

tone dexter® II



Guida per l'utente

Versione software 4.1

Versione guida per l'utente 4.02

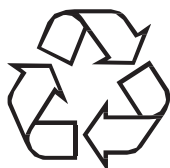


Avvertenze e note sulla sicurezza

- Livelli sonori eccessivi provenienti dalle cuffie possono causare la perdita dell'udito.
- Pericolo di soffocamento dovuto all'ingestione di piccole parti in caso di smontaggio dell'unità, soprattutto per i bambini.
- Smaltire correttamente eventuali coperchi e imballaggi in plastica per prevenire il rischio di soffocamento.
- ToneDexter II è destinato all'uso in ambienti di performance privati e pubblici come interfaccia tra strumenti a corda e PA/mixer da studio/interfacce da analogico a digitale. Qualsiasi altro uso, così come l'uso in altre condizioni operative, è considerato un uso improprio.
- Prestare attenzione a possibili macchie dovute all'abrasione dei piedini in gomma.
- Non utilizzare ToneDexter II all'aperto in condizioni di pioggia se c'è la possibilità che l'unità o l'alimentatore possano bagnarsi.
- Utilizzare il dispositivo con un alimentatore adeguato. L'alimentatore in dotazione è stato scelto per le sue prestazioni. I [requisiti dell'unità di alimentazione \(PSU\)](#) sono indicati in questa guida per l'utente insieme alle informazioni sulla polarità del connettore di alimentazione del TDII.
- All'interno non sono presenti parti riparabili dall'utente e ToneDexter II funziona internamente a bassa tensione con un alimentatore esterno da 9-15 V. ToneDexter II non contiene batterie.
- Le unità per il Nord America sono fornite con un adattatore di alimentazione da 120 V; al di fuori del Nord America, ToneDexter II è fornito con un adattatore di alimentazione con una selezione di tipi di spina. In entrambi i casi l'alimentatore può essere utilizzato con una rete elettrica da 110 V-240 V 50-60 Hz.
- ToneDexter II è conforme alla norma CISPR 32:2015 Classe B, compatibilità elettromagnetica delle apparecchiature multimediali - requisiti di emissione.

Smaltimento dei materiali di imballaggio

Smaltimento dei materiali di imballaggio in cartone e plastica.



Smaltimento dei materiali di imballaggio Francia

Smaltimento dei materiali di imballaggio in cartone e plastica.



Smaltimento di ToneDexter II e PSU vecchi

Questi prodotti devono essere inviati a centri di raccolta differenziata per il recupero e il riciclaggio.



ToneDexter II e PSU senza batterie

Questi prodotti non contengono né utilizzano batterie.



Audio Sprockets, LLC Nevada City, CA 95959 USA

Indice

Avvertenze e note sulla sicurezza 2

Nota sugli alimentatori..... 4

Cos'è ToneDexter II? 5

Introduzione..... 6

Connettività..... 6

Funzioni anteriori e laterali 7

Funzioni posteriori 8

Guida rapida di base 9

Procedura di training10

Definizione dei termini13

Modalità operative13

Play 14

Mute/Tune 14

Boost 14

Bypass 15

Scorrimento a pedale..... 15

Train..... 15

Audition..... 15

Registrazione/Riproduzione..... 16

Controlli di configurazione17

Pagina principale – Ingressi..... 17

Pagina principale – Uscite 18

Opzioni sorgente Aux 18

Opzioni sorgente mandata FX..... 18

Opzioni sorgente Out e DI 18

Diagramma di routing del segnale ... 19

Pagina principale – Schede delle funzioni
..... 20

Scheda EQ..... 20

Filtro banda alta..... 20

Filtro banda media 20

Filtro passa-alto 20

Filtro banda bassa..... 20

Anti-Feedback 21

Spaciousness 22

Scheda Notch 22

Filtro notch 22

Scheda Reverb..... 23

Scheda Compressore 24

Pagina principale – WaveMap..... 26

Rinomina WaveMap..... 26

Baking delle WaveMap 27

Morphing delle WaveMap 28

Impostazioni di configurazione del
sistema 29

Scorrimento a pedale 29

Blocco schermo 30

Impostazioni del display..... 30

Configurazione MIDI 31

Avanzate..... 32

Memoria attiva e di base 33

Uso dell'interfaccia web 34

Gestione delle WaveMap 34

Significato di colori e testo 35

Pulsante di backup 36

Pulsante di ripristino 36

Pulsante di aiuto 36

Aggiornamento del software 36

Metodo di ripristino 37

Integrazione di un looper38
Informazioni sulla risoluzione dei problemi39
Ripristino di fabbrica40

Suggerimenti per professionisti..... 40
Diagramma di sistema 41
Specifiche tecniche 42

Nota sugli alimentatori

ToneDexter II viene fornito con un alimentatore da 12 V con una potenza nominale di 700 mA (8,4 W) negli Stati Uniti o in Canada, o di 1 A (12 W) per l'Europa. Quello per l'Europa è dotato di lamelle adattatrici per diversi paesi. Entrambi hanno un ingresso universale e possono funzionare con una tensione di rete di 100 V-240 V, 50-60 Hz.

ToneDexter richiede più potenza di picco per l'avvio rispetto alla potenza continua per il funzionamento. Gli alimentatori di terze parti sono classificati in modo diverso, alcuni in modo conservativo, altri in modo ottimistico. Alcuni hanno una potenza di avvio di picco maggiore rispetto ad altri.

Per tenere conto della corrente extra necessaria durante l'avvio, i valori nominali minimi raccomandati per l'alimentatore sono riportati nella tabella seguente. Alcuni alimentatori con valori nominali inferiori potrebbero funzionare.

Tensione di uscita	Unità con numeri di serie ASxxxxxx0001 – ASxxxxxx1000		Unità con numeri di serie ASxxxxxx1001 e superiori	
	Minima Corrente nominale raccomandata	Alimentazione	Corrente nominale minima raccomandata	Alimentazione
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

Se si verificano problemi come lo schermo che diventa bianco, l'unità che si riavvia continuamente all'avvio o che funziona a intermittenza, è molto probabile che l'alimentatore in uso sia sottodimensionato.

La buona notizia è che la maggior parte degli alimentatori per pedaliera ha più uscite flottanti e di solito è possibile ottenere energia sufficiente utilizzando un cavo a catena (daisy-chain) per il raddoppio della corrente (parallelo) che collega due uscite (con la stessa potenza nominale) per alimentare il ToneDexter II.

Se si desidera alimentare l'unità con **alimentazione a batteria**, sono disponibili molti pacchi di batterie ricaricabili agli ioni di litio da 12 V con capacità da 3000 mAh a oltre 10000 mAh. Dividere la capacità nominale per i valori a 12 V nella tabella per stimare per quanto tempo alimenterà il ToneDexter prima di doverlo ricaricare.

Cos'è ToneDexter II?

ToneDexter II è un innovativo preamplificatore di livello professionale che migliora il suono del pickup di uno strumento acustico.

Con un semplice processo di training, impara la differenza tra come suona uno strumento attraverso un microfono e come suona attraverso il suo pickup.

Utilizzando la tecnologia proprietaria WaveMap®, corregge il pickup in modo che suoni come il microfono.

Una WaveMap è un insieme configurabile di parametri che contiene una risposta all'impulso (IR) a risoluzione migliorata, EQ, modellazione del tono, riverbero, compressione, livello, routing e altre informazioni.

Memorizza fino a 32 WaveMap alla volta che possono essere utilizzate per diverse variazioni di suono dello stesso strumento, o per strumenti diversi, o anche per diverse configurazioni di routing per ingressi e uscite.



Introduzione

Come usare questa guida

Una volta che si ha un'idea di cosa fanno i controlli, andare a [Guida rapida di base](#) e poi a [Procedura di training](#) per iniziare subito e creare una WaveMap personalizzata per il proprio strumento.

Consultare le [Modalità operative](#), quindi familiarizzare con i [Controlli di configurazione](#).

Vedere [Informazioni sulla risoluzione dei problemi](#) in caso di problemi.

Sperimentare senza preoccupazioni

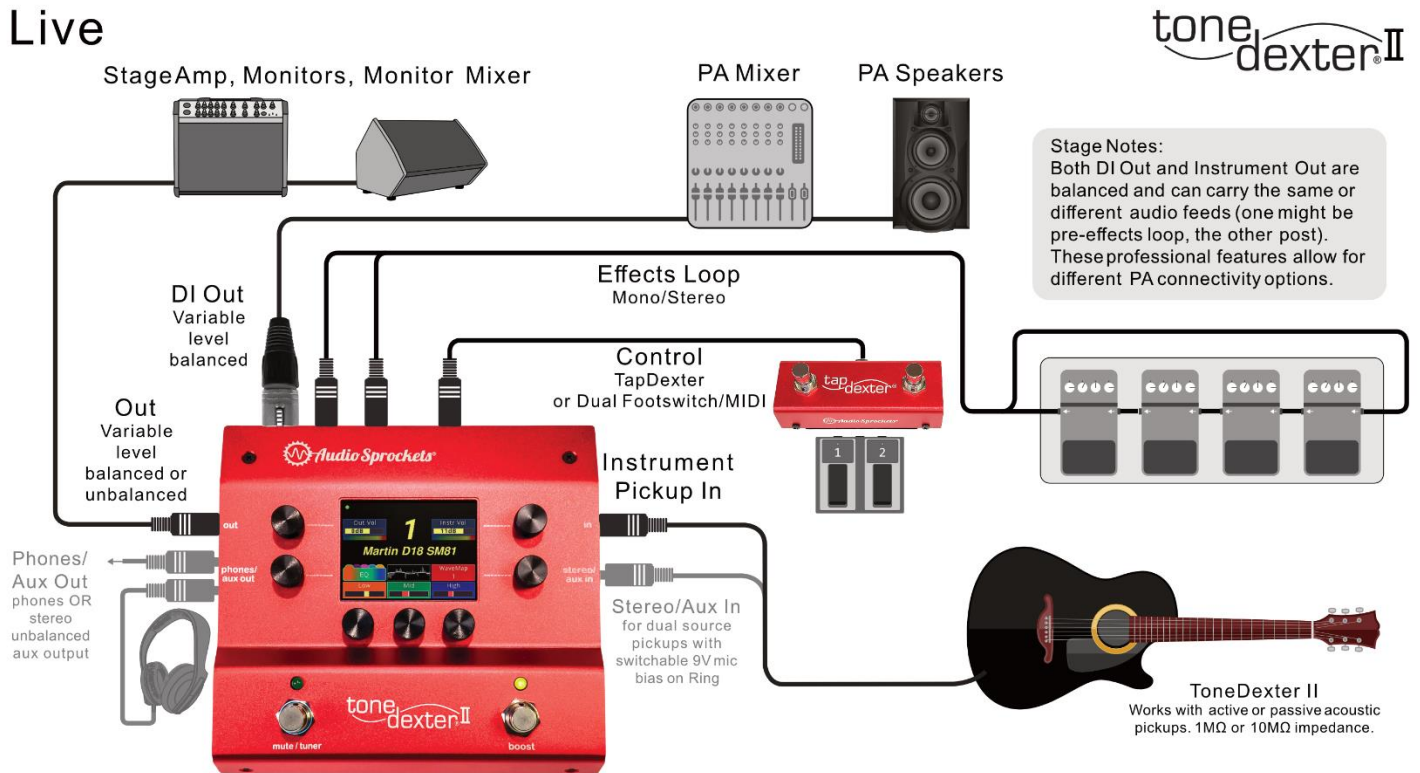
Non aver paura di toccare i pulsanti e girare i controlli per vedere cosa fanno. È sempre possibile annullare facilmente le modifiche e tornare al punto in cui ci si trovava.

Se ci si trova in una situazione che comporterebbe una modifica permanente, come l'eliminazione o la sovrascrittura di una WaveMap, si riceverà un avviso e verrà chiesto di confermare la scelta.

ToneDexter II è progettato per essere divertente e facile da usare, quindi prenditi un po' di tempo per giocarci senza

Connettività

Live



Front and Side Features



Controlli di uscita

Regola il livello di uscita. Toccare per impostare tutti i livelli di uscita e il routing.

Uscita strumento

Mono bilanciato o sbilanciato da 1/4". Sorgente configurabile.

