

Manual sobre las funciones añadidas a TENORI-ON (sólo TNR-W), versión 2.1

En este manual se describen las nuevas funciones añadidas a la versión 2.1.

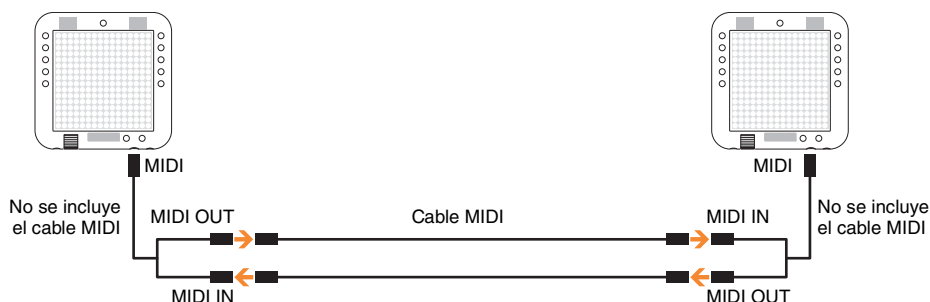
Todas las ilustraciones y las pantallas mostradas en este manual se presentan exclusivamente a título explicativo y es posible que no coincidan completamente con las de su instrumento.

• iPhone y iPad son marcas comerciales de Apple, Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países.

■ Sesión de interpretación con otro TNR-W/TNR-O

Ahora puede compartir los datos de interpretación con otro TNR-W/TNR-O (versión 2.1 o posterior) conectado mediante cables MIDI y mantener sesiones musicales con sus amigos.

1 Conecte su TNR-W/TNR-O a otro TNR-W/TNR-O mediante cables MIDI estándar.



■ AVISO ■

Antes de llevar a cabo el paso 2 siguiente, asegúrese de guardar todos los datos y los ajustes de interpretación mediante "File" (archivo) → "All Blocks" (todos los bloques). Esto es necesario porque al acceder al modo Remote (remoto) se eliminarán.

2 En cada TNR-W/TNR-O, acceda al modo Remote (Remoto).

En la pantalla Status (estado), mantenga pulsado simultáneamente [CLEAR] y [OK] para acceder a la siguiente pantalla que indica el modo Remote.



3 Sincronice su TNR-W/TNR-O con el otro que esté conectado.

En cada TNR-W/TNR-O, ejecute Reset Loop Timing (restablecer sincronización de bucle).

4 Inicie la sesión de interpretación.

En cada TNR-W/TNR-O, pulse los botones LED o cambie los ajustes para controlar el otro TNR-W/TNR-O. Las operaciones que se realicen en un TNR-W/TNR-O se aplicará también al otro.

NOTA Al comunicar un retardo, puede haber un lapso de tiempo entre su TNR-W/TNR-O y el de quien comparta la sesión.

5 Tras finalizar la sesión, salga del modo Remote.

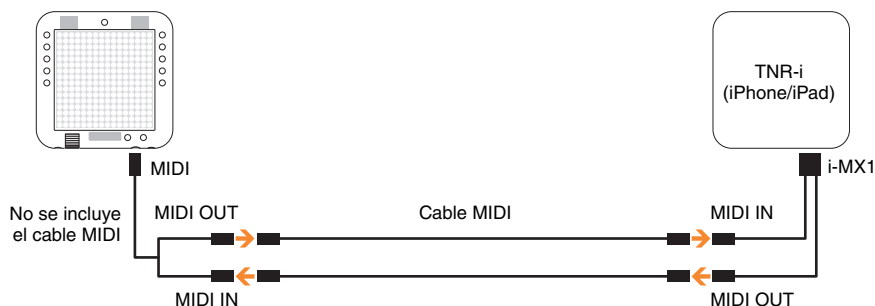
Pulse simultáneamente el botón [CANCEL] y el botón [CLEAR].

NOTA Puede salir sin darse cuenta del modo Remote si se desconectan los cables MIDI o se realizan demasiadas operaciones al mismo tiempo.

■ Participación en una sesión múltiple

Ahora puede utilizar su TNR-W/TNR-O para participar en varias sesiones de Game Center (centro de juegos) mediante TNR-i.

