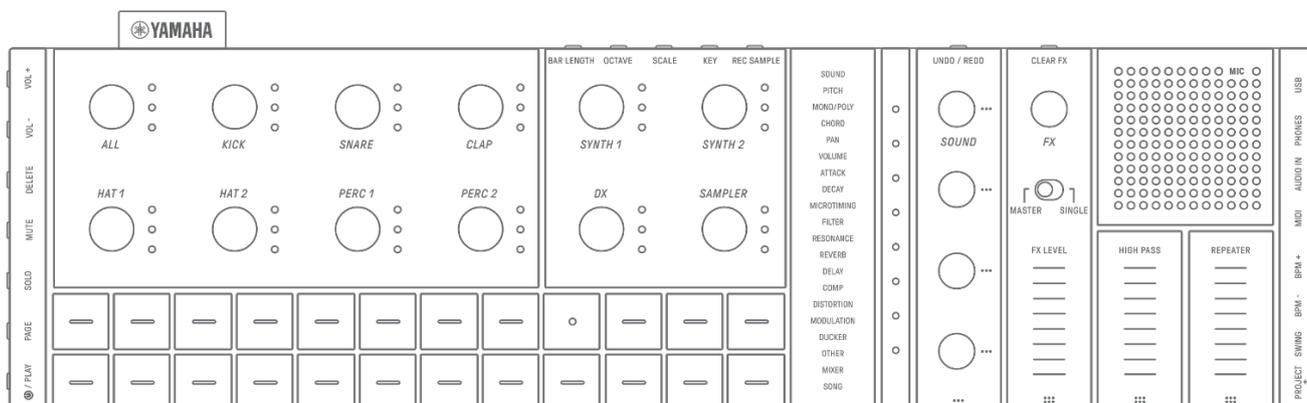


# SEQTRAK – Benutzerhandbuch



## Informationen

- Die in diesem Benutzerhandbuch beschriebenen Funktionen des SEQTRAK gelten für OS-Version 1.20. Bitte aktualisieren Sie Ihren SEQTRAK auf die neueste Firmware Version. Siehe „[17. Firmware-Aktualisierungen](#)“, dort finden Sie Anweisungen zur Aktualisierung
- Alle in diesem Benutzerhandbuch enthaltenen Abbildungen und Screenshots (Screenshots der iOS-App) dienen der Veranschaulichung. Die tatsächlichen technischen Daten können abweichen.

## Warenzeichen

- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation in den USA und in anderen Ländern.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac und App Store sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- IOS ist in den USA und anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco und wird unter Lizenz verwendet.
- Android und Google Play sind Warenzeichen von Google LLC.
- Wi-Fi und Wi-Fi CERTIFIED sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Wi-Fi Alliance®.
- Das Wi-Fi-CERTIFIED-Logo ist ein Zertifizierungszeichen der Wi-Fi Alliance®.



- Die Bluetooth®-Wortmarke und das Logo sind eingetragene Marken der Bluetooth SIG, Inc. Jegliche Verwendung dieser Zeichen durch die Yamaha Corporation erfolgt unter Lizenz.



- „USB Type-C“ und „USB-C“ sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen des USB Implementers Forum eingetragen.
- MIDI ist eine eingetragene Marke der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Alle anderen in dieser Anleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Was ist SEQTRAK?</b> .....	<b>9</b>
1.1 Über die Handbücher.....	9
1.1.1 Notenschrift .....	9
1.2 SEQTRAK-Konfiguration .....	11
1.2.1 Drum-Bereich .....	11
1.2.2 Synth-Bereich .....	12
1.2.3 Sound-Design- und FX-Bereich.....	12
1.3 Projects, Tracks und Patterns.....	12
1.3.1 Projects .....	12
1.3.2 Tracks .....	13
1.3.3 Patterns .....	13
1.3.4 Konzeptdiagramm von Projects, Tracks und Patterns .....	13
1.4 Über die SEQTRAK App .....	13
1.4.1 Erwerben der SEQTRAK App .....	13
1.4.2 Verbinden mit der SEQTRAK App.....	14
<b>2. Bedienfeldbereiche und wichtigste Funktionen</b> .....	<b>15</b>
①–⑥ Linke Seite .....	15
⑦–⑯ Oben links (Drum-Bereich, Synth-Bereich) .....	16
⑰–⑳ Oben rechts (Bereich Sound Design & FX) .....	17
㉘–㉛ Rechte Seite .....	19
<b>3. Aufladen und Stromversorgung</b> .....	<b>21</b>
3.1 Aufladen.....	21
Anforderungen an die USB-Stromversorgung bzw. die mobile USB-Powerbank... 22	
3.1.1 Ladestatus (bei eingeschaltetem Produkt) .....	23
3.1.2 Aufladestatus (bei ausgeschaltetem Produkt) .....	24
3.2 Stromversorgung.....	24
3.2.1 Ein- und Ausschalten des Produkts .....	24
3.2.2 Erzwungenes Ausschalten .....	24
3.2.3 Einstellen der automatischen Abschaltung .....	25

<b>4. Projects</b> .....	<b>26</b>
4.1 Umschalten zwischen Projects .....	26
4.1.1 Umschalten von Projects während der externen MIDI-Clock-Synchronisation [OS V1.20].....	26
4.2 Speichern eines Projects .....	27
4.3 Sichern und Wiederherstellen eines Projects .....	27
4.4 Löschen eines Projects .....	28
4.5 Einstellen des Tempos eines Projects .....	28
4.5.1 Ändern des Wiedergabetempos eines Projects.....	28
4.5.2 Anwenden von Swing-Feeling auf ein Project .....	29
4.5.3 Ein- und Ausschalten des Metronoms.....	29
4.6 Vorübergehendes Speichern eines Projects .....	30
<b>5. Tracks und Patterns</b> .....	<b>31</b>
5.1 Umschalten von Patterns.....	31
5.1.1 Verwenden eines Track-Drehreglers zum Umschalten von Patterns.....	31
5.1.2 Verwenden einer Drum-Taste zum Umschalten von Patterns .....	32
5.1.3 Ändern der Startquantisierung.....	33
5.2 Ändern der Länge eines Pattern .....	34
5.2.1 Drum-Tracks.....	34
5.2.2 Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER-Track.....	35
5.3 Ändern der Pattern-Anzahl (3 Patterns ⇔ 6 Patterns).....	37
5.4 Löschen eines Patterns.....	37
5.5 Kopieren und Einfügen von Patterns .....	38
5.6 Auswählen und Anhören von Tracks .....	38
5.7 Ändern des Track-Sounds.....	39
5.7.1 Auswählen einer Sound-Kategorie (Kategoriewechsel) .....	39
5.7.2 Sound-Kategorien für Drum-Tracks .....	40
5.7.3 Sound-Kategorien für Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 und DX).....	40
5.7.4 Sound-Kategorien für den SAMPLER-Track .....	40
5.8 Stummschalten und Soloschalten eines Tracks .....	40
5.8.1 Stummschaltung .....	40
5.8.2 Soloschaltung .....	41
5.9 Kopieren und Einfügen von Track-Steps .....	42
<b>6. Drum-Tracks</b> .....	<b>43</b>
6.1 Eingeben von Steps.....	43
6.2 Umschalten zwischen Seiten.....	43
6.3 Feineinstellen des rhythmischen Timings eines Steps (Micro Timing).....	44
6.4 Einstellen der Anzahl der fortgesetzten Triggerung eines Steps (Substep) .....	44
6.5 Echtzeiteingabe .....	45
6.6 Ändern der Auslösewahrscheinlichkeit eines Steps .....	46

<b>7. Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)</b> .....	<b>47</b>
7.1 Echtzeiteingabe .....	47
7.2 Ein-/Ausschalten der Quantisierung.....	48
7.3 Umschalten der Oktave .....	49
7.4 Ändern der Tonskala .....	49
7.5 Tonartwechsel .....	50
7.6 Akkordspiel .....	50
7.7 Bearbeiten von Akkorden .....	51
7.8 Umschalten in den Tastatur-Eingabemodus.....	52
7.9 Eingeben von Steps.....	52
<b>8. SAMPLER-Track</b> .....	<b>55</b>
8.1 Echtzeiteingabe .....	55
8.2 Sampling (integriertes Mikrofon/AUDIO IN und USB-Audioeingang) .....	55
8.3 Ändern der Sampling-Quelle .....	56
8.4 Resampling .....	56
8.5 Abbrechen des Samplings .....	56
8.6 Einstellen des Vorzählers vor Sampling-Beginn .....	57
8.7 Umschalten in den Monitoring-Modus.....	57
8.8 Ein-/Ausschalten der Auto-Normalize-Funktion .....	58
8.9 Löschen von Patterns für jedes Sample .....	58
8.10 Eingeben von Steps.....	58
8.11 Stummschalten von Samples [OS V1.20] .....	60
<b>9. Sound Design</b> .....	<b>61</b>
9.1 Einstellen der Klangparameter .....	61
9.1.1 Umschalten zwischen den Seiten zur Bedienung der Sound-Parameter.....	62
9.1.2 Parameter der Drum-Track-Sounds .....	62
9.1.3 Soundparameter für Synth-Track (SYNTH 1 und SYNTH 2).....	63
9.1.4 Soundparameter des Synth-Tracks (DX) .....	64
9.1.5 Sound-Parameter für den SAMPLER-Track .....	65
9.2 Einstellen der Sound- und Effekt-Parameter für jeden Step (Parametersperre) .....	66
9.2.1 Löschen einer Parametersperre.....	67
9.3 Aufzeichnen von Änderungen von Sound- und Effekt-Parametern in Steps (Motion Recording).....	69
9.3.1 Löschen einer „Motion“ (Bewegung) .....	69
9.4 Rückgängigmachen/Wiederherstellen von Sound- und Effekt-Parametern.....	70
9.5 Speichern eines Sounds.....	70
9.6 Löschen eines Sounds .....	70
9.7 Importieren eines Sounds .....	71

<b>10. Effekte</b> .....	<b>72</b>
10.1 Konfiguration von Effekten .....	72
10.1.1 Track-Effekte .....	72
10.1.2 Send-Effekte.....	73
10.1.3 Master-Effekte .....	74
10.2 Ändern und Einstellen von Effekten .....	75
10.2.1 Umschalten des zu steuernden Effekts.....	75
10.2.2 Ändern des Effekttyps .....	75
10.2.3 Einstellen der Effektparameter .....	75
10.2.4 Effektparameter bei Auswahl von MASTER .....	76
10.2.5 Effektparameter bei Auswahl von SINGLE .....	76
10.2.6 Beispiel: Parameter, wenn MASTER ausgewählt ist und bei FILTER Preset-Nr. 1 [LPF - NO RESONANCE] ausgewählt ist .....	76
10.3 Minimieren des Pegels der Effektparameter (CLEAR FX) .....	76
<b>11. Mixer-Modus</b> .....	<b>77</b>
11.1 Umschalten in den Mixer-Modus.....	77
11.2 Einstellen der Sound-Parameter .....	77
11.3 Ändern und Einstellen der Send-Effekte (REVERB, DELAY) .....	78
11.3.1 Ändern des Send-Effekttyps (REVERB SEND, DELAY SEND).....	78
11.3.2 Einstellen der Send-Effekt-Parameter (REVERB, DELAY) .....	78
11.3.3 Send-Effektparameter (REVERB, DELAY) .....	79
11.3.4 Beispiel: Send-Effektparameter für Preset Nr. 1 [HD Room] in REVERB.....	79
<b>12. Mute-Modus [OS V1.20]</b> .....	<b>80</b>
12.1 Umschalten in den Mute-Modus .....	80
12.2 Stummschalten von Tracks im Mute-Modus.....	80
<b>13. Song-Modus</b> .....	<b>81</b>
13.1 Umschalten in den Song-Modus .....	81
13.1.1 Umschalten in den Scene-Modus .....	81
13.2 Starten und Stoppen einer Scene .....	82
13.2.1 Umschalten der wiederzugebenden Scene.....	82
13.2.2 Wiederholen einer Scene (Loop bzw. Schleifenwiedergabe) .....	83
13.2.3 Wiederholen eines ganzen Songs (Loop bzw. Schleifenwiedergabe) .....	83
13.3 Hinzufügen von Scenes .....	84
13.4 Löschen einer Scene .....	85
13.5 Bearbeiten einer Scene .....	85
13.5.1 Ändern der Kombination von Patterns in einer Scene.....	85
13.5.2 Ändern der Länge einer Scene .....	86
<b>14. SEQTRAK App</b> .....	<b>87</b>
14.1 GUI-Funktionen [GUI EDITOR] .....	87
14.2 Verwalten von Inhalten [PROJECT/SOUND MANAGER] .....	88
14.3 Visualisierungsfunktion [VISUALIZER] .....	89
14.4 Dynamische Tutorial-Funktion [DYNAMIC TUTORIAL] .....	90

<b>15. Anschlüsse und Verbindungen</b> .....	<b>91</b>
15.1 Verbinden mit der SEQTRAK App .....	91
15.1.1 Kabelgebundene Verbindung .....	91
15.1.2 Kabellose Verbindung (Bluetooth).....	92
15.1.3 Kabellose Verbindung (WLAN) .....	92
15.2 Anschließen an externe MIDI-Geräte.....	93
15.2.1 Verwenden eines USB-C-auf-USB-C-Kabels .....	93
15.2.2 Verwenden eines MIDI-Adapterkabels .....	94
15.3 Anschließen an einen Computer .....	94
15.3.1 Anschließen an einen Computer (Windows).....	94
15.3.2 Anschließen an einen Computer (Mac).....	94
<b>16. Einstellungen</b> .....	<b>95</b>
16.1 Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Factory Reset) .....	95
16.2 Ändern der Empfindlichkeitseinstellungen der Track-Drehregler .....	95
16.3 Konfigurieren der MIDI-Einstellungen .....	95
16.3.1 Einstellen der MIDI-Clock .....	95
16.3.2 Einstellen der MIDI-Ausgangsfiler .....	95
16.3.3 Einstellen von MIDI Thru [OS V1.20] .....	95
<b>17. Firmware-Aktualisierungen</b> .....	<b>97</b>
17.1 Verwenden eines USB-Flash-Laufwerks .....	97
17.1.1 Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks .....	98
17.1.2 Aktualisieren der Firmware .....	98
17.2 Verwenden der SEQTRAK App (bei kabelgebundener Verbindung) .....	99
17.3 Verwenden der SEQTRAK App (bei kabelloser Verbindung).....	99

<b>18. Dokumentation</b> .....	<b>100</b>
18.1 Technische Daten .....	100
18.2 MIDI-Kanäle .....	101
18.3 MIDI-Controller-Parameter .....	102
18.3.1 Sound-Design-Parameter .....	102
18.3.2 Effektparameter .....	103
18.3.3 Mute/Solo .....	103
18.3.4 Sonstiges .....	104
18.4 MASTER-EFFECT-Presets .....	104
18.4.1 FILTER.....	104
18.4.2 REVERB .....	104
18.4.3 DELAY .....	105
18.4.4 COMPRESSOR .....	105
18.4.5 DISTORTION.....	105
18.4.6 MODULATION .....	106
18.4.7 DUCKER.....	106
18.4.8 OTHER.....	106
18.5 SINGLE-EFFECT-Presets .....	107
18.5.1 FILTER.....	107
18.5.2 REVERB .....	107
18.5.3 DELAY .....	107
18.5.4 COMPRESSOR .....	108
18.5.5 DISTORTION.....	108
18.5.6 MODULATION .....	108
18.5.7 DUCKER.....	108
18.5.8 OTHER.....	109
18.6 SEND-EFFECT-Presets.....	109
18.6.1 REVERB .....	109
18.6.2 DELAY.....	109
18.7 Beschreibung der Sound-Parameter .....	110
18.8 Open-Source-Software .....	112

# 1. Was ist SEQTRAK?

SEQTRAK ist ein intuitives Werkzeug für die Produktion und Aufführung von Musik mit einem hochentwickelten und dennoch einfach zu verstehenden Arbeitsablauf. Die kompakte Größe erlaubt überall eine problemlose Verwendung. Darüber hinaus bietet Ihnen die spezielle App Zugriff auf detailliertere Einstellungen und ermöglicht die Erstellung von Bildern, die mit Ihren Songs verknüpft sind.

Um das Beste aus dem SEQTRAK herauszuholen, lesen Sie bitte dieses Benutzerhandbuch für weitere Informationen über die anspruchsvollen Funktionen und deren Bedienung.

## 1.1 Über die Handbücher

Für dieses Produkt stehen die folgenden Handbücher zur Verfügung. Bitte lesen Sie jedes Handbuch, das mit dem Produkt geliefert wird, und bewahren Sie es griffbereit auf, um leicht nachschlagen zu können.

### Im Lieferumfang des Produkts enthalten

Kurzbedienungsanleitung (Gedruckte Anleitung)	Dieser Guide mit kurzen Erklärungen, die sich auf einen allgemeinen Überblick und Grundfunktionen konzentrieren, hilft Ihnen, den SEQTRAK direkt nach dem Auspacken nutzen zu können.
Sicherheitshandbuch (Gedruckte Anleitung)	Dieses Handbuch enthält Informationen für den sicheren Gebrauch des Instruments.

### Verfügbar auf der Website

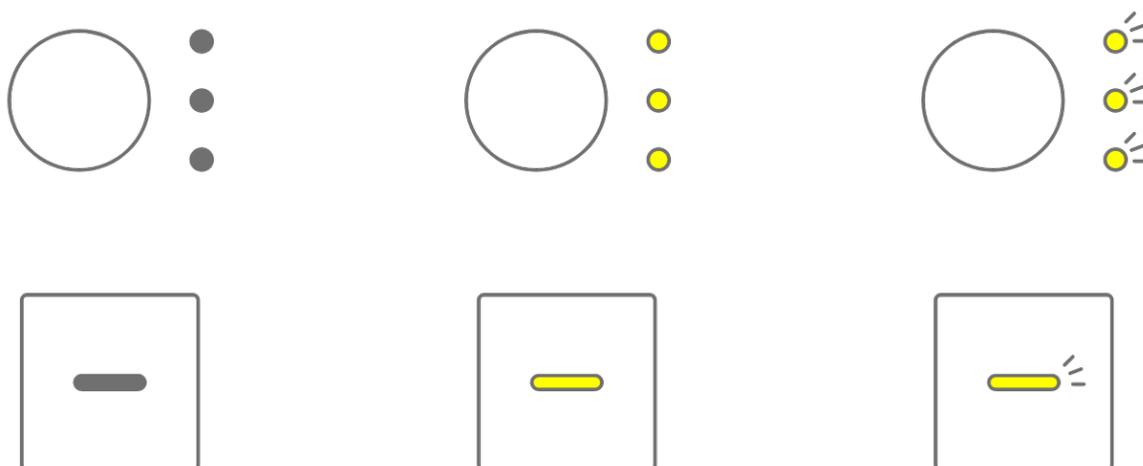
<b>Benutzerhandbuch</b> (HTML, PDF)	Dieses Handbuch erläutert im Detail die Funktionen und die Bedienvorgänge des SEQTRAK.
Datenliste (PDF)	Diese Liste enthält verschiedene wichtige Listen wie z. B. eine Liste aller Sounds und eine Liste aller Effekttypen.

#### 1.1.1 Notenschrift

In diesem Benutzerhandbuch werden die folgenden Begriffe und Symbole verwendet. Die folgenden Begriffe und Symbole sollten Sie verstanden haben, bevor Sie diese Anleitung lesen.

-  **VORSICHT** Zeigt eine gefährliche Situation an, die Verletzungen zur Folge haben könnte.
- ACHTUNG** Zeigt eine gefährliche Situation an, die zu Fehlfunktion, Beschädigung des Produkts oder Datenverlust führen kann.
- HINWEIS** Enthält zusätzliche Erläuterungen zur Funktionalität, Anwendungsbeispiele und Tipps.

Die verschiedenen Leuchtzustände der LEDs (aus-/eingeschaltet oder blinkend) werden wie folgt dargestellt.

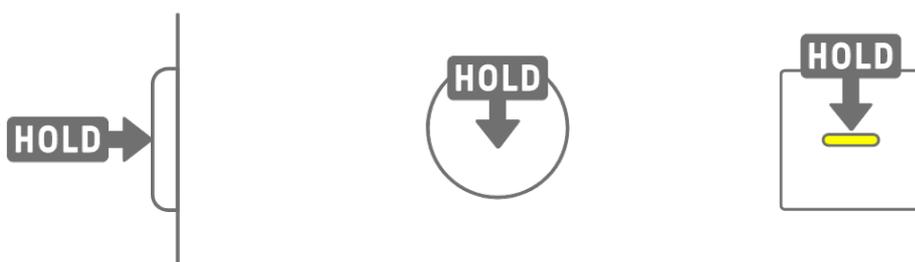


Die verschiedenen Bedienvorgänge des SEQTRAK werden wie folgt dargestellt.

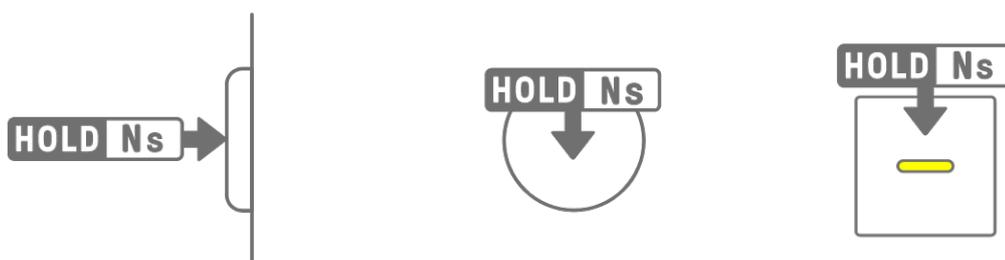
- Drücken auf eine Taste, einen Drehregler oder eine Synth-/Drum-Taste



- Drücken und Halten einer Taste, eines Drehreglers oder einer Synth-/Drum-Taste



- Drücken und Halten einer Taste, eines Drehreglers oder einer Synth-/Drum-Taste für mehr als n Sekunden

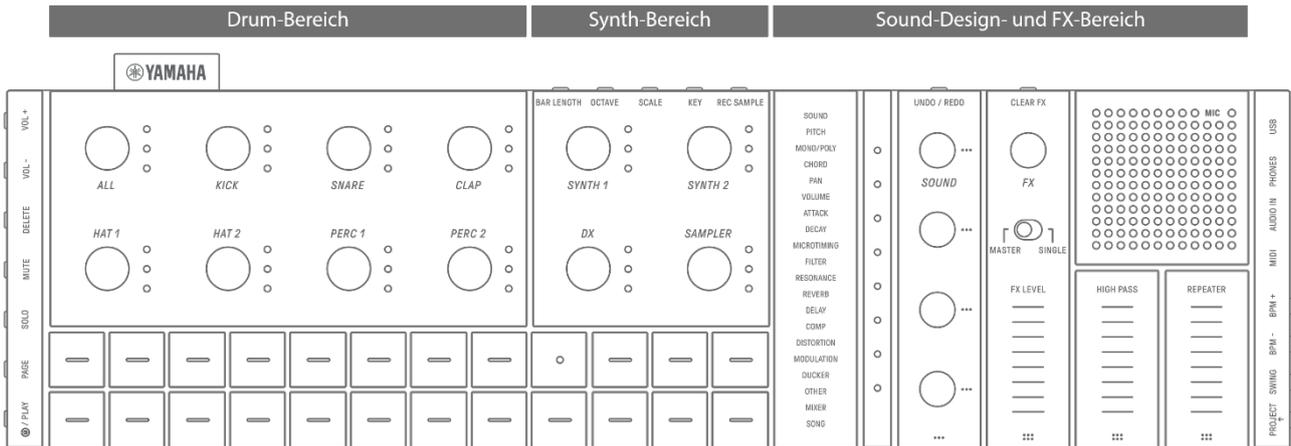


- Drehen eines Drehreglers



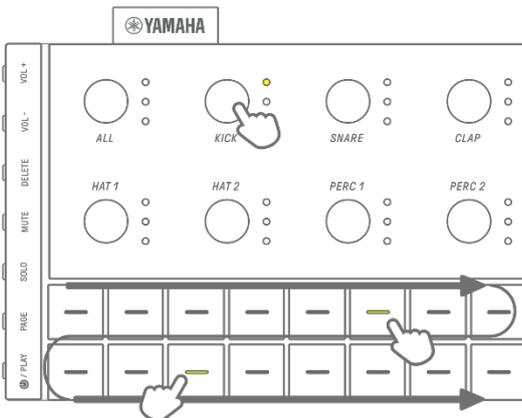
## 1.2 SEQTRAK-Konfiguration

Der SEQTRAK besteht aus drei Bereichen.



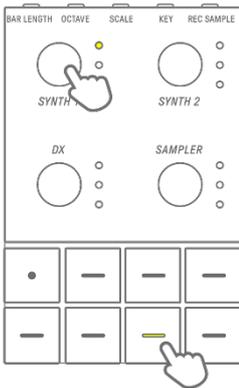
### 1.2.1 Drum-Bereich

In diesem Bereich werden Rhythmus-Parts erzeugt. Mit den Track-Drehreglern und Drum-Tasten steuern Sie die sieben Drum-Tracks (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2). Die grundlegende Methode zur Erzeugung eines Rhythmus-Part besteht in der Verwendung der Drum-Tasten für die Eingabe von „Steps“ (Schritten). Drücken Sie auf einen Track-Drehregler, um den zugehörigen Track auszuwählen, und drücken Sie dann eine Drum-Taste, um einen Sound auf der Zeitachse zu platzieren. So können auf einfache Weise Rhythmen erzeugt werden.



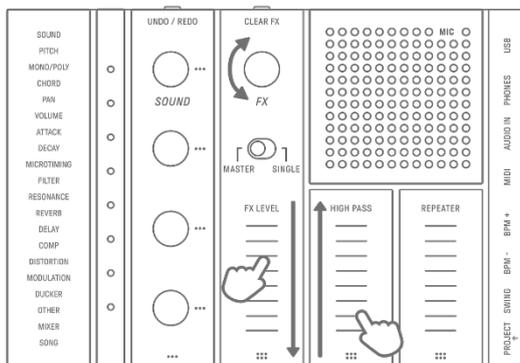
## 1.2.2 Synth-Bereich

In diesem Bereich werden Melodie-Parts erzeugt. Die Track-Drehregler und Synth-Tasten werden benutzt, um die drei Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 und DX) und den SAMPLER-Track zu steuern. Die einfachste Methode für das Spiel und die Produktion ist die Verwendung der Synth-Tasten für die Echtzeiteingabe. Drücken Sie auf einen Track-Drehregler, um den zugehörigen Track auszuwählen, und drücken Sie dann eine Synth-Taste, um eine Note auf der Skala zu spielen.



## 1.2.3 Sound-Design- und FX-Bereich

In diesem Bereich können Sie den Sound einzelner Tracks ändern, Parameter einstellen und Effekte bearbeiten. Mit den Sound-Design-Drehreglern werden Sounds ausgewählt und die Parameter genau eingestellt. Auf jeden Track kann ein Track-Effekt und auf alle Tracks ein gemeinsamer Master-Effekt angewendet werden.



## 1.3 Projects, Tracks und Patterns

### 1.3.1 Projects

SEQTRAK verwaltet die Daten eines einzelnen Songs in Einheiten, die „Projects“ (Projekte) genannt werden. Bis zu acht Projects können im SEQTRAK gespeichert werden, nur ein Project zur Zeit kann verwendet werden. Ein Project besteht aus 11 Tracks, und auf jedem Track können bis zu 6 Patterns erstellt werden. Ein Project enthält auch Einstellungen und Zustände wie Tempo und Track-Lautstärke.

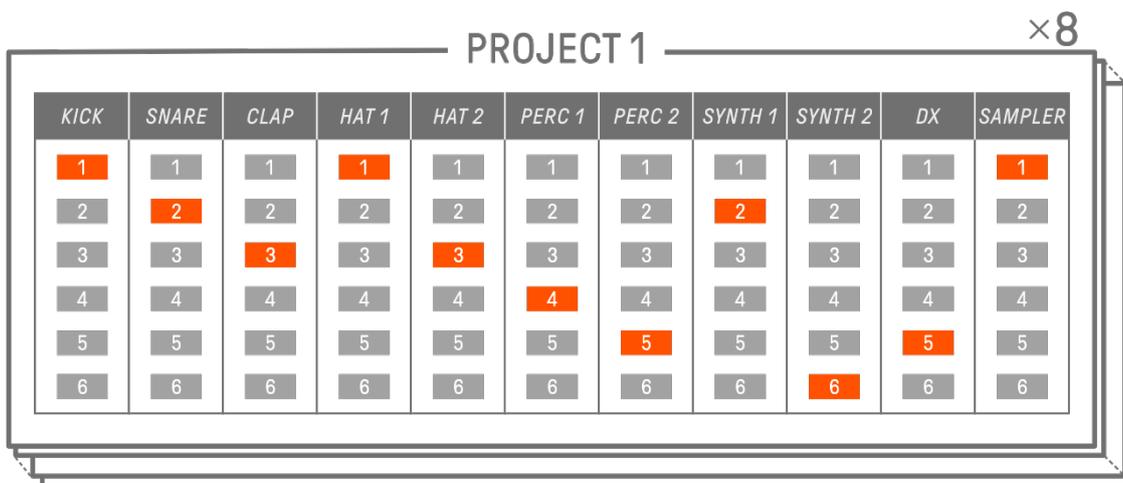
### 1.3.2 Tracks

Ein „Track“ (eine Spur) ist ein Bestandteil eines Projects und stellt einen spielbaren Part dar, dem ein einzelner Sound zugewiesen ist.

### 1.3.3 Patterns

Patterns sind Phrasen, die wiederkehrend abgespielt werden (Loop). Für jeden Track können Sie eines von bis zu sechs möglichen Patterns auswählen. Sie können dieselbe Phrase wiederholt spielen oder zu beliebiger Zeit zwischen ihnen umschalten. Die Patterns auf den 11 Tracks werden so lange wiedergegeben, bis die Wiedergabe gestoppt wird.

### 1.3.4 Konzeptdiagramm von Projects, Tracks und Patterns



■: Track ■: Ausgewähltes Pattern ■: Nicht ausgewähltes Pattern

## 1.4 Über die SEQTRAK App

Mit Hilfe der speziellen SEQTRAK App können Sie Sounds genauer bearbeiten, mit dem Spiel verknüpfte Bilder erzeugen und Inhalte verwalten. Siehe „[14. SEQTRAK App](#)“ für einen Überblick über die Funktionen in der SEQTRAK App.

Die Software kann auf Smartphones (iOS und Android), Tablets (iPadOS und Android) und Computern (Windows und Mac) verwendet werden.

### 1.4.1 Erwerben der SEQTRAK App

Versionen für iOS, iPadOS und Android sind im App Store und im Google Play Store erhältlich.



Suchen Sie nach „SEQTRAK“.

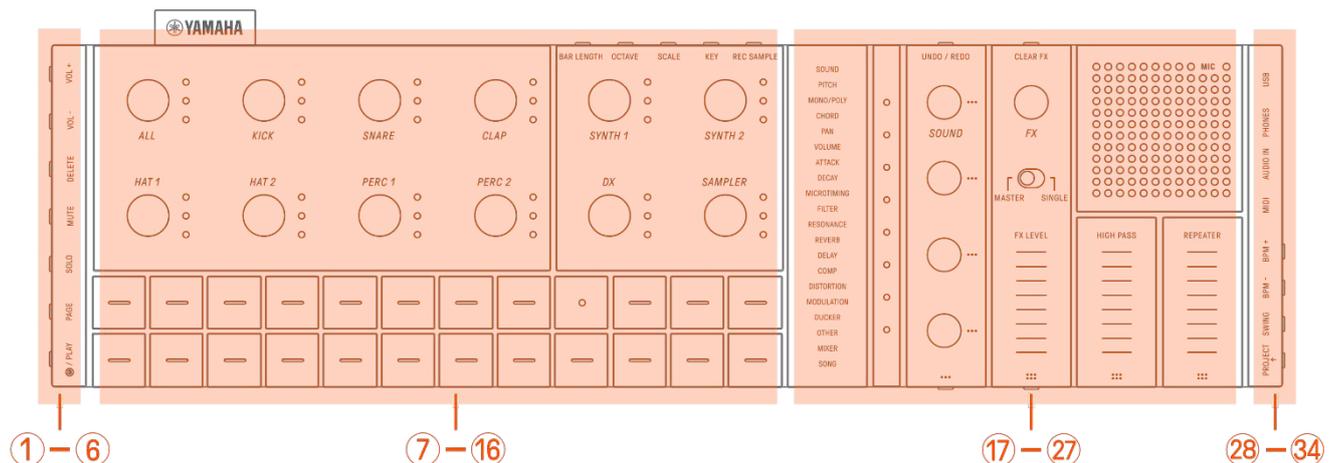
Windows- und Mac-Versionen sind auf der folgenden Yamaha-Website erhältlich.

