

# tone dexter® II



## Guía del usuario

Versión de software 4.1

Versión 4.02 de la guía del usuario



## Advertencias y notas de seguridad

- Los niveles de sonido excesivos de los auriculares pueden provocar pérdida de audición.
- Peligro de asfixia por ingestión de piezas pequeñas si se desmonta la unidad, especialmente para los niños.
- Deseche adecuadamente todas las cubiertas de plástico y el embalaje para evitar el peligro de asfixia.
- ToneDexter II está diseñado para su uso en entornos de actuaciones privadas y públicas como una interfaz entre instrumentos de cuerda y sistemas de PA/mezcladores de estudio/interfaces analógicas a digitales. Cualquier otro uso, así como el uso en otras condiciones de funcionamiento, se considera un uso inadecuado.
- Tenga en cuenta la posibilidad de que se produzcan manchas por la abrasión de las patas de goma.
- No utilice ToneDexter II en el exterior en condiciones de lluvia si existe la posibilidad de que la unidad o la fuente de alimentación se mojen.
- Utilice el dispositivo con una fuente de alimentación adecuada. La fuente de alimentación suministrada ha sido elegida por su rendimiento. Los [requisitos de la PSU](#) se indican en esta guía del usuario junto con información sobre la polaridad del conector de alimentación del TDII.
- No hay piezas reparables por el usuario en el interior y ToneDexter II funciona internamente con un bajo voltaje de 9-15 V de una fuente de alimentación externa. ToneDexter II no contiene ninguna batería.
- Las unidades de Norteamérica se suministran con un adaptador de corriente de 120 V; fuera de Norteamérica, ToneDexter II se suministra con un adaptador de corriente que tiene una selección de tipos de enchufe. En ambos casos, la fuente de alimentación se puede utilizar con una red eléctrica de 110 V-240 V y 50-60 Hz.
- ToneDexter II cumple con la norma CISPR 32:2015 Clase B, compatibilidad electromagnética de equipos multimedia - requisitos de emisión.

Eliminación de los materiales de embalaje

Eliminación de los materiales de embalaje de cartón y plástico.



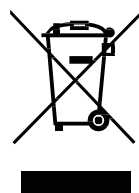
Eliminación de los materiales de embalaje en Francia

Eliminación de los materiales de embalaje de cartón y plástico.



Eliminación de ToneDexter II y PSU antiguos

Estos productos deben enviarse a instalaciones de recogida selectiva para su recuperación y reciclaje.



ToneDexter II y PSU sin baterías

Estos productos no contienen ni utilizan baterías.



Audio Sprockets, LLC

Nevada City, CA 95959 EE. UU.

## Índice

### Advertencias y notas de seguridad..... 2

Unas palabras sobre las fuentes de alimentación ..... 4

### ¿Qué es ToneDexter II? ..... 5

### Introducción ..... 6

Conectividad ..... 6

Características frontales y laterales ..... 9

Características traseras ..... 10

### Conceptos básicos de inicio rápido.....12

### Procedimiento de entrenamiento .....13

### Definición de términos .....16

### Modos de funcionamiento.....16

Reproducción ..... 17

Mute/Afinador ..... 17

Boost ..... 17

Bypass ..... 18

Desplazamiento con pedal ..... 18

Entrenamiento ..... 18

Audición ..... 18

Grabación/Reproducción ..... 18

### Controles de configuración .....20

Página principal – Entradas..... 20

Página principal – Salidas..... 21

*Opciones de fuente Aux ..... 21*

*Opciones de fuente de envío de FX ... 21*

*Opciones de fuente de salida y DI ..... 21*

*Opciones de fuente de salida y DI Error!*

***Bookmark not defined.***

*Diagrama de enrutamiento de la señal*

..... 22

Página principal – Pestañas de funciones

..... 23

*Pestaña EQ ..... 23*

*Filtro de banda alta ..... 23*

*Filtro de banda media ..... 23*

*Filtro de paso alto ..... 23*

*Filtro de banda baja ..... 23*

*Antirretroalimentación..... 24*

*Espacialidad ..... 25*

*Filtro notch ..... 25*

*Pestaña Notch ..... 25*

*Pestaña de reverberación ..... 26*

*Pestaña del compresor..... 27*

Página principal – WaveMap..... 29

*Renombrar WaveMap..... 29*

*«Hornear» WaveMaps..... 30*

*Fusionar WaveMaps..... 31*

Ajustes de configuración del sistema.... 32

*Desplazamiento con pedal ..... 32*

*Bloqueo de pantalla ..... 33*

*Ajustes de pantalla..... 33*

*Configuración MIDI ..... 34*

*Avanzado..... 35*

### Memoria activa y de base ..... 36

### Uso de la interfaz web ..... 37

Gestión de WaveMaps ..... 37

*Significado del color y el texto..... 38*

*Botón de copia de seguridad..... 39*

<i>Botón de restauración</i> .....	39	<b>Información para la solución de problemas</b>	
<i>Botón de ayuda</i> .....	39	.....	<b>42</b>
Actualización del software .....	40	<b>Restablecimiento de fábrica</b> .....	<b>43</b>
<i>Método de recuperación</i> .....	40	<b>Consejos profesionales</b> .....	<b>43</b>
<b>Integración de un looper</b> .....	<b>41</b>	<b>Diagrama del sistema</b> .....	<b>44</b>
		<b>Especificaciones técnicas</b> .....	<b>45</b>

## Unas palabras sobre las fuentes de alimentación

ToneDexter II se envía con una fuente de alimentación de 12 V con una potencia nominal de 700 mA (8,4 W) en EE. UU. o Canadá, o de 1 A (12 W) para Europa. La de Europa viene con clavijas adaptadoras para diversos países. Ambas tienen entrada universal y pueden funcionar con una tensión de red de 100 V-240 V, 50-60 Hz.

ToneDexter requiere más potencia máxima para arrancar que potencia continua para funcionar. Las fuentes de alimentación de terceros tienen diferentes potencias nominales, algunas conservadoras, otras optimistas. Algunas tienen más potencia máxima de arranque disponible que otras.

Para tener en cuenta la corriente adicional necesaria durante el arranque, las potencias nominales mínimas recomendadas para la fuente de alimentación se muestran en la siguiente tabla. Algunas fuentes con potencias nominales más bajas pueden funcionar.

Tensión de salida	Unidades con números de serie ASxxxxxx0001 – ASxxxxxx1000		Unidades con números de serie ASxxxxxx1001 y superiores	
	Mínima Corriente nominal recomendada	Alimentación	Corriente nominal mínima recomendada	Alimentación
9V	900mA	8,1 W	670mA	6,0 W
12V	675mA	8,1 W	500mA	6,0 W
15V	540mA	8,1 W	400mA	6,0 W

Si experimenta problemas como que la pantalla se ponga en blanco, que la unidad se reinicie continuamente al arrancar o que funcione a veces pero no otras, lo más probable es que la fuente de alimentación que está utilizando no tenga la potencia suficiente.

La buena noticia es que la mayoría de las fuentes de alimentación para pedaleras tienen múltiples salidas flotantes, y normalmente se puede obtener suficiente energía utilizando un cable de conexión en cadena (daisy-chain) duplicador de corriente (paralelo) que conecte dos salidas (con la misma potencia nominal) para alimentar el ToneDexter II.

Si desea hacer funcionar su unidad con **alimentación por batería**, existen muchos paquetes de iones de litio recargables de 12 V disponibles con capacidades desde 3000 mAh hasta más de 10 000 mAh. Divida la capacidad

nominal por las cifras de 12 V de la tabla para estimar cuánto tiempo alimentará a ToneDexter antes de necesitar una recarga.

## ¿Qué es ToneDexter II?

ToneDexter II es un innovador preamplificador de calidad profesional que mejora el sonido de la pastilla de un instrumento acústico.

Con un sencillo proceso de entrenamiento, aprende la diferencia entre cómo suena un instrumento a través de un micrófono y cómo suena a través de su pastilla.

Mediante la tecnología patentada WaveMap®, corrige la pastilla para que suene como el micrófono.

Un WaveMap es un conjunto de parámetros configurables que contiene una respuesta al impulso (IR) de resolución mejorada, un ecualizador (EQ), modelado de tono, reverberación, compresión, nivel, enrutamiento y otra información.

Almacena hasta 32 WaveMaps a la vez que se pueden utilizar para diferentes variaciones de sonido del mismo instrumento, o para diferentes instrumentos, o incluso para diferentes configuraciones de enrutamiento para entradas y salidas.



## Introducción

### Cómo utilizar esta guía

Una vez que tenga una idea de lo que hacen los controles, vaya a [Conceptos básicos de inicio rápido](#) y luego a [Procedimiento de entrenamiento](#) para empezar directamente y crear un WaveMap personalizado para su instrumento.

Revise los [Modos de funcionamiento](#) y, a continuación, familiarícese con los [Controles de configuración](#).

Consulte la [Información para la solución de problemas](#) si tiene algún problema.

### Experimente sin preocupaciones

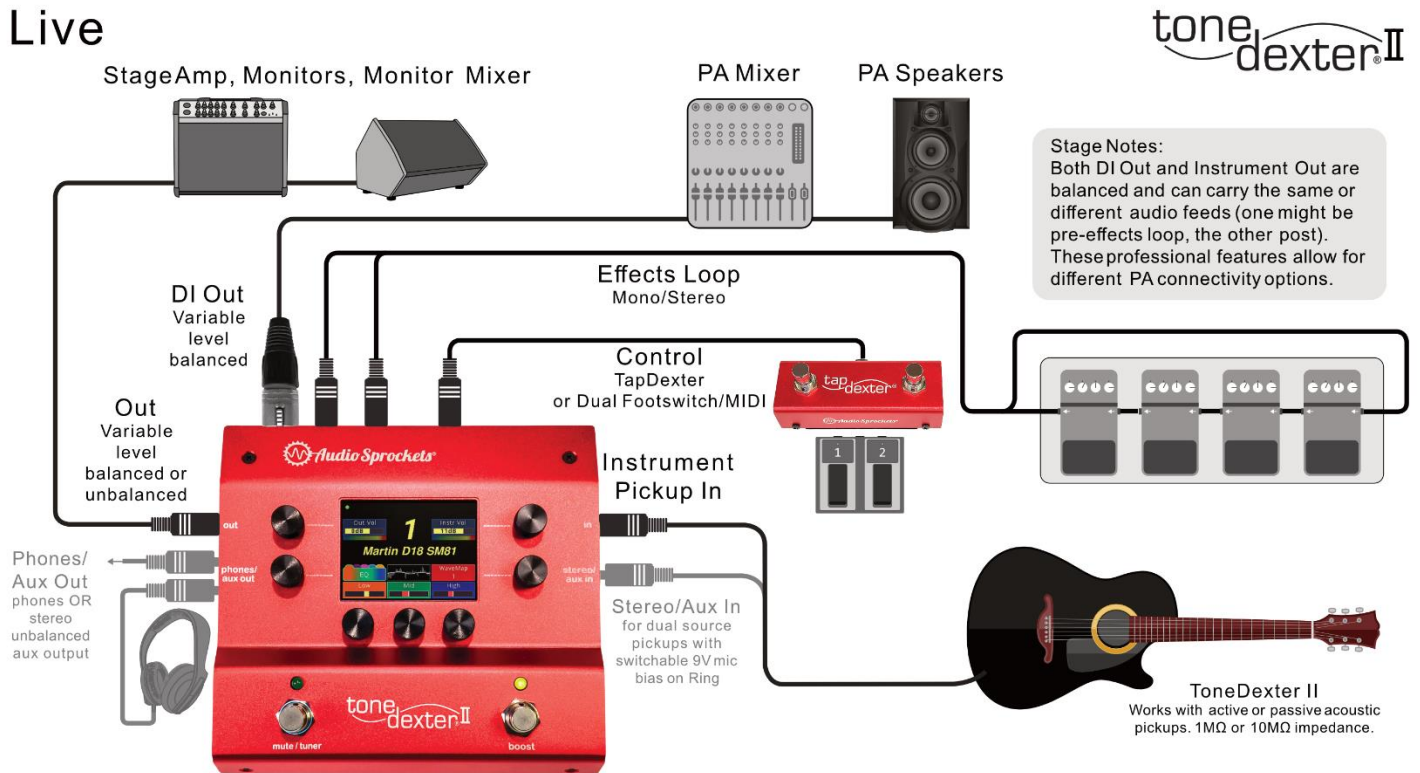
No tenga miedo de pulsar botones y girar los mandos para ver qué hacen. Siempre puede deshacer los cambios fácilmente y volver a donde estaba.

