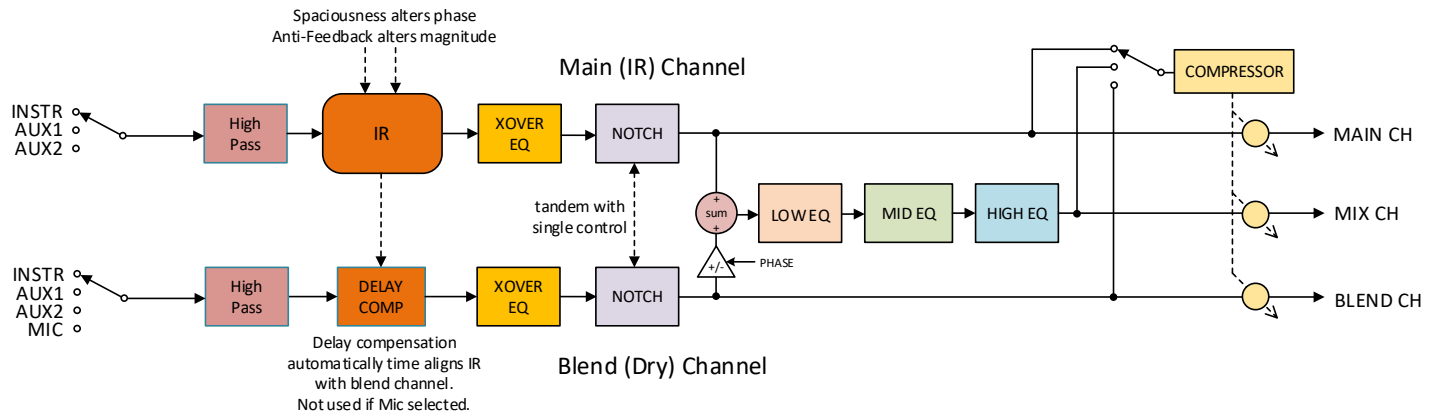
Die FX Sends sind *halb-normalisiert* zu den FX Returns, was bedeutet, dass sie intern mit den FX-Return-Signalen verbunden sind, es sei denn, ein Kabel wird in die FX-Return-Buchse eingesteckt. Das Einstecken in die FX-Ausgangsbuchse unterbricht die interne Verbindung nicht, sodass die FX-Ausgänge als separater Ausgang verwendet werden können, der während der Stummschaltung aktiv bleibt und nicht vom Boost-Regler beeinflusst wird.

# Signalflussdiagramm

## Blend Modes



## Crossover Modes



## Hauptseite – Funktionsregisterkarten

Tippen oder scrollen Sie, um eine der 5 Funktionsregisterkarten auszuwählen.

### EQ-Registerkarte

#### Hochpassfilter

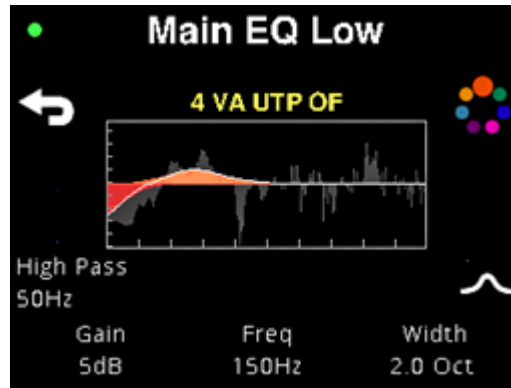
- 2. Ordnung 12 dB/Oktave
- 20 Hz - 180 Hz

Hochpassbereich rot schattiert dargestellt

#### Tiefbandfilter

- 2. Ordnung, Glocke oder Low-Shelf wählbar
- $\pm 12$  dB
- 20 Hz – 500 Hz

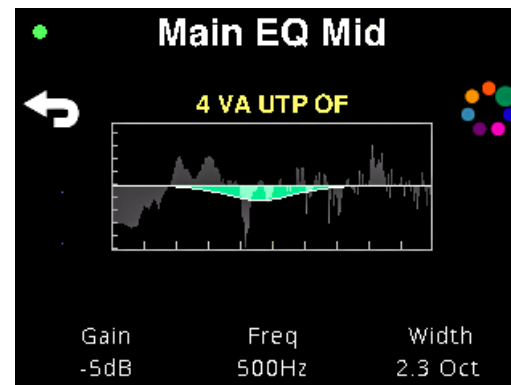
Tiefbandbereich orange schattiert dargestellt



#### Mittenbandfilter

- Glocke 2. Ordnung
- $\pm 12$  dB
- 200 Hz – 8 kHz
- 0,2 bis 6,0 Oktaven Breite

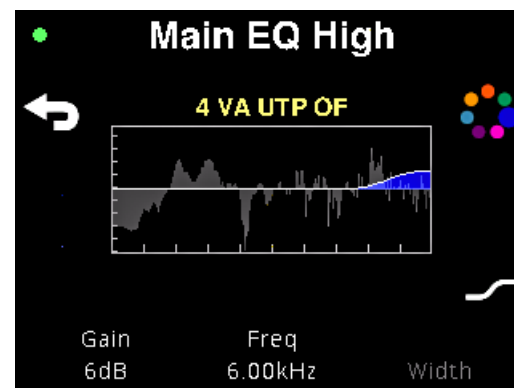
Mittenbandbereich grün schattiert dargestellt



#### Hochbandfilter

- 2. Ordnung, Glocke oder High-Shelf wählbar
- $\pm 12$  dB
- 3,0 kHz – 15,0 kHz

Hochbandbereich blau schattiert dargestellt



## Anti-Feedback

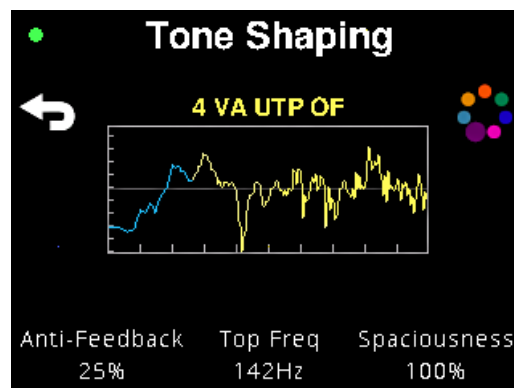
Akustische Korpusinstrumente haben natürliche Resonanzen. Die stärksten davon sind Frequenzen, die Rückkopplungsprobleme verursachen können und sich normalerweise am unteren Ende des Frequenzbereichs des Instruments befinden. Diese Resonanzen zeigen sich als Spitzen im Frequenzgangdiagramm des WaveMaps, da das Mikrofon sie während des Trainings hört. ToneDexter II ermöglicht es dem Benutzer, sie zu reduzieren, ohne genau wissen zu müssen, um welche Frequenzen es sich handelt. Es ist normal, große Spitzen und Einbrüche zu haben. Dies ist ein großer Teil dessen, was den Klang eines akustischen Instrumententonabnehmers reich und interessant macht.

**Hilfreicher Tipp:** Das Frequenzgangdiagramm stellt nicht genau dar, was Ihr Ohr hört, da es nicht berücksichtigt, was der Tonabnehmer von den Saiten und dem Korpus des Instruments aufnimmt. Es stellt nur den Unterschied zwischen Ihrem Tonabnehmer und dem dar, was das Mikrofon während des Trainings gehört hat. Die horizontalen Striche sind die Noten A0 (27,5 Hz) bis A9 (14,08 kHz). Vertikale Striche sind alle 5 dB.

**Passen Sie Anti-Feedback an** von 0 % bis 100 %, um alle Frequenzspitzen zu reduzieren, die niedriger sind als die Spitzenfrequenz. Die Reduzierung beginnt an den Spitzen der Peaks und setzt sich nach unten fort. 100 % bringen sie auf etwa 0 dB herunter.

**Passen Sie den Anti-Feedback-Betrag** von 100 % auf 200 % an, um die Spitzen weiter unter 0 dB abzusenken.

**Passen Sie die Top Freq** an, um die Spitzen zu umfassen, die Sie dämpfen möchten, bis zu 500 Hz. Der **blaue Bereich** zeigt die aktive Region an.