<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

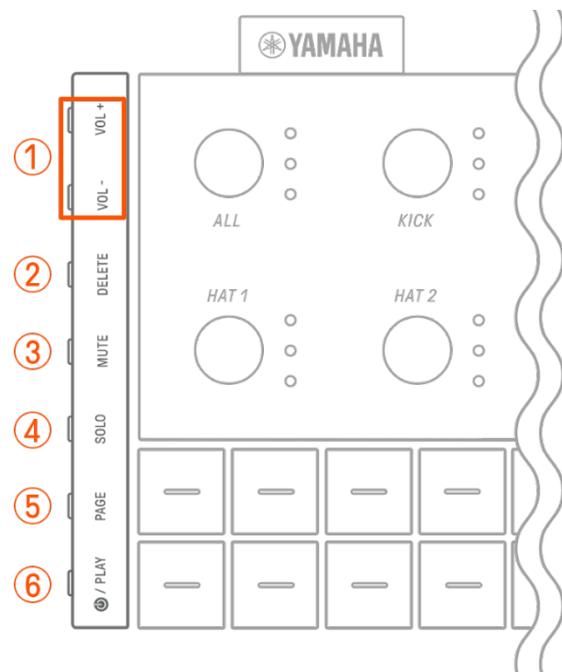
### 1.4.2 Verbinden mit der SEQTRAK App

Wenn die SEQTRAK App gestartet wird, werden Anweisungen für die Verbindung zwischen SEQTRAK und der SEQTRAK App angezeigt, falls erforderlich. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Verbindung einzurichten. Weitere Informationen zu dieser Verbindung finden Sie unter „[15.1 Verbinden mit der SEQTRAK App](#)“.

## 2. Bedienfeldbereiche und wichtigste Funktionen



### ①-⑥ Linke Seite



#### ① [VOL+]/[VOL-]-Tasten

Dienen zum Einstellen der Lautstärke des eingebauten Lautsprechers oder eines Kopfhörers, der an der Buchse [PHONES] angeschlossen ist.

#### ② [DELETE]-Taste

Dient zum Löschen eines Patterns oder Projects.

#### ③ [MUTE]-Taste

Hier können Sie einen bestimmten Track stummschalten.

#### ④ [SOLO]-Taste

Wird für die Soloschaltung eines bestimmten Tracks verwendet.

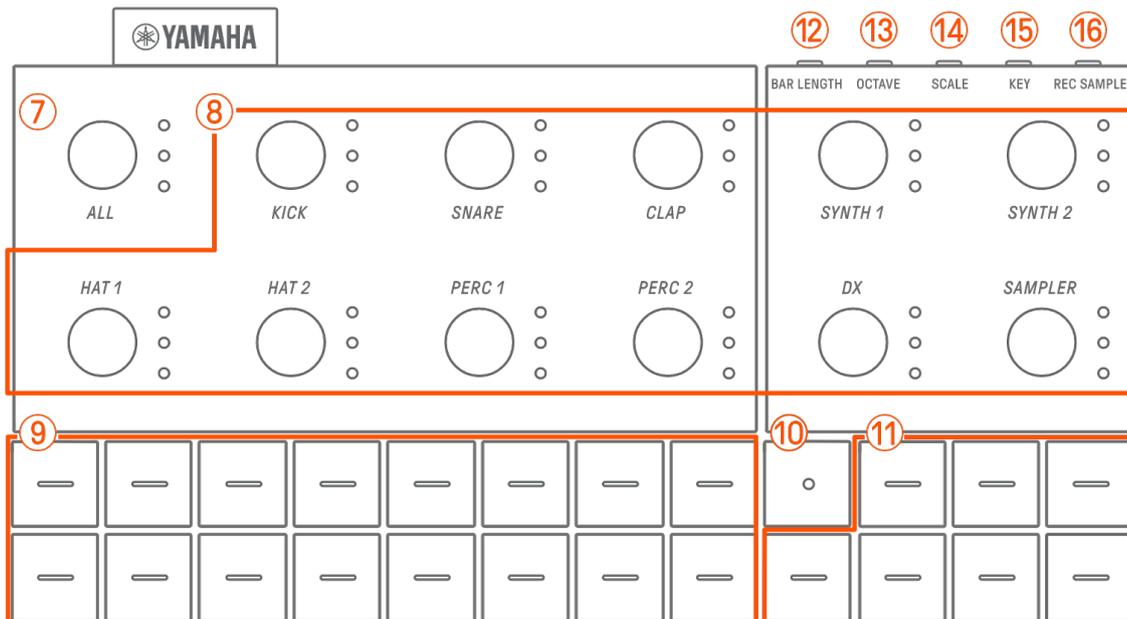
## ⑤ [PAGE]-Taste

Wird benutzt, um den Pattern-Bereich (Seiten) umzuschalten, die auf den Drum-Tasten angezeigt werden, und um die Länge der Patterns auf den Drum Tracks zu ändern.

## ⑥ [⏻/PLAY]-Taste

Wird verwendet, um das Produkt ein- und auszuschalten und ein Project zu starten und stoppen.

## ⑦–⑯ Oben links (Drum-Bereich, Synth-Bereich)



## ⑦ [ALL]-Drehregler

Drehen Sie an diesem Regler, um die Patterns aller 11 Tracks gleichzeitig zu ändern.

## ⑧ Track-Drehregler

Drehen Sie an diesen Reglern, um das jeweilige Pattern der einzelnen Tracks zu ändern. Drücken Sie diese Taste, um einen Track auszuwählen. Drücken Sie bei gestoppter Wiedergabe auf einen Drehregler, um den Track anzuhören.

## ⑨ Drum-Tasten

Drücken Sie diese Tasten, um die einzelnen Steps ein- oder auszuschalten. Halten Sie eine Drum-Taste fest und drehen Sie einen Sound-Design-Drehregler, um einen Parameter zu sperren.

## ⑩ Aufnahmetaste

Wird für die Echtzeitaufnahme verwendet. Sie können Ihr Spiel auf den Synth-Tasten aufnehmen, aber auch MIDI-Eingangssignale von einer externen Quelle. Außerdem können Sie ein Motion Recording (Aufnahme von Wertänderungen) von Parametern ausführen.

## 11 Synth-Tasten

Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Synth-Track (SYNTH 1, SYNTH 2 oder DX) oder den SAMPLER-Track zu spielen.

## 12 [BAR LENGTH]-Taste

Dient zum Ändern der Länge des Patterns im aktuell ausgewählten Synth-Track (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) und im SAMPLER-Track.

## 13 [OCTAVE]-Taste

Dient zum Ändern der Tonhöhe der aktuell ausgewählten Synth-Taste um eine Oktave.

## 14 [SCALE]-Taste

Dient zum Ändern der Tonkala, die für die Synth-Tasten verwendet wird.

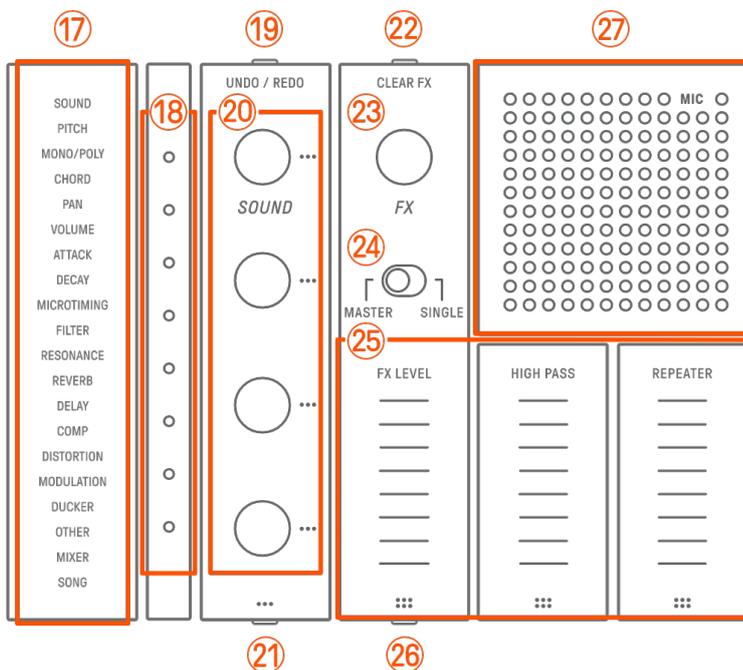
## 15 [KEY]-Taste

Dient zum Ändern der Tonart (in Halbtonschritten), die für die Synth-Tasten verwendet wird.

## 16 [REC SAMPLE]-Taste

Wird zum Sampling im SAMPLER-Track verwendet.

## 17–27 Oben rechts (Bereich Sound Design & FX)



## 17 Index

Zeigt den ausgewählten Parameter oder Modus an.

## 18 Global Meter

Zeigt den Wert des zu bedienenden Parameters oder (während des Speicherns/Ladens von Daten) den Betriebszustand an.

### ⑲ [UNDO/REDO]-Taste

Wird verwendet, um Änderungen an den Sounds oder Effektparametern rückgängig zu machen oder erneut anzuwenden.

### ⑳ Sound Design-Drehregler 1–4

Drehen Sie an diesen Reglern, um den Sound eines Tracks zu ändern oder Parameter einzustellen.

### ㉑ Sound-Design-Page-Taste

Drücken Sie hier, um zwischen den Soundparametern umschalten, die mit den Sound-Design-Drehreglern gesteuert werden.

### ㉒ [CLEAR FX]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um einen Effekt auf Minimalpegel einzustellen.

### ㉓ [FX]-Drehregler

Drehen Sie diesen Regler, um den Effekttyp zu ändern.

### ㉔ [MASTER/SINGLE]-Schalter

Schaltet zwischen den zu steuernden Effekten um.

MASTER: Auf alle Tracks angewendete Effekte

SINGLE: Nur auf den Ziel-Track angewendete Effekte

### ㉕ Touch-Schieberegler [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER]

Gleiten Sie über diese Schieberegler, um die Effektparameter einzustellen

Wenn Seite 1 der Effekte angezeigt wird, werden [HIGH PASS] und [REPEATER] auf alle Tracks angewendet, unabhängig davon, wie der Schalter [MASTER/SINGLE] eingestellt ist.

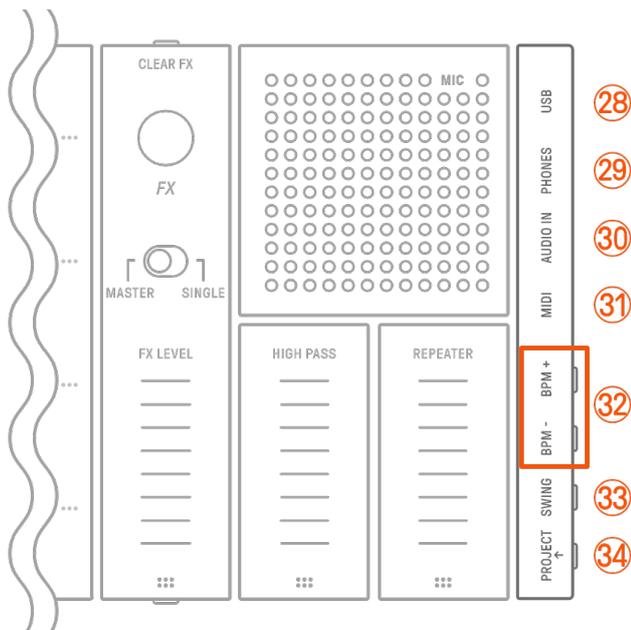
### ㉖ FX Page-Taste

Drücken Sie diese Taste, um die Parameter zu ändern, die mit den Touch-Schieberegler gesteuert werden.

### ㉗ Lautsprecher und Mikrofon

Eingebauter Lautsprecher und Mikrofon.

## ②⑧–③④ Rechte Seite



### ②⑧ [USB]-Anschluss (USB Typ-C™)

USB-Typ-C-Anschluss. Das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel kann verwendet werden, um das Gerät aufzuladen und mit Computern und MIDI-Geräten zu verbinden.

#### ACHTUNG

- Nachdem Sie das USB-Kabel abgetrennt haben, warten Sie mindestens 6 Sekunden, bevor Sie es wieder anschließen. Durch Abtrennen und schnelles Wiederanschließen des Kabels kann es zu Fehlfunktionen des Gerätes kommen.

### ②⑨ [PHONES]-Buchse

Für den Anschluss eines Kopfhörers (Stereo-Miniklinke). Wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist, wird vom eingebauten Lautsprecher kein Ton ausgegeben.

### ③① [AUDIO IN]-Buchse

Wird für Audio-Eingangssignale verwendet (Stereo-Miniklinke), die von der Audio-Ausgangsbuchse eines externen Audiogeräts zugeführt werden.

### ③① [MIDI]-Anschluss

Für den Anschluss eines externen MIDI-Geräts über das mitgelieferte MIDI-Adapterkabel.

### ③② [BPM+]/[BPM-]-Tasten

Dienen zum Einstellen des Wiedergabetempos des Projects zwischen 5 und 300 BPM. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um das Tempo auf den Startwert des zuletzt geöffneten Projects zu setzen. Die Anzahl der leuchtenden Anzeigeelemente auf dem Global Meter ist eine ungefähre Darstellung des aktuellen Tempos.

**33 [SWING]-Taste**

Drücken Sie diese Taste, um ein Swing-Feeling auf das gesamte Project anzuwenden.

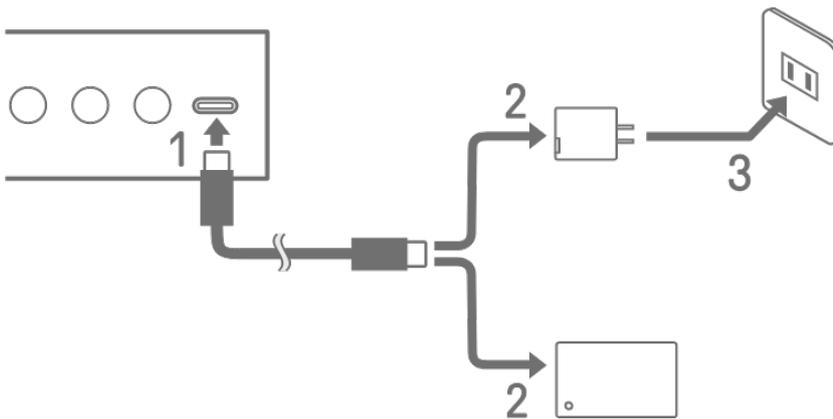
**34 [PROJECT ↑]-Taste**

Wird verwendet, um zwischen Projects umzuschalten.

## 3. Aufladen und Stromversorgung

### 3.1 Aufladen

Der SEQTRAK kann über das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel mit einem USB-Netzadapter oder einer mobilen USB-Powerbank aufgeladen werden. (Wenn Sie eine mobile USB-Powerbank für Smartphones verwenden, achten Sie darauf, dass diese die unter [Anforderungen an die USB-Stromversorgung bzw. die mobile USB-Powerbank](#) genannten Anforderungen erfüllt.) Schließen Sie das Netzteil und das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel in der nachstehenden Reihenfolge an.



1. Schließen Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel am SEQTRAK an.
2. Schließen Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel an einen USB-Netzadapter oder einer mobilen USB-Powerbank an.
3. Schließen Sie den USB-Netzadapter an einer Netzsteckdose an.

Die Anzeige des Ladestatus hängt davon ab, ob der SEQTRAK ein- oder ausgeschaltet ist. Weitere Informationen finden Sie unter „[3.1.1 Ladestatus \(bei eingeschaltetem Produkt\)](#)“ und „[3.1.2 Ladestatus \(bei ausgeschaltetem Produkt\)](#)“.

#### HINWEIS

- Die geschätzte Ladedauer der entladenen Batterie bis zum vollständig geladenen Zustand beträgt 3–5 Stunden (je nach Nutzungsumgebung und ggf. Leistungsabfall der Batterie).
- Wenn die Batterie nahezu entladen ist, leuchtet die globale Pegelanzeige alle 90 Sekunden für jeweils 2 Sekunden rot auf.

### Anforderungen an die USB-Stromversorgung bzw. die mobile USB-Powerbank

Ausgangsspannung 4,8 V bis 5,2 V

Ausgangsstrom 1,5 A oder höher

#### VORSICHT

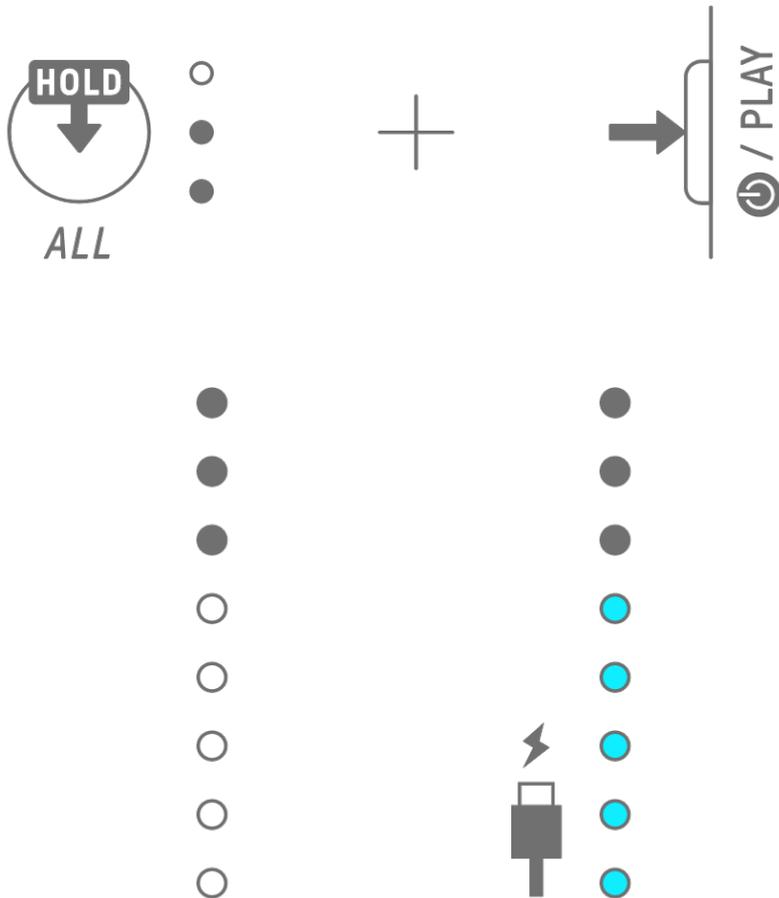
Verwenden Sie für die Stromversorgung unbedingt einen USB-Power-Delivery-Netzadapter (PD) oder eine mobile USB-Powerbank mit den vorstehenden Spezifikationen. Die Verwendung eines nicht adäquaten USB-Geräts kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Produkts führen. Lesen Sie die Vorsichtsmaßnahmen für Ihre jeweiligen USB-Geräte.

#### ACHTUNG

Wenn der SEQTRAK eingeschaltet ist und sich plötzlich und unerwartet ausschaltet, kann es sein, dass Ihr USB-Gerät die Anforderungen nicht erfüllt und/oder beschädigt werden könnte. Probieren Sie, ein anderes USB-Gerät zu verwenden, das die Anforderungen erfüllt. Wenn eine Fehlfunktion des SEQTRAK vorliegt, wenden Sie sich an den Yamaha-Kundendienst.

### 3.1.1 Ladestatus (bei eingeschaltetem Produkt)

Halten Sie sowohl den [ALL]-Drehregler als auch die [⏻/PLAY]-Taste gedrückt. Die globale Pegelanzeige leuchtet daraufhin gemäß der verbleibenden Batteriekapazität (beim Laden: Hellblau, kein Aufladevorgang: Weiß, Fehler: blinkt rot).

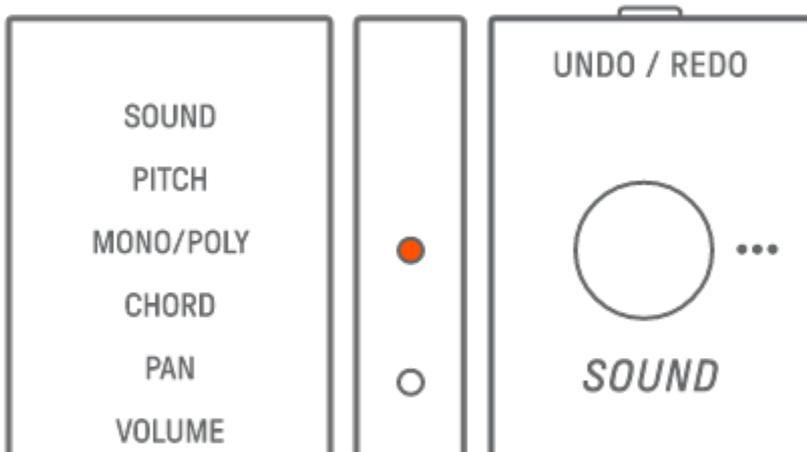


#### HINWEIS

- Der SEQTRAK kann während des Aufladens verwendet werden.
- Wenn der vom Netzteil gelieferte Strom nicht ausreichend ist, wird er nur für den Betrieb des SEQTRAK verwendet; es erfolgt auch dann keine Aufladung, wenn die LEDs des Global Meter in Hellblau leuchten.

### 3.1.2 Aufladestatus (bei ausgeschaltetem Produkt)

Während des Aufladens leuchtet die oberste LED der globalen Pegelanzeige rot. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, erlischt die LED. Der Batteriepegel wird nicht angezeigt, wenn das Produkt ausgeschaltet ist.

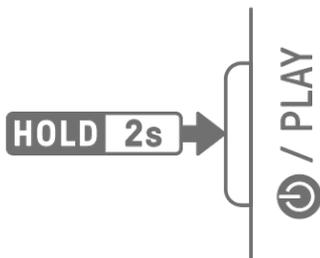


Wenn der SEQTRAK aufgrund eines Batterieausfalls oder aus anderen Gründen nicht geladen werden kann, blinkt die oberste LED des Global Meter rot.

## 3.2 Stromversorgung

### 3.2.1 Ein- und Ausschalten des Produkts

Zum Ein- oder Ausschalten drücken und halten Sie die [⏻/PLAY]-Taste 2 Sekunden oder länger.



### 3.2.2 Erzwungenes Ausschalten

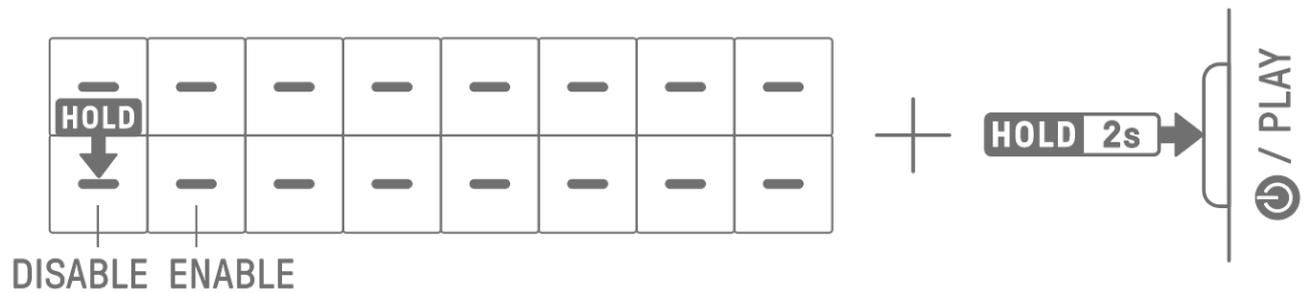
Wenn sich der SEQTRAK unnormal verhält und sich nicht mehr bedienen lässt, können Sie ihn ausschalten, indem Sie die Tasten [⏻/PLAY] und [PROJECT ↑] gleichzeitig gedrückt halten. Jegliche Änderungen, die nach dem Starten des SEQTRAK und vor dem Zwangsabbruch vorgenommen wurden, werden jedoch nicht gespeichert.



### 3.2.3 Einstellen der automatischen Abschaltung

Wenn der SEQTRAK 30 Minuten lang nicht bedient wird (und auch nicht aufgeladen wird), schaltet er sich aus, um Energie zu sparen. Kurz vorher wird das aktuelle Project automatisch gespeichert.

Sie können die automatische Abschaltung deaktivieren oder aktivieren (30 Minuten), indem Sie die Drum-Taste unten links drücken, während Sie den SEQTRAK einschalten.



#### HINWEIS

- Mit der SEQTRAK App können Sie die Zeit bis zur automatischen Abschaltung ändern.

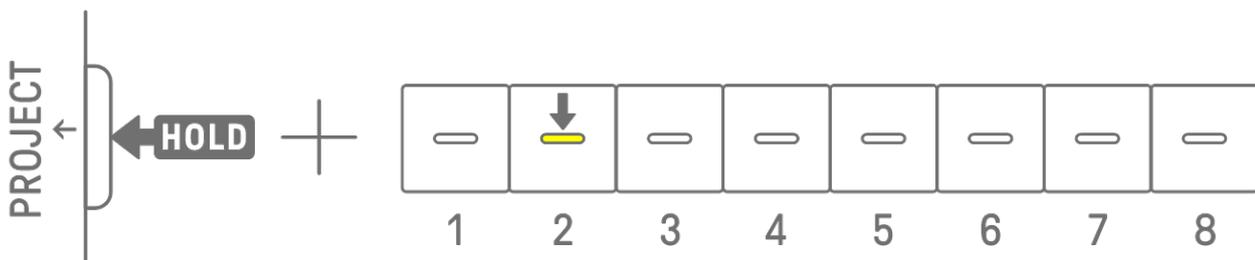
## 4. Projects

SEQTRAK verwaltet die Daten eines einzelnen Songs in Einheiten, die „Projects“ (Projekte) genannt werden. Bis zu acht Projects können im SEQTRAK gespeichert werden, nur ein Project zur Zeit kann verwendet werden. Ein Project besteht aus 11 Tracks, und auf jedem Track können bis zu 6 Patterns erstellt werden. Ein Project enthält auch Einstellungen und Zustände wie Tempo und Track-Lautstärke.

### 4.1 Umschalten zwischen Projects

Um auf ein anderes Project umzuschalten, halten Sie die [PROJECT ↑]-Taste gedrückt und drücken Sie eine Drum-Taste. Die Drum-Tasten 1–8 entsprechen den Projects 1–8. Die Drum-Taste des aktuell ausgewählten Projekts leuchtet gelb.

Im Werkzustand enthalten die Projects 1–3 Demo-Daten, die Projekte 4–8 enthalten nur einen KICK-Step. Die Demo-Daten können vom Anwender bearbeitet werden.



#### HINWEIS

- Das aktuelle Project wird automatisch gespeichert, bevor auf ein anderes Project umgeschaltet wird.
- Das Umschalten auf ein anderes Project während der Wiedergabe stoppt die Wiedergabe.

#### 4.1.1 Umschalten von Projects während der externen MIDI-Clock-Synchronisation [OS V1.20]

Wenn während der Wiedergabe eines Projects ein Umschaltvorgang ausgeführt wird, während das Project mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert ist, stoppt das momentan gespielte Project am Ende eines Taktes (16 Schritte). Nach dem Stoppen wird das Project, auf das umgeschaltet werden soll, geladen und das Instrument schaltet in Wiedergabebereitschaft.

#### Starten Sie die Wiedergabe des Projects

Es stehen zwei Modi (siehe unten) zur Verfügung, die festlegen, wann die Wiedergabe des nächsten Projects gestartet wird.

##### MANUAL PLAYBACK-Modus (Standard)

Wenn Sie während der Wiedergabebereitschaft zu einem beliebigen Zeitpunkt die [⏪/PLAY]-Taste drücken, beginnt das Ziel-Project am Anfang jedes 2-taktigen Intervalls (32 Schritte).

## AUTO PLAYBACK-Modus

Während der Wiedergabebereitschaft startet das nächste Project automatisch am Anfang eines Taktes (16 Schritte), basierend auf der [Launch Quantize](#)-Einstellung.

Wenn Launch Quantize nicht in Einheiten von Takten (1 Takt = 16 Schritte) erfolgt, wird das Project automatisch auf den Takt ausgerichtet, der diese Anzahl von Schritten enthält, und das Project wird gestartet. Wenn Launch Quantize jedoch weniger als 2 Takte beträgt, wird dies automatisch auf 2 Takte eingestellt.

Wenn vor Beginn der Project-Wiedergabe die [⏻/PLAY]-Taste gedrückt wird, wird die automatische Wiedergabe abgebrochen, und das Project schaltet in den MANUAL PLAYBACK-Modus.

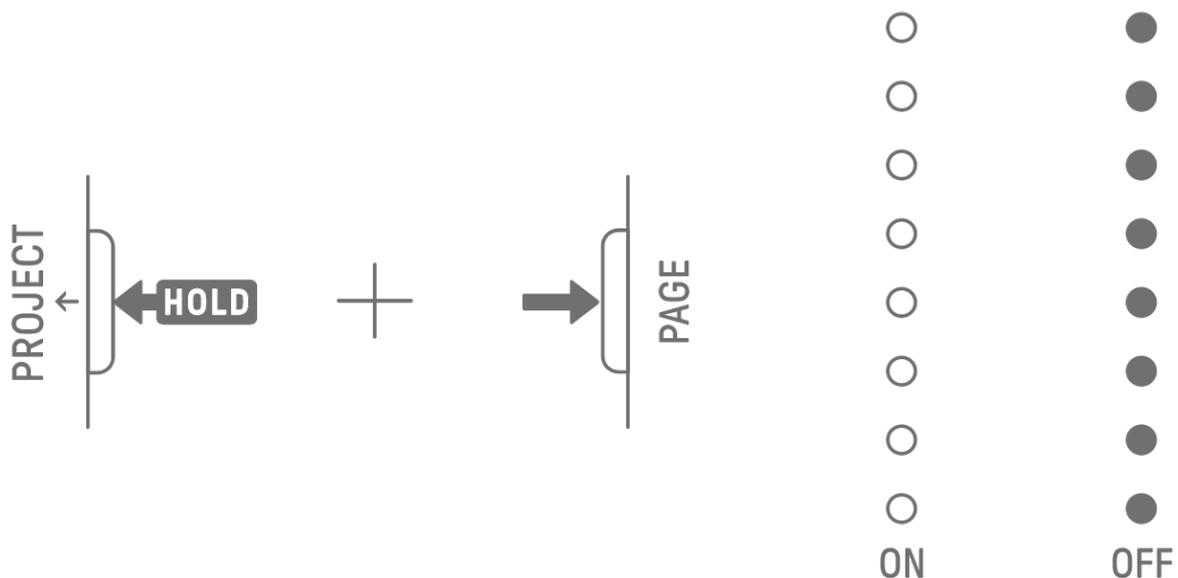
Diese Modi können von der SEQTRAK-App aus umgeschaltet werden.

### **Deaktivierung des Betriebs während der Synchronisation zu einer externen MIDI-Clock**

Halten Sie die [PAGE]-Taste gedrückt und drücken Sie die [PROJECT ↑]-Taste, um die Funktion (taktweises Stoppen und Starten der Wiedergabe) während der Synchronisation mit einer externen MIDI-Clock ein- oder auszuschalten. Die Standardeinstellung ist „Ein“.