Si se encuentra en una situación que podría suponer un cambio permanente, como eliminar o sobrescribir un WaveMap, se le advertirá y se le pedirá que confirme su elección.

ToneDexter II está diseñado para ser divertido y fácil de usar, así que tómese un poco de tiempo para jugar con él sin preocupaciones. ¡En poco tiempo, será un usuario experto!

## Conectividad

### Live





# Front and Side Features



## Características frontales y laterales

### Controles de salida

Ajusta el nivel de salida. Púlselo para ajustar todos los niveles de salida y el enrutamiento.

### Salida de instrumento

Mono balanceado o no balanceado de 1/4". Fuente configurable.

### Salida estéreo para auriculares/Aux

TRS balanceado de 1/4". Alimenta auriculares o puede utilizarse como salida de línea auxiliar estéreo. Fuente configurable.

### Selección de pestaña de función

Selección de las funciones de EQ, modelado de tono, Notch, reverberación y compresor; determina qué conjunto de controles aparece en la página principal

### Controles de la función seleccionada

Controles de ajuste para la pestaña de función que esté seleccionada. Pulse una perilla para realizar ajustes detallados.

### Puerto USB 2.0

Para descargas de software y gestión de WaveMaps.

### Mute/Afinador/Desplazamiento

Púlselo para silenciar (Mute) y afinar. También se puede utilizar para seleccionar WaveMaps en el modo Footscroll.

### Pantalla a color

Contenido contextual con un desorden mínimo.

### Controles de entrada

Ajusta la ganancia de entrada. Púlselo para ajustar todos los niveles y fuentes de entrada.

### Entrada de instrumento

Jack mono de 1/4". Impedancia de 1 MΩ o 10 MΩ.

### Entrada estéreo/Aux

Jack TRS de 1/4". El modo de entrada estéreo admite pastillas de doble fuente con polarización de micrófono de 9 V conmutable en el ANILLO (RING).

### Selección y edición de WaveMap

Seleccione entre 32 ranuras. Púlselo para gestionar los WaveMaps

### Boost/Entrenamiento/Desplazamiento

Púlselo para aumentar (boost) de 2 a 11 dB. También se utiliza para iniciar el entrenamiento. Selecciona WaveMaps en el modo Footscroll.

## Características traseras



### Botón de arranque

Púlselo para reiniciar (manténgalo pulsado para iniciar la recuperación del procedimiento de actualización de software; consulte [Actualización del software](#)).

### Entrada de micrófono

XLR hembra, con alimentación phantom de 48 V conmutable.

### Interruptor de selección de control y jack de control

Establézcalo en **Pedal** para el control externo con un conmutador de pedal doble.

Establézcalo en **Midi** para una conexión MIDI TRS tipo A estándar para seleccionar WaveMaps con comandos de cambio de programa.

### Entrada de CC

Acepta alimentación de 9 V a 15 V de CC, de cualquier polaridad.

### Envío y retorno de efectos (FX)

Jacks TRS de 1/4". Admite configuraciones mono, estéreo y de doble canal.

### Salida DI

XLR balanceado, fuente configurable.



## Conceptos básicos de inicio rápido

### Entrenamiento

Aunque ToneDexter II funciona como un gran preamplificador nada más sacarlo de la caja, para obtener el mejor sonido es necesario crear al menos un WaveMap personalizado para su instrumento entrenando a ToneDexter II con un micrófono.

Una vez hecho esto, el micrófono ya no es necesario. Se pueden almacenar hasta 32 WaveMaps en la unidad a la vez.

Estos pueden ser para el mismo instrumento con diferentes micrófonos o posiciones de micrófono, o para diferentes instrumentos.

ToneDexter II no viene precargado con ningún WaveMap existente porque no funcionarían de forma óptima para su instrumento, pastilla y micrófono concretos. Sin embargo, el entrenamiento es fácil, ¡así que empecemos!

### Lo que necesitará

- **ToneDexter II** con la fuente de alimentación incluida o una alternativa adecuada.
- **Su instrumento, equipado con una pastilla.** La mayoría de las pastillas piezoeléctricas activas y pasivas funcionarán. Las pastillas magnéticas pueden funcionar hasta cierto punto (pueden hacer que el sonido sea «más acústico»), pero no lograrán un sonido microfoneado realista.
- **Micrófono.** No tiene por qué ser caro. Lo que funciona mejor para la grabación en estudio no es necesariamente lo óptimo para el entrenamiento, ya que los requisitos son diferentes. Consulte la Información útil para el entrenamiento más abajo y también el sitio web de Audio Sprockets para obtener orientación sobre micrófonos.
- **Soporte de micrófono.** Esto es importante para que cualquier posición que elija sea fija y repetible.
- **Auriculares (opcional).** Preferiblemente de tipo cerrado. Esto es útil para evaluar el sonido mientras coloca el micrófono y para comparar los resultados. Si no tiene auriculares, no se preocupe, aun así puede obtener excelentes resultados

## Procedimiento de entrenamiento

### Training

tone dexter II



1. Coloque un micrófono en un soporte y conéctelo al jack de entrada de micrófono.
2. Conecte su instrumento al jack de instrumento o al jack Aux. ToneDexter II sabrá a cuál está conectado.

**Consejo útil:** para las pastillas mono estándar, normalmente solo utilizará el jack de instrumento. Si está utilizando una pastilla de doble fuente o estéreo y está conectado al jack Aux, habrá una opción en la página de entrenamiento para seleccionar entre Aux 1 o Aux 2. Aux 1 es el predeterminado si no hay nada conectado al jack de instrumento.

3. Si está utilizando auriculares para supervisar el proceso de entrenamiento, conéctelos a la salida Aux.
4. **Pulse Mute** para acceder al modo Afinador si no está ya en él.
5. **Pulse Boost** para entrar en el modo Entrenamiento-Ajuste de nivel. En este punto, todas las salidas, excepto la Aux, se silenciarán.
6. Una vez que coloque el micrófono, empiece a tocar a un volumen medio. ToneDexter II ajustará automáticamente las ganancias del instrumento y del micrófono para darle suficiente margen y evitar la distorsión. Debería ver que los medidores de nivel están en el rango medio.

**Consejo útil:** no se preocupe por el volumen exacto al que está tocando, el WaveMap resultante tendrá un nivel de potencia fijo, independientemente de las ganancias de la pastilla y del micrófono y del volumen al que toque durante el entrenamiento.

7. Una vez ajustados los niveles, ToneDexter II pasará automáticamente al modo de entrenamiento. Toque durante aproximadamente un minuto mientras escucha el entrenamiento en los auriculares y observa la barra de progreso que se muestra en la pantalla. **Al pulsar Boost** se cambia el sonido enviado a los auriculares entre WaveMap, pastilla y micrófono.

**Consejo útil:** *no es necesario que sea musical. Lo importante es que se exciten el carácter y los sobretonos del instrumento. Además, tocar suave y fuerte no ayuda en el proceso de entrenamiento. Toque a un nivel medio, con cuidado de no mover su posición con respecto al micrófono.*

#### **Enfoques recomendados:**

- Guitarra, mandolina, banjo, etc.: acordes abiertos, cuerdas al aire, acordes con cejilla a lo largo del mástil hasta la quinta posición aproximadamente. Tanto la técnica de dedos (fingerpicking) como la de púa (flat picking) son válidas. Sin embargo, la técnica de púa puede entrenar un poco más rápido. El WaveMap resultante se aplicará a cualquier estilo de tocar.
  - Violín, violonchelo, contrabajo: dobles cuerdas y barridos de cuerdas al aire y en posiciones más altas. Lo ideal es que los bajistas utilicen un arco y no el pizzicato, ya que el arco facilita mejor el entrenamiento. El WaveMap resultante se aplicará a cualquier estilo de tocar.
8. Una vez que finalice el período de entrenamiento, el WaveMap se transferirá a una posición de espera, a la espera de la confirmación de en qué ranura almacenarlo. Antes de decidir si lo conserva, puede pulsar Boost para escuchar el WaveMap, la pastilla sin procesar y el sonido del micrófono en directo para compararlos. ¡Prepárese para una sorpresa!
  9. Puede nombrar el WaveMap utilizando los controles de tipo «pizarra mágica» (Cursor y Char), o utilizar un nombre pequeño y temporal por ahora y renombrarlo más cómodamente más tarde utilizando la interfaz web.
  10. La siguiente ranura vacía disponible se seleccionará automáticamente para guardar el nuevo WaveMap, pero puede seleccionar cualquier otra ranura. Si esa ranura está ocupada, se sobrescribirá.
  11. **Mantenga pulsado Boost** para almacenar el WaveMap.

#### **Información útil para el entrenamiento**

- Si deja de tocar, el proceso de entrenamiento simplemente esperará a que continúe.
- Para cancelar el entrenamiento, **pulse Mute** o el botón **Atrás**.
- El EQ del micrófono se puede ajustar durante el entrenamiento pulsando EQ del micrófono. Esto reiniciará el proceso de entrenamiento desde el principio para utilizar el nuevo EQ. La próxima vez que entrene, se recordarán los ajustes del EQ del micrófono, pero el valor predeterminado siempre será plano al reiniciar la unidad.
- **Mantenga pulsado el botón EQ del micrófono** para restablecer el EQ del micrófono a plano. Tenga en cuenta que el filtro de paso alto del micrófono no se puede desactivar por completo durante el entrenamiento, ya que se requiere un ajuste mínimo de 20 Hz para el proceso de entrenamiento.
- Puede almacenar varios WaveMaps utilizando diferentes micrófonos y/o ubicaciones de micrófono y decidir más tarde cuáles conservar o mover a diferentes ubicaciones.
- Puede entrenar en prácticamente cualquier lugar; no necesita un espacio acústico refinado, ya que el entrenamiento de WaveMap capta muy poco del sonido de la sala. Sin embargo, no se recomiendan las habitaciones pequeñas y con azulejos.

- Se recomienda un micrófono de condensador de diafragma pequeño. Los micrófonos de diafragma grande también pueden funcionar bien, pero pueden ser más exigentes en cuanto a la colocación debido a la coloración de su respuesta.
- Los micrófonos dinámicos, como los micrófonos vocales comunes, pueden dar buenos resultados, aunque generalmente no tendrán tanta información de alta frecuencia y tienden a estar bastante coloreados. Sin embargo, ¿ese podría ser el sonido que está buscando!
- No se recomiendan los micrófonos de tubo (válvula), debido a su alta no linealidad, pero pueden dar buenos resultados de todos modos.
- Tanto los patrones de captación cardioides como los omnidireccionales darán excelentes resultados. El uso de un micrófono omnidireccional a menudo puede conseguir un sonido más equilibrado más rápidamente.
- También se pueden utilizar micrófonos de cinta. Se pueden utilizar micrófonos de cinta pasivos siempre que puedan tolerar una alimentación phantom de 48 V. Si utiliza un micrófono de cinta pasivo, considere la posibilidad de conectar primero el micrófono antes de encender la unidad, o de desactivar primero la alimentación phantom de 48 V.

**Consejo útil:** la alimentación phantom de 48 V para el micrófono está activada por defecto. Rojo = ACTIVADO, Gris = DESACTIVADO. Si desea desactivarla, **pulse el símbolo** en la página **Entrenamiento - Ajuste de nivel** o en **Configuración del sistema**.

- **Una nota sobre el zumbido:** si está utilizando una pastilla piezoeléctrica pasiva, es posible que escuche algo de zumbido o ruido de la línea de alimentación de CA si su sistema no está conectado a tierra. En un uso normal, ToneDexter II estará conectado a un amplificador o sistema de PA que esté conectado a tierra, y no experimentará ningún zumbido perceptible.
- Pero si experimenta un zumbido en los auriculares durante el entrenamiento, conectar una de las otras salidas a un sistema con toma de tierra lo eliminará.

## Definición de términos

**WaveMap:** un conjunto de parámetros configurables que ToneDexter II crea, almacena y utiliza. Contiene una respuesta al impulso (IR) de resolución mejorada, EQ, modelado de tono, reverberación, compresión, nivel, enrutamiento y otra información.