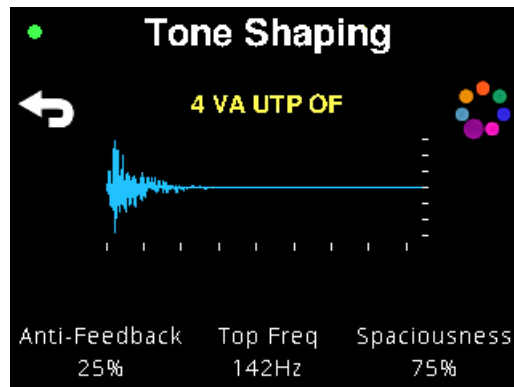
## Spaciousness

Akustische Korpulinstrumente wirken wie Miniatur-Echokammern und die Schwingungen können 20-30 ms oder länger andauern. Dies gilt insbesondere für Kontrabässe, bei denen die Zeitspanne normalerweise viel länger ist als bei einer Gitarre. Der IR-Erstellungsprozess des WaveMaps erfasst diese Zeitinformationen, und sie können mit dem Spaciousness-Regler verkürzt oder verlängert werden.

**Hilfreicher Tipp:** Diese Änderung verändert nicht den Frequenzgang oder die Tonalität. Die Regler für Spaciousness und Anti-Feedback sind vollständig unabhängig voneinander. Für technisch Interessierte: Spaciousness passt die Phase (und Zeit) an, während Anti-Feedback die Amplitude anpasst.

Wenn Sie Spaciousness von 100 % auf 0 % reduzieren, wird der Klang unmittelbarer und direkter, ohne sein Timbre zu verändern. Dies ist in Live-Situationen nützlich, in denen die Raumakustik die Nuancen Ihres akustischen Klangs verdeckt und Sie besser durchdringen müssen.

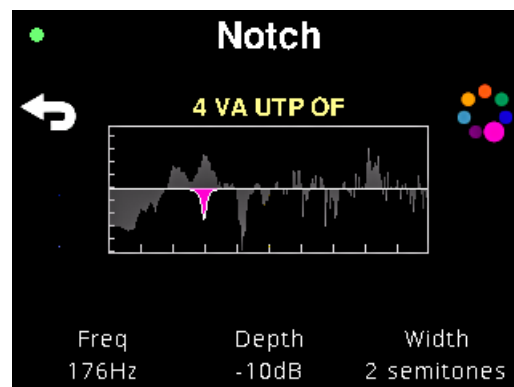
Wenn Sie **Spaciousness erhöhen** von 100 % auf 200 %, verlängern Sie die subtilen Echos und Verzögerungen in Ihrem akustischen Klang. Dies kann in Aufnahmesituationen nützlich sein, um die wahrgenommene Fülle zu erhöhen.



## Notch-Filter

- Peaking-EQ 2. Ordnung
- 0-24 dB Tiefe
- 1-10 Halbtöne Breite

Notch-Filter-Bereich violett schattiert dargestellt



## Notch-Registerkarte

**Hilfreicher Tipp:** Auf jeder Seite zeigt Ihnen der Punktkreis, wo Sie sich befinden. Durch Antippen oder Scrollen dieser Taste können Sie schnell von einer Einstellungsseite zur nächsten wechseln.

## Reverb-Registerkarte

### Pegel

Anpassen, um Reverb hinzuzufügen. 0 % ist vollständig trocken, ohne Reverb. 100 % ist vollständig nass, ohne trockenes Signal.

### Typ

- Plate 1 klein – Standard
- Plate 2 groß
- Room 1 klein
- Room 2 groß
- Hall 1 klein
- Hall 2 groß

### Ziel

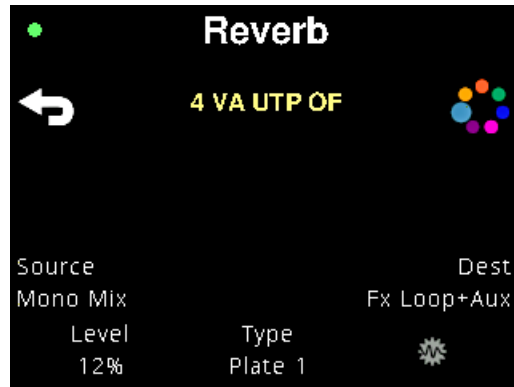
- FX-Loop + Aux – Standard
- Nur FX-Loop
- Nur Aux

### Quelle

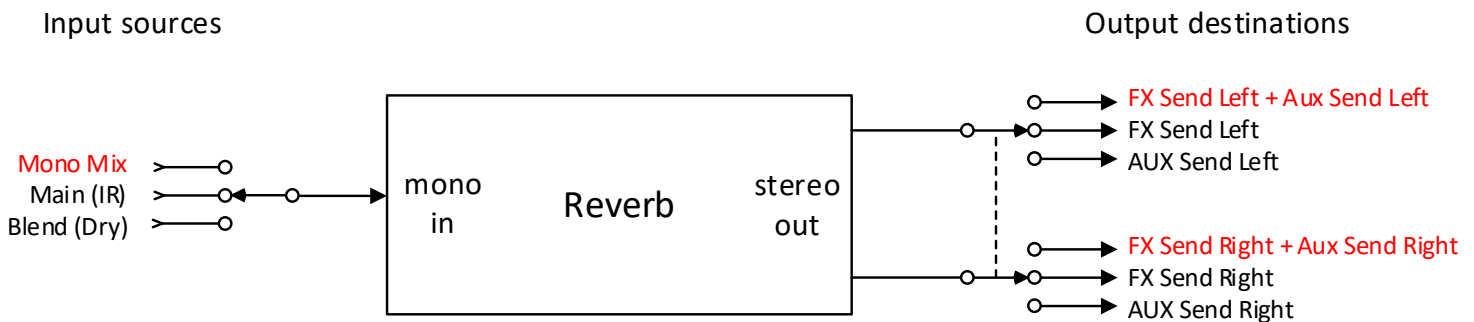
- Mono-Mix – Standard
- Hauptkanal
- Blend-Kanal

### Zahnrad

Die Reverb-Einstellungen sind standardmäßig global. **Tippen Sie auf das Zahnrad**, um die Reverb-Einstellungen WaveMap-spezifisch anstatt global zu machen. Es wird goldfarben, um anzuzeigen, dass es WaveMap-spezifisch ist



## Reverb-Routing-Diagramm



## Kompressor-Registerkarte

Kompressor-Regler können einschüchternd sein, daher ist dieser Kompressor so konzipiert, dass er einfach zu bedienen ist. Es ist ein Ein-Knopf-Kompressor, der die Parameter intelligent anpasst, wenn der Amount-Knopf gedreht wird.

### Amount

Drehen Sie diesen im Uhrzeigersinn, um den Kompressionsgrad von keinem bis zu viel zu erhöhen. Während Sie den Knopf einstellen, können Sie den sich ändernden Schwellenwert sehen, der durch die vertikale rote Linie angezeigt wird. Das Verhältnis wird durch die Steigung der Linie über dem Schwellenwert angezeigt.

Makeup-Gain wird automatisch hinzugefügt, um den Lautstärkepegel bei jeder Einstellung etwa gleich zu halten.

**Hilfreicher Hinweis:** Der tatsächliche Schwellenwert wird im Diagramm angezeigt, wenn Sie *System Config -> Display Settings -> Gain Values: Show* ausgewählt haben

### Speed

**Wählen Sie Normal**, um das scheinbare Sustain von schnell abklingenden Instrumenten zu erhöhen. **Wählen Sie Slow**, um den Pegel dessen, was Sie spielen, über einen längeren Zeitraum zu steuern. Dies ist nützlich, um den Ausgangspegel zu steuern, ohne Sustain hinzuzufügen.

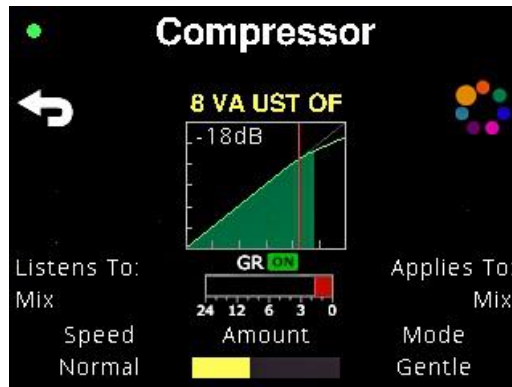
### Mode

**Wählen Sie Gentle** für die transparenteste Kompression. **Wählen Sie Strong** für einen aggressiver komprimierten Klang.

### GR

Die Gain-Reduction-Anzeige zeigt, wie viel Kompression stattfindet, und zeigt die tatsächliche Gain-Reduktion in dB an. Während Sie spielen, können Sie diese Anzeige – zusammen mit dem obigen Diagramm – beobachten, um zu wissen, wann Sie die Kompressor-Aktion aktivieren.

