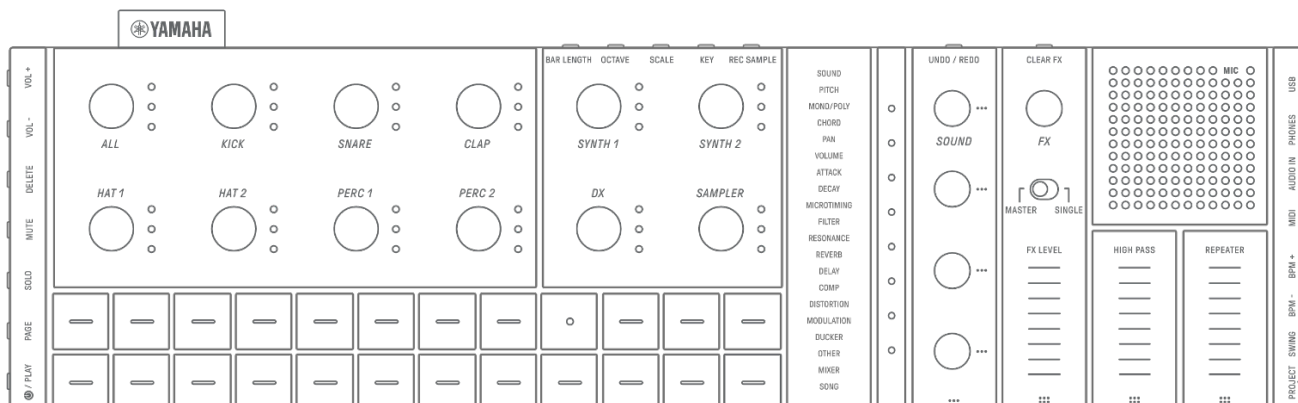


ESTUDIO DE PRODUCCIÓN MUSICAL

SEQTRAK Guía del usuario



Información

- Las funciones del SEQTRAK descritas en esta Guía del usuario son para la versión 2.00 del sistema operativo. Actualice el SEQTRAK a la versión de firmware más reciente. Consulte "[17. Actualizaciones de firmware](#)" para obtener instrucciones sobre cómo realizar la actualización.
- Tenga en cuenta que los datos creados o guardados con el sistema operativo V2.00 pueden no funcionar correctamente en versiones anteriores del sistema operativo.
- Todas las ilustraciones y capturas de pantalla (capturas de pantalla de la aplicación iOS) incluidas en esta Guía del usuario se incluyen con fines explicativos. Las especificaciones reales pueden ser distintas.

Marcas registradas

- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y otros países.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac y App Store son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países.
- IOS es una marca comercial o una marca registrada de Cisco en Estados Unidos y en otros países y se utiliza bajo licencia.
- Android y Google Play son marcas comerciales de Google LLC.
- Wi-Fi y Wi-Fi CERTIFIED son marcas registradas o marcas comerciales de Wi-Fi Alliance®.
- El logotipo Wi-Fi CERTIFIED™ es una marca de certificación de Wi-Fi Alliance®.



- La marca Bluetooth® y sus logotipos son marcas registradas de Bluetooth SIG, Inc. y todo uso que Yamaha Corporation realice de dichas marcas se realiza en virtud de la correspondiente licencia.



- “USB Type-C” y “USB-C” son marcas comerciales de USB Implementers Forum, registradas en Estados Unidos y en otros países.
- MIDI es una marca registrada de la Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- El resto de los nombres de compañías y de productos que se mencionan en esta guía son marcas o marcas registradas de sus respectivas compañías.

Contenido

1. ¿Qué es SEQTRAK?	9
1.1 Acerca de los manuales	9
1.1.1 Notación	9
1.2 Configuración del SEQTRAK	11
1.2.1 Sección de percusión	11
1.2.2 Sección de sintetizador	12
1.2.3 Sección de diseño de sonidos y efectos especiales	12
1.3 Proyectos, pistas y patrones	12
1.3.1 Proyectos	12
1.3.2 Pistas	12
1.3.3 Patrones	13
1.3.4 Diagrama conceptual de proyectos, pistas y patrones	13
1.4 Acerca de la aplicación SEQTRAK	13
1.4.1 Cómo obtener la aplicación SEQTRAK	13
1.4.2 Conexión a la aplicación SEQTRAK	13
2. Secciones del panel y funciones principales	14
①–⑥ Lado izquierdo	14
⑦–⑯ Parte superior izquierda (sección de percusión, sección de sintetizador)	15
⑰–⑳ Parte superior derecha (diseño de sonidos y sección de efectos especiales)	16
㉘–㉛ Lado derecho	18
3. Carga y alimentación	20
3.1 Carga	20
Requisitos del adaptador de alimentación USB/de la batería móvil USB	21
3.1.1 Estado de carga (cuando la alimentación está encendida)	21
3.1.2 Estado de carga (cuando la alimentación está apagada)	22
3.2 Alimentación	23
3.2.1 Encendido y apagado de la unidad	23
3.2.2 Terminación forzada	23
3.2.3 Configuración del apagado automático	23

4. Proyectos	24
4.1 Cambio entre los proyectos	24
4.1.1 Cambio de proyecto durante la sincronización del reloj MIDI externo	24
4.2 Cómo guardar un proyecto	25
4.3 Copia de seguridad y restauración de proyectos	25
4.4 Borrado de proyectos	26
4.5 Ajuste del tempo de un proyecto	27
4.5.1 Cambio del tempo de reproducción de un proyecto	27
4.5.2 Aplicación de una sensación de swing a un proyecto	28
4.5.3 Activación/desactivación del metrónomo	29
4.6 Cómo guardar un proyecto temporalmente	30
5. Pistas y patrones	31
5.1 Cambio entre los patrones	31
5.1.1 Uso de un mando de pista para cambiar de patrón	31
5.1.2 Uso de una tecla de percusión para cambiar de patrón	32
5.1.3 Cambio de la cuantización de inicio	33
5.2 Cambio de la duración de un patrón	34
5.2.1 Cambio de la duración de un patrón en una pista de percusión con el botón [PAGE]	35
5.3 Cambio del número de patrones (3 patrones ⇔ 6 patrones)	36
5.4 Borrado de patrones	37
5.5 Copiado y pegado de patrones	37
5.5.1 Tabla de compatibilidad de copiar y pegar	38
5.6 Selección y escucha de pistas	38
5.7 Cambio del sonido de una pista	39
5.7.1 Selección de una categoría de sonidos (salto de categoría)	39
5.7.2 Categorías de sonidos de las pistas de percusión	40
5.7.3 Categorías de sonidos de las pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX)	40
5.7.4 Categorías de sonidos de la pista SAMPLER	40
5.8 Silenciamiento e individualización de una pista	41
5.8.1 Silenciamiento	41
5.8.2 Individualización	41
5.9 Copiado y pegado de pasos de pistas	42
6. Pistas de percusión	43
6.1 Introducción de pasos	43
6.2 Cambio de página	43
6.3 Ajuste preciso de la sincronización rítmica de un paso (microajuste)	44
6.4 Ajuste del número de veces consecutivas que se activa un paso (subpaso)	44
6.5 Entrada en tiempo real	45
6.6 Cambio de la probabilidad de activar un paso	46
6.7 Cambio del tipo de pista [OS V2.00]	47

7. Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX)	50
7.1 Introducción en tiempo real	50
7.2 Activación y desactivación de la cuantización	51
7.3 Cambio de la octava	52
7.4 Cambio de la escala	52
7.5 Cambio de la tonalidad	53
7.6 Cómo tocar acordes	53
7.7 Edición de acordes	54
7.8 Cambio al modo de introducción de teclado	55
7.9 Introducción de pasos	55
8. Pista SAMPLER (muestreador)	58
8.1 Introducción en tiempo real	58
8.2 Muestreo (micrófono integrado/AUDIO IN y entrada de audio USB)	58
8.3 Cambio del origen de muestreo	59
8.4 Repetición de muestreo	59
8.5 Cancelación del muestreo	59
8.6 Ajuste de la cuenta atrás de inicio del muestreo	60
8.7 Cambio al modo de monitorización	60
8.8 Activación y desactivación de la normalización automática	61
8.9 Borrado de los patrones de cada muestra	61
8.10 Introducción de pasos	61
8.11 Silenciamiento de muestras	63
9. Diseño de sonidos	64
9.1 Ajuste de los parámetros de sonido	64
9.1.1 Cambio entre las páginas de operaciones de los parámetros de sonido	64
9.1.2 Parámetros de sonido de las pistas de percusión (Type1: Drum, Type2: DrumKit)	65
9.1.3 Parámetros de sonido de las pistas de sintetizador (SYNTH 1 y SYNTH 2) y las pistas de percusión (Type3: Synth)	66
9.1.4 Parámetros de sonido de la pista de sintetizador (DX)	67
9.1.5 Parámetros de sonido de la pista SAMPLER	68
9.2 Ajuste de los parámetros de sonido y de los efectos de cada paso (bloqueo de parámetros)	69
9.2.1 Eliminación del bloqueo de parámetros	70
9.3 Registro de movimientos de los parámetros de sonido y efectos en los pasos (registro de movimientos)	72
9.3.1 Borrado de un movimiento	72
9.4 Cómo deshacer/repetir los parámetros de sonido y efectos	73
9.5 Cómo guardar sonidos	73
9.6 Borrado de sonidos	73
9.7 Importación de sonidos	74

10. Efectos	75
10.1 Configuración de los efectos	75
10.1.1 Efectos de pista.....	75
10.1.2 Efectos de envío	76
10.1.3 Efectos principales.....	77
10.2 Cambio y ajuste de los efectos.....	78
10.2.1 Cambio del efecto que se controla.....	78
10.2.2 Cambio del tipo de efecto	78
10.2.3 Ajuste de los parámetros de los efectos.....	78
10.2.4 Parámetros de efectos cuando se selecciona MASTER	79
10.2.5 Parámetros de efectos cuando se selecciona SINGLE.....	79
10.2.6 Ejemplo: Parámetros cuando se selecciona MASTER y se selecciona el ajuste predefinido n.º 1 [LPF - NO RESONANCE] de FILTER	80
10.3 Minimización del nivel de los parámetros de efectos (CLEAR FX).....	80
11. Modo de mezclador	81
11.1 Cambio al modo de mezclador	81
11.2 Ajuste de los parámetros de sonido.....	81
11.3 Cambio y ajuste de los efectos de envío (REVERB, DELAY).....	82
11.3.1 Cambio del tipo de efectos de envío (REVERB, DELAY SEND).....	82
11.3.2 Ajuste de los parámetros los efectos de envío (REVERB, DELAY).....	82
11.3.3 Parámetros de los efectos de envío (REVERB, DELAY)	83
11.3.4 Ejemplo: Parámetros de efectos de envío para el ajuste predefinido n.º 1 [HD Room] en REVERB	83
12. Modo Mute (silenciamiento)	84
12.1 Cambio al modo Mute	84
12.2 Silenciamiento de pistas en modo Mute.....	84
13. Modo de canción	85
13.1 Cambio al modo de canción	85
13.1.1 Cambio al modo de escena.....	85
13.2 Reproducción/detención de escenas.....	86
13.2.1 Cambio de la escena que se reproduce	86
13.2.2 Repetición de escenas (reproducción en bucle)	87
13.2.3 Repetición de una canción completa (reproducción en bucle).....	87
13.3 Adición de escenas.....	88
13.4 Borrado de escenas	89
13.5 Edición de escenas	89
13.5.1 Cambio de la combinación de patrones en una escena.....	89
13.5.2 Cambio de la duración de una escena	90

14. Aplicación SEQTRAK	91
14.1 Funciones de la GUI [GUI EDITOR] (interfaz gráfica de usuario del editor)	91
14.2 Función de gestión de contenido [PROJECT/SOUND MANAGER] (administrador de proyectos/sonidos)	92
14.3 Función de visualizador [VISUALIZER]	93
14.4 Función de tutorial dinámico [DYNAMIC TUTORIAL]	94
15. Conexiones	95
15.1 Conexión a la aplicación SEQTRAK	95
15.1.1 Conexión por cable	95
15.1.2 Conexión inalámbrica (Bluetooth)	96
15.1.3 Conexión inalámbrica (Wi-Fi)	96
15.2 Conexión con dispositivos MIDI	97
15.2.1 Utilización de un cable de USB-C a USB-C	97
15.2.2 Uso de un cable de conversión MIDI	98
15.3 Conexión a un ordenador	98
15.3.1 Conexión a un ordenador (Windows)	98
15.3.2 Conexión a un ordenador (Mac)	98
16. Ajustes	99
16.1 Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica (restablecer los ajustes de fábrica)	99
16.2 Cambio de los ajustes de sensibilidad de los mandos de pista	99
16.3 Configuración de los ajustes MIDI	99
16.3.1 Ajuste del reloj MIDI	99
16.3.2 Ajuste de los filtros de salida MIDI	99
16.3.3 Ajuste de MIDI Thru	99
16.4 Ajuste del volumen principal	100
17. Actualizaciones de firmware	101
17.1 Uso de una unidad flash USB	101
17.1.1 Formateo de una unidad flash USB	102
17.1.2 Actualización del firmware	102
17.2 Utilización de la aplicación SEQTRAK (para una conexión por cable)	103
17.3 Utilización de la aplicación SEQTRAK (para una conexión inalámbrica)	103

18. Documentación.....	104
18.1 Especificaciones del producto.....	104
18.2 Canales MIDI	105
18.3 Parámetros de cambio de control MIDI	106
18.3.1 Parámetros de diseño de sonidos	106
18.3.2 Parámetros de efectos	107
18.3.3 Silenciamiento/individualización	109
18.3.4 Otros	109
18.4 Ajustes predefinidos MASTER EFFECT (efecto principal).....	110
18.4.1 FILTER (filtro)	110
18.4.2 REVERB (reverberación)	111
18.4.3 DELAY (retardo).....	111
18.4.4 COMPRESSOR (compresor).....	112
18.4.5 DISTORTION (distorsión).....	112
18.4.6 MODULATION (modulación)	113
18.4.7 DUCKER (reductor).....	113
18.4.8 OTHER (otros)	114
18.5 Ajustes predefinidos SINGLE EFFECT (efecto individual)	115
18.5.1 FILTER (filtro)	115
18.5.2 REVERB (reverberación)	115
18.5.3 DELAY (retardo).....	116
18.5.4 COMPRESSOR (compresor).....	116
18.5.5 DISTORTION (distorsión).....	117
18.5.6 MODULATION (modulación)	118
18.5.7 DUCKER (reductor).....	118
18.5.8 OTHER (otros)	119
18.6 Ajustes predefinidos de SEND EFFECT (efecto de envío)	120
18.6.1 REVERB (reverberación)	120
18.6.2 DELAY (retardo).....	121
18.7 Descripción de los parámetros de sonido	122
18.8 Software de código abierto	124

1. ¿Qué es SEQTRAK?

SEQTRAK es una herramienta intuitiva de producción e interpretación musical con un flujo de trabajo sofisticado, pero fácil de comprender. Su tamaño compacto permite utilizar el producto fácilmente en cualquier lugar. Además, la aplicación dedicada proporciona acceso a ajustes más detallados y permite crear imágenes vinculadas a las canciones. Para sacar el máximo partido de SEQTRAK, lee esta Guía del usuario a fin de obtener más información sobre las funciones y operaciones avanzadas.

1.1 Acerca de los manuales

Los manuales siguientes están disponibles para este producto. Lea todas las guías suministradas con el producto y guárdelas en un lugar fácilmente accesible para poder consultarlas.

Suministradas con el producto

Guía rápida de funcionamiento (manual impreso en papel)	Esta guía ayuda a usar el producto de inmediato, desde el primer momento, con breves explicaciones centradas en una descripción general y en las funciones básicas.
Guía de seguridad (manual impreso en papel)	Esta guía describe la información necesaria para usar el producto de forma segura.

Disponibles en el sitio web

Guía del usuario (HTML, PDF)	Esta guía explica las funciones y el funcionamiento del producto con más detalle.
Lista de datos (PDF)	Esta lista contiene varias listas importantes, tales como la de sonidos y la de tipos de efectos.

1.1.1 Notación

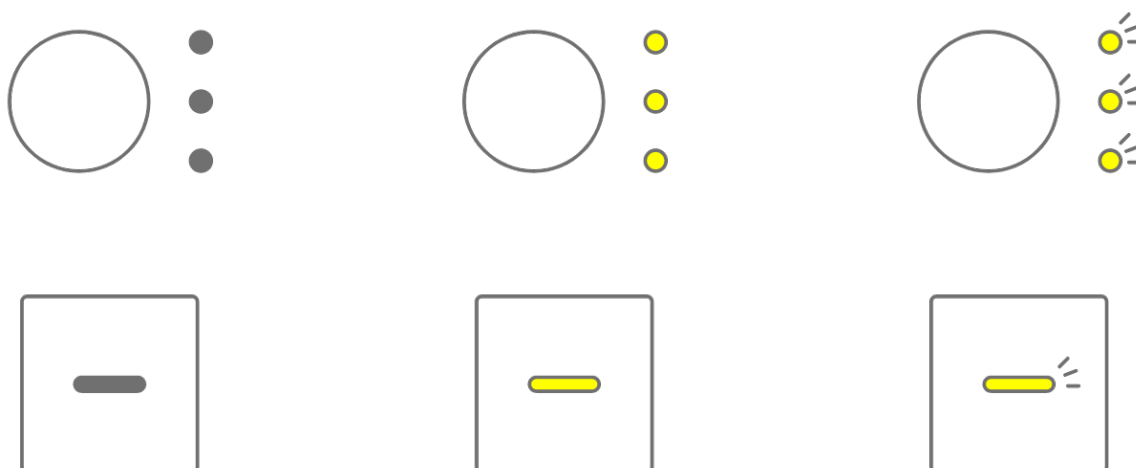
En esta Guía del usuario, se utilizan los siguientes términos y símbolos. Es importante comprender estos términos y símbolos antes de leer la guía.

⚠ ATENCIÓN Indica una situación peligrosa que podría provocar lesiones.

AVISO Indica una situación peligrosa que podría provocar un mal funcionamiento, daños al producto o pérdida de datos.

NOTA Proporciona explicaciones y consejos adicionales relativos al uso avanzado de la función correspondiente.

Los distintos estados de los LED (apagado, encendido y parpadeante) se indican como se muestra a continuación.

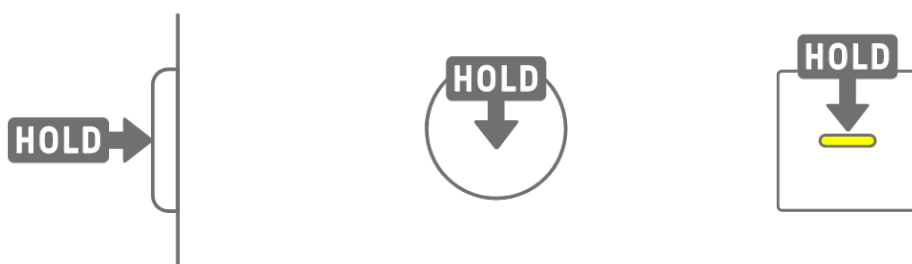


Las diversas operaciones del SEQTRAK se indican como se muestra a continuación.

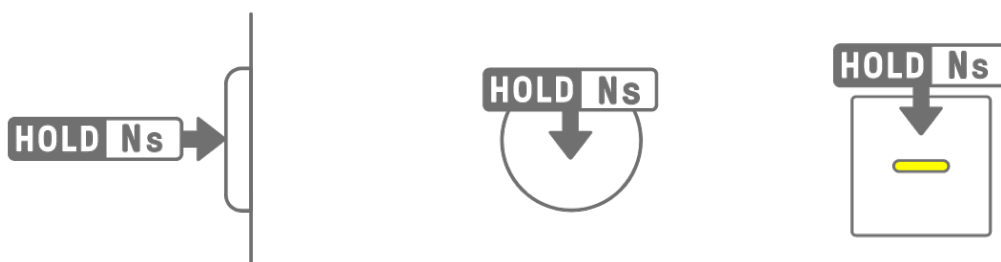
- Pulsar un botón, mando o tecla



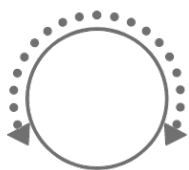
- Mantener pulsado un botón, mando o tecla



- Mantener pulsado un botón, mando o tecla durante N segundos o más

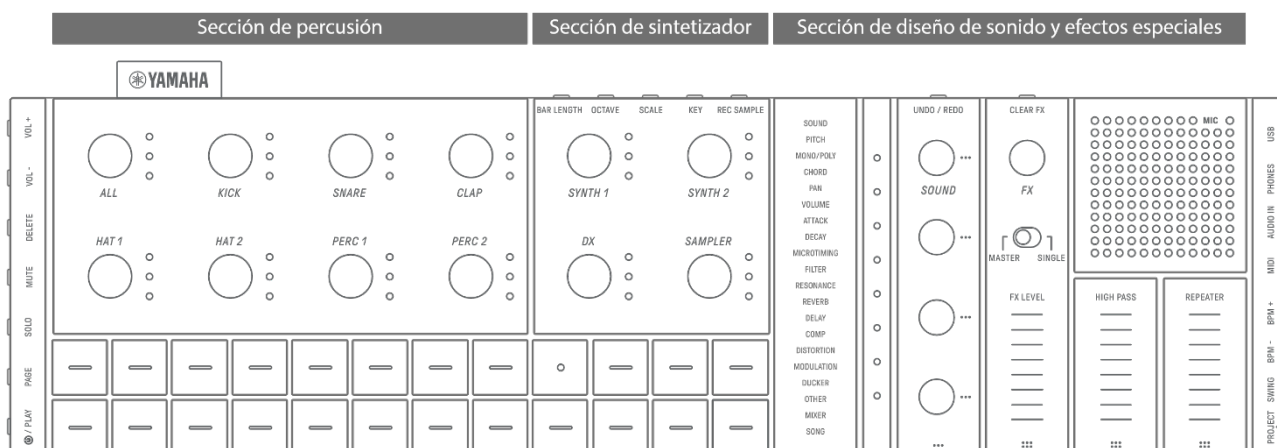


- Girar un mando



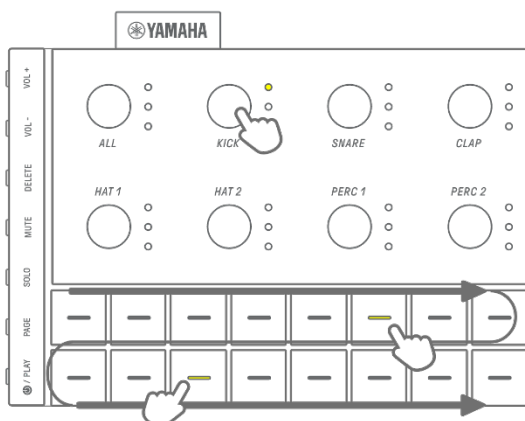
1.2 Configuración del SEQTRAK

El SEQTRAK consta de tres secciones.



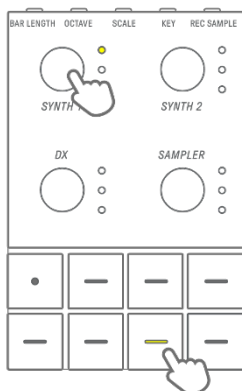
1.2.1 Sección de percusión

Esta sección se utiliza para producir partes rítmicas. Los mandos de pista y las teclas de percusión permiten controlar las siete pistas de percusión: KICK (bombo), SNARE (caja), CLAP (palmada), HAT 1 (charles 1), HAT 2 (charles 2), PERC 1 (percusión 1) y PERC 2 (percusión 2). El método más sencillo de producir una parte rítmica consiste en usar las teclas de percusión para introducir pasos. Pulse un mando de pista para seleccionarla y, a continuación, pulse una tecla de percusión para colocar un sonido en el eje de tiempo. Esto facilita la producción de ritmos.



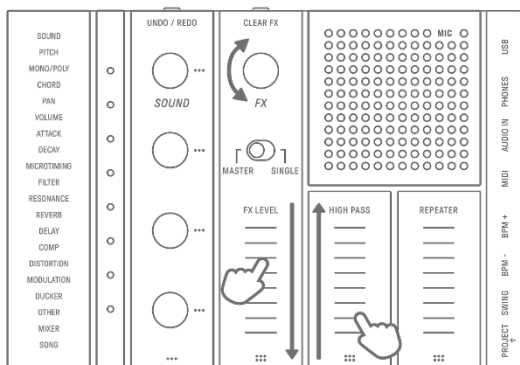
1.2.2 Sección de sintetizador

Esta sección se utiliza para producir partes melódicas. Los mandos de pista y las teclas de sintetizador permiten controlar las tres pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX) y la pista SAMPLER. El método más sencillo de interpretación y producción consiste en usar las teclas de sintetizador para introducir la melodía en tiempo real. Pulse un mando de pista para seleccionarla y, a continuación, pulse una tecla de sintetizador para tocar una nota de la escala.



1.2.3 Sección de diseño de sonidos y efectos especiales

Esta sección se utiliza para cambiar el sonido de pistas individuales, ajustar parámetros y manipular efectos. Los mandos de diseño de sonidos permiten seleccionar sonidos y ajustar parámetros detallados. Se puede aplicar un efecto de pista a cada pista y se puede aplicar un efecto principal común a todas las pistas.



1.3 Proyectos, pistas y patrones

1.3.1 Proyectos

El SEQTRAK gestiona los datos de una misma canción en unidades denominadas “proyectos”. Se pueden almacenar hasta ocho proyectos en el SEQTRAK y es posible usar uno de ellos a la vez. Un proyecto consta de 11 pistas, en cada una de las cuales se pueden crear hasta 6 patrones. Además, un proyecto incluye ajustes y estados, como el tempo o el volumen de la pista.

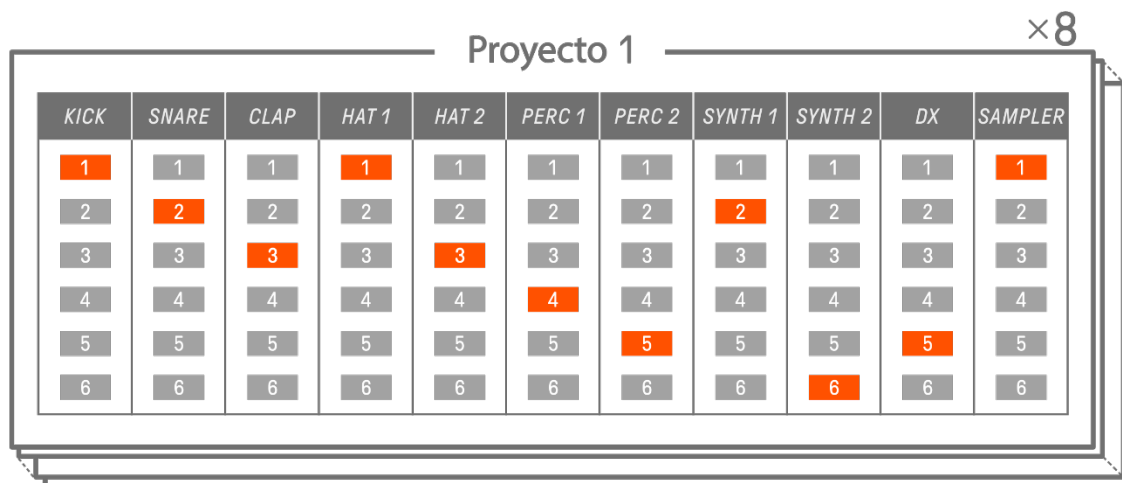
1.3.2 Pistas

Una pista es un componente de un proyecto, además de ser una parte de la interpretación a la que se asigna un único sonido.

1.3.3 Patrones

Los patrones son frases que se reproducen en bucle. Puede elegir un patrón para cada pista entre los seis patrones disponibles. Puede reproducir la misma frase una y otra vez o cambiar entre ellas cuando lo desee. Los patrones de las 11 pistas seguirán reproduciéndose unos sobre otros hasta que se detenga la reproducción.

1.3.4 Diagrama conceptual de proyectos, pistas y patrones



1.4 Acerca de la aplicación SEQTRAK

La aplicación SEQTRAK específica permite editar sonidos con más detalle, producir imágenes vinculadas a interpretaciones en el SEQTRAK y gestionar el contenido. Consulte [“14. Aplicación SEQTRAK”](#) para obtener una descripción general de las funciones de la aplicación SEQTRAK. El software se puede utilizar en smartphones (iOS y Android), tablets (iPadOS y Android) y ordenadores (Windows y Mac).

1.4.1 Cómo obtener la aplicación SEQTRAK

Las versiones para iOS, iPadOS y Android están disponibles en App Store y Google Play Store.



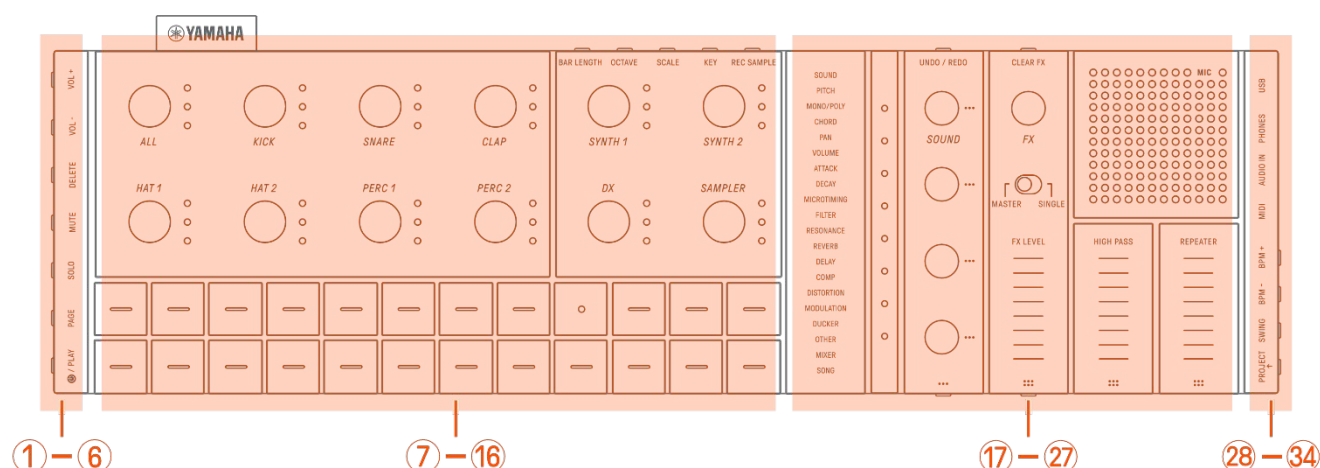
Busque “SEQTRAK”.

Las versiones para Windows y Mac están disponibles en el siguiente sitio web de Yamaha.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

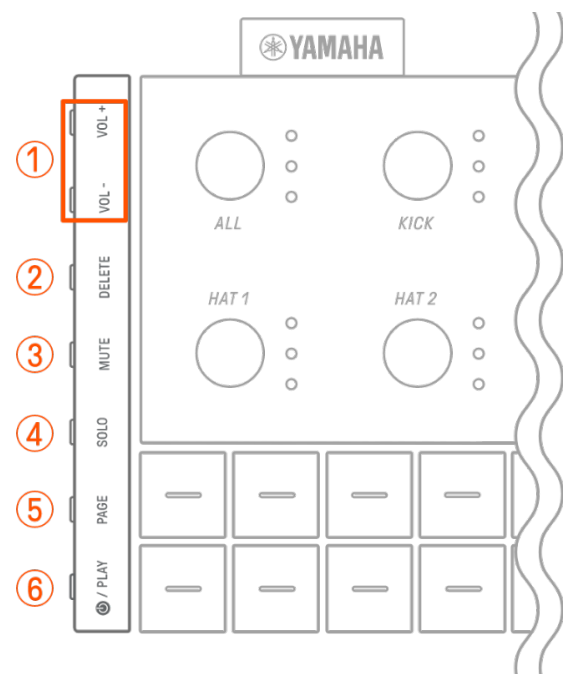
1.4.2 Conexión a la aplicación SEQTRAK

Cuando se inicia la aplicación SEQTRAK, aparecen instrucciones para conectar el SEQTRAK a la aplicación SEQTRAK si es preciso. Siga las instrucciones de la pantalla para configurar la conexión. Consulte [“15.1 Conexión a la aplicación SEQTRAK”](#) para obtener instrucciones de conexión detalladas.

2. Secciones del panel y funciones principales



①-⑥ Lado izquierdo



① Botones [VOL+]/[VOL-] (aumentar y reducir el volumen)

Permiten ajustar el volumen del sonido emitido por el altavoz integrado o por los auriculares conectados a la toma [PHONES].

② Botón [DELETE] (borrar)

Permite borrar un patrón o un proyecto.

③ Botón [MUTE] (silenciar)

Permite silenciar una pista determinada.

④ Botón [SOLO] (individualizar)

Permite aislar una pista determinada.

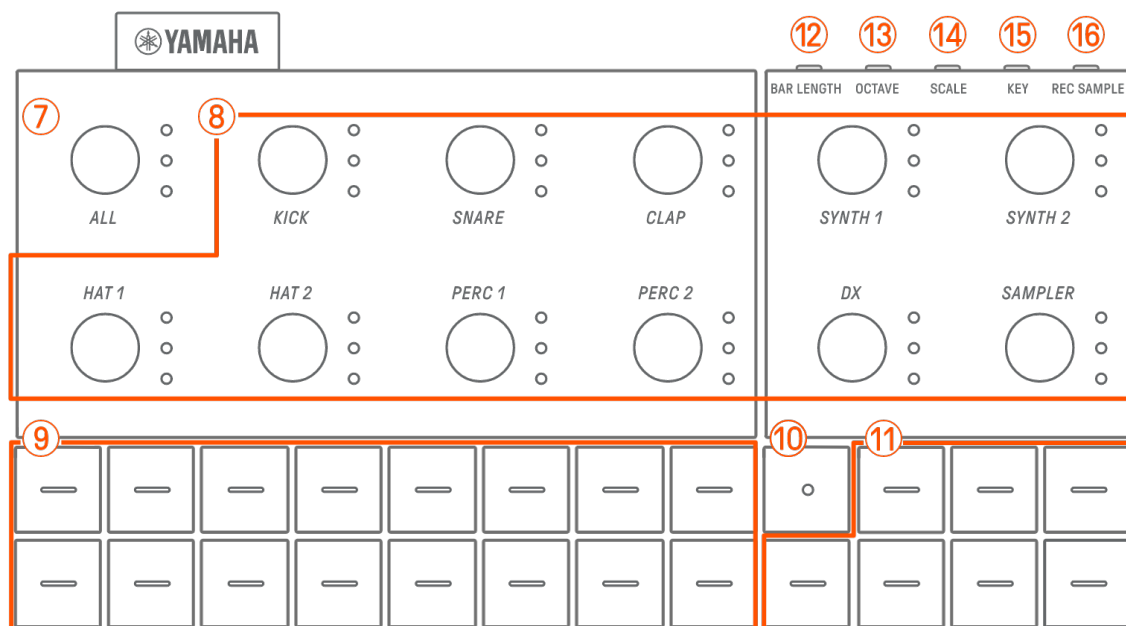
⑤ Botón [PAGE] (página)

Permite cambiar el intervalo de patrones (páginas) que se muestran en las teclas de percusión y cambiar la longitud de los patrones en las pistas de percusión.

⑥ Botón [⏻/PLAY] (encender/reproducir)

Permite encender o apagar la alimentación y para reproducir o detener un proyecto.