**IR:** una respuesta al impulso. Un filtro complejo que mapea el sonido de su pastilla con el sonido de su micrófono.

**Ranura:** una de las 32 ubicaciones de almacenamiento de WaveMap.

**Pulsar:** una pulsación y liberación rápidas de uno de los conmutadores de pedal o controles.

**Mantener pulsado:** pulsar y mantener pulsado un conmutador de pedal o control durante al menos un segundo hasta que la pantalla cambie o la acción surta efecto.

**Mute:** el conmutador de pedal izquierdo.

**Boost:** el conmutador de pedal derecho.

**Mando:** una perilla de codificador digital para seleccionar valores u opciones ya sea girándola o mediante una acción de pulsar o mantener pulsado.

**Conector TRS:** un jack o clavija correspondiente que tiene 3 conexiones: PUNTA (TIP), ANILLO (RING) y CUERPO (SLEEVE) (tierra). A veces conocido como conector estéreo.

**PUNTA (TIP):** el conductor principal en un conector TRS. Es el mismo que en un conector mono.

**ANILLO (RING):** el segundo conductor en un conector TRS, utilizado para transportar una señal para una segunda pastilla, por ejemplo.

**Gráfico de respuesta en frecuencia:** la magnitud en dB (sonoridad) se muestra en el eje vertical en función de la frecuencia en el eje horizontal.

**Gráfico de respuesta al impulso:** la IR se muestra con magnitud lineal en el eje vertical en función del tiempo en el eje horizontal.

**Instr:** abreviatura de entrada de instrumento, etiquetada como **IN** en la unidad.

**Aux1/Aux2:** las dos entradas asociadas con el jack de entrada etiquetado como **aux in** en la unidad.

## Modos de funcionamiento

Esta sección proporciona un resumen de todos los modos de funcionamiento y cómo utilizarlos.

### Reproducción

El modo predeterminado, procesa el sonido de su pastilla con una IR de WaveMap y cualquier ajuste de EQ o de modelado de tono como antirretroalimentación o espacialidad, así como reverberación o compresión opcionales.

Los niveles de entrada y la selección de la fuente de entrada son parámetros específicos del WaveMap y se recuperan automáticamente al cambiar de WaveMap.

Los niveles de salida y de boost son ajustes globales del sistema que permanecen fijos al cambiar de WaveMap.

El enrutamiento de FX y de salida, así como la frecuencia de referencia del afinador, son por defecto ajustes globales del sistema, pero opcionalmente pueden establecerse para que sean específicos del WaveMap pulsando el Sprocket (piñón) asociado. Este se vuelve dorado y confirma que el parámetro es ahora específico del WaveMap.

### Mute/Afinador

Pulse Mute para silenciar todas las salidas excepto la Aux, que puede configurarse para que también se silencie o, alternativamente, para escuchar la señal de la pastilla en modo bypass mientras se afina.

Se activa un afinador de precisión, con una exactitud de menos de 1 cent.

Afina automáticamente desde el jack (Instrumento o Aux) al que esté conectado. Si tiene instrumentos conectados a ambos jacks, afina desde el jack que la configuración del WaveMap haya establecido como su entrada.

El estilo de la pantalla y la frecuencia de referencia se pueden ajustar.

### Boost

Al pulsar Boost durante el modo de reproducción, el nivel de salida aumenta en una cantidad fija de 2 a 11 dB, según su preferencia. Al pulsarlo de nuevo, se vuelve al nivel normal.

El nivel de boost es configurable en la página de Salidas.

**Consejo útil:** la ganancia adicional proporcionada está en el dominio analógico para no comprometer el margen dinámico digital. Si ya tiene el nivel de salida ajustado muy alto, es posible que no se pueda alcanzar el nivel de boost completo. Por ejemplo, si desea 8 dB de boost, asegúrese de que el nivel de salida esté ajustado a 6 dB o menos, ya que 14 dB es el máximo disponible.

## Bypass

**Mantenga pulsado Mute** para entrar y salir del modo Bypass. El audio se enruta directamente desde la entrada digital a la salida digital, omitiendo todo el procesamiento de la señal.

Esta función se puede cambiar para activar Grabación/Reproducción en lugar de Bypass. Consulte Footscroll en Configuración del sistema -> Avanzado para configurar.

## Desplazamiento con pedal

**Mantenga pulsado Boost** para entrar en el modo Footscroll\*. En este modo, Boost y Mute incrementan y decrementan el número de selección de WaveMap. Para pasar de Reproducción a Afinador en este modo, mantenga pulsado Mute. Vuelva a mantener pulsado Boost para salir del modo Footscroll.

\*Siempre que haya configurado los conmutadores de pedal como Integrados en la página de Configuración del sistema. Externo es el valor predeterminado. Si ha configurado los conmutadores de pedal como externos, esto no se aplica.

## Entrenamiento

**Pulse Boost** desde el modo Afinador para entrar en Entrenamiento.

La primera fase del entrenamiento es la fase de ajuste de nivel. Mientras toca, se ajustarán las ganancias del instrumento y del micrófono para facilitar la creación de la IR. Este ajuste de ganancia se conserva para el WaveMap guardado como el óptimo para la fuerza de la señal y el margen dinámico, pero siempre se puede ajustar más tarde.

La fase de entrenamiento comienza automáticamente después de que se complete el ajuste de nivel.

**Al pulsar Boost** se recorren las fuentes de audición: Pastilla, Micrófono y WaveMap. El proceso de entrenamiento continuará mientras hace esto.

El EQ del micrófono se puede ajustar para adaptar el sonido de su micrófono. El entrenamiento creará entonces un WaveMap que coincida con el sonido del micrófono ecualizado.

## Audición

Ocurre cuando el entrenamiento está completo, antes de guardar el WaveMap recién creado en una ranura elegida.

**Al pulsar Boost** se recorren las fuentes de audición: Pastilla, Micrófono y WaveMap.

También puede ajustar el EQ principal antes de guardar el WaveMap. Cualquier ajuste que realice se incluirá en la línea de base del WaveMap cuando lo guarde. Esto podría ser útil si ha entrenado pero no está seguro de que sea suficiente sin un poco de EQ. Esto le permitirá responder a esa pregunta cómodamente.

**Consejo útil:** *póngale a su nuevo WaveMap un nombre sencillo que recuerde más tarde. Puede editar el nombre más fácilmente para que sea más descriptivo a través de la interfaz web.*

## Grabación/Reproducción

El modo de grabación/reproducción le permite grabar su instrumento durante un máximo de 90 segundos y luego reproducirlo en un bucle repetido.

Esto es útil para hacer ajustes de modelado de tono o de EQ mientras se escucha solo el sistema de PA o el amplificador, sin el sonido directo que irradia su instrumento.

Funciona para configuraciones de una o dos fuentes, con control total de todos los parámetros, incluida la mezcla durante la reproducción.

**Mantenga pulsado Mute** para entrar o salir del modo de grabación/reproducción.

**Pulse Mute** para iniciar o pausar la grabación.

**Pulse Boost** para iniciar o pausar la reproducción. El bucle se repetirá cuando llegue al final del material grabado.

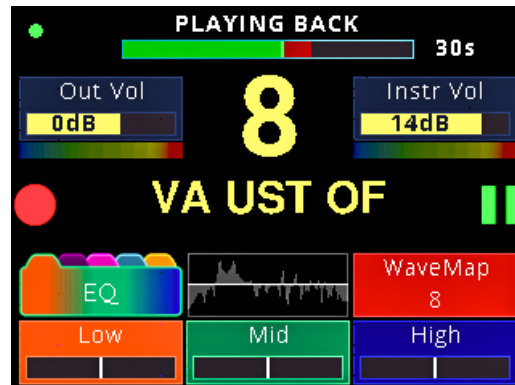
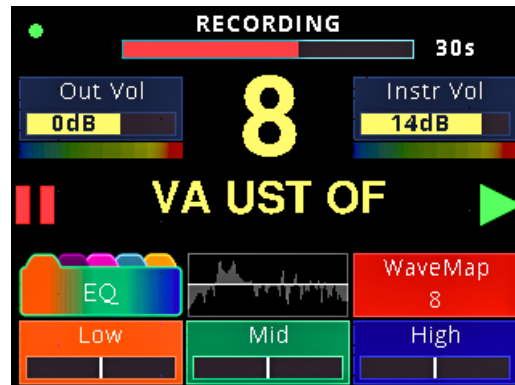
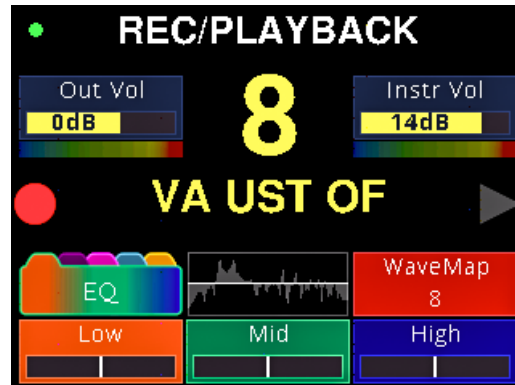
**Pulse Mute** durante la reproducción para iniciar la grabación en el cursor (punch-in).

El cursor verde muestra la ubicación de la reproducción.

El cursor rojo muestra la extensión del búfer de grabación.

**Nota:** el material grabado es volátil y se borrará si se apaga la unidad.

**Nota importante:** esto no es un sustituto de un looper de actuación, ya que no es posible realizar bucles sin interrupciones, ni superponer el sonido en directo con el material grabado.



## Controles de configuración

### Página principal – Entradas

**Pulse el mando superior derecho** para seleccionar la página de Entradas. Tenga en cuenta que este mando se etiquetará dinámicamente, dependiendo de las entradas seleccionadas. Podrá ver cosas como Vol Instr, Instr/Aux1 o Aux1/Aux2, por ejemplo.

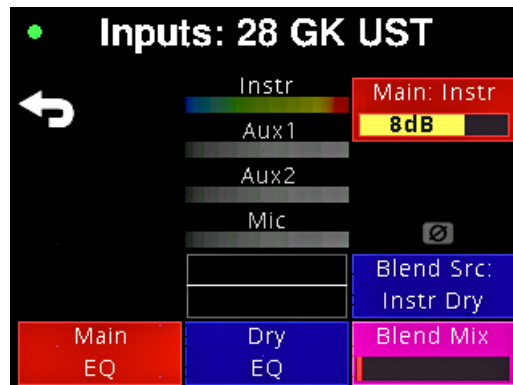
**Pulse Principal** para alternar entre las opciones de entrada para el canal principal (IR)


- Instr
- Aux 1
- Aux 2

**Pulse Fuente de mezcla** para alternar entre las opciones de entrada para el canal de mezcla (seco)

- Instr seco
- Aux 1
- Aux 2
- Micrófono

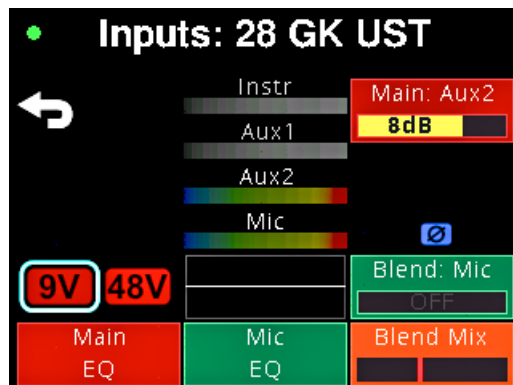
Las etiquetas sobre las barras del medidor se iluminarán para indicar cuáles están activas.



**Mantenga pulsado el botón Fuente de mezcla** para invertir la polaridad, indicado por el símbolo de fase azul. 

**Mantenga pulsado Mezcla** para invertir la polaridad del canal de mezcla. El símbolo de fase azul se iluminará.

Si se selecciona Aux 2 y/o Micrófono, puede activar la alimentación de 9 V y/o 48 V pulsando o desplazándose para seleccionar cuál y, a continuación, pulsando para activarla.

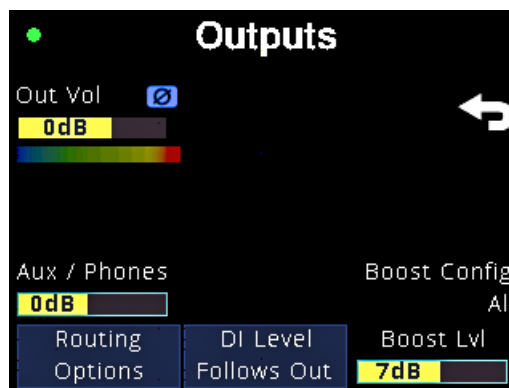


## Página principal – Salidas

Pulse **Vol Salida** para seleccionar la página de Salidas.