Der Klang der Kompression kann subtil sein, und das ist normalerweise eine gute Sache. Um den Kontrast zwischen dem komprimierten und dem trockenen Signal zu hören, **tippen Sie auf Amount**, um den Kompressor ein- und auszuschalten. Das grüne ON-Symbol zeigt den Zustand an. Sie können den Kompressor auch von der Hauptseite aus ein- und ausschalten, indem Sie **Amount halten**.



Der Kompressor hat ein Soft-Knee für einen transparenten Betrieb.

Hinweis: Kompressor-Einstellungen sind immer WaveMap-spezifisch, es gibt keine globale Einstellung.

### *Listens To*

Die Kompressor-Engine (manchmal auch Sidechain genannt) berechnet die Pegelreduzierung basierend auf dem Signal, das sie speist. Sie können die Kompressor-Sidechain mit einer von drei Quellen speisen:

- **Mix Ch** – (Standard) Der Hauptkanal (IR), optional mit dem Blend-Kanal gemischt. Dies ist der normale Betriebsmodus. Die nächsten beiden Optionen sind nützlich, wenn Sie nur die eine oder andere Seite einer Stereo-Routing-Konfiguration komprimieren möchten.
- **Main Ch** – Ignoriert bei der Berechnung der Pegelreduzierung jedes Signal auf dem Blend-Kanal.
- **Blend Ch** – Ignoriert bei der Berechnung der Pegelreduzierung jedes Signal auf dem Hauptkanal

### *Applies To*

Die Kompressor-Engine kann die berechnete Pegelreduzierung auf eines von mehreren Zielen anwenden.

- **Mix Ch** – (Standard) Der Hauptkanal (IR), optional mit dem Blend-Kanal gemischt. Wählen Sie diese Option, wenn der Mix-Kanal komprimiert werden soll, aber der Haupt- und der Blend-Kanal ohne Kompression bleiben sollen, für Fälle, in denen Sie separate Ausgangssignale senden.
- **Main Ch** – Wählen Sie diese Option, wenn Sie beispielsweise nur den Hauptkanal komprimieren möchten. Normalerweise würden Sie auch **Steuersignalquelle** auf *Main Ch* einstellen.
- **Blend Ch** – Wählen Sie diese Option, wenn Sie beispielsweise nur den Blend-Kanal komprimieren möchten. Normalerweise würden Sie auch **Steuersignalquelle** auf *Blend Ch* einstellen.
- **All Ch** – Wendet Kompression auf alle drei Kanäle an.

## Hauptseite – WaveMap

**Tippen Sie auf die WaveMap-Taste**, um die WaveMap-Seite aufzurufen. Von hier aus können Sie Ihre WaveMaps umbenennen, löschen, die Trimmverstärkung anpassen, verwalten und erneut speichern.

**Tippen Sie auf das Bleistiftsymbol**, um Ihr WaveMap umzubenennen.

**Tippen Sie auf Revert to Saved**, um die aktiven Parameter auf die Baseline-Parameter zurückzusetzen.

**Tippen Sie auf das Mülleimersymbol**, um das aktuelle WaveMap zu löschen. Sie werden gebeten, das Löschen zu bestätigen oder abzubrechen.



**Drehen Sie den WaveMap-Trim-Regler**, um den Pegel um bis zu 6 dB nach oben oder unten anzupassen. Dies ist unabhängig von den Eingangs- oder Ausgangsverstärkungseinstellungen und kann verwendet werden, um die Lautstärke des WaveMaps an die umgangene Lautstärke anzupassen. Es ist auch nützlich, um WaveMaps vor dem Baking anzupassen.

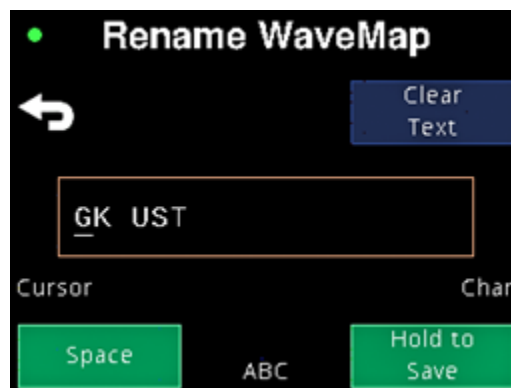
**Tippen Sie auf WaveMap Trim**, um die IR-Verarbeitung ein- und auszuschalten. Dies ist nützlich zum Anhören, wenn versucht wird, die Lautstärke des Signals ohne IR an die Lautstärke mit der IR anzupassen.

**Tippen Sie auf Speichern**, wenn Sie mit Ihrem Sound zufrieden sind und die aktuelle Konfiguration in der

In großen Zahlen sehen Sie das aktuelle WaveMap und einen Pfeil, der auf den nächsten freien Slot zeigt. **Drehen Sie das Zahnrad**, um ein anderes Ziel auszuwählen.

**Tippen Sie auf das Kopiersymbol**, um die Daten am Ziel-Slot zu überschreiben.

**Tippen Sie auf das Verschiebesymbol**, um zum Ziel-Slot zu verschieben. Die anderen WaveMaps werden verschoben, um Platz zu schaffen.



Baseline des WaveMaps speichern möchten, die dann jederzeit wieder aufgerufen werden kann, um weitere Anpassungen und Optimierungen vorzunehmen.

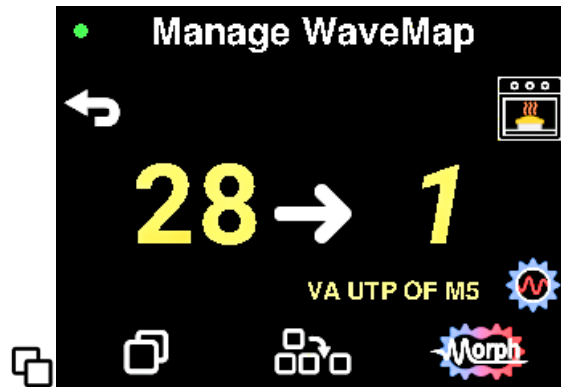
## WaveMap verwalten

**Tippen Sie auf Manage**, um die Seite „WaveMap verwalten“ aufzurufen.

In großen Zahlen sehen Sie das aktuelle WaveMap und einen Pfeil, der auf den nächsten freien Slot zeigt. **Drehen Sie das Zahnrad**, um ein anderes Ziel auszuwählen.

**Tippen Sie auf das Kopiersymbol**, um die Daten am Ziel-Slot zu überschreiben.

**Tippen Sie auf das Verschiebesymbol**, um zum Ziel-Slot zu verschieben. Die anderen WaveMaps werden verschoben, um Platz zu schaffen.



## Baking WaveMaps

**Tippen Sie auf das Ofensymbol**, um ein WaveMap zu backen.



Das Backen eines WaveMaps erstellt eine Kopie des WaveMaps, die alle EQ-, Anti-Feedback-, Spaciousness- und Trim-Einstellungen in ein neues WaveMap einarbeitet, in dem diese Einstellungen so eingebacken sind, als wäre es von Anfang an so erstellt worden.

Dies setzt alle Anpassungsparameter zurück und ermöglicht es, sie auf dem gebackenen WaveMap neu einzusetzen. Dies ist nützlich, um sie nach Ihren Wünschen zu optimieren und festzulegen, wodurch die EQ- und Klangformungswerkzeuge für veranstaltungsspezifische Anpassungen anstatt für WaveMap-Korrekturen freigegeben werden. Es ist auch nützlich, um WaveMaps zu erstellen, die auf andere Ziel-Tonabnehmer zugeschnitten sind, wenn Solid-Body-Instrumente verwendet werden.

**Hilfreicher Tipp:** Das Backen eines WaveMaps erstellt immer eine Kopie und lässt das Original unverändert. Ein „B“ wird an den Namen angehängt, um Sie daran zu erinnern, aber Sie können sie jederzeit umbenennen. Ein WaveMap kann beliebig oft mit Variationen gebacken werden. Ein gebackenes WaveMap kann sogar erneut gebacken werden, wodurch ein Biscotti entsteht 😊.