Wenn die Einstellung eingeschaltet ist, leuchtet das Global Meter weiß.

Wenn die Einstellung ausgeschaltet ist, schaltet sich das Global Meter aus, und die Bedienung ist die gleiche wie beim normalen Umschalten von Projects.



## **4.2 Speichern eines Projects**

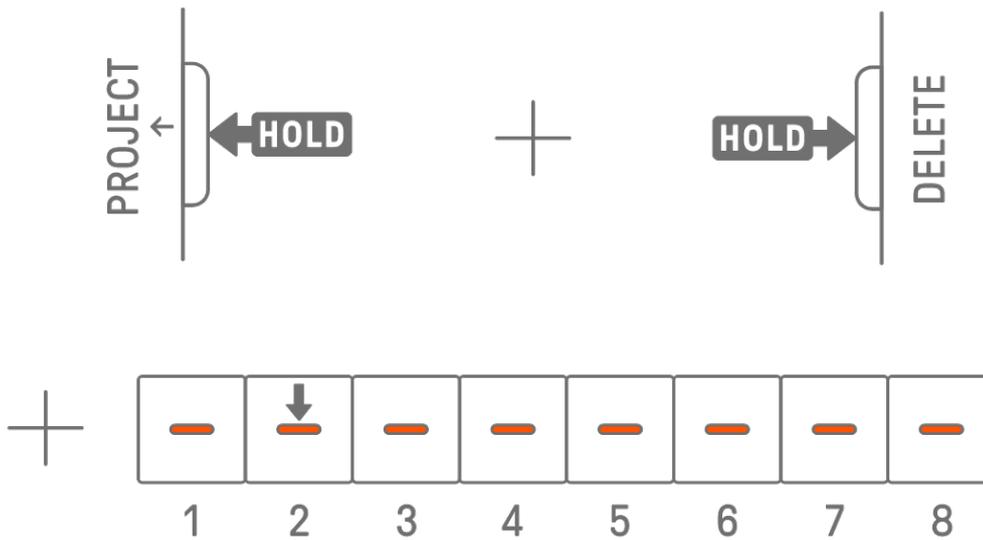
Projects werden automatisch gespeichert, wenn der SEQTRAK ausgeschaltet oder zwischen Projects umgeschaltet wird. Zum Speichern des Projekts ist kein Bedienvorgang erforderlich.

## **4.3 Sichern und Wiederherstellen eines Projects**

Sie können ein Projekt in der SEQTRAK App speichern und ein Projekt von der App in SEQTRAK speichern.

## 4.4 Löschen eines Projects

Um ein Project zu löschen, halten Sie die Tasten [PROJECT ↑] und [DELETE] gedrückt und drücken Sie die entsprechende Drum-Taste.



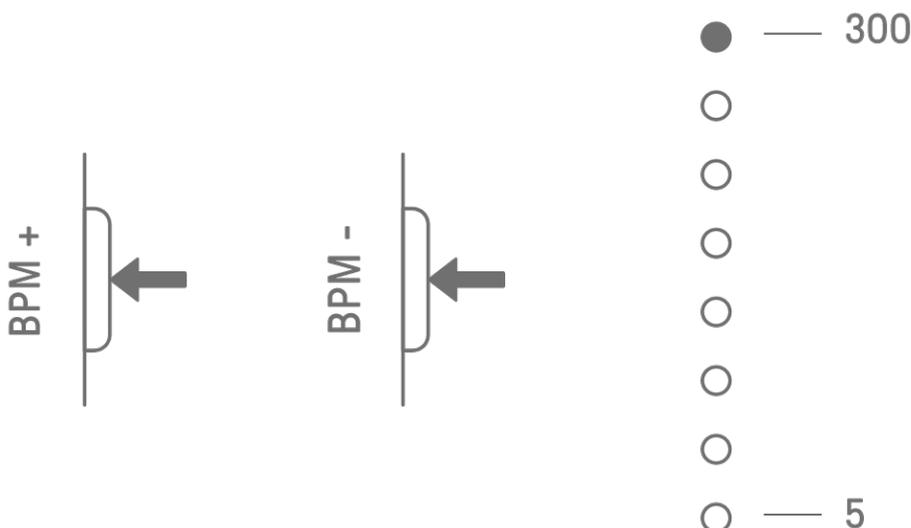
### HINWEIS

- Nachdem ein Project gelöscht wurde, enthält es nur einen KICK-Step.
- Die Demo-Daten eines gelöschten Projects können wiederhergestellt werden, wie unter [„16.1 Wiederherstellen der Werkseinstellungen \(Factory Reset\)“](#) beschrieben.

## 4.5 Einstellen des Tempos eines Projects

### 4.5.1 Ändern des Wiedergabetempos eines Projects

Um das Wiedergabetempo eines Projects zu ändern, drücken Sie eine der Tasten [BPM+] oder [BPM-]. Das Tempo kann zwischen 5 und 300 BPM eingestellt werden. Halten Sie die Taste [BPM+] oder [BPM-] gedrückt, um fortlaufend durch die Werte zu scrollen. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um das Tempo auf den Startwert des zuletzt geöffneten Projects zu setzen.



### 4.5.2 Anwenden von Swing-Feeling auf ein Project

Um auf ein Project einen Swing-Faktor anzuwenden, drücken Sie die [SWING]-Taste. Die Swing-Rate der geradzahligen Steps kann im Bereich von -58 Ticks bis +58 Ticks eingestellt werden.

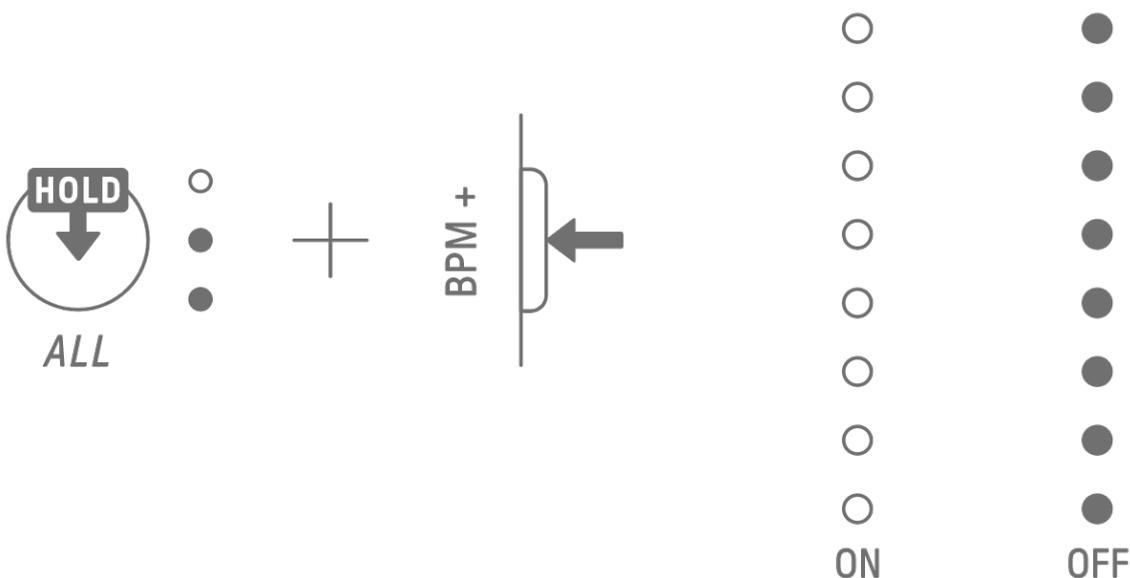


#### HINWEIS

- Ein Step entspricht 120 Ticks.
- Halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie die [SWING]-Taste, um die Swing-Rate zu initialisieren (diese wird auf 0 Ticks zurückgesetzt).
- Gerade Steps werden entsprechend den Kriterien für die [Startquantisierung](#) festgelegt.

### 4.5.3 Ein- und Ausschalten des Metronoms

Um das Metronom ein- oder auszuschalten, halten Sie die [ALL]-Taste gedrückt und drücken Sie die [BPM+]-Taste. Das Global Meter leuchtet weiß, wenn das Metronom eingeschaltet ist, und erlischt, wenn das Metronom ausgeschaltet ist.



## HINWEIS

- Sie können die SEQTRAK App verwenden, um den Sound und die Lautstärke des Metronoms zu ändern. Es stehen 5 Metronom-Sounds zur Auswahl. Die Lautstärke kann zwischen 0 und 127 eingestellt werden.
- Der Metronomklick ertönt in Abständen von 4 Steps, mit einem Akzent auf der [Startquantisierung](#).

Beispiel 1: Wenn die Startquantisierung ein 16-Step-Zyklus ist, ertönt der Metronomklick auf Step 1 (akzentuiert), 5, 9, 13, 17 (akzentuiert), 21 usw.

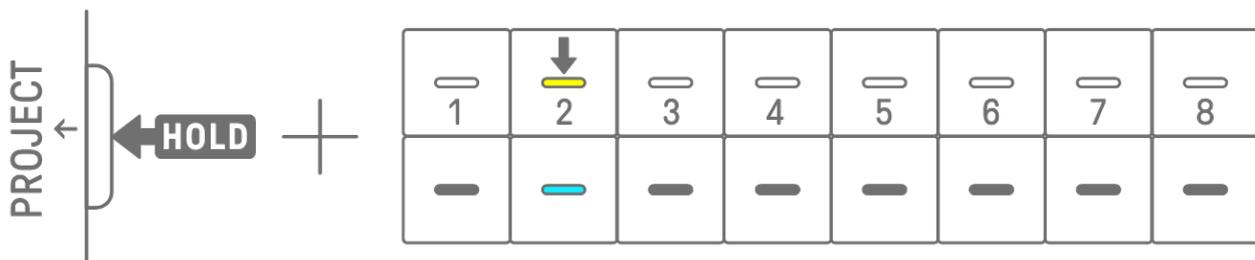
Beispiel 2: Wenn die Startquantisierung ein 17-Step-Zyklus ist, ertönt der Metronomklick auf Step 1 (akzentuiert), 5, 9, 13, 17, 18 (akzentuiert), 22 usw.

## 4.6 Vorübergehendes Speichern eines Projects

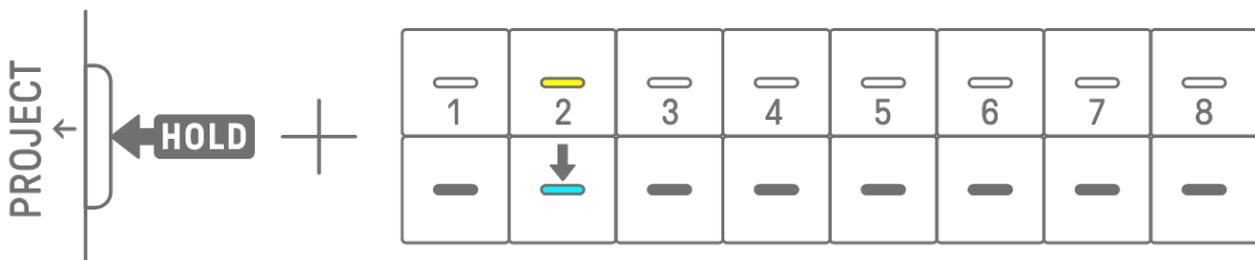
Sie können ein Project jederzeit vorübergehend speichern und dessen Zustand später wiederherstellen. Um ein Project vorübergehend zu speichern, halten Sie die [PROJECT ↑]-Taste gedrückt und drücken Sie die (gelb leuchtende) Drum-Taste des momentan ausgewählten Projects.

Außerdem wird das Project unmittelbar nach dem Laden automatisch vorübergehend gespeichert. Hier können Sie das Project direkt nach dem Laden wiederherstellen.

[OS V1.20]



Um ein temporär gespeichertes Project wiederherzustellen, halten Sie die [PROJECT ↑]-Taste gedrückt und drücken Sie die hellblau leuchtende Drum-Taste.



## HINWEIS

- Es kann nur ein Project vorübergehend gespeichert werden.
- Vorübergehend gespeicherte Projects werden gelöscht, wenn Sie Projects umschalten oder das Produkt ausschalten.
- Wenn ein gesampelter Sound nicht gespeichert wird und dann ein weiteres Sample für die gleiche Synth-Taste gespeichert wird, wird der dadurch überschriebene Sound auch aus dem vorübergehend gespeicherten Project gelöscht. Achten Sie darauf, gesampelte Sounds wie erforderlich zu speichern.

## 5. Tracks und Patterns

Ein „Track“ (eine Spur) ist ein Bestandteil eines Projects und stellt einen spielbaren Part dar, dem ein einzelner Sound zugewiesen ist. Es gibt drei Track-Typen: Drum-Tracks, Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 und DX) und den SAMPLER-Track. Weitere Informationen zu den einzelnen Track-Typen finden Sie unter [„6. Drum Tracks“](#), [„7. Synth-Tracks \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)“](#) und [„8. SAMPLER-Track“](#).

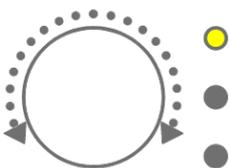
Ein Pattern ist eine Phrase, die wiederholt (in einer Schleife bzw. „Loop“) gespielt wird. Sie können dieselbe Phrase wiederholt spielen oder zu beliebiger Zeit zwischen ihnen umschalten. Die Patterns auf den 11 Tracks werden so lange gespielt, bis das Project gestoppt wird.

### 5.1 Umschalten von Patterns

Sie können Patterns umschalten, indem Sie an einem Track-Drehregler drehen oder eine Drum-Taste drücken. Das Timing kann so eingestellt werden, dass das Pattern sofort oder in einem festen Zyklus (Startquantisierung) ab dem Start der Wiedergabe wechselt (vorgemerkte Umschaltung). Die Standardeinstellung für die Startquantisierung für die vorgemerkte Umschaltung ist ein 16-Step-Zyklus ab dem Start der Wiedergabe.

#### 5.1.1 Verwenden eines Track-Drehreglers zum Umschalten von Patterns

Drehen Sie einen Track-Drehregler, um sofort zwischen den Patterns dieses Tracks umzuschalten.



Drücken und drehen Sie einen Track-Drehregler für eine vorgemerkte Umschaltung.

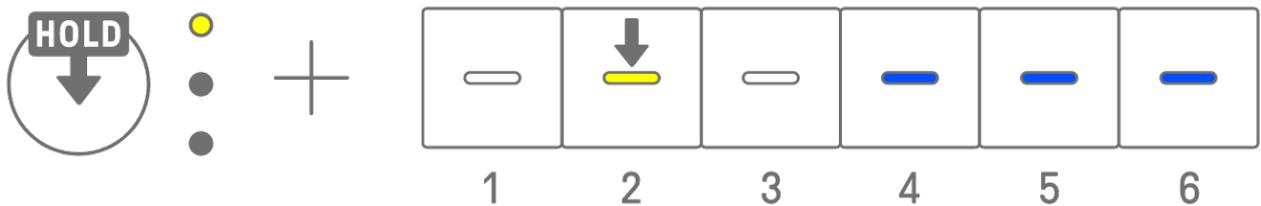


Die LED blinkt gelb für die Patterns 1–3, und hellblau für die Patterns 4–6.

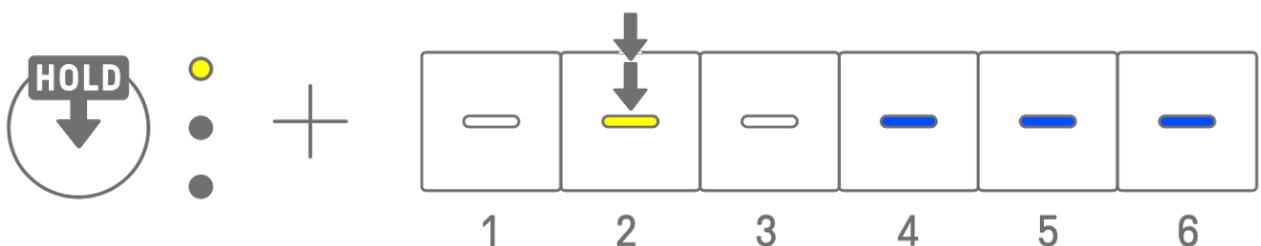
Drehen Sie am [ALL]-Drehregler, um sofort zwischen den Patterns auf allen 11 Tracks umzuschalten. Drücken und drehen Sie den [ALL]-Drehregler, um das Umschalten aller 11 Tracks zu aktivieren.

### 5.1.2 Verwenden einer Drum-Taste zum Umschalten von Patterns

Halten Sie einen Track-Drehregler gedrückt und drücken Sie die leuchtende Drum-Taste für eine vorgemerkte Umschaltung. Die Drum-Tasten 1–6 entsprechen den Patterns 1–6.



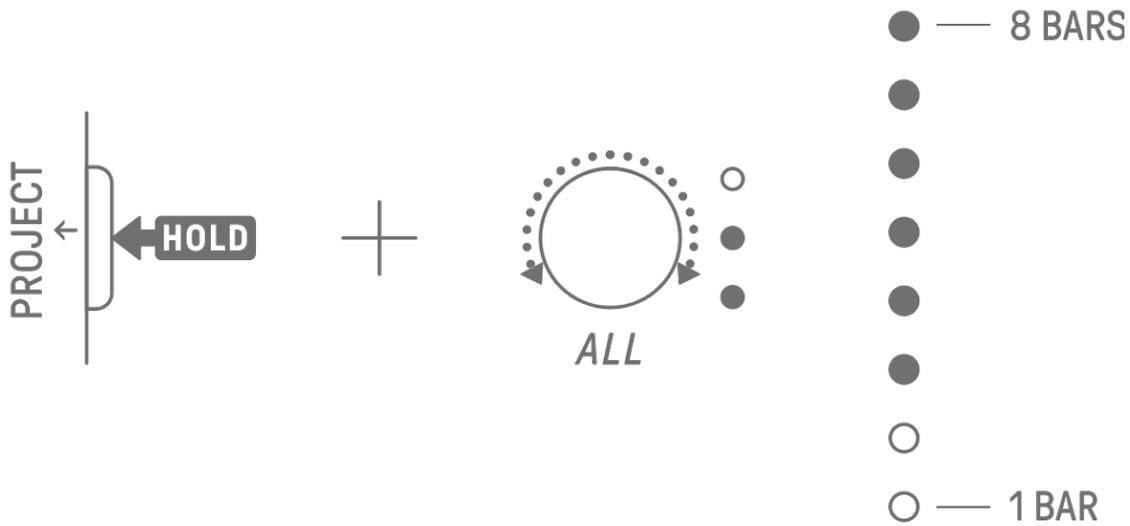
Halten Sie einen Track-Drehregler fest und tippen Sie auf eine Drum-Taste, um sofort zwischen den Patterns dieses Tracks umzuschalten.



Halten Sie den [ALL]-Drehregler fest und tippen Sie auf eine Drum-Taste, um sofort zwischen den Patterns aller 11 Tracks umzuschalten. Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie eine Drum-Taste, um die vorgemerkte Umschaltung für alle 11 Tracks zu aktivieren.

### 5.1.3 Ändern der Startquantisierung

Halten Sie die [PROJECT ↑]-Taste gedrückt und drehen Sie am [ALL]-Drehregler, um die Anzahl der Steps für die Startquantisierung zu ändern. Drücken und drehen Sie den [ALL]-Drehregler, um den Wert in Taktschritten (je 16 Steps) zu ändern. Die Anzahl der Takte wird im Global Meter angezeigt, und die Anzahl der Steps wird auf den Drum-Tasten angezeigt.

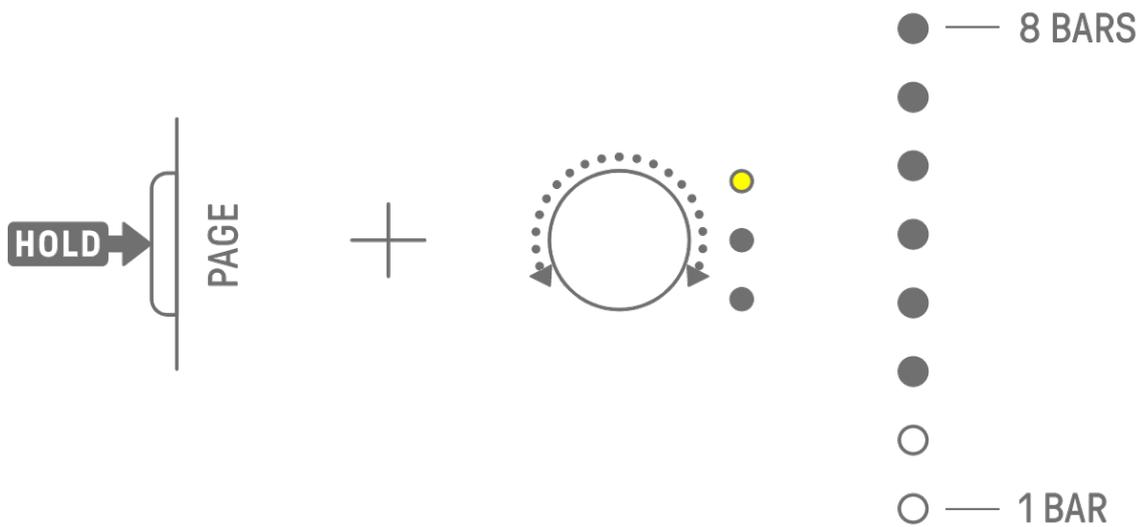


1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

## 5.2 Ändern der Länge eines Pattern

### 5.2.1 Drum-Tracks

Halten Sie die [PAGE]-Taste gedrückt und drehen Sie einen Drum-Track-Drehregler, um die Länge eines Patterns auf einem Drum-Track zu ändern. Die Länge kann auf einen Wert zwischen 1 und 128 Steps eingestellt werden. Drücken und drehen Sie einen Drum-Track-Drehregler, um den Wert in Taktschritten (je 16 Steps) zu ändern. Die Anzahl der Takte wird im Global Meter angezeigt, und die Anzahl der Steps wird auf den Drum-Tasten angezeigt.



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Wenn ein neuer Takt hinzugefügt wird, wird er automatisch aus einem vorhandenen Takt kopiert. Sehen Sie sich in der folgenden Tabelle an, welcher Takt zuerst kopiert wird. [OS V1.20]

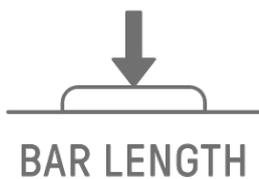
Zusätzlicher Takt	Kopierter Takt
2. Takt	1. Takt
3. Takt	1. Takt
4. Takt	2. Takt
5. Takt	1. Takt
6. Takt	2. Takt
7. Takt	3. Takt
8. Takt	4. Takt

## HINWEIS

- Wenn die Länge eines Pattern verkürzt wird, gehen die Daten (Noten- oder Motion-Recording-Daten) außerhalb des Bereichs nicht verloren, sondern bleiben ordnungsgemäß erhalten. Wenn die Länge eines Pattern wiederhergestellt wird, werden die Daten wiederhergestellt.
- Wenn im weiteren Takt bereits Daten vorhanden sind, werden diese nicht aus dem vorhandenen Takt kopiert.

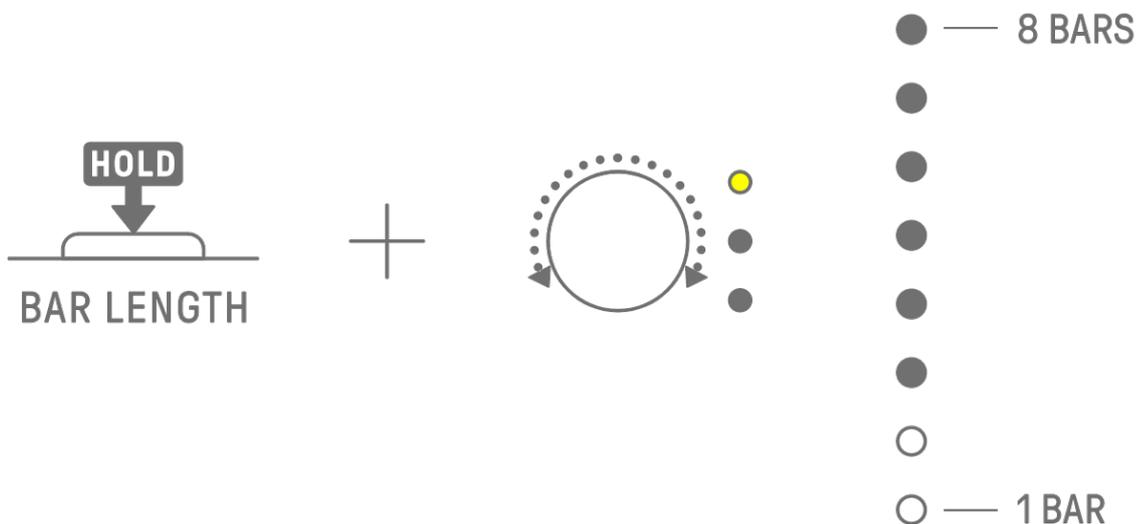
### 5.2.2 Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER-Track

Drücken Sie die Taste [BAR LENGTH], um die Länge eines Pattern auf einem Synth- oder SAMPLER-Track zu ändern. Die Pattern-Länge kann auf 1, 2, 4 oder 8 Takte eingestellt werden.



- — 8 BARS
- 
- 
- 
- — 4 BARS
- 
- — 2 BARS
- — 1 BAR

Halten Sie die [BAR LENGTH]-Taste gedrückt und drehen Sie einen Synth-Track-Drehregler oder den [SAMPLER]-Drehregler, um die Länge des Patterns auf 1–128 Steps zu ändern. Drücken und drehen Sie einen Synth-Track-Drehregler oder den [SAMPLER]-Drehregler, um den Wert in Taktschritten (je 16 Steps) zu ändern. Die Anzahl der Takte wird im Global Meter angezeigt, und die Anzahl der Steps wird auf den Drum-Tasten angezeigt.



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Wenn ein neuer Takt hinzugefügt wird, wird er automatisch aus einem vorhandenen Takt kopiert. Sehen Sie sich in der folgenden Tabelle an, welcher Takt zuerst kopiert wird. [OS V1.20]

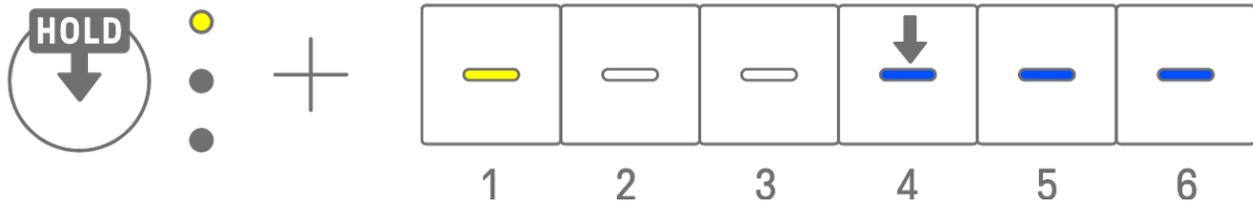
Zusätzlicher Takt	Kopierter Takt
2. Takt	1. Takt
3. Takt	1. Takt
4. Takt	2. Takt
5. Takt	1. Takt
6. Takt	2. Takt
7. Takt	3. Takt
8. Takt	4. Takt

#### HINWEIS

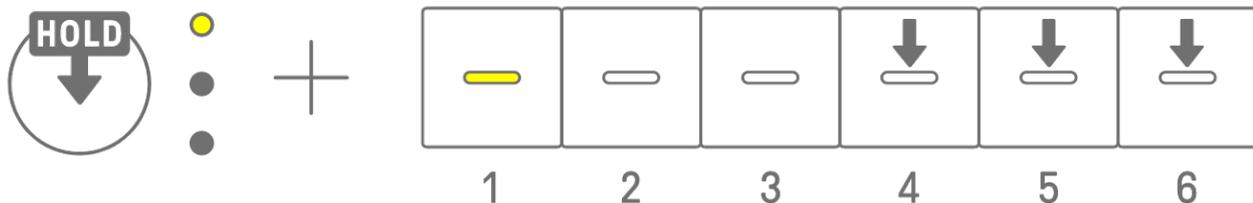
- Wenn die Länge eines Pattern verkürzt wird, gehen die Daten (Noten- oder Motion-Aufnahme) außerhalb des Bereichs nicht verloren, sondern bleiben vollständig erhalten. Wenn die Länge eines Pattern wiederhergestellt wird, werden die Daten wiederhergestellt.
- Wenn im zusätzlichen Takt bereits Daten vorhanden sind, werden diese nicht aus dem vorhandenen Takt kopiert.

### 5.3 Ändern der Pattern-Anzahl (3 Patterns ⇔ 6 Patterns)

Um die Anzahl der Patterns auf dem Track von drei auf sechs zu erhöhen, halten Sie einen Track-Drehregler gedrückt und drücken Sie die hellblau leuchtenden Drum-Tasten 4–6. Wenn die Anzahl der Patterns sechs erreicht, leuchten die Drum-Tasten 4–6 weiß.



Um die Pattern-Anzahl auf dem Track von sechs auf drei zu verringern, halten Sie einen Track-Drehregler gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Drum-Tasten 4–6. Wenn die Anzahl der Patterns drei erreicht hat, leuchten die Drum Keys 4–6 blau.

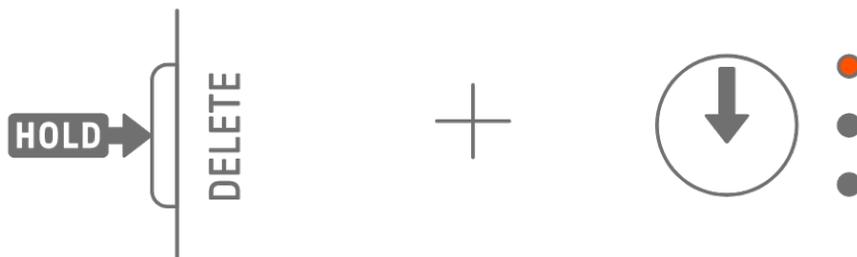


#### HINWEIS

- Drücken Sie auf einen Track-Drehregler und betrachten Sie die LEDs, um abzulesen, welches der Patterns 1–6 für diesen Track ausgewählt ist. Wenn Patterns 1–3 ausgewählt sind, blinkt die LED gelb; wenn Patterns 4–6 ausgewählt sind, blinkt sie hellblau.

### 5.4 Löschen eines Patterns

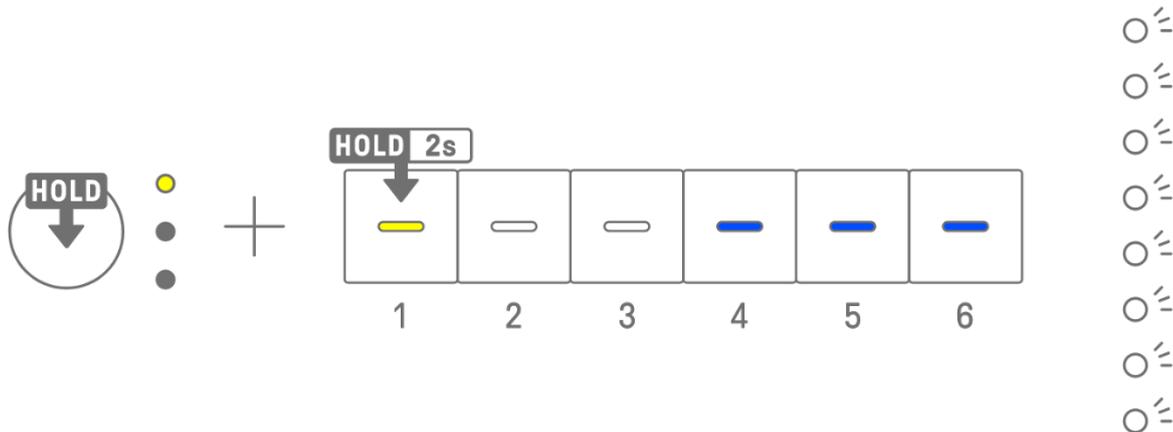
Halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie einen Track-Drehregler, um das aktuell ausgewählte Pattern vom Track zu löschen. Sobald das Pattern gelöscht wurde, blinkt die LED des Ziel-Tracks rot.