### Opciones de fuente de salida y DI

- Retorno FX Mono (predeterminado)
- Retorno de FX izquierdo
- Retorno de FX derecho
- Envío de FX Mono
- Envío de FX izquierdo
- Envío de FX derecho
- Retorno de FX izquierdo + Envío de FX derecho
- Envío de FX izquierdo + Retorno de FX



### Opciones de fuente Aux

- Retorno FX Mono (predeterminado)
- Retorno de FX estéreo
- Envío de FX Mono
- Envío de FX estéreo
- Pastilla sin procesar / Micrófono sin procesar: útil si desea grabar la sesión de entrenamiento, por ejemplo

**Consejo útil:** la salida Aux se utiliza normalmente para alimentar auriculares, pero también podría utilizarse como una alimentación estéreo de nivel de línea independiente a un mezclador o grabador utilizando un cable TRS estéreo.

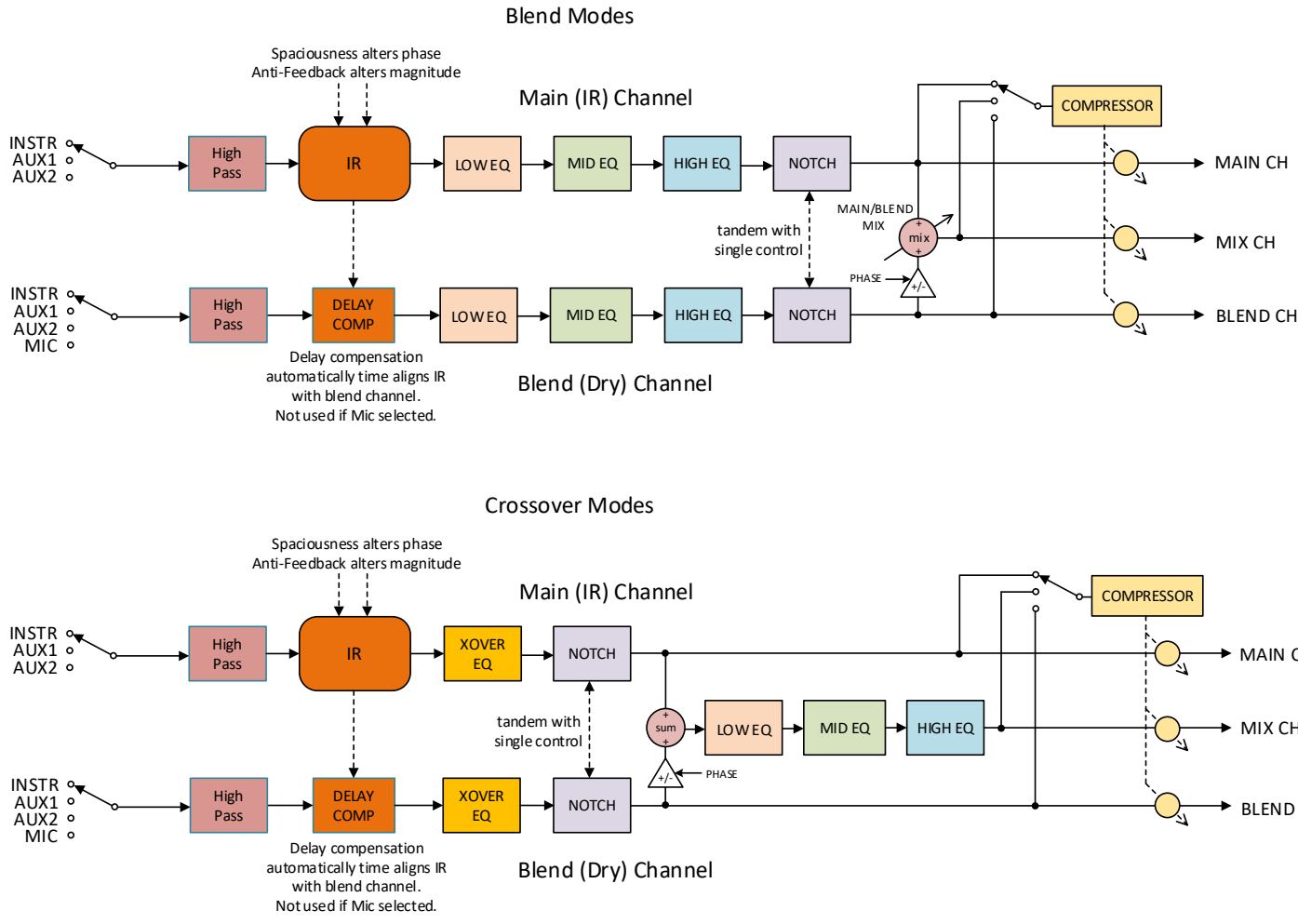
### Opciones de fuente de envío de FX

Consulte el diagrama de enrutamiento de la señal.

- Mono: Mezcla (predeterminado)
- Estéreo: Izquierda = Principal, Derecha = Mezcla
- Estéreo: Izquierda = Principal, Derecha = Mezcla
- Estéreo: Izquierda = Mezcla, Derecha = Mezcla

Los envíos de FX están *seminormalizados* a los retornos de FX, lo que significa que están conectados internamente a las señales de retorno de FX a menos que se inserte un cable en el jack de retorno de FX. La conexión al jack de salida de FX no interrumpe la conexión interna, por lo que las salidas de FX pueden utilizarse como una salida independiente que permanece activa durante el silenciamiento y no se ve afectada por el control de boost.

# Diagrama de enrutamiento de la señal



## Página principal – Pestañas de funciones

Pulse o desplácese para seleccionar una de las 5 pestañas de funciones.

### Pestaña EQ

#### Filtro de paso alto

- 2.º orden 12 dB/octava
- 20 Hz - 180 Hz

Área de paso alto mostrada con sombreado rojo

#### Filtro de banda baja

- 2.º orden, seleccione campana o shelving bajo
- $\pm 12$  dB
- 20 Hz – 500 Hz

Área de banda baja mostrada con sombreado

#### Filtro de banda media

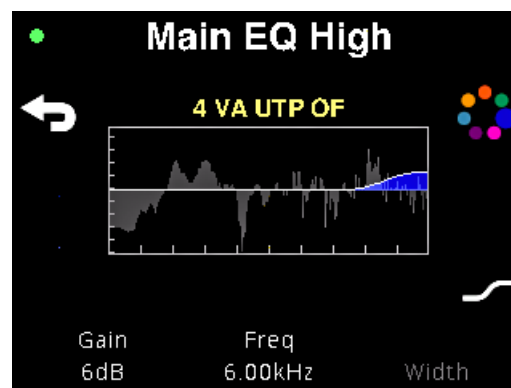
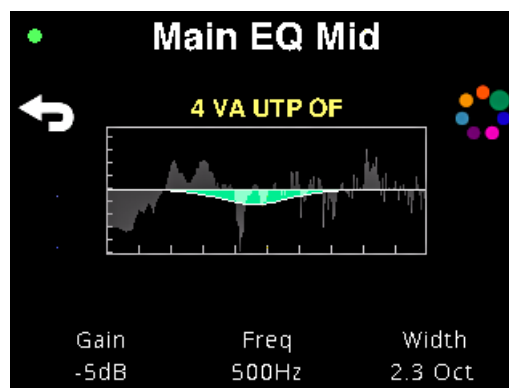
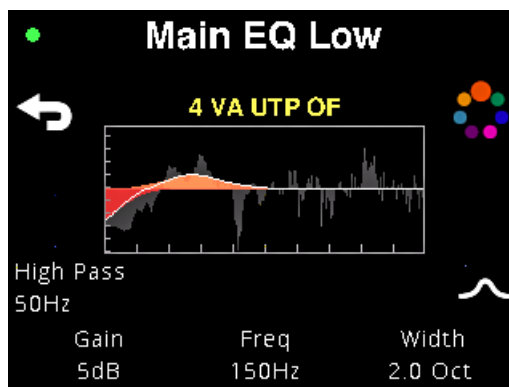
- Campana de 2.º orden
- $\pm 12$  dB
- 200 Hz – 8 kHz
- Ancho de 0,2 a 6,0 octavas

Área de banda media mostrada con sombreado verde

#### Filtro de banda alta

- 2.º orden, seleccione campana o shelving alto
- $\pm 12$  dB
- 3,0 kHz – 15,0 kHz

Área de banda alta mostrada con sombreado azul



## Antirretroalimentación

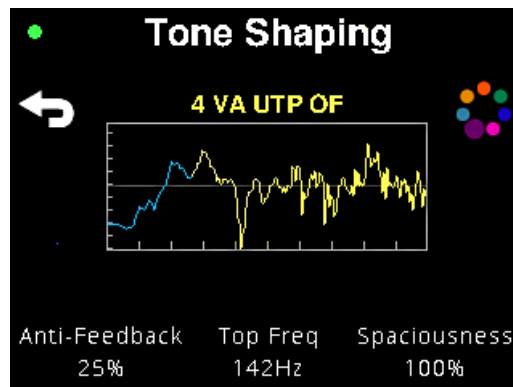
Los instrumentos de cuerpo acústico tienen resonancias naturales. Las más fuertes son frecuencias que pueden causar problemas de retroalimentación y suelen estar en el extremo bajo del rango de frecuencias del instrumento. Estas resonancias se muestran como picos en el gráfico de respuesta en frecuencia del WaveMap debido a que el micrófono las oye durante el entrenamiento. ToneDexter II permite al usuario reducirlas sin tener que saber exactamente qué frecuencias son. Es normal tener grandes picos y valles. Esto es una gran parte de lo que hace que el sonido de una pastilla de instrumento acústico sea rico e interesante.

**Consejo útil:** el gráfico de respuesta no representa exactamente lo que su oído está escuchando, ya que no tiene en cuenta lo que la pastilla está detectando de las cuerdas y el cuerpo del instrumento. Solo representa la diferencia entre su pastilla y lo que el micrófono escuchó durante el entrenamiento. Las marcas horizontales son las notas A0 (27,5 Hz) a A9 (14,08 kHz). Las marcas verticales son cada 5 dB.

**Ajuste la antirretroalimentación** de 0 % a 100 % para reducir cualquier pico de respuesta que sea inferior a la frecuencia superior. La reducción comienza en la parte superior de los picos y continúa hacia abajo. El 100 % los reduce a unos 0 dB.

**Ajuste la cantidad de antirretroalimentación** de 100 % a 200 % para atenuar aún más los picos por debajo de 0 dB.

**Ajuste la frecuencia superior** para abarcar los picos que desea atenuar, hasta 500 Hz. La **sección azul** indica la región activa.



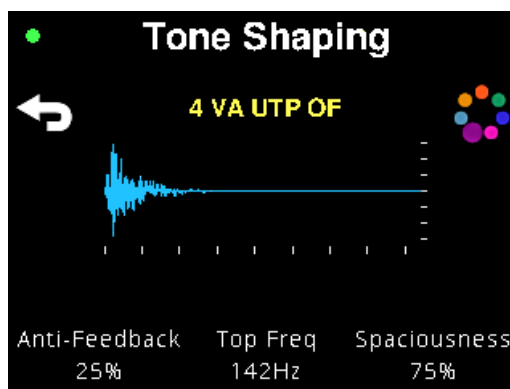
## Espacialidad

Los instrumentos de cuerpo acústico actúan como cámaras de eco en miniatura y las vibraciones pueden durar hasta 20-30 ms o más. Esto es especialmente cierto en los contrabajos, donde la dispersión temporal suele ser mucho mayor que en una guitarra. El proceso de creación de la IR del WaveMap captura esta información temporal, y puede acortarse o alargarse con el control de espacialidad.

**Consejo útil:** esta alteración no cambia la respuesta en frecuencia ni la tonalidad. Los controles de espacialidad y antirretroalimentación son completamente independientes. Para los más técnicos, la espacialidad ajusta la fase (y el tiempo) mientras que la antirretroalimentación ajusta la magnitud.

A medida que reduce la espacialidad de 100 % a 0 %, el sonido se vuelve más inmediato y directo, sin cambiar su timbre. Esto es útil en situaciones en directo en las que la acústica de la sala está ocultando los matices de su sonido acústico y necesita destacar mejor.