## Morphing von WaveMaps

Das Morphen von zwei WaveMaps kombiniert den Klang eines WaveMaps mit einem anderen, um ein 3. WaveMap mit einem Klang zu erstellen, der irgendwo zwischen den beiden liegt. Dies ist nützlich, wenn WaveMaps von zwei verschiedenen Mikrofonpositionen trainiert und dann gemorpht werden, um einen Klang zu erzielen, der eine Kreuzung zwischen den beiden ist. Im Gegensatz zum Mischen von zwei Mikrofonen vor dem Training gibt es bei dieser Methode keine Phasenprobleme. Im hier gezeigten Beispiel befand sich ein Mikrofon am 12. Bund, das andere unten und blickte auf das Schallloch.

**Tippen Sie auf das Morph-Symbol**, um die Morph-Seite aufzurufen. Der Titel zeigt die WaveMap-Position an, von der aus Sie die Morph-Funktion aufgerufen haben. Dies ist das Quell-WaveMap.

**Passen Sie das obere Zahnrad an**, um das Ziel-WaveMap auszuwählen, mit dem Sie morphen möchten.

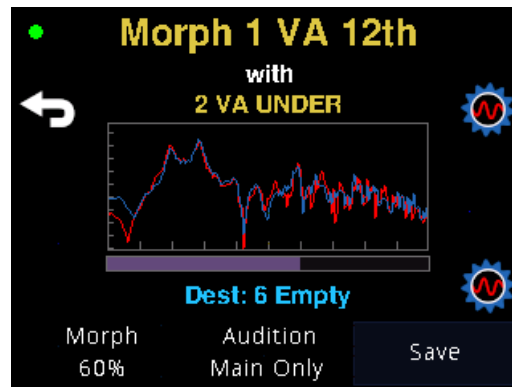
**Passen Sie Morph an**, um die Morph-Mischung zwischen Quelle und Ziel auszuwählen.

0 % bedeutet alles Quelle. 100 % bedeutet alles Ziel.

**Blaue Kurve** zeigt den Quell-Frequenzgang.

**Rote Kurve** zeigt den gemorphten

Frequenzgang und ändert sich von Quelle zu Ziel, wenn Sie die Morph-Mischung von 0 auf 100 % anpassen.



**Tippen oder drehen Sie Audition**, um auszuwählen, was Sie hören:

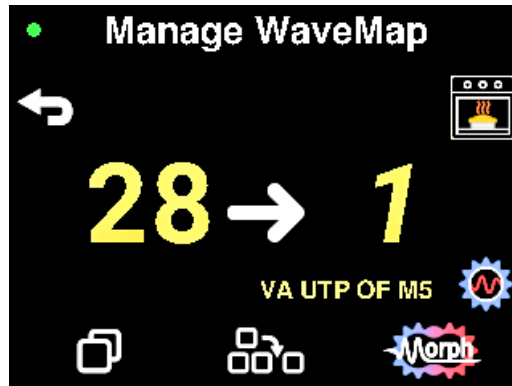
- Nur Main: Einschließlich aller Effekte oder EQ, aber ohne den Blend-Kanal
- Alle: Mischung aus Main- und Blend-Kanal einschließlich aller Effekte oder EQ.
- Nur IR: Nur die rohe IR-Verarbeitung ohne Effekte oder Kanalverarbeitung.

**Passen Sie das untere Zahnrad an**, um ein Ziel für das gemorphte Ergebnis auszuwählen.

**Tippen Sie auf Speichern**, um den Morph zu erstellen.

## System-Konfigurationseinstellungen

Tippen Sie auf **Mute** und dann auf **System Config**, um auf verschiedene Optionsseiten zuzugreifen



## Footscroll

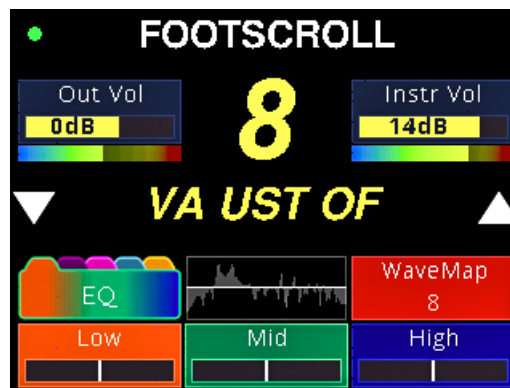
Wählen Sie **Ext Switches** oder **Integral**, um zu steuern, welchem Schaltersatz Footscroll und Screenlock gemäß dieser Tabelle zugewiesen sind.

Auswahl	Mute/Boost	Footscroll	Screenlock
Ext Switches:	Inst	Extern	Inst
Integral:	Int und Ext	Inst	Extern

Wenn Integral ausgewählt ist, können Sie das Verhalten so ändern, dass es dem des ursprünglichen ToneDexter entspricht. Die Auf- und Ab-Pfeile befinden sich nun beide auf der rechten Seite und zeigen das ursprüngliche ToneDexter-Verhalten an.

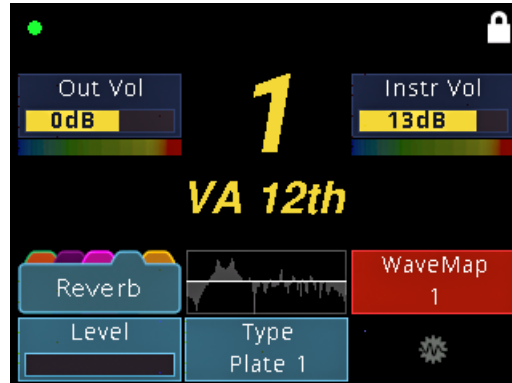
- Tippen Sie auf Mute: Wechseln Sie in und aus dem Tuner
- Tippen Sie auf Boost: Erhöhen Sie die WaveMap-Nummer
- Halten Sie Mute: Verlassen Sie den Footscroll-Modus
- Halten Sie Boost: Verringern Sie die WaveMap-Nummer

Im Footscroll-Modus sehen Sie auf beiden Seiten des WaveMap-Namens Auf- und Ab-Pfeile. Dies ermöglicht ein bequemes Ändern der WaveMap-Auswahl, ohne den WaveMap-Knopf drehen zu müssen.



## Screenlock

Im Screenlock-Modus sehen Sie ein Schlosssymbol in der oberen rechten Ecke. Der Screenlock-Modus verhindert, dass irgendwelche Regler das verwendete WaveMap beeinflussen, außer Mute und Boost.



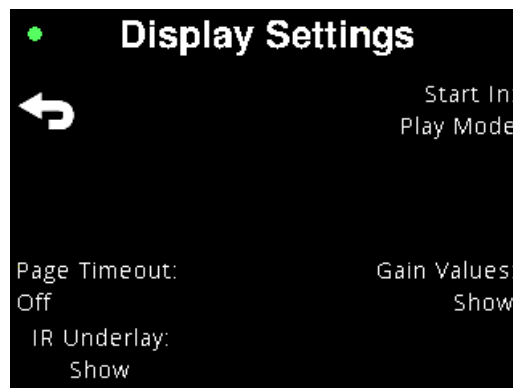
## Anzeigeeinstellungen

### Start In

ToneDexter startet standardmäßig im Play-Modus. Sie können es so ändern, dass es im Tune-Modus startet, wobei die Haupt- und DI-Ausgänge stummgeschaltet sind.

### Gain Values

Standard ist Hide (Ausblenden). **Wählen Sie Show (Anzeigen)**, um den Pegelanzeigen eine numerische Verstärkungsangabe hinzuzufügen.



### IR Underlay

Sie können das Frequenzgangdiagramm des WaveMaps auf der Hauptseite anzeigen, indem Sie IR Underlay auf Show (Anzeigen) ändern. Dies fügt ein graues Diagramm des IR-Frequenzgangs hinter der EQ-Kurve hinzu, was nützlich sein kann, um WaveMaps auf Kosten von etwas mehr Unübersichtlichkeit zu vergleichen.

### Page Timeout

Die Seiten, die durch Antippen eines Reglers erreicht werden (wie z. B. eine EQ-Band-Anpassung oder Eingänge), werden nach einigen Sekunden Inaktivität eine Zeitüberschreitung haben und zur Hauptseite zurückkehren. Dies ist nützlich, wenn Sie während eines Auftritts eine Änderung vornehmen, dann wieder aufstehen und weiterspielen möchten, ohne die Zurück-Taste drücken zu müssen.

Möglicherweise möchten Sie jedoch länger auf einer dieser Seiten bleiben, insbesondere wenn Sie neu bei ToneDexter sind und sich fragen, was als Nächstes zu tun ist. In diesen Fällen stellen Sie das Page Timeout auf einen höheren Wert ein, bis zu 20 Sekunden. Wenn Sie über 20 hinausgehen, wird das Timeout ganz ausgeschaltet und Sie müssen die Zurück-Taste drücken, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

## 48V

Tippen Sie, um die 48-V-Mikrofonvorspannung ein- und auszuschalten. Dies kann auch von der Trainingsseite aus gesteuert werden.