1 Mediante los cables MIDI y un Yamaha i-MX1, conecte el TNR-W/TNR-O a un iPad o iPhone.



■ AVISO ■

Antes de llevar a cabo el paso 2 siguiente, asegúrese de guardar todos los datos y los ajustes de interpretación mediante "File" (archivo) → "All Blocks" (todos los bloques). Esto es necesario porque al acceder al modo Remote (modo) se eliminarán.

2 Acceda al modo Remote.

Con la pantalla Status mostrada en TNR-W/TNR-O, acceda a Game Center en el TNR-i. Esta operación activa el modo Remote en el TNR-W/TNR-O.

NOTA Para información sobre Game Center, consulte la guía rápida de TNR-i.

3 Inicie la sesión de interpretación.

Al pulsar cualquiera de los botones LED o al cambiar los ajustes también controlará los de quienes participen en la sesión. Las operaciones que se lleven a cabo en un dispositivo se aplicarán a los demás.

NOTA Al comunicar un retardo, puede haber un lapso de tiempo entre el TNR-W/TNR-O y el TNR-i.

4 Tras finalizar la sesión, salga del modo Remote.

En el TNR-W/TNR-O, pulse simultáneamente el botón [CANCEL] y el botón [CLEAR].
En el TNR-i, salga de Game Center.

NOTA Puede salir sin darse cuenta del modo Remote si se desconectan los cables MIDI o se realizan demasiadas operaciones al mismo tiempo.

■ Funcionamiento remoto desde un ordenador

Ahora puede utilizar el TNR-O/TNR-W desde el ordenador.

1 Conecte el TNR-W/TNR-O a un ordenador mediante cables MIDI.

Para obtener información sobre la conexión a un ordenador, consulte el apartado “Conectar a un segundo TENORI-ON u ordenador” del manual de TENORI-ON.

■ AVISO ■

Antes de llevar a cabo el paso 2 siguiente, asegúrese de guardar todos los datos y los ajustes de interpretación mediante “File” (archivo) → “All Blocks” (todos los bloques). Esto es necesario porque al acceder al modo Remote (modo) se eliminarán.

2 Acceda al modo Remote.

Con la pantalla Status mostrada en el TNR-W/TNR-O, acceda a Game Center en el TNR-i. Esta operación activa el modo Remote en el TNR-W/TNR-O.

3 Utilice el TNR-W/TNR-O desde el ordenador.

El envío de mensajes exclusivos MIDI recogidos en las “Especificaciones MIDI de TENORI-ON en modo Remote” del ordenador harán que el TNR-O/TNR-W actúe como si se estuviera utilizando desde el panel.

4 Tras finalizar la utilización en modo remoto, salga del modo Remote.

En el TNR-W/TNR-O, pulse simultáneamente el botón [CANCEL] y el botón [CLEAR].

NOTA Puede salir sin darse cuenta del modo Remote si se desconectan los cables MIDI o se realizan demasiadas operaciones al mismo tiempo.

■ Ajustes de Effect (efectos)

Desde esta nueva versión, se pueden guardar como archivo todos los ajustes de Effect (efecto) (Reverb Type, Reverb Param, Chorus Type, Chorus Param) (tipo de reverberación, parámetros de reverberación, tipo de coro, parámetros de coro).

Tipos de archivo en los que se guardarán los ajustes de Effect:

- Song (Canción)
- All Blocks (todos los bloques)
- Current Blocks (bloques actuales)
- All Settings (todos los ajustes)

Asimismo, se eliminarán los ajustes de Effect del destino de “Automatic Backup” (copia de seguridad automática) y se agregarán al destino de “Save as Default.” (guardar como predeterminado). Para recuperar los ajustes de Effect la próxima vez que encienda el equipo, asegúrese de ejecutar “Save as Default” (guardar como predeterminado) antes de apagar el equipo.

Especificaciones MIDI de TENORI-ON en modo Remote

■ Formato básico

F0 43 73 01 33 01 00 id xx xx xx xx xx F7

id: ID de comando remoto

xx: Datos remotos

■ Tabla de mensajes de MIDI en modo remoto

System Exclusive

Yes: Always Transmit/Receive ●: Only Transmit/Receive under Remote mode -: Not Transmitted/Received