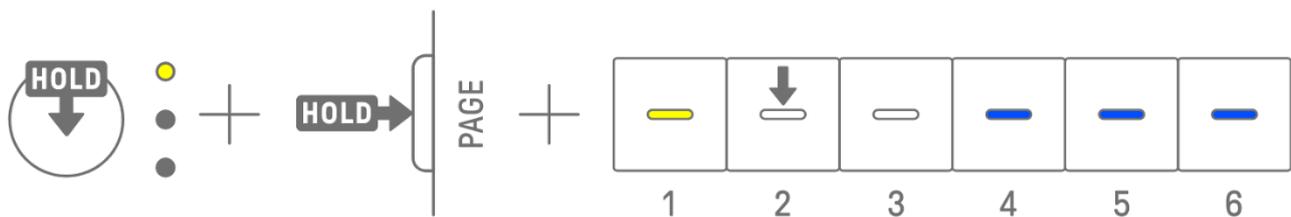
Halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie den [ALL]-Drehregler, um das aktuell ausgewählte Pattern von allen Tracks zu löschen.

## 5.5 Kopieren und Einfügen von Patterns

Um das aktuell ausgewählte Pattern zu kopieren, halten Sie den Track-Drehregler oder den [ALL]-Drehregler gedrückt, während Sie eine Drum-Taste mindestens 2 Sekunden lang drücken. Wenn das Kopieren erfolgreich war, blinkt das Global Meter weiß.



Um ein kopiertes Pattern einzufügen, halten Sie den Track- oder [ALL]-Drehregler zusammen mit der [Page]-Taste gedrückt und drücken Sie eine Drum-Taste. Wenn das Einfügen erfolgreich war, blinkt die Drum-Taste des Einfügeziels 1 Sekunde lang.



Sie können beliebig zwischen verschiedenen Tracks kopieren und einfügen, solange dies nur zwischen Drum-Tracks oder aber zwischen Synth-Tracks (SYNTH1, SYNTH2 und DX) erfolgt.

### HINWEIS

- Alle Parameter, auch gesperrte Parameter und Motion-Recording-Aufnahmen, werden originalgetreu kopiert und eingefügt. Wenn jedoch die Effekttypen zweier Tracks verschieden sind, werden die Effektparameter nicht eingefügt.

## 5.6 Auswählen und Anhören von Tracks

Drücken Sie einen Track-Drehregler, um diesen Track auszuwählen. Drücken Sie bei gestoppter Wiedergabe einen Track-Drehregler, um sich den Sound des ausgewählten Tracks anzuhören.



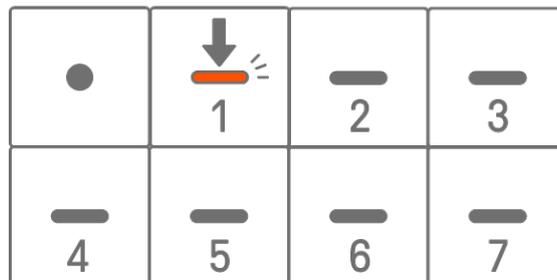
## 5.7 Ändern des Track-Sounds

Um den Sound eines Drum-Tracks oder Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 und DX) zu ändern, drücken Sie auf einen Track-Drehregler, um diesen Track auszuwählen, und drehen Sie dann den Sound Design-Drehregler 1 auf der Sound-Design-Seite 1.



Auf dem SAMPLER-Track sind den sieben Synth-Tasten „Samples“ (Tonaufnahmen) zugeordnet. Um den Sample-Sound zu ändern, wählen Sie durch Drücken des [SAMPLER]-Drehreglers den SAMPLER-Track aus. Drücken Sie dann eine Synth-Taste, um ein Sample auszuwählen, und drehen Sie dann auf der Sound-Design-Seite 1 den Sound-Design-Drehregler 1.

**SAMPLER**



### 5.7.1 Auswählen einer Sound-Kategorie (Kategoriewechsel)

Halten Sie auf der Sound-Design-Seite 1 den Sound-Design-Drehregler 1 gedrückt und drücken Sie eine Drum-Taste, um direkt zum ersten Sound der für diesen Track eingestellten Sound-Kategorie zu wechseln. Dies wird als Kategoriewechsel bezeichnet.



#### HINWEIS

- Mit einem Wechsel zur Kategorie FAVORITE können Sie die Sounds auswählen, die Sie als Lieblings-Sounds (Favoriten) gespeichert haben. Um einen Sound als Favorit zu speichern, lesen Sie „[9.5 Speichern eines Sounds](#)“.
- Wenn kein Sound als Favorit gespeichert wurde, leuchtet FAVORITE nicht.

### 5.7.2 Sound-Kategorien für Drum-Tracks

KICK	SNARE	RIM	CLAP	SNAP	CLOSED HIHAT	OPEN HIHAT	SHAKER/TAMBOURINE
RIDE	CRASH	TOM	BELL	CONGA/BONGO	WORLD	SFX	FAVORITE

### 5.7.3 Sound-Kategorien für Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 und DX)

BASS	SYNTH LEAD	PIANO	KEYBOARD	ORGAN	PAD	STRINGS	BRASS
WOOD WIND	GUITAR	WORLD	MALLET	BELL	RHYTHMIC	SFX	FAVORITE

### 5.7.4 Sound-Kategorien für den SAMPLER-Track

VOCAL COUNT	VOCAL PHRASE /CHANT	SINGING VOCAL	ROBOTIC VOCAL/EFFECT	RISER	LASER/SCI-FI	IMPACT	NOISE/DISTORTED SOUND
AMBIENT/SOUNDSCAPE	SFX	SCRATCH	NATURE/ANIMAL	HIT/STAB/MUSICAL INSTRUMENT SOUND	PERCUSSION	RECORDED SOUND	FAVORITE

## 5.8 Stummschalten und Soloschalten eines Tracks

### 5.8.1 Stummschaltung

Halten Sie die [MUTE]-Taste gedrückt und drücken Sie einen Track-Drehregler, um den ausgewählten Track stummzuschalten. Die LED des stummgeschalteten Tracks leuchtet grün. Drücken Sie den Drehregler nochmals, um den Track wieder hörbar zu machen.



#### HINWEIS

- Wenn ein beliebiger Track stummgeschaltet ist, halten Sie die [MUTE]-Taste gedrückt und drücken Sie den [ALL]-Drehregler, um sofort alle Tracks stummzuschalten.

## 5.8.2 Soloschaltung

Halten Sie die [SOLO]-Taste gedrückt und drücken Sie einen Track-Drehregler, um diesen Track solo zu schalten und alle anderen Spuren stummzuschalten. Zu diesem Zeitpunkt leuchtet die LED der solo geschalteten Spur hellblau. Drücken Sie den Knopf nochmals, um die Soloschaltung des Tracks wieder aufzuheben.

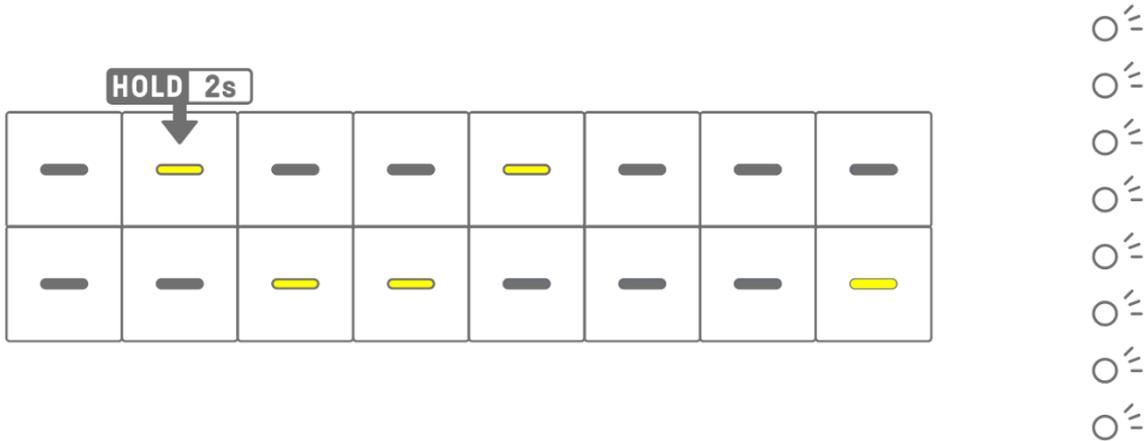


### HINWEIS

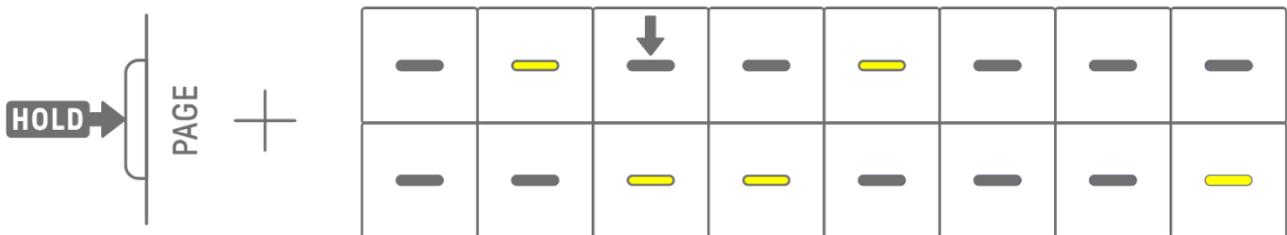
- Stumm- und Soloschaltung können auch im [Mixer-Modus](#) und im [Song-Modus](#) verwendet werden.
- Wenn ein Track solo geschaltet wird, während er bereits stummgeschaltet ist, hat die Soloschaltung Vorrang. Wird die Soloschaltung des Tracks wieder aufgehoben, wird der stummgeschaltete Zustand wiederhergestellt.

## 5.9 Kopieren und Einfügen von Track-Steps

Um die Steps des aktuell ausgewählten Tracks zu kopieren, halten Sie eine Drum-Taste mindestens 2 Sekunden lang gedrückt. Wenn das Kopieren erfolgreich war, blinkt das Global Meter weiß.



Um die kopierten Steps einzufügen, halten Sie die [Page]-Taste gedrückt und drücken Sie eine Drum-Taste.



Sie können beliebig zwischen verschiedenen Tracks kopieren und einfügen, solange dies nur zwischen Drum-Tracks oder aber zwischen Synth-Tracks (SYNTH1, SYNTH2 und DX) erfolgt.

### HINWEIS

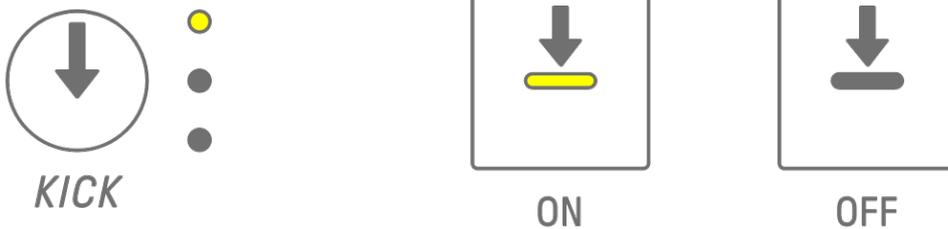
- Alle Parameter, auch gesperrte Parameter und Motion-Recording-Aufnahmen, werden originalgetreu kopiert und eingefügt. Wenn jedoch die Effektypen zweier Tracks verschieden sind, werden die Effektparameter nicht eingefügt.

## 6. Drum-Tracks

Es gibt sieben Drum-Tracks: KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 und PERC 2. Sie können Schläge erzeugen, indem Sie die entsprechenden Track-Drehregler und Drum-Tasten bedienen.

### 6.1 Eingeben von Steps

Drücken Sie einen Drum-Track-Drehregler, um den Drum-Track auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten. Drücken Sie eine Drum-Taste, um diesen Step ein- oder auszuschalten.



### 6.2 Umschalten zwischen Seiten

Auf den Drum-Tasten können gleichzeitig bis zu 16 Steps eines Patterns dargestellt werden. Diese Darstellung wird als Seite (Page) bezeichnet. Wenn ein Pattern 17 oder mehr Steps lang ist, können Sie zwischen mehreren Seiten umschalten.

Diese Umschaltung erfolgt mit der [PAGE]-Taste. Die aktuelle Seite wird auf dem Global Meter durch einen hellblau blinkenden Balken angezeigt.



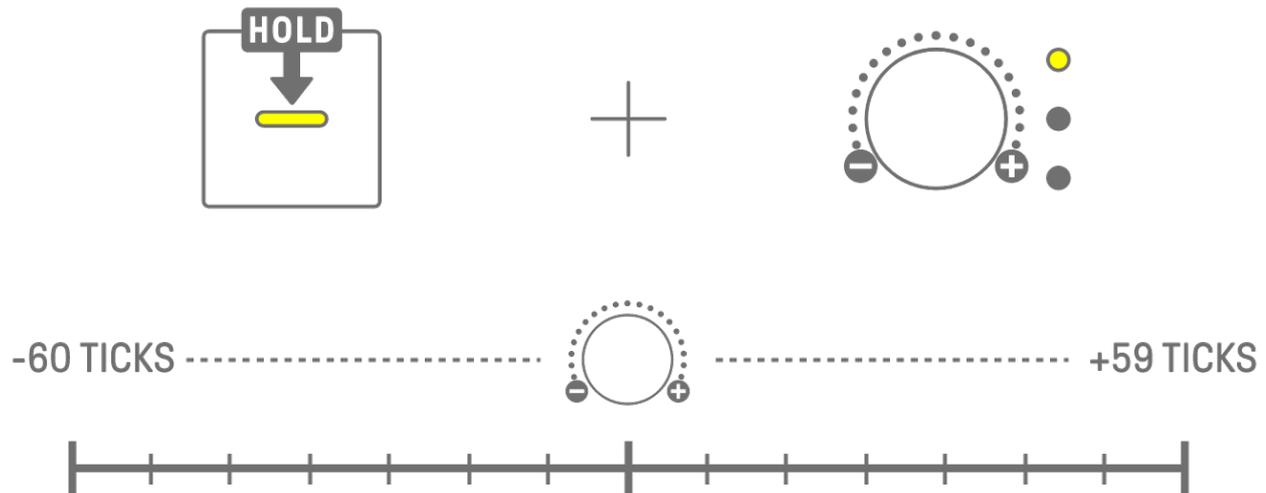
#### HINWEIS

- Um die Länge eines Patterns zu ändern, lesen Sie [„5.2 Ändern der Pattern-Länge“](#).

### 6.3 Feineinstellen des rhythmischen Timings eines Steps (Micro Timing)

Halten Sie eine leuchtende Drum-Taste gedrückt und drehen Sie einen Track-Drehregler, um das rhythmische Timing dieses Schrittes feinabzustimmen. Im Index leuchtet nun der Eintrag [MICRO TIMING].

Das rhythmische Timing kann im Bereich von -60 Ticks bis +59 Ticks eingestellt werden.

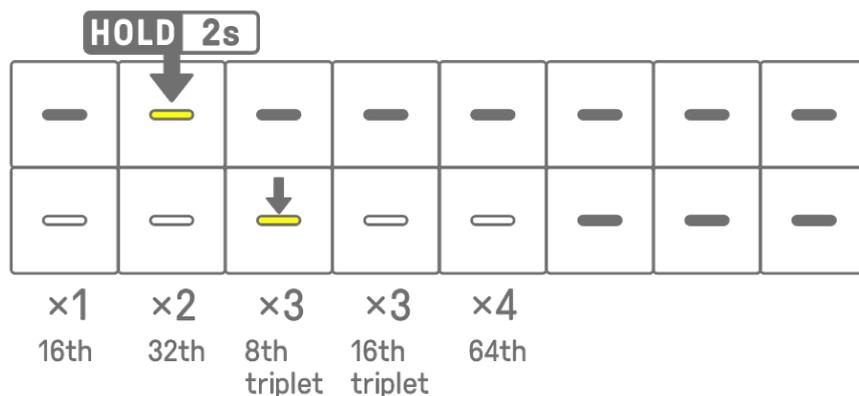


#### HINWEIS

- Ein Step entspricht 120 Ticks.
- Halten Sie mehrere Drum-Tasten gleichzeitig gedrückt und drehen Sie einen Track-Drehregler, um das rhythmische Timing für mehrere Steps einzustellen.

### 6.4 Einstellen der Anzahl der fortgesetzten Triggerung eines Steps (Substep)

Die mehrfache Auslösung eines einzelnen Steps wird Substep genannt. Wenn Sie eine leuchtende Drum-Taste länger als 2 Sekunden drücken und halten, leuchten zum Einstellen des Substeps fünf Drum-Tasten auf. Sie können zwischen „No Substep“ (kein Substep; Vorgabe), zweimal, dreimal (Achteltriole), dreimal (Sechzehnteltriole) und viermal auswählen.

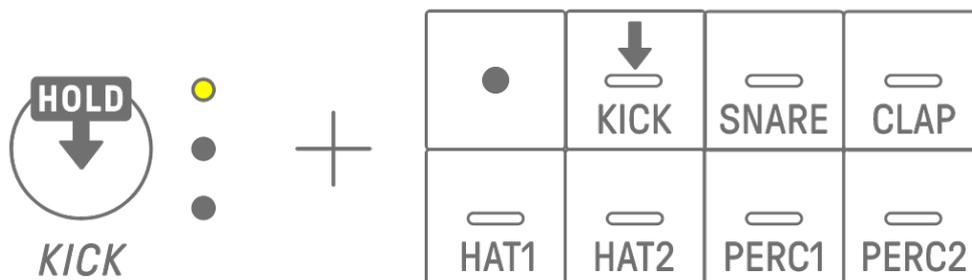


#### HINWEIS

- Wenn die Drum-Taste, deren Substep Sie festlegen möchten, in der oberen Reihe ist, leuchten fünf Drum-Tasten in der unteren Reihe. Wenn die gewünschte Drum-Taste sich in der unteren Reihe befindet, leuchten fünf Drum-Tasten in der oberen Reihe.

## 6.5 Echtzeiteingabe

Halten Sie einen der Drum-Track-Drehregler gedrückt und drücken Sie eine Synth-Taste, um in den Echtzeit-Eingabemodus zu wechseln. Im Echtzeit-Eingabemodus können Sie mit den Synth-Tasten Drum-Tracks in Echtzeit einspielen. Sie können den Echtzeit-Eingabemodus mit dem gleichen Bedienvorgang wieder verlassen.



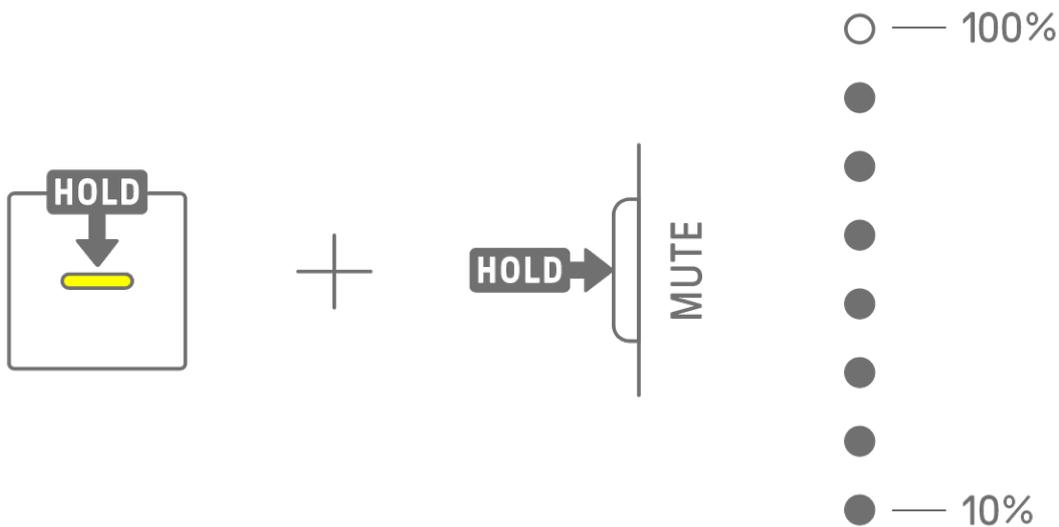
Drücken Sie im Echtzeit-Eingabemodus die Aufnahmetaste, um die Aufnahme zu starten. Sie können die zugewiesenen Sounds (Noten) des Drum-Tracks spielen und aufnehmen, indem Sie die Synth-Tasten anschlagen. Während der Aufnahme blinkt die Aufnahmetaste rot, und das Pattern wird auf den Drum-Tasten angezeigt.

### HINWEIS

- Wenn das Produkt ausgeschaltet wird, wird der Echtzeit-Eingabemodus automatisch deaktiviert.
- [Wenn ein Vorzähler eingestellt ist](#), wird der Vorzähler gespielt, bevor die Aufnahme beginnt. [OS V1.20]

## 6.6 Ändern der Auslösewahrscheinlichkeit eines Steps

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Steps eines Drum-Tracks ausgelöst werden, lässt sich in 8 Stufen einstellen. Halten Sie eine leuchtende Drum-Taste gedrückt und drücken Sie die [MUTE]-Taste, um die Auslösewahrscheinlichkeit dieses Steps um eine Stufe zu verringern. Die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Step ausgelöst wird, wird nun durch die Anzahl der Leuchtbalken im Global Meter angezeigt.



Halten Sie mehrere leuchtende Drum-Tasten gedrückt und drücken Sie die [MUTE]-Taste, um die Auslösewahrscheinlichkeit dieser Steps um jeweils eine Stufe zu verringern.

### HINWEIS

- Wenn die Auslösewahrscheinlichkeit eines Steps geändert wird, während er bereits auf minimalem Pegel ist, springt die Wahrscheinlichkeit auf Maximum.
- Wenn mehrere Steps gleichzeitig geändert werden, zeigt das Global Meter die höchste Wahrscheinlichkeit an.

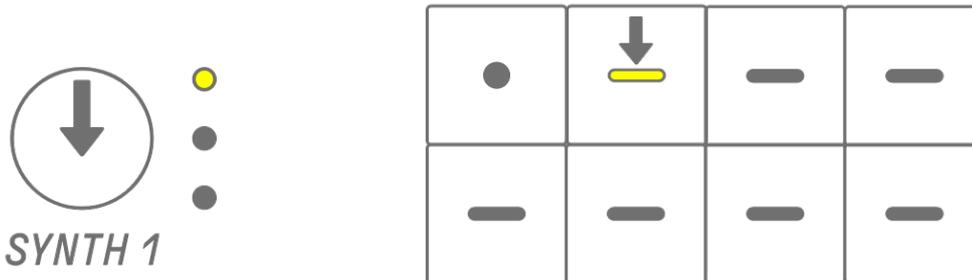
## 7. Synth-Tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

Es gibt drei Synth-Tracks: SYNTH 1, SYNTH 2 und DX. Sie können Melodien erzeugen, indem Sie die entsprechenden Track-Drehregler und Synth-Tasten bedienen.

### 7.1 Echtzeiteingabe

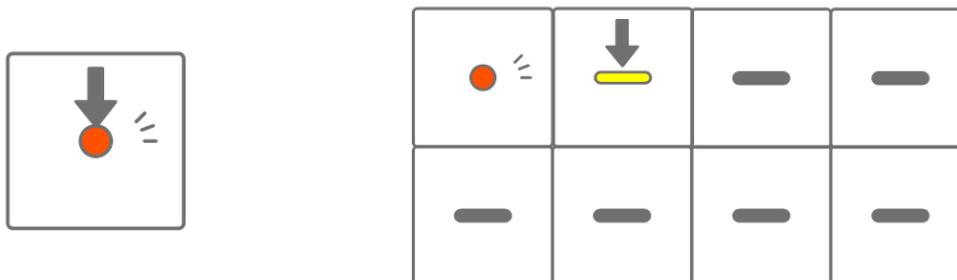
Drücken Sie einen der Drehregler [SYNTH 1], [SYNTH 2] oder [DX], um einen Synth-Track auszuwählen.

Auf den Synth-Tasten können Sie in Echtzeit spielen.



Drücken Sie die Aufnahmetaste, um die Aufnahme zu starten. Nun können Sie die Sounds (Noten) der angeschlagenen Synth-Tasten aufnehmen.

Während der Aufnahme blinkt die Aufnahmetaste rot, und die aktuelle Pattern-Position wird auf den Drum-Tasten angezeigt.



### HINWEIS

- Die Echtzeiteingabe ist auch über externe MIDI-Geräte möglich. Weitere Informationen zu Kanalzuweisungen finden Sie unter „[18.2 MIDI-Kanäle](#)“.
- Sie können Overdubs (Überlagerungen) aufnehmen, während zuvor aufgezeichnete Noten erhalten bleiben. Wenn Sie jedoch zeitgleich eine Note mit derselben Tonhöhe einer zuvor aufgezeichneten Note aufnehmen, wird die Länge der bestehenden Note überschrieben.
- [Wenn ein Vorzähler eingestellt ist](#), wird der Vorzähler gespielt, bevor die Aufnahme beginnt. [OS V1.20]

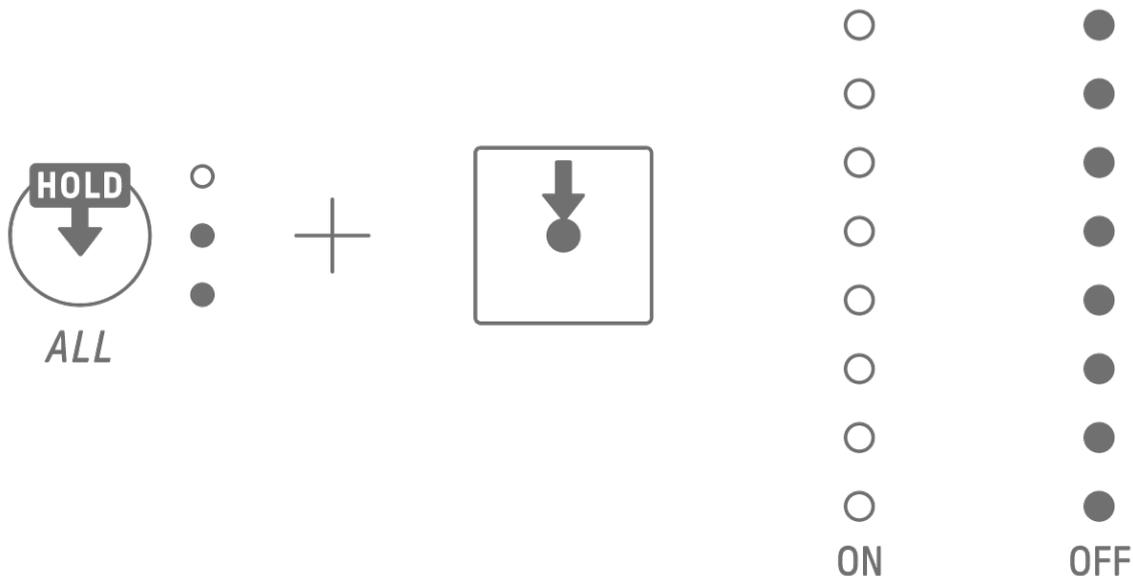
## 7.2 Ein-/Ausschalten der Quantisierung

Um die Quantisierung während der Aufnahme ein- oder auszuschalten, halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die Aufnahmetaste. Das Global Meter leuchtet weiß, wenn die Quantisierung eingeschaltet ist und leuchtet nicht, wenn sie ausgeschaltet ist.

In der Grundeinstellung ist die Funktion eingeschaltet.

Wenn die Quantisierung eingeschaltet ist, werden die aufgezeichneten Daten automatisch korrigiert, wenn Ihr rhythmisches Timing beim Spiel nicht ganz korrekt ist.

Die Quantisierung wirkt sich nicht auf bereits aufgenommene Daten aus.

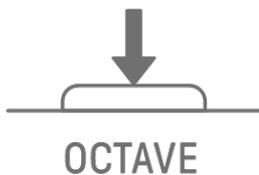


### HINWEIS

- Verwenden Sie die SEQTRAK App, um weitergehende Quantisierungseinstellungen vornehmen zu können. Die Quantisierung kann auf 1/32, 1/16T, 1/16 (Standard), 1/8T, 1/8 oder OFF eingestellt werden (T = triolisch).
- Die Quantisierungseinstellungen werden auch während der Echtzeiteingabe auf Drum-Tracks angewendet.

### 7.3 Umschalten der Oktave

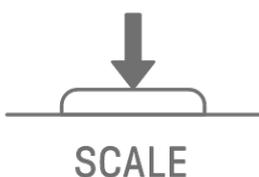
Drücken Sie die [OCTAVE]-Taste, um die Tonlage der aktuell ausgewählten Synth-Taste um eine Oktave zu verschieben. Die Oktavlage kann im Bereich von +2 bis -3 Oktaven geändert werden. Dieser Vorgang betrifft nicht die bereits aufgenommenen Daten.



- 
- 
- +2
- +1
- 0
- 1
- 2
- 3

### 7.4 Ändern der Tonskala

Drücken Sie die [SCALE]-Taste, um die Tonskala für die Synth-Tasten zu ändern. Für jedes Projekt werden acht verschiedene Skalen gespeichert. Die Standardeinstellungen sind in der Abbildung unten dargestellt. Dieser Vorgang betrifft nicht die bereits aufgenommenen Daten.



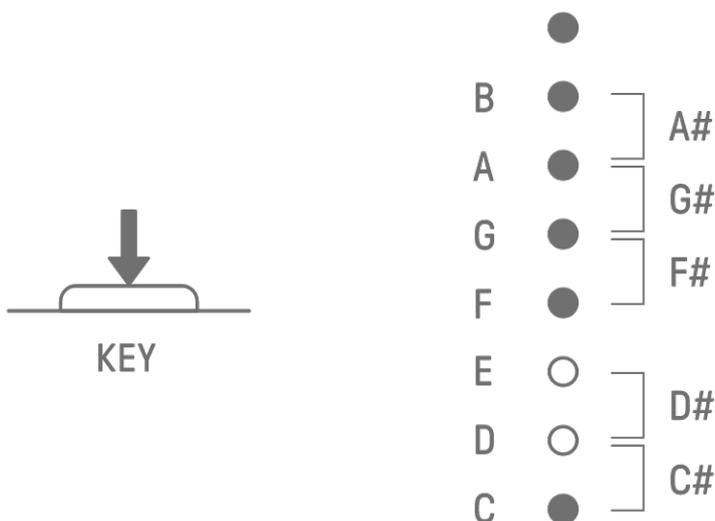
- MINOR
- MAJOR
- MINOR PENTATONIC
- MAJOR PENTATONIC
- LYDIAN
- DORIAN
- MIXOLYDIAN
- PHRYGIAN

#### HINWEIS

- In der SEQTRAK App können Sie die Tonskala des aktuell ausgewählten Projekts bearbeiten.

## 7.5 Tonartwechsel

Drücken Sie die [KEY]-Taste, um die beim Spielen auf den Synth-Tasten verwendete Tonart in Halbtonschritten zu ändern. Dieser Vorgang betrifft nicht die bereits aufgenommenen Daten.



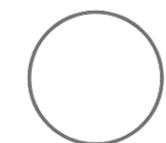
## 7.6 Akkordspiel

Drehen Sie auf der Sound-Design-Seite 1 am Sound-Design-Drehregler 2, um zwischen den Einstellungen MONO, POLY und CHORD umzuschalten. Für die Einstellung CHORD wurden sieben Akkorde zugewiesen. Die MONO/POLY/CHORD-Einstellungen können für die Tracks SYNTH 1, SYNTH 2 und DX aktiviert werden.