Uscita cuffie stereo/Aux

TRS bilanciato da 1/4". Pilota le cuffie o può essere utilizzata come uscita di linea ausiliaria stereo. Sorgente configurabile.

Selezione scheda funzione

La selezione delle funzioni EQ, Tone Shaping, Notch, Reverb e Compressore determina quale set di controlli appare sulla pagina principale

Controlli della funzione selezionata

Controlli di regolazione per qualsiasi scheda funzione selezionata. Premere una manopola per regolazioni dettagliate.

Porta USB 2.0

Per il download del software e la gestione delle WaveMap.

Mute/Tune/Scroll

Toccare per Mute e Tune. Può essere utilizzato anche per selezionare le WaveMap in modalità Footscroll.

Display a colori

Contenuti contestuali con ingombro minimo.

Controlli di ingresso

Regola il guadagno in ingresso. Toccare per impostare tutti i livelli e le sorgenti di ingresso.

Ingresso strumento

Jack mono da 1/4". Impedenza 1 MΩ o 10 MΩ.

Ingresso stereo/Aux

Jack TRS da 1/4". La modalità di ingresso stereo supporta pickup a doppia sorgente con bias microfonico a 9 V commutabile su RING.

Selezione e modifica WaveMap

Selezionare tra 32 slot. Toccare per gestire le WaveMap

Boost/Train/Scroll

Toccare per aumentare di 2-11 dB. Utilizzato anche per avviare il training. Seleziona le WaveMap in modalità Footscroll.

Funzioni posteriori



Pulsante di avvio

Toccare per riavviare (tenere premuto per avviare il ripristino procedura di aggiornamento del software - vedere [Aggiornamento del software](#)).

Ingresso microfono

XLR femmina, con alimentazione phantom a 48 V commutabile.

Interruttore di selezione controllo e jack di controllo

Impostare su **Pedal** per il controllo esterno a doppio interruttore a pedale.

Impostare su **Midi** per una connessione MIDI standard di tipo A TRS per selezionare le WaveMap con i comandi Program Change.

Ingresso CC

Accetta alimentazione da 9 V a 15 V CC, con entrambe le polarità.

Mandata e ritorno effetti (FX)

Jack TRS da 1/4". Supporta configurazioni mono, stereo e a doppio canale.

Uscita DI

XLR bilanciato, sorgente configurabile.

Guida rapida di base

Training

Sebbene ToneDexter II funzioni come un ottimo preamplificatore fin da subito, per ottenere il suono migliore è necessario creare almeno una WaveMap personalizzata per il proprio strumento eseguendo il training di ToneDexter II con un microfono.

Una volta fatto, il microfono non è più necessario. Nell'unità possono essere memorizzate fino a 32 WaveMap alla volta.

Queste possono essere per lo stesso strumento con microfoni o posizioni del microfono diversi, o per strumenti diversi.

ToneDexter II non viene fornito con WaveMap precaricate perché non funzionerebbero in modo ottimale per il tuo particolare strumento, pickup e microfono. Tuttavia, il training è facile, quindi iniziamo!

Cosa ti servirà

- **ToneDexter II** con alimentatore incluso o alternativa idonea.
- **Il tuo strumento, dotato di un pickup.** La maggior parte dei pickup piezoelettrici attivi e passivi funzionerà. I pickup magnetici possono funzionare in una certa misura – possono rendere il suono "più acustico" – ma non otterranno un suono microfonato realistico.
- **Microfono.** Non deve essere costoso. Ciò che funziona meglio per la registrazione in studio non è necessariamente ottimale per il training, poiché i requisiti sono diversi. Vedere le Informazioni utili per il training di seguito e anche il sito web di Audio Sprockets per indicazioni sui microfoni.
- **Asta per microfono.** Questo è importante affinché qualsiasi posizione scelta sia fissa e ripetibile.
- **Cuffie (opzionale).** Preferibilmente di tipo chiuso. Questo è utile per valutare il suono mentre si posiziona il microfono e per confrontare i risultati. Se non si dispone di cuffie, non preoccuparti: si

Procedura di training

Training

tone dexter II



1. Montare un microfono su un'asta e collegarlo al jack Mic in.
2. Collegare lo strumento al jack Instrument o Aux. ToneDexter II saprà a quale sei collegato.

Suggerimento utile: per i pickup mono standard, si utilizzerà normalmente solo il jack Instrument. Se si utilizza un pickup a doppia sorgente o stereo e si è collegati al jack Aux, nella pagina di training ci sarà un'opzione per selezionare Aux 1 o Aux 2. Aux 1 è l'impostazione predefinita se nulla è collegato al jack dello strumento.

3. Se si utilizzano le cuffie per monitorare il processo di training, collegarle all'uscita Aux.
4. **Toccare Mute** per accedere alla modalità Tune se non ci si trova già lì.
5. **Toccare Boost** per accedere alla modalità Train-Level Set. A questo punto, tutte le uscite tranne Aux saranno silenziate.
6. Una volta posizionato il microfono, iniziare a suonare a un volume medio. ToneDexter II imposterà automaticamente i guadagni dello strumento e del microfono per fornire un headroom sufficiente a evitare la distorsione. Si dovrebbe vedere che entrambi gli indicatori di livello si trovano nell'intervallo centrale.

Suggerimento utile: non preoccuparti di quanto forte stai suonando, la WaveMap risultante sarà a un livello di potenza fisso, indipendente dai guadagni del pickup e del microfono e da quanto forte suoni durante il training.

- Una volta impostati i livelli, ToneDexter II passerà automaticamente alla modalità Training. Suonare per circa un minuto mentre si ascolta il training nelle cuffie e si osserva la barra di avanzamento mostrata sullo schermo. **Toccando Boost** si cambia il suono indirizzato alle cuffie tra WaveMap, pickup e microfono.

Suggerimento utile: non è necessario che sia musicale. L'importante è che il carattere e gli armonici dello strumento vengano eccitati. Inoltre, suonare piano e forte non aiuta il processo di training. Suonare a un livello medio, facendo attenzione a non muovere la propria posizione rispetto al microfono.

Approcci raccomandati:

- Chitarra, mandolino, banjo, ecc. – accordi aperti, corde a vuoto, accordi in barré su e giù per il manico fino alla quinta posizione circa. Sia il fingerpicking che il flat picking vanno bene. Il flat picking potrebbe però velocizzare un po' il training. La WaveMap risultante si applicherà a qualsiasi stile di esecuzione.
 - Violino, violoncello, contrabbasso – doppie corde e sweep di corde su corde a vuoto e più in alto. I bassisti dovrebbero idealmente usare un archetto e non il pizzicato, poiché l'arco facilita meglio il training. La WaveMap risultante si applicherà a qualsiasi stile di esecuzione.
- Una volta completato il periodo di training, la WaveMap verrà trasferita in una posizione di attesa, in attesa di conferma su quale slot memorizzarla. Prima di decidere di conservarla, è possibile toccare Boost per ascoltare la WaveMap, il pickup grezzo e il suono del microfono dal vivo per un confronto. Preparati a uno shock!
 - È possibile dare un nome alla WaveMap utilizzando i controlli "etch-a-sketch" (Cursor e Char), oppure utilizzare un nome temporaneo breve per ora e rinominarla più comodamente in seguito utilizzando l'interfaccia web.
 - Lo slot vuoto successivo disponibile verrà selezionato automaticamente per salvare la nuova WaveMap, ma è possibile selezionare qualsiasi altro slot. Se quello slot è occupato, verrà sovrascritto.
 - Tenere premuto Boost** per memorizzare la WaveMap.

Informazioni utili per il training

- Se si smette di suonare, il processo di training attenderà semplicemente che si continui.
- Per annullare il training, **toccare Mute** o il pulsante **Back**.
- L'EQ del microfono può essere regolato durante il training toccando Mic EQ. Questo ripristinerà il processo di training dall'inizio per utilizzare il nuovo EQ. La volta successiva

che si esegue il training, le regolazioni dell'EQ del microfono verranno ricordate, ma l'impostazione predefinita sarà sempre flat al riavvio dell'unità.

- **Tenere premuto il pulsante Mic EQ** per ripristinare l'EQ del microfono su flat. Si noti che il filtro passa-alto del microfono non può essere disattivato completamente durante il training, poiché per il processo di training è richiesta un'impostazione minima di 20 Hz.
- È possibile memorizzare diverse WaveMap utilizzando microfoni e/o posizioni del microfono diverse e decidere in seguito quali conservare o spostare in posizioni diverse.
- È possibile eseguire il training praticamente in qualsiasi luogo: non è necessario uno spazio acustico raffinato, poiché il training della WaveMap rileva pochissimo del suono della stanza. Tuttavia, le stanze piccole e piastrellate non sono raccomandate.
- Si consiglia un microfono a condensatore (a capacità) a diaframma piccolo. Anche i microfoni a diaframma largo possono funzionare bene, ma possono essere più difficili da posizionare a causa della loro colorazione della risposta.
- I microfoni dinamici, come i comuni microfoni per voce, possono dare buoni risultati, anche se generalmente non avranno tante informazioni ad alta frequenza e tendono ad essere piuttosto colorati. Tuttavia, potrebbe essere proprio il suono che stai cercando!
- I microfoni a tubo (valvolari), a causa della loro elevata non linearità, non sono raccomandati ma possono comunque dare buoni risultati.
- Entrambi i diagrammi polari cardioide e omnidirezionale daranno risultati eccellenti. L'uso di un microfono omnidirezionale può spesso ottenere un suono più bilanciato più rapidamente.
- Possono essere utilizzati anche microfoni a nastro. I microfoni a nastro passivi possono essere utilizzati purché possano tollerare l'alimentazione phantom a 48 V. Se si utilizza un microfono a nastro passivo, considerare di collegare prima il microfono prima di accendere l'unità, o di disabilitare prima l'alimentazione phantom a 48 V.

Suggerimento utile: l'alimentazione phantom a 48 V per il microfono è attiva per impostazione predefinita. Rosso = ON, Grigio=OFF. Se si desidera disattivarla, **toccare il simbolo** nella pagina **Train - Level Set**, o in **System Config**.

- **Una nota sul ronzio:** se si utilizza un pickup piezoelettrico passivo, si potrebbe sentire un ronzio o un fruscio della linea di alimentazione CA se il sistema non è messo a terra. Nell'uso normale, ToneDexter II sarà collegato a un amplificatore o a un sistema PA che è messo a terra e non si avvertirà alcun ronzio evidente.
- Tuttavia, se si dovesse avvertire un ronzio nelle cuffie durante il training, questo verrà eliminato collegando una delle altre uscite a un sistema con messa a terra.

Definizione dei termini

WaveMap - un insieme configurabile di parametri che ToneDexter II crea, memorizza e utilizza. Contiene una risposta all'impulso (IR) a risoluzione migliorata, EQ, modellazione del tono, riverbero, compressione, livello, routing e altre informazioni.

IR – una risposta all'impulso. Un filtro complesso che mappa il suono del tuo pickup sul suono del tuo microfono.

Slot – una delle 32 posizioni di memorizzazione delle WaveMap.

Tap – una pressione e un rilascio rapidi di uno degli interruttori a pedale o dei controlli.

Hold – premere e tenere premuto un interruttore a pedale o un controllo per almeno un secondo finché il display non cambia o l'azione non ha effetto.

Mute – l'interruttore a pedale sinistro.

Boost – l'interruttore a pedale destro.

Control – una manopola encoder digitale per selezionare valori o opzioni ruotandola o tramite un'azione di Tap o Hold.

Connettore TRS – un jack o una spina corrispondente con 3 connessioni: TIP, RING e SLEEVE (massa). A volte noto come connettore stereo.

TIP – il conduttore principale in un connettore TRS. È lo stesso di un connettore mono.

RING – il secondo conduttore in un connettore TRS, utilizzato per trasportare un segnale per un secondo pickup, ad esempio.

Grafico della risposta in frequenza – l'ampiezza in dB (volume) è mostrata sull'asse verticale in funzione della frequenza sull'asse orizzontale.

Grafico della risposta all'impulso – l'IR è mostrato con ampiezza lineare sull'asse verticale in funzione del tempo sull'asse orizzontale.

Instr – abbreviazione di ingresso strumento, etichettato **IN** sull'unità.

Aux1/Aux2 – i due ingressi associati al jack di ingresso etichettato **aux in** sull'unità.

Modalità operative

Questa sezione fornisce un riepilogo di tutte le modalità operative e di come utilizzarle.