⑦–⑯ Parte superior izquierda (sección de percusión, sección de sintetizador)



⑦ Mando [ALL] (todo)

Al girarlo, este mando permite cambiar los patrones de las 11 pistas al mismo tiempo.

⑧ Mandos de pista

Gire estos mandos para cambiar el patrón de cada pista individualmente. Púselo para seleccionar la pista. Mientras la reproducción está detenida, pulse un mando para escuchar el sonido de la pista correspondiente.

⑨ Teclas de percusión

Pulse estas teclas para activar o desactivar cada paso. Para bloquear un parámetro, gire un mando de diseño de sonidos mientras mantiene pulsada una tecla de percusión.

⑩ Tecla de grabación

Permite grabar en tiempo real. Puede grabar una interpretación realizada con las teclas de sintetizador o bien grabar una entrada MIDI procedente de una fuente externa. También puede registrar el movimiento de los parámetros.

⑪ Teclas de sintetizador

Púselas para reproducir la pista de sintetizador seleccionada (SYNTH 1, SYNTH 2 o DX) o la pista SAMPLER.

⑫ Botón [BAR LENGTH] (duración de compás)

Permite cambiar la duración del patrón en la pista de sintetizador seleccionada (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) y la pista SAMPLER.

⑬ Botón [OCTAVE] (octava)

Permite cambiar en una octava el tono de la tecla de sintetizador seleccionada.

⑭ Botón [SCALE] (escala)

Permite cambiar la escala empleada al pulsar las teclas de sintetizador.

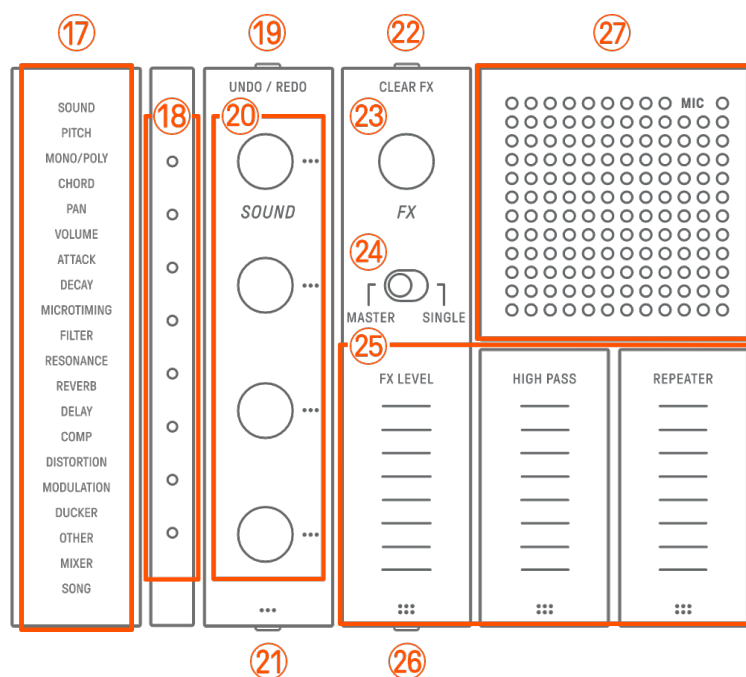
⑮ Botón [KEY] (tonalidad)

Permite cambiar la tonalidad que se utiliza al pulsar las teclas de sintetizador, en medios tonos.

⑯ Botón [REC SAMPLE] (grabar muestra)

Permite grabar la muestra en la pista SAMPLER.

⑰–⑳ Parte superior derecha (diseño de sonidos y sección de efectos especiales)



⑰ Índice

Muestra los parámetros o el modo seleccionados.

⑱ Medidor global

Muestra el valor del parámetro accionado o el estado de funcionamiento mientras se guardan o cargan datos.

⑲ Botón [UNDO/REDO] (deshacer/repetir)

Permite deshacer o repetir los cambios en los parámetros de efectos y de sonido.

②0 Mandos de diseño de sonidos 1–4

Gire estos mandos para cambiar el sonido de una pista o ajustar los parámetros.

②1 Botón de página de diseño de sonidos

Púlselo para cambiar entre los parámetros de sonido controlados por los mandos de diseño de sonidos.

②2 Botón [CLEAR FX] (borrar efecto especial)

Púlselo para reducir un efecto al nivel mínimo.

②3 Mando [FX] (efecto especial)

Gire este mando para cambiar el tipo de efecto.

②4 Interruptor [MASTER/SINGLE] (principal/individual)

Permite cambiar entre los efectos controlados.

MASTER (principal): los efectos se aplican a todas las pistas.

SINGLE (individual): los efectos se aplican únicamente a la pista de destino.

②5 Controles deslizantes táctiles [FX LEVEL] (nivel de efecto especial) [HIGH PASS] (paso alto) y [REPEATER] (repetición)

Deslízalos para ajustar los parámetros de efectos.

Cuando la página de efectos se ha establecido en la página 1, [HIGH PASS] y [REPEATER] se aplican a todas las pistas, independientemente del ajuste del interruptor [MASTER/SINGLE].

②6 Botón de página de efectos especiales

Púlselo para cambiar los parámetros controlados mediante los controles deslizantes táctiles.

②7 Altavoz y micrófono

Altavoz y micrófono integrados.

②⑧—③④



28

Terminal USB Tipo C. Puede utilizar el cable de USB-C a USB-C incluido para cargar la unidad y conectarla a un ordenador o dispositivo MIDI.

AVISO

- Tras desconectar el cable USB, espere al menos 6 segundos antes de volver a conectarlo. Una desconexión y conexión rápidas del cable podría provocar un funcionamiento incorrecto de la unidad.

29

Permite conectar unos auriculares (con miniclavija estéreo). Cuando hay unos auriculares conectados, el altavoz integrado no emite ningún sonido.

30

Permite introducir audio conectándolo (con una miniclavija estéreo) al terminal de salida de audio de un dispositivo de audio.

31

Permite conectar un dispositivo MIDI externo mediante el cable de conversión MIDI incluido.

32

Permiten ajustar el tempo de reproducción del proyecto entre 5 y 300 BPM. Pulse ambos botones al mismo tiempo para configurar el tempo en el valor inicial del proyecto abierto recientemente. El número de luces del medidor global indica aproximadamente el tempo actual.

③③ Botón [SWING]

Púlselo para aplicar una sensación de swing a todo el proyecto.

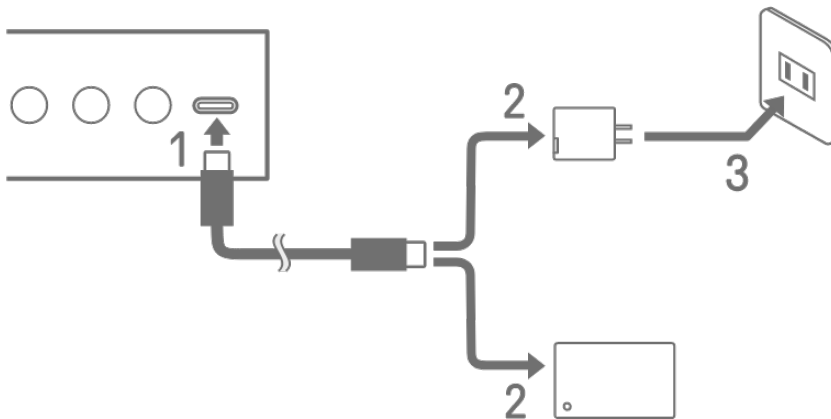
③④ Botón [PROJECT ↑] (proyecto)

Permite cambiar entre los proyectos.

3. Carga y alimentación

3.1 Carga

El SEQTRAK se puede cargar con un adaptador de alimentación USB o con una batería móvil USB utilizando el cable de USB-C a USB-C incluido. Si utiliza una batería móvil USB para smartphones, asegúrese de que cumpla los requisitos que figuran en [Requisitos del adaptador de alimentación USB/de la batería móvil USB](#). Conecte la alimentación y el cable de USB-C a USB-C incluido en el orden que se muestra a continuación.



1. Conecte el cable del SEQTRAK de USB-C a USB-C incluido.
2. Conecte el cable de USB-C a USB-C incluido a un adaptador de alimentación USB o a una batería móvil USB.
3. Conecte el adaptador de alimentación USB a una toma de alimentación.

La indicación del estado de carga varía en función de si el SEQTRAK está encendido o apagado. Consulte [“3.1.1 Estado de carga \(cuando la alimentación está encendida\)”](#) y [“3.1.2 Estado de carga \(cuando la alimentación está apagada\)”](#) para obtener más información.

NOTA

- El tiempo aproximado de carga completa de una batería con nivel bajo de carga es de 3 a 5 horas (en función del entorno de uso y del deterioro de la batería).
- Cuando el nivel de la batería es bajo, el medidor global parpadea en rojo durante 2 segundos cada 90 segundos.

Requisitos del adaptador de alimentación USB/de la batería móvil USB

Tensión de salida de 4,8 a 5,2 V

Intensidad de corriente de salida 1,5 A o superior

⚠ ATENCIÓN

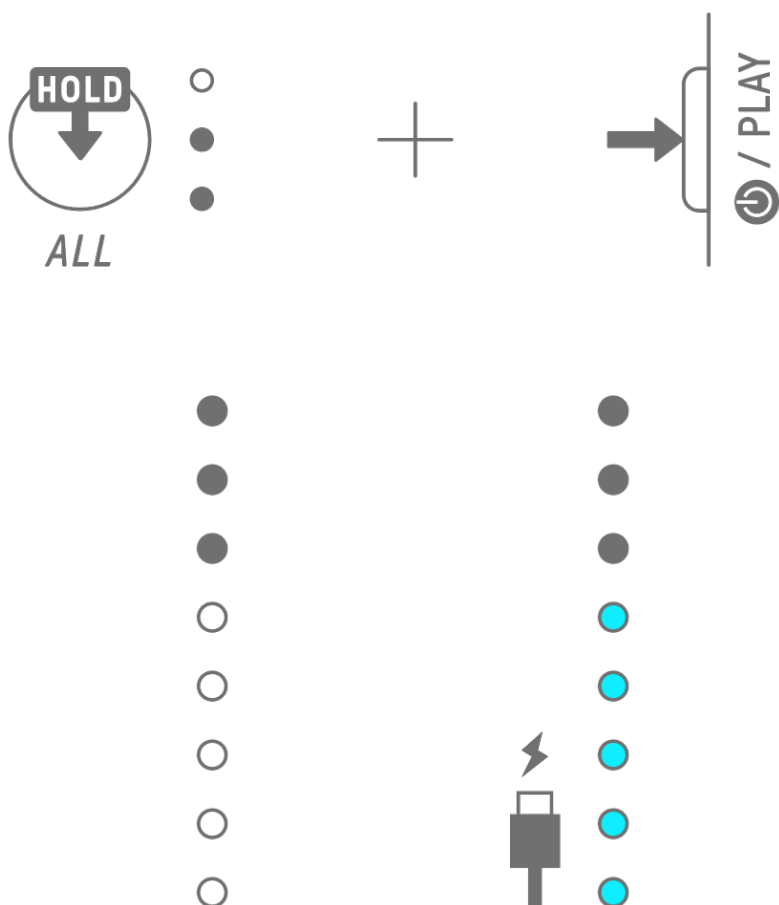
Asegúrese de utilizar un adaptador de alimentación USB Power Delivery (PD) o una batería móvil USB Power Delivery (PD) que cumpla con las especificaciones anteriores. Si se usa un dispositivo USB erróneo, pueden producirse daños en el producto o recalentamiento. Lea las precauciones de seguridad de cada dispositivo USB concreto.

AVISO

Si el producto está encendido y la alimentación se apaga de forma repentina e inesperada, es posible que el dispositivo USB no cumpla los requisitos o que esté deteriorado. Intente utilizar otro dispositivo USB que cumpla los requisitos del sistema, etc. Si parece que el producto no funciona correctamente, consulte al servicio técnico de Yamaha.

3.1.1 Estado de carga (cuando la alimentación está encendida)

Mantenga pulsados el mando [ALL] y el botón [⏻/PLAY]. El medidor global se ilumina según la energía restante de la batería (cargando: azul cian; no cargando: blanco; problema: rojo parpadeante).

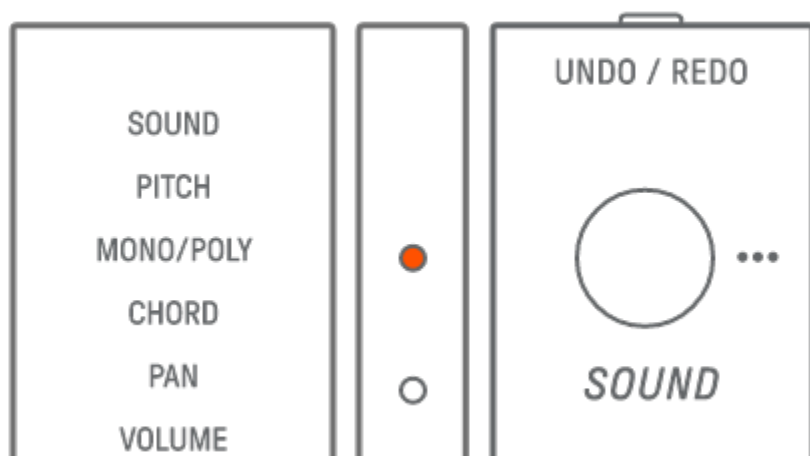


NOTA

- El SEQTRAK se puede utilizar mientras se carga.
- Si la electricidad suministrada por la fuente de alimentación es insuficiente, se utilizará para el funcionamiento del SEQTRAK y no se utilizará la función de carga aunque las luces LED estén iluminadas en azul cian.

3.1.2 Estado de carga (cuando la alimentación está apagada)

Durante la carga, la luz LED superior del medidor global se ilumina en rojo. Cuando se completa la carga, la luz LED se apaga. Cuando la alimentación está apagada, no se indica el nivel de la batería.

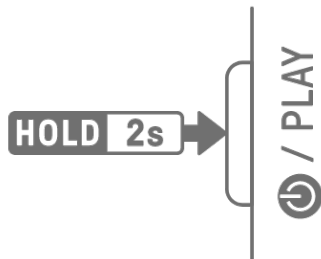


Si el SEQTRAK no se puede cargar debido a un fallo de la batería o a otras razones, la luz LED superior del medidor global parpadea en rojo.

3.2 Alimentación

3.2.1 Encendido y apagado de la unidad

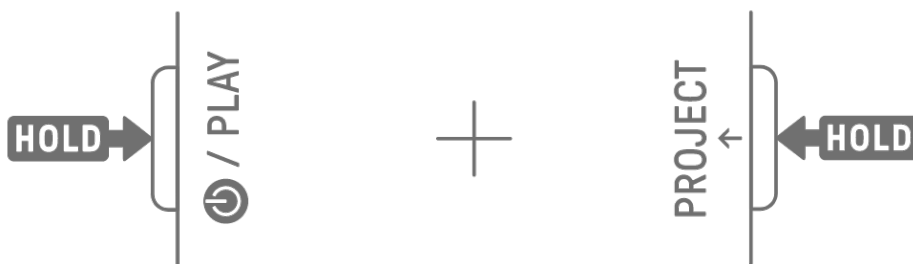
Para encender o apagar la alimentación, mantenga pulsado el botón [⏻/PLAY] durante 2 segundos o más.



3.2.2 Terminación forzada

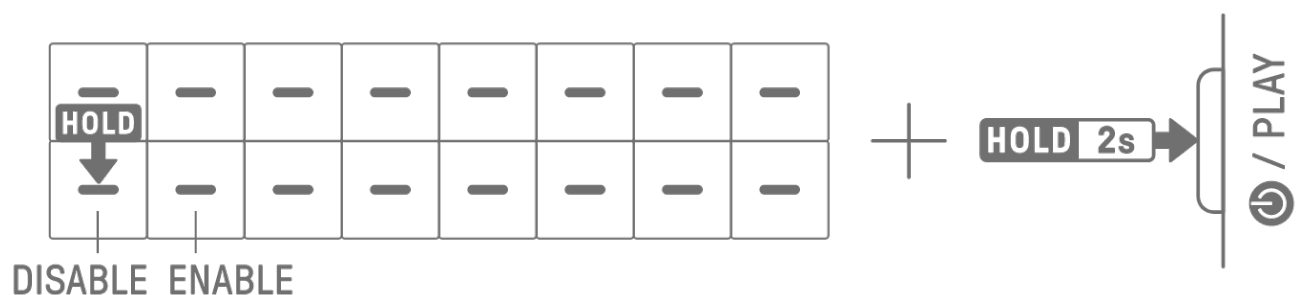
Si el SEQTRAK se comporta de manera anómala y no responde, puede apagarlo manteniendo pulsados los botones [⏻/PLAY] y [PROJECT ↑].

Sin embargo, no se guardarán los cambios realizados desde que se inició el SEQTRAK hasta la terminación forzada.



3.2.3 Configuración del apagado automático

Si el SEQTRAK no se utiliza durante 30 minutos (cuando no se está cargando), se apagará para ahorrar energía. En ese momento, se guarda automáticamente el proyecto en curso. Puede desactivar y activar la función de apagado automático (a los 30 minutos) encendiendo el SEQTRAK mientras mantiene pulsada la tecla de percusión inferior izquierda.



NOTA

- Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para cambiar el tiempo de la función de apagado automático.

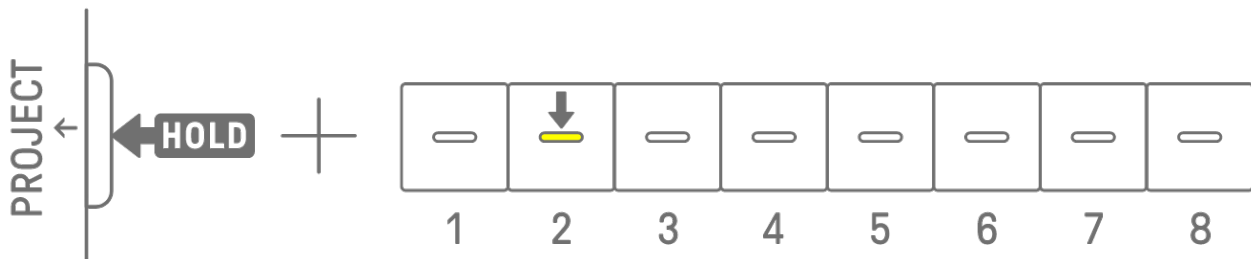
4. Proyectos

El SEQTRAK gestiona los datos de una misma canción en unidades denominadas “proyectos”. Se pueden almacenar hasta ocho proyectos en el SEQTRAK y es posible usar uno de ellos a la vez. Un proyecto consta de 11 pistas, en cada una de las cuales se pueden crear hasta 6 patrones. Además, un proyecto incluye ajustes y estados, como el tempo o el volumen de la pista.

4.1 Cambio entre los proyectos

Para cambiar a otro proyecto, mantenga pulsado el botón [PROJECT ↑] y pulse una tecla de percusión. Las teclas de percusión 1–8 corresponden a los proyectos 1–8. La tecla de percusión del proyecto seleccionado se ilumina en amarillo.

En el estado predeterminado de fábrica, los proyectos del 1 al 3 contienen datos de demostración y los proyectos del 4 al 8 contienen únicamente un paso de bombo (KICK). El usuario puede editar los datos de demostración.



NOTA

- El proyecto actual se guardará automáticamente antes de cambiar de proyecto.
- Al cambiar a otro proyecto durante la reproducción, esta se detiene.

4.1.1 Cambio de proyecto durante la sincronización del reloj MIDI externo

Cuando se realiza una operación de cambio la reproducción de un proyecto mientras está sincronizado con un reloj MIDI externo, el proyecto que se está reproduciendo en ese momento se detiene al final de un compás (16 pasos). Una vez detenido, se carga el proyecto al que se ha cambiado, que entra en el modo de espera de reproducción.

Inicio de la reproducción de un proyecto

Hay dos modos disponibles (que se explican a continuación) para determinar cuándo se inicia la reproducción del siguiente proyecto.

MANUAL PLAYBACK Mode (modo de reproducción manual, modo predeterminado)

Al pulsar el botón [⏮/PLAY] en cualquier momento mientras la reproducción está en espera, se inicia el proyecto de destino al principio de cada intervalo de 2 compases (32 pasos).

AUTO PLAYBACK Mode (modo de reproducción automática)

Mientras la reproducción está en espera, el siguiente proyecto se iniciará automáticamente al principio de un compás (16 pasos) en función del ajuste de [cuantización de inicio](#).

Si la función de cuantización de inicio no está configurada en unidades de un compás (1 compás = 16 pasos), el proyecto se coordinará automáticamente con el compás que contenga ese número de pasos y se iniciará. Sin embargo, si el valor de cuantización de inicio es inferior a 2 compases, se ajustará automáticamente en 2 compases.

Si se pulsa el botón [⏮/PLAY] antes de que comience a reproducirse el proyecto, se cancela la reproducción automática y el proyecto entra en MANUAL PLAYBACK Mode.

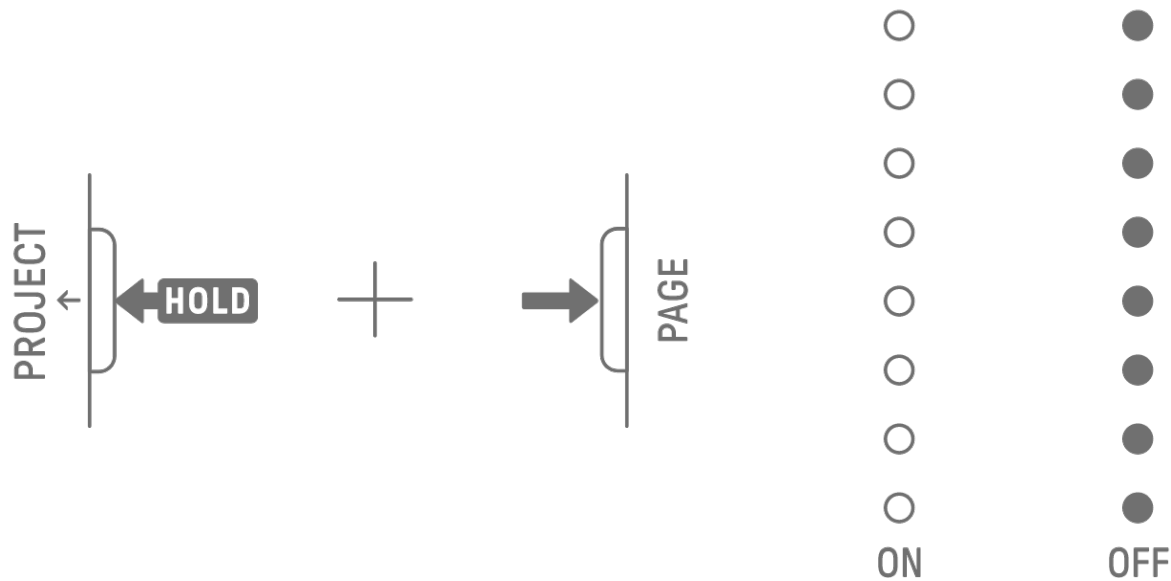
Se puede cambiar a estos modos en la aplicación SEQTRAK.

Desactivación de la operación durante la sincronización del reloj MIDI externo

Pulse el botón [PAGE] mientras mantiene pulsado el botón [PROJECT ↑] para activar/desactivar la operación (detención compás por compás e inicio de la reproducción) durante la sincronización del reloj MIDI externo. Este ajuste está activado de manera predeterminada.

Cuando el ajuste está activado, el medidor global se ilumina en blanco.

Cuando el ajuste está desactivado, el medidor global se apaga y la operación es igual que al cambiar de proyecto normalmente.



4.2 Cómo guardar un proyecto

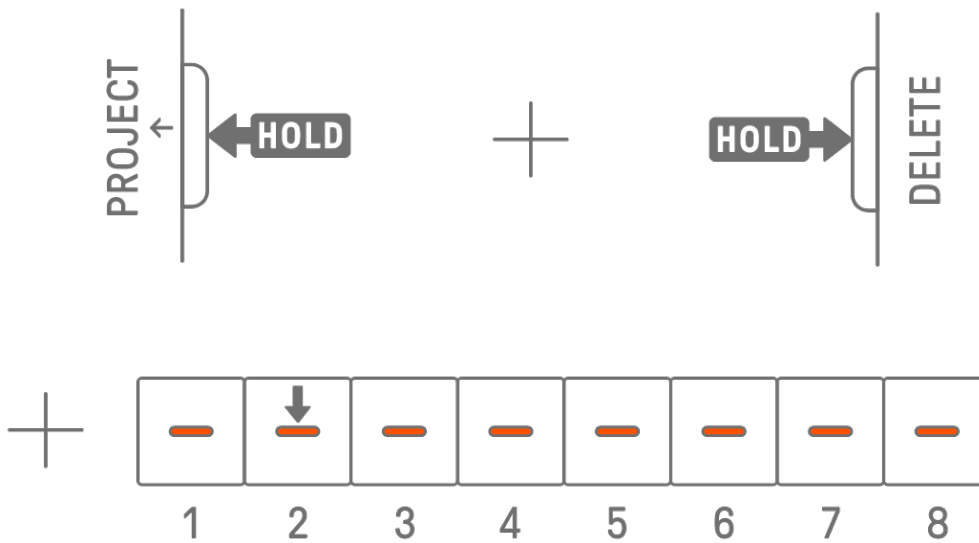
Los proyectos se guardan automáticamente cuando se apaga el SEQTRAK o al cambiar de proyecto. No es preciso realizar ninguna operación para guardar el proyecto.

4.3 Copia de seguridad y restauración de proyectos

Puede guardar un proyecto en la aplicación SEQTRAK y recuperarlo desde ella.

4.4 Borrado de proyectos

Para borrar un proyecto, mantenga pulsados los botones [PROJECT ↑] y [DELETE] y pulse la tecla de percusión correspondiente.



NOTA

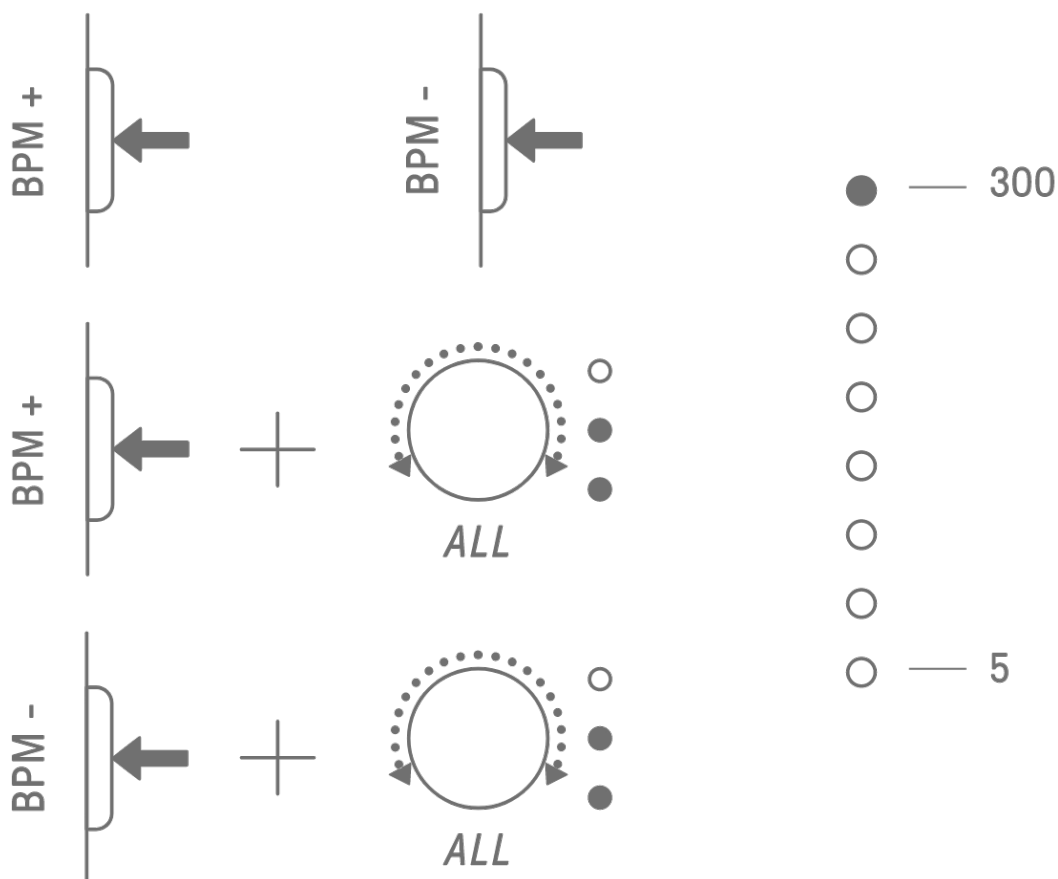
- Después de borrarlo, el proyecto contendrá únicamente un paso de bombo (KICK).
- Los datos de demostración de un proyecto borrado se pueden restaurar como se describe en [“16.1 Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica \(restablecer los ajustes de fábrica\)”](#).

4.5 Ajuste del tempo de un proyecto

4.5.1 Cambio del tempo de reproducción de un proyecto

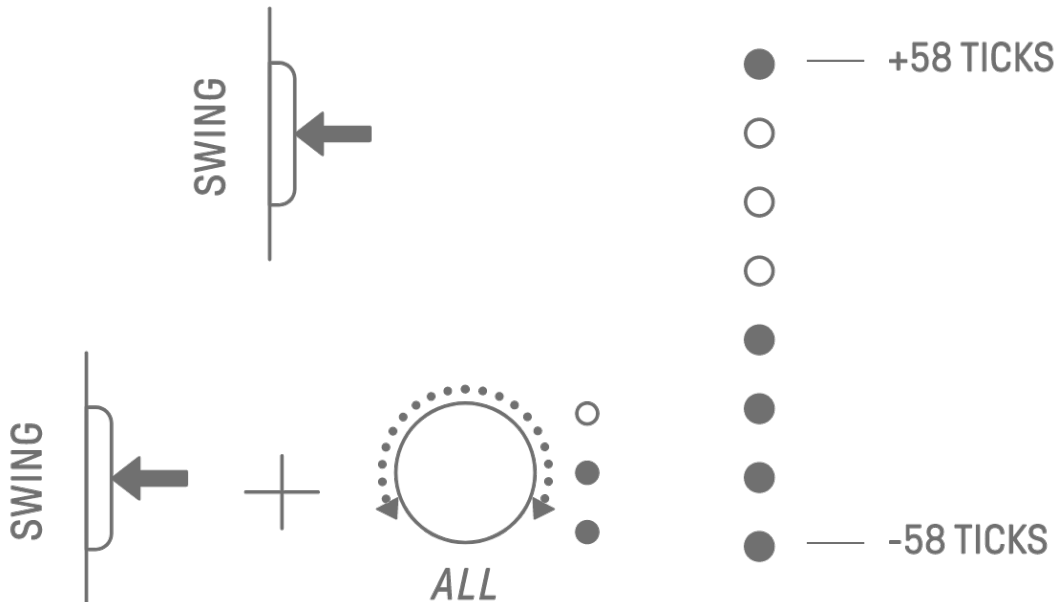
Para cambiar el tempo de reproducción de un proyecto, pulse el botón [BPM+] o [BPM-], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [BPM+] o [BPM-]. El tempo se puede ajustar entre 5 y 300 BPM. Mantenga pulsado el botón [BPM+] o [BPM-] para desplazarse por los valores de forma continua.

Pulse ambos botones al mismo tiempo para configurar el tempo en el valor inicial del proyecto abierto recientemente.



4.5.2 Aplicación de una sensación de swing a un proyecto

Para aplicar un toque de swing a un proyecto, pulse el botón [SWING], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [SWING]. El porcentaje de swing de los pasos pares se puede establecer en el intervalo comprendido entre -58 y +58 ticks.

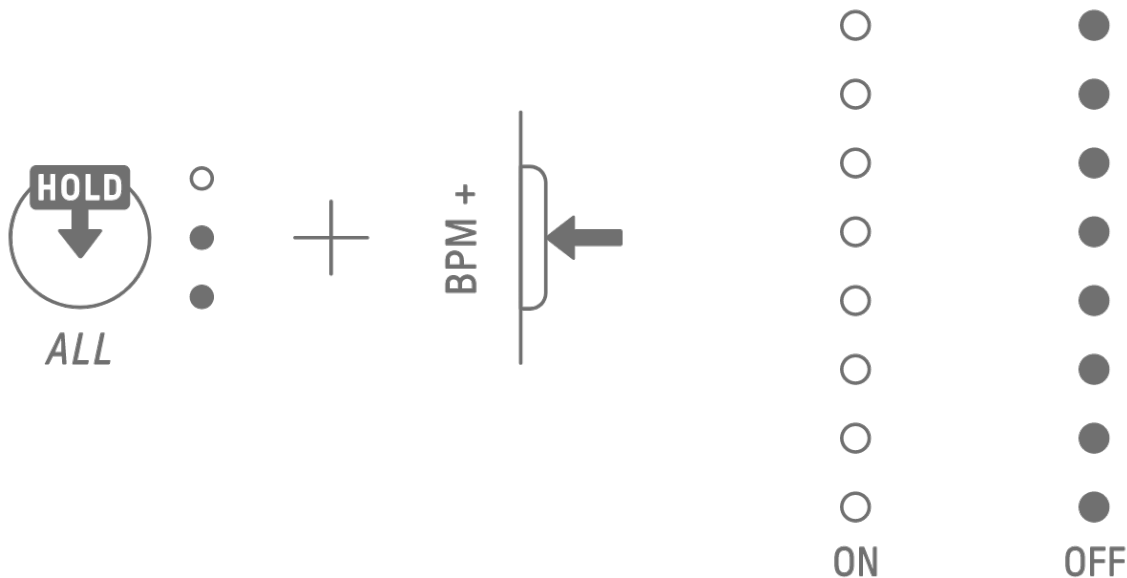


NOTA

- Un paso consta de 120 ticks.
- Mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el botón [SWING] para inicializar el porcentaje de swing (restablecerlo a 0 ticks).
- Los pasos pares se determinan según los criterios de la [cuantización de inicio](#).

4.5.3 Activación/desactivación del metrónomo

Para encender/apagar el metrónomo, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [BPM+]. El medidor global se ilumina en blanco cuando el metrónomo está encendido y se apaga cuando el metrónomo está apagado.



NOTA

- Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para cambiar el sonido y el volumen del metrónomo. Hay 5 sonidos de metrónomo entre los que elegir. El volumen se puede ajustar entre 0 y 127.
- El metrónomo hace clic a intervalos de 4 pasos, con una nota acentuada al principio de la [cuantización de inicio](#).

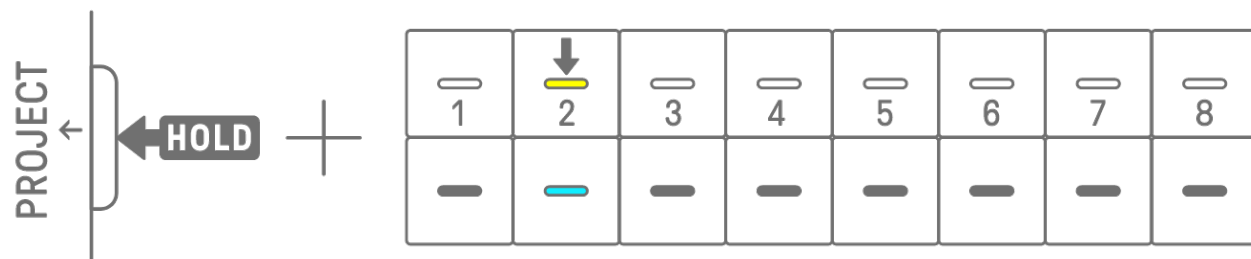
Ejemplo 1: Si la cuantización de inicio es un ciclo de 16 pasos, el metrónomo suena en los pasos 1 (acentuado), 5, 9, 13, 17 (acentuado), 21, y así sucesivamente.