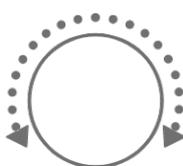
— MONO

— POLY

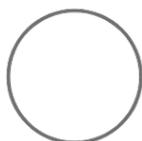
— CHORD



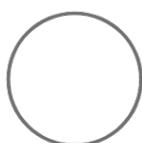
SOUND SELECT



MONO/POLY/CHORD



PAN

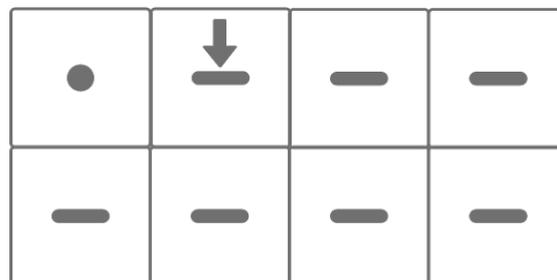
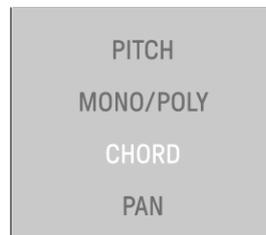


VOLUME

## 7.7 Bearbeiten von Akkorden

Verwenden Sie die folgende Vorgehensweise, um Akkorde zu bearbeiten.

1. Drehen Sie auf der Sound-Design-Seite 1 den Sound-Design-Drehregler 2 und wählen Sie CHORD aus.
2. Halten Sie die [ALL]-Taste gedrückt, und drücken Sie die Synth-Taste des Akkords, den Sie bearbeiten möchten. Die Noten, aus denen der Akkord besteht, werden auf den Drum-Tasten angezeigt. Drücken Sie die [OCTAVE]-Taste oder drücken Sie eine der blau leuchtenden Schlagzeugtasten, um den angezeigten Notenbereich zu ändern.
3. Drücken Sie die Drum-Tasten, um Noten hinzuzufügen oder zu entfernen. Sie können bis zu vier Noten auswählen. Drücken Sie eine Synth-Taste, um den Akkord der ausgewählten Noten anzuhören.



	C#	D#		F#	G#	A#	
C	D	E	F	G	A	B	C

Dieser Vorgang betrifft nicht die bereits aufgenommenen Daten.

## HINWEIS

- Die Noten, aus denen ein Akkord besteht, können auch in der SEQTRAK App bearbeitet werden.
- Akkorde können für jeden Track eingestellt werden, und sie sind mit der Skala für dieses Projekt verknüpft.
- Wenn eine Note aus einer Tonart, Skala oder einem Akkord höher als die Note G8 liegt, wird die Note eine Oktave tiefer gespielt (beispielsweise A7 anstatt A8).

## 7.8 Umschalten in den Tastatur-Eingabemodus

Im Tastatur-Eingabemodus können Sie so auf den Drum-Tasten spielen, als ob sie eine Klaviertastatur wären.

Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [KEY]-Taste, um in den Tastatur-Eingabemodus zu schalten. Zu diesem Zeitpunkt leuchten die Drum-Tasten weiß, ähnlich einer Klaviertastatur.



	C#	D#		F#	G#	A#	
C	D	E	F	G	A	B	C

## HINWEIS

- Drücken Sie die [OCTAVE]-Taste oder drücken Sie eine der blau leuchtenden Schlagzeugtasten, um den angezeigten Notenbereich zu ändern.

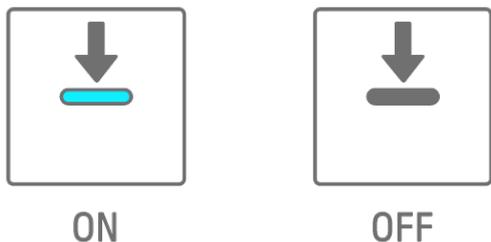
## 7.9 Eingeben von Steps

Synth-Tracks können durch Eingabe von Steps (Schritten) bearbeitet werden.

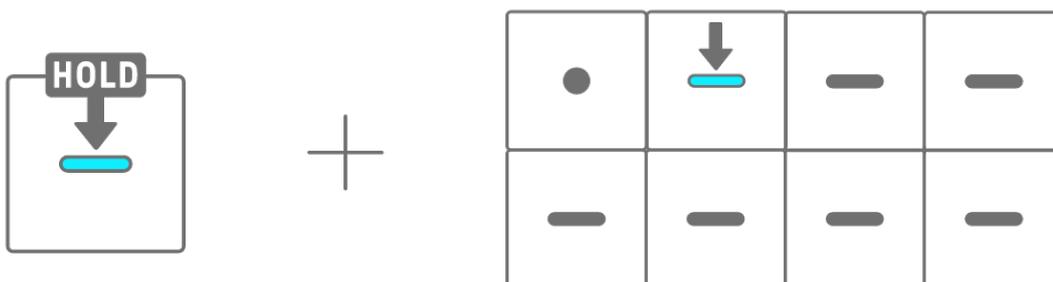
Halten Sie die [PAGE]-Taste gedrückt und drücken Sie den Synth-Track-Drehregler oder den [SAMPLER]-Drehregler, um in den Step-Eingabemodus zu wechseln. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie den Step-Eingabemodus wieder verlassen.



Drücken Sie eine Drum-Taste, um den entsprechenden Step ein- oder auszuschalten. Der Step enthält die jeweils letzte Note, die für den aktuell ausgewählten Track auf den Synth-Tasten, im Tastatur-Eingabemodus oder auf einem externen MIDI-Gerät gespielt wurde. Wenn mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden, z. B. weil MONO/POLY/CHORD auf CHORD eingestellt ist, werden für diesen Step alle gespielten Noten eingegeben.



Halten Sie eine Drum-Taste gedrückt und drücken Sie eine Synth-Taste, um dem ausgewählten Step diejenigen Noten hinzuzufügen oder aus diesem zu entfernen, die der Synth-Taste zugewiesen wurden. Wenn MONO/POLY/CHORD auf CHORD eingestellt ist, werden alle bereits eingegebenen Noten gelöscht und die Noten des Akkords hinzugefügt. Wenn die eingegebenen Noten genau mit den Noten des Akkords übereinstimmen, werden alle Noten gelöscht.



Um die Notendlänge für den ausgewählten Step zu ändern, drücken und halten Sie gleichzeitig eine leuchtende Drum-Taste und drehen Sie den [ALL]-Drehregler. Wenn der ausgewählte Step mehrere Noten besitzt, halten Sie die Drum- und Synth-Tasten gedrückt und drehen Sie dann am [ALL]-Drehregler, um die Länge einzelner Noten zu ändern. Die Notendlänge wird durch die Drum Keys und das Global Meter angezeigt.



 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12	 13	 14	 15	 16



#### HINWEIS

- Wenn das Produkt ausgeschaltet wird, wird der Step-Eingabemodus automatisch deaktiviert.
- Im Step-Input-Modus können Sie das [Micro-Timing](#) von Noten ändern.

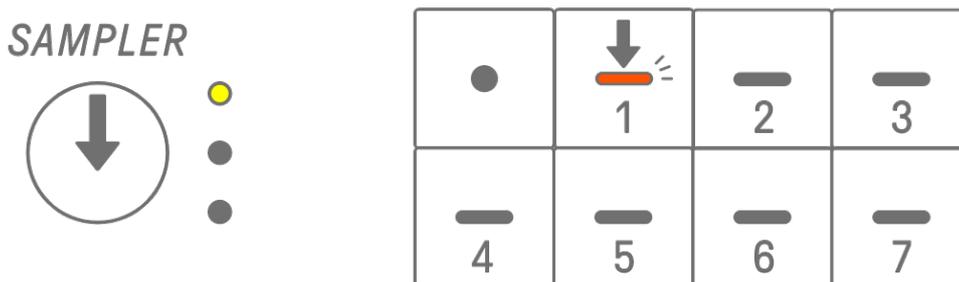
## 8. SAMPLER-Track

Der SAMPLER-Track wird zum Abspielen von Audio-Samples verwendet. Preset-Samples oder Samples, die mit dem eingebauten Mikrofon aufgenommen wurden, können den Synth-Tasten zugewiesen werden.

### 8.1 Echtzeiteingabe

Drücken Sie den [SAMPLER]-Drehregler, um den SAMPLER-Track auszuwählen.

Der SAMPLER-Track kann bis zu sieben Samples enthalten/wiedergeben. Drücken Sie eine Synth-Taste, um das Sample zu spielen, das dieser Taste zugewiesen ist.

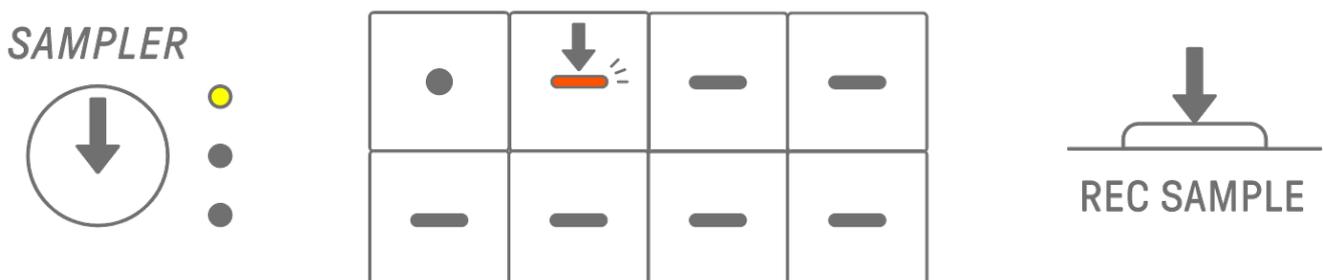


Drücken Sie die Aufnahmetaste, um die Aufnahme zu starten. Sie können die den Synth-Tasten zugewiesenen Samples aufnehmen. Während der Aufnahme blinkt die Aufnahmetaste rot, und die aktuelle Pattern-Position wird auf den Drum-Tasten angezeigt.

### 8.2 Sampling (integriertes Mikrofon/AUDIO IN und USB-Audioeingang)

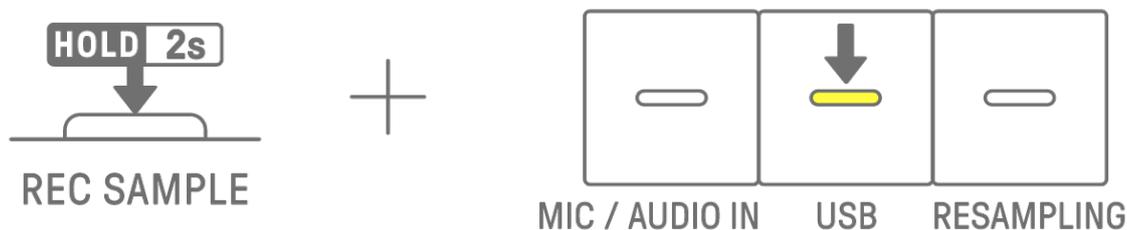
Sounds, die mit dem eingebauten Mikrofon aufgenommen oder von einem externen Gerät zugespielt/importiert wurden, können auf der SAMPLER-Spur abgespielt werden. Drücken Sie den [SAMPLER]-Drehregler, um den SAMPLER-Track auszuwählen. Drücken Sie diejenige Synth-Taste, welcher der Sample-Sound zugewiesen werden soll. Die ausgewählte Synth-Taste blinkt rot.

Drücken Sie die [REC SAMPLE]-Taste, um das Sampling per Mikrofon zu starten. Die Aufnahmezeit pro Sample beträgt 16 Sekunden. Um das Sampling zu beenden, drücken Sie erneut die Taste [REC SAMPLE], oder Sie lassen die vollen 16 Sekunden verstreichen. Wenn ein Kabel an der [AUDIO IN]-Buchse angeschlossen ist, erfolgt das Sampling vom AUDIO-IN-Eingang. Wenn als Sampling-Quelle der USB-Audio-Eingang ausgewählt ist, wird das über die USB-Verbindung zugespielte Audiosignal gesampelt.



## 8.3 Ändern der Sampling-Quelle

Sie können aus drei Sampling-Quellen auswählen: Eingebautes Mikrofon/AUDIO-IN-Eingang, USB-Audioeingang. Als vierte Option können Sie Resampling wählen. Um die Sampling-Quelle zu wechseln, halten Sie die [REC SAMPLE]-Taste mindestens 2 Sekunden lang gedrückt und drücken Sie die weiß leuchtende Drum-Taste.



## 8.4 Resampling

Resampling ist der Vorgang des direkten Samplings des Audiosignals vom SEQTRAK, während dieses vom Produkt wiedergegeben wird. Gehen Sie zum Resampling wie folgt vor.

1. Schalten Sie die Sampling-Quelle auf „Resampling“ um. Weitere Informationen zum Ändern der Sampling-Quelle finden Sie unter [„8.3 Ändern der Sampling-Quelle“](#).
2. Stellen Sie die einzelnen Tracks des Patterns wie gewünscht ein.
3. Starten Sie das Sampling. Näheres zum Sampling finden Sie unter [„8.2 Sampling \(integriertes Mikrofon/AUDIO IN und USB-Audioeingang\)“](#).

### HINWEIS

- Das Metronom wird beim Resampling stummgeschaltet, unabhängig von dessen Einstellung.

## 8.5 Abbrechen des Samplings

Das Sampling kann während des Vorgangs abgebrochen werden. Um den Sampling-Vorgang abzubrechen, halten Sie die Taste [DELETE] gedrückt, und drücken Sie die Taste [REC SAMPLE]. Nachdem das Sampling abgebrochen wurde, werden die Sounds in den Zustand vor dem Sampling zurückversetzt.



## 8.6 Einstellen des Vorzählers vor Sampling-Beginn

Um den Vorzähler für den Beginn des Samplings einzustellen, halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [REC SAMPLE]-Taste. Der Vorzähler ist aktiviert, wenn die Sampling-Quelle auf den Eingang für das eingebaute Mikrofon/AUDIO IN oder den USB-Audioeingang eingestellt ist. Das Global Meter leuchtet weiß, wenn der Vorzähler eingeschaltet ist, und leuchtet nicht, wenn der Vorzähler ausgeschaltet ist.

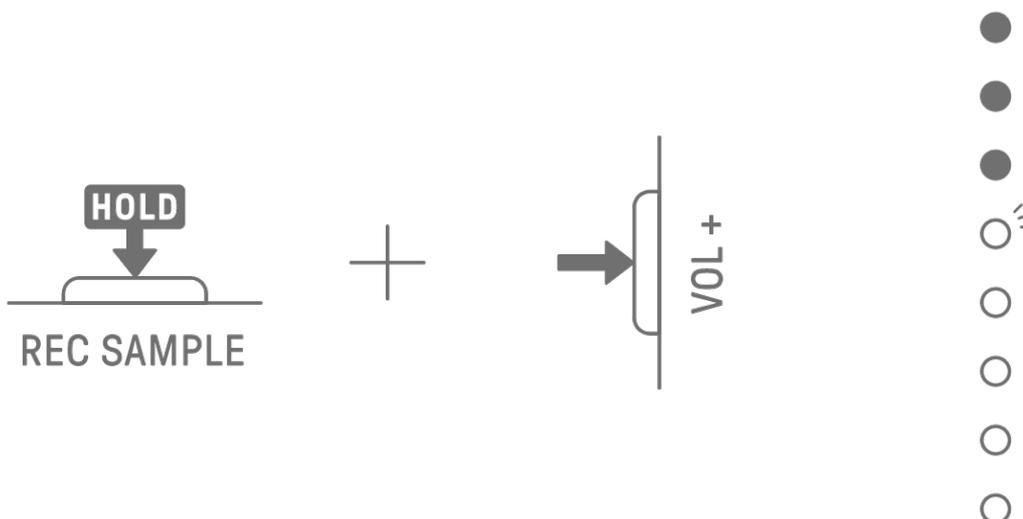


### HINWEIS

- Diese Einstellung ist mit der Einstellung des Vorzählers im Echtzeit-Eingangsmodus verknüpft. [OS V1.20]

## 8.7 Umschalten in den Monitoring-Modus

Im Monitoring-Modus können Sie am Global Meter den Pegel des für das Sampling zugespielten Audiosignals ablesen. Halten Sie die [REC SAMPLE]-Taste gedrückt und drücken Sie die [VOL+]-Taste, um in den Monitoring-Modus zu schalten. Im Monitoring-Modus blinken die drei LEDs des SAMPLER-Tracks weiß. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie den Monitoring-Modus wieder verlassen.



## 8.8 Ein-/Ausschalten der Auto-Normalize-Funktion

Die Auto-Normalize-Funktion maximiert automatisch die Lautstärke der gesampelten Audiodaten. In der Grundeinstellung ist die Funktion eingeschaltet. In der SEQTRAK App können Sie die Auto-Normalize-Funktion ein- und ausschalten.

## 8.9 Löschen von Patterns für jedes Sample

Drücken Sie den [SAMPLER]-Drehregler, um den SAMPLER-Track auszuwählen. Halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie eine Synth-Taste, um das Pattern für dieses Sample zu löschen.



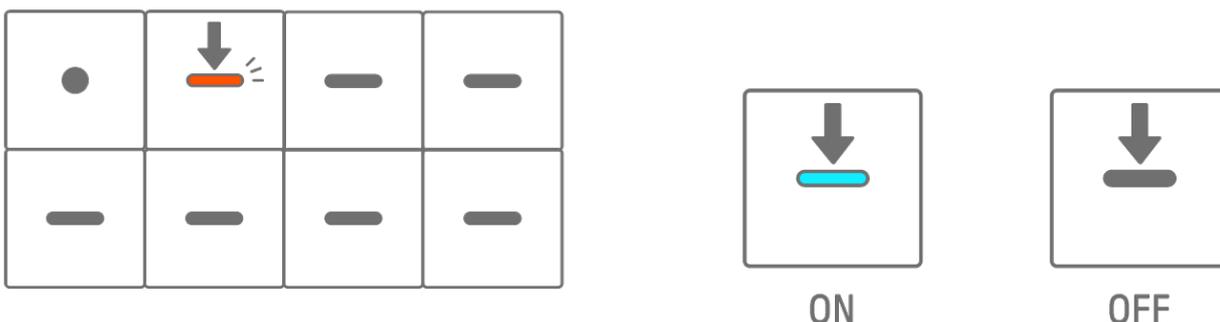
## 8.10 Eingeben von Steps

Der SAMPLER-Track kann durch Eingabe von Steps bearbeitet werden.

Halten Sie die [PAGE]-Taste gedrückt und drücken Sie den Synth-Track-Drehregler oder den [SAMPLER]-Drehregler, um in den Step-Eingabemodus zu wechseln. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie den Step-Eingabemodus wieder verlassen.



Drücken Sie den [SAMPLER]-Drehregler, um den SAMPLER-Track auszuwählen. Drücken Sie eine Synth-Taste, um das zu bearbeitende Sample auszuwählen. Drücken Sie eine Drum-Taste, um diesen Step ein- oder auszuschalten. Die Drum-Taste zeigt nur die Daten des gewählten Samples an.



Um die Notenlänge für den ausgewählten Step zu ändern, drücken und halten Sie gleichzeitig eine leuchtende Drum-Taste und drehen Sie den [ALL]-Drehregler. Die Notenlänge wird durch die Drum Keys und das Global Meter angezeigt.



 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12	 13	 14	 15	 16

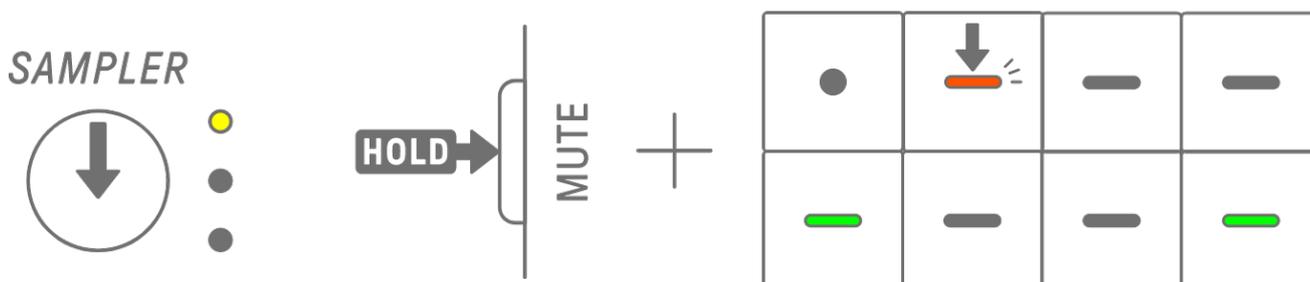


#### HINWEIS

- Wenn das Produkt ausgeschaltet wird, wird der Step-Eingabemodus automatisch deaktiviert.
- Im Step-Input-Modus können Sie das [Micro-Timing](#) von Noten ändern.

## 8.11 Stummschalten von Samples [OS V1.20]

Drücken Sie den [SAMPLER]-Drehregler, um den SAMPLER-Track auszuwählen. Halten Sie die [MUTE]-Taste gedrückt und drücken Sie eine Synth-Taste, um das Sample für diese Synth-Taste stummzuschalten. Die Synth-Taste des stummgeschalteten Sample leuchtet grün. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie ein Sample wieder hörbar machen.



### HINWEIS

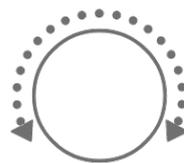
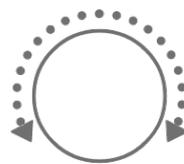
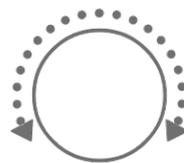
- Wenn der SAMPLER-Track stummgeschaltet ist, wird unabhängig vom Stummschaltstatus des Samples kein Ton erzeugt.
- Das Aufheben der Stummschaltung des SAMPLER-Tracks oder das gleichzeitige Aufheben der Stummschaltung aller Tracks hebt die Stummschaltung des Samples nicht auf.

# 9. Sound Design

## 9.1 Einstellen der Klangparameter

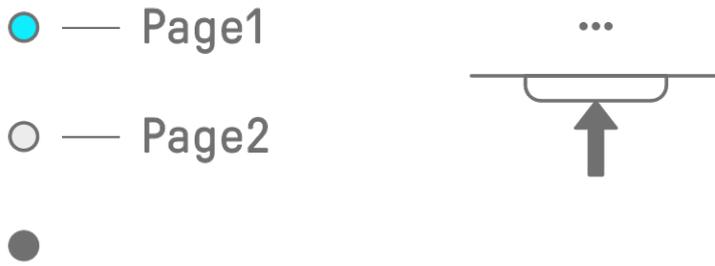
Drücken Sie einen Track-Drehregler, um den Track auszuwählen, für den Sie die Klangparameter einstellen möchten. Drehen Sie am Sound-Design-Drehregler, um die Klangparameter des ausgewählten Tracks einzustellen. Um größere Parameteränderungen vorzunehmen, drücken und drehen Sie gleichzeitig die Sound-Design-Drehregler. Die zu ändernden Klangparameter werden im Index angezeigt.

- SOUND
- PITCH
- MONO/POLY
- CHORD
- PAN
- VOLUME
- ATTACK
- DECAY
- MICROTIMING
- FILTER
- RESONANCE

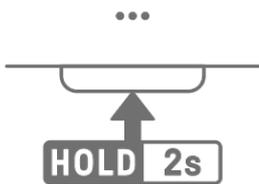


### 9.1.1 Umschalten zwischen den Seiten zur Bedienung der Sound-Parameter

Drücken Sie die Sound-Design-Page-Taste, um zwischen den Seiten mit den Sound-Parametern umzuschalten. Jeder Seite sind verschiedene Klangparameter zugewiesen.



Drücken und halten Sie die Sound-Design-Page-Taste mindestens 2 Sekunden lang, um die erweiterten Einstellungen zu erreichen. Verwenden Sie denselben Bedienvorgang, um die erweiterten Einstellungen zu verlassen. In den erweiterten Einstellungen stehen weitere Bedienungsseiten und Soundparameter zur Verfügung.



### 9.1.2 Parameter der Drum-Track-Sounds

Seite	Sound-Design-Drehregler	Parameter	Parametersperre/ Motion Recording	Indexanzeige
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER

### 9.1.3 Soundparameter für Synth-Track (SYNTH 1 und SYNTH 2)

Seite	Sound-Design-Drehregler	Parameter	Parametersperre/ Motion Recording	Indexanzeige
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY/RELEASE	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER

#### HINWEIS

- Wenn sich ein Synth-Track im [Step-Eingabemodus](#) befindet und die [Parametersperre](#) aktiviert ist, leuchtet anstelle von [MONO/POLY] und [CHORD] der Eintrag [PITCH]. In diesem Fall können Sie die Tonhöhe (Notennummer) der Note für den ausgewählten Step in Halbschritten ändern.

### 9.1.4 Soundparameter des Synth-Tracks (DX)

Seite	Sound-Design-Drehregler	Parameter	Parametersperre/ Motion Recording	Indexanzeige
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	FM ALGORITHM	✓	OTHER
	2	MODULATOR AMOUNT	✓	OTHER
	3	MODULATOR FREQUENCY	✓	OTHER
	4	MODULATOR FEEDBACK	✓	OTHER

#### HINWEIS

- Wenn sich ein Synth-Track im [Step-Eingabemodus](#) befindet und die [Parametersperre](#) aktiviert ist, leuchtet anstelle von [MONO/POLY] und [CHORD] der Eintrag [PITCH]. In diesem Fall können Sie die Tonhöhe (Notennummer) der Note für den ausgewählten Step in Halbschritten ändern.

### 9.1.5 Sound-Parameter für den SAMPLER-Track

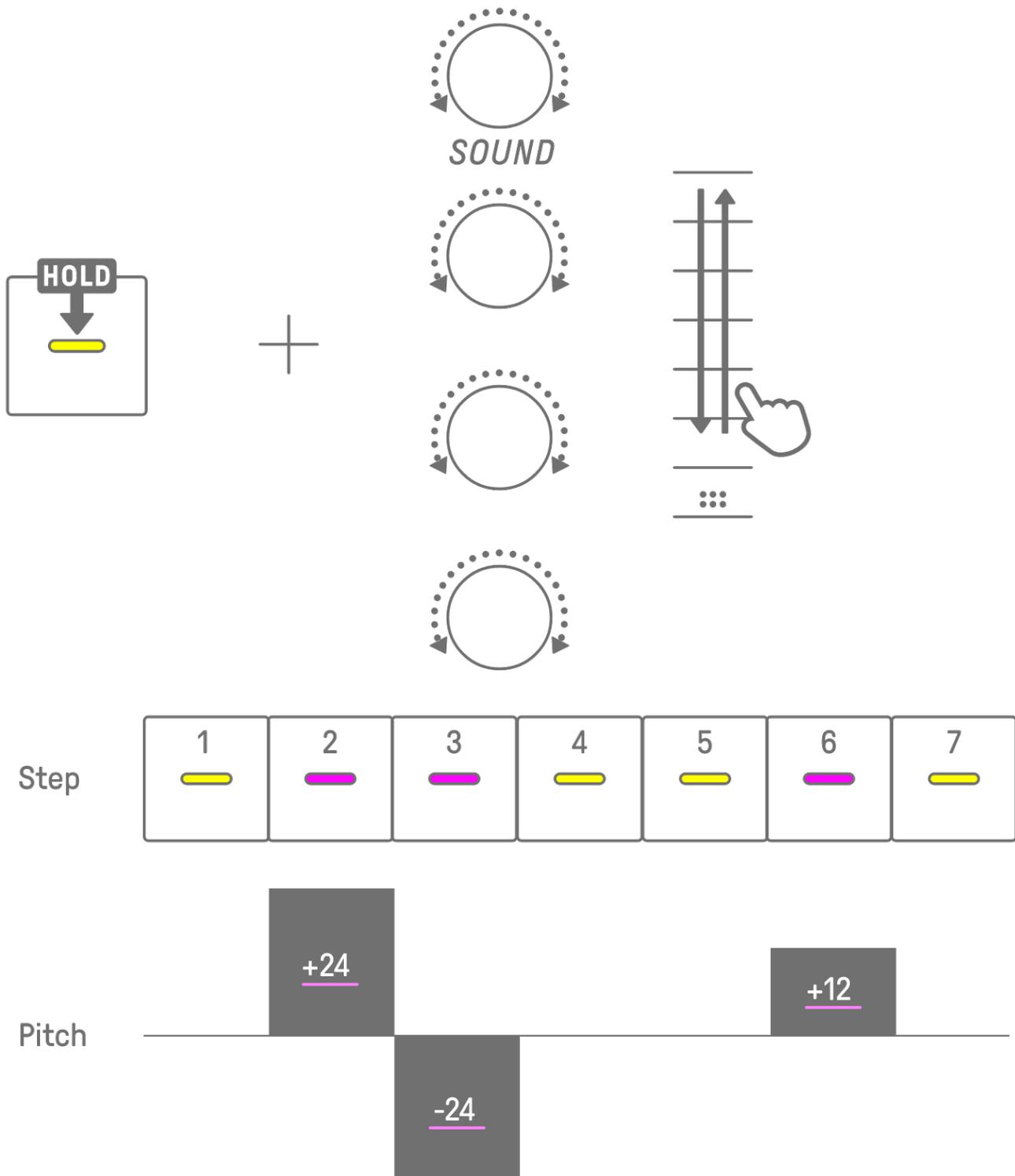
Seite	Sound-Design-Drehregler	Parameter	Parametersperre/ Motion Recording	Indexanzeige
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	START POINT	-	OTHER
	2	END POINT	-	OTHER
	3	LOOP ON/OFF	-	OTHER
	4	LOOP LENGTH	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	PEG ATTACK LEVEL	✓	OTHER
	2	PEG ATTACK TIME	✓	OTHER
	3	PEG DECAY LEVEL	✓	OTHER
	4	PEG DECAY TIME	✓	OTHER

#### HINWEIS

- Eine Beschreibung der einzelnen Klangparameter finden Sie unter „[18.7 Beschreibung der Klangparameter](#)“.

## 9.2 Einstellen der Sound- und Effekt-Parameter für jeden Step (Parametersperre)

Sie können die Sound-Design- und Effekt-Parameter für jeden Step festlegen (Parametersperre). Halten Sie eine leuchtende Drum-Taste gedrückt und drehen Sie die Sound-Design-Drehregler 1–4 oder schieben Sie den [FX LEVEL]-Touch-Schieberegler, um die Parametersperre für diesen Step zu aktivieren. Steps, für welche die Parametersperre aktiviert ist, leuchten violett. Näheres zu den sperrbaren Parametern finden Sie unter „[9.1 Einstellen der Sound-Parameter](#)“.