Command	Format	TENORI-ON		TNR-i (iPhone/iPad)	
		Transmit	Receive	Transmit	Receive
Remote Mode On/Off	F0 43 73 01 33 01 00 00 dd d.c. d.c. d.c. d.c. F7 dd: Remote Mode On/Off Request 01H = Mode On with Initialize 00H = Mode Off 02H = Mode On without Initialize d.c.: Don't Care	-	Yes	Yes	-
Remote Mode On/Off Reply	F0 43 73 01 33 01 00 01 dd d.c. d.c. d.c. d.c. F7 dd: Remote Mode On/Off Reply 01H = Mode On 00H = Mode Off d.c.: Don't Care	Yes	-	-	Yes
LED Button ON	F0 43 73 01 33 01 00 02 xx yy Lyr d.c. d.c. F7 xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care	●	●	●	●
LED Button ON at DRAW mode	F0 43 73 01 33 01 00 03 xx yy Lyr t1 t2 F7 xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) t1: The elapsed time from the top of the loop. MSB } t2: The elapsed time from the top of the loop. LSB } 0 – 383 (Resolution=96)	●	●	●	●
LED Button OFF	F0 43 73 01 33 01 00 04 xx yy Lyr d.c. d.c. F7 xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care	●	●	●	●
LED Button OFF at PUSH mode	F0 43 73 01 33 01 00 05 xx yy Lyr Odr d.c. F7 xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) Odr: Order 01H = Letting LED OFF 02H = Keeping LED ON/OFF d.c.: Don't Care	●	●	●	●
LED Button Hold at SCORE and RANDOM mode	F0 43 73 01 33 01 00 06 xx yy Lyr Odr d.c. F7 xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) Odr: Order 00H = HOLD for LED ON 01H = HOLD for LED OFF d.c.: Don't Care	●	●	●	●
Rotation	F0 43 73 01 33 01 00 07 aa bb Lyr d.c. d.c. F7 aa: Rotatory Direction (00H = Clockwise, 01H = Counterclockwise) bb: Rotatory Speed (00H = Stop, 01H – 08H = Speed) The smaller the value, the faster the speed. Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care	●	●	●	●
Play / Pause	F0 43 73 01 33 01 00 08 st d.c. d.c. d.c. d.c. F7 st: Play Start/Stop Command 00H = Pause 01H = Play d.c.: Don't Care	●	●	●	●

System Exclusive

Yes: Always Transmit/Receive ●: Only Transmit/Receive under Remote mode -: Not Transmitted/Received