Ejemplo 2: Si la cuantización de inicio es un ciclo de 17 pasos, el metrónomo suena en los pasos 1 (acentuado), 5, 9, 13, 17, 18 (acentuado), 22, y así sucesivamente.

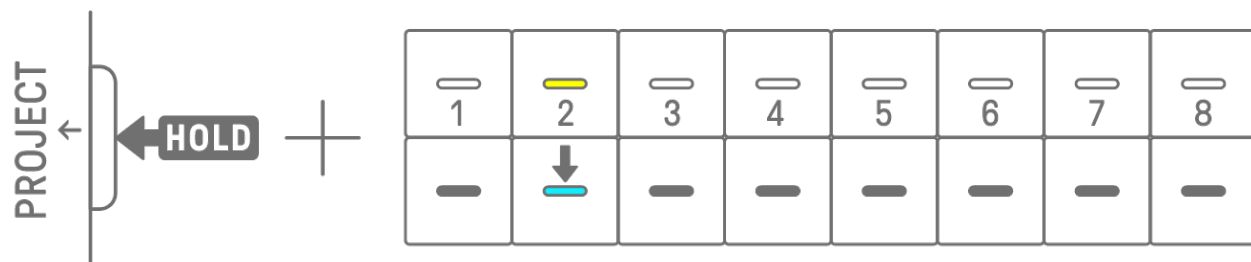
4.6 Cómo guardar un proyecto temporalmente

Puede guardar un proyecto temporalmente en cualquier momento y restaurar su estado más adelante. Para guardar un proyecto temporalmente, mantenga pulsado el botón [PROJECT ↑] y pulse la tecla de percusión (iluminada en amarillo) del proyecto seleccionado.

Además, inmediatamente después de cargar un proyecto, este se guarda automáticamente de forma temporal. Esto permite restaurarlo inmediatamente después de cargarlo.



Para restaurar un proyecto guardado temporalmente, mantenga pulsado el botón [PROJECT ↑] y pulse la tecla de percusión que está iluminada en azul cian.



NOTA

- Únicamente se puede guardar temporalmente un proyecto.
- Los proyectos guardados temporalmente se borran cuando se cambia a otro proyecto o se apaga la alimentación.
- Si un sonido muestreado no se ha guardado y se guarda otra muestra en la misma tecla de sintetizador, el sonido sobrescrito se borrará también del proyecto guardado temporalmente. Asegúrese de guardar los sonidos muestreados según sea necesario.

5. Pistas y patrones

Una pista es un componente de un proyecto, además de ser una parte de la interpretación a la que se asigna un único sonido. Hay tres tipos de pistas: pistas de percusión, pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX) y pista SAMPLER. Para obtener detalles sobre cada tipo de pista, consulte [“6. Pistas de percusión”](#), [“7. Pistas de sintetizador \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)”](#) y [“8. Pista SAMPLER”](#).

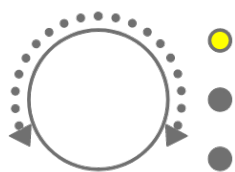
Un patrón es una frase que se reproduce en bucle. Puede reproducir la misma frase una y otra vez o cambiar entre ellas cuando lo desee. Los patrones de las 11 pistas continuarán sonando a la vez hasta que se detenga el proyecto.

5.1 Cambio entre los patrones

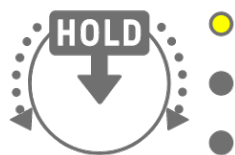
Puede cambiar de patrón girando un mando de pista o pulsando una tecla de percusión. Puede sincronizarlo de tal forma que el patrón cambie de inmediato o según un ciclo fijo (cuantización de inicio) a partir del punto de inicio de la reproducción (cambio reservado). El ajuste predeterminado de la cuantización de inicio en el caso del cambio reservado es un ciclo de 16 pasos a partir del punto de inicio de la reproducción.

5.1.1 Uso de un mando de pista para cambiar de patrón

Gire un mando de pista para cambiar al instante entre los patrones de esa pista.



Pulse y gire un mando de pista para aplicar el cambio reservado.

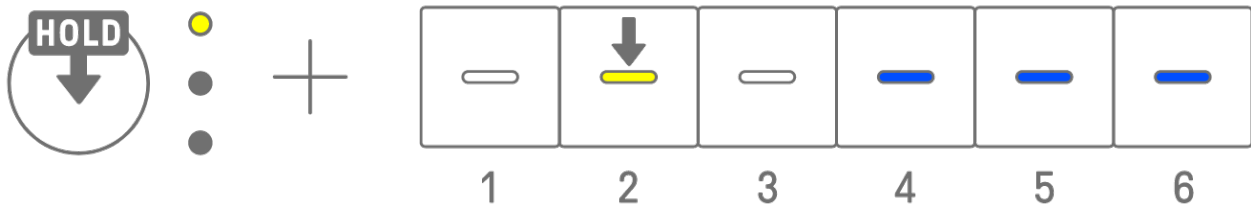


La luz LED parpadeará en amarillo para los patrones del 1 al 3 y en azul cian para los patrones del 4 al 6.

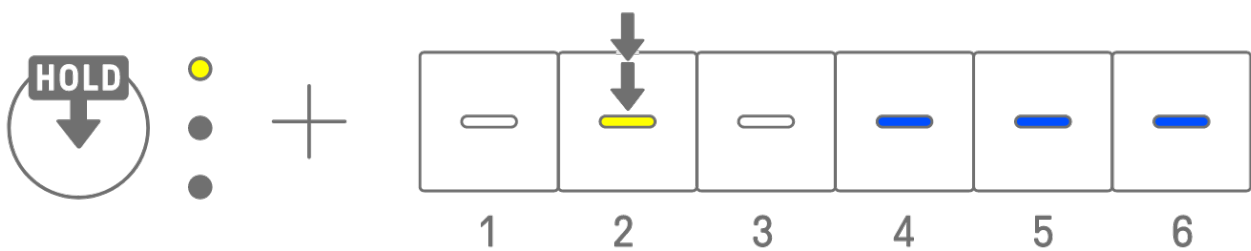
Gire el mando [ALL] para cambiar al instante entre los patrones en las 11 pistas. Pulse y gire el mando [ALL] para permitir el cambio reservado en las 11 pistas.

5.1.2 Uso de una tecla de percusión para cambiar de patrón

Mantenga pulsado un mando de pista y pulse la tecla de percusión que está iluminada para aplicar el cambio reservado. Las teclas de percusión de la 1 a la 6 corresponden a los patrones del 1 al 6.



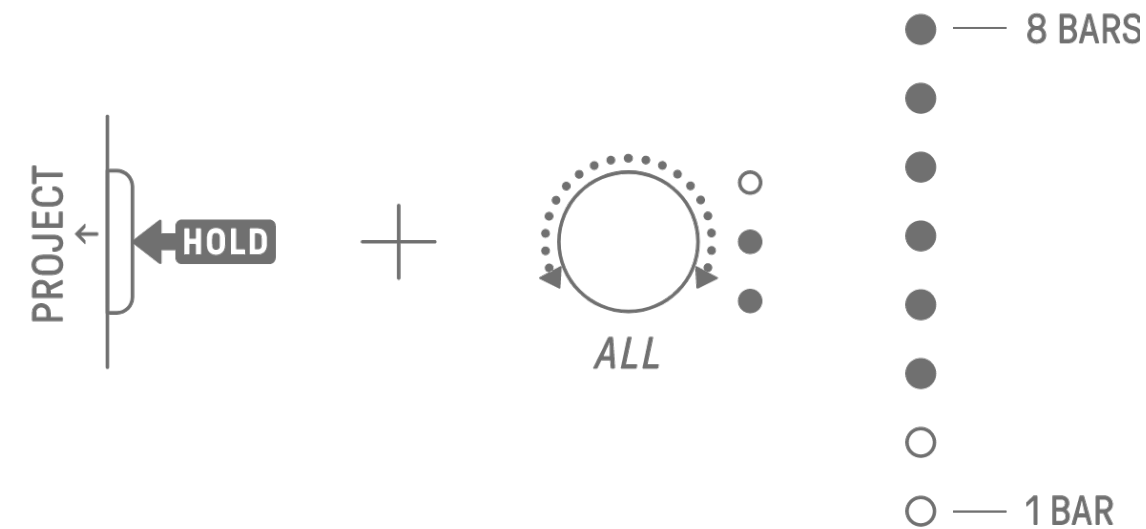
Mantenga pulsado un mando de pista y pulse dos veces una tecla de percusión para cambiar al instante entre los patrones de esa pista.



















Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse dos veces una tecla de percusión para cambiar al instante entre los patrones de las 11 pistas. Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse una tecla de percusión para aplicar el cambio reservado en las 11 pistas.

5.1.3 Cambio de la cuantización de inicio

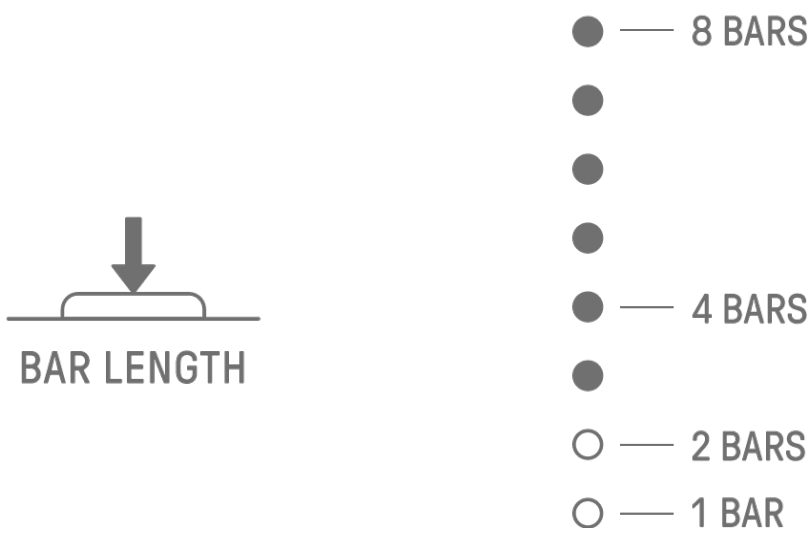
Mantenga pulsado el botón [PROJECT ↑] y gire el mando [ALL] para cambiar el número de pasos de la cuantización de inicio. Pulse y gire el mando [ALL] para cambiar el valor en incrementos de un compás (16 pasos). El número de compases se muestra en el medidor global y el número de pasos se muestra en las teclas de percusión.



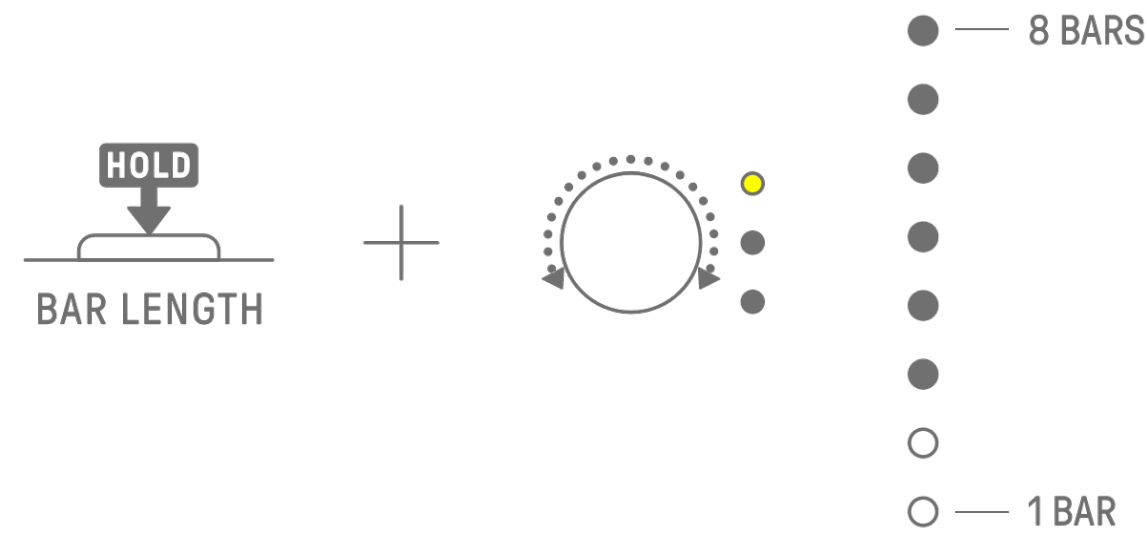
 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12	 13	 14	 15	 16

















5.2 Cambio de la duración de un patrón

Pulse el botón [BAR LENGTH] para cambiar la duración de un patrón. La duración del patrón se puede configurar en un valor de 1, 2, 4 u 8 compases.



Mantenga pulsado el botón [BAR LENGTH] y gire los mandos de pista para ajustar la duración del patrón en pasos de 1 a 128. Pulse y gire los mandos de pista para cambiar el valor en incrementos de un compás (16 pasos). El número de compases se muestra en el medidor global y el número de pasos se muestra en las teclas de batería.



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

Cuando se añade un compás nuevo, se copia automáticamente de uno ya existente. Consulte la tabla siguiente para confirmar qué compás se copia primero.

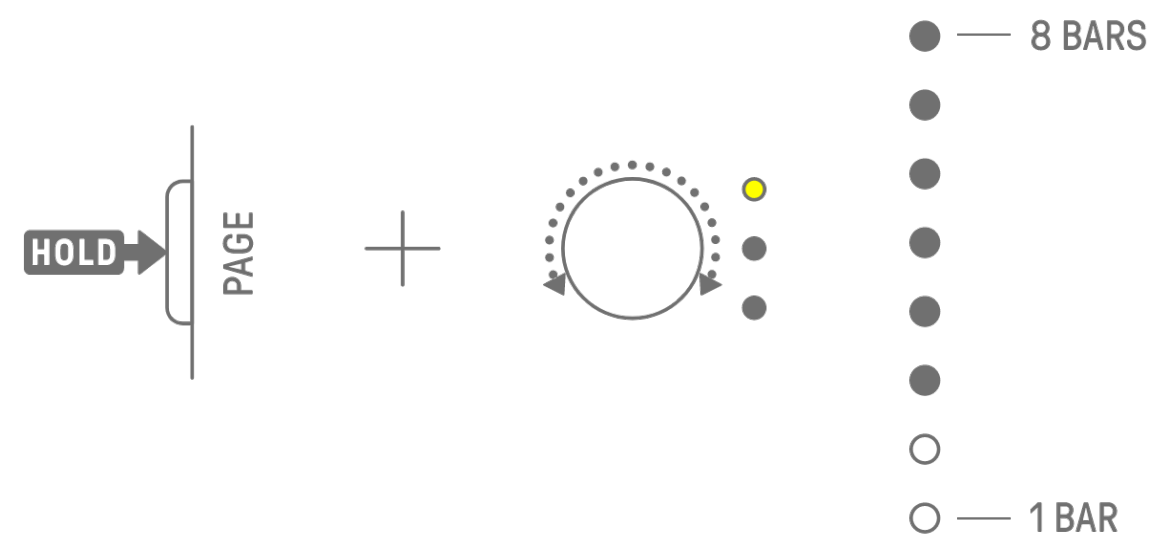
Compás adicional	Compás copiado
2º compás	1º compás
3º compás	1º compás
4º compás	2º compás
5º compás	1º compás
6º compás	2º compás
7º compás	3º compás
8º compás	4º compás

NOTA

- Cuando se acorta la duración de un patrón, los datos (nota o registro de movimiento) que quedan fuera del rango no se pierden, sino que se conservan correctamente. Al restaurar la duración de un patrón, se restauran los datos.
- Si el compás adicional ya contiene datos, no se copian los del compás existente.

5.2.1 Cambio de la duración de un patrón en una pista de percusión con el botón [PAGE]

Otra manera de cambiar la duración de un patrón en una pista de percusión consiste en mantener pulsado el botón [PAGE] y girar el mando de pista de percusión correspondiente. Se puede configurar la duración en un valor de entre 1 y 128 pasos. Pulse y gire un mando de pista de percusión para cambiar el valor en incrementos de un compás (16 pasos). El número de compases se muestra en el medidor global y el número de pasos se muestra en las teclas de batería.



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

Cuando se añade un compás nuevo, se copia automáticamente de uno ya existente. Consulte la tabla siguiente para confirmar qué compás se copia primero.

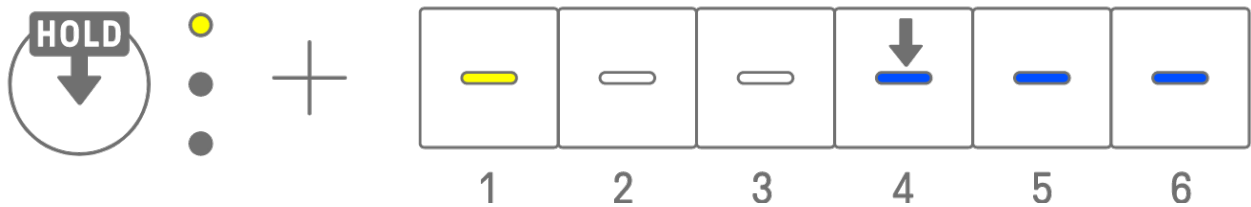
Compás adicional	Compás copiado
2º compás	1º compás
3º compás	1º compás
4º compás	2º compás
5º compás	1º compás
6º compás	2º compás
7º compás	3º compás
8º compás	4º compás

NOTA

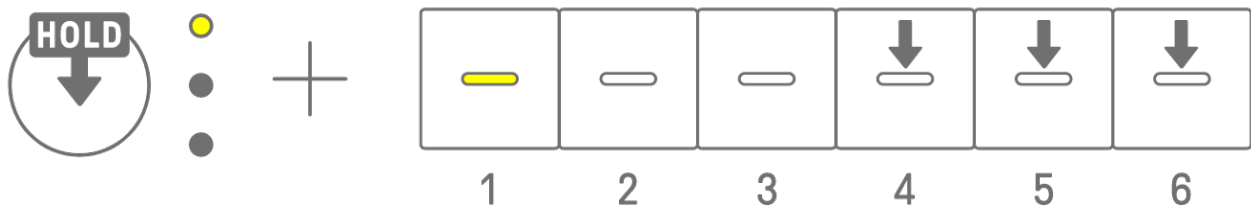
- Cuando se acorta la duración de un patrón, los datos (nota o registro de movimiento) que quedan fuera del rango no se pierden, sino que se conservan correctamente. Al restaurar la duración de un patrón, se restauran los datos.
- Si el compás adicional ya contiene datos, no se copian los del compás existente.

5.3 Cambio del número de patrones (3 patrones ⇔ 6 patrones)

Para aumentar el número de patrones de pista de tres a seis, mantenga pulsado un mando de pista y pulse las teclas de percusión de la 4 a la 6 iluminadas en azul. Cuando el número de patrones sea seis, las teclas de percusión de la 4 a la 6 se iluminarán en blanco.



Para reducir el número de patrones de pista de seis a tres, mantenga pulsado un mando de pista y pulse las teclas de percusión de la 4 a la 6 simultáneamente. Cuando el número de patrones sea tres, las teclas de batería de la 4 a la 6 se iluminarán en azul.

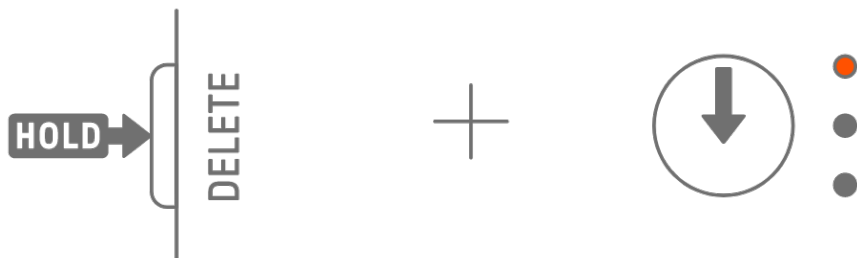


NOTA

- Pulse un mando de pista y observe las luces LED para comprobar qué patrón del 1 al 6 está seleccionado para esa pista. Si están seleccionados los patrones del 1 al 3, la luz LED parpadeará en amarillo; si están seleccionados los patrones del 4 al 6, parpadeará en azul cian.

5.4 Borrado de patrones

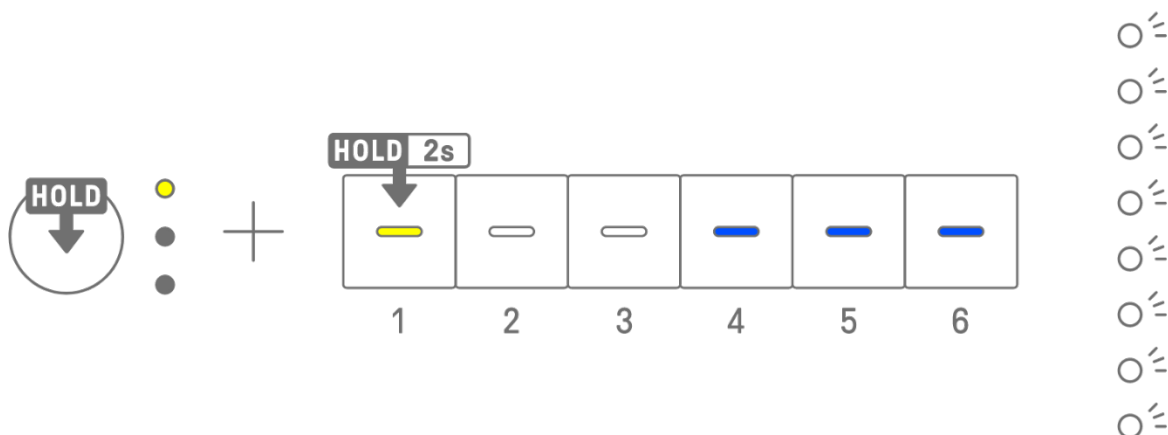
Mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse un mando de pista para borrar el patrón seleccionado en esa pista. Una vez borrado el patrón, la luz LED de la pista de destino parpadea en rojo.



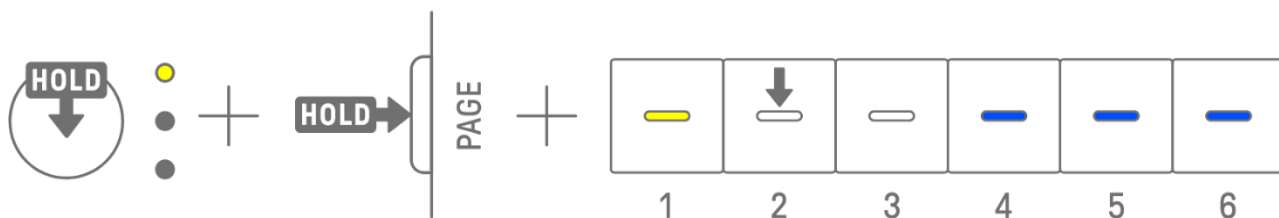
Mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el mando [ALL] para borrar el patrón seleccionado en todas las pistas.

5.5 Copiado y pegado de patrones

Para copiar el patrón seleccionado, mantenga pulsado el mando de pista o el mando [ALL] mientras pulsa una tecla de percusión durante al menos 2 segundos. Si la copia se realiza correctamente, el medidor global parpadea en blanco.



Para pegar un patrón copiado, mantenga pulsado el mando de pista o el mando [ALL] junto con el botón [Page] y pulse una tecla de percusión. Si el pegado se realiza correctamente, la tecla de percusión de destino del pegado parpadea durante 1 segundo.



Puede copiar y pegar entre pistas del mismo tipo o de tipos diferentes. Para saber cuáles son las combinaciones disponibles, consulte [“5.5.1 Tabla de compatibilidad de copiar y pegar”](#).

NOTA

- Todos los parámetros, incluidos los bloqueos de parámetros y el registro de movimientos, se pueden copiar y pegar tal cual. Sin embargo, si los tipos de efectos aplicados a las pistas son distintos entre sí, los parámetros de efectos no se pegarán.

5.5.1 Tabla de compatibilidad de copiar y pegar

Origen de la copia → Destino de pegado	Compatibilidad*
Pistas de percusión (Drum) → Pistas de percusión (Drum)	✓
Pistas de percusión (DrumKit) → Pistas de percusión (DrumKit)	✓
Pistas de percusión (Synth) → Pistas de percusión (Synth)	✓
Pistas de percusión (Drum) → Pistas de percusión (DrumKit, Synth)	X
Pistas de percusión (DrumKit) → Pistas de percusión (Drum, Synth)	X
Pistas de percusión (Synth) → Pistas de percusión (Drum, DrumKit)	X
Pistas de percusión (Drum) → Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), pista de SAMPLER	X
Pistas de percusión (DrumKit) → Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), pista de SAMPLER	X
Pistas de percusión (Synth) → Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Pistas de percusión (Synth) → Pista de SAMPLER	X
Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistas de percusión (Drum, DrumKit)	X
Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistas de percusión (Synth)	✓
Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pista de SAMPLER	X
Pista de SAMPLER → Pista de SAMPLER	✓
Pista de SAMPLER → Pistas de percusión (Drum, DrumKit, Synth)	X
Pista de SAMPLER → Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	X

*✓= Permitido, X= No permitido

5.6 Selección y escucha de pistas

Pulse un mando de pista para seleccionarla. Pulse un mando de pista mientras la reproducción está detenida para escuchar el sonido de la pista seleccionada.

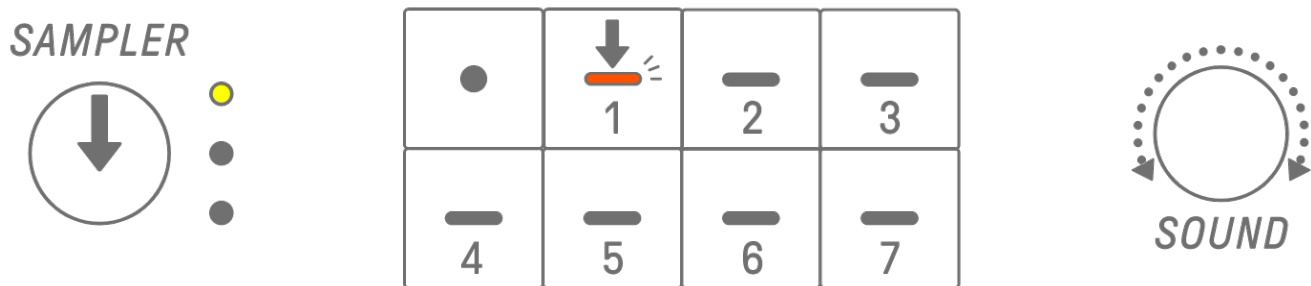


5.7 Cambio del sonido de una pista

Para cambiar el sonido de una pista de percusión o de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX), pulse un mando de pista para seleccionarla; a continuación, gire el mando de diseño de sonidos 1 de la página de diseño de sonidos 1.

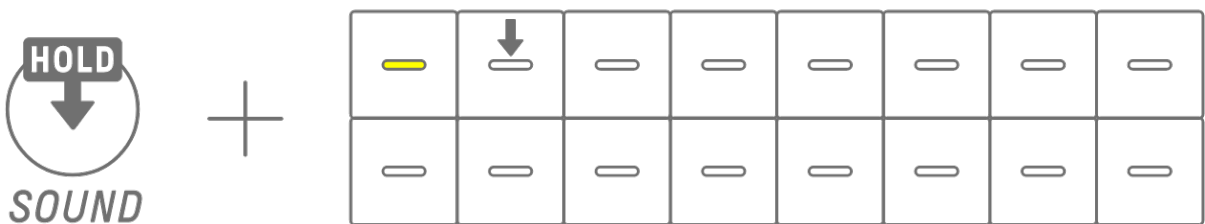


La pista SAMPLER tiene muestras asignadas a cada una de las siete teclas de sintetizador. Para cambiar el sonido de una muestra, pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER. A continuación, pulse una tecla de sintetizador para seleccionar una muestra y, después, gire el mando de diseño de sonidos 1 de la página de diseño de sonidos 1.



5.7.1 Selección de una categoría de sonidos (salto de categoría)

Mantenga pulsado el mando 1 de diseño de sonidos de la página 1 de diseño de sonidos y pulse una tecla de percusión para ir directamente al primer sonido de la categoría de sonidos configurada para esa pista. Esta operación se denomina “salto de categoría”.



NOTA

- Un salto de categoría a FAVORITE permite seleccionar los sonidos que se han registrado como favoritos. Para registrar un sonido como favorito, consulte [“9.5 Cómo guardar sonidos”](#).
- Si no hay ningún sonido registrado como favorito, FAVORITE no se iluminará.

5.7.2 Categorías de sonidos de las pistas de percusión

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

5.7.3 Categorías de sonidos de las pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX)

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

5.7.4 Categorías de sonidos de la pista SAMPLER

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

5.8 Silenciamiento e individualización de una pista

5.8.1 Silenciamiento

Mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse un mando de pista para silenciar la pista seleccionada. La luz LED de la pista silenciada se iluminará en verde. Vuelva a pulsar el mando para cancelar el silenciamiento de la pista.



NOTA

- Cuando haya una pista silenciada, mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse el mando [ALL] para cancelar al instante el silenciamiento de todas las pistas.

5.8.2 Individualización

Mantenga pulsado el botón [SOLO] y pulse un mando de pista para individualizar esa pista y silenciar todas las demás. En este momento, la luz LED de la pista individualizada se iluminará en azul cian. Vuelva a pulsar el mando para cancelar la individualización de la pista.



NOTA

- El silenciamiento y la individualización se pueden utilizar en el [modo de mezclador](#) y en el [modo de canción](#).
- Si se individualiza una pista mientras está silenciada, la individualización tiene prioridad. Al cancelar el silenciamiento de una pista, se restaura su estado silenciado.

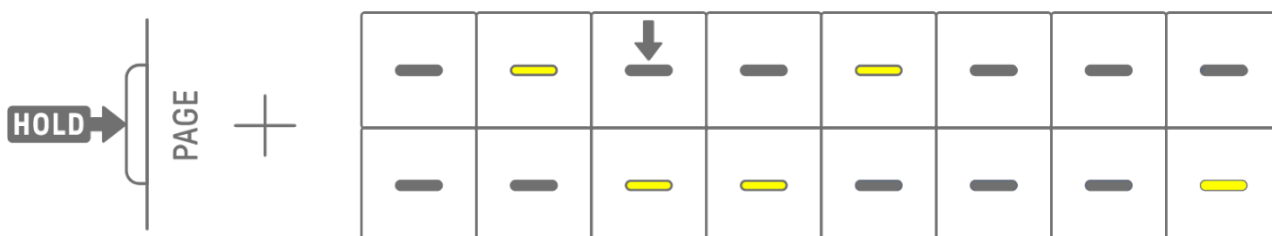
5.9 Copiado y pegado de pasos de pistas

Para copiar los pasos de la pista seleccionada, mantenga pulsada una tecla de percusión durante al menos 2 segundos. Si la copia se realiza correctamente, el medidor global parpadea en blanco.

Al copiar pasos en pistas de percusión (Type3: Synth), en pistas de sintetizador o en la pista de SAMPLER, la pista debe estar en el modo de introducción por pasos ([pistas de sintetizador](#), [pista de SAMPLER](#)).



Para pegar los pasos copiados, mantenga pulsado el botón [Page] y pulse una tecla de percusión.



Puede copiar y pegar entre pistas del mismo tipo o de tipos diferentes. Para saber cuáles son las combinaciones disponibles, consulte "[5.5.1 Tabla de compatibilidad de copiar y pegar](#)".

NOTA

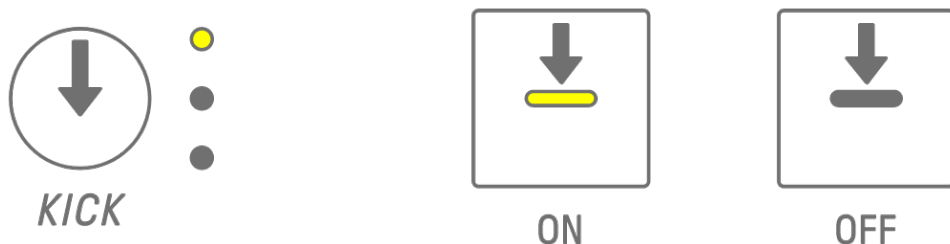
- Todos los parámetros, incluidos los bloqueos de parámetros y el registro de movimientos, se pueden copiar y pegar tal cual. Sin embargo, si los tipos de efectos aplicados a las pistas son distintos entre sí, los parámetros de efectos no se pegarán.

6. Pistas de percusión

Hay siete pistas de percusión: KICK (bombo), SNARE (caja), CLAP (palmada), HAT 1 (charles 1), HAT 2 (charles 2), PERC 1 (percusión 1) y PERC 2 (percusión 2). Puede producir ritmos utilizando los mandos de pista y las teclas de percusión correspondientes.

6.1 Introducción de pasos

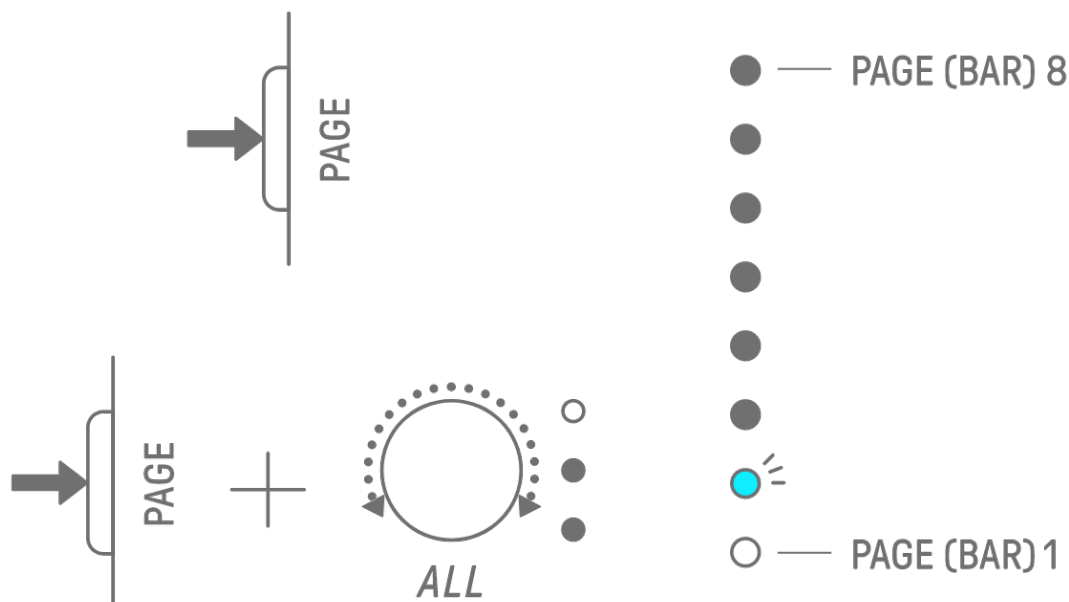
Pulse un mando de pista de percusión para seleccionar la pista de percusión que desea editar. Pulse una tecla de percusión para activar o desactivar el paso correspondiente.



6.2 Cambio de página

Se pueden mostrar hasta 16 pasos de un patrón en las teclas de percusión al mismo tiempo. Esto se denomina “página”. Si un patrón tiene 17 pasos de duración o más, puede cambiar de página.