Play

La modalità predefinita, elabora il suono del pickup con un IR WaveMap e qualsiasi impostazione di EQ o Tone Shaping come Anti-Feedback o Spaciousness, nonché riverbero o compressione opzionali.

I livelli di ingresso e la selezione della sorgente di ingresso sono parametri specifici della WaveMap e vengono richiamati automaticamente quando si cambia WaveMap.

I livelli di uscita e di boost sono impostazioni globali del sistema che rimangono fisse quando si cambiano le WaveMap.

Il routing FX e di uscita, così come la frequenza di riferimento dell'accordatore, sono per impostazione predefinita impostazioni globali del sistema, ma possono opzionalmente essere impostati come specifici della WaveMap toccando lo Sprocket associato. Questo lo rende dorato e conferma che il parametro è ora specifico della WaveMap.

Mute/Tune

Toccare Mute per silenziare tutte le uscite tranne Aux, che può essere configurata per essere silenziata anch'essa, o in alternativa per ascoltare il segnale del pickup in bypass durante l'accordatura.

Viene attivato un accordatore di precisione, con un'accuratezza inferiore a 1 cent.

Si accorda automaticamente da qualsiasi jack (Instrument o Aux) a cui si è collegati. Se si hanno strumenti collegati a entrambi i jack, si accorda dal jack che la configurazione della WaveMap ha impostato come ingresso.

Lo stile del display e la frequenza di riferimento possono essere regolati.

Boost

Toccando Boost durante la modalità Play si aumenta il livello di uscita di un valore fisso di 2-11 dB, a seconda delle preferenze. Toccando di nuovo si torna al livello normale.

Il livello di boost è configurabile nella pagina Uscite.

Suggerimento utile: il guadagno extra fornito è nel dominio analogico per non compromettere l'headroom digitale. Se il livello di uscita è già impostato molto alto, il livello di boost completo potrebbe non essere raggiungibile. Ad esempio, se si desidera un boost di 8 dB, assicurarsi che il livello di uscita sia impostato su 6 dB o meno, poiché 14 dB è il massimo disponibile.

Bypass

Tenere premuto Mute per entrare e uscire dalla modalità Bypass. L'audio viene instradato direttamente dall'ingresso digitale all'uscita digitale, bypassando tutta l'elaborazione del segnale.

Questa funzione può essere modificata per attivare Registrazione/Riproduzione invece di Bypass. Vedere Footscroll in Configurazione di sistema -> Avanzate per configurare.

Scorrimento a pedale

Tenere premuto Boost per entrare in modalità Footscroll*. In questa modalità, Boost e Mute incrementano e decrementano il numero di selezione della WaveMap. Per passare da Play a Tune in questa modalità, tenere premuto Mute. Tenere di nuovo premuto Boost per uscire dalla modalità Footscroll.

*A condizione che gli interruttori a pedale siano stati configurati come Integrali nella pagina di configurazione del sistema. Esterno è l'impostazione predefinita. Se gli interruttori a pedale sono stati configurati come esterni, questo non si applica.

Train

Toccare Boost dalla modalità Tune per entrare in Train.

La prima fase del Training è la fase di impostazione del livello (Level Set). Mentre si suona, imposterà i guadagni dello strumento e del microfono per facilitare la creazione dell'IR. Questa impostazione di guadagno viene mantenuta per la WaveMap salvata come ottimale per la potenza del segnale e l'headroom, ma può sempre essere regolata in seguito.

La fase di training inizia automaticamente dopo il completamento dell'impostazione del livello.

Toccando Boost si scorrono le sorgenti di ascolto: Pickup, Mic e WaveMap. Il processo di training continuerà mentre si esegue questa operazione.

L'EQ del microfono può essere regolato per personalizzare il suono del microfono. Il training creerà quindi una WaveMap che corrisponda al suono del microfono equalizzato.

Audition

Avviene al termine del training, prima di salvare la WaveMap appena creata in uno slot scelto.

Toccando Boost si scorrono le sorgenti di ascolto: Pickup, Mic e WaveMap.

È anche possibile regolare l'EQ principale prima di salvare la WaveMap. Qualsiasi regolazione effettuata sarà inclusa nella Baseline della WaveMap quando la si salva. Questo potrebbe essere utile se si è eseguito il training ma non si è sicuri che sia sufficiente senza un po' di EQ. Questo ti permetterà di rispondere comodamente a questa domanda.

***Suggerimento utile:** dai alla tua nuova WaveMap un nome semplice che ricorderai in seguito. Puoi modificare più facilmente il nome in qualcosa di più descrittivo tramite l'interfaccia web.*

Registrazione/Riproduzione

La modalità Registrazione/Riproduzione consente di registrare lo strumento per un massimo di 90 secondi e quindi di riprodurlo in un loop continuo.

Questo è utile per effettuare regolazioni di Tone Shaping o EQ mentre si ascolta solo il PA o l'amplificatore, senza il suono diretto irradiato dallo strumento.

Funziona per configurazioni a sorgente singola o doppia, con pieno controllo di tutti i parametri, inclusa la miscelazione durante la riproduzione.

Tenere premuto Mute per entrare o uscire dalla modalità Registrazione/Riproduzione.

Toccare Mute per avviare o mettere in pausa la registrazione.

Toccare Boost per avviare o mettere in pausa la riproduzione. Il loop si ripeterà quando raggiunge la fine del materiale registrato.

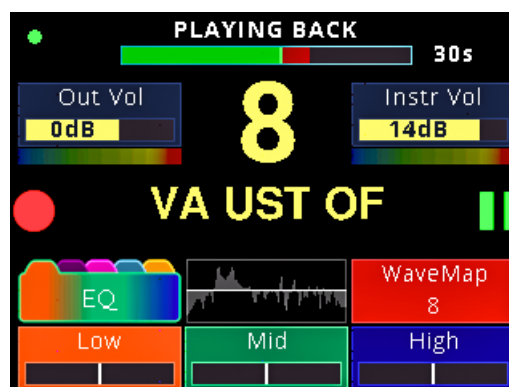
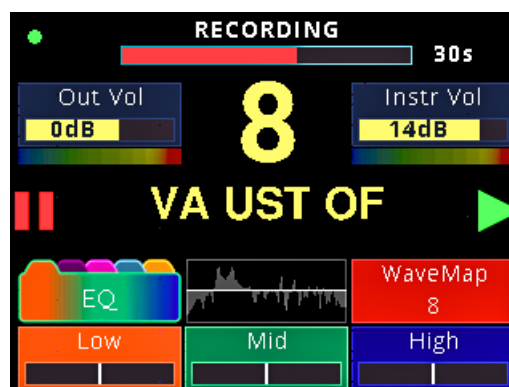
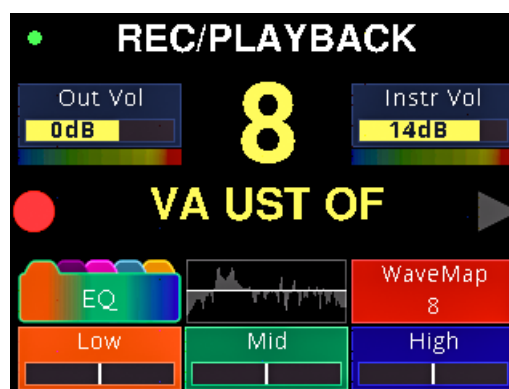
Toccare Mute durante la riproduzione per effettuare il punch-in della registrazione in corrispondenza del cursore.

Il cursore verde mostra la posizione di riproduzione.

Il cursore rosso mostra l'estensione del buffer di registrazione.

Nota: il materiale registrato è volatile e verrà cancellato se l'unità viene spenta.

Nota importante: questo non è un sostituto di un looper da performance, poiché non sono possibili loop senza interruzioni, né la sovrapposizione del suono dal vivo con il materiale registrato.



Controlli di configurazione

Pagina principale – Ingressi

Toccare la manopola in alto a destra per selezionare la pagina Ingressi. Si noti che questa manopola sarà etichettata dinamicamente, a seconda degli ingressi selezionati. Ad esempio, si potrebbero vedere diciture come Instr Vol, Instr/Aux1 o Aux1/Aux2.

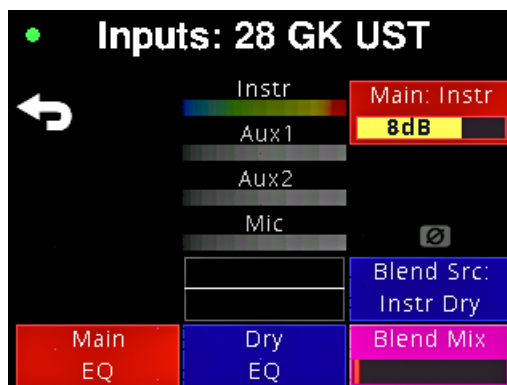
Toccare Main per scorrere le scelte di ingresso per il canale principale (IR)


- Instr
- Aux 1
- Aux 2

Toccare Blend Source per scorrere le scelte di ingresso per il canale di miscelazione (dry)

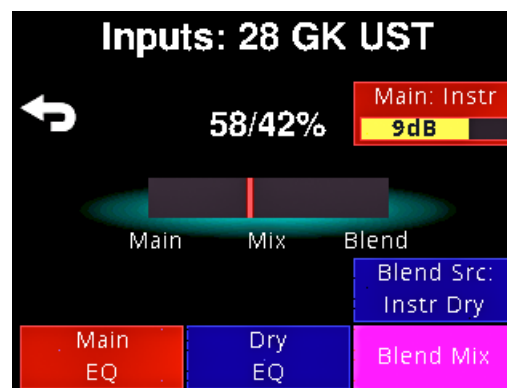
- Instr Dry
- Aux 1
- Aux 2
- Mic

Le etichette sopra le barre dell'indicatore



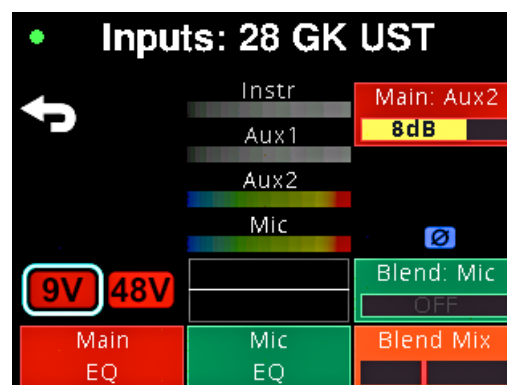
Premere a lungo il pulsante Blend Source per invertire la polarità, indicato dal simbolo di fase blu. 

Toccare Blend Mix per selezionare la quantità di canale di miscelazione da mixare nel canale principale.



Tenere premuto Blend per invertire la polarità del canale di miscelazione. Il simbolo di fase blu si illuminerà.

Se Aux 2 e/o Mic è selezionato, è possibile attivare l'alimentazione a 9 V e/o 48 V toccando o scorrendo per selezionare quale, quindi toccando per abilitare.



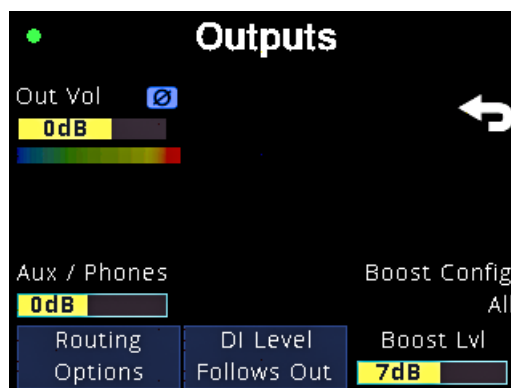
Pagina principale – Uscite

Toccare **Out Vol** per selezionare la pagina Uscite.

Girare **Out Vol** o **Aux/Phones** per impostare i loro livelli.

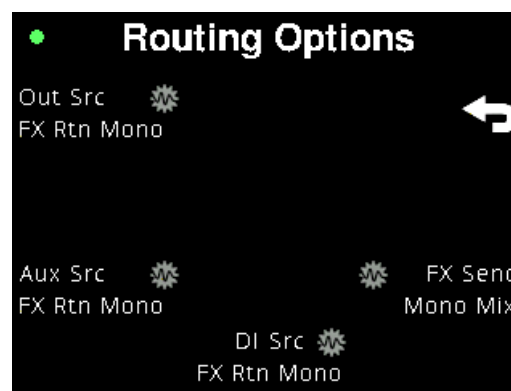
Toccare di nuovo **Out Vol** per cambiare la fase (polarità) di tutte le uscite. Questo può essere un buon primo passo per combattere il feedback sul palco. Il simbolo di fase diventerà blu.