### MIDI-Setup

Sie können ein WaveMap mit Program-Change-Befehlen über die MIDI-Schnittstelle auswählen. Der Control-Select-Schalter auf der Rückseite muss auf MIDI eingestellt sein, dann schließen Sie einen beliebigen MIDI-Controller über ein Standard-TRS-Typ-A-MIDI-Kabel an.

- Sie können ToneDexter so konfigurieren, dass es auf alle MIDI-Kanäle (Standard) reagiert oder einen Kanal von 1 bis 16 auswählen.
- Jede Program-Change- (PC) Nummer (0-127) kann so konfiguriert werden, dass sie zu einem beliebigen WaveMap-Slot (1-32) wechselt.
- Die Standardzuordnung ist
  - PC[0] wird WaveMap 1 zugeordnet
  - PC[1] zu WaveMap 2 usw., sich wiederholend, sodass
  - PC[32] wieder zu WaveMap 1 zurückkehrt, und so weiter.
- Wählen Sie eine PC-Nummer und aktualisieren Sie dann, auf welches WaveMap sie verweist. Es speichert automatisch beim Verlassen der MIDI-Setup-Seite.
- Wenn Ihr MIDI-Controller Control-Change- (CC) Nachrichten anstelle von Program-Change sendet, können Sie die Bank-Select (Befehl 0) verwenden. Der Datenwert (0-127) wird dann den WaveMap-Slots unter Verwendung derselben Zuordnung wie Program-Changes zugeordnet.
- Die Ausgangslautstärke kann durch Control Change 7 (Volume) gesteuert werden.

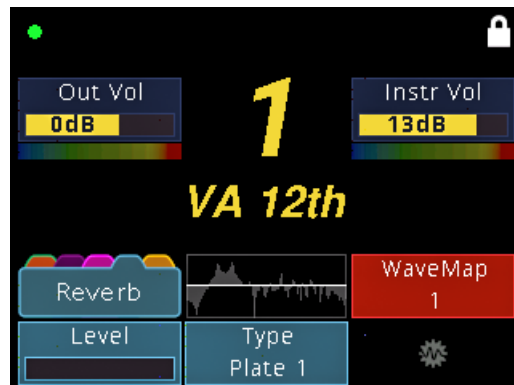
## Erweitert

### *IR Import*

Optimized ist die Standardeinstellung. IRs von Drittanbietern werden mit der ToneDexter-Verarbeitung für das beste Erlebnis verbessert. Wählen Sie Unaltered, um sie unverändert zu importieren.

### *Mute Hold*

Wählt aus, welche Funktion mit einem Halten von Mute verbunden ist. Standard ist der Bypass-Modus. Wählen Sie Rec/Playback, um diese Funktion anstelle von Bypass zu aktivieren.



### *Boost Function*

Wählt aus, welche Parameter mit der Boost-Funktion verbunden sind.

- Boost Gain
- Toggle Reverb
- Gain + Reverb

### *WM Load Time*

Abhängig von Ihren Instrumenten und wie Sie sie verwenden, können Sie verschiedene Instrumente mit sehr unterschiedlichen Pegeln anschließen, die viel mehr oder weniger Verstärkung benötigen. In diesen Fällen kann die Auswahl des falschen WaveMaps zu einem großen Sprung im Signalpegel führen, was potenziell zu dröhnendem Feedback führen kann, während Sie durchscrollen.

Wenn Sie befürchten, dass Ihnen dies passieren könnte, erhöhen Sie die WM-Ladezeit auf einen Wert zwischen 0,5 Sekunden und 2 Sekunden. Dadurch können Sie sehen, welches WaveMap Sie laden werden, bevor Sie es laden, und Sie können an WaveMaps mit hoher Verstärkung vorbeiscrollen, ohne dass diese geladen werden.

**Hilfreicher Tipp:** Die Einstellung der WM-Ladezeit betrifft nur die Hauptseite. Die Ladezeit ist auf der Tuner-Seite auf 0,5 Sekunden festgelegt, um Ihnen Zeit zu geben, zu lesen, welches WaveMap Sie gerade ausgewählt haben, ohne die Tuner-Anzeige zu lange zu verdecken. WaveMaps werden immer sofort geladen, wenn Sie sich auf einer anderen Seite wie Eingänge, EQ oder Klangformung befinden (beachten Sie, dass Sie WaveMaps auf diesen Seiten nur mit externen Fußschaltern oder im Footscroll-Modus ändern können).

### **Aktiver und Basisspeicher**

Jedes Mal, wenn Sie EQ-, Klangformungs- oder Eingangsquellenparameter anpassen, wird die Änderung automatisch im aktiven WaveMap-Speicher gespeichert – Sie müssen nicht darüber nachdenken oder etwas tun. Wenn dieses WaveMap aufgerufen wird, werden die Parameter genau so wiederhergestellt, wie Sie sie verlassen haben, auch nach dem Aus- und Wiedereinschalten.

Wenn Sie mit dem Klang zufrieden sind und die aktiven Parametereinstellungen im Basisspeicher speichern möchten, halten Sie WaveMap (oder tippen Sie auf WaveMap und dann auf Speichern). Dadurch werden alle Parameter in den Basisspeicher für das aktuelle WaveMap kopiert.

Sie können nun neue Änderungen vornehmen, um beispielsweise Ihren Sound für einen bestimmten Veranstaltungsort anzupassen, und können jederzeit zur Basiskonfiguration zurückkehren, die ein besserer Ausgangspunkt für den nächsten Veranstaltungsort sein kann.

Zusammenfassend: Geänderte Parameter werden automatisch im aktiven Speicher abgelegt, ohne dass eine Aktion erforderlich ist. Basiseinstellungen sind diejenigen, die bewusst gespeichert wurden. Sie können die Basiseinstellungen abrufen, indem Sie auf den WaveMap-Regler und dann auf „Auf Gespeichert zurücksetzen“ tippen.

## Verwendung der Weboberfläche


- Verbinden Sie ToneDexter II mit dem mitgelieferten USB-Kabel mit Ihrem Computer, entweder Mac oder PC.


**Hilfreicher Tipp:** Einige USB-Kabel, die mit Spielzeug oder anderen nicht-technischen Geräten geliefert werden, haben nur die Stromversorgungsstifte angeschlossen, da sie nur zum Laden des internen Akkus des Geräts verwendet werden. Wenn Sie ein anderes als das mitgelieferte Kabel verwenden, stellen Sie sicher, dass es sich um ein Datenkabel handelt.


- Gehen Sie zu Ihrem bevorzugten Browser und geben Sie die URL [192.168.7.1](http://192.168.7.1) ein
- Das Web-Management-Tool sollte erscheinen. Es ist ein Live-Link zu Ihrem ToneDexter II und nicht zu einer externen Website.
- Speichern Sie dies als Lesezeichen für zukünftige Referenz.

Slot	WaveMap Name	Actions
1	GK UST	Refresh, Edit, Delete
2	VA UTP OF	Refresh, Edit, Delete
3	AJ	Edit, Delete
4	Empty	Edit, Delete
5	Empty	Edit, Delete
6	Empty	Edit, Delete
7	Empty	Edit, Delete
8	Empty	Edit, Delete
9	Empty	Edit, Delete
10	Empty	Edit, Delete


## Verwalten von WaveMaps

 Klicken und ziehen Sie ein WaveMap an einen anderen Ort, um Ihr Set neu zu ordnen.


 WaveMap kopieren erstellt einen Klon im nächsten freien Slot. Fügt dem Namen ein C an.

 Auf Baseline speichern gilt nur für WaveMaps mit kursiv geschriebenen Namen, was anzeigt, dass am WaveMap im aktiven Speicher Anpassungen vorgenommen wurden, die nicht im Basisspeicher gespeichert wurden. Verwenden Sie dies, wenn Sie diese aktiven Parameteranpassungen im Basisspeicher speichern möchten.


 Den Namen bearbeiten

 Speichert das WaveMap in einer name.wm-Datei.

**Hilfreicher Tipp:** Die gespeicherte Datei enthält die Baseline-Parameter des WaveMaps, aber keine angepassten Parameter, die nicht in der Baseline gespeichert wurden. Die Weboberfläche warnt Sie, bevor Sie eine Datei speichern, die Parameter im aktiven Speicher hat, die nicht im Basisspeicher gespeichert wurden.

