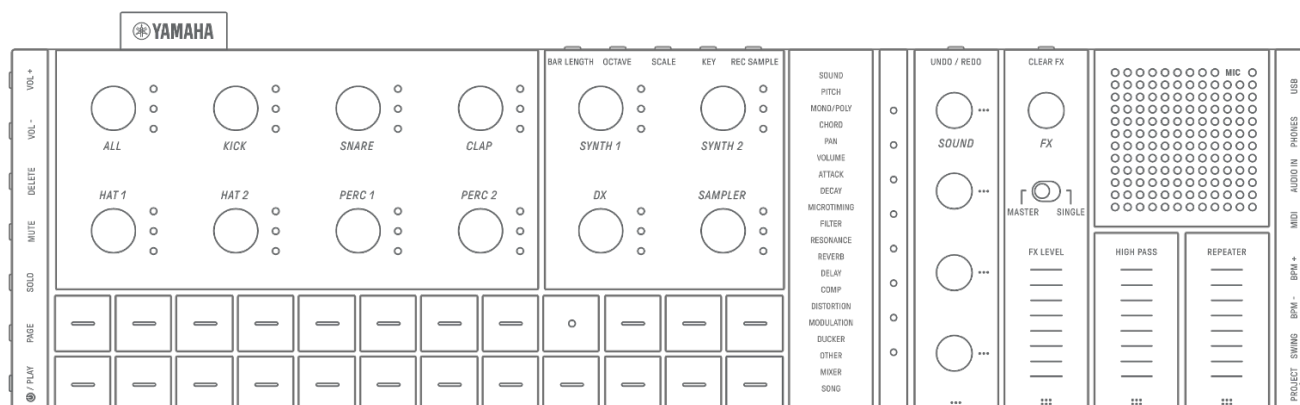


## STUDIO DE PRODUCTION MUSICALE

# Guide d'utilisation de SEQTRAK



### Informations

- Les fonctions SEQTRAK décrites dans ce guide d'utilisation concernent la version 2.00 du système d'exploitation. Veuillez mettre à jour votre SEQTRAK vers la version la plus récente du microprogramme. Voir « [17. Mises à jour du microprogramme](#) » pour obtenir des instructions pour la mise à jour.

Notez que les données créées ou sauvegardées avec le système d'exploitation V2.00 peuvent ne pas fonctionner correctement sur les versions antérieures du système d'exploitation.

- Toutes les illustrations et captures d'écran (captures d'écran de l'application iOS) contenues dans ce guide d'utilisation sont fournies à des fins d'explication. Les caractéristiques techniques réelles peuvent différer.

### Marques commerciales

- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac et App Store sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- IOS est une marque déposée ou une marque commerciale de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays. Cette marque est utilisée sous licence.
- Android et Google Play sont des marques commerciales de Google LLC.
- Wi-Fi et Wi-Fi CERTIFIED sont des marques déposées ou des marques commerciales de la Wi-Fi Alliance®.
- Le logo Wi-Fi CERTIFIED™ est une marque de certification de la Wi-Fi Alliance®.



- La marque et les logos Bluetooth® sont des marques commerciales déposées appartenant à Bluetooth SIG, Inc. et toute utilisation de ces marques par Yamaha Corporation s'effectue sous licence.



- « USB Type-C » et « USB-C » sont des marques de l'USB Implementers Forum, déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- MIDI est une marque déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Tous les autres noms d'entreprises et de produits mentionnés dans ce guide sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

# Table des matières

<b>1. Qu'est-ce que SEQTRAK ?</b>	<b>9</b>
1.1 À propos des manuels	9
1.1.1 Notation	9
1.2 Configuration de SEQTRAK	11
1.2.1 Section Drum (batterie)	11
1.2.2 Section Synth (synthétiseur)	12
1.2.3 Section Sound Design & FX (Conception du son et effets)	12
1.3 Projets, pistes et motifs	12
1.3.1 Projets	12
1.3.2 Pistes	12
1.3.3 Motifs	13
1.3.4 Schéma conceptuel des projets, des pistes et des motifs	13
1.4 À propos de l'application SEQTRAK	13
1.4.1 Obtention de l'application SEQTRAK	13
1.4.2 Connexion à l'application SEQTRAK	13
<b>2. Sections du panneau et fonctions principales</b>	<b>14</b>
①–⑥ Côté gauche	14
⑦–⑯ Partie supérieure gauche (section Drum, section Synth)	15
⑰–⑳ Partie supérieure droite (section Sound Design & FX)	16
㉔–㉖ Côté droit	18
<b>3. Chargement et alimentation</b>	<b>20</b>
3.1 Chargement	20
Spécifications de l'adaptateur secteur USB / de la batterie mobile USB	21
3.1.1 État de charge (lorsque l'appareil est sous tension)	21
3.1.2 État de charge (lorsque l'appareil est hors tension)	22
3.2 Alimentation	23
3.2.1 Mise sous/hors tension	23
3.2.2 Arrêt forcé	23
3.2.3 Réglage de la fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique)...	23

<b>4. Projets .....</b>	<b>24</b>
4.1 Basculement entre des projets .....	24
4.1.1 Basculement des projets durant la synchronisation de l'horloge MIDI externe .....	24
4.2 Enregistrement d'un projet .....	25
4.3 Sauvegarde et restauration d'un projet.....	25
4.4 Suppression d'un projet .....	26
4.5 Réglage du tempo d'un projet .....	26
4.5.1 Modification du tempo de la reproduction d'un projet.....	26
4.5.2 Application d'un effet de swing à un projet.....	27
4.5.3 Activation/désactivation du métronome.....	28
4.6 Enregistrement temporaire d'un projet.....	29
<b>5. Pistes et motifs.....</b>	<b>30</b>
5.1 Changement de motif .....	30
5.1.1 Utilisation d'un bouton de piste pour changer de motif.....	30
5.1.2 Utilisation d'une touche de batterie pour changer de motif.....	31
5.1.3 Modification de Launch Quantize .....	32
5.2 Modification de la longueur d'un motif.....	33
5.2.1 Modification de la longueur d'un motif sur une piste de batterie à l'aide de la touche [PAGE].....	34
5.3 Modification du nombre de motifs (3 motifs ⇔ 6 motifs) .....	36
5.4 Suppression d'un motif.....	37
5.5 Copie et collage de motifs.....	37
5.5.1 Tableau de compatibilité des copier-coller .....	38
5.6 Sélection et écoute de pistes .....	39
5.7 Modification du son d'une piste.....	39
5.7.1 Sélection d'une catégorie de son (saut de catégorie).....	40
5.7.2 Catégories de sons des pistes de batterie.....	40
5.7.3 Catégories de sons des pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2 et DX) .....	40
5.7.4 Catégories de sons de la piste SAMPLER.....	40
5.8 Assourdissement et isolement d'une piste.....	41
5.8.1 Assourdissement .....	41
5.8.2 Solo.....	41
5.9 Copie et collage des pas d'une piste .....	42

<b>6. Pistes de batterie</b> .....	<b>43</b>
6.1 Saisie de pas.....	43
6.2 Changement de page.....	43
6.3 Réglage précis de la synchronisation rythmique d'un pas (Micro Timing (Accord micro)).....	44
6.4 Réglage du nombre consécutif de déclenchements d'un pas (Substep (Sous-pas)).....	44
6.5 Saisie en temps réel.....	45
6.6 Modification de la probabilité de déclenchement d'un pas.....	46
6.7 Modification des types de piste [OS V2.00] .....	47
<b>7. Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) .....</b>	<b>50</b>
7.1 Saisie en temps réel.....	50
7.2 Activation/désactivation de la quantification.....	51
7.3 Modification de l'octave.....	52
7.4 Modification de la gamme.....	52
7.5 Modification de la clé.....	53
7.6 Jouer des accords.....	53
7.7 Modification des accords.....	54
7.8 Basculement en mode Keyboard Input (Saisie clavier) .....	55
7.9 Saisie de pas.....	55
<b>8. Piste SAMPLER.....</b>	<b>58</b>
8.1 Saisie en temps réel.....	58
8.2 Échantillonnage (microphone intégré/AUDIO IN et entrée audio USB) .....	58
8.3 Modification de la source d'échantillonnage .....	59
8.4 Rééchantillonnage.....	59
8.5 Annulation de l'échantillonnage .....	59
8.6 Réglage du décompte pour le lancement de l'échantillonnage.....	60
8.7 Basculement en mode Monitoring (Contrôle) .....	60
8.8 Activation/désactivation de la fonction Auto-Normalize (Normalisation auto) .....	61
8.9 Suppression de motifs pour chaque échantillon.....	61
8.10 Saisie de pas .....	61
8.11 Assourdissement des échantillons .....	63

<b>9. Conception du son .....</b>	<b>64</b>
9.1 Réglage des paramètres sonores .....	64
9.1.1 Basculement entre les pages des opérations sur les paramètres sonores .....	65
9.1.2 Paramètres sonores de la piste de batterie (Type1 : Drum, Type2 : DrumKit) .....	65
9.1.3 Paramètres sonores de la piste de synthétiseur (SYNTH 1 et SYNTH 2) et de la piste de batterie (Type3 : Synth) .....	66
9.1.4 Paramètres sonores de la piste Synth (DX) .....	67
9.1.5 Paramètres sonores de la piste SAMPLER .....	68
9.2 Réglage des paramètres de son et d'effet pour chaque pas (Parameter Lock) .....	69
9.2.1 Suppression d'un réglage Parameter Lock .....	70
9.3 Enregistrement du mouvement du son et des paramètres d'effet dans les pas (Motion Recording) .....	72
9.3.1 Suppression d'un mouvement .....	72
9.4 Annulation/restauration des paramètres de son et d'effets .....	73
9.5 Enregistrement d'un son .....	73
9.6 Suppression d'un son .....	73
9.7 Importation d'un son .....	74
<b>10. Effets .....</b>	<b>75</b>
10.1 Configuration des effets .....	75
10.1.1 Effets de piste .....	75
10.1.2 Effets d'envoi .....	76
10.1.3 Effets principaux .....	77
10.2 Modification et réglage des effets .....	78
10.2.1 Changement de l'effet à contrôler .....	78
10.2.2 Modification du type d'effet .....	78
10.2.3 Réglage des paramètres d'effet .....	79
10.2.4 Paramètres d'effet lorsque MASTER est sélectionné .....	79
10.2.5 Paramètres d'effet lorsque SINGLE est sélectionné .....	79
10.2.6 Exemple : Paramètres lorsque MASTER est sélectionné et que la présélection n° 1 [LPF - NO RESONANCE] (Filtre passe-bas - Pas de résonance) de FILTER (Filtre) est sélectionnée .....	80
10.3 Réduction du niveau des paramètres d'effet (CLEAR FX) .....	80
<b>11. Mode Mixer .....</b>	<b>81</b>
11.1 Basculement en mode Mixer .....	81
11.2 Réglage des paramètres sonores .....	81
11.3 Modification et réglage des effets d'envoi (REVERB, DELAY) .....	82
11.3.1 Modification du type d'effet d'envoi (REVERB, DELAY SEND) .....	82
11.3.2 Réglage des paramètres des effets d'envoi (REVERB, DELAY) .....	82
11.3.3 Paramètres des effets d'envoi (REVERB, DELAY) .....	83
11.3.4 Exemple : Paramètres des effets d'envoi pour la présélection n° 1 [HD Room] dans REVERB .....	83

<b>12. Mode Mute .....</b>	<b>84</b>
12.1 Basculement en mode Mute .....	84
12.2 Assourdissement des pistes en mode Mute .....	84
<b>13. Mode Song .....</b>	<b>85</b>
13.1 Basculement en mode Song .....	85
13.1.1 Basculement en mode Scene.....	85
13.2 Lecture/arrêt d'une scène .....	86
13.2.1 Modification de la scène à reproduire .....	86
13.2.2 Répétition d'une scène (reproduction en boucle) .....	87
13.2.3 Répétition d'un morceau entier (reproduction en boucle) .....	87
13.3 Ajout de scènes.....	88
13.4 Suppression d'une scène.....	88
13.5 Modification d'une scène .....	89
13.5.1 Modification de la combinaison de motifs d'une scène .....	89
13.5.2 Modification de la longueur d'une scène .....	89
<b>14. Application SEQTRAK .....</b>	<b>91</b>
14.1 Fonctions de l'interface utilisateur graphique [GUI EDITOR] .....	91
14.2 Fonction de gestion du contenu [PROJECT/SOUND MANAGER]	
(Gestionnaire de projets/de sons) .....	92
14.3 Fonction de visualisation [VISUALIZER] (Visualiseur) .....	93
14.4 Fonction de didacticiel dynamique [DYNAMIC TUTORIAL] .....	94
<b>15. Connexions.....</b>	<b>95</b>
15.1 Connexion à l'application SEQTRAK.....	95
15.1.1 Connexion câblée.....	95
15.1.2 Connexion sans fil (Bluetooth).....	96
15.1.3 Connexion sans fil (Wi-Fi).....	96
15.2 Connexion à des appareils MIDI .....	97
15.2.1 Utilisation d'un câble USB-C vers USB-C .....	97
15.2.2 Utilisation d'un câble de conversion MIDI .....	98
15.3 Connexion à un ordinateur .....	98
15.3.1 Connexion à un ordinateur (Windows) .....	98
15.3.2 Connexion à un ordinateur (Mac) .....	98
<b>16. Réglages.....</b>	<b>99</b>
16.1 Restauration des valeurs d'usine par défaut (Factory Reset) .....	99
16.2 Modification des réglages de sensibilité des boutons de piste.....	99
16.3 Configuration des réglages MIDI .....	99
16.3.1 Réglage de l'horloge MIDI.....	99
16.3.2 Réglage des filtres de sortie MIDI.....	99
16.3.3 Réglage MIDI Thru.....	99
16.4 Réglage du volume principal .....	100

<b>17. Mises à jour du microprogramme.....</b>	<b>101</b>
17.1 Utilisation d'un lecteur flash USB.....	101
17.1.1 Formatage d'un lecteur flash USB .....	102
17.1.2 Mise à jour du microprogramme .....	102
17.2 Utilisation de l'application SEQTRAK (pour une connexion câblée) .....	103
17.3 Utilisation de l'application SEQTRAK (connexion sans fil) .....	103
<b>18. Documentation .....</b>	<b>104</b>
18.1 Caractéristiques techniques du produit .....	104
18.2 Canaux MIDI .....	105
18.3 Paramètres de changement de commande MIDI .....	106
18.3.1 Paramètres de conception du son.....	106
18.3.2 Paramètres d'effets.....	107
18.3.3 Mute/Solo .....	107
18.3.4 Divers.....	108
18.4 Présélections MASTER EFFECT .....	108
18.4.1 FILTER.....	108
18.4.2 REVERB .....	108
18.4.3 DELAY .....	109
18.4.4 COMPRESSOR .....	109
18.4.5 DISTORTION .....	109
18.4.6 MODULATION .....	110
18.4.7 DUCKER.....	110
18.4.8 OTHER .....	110
18.5 Présélections SINGLE EFFECT .....	111
18.5.1 FILTER.....	111
18.5.2 REVERB .....	111
18.5.3 DELAY .....	111
18.5.4 COMPRESSOR .....	112
18.5.5 DISTORTION .....	112
18.5.6 MODULATION .....	112
18.5.7 DUCKER.....	112
18.5.8 OTHER .....	113
18.6 Présélections SEND EFFECT .....	113
18.6.1 REVERB .....	113
18.6.2 DELAY .....	113
18.7 Description des paramètres sonores .....	114
18.8 Logiciel en source ouvert .....	116



# 1. Qu'est-ce que SEQTRAK ?

SEQTRAK est un outil de production de musique et de performance intuitif doté d'un flux de production sophistiqué, mais facile à comprendre. Sa taille compacte permet de l'utiliser facilement à n'importe quel endroit. De plus, l'application dédiée vous donne accès à des réglages plus détaillés et vous permet de créer des images liées à vos morceaux.

Pour tirer le meilleur parti de SEQTRAK, lisez ce guide d'utilisation pour obtenir de plus amples informations sur les fonctionnalités et les opérations avancées.

## 1.1 À propos des manuels

Les manuels suivants sont disponibles pour ce produit. Veuillez lire les différents guides qui accompagnent le produit et les conserver à portée de main afin de pouvoir vous y référer facilement.

### Fourni avec le produit


Guide de fonctionnement rapide (manuel en papier)	Ce guide vous aide à utiliser le produit immédiatement grâce à de brèves explications qui proposent une vue d'ensemble et décrivent les fonctions de base.
Guide de sécurité (manuel en papier)	Ce guide explique comment utiliser le produit en toute sécurité.

### Disponible sur le Site Web

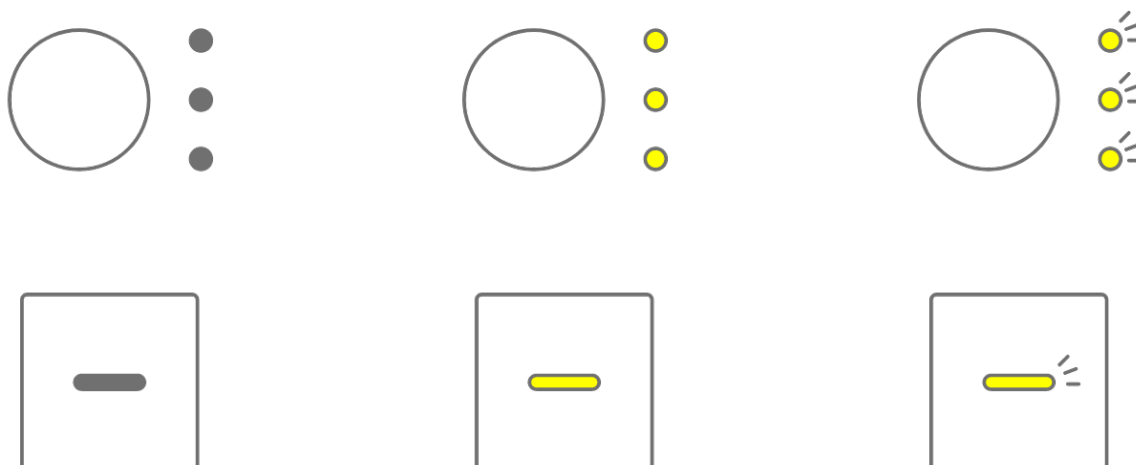
<b>Guide d'utilisation (HTML, PDF)</b>	Ce guide explique plus en détail les fonctions et le fonctionnement du produit.
Liste des données (PDF)	Cette liste contient diverses listes importantes, telles qu'une Liste des sonorités et une Liste des types d'effets.

#### 1.1.1 Notation

Les termes et symboles suivants sont utilisés dans ce guide d'utilisation. Assurez-vous de bien les comprendre avant de lire ce guide.

 <b>ATTENTION</b>	Indique une situation dangereuse susceptible d'entraîner des blessures.
<b>AVIS</b>	Indique une situation dangereuse susceptible d'entraîner un dysfonctionnement, l'endommagement du produit ou la perte de données.
<b>NOTE</b>	Fournit des explications et des astuces supplémentaires pour une utilisation avancée de la fonction pertinente.

Les différents états des voyants (éteint, allumé et clignotant) sont représentés comme illustré ci-dessous.

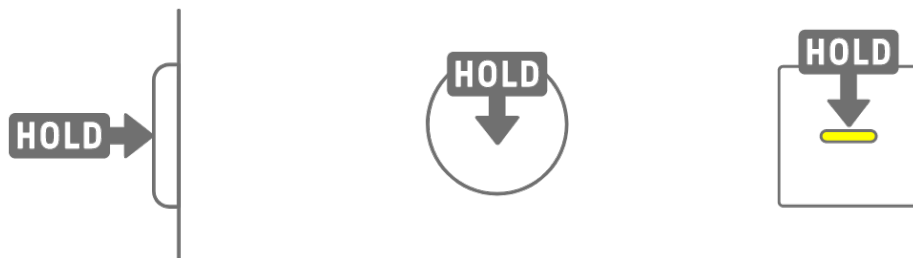


Les différentes opérations de SEQTRAK sont indiquées comme illustré ci-dessous.

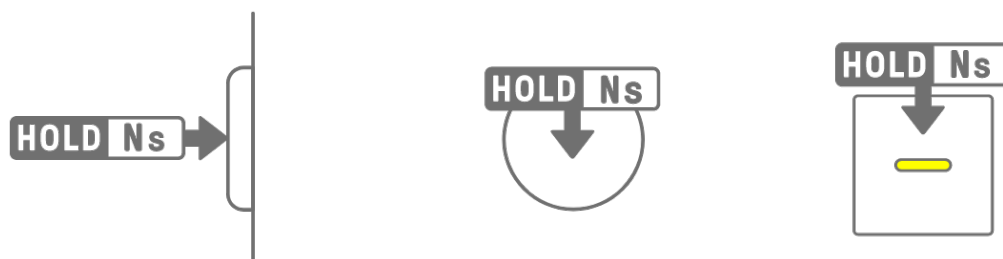
- Pression sur une touche ou un bouton



- Pression et maintien d'une touche ou d'un bouton



- Pression et maintien d'une touche ou d'un bouton pendant N secondes ou plus

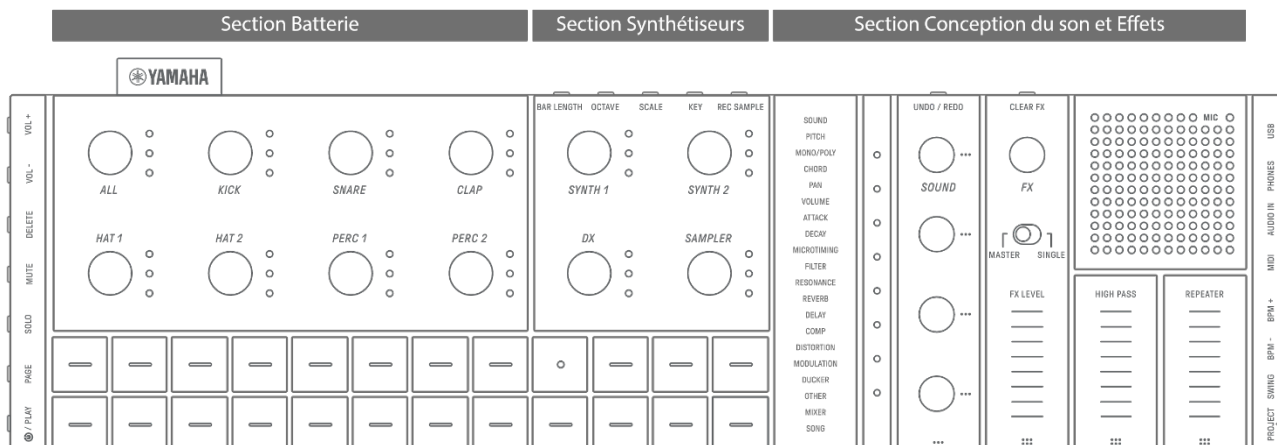


- Rotation d'un bouton



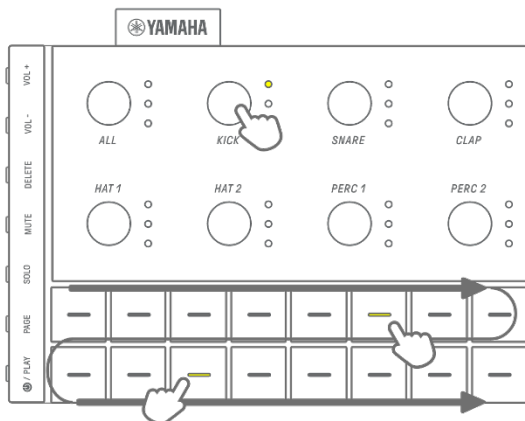
## 1.2 Configuration de SEQTRAK

SEQTRAK est constitué de trois sections.



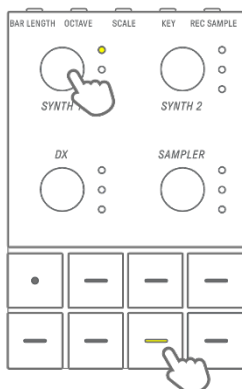
### 1.2.1 Section Drum (batterie)

Cette section est utilisée pour produire des parties rythmiques. Les boutons de piste et les touches de batterie sont utilisés pour contrôler les sept pistes de batterie (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2). La méthode de base utilisée pour produire une partie rythmique consiste à utiliser les touches de batterie pour entrer des pas. Appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner la piste en question, puis appuyez sur une touche de batterie pour placer un son sur l'axe de temps. Cette méthode facilite la production de temps.