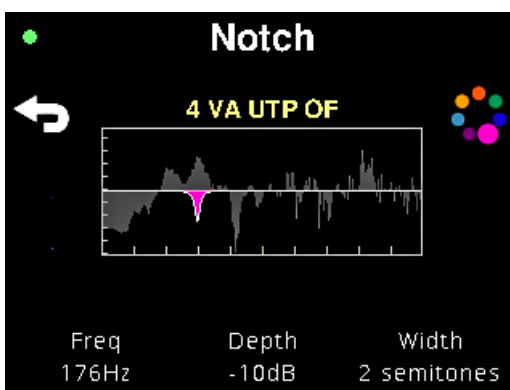
A medida que **aumenta la espacialidad** de 100 % a 200 %, alarga los sutiles ecos y retardos de su sonido acústico. Esto puede ser útil en situaciones de grabación para aumentar la riqueza percibida.



## Filtro notch

- EQ de pico de 2.º orden
- Profundidad de 0-24 dB
- Ancho de 1-10 semitonos

Área del filtro notch mostrada con sombreado violeta



## Pestaña Notch

**Consejo útil:** en cualquier página, el círculo de puntos le muestra dónde se encuentra. Al pulsar o desplazar ese botón, puede pasar rápidamente de una página de ajuste a la siguiente.

## Pestaña de reverberación

### Nivel

Ajuste para añadir reverberación. 0 % es totalmente seco, sin reverberación. 100 % es totalmente procesado sin señal seca.

### Tipo

- Plate 1 pequeña – predeterminado
- Plate 2 grande
- Room 1 pequeña
- Room 2 grande
- Hall 1 pequeña
- Hall 2 grande



### Destino

- Bucle de FX + Aux – predeterminado
- Solo bucle de FX
- Solo Aux

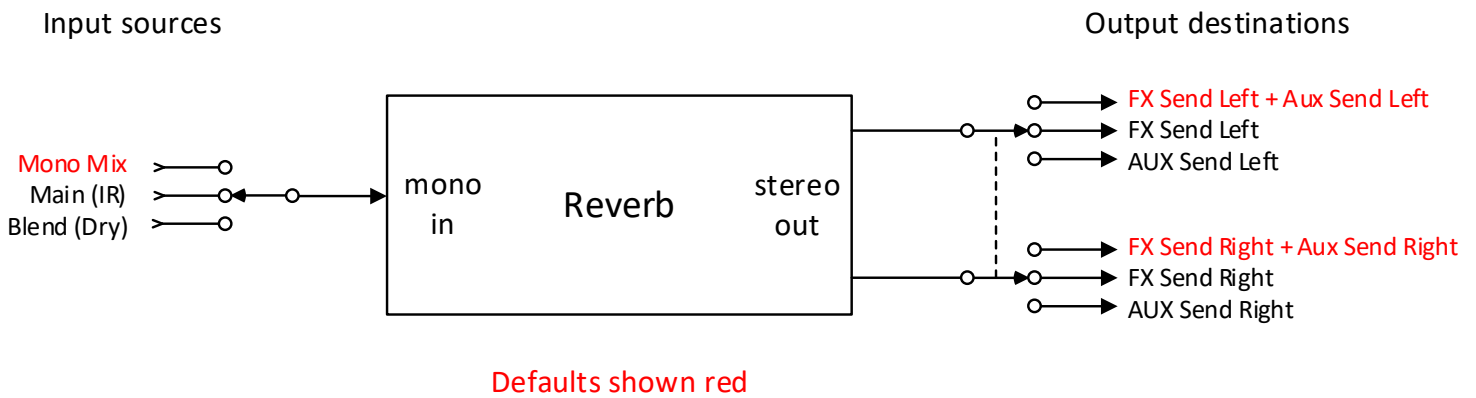
### Fuente

- Mezcla mono – predeterminado
- Canal principal
- Canal de mezcla

### Sprocket (piñón)

Los ajustes de reverberación son globales por defecto. **Pulse el piñón** para que los ajustes de reverberación sean específicos del WaveMap en lugar de globales. Se volverá dorado para indicar que es específico del WaveMap

## Diagrama de enrutamiento de la reverberación



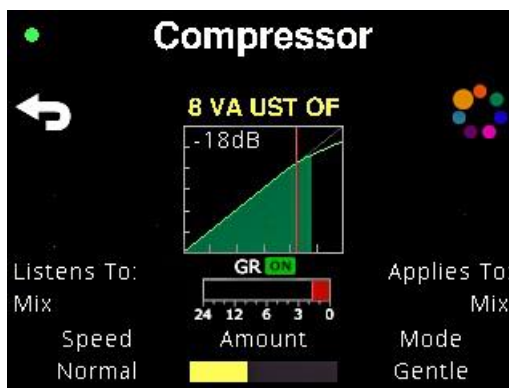
## Pestaña del compresor

Los controles del compresor pueden ser intimidantes, por lo que este compresor está diseñado para ser fácil de usar. Es un compresor de una sola perilla que ajusta los parámetros de forma inteligente a medida que se gira la perilla de cantidad.

### Cantidad

Gire esto en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la cantidad de compresión de ninguna a mucha. A medida que ajusta la perilla, puede ver el umbral cambiante indicado por la línea roja vertical. La relación se indica por la pendiente de la línea por encima del umbral.

La ganancia de compensación se añade automáticamente para mantener el nivel de sonoridad aproximadamente igual en cualquier ajuste.



El compresor tiene una rodilla suave para un funcionamiento transparente.

Nota: los ajustes del compresor son siempre específicos del WaveMap, no hay un ajuste global.

**Consejo útil:** el nivel de umbral real se mostrará en el gráfico si ha seleccionado **Configuración del sistema -> Ajustes de pantalla -> Valores de ganancia: Mostrar**

### Velocidad

**Seleccione Normal** para aumentar el sostenido aparente de los instrumentos de decaimiento rápido. **Seleccione Lento** para controlar el nivel de lo que está tocando durante un período de tiempo más largo. Esto es útil para controlar el nivel de salida sin añadir sostenido.

### Modo

**Seleccione Suave** para la compresión más transparente. **Seleccione Fuerte** para un sonido más agresivamente comprimido.

### GR

El medidor de reducción de ganancia muestra cuánta compresión está ocurriendo, mostrando la reducción de ganancia real en dB. Mientras toca, puede observar este medidor, junto con el gráfico de arriba, para saber cuándo está activando la acción del compresor.

El sonido de la compresión puede ser sutil, y eso suele ser algo bueno. Para escuchar el contraste entre la señal comprimida y la seca, **pulse Cantidad** para activar y desactivar el compresor. El símbolo verde ON indicará el estado. También puede activar y desactivar el compresor desde la página principal **manteniendo pulsado Cantidad**.

### *Escucha a*

El motor del compresor (a veces llamado cadena lateral o sidechain) es lo que calcula la reducción de ganancia basándose en la señal que lo alimenta. Puede alimentar la cadena lateral del compresor con una de estas tres fuentes:

- **Canal de mezcla** – (predeterminado) El canal Principal (IR) mezclado opcionalmente con el canal Blend. Este es el modo normal de funcionamiento. Las dos opciones siguientes serían útiles si solo desea comprimir un lado u otro de una configuración de enrutamiento estéreo.
- **Canal principal**: ignora cualquier señal en el canal de mezcla al calcular la reducción de ganancia.
- **Canal de mezcla**: ignora cualquier señal en el canal principal al calcular la reducción de ganancia

### *Se aplica a*

El motor del compresor puede aplicar la reducción de ganancia calculada a uno de varios destinos.

- **Canal de mezcla** – (predeterminado) El canal Principal (IR) mezclado opcionalmente con el canal Blend. Seleccione esto si desea que el canal de mezcla se comprima, pero que los canales principal y de mezcla no tengan compresión para los casos en los que esté enviando alimentaciones de salida separadas.
- **Canal principal**: seleccione esto si, por ejemplo, solo desea comprimir el canal principal. Normalmente también establecería **Escucha a** en *Canal principal*.
- **Canal de mezcla**: seleccione esto si, por ejemplo, solo desea comprimir el canal de mezcla. Normalmente también establecería **Escucha a** en *Canal de mezcla*.
- **Todos los canales**: aplica compresión a los tres canales.

## Página principal – WaveMap

Pulse el botón **WaveMap** para entrar en la página WaveMap. Desde aquí puede renombrar, eliminar, ajustar la ganancia de recorte, gestionar y volver a guardar sus WaveMaps.

Pulse el símbolo del lápiz para renombrar su WaveMap.

Pulse **Revertir a guardado** para restablecer los parámetros activos a los parámetros de base.

Pulse el símbolo de la papelera para eliminar el WaveMap actual. Se le pedirá que confirme la eliminación o que la cancele.



Gire el control de recorte del WaveMap para ajustar el nivel hacia arriba o hacia abajo hasta 6 dB. Esto es independiente de los ajustes de ganancia de entrada o salida y se puede utilizar para hacer coincidir la sonoridad del WaveMap con la sonoridad en modo bypass. También es útil para ajustar los WaveMaps antes de «hornearlos».

Pulse **Recorte de WaveMap** para activar y desactivar el procesamiento de la IR. Esto es útil para la audición cuando se intenta hacer coincidir la sonoridad de la señal sin IR con la sonoridad con la IR.

Pulse **Guardar** si está satisfecho con su sonido y desea guardar la configuración actual en la línea de base del WaveMap, que luego se puede recuperar en cualquier momento, lo que le permite seguir ajustando y perfeccionando.

### Renombrar WaveMap

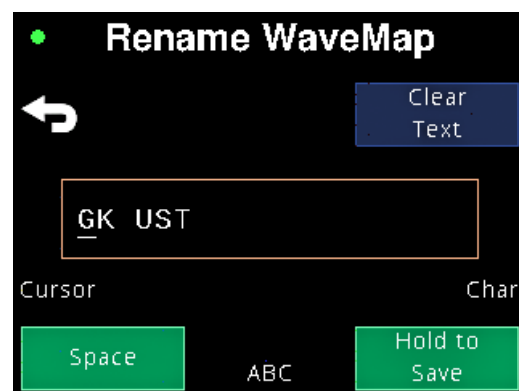
Gire **Cursor** para mover el foco del carácter subrayado, gire **Char** para seleccionar un carácter.

Pulse **Espacio** para insertar un espacio.

Pulse **Char** como atajo para avanzar a la siguiente ubicación de carácter.

Pulse **ABC** o mantenga pulsado **Char** como atajo para alternar entre mayúsculas, minúsculas y números/símbolos.

Mantenga pulsado **para guardar** para confirmar el cambio de nombre.




**Consejo útil:** renombrar, copiar y mover WaveMaps también se puede hacer, de forma más cómoda, utilizando la interfaz web de gestión de WaveMaps.

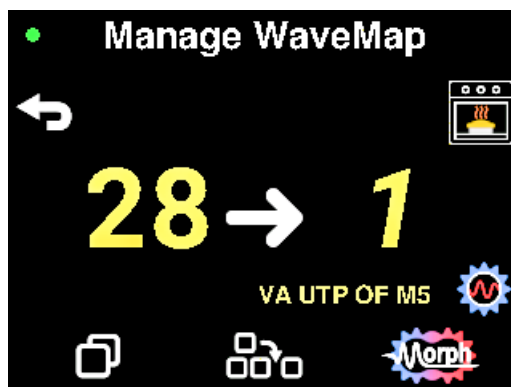
## Gestionar WaveMap

**Pulse Gestionar** para abrir la página Gestionar WaveMap.

En números grandes verá el WaveMap actual y una flecha que apunta a la siguiente ranura libre. **Gire el piñón** para seleccionar otro destino.

**Pulse el icono de copiar**  para sobrescribir los datos en la ranura de destino.

**Pulse el icono de mover**  para mover a la ranura de destino. Los otros WaveMaps se desplazarán para hacer sitio.



### «Hornear» WaveMaps

**Pulse el icono del horno** para «hornear» un WaveMap.



«Hornear» un WaveMap crea una copia del WaveMap que incorpora todos los ajustes de EQ, antirretroalimentación, espacialidad y recorte en un nuevo WaveMap en el que esos ajustes están «horneados», como si se hubiera creado de esa manera desde el principio.