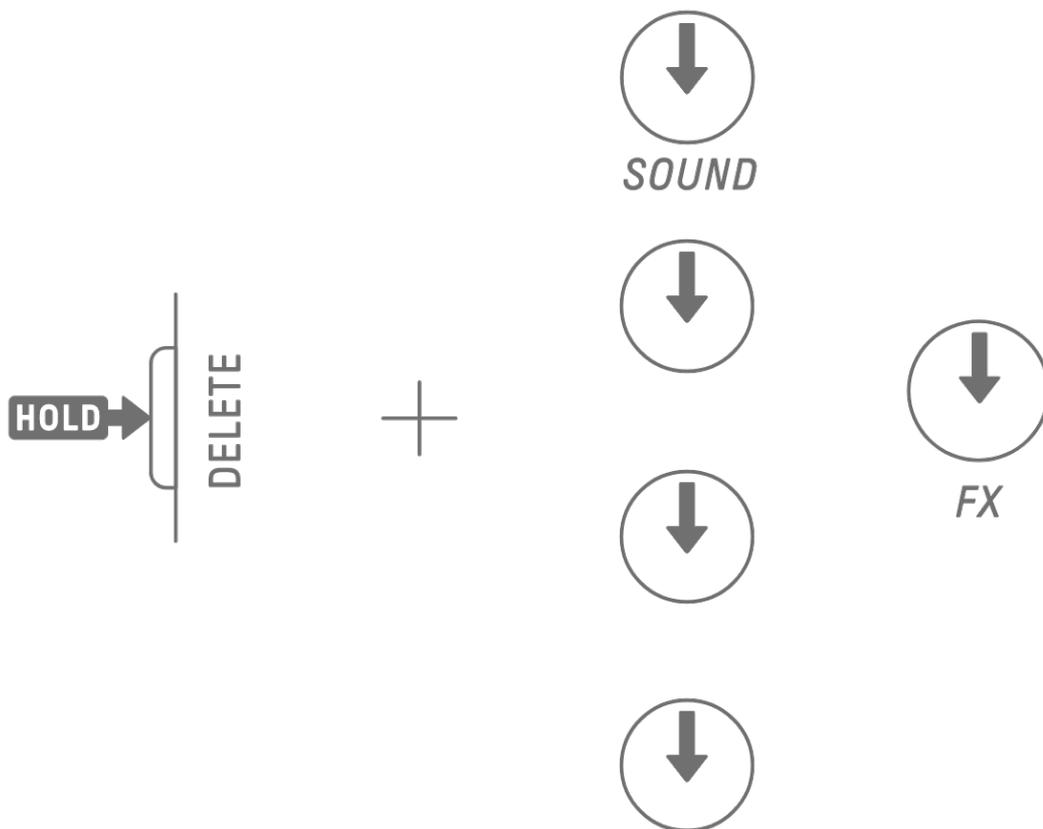


## HINWEIS

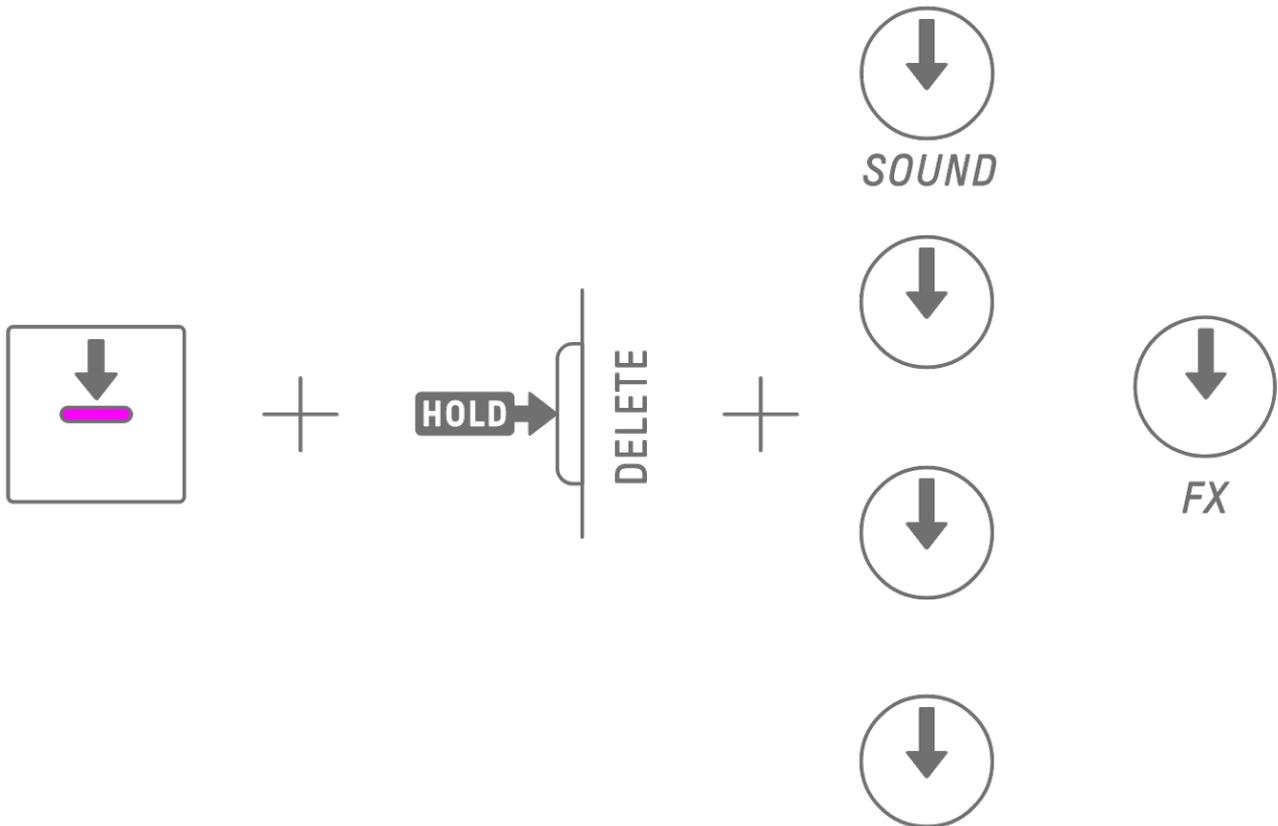
- Halten Sie mehrere Drum-Tasten gedrückt und drehen Sie die Sound-Design-Drehregler 1–4 oder schieben Sie den [FX LEVEL]-Touch-Schieberegler, um die Parametersperre für die ausgewählten Steps zu aktivieren.
- Wenn Sie die Parametersperre für VOLUME aktivieren, ändert sich der Velocity-Wert der Note.

### 9.2.1 Löschen einer Parametersperre

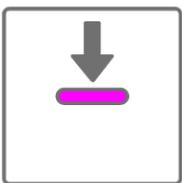
Um die Parametersperre des ausgewählten Patterns zu löschen, halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie den Sound-Design-Drehregler oder den [FX]-Drehregler. Der Parameter für den entsprechenden Drehregler wird gelöscht.



Um die Parametersperre des ausgewählten Steps zu löschen, halten Sie die Drum-Taste und die [DELETE]-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig den Sound-Design--Drehregler oder den [FX]-Drehregler. Der Parameter des entsprechenden Drehreglers wird nur für den ausgewählten Step gelöscht.



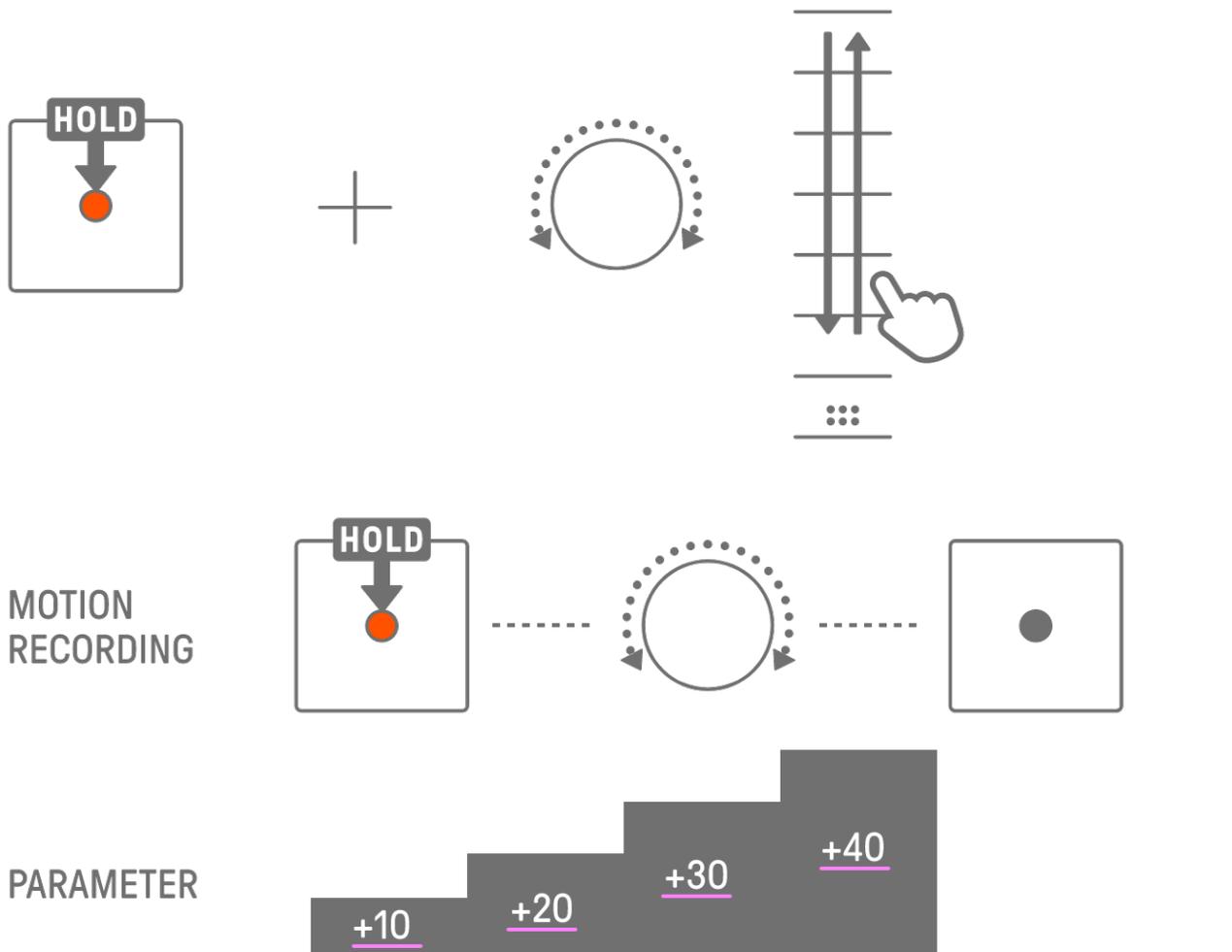
Durch Ausschalten eines Steps werden alle Parametersperren für den ausgewählten Step deaktiviert.



## 9.3 Aufzeichnen von Änderungen von Sound- und Effekt-Parametern in Steps (Motion Recording)

Sie können die Bedienung der Dreh- und Schieberegler für das Sound Design und für einzelne Effekte in Echtzeit aufzeichnen (Motion Recording). Um das Motion Recording auszuführen, halten Sie die [RECORD]-Taste gedrückt und drehen Sie die Drehregler für das Sound Design 1–4 oder betätigen Sie die Touch-Schieberegler.

Weitere Informationen darüber, welche Sound-Parameter für das Motion Recording verwendet werden können, finden Sie unter „[9.1 Einstellen der Sound-Parameter](#)“.



### HINWEIS

- Die mit Parametersperre und Motion Recording aufgezeichneten Daten sind identisch. Wenn Motion Recording ausgeführt wird, während eine Parametersperre für die Daten aktiv ist, werden diese Daten überschrieben.

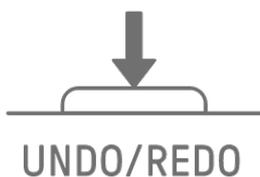
#### 9.3.1 Löschen einer „Motion“ (Bewegung)

Um eine Motion zu löschen, halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie auf den Sound-Design-Drehregler oder den [FX]-Drehregler.

## 9.4 Rückgängigmachen/Wiederherstellen von Sound- und Effekt-Parametern

Die UNDO-Funktion macht den zuletzt ausgeführten Vorgang rückgängig und versetzt den SEQTRAK in den Zustand vor der Ausführung zurück. Die REDO-Funktion führt den mit UNDO rückgängig gemachten Vorgang erneut aus.

Um die Änderung von Sound- und Effektparametern rückgängig zu machen oder wieder herzustellen, drücken Sie die [UNDO/REDO]-Taste.



### HINWEIS

- UNDO/REDO kann nicht für die Sound- und Effektauswahl verwendet werden.

## 9.5 Speichern eines Sounds

Sie können einen Sound speichern, nachdem Sie dessen Parameter eingestellt haben. Halten Sie dazu den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie auf den Sound-Design-Drehregler 1. Sobald der Sound gespeichert wurde, blinkt das Global Meter weiß.

Der gespeicherte Sound wird nach dem ursprünglichen Sound eingefügt und lässt sich mit den Bedienvorgängen für die Sound-Auswahl auswählen. Außerdem wird er automatisch als Favorit registriert.

Weitere Informationen zum Auswählen eines Sounds, der als Favorit registriert wurde, finden Sie unter „[5.7.1 Auswählen einer Sound-Kategorie \(Kategoriewechsel\)](#)“.



### HINWEIS

- Sie können die SEQTRAK App verwenden, um Ihre Lieblings-Sounds (Favoriten) hinzuzufügen und zu entfernen.
- Wenn ein Sound vom SEQTRAK gespeichert wird, wird „\_editNN“ (NN: Nummer) an das Ende des ursprünglichen Sound-Namens angehängt.

## 9.6 Löschen eines Sounds

Sie können die SEQTRAK App verwenden, um gespeicherte Sounds zu löschen. Preset-Sounds können jedoch nicht gelöscht werden.

## 9.7 Importieren eines Sounds

Die SEQTRAK App bietet zusätzliche Inhalte einschließlich verschiedener Sounds. Sie können die Funktionen zur Verwaltung der Inhalte in der SEQTRAK App verwenden, um diese zusätzlichen Inhalte zu importieren. Sie können auch die Desktop-Version der SEQTRAK App verwenden, um Ihre eigenen Samples in den SEQTRAK zu importieren.

### HINWEIS

- Wenn Sie Ihre eigenen Samples importieren, verwenden Sie WAV-Daten mit 44,1 kHz, 16 oder 24 Bit und einer Länge von bis zu 16 Sekunden.

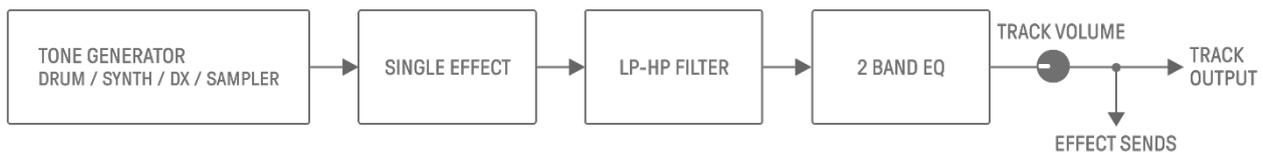
# 10. Effekte

## 10.1 Konfiguration von Effekten

Es gibt drei Effektypen: Track-Effekte, Send-Effekte und Master-Effekte. Mit den Touch-Schieberegler können Sie die Effektparameter einstellen. In der SEQTRAK App stehen außerdem erweiterte Einstellungen zur Verfügung.

### 10.1.1 Track-Effekte

Track-Effekte werden pro Track eingestellt. Die Track-Effektparameter werden für jeden Sound aufgezeichnet. Daher ändern sie sich, sobald ein anderer Sound ausgewählt wird. Die Track-Effekte werden in der unten angegebenen Reihenfolge miteinander verbunden.



#### 1. SINGLE EFFECT

Wenn der Schalter [MASTER/SINGLE] auf SINGLE eingestellt ist, können Sie mit dem [FX]-Drehregler den Effektyp und mit den Touch-Schieberegler dessen Parameter einstellen.

#### 2. LP-HP FILTER

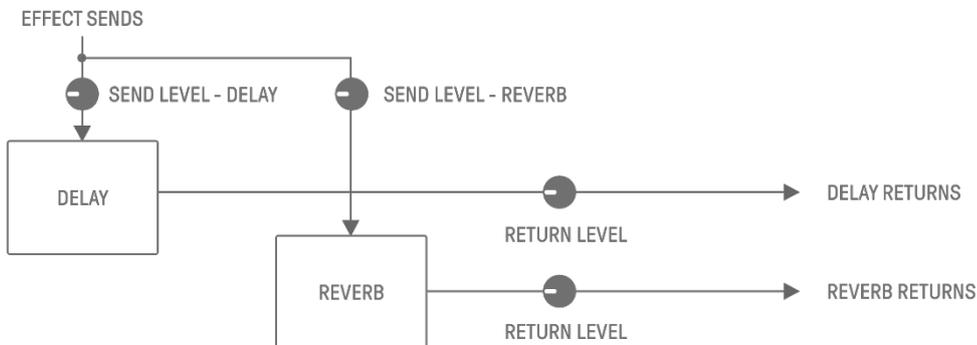
Mit den Drehregler können Sie den LPF (Tiefpassfilter) oder HPF (Hochpassfilter) steuern. Verwenden Sie die Sound-Design-Drehregler 3 und 4 auf der Sound-Design-Seite 2, um die Parameter einzustellen.

#### 3. 2 BAND EQ

Dieser Equalizer wird verwendet, um den Klang in zwei Frequenzbereichen wie Tiefen und Höhen zu korrigieren. Verwenden Sie die Sound-Design-Drehregler 3 und 4 auf der Sound-Design-Seite 3, um die Parameter einzustellen.

## 10.1.2 Send-Effekte

Send-Effekte können auf alle Tracks angewendet werden. Für jeden einzelnen Track können den SEND LEVEL einstellen, und den Gesamtanteil des Effekts regeln Sie für alle Spuren gemeinsam mit dem RETURN LEVEL. Zwei Send-Effekte, DELAY und REVERB, sind nach den Track-Effekten parallel verbunden.



### 1. DELAY

Ein Effekt, der ein Audiosignal verzögert, um Umgebungs- oder Rhythmusseffekte zu erzielen.

Im Mixer-Modus können Sie den Delay-Typ ändern und die Parameter einstellen. Der SEND LEVEL (Ausspielpegel) kann eingestellt werden, indem der Sound-Design-Drehregler 2 auf Sound-Design-Seite 3 betätigt wird, oder indem der Sound-Design-Drehregler 4 im Mixer-Modus und die einzelnen Track-Drehregler betätigt werden.

### 2. REVERB

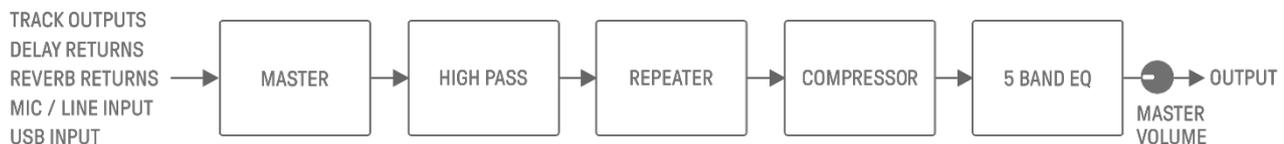
Dieser Effekt erzeugt künstlich komplexe Hallräume, um die Atmosphäre verschiedener Arten von Räumen zu reproduzieren, in denen der Sound erklingt. Er kann dem Sound eine natürliche Atmosphäre verleihen und Raum und Tiefe schaffen.

Im Mixer-Modus können Sie den Reverb-Typ ändern und die Parameter einstellen. Der SEND LEVEL (Ausspielpegel) kann eingestellt werden, indem der Sound-Design-Drehregler 1 auf Sound-Design-Seite 3 betätigt wird, oder indem der Sound-Design-Drehregler 3 im Mixer-Modus und die einzelnen Track-Drehregler betätigt werden.

### 10.1.3 Master-Effekte

Die Master-Effekte werden in der letzten Stufe der Audioausgabe auf den Gesamtklang angewendet. Sie sind in der folgenden Reihenfolge miteinander verbunden.

Die Effekte HIGH PASS und REPEATER sind hauptsächlich für den spielerischen Einsatz vorgesehen. Wenn Sie Parameter einstellen, schaltet sich der Effekt aus, sobald Sie den Finger vom Schieberegler nehmen.



#### 1. MASTER

Wenn der Schalter [MASTER/SINGLE] auf MASTER eingestellt ist, können Sie mit dem [FX]-Drehregler den Effekttyp und mit den Touch-Schieberegler dessen Parameter einstellen.

#### 2. HIGH PASS

Stellen Sie die Parameter mit dem [HIGH PASS]-Touch-Schieberegler ein. Standardmäßig ist ein Hochpassfilter eingestellt. Mit der SEQTRAK App können Sie den Effekttyp ändern.

#### 3. REPEATER

Stellen Sie die Parameter mit dem [REPEATER]-Touch-Schieberegler ein. Die Standardeinstellung ist BEAT REPEAT, wodurch das Eingangssignal wiederholt wird. Mit der SEQTRAK App können Sie den Effekttyp ändern.

#### 4. COMPRESSOR

Dieser Effekt senkt laute Signale ab, so dass der Gesamtsignalpegel angehoben werden kann und ein dynamisch einheitlicherer, kräftigerer Klang entsteht. Sie können die SEQTRAK App verwenden, um den Effekttyp zu ändern und die Parameter einzustellen.

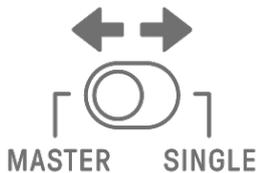
#### 5. 5 BAND EQ

Dieser Equalizer wird verwendet, um den Klang in fünf Frequenzbereichen von Tiefen bis Höhen einzustellen. Sie können die SEQTRAK App verwenden, um die Parameter einzustellen.

## 10.2 Ändern und Einstellen von Effekten

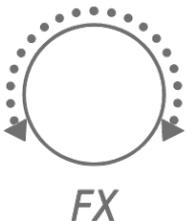
### 10.2.1 Umschalten des zu steuernden Effekts

Mit dem Schalter [MASTER/SINGLE] können Sie zwischen den zu steuernden Effekten umschalten. MASTER-Effekte werden auf alle Spuren angewendet, SINGLE-Effekte werden nur auf die aktuell ausgewählte Spur angewendet.



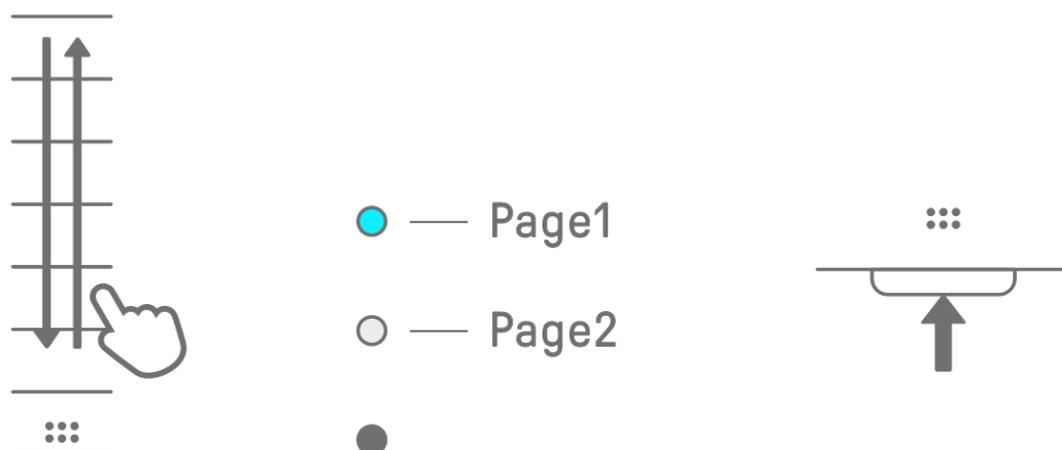
### 10.2.2 Ändern des Effekttyps

Drehen Sie am [FX]-Drehregler, um den Effekttyp des ausgewählten Tracks zu ändern. Wenn der Schalter [MASTER/SINGLE] auf MASTER steht, können Sie den Master-Effekt einstellen. Wenn er auf SINGLE eingestellt ist, können Sie den Effekttyp des ausgewählten Tracks ändern. Effekte sind in acht Kategorien eingeteilt, die pro Kategorie acht Presets bieten. Die momentan ausgewählte Effektkategorie wird im Index angezeigt; die Preset-Nummer wird im Global Meter angezeigt. Eine Liste der Presets finden Sie unter „[18.4 MASTER-EFFECT-Presets](#)“ und „[18.5 SINGLE-EFFECT-Presets](#)“.



### 10.2.3 Einstellen der Effektparameter

Betätigen Sie die Touch-Schieberegler [FX LEVEL], [HIGH PASS] und [REPEATER], um die Effektparameter einzustellen. Die einzelnen Touch-Schieberegler beeinflussen verschiedene Effektparameter, je nachdem, welche Seite aufgerufen ist. Drücken Sie die FX-Page-Taste, um zwischen den beiden Effektseiten umzuschalten.



### 10.2.4 Effektparameter bei Auswahl von MASTER

Seite	Touch-Schieberegler	Parameter
1	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	MASTER EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	MASTER EFFECT PARAMETER 3

### 10.2.5 Effektparameter bei Auswahl von SINGLE

Seite	Touch-Schieberegler	Parameter
1	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SINGLE EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SINGLE EFFECT PARAMETER 3

### 10.2.6 Beispiel: Parameter, wenn MASTER ausgewählt ist und bei FILTER Preset-Nr. 1 [LPF - NO RESONANCE] ausgewählt ist

Seite	Touch-Schieberegler	Parameter
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

#### HINWEIS

- Eine Liste der Presets finden Sie unter „[18.4 MASTER-EFFECT-Presets](#)“ und „[18.5 SINGLE-EFFECT-Presets](#)“.

### 10.3 Minimieren des Pegels der Effektparameter (CLEAR FX)

Drücken Sie die [CLEAR FX]-Taste, um den Pegel des aktuell ausgewählten Effektparameters auf Minimum einzustellen.



# 11. Mixer-Modus

In diesem Modus können Sie mit den Track-Drehreglern und den Touch-Schiebereglern die Sound-Parameter für alle Tracks einstellen. Die Sound-Parameter werden durch die LEDs der Track-Drehregler angezeigt.

## 11.1 Umschalten in den Mixer-Modus

Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [VOL+]-Taste, um in den Mixer-Modus zu schalten. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie den Mixer-Modus wieder verlassen.

Wenn Sie in den Mixer-Modus umschalten, leuchtet im Index [MIXER] auf.



## 11.2 Einstellen der Sound-Parameter

Drücken Sie die Sound-Design-Drehregler 1–4, um die einzustellenden Sound-Parameter auszuwählen. Die Sound-Parameter entsprechen den Sound-Design-Drehreglern 1–4. Von oben nach unten sind diese den Parametern PAN, VOLUME, REVERB SEND und DELAY SEND zugewiesen. Der Index des ausgewählten Parameters leuchtet auf.



PAN



VOLUME

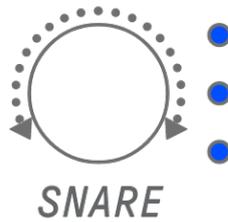
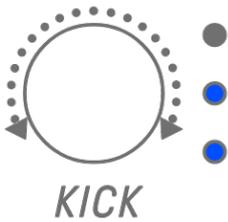


REVERB SEND



DELAY SEND

Drehen Sie die Track-Drehregler, um die Sound-Parameter für jeden Track einzustellen. Die LEDs der Track-Drehregler und des Global Meter zeigen den Wert an. Sie können auch die Track-Drehregler betätigen, um größere Änderungen an den Sound-Parametern vorzunehmen.

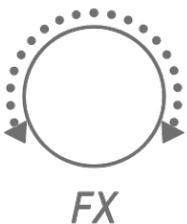


Durch Drehen des [ALL]-Drehreglers stellen Sie PAN für das gesamte Project, VOLUME für das gesamte Project, den RETURN LEVEL des REVERB-Send-Effekts und den RETURN LEVEL des DELAY-Send-Effekts für den aktuell ausgewählten Parameter ein.

### 11.3 Ändern und Einstellen der Send-Effekte (REVERB, DELAY)

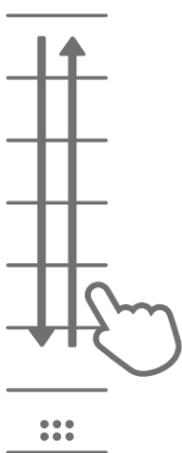
#### 11.3.1 Ändern des Send-Effekttyps (REVERB SEND, DELAY SEND)

Es stehen acht Presets für REVERB und DELAY zur Verfügung. Wenn Sie REVERB SEND oder DELAY SEND einstellen, drehen Sie am [FX]-Drehregler, um das Preset zu ändern. Die Preset-Nummer wird auf dem Global Meter angezeigt. Eine Liste der Presets finden Sie unter [„18.6 SEND-EFFECT-Presets“](#).

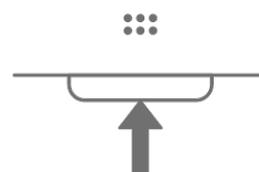


#### 11.3.2 Einstellen der Send-Effekt-Parameter (REVERB, DELAY)

Betätigen Sie die Touch-Schieberegler [FX LEVEL], [HIGH PASS] und [REPEATER], um die Effektparameter einzustellen. Jeder Seite sind verschiedene einstellbare Send-Effektparameter zugewiesen. Um zwischen den Seiten umzuschalten, drücken Sie die FX-Page-Taste.



- — Page1
- — Page2
- 



### 11.3.3 Send-Effektparameter (REVERB, DELAY)

Seite	Touch-Schieberegler	Parameter
1	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SEND EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SEND EFFECT PARAMETER 3

### 11.3.4 Beispiel: Send-Effektparameter für Preset Nr. 1 [HD Room] in REVERB

Seite	Touch-Schieberegler	Parameter
1	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	ROOM SIZE
	REPEATER	HIGH DAMP FREQUENCY

#### HINWEIS

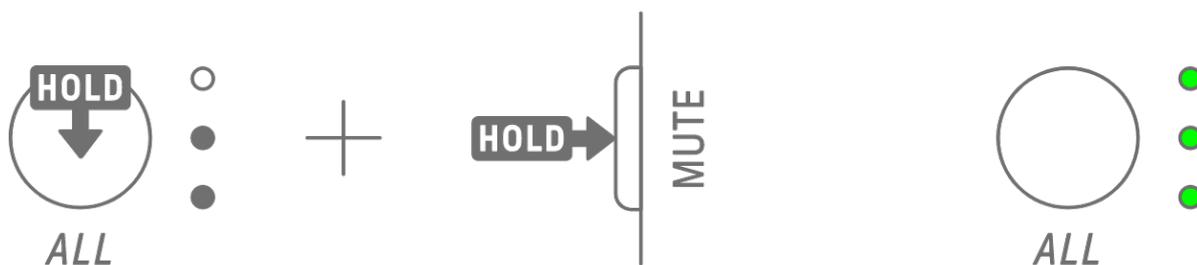
- Eine Liste der Presets finden Sie unter „[18.6 SEND-EFFECT-Presets](#)“.

## 12. Mute-Modus [OS V1.20]

Im Mute-Modus können Sie Tracks stummschalten, indem Sie einfach die Track-Regler drücken, ohne die [MUTE]-Taste gedrückt zu halten.

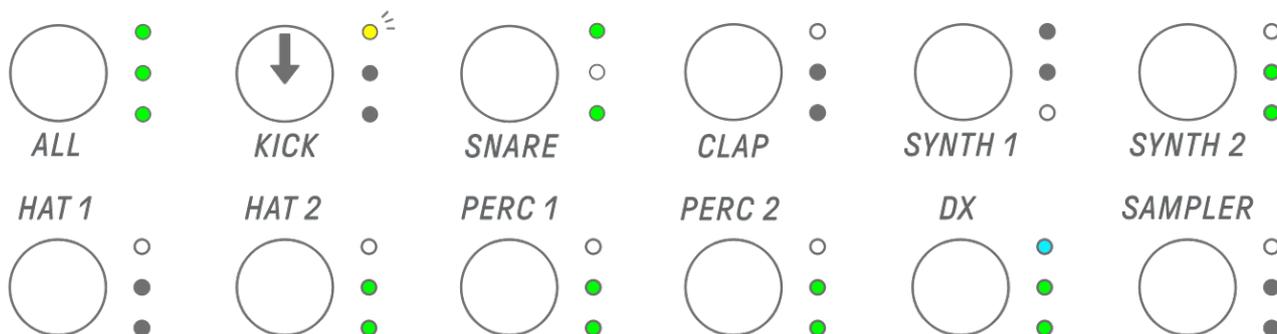
### 12.1 Umschalten in den Mute-Modus

Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [MUTE]-Taste, um in den Mute-Modus zu schalten. Wenn Sie in den Mute-Modus schalten, leuchten die drei LEDs des [ALL]-Drehreglers grün. Drücken Sie die [MUTE]-Taste, um den Stummschaltungsmodus zu beenden.

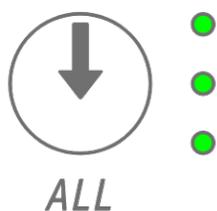


### 12.2 Stummschalten von Tracks im Mute-Modus

Im Mute-Modus können Sie Tracks stummschalten, indem Sie die Track-Regler drücken.



