

Manuel d'explications relatives aux nouvelles fonctionnalités ajoutées à la version 2.1 de TENORI-ON (TNR-W/O)

Ce manuel porte sur les nouvelles fonctionnalités ajoutées à la version 2.1.

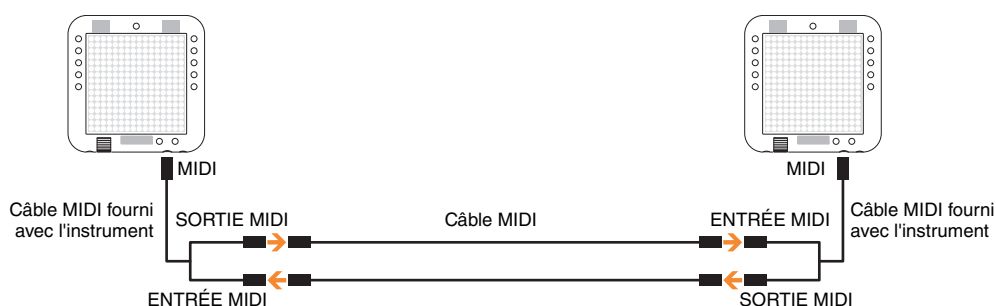
Les illustrations et les captures d'écran figurant dans ce manuel servent uniquement à expliciter les instructions et peuvent différer légèrement de celles qui apparaissent sur votre instrument.

• iPhone et iPad sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

■ Session de jeu commune à deux instruments TNR-W/TNR-O

Vous pouvez désormais partager vos données de performance avec une autre unité TNR-W/TNR-O (version 2.1 ou ultérieure) connectée via des câbles MIDI, et organiser des sessions musicales entre amis.

- 1 Connectez votre instrument TNR-W/TNR-O à un autre TNR-W/TNR-O à l'aide de câbles MIDI standard.**



■ AVIS ■

Avant d'exécuter l'étape 2 ci-dessous, veuillez sauvegarder toutes les données de performance et les réglages via « File » (Fichier) → « All Blocks. » (Tous les blocs). Cette opération est nécessaire du fait que le passage en mode Remote (Commande à distance) entraîne l'effacement de ces données.

- 2 Passez en mode Remote sur tous les instruments TNR-W/TNR-O concernés.**

Depuis l'écran Status (État), maintenez la touche [CLEAR] (Effacer) enfoncée tout en appuyant sur [OK] pour appeler l'écran suivant indiquant le mode Remote.



- 3 Synchronisez votre TNR-W/TNR-O avec l'instrument connecté.**

Exécutez la fonction Reset Loop Timing (Réinitialisation de la synchronisation de la boucle) sur un des deux instruments TNR-W/TNR-O.

- 4 Démarrez la session de jeu.**

Sur un des deux TNR-W/TNR-O, appuyez sur les touches de voyant DEL ou modifiez les réglages pour commander l'autre instrument. Toute manipulation effectuée sur un TNR-W/TNR-O s'applique automatiquement à l'autre instrument.

NOTE Un retard de communication peut provoquer un décalage entre votre TNR-W/TNR-O et l'instrument de votre partenaire de session.

- 5 Une fois la session terminée, quittez le mode Remote.**

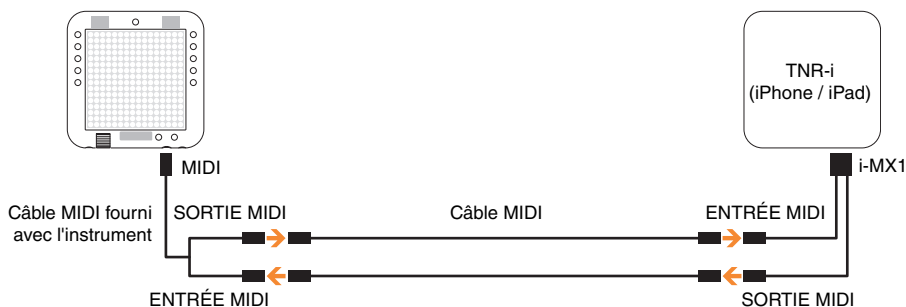
Appuyez sur la touche [CLEAR] tout en maintenant la touche [CANCEL] (Annuler) enfoncée.

NOTE Vous pouvez involontairement quitter le mode Remote en déconnectant les câbles MIDI ou en exécutant un nombre trop important d'opérations simultanément.