Para cambiar a otra página, pulse el botón [PAGE], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [PAGE]. La página actual se indica en el medidor global en azul cian parpadeante.



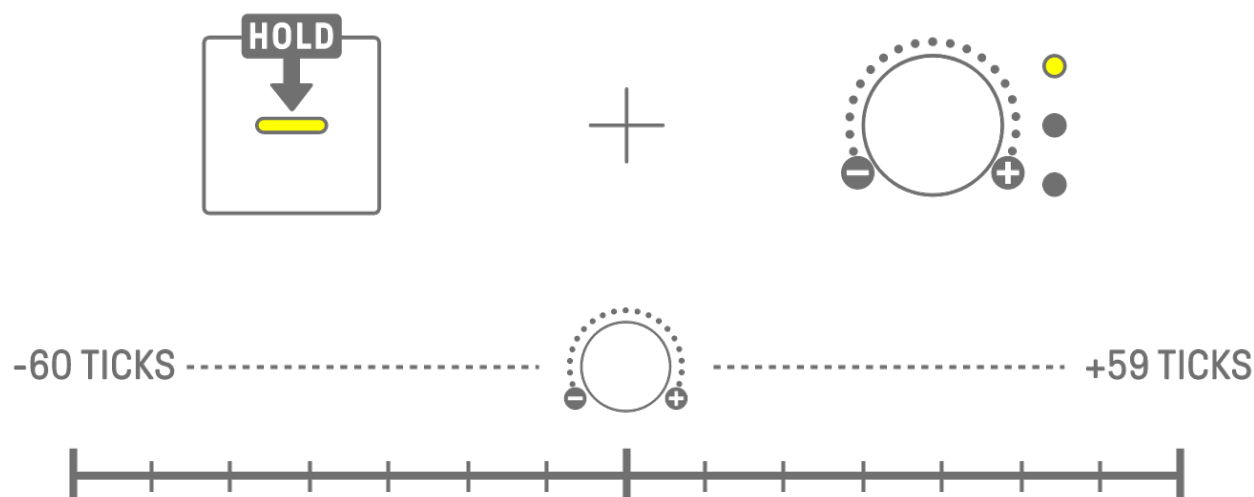
NOTA

- Para cambiar la duración de un patrón, consulte [“5.2 Cambio de la duración de un patrón”](#).

6.3 Ajuste preciso de la sincronización rítmica de un paso (microajuste)

Mantenga pulsada una tecla de percusión que esté activada y gire un mando de pista para ajustar la sincronización rítmica de ese paso. En ese momento, se ilumina [MICRO TIMING] en el índice.

El tiempo rítmico se puede ajustar en un intervalo comprendido entre -60 y +59 ticks.

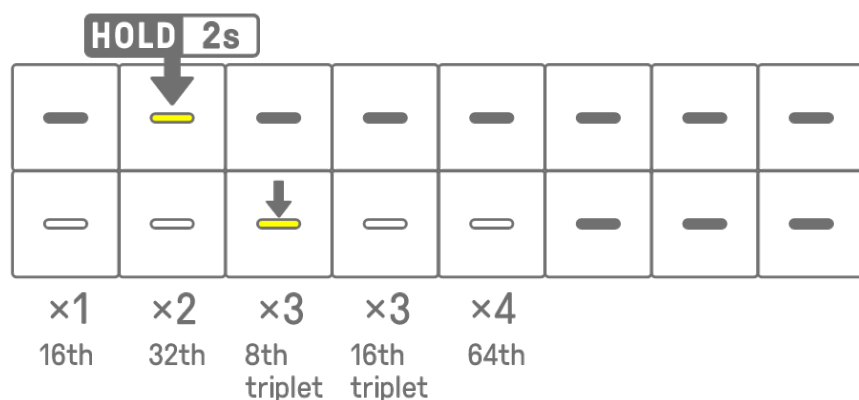


NOTA

- Un paso consta de 120 ticks.
- Mantenga pulsadas varias teclas de percusión a la vez y gire un mando de pista para ajustar la sincronización rítmica de varios pasos.

6.4 Ajuste del número de veces consecutivas que se activa un paso (subpaso)

Activar un solo paso varias veces se denomina “subpaso”. Si mantiene pulsada una tecla de percusión activada durante 2 segundos o más, se iluminan cinco teclas de percusión para configurar el subpaso. Puede seleccionar ×1 (semicorchea, que equivale a ningún subpaso) (valor predeterminado), ×2 (fusa), ×3 (tresillo de corcheas), ×3 (tresillo de semicorcheas) o ×4 (semifusa).

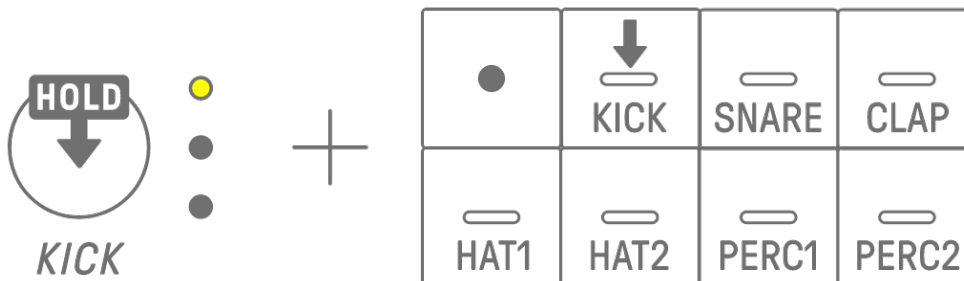


NOTA

- Si la tecla de percusión para la que desea configurar un subpaso está en la fila superior, se iluminan cinco teclas de percusión en la fila inferior. Si está en la fila inferior, se iluminan cinco teclas de percusión en la fila superior.

6.5 Entrada en tiempo real

Mantenga pulsado uno de los mandos de pista de percusión y pulse una tecla de sintetizador para entrar en el modo de introducción en tiempo real. En el modo de introducción en tiempo real, las teclas de sintetizador permiten reproducir pistas de percusión en tiempo real. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de introducción en tiempo real.



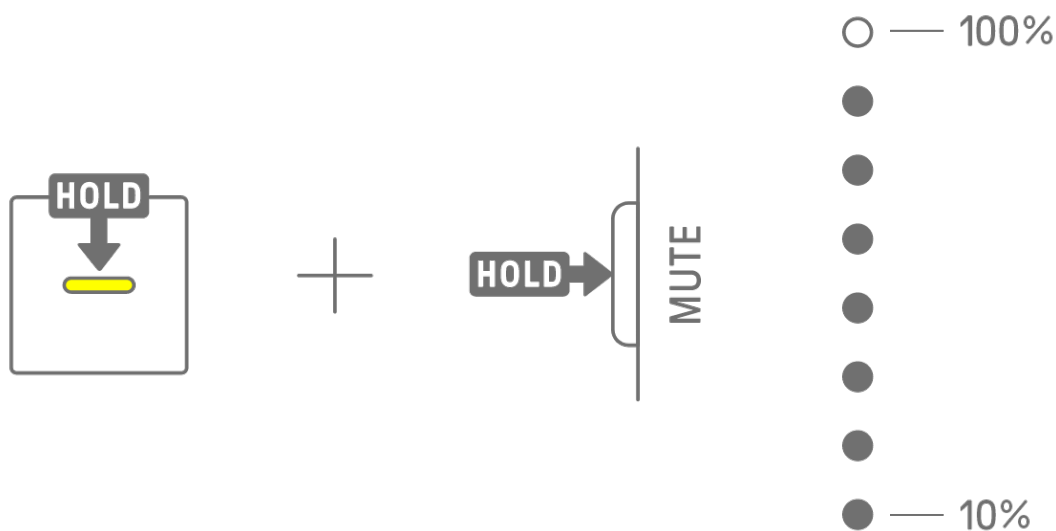
En el modo de introducción en tiempo real, pulse la tecla de grabación para comenzar a grabar. Puede grabar los sonidos (notas) de las pistas de percusión para las teclas de sintetizador que pulse. Durante la grabación, la tecla de grabación parpadea en rojo y el patrón se muestra en las teclas de percusión.

NOTA

- Cuando se apaga la alimentación, el modo de introducción en tiempo real se desactiva automáticamente.
- [Cuando se configura una cuenta atrás](#), esta se reproduce antes de iniciar la grabación.
- Las pistas cuyo tipo es DrumKit o Synth no producen sonido.

6.6 Cambio de la probabilidad de activar un paso

La probabilidad de activar los pasos de una pista de percusión se puede seleccionar entre 8 niveles. Mantenga pulsada una tecla de percusión activada y pulse el botón [MUTE] para reducir en un nivel la probabilidad de que se active ese paso. En este momento, la probabilidad de activar ese paso se indica mediante la cantidad de luces del medidor global.



Mantenga pulsadas varias teclas de percusión activadas y pulse el botón [MUTE] para reducir en un nivel la probabilidad de que se activen esos pasos.

NOTA

- Si se cambia la probabilidad de que se active un paso cuando está en el nivel mínimo, salta al nivel máximo.
- Cuando se cambian varios pasos al mismo tiempo, el medidor global indica el nivel de probabilidad más alto.

6.7 Cambio del tipo de pista [OS V2.00]

Esto permite cambiar a uno de los tres tipos de pista de percusión disponibles: Drum (percusión), DrumKit (juego de batería) o Synth (sintetizador).

Type1: Drum (valor predeterminado)

A cada pista de percusión de tipo Drum se le asigna un solo sonido de percusión y se pueden introducir secuencias mediante las teclas de percusión. Se trata del tipo de pista básico que se incluía en versiones anteriores.

Type2: DrumKit

Permite asignar uno sonido de percusión a las siete teclas de sintetizador y reproducirlos. Inmediatamente después de cambiar al tipo DrumKit, se asigna a cada tecla de sintetizador el sonido de percusión que figura en la primera posición en las siguientes categorías de sonidos. El modo de introducción por pasos siempre está habilitado.

Tecla de sintetizador	Categoría de sonido		
1	KICK (bombo)		
2	SNARE (caja)		
3	CLAP (palmada)		
4	CLOSED HIHAT (charles cerrado)		
5	OPEN HIHAT (charles abierto)		
6	TOM (timbal)		
7	SHAKER/TAMBOURINE (shaker, pandereta)		

KICK

SNARE

CLAP

●

1

2

3

4

5

6

7

CLOSED HIHAT

OPEN HIHAT

TOM

SHAKER/TAMBOURINE

Para obtener instrucciones de funcionamiento, consulte “[8. Pista de SAMPLER](#)”.
Para obtener los sonidos de percusión asignables, consulte Drum Sound (Sonido de percusión) en la Sound List (Lista de sonidos) del documento Data List (Lista de datos).

NOTA

- Los sonidos de sintetizador, los sonidos DX y los sonidos de SAMPLER no se pueden asignar.
- En DrumKit, solo se utiliza la forma de onda de cada sonido de percusión. Por consiguiente, aunque se asigne un sonido de percusión que se haya editado y guardado, los parámetros editados (como el filtro, el tono, etc.) no se aplicarán.

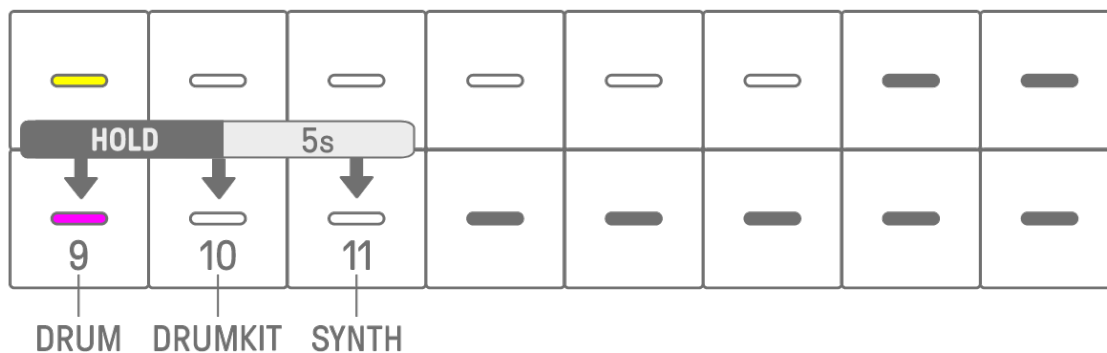
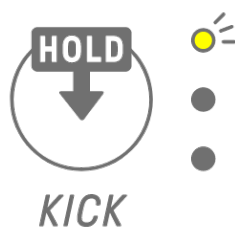
Type3: Synth

Puede convertir una pista de percusión en un sonido de sintetizador AWM2. Esto permite ampliar la cantidad de pistas de sintetizador. Por ejemplo, podría ajustar la pista KICK en Full Concert Grand (sonido de piano) y la pista SNARE en Violin (sonido de violín), y tocarlas mediante las teclas de sintetizador.

Para obtener instrucciones de funcionamiento, consulte [“7. Pistas de sintetizador \(SYNTH1, SYNTH2 y DX\)”](#).

Procedimiento para cambiar el tipo de pista

1. Mantenga pulsado el mando de pista de percusión para seleccionar la pista de percusión que desea cambiar. Las teclas de batería del 9 al 11 se iluminarán (9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth).
2. Mientras mantiene pulsado el mando de la pista de percusión, mantenga pulsada durante cinco segundos la tecla de percusión correspondiente al tipo que desee cambiar. En este punto, el medidor global parpadeará gradualmente, a fin de mostrar el progreso del cambio de tipo.
3. Cuando la tecla de percusión correspondiente se ilumine en color púrpura, significa que el cambio de tipo ha finalizado.



AVISO

- Cuando se cambia el tipo de pista, se eliminan los datos de secuencia introducidos en la pista de percusión de destino.

NOTA

- El tipo de pista no se puede cambiar durante la reproducción del proyecto.

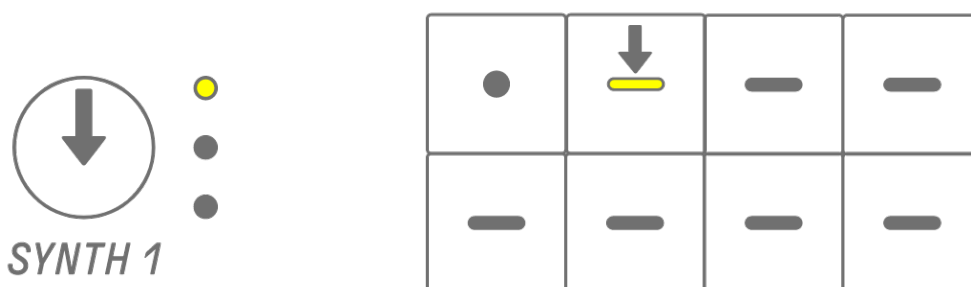
7. Pistas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 y DX)

Hay tres pistas de sintetizador: SYNTH 1 y SYNTH 2 del motor AWM2 y DX del motor FM. Puede producir melodías accionando los mandos de pista y las teclas de sintetizador correspondientes.

7.1 Introducción en tiempo real

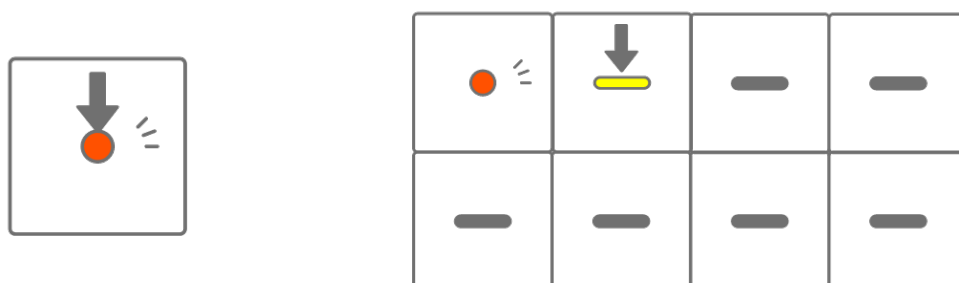
Pulse el mando [SYNTH 1], el mando [SYNTH 2] o el mando [DX] para seleccionar una pista de sintetizador.

Pulse las teclas de sintetizador para tocar en tiempo real.



Pulse la tecla de grabación para iniciar la grabación. Puede grabar los sonidos (notas) de las teclas de sintetizador que pulse.

Durante la grabación, la tecla de grabación parpadea en rojo y la posición actual en el patrón se muestra en las teclas de percusión.



NOTA

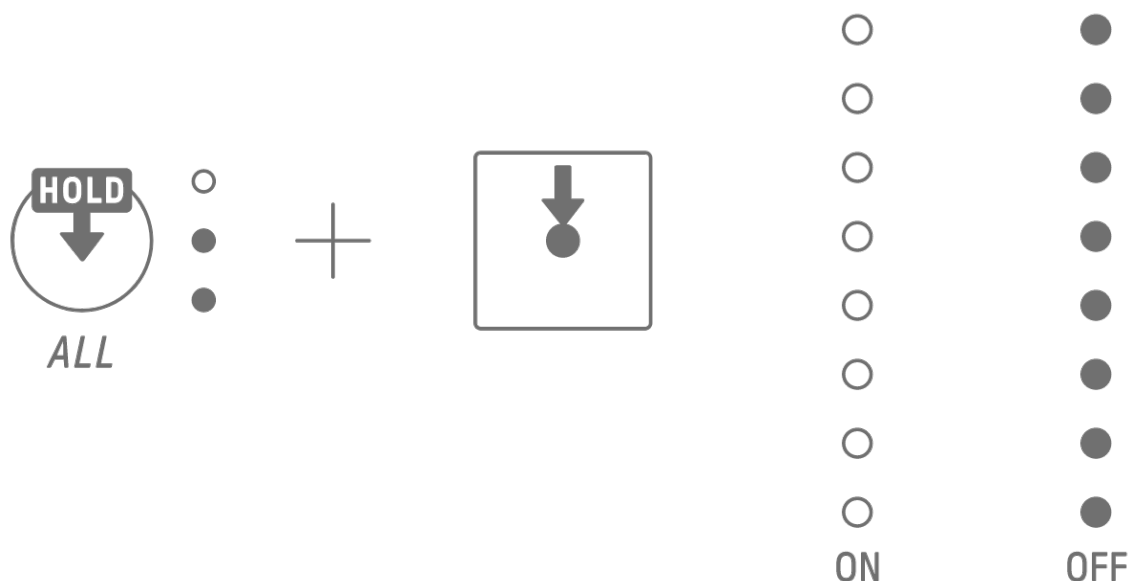
- La introducción en tiempo real también se puede llevar a cabo desde dispositivos MIDI externos. Para obtener más información sobre las asignaciones de canales, consulte ["18.2 Canales MIDI"](#).
- Puede grabar sobregrabaciones sin modificar las notas grabadas previamente. Sin embargo, si graba una nota con el mismo tono que otra que se ha grabado anteriormente, la duración de esta última se sobrescribirá con la nueva.
- [Cuando se configura una cuenta atrás](#), esta se reproduce antes de iniciar la grabación.

7.2 Activación y desactivación de la cuantización

Para activar y desactivar la cuantización durante la grabación, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse la tecla de grabación. El medidor global se ilumina en blanco cuando la cuantización está activada y se apaga cuando la cuantización está desactivada. Está activada de forma predeterminada.

Cuando la cuantización está activada, los datos grabados se corrigen automáticamente cuando se pierde su sincronización rítmica durante una interpretación.

La cuantización no afecta a los datos grabados previamente.

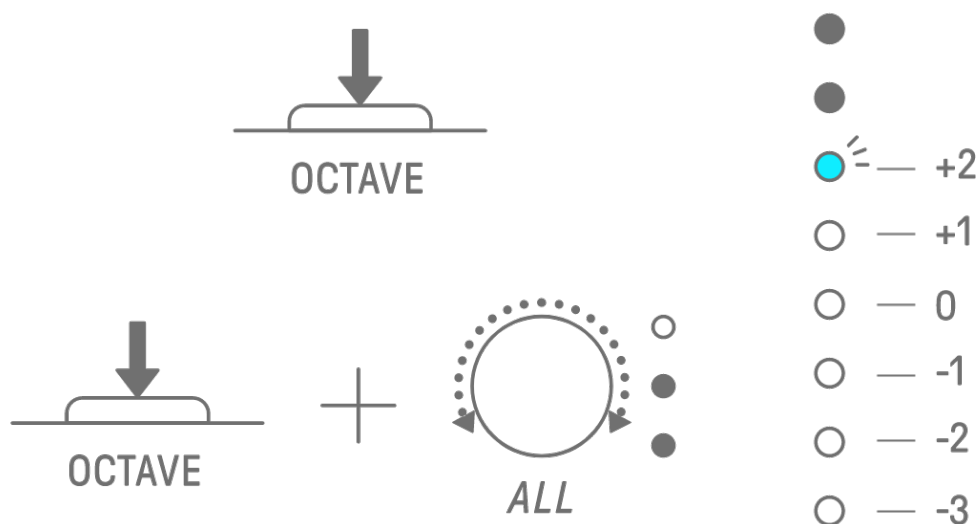


NOTA

- Utilice la aplicación SEQTRAK para configurar ajustes de cuantización avanzados. La cuantización se puede configurar en 1/32, 1/16T, 1/16 (valor predeterminado), 1/8T, 1/8 u OFF (desactivada).
- Los ajustes de cuantización también se aplican durante la introducción en tiempo real para las pistas de percusión.

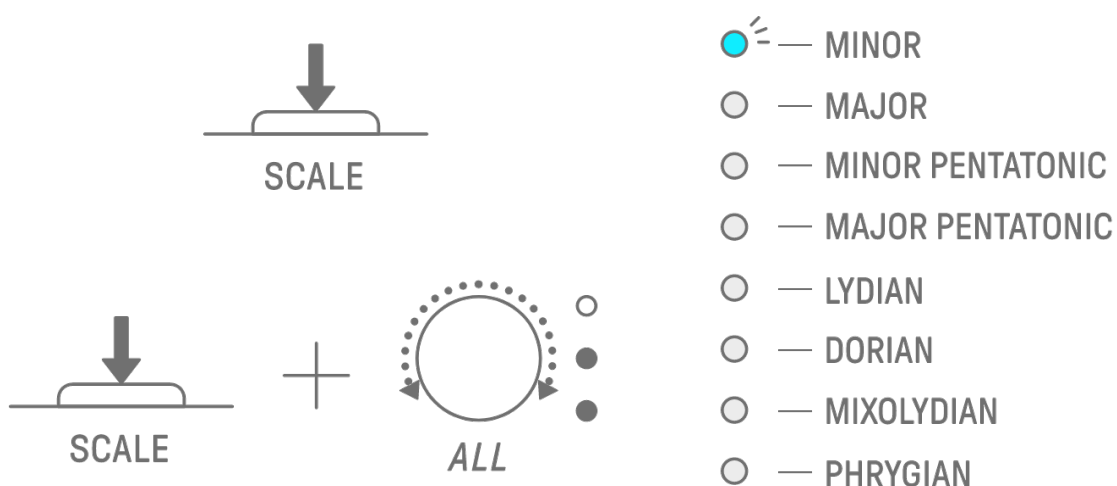
7.3 Cambio de la octava

Para cambiar en pasos de una octava el tono de la tecla de sintetizador seleccionada, pulse el botón [OCTAVE], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [OCTAVE]. La octava se puede cambiar dentro de un intervalo de +2 a -3 octavas. Esta operación no afecta los datos grabados previamente.



7.4 Cambio de la escala

Para cambiar la escala empleada al pulsar las teclas de sintetizador, pulse el botón [SCALE], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [SCALE]. Para cada proyecto, se almacenan ocho escalas diferentes. Los ajustes predeterminados se muestra en la siguiente figura. Esta operación no afecta los datos grabados previamente.

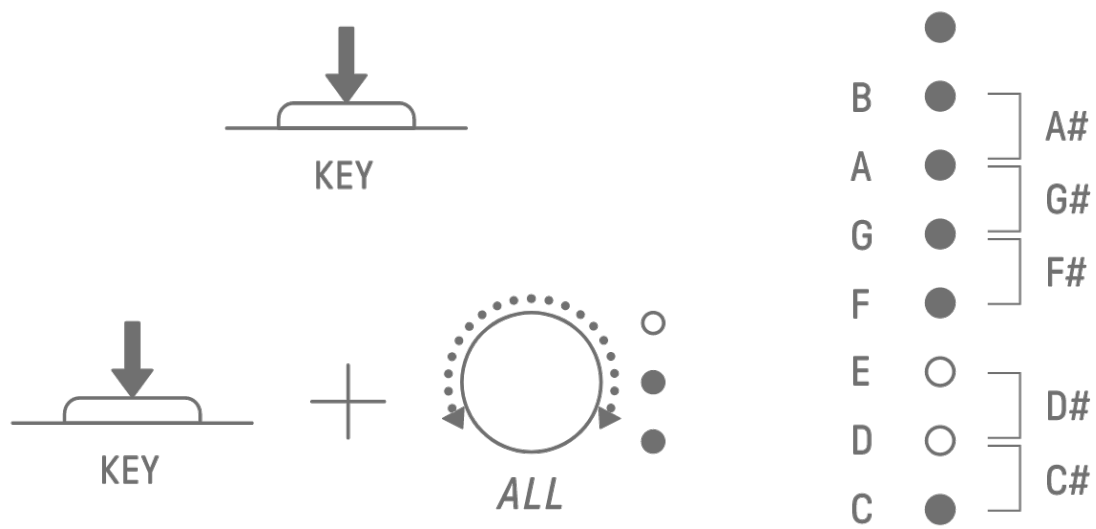


NOTA

- Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para editar la escala del proyecto seleccionado.

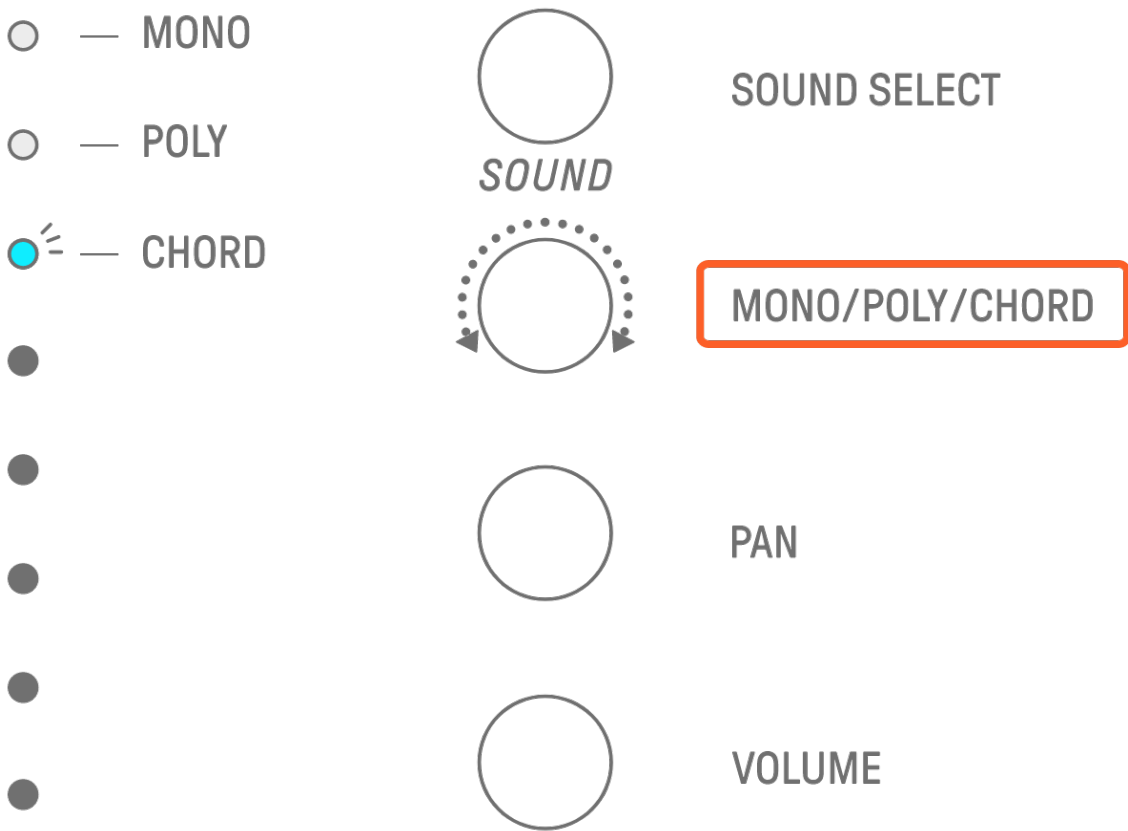
7.5 Cambio de la tonalidad

Para cambiar en pasos de semitonos la clave (tono) que se usa al pulsar las teclas de sintetizador, pulse el botón [KEY], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [KEY]. Esta operación no afecta los datos grabados previamente.



7.6 Cómo tocar acordes

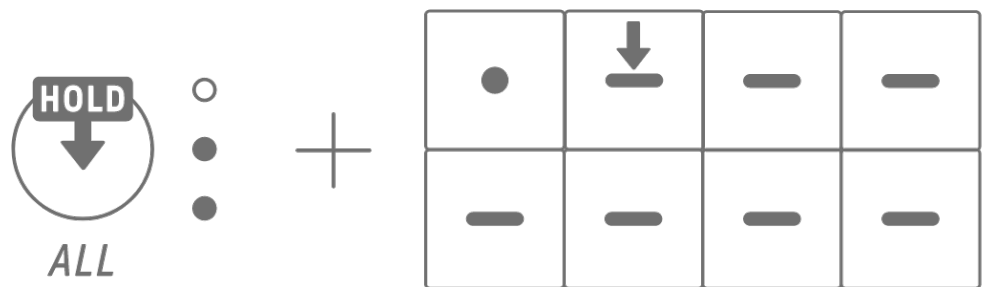
Gire el mando 2 de diseño de sonidos en la página 1 de diseño de sonidos para cambiar entre los ajustes MONO, POLY y CHORD. Para el ajuste CHORD, se han asignado siete acordes. Los ajustes MONO/POLY/CHORD se pueden activar para las pistas SYNTH 1, SYNTH 2 y DX.



7.7 Edición de acordes

Utilice el siguiente procedimiento para editar los acordes.

- 1. Gire el mando 2 de diseño de sonidos en la página 1 de diseño de sonidos para seleccionar CHORD.
- 2. Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse la tecla de sintetizador del acorde que desea editar. Las notas que componen el acorde se mostrarán en las teclas de percusión. Pulse el botón [OCTAVE] o cualquiera de las teclas de percusión iluminadas en azul para cambiar el registro de notas mostrado.
- 3. Pulse las teclas de percusión para añadir o quitar notas. Puede seleccionar hasta cuatro notas. Pulse una tecla de sintetizador para escuchar el acorde compuesto por las notas seleccionadas.



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

Esta operación no afecta los datos grabados previamente.

NOTA

- Las notas que componen un acorde también se pueden editar en la aplicación SEQTRAK.
- Se pueden configurar acordes para cada pista, que se vinculan a la escala del proyecto correspondiente.
- Si una nota de una tonalidad, una escala o un acorde está por encima de sol 8 (G8), se toca la nota que es una octava más baja (por ejemplo, la 7 (A7) en lugar de la 8 (A8)).

7.8 Cambio al modo de introducción de teclado

En el modo de introducción de teclado, puede tocar las teclas de percusión como si fueran un teclado.

Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [KEY] para cambiar al modo de introducción de teclado. En este momento, las teclas de percusión se iluminan en blanco con forma de teclado.



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

NOTA

- Pulse el botón [OCTAVE] o cualquiera de las teclas de percusión iluminadas en azul para cambiar el registro de notas mostrado.

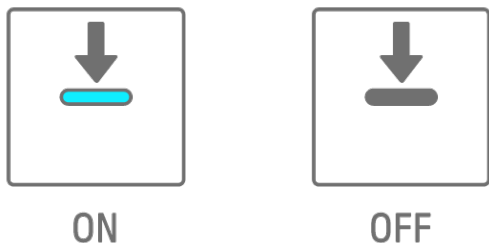
7.9 Introducción de pasos

Las pistas de sintetizador se pueden editar introduciendo pasos.

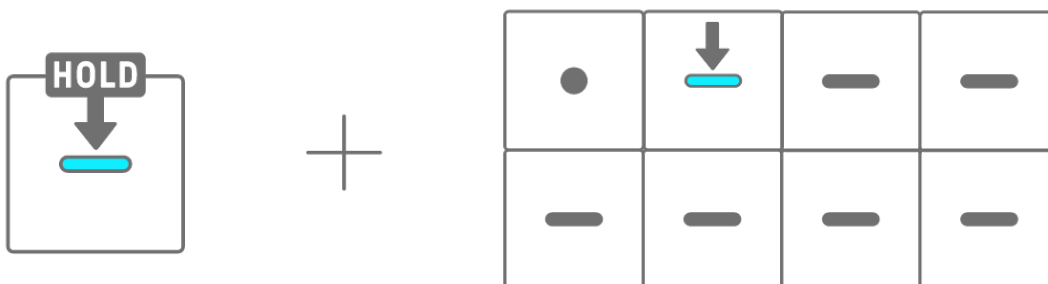
Mantenga pulsado el botón [PAGE] y pulse el mando de pista de sintetizador o el mando [SAMPLER] para entrar en el modo de introducción de pasos. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de introducción de pasos.



Pulse una tecla de percusión para activar o desactivar el paso correspondiente. El paso contiene la última nota reproducida para la pista seleccionada mediante la tecla de sintetizador/modo de introducción de teclado/dispositivo MIDI externo. Si se tocan varias notas a la vez (por ejemplo, cuando MONO/POLY/CHORD está configurado en CHORD), se introducen todas las notas seleccionadas para ese paso.



















Mantenga pulsada una tecla de percusión y pulse una tecla de sintetizador para añadir o quitar notas asignadas a la tecla de sintetizador hacia/desde el paso seleccionado. Si MONO/POLY/CHORD está configurado en CHORD, se borran todas las notas ya introducidas y se añaden las notas del acorde. Si las notas introducidas coinciden exactamente con las notas del acorde, se borran todas las notas.



Para cambiar la duración de las notas del paso seleccionado, mantenga pulsada una tecla de percusión activada y gire el mando [ALL] simultáneamente. Si el paso seleccionado tiene varias notas, mantenga pulsadas simultáneamente las teclas de percusión y sintetizador y gire el mando [ALL] para cambiar la duración de las notas individuales. La duración de la nota se indica en las teclas de percusión y el medidor global.



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



NOTA

- Cuando se apaga la alimentación, el modo de introducción de pasos se desactiva automáticamente.
- En el modo de introducción de pasos, puede cambiar el [microajuste](#) de las notas.

8. Pista SAMPLER (muestreador)

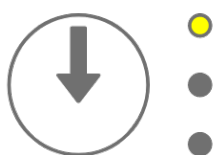
La pista SAMPLER permite reproducir muestras de audio. Se pueden asignar muestras predefinidas o muestras grabadas con el micrófono integrado, entre otras opciones, a las teclas de sintetizador para su reproducción.

8.1 Introducción en tiempo real

Pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER.

La pista SAMPLER permite reproducir hasta siete muestras. Pulse una tecla de sintetizador para reproducir la muestra asignada a ella.

SAMPLER



●	↓ 1	—	—
—	—	—	—

Pulse la tecla de grabación para iniciar la grabación. Puede grabar las muestras asignadas a las teclas de sintetizador. Durante la grabación, la tecla de grabación parpadea en rojo y la posición actual en el patrón se muestra en las teclas de percusión.