Command	Format	TENORI-ON		TNR-i (iPhone/iPad)																																														
		Transmit	Receive	Transmit	Receive																																													
Loop Indicator Position	F0 43 73 01 33 01 00 09 Pnt d.c. d.c. d.c. d.c. F7 Pnt: Play Point (00H – 0FH) d.c.: Don't Care	●	●	●	●																																													
Clear / Reset	F0 43 73 01 33 01 00 0A Blk Lyr aa bb d.c. F7 Blk: Block Number (00H – 0FH = Target Block, 11H = All Block) Lyr: Layer Number (00H – 0FH = Target Layer, 11H = All Layer) aa: Refer to the following table. bb: Refer to the following table. <table><tr><th>Clear/Reset</th><th>aa</th><th>bb</th></tr><tr><td>Clear This Layer</td><td>00</td><td>01</td></tr><tr><td>Clear This Block</td><td>00</td><td>41</td></tr><tr><td>Clear All Blocks</td><td>01</td><td>01</td></tr><tr><td>Reset All Blocks</td><td>01</td><td>07</td></tr></table>	Clear/Reset	aa	bb	Clear This Layer	00	01	Clear This Block	00	41	Clear All Blocks	01	01	Reset All Blocks	01	07	●	●	●	●																														
Clear/Reset	aa	bb																																																
Clear This Layer	00	01																																																
Clear This Block	00	41																																																
Clear All Blocks	01	01																																																
Reset All Blocks	01	07																																																
Copy	F0 43 73 01 33 01 00 0B db dl sb sl d.c. F7 db: "Copy To" Block Number (00H – 0FH) dl: "Copy To" Layer Number (00H – 0FH = Layer, 11H = All Layer) sb: "Copy From" Block Number (00H – 0FH) sl: "Copy From" Layer Number (00H – 0FH)	●	●	●	●																																													
Common Parameter	F0 43 73 01 33 01 00 0C ID d1 d2 d.c. d.c. F7 ID: Parameter ID Refer to the following table. d1: Data MSB Corresponds to the higher 7 bit of the following data. d2: Data LSB Corresponds to the lower 7 bit of the following data. d.c.: Don't Care <table><tr><th>Parameter Name</th><th>ID</th><th>Data</th></tr><tr><td>Master Volume</td><td>00H</td><td>0 – 127</td></tr><tr><td>Master Tempo</td><td>01H</td><td>40 – 240</td></tr><tr><td>Master Scale</td><td>02H</td><td>0 – 9 0 = Ionian 1 = Dorian 2 = Phrygian 3 = Lydian 4 = Mixolydian 5 = Aeolian 6 = Locrian 7 = Chromatic 8 = OKINAWA 9 = User</td></tr><tr><td>Master Transpose</td><td>03H</td><td>57 – (64) – 72</td></tr><tr><td>Master Loop Speed</td><td>04H</td><td>1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8</td></tr><tr><td>Master Loop Point Top</td><td>05H</td><td>0 – 15</td></tr><tr><td>Master Loop Point End</td><td>06H</td><td>0 – 15</td></tr><tr><td>Reset Loop Timing</td><td>07H</td><td>(Don't Care)</td></tr><tr><td>Mute</td><td>08H</td><td>0 – 1 0 = Mute Off 1 = Mute On</td></tr><tr><td>Swing Rate</td><td>09H</td><td>0 – (23) – 46</td></tr><tr><td>Reverb Type</td><td>0AH</td><td>0 – 9 0 = NO EFFECT 1 = HALL1 2 = HALL2 3 = ROOM1 4 = ROOM2 5 = ROOM3 6 = STAGE1 7 = STAGE2 8 = PLATE1 9 = PLATE2</td></tr><tr><td>Reverb Param</td><td>0BH</td><td>0 – 127</td></tr><tr><td>Chorus Type</td><td>0CH</td><td>0 – 4 0 = NO EFFECT 1 = CHORUS1 2 = CHORUS2 3 = FLANGER1 4 = FLANGER2</td></tr><tr><td>Chorus Param</td><td>0DH</td><td>0 – 127</td></tr></table>	Parameter Name	ID	Data	Master Volume	00H	0 – 127	Master Tempo	01H	40 – 240	Master Scale	02H	0 – 9 0 = Ionian 1 = Dorian 2 = Phrygian 3 = Lydian 4 = Mixolydian 5 = Aeolian 6 = Locrian 7 = Chromatic 8 = OKINAWA 9 = User	Master Transpose	03H	57 – (64) – 72	Master Loop Speed	04H	1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8	Master Loop Point Top	05H	0 – 15	Master Loop Point End	06H	0 – 15	Reset Loop Timing	07H	(Don't Care)	Mute	08H	0 – 1 0 = Mute Off 1 = Mute On	Swing Rate	09H	0 – (23) – 46	Reverb Type	0AH	0 – 9 0 = NO EFFECT 1 = HALL1 2 = HALL2 3 = ROOM1 4 = ROOM2 5 = ROOM3 6 = STAGE1 7 = STAGE2 8 = PLATE1 9 = PLATE2	Reverb Param	0BH	0 – 127	Chorus Type	0CH	0 – 4 0 = NO EFFECT 1 = CHORUS1 2 = CHORUS2 3 = FLANGER1 4 = FLANGER2	Chorus Param	0DH	0 – 127	●	●	●	●
Parameter Name	ID	Data																																																
Master Volume	00H	0 – 127																																																
Master Tempo	01H	40 – 240																																																
Master Scale	02H	0 – 9 0 = Ionian 1 = Dorian 2 = Phrygian 3 = Lydian 4 = Mixolydian 5 = Aeolian 6 = Locrian 7 = Chromatic 8 = OKINAWA 9 = User																																																
Master Transpose	03H	57 – (64) – 72																																																
Master Loop Speed	04H	1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8																																																
Master Loop Point Top	05H	0 – 15																																																
Master Loop Point End	06H	0 – 15																																																
Reset Loop Timing	07H	(Don't Care)																																																
Mute	08H	0 – 1 0 = Mute Off 1 = Mute On																																																
Swing Rate	09H	0 – (23) – 46																																																
Reverb Type	0AH	0 – 9 0 = NO EFFECT 1 = HALL1 2 = HALL2 3 = ROOM1 4 = ROOM2 5 = ROOM3 6 = STAGE1 7 = STAGE2 8 = PLATE1 9 = PLATE2																																																
Reverb Param	0BH	0 – 127																																																
Chorus Type	0CH	0 – 4 0 = NO EFFECT 1 = CHORUS1 2 = CHORUS2 3 = FLANGER1 4 = FLANGER2																																																
Chorus Param	0DH	0 – 127																																																