Esto restablece todos los parámetros de ajuste y permite que se vuelvan a desplegar de nuevo en el WaveMap «horneado». Esto es útil para ajustarlos a su gusto y comprometerse con ellos, liberando así las herramientas de EQ y modelado de tono para hacer frente a los ajustes específicos del lugar en lugar de las correcciones del WaveMap. También es útil para crear WaveMaps adaptados a otras pastillas de destino cuando se utilizan instrumentos de cuerpo sólido.

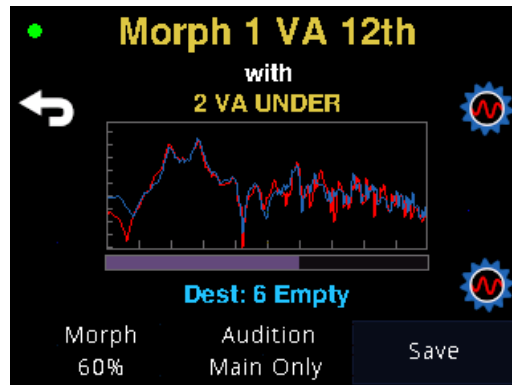
**Consejo útil:** «hornear» un WaveMap siempre crea una copia, dejando el original sin alterar. Se añade una «B» al nombre para recordárselo, pero siempre puede renombrarlos. Un WaveMap se puede «hornear» con variaciones tantas veces como desee. Un WaveMap «horneado» puede incluso volver a «hornearse», creando un biscotti ☺.

## Fusionar WaveMaps

La fusión de dos WaveMaps combina el sonido de un WaveMap con otro para crear un tercer WaveMap con un sonido que está a medio camino entre los dos. Esto es útil cuando se entrenan WaveMaps desde dos posiciones de micrófono distintas y luego se fusionan para lograr un sonido que es un cruce entre los dos. A diferencia de mezclar dos micrófonos antes del entrenamiento, no habrá problemas de fase con este método. En el ejemplo que se muestra aquí, un micrófono estaba en el traste 12 y el otro abajo, mirando hacia la boca de la guitarra.

**Pulse el símbolo de fusión** para entrar en la página de fusión. El título muestra la posición del WaveMap desde la que entró en la función de fusión. Este es el WaveMap de origen.

**Ajuste el piñón superior** para seleccionar el WaveMap de destino con el que desea fusionar.  
**Ajuste la fusión** para seleccionar la mezcla de fusión entre el origen y el destino.  
0 % significa todo origen. 100 % significa todo destino.  
El **trazado azul** muestra la respuesta de origen.  
El **trazado rojo** muestra la respuesta fusionada y cambia de origen a destino a medida que ajusta la mezcla de fusión de 0 a 100 %.



**Pulse o gire Audición** para seleccionar lo que está escuchando:

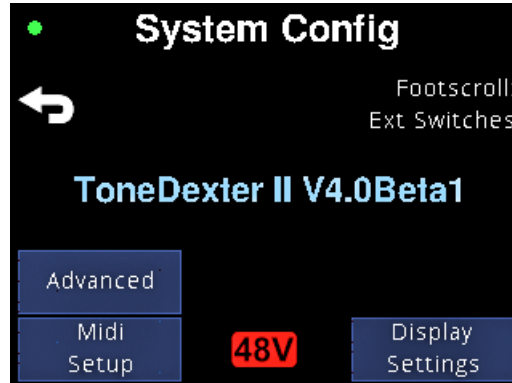
- Solo principal: incluye cualquier efecto o EQ, pero sin el canal de mezcla
- Todo: mezcla de los canales principal y de mezcla, incluyendo cualquier efecto o EQ.
- Solo IR: solo el procesamiento de IR sin procesar, sin efectos ni procesamiento de canal.

**Ajuste el piñón inferior** para elegir un destino para el resultado fusionado.

**Pulse Guardar** para crear la fusión.

## Ajustes de configuración del sistema

Pulse **Mute** y, a continuación, **Configuración del sistema** para acceder a varias páginas de opciones



### Desplazamiento con pedal

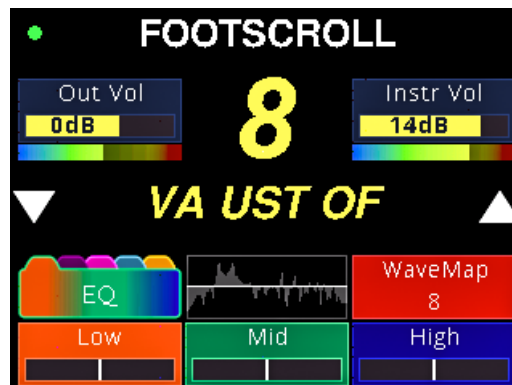
Seleccione **Conmutadores ext.** o **Integrado** para controlar a qué conjunto de conmutadores se asignan Footscroll y Bloqueo de pantalla, según esta tabla.

Selección	Mute/Boost	Footscroll	Bloqueo de pantalla
Conmutadores ext.:	Inst.	Ext	Inst.
Integrado:	Int. y Ext.	Inst.	Ext

Si se selecciona Integrado, puede cambiar el comportamiento para que coincida con el funcionamiento del ToneDexter original. Las flechas hacia arriba y hacia abajo están ahora ambas en el lado derecho, lo que indica el comportamiento original del ToneDexter.

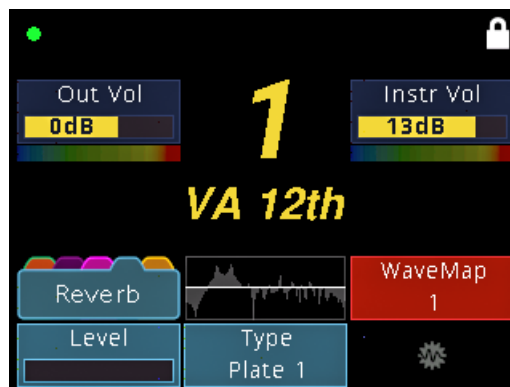
- Pulsar Mute: entrar y salir del afinador
- Pulsar Boost: incrementar el número de WaveMap
- Mantener pulsado Mute: salir del modo Footscroll
- Mantener pulsado Boost: decrementar el número de WaveMap

En el modo Footscroll, verá flechas hacia arriba y hacia abajo a cada lado del nombre del WaveMap. Esto permite cambiar cómodamente la selección de WaveMap sin tener que girar la perilla de WaveMap.



## Bloqueo de pantalla

En el modo de bloqueo de pantalla, verá un símbolo de candado en la esquina superior derecha. El modo de bloqueo de pantalla evitará que cualquier control afecte al WaveMap en uso, excepto Mute y Boost.

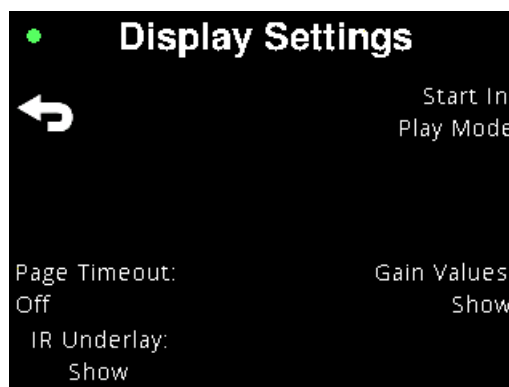


### Iniciar en

ToneDexter se inicia en modo de reproducción por defecto. Puede cambiarlo para que se inicie en modo Afinador con las salidas principal y DI silenciadas.

### Valores de ganancia

El valor predeterminado es Ocultar. **Seleccione Mostrar** para añadir una cifra de ganancia numérica a los indicadores de la barra de nivel.



## Ajustes de pantalla

### Superposición de IR

Puede ver el gráfico de respuesta en frecuencia del WaveMap en la página principal cambiando Superposición de IR a Mostrar. Esto añade un gráfico gris de la respuesta de la IR detrás de la curva de EQ, lo que puede ser útil para comparar WaveMaps a expensas de un poco de desorden adicional.

### Tiempo de espera de la página

Las páginas a las que se llega pulsando un control (como un ajuste de banda de EQ o Entradas) se agotarán y volverán a la página principal después de unos segundos de inactividad. Esto es útil si desea hacer un cambio mientras está en un concierto, y luego volver a ponerse de pie y seguir tocando sin tener que pulsar el botón Atrás.

Sin embargo, es posible que desee permanecer en una de esas páginas durante más tiempo, especialmente si es nuevo en ToneDexter y se pregunta qué hacer a continuación. En esos casos, establezca el tiempo de espera de la página en un valor más alto, hasta 20 segundos. Si sigue pasando de 20, se desactiva el tiempo de espera por completo y tendrá que pulsar el botón Atrás para volver a la página anterior.

## 48V

Pulse para activar y desactivar la polarización de micrófono de 48 V. Esto también se puede controlar desde la página de entrenamiento.

### Configuración MIDI

Puede elegir un WaveMap utilizando comandos de cambio de programa a través de la interfaz MIDI. El interruptor de selección de control en la parte trasera debe estar ajustado en MIDI, luego conecte cualquier controlador MIDI a través de un cable MIDI TRS tipo A estándar.

- Puede configurar ToneDexter para que responda a todos los canales MIDI (predeterminado) o seleccionar un canal del 1 al 16.
- Cualquier número de cambio de programa (PC) (0-127) se puede configurar para cambiar a cualquier ranura de WaveMap (1-32).
- El mapeo predeterminado es
  - PC[0] se asigna al WaveMap 1
  - PC[1] al WaveMap 2, etc., repitiéndose de tal manera que
  - PC[32] vuelve al WaveMap 1 de nuevo, y así sucesivamente.
- Elija un número de PC y, a continuación, actualice a qué WaveMap apunta. Se guarda automáticamente al salir de la página de configuración MIDI.
- Si su controlador MIDI envía mensajes de cambio de control (CC) en lugar de cambio de programa, puede utilizar la selección de banco (comando 0). El valor de los datos (0-127) se asigna a las ranuras de WaveMap utilizando la misma asignación que los cambios de programa.
- El volumen de salida se puede controlar mediante el cambio de control 7 (volumen).

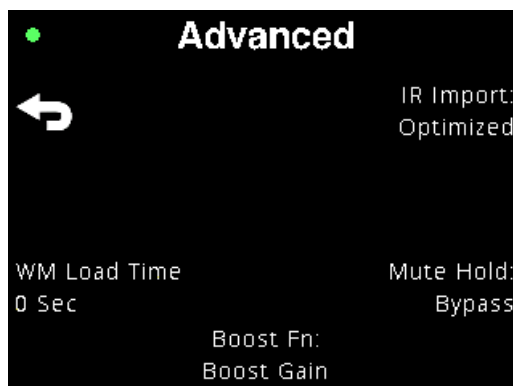
## Avanzado

### Importación de IR

Optimizado es el valor predeterminado. Las IR de terceros se mejoran con el procesamiento de ToneDexter para obtener la mejor experiencia. Seleccione Sin alterar para importarlas sin cambios.

### Mantener pulsado Mute

Selecciona qué función está asociada con mantener pulsado Mute. El valor predeterminado es el modo Bypass. Seleccione Grabación/Reproducción para activar esa función en lugar de Bypass.



### Función Boost

Selecciona qué parámetros están asociados con la función Boost.

- Ganancia de boost
- Activar/desactivar reverberación
- Ganancia + Reverberación

### Tiempo de carga de WM

Dependiendo de sus instrumentos y de cómo los utilice, es posible que conecte diferentes instrumentos con niveles muy diferentes que necesiten mucha más o menos ganancia. En esos casos, seleccionar el WaveMap incorrecto podría provocar un gran salto en el nivel de la señal, lo que podría causar una retroalimentación atronadora al desplazarse por ellos.

Si le preocupa que esto pueda ocurrirle, aumente el tiempo de carga de WM a un valor entre 0,5 y 2 segundos. Esto le permitirá ver qué WaveMap está a punto de cargar antes de cargarlo, y podrá pasar por delante de los WaveMaps de alta ganancia sin que se carguen.

**Consejo útil:** el ajuste del tiempo de carga de WM solo afecta a la página principal. El tiempo de carga se fija en 0,5 segundos en la página del afinador, para darle tiempo a leer qué WaveMap acaba de seleccionar sin ocultar la pantalla del afinador durante demasiado tiempo. Los WaveMaps siempre se cargan inmediatamente si se encuentra en una página diferente como Entradas, EQ o Modelado de tono (tenga en cuenta que solo puede cambiar los WaveMaps utilizando conmutadores de pedal externos o el modo Footscroll mientras se encuentra en estas páginas).