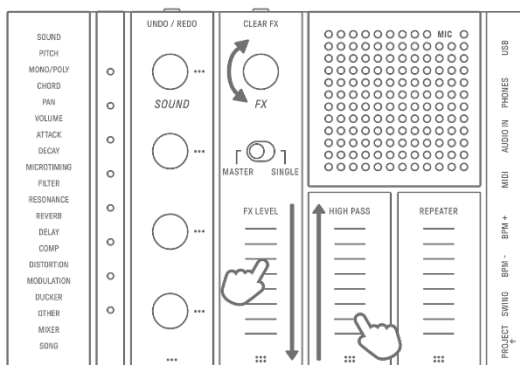
### 1.2.2 Section Synth (synthétiseur)

Cette section est utilisée pour produire des parties mélodiques. Les boutons de piste et les touches de synthétiseur sont utilisés pour contrôler les trois pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2 et DX), ainsi que la piste SAMPLER (Échantillonneur). La méthode de base pour la performance et la production consiste à utiliser les touches de synthétiseur pour les saisies en temps réel. Appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner la piste en question, puis appuyez sur une touche de synthétiseur pour jouer une note sur la gamme.



### 1.2.3 Section Sound Design & FX (Conception du son et effets)

Cette section est utilisée pour modifier le son de pistes individuelles, régler les paramètres et manipuler les effets. Les boutons Sound Design sont utilisés pour sélectionner les sons et régler des paramètres détaillés. Un effet de piste peut être appliqué à chaque piste et un effet principal commun à toutes les pistes.



## 1.3 Projets, pistes et motifs

### 1.3.1 Projets

SEQTRAK gère les données d'un morceau unique sous forme d'unités appelées « projets ». Il est possible de stocker jusqu'à huit projets dans SEQTRAK et d'utiliser un projet à la fois. Un projet est constitué de 11 pistes et il est possible de créer jusqu'à 6 motifs sur chaque piste. Un projet inclut également des réglages et des états tels que le tempo et le volume de la piste.

### 1.3.2 Pistes

Une piste est une composante d'un projet et une partie de performance à laquelle un son unique est affecté.

### 1.3.3 Motifs

Les motifs sont des phrases jouées en boucle. Vous pouvez choisir un motif pour chaque piste, parmi les six motifs disponibles. Vous pouvez jouer la même phrase de manière répétée ou basculer entre les phrases à tout moment. Les motifs des 11 pistes continuent d'être joués les uns après les autres jusqu'à ce que la reproduction soit arrêtée.

### 1.3.4 Schéma conceptuel des projets, des pistes et des motifs

×8

KICK	SNARE	CLAP	HAT 1	HAT 2	PERC 1	PERC 2	SYNTH 1	SYNTH 2	DX	SAMPLER
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

■ : piste    ■ : motif sélectionné    ■ : motif non sélectionné

## 1.4 À propos de l'application SEQTRAK

L'application SEQTRAK dédiée vous permet de modifier les sons plus en détail, de produire des images liées à des performances SEQTRAK et de gérer votre contenu. Consultez la section « [14. Application SEQTRAK](#) » pour une vue d'ensemble des fonctions de l'application SEQTRAK.

Ce logiciel peut être utilisé sur des smartphones (iOS et Android), des tablettes (iPadOS et Android) et des ordinateurs (Windows et Mac).

### 1.4.1 Obtention de l'application SEQTRAK

Les versions iOS, iPadOS et Android sont disponibles dans l'App Store et le Google Play Store.



Lancez une recherche sur « SEQTRAK ».

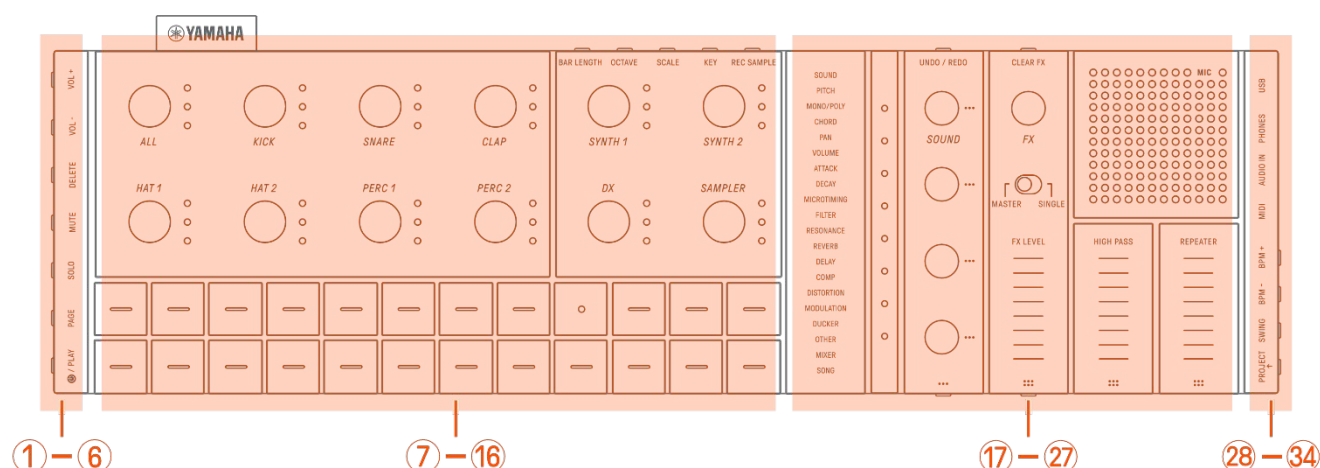
Les versions Windows et Mac sont disponibles sur le site Web suivant de Yamaha :

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

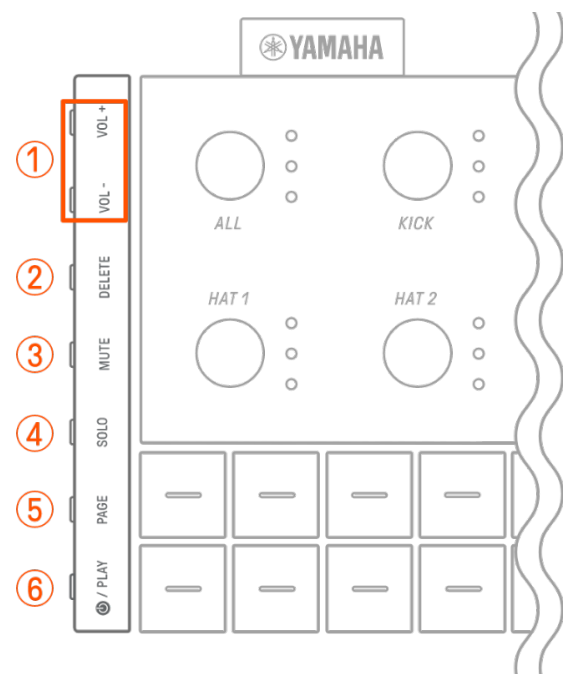
### 1.4.2 Connexion à l'application SEQTRAK

Lorsque l'application SEQTRAK est lancée, des instructions pour la connexion de SEQTRAK à l'application SEQTRAK s'affichent, le cas échéant. Suivez les instructions à l'écran pour configurer la connexion. Consultez la section « [15.1 Connexion à l'application SEQTRAK](#) » pour obtenir des instructions détaillées pour la connexion.

## 2. Sections du panneau et fonctions principales



### ①-⑥ Côté gauche



#### ① Touches [VOL+]/[VOL-]

Utilisées pour régler le volume du son provenant du haut-parleur intégré ou du casque connecté à la prise [PHONES] (Casque).

#### ② Touche [DELETE] (Supprimer)

Utilisée pour supprimer un motif ou un projet.

#### ③ Touche [MUTE] (Assourdir)

Utilisée pour assourdir une piste spécifique.

#### ④ Touche [SOLO]

Utilisée pour isoler une piste spécifique.

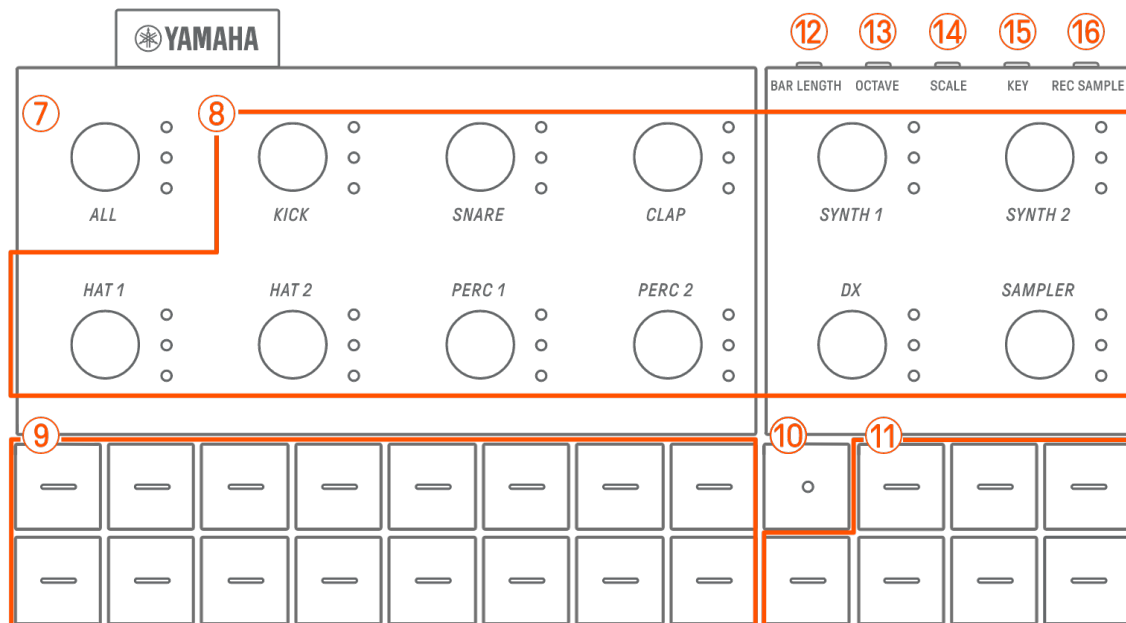
## ⑤ Touche [PAGE]

Utilisée pour changer la plage de motifs (pages) affichée sur les touches de batterie, ainsi que pour modifier la longueur des motifs sur les pistes de batterie.

## ⑥ Touche [⏮/PLAY] (Lecture)

Utilisée pour mettre l'appareil sous/hors tension et lancer/arrêter un projet.

## ⑦–⑯ Partie supérieure gauche (section Drum, section Synth)



## ⑦ Bouton [ALL]

Tournez ce bouton pour modifier les motifs des 11 pistes simultanément.

## ⑧ Boutons de piste

Tournez ces boutons pour modifier le motif de chaque piste individuelle. Appuyez sur un bouton pour sélectionner une piste. Appuyez sur un bouton tandis que la reproduction est à l'arrêt pour écouter le son de la piste correspondante.

## ⑨ Touches de batterie

Appuyez sur ces touches pour activer/désactiver chaque étape. Maintenez une touche de batterie enfoncée et tournez un bouton Sound Design pour verrouiller un paramètre.

## ⑩ Touche d'enregistrement

Utilisée pour lancer l'enregistrement en temps réel. Vous pouvez enregistrer une performance à l'aide des touches de synthétiseur ou enregistrer une entrée MIDI à partir d'une source externe. Vous pouvez également effectuer un enregistrement du mouvement des paramètres.

## ⑪ Touches de synthétiseur

Appuyez sur la piste de synthétiseur sélectionnée (SYNTH 1, SYNTH 2 ou DX) ou sur la piste SAMPLER.

## ⑫ Touche [BAR LENGTH] (Longueur de barre)

Utilisée pour modifier la longueur du motif de la piste de synthétiseur actuellement sélectionnée (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) et de la piste SAMPLER.

## ⑬ Touche [OCTAVE]

Utilisée pour modifier la hauteur de ton de la touche de synthétiseur actuellement sélectionnée d'une octave.

## ⑭ Touche [SCALE] (Gamme)

Utilisée pour modifier la gamme utilisée lorsque vous appuyez sur les touches de synthétiseur.

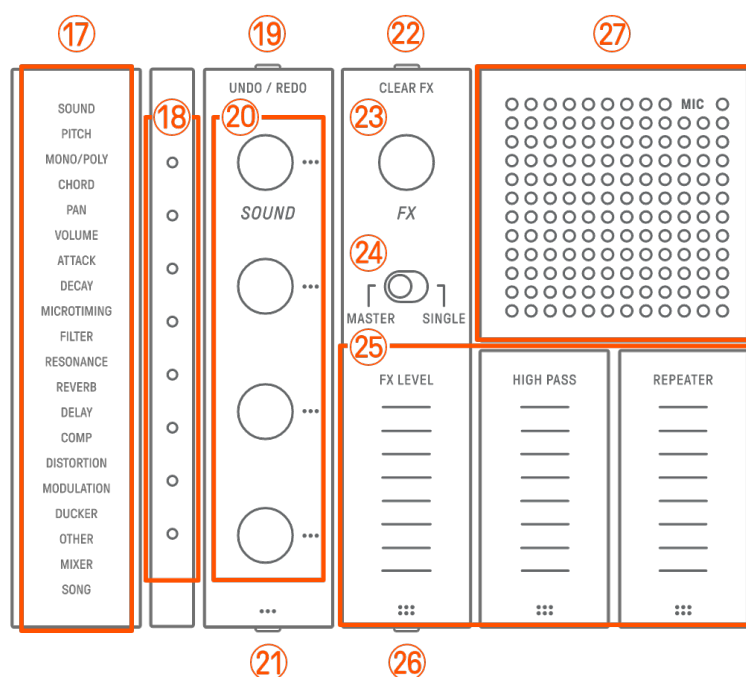
## ⑮ Touche [KEY] (Clé)

Utilisée pour modifier la clé utilisée lorsque vous appuyez sur les touches de synthétiseur, par demi-pas.

## ⑯ Touche [REC SAMPLE] (Échantillon d'enregistrement)

Utilisée pour l'échantillonnage sur la piste SAMPLER.

## ⑰–⑳ Partie supérieure droite (section Sound Design & FX)



## ⑰ Index

Affiche le paramètre ou le mode sélectionné.

## ⑱ Indicateur de niveau global

Affiche la valeur du paramètre en cours d'utilisation ou l'état de fonctionnement lors de l'enregistrement/du chargement de données.

## ⑲ Touche [UNDO/REDO] (Annuler/Restaurer)

Utilisée pour annuler/restaurer les modifications apportées aux paramètres de son et d'effet.



## ②0 Boutons Sound Design 1–4

Tournez ces boutons pour modifier le son d'une piste ou régler les paramètres.

## ②1 Touche Sound Design Page (Page de conception du son)

Appuyez sur la touche pour basculer entre les paramètres sonores contrôlés par les boutons de conception du son.

## ②2 Touche [CLEAR FX] (Effacer l'effet)

Appuyez pour réduire l'effet au niveau minimum.

## ②3 Bouton [FX]

Tournez ce bouton pour modifier le type d'effet.

## ②4 Commutateur [MASTER/SINGLE] (Principal/Unique)

Bascule entre les effets à contrôler.

MASTER : les effets sont appliqués à toutes les pistes

SINGLE : les effets sont uniquement appliqués à la piste cible

## ②5 Curseurs tactiles [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER] (Niveau d'effet/Passe-haut/Répéteur)

Coulissent pour régler les paramètres d'effet.

Lorsque la page d'effets est définie sur la page 1, [HIGH PASS] et [REPEATER] sont appliqués à toutes les pistes, indépendamment de la manière dont le commutateur [MASTER/SINGLE] est réglé.

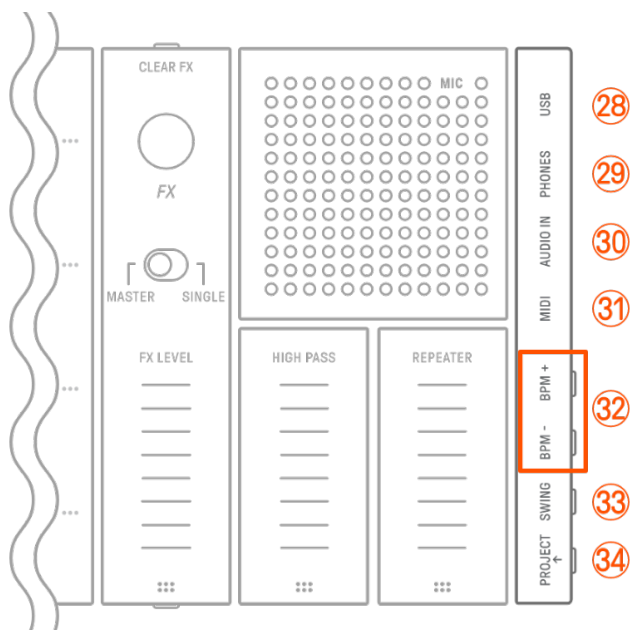
## ②6 Touche FX Page (Page d'effet)

Appuyez sur cette touche pour modifier les paramètres contrôlés par les curseurs tactiles.

## ②7 Haut-parleur et microphone

Haut-parleur et microphone intégrés.

## ②⑧–③④ Côté droit



### ②⑧ Borne [USB] (USB Type-C™)

Borne USB Type-C. Le câble USB-C vers USB-C inclus peut être utilisé pour charger l'unité et la connecter à des ordinateurs et des appareils MIDI.

#### AVIS

- Après avoir débranché le câble USB, patientez au moins 6 secondes avant de le rebrancher. Le débranchement et le branchement rapides du câble peuvent provoquer un dysfonctionnement de l'unité.

### ②⑨ Prise [PHONES] (Casque)

Utilisée pour brancher un casque (mini-prise stéréo). Lorsqu'un casque est branché, aucun son n'est émis depuis le haut-parleur intégré.

### ③① Prise [AUDIO IN] (Entrée audio)

Utilisée pour l'entrée audio (mini-prise stéréo) lorsqu'elle est raccordée à la borne de sortie audio d'un appareil audio.

### ③① Borne [MIDI]

Utilisée pour connecter un appareil MIDI externe via le câble de conversion MIDI inclus.

### ③② Touches [BPM+]/[BPM-]

Utilisées pour régler le tempo de la reproduction du projet entre 5 et 300 BPM. Appuyez simultanément sur les deux touches pour définir le tempo du projet récemment ouvert sur la valeur de départ. Le nombre de voyants allumés sur l'indicateur de niveau global vous donne une idée approximative du tempo actuel.

**③③ Touche [SWING]**

Appuyez sur cette touche pour appliquer un effet de swing à l'ensemble du projet.

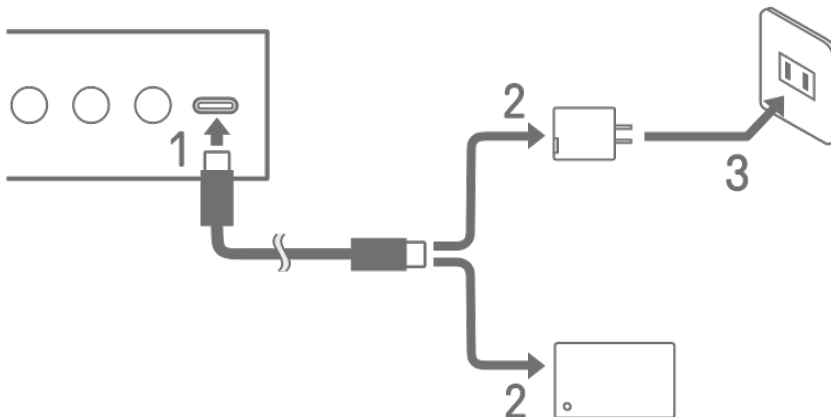
**③④ Touche [PROJECT ↑ ] (Projet)**

Utilisée pour basculer entre des projets.

## 3. Chargement et alimentation

### 3.1 Chargement

Vous pouvez recharger SEQTRAK à l'aide d'un adaptateur secteur USB / d'une batterie mobile USB en utilisant le câble USB-C vers USB-C inclus. (Si vous utilisez une batterie mobile USB pour smartphone, assurez-vous qu'elle répond aux exigences exposées dans la section [Spécifications de l'adaptateur secteur USB / de la batterie mobile USB](#).) Branchez l'alimentation et le câble USB-C vers USB-C fourni dans l'ordre indiqué ci-dessous.



1. Connectez le câble USB-C vers USB-C fourni à SEQTRAK.
2. Connectez le câble USB-C vers USB-C fourni à un adaptateur secteur USB ou à une batterie mobile USB.
3. Branchez l'adaptateur secteur USB sur une prise secteur.

L'indication de l'état de chargement varie selon que SEQTRAK est sous ou hors fonction. Pour plus de détails, consultez les sections « [3.1.1 État de charge \(lorsque l'appareil est sous tension\)](#) » et « [3.1.2 État de charge \(lorsque l'appareil est hors tension\)](#) ».

#### NOTE

- Le temps nécessaire pour charger à fond une batterie déchargée est de 3 à 5 heures (selon l'environnement d'utilisation et la détérioration de la batterie).
- Lorsque la batterie est déchargée, l'indicateur de niveau global clignote en rouge pendant 2 secondes toutes les 90 secondes.

### Spécifications de l'adaptateur secteur USB / de la batterie mobile USB

Tension de sortie 4,8 V à 5,2 V

Courant de sortie 1,5 A au minimum

#### **⚠ ATTENTION**

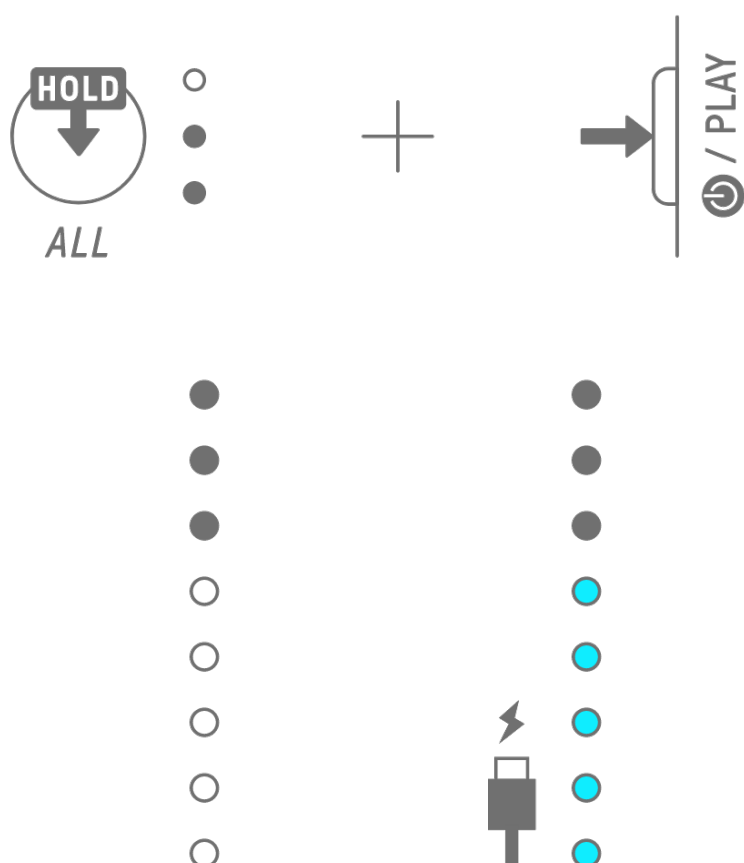
Veillez à utiliser un adaptateur secteur USB Power Delivery (PD) ou une batterie mobile USB Power Delivery (PD) respectant les caractéristiques techniques ci-dessus. L'utilisation d'un appareil USB inapproprié peut endommager le produit ou entraîner une surchauffe. Lisez les précautions de sécurité de vos appareils USB.