8.2 Muestreo (micrófono integrado/AUDIO IN y entrada de audio USB)

Los sonidos grabados con el micrófono integrado o importados desde un dispositivo externo se pueden reproducir en la pista SAMPLER. Pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER. Pulse la tecla de sintetizador a la que desee asignar el sonido que va a muestrear. En este momento, la tecla de sintetizador seleccionada parpadea en rojo.

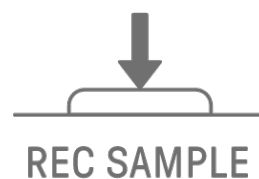
Pulse el botón [REC SAMPLE] para iniciar el muestreo con el micrófono. El tiempo de grabación de cada muestra es de hasta 16 segundos. Para finalizar el muestreo, vuelva a pulsar el botón [REC SAMPLE] o deje que transcurran los 16 segundos completos.

Si se conecta un cable a la toma [AUDIO IN], el muestreo se realiza para la entrada AUDIO IN. Si el origen de muestreo es una entrada de audio USB, se muestrea el audio introducido a través de la conexión USB.

SAMPLER



●	↓ —	—	—
—	—	—	—



8.3 Cambio del origen de muestreo

Puede seleccionar entre tres orígenes de muestreo: micrófono integrado/entrada AUDIO IN, entrada de audio USB o repetición de muestreo. Para cambiar el origen de muestreo, mantenga pulsado el botón [REC SAMPLE] durante al menos 2 segundos y pulse la tecla de percusión iluminada en blanco.



8.4 Repetición de muestreo

La repetición de muestreo es un proceso que consiste en muestrear el audio directamente desde el SEQTRAK mientras el dispositivo lo reproduce. Para la repetición de muestreo, utilice el procedimiento siguiente.

1. Cambie el origen de muestreo a repetición de muestreo. Para obtener información sobre cómo cambiar el origen de muestreo, consulte [“8.3 Cambio del origen de muestreo”](#).
2. Cambie y ajusta el patrón de cada pista.
3. Inicie el muestreo. Para obtener información sobre cómo efectuar el muestreo, consulte [“8.2 Muestreo \(micrófono integrado/AUDIO IN y entrada de audio USB\)”](#).

NOTA

- Durante la repetición de muestreo, el metrónomo se silencia, independientemente de su ajuste.

8.5 Cancelación del muestreo

El muestreo se puede cancelar mientras está en curso. Para cancelar el muestreo, mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el botón [REC SAMPLE]. Después de cancelar el muestreo, los sonidos se restauran a su estado anterior al muestreo.



8.6 Ajuste de la cuenta atrás de inicio del muestreo

Para ajustar la cuenta atrás de inicio del muestreo, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [REC SAMPLE]. El ajuste de cuenta atrás se activa cuando el origen de muestreo se ha configurado en micrófono integrado/entrada AUDIO IN o entrada de audio USB. El medidor global se ilumina en blanco cuando la cuenta atrás está activada y se apaga cuando la cuenta atrás está desactivada.

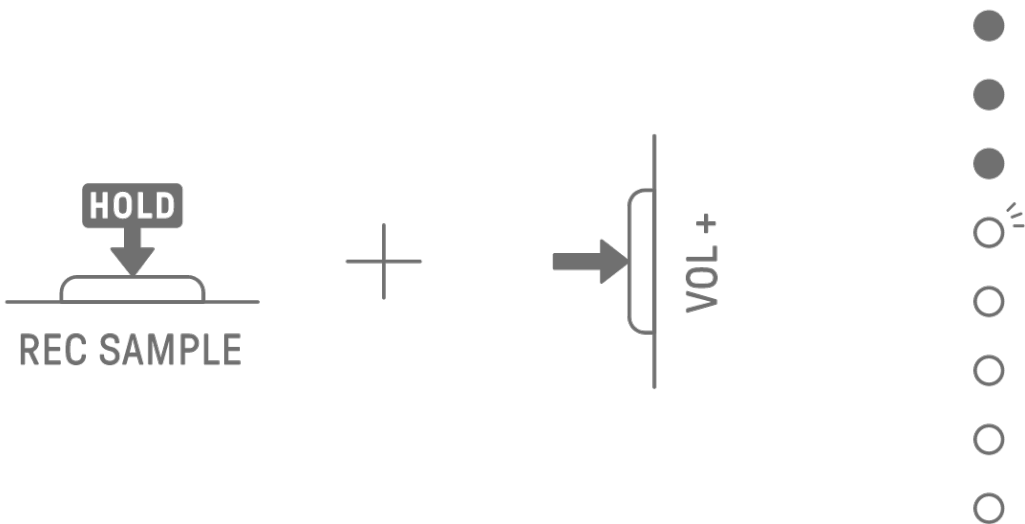


NOTA

- Este ajuste está vinculado al ajuste de cuenta atrás previa a la grabación en el modo de introducción en tiempo real.

8.7 Cambio al modo de monitorización

En el modo de monitorización, puede utilizar el medidor global para comprobar el volumen del audio de la entrada de muestreo. Mantenga pulsado el botón [REC SAMPLE] y pulse el botón [VOL+] para cambiar al modo de monitorización. Cuando se cambia al modo de monitorización, las tres luces LED de la pista SAMPLER parpadean en blanco. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de monitorización.

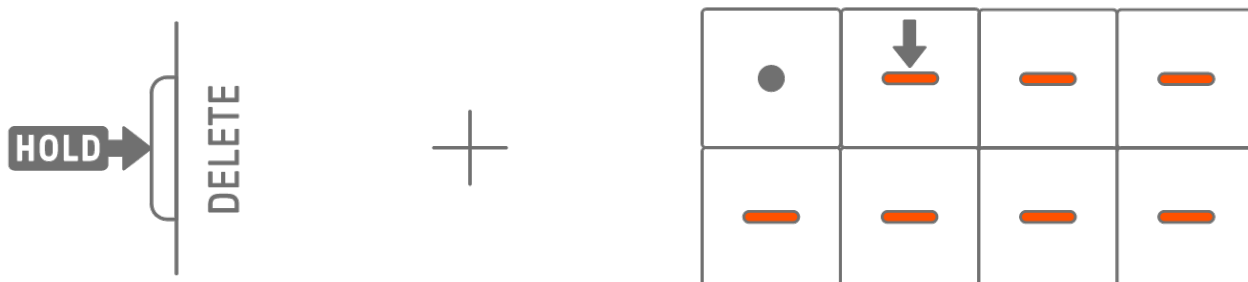


8.8 Activación y desactivación de la normalización automática

La función de normalización automática maximiza automáticamente el volumen del audio muestreado. Está activada de forma predeterminada. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para activar o desactivar la normalización automática.

8.9 Borrado de los patrones de cada muestra

Pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER. Mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse una tecla de sintetizador para borrar el patrón de esa muestra.



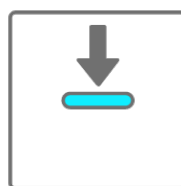
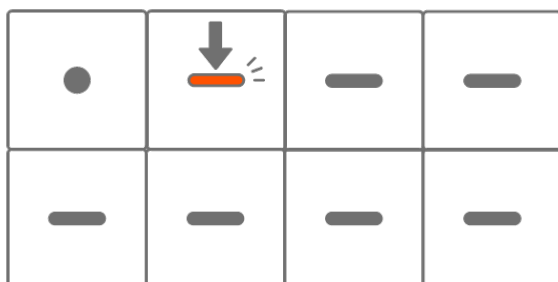
8.10 Introducción de pasos

La pista SAMPLER se puede editar introduciendo pasos.

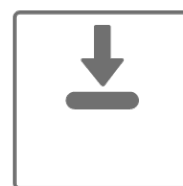
Mantenga pulsado el botón [PAGE] y pulse el mando de pista de sintetizador o el mando [SAMPLER] para entrar en el modo de introducción de pasos. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de introducción de pasos.



Pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER. Pulse una tecla de sintetizador para seleccionar la muestra que desea editar. Pulse una tecla de percusión para activar o desactivar el paso correspondiente. La tecla de percusión muestra únicamente los datos de la muestra seleccionada.



















ON



OFF

Mantenga pulsada una tecla de percusión activada y gire el mando [ALL] para cambiar la duración de las notas del paso seleccionado. La duración de la nota se indica en las teclas de percusión y el medidor global.



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

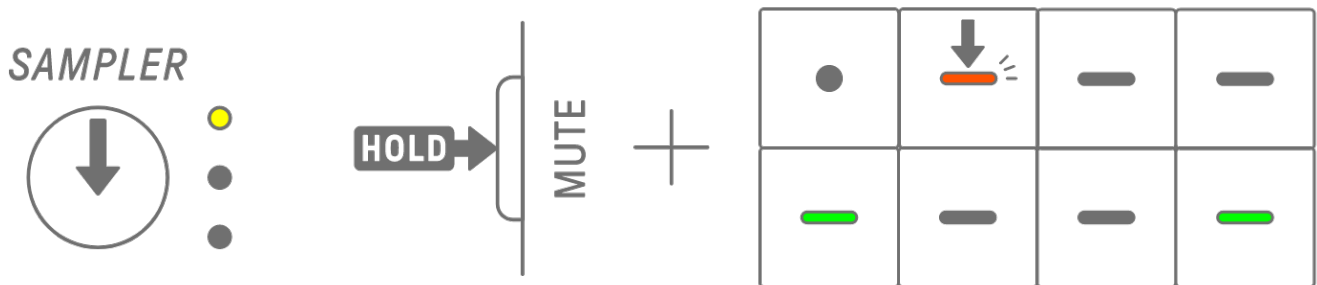


NOTA

- Cuando se apaga la alimentación, el modo de introducción de pasos se desactiva automáticamente.
- En el modo de introducción de pasos, puede cambiar el [microajuste](#) de las notas.

8.11 Silenciamiento de muestras

Pulse el mando [SAMPLER] para seleccionar la pista SAMPLER. Mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse una tecla de sintetizador para silenciar la muestra asignada a esa tecla. La tecla Synth de la muestra silenciada se ilumina en verde. Utilice el mismo procedimiento para desactivar el silenciamiento de la muestra.



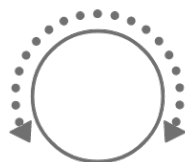
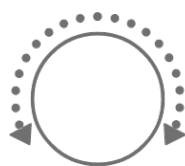
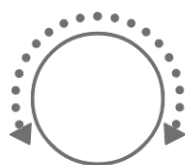
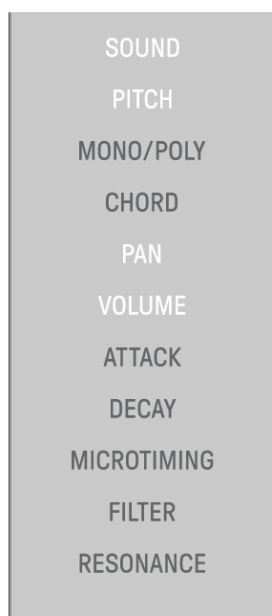
NOTA

- Cuando la pista SAMPLER está silenciada, no se emite ningún sonido, independientemente del estado de silenciamiento de la muestra.
- Al desactivar el silenciamiento de la pista SAMPLER o de todas las pistas a la vez, no se desactiva el silenciamiento de la muestra.
- Esta operación también está disponible cuando el tipo de pista de percusión se ha establecido en Drumkit.

9. Diseño de sonidos

9.1 Ajuste de los parámetros de sonido

Pulse un mando de pista para seleccionar la pista cuyos parámetros de sonido desee ajustar. Gire los mandos de diseño de sonidos para ajustar los parámetros de sonido de la pista seleccionada. Para realizar cambios mayores en los parámetros, pulse y gire simultáneamente los mandos de diseño de sonidos. Los parámetros de sonido que se van a ajustar se muestran en el índice.

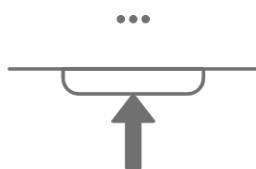


9.1.1 Cambio entre las páginas de operaciones de los parámetros de sonido

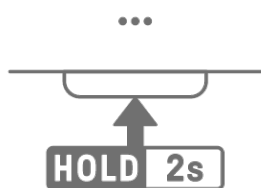
Pulse el botón de página de diseño de sonidos para cambiar entre las páginas de operaciones de los parámetros de sonido. A cada página se le asignan diferentes parámetros de sonido.

● — Page1

○ — Page2



Mantenga pulsado el botón de página de diseño de sonidos durante al menos 2 segundos para abrir los ajustes avanzados. Utilice el mismo procedimiento para salir de los ajustes avanzados. En la configuración avanzada, están disponibles más páginas de operación y parámetros de sonido.



9.1.2 Parámetros de sonido de las pistas de percusión (Type1: Drum, Type2: DrumKit)

Página	Mando de diseño de sonidos	Parámetro	Bloqueo de parámetros/ registro de movimientos	Texto mostrado en el índice
1	1	SOUND SELECT (selección de sonido)	-	SOUND (sonido)
	2	PITCH (afinación)	✓	PITCH (afinación)
	3	PAN (efecto panorámico)	✓	PAN (efecto panorámico)
	4	VOLUME (volumen)	✓	VOLUME (volumen)
2	1	AEG ATTACK (ataque de AEG)	✓	ATTACK (ataque)
	2	AEG DECAY (disminución de AEG)	✓	DECAY (disminución)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso bajo- paso alto)	✓	FILTER (filtro)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (resonancia del filtro de paso bajo-paso alto)	✓	RESONANCE (resonancia)
3 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	REVERB SEND (transmisión de reverberación)	✓	REVERB (reverberación)
	2	DELAY SEND (transmisión de retardo)	✓	DELAY (retardo)
	3	EQ HIGH GAIN (ecualizador, ganancia alta)	✓	OTHER (otros)
	4	EQ LOW GAIN (ecualizador, ganancia baja)	✓	OTHER (otros)

9.1.3 Parámetros de sonido de las pistas de sintetizador (SYNTH 1 y SYNTH 2) y las pistas de percusión (Type3: Synth)

Página	Mando de diseño de sonidos	Parámetro	Bloqueo de parámetros/ registro de movimientos	Texto mostrado en el índice
1	1	SOUND SELECT (selección de sonido)	-	SOUND (sonido)
	2	MONO/POLY/CHORD (monofónico, polifónico, acorde)	-	MONO/POLY CHORD (monofónico, polifónico, acorde)
	3	PAN (efecto panorámico)	✓	PAN (efecto panorámico)
	4	VOLUME (volumen)	✓	VOLUME (volumen)
2	1	AEG ATTACK (ataque de AEG)	✓	ATTACK (ataque)
	2	AEG DECAY/RELEASE (disminución/liberación de AEG)	✓	DECAY (disminución)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso bajo-paso alto)	✓	FILTER (filtro)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (resonancia del filtro de paso bajo-paso alto)	✓	RESONANCE (resonancia)
3 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	REVERB SEND (transmisión de reverberación)	✓	REVERB (reverberación)
	2	DELAY SEND (transmisión de retardo)	✓	DELAY (retardo)
	3	EQ HIGH GAIN (ecualizador, ganancia alta)	✓	OTHER (otros)
	4	EQ LOW GAIN (ecualizador, ganancia baja)	✓	OTHER (otros)
4 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	✓	OTHER (otros)
	2	ARPEGGIATOR TYPE (tipo de arpegiador)	-	OTHER (otros)
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME (tiempo de compuerta de arpegiador)	✓	OTHER (otros)
	4	ARPEGGIATOR SPEED (velocidad de arpegiador)	-	OTHER (otros)

NOTA

- Si una pista de sintetizador está en el [modo de introducción de pasos](#) y está activado el [bloqueo de parámetros](#), se ilumina [PITCH] en lugar de [MONO/POLY] y [CHORD]. En este momento, puede cambiar en semitonos el tono (número de nota) de la nota para el paso seleccionado.

9.1.4 Parámetros de sonido de la pista de sintetizador (DX)

Página	Mando de diseño de sonidos	Parámetro	Bloqueo de parámetros/ registro de movimientos	Texto mostrado en el índice
1	1	SOUND SELECT (selección de sonido)	-	SOUND (sonido)
	2	MONO/POLY/CHORD (monofónico, polifónico, acorde)	-	MONO/POLY CHORD (monofónico, polifónico, acorde)
	3	PAN (efecto panorámico)	✓	PAN (efecto panorámico)
	4	VOLUME (volumen)	✓	VOLUME (volumen)
2	1	AEG ATTACK (ataque de AEG)	✓	ATTACK (ataque)
	2	AEG DECAY (disminución de AEG)	✓	DECAY (disminución)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso bajo-paso alto)	✓	FILTER (filtro)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (resonancia del filtro de paso bajo-paso alto)	✓	RESONANCE (resonancia)
3 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	REVERB SEND (transmisión de reverberación)	✓	REVERB (reverberación)
	2	DELAY SEND (transmisión de retardo)	✓	DELAY (retardo)
	3	EQ HIGH GAIN (ecualizador, ganancia alta)	✓	OTHER (otros)
	4	EQ LOW GAIN (ecualizador, ganancia baja)	✓	OTHER (otros)
4 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	✓	OTHER (otros)
	2	ARPEGGIATOR TYPE (tipo de arpegiador)	-	OTHER (otros)
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME (tiempo de compuerta de arpegiador)	✓	OTHER (otros)
	4	ARPEGGIATOR SPEED (velocidad de arpegiador)	-	OTHER (otros)
5 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	FM ALGORITHM (algoritmo de FM)	✓	OTHER (otros)
	2	MODULATOR AMOUNT (cantidad de modulador)	✓	OTHER (otros)
	3	MODULATOR FREQUENCY (frecuencia del modulador)	✓	OTHER (otros)
	4	MODULATOR FEEDBACK (realimentación del modulador)	✓	OTHER (otros)

NOTA

- Si una pista de sintetizador está en el [modo de introducción de pasos](#) y está activado el [bloqueo de parámetros](#), se ilumina [PITCH] en lugar de [MONO/POLY] y [CHORD]. En este momento, puede cambiar en semitonos el tono (número de nota) de la nota para el paso seleccionado.

9.1.5 Parámetros de sonido de la pista SAMPLER

Página	Mando de diseño de sonidos	Parámetro	Bloqueo de parámetros/ registro de movimientos	Texto mostrado en el índice
1	1	SOUND SELECT (selección de sonido)	-	SOUND (sonido)
	2	PITCH (afinación)	✓	PITCH (afinación)
	3	PAN (efecto panorámico)	✓	PAN (efecto panorámico)
	4	VOLUME (volumen)	✓	VOLUME (volumen)
2	1	AEG ATTACK (ataque de AEG)	✓	ATTACK (ataque)
	2	AEG DECAY (disminución de AEG)	✓	DECAY (disminución)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso bajo-paso alto)	✓	FILTER (filtro)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (resonancia del filtro de paso bajo-paso alto)	✓	RESONANCE (resonancia)
3 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	REVERB SEND (transmisión de reverberación)	✓	REVERB (reverberación)
	2	DELAY SEND (transmisión de retardo)	✓	DELAY (retardo)
	3	EQ HIGH GAIN (ecualizador, ganancia alta)	✓	OTHER (otros)
	4	EQ LOW GAIN (ecualizador, ganancia baja)	✓	OTHER (otros)
4 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	START POINT (punto de inicio)	-	OTHER (otros)
	2	END POINT (punto final)	-	OTHER (otros)
	3	LOOP ON/OFF (bucle activado/desactivado)	-	OTHER (otros)
	4	LOOP LENGTH (duración de bucle)	-	OTHER (otros)
5 (ADVANCED) (ajustes avanzados)	1	PEG ATTACK LEVEL (nivel de ataque de PEG)	✓	OTHER (otros)
	2	PEG ATTACK TIME (tiempo de ataque de PEG)	✓	OTHER (otros)
	3	PEG DECAY LEVEL (nivel de disminución de PEG)	✓	OTHER (otros)
	4	PEG DECAY TIME (tiempo de disminución de PEG)	✓	OTHER (otros)

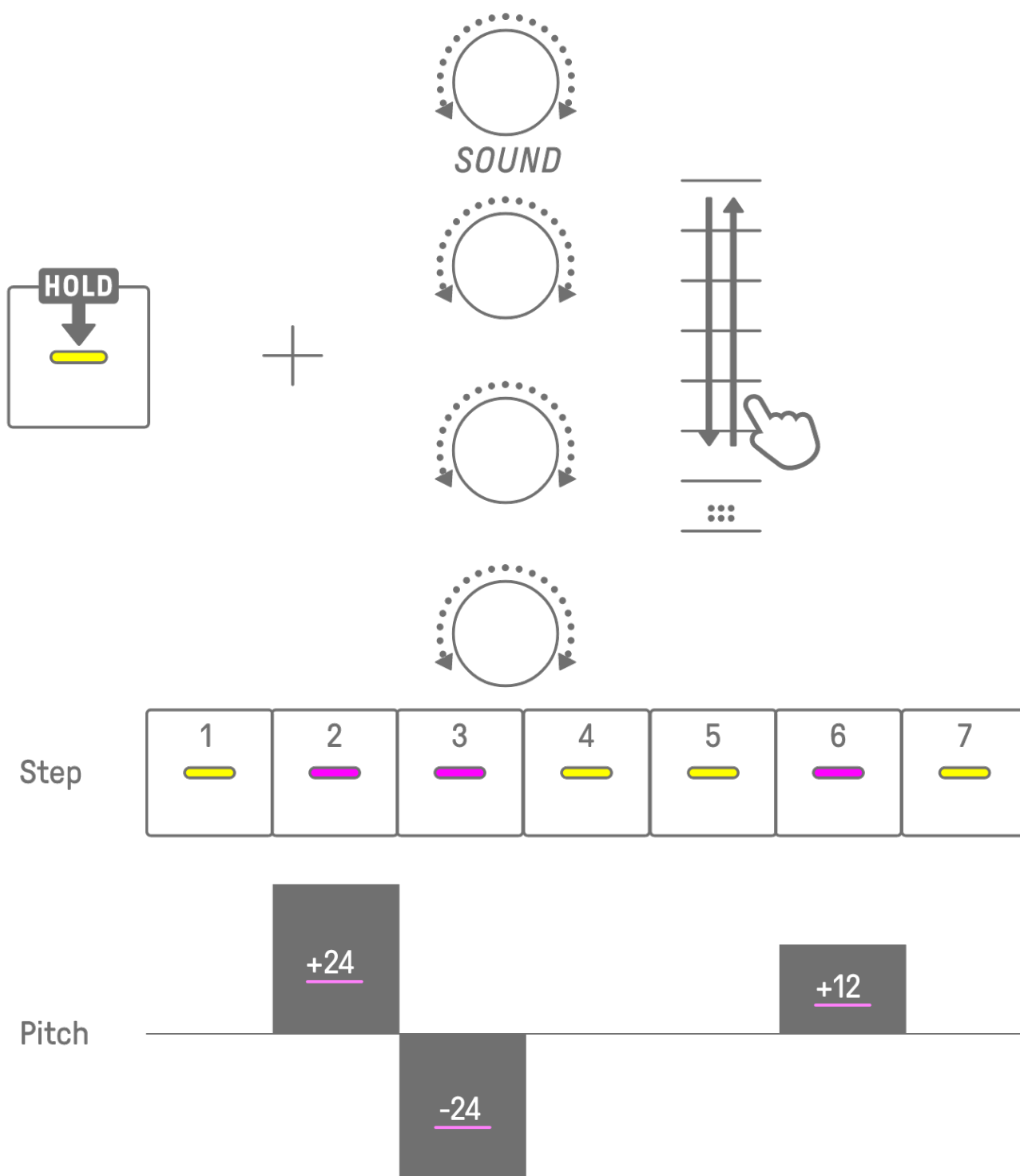
NOTA

- Para obtener una descripción de cada parámetro de sonido, consulte "[18.7 Descripción de los parámetros de sonido](#)".

9.2 Ajuste de los parámetros de sonido y de los efectos de cada paso (bloqueo de parámetros)

Puede ajustar el diseño de sonidos y los parámetros de efectos individuales de cada paso (bloqueo de parámetros). Mantenga pulsada una tecla de percusión activada y gire los mandos de diseño de sonidos del 1 al 4 o deslice el control deslizante táctil [FX LEVEL] para activar el bloqueo de parámetros de ese paso. Los pasos cuyo bloqueo de parámetros está activado se iluminan en color violeta.

Para obtener información sobre los parámetros cuyo bloqueo de parámetros se puede activar, consulte “[9.1 Ajuste de los parámetros de sonido](#)”.

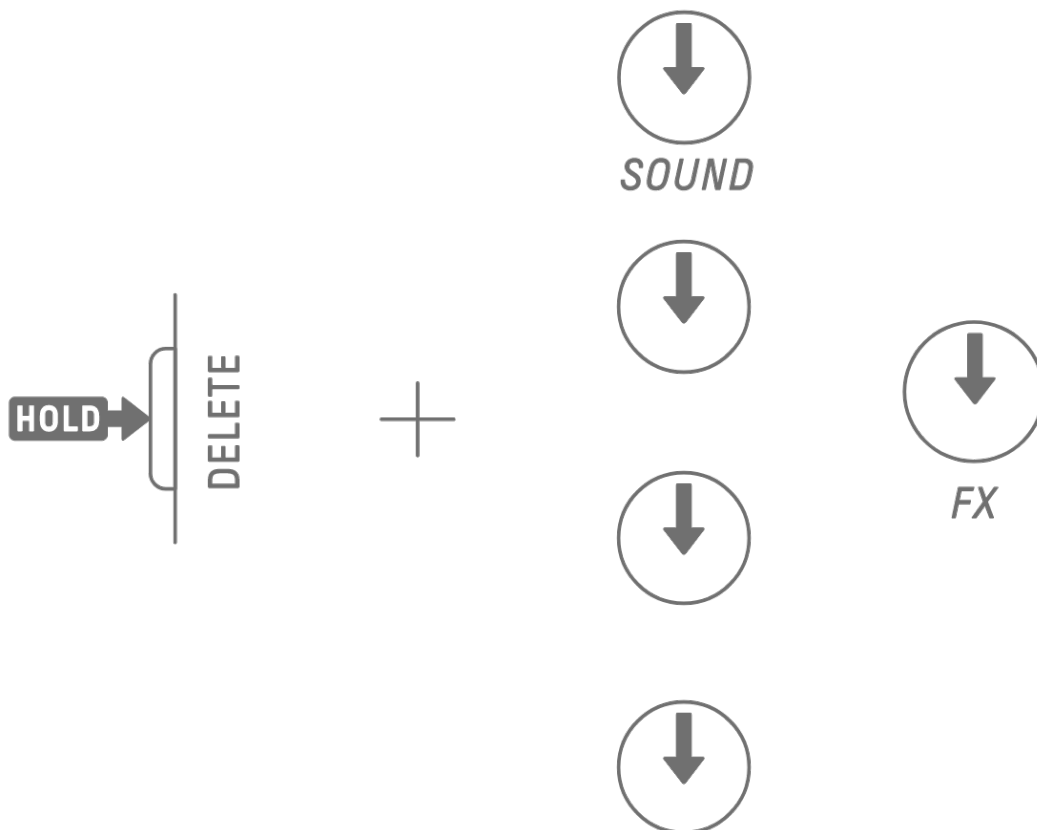


NOTA

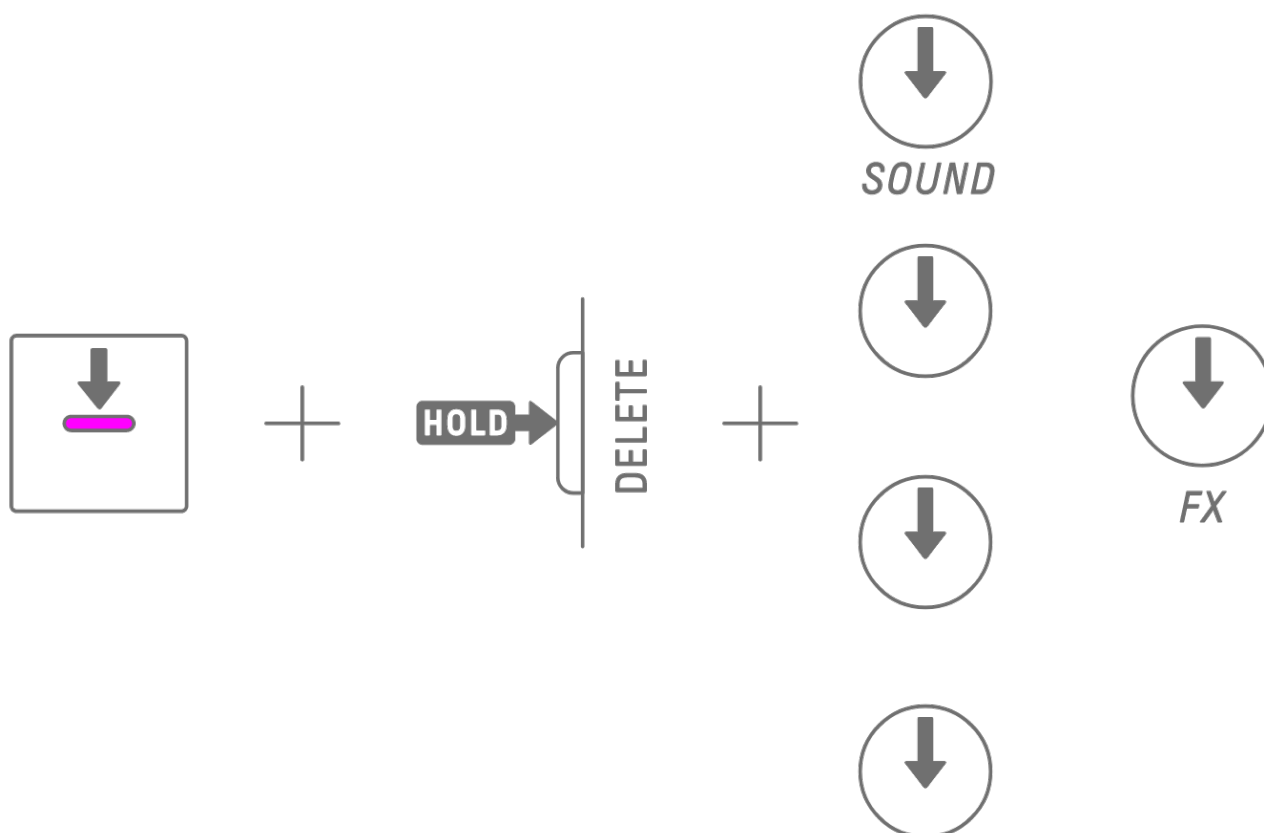
- Mantenga pulsadas varias teclas de percusión y gire los mandos de diseño de sonidos del 1 al 4 o deslice el control deslizante táctil [FX LEVEL] para activar el bloqueo de parámetros de los pasos seleccionados.
- Si activa el bloqueo de parámetros para VOLUME, la velocidad de la nota cambia.

9.2.1 Eliminación del bloqueo de parámetros

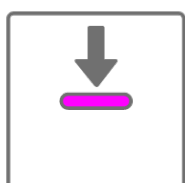
Para eliminar el bloqueo de parámetros del patrón seleccionado, mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el mando de diseño de sonidos o el mando [FX]. Se borra el parámetro del mando correspondiente.



Para eliminar el bloqueo de parámetros del paso seleccionado, mantenga pulsada la tecla de percusión y el botón [DELETE] y pulse simultáneamente el mando de diseño de sonidos o el mando [FX]. Se borra parámetro del mando correspondiente únicamente para el paso seleccionado.



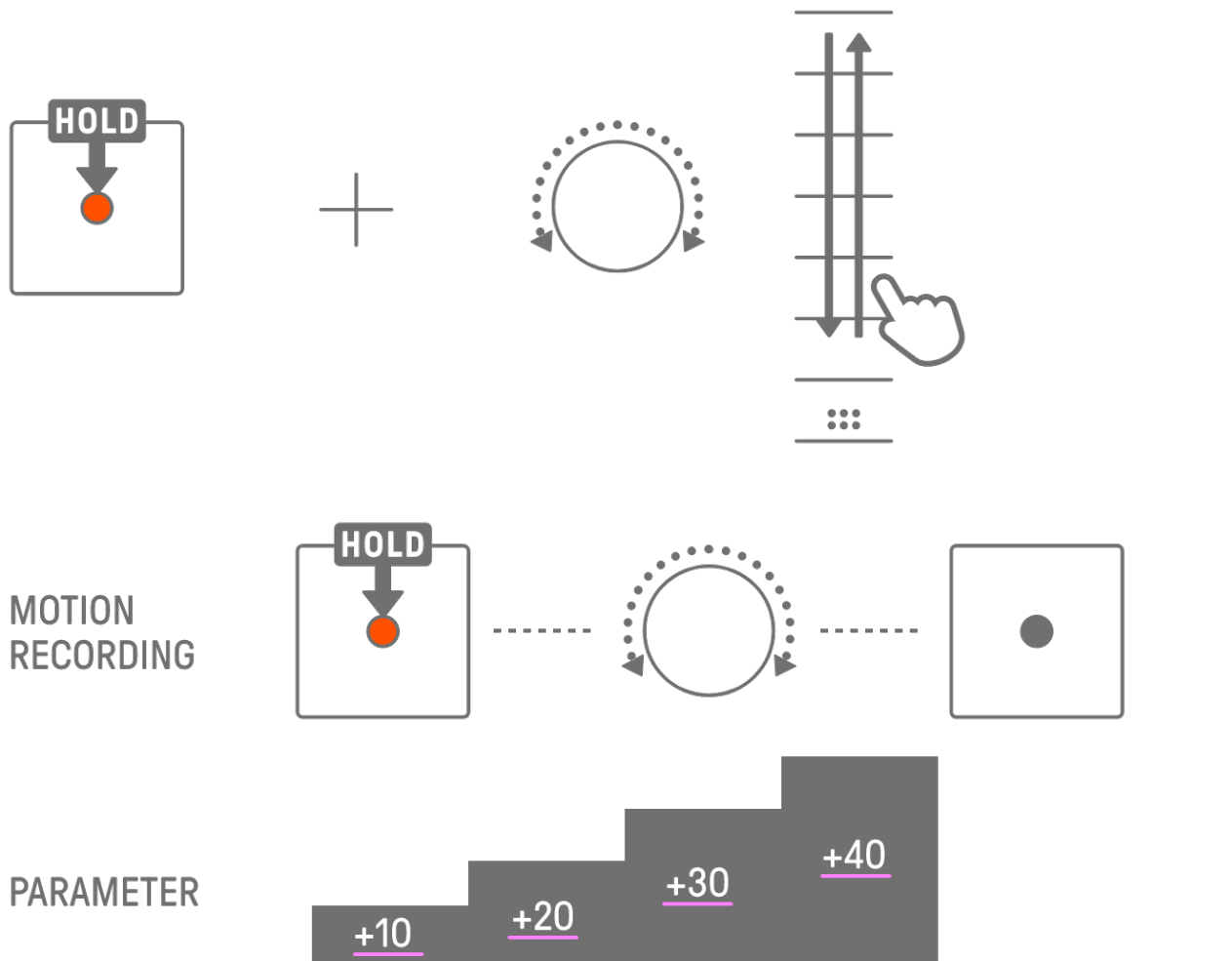
Al desactivar un paso, se quitan todos los bloqueos de parámetros del paso seleccionado.



9.3 Registro de movimientos de los parámetros de sonido y efectos en los pasos (registro de movimientos)

Puede registrar el accionamiento de los mandos de diseño de sonidos y de los controles deslizantes táctiles de los efectos individuales en tiempo real (registro de movimiento). Para registrar los movimientos, mantenga pulsado el botón [RECORD] y gire los mandos de diseño de sonidos del 1 al 4 o deslice los controles deslizantes táctiles.