Drücken Sie den [ALL]-Drehregler nochmals, um den Track wieder hörbar zu machen.



#### HINWEIS

- Das vorgemerkte Umschalten von Patterns ist im Mute-Modus nicht verfügbar.
- Wenn der SAMPLER-Track gewählt ist, wird durch Drücken der Synth-Tasten ein Spielvorgang und keine Stummschaltung des Samples ausgeführt.

## 13. Song-Modus

Dies ist ein automatischer Wiedergabe-Modus, in dem die Patterns des Projects in einer vorher festgelegten Reihenfolge gespielt werden. Jedes Project besitzt einen Song, ein Song wiederum besteht aus bis zu 16 Scenes (Phrasen, die eine Kombination von Patterns aus allen Tracks darstellen).

Der Song-Modus beinhaltet einen Scene-Modus. Im Scene-Modus kann eine einzelne Scene fortwährend in einer Schleife abgespielt werden, es kann jedoch an beliebigen Zeitpunkten zwischen Scenes umgeschaltet werden.

### 13.1 Umschalten in den Song-Modus

Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [PROJECT ↑]-Taste, um in den Song-Modus zu schalten. Wenn gerade ein Project abgespielt wird, wird durch Umschalten in den Song-Modus die Wiedergabe gestoppt.

Wenn Sie in den Song-Modus umschalten, leuchtet im Index [SONG] auf. Um den Song-Modus zu verlassen, [umschalten in den Scene-Modus](#) und verwenden Sie dann denselben Vorgang.



#### 13.1.1 Umschalten in den Scene-Modus

Halten Sie im Song-Modus den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [PROJECT ↑]-Taste, um in den Scene-Modus zu schalten. Mit dem gleichen Bedienvorgang können Sie den Scene-Modus wieder verlassen.

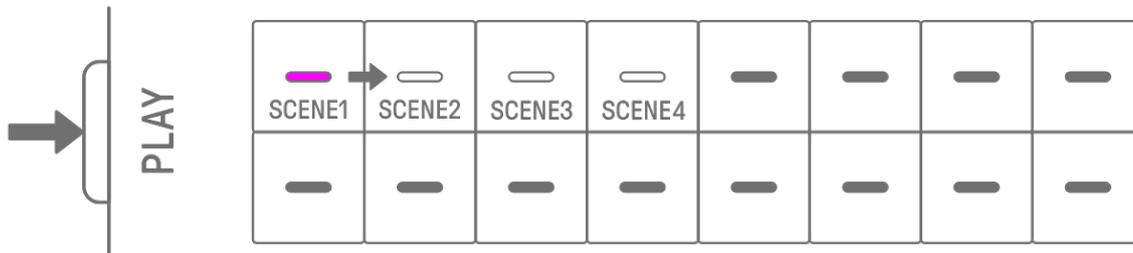


#### HINWEIS

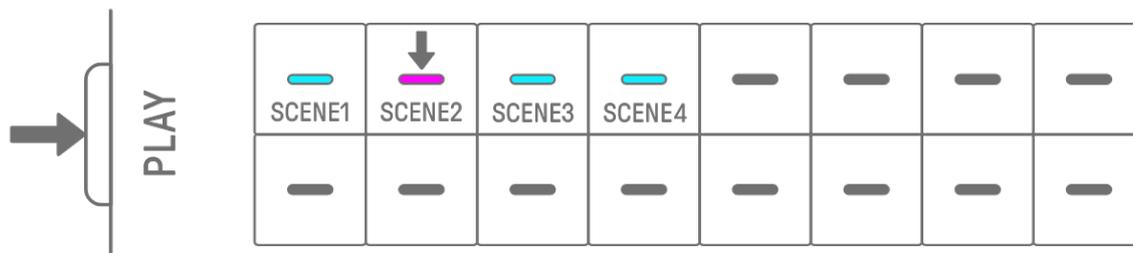
- Durch Verlassen des Song- oder Scene-Modus wird die Wiedergabe nicht beendet. Pattern-Kombinationen und der Mute-/Solo-Status bleiben erhalten, wenn Sie den Song-Modus oder den Scene-Modus verlassen.

## 13.2 Starten und Stoppen einer Scene

Drücken Sie im Song-Modus die [⏮/PLAY]-Taste, um die Szenen ab dem Beginn der aktuell ausgewählten Szene der Reihe nach wiederzugeben. Während eine Szene läuft, können Sie die [⏮/PLAY]-Taste drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

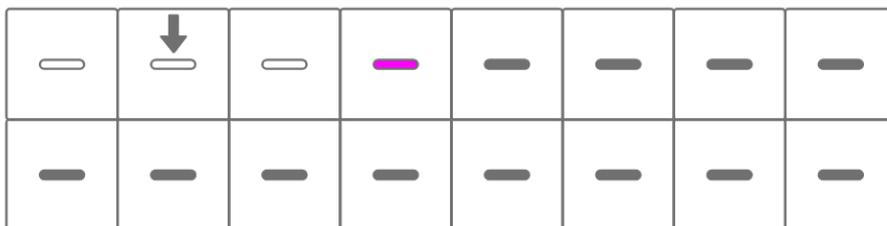


Drücken Sie im Scene-Modus die [⏮/PLAY]-Taste, um die ausgewählte Szene zu wiederholen (Loop bzw. Schleifenwiedergabe). Während eine Szene läuft, können Sie die [⏮/PLAY]-Taste drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.



### 13.2.1 Umschalten der wiederzugebenden Scene

Um die wiederzugebende Scene zu wechseln, drücken Sie die Drum-Taste einer Scene. Im Song-Modus wird, wenn Sie während der Wiedergabe einer Scene umschalten, die ausgewählte Scene erst dann gestartet, wenn die laufende Scene vollständig gespielt wurde. Im Scene-Modus startet die ausgewählte Scene mit der [Startquantisierung](#).

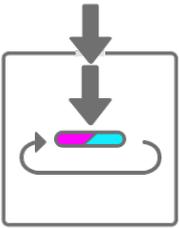


### 13.2.2 Wiederholen einer Scene (Loop bzw. Schleifenwiedergabe)

Tippen Sie im Song-Modus während der Scene-Wiedergabe doppelt auf die Drum-Taste, um diese Scene wiederholt wiederzugeben. Während der Schleifenwiedergabe leuchtet die entsprechende Drum-Taste abwechselnd violett und hellblau.

Wenn Sie während der Scene-Wiedergabe eine andere Scene doppelt antippen, läuft die aktuell gespielte Scene vollständig ab, danach wird die neu ausgewählte Scene wiederholt wiedergegeben.

Um die Schleifenwiedergabe zu beenden, drücken Sie die Drum-Taste, oder wählen Sie eine andere Scene aus.



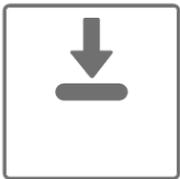
### 13.2.3 Wiederholen eines ganzen Songs (Loop bzw. Schleifenwiedergabe)

Sie können die SEQTRAK App verwenden, um einen ganzen Song wiederholt wiederzugeben. Die Standardeinstellung ist ausgeschaltet, was bedeutet, dass die Song-Wiedergabe stoppt, sobald die letzte Scene das Ende erreicht.

### 13.3 Hinzufügen von Scenes

Um eine Scene hinzuzufügen, drücken Sie eine nicht leuchtende Drum-Taste (die keine Scene enthält). Sie können bis zu 16 Scenes hinzufügen. Die ausgewählte Scene wird in die neue Scene kopiert.

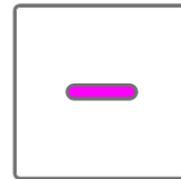
#### Song-Modus



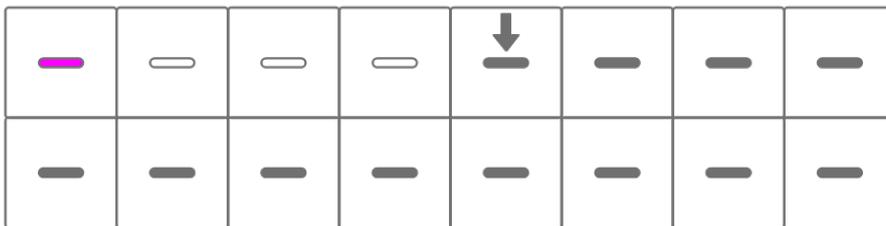
NO SCENE



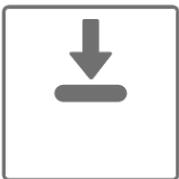
SCENE EXISTS



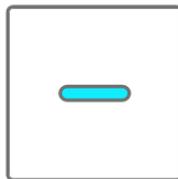
SELECTED



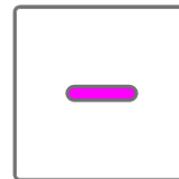
#### Scene-Modus



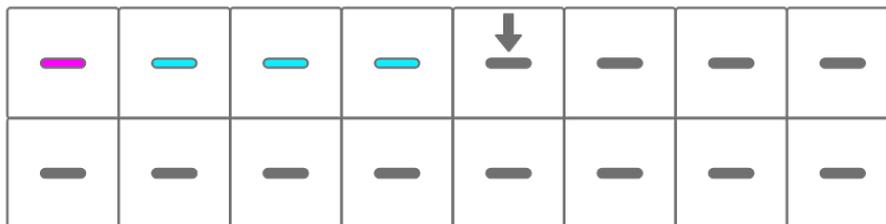
NO SCENE



SCENE EXISTS



SELECTED



## 13.4 Löschen einer Scene

Um eine Scene zu löschen, halten Sie die [DELETE]-Taste gedrückt und drücken Sie die rot beleuchtete Drum-Taste. Die nachfolgenden Scenes rücken in Richtung Song-Anfang.



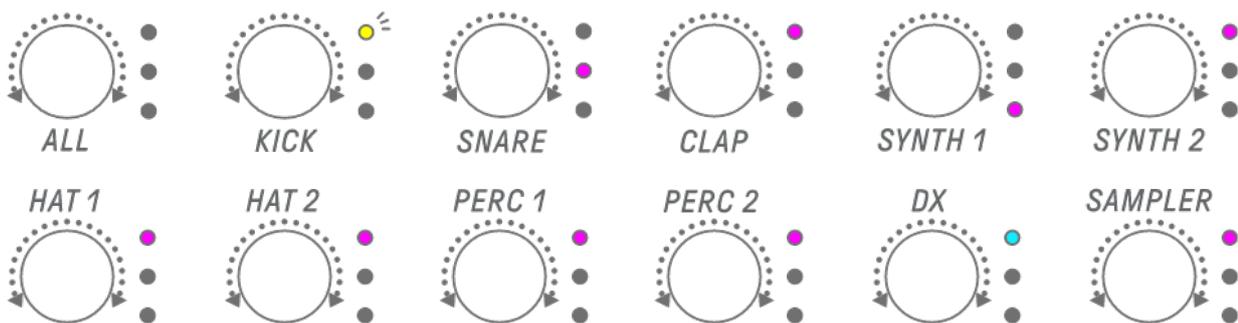
### HINWEIS

- Die wiedergegebene Scene wird nicht gelöscht.

## 13.5 Bearbeiten einer Scene

### 13.5.1 Ändern der Kombination von Patterns in einer Scene

Drehen Sie die Track-Drehregler, um die Pattern-Kombination der ausgewählten Scene zu ändern. Drehen Sie am [ALL]-Drehregler, um alle 11 Tracks gleichzeitig zu ändern.

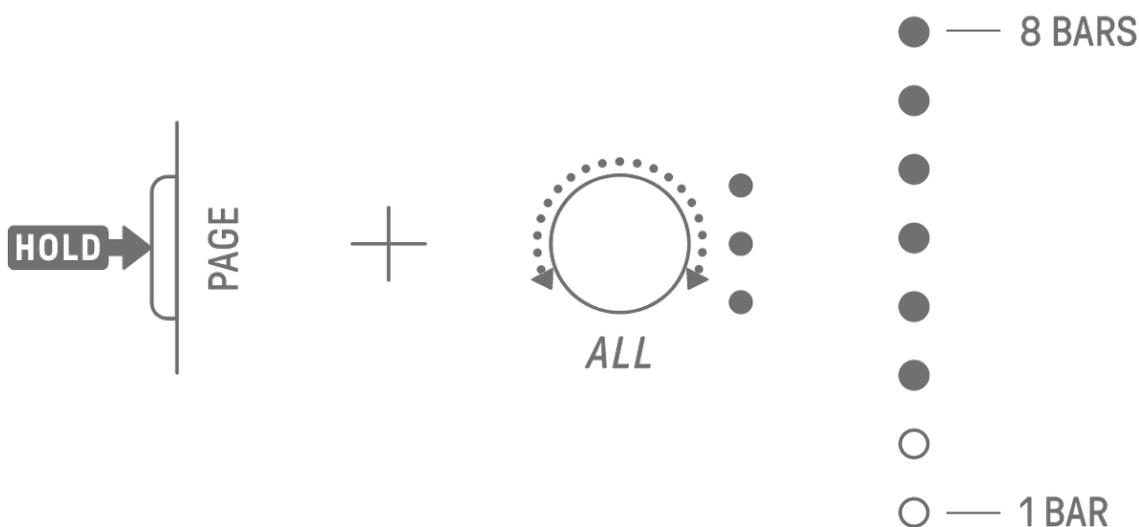


### HINWEIS

- Sie können auch Mute und Solo aktivieren.

### 13.5.2 Ändern der Länge einer Scene

Halten Sie im Song-Modus die [PAGE]-Taste gedrückt und drehen Sie am [ALL]-Drehregler, um die Länge der ausgewählten Scene zu ändern. Drücken und drehen Sie den [ALL]-Drehregler, um die Scene-Länge in Taktschritten (je 16 Steps) zu ändern. Die Anzahl der Takte wird im Global Meter angezeigt, und die Anzahl der Steps wird auf den Drum-Tasten angezeigt.



— 1	— 2	— 3	— 4	— 5	— 6	— 7	— 8
— 9	— 10	— 11	— 12	█ 13	█ 14	█ 15	█ 16

#### HINWEIS

- Wenn Sie den [ALL]-Drehregler ganz nach links drehen, leuchten alle Drum-Tasten hellblau, und die Scene-Länge ist auf AUTO eingestellt. Dadurch wird automatisch die Länge der Scene auf diejenige des längsten Patterns der Scene eingestellt.

AUTO —	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

# 14. SEQTRAK App

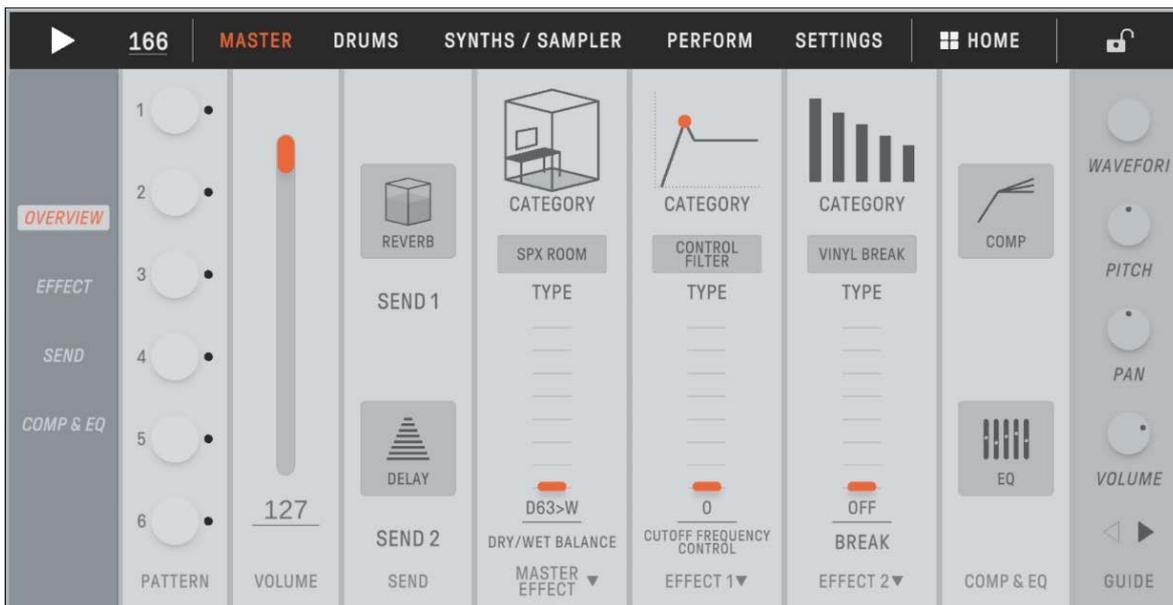
Im Folgenden werden die vier wichtigsten Funktionen der SEQTRAK App beschrieben. Näheres zur Erwerb der SEQTRAK App finden Sie unter „[1.4.1 Erwerb der SEQTRAK App](#)“. Näheres zum Verbinden der SEQTRAK App mit dem SEQTRAK erfahren Sie unter „[15.1 Verbinden mit der SEQTRAK App](#)“.

\*Die in diesem Kapitel gezeigten Bildschirmdarstellungen der SEQTRAK App stammen von der iOS-Version. Das Design der App kann sich ohne Ankündigung ändern.

## 14.1 GUI-Funktionen [GUI EDITOR]

Mit dieser Funktion können Sie erweiterte Einstellungen auf dem App-Bildschirm vornehmen, z. B. für das Design des Sounds und die Effektparameter. Sie bietet Zugriff auf mehr Parameter, als am SEQTRAK verfügbar sind. Sie können zum Beispiel die LFOs auf jedem Track einstellen, Gruppen alternierender Sounds zuweisen, in denen bestimmte Sounds die Sounds anderer Drum-Tracks stoppen können (z. B. offene und geschlossene Hi-Hats) und Sie können alle Parameter der FM Engine des DX-Tracks einstellen.

Der App-Bildschirm ändert sich automatisch gemäß der Bedienung am SEQTRAK.



### HINWEIS

- Im Mixer-Modus und im Song-Modus können Sie auch erweiterte Einstellungen für die Parameter konfigurieren.

## 14.2 Verwalten von Inhalten [PROJECT/SOUND MANAGER]

Es gibt drei Hauptfunktionen.

- Verwalten der Projects (Projects sichern/wiederherstellen)
- Verwalten der Sounds (Samples hinzufügen und löschen, zusätzliche Inhalte herunterladen usw.)
- Erstellen neuer Projects mit Sounds für die einzelnen Tracks

Die Funktionen für die Verwaltung von Inhalten sind über USB oder WLAN-Verbindung verfügbar.

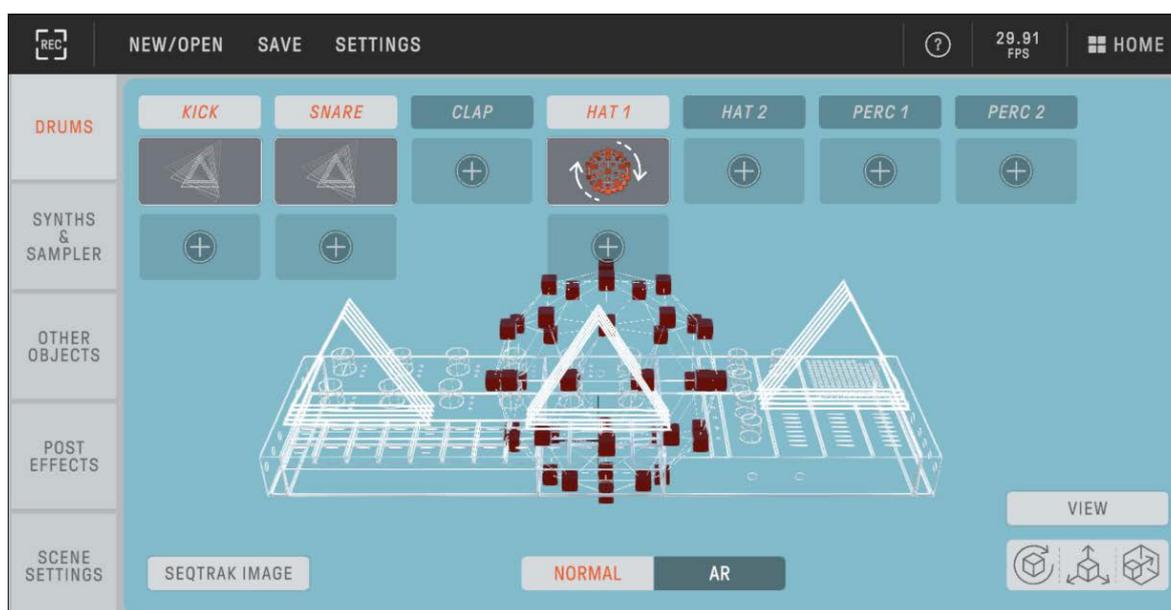


### HINWEIS

- Wenn Sie die Funktion für die Verwaltung der Inhalte auswählen, leuchtet die LED des [ALL]-Drehreglers am SEQTRAK rot auf, und SEQTRAK schaltet in den Content-Modus. Wenn die Verbindung zur SEQTRAK App verloren geht, können Sie den [ALL]-Drehregler drücken, um den Content-Modus zu verlassen.
- Im Content-Modus kann der SEQTRAK nur zwei Vorgänge ausführen: Ausschalten der Stromversorgung und Verlassen des Content-Modus.

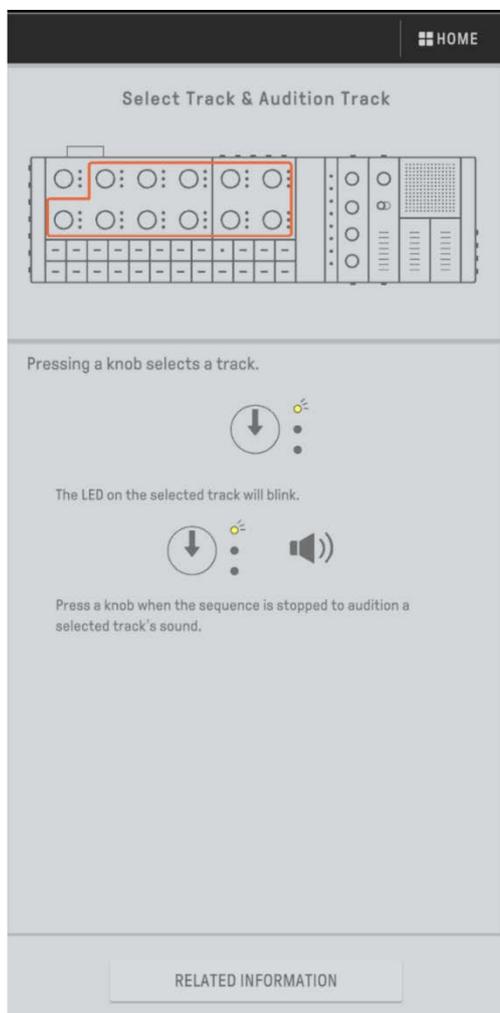
## 14.3 Visualisierungsfunktion [VISUALIZER]

Verwenden Sie diese Funktion, um 3D-Objekte und visuelle Effekte zu erzeugen, die in Echtzeit auf Ihr Spiel auf dem SEQTRAK reagieren. Sie können sie für Live-Auftritte oder zur Aufnahme und Veröffentlichung der von Ihnen erstellten visuellen Objekte/Effekte im Internet oder auf anderen Medien nutzen. Es gibt auch einen AR-Modus, bei dem 3D-Objekte und visuelle Effekte mittels der Kamera Ihres Smart-Geräts mit echten Bildern überlagert werden können.



## 14.4 Dynamische Tutorial-Funktion [DYNAMIC TUTORIAL]

Die Vorgänge, die am SEQTRAK ausgeführt werden, werden auf dem Bildschirm der App angezeigt. Mit dieser Funktion können Sie den SEQTRAK während der Bedienung besser verstehen. Informationen zur Bedienung des SEQTRAK finden Sie unter [RELATED INFORMATION].



# 15. Anschlüsse und Verbindungen

## 15.1 Verbinden mit der SEQTRAK App

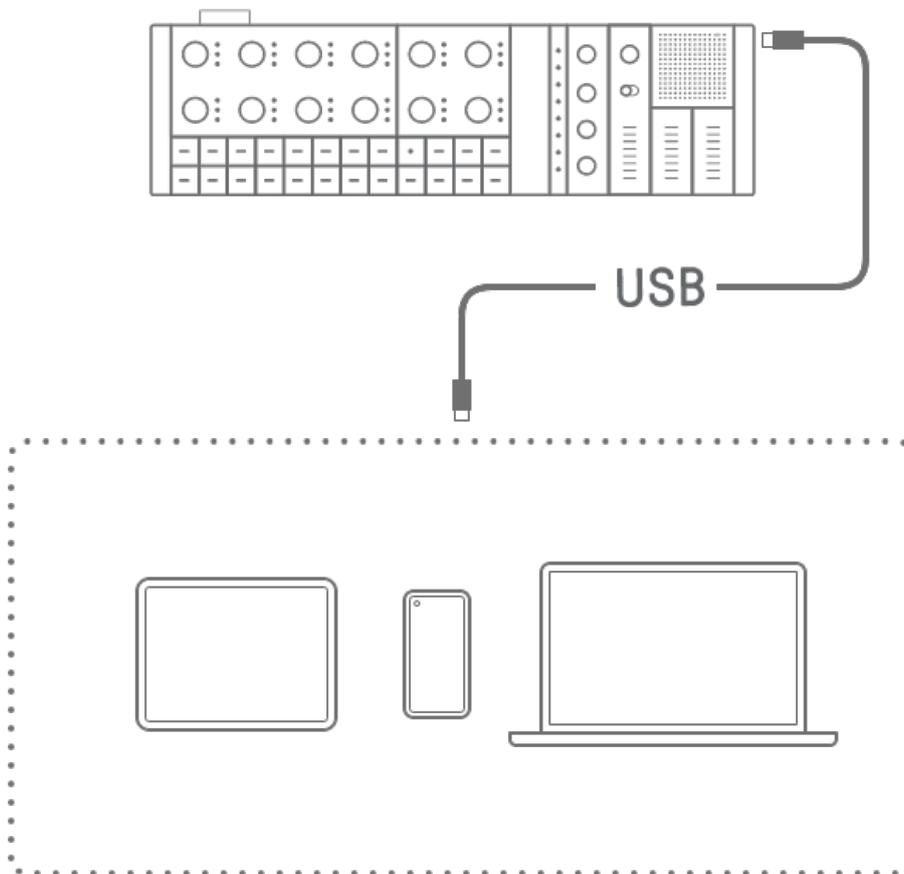
Sie können sich auf zwei Arten mit der SEQTRAK App verbinden: Kabelgebunden oder kabellos (Bluetooth und WLAN).

\*Die Verfügbarkeit der Wireless-Funktionalität im SEQTRAK ist von Land zu Land verschieden.

\*Die SEQTRAK App für Windows unterstützt keine Wireless-Funktionalität.

### 15.1.1 Kabelgebundene Verbindung

Verwenden Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel, um den SEQTRAK mit einem Smart-Gerät oder Computer zu verbinden.

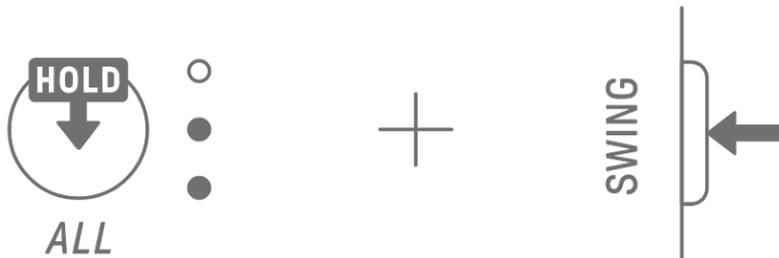


#### HINWEIS

- Für den Anschluss an ein iPhone oder iPad mit Lightning-Anschluss werden der Apple Lightning-to-USB-3-Camera-Adapter (gesondert erhältlich) und ein USB-A-auf-USB-C-Kabel benötigt.

### 15.1.2 Kabellose Verbindung (Bluetooth)

Öffnen Sie [DEVICE CONNECTION] in der SEQTRAK App. Halten Sie den [ALL]-Drehregler am SEQTRAK gedrückt und drücken Sie die [SWING]-Taste. Das Global Meter leuchtet 2 Sekunden lang weiß, und dann wartet der SEQTRAK 30 Sekunden auf eine Bluetooth-Verbindung. Wählen Sie unter [DEVICE CONNECTION] in der SEQTRAK App [SEQTRAK\_6 (gerätespezifische alphanumerische Zeichen)], um die Verbindung herzustellen.



#### HINWEIS

- Halten Sie den [ALL]-Drehregler gedrückt und drücken Sie die [SWING]-Taste, um den Verbindungsstatus zum Gerät zu prüfen. Wenn eine Bluetooth-Verbindung mit dem Gerät besteht, leuchtet das Global Meter zwei Sekunden lang hellblau.

### 15.1.3 Kabellose Verbindung (WLAN)

Nachdem Sie eine Bluetooth-Verbindung hergestellt haben, bietet die SEQTRAK App einige Funktionen, die eine WLAN-Verbindung erfordern (wie z. B. die Funktion zur Verwaltung von Inhalten [PROJECT/SOUND MANAGER]). Wenn eine WLAN-Verbindung erforderlich ist, zeigt die SEQTRAK App einen Bildschirm für die Einrichtung der Verbindung an.

Es gibt zwei Modi: Direkte Verbindung zwischen SEQTRAK und Gerät, und Verbindung zwischen SEQTRAK und dem Gerät über einen externen Zugangspunkt. Wählen Sie den für Ihre Netzwerkumgebung geeigneten Modus aus und folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen in der SEQTRAK App, um eine WLAN-Verbindung herzustellen.

#### HINWEIS

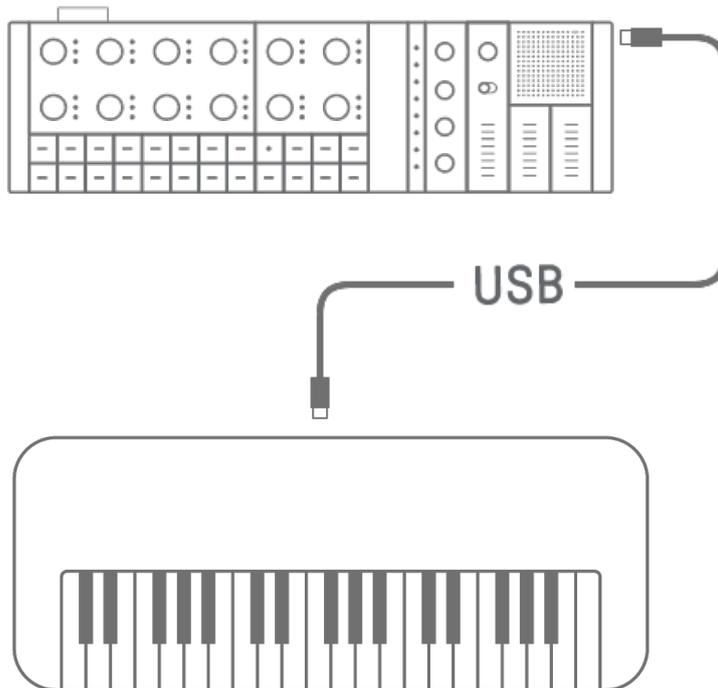
- SEQTRAK unterstützt das Band 2,4 GHz.

## 15.2 Anschließen an externe MIDI-Geräte

MIDI-Signale können gesendet und empfangen werden, wenn der SEQTRAK mit einem MIDI-Gerät verbunden wird.

### 15.2.1 Verwenden eines USB-C-auf-USB-C-Kabels

Verwenden Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel, um den SEQTRAK mit einem MIDI-Gerät zu verbinden. Falls das MIDI-Gerät Strom benötigt, kann der SEQTRAK bis zu 500 mA Strom liefern. Das MIDI-Gerät kann jedoch nicht mit Strom versorgt werden, wenn die Batterieleistung des SEQTRAK zu schwach ist (Global Meter bei 2 LEDs oder weniger).