 Löscht das WaveMap

**Hilfreicher Tipp:** Änderungen, die auf der Weboberfläche vorgenommen werden, wie das Benennen oder Neuordnen eines WaveMaps, werden sofort wirksam und dauerhaft auf Ihrem ToneDexter II gespeichert.

 **WaveMap** importieren aus einer WaveMap name.wm-Datei oder aus einer Drittanbieter-IR name.wav-Datei.

Drittanbieter-IRs: Zusätzlich zu *name.wm*-Dateien unterstützt ToneDexter II den Import von Drittanbieter-Impulsantworten sowie von originalen ToneDexter *number.wm*-Dateien. Unterstützte Importformate sind Legacy-WaveMaps, die mit dem ursprünglichen ToneDexter unter Verwendung von allgemeiner, hoher oder Bass-Firmware erstellt wurden. Drittanbieter-IRs müssen 16-Bit-, 24-Bit-, 32-Bit- oder 32-Bit-Gleitkomma-Mono-WAV-Dateien mit einer Abtastrate von 30 kHz bis 50 kHz und einer Größe von 64 KB oder weniger sein. Sie werden auf 4096 Samples gekürzt, wenn sie größer sind.

Standardmäßig werden Drittanbieter-IRs für die Verwendung in ToneDexter II optimiert und verbessert. Es gibt eine Option in System Config → Erweiterte Optionen, um IR-Import optimiert oder unverändert auszuwählen.

### Bedeutung von Farben und Text

**Goldener Text** (oder **rote Slots** auf der Weboberfläche) zeigt an, dass der Slot ein trainiertes WaveMap enthält.

**Blauer Text** (oder blaue Slots) zeigt an, dass der Slot kein trainiertes WaveMap enthält, aber andere Parameter wie Verstärkungen, EQ oder Routing-Konfiguration angepasst wurden. Diese würden typischerweise für eine Dual-Source-Konfiguration mit Mischen oder Frequenzweiche oder für Instrumente verwendet, für die kein Training erforderlich war.

**Grauer Text** (oder graue Slots) zeigt unbenutzte (leere) Slots an. Das Ändern eines Verstärkungs-, EQ- oder Routing-Parameters färbt ihn blau.

**Roter Text** tritt auf, wenn eine Drittanbieter-IR mit einem nicht unterstützten Format importiert wird. Löschen Sie diesen Slot einfach oder überschreiben Sie ihn.

**Kursivschrift** zeigt an, dass am WaveMap Anpassungen vorgenommen wurden, seit es zuletzt als Baseline gespeichert wurde. Mehr über den aktiven und den Basisspeicher im Abschnitt Parameteranpassung unten.

**Gerader Text** zeigt an, dass sich das WaveMap in seiner Basiskonfiguration befindet.

**Backup-Schaltfläche**

Schreibt alle vorhandenen in eine *wavemap\_set\_name.bak*-Datei. Der vordere Teil des Dateinamens sollte in etwas Sinnvolles geändert werden.

**Wiederherstellen-Schaltfläche**

Lädt WaveMaps aus einer ausgewählten *wavemap\_set\_name.bak*-Datei neu.

**Hilfe-Schaltfläche**

Ermöglicht einfachen Zugriff auf Online-Ressourcen.

## Software aktualisieren

ToneDexter sucht automatisch nach neuen Updates für registrierte Geräte, wann immer Sie sich mit der Weboberfläche verbinden, vorausgesetzt, Sie sind mit dem Internet verbunden. Klicken Sie auf Herunterladen und Installieren und die neueste Version wird automatisch geladen. Ab V2.6 müssen Sie Ihr Gerät über die Weboberfläche bei Audio Sprockets registrieren, bevor Sie Software-Updates erhalten können. Ihre persönlichen Daten werden nicht außerhalb von Audio Sprockets weitergegeben, und Sie haben die Möglichkeit, den Empfang von E-Mail-Nachrichten abzulehnen, wenn Sie dies bevorzugen.

Es wird dringend empfohlen, vor Beginn des Software-Update-Vorgangs eine Sicherungskopie Ihrer WaveMaps zu erstellen.

### Update von Versionen vor V2.3

- Wenn Sie derzeit eine Version niedriger als V2.3 haben und aktualisieren möchten, müssen Sie zuerst die V2.8-Binärdatei manuell laden.

**Hilfreicher Tipp:** Die aktuelle Softwareversion wird beim Start auf dem Bildschirm angezeigt und erscheint bei späteren Versionen auch in der Fußzeile der Weboberfläche.

- Speichern Sie die V2.8-Software-Binärdatei (sie hat die Form *filename.bin*) von der [Audio Sprockets Website-Software-Download-Seite](#) in Ihrem Download-Ordner oder an einem anderen geeigneten Ort.

**Hilfreicher Tipp:** Wenn sich Ihr Computer beschwert, dass er nicht weiß, was er mit einer *.bin*-Datei tun soll, machen Sie sich keine Sorgen, Sie speichern sie nur auf Ihrer Festplatte, Sie führen sie nicht aus.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Software Update“ auf der Weboberfläche und navigieren Sie zu der gerade gespeicherten *filename.bin*-Datei.
- Klicken Sie bei der Aufforderung auf „Öffnen“ oder „Okay“, dann auf die rote Upload-Schaltfläche und ToneDexter II wird aktualisiert.

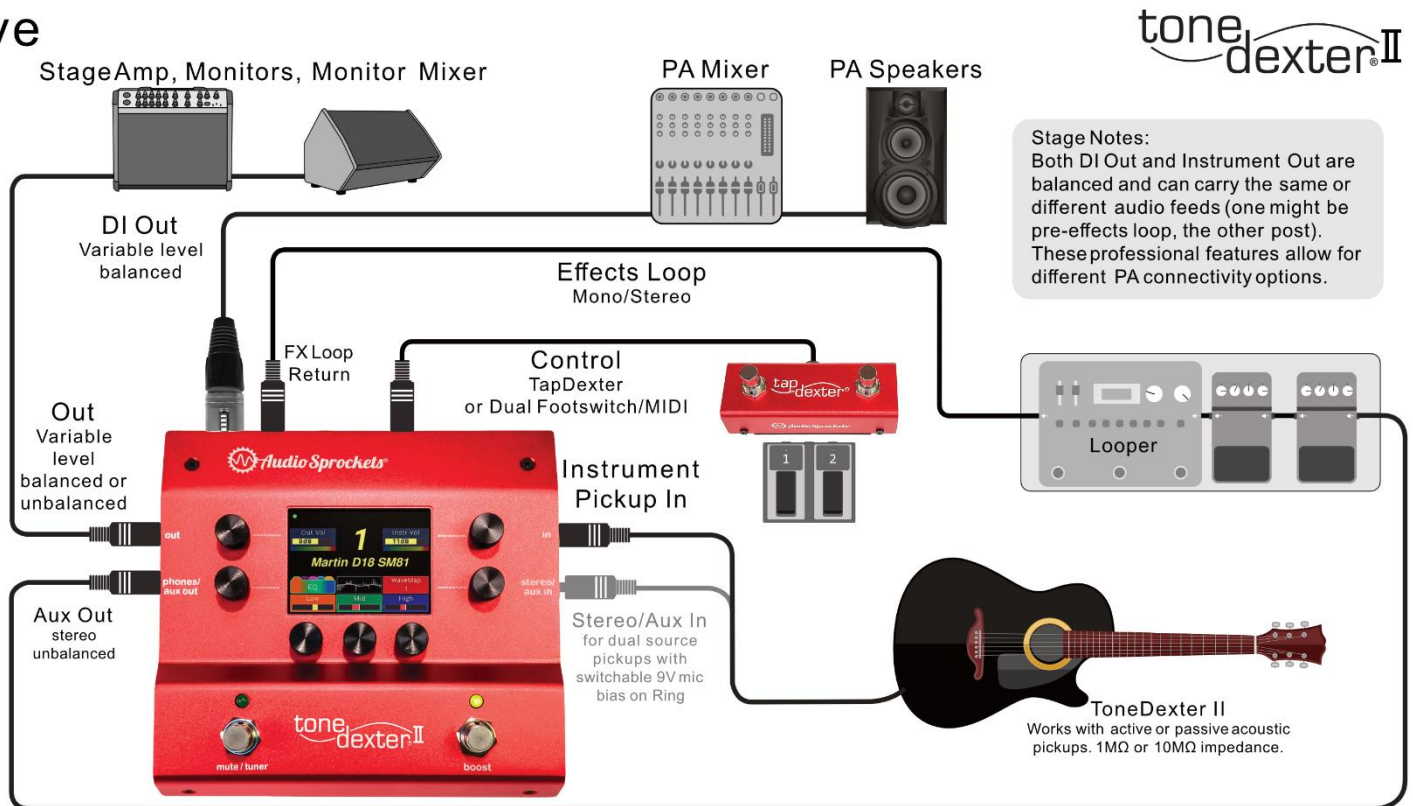
### Wiederherstellungsmethode

Versuchen Sie immer zuerst die normale Methode, aber wenn aus irgendeinem Grund das Software-Update fehlschlägt und der Bildschirm schwarz wird, verwenden Sie diese Wiederherstellungsmethode, um das Gerät mit einer *filename.uf2*-Datei anstelle der *filename.bin*-Datei wiederherzustellen und zu aktualisieren.