## Memoria activa y de base

Cada vez que ajusta los parámetros de EQ, modelado de tono o fuente de entrada, el cambio se guarda automáticamente en la memoria activa del WaveMap, sin que tenga que pensar en ello ni hacer nada. Cuando se recupera ese WaveMap, los parámetros se recuperarán exactamente como los dejó, incluso después de apagar y volver a encender la unidad.

Si está satisfecho con el sonido y desea guardar los ajustes de los parámetros activos en la memoria de base, mantenga pulsado WaveMap (o pulse WaveMap y luego Guardar). Esto copiará todos los parámetros a la memoria de base para el WaveMap actual.

Ahora es libre de realizar nuevos cambios para, por ejemplo, adaptar su sonido a un lugar concreto, y puede volver a la configuración de base en cualquier momento, que puede ser un mejor punto de partida para el siguiente lugar.

En resumen: los parámetros modificados se almacenan automáticamente en la memoria activa sin tener que realizar ninguna acción. Los ajustes de base son los que se guardaron deliberadamente. Puede recuperar los ajustes de base pulsando el control WaveMap y, a continuación, pulsando Revertir a guardado.

## Uso de la interfaz web

- Conecte ToneDexter II a su ordenador, ya sea Mac o PC, utilizando el cable USB suministrado.

**Consejo útil:** algunos cables USB suministrados con juguetes u otros dispositivos no técnicos solo tienen conectados los pines de alimentación, ya que solo se utilizan para cargar la batería interna del dispositivo. Si utiliza un cable diferente al suministrado, asegúrese de que sea un cable de datos.

- Vaya a su navegador favorito y escriba la URL [192.168.7.1](http://192.168.7.1)
- Debería aparecer la herramienta de gestión web. Es un enlace en directo a su ToneDexter II, y no a un sitio externo.
- Guarde esa dirección como marcador para futuras consultas.



🔄 Haga clic y arrastre un WaveMap a otra ubicación para reordenar su conjunto.

📄 Copiar WaveMap crea un clon en la siguiente ranura disponible. Añade una C al nombre.

👍 Guardar en base solo se aplica a los WaveMaps con nombres en cursiva, lo que indica que se han realizado ajustes en el WaveMap en la memoria activa que no se han guardado en la memoria de base. Utilice esta opción si desea guardar esos ajustes de parámetros activos en la memoria de base.

✏️ Editar el nombre

📄 Guarda el WaveMap en un archivo nombre.wm.

**Consejo útil:** el archivo guardado incluye los parámetros de base del WaveMap, pero no los parámetros ajustados que no se hayan guardado en la base. La interfaz web le advertirá antes de guardar un archivo que tenga parámetros en la memoria activa que no se hayan guardado en la memoria de base.



Elimina el WaveMap

**Consejo útil:** los cambios que se realizan en la interfaz web, como nombrar o reordenar un WaveMap, surtirán efecto al instante y se guardarán permanentemente en su ToneDexter II.



**Importar** WaveMap desde un archivo WaveMap nombre.wm, o desde un archivo IR de terceros nombre.wav.

IR de 3<sup>os</sup>: además de los archivos *nombre.wm*, ToneDexter II admite la importación de respuestas al impulso de terceros, así como los archivos *número.wm* originales de ToneDexter. Los formatos de importación admitidos son los WaveMaps heredados creados con el ToneDexter original utilizando firmware general, de agudos o de graves. Las IR de terceros deben ser archivos WAV mono de 16 bits, 24 bits, 32 bits o 32 bits de punto flotante con una frecuencia de muestreo de 30 kHz a 50 kHz, y tener un tamaño de 64 KB o menos. Se truncarán a 4096 muestras si son mayores que eso.

Por defecto, las IR de terceros se optimizan y mejoran para su uso en ToneDexter II. Hay una opción en Configuración del sistema -> Opciones avanzadas para seleccionar Importación de IR optimizada o sin alterar.

### Significado del color y el texto

**Texto dorado** (o **ranuras rojas** en la interfaz web) indica que la ranura contiene un WaveMap entrenado.

**Texto azul** (o ranuras azules) indica que la ranura no contiene un WaveMap entrenado, pero se han ajustado otros parámetros como ganancias, EQ o configuración de enrutamiento. Normalmente se utilizarían para una configuración de doble fuente con mezcla o cruce, o para instrumentos que no requieran entrenamiento.

**Texto gris** (o ranuras grises) indica ranuras no utilizadas (vacías). Cambiar cualquier parámetro de ganancia, EQ o enrutamiento lo volverá azul.

**Texto rojo** aparece cuando se importa una IR de terceros con un formato no admitido. Simplemente borre esta ranura o sobrescríbala.

La **cursiva** indica que se han realizado ajustes en el WaveMap desde la última vez que se guardó como base. Más información sobre la memoria activa y de base en la sección de ajuste de parámetros más abajo.

El **texto normal** indica que el WaveMap está en su configuración de base.

**Botón de copia de seguridad**

Escribe todo lo existente en un archivo *nombre\_conjunto\_wavemap.bak*. La primera parte del nombre del archivo debe cambiarse por algo significativo.

**Botón de restauración**

Recarga los WaveMaps desde un archivo *nombre\_conjunto\_wavemap.bak* seleccionado.

**Botón de ayuda**

Permite un fácil acceso a los recursos en línea.

## Actualización del software

ToneDexter buscará automáticamente nuevas actualizaciones para las unidades registradas cada vez que se conecte a la interfaz web, siempre que esté conectado a Internet. Haga clic en Descargar e instalar y la última versión se cargará automáticamente. A partir de la V2.6, deberá registrar su unidad en Audio Sprockets a través de la interfaz web antes de poder recibir actualizaciones de software. Su información personal no se compartirá fuera de Audio Sprockets, y se le dará la opción de no recibir mensajes de correo electrónico si lo prefiere.

Se recomienda encarecidamente que haga una copia de seguridad de sus WaveMaps antes de iniciar el procedimiento de actualización del software.

### Actualización desde versiones anteriores a la V2.3

- Si actualmente tiene una versión inferior a la V2.3 y desea actualizar, primero deberá cargar manualmente el archivo binario de la V2.8.

**Consejo útil:** la versión actual del software se muestra en la pantalla al arrancar, y en las versiones posteriores también aparece en el pie de página de la interfaz web.

- Guarde el binario del software V2.8 (tendrá la forma *nombearchivo.bin*) desde la [Audio Sprockets página de descarga de software del sitio web](#) en su carpeta de descargas o en cualquier otra ubicación conveniente.

**Consejo útil:** si su ordenador se queja de no saber qué hacer con un archivo *.bin*, no se preocupe, solo lo está guardando en su disco duro, no ejecutándolo.

- Haga clic en el botón Actualización de software en la interfaz web y busque el archivo *nombearchivo.bin* que acaba de guardar.
- Haga clic en abrir o en aceptar en el aviso, luego en el botón rojo de carga y ToneDexter II se actualizará.

### Método de recuperación

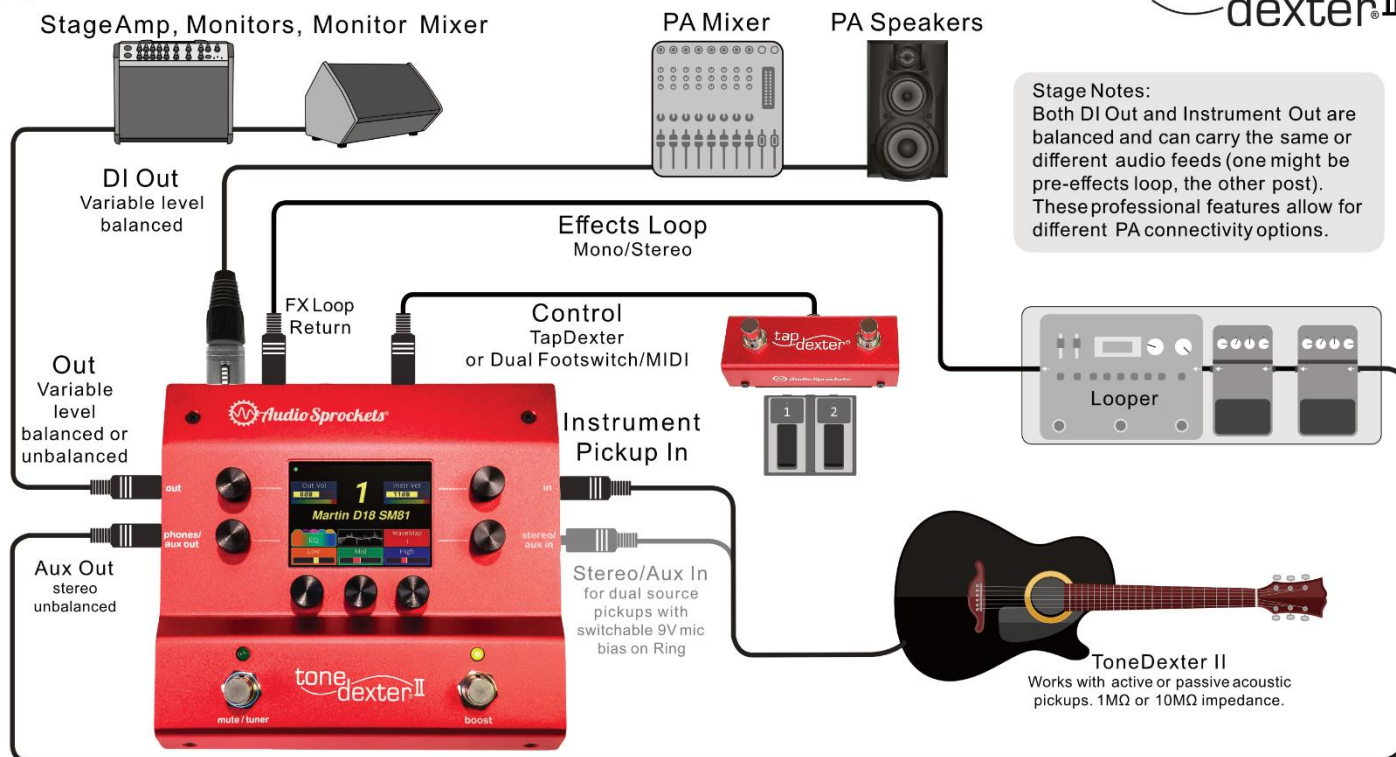
Pruebe siempre primero el método normal, pero si por alguna razón la actualización del software falla y la pantalla se queda en negro, utilice este método de recuperación para restaurar y actualizar la unidad utilizando un archivo *nombearchivo.uf2* en lugar del archivo *nombearchivo.bin*.

- Conecte un cable USB y la fuente de alimentación.
- Pulse y mantenga pulsado el botón de arranque rojo de la parte trasera durante 1-2 segundos y suéltelo. Aparecerá en su ordenador una unidad extraíble llamada RPI-RP2 o SIN NOMBRE.
- Arrastre (o copie y pegue) el archivo *nombearchivo.uf2* a esta unidad. Diga Aceptar a cualquier advertencia. La unidad extraíble desaparecerá una vez que se complete la transferencia. Ignore la advertencia de expulsión.

## Integración de un looper

Live

tone dexter II



Lo más probable es que desee poner su looper en el bucle de FX, configurado en el modo mono predeterminado o como parte de una cadena de FX estéreo o dual. Sin embargo, tenga en cuenta que la salida de envío de FX no puede responder a una pulsación de Boost. Es de nivel fijo.

Si sus salidas Out y DI están configuradas con el valor predeterminado en el que se ven afectadas por Boost, esto significa que la salida de su cadena de FX con looper se potenciará. Esto incluye cualquier bucle que se esté reproduciendo, así como el instrumento que alimenta el looper y la cadena de FX. Esto puede no ser óptimo.

Si desea que el instrumento se potencie para los solos, pero quiere que el bucle se mantenga a un volumen constante, existe una configuración alternativa que lo permite:

- Alimente su cadena de FX desde la salida Aux en lugar del envío de FX.
- Establezca la configuración de Boost en Solo Aux

De esta manera, la(s) señal(es) de retorno de FX que alimentan la salida Out y DI no se potenciarán, pero la señal del instrumento que alimenta la salida Aux a su cadena de efectos sí se potenciará.

## Información para la solución de problemas

Esta sección enumera los problemas más comunes que puede tener y sus soluciones.