Suggerimento utile: anche con le cuffie, una posizione di polarità o l'altra suonerà come se avesse più bassi. Usa quella che suona meglio, tenendo presente che la posizione che dà il minimo feedback sul palco è



Opzioni sorgente Out e DI

- Ritorno FX Mono (predefinito)
- Ritorno FX Sinistra
- Ritorno FX Destra
- Mandata FX Mono
- Mandata FX Sinistra
- Mandata FX Destra
- Ritorno FX Sinistra + Mandata FX Destra
- Mandata FX Sinistra + Ritorno FX Destra



Opzioni sorgente Aux

- Ritorno FX Mono (predefinito)
- Ritorno FX Stereo
- Mandata FX Mono
- Mandata FX Stereo
- Pickup grezzo / Microfono grezzo—utile se si desidera registrare la sessione di training, ad esempio

Suggerimento utile: l'uscita Aux viene normalmente utilizzata per pilotare le cuffie, ma potrebbe anche essere utilizzata come un feed stereo di livello di linea separato per un mixer o un registratore utilizzando un cavo TRS stereo.

Opzioni sorgente mandata FX

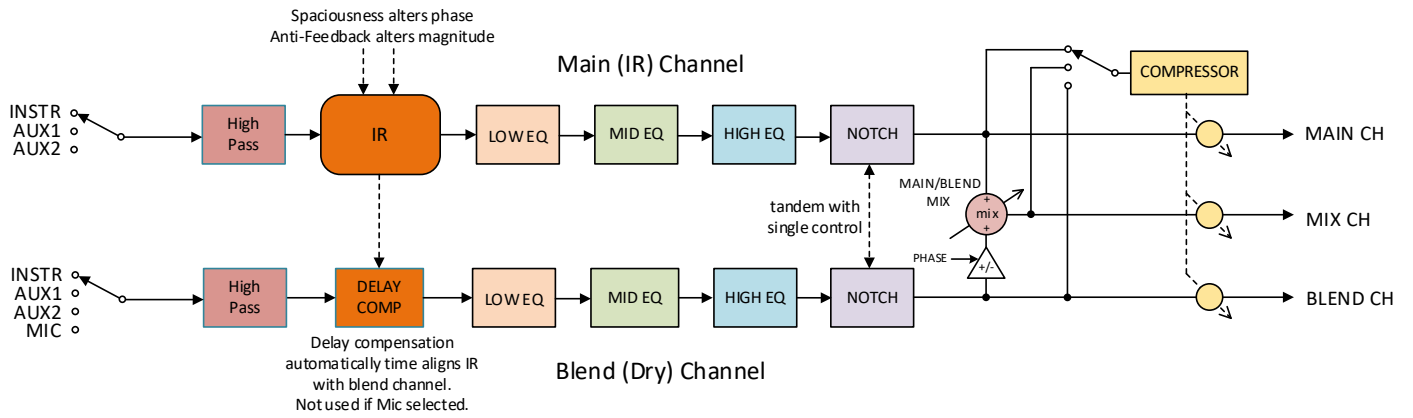
Fare riferimento al diagramma di routing del segnale.

- Mono: Mix (predefinito)
- Stereo: Sinistra = Main, Destra = Blend
- Stereo: Sinistra = Main, Destra = Mix
- Stereo: Sinistra = Mix, Destra = Blend

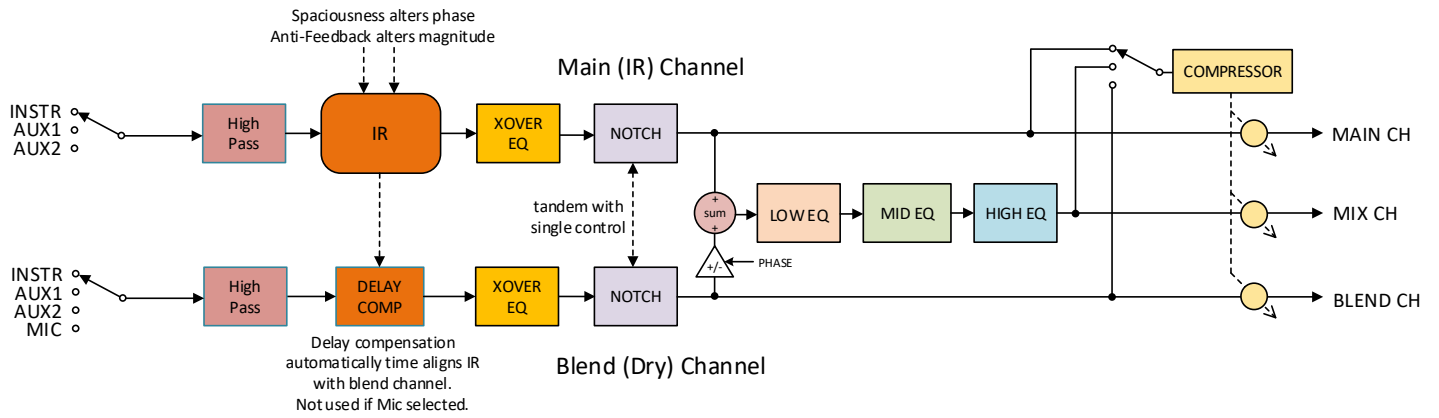
Le mandate FX sono *semi-normalizzate* ai ritorni FX, il che significa che sono collegate internamente ai segnali di ritorno FX a meno che non venga inserito un cavo nel jack di ritorno FX. Il collegamento al jack di uscita FX non interrompe la connessione interna, quindi le uscite FX possono essere utilizzate come un'uscita separata che rimane attiva durante il mute e non è influenzata dal controllo boost.

Diagramma di routing del segnale

Blend Modes



Crossover Modes



Pagina principale – Schede delle funzioni

Toccare o scorrere per selezionare una delle 5 schede delle funzioni.

Scheda EQ

Filtro passa-alto

- 2° ordine 12 dB/ottava
- 20 Hz - 180 Hz

Area passa-alto mostrata con ombreggiatura rossa

Filtro banda bassa

- 2° ordine, selezionare campana o scaffale basso
- ± 12 dB
- 20 Hz – 500 Hz

Area della banda bassa mostrata con ombreggiatura arancione

Filtro banda media

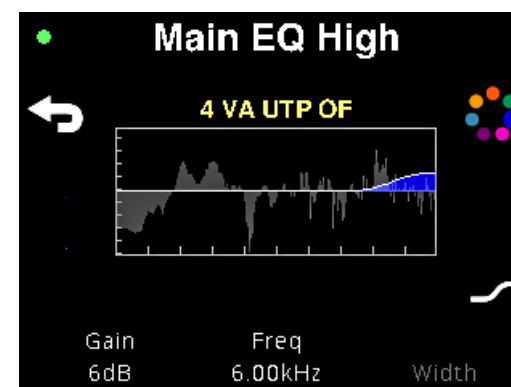
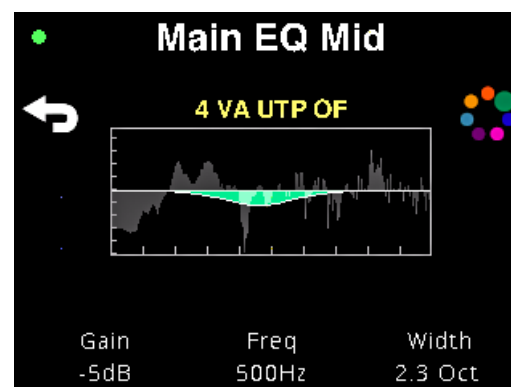
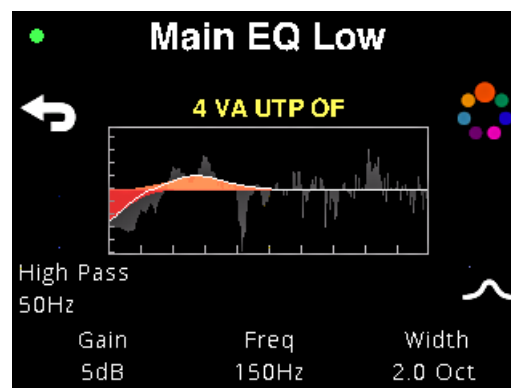
- Campana di 2° ordine
- ± 12 dB
- 200 Hz – 8 kHz
- Larghezza da 0,2 a 6,0 ottave

Area della banda media mostrata con ombreggiatura verde

Filtro banda alta

- 2° ordine, selezionare campana o scaffale alto
- ± 12 dB
- 3,0 kHz – 15,0 kHz

Area della banda alta mostrata con ombreggiatura blu



Anti-Feedback

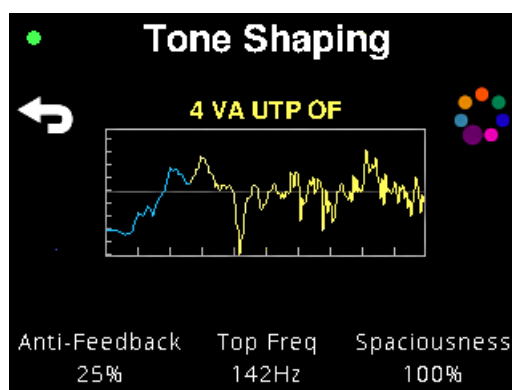
Gli strumenti a corpo acustico hanno risonanze naturali. Le più forti sono frequenze che possono causare problemi di feedback e di solito si trovano all'estremità bassa della gamma di frequenza dello strumento. Queste risonanze si manifestano come picchi nel grafico della risposta in frequenza della WaveMap a causa del fatto che il microfono le sente durante il training. ToneDexter II consente all'utente di ridurle senza dover sapere esattamente quali frequenze sono. È normale avere grandi picchi e avvallamenti. Questa è una parte importante di ciò che rende il suono di un pickup per strumento acustico ricco e interessante.

Suggerimento utile: *il grafico della risposta non rappresenta esattamente ciò che il tuo orecchio sta sentendo, poiché non tiene conto di ciò che il pickup sta rilevando dalle corde e dal corpo dello strumento. Rappresenta solo la differenza tra il tuo pickup e ciò che il microfono ha sentito durante il training. I segni di spunta orizzontali sono le note da A0 (27,5 Hz) a A9 (14,08 kHz). I segni di spunta verticali sono ogni 5 dB.*

Regolare Anti-Feedback da 0% a 100% per ridurre eventuali picchi di risposta inferiori alla frequenza superiore. La riduzione inizia dalla cima dei picchi e continua verso il basso. Il 100% li porta a circa 0 dB.

Regolare la quantità di Anti-Feedback dal 100% al 200% per abbassare ulteriormente i picchi sotto 0 dB.

Regolare la frequenza superiore per includere i picchi che si desidera attenuare, fino a 500 Hz. La **sezione blu** indica la regione attiva.



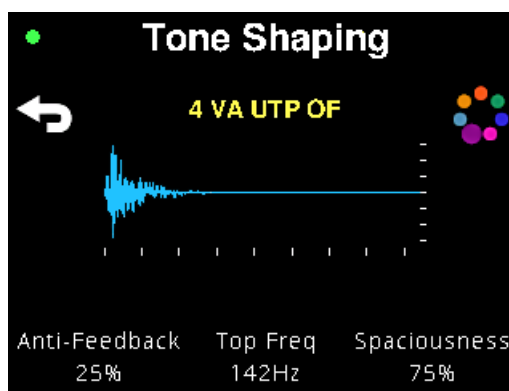
Spaciousness

Gli strumenti a corpo acustico si comportano come camere d'eco in miniatura e le vibrazioni possono durare fino a 20-30 ms o più. Ciò è particolarmente vero per i contrabbassi, dove la dispersione temporale è solitamente molto più lunga di quella di una chitarra. Il processo di creazione dell'IR della WaveMap cattura queste informazioni temporali e può essere accorciato o allungato con il controllo Spaciousness.

Suggerimento utile: questa alterazione non cambia la risposta in frequenza o la tonalità. I controlli Spaciousness e Anti-Feedback sono completamente indipendenti. Per i più tecnici, Spaciousness regola la fase (e il tempo) mentre Anti-Feedback regola l'ampiezza.