#### **AVIS**

Si le produit est sous tension et que l'alimentation se coupe de manière soudaine et inattendue, il se peut que votre appareil USB ne réponde pas aux exigences ou soit endommagé. Essayez d'utiliser un autre appareil USB qui répond aux exigences, etc. Si le produit semble présenter un dysfonctionnement, veuillez vous adresser à un technicien Yamaha.

### 3.1.1 État de charge (lorsque l'appareil est sous tension)

Maintenez le bouton [ALL] et la touche [⏻/PLAY] enfoncés simultanément. L'indicateur de niveau global s'allume en fonction de l'autonomie restante de la pile (en cours de chargement : bleu cyan, pas en cours de chargement : blanc, problème : rouge clignotant).

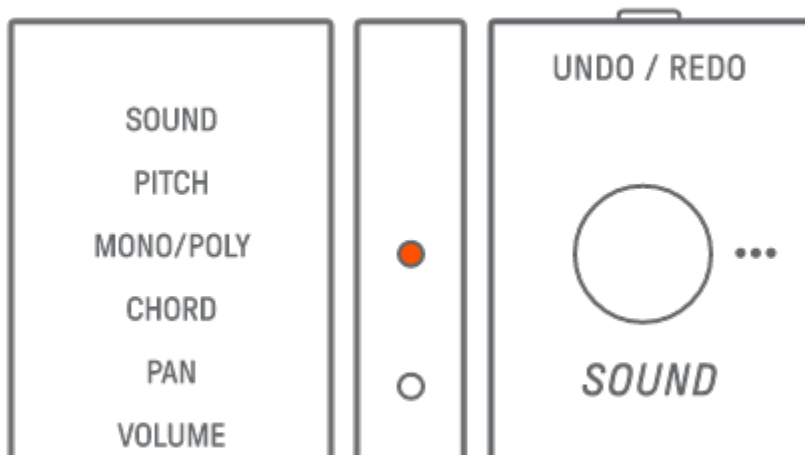


## NOTE

- Vous pouvez utiliser SEQTRAK tandis qu'il charge.
- Si l'électricité fournie par l'alimentation est insuffisante, elle sera utilisée pour le fonctionnement de SEQTRAK et le chargement sera impossible, même si l'indicateur de niveau global est allumé en bleu cyan.

### 3.1.2 État de charge (lorsque l'appareil est hors tension)

Pendant le chargement, le voyant supérieur de l'indicateur de niveau global s'allume en rouge. Une fois le chargement terminé, le voyant s'éteint. Le niveau de la batterie n'est pas indiqué lorsque l'alimentation est coupée.

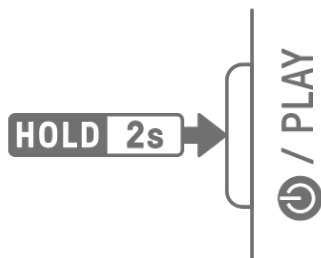


Si SEQTRAK ne peut pas être chargé en raison d'une panne de batterie ou pour d'autres raisons, le voyant supérieur de l'indicateur de niveau global clignote en rouge.

## 3.2 Alimentation

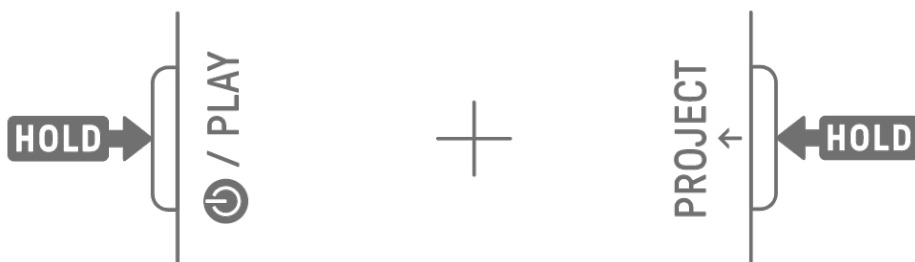
### 3.2.1 Mise sous/hors tension

Pour mettre l'appareil sous ou hors tension, appuyez sur la touche [⏻/PLAY] et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes.



### 3.2.2 Arrêt forcé

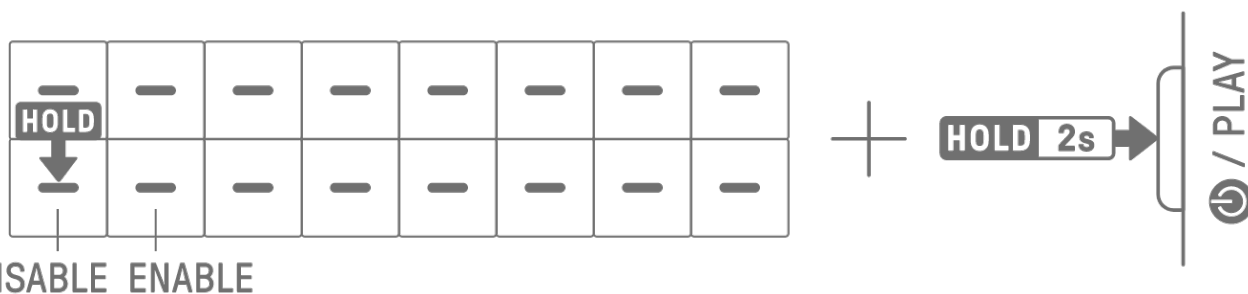
Si SEQTRAK se comporte de façon anormale et ne peut pas être utilisé, vous pouvez couper l'alimentation en appuyant de façon prolongée sur les touches [⏻/PLAY] et [PROJECT ↑]. Notez toutefois que les modifications apportées entre le moment où SEQTRAK a été démarré et l'arrêt forcé ne seront pas enregistrées.



### 3.2.3 Réglage de la fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique)

Si SEQTRAK n'est pas utilisé pendant 30 minutes (en dehors des périodes de chargement), l'alimentation est coupée afin d'économiser de l'énergie. Dans ce cas, le projet en cours est automatiquement enregistré.

Vous pouvez activer (30 minutes) et désactiver la fonction Auto Power Off en mettant SEQTRAK sous tension tout en appuyant sur la touche de batterie inférieure gauche.



#### NOTE

- Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier le délai avant l'activation de la fonction Auto Power Off.

## 4. Projets

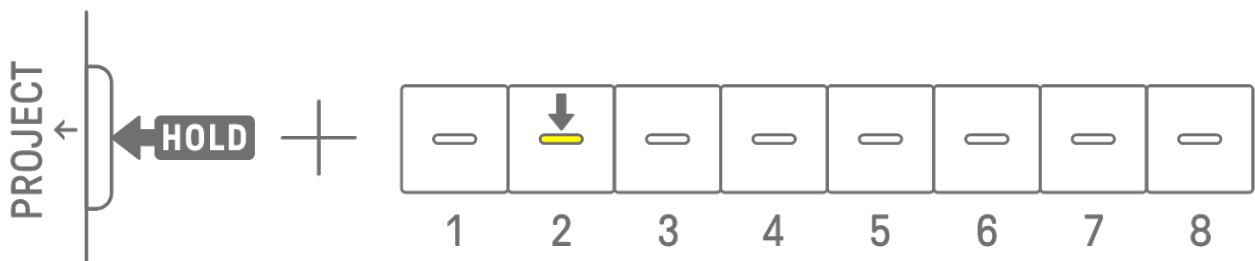
SEQTRAK gère les données d'un morceau unique sous forme d'unités appelées « projets ». Il est possible de stocker jusqu'à huit projets dans SEQTRAK et d'utiliser un projet à la fois. Un projet est constitué de 11 pistes et il est possible de créer jusqu'à 6 motifs sur chaque piste. Un projet inclut également des réglages et des états tels que le tempo et le volume de la piste.

### 4.1 Basculement entre des projets

Pour basculer sur un autre projet, maintenez la touche [PROJECT ↑] enfoncée et appuyez sur une touche de batterie. Les touches de batterie 1–8 correspondent aux projets 1–8.

La touche de batterie du projet actuellement sélectionné s'allume en jaune.

À l'état d'usine par défaut, les projets 1–3 contiennent des données de démonstration et les projets 4–8 une seule étape KICK. Les données de démonstration peuvent être modifiées par l'utilisateur.



#### NOTE

- Le projet en cours est automatiquement enregistré avant le basculement entre des projets.
- Le basculement vers un autre projet en cours de reproduction interrompt celle-ci.

#### 4.1.1 Basculement des projets durant la synchronisation de l'horloge MIDI externe

Si un basculement est effectué pendant la reproduction d'un projet alors que celle-ci est synchronisée avec une horloge MIDI externe, le projet en cours de reproduction s'arrête à la fin d'une mesure (16 pas). Une fois arrêté, le projet vers lequel vous voulez basculer est chargé et passe en mode d'attente de reproduction.

#### Démarrage de la reproduction du projet

Deux modes (ci-dessous) sont disponibles pour déterminer à quel moment la reproduction du projet suivant démarre.

##### Mode MANUAL PLAYBACK (Reproduction manuelle) (mode par défaut)

Appuyez sur la touche [⏮/PLAY] à tout moment tandis que la reproduction est en attente pour lancer le projet de destination au début de chaque intervalle de 2 mesures (32 étapes).



### Mode AUTO PLAYBACK (Reproduction automatique)

Lorsque la reproduction est en attente, le projet suivant démarre automatiquement au début d'une mesure (16 pas) en fonction des réglages [Launch Quantize](#).

Si le réglage Launch Quantize n'est pas configuré en unités de mesures (1 mesure = 16 pas), le projet est automatiquement aligné sur la mesure contenant ce nombre de pas et le projet est lancé. Cependant, si la fonction Launch Quantize est inférieure à 2 mesures, elle sera automatiquement réglée sur 2 mesures.

Si vous appuyez sur la touche [⏮/PLAY] avant le début de la lecture du projet, la lecture automatique est annulée et le projet entre en mode MANUAL PLAYBACK.

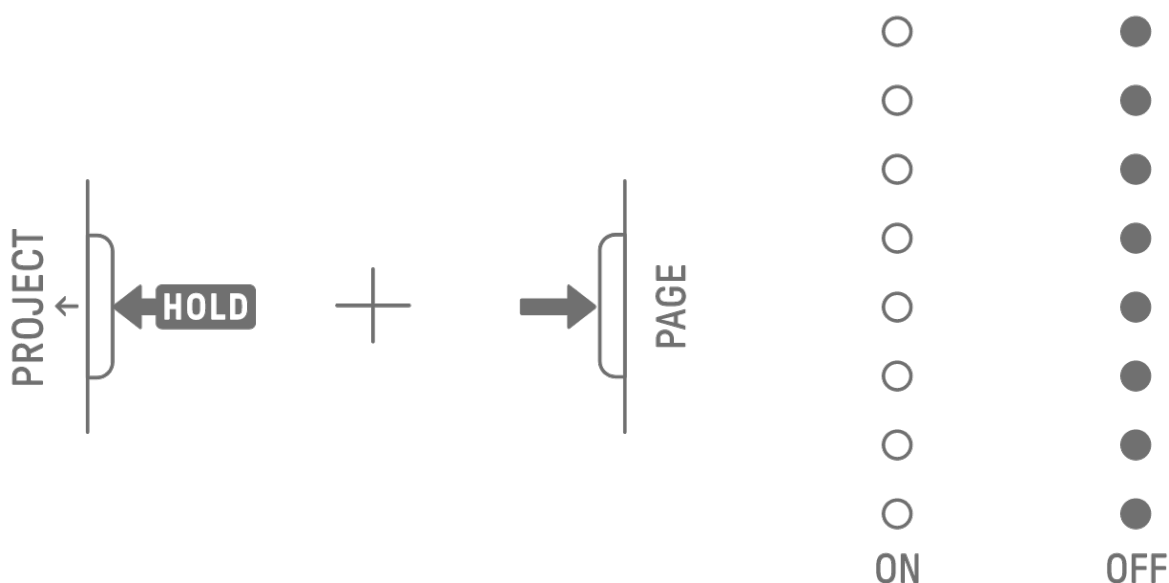
Vous pouvez changer de mode à partir de l'application SEQTRAK.

### **Désactivation de l'opération durant la synchronisation de l'horloge MIDI externe**

Appuyez sur la touche [PAGE] tout en maintenant la touche [PROJECT ↑] enfoncée pour activer/désactiver l'opération (arrêt et démarrage de la reproduction mesure par mesure) pendant la synchronisation de l'horloge MIDI externe. Le réglage par défaut est activé.

Lorsque le réglage est activé, l'indicateur de niveau global s'allume en blanc.

Lorsque le réglage est désactivé, l'indicateur de niveau global s'éteint et le fonctionnement est le même que dans le cas d'un basculement de projet normal.



## **4.2 Enregistrement d'un projet**

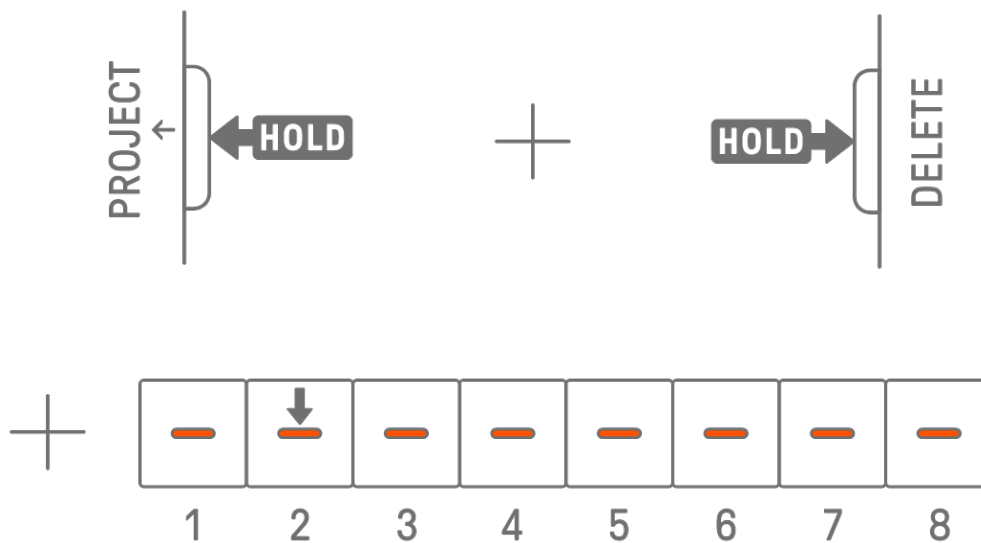
Les projets sont automatiquement enregistrés lorsque SEQTRAK est désactivé ou que vous changez de projet. Aucune opération n'est requise pour enregistrer le projet.

## **4.3 Sauvegarde et restauration d'un projet**

Vous pouvez enregistrer un projet dans l'application SEQTRAK, de même que rappeler un projet sur SEQTRAK depuis l'application.

## 4.4 Suppression d'un projet

Pour supprimer un projet, maintenez les touches [PROJECT ↑] et [DELETE] enfoncées et appuyez sur la touche de batterie correspondante.



### NOTE

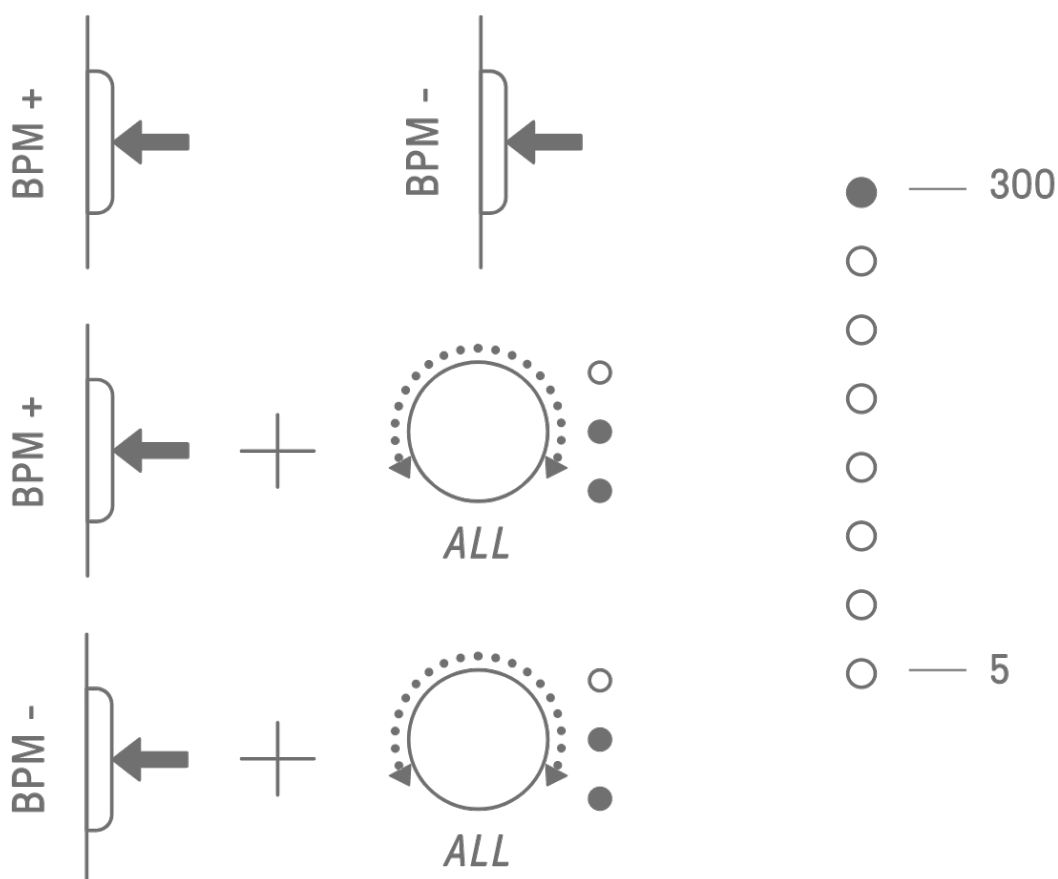
- Une fois qu'un projet est supprimé, il ne contient qu'une seule étape KICK.
- Il est possible de restaurer les données de démonstration d'un projet supprimé comme indiqué à la section « [16.1 Restauration des valeurs d'usine par défaut \(Factory Reset\)](#) ».

## 4.5 Réglage du tempo d'un projet

### 4.5.1 Modification du tempo de la reproduction d'un projet

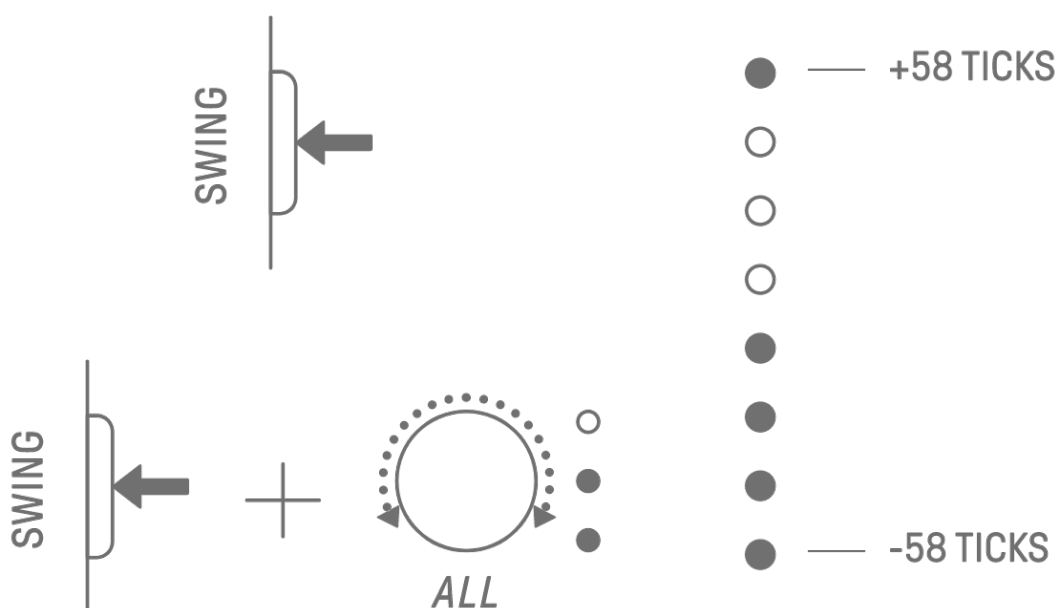
Pour modifier le tempo de la reproduction d'un projet, appuyez sur la touche [BPM+] ou [BPM-], ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [BPM+] ou [BPM-] enfoncée. Le tempo peut être réglé entre 5 et 300 BPM. Appuyez sur la touche [BPM+] ou [BPM-] et maintenez-la enfoncée pour faire défiler les valeurs en continu.

Appuyez simultanément sur les deux touches pour définir le tempo du projet récemment ouvert sur la valeur de départ.



#### 4.5.2 Application d'un effet de swing à un projet

Pour appliquer un effet de swing à un projet, appuyez sur la touche [SWING] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [SWING] enfoncée. Le taux de swing des pas pairs peut être défini dans une plage comprise entre -58 intervalles et +58 intervalles.

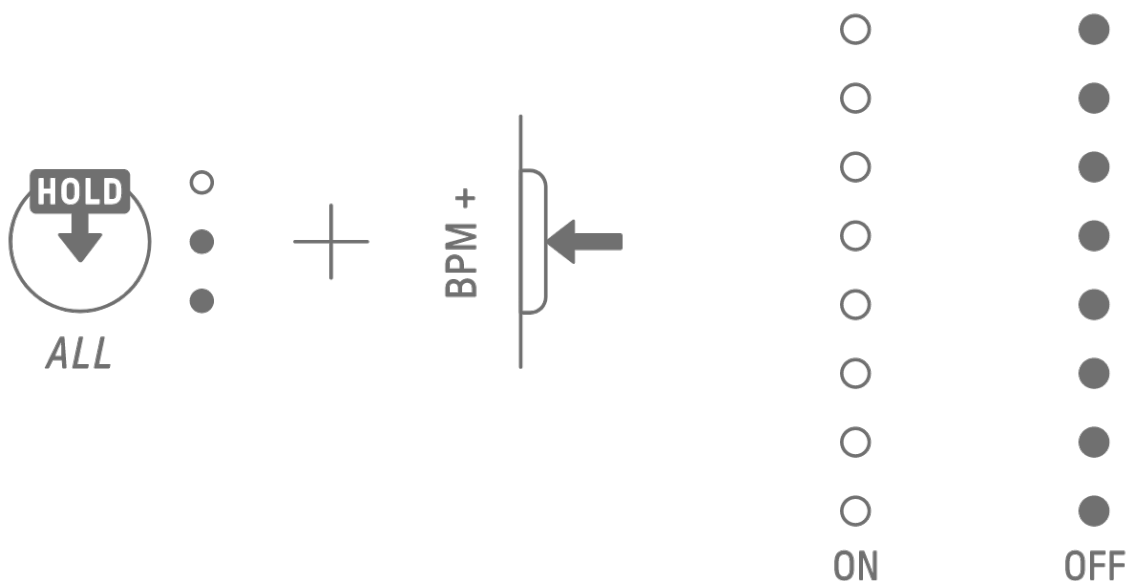


## NOTE

- Un pas correspond à 120 intervalles.
- Maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur la touche [SWING] pour réinitialiser le taux de swing (réinitialisation à 0 intervalle).
- Les pas pairs sont déterminés en fonction des critères de la fonction [Launch Quantize](#).

### 4.5.3 Activation/désactivation du métronome

Pour activer/désactiver le métronome, maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [BPM+]. L'indicateur de niveau global s'allume en blanc lorsque le métronome est allumé et s'éteint lorsque le métronome est coupé.



## NOTE

- Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier le son et le volume du métronome. Vous avez le choix entre 5 sons de métronome. Le volume peut être réglé entre 0 et 127.
- Le métronome émet des sons de clic à intervalles de 4 pas, avec une note accentuée au début de [Launch Quantize](#).