Para obtener información sobre qué parámetros de sonido se pueden utilizar con el registro de movimientos, consulte [“9.1 Ajuste de los parámetros de sonido”](#).



NOTA

- Los datos que se graban con el bloqueo de parámetros y con el registro de movimientos son los mismos. Si se registran los movimientos mientras está aplicado el bloqueo de parámetros a los datos, esos datos se sobrescribirán.

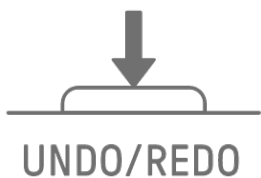
9.3.1 Borrado de un movimiento

Para borrar un movimiento, mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el mando de diseño de sonidos o el mando [FX].

9.4 Cómo deshacer/repeter los parámetros de sonido y efectos

La función UNDO cancela la operación inmediatamente anterior y devuelve SEQTRAK al estado anterior a esa operación. La función REDO vuelve a ejecutar la operación cancelada por UNDO.

Para deshacer o repeter los parámetros de sonido y efectos, pulse el botón [UNDO/REDO].



NOTA

- UNDO/REDO no se pueden utilizar para selecciones de sonidos y efectos.

9.5 Cómo guardar sonidos

Puede guardar un sonido después de ajustar sus parámetros. Para ello, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el mando de diseño de sonidos 1. Cuando se guarda el sonido, el medidor global parpadea en blanco.

El sonido guardado se inserta después del sonido original y se puede seleccionar mediante las operaciones de selección de sonidos. También se registra automáticamente como favorito.

Para obtener más información sobre cómo seleccionar un sonido que se ha registrado como favorito, consulte “[5.7.1 Selección de una categoría de sonidos \(salto de categoría\)](#)”.



NOTA

- Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para añadir y quitar sus sonidos favoritos.
- Cuando se guarda un sonido en el SEQTRAK, se añade “_editNN” (donde NN es un número) al final del nombre del sonido original.

9.6 Borrado de sonidos

La aplicación SEQTRAK permite borrar sonidos guardados. Sin embargo, los sonidos predefinidos no se pueden borrar.

9.7 Importación de sonidos

La aplicación SEQTRAK proporciona contenido adicional, incluidos varios tipos de sonidos. La función de gestión del contenido de la aplicación SEQTRAK permite importar este contenido adicional o sus propias muestras.

NOTA

- Al importar sus propias muestras, utilice datos WAV de 44,1 kHz/16 bits o 24 bits con una duración máxima de 16 segundos.

10. Efectos

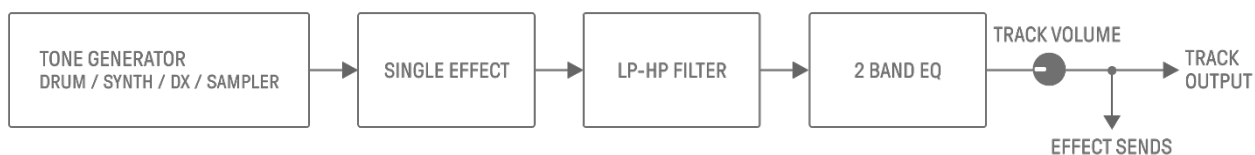
10.1 Configuración de los efectos

Hay tres tipos de efectos: efectos de pista, efectos de transmisión y efectos principales. Puede utilizar los controles deslizantes táctiles para ajustar los parámetros de los efectos. Además, la aplicación SEQTRAK proporciona ajustes más avanzados.

10.1.1 Efectos de pista

Los efectos de pista se ajustan para cada pista. Los parámetros de los efectos de pista se registran para cada sonido. Por lo tanto, cambian al seleccionar otro sonido.

Los efectos de pista se conectan en el orden que se muestra a continuación.



1. SINGLE EFFECT (efecto individual)

Con el interruptor [MASTER/SINGLE] configurado en SINGLE, utilice el mando [FX] para cambiar el tipo y los controles deslizantes táctiles para ajustar los parámetros.

2. LP-HP FILTER (filtro de paso bajo-paso alto)

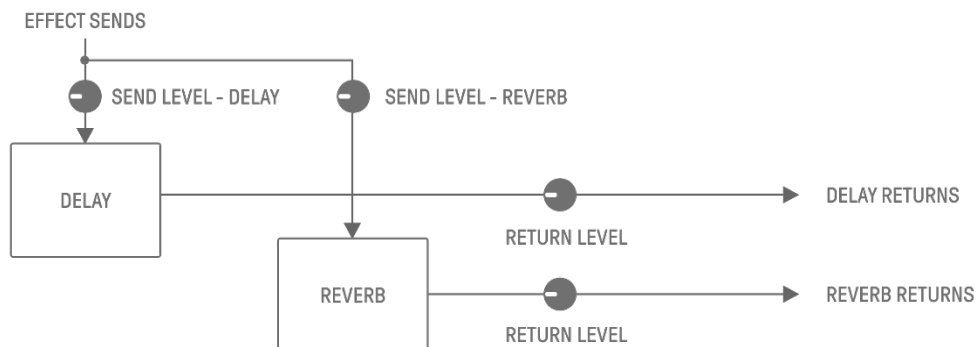
Los mandos permiten controlar el LPF (filtro de paso bajo) o el HPF (filtro de paso alto). Utilice los mandos 3 y 4 de diseño de sonidos de la página 2 de diseño de sonidos para ajustar los parámetros.

3. 2 BAND EQ (ecualizador de 2 bandas)

Este ecualizador se utiliza para corregir el sonido en dos intervalos de frecuencias, altas y bajas. Utilice los mandos 3 y 4 de diseño de sonidos de la página 3 de diseño de sonidos para ajustar los parámetros.

10.1.2 Efectos de envío

Los efectos de envío son comunes para todas las pistas. Puede configurar SEND LEVEL (nivel de envío) para cada pista y RETURN LEVEL (nivel de retorno) para todas ellas. Dos efectos de envío, DELAY (retardo) y REVERB (reverberación), van conectados en paralelo después de los efectos de pista.



1. DELAY (retardo)

Un efecto que retrasa una señal de audio para crear efectos ambientales o rítmicos.

En el modo de mezclador, puede cambiar el tipo de retardo y ajustar los parámetros.

SEND LEVEL se puede ajustar girando el mando 2 de diseño de sonidos de la página 3 de diseño de sonidos, o bien pulsando el mando 4 de diseño de sonidos en el modo de mezclador y girando cada mando de pista.

2. REVERB (reverberación)

Este efecto crea artificialmente reverberaciones complejas a fin de recrear el ambiente de los distintos tipos de espacios en los que se reproduce sonido. Puede aportar un ambiente natural al sonido y crear espacio y profundidad.

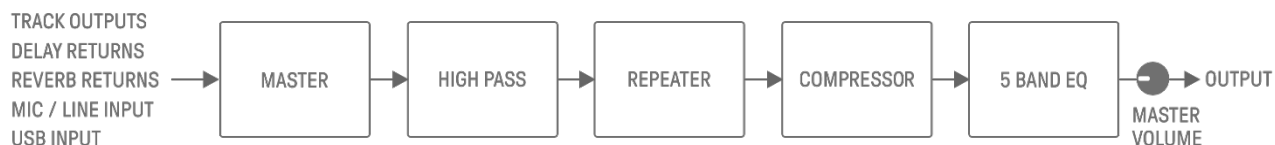
En el modo de mezclador, puede cambiar el tipo de reverberación y ajustar los parámetros.

SEND LEVEL se puede ajustar girando el mando 1 de diseño de sonidos de la página 3 de diseño de sonidos, o bien pulsando el mando 3 de diseño de sonidos en el modo de mezclador y girando cada mando de pista.

10.1.3 Efectos principales

Los efectos principales se aplican al sonido global en la fase final de la salida de audio. Se conectan en el orden que se muestra a continuación.

Los efectos HIGH PASS y REPEATER utilizan principalmente en actuaciones. Al ajustar los parámetros, el efecto se desactiva cuando se retira el dedo del control deslizante.



1. MASTER (principal)

Con el interruptor [MASTER/SINGLE] configurado en MASTER, utilice el mando [FX] para cambiar el tipo y los controles deslizantes táctiles para ajustar los parámetros.

2. HIGH PASS (paso alto)

El control deslizante táctil [HIGH PASS] permite ajustar los parámetros. El ajuste predeterminado es un filtro de paso alto. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para cambiar el tipo de efecto.

3. REPEATER (repetidor)

Utilice el control deslizante táctil [REPEATER] para ajustar los parámetros. El ajuste predeterminado es BEAT REPEAT, que repite el sonido de entrada. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para cambiar el tipo de efecto.

4. COMPRESSOR (compresor)

Este efecto comprime las voces con gran volumen e intensifica las voces con bajo volumen para crear un sonido más potente y dinámicamente coherente. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para cambiar el tipo de efecto y ajustar los parámetros.

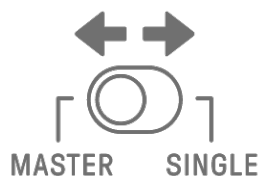
5. 5 BAND EQ (ecualizador de 5 bandas)

Este ecualizador permite corregir el sonido en cinco intervalos de frecuencias, desde bajas hasta altas. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para ajustar los parámetros.

10.2 Cambio y ajuste de los efectos

10.2.1 Cambio del efecto que se controla

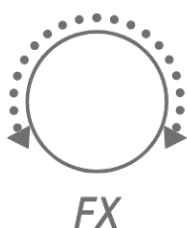
Puede utilizar el interruptor [MASTER/SINGLE] para cambiar entre los efectos que desee controlar. MASTER es para los efectos que se aplican a todas las pistas, mientras que SINGLE es para los efectos que se aplican únicamente a la pista seleccionada.



10.2.2 Cambio del tipo de efecto

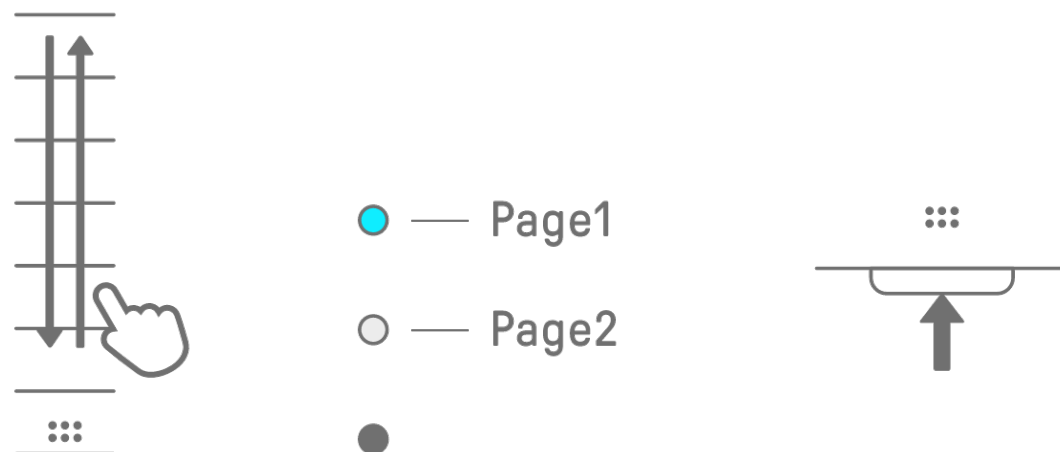
Gire el mando [FX] para cambiar el tipo de efecto en la pista seleccionada. Si el interruptor [MASTER/SINGLE] está configurado en MASTER, puede cambiar el efecto principal. Si está configurado en SINGLE, puede cambiar el tipo de efecto en la pista seleccionada.

Los efectos se agrupan en ocho categorías, con ocho ajustes predefinidos por categoría. La categoría de efectos seleccionada se muestra en el índice y el número predefinido se muestra en el medidor global. Para ver las listas de ajustes predefinidos, consulte [“18.4 Ajustes predefinidos de MASTER EFFECT \(efecto principal\)”](#) y [“18.5 Ajustes predefinidos de SINGLE EFFECT \(efecto individual\)”](#).



10.2.3 Ajuste de los parámetros de los efectos

Deslice los controles deslizantes táctiles [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] para ajustar los parámetros de los efectos. Cada control deslizante táctil tiene diferentes parámetros de efectos que se pueden ajustar asignados a cada página. Pulse el botón FX Page para cambiar entre las páginas de efectos.



10.2.4 Parámetros de efectos cuando se selecciona MASTER

Página	Control deslizante táctil	Parámetro
1	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	MASTER EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto principal 1)
	HIGH PASS (paso alto)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso alto)
	REPEATER (repetidor)	BEAT REPEAT LENGTH (duración de repetición de tiempo)
2	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	MASTER EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto principal 1)
	HIGH PASS (paso alto)	MASTER EFFECT PARAMETER 2 (parámetro de efecto principal 2)
	REPEATER (repetidor)	MASTER EFFECT PARAMETER 3 (parámetro de efecto principal 3)

10.2.5 Parámetros de efectos cuando se selecciona SINGLE

Página	Control deslizante táctil	Parámetro
1	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	SINGLE EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto individual 1)
	HIGH PASS (paso alto)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso alto)
	REPEATER (repetidor)	BEAT REPEAT LENGTH (duración de repetición de tiempo)
2	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	SINGLE EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto individual 1)
	HIGH PASS (paso alto)	SINGLE EFFECT PARAMETER 2 (parámetro de efecto individual 2)
	REPEATER (repetidor)	SINGLE EFFECT PARAMETER 3 (parámetro de efecto individual 3)

10.2.6 Ejemplo: Parámetros cuando se selecciona MASTER y se selecciona el ajuste predefinido n.º 1 [LPF - NO RESONANCE] de FILTER

Página	Control deslizante táctil	Parámetro
1	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	CUTOFF (corte)
	HIGH PASS (paso alto)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso alto)
	REPEATER (repetidor)	BEAT REPEAT LENGTH (duración de repetición de tiempo)
2	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	CUTOFF (corte)
	HIGH PASS (paso alto)	RESONANCE (resonancia)
	REPEATER (repetidor)	OUTPUT LEVEL (nivel de salida)

NOTA

- Para ver una lista de ajustes predefinidos, consulte [“18.4 Ajustes predefinidos de MASTER EFFECT \(efecto principal\)”](#) y [“18.5 Ajustes predefinidos de SINGLE EFFECT \(efecto individual\)”](#).

10.3 Minimización del nivel de los parámetros de efectos (CLEAR FX)

Pulse el botón [CLEAR FX] para minimizar el nivel del parámetro del efecto seleccionado.



11. Modo de mezclador

En este modo, puede utilizar los mandos de pista y los controles deslizantes táctiles para ajustar los parámetros de sonido de todas las pistas. Los parámetros de sonido se indican mediante las luces LED de los mandos de pista.

11.1 Cambio al modo de mezclador

Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [VOL+] para cambiar al modo de mezclador. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de mezclador. Cuando se cambia al modo de mezclador, se ilumina [MIXER] en el índice.



11.2 Ajuste de los parámetros de sonido

Pulse los mandos de diseño de sonidos del 1 al 4 para seleccionar los parámetros de sonido que desea ajustar. Los parámetros de sonido se corresponden con los mandos de diseño de sonidos del 1 al 4. De arriba a abajo, están configurados en PAN, VOLUME, REVERB SEND y DELAY SEND. El índice del parámetro seleccionado se ilumina.



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND

Gire los mandos de pista para ajustar los parámetros de sonido de cada pista. Las luces LED de los mandos de pista y el medidor global indican el valor. También puede pulsar y girar los mandos de pista para realizar cambios mayores en los parámetros de sonido.

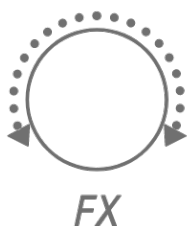


Al girar el mando [ALL] se ajustan los valores de PAN y de VOLUME de todo el proyecto, el valor de RETURN LEVEL del efecto de envío REVERB y el valor de RETURN LEVEL del efecto de envío DELAY del parámetro seleccionado.

11.3 Cambio y ajuste de los efectos de envío (REVERB, DELAY)

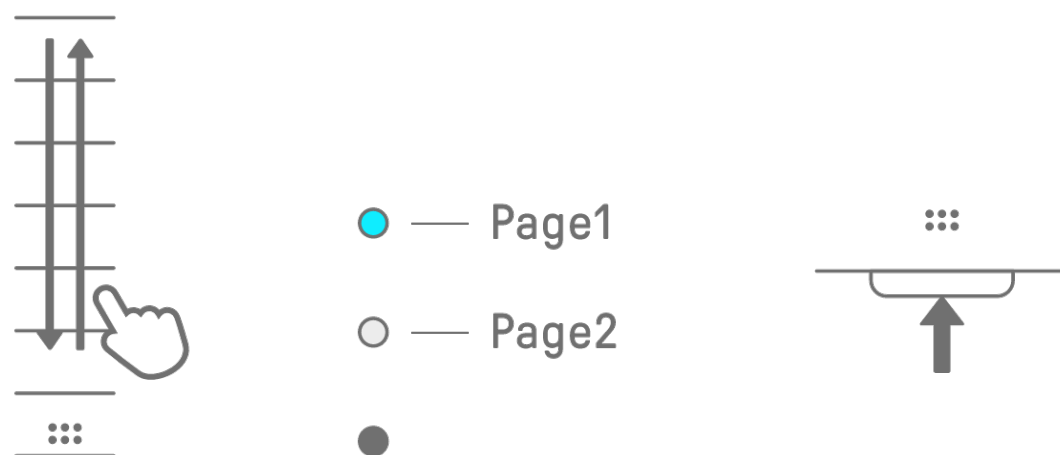
11.3.1 Cambio del tipo de efectos de envío (REVERB, DELAY SEND)

Se proporcionan ocho ajustes predefinidos para REVERB y para DELAY. Para ajustar REVERB SEND o DELAY SEND, gire el mando [FX] para cambiar el ajuste predefinido. El número predefinido se muestra en el medidor global. Para obtener una lista de ajustes predefinidos, consulte [“18.6 Ajustes predefinidos de SEND EFFECT \(efecto de envío\)”](#).



11.3.2 Ajuste de los parámetros los efectos de envío (REVERB, DELAY)

Deslice los controles deslizantes táctiles [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] para ajustar los parámetros. Cada página tiene asignados varios parámetros de efectos de envío para ajustarlos. Para cambiar de página, pulse el botón FX Page.



11.3.3 Parámetros de los efectos de envío (REVERB, DELAY)

Página	Control deslizante táctil	Parámetro
1	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	SEND EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto de envío 1)
	HIGH PASS (paso alto)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso alto)
	REPEATER (repetidor)	BEAT REPEAT LENGTH (duración de repetición de tiempo)
2	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	SEND EFFECT PARAMETER 1 (parámetro de efecto de envío 1)
	HIGH PASS (paso alto)	SEND EFFECT PARAMETER 2 (parámetro de efecto de envío 2)
	REPEATER (repetidor)	SEND EFFECT PARAMETER 3 (parámetro de efecto de envío 3)

11.3.4 Ejemplo: Parámetros de efectos de envío para el ajuste predefinido n.º 1 [HD Room] en REVERB

Página	Control deslizante táctil	Parámetro
1	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	REVERB TIME (tiempo de reverberación)
	HIGH PASS (paso alto)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso alto)
	REPEATER (repetidor)	BEAT REPEAT LENGTH (duración de repetición de tiempo)
2	FX LEVEL (nivel de efectos especiales)	REVERB TIME (tiempo de reverberación)
	HIGH PASS (paso alto)	ROOM SIZE (tamaño de sala)
	REPEATER (repetidor)	HIGH DAMP FREQUENCY (frecuencia alta de amortiguación)

NOTA

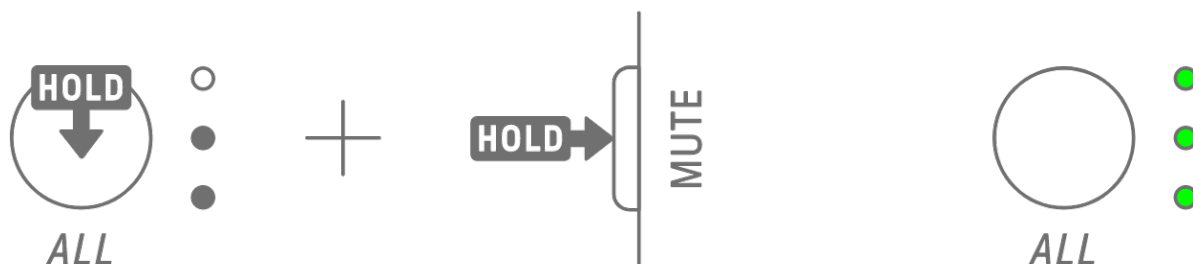
- Para obtener una lista de ajustes predefinidos, consulte “[18.6 Ajustes predefinidos de SEND EFFECT \(efecto de envío\)](#)”.

12. Modo Mute (silenciamiento)

En el modo Mute, puede silenciar pistas con solo pulsar sus mandos correspondientes, sin mantener pulsado el botón [MUTE].

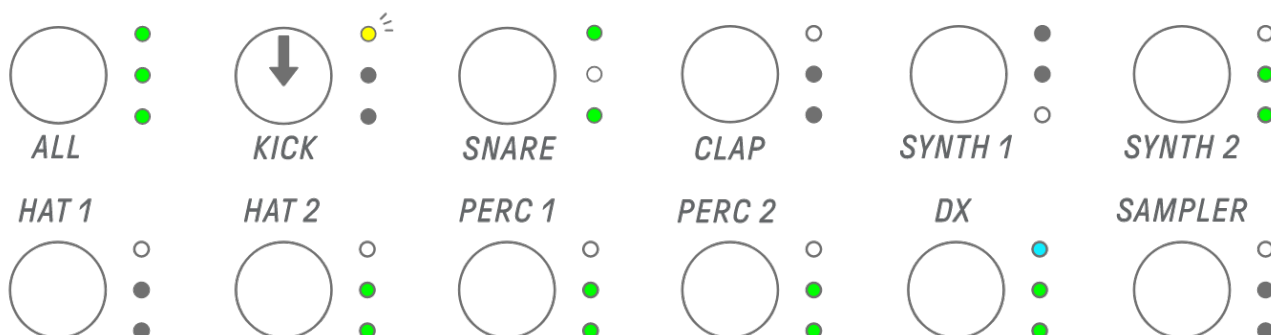
12.1 Cambio al modo Mute

Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [MUTE] para cambiar al modo Mute. Cuando se cambia al modo Mute, los tres LED del mando [ALL] se iluminan en verde. Para salir del modo Mute, pulse el botón [MUTE].

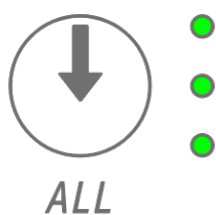


12.2 Silenciamiento de pistas en modo Mute

En el modo Mute, puede silenciar pistas pulsando sus mandos correspondientes.



Vuelva a pulsar el mando [ALL] para desactivar el silenciamiento de todas las pistas.



NOTA

- El cambio reservado de patrones no está disponible en el modo Mute.
- Con la pista SAMPLER seleccionada, al pulsar las teclas de sintetizador se realiza una operación de interpretación, no de silenciamiento de la muestra.

13. Modo de canción

Este es un modo de interpretación automática en el que los patrones del proyecto se reproducen en un orden predeterminado. Cada proyecto tiene una canción y una canción consta de hasta 16 escenas (frases que son una combinación de patrones de todas las pistas).

El modo de canción incluye un modo de escena. En el modo de escena, una sola escena se puede reproducir de manera constante en bucle, mientras que se puede cambiar de escena en cualquier momento.

13.1 Cambio al modo de canción

Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [PROJECT ↑] para cambiar al modo de canción. Si se está reproduciendo un proyecto, la reproducción se detiene al cambiar al modo de canción.

Cuando se cambia al modo de canción, se ilumina [SONG] en el índice. Para salir del modo de canción, primero [cambie al modo de escena](#) y, a continuación, utilice el mismo procedimiento.



13.1.1 Cambio al modo de escena

En el modo de canción, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [PROJECT ↑] para cambiar al modo de escena. Utilice el mismo procedimiento para salir del modo de escena.

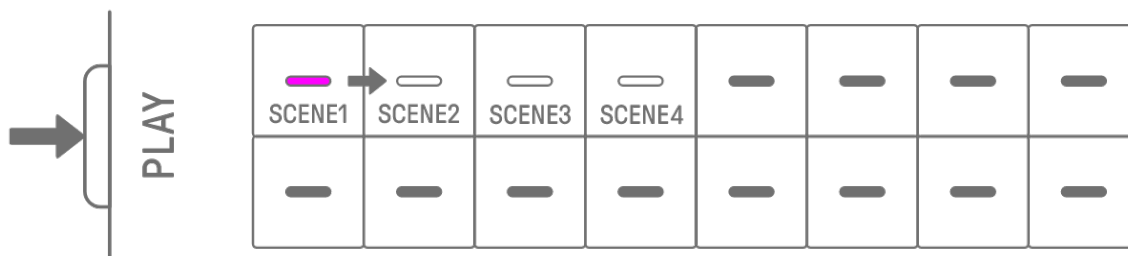


NOTA

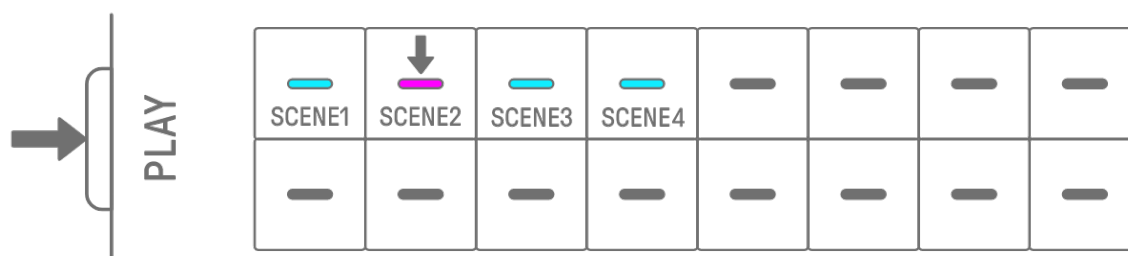
- Al salir del modo de canción o de escena, la reproducción no se detiene. Las combinaciones de patrones y el estado de silenciamento/individualización se conservan al salir del modo de canción y del modo de escena.

13.2 Reproducción/detención de escenas

En el modo de canción, pulse el botón [⏮/PLAY] para reproducir las escenas en orden desde el principio de la escena seleccionada. Mientras se reproduce una escena, puede pulsar el botón [⏮/PLAY] para detener la reproducción.

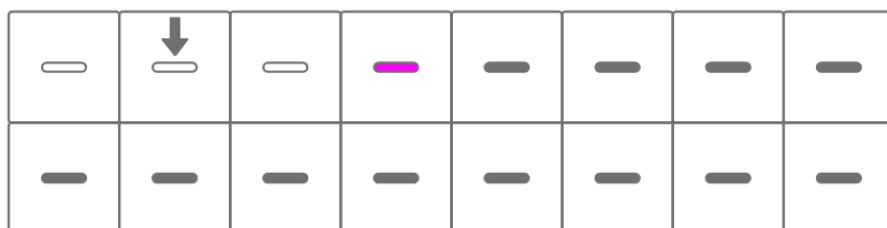


En el modo de escena, pulse el botón [⏮/PLAY] para repetir la escena seleccionada (reproducción en bucle). Mientras se reproduce una escena, puede pulsar el botón [⏮/PLAY] para detener la reproducción.



13.2.1 Cambio de la escena que se reproduce

Para cambiar la escena que se va a reproducir, pulse la tecla de percusión de una escena. En el modo de canción, si se lleva a cabo este cambio mientras se está reproduciendo una escena, la escena seleccionada comienza cuando finaliza la que se está reproduciendo. En el modo de escena, la escena seleccionada comienza en el punto de [cuantización de inicio](#).

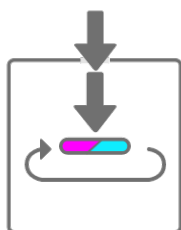


13.2.2 Repetición de escenas (reproducción en bucle)

En el modo de canción, pulse dos veces la tecla de percusión mientras suena una escena para reproducirla en bucle. Durante la reproducción en bucle, la tecla de percusión correspondiente se ilumina alternativamente en violeta y azul cian.

Si mientras se está reproduciendo una escena, pulsa dos veces en otra, la que se esté reproduciendo continuará hasta el final y, a continuación, se repetirá en bucle la nueva que ha seleccionado.

Para cancelar la reproducción en bucle, pulse la tecla de percusión o seleccione otra escena.



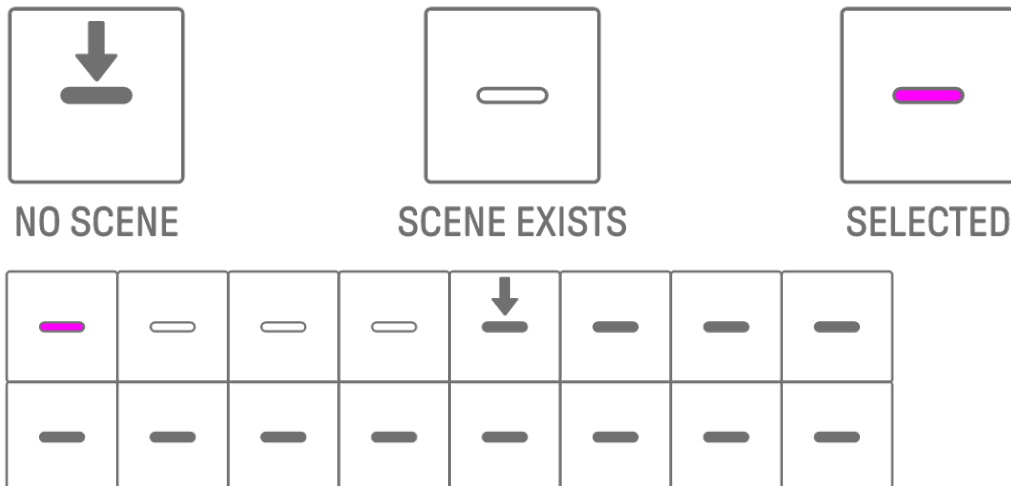
13.2.3 Repetición de una canción completa (reproducción en bucle)

La aplicación SEQTRAK permite reproducir en bucle una canción completa. De forma predeterminada esta función está desactivada, lo que significa que la reproducción de la canción se detiene cuando termina la última escena.

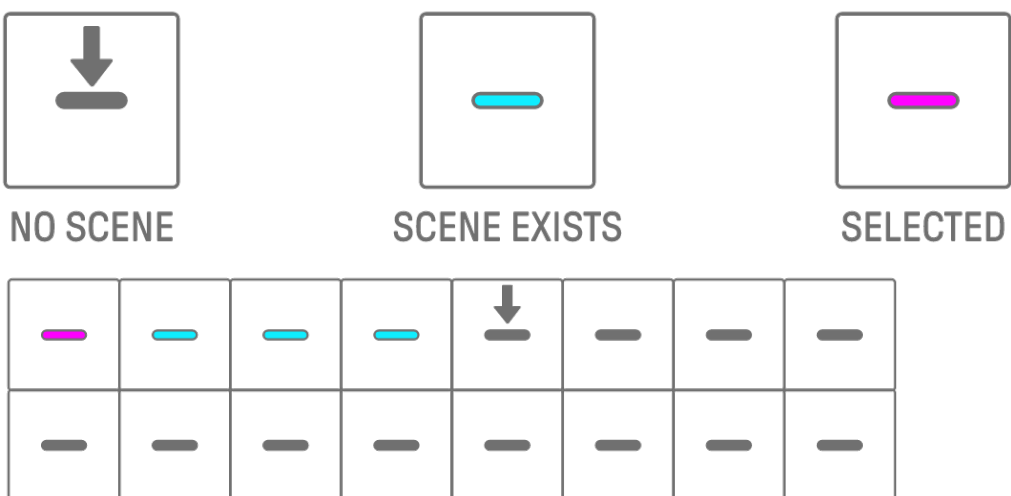
13.3 Adición de escenas

Para añadir una escena, pulse una tecla de percusión que no esté iluminada (una escena vacía). Puedes añadir 16 escenas como máximo. La escena seleccionada se copiará en la nueva.

Modo de canción



Modo de escena



13.4 Borrado de escenas

Para borrar una escena, mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse la tecla de percusión iluminada en rojo. Las escenas que están detrás de la escena borrada se mueven hacia delante por orden.



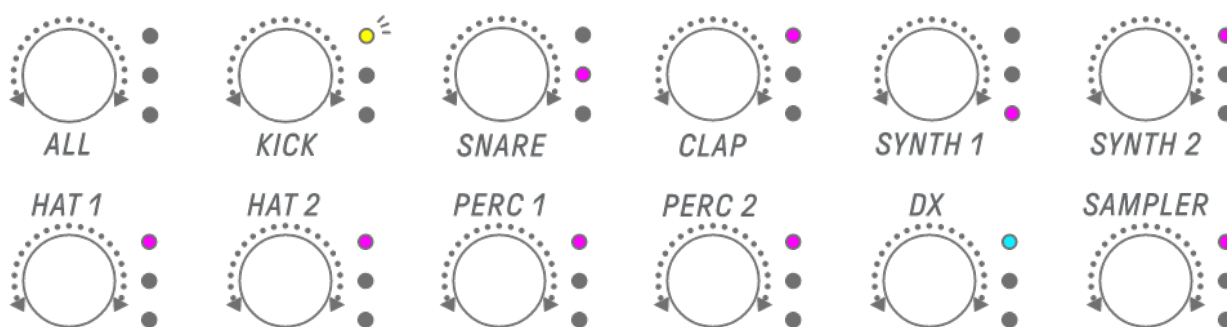
NOTA

- La escena que se está reproduciendo no se borra.

13.5 Edición de escenas

13.5.1 Cambio de la combinación de patrones en una escena

Gire los mandos de pista para cambiar la combinación de patrones de la escena seleccionada. Gire el mando [ALL] para cambiar las 11 pistas simultáneamente.

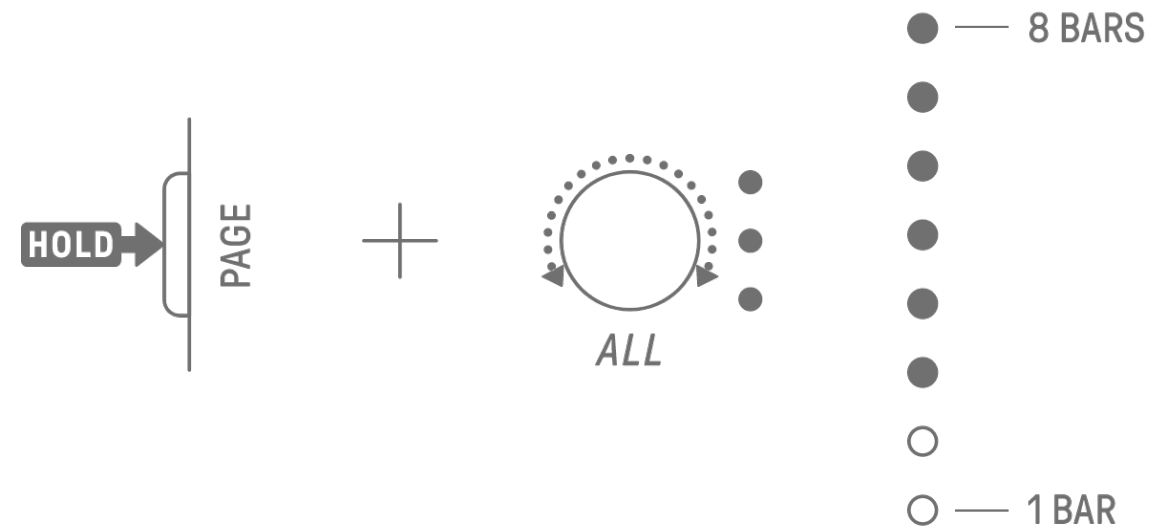


NOTA

- También puede activar el silenciamiento y la individualización.