Man mano che si riduce Spaciousness dal 100% allo 0%, il suono diventa più immediato e diretto, senza cambiarne il timbro. Questo è utile in situazioni dal vivo in cui l'acustica della stanza oscura le sfumature del suono acustico e si ha bisogno di emergere meglio.

Man mano che si **augmenta Spaciousness** dal 100% al 200%, si allungano le sottili eco e i ritardi nel suono acustico. Questo può essere utile in situazioni di registrazione per aumentare la ricchezza percepita.

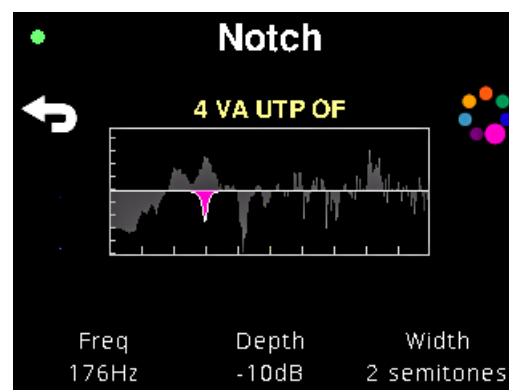


Scheda Notch

Filtro notch

- EQ a picco di 2° ordine
- Profondità 0-24 dB
- Larghezza 1-10 semitoni

Area del filtro notch mostrata con ombreggiatura viola



Suggerimento utile: su qualsiasi pagina, il cerchio di punti mostra dove ti trovi. Toccando o scorrendo quel pulsante, puoi spostarti rapidamente da una pagina di regolazione all'altra.

Scheda Reverb

Livello

Regolare per aggiungere riverbero. 0% è completamente dry, senza riverbero. 100% è completamente wet senza segnale dry.

Tipo

- Plate 1 piccolo – predefinito
- Plate 2 grande
- Room 1 piccola
- Room 2 grande
- Hall 1 piccola
- Hall 2 grande

Destinazione

- FX Loop + Aux – predefinito
- Solo FX Loop
- Solo Aux

Sorgente

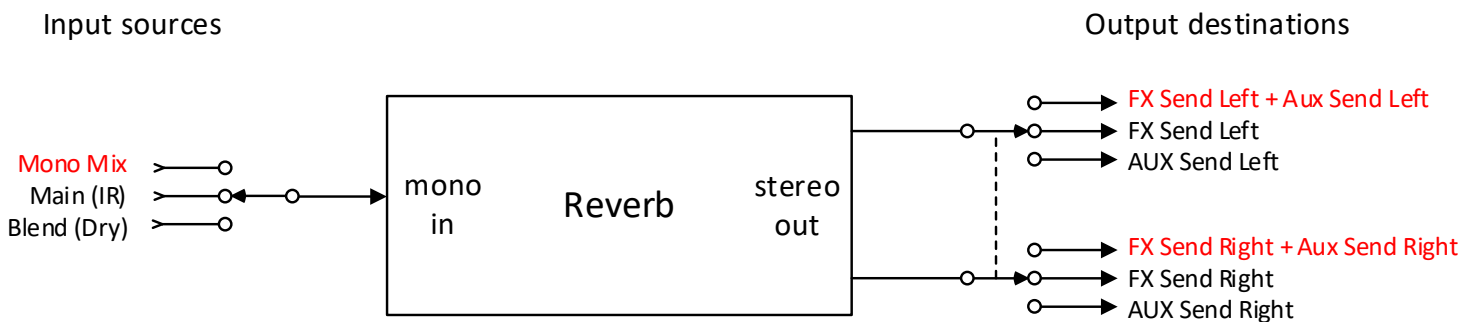
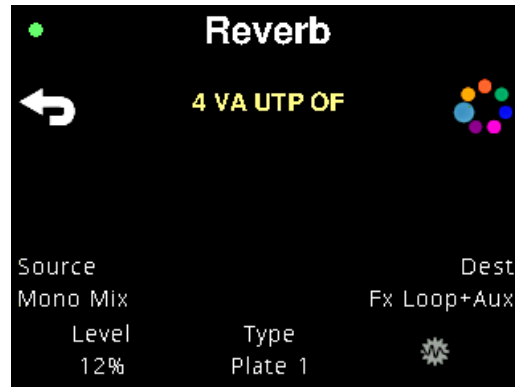
- Mono Mix – predefinito
- Canale Main
- Canale Blend

Sprocket

Le impostazioni del riverbero sono per impostazione predefinita globali. **Toccare lo sprocket** per rendere le impostazioni del riverbero specifiche della WaveMap anziché globali.

Diventerà dorato per indicare che è specifico della WaveMap

Diagramma di routing del riverbero



Defaults shown red

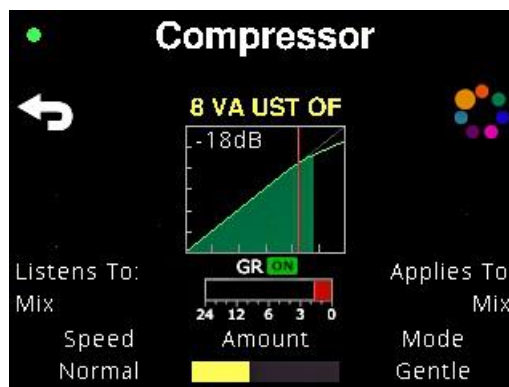
Scheda Compressore

I controlli del compressore possono intimidire, quindi questo compressore è progettato per essere semplice da usare. È un compressore a una manopola che regola in modo intelligente i parametri automaticamente mentre si gira la manopola Amount.

Amount

Girare in senso orario per aumentare la quantità di compressione da nessuna a molta. Mentre si regola la manopola, si può vedere la soglia che cambia indicata dalla linea rossa verticale. Il rapporto è indicato dalla pendenza della linea sopra la soglia.

Il guadagno di compensazione viene aggiunto automaticamente per mantenere il livello di volume circa lo stesso a qualsiasi impostazione.



Il compressore ha un ginocchio morbido per un funzionamento trasparente.

Nota: le impostazioni del compressore sono sempre specifiche della WaveMap, non esiste un'impostazione globale.

Suggerimento utile: il livello di soglia effettivo verrà mostrato nel grafico se hai selezionato **System Config** -> **Display Settings** -> **Gain Values: Show**

Speed

Selezionare Normal per aumentare il sustain apparente degli strumenti a decadimento rapido. **Selezionare Slow** per controllare il livello di ciò che si sta suonando su un arco di tempo più lungo. Questo è utile per controllare il livello di uscita senza aggiungere sustain.

Mode

Selezionare Gentle per la compressione più trasparente. **Selezionare Strong** per un suono più aggressivamente compresso.

GR

L'indicatore di riduzione del guadagno mostra quanta compressione sta avvenendo, mostrando la riduzione effettiva del guadagno in dB. Mentre suoni, puoi guardare questo indicatore, insieme al grafico sopra, per sapere quando stai attivando l'azione del compressore.

Il suono della compressione può essere sottile, e di solito è una buona cosa. Per sentire il contrasto tra il segnale compresso e quello dry, **toccare Amount** per attivare e disattivare il compressore. Il simbolo verde ON indicherà lo stato. Puoi anche attivare e disattivare il compressore dalla pagina principale **tenendo premuto Amount**.

Ascolta

Il motore del compressore (a volte chiamato sidechain) è ciò che calcola la riduzione del guadagno in base al segnale che lo alimenta. È possibile alimentare il sidechain del compressore con una delle tre sorgenti:

- **Mix Ch** – (predefinito) Il canale principale (IR) opzionalmente miscelato con il canale Blend. Questa è la normale modalità di funzionamento. Le prossime due opzioni sarebbero utili se si desidera comprimere solo un lato o l'altro di una configurazione di routing stereo.
- **Main Ch** – Ignora qualsiasi segnale sul canale Blend quando si calcola la riduzione del guadagno.
- **Blend Ch** – Ignora qualsiasi segnale sul canale Main quando si calcola la riduzione del guadagno

Si applica a

Il motore del compressore può applicare la riduzione del guadagno calcolata a una delle diverse destinazioni.

- **Mix Ch** – (predefinito) Il canale principale (IR) opzionalmente miscelato con il canale Blend. Selezionare questa opzione se si desidera che il canale Mix sia compresso, ma i canali Main e Blend siano senza compressione per i casi in cui si inviano feed di uscita separati.
- **Main Ch** – Selezionare questa opzione se, ad esempio, si desidera comprimere solo il canale Main. Normalmente si dovrebbe anche impostare **Ascolta** su *Main Ch*.
- **Blend Ch** – Selezionare questa opzione se, ad esempio, si desidera comprimere solo il canale Blend. Normalmente si dovrebbe anche impostare **Ascolta** su *Blend Ch*.
- **All Ch** – Applica la compressione a tutti e tre i canali.

Pagina principale – WaveMap

Toccare il pulsante WaveMap per accedere alla pagina WaveMap. Da qui è possibile rinominare, eliminare, regolare il guadagno di trim, gestire e salvare nuovamente le WaveMap.

Toccare il simbolo della matita per rinominare la WaveMap.

Toccare Revert to Saved per ripristinare i parametri attivi ai parametri di base.

Toccare il simbolo del cestino per eliminare la WaveMap corrente. Ti verrà chiesto di confermare l'eliminazione o di annullare.



Girare il controllo WaveMap Trim per regolare il livello su o giù fino a 6 dB. Questo è indipendente dalle impostazioni di guadagno di ingresso o di uscita e può essere utilizzato per far corrispondere il volume della WaveMap al volume in bypass. È anche utile per regolare le WaveMap prima del baking.

Toccare WaveMap Trim per attivare e disattivare l'elaborazione IR. Questo è utile per l'ascolto quando si cerca di far corrispondere il volume del segnale senza IR al volume con l'IR.

Toccare Salva se si è soddisfatti del proprio suono e si desidera salvare la configurazione corrente nella Baseline della WaveMap, che può quindi essere richiamata in qualsiasi momento, consentendo di regolare e modificare ulteriormente.

Rinomina WaveMap

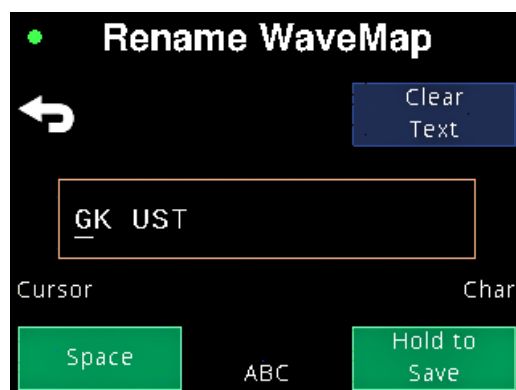
Girare Cursor per spostare il focus del carattere sottolineato, **girare Char** per selezionare un carattere.

Toccare Space per inserire uno spazio.

Toccare Char come scorciatoia per avanzare alla posizione del carattere successivo.

Toccare ABC o tenere premuto Char come scorciatoia per passare da maiuscole, minuscole e numeri/simboli.

Tenere premuto per salvare per confermare la modifica del nome.




Suggerimento utile: la ridenominazione, la copia e lo spostamento delle WaveMap possono essere eseguiti, più comodamente, utilizzando l'interfaccia web di gestione delle

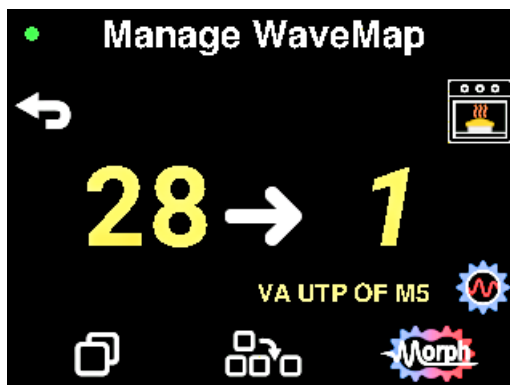
Gestisci WaveMap

Toccare Gestisci per aprire la pagina Gestisci WaveMap.

In grandi numeri vedrai la WaveMap corrente e una freccia che punta al prossimo slot aperto. **Girare lo Sprocket** per selezionare un'altra destinazione.

Toccare l'icona Copia  per sovrascrivere i dati nello slot di destinazione.