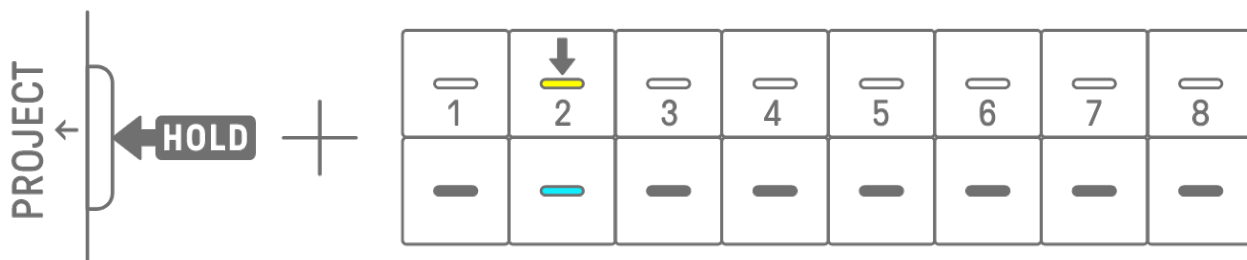
Exemple 1 : Si la fonction Launch Quantize correspond un cycle de 16 pas, le métronome émettra un son de clic sur les pas 1 (accentué), 5, 9, 13, 17 (accentué), 21, etc.

Exemple 2 : Si Launch Quantize correspond un cycle de 17 pas, le métronome émettra un son de clic sur les pas 1 (accentué), 5, 9, 13, 17, 18 (accentué), 22, etc.

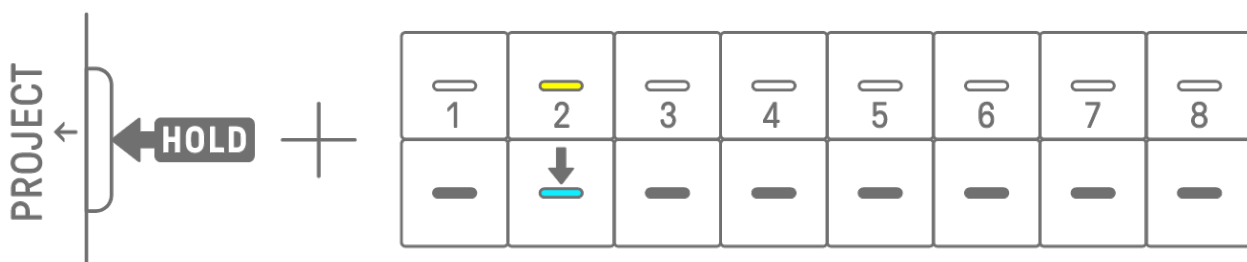
## 4.6 Enregistrement temporaire d'un projet

Vous pouvez à tout moment enregistrer temporairement un projet et restaurer son état ultérieurement. Pour enregistrer temporairement un projet, maintenez la touche [PROJECT ↑] enfoncée et appuyez sur la touche de batterie (allumée en jaune) du projet actuellement sélectionné.

En outre, immédiatement après le chargement d'un projet, le projet est automatiquement sauvegardé temporairement. Cela vous permet de restaurer le projet immédiatement après le chargement.



Pour restaurer un projet enregistré temporairement, maintenez la touche [PROJECT ↑] enfoncée et appuyez sur la touche de batterie allumée en bleu cyan.



### NOTE

- Vous ne pouvez enregistrer temporairement qu'un seul projet.
- Les projets enregistrés temporairement sont supprimés lorsque vous changez de projet ou que vous mettez l'appareil hors tension.
- Si un son échantillonné n'est pas enregistré et qu'un autre échantillon est enregistré sur la même touche de synthétiseur, le son écrasé sera également supprimé du projet enregistré temporairement. Assurez-vous d'enregistrer les sons échantillonnés selon les besoins.

## 5. Pistes et motifs

Une piste est une composante d'un projet et une partie de performance à laquelle un son unique est affecté. Il existe trois types de pistes : pistes de batterie, pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2 et DX) et piste SAMPLER. Pour en savoir plus sur chaque type de piste, consultez les sections « [6. Pistes de batterie](#) », « [7. Pistes de synthétiseur \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)](#) » et « [8. Piste SAMPLER](#) ».

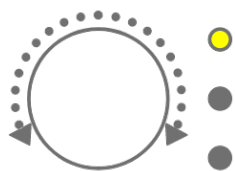
Un motif est une phrase qui est jouée en boucle. Vous pouvez jouer la même phrase de manière répétée ou basculer entre les phrases à tout moment. Les motifs des 11 pistes continuent d'être joués ensemble jusqu'à ce que le projet soit à l'arrêt.

### 5.1 Changement de motif

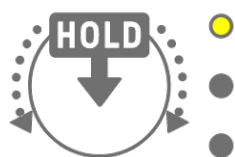
Vous pouvez changer de motif en tournant un bouton de piste ou en appuyant sur une touche de batterie. La synchronisation peut être définie de façon à ce que le motif bascule immédiatement ou selon un cycle fixe (Launch Quantize) à partir du début de la reproduction (basculement réservé). Le réglage par défaut de Launch Quantize pour le basculement réservé est un cycle de 16 pas depuis le début de la reproduction.

#### 5.1.1 Utilisation d'un bouton de piste pour changer de motif

Tournez un bouton de piste pour basculer instantanément entre les motifs de la piste en question.



Appuyez sur un bouton de piste et tournez-le pour un basculement réservé.

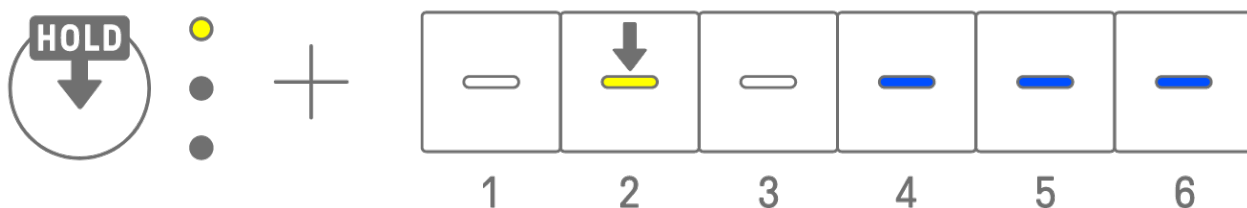


Le voyant clignote en jaune pour les motifs 1–3 et en bleu cyan pour les motifs 4–6.

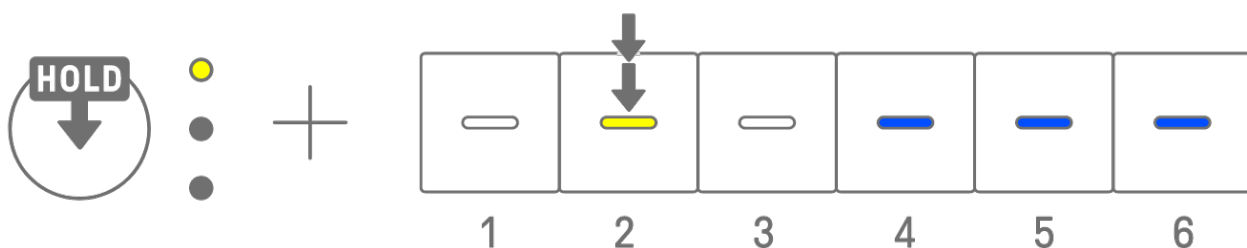
Tournez le bouton [ALL] pour basculer instantanément les motifs des 11 pistes. Appuyez sur le bouton [ALL] et tournez-le pour activer le basculement réservé sur les 11 pistes.

### 5.1.2 Utilisation d'une touche de batterie pour changer de motif

Pour un basculement réservé, maintenez un bouton de piste enfoncé et appuyez sur la touche de batterie qui est allumée. Les touches de batterie 1–6 correspondent aux motifs 1–6.



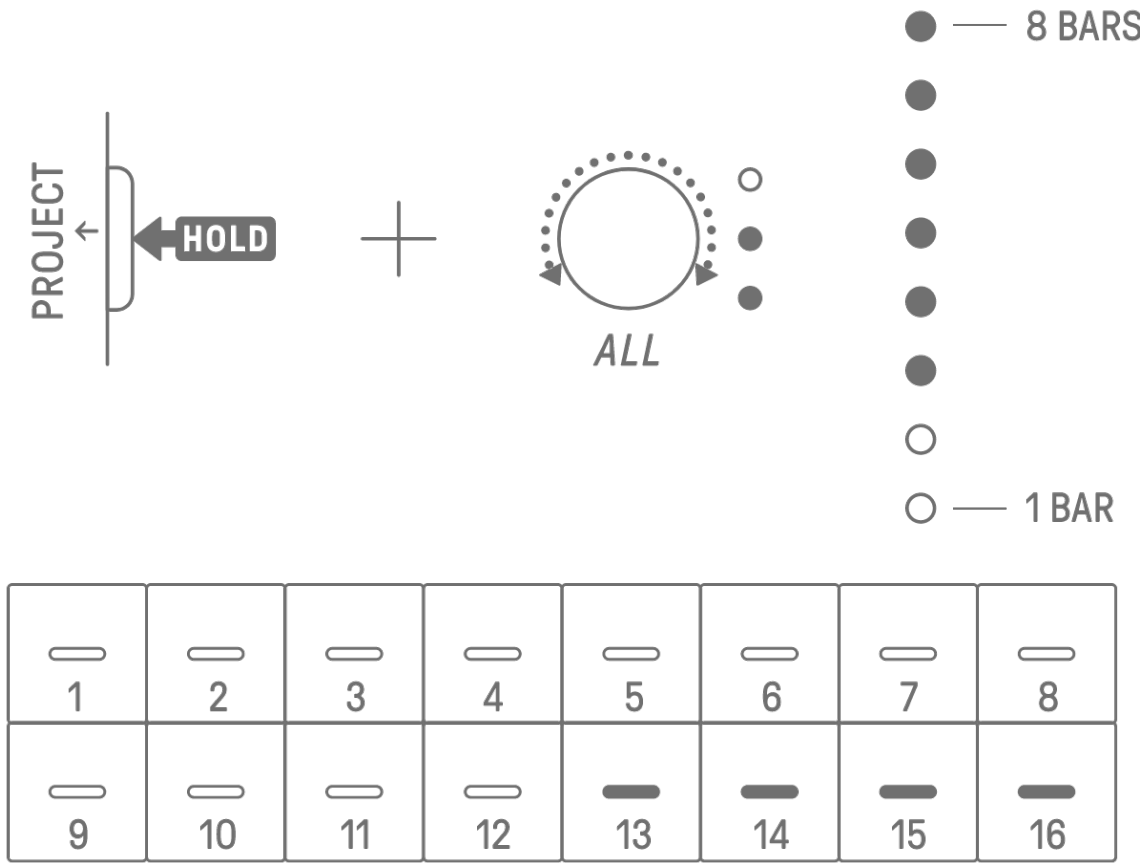
Maintenez un bouton de piste enfoncé et appuyez deux fois sur une touche de batterie pour basculer instantanément entre les motifs de la piste en question.



Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez deux fois sur une touche de batterie pour basculer instantanément entre les motifs des 11 pistes. Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur une touche de batterie pour activer le basculement réservé sur les 11 pistes.

5.1.3 Modification de Launch Quantize

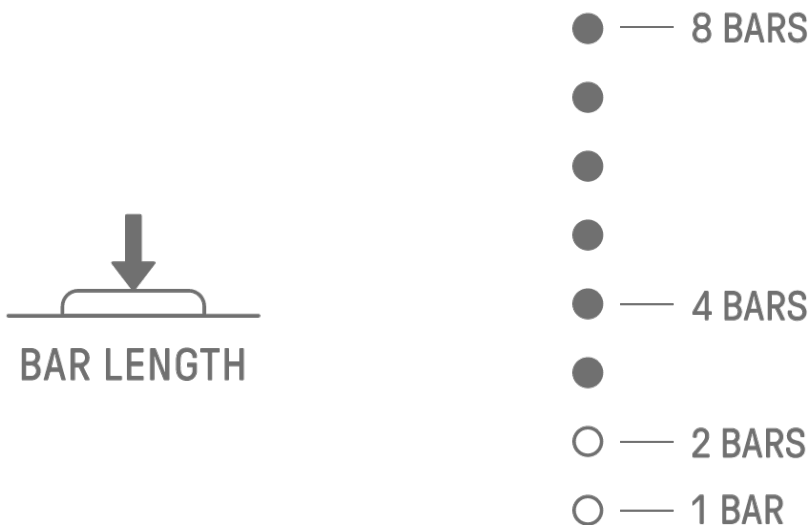
Maintenez la touche [PROJECT ↑] enfoncée et tournez le bouton [ALL] pour modifier le nombre de pas de Launch Quantize. Appuyez sur le bouton [ALL] et tournez-le pour modifier la valeur par incréments d'une mesure (16 pas). Le nombre de mesures s'affiche sur l'indicateur de niveau global et le nombre de pas sur les touches de batterie.



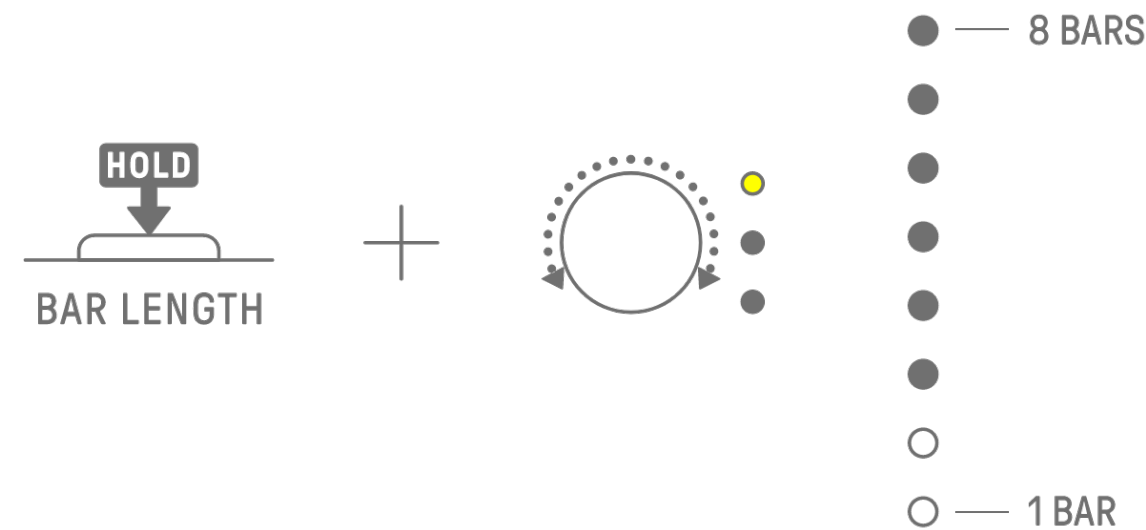


















5.2 Modification de la longueur d'un motif

Appuyez sur la touche [BAR LENGTH] pour modifier la longueur d'un motif. La longueur du motif peut être définie sur 1, 2, 4 ou 8 barres.



Maintenez la touche [BAR LENGTH] enfoncée et tournez les boutons de piste pour régler la longueur du motif par pas de 1–128. Appuyez sur les boutons de piste et tournez-les pour modifier la valeur par incréments d'une mesure (16 pas). Le nombre de mesures s'affiche sur l'indicateur de niveau global et le nombre de pas sur les touches de batterie.



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

Lorsqu'une nouvelle mesure est ajoutée, elle est automatiquement copiée à partir d'une mesure existante. Consultez le tableau ci-dessous pour confirmer quelle mesure est copiée en premier.

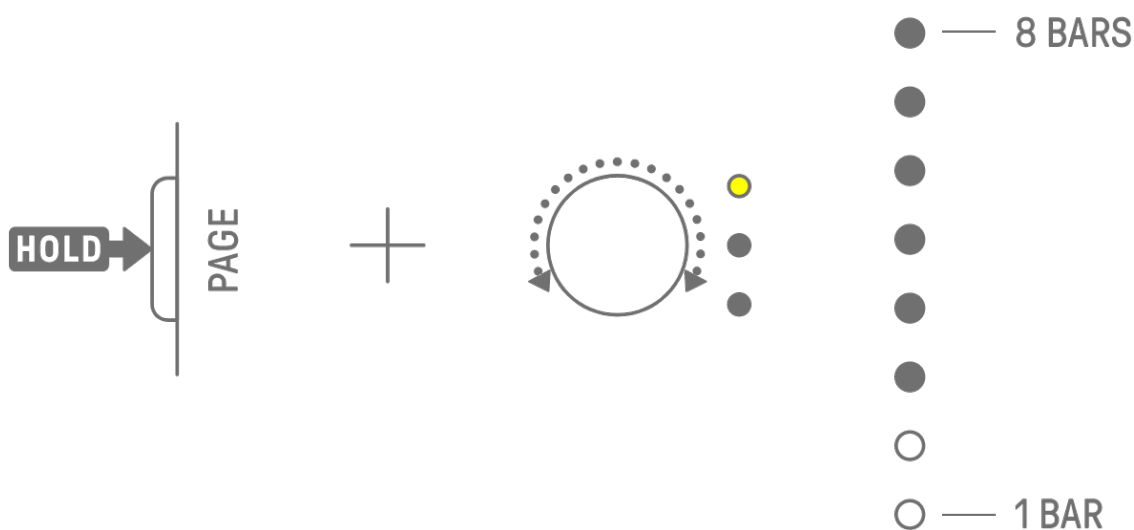
Mesure supplémentaire	Mesure copiée
2e mesure	1ère mesure
3e mesure	1ère mesure
4e mesure	2e mesure
5e mesure	1ère mesure
6e mesure	2e mesure
7e mesure	3e mesure
8e mesure	4e mesure

#### NOTE

- Lorsque la longueur d'un motif est raccourcie, les données (note ou enregistrement de mouvement) en dehors de la plage ne sont pas perdues et sont correctement conservées. Si la longueur d'un motif est restaurée, les données le sont aussi.
- Si la mesure supplémentaire dispose déjà de données, elle ne sera pas copiée à partir de la mesure existante.

#### 5.2.1 Modification de la longueur d'un motif sur une piste de batterie à l'aide de la touche [PAGE]

Il est également possible de modifier la longueur d'un motif d'une piste de batterie en maintenant la touche [PAGE] enfoncée et en tournant le bouton de piste de batterie approprié. La longueur peut être définie entre 1 et 128 pas. Appuyez sur un bouton de piste de batterie et tournez-le pour modifier la valeur par incréments d'une mesure (16 pas). Le nombre de mesures s'affiche sur l'indicateur de niveau global et le nombre de pas sur les touches de batterie.



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

Lorsqu'une nouvelle mesure est ajoutée, elle est automatiquement copiée à partir d'une mesure existante. Consultez le tableau ci-dessous pour confirmer quelle mesure est copiée en premier.

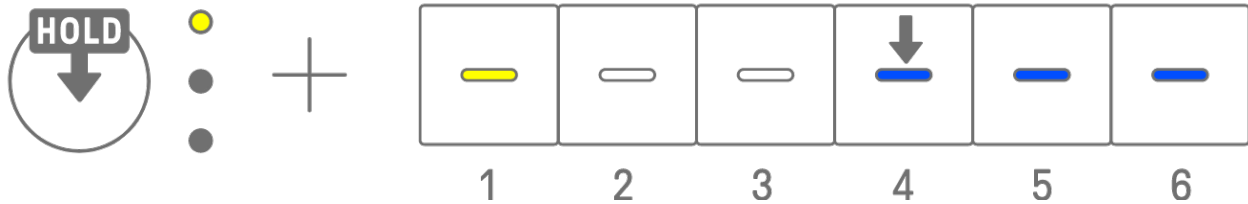
Mesure supplémentaire	Mesure copiée
2e mesure	1ère mesure
3e mesure	1ère mesure
4e mesure	2e mesure
5e mesure	1ère mesure
6e mesure	2e mesure
7e mesure	3e mesure
8e mesure	4e mesure

#### NOTE

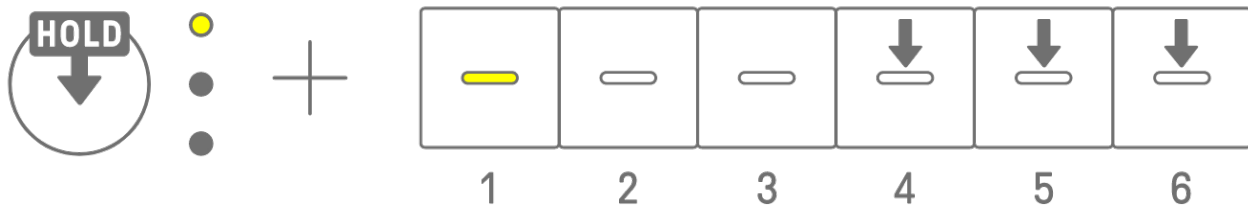
- Lorsque la longueur d'un motif est raccourcie, les données (note ou enregistrement de mouvement) en dehors de la plage ne sont pas perdues et sont correctement conservées. Si la longueur d'un motif est restaurée, les données le sont aussi.
- Si la mesure supplémentaire dispose déjà de données, elle ne sera pas copiée à partir de la mesure existante.

### 5.3 Modification du nombre de motifs (3 motifs $\Leftrightarrow$ 6 motifs)

Pour augmenter le nombre de motifs d'une piste de trois à six, maintenez un bouton de piste enfoncé et appuyez sur les touches de batterie 4–6 allumées en bleu. Lorsque le nombre de motifs atteint six, les touches de batterie 4–6 s'allument en blanc.



Pour réduire le nombre de motifs d'une piste de six à trois, maintenez un bouton de piste enfoncé et appuyez simultanément sur les touches de batterie 4–6. Lorsque le nombre de motifs atteint trois, les touches de batterie 4–6 s'allument en bleu.

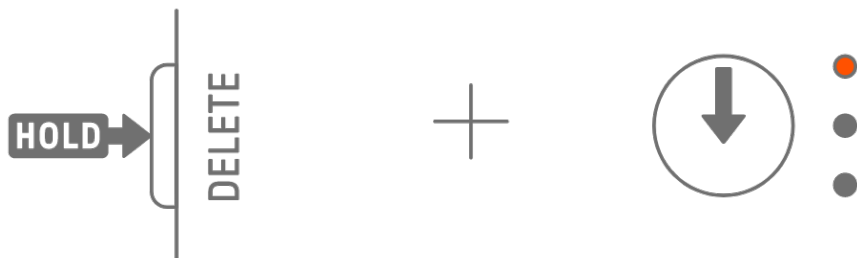


#### NOTE

- Appuyez sur un bouton de piste et regardez les voyants pour déterminer quel motif 1–6 est sélectionné pour cette piste. Si les motifs 1–3 sont sélectionnés, le voyant clignote en jaune ; si les motifs 4–6 sont sélectionnés, il clignote en bleu cyan.

## 5.4 Suppression d'un motif

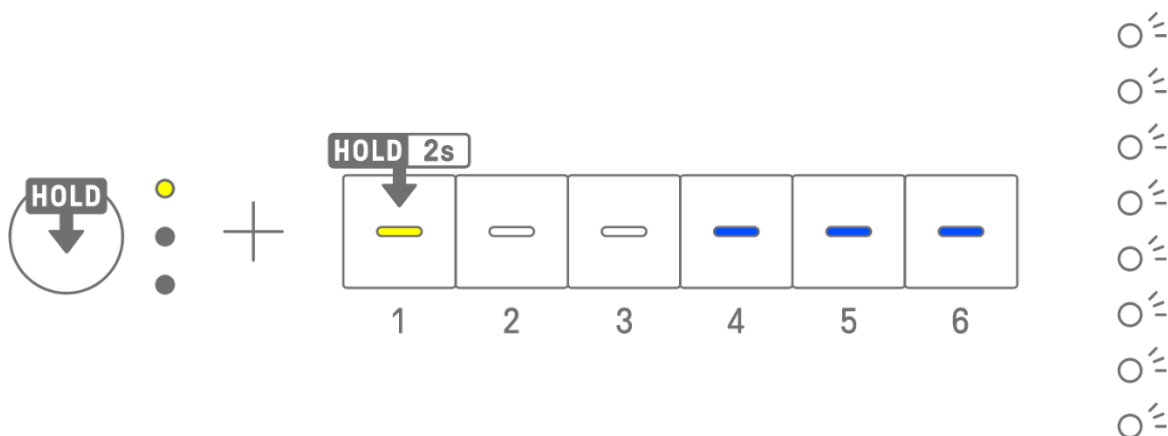
Maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur un bouton de piste pour supprimer le motif actuellement sélectionné de cette piste. Lorsque le motif a été supprimé, le voyant de la piste cible clignote en rouge.