System Exclusive

Yes: Always Transmit/Receive ●: Only Transmit/Receive under Remote mode -: Not Transmitted/Received

Command	Format													TENORI-ON		TNR-i (iPhone/iPad)																																							
														Transmit	Receive	Transmit	Receive																																						
Layer Parameter	F0	43	73	01	33	01	00	0D	ID	d1	d2	Lyr	d.c.	F7	●	●	●	●																																					
	ID: Parameter ID Refer to the following table. d1: Data MSB Corresponds to the higher 7 bit of the following data. d2: Data LSB Corresponds to the lower 7 bit of the following data. Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care																																																						
	<table><tr><th>Parameter Name</th><th>ID</th><th>Data</th></tr><tr><td>Instrument</td><td>00H</td><td>0 – 255</td></tr><tr><td>Sound Length</td><td>01H</td><td>1 – 999</td></tr><tr><td>Loop Speed</td><td>02H</td><td>1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8</td></tr><tr><td>Loop Point (Top & End)</td><td>03H</td><td>0 – 15 & 0 – 15 MSB: Top (0 – 15) LSB: End (0 – 15)</td></tr><tr><td>Volume</td><td>04H</td><td>0 – 127</td></tr><tr><td>Panpot</td><td>05H</td><td>0 – 127</td></tr><tr><td>Animation Type</td><td>06H</td><td>0 – 5 0 = Simple 1 = Circle 2 = Square 3 = Diamond 4 = Cross 5 = Plus</td></tr><tr><td>Animation Size</td><td>07H</td><td>1 – 22</td></tr><tr><td>Animation Direction</td><td>08H</td><td>0 – 1 0 = Shrink 1 = Expand</td></tr><tr><td>Octave</td><td>09H</td><td>59 – (64) – 69</td></tr></table>																		Parameter Name	ID	Data	Instrument	00H	0 – 255	Sound Length	01H	1 – 999	Loop Speed	02H	1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8	Loop Point (Top & End)	03H	0 – 15 & 0 – 15 MSB: Top (0 – 15) LSB: End (0 – 15)	Volume	04H	0 – 127	Panpot	05H	0 – 127	Animation Type	06H	0 – 5 0 = Simple 1 = Circle 2 = Square 3 = Diamond 4 = Cross 5 = Plus	Animation Size	07H	1 – 22	Animation Direction	08H	0 – 1 0 = Shrink 1 = Expand	Octave	09H	59 – (64) – 69				
	Parameter Name	ID	Data																																																				
	Instrument	00H	0 – 255																																																				
	Sound Length	01H	1 – 999																																																				
	Loop Speed	02H	1 – 4 1 = speed 1 2 = speed 2 3 = speed 4 4 = speed 8																																																				
	Loop Point (Top & End)	03H	0 – 15 & 0 – 15 MSB: Top (0 – 15) LSB: End (0 – 15)																																																				
	Volume	04H	0 – 127																																																				
	Panpot	05H	0 – 127																																																				
Animation Type	06H	0 – 5 0 = Simple 1 = Circle 2 = Square 3 = Diamond 4 = Cross 5 = Plus																																																					
Animation Size	07H	1 – 22																																																					
Animation Direction	08H	0 – 1 0 = Shrink 1 = Expand																																																					
Octave	09H	59 – (64) – 69																																																					
Random Sequence Number	F0	43	73	01	33	01	00	0E	xx	yy	Lyr	n1	n2	F7	–	●	●	●																																					
xx: X-axis (00H – 0FH) yy: Y-axis (00H – 0FH) Lyr: Layer Number (00H – 0FH) n1: Playing Order MSB } (0 – 255) n2: Playing Order LSB }																																																							
Current Block	F0	43	73	01	33	01	00	0F	Blk	d.c.	d.c.	d.c.	d.c.	F7	●	●	●	●																																					
Blk: Block Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care																																																							
Current Layer Change	F0	43	73	01	33	01	00	10	Lyr	d.c.	d.c.	d.c.	d.c.	F7	–	●	●	●																																					
Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care																																																							
Current Layer Notify	F0	43	73	01	33	01	00	11	Lyr	d.c.	d.c.	d.c.	d.c.	F7	●	–	–	●																																					
Lyr: Layer Number (00H – 0FH) d.c.: Don't Care																																																							