13.5.2 Cambio de la duración de una escena

En el modo de canción, mantenga pulsado el botón [PAGE] y gire el mando [ALL] para cambiar la duración de la escena seleccionada. Pulse y gire el mando [ALL] para cambiar la duración de la escena en incrementos de un compás (16 pasos). El número de compases se muestra en el medidor global y el número de pasos se muestra en las teclas de percusión.



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

NOTA

- Si gira el mando [ALL] completamente hacia la izquierda, todas las teclas de percusión se iluminan en azul cian y la duración de la escena se configura en AUTO. Esto configura automáticamente la duración de la escena en función de la duración del patrón más largo de la escena.

AUTO							

14. Aplicación SEQTRAK

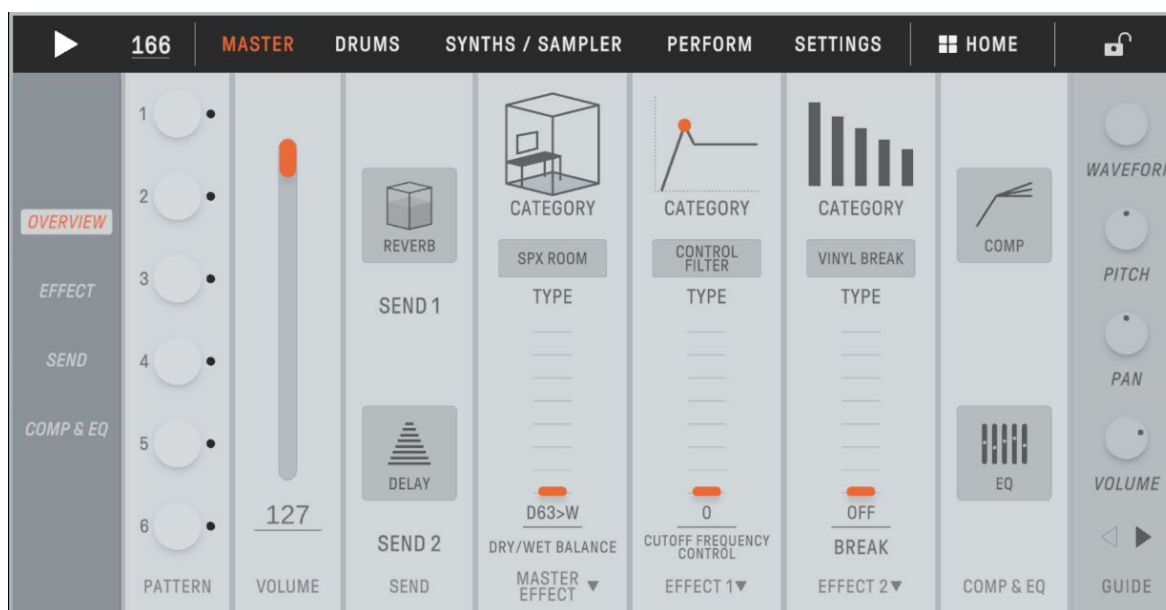
A continuación, se describen las cuatro funciones principales de la aplicación SEQTRAK. Para obtener información sobre cómo obtener la aplicación SEQTRAK, consulte [“1.4.1 Obtención de la aplicación SEQTRAK”](#). Para obtener información sobre cómo conectar la aplicación SEQTRAK al SEQTRAK, consulte [“15.1 Conexión a la aplicación SEQTRAK”](#).

* Las pantallas de la aplicación SEQTRAK que se muestran en esta sección corresponden a la versión para iOS. El diseño de la aplicación está sujeto a cambios sin previo aviso.

14.1 Funciones de la GUI [GUI EDITOR] (interfaz gráfica de usuario del editor)

Esta función permite configurar ajustes avanzados en la pantalla de la aplicación, por ejemplo, para el diseño de sonidos y los parámetros de efectos. Proporciona acceso a más parámetros de los que están disponibles en el SEQTRAK. Por ejemplo, puede ajustar los LFO de cada pista, asignar grupos de sonido alternativos que detengan determinados sonidos entre dos pistas de percusión (como charles abiertos y cerrados) y todos los parámetros del motor de FM en la pista DX.

La pantalla de la aplicación cambia automáticamente para coincidir con el funcionamiento del SEQTRAK.



NOTA

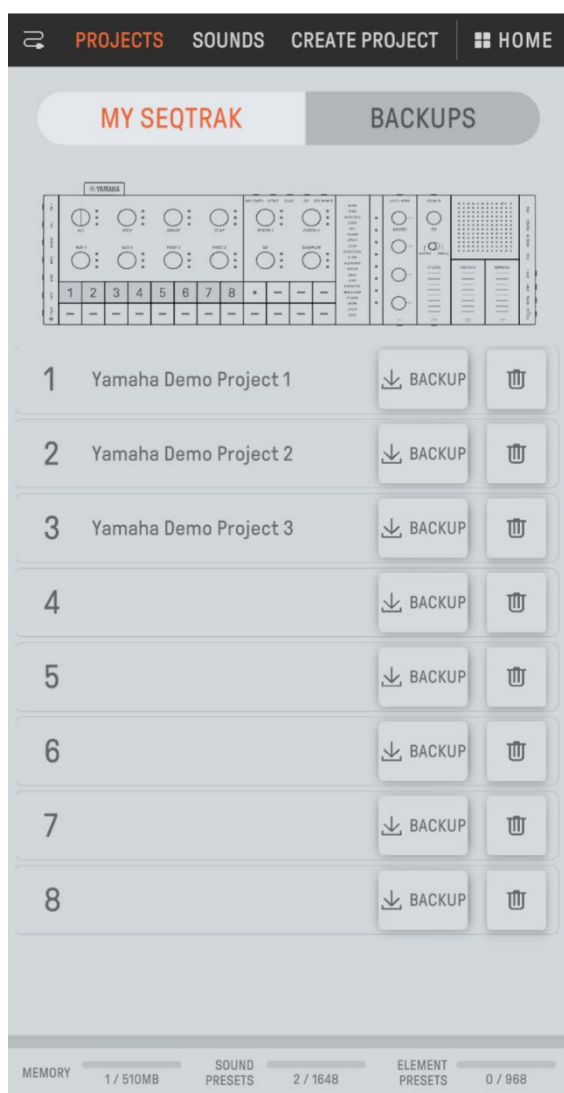
- También puede configurar ajustes avanzados para los parámetros en el modo de mezclador y en el modo de canción.

14.2 Función de gestión de contenido [PROJECT/SOUND MANAGER] (administrador de proyectos/sonidos)

Hay cuatro funciones principales.

- Gestión de proyectos (para realizar copias de seguridad de los proyectos y restaurarlos)
- Gestión de sonidos (SOUNDS) (para añadir y eliminar muestras, descargar contenido adicional, etc.)
- Creación de proyectos (CREATE PROJECT) con sonidos especificados para cada pista
- Copia de seguridad completa (para realizar una copia de seguridad de los 8 proyectos y de todos los sonidos de usuario almacenados en SEQTRAK)

Las funciones de gestión de contenidos están disponibles mediante una conexión USB o Wi-Fi.

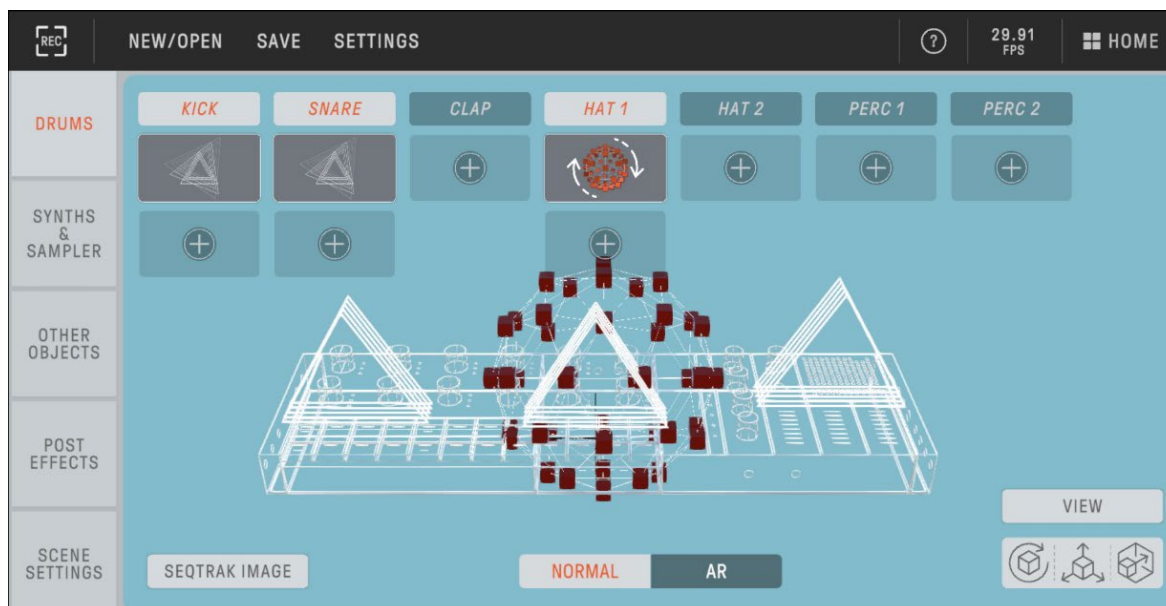


NOTA

- Cuando se selecciona la función de gestión de contenido, la luz LED del mando [ALL] del SEQTRAK se ilumina en rojo y el SEQTRAK entra en el modo de contenido. Si se pierde la conexión con la aplicación SEQTRAK, puede pulsar el mando [ALL] para salir del modo de contenido.
- En el modo de contenido, el SEQTRAK únicamente puede realizar dos operaciones: apagar la alimentación y salir del modo de contenido.

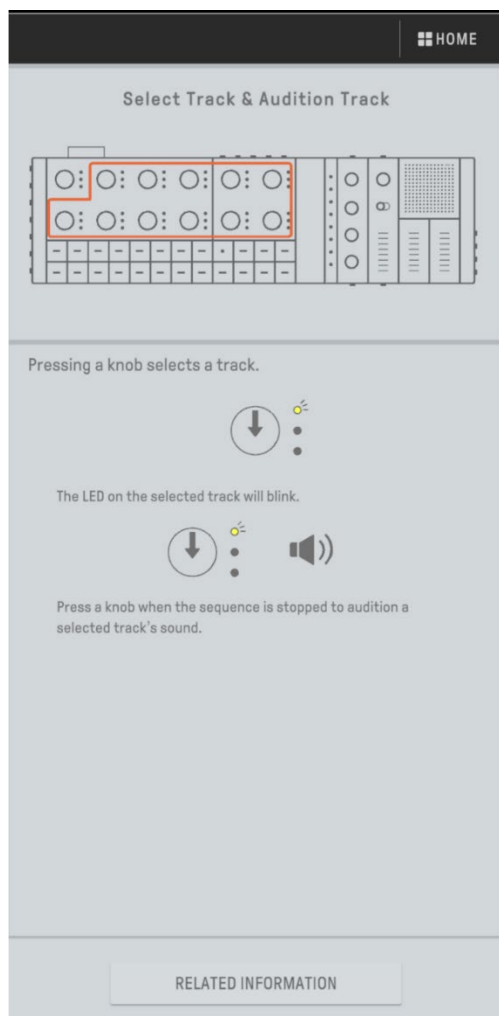
14.3 Función de visualizador [VISUALIZER]

Esta función permite crear objetos 3D y efectos visuales que responden en tiempo real a la interpretación en el SEQTRAK. Puede usarlo para actuaciones en directo o para grabar y publicar en Internet o en otros medios el contenido audiovisual que cree. También hay un modo de realidad aumentada (AR) que utiliza la cámara del smartphone o de la tablet para superponer objetos 3D y efectos visuales sobre imágenes reales.



14.4 Función de tutorial dinámico [DYNAMIC TUTORIAL]

Las operaciones que se están ejecutando en el SEQTRAK se muestran en la pantalla de la aplicación. Esta función permite comprender mejor el SEQTRAK mientras lo utiliza. La información relacionada con el funcionamiento del SEQTRAK figura en [RELATED INFORMATION].



15. Conexiones

15.1 Conexión a la aplicación SEQTRAK

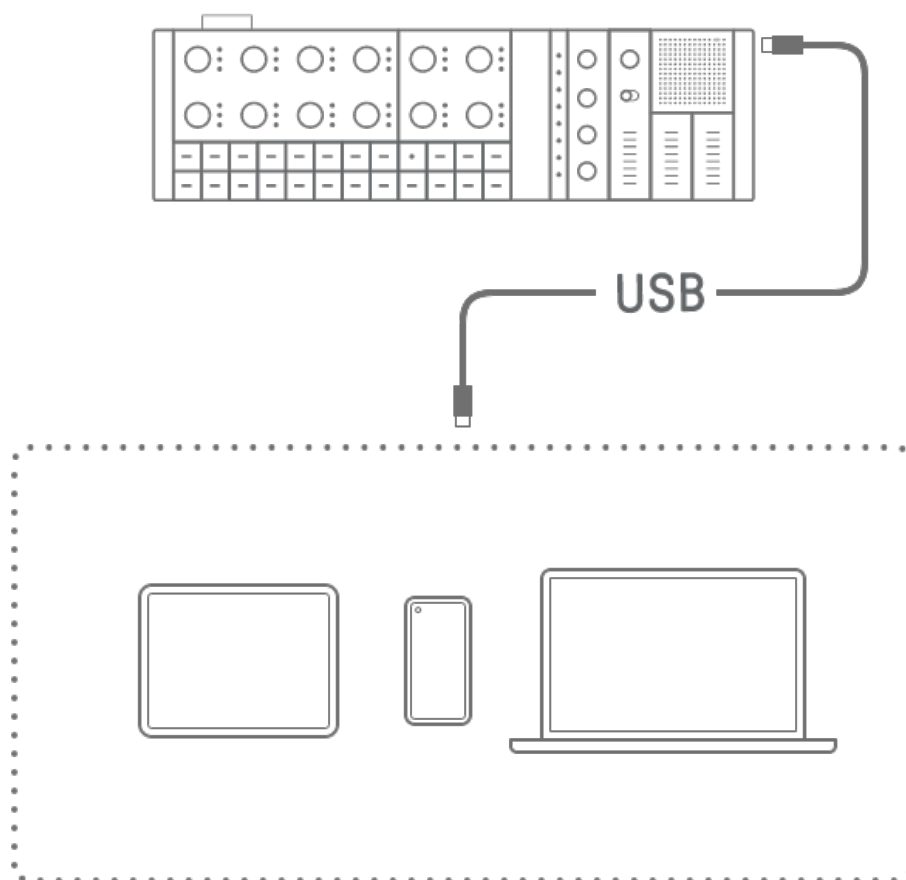
Hay dos maneras de conectarse a la aplicación SEQTRAK: por cable o inalámbrica (Bluetooth y Wi-Fi).

* La disponibilidad de la funcionalidad inalámbrica en SEQTRAK varía según el país.

* La aplicación SEQTRAK para Windows no admite la funcionalidad inalámbrica.

15.1.1 Conexión por cable

Utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar el SEQTRAK a un smartphone, una tablet o un ordenador.



NOTA

- Se requiere el adaptador de cámara de Apple Lightning a USB 3 (se vende por separado) y el cable de USB-A a USB-C para conectarse a un iPhone o iPad mediante un conector Lightning.

15.1.2 Conexión inalámbrica (Bluetooth)

Abra [DEVICE CONNECTION] en la aplicación SEQTRAK. En el SEQTRAK, mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [SWING]. El medidor global se iluminará en blanco durante 2 segundos. A continuación, el SEQTRAK esperará 30 segundos para establecer una conexión Bluetooth. En [DEVICE CONNECTION] en la aplicación SEQTRAK, seleccione [SEQTRAK_6 caracteres alfanuméricos específicos del dispositivo] para completar la conexión.



NOTA

- Mantenga pulsado el mando [ALL] y pulse el botón [SWING] para comprobar si se ha establecido la conexión con el dispositivo. Si hay una conexión Bluetooth con el dispositivo, el medidor global se iluminará en azul cian durante 2 segundos.

15.1.3 Conexión inalámbrica (Wi-Fi)

Una vez efectuada una conexión Bluetooth, algunas de las funciones de la aplicación SEQTRAK requieren una conexión Wi-Fi (por ejemplo, la función de gestión de contenidos [PROJECT/SOUND MANAGER]). Cuando se requiere una conexión Wi-Fi, la aplicación SEQTRAK muestra una pantalla de configuración de la conexión.

Hay dos modos: conexión directa entre el SEQTRAK y el dispositivo, y conexión entre el SEQTRAK y el dispositivo a través de un punto de acceso externo. Seleccione el modo apropiado según su entorno de red. A continuación, siga las instrucciones en pantalla de la aplicación SEQTRAK para establecer una conexión Wi-Fi.

NOTA

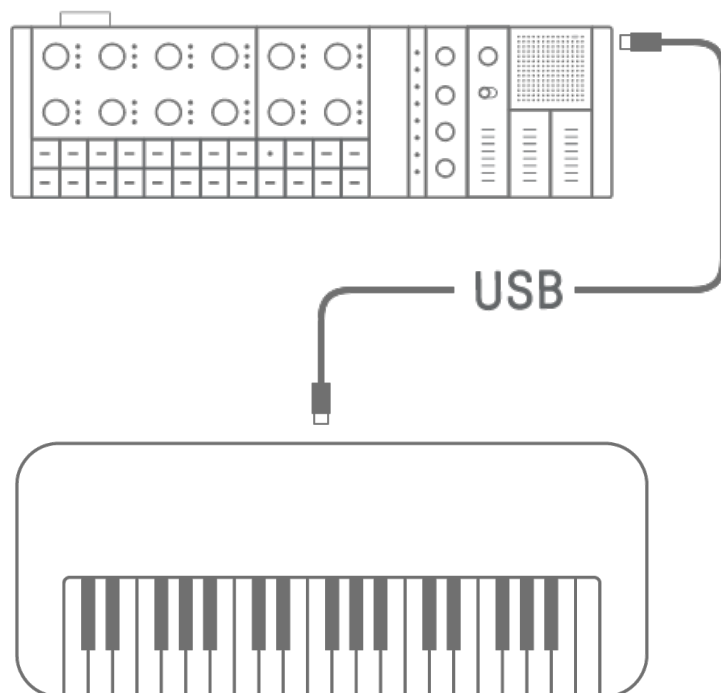
- El SEQTRAK admite la banda de 2,4 GHz.

15.2 Conexión con dispositivos MIDI

Es posible intercambiar señales MIDI conectando el SEQTRAK a un dispositivo MIDI.

15.2.1 Utilización de un cable de USB-C a USB-C

Utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar el SEQTRAK a un dispositivo MIDI. Si el dispositivo MIDI requiere alimentación, el SEQTRAK puede suministrar hasta 500 mA de intensidad de corriente. Sin embargo, no se puede suministrar intensidad de corriente al dispositivo MIDI si la carga de la batería del SEQTRAK es demasiado baja (hay 2 luces LED o menos encendidas en el medidor global).



NOTA

- Se requiere un concentrador USB disponible en el mercado y un adaptador de carga USB para cargar el SEQTRAK mientras está conectado a un dispositivo MIDI. Consulte la página de descargas en el siguiente sitio web para obtener una lista de dispositivos compatibles.
- El SEQTRAK puede utilizarse en muchos dispositivos MIDI compatibles con la clase correspondiente. Sin embargo, puede que algunos dispositivos MIDI no funcionen, en función de la compatibilidad de la conexión. Consulte la página de descargas del sitio web que figura a continuación para obtener una lista de dispositivos MIDI de Yamaha que se han probado y se ha confirmado que funcionan correctamente con el SEQTRAK.

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

- Si la forma del terminal es diferente de la del dispositivo MIDI al que se está conectando, utilice un cable de conversión adecuado disponible en el mercado.

15.2.2 Uso de un cable de conversión MIDI

Utilice el cable de conversión MIDI incluido para conectar el SEQTRAK a un dispositivo MIDI. El terminal MIDI IN es para recibir datos MIDI y el terminal MIDI OUT es para enviar datos MIDI.

AVISO

- Cuando vaya a conectar el cable de conversión MIDI incluido, apague el SEQTRAK y el dispositivo MIDI. Si el cable se conecta con el dispositivo encendido, esto puede afectar al tempo y a las voces.

15.3 Conexión a un ordenador

Puede ampliar el alcance de la producción musical conectando el SEQTRAK a un ordenador (Windows o Mac) y utilizando herramientas de producción musical como el software DAW.

15.3.1 Conexión a un ordenador (Windows)

1. Instale el controlador Yamaha Steinberg USB Driver en el ordenador. Puede obtener el controlador Yamaha Steinberg USB Driver en la página de descargas del siguiente sitio web.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar el ordenador al SEQTRAK.

15.3.2 Conexión a un ordenador (Mac)

Utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar el ordenador al SEQTRAK.

NOTA

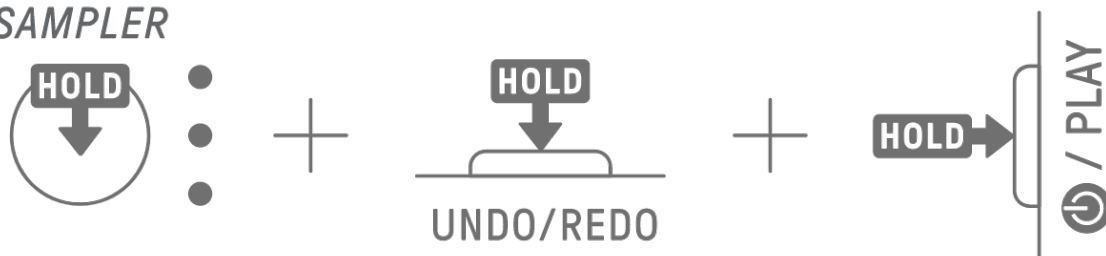
- Si el ordenador al que se va a conectar únicamente tiene un terminal USB Tipo A, prepare un cable de USB-A a USB-C. Sin embargo, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
- No se garantiza una conexión estable a todos los ordenadores.
- La intensidad de corriente suministrada por un ordenador está limitada a 500 mA. Por lo tanto, en algunas condiciones de uso, la batería interna podría agotarse.
- Si desea utilizar el SEQTRAK mientras se carga la batería integrada, utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar la unidad a un ordenador con un puerto USB Tipo C.

16. Ajustes

16.1 Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica (restablecer los ajustes de fábrica)

Para restaurar los ajustes y los datos del SEQTRAK a los valores predeterminados de fábrica (inicialización), mantenga pulsados simultáneamente el mando [SAMPLER] y el botón [UNDO/REDO] y encienda el SEQTRAK.

SAMPLER



Durante la inicialización, el medidor global se ilumina en rojo. Una vez finalizada la inicialización, la unidad se inicia.

16.2 Cambio de los ajustes de sensibilidad de los mandos de pista

La aplicación SEQTRAK permite cambiar la configuración de sensibilidad de los mandos de pista.

16.3 Configuración de los ajustes MIDI

16.3.1 Ajuste del reloj MIDI

El reloj MIDI controla la información de sincronización del sistema MIDI. Esto hace posible tocar con el mismo tempo y sincronización cuando se conecta a diferentes dispositivos o software MIDI. La aplicación SEQTRAK permite configurar el reloj MIDI.

16.3.2 Ajuste de los filtros de salida MIDI

La salida de diversos datos MIDI desde el SEQTRAK se puede activar y desactivar de manera selectiva. Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para configurar filtros de salida MIDI.

16.3.3 Ajuste de MIDI Thru

La entrada de datos MIDI desde un software o dispositivo MIDI externo se puede enviar a la interfaz especificada (MIDI, USB, Bluetooth).

Los ajustes predeterminados para cada interfaz son los siguientes.

MIDI: OFF USB: ON* Bluetooth: ON*

* Mensajes de canal y mensajes del sistema en tiempo real

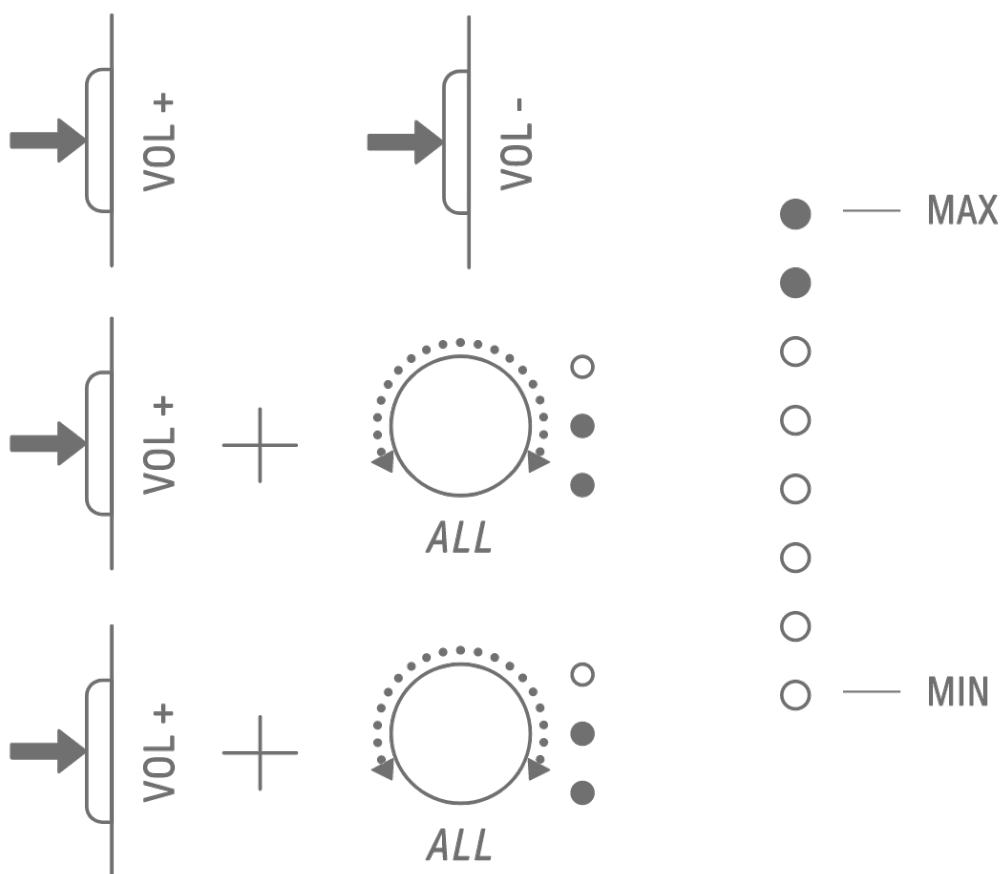
Puede utilizar la aplicación SEQTRAK para configurar MIDI Thru.

NOTA

- Algunos datos MIDI, como las notas de activación del arpegiador y las notas de pistas silenciadas, no se emiten a través de MIDI Thru.
- Cuando se selecciona USB como destino de salida de MIDI Thru, MIDI Thru solo está disponible si está conectado a un ordenador o a la aplicación SEQTRAK.

16.4 Ajuste del volumen principal

Para ajustar el volumen (volumen principal) de los altavoces integrados o de la toma [PHONES], pulse el botón [VOL+] o [VOL-], o bien gire el mando [ALL] mientras mantiene pulsado el botón [VOL+] o [VOL-]. También puede cambiar el volumen de manera continua con solo mantener pulsado el botón [VOL+] o [VOL-].



17. Actualizaciones de firmware

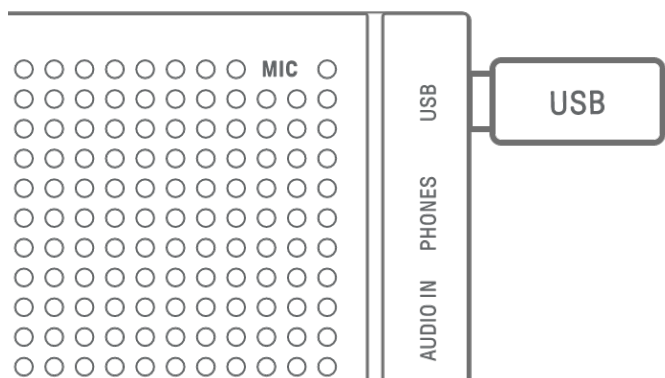
El firmware se puede actualizar para mejorar la funcionalidad y operatividad de SEQTRAK. Le recomendamos que actualice el firmware a la última versión para poder disfrutar de la funcionalidad completa del SEQTRAK. Puede elegir entre los tres métodos siguientes para actualizar el firmware. Tenga en cuenta que el firmware únicamente debe actualizarse después de que el SEQTRAK se haya cargado por completo. Puede comprobar en la aplicación SEQTRAK la versión del firmware instalado.

17.1 Uso de una unidad flash USB

El firmware se puede actualizar con un archivo de actualización guardado en una unidad flash USB. Consulte la página de descargas en el siguiente sitio web para obtener una lista de unidades flash USB compatibles.

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

Para actualizar el firmware con una unidad flash USB, es preciso formatear esta última. Si la unidad flash USB que se va a utilizar para una actualización de firmware contiene datos, transfíralos a otra unidad flash USB u ordenador y, después, formatéela.

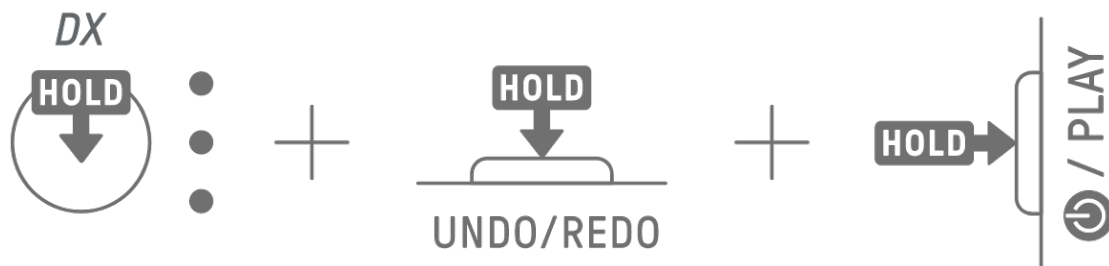


AVISO

- La operación de formateo borra todos los archivos existentes. Compruebe que la unidad flash USB que se dispone a formatear no contenga archivos importantes.
- No extraiga ni inserte una unidad flash USB mientras se está formateando o durante una actualización de firmware. Si lo hiciera, podría provocar que la unidad deje de funcionar o dañe la unidad flash USB y/o los archivos.
- Una vez insertada una unidad flash USB, espere unos segundos antes de extraerla.
- No utilice cables prolongadores USB para conectar una unidad flash USB; conéctelo directamente.

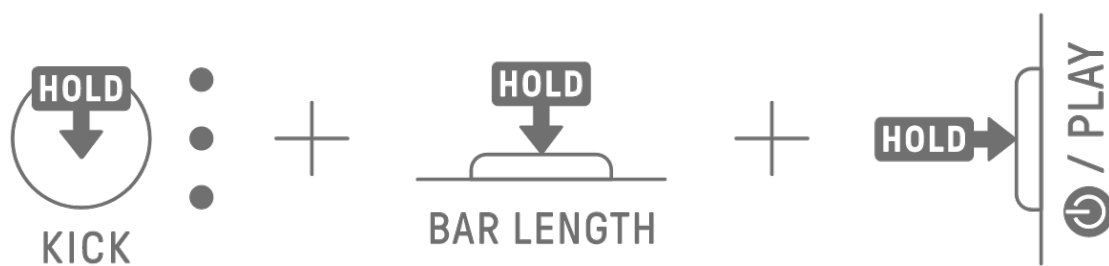
17.1.1 Formateo de una unidad flash USB

Mantenga pulsado el mando [DX] y el botón [UNDO/REDO] y encienda el SEQTRAK para formatear la unidad flash USB conectada. Al finalizar el formateo, se iluminan en blanco todos los índices. Una vez finalizado el formateo, pulse el botón [⏻/PLAY] para apagar la alimentación.



17.1.2 Actualización del firmware

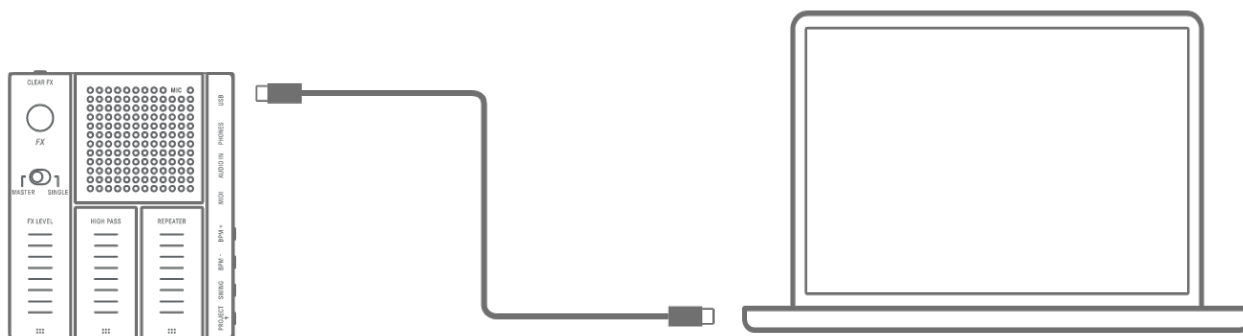
1. Utilice un ordenador u otro dispositivo para descargar el firmware más reciente del SEQTRAK desde la página de descargas del siguiente sitio web.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Guarde el archivo de actualización (8Z330S_.PGM) del archivo .zip descargado en la unidad flash USB.
3. Apague el SEQTRAK.
4. Conecte al SEQTRAK la unidad flash USB que contiene el archivo de actualización.
5. Mantenga pulsado el mando [KICK] y el botón [BAR LENGTH] y encienda el SEQTRAK.



Las luces LED del SEQTRAK parpadearán a medida que avance la actualización. Al finalizar la actualización, se iluminan todos los índices durante unos momentos. A continuación, el SEQTRAK se reinicia automáticamente. Después del reinicio, puede utilizar el SEQTRAK como de costumbre.

Si la actualización falla, el medidor global parpadea en rojo. Si esto sucede, vuelva a intentar la actualización.

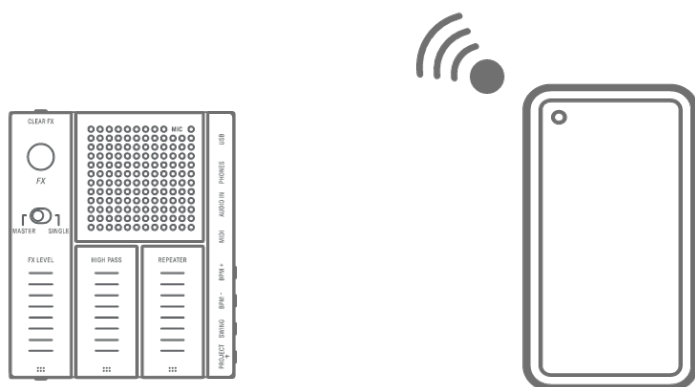
17.2 Utilización de la aplicación SEQTRAK (para una conexión por cable)



Procedimiento de actualización

1. Utilice el cable de USB-C a USB-C incluido para conectar al SEQTRAK el smartphone, la tablet o el ordenador.
2. Abra la aplicación SEQTRAK en el smartphone, la tablet o el ordenador.
3. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla en la aplicación SEQTRAK para llevar a cabo la actualización. Si la actualización falla, vuelva a intentar realizarla.

