

Anleitungen mit Erklärungen der Funktionen, die im TENORI-ON (TNR-W/O) der Version 2.1 enthalten sind

Diese Anleitung behandelt die neuen Funktionen der Version 2.1.

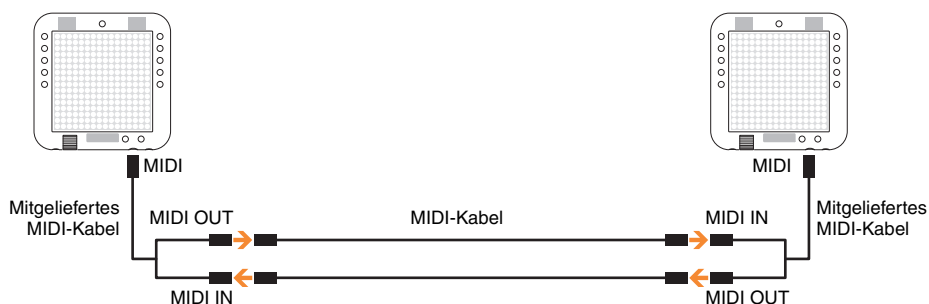
Alle Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich zur Erklärung und können vom tatsächlichen Aussehen auf Ihrem Instrument abweichen.

• iPhone und iPad sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple, Inc. eingetragen.

■ Spielen in einer Session mit einem anderen TNR-W/TNR-O

Sie können jetzt Spieldaten mit einem anderen TNR-W/TNR-O (Version 2.1 oder neuer) über MIDI-Kabel austauschen und musikalische Sessions mit Ihren Freunden veranstalten.

1 Verbinden Sie Ihr TNR-W/TNR-O mit einem anderen TNR-W/TNR-O mit normalen MIDI-Kabeln.



■ HINWEIS ■

Bevor Sie Schritt 2 unten ausführen, achten Sie darauf, alle Spieldaten und Einstellungen mittels „File“ → „All Blocks“ zu sichern. Dies ist erforderlich, da der Aufruf des Remote-Modus diese Daten löschen wird.

2 Versetzen Sie jedes beteiligte TNR-W/TNR-O in den Remote-Modus.

Halten Sie im Status-Display [CLEAR] fest und drücken Sie gleichzeitig [OK], um das folgende Display aufzurufen, das den Remote-Modus anzeigt.



3 Synchronisieren Sie Ihr TNR-W/TNR-O mit dem angeschlossenen TNR-W/TNR-O.

Führen Sie bei beiden TNR-W/TNR- die Funktion Reset Loop Timing aus.

4 Beginnen Sie Ihre Session.

Drücken Sie bei jedem TNR-W/TNR-O die LED-Tasten oder ändern Sie die Einstellungen, um das andere TNR-W/TNR-O zu steuern. Die Bedienung jedes TNR-W/TNR-O wird auch auf das andere angewendet.

HINWEIS Durch eine Kommunikationsverzögerung kann zwischen Ihrem TNR-W/TNR-O und dem dem Ihres Session-Partners ein Zeitversatz auftreten.

5 Nach der Session verlassen Sie den Remote-Modus.

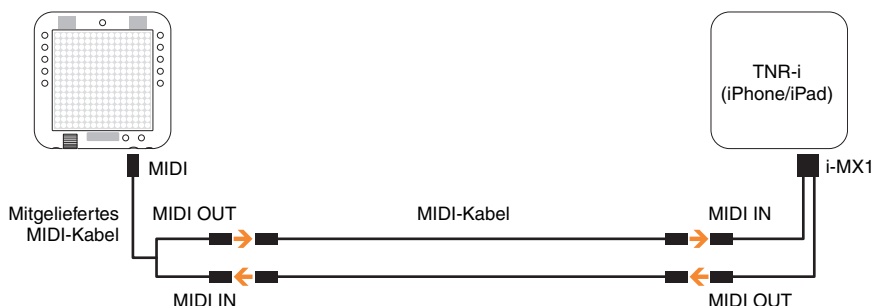
Halten Sie dazu [CANCEL] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die [CLEAR]-Taste.

HINWEIS Es kann passieren, dass der Remote-Modus unbeabsichtigt verlassen wird, falls MIDI-Kabel herausgezogen werden, oder wenn zu viele Bedienvorgänge gleichzeitig erfolgen.

■ Session mit mehreren Geräten

Sie können jetzt Ihr TNR-W/TNR-O für Mehrfach-Sessions in Game Center über TNR-i verwenden.