Toccare l'icona Sposta  per spostarsi nello slot di destinazione. Le altre WaveMap si sposteranno per fare spazio.



Baking delle WaveMap

Toccare l'icona del forno per eseguire il baking di una WaveMap.



Il baking di una WaveMap crea una copia della WaveMap che incorpora tutte le impostazioni di EQ, Anti-Feedback, Spaciousness e Trim in una nuova WaveMap in cui tali impostazioni sono integrate, come se fosse stata creata in quel modo fin dall'inizio.

Questo ripristina tutti i parametri di regolazione e consente di ridistribuirli di nuovo sulla WaveMap sottoposta a baking. Questo è utile per modificarli a proprio piacimento e confermarli, liberando così gli strumenti di EQ e Tone Shaping per gestire le regolazioni specifiche del luogo anziché le correzioni della WaveMap. È anche utile per creare WaveMap su misura per altri pickup di destinazione quando si utilizzano strumenti solid body.

Suggerimento utile: *il baking di una WaveMap crea sempre una copia, lasciando l'originale inalterato. Una 'B' viene aggiunta al nome per ricordartelo, ma puoi sempre rinominarle. Una WaveMap può essere sottoposta a baking con variazioni tutte le volte che vuoi. Una WaveMap sottoposta a baking può anche essere nuovamente sottoposta a baking, creando un biscotto ☺.*

Morphing delle WaveMap

Il morphing di due WaveMap combina il suono di una WaveMap con un'altra per creare una 3ª WaveMap con un suono che si trova a metà strada tra le due. Questo è utile quando si esegue il training di WaveMap da due posizioni distinte del microfono e quindi si esegue il morphing per ottenere un suono che è un incrocio tra i due. A differenza del mixaggio di due microfoni prima del training, non ci saranno problemi di fase con questo metodo. Nell'esempio mostrato qui, un microfono era al 12° tasto, l'altro in basso guardando verso la buca.

Toccare il simbolo Morph per accedere alla pagina Morph. Il titolo mostra la posizione della WaveMap da cui si è entrati nella funzione di morph. Questa è la WaveMap di origine.

Regolare lo Sprocket superiore per selezionare la WaveMap di destinazione con cui si desidera eseguire il morph.

Regolare Morph per selezionare la miscela di morph tra la sorgente e la destinazione. 0% significa tutta sorgente. 100% significa tutta destinazione.

La **traccia blu** mostra la risposta della sorgente.

La **traccia rossa** mostra la risposta sottoposta a morph e cambia da sorgente a



Toccare o girare Audition per selezionare ciò che si sta ascoltando:

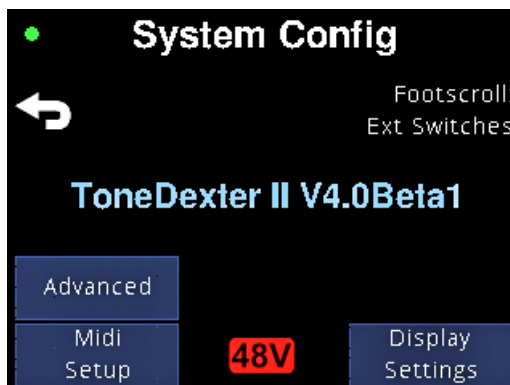
- Solo Main: inclusi eventuali effetti o EQ, ma senza il canale Blend
- Tutto: mix dei canali Main e Blend inclusi eventuali effetti o EQ.
- Solo IR: solo l'elaborazione IR grezza senza effetti o elaborazione del canale.

Regolare lo Sprocket inferiore per scegliere una destinazione per il risultato del morph.

Toccare Salva per creare il morph.

Impostazioni di configurazione del sistema

Toccare **Mute**, quindi **System Config** per accedere a varie pagine di opzioni



Scorrimento a pedale

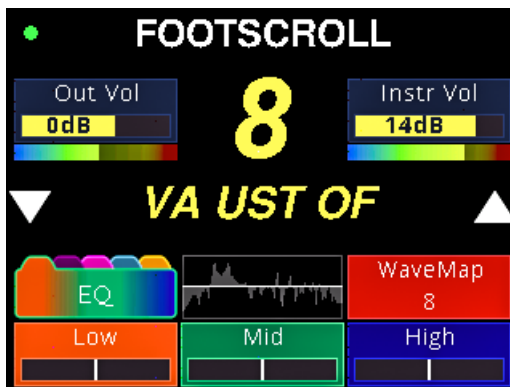
Selezionare Ext Switches o **Integral** per controllare a quale set di interruttori sono assegnati Footscroll e Screenlock, secondo questa tabella.

Selezione	Mute/Boost	Footscroll	Blocco schermo
Ext Switches:	Int	Ext	Int
Integral:	Int e Ext	Int	Ext

Se è selezionato Integral, è possibile modificare il comportamento per farlo corrispondere al funzionamento del ToneDexter originale. Le frecce su e giù si trovano ora entrambe sul lato destro, indicando il comportamento originale del ToneDexter.

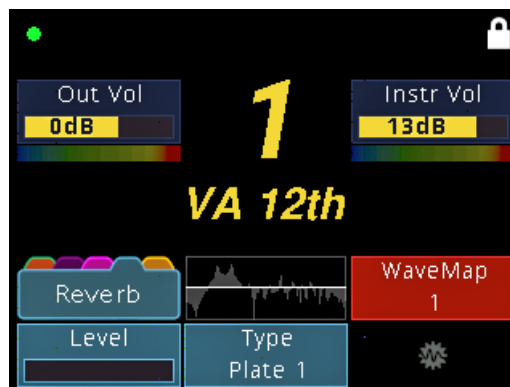
- Toccare Mute: entra ed esce da l'accordatore
- Toccare Boost: incrementa il numero della WaveMap
- Tenere premuto Mute: esce dalla modalità Footscroll
- Tenere premuto Boost: decrementa il numero della WaveMap

In modalità Footscroll, vedrai frecce su e giù su entrambi i lati del nome della WaveMap. Ciò consente di modificare comodamente la selezione della WaveMap senza dover girare la manopola WaveMap.



Blocco schermo

In modalità Blocco schermo, vedrai un simbolo di lucchetto nell'angolo in alto a destra. La modalità Blocco schermo impedirà a qualsiasi controllo di influenzare la WaveMap in uso, ad eccezione di Mute e Boost.



Impostazioni del display

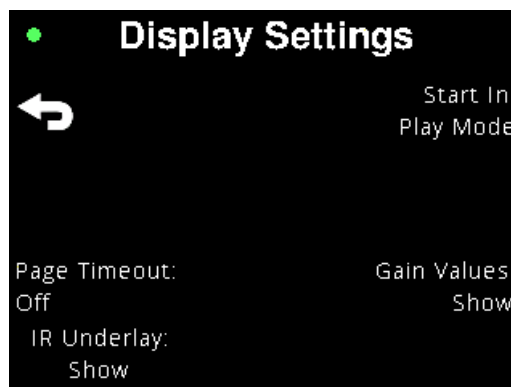
Avvia in

ToneDexter si avvia in modalità Play per impostazione predefinita. È possibile modificarlo per avviarlo in modalità Tune con le uscite principali e DI silenziate.

Valori di guadagno

L'impostazione predefinita è Nascondi.

Selezionare Mostra per aggiungere un valore numerico di guadagno agli indicatori a barra del livello.



Sottostrato IR

È possibile visualizzare il grafico della risposta in frequenza della WaveMap nella pagina principale modificando Sottostrato IR in Mostra. Questo aggiunge un grafico grigio della risposta IR dietro la curva EQ, che può essere utile per confrontare le WaveMap a scapito di un po' di disordine in più.

Timeout pagina

Le pagine raggiunte toccando un controllo (come una regolazione della banda EQ o Ingressi) scadranno e torneranno alla pagina principale dopo alcuni secondi di inattività. Questo è utile se si desidera apportare una modifica durante un concerto, quindi rialzarsi e continuare a suonare senza dover premere il pulsante Indietro.

Tuttavia, potresti voler rimanere su una di quelle pagine più a lungo, specialmente se sei nuovo a ToneDexter e ti stai chiedendo cosa fare dopo. In questi casi, imposta il Timeout pagina su un valore più alto, fino a 20 secondi. Se continui a superare i 20, il timeout si disattiva del tutto e dovrai premere il pulsante Indietro per tornare alla pagina precedente.

48V

Toccare per attivare e disattivare il bias del microfono a 48 V. Questo può anche essere controllato dalla pagina Training.

Configurazione MIDI

È possibile scegliere una WaveMap utilizzando i comandi Program Change tramite l'interfaccia MIDI. L'interruttore di selezione del controllo sul retro deve essere impostato su MIDI, quindi collegare qualsiasi controller MIDI tramite un cavo MIDI standard di tipo A TRS.

- È possibile configurare ToneDexter per rispondere a tutti i canali MIDI (predefinito) o selezionare un canale da 1 a 16.
- Qualsiasi numero di Program Change (PC) (0-127) può essere configurato per passare a qualsiasi slot WaveMap (1-32).
- La mappatura predefinita è
 - PC[0] mappa a WaveMap 1
 - PC[1] a WaveMap 2, ecc., ripetendo in modo tale che
 - PC[32] torna di nuovo a WaveMap 1, e così via.
- Scegliere un numero di PC e quindi aggiornare la WaveMap a cui punta. Il salvataggio è automatico quando si esce dalla pagina di configurazione MIDI.
- Se il controller MIDI invia messaggi di Control Change (CC) invece di Program Change, è possibile utilizzare il Bank Select (comando 0). Il valore dei dati (0-127) viene quindi mappato agli slot WaveMap utilizzando la stessa mappatura dei Program Change.
- Il volume di uscita può essere controllato dal Control Change 7 (Volume).

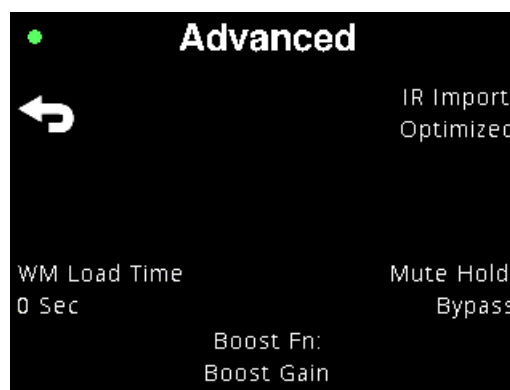
Avanzate

Importazione IR

Ottimizzata è l'impostazione predefinita. Gli IR di terze parti vengono migliorati con l'elaborazione ToneDexter per un'esperienza ottimale. Selezionare Non alterata per importarli senza modifiche.

Pressione prolungata Mute

Seleziona la funzione associata a una pressione prolungata di Mute. L'impostazione predefinita è la modalità Bypass. Selezionare



Funzione Boost

Seleziona quali parametri sono associati alla funzione Boost.

- Guadagno Boost
- Attiva/disattiva riverbero
- Guadagno + Riverbero

Tempo di caricamento WaveMap

A seconda degli strumenti e di come li si utilizza, è possibile che si colleghino strumenti diversi con livelli molto differenti che richiedono un guadagno molto maggiore o minore. In questi casi, la selezione della WaveMap sbagliata potrebbe causare un forte salto del livello del segnale, che potrebbe potenzialmente causare un feedback assordante mentre si scorre.

Se si teme che ciò possa accadere, aumentare il tempo di caricamento della WaveMap da 0,5 secondi fino a 2 secondi. Ciò consentirà di vedere quale WaveMap si sta per caricare prima di caricarla, e si potrà scorrere oltre le WaveMap ad alto guadagno senza che vengano caricate.

Suggerimento utile: *l'impostazione del tempo di caricamento della WaveMap riguarda solo la pagina principale. Il tempo di caricamento è fisso a 0,5 secondi quando ci si trova sulla pagina dell'accordatore, per dare il tempo di leggere quale WaveMap si è appena selezionata senza oscurare il display dell'accordatore per troppo tempo. Le WaveMap si caricano sempre immediatamente se ci si trova su una pagina diversa come Ingressi, EQ o Tone Shaping (si noti che è possibile cambiare le WaveMap solo utilizzando interruttori a pedale esterni o la modalità Footscroll mentre ci si trova su queste pagine).*

Memoria attiva e di base

Ogni volta che si regolano i parametri di EQ, Tone Shaping o della sorgente di ingresso, la modifica viene salvata automaticamente nella memoria attiva della WaveMap: non è necessario pensarci o fare nulla. Quando quella WaveMap viene richiamata, i parametri verranno richiamati esattamente come li si è lasciati, anche dopo aver spento e riacceso l'unità.