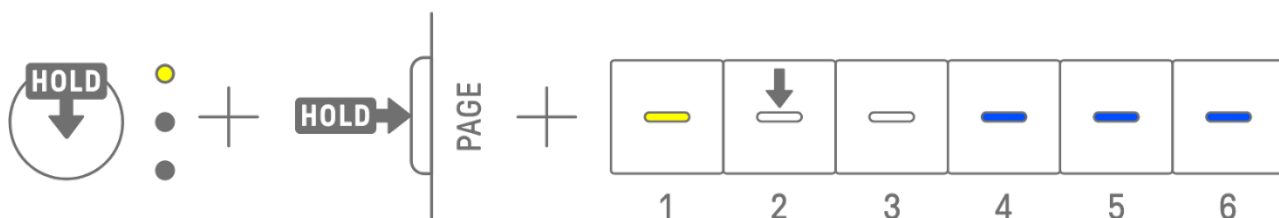
Maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur le bouton [ALL] pour supprimer le motif actuellement sélectionné de toutes les pistes.

## 5.5 Copie et collage de motifs

Pour copier le motif actuellement sélectionné, appuyez sur le bouton de piste ou sur le bouton [ALL] et maintenez-le enfoncé tout en appuyant sur une touche de batterie pendant au moins 2 secondes. En cas de succès de la copie, l'indicateur de niveau global clignote en blanc.



Pour coller un motif copié, maintenez le bouton de piste ou le bouton [ALL] enfoncé en même temps que la touche [Page] et appuyez sur une touche de batterie. En cas de succès du collage, la touche de batterie de destination du collage clignote pendant 1 seconde.



Vous pouvez effectuer des copier-coller entre des pistes du même type ou de type différent. Pour en savoir plus sur les combinaisons disponibles, reportez-vous à la section

« [5.5.1 Tableau de compatibilité des copier-coller](#) ».

## NOTE

- Tous les paramètres, y compris Parameter Lock (Verrouillage des paramètres) et Motion Recording, peuvent être copiés et collés en l'état. Cependant, si le type d'effet diffère d'une piste à l'autre, les paramètres d'effet ne seront pas collés.

### 5.5.1 Tableau de compatibilité des copier-coller

Source de la copie → Destination du collage		Compatibilité*
Pistes de batterie (Drum)	→ Pistes de batterie (Drum)	✓
Pistes de batterie (DrumKit)	→ Pistes de batterie (DrumKit)	✓
Pistes de batterie (Synth)	→ Pistes de batterie (Synth)	✓
Pistes de batterie (Drum)	→ Pistes de batterie (DrumKit, Synth)	✗
Pistes de batterie (DrumKit)	→ Pistes de batterie (Drum, Synth)	✗
Pistes de batterie (Synth)	→ Pistes de batterie (Drum, DrumKit)	✗
Pistes de batterie (Drum)	→ Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), piste SAMPLER	✗
Pistes de batterie (DrumKit)	→ Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), piste SAMPLER	✗
Pistes de batterie (Synth)	→ Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Pistes de batterie (Synth)	→ Piste SAMPLER	✗
Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)		✓
Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistes de batterie (Drum, DrumKit)		✗
Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Pistes de batterie (Synth)		✓
Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Piste SAMPLER		✗
Piste SAMPLER → Piste SAMPLER		✓
Piste SAMPLER → Pistes de batterie (Drum, DrumKit, Synth)		✗
Piste SAMPLER → Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)		✗

\*✓ = Autorisé, ✗ = Non autorisé

## 5.6 Sélection et écoute de pistes

Appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner la piste correspondante. Appuyez sur un bouton de piste tandis que la reproduction est à l'arrêt pour écouter le son de la piste sélectionnée.



## 5.7 Modification du son d'une piste


Pour modifier le son d'une piste de batterie ou de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2 et DX), appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner la piste en question, puis tournez le bouton Sound Design 1 sur la page Sound Design Page 1.



Dans le cas de la piste SAMPLER, des échantillons sont attribués à chacune des sept touches de synthétiseur. Pour modifier le son d'un échantillon, appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER. Appuyez ensuite sur une touche de synthétiseur pour sélectionner un échantillon, puis tournez le bouton Sound Design 1 sur la page Sound Design Page 1.

**SAMPLER**

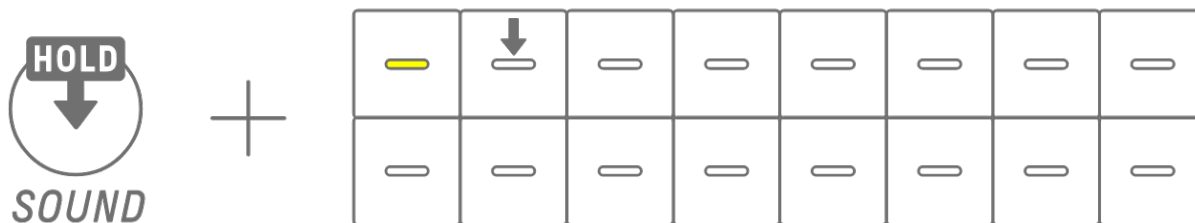


●	 1	— 2	— 3
— 4	— 5	— 6	— 7



### 5.7.1 Sélection d'une catégorie de son (saut de catégorie)

Maintenez le bouton Sound Design 1 de la page Sound Design Page 1 enfoncé et appuyez sur une touche de batterie pour passer directement au premier son de la catégorie de sons définie pour cette piste. C'est ce que l'on appelle un saut de catégorie.



#### NOTE

- Un saut de catégorie vers FAVORITE (Favori) vous permet de sélectionner les sons que vous avez enregistrés dans vos favoris. Pour enregistrer un son en tant que favori, consultez la section « [9.5 Enregistrement d'un son](#) ».
- Si un son enregistré en tant que favori n'existe pas, FAVORITE ne s'allume pas.

### 5.7.2 Catégories de sons des pistes de batterie

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

### 5.7.3 Catégories de sons des pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2 et DX)

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

### 5.7.4 Catégories de sons de la piste 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 Assourdissement et isolement d'une piste

### 5.8.1 Assourdissement

Maintenez la touche [MUTE] enfoncée et appuyez sur un bouton de piste pour assourdir la piste actuellement sélectionnée. Le voyant de la piste assourdie s'allume en vert. Appuyez à nouveau sur le bouton pour réactiver la piste.



#### NOTE

- Lorsqu'une piste est assourdie, maintenez la touche [MUTE] enfoncée et appuyez sur le bouton [ALL] pour réactiver instantanément toutes les pistes.

### 5.8.2 Solo

Maintenez la touche [SOLO] enfoncée et appuyez sur un bouton de piste pour isoler cette piste et assourdir toutes les autres. Le voyant de la piste isolée s'allume alors en bleu cyan. Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'isolement de la piste.



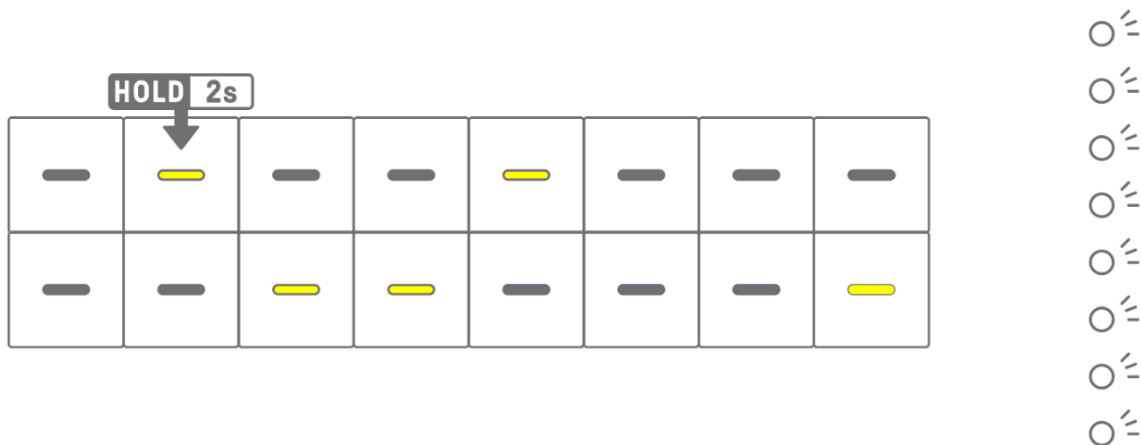
#### NOTE

- L'assourdissement et l'isolement peuvent également être utilisés en [Mode Mixer \(Console de mixage\)](#) et [Mode Song \(Morceau\)](#).
- Si une piste est isolée alors qu'elle est assourdie, l'isolement prend la priorité. Lorsque l'isolement de la piste est désactivé, l'état d'assourdissement est rétabli.

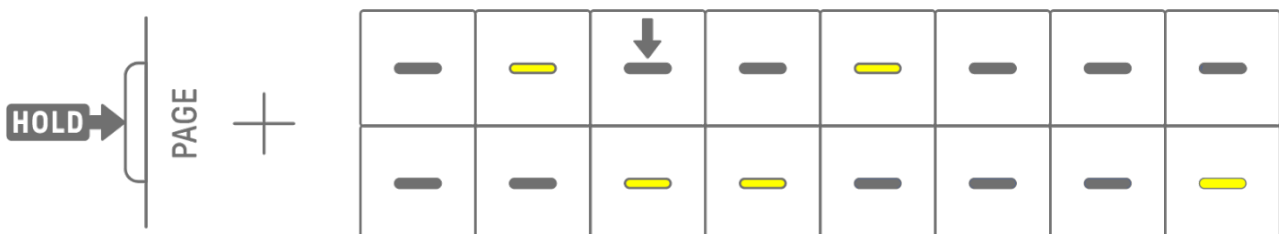
## 5.9 Copie et collage des pas d'une piste

Pour copier les pas de la piste actuellement sélectionnée, appuyez sur une touche de batterie et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes. Si la copie se déroule correctement, l'indicateur global clignote en blanc.

Lors de la copie de pas sur les pistes de batterie (type 3 : Synth), les pistes de synthétiseur ou la piste SAMPLER, les pistes doivent être en mode Step Input ([pistes de synthétiseur](#), [piste SAMPLER](#)).



Pour coller les pas copiés, maintenez la touche [Page] enfoncée et appuyez sur une touche de batterie.



Vous pouvez effectuer des copier-coller entre des pistes du même type ou de type différent. Pour en savoir plus sur les combinaisons disponibles, reportez-vous à la section « [5.5.1 Tableau de compatibilité des copier-coller](#) ».

### NOTE

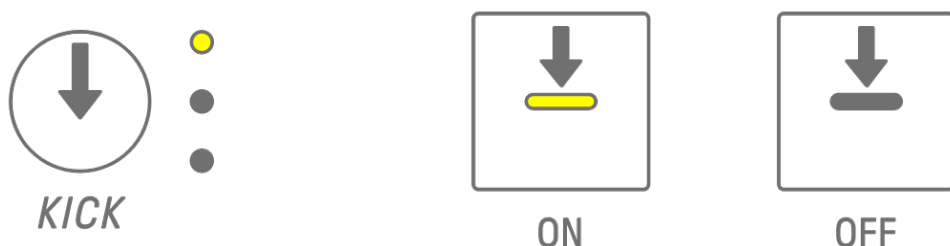
- Tous les paramètres, y compris Parameter Lock et Motion Recording, peuvent être copiés et collés en l'état. Cependant, si le type d'effet diffère d'une piste à l'autre, les paramètres d'effet ne seront pas collés.

## 6. Pistes de batterie

Il y a sept pistes de batterie : KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 et PERC 2. Vous pouvez produire des temps en actionnant les boutons de piste et les touches de batterie correspondants.

### 6.1 Saisie de pas

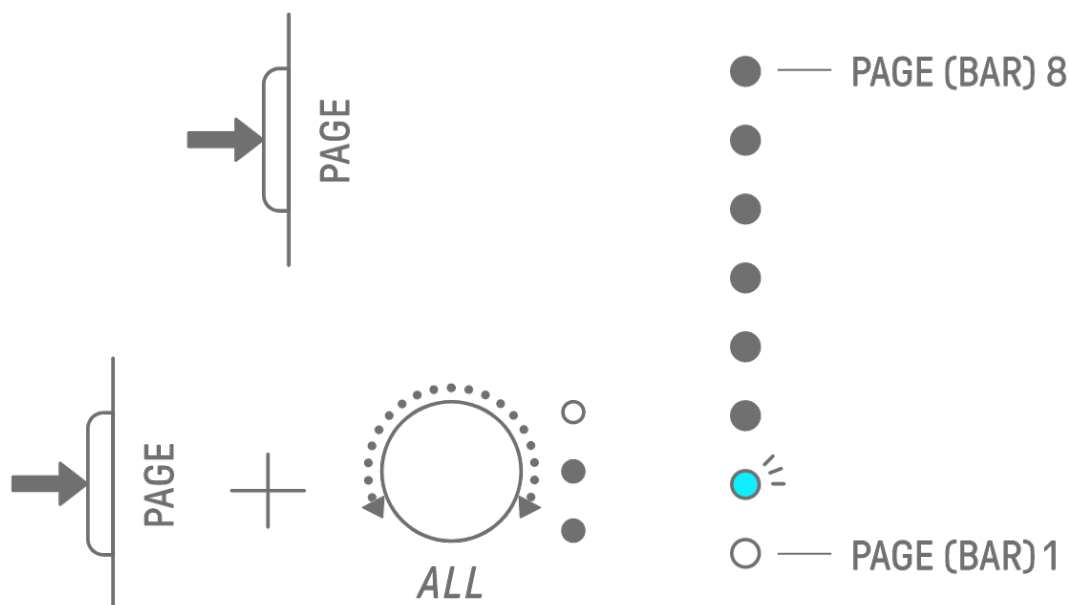
Appuyez sur un bouton de piste de batterie pour sélectionner la piste de batterie que vous souhaitez modifier. Appuyez sur une touche de batterie pour activer/désactiver le pas en question.



### 6.2 Changement de page

Vous pouvez afficher simultanément jusqu'à 16 pas d'un motif sur les touches de batterie. C'est ce que l'on appelle une page. Si un motif a une longueur de 17 pas ou plus, vous pouvez basculer entre les pages.

Pour basculer entre les pages, appuyez sur la touche [PAGE] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée. La page actuelle est indiquée par un bleu cyan clignotant sur l'indicateur de niveau global.



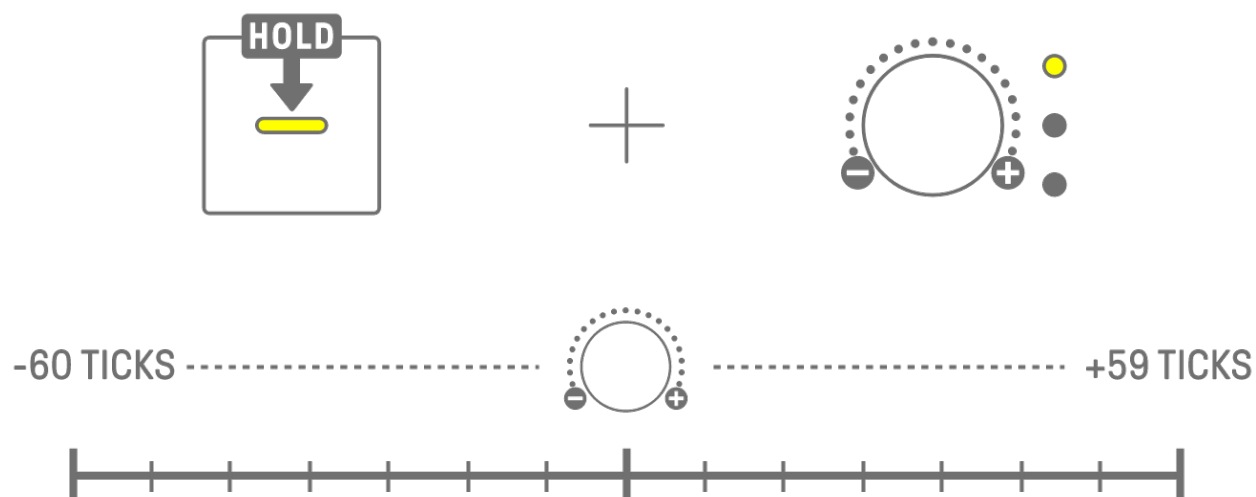
#### NOTE

- Pour modifier la longueur d'un motif, consultez la section « [5.2 Modification de la longueur d'un motif](#) ».

### 6.3 Réglage précis de la synchronisation rythmique d'un pas (Micro Timing (Accord micro))

Maintenez une touche de batterie activée enfoncée et tournez un bouton de piste pour régler avec précision la synchronisation rythmique de ce pas. [MICRO TIMING] s'allume alors sur l'index.

La synchronisation rythmique peut être réglée dans une plage de -60 intervalles à +59 intervalles.

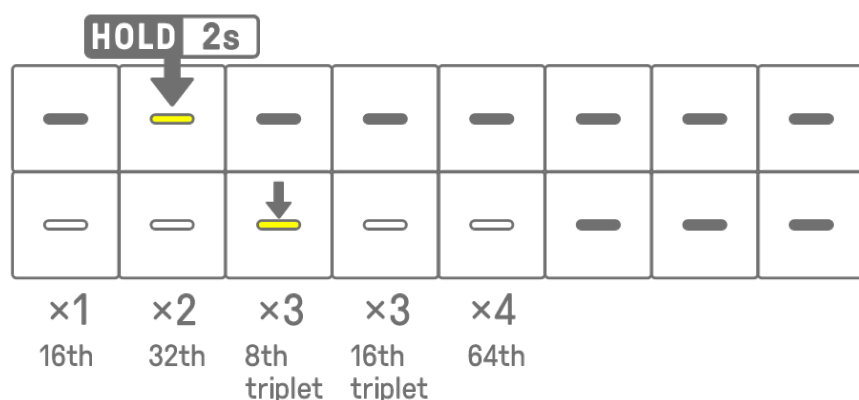


#### NOTE

- Un pas correspond à 120 intervalles.
- Maintenez plusieurs touches de batterie enfoncées simultanément et tournez un bouton de piste pour régler la synchronisation rythmique de plusieurs pas.

### 6.4 Réglage du nombre consécutif de déclenchements d'un pas (Substep (Sous-pas))

Le déclenchement d'un même pas à plusieurs reprises est appelé un sous-pas. Si vous maintenez une touche de batterie activée enfoncée pendant au moins 2 secondes, cinq touches de batterie s'allument pour régler le sous-pas. Vous pouvez sélectionner No Substep (réglage par défaut), deux fois, trois fois (triolet de croches), trois fois (triolet de doubles croches) ou quatre fois.

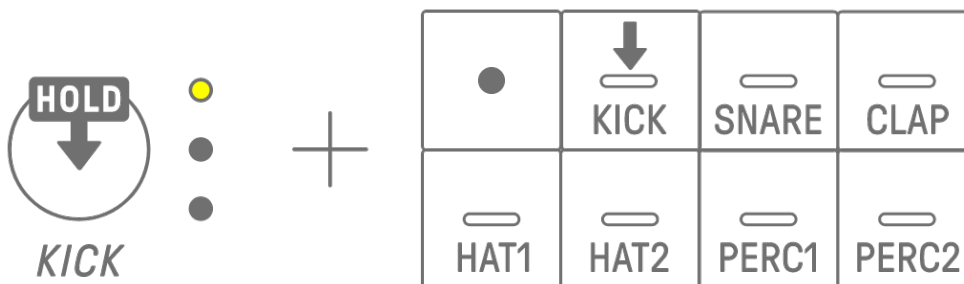


## NOTE

- Si la touche de batterie pour laquelle vous voulez définir un sous-pas se trouve sur la rangée supérieure, cinq touches de batterie de la rangée inférieure s'allument. Si elle est sur la ligne inférieure, cinq touches de batterie de la rangée supérieure s'allument.

## 6.5 Saisie en temps réel

Maintenez un des boutons de la piste de batterie enfoncé et appuyez sur une touche de synthétiseur pour accéder au mode Real-time Input (Saisie en temps réel). En mode Real-time Input, les touches de synthétiseur peuvent être utilisées pour jouer des pistes de batterie en temps réel. Utilisez la même procédure pour quitter le mode Real-time Input.



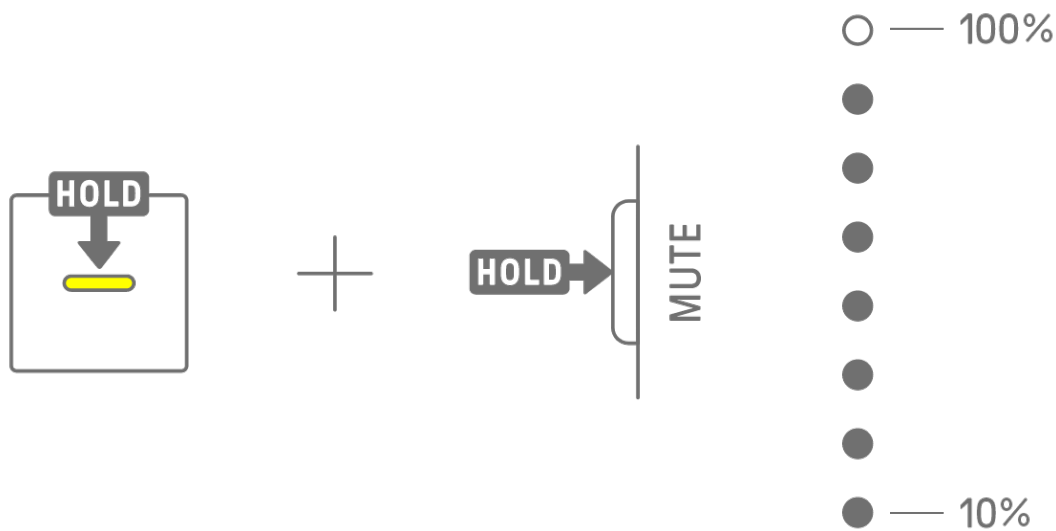
En mode Real-time Input, appuyez sur la touche d'enregistrement pour lancer l'enregistrement. Vous pouvez enregistrer les sons (notes) des pistes de batterie pour les touches de synthétiseur sur lesquelles vous appuyez. Pendant l'enregistrement, la touche d'enregistrement clignote en rouge et le motif s'affiche sur les touches de batterie.

## NOTE

- À la mise hors tension, le mode Real-time Input est automatiquement désactivé.
- [Lorsqu'un décompte est configuré](#), il est joué avant le début de l'enregistrement.
- Les pistes de type DrumKit ou Synth ne produisent pas de son.

## 6.6 Modification de la probabilité de déclenchement d'un pas

La probabilité de déclenchement des pas d'une piste de batterie peut être sélectionnée parmi 8 niveaux. Maintenez une touche de batterie enfoncée et appuyez sur la touche [MUTE] pour réduire la probabilité de déclenchement de ce pas d'un niveau. La probabilité de déclenchement de ce pas est alors indiquée par le nombre de voyants sur l'indicateur de niveau global.



Maintenez plusieurs touches de batterie enfoncées et appuyez sur la touche [MUTE] pour réduire la probabilité de déclenchement de ces pas d'un niveau.

### NOTE

- Si la probabilité de déclenchement d'un pas est modifiée alors qu'elle est au niveau minimum, elle passe au niveau maximum.
- Lorsque plusieurs pas sont modifiés en même temps, l'indicateur de niveau global indique le niveau de probabilité le plus élevé.

### 6.7 Modification des types de piste [OS V2.00]

Cela vous permet de modifier le type de piste d’une piste de batterie parmi les trois types disponibles : Drum, DrumKit et Synth.

#### Type1 : Drum (par défaut)

Chaque piste de batterie se voit attribuer un son de batterie unique, et vous pouvez saisir des séquences à l'aide des touches de batterie. Il s’agit du type de piste de base inclus dans les versions précédentes.