17.3 Utilización de la aplicación SEQTRAK (para una conexión inalámbrica)



Procedimiento de actualización

1. Abra la aplicación SEQTRAK en el smartphone o la tablet.
2. Conecte el smartphone o la tablet y el SEQTRAK por Bluetooth. Para obtener más información sobre cómo establecer una conexión inalámbrica, consulte "[15.1.2 Conexión inalámbrica \(Bluetooth\)](#)".
3. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla en la aplicación SEQTRAK para llevar a cabo la actualización. Si la actualización falla, vuelva a intentar realizarla.

18. Documentación

18.1 Especificaciones del producto

Generador de tonos		
Generador de tonos		AWM2, FM: 4 operadores
Polifonía máxima		AWM2: 128, FM: 8
Onda		Ajuste predefinido: 800 MB (cuando se convierte a formato lineal de 16 bits); Usuario: 500 MB
Efectos		Reverberación × 12 tipos; retardo × 9 tipos; efecto principal × 85 tipos; efecto individual × 85 tipos; ecualizador principal de 5 bandas; filtros de paso bajo-paso alto para cada pista
Pistas		
Tipos de pistas		DRUM (percusión), DRUMKIT (juego de batería), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
Número de pistas		11
Sonidos		
Número de sonidos		Sonidos predefinidos: 2032; sonidos de muestreo predefinidos: 392 * Se pueden añadir desde la aplicación SEQTRAK.
Proyectos		
Número de proyectos		8 * Se pueden guardar en la aplicación SEQTRAK.
Conexiones		
Conectores		USB Tipo-C (alimentación, de MIDI a host, de MIDI a dispositivo, audio) PHONES (miniclavija estéreo) AUDIO IN (miniclavija estéreo) MIDI IN/OUT * Solo se puede usar el cable incluido.
Funciones		
Interfaz de audio USB	Frecuencia de muestreo	44,1 kHz (profundidad de bits de cuantización: 24 bits)
	Canales de entrada/salida	Entrada: 2 canales (1 canal estéreo) Salida: 2 canales (1 canal estéreo)
Bluetooth		Transmisión/recepción MIDI (la función inalámbrica varía según el país)
Wi-Fi		Transmisión/recepción de datos con la aplicación específica (la funcionalidad inalámbrica varía según el país), admite la banda de 2,4 GHz. Valor de SAR más alto: 1,11 W/kg
Sistema de sonido		
Altavoces		2,3 cm; 1 W

Micrófono		Micrófono MEMS
Alimentación		
Alimentación		Batería recargable de iones de litio (2100 mAh; 7,6 Wh) USB Power Delivery (PD) (tensión de salida: de 4,8 a 5,2 V; intensidad de corriente de salida: 1,5 A o superior)
Consumo de energía		6 W
Autonomía de la batería en régimen de uso continuo		3–4 horas
Tiempo de carga de la batería		3–5 horas
Tamaño/peso		
Dimensiones y peso		343 (ancho) × 97 (fondo) × 38 (alto) mm; 0,5 kg
Otros		
Accesorios incluidos		Cable de USB-C a USB-C, cable de convertidor MIDI específico, Guía rápida de funcionamiento, Guía de seguridad
Software dedicado		Aplicación SEQTRAK
Bloque secuenciador	Pasos máximos	128

* El contenido de este manual es aplicable a las últimas especificaciones en la fecha de publicación. Para obtener el último manual, acceda al sitio web de Yamaha y descargue el archivo del manual. Puesto que las especificaciones, los equipos o los accesorios que se vendan aparte podrían no ser iguales en todos los sitios, consulte al distribuidor de Yamaha.

AVISO

- En dispositivos Android, puede que la interfaz de audio USB no funcione correctamente si se utiliza una aplicación que no sea SEQTRAK.
- Bluetooth y Wi-Fi no se admiten con Windows.

18.2 Canales MIDI

CANAL	NOMBRE DE LA PISTA
1	KICK (bombo)
2	SNARE (caja)
3	CLAP (palmada)
4	HAT 1 (charles 1)
5	HAT 2 (charles 2)
6	PERC 1 (percusión 1)
7	PERC 2 (percusión 2)
8	SYNTH 1 (sintetizador 1)
9	SYNTH 2 (sintetizador 2)
10	DX
11	SAMPLER (muestreador)

18.3 Parámetros de cambio de control MIDI

18.3.1 Parámetros de diseño de sonidos

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
TRACK VOLUME (volumen de pista)	7	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
TRACK PAN (efecto panorámico de pista)	10	1-11	1-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
DRUM PITCH (afinación de percusión)	25	1-7	40-88	DRUM (percusión)
MONO/POLY/CHORD (monofónico, polifónico, acorde)	26	8-10	0=MONO (monofónico) 1=POLY (polifónico) 2=CHORD (acorde)	SYNTH (sintetizador), DX
ATTACK TIME (tiempo de ataque)	73	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
DECAY/RELEASE TIME (tiempo de disminución/liberación)	75	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
FILTER CUTOFF (corte de filtro)	74	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
FILTER RESONANCE (resonancia de filtro)	71	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
REVERB SEND (transmisión de reverberación)	91	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
DELAY SEND (tiempo de retardo)	94	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
EQ - HIGH GAIN (ecualizador - ganancia alta)	20	1-11	40-88	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
EQ - LOW GAIN (ecualizador - ganancia baja)	21	1-11	40-88	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	5	8-10	0-127 (0=OFF, desactivado)	SYNTH (sintetizador), DX (debe ser monofónico)
PORTAMENTO SWITCH (selector de portamento)	65	8-10	0=OFF(desactivado) 1=ON (activado)	SYNTH (sintetizador), DX

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
ARP TYPE (tipo de arpegio)	27	8-10	0-16 (0=OFF, desactivado)	SYNTH (sintetizador), DX
ARP GATE (compuerta de arpegio)	28	8-10	0-127	SYNTH (sintetizador), DX
ARP SPEED (velocidad de arpegio)	29	8-10	0-9	SYNTH (sintetizador), DX
FM ALGORITHM (algoritmo de FM)	116	10	0-127	DX
FM MODULATION AMOUNT (cantidad de modulación de FM)	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR FREQUENCY (frecuencia del modulador de FM)	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR FEEDBACK (realimentación del modulador de FM)	119	10	0-127	DX

18.3.2 Parámetros de efectos

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
MASTER EFFECT 1 - ASSIGNED PARAMETER 1 (efecto principal 1 - parámetro asignado 1)	102	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 - ASSIGNED PARAMETER 2 (efecto principal 1 - parámetro asignado 2)	103	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 - ASSIGNED PARAMETER 3 (efecto principal 1 - parámetro asignado 3)	104	1	0-127	
MASTER EFFECT 2 - ASSIGNED PARAMETER (efecto principal 2 - parámetro asignado)	105	1	0-127	
MASTER EFFECT 3 - ASSIGNED PARAMETER (efecto principal 3 - parámetro asignado)	106	1	0-127	

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
SINGLE EFFECT - ASSIGNED PARAMETER 1 (efecto individual - parámetro asignado 1)	107	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
SINGLE EFFECT - ASSIGNED PARAMETER 2 (efecto individual - parámetro asignado 2)	108	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
SINGLE EFFECT - ASSIGNED PARAMETER 3 (efecto individual - parámetro asignado 3)	109	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
SEND REVERB - ASSIGNED PARAMETER 1 (transmisión de reverberación - parámetro asignado 1)	110	1	0-127	
SEND REVERB - ASSIGNED PARAMETER 2 (transmisión de reverberación - parámetro asignado 2)	111	1	0-127	
SEND REVERB - ASSIGNED PARAMETER 3 (transmisión de reverberación - parámetro asignado 3)	112	1	0-127	
SEND DELAY - ASSIGNED PARAMETER 1 (transmisión de retardo - parámetro asignado 1)	113	1	0-127	
SEND DELAY - ASSIGNED PARAMETER 2 (transmisión de retardo - parámetro asignado 2)	114	1	0-127	
SEND DELAY - ASSIGNED PARAMETER 3 (transmisión de retardo - parámetro asignado 3)	115	1	0-127	

18.3.3 Silenciamiento/individualización

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
MUTE (silenciamiento)	23	1-11	0-63=OFF (desactivado) 64-127=ON (activado)	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
SOLO (individualización)	24	1-11	0-11 (0=OFF (desactivado) 1=TRACK1 (pista 1) 2=TRACK2 (pista 2)... 11=TRACK11 (pista 11))	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)

NOTA

- MUTE y SOLO son únicamente de recepción.

18.3.4 Otros

PARÁMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONIBLE EN
DAMPER PEDAL (pedal de resonancia)	64	8-11	0-127	SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)
SOSTENUTO	66	8,9,11	0-63=OFF (desactivado) 64-127=ON (activado)	SYNTH (sintetizador), SAMPLER (muestreador)
EXPRESSION CONTROL (control de expresión)	11	1-11	0-127	DRUM (percusión), SYNTH (sintetizador), DX, SAMPLER (muestreador)

NOTA

- Son únicamente de recepción.

18.4 Ajustes predefinidos MASTER EFFECT (efecto principal)

18.4.1 FILTER (filtro)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	LPF - NO RESONANCE (filtro de paso bajo, sin resonancia)	CONTROL FILTER (filtro de control)	CUTOFF (corte)	RESONANCE (resonancia)	OUTPUT LEVEL (nivel de salida)
2	LPF - LOW RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia baja)				
3	LPF - MID RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia intermedia)				
4	LPF - HIGH RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia alta)				
5	HPF - NO RESONANCE (filtro de paso alto, sin resonancia)				
6	HPF - LOW RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia baja)				
7	HPF - MID RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia intermedia)				
8	HPF - HIGH RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia alta)				

18.4.2 REVERB (reverberación)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	SMALL ROOM 1 (sala pequeña 1)	SPX ROOM (sala SPX)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	REVERB TIME (tiempo de reverberación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
2	SMALL ROOM 2 (sala pequeña 2)	SPX ROOM (sala SPX)			
3	MID ROOM (sala intermedia)	SPX ROOM (sala SPX)			
4	SMALL HALL (sala de conciertos pequeña)	SPX HALL (sala de conciertos SPX)			
5	MID HALL (sala de conciertos intermedia)	SPX HALL (sala de conciertos SPX)			
6	STAGE (escenario)	SPX STAGE (escenario SPX)			
7	GATED REVERB (reverberación de compuerta)	GATED REVERB (reverberación de compuerta)			
8	REVERSE REVERB (reverberación inversa)	REVERSE REVERB (reverberación inversa)			
				ROOM SIZE (tamaño de sala)	

18.4.3 DELAY (retardo)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH (tempo con retardo, negra)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	DELAY TIME (tiempo de retardo)	FEEDBACK (realimentación)
2	PING PONG DELAY 4TH (ping-pong con retardo, negra)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)		DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (tempo con retardo, corchea con puntillo)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
4	TEMPO DELAY 8TH (tempo con retardo, corchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
5	PING PONG DELAY 8TH (ping-pong con retardo, corchea)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)		DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)	
6	TEMPO DELAY 16TH (tempo con retardo, semicorchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
7	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
8	ANALOG DELAY RETRO (retardo analógico retro)	ANALOG DELAY - RETRO (retardo analógico, retro)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	

18.4.4 COMPRESSOR (compresor)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	COMP - SETTING 1 (compresor, ajuste 1)	UNI COMP DOWN (compresor unitario descendente)	RATIO (relación)	THRESHOLD (umbral)	MAKE UP GAIN (ganancia de formación)
2	COMP - SETTING 2 (compresor, ajuste 2)				
3	COMP - SETTING 3 (compresor, ajuste 3)				
4	COMP - SETTING 4 (compresor, ajuste 4)				
5	COMP - SETTING 5 (compresor, ajuste 5)				
6	COMP - SETTING 6 (compresor, ajuste 6)				
7	COMP - SETTING 7 (compresor, ajuste 7)				
8	COMP - SETTING 8 (compresor, ajuste 8)				

18.4.5 DISTORTION (distorsión)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	WAVE FOLDER - SATURATION (wavefolder, saturación)	WAVE FOLDER (wavefolder)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	FOLD (plegar)	INPUT LEVEL (nivel de entrada)
2	COMP DISTORTION (distorsión de compresor)	COMP DISTORTION (distorsión de compresor)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
3	WAVE FOLDER (wavefolder)	WAVE FOLDER (wavefolder)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	FOLD (plegar)	INPUT LEVEL (nivel de entrada)
4	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1 (simulador de amplificador 2, ajuste 1)	AMP SIMULATOR 2 (simulador de amplificador 2)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
5	AMP SIMULATOR 1 (simulador de amplificador 1)	AMP SIMULATOR 1 (simulador de amplificador 1)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	PRESENCE (presencia)
6	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2 (simulador de amplificador 2, ajuste 2)	AMP SIMULATOR 2 (simulador de amplificador 2)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
7	BIT CRUSHER (distorsión digital)	BIT CRUSHER (distorsión digital)	SAMPLE RATE (velocidad de muestreo)	BIT	DRY/WET (sin efecto/con efecto)
8	DIGITAL TURNTABLE (mesa rotativa digital)	DIGITAL - TURNTABLE (mesa rotativa, digital)	NOISE LEVEL (nivel de ruido)	CLICK LEVEL (nivel de metrónomo)	DRY SEND TO - NOISE (envío sin efecto a ruido)

18.4.6 MODULATION (modulación)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	SPX CHORUS (chorus SPX)	SPX CHORUS (chorus SPX)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO DEPTH (profundidad LFO)
2	TEMPO FLANGER (flanger de tempo)	TEMPO FLANGER (flanger de tempo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO DEPTH (profundidad LFO)
3	TEMPO PHASER (cambiador de fase de tempo)	TEMPO PHASER (cambiador de fase de tempo)	LFO DEPTH (profundidad LFO)	LFO SPEED (velocidad LFO)	FEEDBACK LEVEL (nivel de realimentación)
4	ENSEMBLE DETUNE (desafinación de conjunto de instrumentos)	ENSEMBLE DETUNE (desafinación de conjunto de instrumentos)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	DETUNE (desafinación)	SPREAD (amplitud)
5	AUTO PAN (efecto panorámico automático)	AUTO PAN (efecto panorámico automático)	L/R DEPTH (profundidad izquierdo/derecho)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO WAVE (onda LFO)
6	TREMOLO (trémolo)	TREMOLO (trémolo)	AM DEPTH (profundidad de modulación de amplitud)	LFO SPEED (velocidad LFO)	PM DEPTH (profundidad de modulación de tono)
7	VCM AUTO WAH (wah automático de VCM)	VCM AUTO WAH (wah automático de VCM)	SPEED (velocidad)	RESONANCE - OFFSET (resonancia, compensación)	OUTPUT (salida)
8	RING MODULATOR (modulador de anillo)	RING MODULATOR (modulador de anillo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OSC FREQ (frecuencia de oscilador)	LFO DEPTH (profundidad LFO)

18.4.7 DUCKER (reductor)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	DUCKER - SETTING 1 (reductor, ajuste 1)	UNI COMP DOWN (compresor unitario descendente)	SIDE CHAIN LEVEL (nivel de cadena lateral)	ATTACK (ataque)	RELEASE (liberación)
2	DUCKER - SETTING 2 (reductor, ajuste 2)				
3	DUCKER - SETTING 3 (reductor, ajuste 3)				
4	DUCKER - SETTING 4 (reductor, ajuste 4)				
5	DUCKER - SETTING 5 (reductor, ajuste 5)				
6	DUCKER - SETTING 6 (reductor, ajuste 6)				
7	DUCKER - SETTING 7 (reductor, ajuste 7)				
8	DUCKER - SETTING 8 (reductor, ajuste 8)				

18.4.8 OTHER (otros)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	BEAT REPEAT (repetición de tiempo)	BEAT REPEAT (repetición de tiempo)	REPEAT & LENGTH (repetición y duración)	GATE TIME (tiempo de compuerta)	PLAY SPEED (velocidad de reproducción)
2	TALKING MODULATOR (modulador del habla)	TALKING - MODULATOR (habla, modulador)	VOWEL (vocal)	MOVE SPEED (velocidad de movimiento)	DRIVE (variador)
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW (altavoz rotativo 1, lento)	ROTARY SPEAKER 1 (altavoz rotativo 1)	SPEED CONTROL (control de velocidad)	ROTOR/HORN - BALANCE (rotor/cuerno, balance)	MIC L-R ANGLE (ángulo izquierdo-derecho de micrófono)
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST (altavoz rotativo 2, rápido)	ROTARY SPEAKER 2 (altavoz rotativo 2)	SPEED CONTROL (control de velocidad)	ROTOR/HORN - BALANCE (rotor/cuerno, balance)	MODULATION - DEPTH (modulación, profundidad)
5	HARMONIC ENHANCER (mejora de armónicos)	HARMONIC - ENHANCER (armónicos, mejora)	MIX LEVEL (nivel de mezcla)	DRIVE (variador)	HPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso alto, frecuencia)
6	AUTO SYNTH (sintetizador automático)	AUTO SYNTH (sintetizador automático)	MOD DEPTH (profundidad de modulación)	AM DEPTH (profundidad de modulación de amplitud)	DELAY LEVEL (nivel de retardo)
7	SLICE (troceado)	SLICE (troceado)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	GATE TIME (tiempo de compuerta)	DIVIDE TYPE (tipo de división)
8	VINYL BREAK (distorsión de vinilo)	VINYL BREAK (distorsión de vinilo)	BREAK (distorsión)	SPEED (velocidad)	SPEED ADJUST (ajuste de velocidad)

18.5 Ajustes predefinidos SINGLE EFFECT (efecto individual)

18.5.1 FILTER (filtro)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	LPF - NO RESONANCE (filtro de paso bajo, sin resonancia)	CONTROL FILTER (filtro de control)	CUTOFF (corte)	RESONANCE (resonancia)	OUTPUT LEVEL (nivel de salida)
2	LPF - LOW RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia baja)				
3	LPF - MID RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia intermedia)				
4	LPF - HIGH RESONANCE (filtro de paso bajo, resonancia alta)				
5	HPF - NO RESONANCE (filtro de paso alto, sin resonancia)				
6	HPF - LOW RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia baja)				
7	HPF - MID RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia intermedia)				
8	HPF - HIGH RESONANCE (filtro de paso alto, resonancia alta)				

18.5.2 REVERB (reverberación)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	SMALL ROOM 1 (sala pequeña 1)	SPX ROOM (sala SPX)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	REVERB TIME (tiempo de reverberación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
2	SMALL ROOM 2 (sala pequeña 2)	SPX ROOM (sala SPX)			
3	MID ROOM (sala intermedia)	SPX ROOM (sala SPX)			
4	SMALL HALL (sala de conciertos pequeña)	SPX HALL (sala de conciertos SPX)			
5	MID HALL (sala de conciertos intermedia)	SPX HALL (sala de conciertos SPX)			
6	STAGE (escenario)	SPX STAGE (escenario SPX)			
7	GATED REVERB (reverberación de compuerta)	GATED REVERB (reverberación de compuerta)			
8	REVERSE REVERB (reverberación inversa)	REVERSE REVERB (reverberación inversa)			
				ROOM SIZE (tamaño de sala)	

18.5.3 DELAY (retardo)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH (tempo con retardo, negra)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	DELAY TIME (tiempo de retardo)	FEEDBACK (realimentación)
2	PING PONG DELAY 4TH (ping-pong con retardo, negra)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)		DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (tempo con retardo, corchea con puntillo)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
4	TEMPO DELAY 8TH (tempo con retardo, corchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
5	PING PONG DELAY 8TH (ping-pong con retardo, corchea)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)		DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)	
6	TEMPO DELAY 16TH (tempo con retardo, semicorchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
7	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	
8	ANALOG DELAY RETRO (retardo analógico retro)	ANALOG DELAY - RETRO (retardo analógico, retro)		DELAY TIME (tiempo de retardo)	

18.5.4 COMPRESSOR (compresor)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	COMP - SETTING 1 (compresor, ajuste 1)	UNI COMP DOWN (compresor unitario descendente)	RATIO (relación)	THRESHOLD (umbral)	MAKE UP GAIN (ganancia de formación)
2	COMP - SETTING 2 (compresor, ajuste 2)				
3	COMP - SETTING 3 (compresor, ajuste 3)				
4	COMP - SETTING 4 (compresor, ajuste 4)				
5	COMP - SETTING 5 (compresor, ajuste 5)				
6	COMP - SETTING 6 (compresor, ajuste 6)				
7	COMP - SETTING 7 (compresor, ajuste 7)				
8	COMP - SETTING 8 (compresor, ajuste 8)				

18.5.5 DISTORTION (distorsión)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	WAVE FOLDER – SATURATION (wavefolder, saturación)	WAVE FOLDER (wavefolder)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	FOLD (plegar)	INPUT LEVEL (nivel de entrada)
2	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1 (simulador de amplificador 2, ajuste 1)	AMP SIMULATOR 2 (simulador de amplificador 2)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
3	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2 (simulador de amplificador 2, ajuste 2)	AMP SIMULATOR 2 (simulador de amplificador 2)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
4	JAZZ COMBO (combo de jazz)	JAZZ COMBO (combo de jazz)	DISTORTION (distorsión)	DEPTH (profundidad)	TREBLE (agudos)
5	AMP SIMULATOR 1 (simulador de amplificador 1)	AMP SIMULATOR 1 (simulador de amplificador 1)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OVERDRIVE (saturación)	PRESENCE (presencia)
6	SMALL STEREO (estéreo reducido)	SMALL STEREO (estéreo reducido)	DIST DRIVE (variador de distorsión)	DIST TONE (tono de distorsión)	DIST PRESENCE (presencia de distorsión)
7	BIT CRUSHER (distorsión digital)	BIT CRUSHER (distorsión digital)	SAMPLE RATE (velocidad de muestreo)	BIT	DRY/WET (sin efecto/con efecto)
8	DIGITAL TURNTABLE (mesa rotativa digital)	DIGITAL TURNTABLE (mesa rotativa digital)	NOISE LEVEL (nivel de ruido)	CLICK LEVEL (nivel de metrónomo)	DRY SEND TO - NOISE (envío sin efecto a ruido)

18.5.6 MODULATION (modulación)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	SPX CHORUS (chorus SPX)	SPX CHORUS (chorus SPX)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO DEPTH (profundidad LFO)
2	TEMPO FLANGER (flanger de tempo)	TEMPO FLANGER (flanger de tempo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO DEPTH (profundidad LFO)
3	TEMPO PHASER (cambiador de fase de tempo)	TEMPO PHASER (cambiador de fase de tempo)	LFO DEPTH (profundidad LFO)	LFO SPEED (velocidad LFO)	FEEDBACK LEVEL (nivel de realimentación)
4	ENSEMBLE DETUNE (desafinación de conjunto de instrumentos)	ENSEMBLE DETUNE (desafinación de conjunto de instrumentos)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	DETUNE (desafinación)	SPREAD (amplitud)
5	AUTO PAN (efecto panorámico automático)	AUTO PAN (efecto panorámico automático)	L/R DEPTH (profundidad izquierdo/derecho)	LFO SPEED (velocidad LFO)	LFO WAVE (onda LFO)
6	TREMOLO (trémolo)	TREMOLO (trémolo)	AM DEPTH (profundidad de modulación de amplitud)	LFO SPEED (velocidad LFO)	PM DEPTH (profundidad de modulación de tono)
7	VCM AUTO WAH (wah automático de VCM)	VCM AUTO WAH (wah automático de VCM)	SPEED (velocidad)	RESONANCE – OFFSET (resonancia, compensación)	OUTPUT (salida)
8	RING MODULATOR (modulador de anillo)	RING MODULATOR (modulador de anillo)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	OSC FREQ (frecuencia de oscilador)	LFO DEPTH (profundidad LFO)

18.5.7 DUCKER (reductor)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	DUCKER - SETTING 1 (reductor, ajuste 1)	UNI COMP DOWN (compresor unitario descendente)	SIDE CHAIN LEVEL (nivel de cadena lateral)	ATTACK (ataque)	RELEASE (liberación)
2	DUCKER - SETTING 2 (reductor, ajuste 2)				
3	DUCKER - SETTING 3 (reductor, ajuste 3)				
4	DUCKER - SETTING 4 (reductor, ajuste 4)				
5	DUCKER - SETTING 5 (reductor, ajuste 5)				
6	DUCKER - SETTING 6 (reductor, ajuste 6)				
7	DUCKER - SETTING 7 (reductor, ajuste 7)				
8	DUCKER - SETTING 8 (reductor, ajuste 8)				

18.5.8 OTHER (otros)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	BEAT REPEAT (repetición de tiempo)	BEAT REPEAT (repetición de tiempo)	REPEAT & LENGTH (repetición y duración)	GATE TIME (tiempo de compuerta)	FREEZE
2	TALKING MODULATOR (modulador del habla)	TALKING - MODULATOR (habla, modulador)	VOWEL (vocal)	MOVE SPEED (velocidad de movimiento)	DRIVE (variador)
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW (altavoz rotativo 1, lento)	ROTARY SPEAKER 1 (altavoz rotativo 1)	SPEED CONTROL (control de velocidad)	ROTOR/HORN - BALANCE (rotor/cuerno, balance)	MIC L-R ANGLE (ángulo izquierdo-derecho de micrófono)
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST (altavoz rotativo 2, rápido)	ROTARY SPEAKER 2 (altavoz rotativo 2)	SPEED CONTROL (control de velocidad)	ROTOR/HORN - BALANCE (rotor/cuerno, balance)	MODULATION - DEPTH (modulación, profundidad)
5	HARMONIC ENHANCER (mejora de armónicos)	HARMONIC - ENHANCER (armónicos, mejora)	MIX LEVEL (nivel de mezcla)	DRIVE (variador)	HPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso alto, frecuencia)
6	AUTO SYNTH (sintetizador automático)	AUTO SYNTH (sintetizador automático)	MOD DEPTH (profundidad de modulación)	AM DEPTH (profundidad de modulación de amplitud)	DELAY LEVEL (nivel de retardo)
7	SLICE (troceado)	SLICE (troceado)	DRY/WET (sin efecto/con efecto)	GATE TIME (tiempo de compuerta)	DIVIDE TYPE (tipo de división)
8	VINYL BREAK (distorsión de vinilo)	VINYL BREAK (distorsión de vinilo)	BREAK (distorsión)	SPEED (velocidad)	SPEED ADJUST (ajuste de velocidad)

18.6 Ajustes predefinidos de SEND EFFECT (efecto de envío)

18.6.1 REVERB (reverberación)

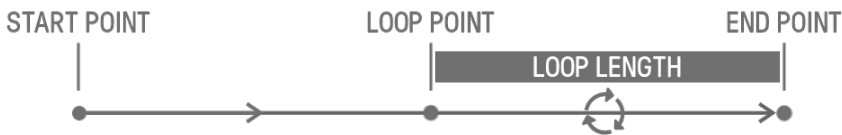
N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	HD ROOM (sala HD)	HD ROOM (sala HD)	REVERB TIME (tiempo de reverberación)	ROOM SIZE (tamaño de sala)	HIGH DAMP - FREQUENCY (amortiguación alta, frecuencia)
2	R3 ROOM (sala R3)	R3 ROOM (sala R3)		DIFFUSION (difusión)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
3	R3 HALL (sala de conciertos R3)	R3 HALL (sala de conciertos R3)		DIFFUSION (difusión)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
4	HD HALL (sala de conciertos HD)	HD HALL (sala de conciertos HD)		ROOM SIZE (tamaño de sala)	HIGH DAMP - FREQUENCY (amortiguación alta, frecuencia)
5	R3 PLATE (placa R3)	R3 PLATE (placa R3)		DIFFUSION (difusión)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
6	HD PLATE (placa HD)	HD PLATE (placa HD)		PLATE TYPE (tipo de placa)	HIGH DAMP - FREQUENCY (amortiguación alta, frecuencia)
7	SPX STAGE (escenario SPX)	SPX STAGE (escenario SPX)		DIFFUSION (difusión)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)
8	REV X HALL (reverberación de sala de conciertos)	REV X HALL (reverberación de sala de conciertos)		ROOM SIZE (tamaño de sala)	LPF CUTOFF - FREQUENCY (corte de filtro de paso bajo, frecuencia)

18.6.2 DELAY (retardo)

N.º	NOMBRE	TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH (tempo con retardo, negra)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DELAY TIME (tiempo de retardo)	FEEDBACK LEVEL (nivel de realimentación)	FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
2	PING PONG DELAY 4TH (ping-pong con retardo, negra)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)	DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)		FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (tempo con retardo, corchea con puntillo)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DELAY TIME (tiempo de retardo)		FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
4	TEMPO DELAY 8TH (tempo con retardo, corchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DELAY TIME (tiempo de retardo)		FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
5	PING PONG DELAY 8TH (ping-pong con retardo, corchea)	TEMPO CROSS - DELAY (superposición de tempos, retardo)	DELAY TIME L>R (tiempo de retardo izquierdo>derecho) y DELAY TIME R>L (tiempo de retardo derecho>izquierdo)		FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
6	TEMPO DELAY 16TH (tempo con retardo, semicorchea)	TEMPO DELAY - STEREO (tempo con retardo, estéreo)	DELAY TIME (tiempo de retardo)		FEEDBACK - HIGH DAMP (realimentación, amortiguación alta)
7	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)	ANALOG DELAY - MODERN (retardo analógico, moderno)	DELAY TIME (tiempo de retardo)		DELAY INPUT - LEVEL (entrada de retardo, nivel)
8	ANALOG DELAY RETRO (retardo analógico retro)	ANALOG DELAY - RETRO (retardo analógico, retro)	DELAY TIME (tiempo de retardo)		DELAY INPUT - LEVEL (entrada de retardo, nivel)

18.7 Descripción de los parámetros de sonido

Parámetro	Descripción
SOUND SELECT (selección de sonido)	Permite seleccionar el tipo de sonido.
PITCH (afinación)	Permite establecer la afinación en semitonos.
PAN (efecto panorámico)	Permite ajustar la imagen estéreo izquierda/derecha.
VOLUME (volumen)	Permite ajustar el volumen.
AEG ATTACK (ataque de AEG)	Determina el tiempo desde que se pulsa la tecla hasta que el volumen alcanza el nivel establecido por el nivel de ataque.
AEG DECAY/RELEASE (disminución/liberación de AEG)	DECAY (disminución): permite ajustar el tiempo desde que se alcanza el volumen establecido en el nivel de ataque hasta que se alcanza el volumen establecido en el nivel de caída. RELEASE (liberación): permite ajustar el tiempo desde que se suelta la tecla del teclado hasta que la nota deja de sonar.
LP-HP FILTER CUTOFF (corte de filtro de paso bajo-paso alto)	Permite ajustar las frecuencias de corte de los filtros de paso bajo y de paso alto.
LP-HP FILTER RESONANCE (resonancia del filtro de paso bajo-paso alto)	Permite aplicar la resonancia a los filtros de paso bajo y de paso alto.
REVERB SEND (transmisión de reverberación)	Permite ajustar la cantidad de señal enviada al efecto de reverberación (nivel de envío). Cuanto mayor sea el valor, más profunda será la reverberación.
DELAY SEND (tiempo de retardo)	Permite ajustar la cantidad de señal enviada al efecto de retardo (nivel de envío). Cuanto mayor sea el valor, mayor será el retardo.
EQ HIGH GAIN (ecualizador, ganancia alta)	Permite ajustar la cantidad de ganancia para aumentar o disminuir el rango de frecuencias altas con el ecualizador (EQ).
EQ LOW GAIN (ecualizador, ganancia baja)	Permite ajustar la cantidad de ganancia para aumentar o disminuir el rango de frecuencias bajas con el ecualizador (EQ).
MONO/POLY/CHORD (monofónico, polifónico, acorde)	Permite seleccionar el método de sonorización. MONO: un solo tono; POLY: varios tonos; CHORD: acordes
PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	Permite ajustar el tiempo que tarda el portamento en cambiar de tono o la velocidad del cambio de tono. Cuanto mayor sea el valor, más tiempo se tardará en cambiar el tono y más lento será el cambio de tono.
ARPEGGIATOR TYPE (tipo de arpegiador)	Permite activar o desactivar y cambiar el tipo de arpegiador (una función que reproduce notas individuales de un acorde una por una).

Parámetro	Descripción
ARPEGGIATOR GATE TIME (tiempo de compuerta de arpegiador)	Permite ajustar el tiempo de compuerta del arpegiador.
ARPEGGIATOR SPEED (velocidad de arpegiador)	Permite ajustar la velocidad del arpegiador.
FM ALGORITHM (algoritmo de FM)	Permite seleccionar entre 12 algoritmos de FM diferentes (cómo se conectan los operadores).
MODULATOR AMOUNT (cantidad de modulador)	Cambia colectivamente el nivel de los operadores que actúan como MODULATOR (modulador).
MODULATOR FREQUENCY (frecuencia del modulador)	Cambia colectivamente los parámetros de FREQUENCY (frecuencia) de un operador que actúa como MODULATOR (modulador).
MODULATOR FEEDBACK (realimentación del modulador)	Cambia colectivamente los parámetros de FEEDBACK (realimentación) de un operador que actúa como MODULATOR (modulador).
START POINT (punto de inicio)	Determina la posición de inicio de una muestra.
END POINT (punto final)	Determina la posición final de una muestra.
LOOP ON/OFF (bucle activado/desactivado)	Alterna entre mantener pulsada la tecla para reproducir repetidamente la muestra (ON) o reproducirla una vez cada vez que se pulsa la tecla (OFF).
LOOP LENGTH (duración de bucle)	<p>Determina la duración de la sección de reproducción en bucle. La reproducción comienza en START POINT y, cuando llega a END POINT, regresa a LOOP POINT. LOOP LENGTH es la duración desde LOOP POINT hasta END POINT.</p> <p>(Descripción general)</p> 
PEG ATTACK LEVEL (nivel de ataque de PEG)	Determina el nivel de ataque del PEG (generador de envolventes de tono). Cambia la afinación al principio del tono cambia.
PEG ATTACK TIME (tiempo de ataque de PEG)	<p>Determina el tiempo de ataque del PEG (generador de envolvente de tono).</p> <p>Se trata del tiempo que transcurre desde que se pulsa una tecla hasta que el tono alcanza el nivel establecido en PEG ATTACK LEVEL.</p>
PEG DECAY LEVEL (nivel de disminución de PEG)	<p>Determina el nivel de disminución del PEG (generador de envolventes de tono).</p> <p>En este caso, el nivel de disminución se refiere al siguiente tono alcanzado después de alcanzar el tono establecido en PEG ATTACK LEVEL.</p>

Parámetro	Descripción
PEG DECAY TIME (tiempo de disminución de PEG)	Determina el tiempo de disminución del PEG (generador de envolventes de tono). Se trata del tiempo que transcurre desde el tono establecido en PEG ATTACK LEVEL hasta el tono establecido en PEG DECAY LEVEL.

18.8 Software de código abierto

El firmware del SEQTRAK contiene software de código abierto.

La información de copyright y los términos de uso de cada software de código abierto figuran en la página de descargas del siguiente sitio web.

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

© 2024 Yamaha Corporation
Published 01/2026
YJ-D0