- 1 **Verbinden Sie Ihr TNR-W/TNR-O mittels MIDI-Kabeln und einem Yamaha i-MX1 mit einem iPad oder iPhone.**



■ HINWEIS ■

Bevor Sie Schritt 2 unten ausführen, achten Sie darauf, alle Spieldaten und Einstellungen mittels „File“ → „All Blocks“ zu sichern. Dies ist erforderlich, da der Aufruf des Remote-Modus diese Daten löschen wird.

- 2 **Schalten Sie in den Remote-Modus.**

Während am TNR-W/TNR-O die Statusanzeige zu sehen ist, öffnen Sie am TNR-i das Game Center. Dieser Vorgang ruft am TNR-W/TNR-O den Remote-Modus auf.

HINWEIS Informationen über Game Center finden Sie im Kurzbedienungsanleitung zum TNR-i.

- 3 **Beginnen Sie Ihre Session.**

Wenn Sie LED-Tasten drücken oder Einstellungen ändern, steuern Sie auch alle anderen Geräte, welche sich der Session angeschlossen haben. Die Bedienung jedes Geräts wird auch auf die anderen angewendet.

HINWEIS Durch eine Kommunikationsverzögerung kann zwischen Ihrem TNR-W/TNR-O und dem TNR-i ein Zeitversatz auftreten.

- 4 **Nach der Session verlassen Sie den Remote-Modus.**

Halten Sie am TNR-W/TNR-O [CANCEL] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die [CLEAR]-Taste. Beenden Sie Game Center am TNR-i.

HINWEIS Es kann passieren, dass der Remote-Modus unbeabsichtigt verlassen wird, falls MIDI-Kabel herausgezogen werden, oder wenn zu viele Bedienvorgänge gleichzeitig erfolgen.

■ Fernbedienung über einen Computer

Sie können jetzt das TNR-O/TNR-W auch von einem Computer aus bedienen.

1 Schließen Sie Ihr TNR-W/TNR-O über MIDI-Kabel am Computer an.

Informationen über den Anschluss an einen Computer erhalten Sie im Abschnitt „Anschließen an ein zweites TENORI-ON oder einen Computer“ in der Anleitung zum TENORI-ON.

■ HINWEIS ■

Bevor Sie Schritt 2 unten ausführen, achten Sie darauf, alle Spiedaten und Einstellungen mittels „File“ → „All Blocks“ zu sichern. Dies ist erforderlich, da der Aufruf des Remote-Modus diese Daten löschen wird.

2 Schalten Sie in den Remote-Modus.

Während am TNR-W/TNR-O die Statusanzeige zu sehen ist, öffnen Sie am TNR-i das Game Center. Dieser Vorgang ruft am TNR-W/TNR-O den Remote-Modus auf.

3 Sie können jetzt das TNR-W/TNR-O vom Computer aus bedienen.

Durch Senden von MIDI-Exclusive-Meldungen vom Computer aus, wie sie unter „Technische Daten des Remote-Modus des TENORI-ON“ zu finden sind, verhält sich das TNR-O/TNR-W so, als ob es über das Bedienfeld bedient worden wäre.

4 Nach dem Beenden des Remote-Betriebs verlassen Sie den Remote-Modus.

Halten Sie am TNR-W/TNR-O [CANCEL] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die [CLEAR]-Taste.

HINWEIS Es kann passieren, dass der Remote-Modus unbeabsichtigt verlassen wird, falls MIDI-Kabel herausgezogen werden, oder wenn zu viele Bedienvorgänge gleichzeitig erfolgen.

■ Effekteinstellungen

Bei dieser neuen Version können alle Effekteinstellungen (Reverb Type, Reverb Param, Chorus Type, Chorus Param) als Datei gespeichert werden.

Dateitypen, als welche die Effekttypen gespeichert werden:

- Song
- All Blocks
- Current Blocks
- All Settings

Die Effekteinstellungen werden von dem Ziel „Automatic Backup“ entfernt und dem Ziel „Save as Default“ hinzugefügt. Wenn Sie die Effekteinstellungen beim nächsten Einschalten abrufen möchten, achten Sie darauf, dass Sie „Save as Default“ vor dem Ausschalten ausführen.

Technische Daten des Remote-Modus des TENORI-ON

■ Grundlegendes Format

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

id: ID des Fernbedienungsbefehls

xx: Remote-Daten

■ Tabelle der MIDI-Remote-Meldungen

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																																																							