#### Type 2 : DrumKit

Vous pouvez affecter un son de batterie aux sept touches de synthétiseur et le jouer. Immédiatement après le basculement sur DrumKit, chaque touche de synthétiseur se voit attribuer le son de batterie en haut des catégories de sons suivantes. Le mode Step Input est toujours activé.

Touche de synthé	Catégorie de sons
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE

Diagram illustrating the mapping of synth keys to drum sounds in DrumKit mode:

Key	Sound Category
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE

Pour obtenir des instructions de fonctionnement, reportez-vous à la section « [8. Piste SAMPLER](#) ».

Pour la liste des sons de batterie affectables, reportez-vous à la section Drum Sound sous Sound List dans la Data List.

## NOTE

- Il est impossible d'attribuer des sons de synthé, des sons DX et des sons SAMPLER.
- Dans un kit de batterie, seule la forme d'onde de chaque son de batterie est utilisée. Par conséquent, même si vous affectez un son de batterie qui a été modifié et sauvegardé, les paramètres modifiés (filtre, hauteur de ton, etc.) ne seront pas appliqués.

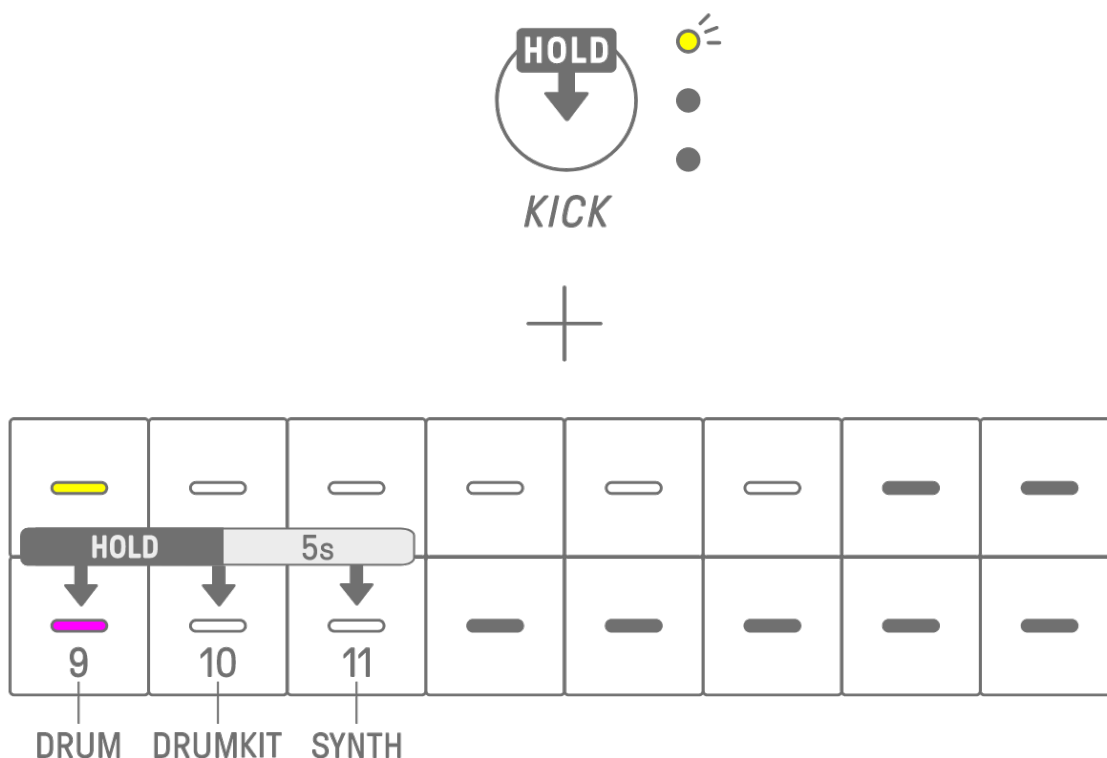
### Type 3 : Synth

Vous pouvez transformer une piste de batterie en son de synthétiseur AWM2, de façon à étendre efficacement les pistes de synthétiseur. Par exemple, vous pouvez régler la piste KICK sur Full Concert Grand (son de piano) et la piste SNARE sur Violin (son de violon), puis les jouer à l'aide des touches de synthétiseur.

Pour obtenir des instructions de fonctionnement, reportez-vous à la section « [7. Pistes de synthétiseur \(SYNTH1, SYNTH2, DX\)](#) ».

### Procédure de modification du type de piste

1. Maintenez le bouton de la piste de batterie que vous souhaitez modifier enfoncé. Les touches de batterie 9 à 11 s'allument (9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth).
2. Maintenez le bouton de la piste de batterie tout en maintenant la touche de batterie correspondant au type que vous souhaitez changer pendant cinq secondes. À ce stade, l'indicateur de niveau global clignote progressivement, indiquant la progression du changement de type.
3. Lorsque la touche de batterie correspondante s'allume en violet, le changement de type est terminé.





**AVIS**

- Lorsque le type de piste est modifié, l'entrée des données de séquence sur la piste de batterie cible est supprimée.

**NOTE**

- Le type de piste ne peut pas être modifié pendant la reproduction du projet.

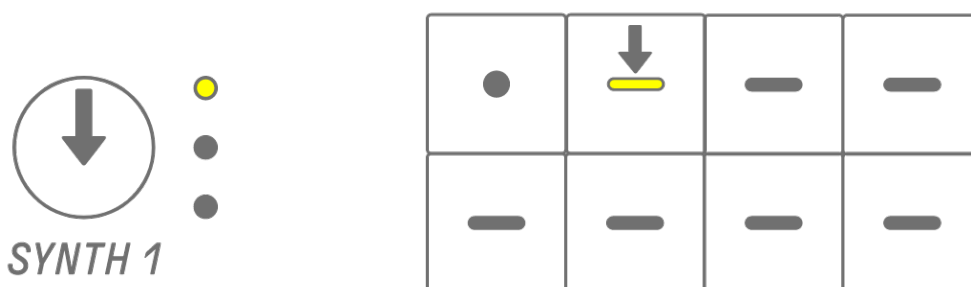
## 7. Pistes de synthétiseur (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

Il existe trois pistes de synthétiseur : SYNTH 1 et SYNTH 2 du moteur AWM2 et DX du moteur FM. Vous pouvez produire des mélodies en actionnant les boutons de piste et les touches de synthétiseur correspondants.

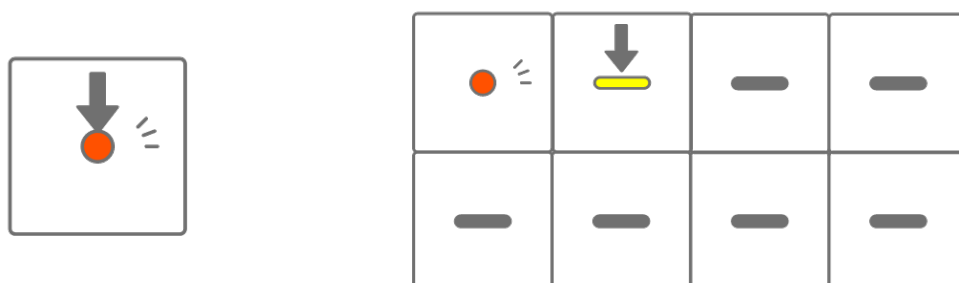
### 7.1 Saisie en temps réel

Appuyez sur le bouton [SYNTH 1], [SYNTH 2] ou [DX] pour sélectionner une piste de synthétiseur.

Appuyez sur les touches de synthétiseur pour jouer en temps réel.



Appuyez sur la touche d'enregistrement pour lancer l'enregistrement. Vous pouvez enregistrer les sons (notes) des touches de synthétiseur sur lesquelles vous appuyez. Pendant l'enregistrement, la touche d'enregistrement clignote en rouge et la position actuelle dans le motif s'affiche sur les touches de batterie.



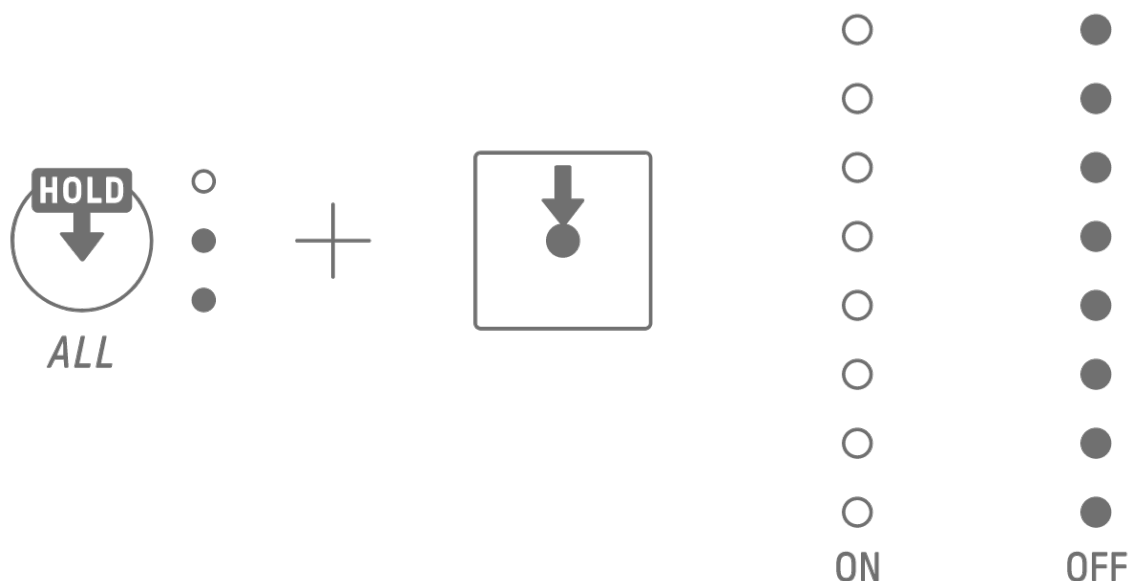
#### NOTE

- La saisie en temps réel est également possible depuis des appareils MIDI externes. Pour plus de détails sur les affectations de canaux, consultez la section « [18.2 Canaux MIDI](#) ».
- Vous pouvez enregistrer par surimpression tout en laissant les notes précédemment enregistrées en place. Cependant, si vous enregistrez une note de la même hauteur de ton qu'une note précédemment enregistrée, la longueur de cette dernière sera écrasée.
- [Lorsqu'un décompte est configuré](#), il est joué avant le début de l'enregistrement.

## 7.2 Activation/désactivation de la quantification

Pour activer/désactiver la quantification pendant l'enregistrement, maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche d'enregistrement. L'indicateur de niveau global s'allume en blanc lorsque la quantification est activée et s'éteint lorsque la quantification est désactivée. Par défaut, la quantification est activée.

Lorsque la quantification est activée, les données enregistrées sont automatiquement corrigées si votre synchronisation rythmique n'est pas correcte pendant une performance. La quantification n'affecte pas les données précédemment enregistrées.

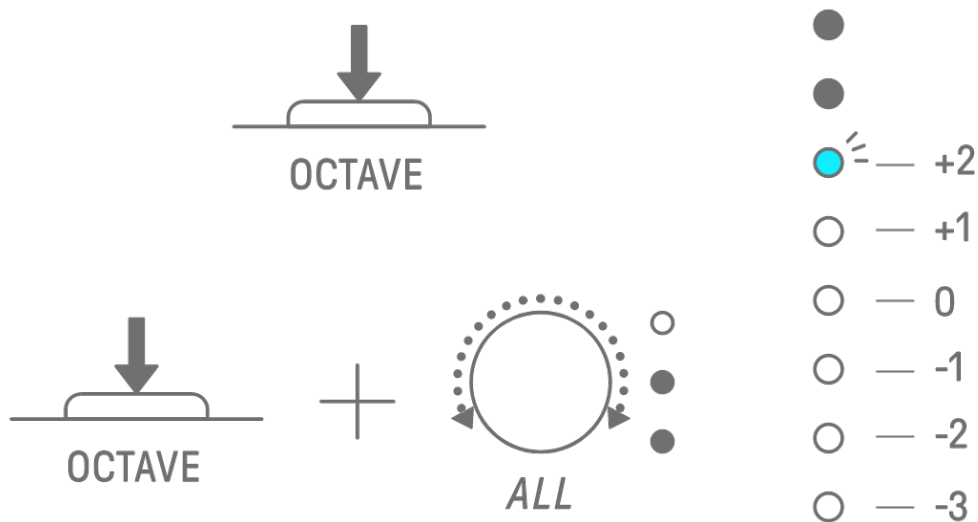


### NOTE

- Utilisez l'application SEQTRAK pour effectuer des réglages de quantification avancés. La quantification peut être définie sur 1/32, 1/16T, 1/16 (réglage par défaut), 1/8T, 1/8 ou OFF.
- Les réglages de quantification sont également appliqués lors de la saisie en temps réel pour les pistes de batterie.

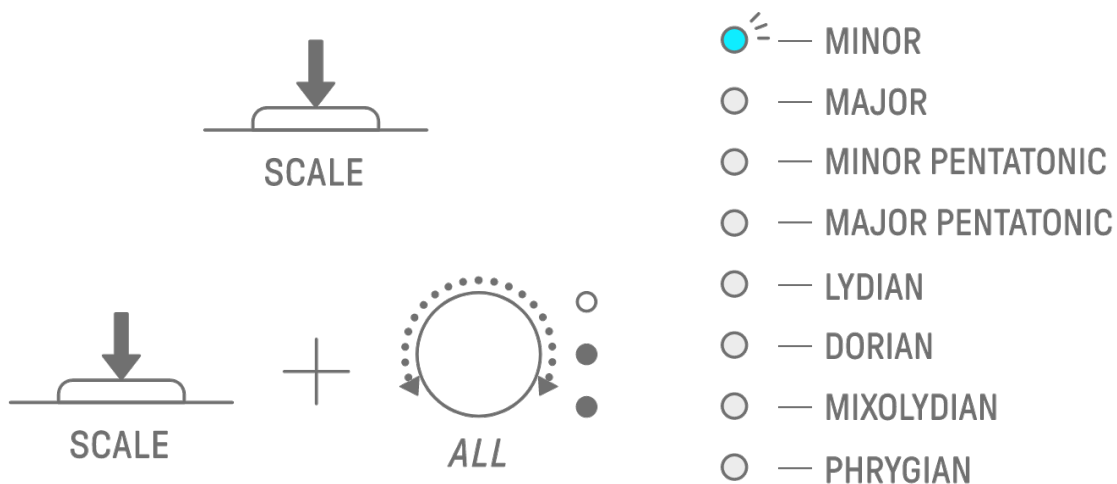
### 7.3 Modification de l'octave

Pour modifier la hauteur de ton de la touche de synthétiseur actuellement sélectionnée par pas d'une octave, appuyez sur la touche [OCTAVE] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [OCTAVE] enfoncée. Vous pouvez modifier l'octave dans une plage de +2 à -3 octaves. Cette opération n'affecte pas les données précédemment enregistrées.



### 7.4 Modification de la gamme

Pour modifier la gamme utilisée lorsque vous appuyez sur les touches de synthétiseur, appuyez sur la touche [SCALE] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [SCALE] enfoncée. Huit gammes différentes sont stockées pour chaque projet. Les réglages par défaut sont présentés dans la figure ci-dessous. Cette opération n'affecte pas les données précédemment enregistrées.

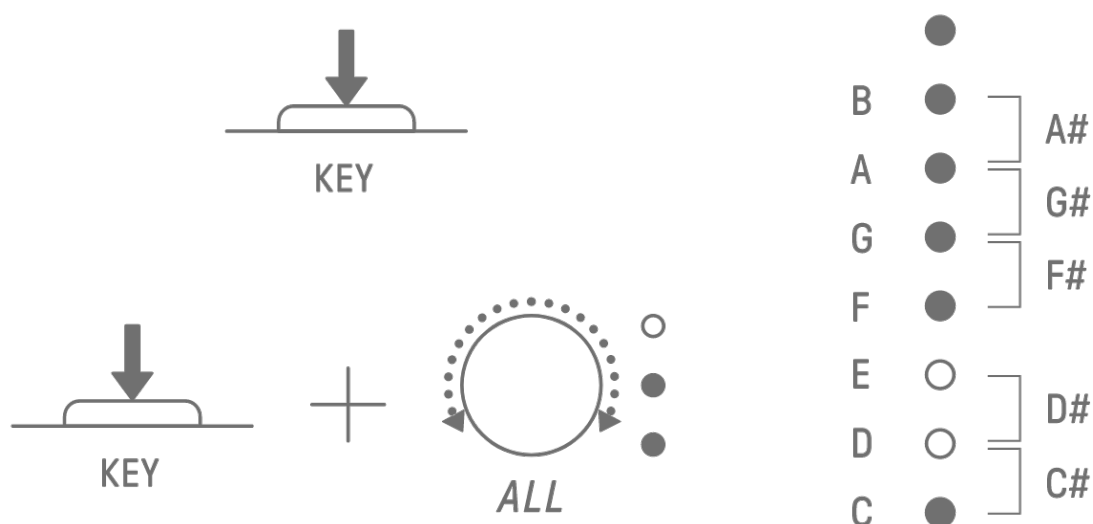


#### NOTE

- Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier la gamme du projet actuellement sélectionné.

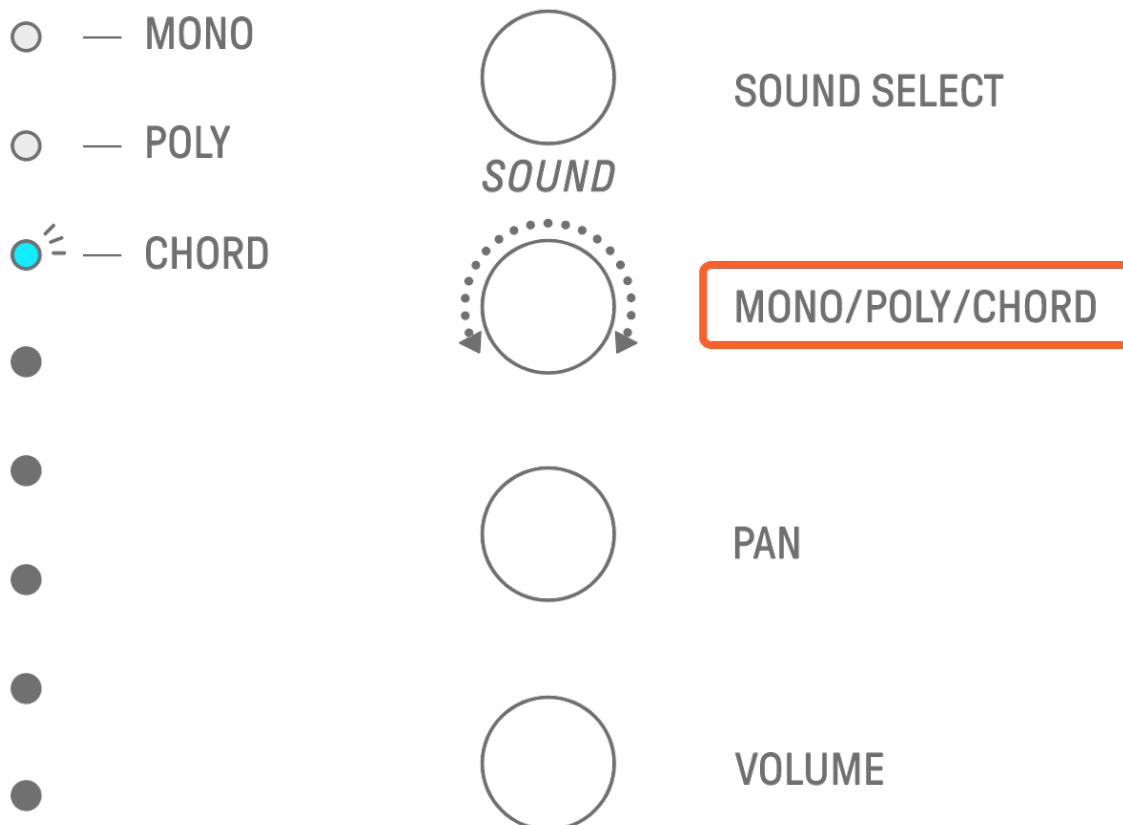
## 7.5 Modification de la clé

Pour modifier la hauteur de ton utilisée par demi-pas lorsque vous appuyez sur les touches de synthétiseur, appuyez sur la touche [KEY] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [KEY] enfoncée. Cette opération n'affecte pas les données précédemment enregistrées.



## 7.6 Jouer des accords

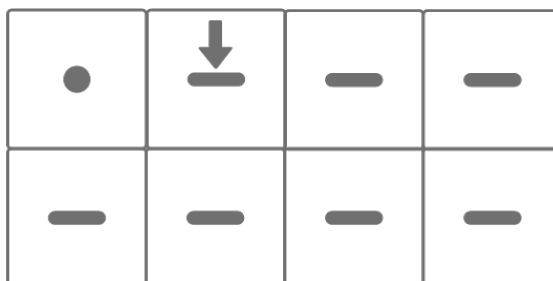
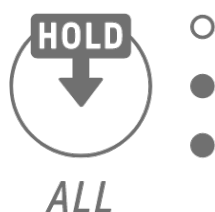
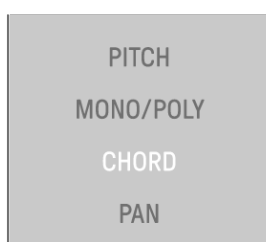
Tournez le bouton Sound Design 2 sur la page Sound Design Page 1 pour basculer entre les réglages MONO, POLY et CHORD (Accord). Pour le réglage CHORD, sept accords ont été attribués. Les réglages MONO/POLY/CHORD peuvent être activés pour les pistes SYNTH 1, SYNTH 2 et DX.



## 7.7 Modification des accords

Utilisez la procédure suivante pour modifier les accords.

1. Tournez le bouton Sound Design 2 de la page Sound Design Page 1 pour sélectionner CHORD.
2. Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche de synthétiseur de l'accord que vous souhaitez modifier. Les notes qui constituent l'accord s'affichent sur les touches de batterie. Appuyez sur la touche [OCTAVE] ou sur une touche de batterie allumée en bleu pour modifier la plage de notes affichée.
3. Appuyez sur les touches de batterie pour ajouter ou supprimer des notes. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre notes. Appuyez sur une touche de synthétiseur pour écouter l'accord des notes sélectionnées.



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

Cette opération n'affecte pas les données précédemment enregistrées.

## NOTE

- Les notes qui constituent l'accord peuvent également être modifiées dans l'application SEQTRAK.
- Des accords peuvent être définis pour chaque piste et sont liés à la gamme du projet en question.
- Si une note d'une clé, d'une gamme ou d'un accord est au-dessus de G8, la note d'une octave inférieure est jouée (A7 pour A8, par exemple).

## 7.8 Basculement en mode Keyboard Input (Saisie clavier)

En mode Keyboard Input, vous pouvez jouer les touches de batterie comme s'il s'agissait d'un clavier.

Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [KEY] pour passer en mode Keyboard Input. Les touches de batterie s'allument alors en blanc sous la forme d'un clavier.



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

## NOTE

- Appuyez sur la touche [OCTAVE] ou sur une touche de batterie allumée en bleu pour modifier la plage de notes affichée.

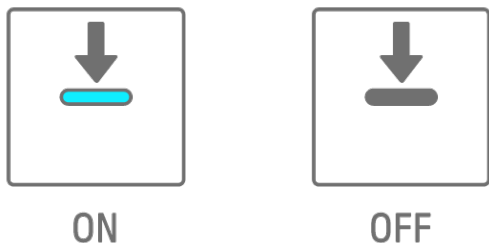
## 7.9 Saisie de pas

Vous pouvez modifier les pistes de synthétiseur en introduisant des pas.