- Schließen Sie ein USB-Kabel und das Netzteil an.
- Drücken und halten Sie die rote Boot-Taste auf der Rückseite für 1-2 Sekunden und lassen Sie sie los. Ein Wechsellaufwerk mit dem Namen RPI-RP2 oder NO NAME wird auf Ihrem Computer angezeigt.
- Ziehen Sie (oder kopieren und fügen Sie ein) die *filename.uf2*-Datei auf dieses Laufwerk. Bestätigen Sie alle Warnungen mit OK. Das Wechsellaufwerk verschwindet, sobald die Übertragung abgeschlossen ist. Ignorieren Sie die Auswurfwarnung.

## Integration eines Loopers

Live



Mono-Modus oder als Teil einer Stereo- oder Dual-FX-Kette konfiguriert. Beachten Sie jedoch, dass der FX-Send-Ausgang nicht auf einen Boost-Druck reagieren kann. Er hat einen festen Pegel.

Wenn Ihre Out- und DI-Ausgänge auf die Standardeinstellung gesetzt sind, bei der sie von Boost beeinflusst werden, bedeutet dies, dass der Ausgang Ihrer FX-Kette mit Looper geboostet wird. Dies schließt jede Schleife ein, die möglicherweise abgespielt wird, sowie das Instrument, das den Looper und die FX-Kette speist. Dies ist möglicherweise nicht optimal.

Wenn Sie möchten, dass das Instrument für Soli geboostet wird, aber die Schleife bei konstanter Lautstärke bleiben soll, gibt es eine alternative Konfiguration, die dies ermöglicht:

- Speisen Sie Ihre FX-Kette vom Aux-Ausgang anstelle des FX-Sends.
- Stellen Sie die Boost-Konfiguration auf Nur Aux

Auf diese Weise werden die FX-Return-Signale, die Out und DI speisen, nicht geboostet, aber das Instrumentensignal, das den Aux-Ausgang zu Ihrer Effektkette speist, wird geboostet.

## **Fehlerbehebungsinformationen**

Dieser Abschnitt listet die häufigsten Probleme auf, die bei Ihnen auftreten können, und deren Abhilfen.

### **Kein Ton**

Wenn Sie angeschlossen sind, aber keinen Ton von den Ausgängen erhalten:

Stellen Sie sicher, dass die Eingangs- und Ausgangsverstärkungen nicht ganz heruntergedreht sind. Sie sollten Aktivität auf den Pegelanzeigen sehen.

Stellen Sie sicher, dass Sie keine Eingangsquelle ausgewählt haben, an die Sie nicht angeschlossen sind, wie z. B. Aux1, wenn Sie an Instr angeschlossen sind. Siehe den Abschnitt Eingangsquellenmodi.

Stellen Sie sicher, dass Sie die Ausgangsquelle nicht nur auf den rechten Kanal eingestellt haben, aber keine trockene Mischung oder Dual-Source den rechten Kanal speist. Siehe die Diagramme der OUT-, DI- und AUX-Quelloptionen.

### **Brummen**

Wenn Sie einen passiven Piezo-Tonabnehmer verwenden, hören Sie möglicherweise ein Brummen oder Summen der Wechselstromleitung, wenn Ihr System nicht geerdet ist. Im normalen Gebrauch wird ToneDexter II an einen Verstärker oder eine PA-Anlage angeschlossen, die geerdet ist, und Sie werden kein merkliches Brummen feststellen.

Sollte beim Training jedoch ein Brummen in Ihren Kopfhörern auftreten, lässt sich dieses durch Anschließen eines der anderen Ausgänge an ein geerdetes System beseitigen.

### **Bildschirm wird weiß oder startet ständig neu**

Das von Ihnen verwendete Netzteil ist wahrscheinlich zu schwach, siehe Ein Wort zu Netzteilen.

### **Laden von WaveMaps, Backups und Software-Updates funktionieren nicht**

Bei Versionen vor V2.0 gab es Probleme beim Senden von Daten an den ToneDexter mit dem Safari-Webbrowser. Backups und WaveMaps, die in früheren Versionen gespeichert wurden, werden mit V2.0 oder höher problemlos geladen.

### **Verwalten von WaveMaps auf der Weboberfläche bleibt bei „Laden...“ hängen**

Die wahrscheinlichste Ursache ist der Versuch, ein WaveMap in einem Slot zu laden, der durch die Verwendung von Safari beschädigt wurde. Löschen Sie dieses WaveMap von der WaveMap-Seite auf dem Gerät selbst und laden Sie Ihr WaveMap neu, sobald Sie die Software auf Version V2.0 oder höher aktualisiert haben.

### **Ich kann im integralen Footscroll-Modus nicht in/aus dem Tune-Modus gelangen**

Im integralen Footscroll-Modus wird die Mute-Taste verwendet, um durch die WaveMaps nach unten zu scrollen. Das Ein- und Aussteigen aus dem Tune-Modus wird stattdessen durch Halten von Mute erreicht.

## Die Weboberfläche lädt nicht oder reagiert nicht mehr

Stellen Sie sicher, dass Sie ein USB-Datenkabel wie das mit dem ToneDexter II gelieferte verwenden und kein reines Ladekabel.

Wenn Sie normalerweise die Weboberfläche sehen, diese aber nicht mehr reagiert, versuchen Sie, das USB-Kabel aus- und wieder einzustecken oder den ToneDexter zurückzusetzen, indem Sie die rote Boot-Taste auf der Rückseite antippen. Möglicherweise müssen Sie dann die Seite aktualisieren/neu laden.

Beachten Sie, dass der ToneDexter nach einem Software-Update zurückgesetzt wird und somit die Weboberfläche trennt. Die Seite sollte einige Sekunden nach Abschluss des Neustarts automatisch neu geladen werden.

## Werkseinstellungen zurücksetzen

Wenn Sie aus irgendeinem Grund alle Daten vollständig entfernen möchten, können Sie einen Werksreset durchführen. Beachten Sie, dass alle WaveMap-Daten gelöscht werden, also sichern Sie sie zuerst, indem Sie sich mit der Web-Management-Seite verbinden und die Backup-Schaltfläche drücken. Speichern Sie die *name.bak* -Datei an einem geeigneten Ort.

**Tippen Sie auf die rote Taste** auf der Rückseite, um das Gerät neu zu starten, und drücken und **halten Sie dann beide Tasten Aux In und Aux Out gleichzeitig gedrückt**, während das sich drehende Zahnrad beim Start angezeigt wird.

Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Werksreset zu bestätigen oder abubrechen.