#### HINWEIS

- Ein handelsübliches USB-Hub und ein USB-Ladeadapter sind erforderlich, um den SEQTRAK aufladen zu können, während ein MIDI-Gerät angeschlossen ist. Eine Liste der unterstützten Geräte finden Sie auf der Downloads-Seite der folgenden Website.
- SEQTRAK kann auf vielen klassenkompatiblen MIDI-Geräten betrieben werden. Einige MIDI-Geräte funktionieren jedoch je nach Kompatibilität der Verbindung nicht. Eine Liste von MIDI-Geräten, die mit SEQTRAK getestet und bestätigt wurden, finden Sie auf der Downloads-Seite der folgenden Website.

Website: <https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

- Falls die Form des MIDI-Anschlusses des anderen Geräts unterschiedlich ist, verwenden Sie ein geeignetes handelsübliches Adapterkabel.

### 15.2.2 Verwenden eines MIDI-Adapterkabels

Verwenden Sie das mitgelieferte MIDI-Adapterkabel, um den SEQTRAK mit einem MIDI-Gerät zu verbinden. Der MIDI-IN-Anschluss kann MIDI-Daten empfangen, der MIDI-OUT-Anschluss sendet MIDI-Daten.

#### ACHTUNG

- Bevor Sie das mitgelieferte MIDI-Adapterkabel anschließen, schalten Sie den SEQTRAK und das MIDI-Gerät aus. Das Anschließen des Kabels bei eingeschaltetem Produkt kann das Tempo und die Sounds beeinflussen.

### 15.3 Anschließen an einen Computer

Sie können Ihre Möglichkeiten der Musikproduktion erweitern, indem Sie den SEQTRAK an einen Computer (Windows oder Mac) anschließen und Musikproduktionswerkzeuge wie DAW-Software verwenden.

#### 15.3.1 Anschließen an einen Computer (Windows)

1. Installieren Sie den Yamaha Steinberg USB-Treiber auf dem Computer. Den Yamaha Steinberg USB-Treiber erhalten Sie auf der Downloads-Seite der folgenden Website.  
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Verbinden Sie den Computer über das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel mit dem SEQTRAK.

#### 15.3.2 Anschließen an einen Computer (Mac)

Verbinden Sie den Computer über das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel mit dem SEQTRAK.

#### HINWEIS

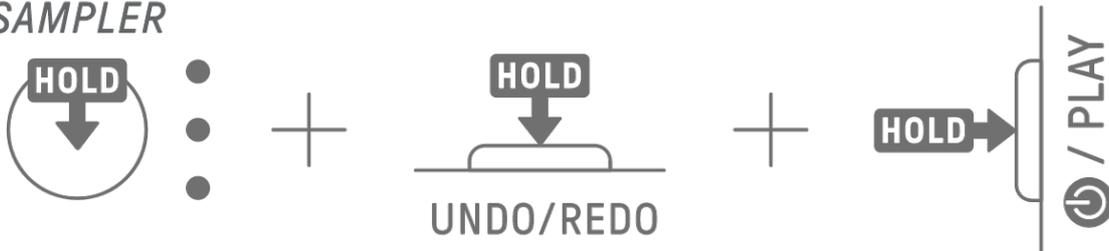
- Falls der Computer, zu dem Sie eine Verbindung herstellen, nur einen USB-Anschluss vom Typ A besitzt, halten Sie ein USB-A-auf-USB-C-Kabel bereit. Beachten Sie jedoch bitte die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
- Eine stabile Verbindung ist nicht für alle Computer garantiert.
- Der von einem Computer gelieferte Strom ist auf 500 mA begrenzt. Daher könnte unter bestimmten Bedingungen die interne Batterie schnell leer werden.
- Wenn Sie den SEQTRAK verwenden möchten, während Sie gleichzeitig die eingebaute Batterie aufladen, verwenden Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel, um das Gerät mit einem Computer mit einem USB-Anschluss des Typs C zu verbinden.

# 16. Einstellungen

## 16.1 Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Factory Reset)

Um SEQTRAK-Einstellungen und -Daten auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen (zu initialisieren), halten Sie den [SAMPLER]-Drehregler und die [UNDO/REDO]-Taste gedrückt und schalten Sie den SEQTRAK ein.

### SAMPLER



Während der Initialisierung leuchtet das Global Meter rot. Nach der Initialisierung fährt das Produkt hoch.

## 16.2 Ändern der Empfindlichkeitseinstellungen der Track-Drehregler

Sie können die SEQTRAK App verwenden, um die Empfindlichkeitseinstellungen der Track-Drehregler zu ändern.

## 16.3 Konfigurieren der MIDI-Einstellungen

### 16.3.1 Einstellen der MIDI-Clock

Die MIDI-Clock steuert die Timing-Informationen des MIDI-Systems. Dadurch ist es möglich, verschiedene MIDI-Geräte sowie Software bezüglich Tempo und Timing zu synchronisieren. Sie können die SEQTRAK App verwenden, um die MIDI-Clock einzustellen.

### 16.3.2 Einstellen der MIDI-Ausgangsfiler

Die Ausgabe der verschiedenen MIDI-Daten vom SEQTRAK kann selektiv ein- und ausgeschaltet werden. Die MIDI-Ausgangsfiler können Sie in der SEQTRAK App einstellen.

### 16.3.3 Einstellen von MIDI Thru [OS V1.20]

MIDI-Daten, die von einem externen MIDI-Gerät oder einer Software eingegeben werden, können an eine bestimmte Schnittstelle (MIDI, USB, Bluetooth) ausgegeben werden.

Die Standardeinstellungen für die einzelnen Schnittstellen lauten wie folgt.

MIDI: OFF    USB: ON\*    Bluetooth: ON\*

\* Channel-Meldungen und System Realtime-Meldungen.

Mithilfe der SEQTRAK-App können Sie „MIDI Thru“ festlegen.

## HINWEIS

- Einige MIDI-Daten wie Arpeggiator-Trigger-Noten und stummgeschaltete Noten des Tracks werden nicht über MIDI Thru ausgegeben.
- Wenn USB als Ausgangsziel für MIDI Thru gewählt ist, steht MIDI Thru nur zur Verfügung, wenn das Instrument mit einem Computer oder der SEQTRAK App verbunden ist.

# 17. Firmware-Aktualisierungen

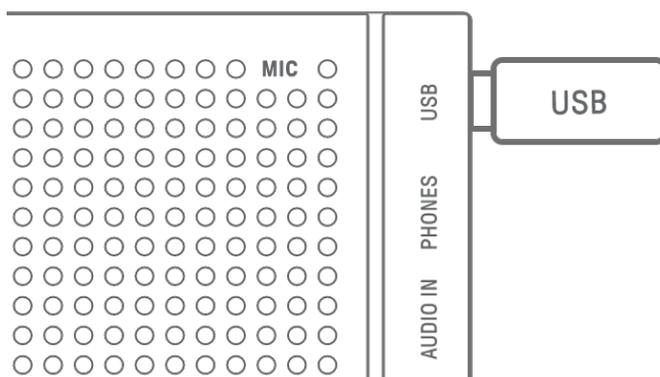
Die Firmware kann aktualisiert werden, um die Funktionalität und Bedienbarkeit des SEQTRAK zu verbessern. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Firmware auf die neueste Version zu aktualisieren, um den vollständigen Funktionsumfang des SEQTRAK nutzen zu können. Für die Firmware-Aktualisierung können Sie zwischen den folgenden drei Methoden auswählen. Beachten Sie, dass die Firmware erst dann aktualisiert werden sollte, nachdem der SEQTRAK vollständig aufgeladen wurde. Sie können die installierte Firmware-Version von der SEQTRAK App aus prüfen.

## 17.1 Verwenden eines USB-Flash-Laufwerks

Die Firmware kann über eine Aktualisierungsdatei aktualisiert werden, die sich auf einem USB-Flash-Laufwerk befindet. Eine Liste der unterstützten USB-Flash-Laufwerke finden Sie auf der Downloads-Seite der folgenden Website.

<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

Um die Firmware per USB-Flash-Laufwerk zu aktualisieren, muss das USB-Flash-Laufwerk formatiert worden sein. Falls das für das Firmware-Update verwendete USB-Flash-Laufwerk Daten enthält, übertragen Sie diese Daten auf ein anderes USB-Flash-Laufwerk oder einen Computer und formatieren Sie dann das USB-Flash-Laufwerk.

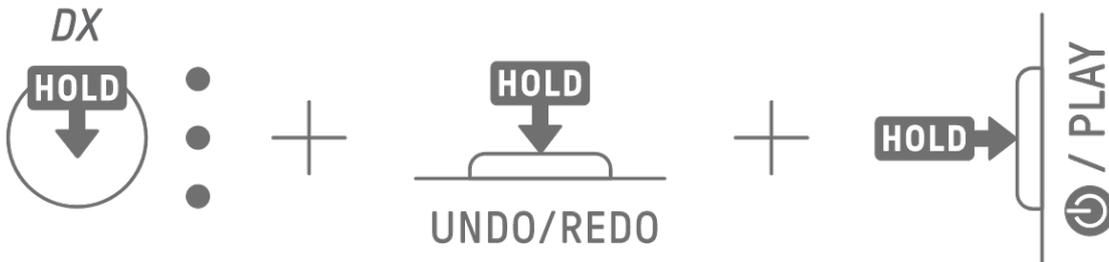


### ACHTUNG

- Durch den Formatierungsvorgang werden alle bestehenden Dateien auf dem Laufwerk gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Dateien enthält.
- Ziehen Sie während der Formatierung oder während der Firmware-Aktualisierung das USB-Flash-Laufwerk nicht heraus. Dadurch könnte das Produkt nicht mehr ordnungsgemäß funktionieren, oder das USB-Flash-Laufwerk und/oder die Dateien könnten beschädigt werden.
- Warten Sie einige Sekunden zwischen dem Einstecken und Abziehen eines USB-Flash-Laufwerks.
- Verwenden Sie keine USB-Verlängerungskabel zum Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks; schließen Sie es immer direkt an.

### 17.1.1 Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Halten Sie den Drehregler [DX] und die [UNDO/REDO]-Taste gedrückt, und schalten Sie den SEQTRAK ein, um das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk zu formatieren. Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, leuchten alle Index-Einträge in Weiß. Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, drücken Sie die [⏻/PLAY]-Taste, um das Produkt auszuschalten.



### 17.1.2 Aktualisieren der Firmware

1. Verwenden Sie einen Computer oder ein anderes Endgerät, um die neueste SEQTRAK-Firmware von der Downloads-Seite der folgenden Website herunterzuladen.

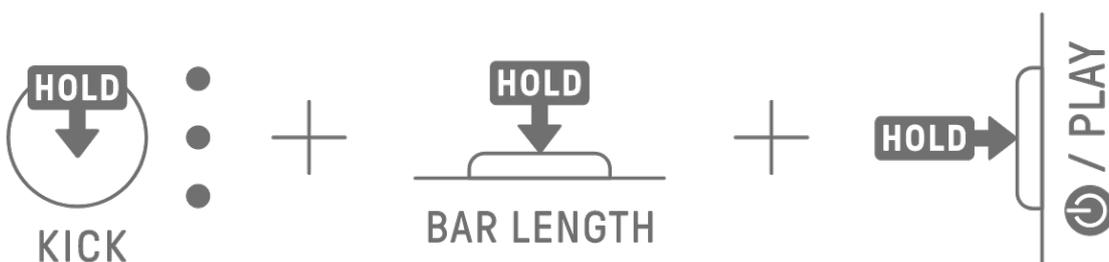
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

2. Speichern Sie die Aktualisierungsdatei (8Z330S\_. PGM) aus der heruntergeladenen .zip-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk.

3. Schalten Sie den SEQTRAK aus.

4. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Aktualisierungsdatei am SEQTRAK an.

5. Halten Sie den Drehregler [KICK] und [BAR LENGTH] gedrückt, und schalten Sie den SEQTRAK ein.

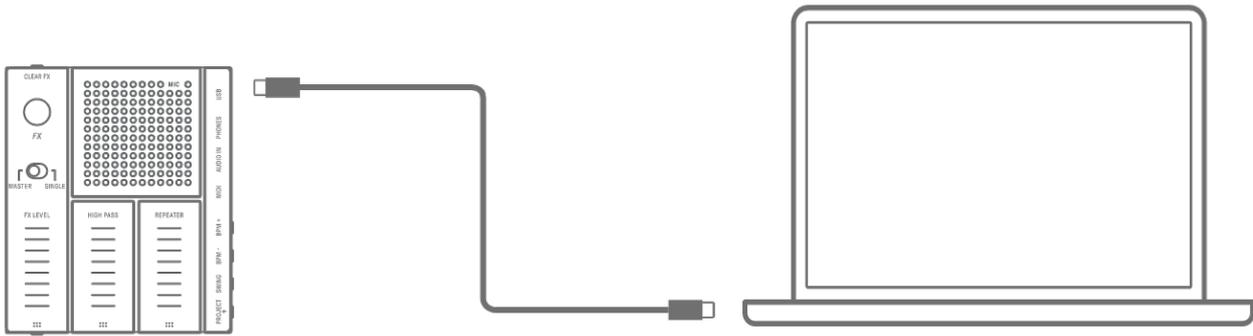


Die LEDs am SEQTRAK blinken während der Aktualisierung.

Wenn die Aktualisierung erfolgreich abgeschlossen wurde, leuchtet für bestimmte Zeit der Index auf, und danach startet der SEQTRAK automatisch neu. Nach dem Neustart kann der SEQTRAK wie gewohnt verwendet werden.

Wenn die Aktualisierung fehlschlägt, blinkt das Global Meter rot. Versuchen Sie in diesem Fall erneut, die Daten zu aktualisieren.

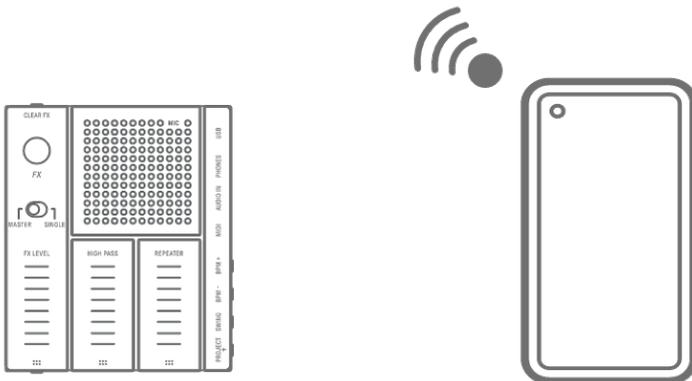
## 17.2 Verwenden der SEQTRAK App (bei kabelgebundener Verbindung)



### Aktualisierungsverfahren

1. Verwenden Sie das mitgelieferte USB-C-auf-USB-C-Kabel, um das Smart-Gerät oder den Computer mit dem SEQTRAK zu verbinden.
2. Öffnen Sie die SEQTRAK App auf Ihrem Smart-Gerät oder Computer.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm in der SEQTRAK App, um die Aktualisierung durchzuführen. Wenn die Aktualisierung fehlschlägt, versuchen Sie, das Produkt erneut zu aktualisieren.

## 17.3 Verwenden der SEQTRAK App (bei kabelloser Verbindung)



### Aktualisierungsverfahren

1. Öffnen Sie die SEQTRAK App auf Ihrem Smart-Gerät.
2. Verbinden Sie das Smart-Gerät und den SEQTRAK über Bluetooth. Näheres zum Herstellen einer drahtlosen Verbindung finden Sie unter „[15.1.2 Kabellose Verbindung \(Bluetooth\)](#)“.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm in der SEQTRAK App, um die Aktualisierung durchzuführen. Wenn die Aktualisierung fehlschlägt, versuchen Sie, das Produkt erneut zu aktualisieren.

# 18. Dokumentation

## 18.1 Technische Daten

<b>Klangerzeuger</b>		
Klangerzeuger	AWM2, FM: 4 Operatoren	
Maximale Polyphonie	AWM2: 128, FM: 8	
Wave	Presets: 800 MB (nach Konvertierung in das lineare 16-Bit-Format), User: 500 MB	
Effekte	Reverb × 12 Typen, Delay × 9 Typen, Master-Effekte × 85 Typen, Single-Effekte × 85 Typen Master-EQ 5 Bänder, LP-HP-Filter für jede Spur	
<b>Tracks</b>		
Track-Typen	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER	
Anzahl der Tracks	11	
<b>Sounds</b>		
Anzahl der Sounds	Preset-Sounds: 2032; Preset-Sample-Sounds: 392 * Lassen sich von der SEQTRAK App aus hinzufügen	
<b>Project</b>		
Anzahl der Projekte	8 * Kann in der SEQTRAK App gespeichert werden	
<b>Anschlussmöglichkeiten</b>		
Anschlüsse	USB Typ-C (Stromversorgung, MIDI to Host, MIDI to Device, Audio) PHONES (Stereo-Miniklinkenbuchse) AUDIO IN (Stereo-Miniklinkenbuchse) MIDI IN/OUT * Es kann nur das mitgelieferte Kabel verwendet werden.	
<b>Funktionen</b>		
USB-Audio-Schnittstelle	Sampling-Frequenz	44,1 kHz (Bittiefe der Quantisierung: 24-Bit)
	Ein-/Ausgangskanäle	Eingang: 2 Kanäle (1 Stereokanal) Ausgänge: 2 Kanäle (1 Stereokanal)
Bluetooth	Übertragung/Empfang von MIDI-Daten (Wireless-Funktionalität variiert je nach Land)	
WLAN	Datenübertragung/-empfang mit spezieller App (kabellose Funktionalität variiert je nach Land), unterstützt das 2,4-GHz-Band Höchster SAR-Wert: 1,11 W/kg	
<b>Audiosystem</b>		
Lautsprecher	2,3 cm, 1 W	
Mikrofon	MEMS-Mikrofon	

<b>Stromversorgung</b>	
Stromversorgung	Wiederaufladbare Lithium-Ionen-Batterie (2100 mAh, 7,6 Wh) USB-Stromversorgung (PD) (Ausgangsspannung: 4,8 V bis 5,2 V; Ausgangsstrom: 1,5 A oder höher)
Leistungsaufnahme	6 W
Akkulaufzeit bei kontinuierlichem Gebrauch	3–4 Stunden
Aufladedauer	3–5 Stunden
<b>Größe/Gewicht</b>	
Maße/Gewicht	343 mm B × 97 mm T × 38 mm H, 0,5 kg
<b>Sonstiges</b>	
Mitgeliefertes Zubehör	USB-C-auf-USB-C-Kabel, spezielles MIDI-Adapterkabel, Kurzbedienungsanleitung, Sicherheitshandbuch
Spezielle Software	SEQTRAK App
Sequencer-Block	Maximale Anzahl von Steps
	128

\*Der Inhalt dieses Benutzerhandbuchs gilt für die neuesten technischen Daten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Um die neueste Version des Benutzerhandbuchs zu erhalten, rufen Sie die Website von Yamaha auf und laden Sie dann die Datei mit dem Benutzerhandbuch herunter. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder gesondert erhältliches Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

## ACHTUNG

- Bei Android-Geräten funktioniert die USB-Audio-Schnittstellenfunktion eventuell nicht richtig, wenn Sie eine andere als die SEQTRAK App verwenden.
- Bluetooth und WLAN werden unter Windows nicht unterstützt.

## 18.2 MIDI-Kanäle

KANAL	TRACK-NAME
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	HAT 1
5	HAT 2
6	PERC 1
7	PERC 2
8	SYNTH 1
9	SYNTH 2
10	DX
11	SAMPLER

## 18.3 MIDI-Controller-Parameter

### 18.3.1 Sound-Design-Parameter

PARAMETER	CC	KANAL	BEREICH	VERFÜGBAR FÜR
TRACK VOLUME	7	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
TRACK-PAN	10	1-11	1-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DRUM PITCH	25	1-7	40-88	DRUM
MONO/POLY/CHORD	26	8-10	0=MONO 1=POLY 2=CHORD	SYNTH, DX
ATTACK TIME	73	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DECAY/RELEASE TIME	75	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER CUTOFF	74	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER RESONANCE	71	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
REVERB SEND	91	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DELAY SEND	94	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - HIGH GAIN	20	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - LOW GAIN	21	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
PORTAMENTO TIME	5	8-10	0-127 (0=OFF)	SYNTH, DX (muss mono sein)
PORTAMENTO SWITCH	65	8-10	0=OFF 1=ON	SYNTH, DX
ARP TYPE	27	8-10	0-16 (0=OFF)	SYNTH, DX
ARP GATE	28	8-10	0-127	SYNTH, DX
ARP SPEED	29	8-10	0-9	SYNTH, DX
FM ALGORITHM	116	10	0-127	DX
FM MODULATION AMOUNT	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR FREQUENCY	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR FEEDBACK	119	10	0-127	DX

### 18.3.2 Effektparameter

PARAMETER	CC	KANAL	BEREICH	VERFÜGBAR FÜR
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 1	102	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 2	103	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 3	104	1	0-127	
MASTER EFFECT 2 -ASSIGNED PARAMETER	105	1	0-127	
MASTER EFFECT 3 -ASSIGNED PARAMETER	106	1	0-127	
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 1	107	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 2	108	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 3	109	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 1	110	1	0-127	
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 2	111	1	0-127	
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 3	112	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 1	113	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 2	114	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 3	115	1	0-127	

### 18.3.3 Mute/Solo

PARAMETER	CC	KANAL	BEREICH	VERFÜGBAR FÜR
MUTE	23	1-11	0-63=OFF 64-127=ON	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SOLO	24	1-11	0-11 (0=OFF 1=TRACK1 2=TRACK2... 11=TRACK11)	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

#### HINWEIS

- MUTE und SOLO werden nur empfangen.

### 18.3.4 Sonstiges

PARAMETER	CC	KANAL	BEREICH	VERFÜGBAR FÜR
DAMPER PEDAL	64	8-11	0-127	SYNTH, DX, SAMPLER
SOSTENUTO	66	8,9,11	0-63=OFF 64-127=ON	SYNTH, SAMPLER
EXPRESSION CONTROL	11	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

#### HINWEIS

- Diese können nur empfangen werden.

## 18.4 MASTER-EFFECT-Presets

### 18.4.1 FILTER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.4.2 REVERB

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.4.3 DELAY

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.4.4 COMPRESSOR

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.4.5 DISTORTION

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	WAVE FOLDER - SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	COMP DISTORTION	COMP DISTORTION	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	WAVE FOLDER	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
4	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL - TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

## 18.4.6 MODULATION

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SPX CHORUS	SPX CHORUS	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
2	TEMPO FLANGER	TEMPO FLANGER	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
3	TEMPO PHASER	TEMPO PHASER	LFO DEPTH	LFO SPEED	FEEDBACK LEVEL
4	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE DETUNE	DRY/WET	DETUNE	SPREAD
5	AUTO PAN	AUTO PAN	L/R DEPTH	LFO SPEED	LFO WAVE
6	TREMOLO	TREMOLO	AM DEPTH	LFO SPEED	PM DEPTH
7	VCM AUTO WAH	VCM AUTO WAH	SPEED	RESONANCE - OFFSET	OUTPUT
8	RING MODULATOR	RING MODULATOR	DRY/WET	OSC FREQ	LFO DEPTH

## 18.4.7 DUCKER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

## 18.4.8 OTHER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	BEAT REPEAT	BEAT REPEAT	REPEAT & LENGTH	GATE TIME	PLAY SPEED
2	TALKING MODULATOR	TALKING - MODULATOR	VOWEL	MOVE SPEED	DRIVE
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW	ROTARY SPEAKER 1	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MIC L-R ANGLE
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST	ROTARY SPEAKER 2	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MODULATION - DEPTH
5	HARMONIC ENHANCER	HARMONIC - ENHANCER	MIX LEVEL	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY
6	AUTO SYNTH	AUTO SYNTH	MOD DEPTH	AM DEPTH	DELAY LEVEL
7	SLICE	SLICE	DRY/WET	GATE TIME	DIVIDE TYPE
8	VINYL BREAK	VINYL BREAK	BREAK	SPEED	SPEED ADJUST

## 18.5 SINGLE-EFFECT-Presets

### 18.5.1 FILTER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.5.2 REVERB

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.5.3 DELAY

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.5.4 COMPRESSOR

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.5.5 DISTORTION

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	WAVE FOLDER – SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	JAZZ COMBO	JAZZ COMBO	DISTORTION	DEPTH	TREBLE
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	SMALL STEREO	SMALL STEREO	DIST DRIVE	DIST TONE	DIST PRESENCE
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.5.6 MODULATION

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SPX CHORUS	SPX CHORUS	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
2	TEMPO FLANGER	TEMPO FLANGER	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
3	TEMPO PHASER	TEMPO PHASER	LFO DEPTH	LFO SPEED	FEEDBACK LEVEL
4	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE DETUNE	DRY/WET	DETUNE	SPREAD
5	AUTO PAN	AUTO PAN	L/R DEPTH	LFO SPEED	LFO WAVE
6	TREMOLO	TREMOLO	AM DEPTH	LFO SPEED	PM DEPTH
7	VCM AUTO WAH	VCM AUTO WAH	SPEED	RESONANCE – OFFSET	OUTPUT
8	RING MODULATOR	RING MODULATOR	DRY/WET	OSC FREQ	LFO DEPTH

### 18.5.7 DUCKER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

## 18.5.8 OTHER

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	BEAT REPEAT	BEAT REPEAT	REPEAT & LENGTH	GATE TIME	FREEZE
2	TALKING MODULATOR	TALKING - MODULATOR	VOWEL	MOVE SPEED	DRIVE
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW	ROTARY SPEAKER 1	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MIC L-R ANGLE
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST	ROTARY SPEAKER 2	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MODULATION - DEPTH
5	HARMONIC ENHANCER	HARMONIC - ENHANCER	MIX LEVEL	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY
6	AUTO SYNTH	AUTO SYNTH	MOD DEPTH	AM DEPTH	DELAY LEVEL
7	SLICE	SLICE	DRY/WET	GATE TIME	DIVIDE TYPE
8	VINYL BREAK	VINYL BREAK	BREAK	SPEED	SPEED ADJUST

## 18.6 SEND-EFFECT-Presets

### 18.6.1 REVERB

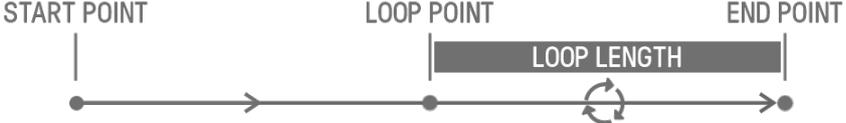
NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
6	HD PLATE	HD PLATE		PLATE TYPE	HIGH DAMP - FREQUENCY
7	SPX STAGE	SPX STAGE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
8	REV X HALL	REV X HALL		ROOM SIZE	LPF CUTOFF - FREQUENCY

### 18.6.2 DELAY

NR.	NAME	TYP	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME	FEEDBACK LEVEL	FEEDBACK - HIGH DAMP
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL

## 18.7 Beschreibung der Sound-Parameter

Parameter	Beschreibung
SOUND SELECT	Wählt die Art des Sounds aus.
PITCH	Stellt die Tonhöhen in Halbschritten ein.
PAN	Stellt das Links/Rechts-Stereobild ein.
VOLUME	Stellt die Lautstärke ein.
AEG ATTACK	Stellt die Zeit ein, die nach dem Anschlagen einer Taste vergeht, bis die Lautstärke den beim Attack-Pegel eingestellten Pegel erreicht.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY: Stellt die Zeit ein, die nach dem Erreichen des Attack-Pegels vergeht, bis die Lautstärke erreicht ist, die bei Decay eingestellt ist. RELEASE: Stellt die Zeit ein, die nach dem Loslassen einer Taste vergeht, bis die Note ausgeklungen ist.
LP-HP FILTER CUTOFF	Stellt die Cutoff-Frequenzen für Tiefpass- und Hochpassfilter ein.
LP-HP FILTER RESONANCE	Wendet Resonanz auf die Tiefpass- und Hochpassfilter an.
REVERB SEND	Stellt den Signalpegel ein, der an den Reverb-Effekt gesendet wird (Send-Pegel). Je höher der Wert, desto stärker der Hallanteil.
DELAY SEND	Stellt den Signalpegel ein, der an den Delay-Effekt gesendet wird (Send-Pegel). Je höher der Wert, desto stärker der Delay-Anteil.
EQ HIGH GAIN	Stellt die Anhebung oder Absenkung des Höhenfrequenzbereichs durch den EQ ein.
EQ LOW GAIN	Stellt die Anhebung oder Absenkung des Tiefenfrequenzbereichs durch den EQ ein.
MONO/POLY/CHORD	Wählt die Methode der Tonerzeugung aus. MONO: Einzelner Ton, POLY: Mehrere Töne, CHORD: Akkorde
PORTAMENTO TIME	Stellt die Zeit bzw. Geschwindigkeit ein, die das Portamento benötigt, um die Tonhöhe zu ändern. Je höher der Wert, desto länger dauert die Tonhöhenänderung, und um so geringer ist die Tonhöhenänderung pro Zeiteinheit.
ARPEGGIATOR TYPE	Schaltet den Arpeggiortyp ein/aus (eine Funktion, die einzelne Noten eines Akkords nacheinander spielt).
ARPEGGIATOR GATE TIME	Stellt die Gate Time für den Arpeggiator ein.
ARPEGGIATOR SPEED	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggiators ein.
FM ALGORITHM	Wählt aus 12 verschiedenen FM-Algorithmen aus (wie die Operatoren miteinander verbunden sind).

Parameter	Beschreibung
MODULATOR AMOUNT	Ändert gemeinsam den Pegel aller Operatoren, die als MODULATOR arbeiten.
MODULATOR FREQUENCY	Ändert gemeinsam die FREQUENCY-Parameter eines als MODULATOR wirkenden Operators.
MODULATOR FEEDBACK	Ändert gemeinsam die FEEDBACK-Parameter eines als MODULATOR wirkenden Operators.
START POINT	Bestimmt die Startposition eines Samples.
END POINT	Bestimmt die Endposition eines Samples.
LOOP ON/OFF	Wechselt zwischen dem Verhalten, dass das Sample beim Anschlagen und Festhalten einer Taste mehrmals abgespielt wird (ON), oder dass es nur einmal abgespielt wird (OFF).
LOOP LENGTH	Bestimmt die Länge des Loop-Wiedergabeabschnitts. Die Wiedergabe beginnt am START POINT, und sobald der END POINT erreicht ist, kehrt sie zum LOOP POINT zurück. LOOP LENGTH ist die Länge vom LOOP POINT bis zum END POINT. (Überblick) 
PEG ATTACK LEVEL	Bestimmt den Attack-Pegel des PEG (Pitch Envelope Generator, Tonhöhen-Hüllkurvengenerator). Hierdurch ändert sich die anfängliche Tonhöhe.
PEG ATTACK TIME	Bestimmt die Attack-Zeit des PEG (Pitch Envelope Generator, Tonhöhen-Hüllkurvengenerator). Dies ist die Zeit, die zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Erreichen des durch den PEG ATTACK LEVEL eingestellten Pegels vergeht.
PEG DECAY LEVEL	Bestimmt den Decay-Pegel des PEG (Pitch Envelope Generator, Tonhöhen-Hüllkurvengenerator). In diesem Fall bezieht sich der Decay-Pegel auf die nächste Tonhöhe, die nach Erreichen der bei PEG ATTACK LEVEL eingestellten Tonhöhe erreicht wird.
PEG DECAY TIME	Bestimmt die Decay-Zeit des PEG (Pitch Envelope Generator, Tonhöhen-Hüllkurvengenerator). Dies ist die Zeit, die zwischen der unter PEG ATTACK LEVEL eingestellten Tonhöhe und der bei PEG DECAY LEVEL eingestellten Tonhöhe vergeht.

## 18.8 Open-Source-Software

Die Firmware für den SEQTRAK enthält Open-Source-Software.

Copyright-Informationen und Nutzungsbedingungen für jede Open-Source-Software finden Sie auf der Downloads-Seite der folgenden Website.

<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

© 2024 Yamaha Corporation  
Published 01/2025  
YJ-C0