Se si è soddisfatti del suono e si desidera salvare le impostazioni dei parametri attivi nella memoria di base, tenere premuto WaveMap (o toccare WaveMap e poi Salva). Questo copierà tutti i parametri nella memoria di base per la WaveMap corrente.

A questo punto si è liberi di apportare nuove modifiche, ad esempio per adattare il suono a un particolare locale, e si può tornare alla configurazione di base in qualsiasi momento, che potrebbe essere un punto di partenza migliore per il locale successivo.

Per riassumere: i parametri modificati vengono memorizzati automaticamente nella memoria attiva senza dover intraprendere alcuna azione. Le impostazioni di base sono quelle che sono state salvate deliberatamente. È possibile richiamare le impostazioni di base toccando il controllo WaveMap, quindi toccando Ripristina salvataggio.

Uso dell'interfaccia web


- Collegare ToneDexter II al computer, Mac o PC, utilizzando il cavo USB in dotazione.

Suggerimento utile: alcuni cavi USB forniti con giocattoli o altri dispositivi non tecnici hanno solo i pin di alimentazione collegati, poiché vengono utilizzati solo per caricare la batteria interna del dispositivo. Se si utilizza un cavo diverso da quello in dotazione, assicurarsi che sia un cavo dati.


- Andare al proprio browser preferito e digitare l'URL 192.168.7.1
- Dovrebbe apparire lo strumento di gestione web. È un collegamento in tempo reale al proprio ToneDexter II e non a un sito esterno.
- Salvare l'indirizzo come segnalibro per riferimento futuro.




Gestione delle WaveMap

 Fare clic e trascinare una WaveMap in un'altra posizione per riordinare il set.


 Copia WaveMap crea un clone nel successivo slot disponibile. Aggiunge una C al nome.

 Salva in Base si applica solo alle WaveMap con nomi in corsivo, a indicare che sono state apportate modifiche alla WaveMap nella memoria attiva che non sono state salvate nella memoria di base. Utilizzare questa opzione se si desidera salvare le regolazioni dei parametri attivi nella memoria di base.


 Modifica il nome

 Salva la WaveMap in un file nome.wm.

Suggerimento utile: il file salvato include i parametri di base della WaveMap ma non i parametri regolati che non sono stati salvati nella Base. L'interfaccia web avviserà prima di salvare un file che ha parametri nella memoria attiva che non sono stati salvati nella memoria di base.

 Elimina la WaveMap

Suggerimento utile: le modifiche apportate sull'interfaccia web, come la denominazione o il riordino di una WaveMap, avranno effetto immediato e verranno salvate in modo permanente sul ToneDexter II.

 **Importa WaveMap** da un file WaveMap nome.wm o da un file IR di terze parti nome.wav.

IR di 3^e parti: oltre ai file *nome.wm*, ToneDexter II supporta l'importazione di risposte all'impulso di terze parti, nonché dei file originali di ToneDexter *numero.wm*. I formati di importazione supportati sono le WaveMap legacy create con il ToneDexter originale utilizzando il firmware generale, per acuti o per bassi. Gli IR di terze parti devono essere file WAV mono a 16 bit, 24 bit, 32 bit o 32 bit a virgola mobile con una frequenza di campionamento da 30 kHz a 50 kHz e avere una dimensione di 64 KB o inferiore. Saranno troncati a 4096 campioni se di dimensioni maggiori.

Per impostazione predefinita, gli IR di terze parti sono ottimizzati e migliorati per l'uso in ToneDexter II. Esiste un'opzione in Configurazione di sistema -> Opzioni avanzate per selezionare Importazione IR Ottimizzata o Non alterata.

Significato di colori e testo

Testo dorato (o **slot rossi** sull'interfaccia web) indica che lo slot contiene una WaveMap sottoposta a training.

Testo blu (o slot blu) indica che lo slot non contiene una WaveMap sottoposta a training, ma ha avuto altri parametri regolati come guadagni, EQ o configurazione di routing. Questi verrebbero tipicamente utilizzati per una configurazione a doppia sorgente con miscelazione o crossover, o per strumenti per i quali non era richiesto il training.

Testo grigio (o slot grigi) indica slot non utilizzati (vuoti). La modifica di qualsiasi parametro di guadagno, EQ o routing lo renderà blu.

Testo rosso appare quando un IR di terze parti viene importato con un formato non supportato. È sufficiente cancellare questo slot o sovrascriverlo.

Il ***corsivo*** indica che sono state apportate modifiche alla WaveMap dall'ultimo salvataggio come Base. Maggiori informazioni sulla memoria attiva e di base nella sezione Regolazione dei parametri di seguito.

Il **testo normale** indica che la WaveMap è nella sua configurazione di base.

Pulsante di backup

Scriva tutti i dati esistenti in un file *nome_set_wavemap.bak*. La parte iniziale del nome del file dovrebbe essere modificata in qualcosa di significativo.

Pulsante di ripristino

Ricarica le WaveMap da un file *nome_set_wavemap.bak* selezionato.

Pulsante di aiuto

Consente un facile accesso alle risorse online.

Aggiornamento del software

ToneDexter verificherà automaticamente la presenza di nuovi aggiornamenti per le unità registrate ogni volta che ci si connette all'interfaccia web, a condizione che si sia connessi a Internet. Fare clic su Scarica e installa e l'ultima versione verrà caricata automaticamente. Dalla V2.6 in poi, sarà necessario registrare la propria unità con Audio Sprockets tramite l'interfaccia web prima di poter ricevere gli aggiornamenti del software. Le informazioni personali non saranno condivise al di fuori di Audio Sprockets e verrà data la possibilità di scegliere di non ricevere messaggi e-mail, se si preferisce.

Si consiglia vivamente di effettuare un backup delle proprie WaveMap prima di avviare la procedura di aggiornamento del software.

Aggiornamento da versioni precedenti alla V2.3

- Se si dispone attualmente di una versione inferiore alla V2.3 e si desidera aggiornare, sarà necessario caricare prima manualmente il file binario della V2.8.

Suggerimento utile: la versione corrente del software viene visualizzata sullo schermo all'avvio e, per le versioni successive, appare anche nel piè di pagina dell'interfaccia web.

- Salvare il binario del software V2.8 (sarà nel formato *nomefile.bin*) dalla [pagina di download del software del sito web di Audio Sprockets](#) nella cartella di download o in qualsiasi altra posizione comoda.

Suggerimento utile: se il computer si lamenta di non sapere cosa fare con un file . bin, non preoccuparti, lo stai solo salvando sul disco rigido, non eseguendolo.

- Fare clic sul pulsante Aggiornamento software sull'interfaccia web e cercare il file *nomefile.bin* appena salvato.
- Fare clic su apri o ok alla richiesta, quindi sul pulsante rosso di caricamento e ToneDexter Il verrà aggiornato.

Metodo di ripristino

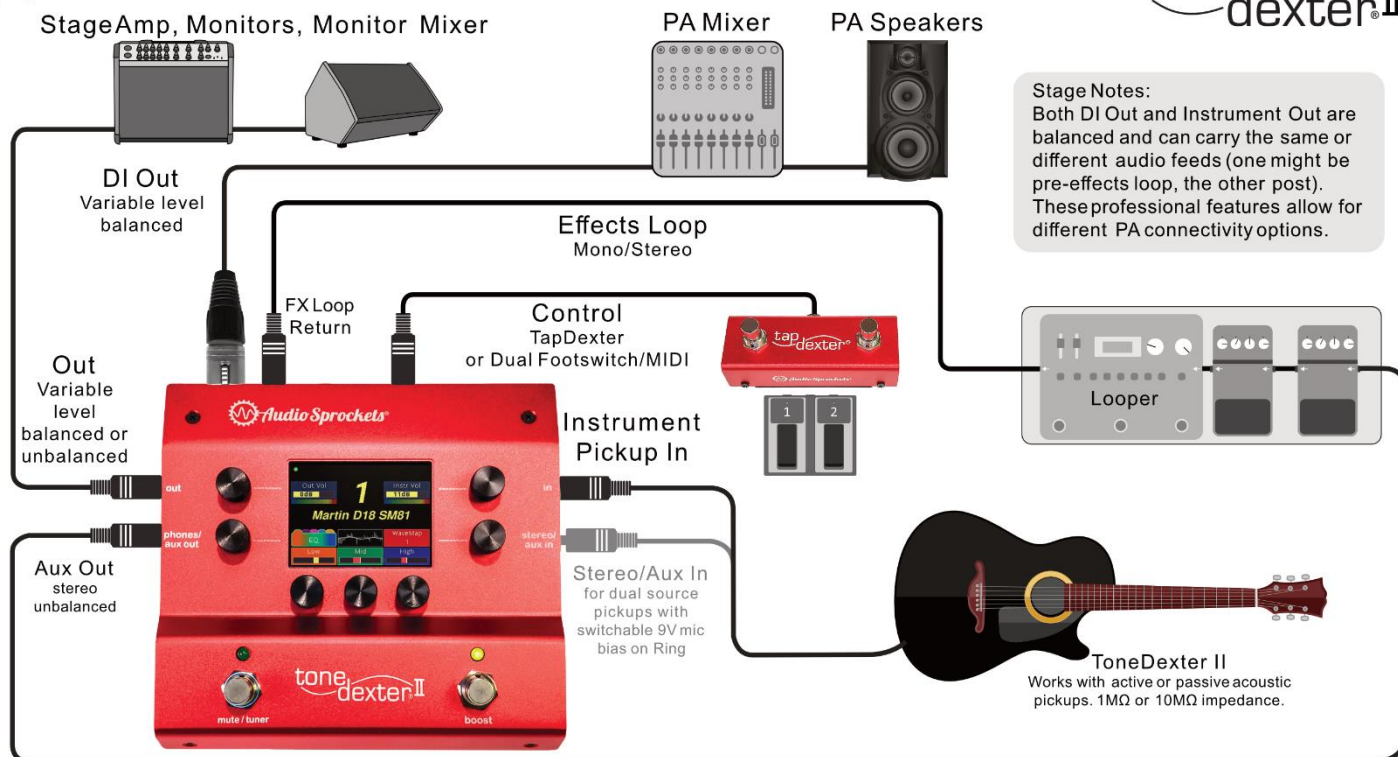
Provare sempre prima il metodo normale, ma se per qualche motivo l'aggiornamento del software fallisce e lo schermo diventa nero, utilizzare questo metodo di ripristino per ripristinare e aggiornare l'unità utilizzando un file *nomefile.uf2* invece del file *nomefile.bin*.

- Collegare un cavo USB e l'alimentatore.
- Premere e tenere premuto il pulsante rosso di avvio sul retro per 1-2 secondi e rilasciare. Sul computer apparirà un'unità rimovibile denominata RPI-RP2 o NO NAME.
- Trascinare (o copiare e incollare) il file *nomefile.uf2* su questa unità. Dire OK a eventuali avvisi. L'unità rimovibile scomparirà una volta completato il trasferimento. Ignorare l'avviso di espulsione.

Integrazione di un looper

Live

tone dexter II



Molto probabilmente si vorrà inserire il looper nel loop FX, configurato in modalità mono predefinita o come parte di una catena FX stereo o doppia. Tuttavia, tenere presente che l'uscita FX Send non può rispondere a una pressione di Boost. È a livello fisso.

Se le uscite Out e DI sono impostate sul valore predefinito in cui sono influenzate da Boost, ciò significa che l'uscita della catena FX con il looper sarà potenziata. Ciò include qualsiasi loop che potrebbe essere in riproduzione, così come lo strumento che alimenta il looper e la catena FX. Questo potrebbe non essere ottimale.

Se si desidera che lo strumento sia potenziato per gli assoli, ma si vuole che il loop rimanga a volume costante, esiste una configurazione alternativa che fornirà questo:

- Alimentare la catena FX dall'uscita Aux invece che da FX Send.
- Impostare Configurazione Boost su Solo Aux

In questo modo i segnali di ritorno FX che alimentano Out e DI non saranno potenziati, ma il segnale dello strumento che alimenta l'uscita Aux alla catena di effetti sarà potenziato.