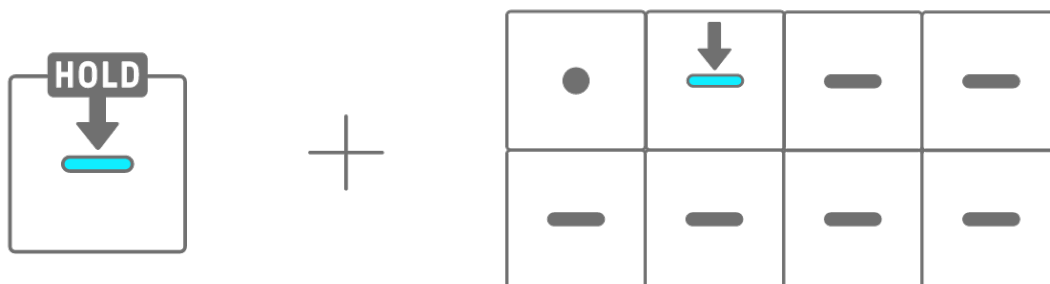
Maintenez la touche [PAGE] enfoncée et appuyez sur le bouton de la piste de synthétiseur ou sur le bouton [SAMPLER] pour accéder au mode Step Input (Saisie de pas). Utilisez la même procédure pour quitter le mode Step Input.



Appuyez sur une touche de batterie pour activer/désactiver le pas correspondant. Le pas contient la dernière note jouée via la touche de synthétiseur/le mode Keyboard Input/l'appareil MIDI externe pour la piste actuellement sélectionnée. Si plusieurs notes sont jouées simultanément (par exemple, lorsque MONO/POLY/CHORD est réglé sur CHORD), toutes les notes sélectionnées sont saisies pour ce pas.



















Maintenez une touche de batterie enfoncée et appuyez sur une touche de synthétiseur pour ajouter les notes affectées à la touche de synthétiseur au pas sélectionné ou les en supprimer. Si MONO/POLY/CHORD est réglé sur CHORD, toutes les notes déjà saisies sont supprimées et les notes de l'accord sont ajoutées. Si les notes saisies correspondent exactement aux notes de l'accord, toutes les notes sont supprimées.








Pour modifier la longueur des notes du pas sélectionné, appuyez sur une touche de batterie activée et maintenez-la enfoncée tout en tournant le bouton [ALL]. Si l'étape sélectionnée possède plusieurs notes, appuyez simultanément sur les touches de batterie et de synthétiseur et tournez le bouton [ALL] pour modifier la longueur des notes individuelles. La longueur de la note est indiquée par les touches de batterie et l'indicateur de niveau global.





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




















**NOTE**

- Lorsque l'alimentation est coupée, le mode Step Input est automatiquement désactivé.
- Le mode Step Input vous permet de modifier l'[accord micro](#) des notes.

## 8. Piste SAMPLER

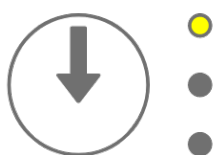
La piste SAMPLER est utilisée pour la lecture d'échantillons audio. Vous pouvez, entre autres options, attribuer des échantillons prédéfinis ou des échantillons enregistrés à l'aide du microphone intégré aux touches de synthétiseur à des fins de reproduction.

### 8.1 Saisie en temps réel

Appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER.

La piste SAMPLER peut lire jusqu'à sept échantillons. Appuyez sur une touche de synthétiseur pour jouer l'échantillon qui lui est affecté.

**SAMPLER**



●	↓ 1	— 2	— 3
— 4	— 5	— 6	— 7

Appuyez sur la touche d'enregistrement pour lancer l'enregistrement. Vous pouvez enregistrer les échantillons affectés aux touches de synthétiseur. Pendant l'enregistrement, la touche d'enregistrement clignote en rouge et la position actuelle dans le motif s'affiche sur les touches de batterie.

### 8.2 Échantillonnage (microphone intégré/AUDIO IN et entrée audio USB)

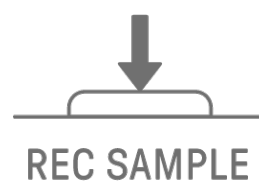
Les sons qui ont été enregistrés à l'aide du microphone intégré ou importés depuis un appareil externe peuvent être lus sur la piste SAMPLER. Appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER. Appuyez sur la touche de synthétiseur auquel le son à échantillonner doit être attribué. La touche de synthétiseur sélectionnée clignote alors en rouge. Appuyez sur la touche [REC SAMPLE] pour lancer l'échantillonnage avec le microphone. La durée d'enregistrement de chaque échantillon est de 16 secondes au maximum. Pour arrêter l'échantillonnage, appuyez à nouveau sur la touche [REC SAMPLE] ou laissez s'écouler la totalité des 16 secondes.

Si un câble est branché sur la prise [AUDIO IN], l'échantillonnage est effectué pour l'entrée AUDIO IN. Si la source d'échantillonnage est une entrée audio USB, les données audio saisies via la connexion USB seront échantillonnées.

**SAMPLER**

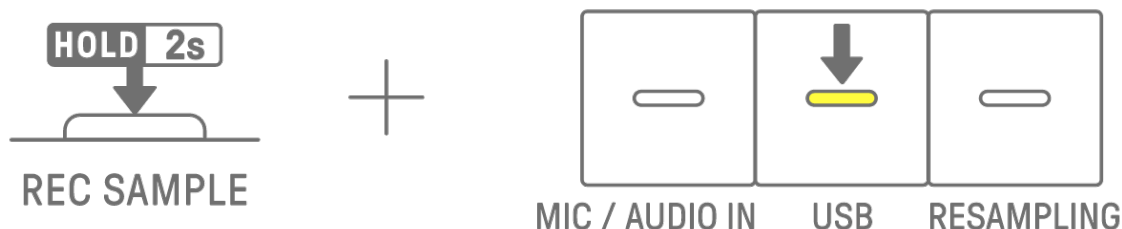


●	↓ 1	—	—
—	—	—	—



### 8.3 Modification de la source d'échantillonnage

Vous pouvez faire votre choix parmi trois sources d'échantillonnage : microphone intégré/entrée AUDIO IN, entrée audio USB ou rééchantillonnage. Pour modifier la source d'échantillonnage, maintenez la touche [REC SAMPLE] enfoncée pendant au moins 2 secondes, puis appuyez sur la touche de batterie allumée en blanc.



### 8.4 Rééchantillonnage

Le rééchantillonnage consiste à échantillonner les données audio directement depuis SEQTRAK lorsqu'elles sont en cours de lecture par l'appareil. Utilisez la procédure suivante pour le rééchantillonnage.

1. Modifiez la source d'échantillonnage en rééchantillonnage. Pour plus de détails sur la modification de la source d'échantillonnage, consultez la section « [8.3 Modification de la source d'échantillonnage](#) ».
2. Modifiez et ajustez le motif de chaque piste.
3. Lancez l'échantillonnage. Pour en savoir plus sur l'échantillonnage, consultez la section « [8.2 Échantillonnage \(microphone intégré/AUDIO IN et entrée audio USB\)](#) ».

#### NOTE

- Le métronome est assourdi pendant le rééchantillonnage, quel que soit le réglage.

### 8.5 Annulation de l'échantillonnage

L'échantillonnage peut être annulé pendant qu'il est en cours. Pour annuler l'échantillonnage, maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur la touche [REC SAMPLE]. Une fois l'échantillonnage annulé, les sons sont rétablis à leur état avant l'échantillonnage.



8.6 Réglage du décompte pour le lancement de l'échantillonnage

Pour lancer le décompte avant le début de l'échantillonnage, maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [REC SAMPLE]. Le réglage du décompte est activé lorsque la source d'échantillonnage est définie sur le microphone intégré/l'entrée AUDIO IN ou l'entrée audio USB. L'indicateur de niveau global s'allume en blanc lorsque le décompte est en cours et s'éteint lorsque le décompte est terminé.

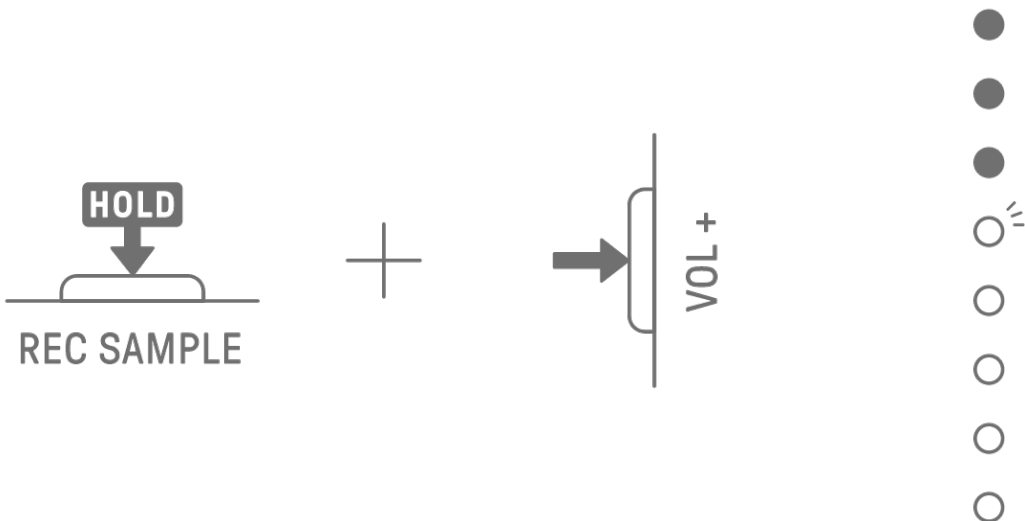


NOTE

- Ce réglage est lié au réglage du décompte avant enregistrement en mode Real-time Input.

8.7 Basculement en mode Monitoring (Contrôle)

En mode Monitoring, vous pouvez utiliser l'indicateur de niveau global pour vérifier le volume sonore des données audio d'entrée d'échantillonnage. Maintenez la touche [REC SAMPLE] enfoncée et appuyez sur la touche [VOL+] pour passer en mode Monitoring. Lorsque vous basculez en mode Monitoring, les trois voyants de la piste SAMPLER clignotent en blanc. Utilisez la même procédure pour quitter le mode Monitoring.



## 8.8 Activation/désactivation de la fonction Auto-Normalize (Normalisation auto)

La fonction Auto-Normalize maximise automatiquement le volume des données audio échantillonnées. Par défaut, cette fonction est activée. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour activer/désactiver la normalisation automatique.

## 8.9 Suppression de motifs pour chaque échantillon

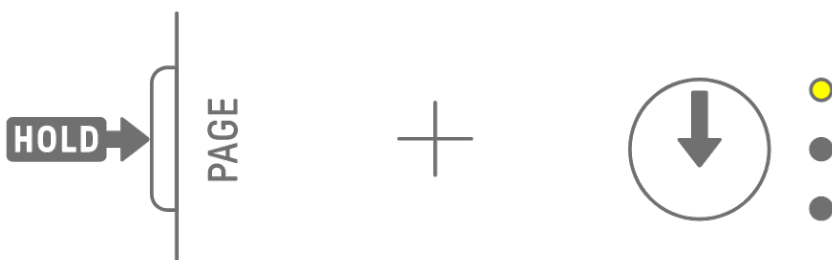
Appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER. Maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur une touche de synthétiseur pour supprimer le motif de l'échantillon concerné.



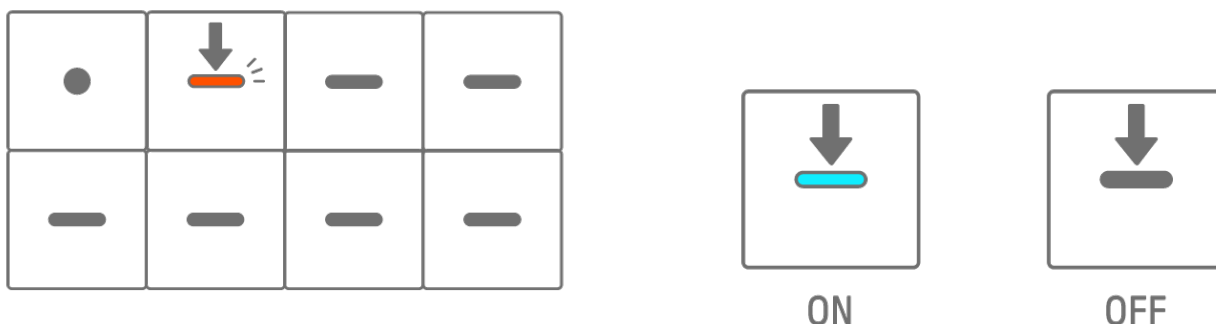
## 8.10 Saisie de pas

Vous pouvez modifier la piste SAMPLER en introduisant des pas.

Maintenez la touche [PAGE] enfoncée et appuyez sur le bouton de la piste de synthétiseur ou sur le bouton [SAMPLER] pour accéder au mode Step Input. Utilisez la même procédure pour quitter le mode Step Input.



















Appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER. Appuyez sur une touche de synthétiseur pour sélectionner l'échantillon à éditer. Appuyez sur une touche de batterie pour activer/désactiver le pas en question. La touche de batterie affiche uniquement les données de l'échantillon sélectionné.



Pour modifier la longueur des notes du pas sélectionné, maintenez une touche de batterie activée enfoncée et tournez le bouton [ALL]. La longueur de la note est indiquée par les touches de batterie et l'indicateur de niveau global.



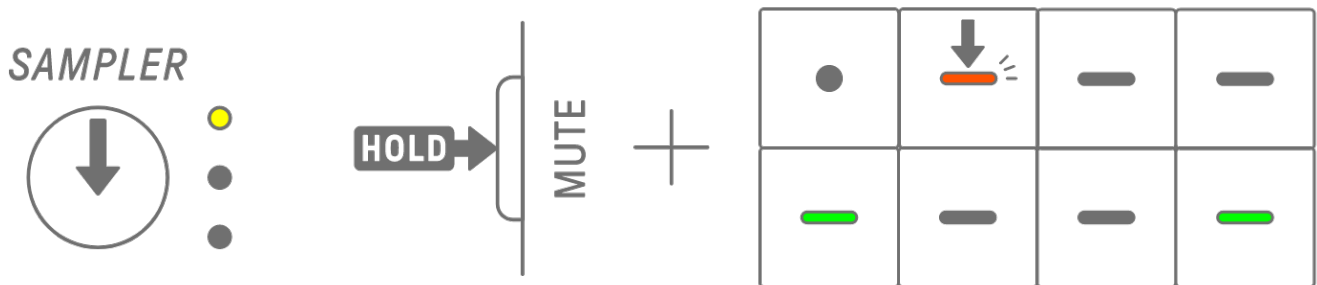
 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12	 13	 14	 15	 16

**NOTE**

- Lorsque l'alimentation est coupée, le mode Step Input est automatiquement désactivé.
- Le mode Step Input vous permet de modifier l'[accord micro](#) des notes.

## 8.11 Assourdissement des échantillons

Appuyez sur le bouton [SAMPLER] pour sélectionner la piste SAMPLER. Maintenez la touche [MUTE] enfoncée et appuyez sur une touche de synthétiseur pour assourdir l'échantillon assigné à cette touche. La touche de synthétiseur de l'échantillon assourdi s'allume en vert. Utilisez la même procédure pour désactiver l'assourdissement d'un échantillon.



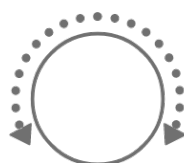
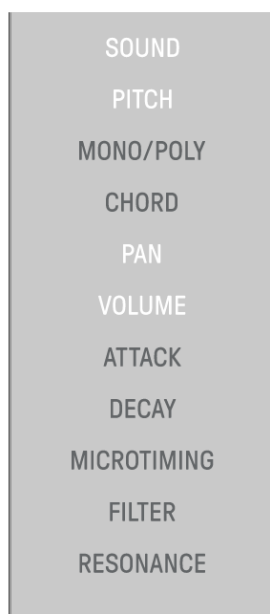
### NOTE

- Lorsque la piste SAMPLER est assourdie, aucun son n'est émis, quel que soit l'état d'assourdissement de l'échantillon.
- La désactivation de l'assourdissement de la piste SAMPLER ou de toutes les pistes en même temps ne réactive pas le son de l'échantillon.
- Cette opération est également disponible lorsque le type de piste de batterie est réglé sur Drumkit.

## 9. Conception du son

### 9.1 Réglage des paramètres sonores

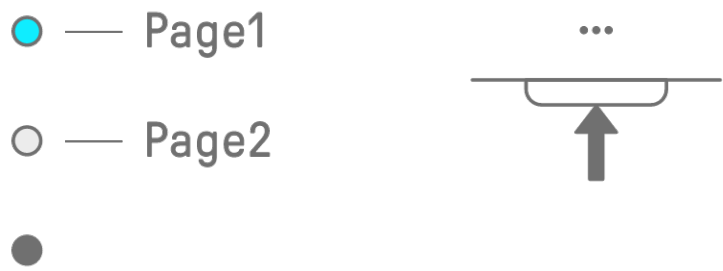
Appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner la piste dont vous souhaitez régler les paramètres sonores. Tournez les boutons Sound Design pour régler les paramètres sonores de la piste sélectionnée. Pour apporter des modifications plus importantes aux paramètres, appuyez simultanément sur les boutons Sound Design et tournez-les. Les paramètres sonores à ajuster s'affichent dans l'index.



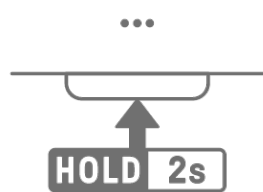


9.1.1 Basculement entre les pages des opérations sur les paramètres sonores

Appuyez sur la touche Sound Design Page pour basculer entre les pages des opérations sur les paramètres sonores. Différents paramètres sonores sont affectés à chaque page.



Appuyez sur la touche Sound Design Page et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes pour accéder aux réglages avancés. Utilisez la même procédure pour quitter les réglages avancés. Dans les réglages avancés, davantage de pages de fonctionnement et de paramètres sonores sont disponibles.



9.1.2 Paramètres sonores de la piste de batterie (Type1 : Drum, Type2 : DrumKit)

Page	Bouton Sound Design	Paramètre	Parameter Lock/ Motion Recording	Affichage dans l'index
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER

### 9.1.3 Paramètres sonores de la piste de synthétiseur (SYNTH 1 et SYNTH 2) et de la piste de batterie (Type3 : Synth)

Page	Bouton Sound Design	Paramètre	Parameter Lock/ Motion Recording	Affichage dans l'index
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY/RELEASE	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER

#### NOTE

- Si une piste de synthétiseur est en [mode Step Input](#) et que [Parameter Lock](#) est activé, [PITCH] (Hauteur de ton) s'allumera à la place de [MONO/POLY] et [CHORD]. Vous pouvez alors modifier la hauteur de ton (numéro de note) de la note du pas sélectionné par demi-pas.

### 9.1.4 Paramètres sonores de la piste Synth (DX)

Page	Bouton Sound Design	Paramètre	Parameter Lock/ Motion Recording	Affichage dans l'index
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	FM ALGORITHM	✓	OTHER
	2	MODULATOR AMOUNT	✓	OTHER
	3	MODULATOR FREQUENCY	✓	OTHER
	4	MODULATOR FEEDBACK	✓	OTHER

#### NOTE

- Si une piste de synthétiseur est en [mode Step Input](#) et que [Parameter Lock](#) est activé, [PITCH] s'allumera à la place de [MONO/POLY] et [CHORD]. Vous pouvez alors modifier la hauteur de ton (numéro de note) de la note du pas sélectionné par demi-pas.

### 9.1.5 Paramètres sonores de la piste SAMPLER

Page	Bouton Sound Design	Paramètre	Parameter Lock/ Motion Recording	Affichage dans l'index
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	START POINT	-	OTHER
	2	END POINT	-	OTHER
	3	LOOP ON/OFF	-	OTHER
	4	LOOP LENGTH	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	PEG ATTACK LEVEL	✓	OTHER
	2	PEG ATTACK TIME	✓	OTHER
	3	PEG DECAY LEVEL	✓	OTHER
	4	PEG DECAY TIME	✓	OTHER

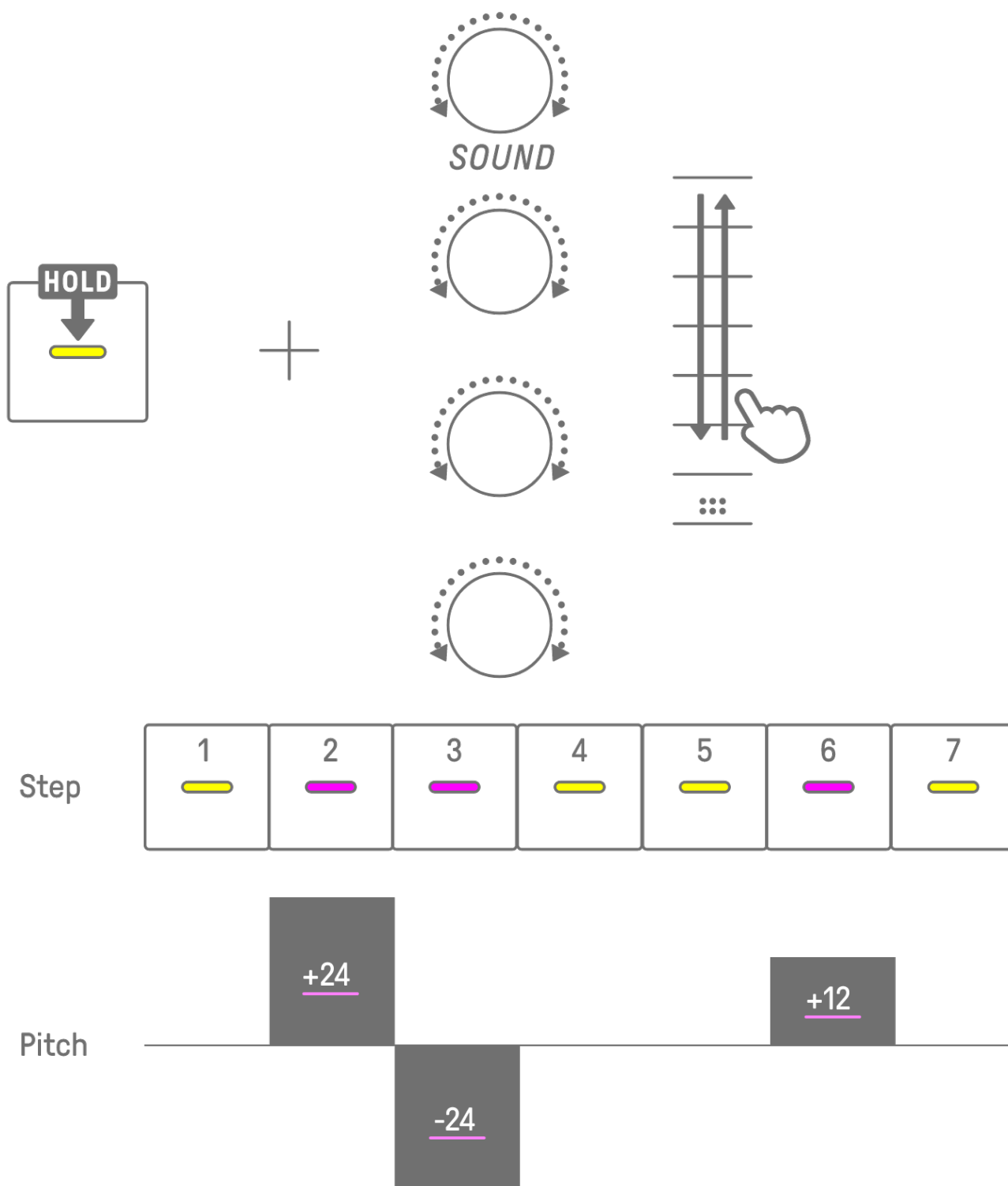
#### NOTE

- Pour une description de chaque paramètre sonore, consultez la section « [18.7 Description des paramètres sonores](#) ».

## 9.2 Réglage des paramètres de son et d'effet pour chaque pas (Parameter Lock)

Vous pouvez définir la conception du son et des paramètres d'effet uniques pour chaque pas (Parameter Lock). Maintenez une touche de batterie activée enfoncée et tournez les boutons Sound Design 1–4 ou faites glisser le curseur tactile [FX LEVEL] (Niveau d'effet) pour activer la fonction Parameter Lock pour ce pas. Les pas pour lesquels le paramètre Parameter Lock est activé s'allument en violet.

Pour en savoir plus sur les paramètres pour lesquels le paramètre Parameter Lock peut être activé, consultez la section « [9.1 Réglage des paramètres sonores](#) ».