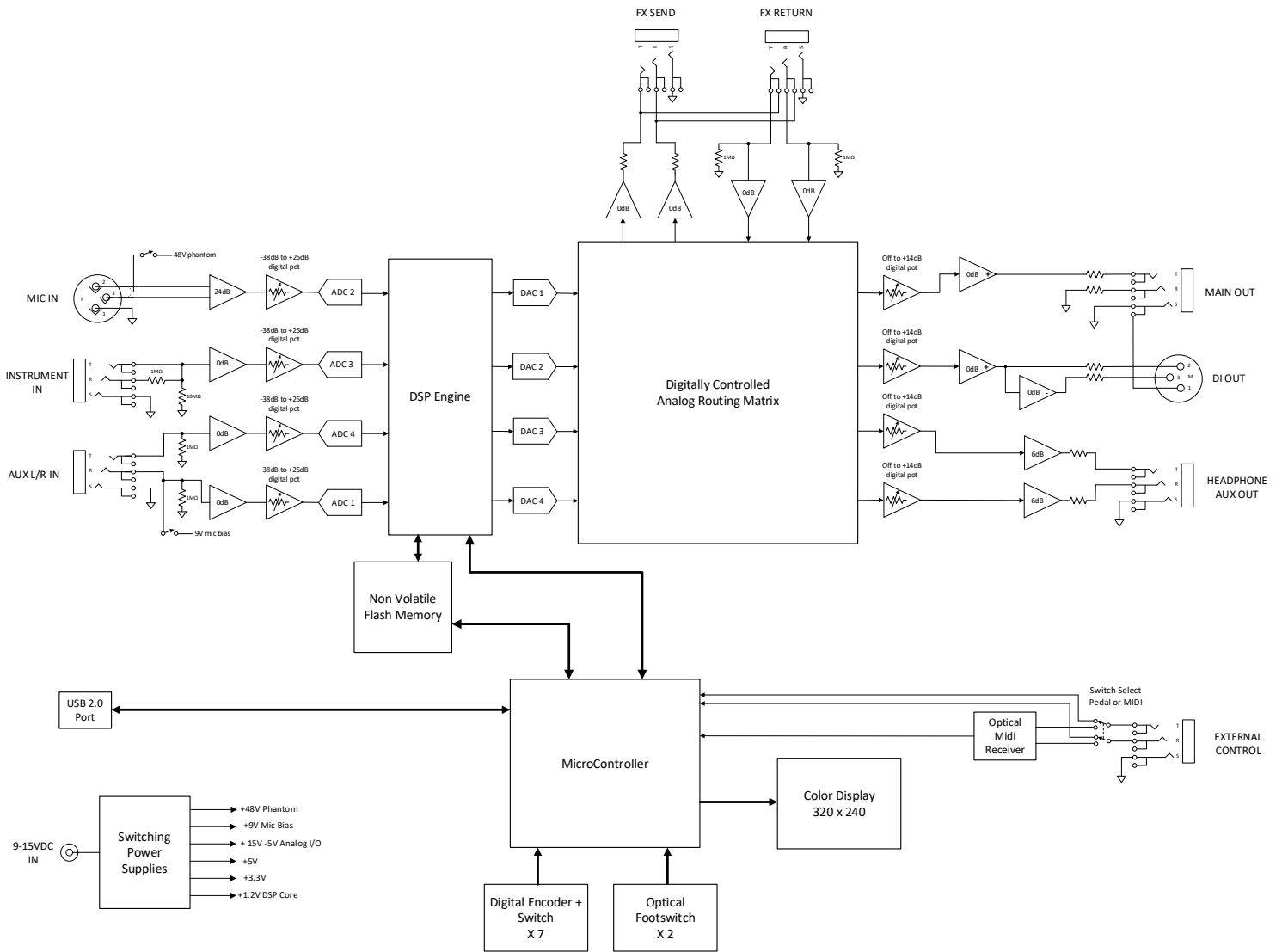
**Wählen Sie Schnell**, um alle WaveMaps und zugehörigen Daten zu löschen.

**Wählen Sie Vollständig**, um den Speicher vollständig zu löschen. Dies wäre nur unter höchst ungewöhnlichen Umständen notwendig.

## Profi-Tipps

- Um **Unterschiede leicht zu erkennen** zwischen WaveMaps für einen der Registerkarten-Parameter wie EQ, Anti-Feedback usw., wählen Sie aus, was Sie sehen möchten, und verwenden Sie dann Footscroll, um zwischen den WaveMaps zu wechseln. Der Bildschirm zeigt weiterhin den gewünschten Parameter an, während er von WaveMap zu WaveMap wechselt. Sie können dies mit externen Fußschaltern tun oder mit den internen, wenn der Footscroll-Modus auf Integral eingestellt ist und Sie den Footscroll-Modus durch langes Drücken von Boost aktivieren.
- **Nutzen Sie unbedingt** die Aufnahme-/Wiedergabefunktion, da sie aufschlussreich ist, um zu beurteilen, was das Publikum hören wird, da Sie keinen direkten Schall von Ihrem Instrument hören, der sich einmischt. Außerdem sind Sie nicht mit dem Spielen beschäftigt, sodass Sie sich mehr auf das Hören konzentrieren können, um eventuell notwendige Anpassungen vorzunehmen.
- Die Empfindlichkeit Ihres Gehörs für Mittenfrequenzen ist stärker als für Tiefen und Höhen. Wenn Sie insbesondere über eine laute PA spielen, versuchen Sie eine breite Reduzierung der Mittenfrequenzverstärkung, damit das Instrument natürlich klingt.

# Systemdiagramm



## Technische Daten

### Instrumenteneingang (in)

- 6,35-mm-Klinkenbuchse
- Eingangsimpedanz: 1 M $\Omega$  bei Verwendung eines Standard-Monosteckers, 10 M $\Omega$  bei Verwendung eines TRS-Steckers mit unverbundenem RING
- Verstärkungsbereich: -38 dB bis +25 dB
- Maximaler Signalpegel vor dem Clipping: +9 dBVrms

### Aux-Eingang - Aux1 (TIP) und Aux2 (RING)

- 6,35-mm-TRS-Klinkenbuchse
- Eingangsimpedanz: 1 M $\Omega$
- Verstärkungsbereich: -38 dB bis +25 dB
- Maximaler Signalpegel vor Übersteuerung: +9 dBVrms
- Wenn +9V-Vorspannung aktiviert, 10 k $\Omega$  am RING

### Mikrofoneingang

- XLR-Buchse
- Eingangsimpedanz: 2 k $\Omega$  differentiell
- Verstärkungsbereich: -11 dB bis +49 dB
- Maximaler Signalpegel vor Übersteuerung: +9 dBVrms
- Schaltbare +48-V-Phantomspeisung

### Hauptausgang

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Unsymmetrischer Single-Ended- oder impedanzsymmetrischer differentieller Antrieb
- Quellenimpedanz: 300  $\Omega$  pro Seite
- Verstärkungsbereich: aus, -34 dB bis +14 dB
- Maximaler Signalpegel vor dem Clipping: +9 dBVrms

### DI-Ausgang

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Spannungs- und impedanzsymmetrischer differentieller Antrieb
- Quellenimpedanz: 300  $\Omega$  pro Seite
- Verstärkungsbereich: aus, -28 dB bis +20 dB
- Maximaler Signalpegel vor Clipping: +15 dBVrms differentiell

### Aux-Ausgang

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Dual-Mono- oder Stereo-Betrieb, kann die meisten Kopfhörer ansteuern
- Quellimpedanz: 20  $\Omega$  pro Seite
- Verstärkungsbereich: -22 dB bis +26 dB
- Maximaler Signalpegel vor Clipping: +9 dBVrms differentiell

### FX Send

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Dual-Mono- oder Stereo-Betrieb
- Quellimpedanz: 500  $\Omega$  pro Seite
- Maximaler Signalpegel vor dem Clipping: +9 dBVrms

### FX Return

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Dual-Mono- oder Stereo-Betrieb
- Eingangsimpedanz: 1 M $\Omega$  pro Seite
- Maximaler Signalpegel vor Clipping: +9 dBVrms

### USB-Buchse

- USB 2.0 - entweder USB-Micro oder USB-C je nach Seriennummer

### DC-Stromeingang

- 2,1-mm-Stift, 5,5-mm-Hohlstecker
- Akzeptiert 9-15 V DC, beide Polaritäten

### Control-Buchse

- 1/4"-TRS-Klinkenbuchse
- Wenn MIDI ausgewählt, optisch isolierter Eingang, der nach dem TRS-Typ-A-MIDI-Standard verdrahtet ist
- Wenn Fußschalter ausgewählt, werden Tip und Ring mit einer 20-mA-Stromquelle auf +5 V hochgezogen
- Angeschlossene Fußschalter müssen vom Taster-Typ sein und bei Betätigung eine Verbindung zur Masse herstellen.

### On-Board-Fußschalter

- Optische Unterbrechersensoren für verschleißfreien Betrieb



Zusätzliche Unterstützung und Betriebsinformationen sind auf der Audio Sprockets-Website verfügbar, einschließlich:

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

- Häufig gestellte Fragen –FAQs mit Abschnitten darüber, welche Tonabnehmer mit ToneDexter II funktionieren, Informationen zur Stromversorgung und allgemeinen Fragen zu Betrieb und Training
- Softwareversionen - Versionsverlauf, Downloads und Installation
- Setup- und Trainingsvideos
- WaveMap-Übertragung und -Archiv, Informationen und Anleitungsvideo
- Support-Anfrageformulare