■ Participation à des sessions multiples

Vous pouvez désormais utiliser votre TNR-W/TNR-O pour vous joindre à plusieurs sessions de Game Center (Centre de jeux) via TNR-i.

1 Connectez votre TNR-W/TNR-O à un iPad ou un iPhone à l'aide de câbles MIDI standard.



■ AVIS ■

Avant d'exécuter l'étape 2 ci-dessous, veuillez à sauvegarder toutes les données de performance et les réglages via « File » → « All Blocks. ». Cette opération est nécessaire du fait que le passage en mode Remote entraîne l'effacement de ces données.

2 Passez en mode Remote.

Affichez l'écran Status sur le TNR-W/TNR-O et entrez Game Center sur le TNR-i. Cette opération appelle le mode Remote sur le TNR-W/TNR-O.

NOTE Pour obtenir des informations sur Game Center, reportez-vous au Guide de référence rapide de TNR-i.

3 Démarrez la session de jeu.

Si vous appuyez sur une touche de voyant DEL ou modifiez les réglages, vous serez amené à commander également ces manipulations sur les instruments des autres utilisateurs qui participent à la session. Toute manipulation effectuée sur une unité s'applique automatiquement à toutes les autres.

NOTE Un retard de communication peut provoquer un décalage entre l'instrument TNR-W/TNR-O et TNR-i.

4 Une fois la session terminée, quittez le mode Remote.

Sur l'instrument TNR-W/TNR-O, appuyez sur la touche [CLEAR] tout en maintenant la touche [CANCEL] enfoncée.

Dans TNR-i, quittez Game Center.

NOTE Vous pouvez involontairement quitter le mode Remote en déconnectant les câbles MIDI ou en exécutant un nombre trop important d'opérations simultanément.

■ Fonctionnement à distance à partir d'un ordinateur

Vous pouvez à présent commander le TNR-O/TNR-W depuis l'ordinateur.

1 Connectez votre TNR-W/TNR-O à un ordinateur à l'aide de câbles MIDI.

Pour obtenir plus de détails sur la connexion à l'ordinateur, consultez la section « Connexion à une autre unité TENORI-ON ou à un ordinateur » dans le Mode d'emploi de TENORI-ON.

■ AVIS ■

Avant d'exécuter l'étape 2 ci-dessous, veuillez à sauvegarder toutes les données de performance et les réglages via « File » → « All Blocks. ». Cette opération est nécessaire du fait que le passage en mode Remote entraîne l'effacement de ces données.

2 Passez en mode Remote.

Affichez l'écran Status sur le TNR-W/TNR-O puis ouvrez Game Center dans TNR-i. Cette opération appelle le mode Remote sur le TNR-W/TNR-O.

3 Faites fonctionner le TNR-W/TNR-O à partir de l'ordinateur.

L'envoi de messages MIDI exclusifs contenus dans « **Spécifications MIDI du TENORI-ON en mode Remote** » depuis l'ordinateur impose à l'instrument TNR-O/TNR-W de se comporter comme s'il était commandé à partir du panneau.

4 Une fois l'opération à distance terminée, quittez le mode Remote.

Sur le TNR-W/TNR-O, appuyez sur la touche [CLEAR] tout en maintenant la touche [CANCEL] enfoncée.

NOTE Vous pouvez involontairement quitter le mode Remote en déconnectant les câbles MIDI ou en exécutant un nombre trop important d'opérations simultanément.

■ Réglages d'effet

À partir de cette nouvelle version, tous les réglages d'effet (Reverb Type (Type de réverbération), Reverb Param (Paramètre de réverbération), Chorus Type (Type de chœur), Chorus Param (Paramètre de chœur) seront désormais sauvegardés sous forme de fichier.

Les types de fichiers dans lesquels les réglages d'effet peuvent être sauvegardés sont comme suit :

- Song (Morceau)
- All Blocks (Tous les blocs)
- Current Blocks (Blocs actuels)
- All Settings (Tous les réglages)

Les réglages d'effet sont également retirés de la cible de la fonction « Automatic Backup » (Sauvegarde automatique) et ajoutés à la cible de la fonction « Save as Default » (Enregistrer comme valeur par défaut). Si vous voulez rappeler les réglages d'effet à la prochaine mise sous tension de l'instrument, assurez-vous d'exécuter « Save as Default » avant de couper le courant.

Spécifications MIDI du TENORI-ON en mode Remote

■ Format de base

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

id: ID de la commande à distance

xx: Données distantes

■ Tableau des messages MIDI distants

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																																																							