### *No hay sonido*

Si está conectado pero no obtiene sonido de las salidas:

Asegúrese de que las ganancias de entrada y salida no estén al mínimo. Debería ver actividad en los medidores de nivel.

Asegúrese de no haber seleccionado una fuente de entrada a la que no esté conectado, como Aux1 cuando está conectado a Instr. Consulte la sección Modos de fuente de entrada.

Asegúrese de no haber seleccionado la fuente de salida como solo el canal derecho, pero no tener una mezcla seca o una fuente dual alimentando el canal derecho. Consulte los diagramas de opciones de fuente de SALIDA, DI y AUX.

### *Zumbido*

Si está utilizando una pastilla piezoeléctrica pasiva, es posible que escuche algo de zumbido o ruido de la línea de alimentación de CA si su sistema no está conectado a tierra. En un uso normal, ToneDexter II estará conectado a un amplificador o sistema de PA, que está conectado a tierra, y no experimentará ningún zumbido perceptible.

Pero si experimenta un zumbido en los auriculares durante el entrenamiento, conectar una de las otras salidas a un sistema con toma de tierra lo eliminará.

### *La pantalla se pone en blanco o se reinicia continuamente al arrancar*

Es probable que la fuente de alimentación que está utilizando no tenga la potencia suficiente, consulte Unas palabras sobre las fuentes de alimentación.

### *La carga de WaveMap, las copias de seguridad y las actualizaciones de software no funcionan*

En las versiones anteriores a la V2.0 había problemas al enviar datos al ToneDexter utilizando el navegador web Safari. Las copias de seguridad y los WaveMaps guardados en versiones anteriores se cargarán sin problemas con la V2.0 o superior.

### *La gestión de WaveMaps en la interfaz web se queda atascada en «cargando...»*

La causa más probable es un intento de cargar un WaveMap en una ranura que se corrompió al usar Safari. Elimine ese WaveMap desde la página WaveMap en la propia unidad, luego vuelva a cargar su WaveMap una vez que haya actualizado el software a la versión V2.0 o superior.

### *No puedo entrar/salir del modo Afinador cuando uso el modo Footscroll integrado*

En el modo Footscroll integrado, el botón Mute se utiliza para desplazarse hacia abajo por los WaveMaps. Para entrar y salir del modo Afinador, se debe mantener pulsado Mute.

### *La interfaz web no se carga o ha dejado de responder*

Asegúrese de que está utilizando un cable de datos USB como el suministrado con el ToneDexter II, y no un cable solo de carga.

Si normalmente ve la interfaz web pero ha dejado de responder, intente desconectar y volver a conectar el cable USB, o reiniciar el ToneDexter pulsando el botón de arranque rojo en el panel trasero. Es posible que entonces necesite actualizar/recargar la página.

Tenga en cuenta que después de una actualización de software, el ToneDexter se reinicia y, por lo tanto, desconectará la interfaz web. La página debería recargarse automáticamente unos segundos después de que se complete el reinicio.

## Restablecimiento de fábrica

Si por alguna razón desea eliminar todos los datos, puede realizar un restablecimiento de fábrica. Tenga en cuenta que se eliminarán todos los datos de los WaveMaps, así que haga primero una copia de seguridad conectándose a la página de gestión web y pulsando el botón Copia de seguridad. Guarde el archivo *nombre.bak* en una ubicación conveniente.

**Pulse el botón rojo** de la parte trasera para reiniciar la unidad y, a continuación, **pulse simultáneamente los botones Aux In y Aux Out y manténgalos pulsados** mientras se muestra el piñón giratorio al arrancar.

Esto le dará la opción de confirmar un restablecimiento de fábrica o cancelarlo.

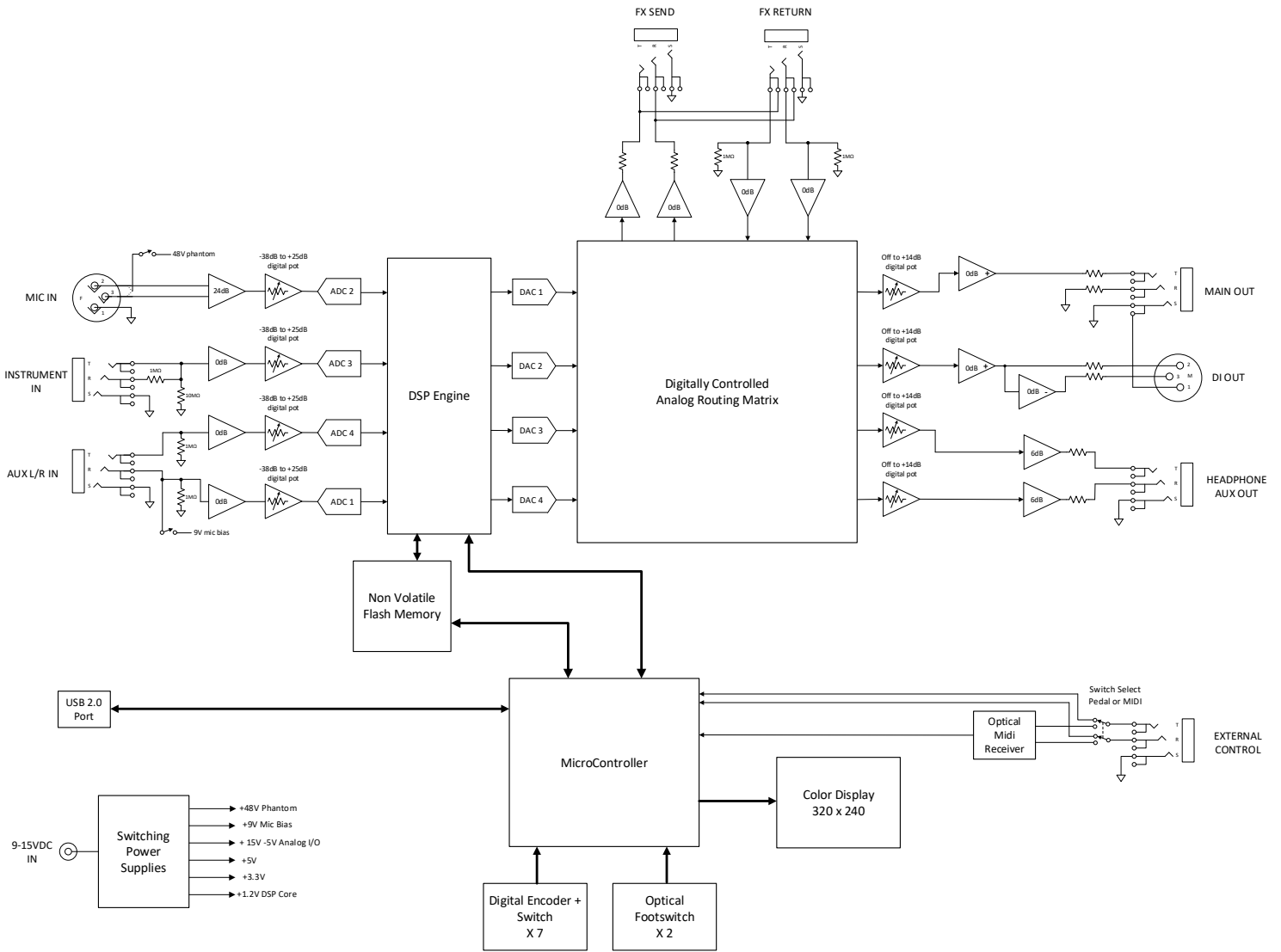
**Seleccione Rápido** para eliminar todos los WaveMaps y los datos asociados.

**Seleccione Completo** para borrar totalmente la memoria. Esto solo sería necesario en circunstancias muy inusuales.

## Consejos profesionales

- Para **ver fácilmente las diferencias** entre los WaveMaps para cualquiera de los parámetros de las pestañas como EQ, antirretroalimentación, etc., seleccione lo que desea ver y, a continuación, utilice Footscroll para moverse entre los WaveMaps. La pantalla seguirá mostrando el parámetro deseado a medida que cambia de un WaveMap a otro. Puede hacerlo con conmutadores de pedal externos, o con los internos si el modo Footscroll está ajustado en Integral y activa el modo Footscroll con una pulsación larga de Boost.
- **Aproveche** la función de grabación/reproducción, ya que es reveladora para evaluar lo que oírás el público, puesto que no oírás el sonido directo que irradia su instrumento mezclado. Además, no estará ocupado tocando, por lo que podrá concentrarse más en escuchar cualquier ajuste que necesite hacer.
- La sensibilidad de su oído a las frecuencias medias es mayor que a los graves y agudos. Cuando toque a través de un sistema de PA potente en particular, pruebe una reducción amplia de la ganancia de frecuencias medias para que el instrumento suene natural.

# Diagrama del sistema



## Especificaciones técnicas

### Entrada de instrumento (in)

- Jack de 1/4"
- Impedancia de entrada: 1 M $\Omega$  si se utiliza una clavija mono estándar, 10 M $\Omega$  si se utiliza una clavija TRS con el ANILLO (RING) sin conectar
- Rango de ganancia: de -38 dB a +25 dB
- Nivel máximo de señal antes del recorte: +9 dBVrms

### Entrada Aux - Aux1 (PUNTA) y Aux2 (ANILLO)

- Jack TRS de 1/4"
- Impedancia de entrada: 1 M $\Omega$
- Rango de ganancia: de -38 dB a +25 dB
- Nivel de señal máximo antes del recorte: +9 dBVrms
- Si la polarización de +9 V está activada, 10 k $\Omega$  en el ANILLO (RING)

### Entrada de micrófono

- XLR hembra
- Impedancia de entrada: 2 k $\Omega$  diferencial
- Rango de ganancia: de -11 dB a +49 dB
- Nivel de señal máximo antes del recorte: +9 dBVrms
- Alimentación phantom de +48 V conmutable

### Salida principal

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- No balanceada de un solo extremo, o unidad diferencial balanceada por impedancia
- Impedancia de fuente: 300 $\Omega$  por lado
- Rango de ganancia: desactivado, de -34 dB a +14 dB
- Nivel máximo de señal antes del recorte: +9 dBVrms

### Salida DI

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- Unidad diferencial balanceada por voltaje e impedancia
- Impedancia de fuente: 300 $\Omega$  por lado
- Rango de ganancia: desactivado, de -28 dB a +20 dB
- Nivel máximo de señal antes de la distorsión: +15 dBVrms diferencial

### Salida Aux

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- Funcionamiento mono dual o estéreo, capaz de alimentar la mayoría de los auriculares
- Impedancia de fuente: 20  $\Omega$  por lado
- Rango de ganancia: de -22 dB a +26 dB
- Nivel máximo de señal antes de la distorsión: +9 dBVrms diferencial

### Envío de FX

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- Operación doble mono o estéreo
- Impedancia de fuente: 500  $\Omega$  por lado
- Nivel máximo de señal antes del recorte: +9 dBVrms

### Retorno de FX

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- Operación doble mono o estéreo
- Impedancia de entrada: 1 M $\Omega$  por lado
- Nivel máximo de señal antes de la distorsión: +9 dBVrms

### Jack USB

- USB 2.0: micro-USB o USB-C según el número de serie

### Entrada de alimentación de CC

- Clavija de 2,1 mm, barril de 5,5 mm
- Acepta de 9 a 15 V de CC, cualquier polaridad

### Jack de control

- Jack telefónico TRS de 1/4"
- Si se selecciona MIDI, entrada ópticamente aislada cableada según el estándar MIDI TRS tipo A
- Si se selecciona el conmutador de pedal, la punta (Tip) y el anillo (Ring) se elevan a +5 V con una fuente de corriente de 20 mA
- Los conmutadores de pedal conectados deben ser de tipo momentáneo y hacer conexión a tierra cuando se pulsan.

### Conmutadores de pedal integrados

- Sensores de interrupción óptica para un funcionamiento sin desgaste



Hay disponible información adicional de soporte y funcionamiento en el sitio web de Audio Sprockets, que incluye:

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

- Preguntas frecuentes (FAQs) con secciones sobre qué pastillas funcionan con ToneDexter II, información sobre la fuente de alimentación y preguntas generales sobre el funcionamiento y el entrenamiento
- Versiones de software: historial de versiones, descargas e instalación
- Vídeos de configuración y entrenamiento
- Transferencia y archivo de WaveMap, información y vídeo explicativo
- Formularios de solicitud de soporte