Informazioni sulla risoluzione dei problemi

Questa sezione elenca i problemi più comuni che si possono incontrare e le relative soluzioni.

Nessun suono

Se si è collegati ma non si ottiene alcun suono dalle uscite:

Assicurarsi che i guadagni di ingresso e di uscita non siano completamente abbassati. Si dovrebbe vedere attività sugli indicatori di livello.

Assicurarsi di non aver selezionato una sorgente di ingresso a cui non si è collegati, come Aux1 quando si è collegati a Instr. Vedere la sezione Modalità sorgente di ingresso.

Assicurarsi di non aver selezionato la sorgente di uscita come solo canale destro ma di non avere una miscela dry o una doppia sorgente che alimenta il canale destro. Vedere i diagrammi delle opzioni sorgente OUT, DI e AUX.

Ronzio

Se si utilizza un pickup piezoelettrico passivo, si potrebbe sentire un ronzio o un fruscio della linea di alimentazione CA se il sistema non è messo a terra. Nell'uso normale, ToneDexter II sarà collegato a un amplificatore o a un sistema PA, che è messo a terra, e non si avvertirà alcun ronzio evidente.

Tuttavia, se si dovesse avvertire un ronzio nelle cuffie durante il training, questo verrà eliminato collegando una delle altre uscite a un sistema con messa a terra.

Lo schermo diventa bianco o si riavvia continuamente all'avvio

L'alimentatore in uso è probabilmente sottodimensionato, vedere Nota sugli alimentatori.

Caricamento WaveMap, backup e aggiornamenti software non funzionanti

Per le versioni precedenti alla V2.0 si sono verificati problemi con l'invio di dati al ToneDexter utilizzando il browser web Safari. I backup e le WaveMap salvate nelle versioni precedenti si caricheranno senza problemi con la V2.0 o superiore.

Gestione WaveMap sull'interfaccia web bloccata su 'caricamento...'

La causa più probabile è un tentativo di caricare una WaveMap in uno slot che è stato corrotto utilizzando Safari. Eliminare quella WaveMap dalla pagina WaveMap sull'unità stessa, quindi ricaricare la WaveMap una volta aggiornato il software alla versione V2.0 o superiore.

Non riesco a entrare/uscire da Tune quando uso la modalità Footscroll integrale

In modalità Footscroll integrale, il pulsante Mute viene utilizzato per scorrere verso il basso le WaveMap. Per entrare e uscire dalla modalità Tune si deve invece tenere premuto Mute.

L'interfaccia web non si carica o ha smesso di rispondere

Assicurarsi di utilizzare un cavo dati USB come quello fornito con il ToneDexter II e non un cavo solo per la ricarica.

Se normalmente si vede l'interfaccia web ma ha smesso di rispondere, provare a scollegare e ricollegare il cavo USB o a ripristinare il ToneDexter toccando il pulsante rosso di avvio sul pannello posteriore. Potrebbe quindi essere necessario aggiornare/ricaricare la pagina.

Si noti che dopo un aggiornamento del software, il ToneDexter si ripristina e quindi disconetterà l'interfaccia web. La pagina dovrebbe ricaricarsi automaticamente pochi secondi dopo il completamento del riavvio.

Ripristino di fabbrica

Se per qualche motivo si desidera rimuovere completamente tutti i dati, è possibile eseguire un ripristino di fabbrica. Tenere presente che tutti i dati delle WaveMap verranno eliminati, quindi eseguirne prima il backup collegandosi alla pagina di gestione web e premendo il pulsante Backup. Salvare il file *nome.bak* in una posizione comoda.

Toccare il pulsante rosso sul retro per riavviare l'unità, quindi **premere contemporaneamente entrambi i pulsanti Aux In e Aux Out e tenerli premuti** mentre viene visualizzato l'ingranaggio rotante all'avvio.

Questo darà l'opzione di confermare un ripristino di fabbrica o di annullare.

Selezionare Veloce per eliminare tutte le WaveMap e i dati associati.

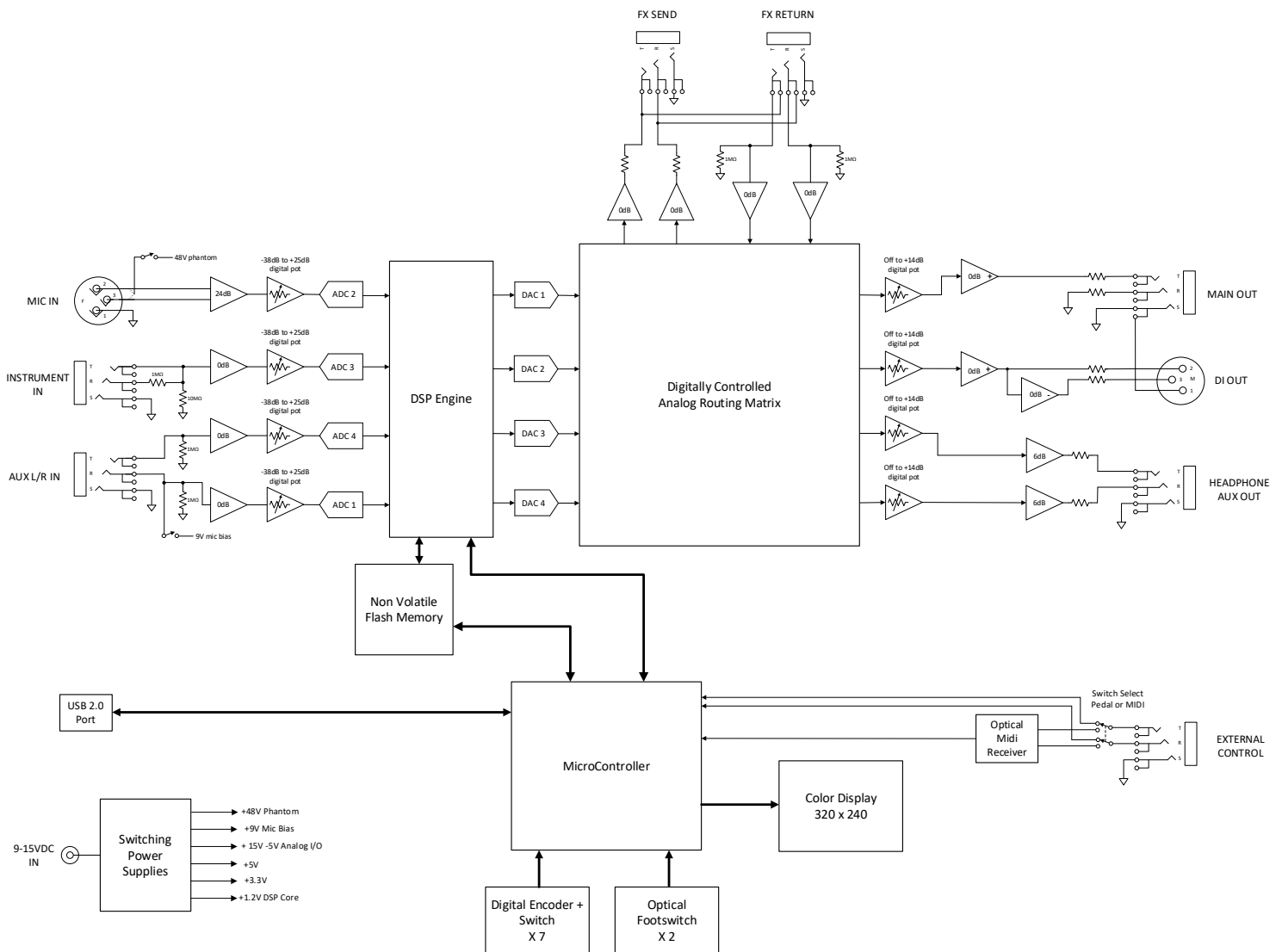
Selezionare Completo per cancellare totalmente la memoria. Questo sarebbe necessario solo in circostanze molto insolite.

Suggerimenti per professionisti

- Per **vedere facilmente le differenze** tra le WaveMap per uno qualsiasi dei parametri delle schede come EQ, Anti-Feedback, ecc., selezionare ciò che si desidera vedere, quindi utilizzare Footscroll per spostarsi tra le WaveMap. Lo schermo continuerà a visualizzare il parametro desiderato mentre cambia da una WaveMap all'altra. È possibile farlo con interruttori a pedale esterni o con quelli interni se la modalità Footscroll è impostata su Integrale e si attiva la modalità Footscroll con una pressione prolungata di Boost.
- **Sfruttare** la funzione di registrazione/riproduzione, poiché è rivelatrice nel valutare ciò che il pubblico sentirà, dato che non si sentirà il suono diretto irradiato dal proprio strumento mescolato. Inoltre, non si sarà impegnati a suonare, quindi ci si potrà concentrare maggiormente sull'ascolto per eventuali regolazioni da apportare.

- La sensibilità dell'orecchio alle frequenze medie è più forte di quella ai bassi e agli acuti. Quando si suona attraverso un PA ad alto volume in particolare, provare una riduzione ampia del guadagno delle medie frequenze per mantenere il suono dello strumento naturale.

Diagramma di sistema



Specifiche tecniche

Ingresso strumento (in)

- Jack phone da 1/4"
- Impedenza di ingresso: 1 M Ω se si utilizza una spina mono standard, 10 M Ω se si utilizza una spina TRS con RING non collegato
- Intervallo di guadagno: da -38dB a +25dB
- Livello massimo del segnale prima del clipping: +9dBVrms

Ingresso Aux - Aux1 (TIP) e Aux2 (RING)

- Jack phone TRS da 1/4"
- Impedenza di ingresso: 1 M Ω
- Intervallo di guadagno: da -38dB a +25dB
- Livello massimo del segnale prima del clipping: +9 dBVrms
- Se il bias a +9 V è abilitato, 10 k Ω su RING

Ingresso microfono

- XLR femmina
- Impedenza di ingresso: 2 k Ω differenziale
- Intervallo di guadagno: da -11 dB a +49 dB
- Livello massimo del segnale prima del clipping: +9 dBVrms
- Alimentazione phantom a +48 V commutabile

Uscita principale

- Jack TRS da 1/4"
- Single-ended sbilanciato o pilotaggio differenziale bilanciato in impedenza
- Impedenza di sorgente: 300 Ω per lato
- Intervallo di guadagno: spento, da -34 dB a +14 dB
- Livello massimo del segnale prima del clipping: +9dBVrms

Uscita DI

Uscita Aux

- Jack TRS da 1/4"
- Funzionamento doppio mono o stereo, in grado di pilotare la maggior parte delle cuffie
- Impedenza sorgente: 20 Ω per lato
- Intervallo di guadagno: da -22 dB a +26 dB
- Livello massimo del segnale prima del clip: +9 dBVrms differenziale

Mandata FX

- Jack TRS da 1/4"
- Funzionamento doppio mono o stereo
- Impedenza sorgente: 500 Ω per lato
- Livello massimo del segnale prima del clipping: +9dBVrms

Ritorno FX

- Jack TRS da 1/4"
- Funzionamento doppio mono o stereo
- Impedenza di ingresso: 1 M Ω per lato
- Livello massimo del segnale prima del clip: +9 dBVrms

Jack USB

- USB 2.0 - USB-micro o USB-C a seconda del numero di serie

Ingresso alimentazione CC

- Perno da 2,1 mm, barilotto da 5,5 mm
- Accetta 9-15 V CC, entrambe le polarità

Jack di controllo

- Jack TRS da 1/4"
- Se è selezionato MIDI, ingresso otticamente isolato cablato secondo lo standard MIDI TRS di tipo A
- Se è selezionato l'interruttore a pedale, Tip e Ring sono portati a +5 V con una sorgente di corrente da 20 mA
- Gli interruttori a pedale collegati devono essere di tipo momentaneo e stabilire una connessione a massa quando vengono premuti.

Interruttori a pedale integrati



Ulteriore supporto e informazioni operative sono disponibili sul sito web di Audio Sprockets, tra cui:

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

- Domande frequenti (FAQ) con sezioni su quali pickup funzionano con ToneDexter II, informazioni sull'alimentatore e domande generali sul funzionamento e sul training
- Versioni del software - Cronologia delle versioni, download e installazione
- Video di configurazione e training
- Trasferimento e archiviazione delle WaveMap, informazioni e video dimostrativo
- Moduli di richiesta di supporto