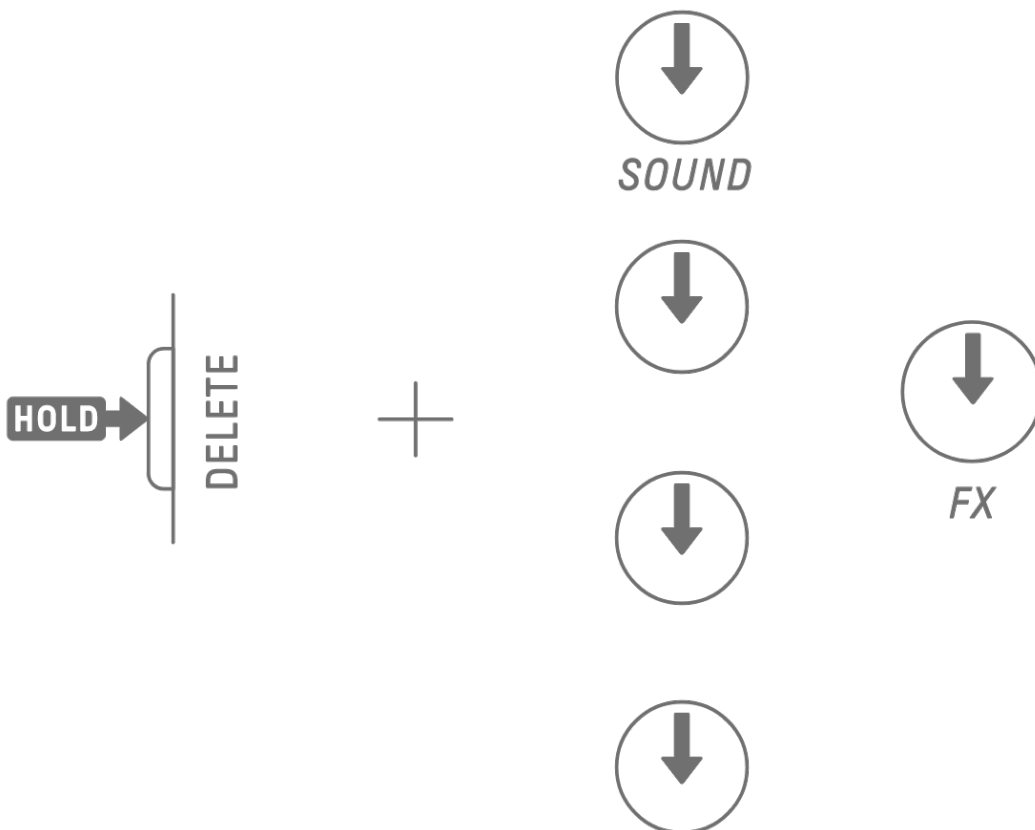


## NOTE

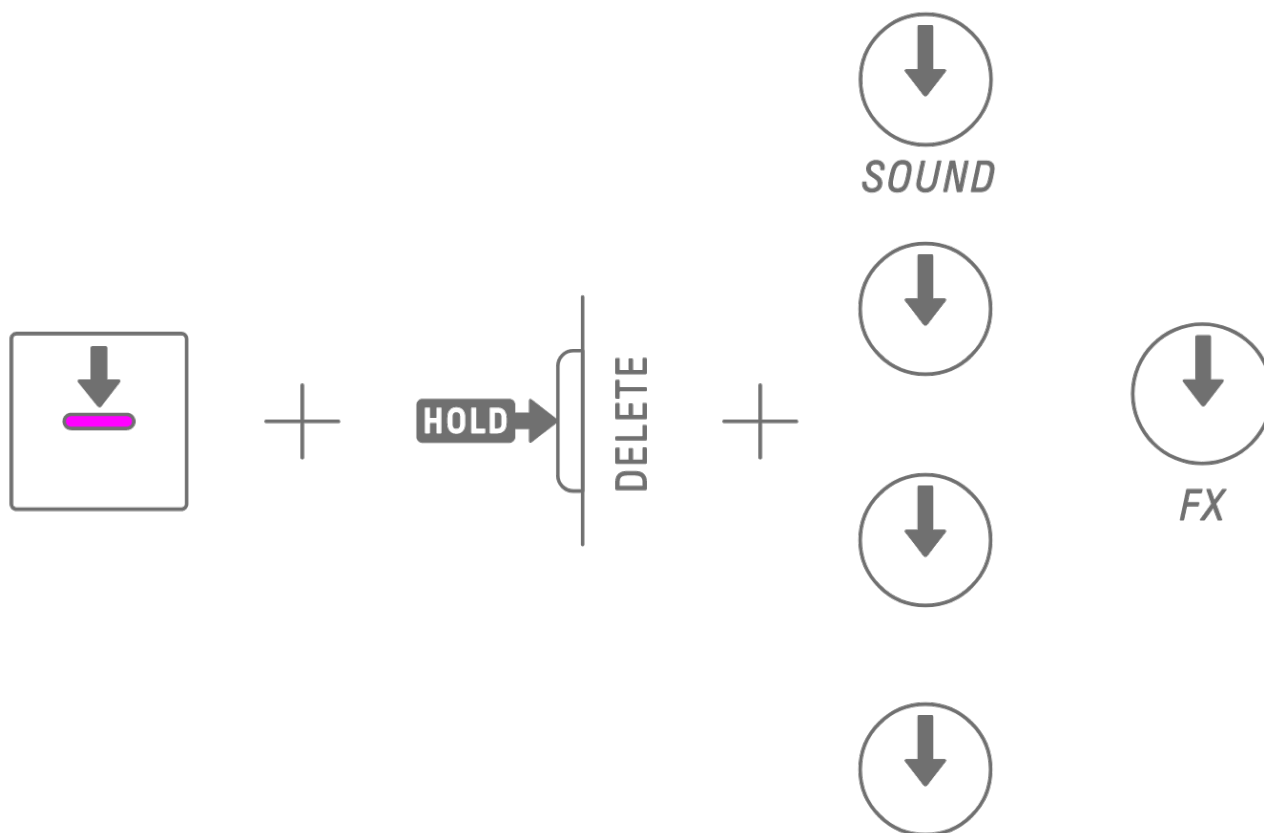
- Maintenez plusieurs touches de batterie enfoncées et tournez les boutons Sound Design 1–4 ou faites glisser le curseur tactile [FX LEVEL] pour activer Parameter Lock pour les pas sélectionnés.
- Si vous activez Parameter Lock pour VOLUME, la vitesse de la note changera.

### 9.2.1 Suppression d'un réglage Parameter Lock

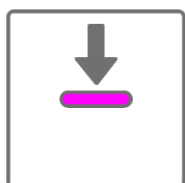
Pour supprimer le réglage Parameter Lock du motif sélectionné, maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur le bouton Sound Design ou [FX]. Le paramètre du bouton correspondant est supprimé.



Pour supprimer le paramètre Parameter Lock du pas sélectionné, appuyez sur la touche de batterie et sur la touche [DELETE] et maintenez-les enfoncées tout en appuyant simultanément sur le bouton Sound Design ou [FX]. Le paramètre du bouton correspondant est supprimé uniquement pour le pas sélectionné.



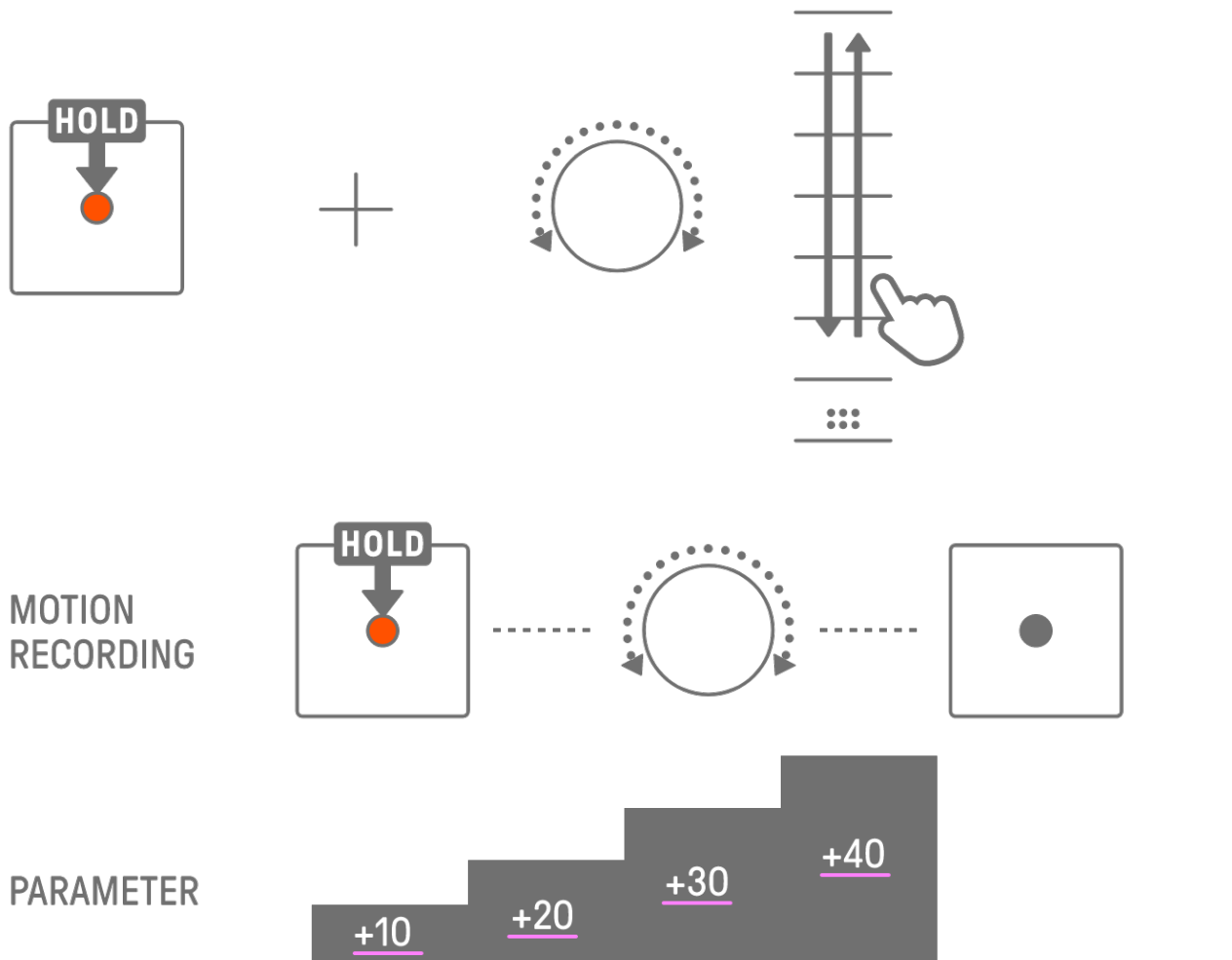
La désactivation d'un pas supprime tous les réglages Parameter Lock du pas sélectionné.



### 9.3 Enregistrement du mouvement du son et des paramètres d'effet dans les pas (Motion Recording)

Vous pouvez enregistrer les opérations des boutons Sound Design et des curseurs tactiles pour produire des effets uniques en temps réel (Motion Recording). Pour exécuter la fonction Motion Recording, maintenez la touche [RECORD] enfoncée et tournez les boutons Sound Design 1–4 ou faites glisser les curseurs tactiles.

Pour en savoir plus sur les paramètres sonores qui peuvent être utilisés avec Motion Recording, consultez la section « [9.1 Réglage des paramètres sonores](#) ».



#### NOTE

- Les données enregistrées avec les fonctions Parameter Lock et Motion Recording sont les mêmes. Si la fonction Motion Recording est exécutée alors que la fonction Parameter Lock est appliquée aux données, ces données seront écrasées.

#### 9.3.1 Suppression d'un mouvement

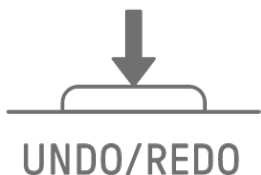
Pour supprimer un mouvement, maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur le bouton Sound Design ou [FX].



## 9.4 Annulation/restauration des paramètres de son et d'effets

La fonction UNDO annule l'opération précédente et restaure l'état de SEQTRAK avant cette opération. La fonction REDO réexécute l'opération annulée par UNDO.

Pour annuler les paramètres de son et d'effet, appuyez sur la touche [UNDO/REDO].



### NOTE

- Les fonctions UNDO/REDO ne peuvent pas être utilisées pour les sélections de son et d'effet.

## 9.5 Enregistrement d'un son

Vous pouvez enregistrer un son après avoir ajusté ses paramètres. Pour ce faire, maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur le bouton Sound Design 1. Lorsque le son est enregistré, l'indicateur de niveau global clignote en blanc.

Le son enregistré est inséré après le son d'origine et peut être sélectionné parmi les opérations de sélection du son. Il est également automatiquement enregistré en tant que favori.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un son enregistré en tant que favori, consultez la section « [5.7.1 Sélection d'une catégorie de son \(saut de catégorie\)](#) ».



### NOTE

- Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour ajouter et supprimer vos sons préférés.
- Lorsqu'un son est enregistré depuis SEQTRAK, « \_editNN » (NN : numéro) est ajouté à la fin du nom du son d'origine.

## 9.6 Suppression d'un son

Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour supprimer des sons enregistrés. Les sons prédéfinis ne peuvent toutefois pas être supprimés.

## 9.7 Importation d'un son

L'application SEQTRAK propose du contenu supplémentaire, notamment divers types de sons. Vous pouvez utiliser la fonction de gestion du contenu de l'application SEQTRAK pour importer du contenu supplémentaire ou vos propres échantillons.

### NOTE

- Lors de l'importation de vos propres échantillons, utilisez des données WAV de 44,1 kHz / 16 bits ou 24 bits d'une longueur maximale de 16 secondes.

# 10. Effets

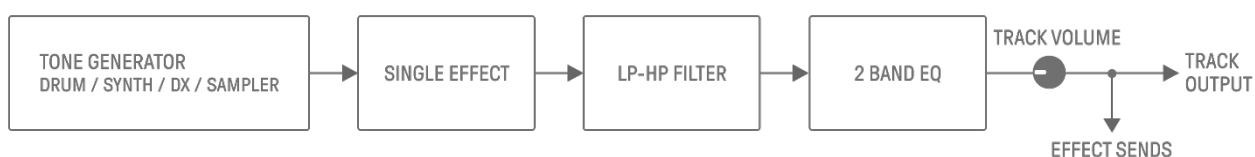
## 10.1 Configuration des effets

Il existe trois types d'effets : effets de piste, effets d'envoi et effets principaux. Vous pouvez utiliser les curseurs tactiles pour régler les paramètres d'effet. Des réglages plus avancés sont également disponibles dans l'application SEQTRAK.

### 10.1.1 Effets de piste

Les effets de piste sont définis piste par piste. Les paramètres d'effet de piste sont enregistrés pour chaque son. Par conséquent, ils changent lorsqu'un son différent est sélectionné.

Les effets de piste sont connectés dans l'ordre illustré ci-dessous.



#### 1. SINGLE EFFECT (Effet unique)

Lorsque le commutateur [MASTER/SINGLE] est défini sur SINGLE, vous pouvez utiliser le bouton [FX] pour modifier le type et les curseurs tactiles pour régler les paramètres.

#### 2. LP-HP FILTER (Filtre passe-bas/passe-haut)

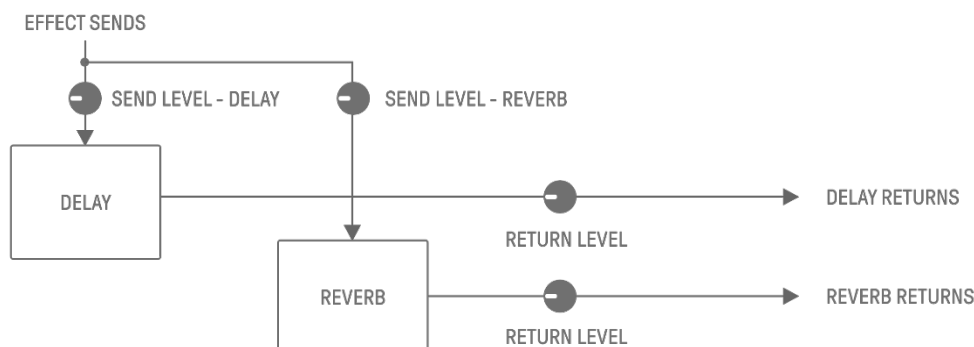
Vous pouvez utiliser les boutons pour contrôler le filtre passe-bas ou le filtre passe-haut. Utilisez les boutons Sound Design 3 et 4 de la page Sound Design Page 2 pour régler les paramètres.

#### 3. 2 BAND EQ (Égaliseur à 2 bandes)

Cet égaliseur est utilisé pour corriger le son dans deux plages de fréquence, telles que les basses et les hautes fréquences. Utilisez les boutons Sound Design 3 et 4 de la page Sound Design Page 3 pour régler les paramètres.

### 10.1.2 Effets d'envoi

Les effets d'envoi sont communs à toutes les pistes. Vous pouvez régler SEND LEVEL (Niveau d'envoi) pour chaque piste et RETURN LEVEL (Niveau de retour) pour toutes les pistes. Deux effets d'envoi, DELAY (Retard) et REVERB (Réverbération), sont connectés en parallèle après les effets de piste.



#### 1. DELAY

Effet qui retarde un signal audio pour obtenir des effets d'ambiance ou de rythme.

Le mode Mixer vous permet de modifier le type de retard et d'ajuster les paramètres.

Vous pouvez ajuster SEND LEVEL en tournant le bouton Sound Design 2 de la page Sound Design 3 ou en appuyant sur le bouton Sound Design 4 en mode Mixer et en tournant chaque bouton de piste.

#### 2. REVERB

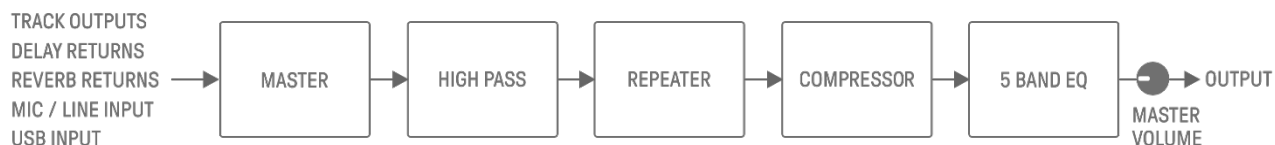
Cet effet crée artificiellement des réverbérations complexes pour reproduire l'ambiance de différents types de lieux dans lesquels le son est produit. Il confère au son une ambiance naturelle et crée de l'espace et de la profondeur.

Le mode Mixer vous permet de modifier le type de réverbération et d'ajuster les paramètres. Vous pouvez ajuster SEND LEVEL en tournant le bouton Sound Design 1 de la page Sound Design 3 ou en appuyant sur le bouton Sound Design 3 en mode Mixer et en tournant chaque bouton de piste.

### 10.1.3 Effets principaux

Les effets principaux sont appliqués au son d'ensemble à l'étape finale de la sortie audio. Ils sont connectés dans l'ordre illustré ci-dessous.

Les effets HIGH PASS et REPEATER sont principalement utilisés lors des performances. Lors du réglage des paramètres, l'effet est désactivé lorsque vous retirez votre doigt du curseur.



#### 1. MASTER (Principal)

Lorsque le commutateur [MASTER/SINGLE] est défini sur MASTER, vous pouvez utiliser le bouton [FX] pour modifier le type et les curseurs tactiles pour régler les paramètres.

#### 2. HIGH PASS

Utilisez le curseur tactile [HIGH PASS] pour régler les paramètres. Le réglage par défaut correspond à un filtre passe-haut. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier le type d'effet.

#### 3. REPEATER

Utilisez le curseur tactile [REPEATER] pour régler les paramètres. Le réglage par défaut est BEAT REPEAT (Répétition de temps), qui répète le son d'entrée. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier le type d'effet.

#### 4. COMPRESSOR (Compresseur)

Cet effet comprime les voix fortes et élève les voix silencieuses afin de créer un son plus cohérent et puissant sur le plan dynamique. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier le type d'effet et régler les paramètres.

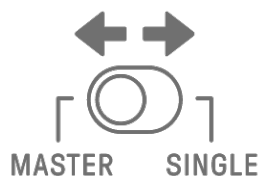
#### 5. 5 BAND EQ (Égaliseur à 5 bandes)

Cet égaliseur est utilisé pour corriger le son dans cinq plages de fréquences, de basse à haute. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour régler les paramètres.

## 10.2 Modification et réglage des effets

### 10.2.1 Changement de l'effet à contrôler

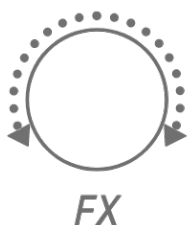
Vous pouvez utiliser le commutateur [MASTER/SINGLE] pour basculer entre les effets à contrôler. MASTER est utilisé pour les effets appliqués à toutes les pistes, tandis que SINGLE est utilisé pour les effets qui s'appliquent uniquement à la piste actuellement sélectionnée.



### 10.2.2 Modification du type d'effet

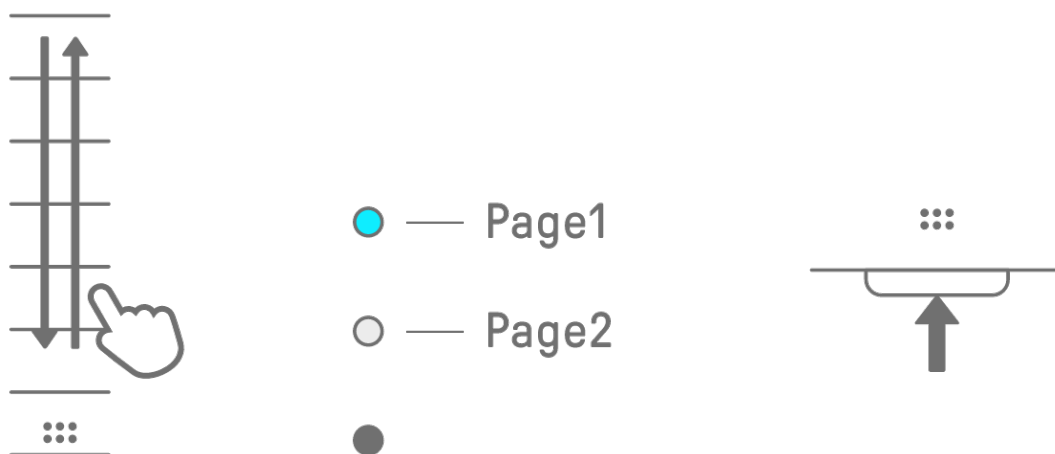
Tournez le bouton [FX] pour modifier le type d'effet de la piste sélectionnée. Si le commutateur [MASTER/SINGLE] est réglé sur MASTER, vous pourrez modifier l'effet principal. S'il est réglé sur SINGLE, vous pouvez modifier le type d'effet de la piste sélectionnée.

Les effets sont regroupés en huit catégories, avec huit présélections par catégorie. La catégorie d'effet actuellement sélectionnée s'affiche dans l'index et le numéro de la présélection s'affiche dans l'indicateur de niveau global. Pour obtenir la liste des présélections, consultez la section « [18.4 Présélections MASTER EFFECT](#) » et « [18.5 Présélections SINGLE EFFECT](#) ».



### 10.2.3 Réglage des paramètres d'effet

Faites glisser les curseurs tactiles [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] pour régler les paramètres d'effet. Chaque curseur tactile dispose de paramètres d'effet différents pour le réglage affectés à chaque page. Appuyez sur la touche FX Page pour basculer entre les pages d'effets.



### 10.2.4 Paramètres d'effet lorsque MASTER est sélectionné

Page	Curseur tactile	Paramètre
1	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	MASTER EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	MASTER EFFECT PARAMETER 3

### 10.2.5 Paramètres d'effet lorsque SINGLE est sélectionné

Page	Curseur tactile	Paramètre
1	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SINGLE EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SINGLE EFFECT PARAMETER 3

**10.2.6 Exemple : Paramètres lorsque MASTER est sélectionné et que la présélection n° 1 [LPF - NO RESONANCE] (Filtre passe-bas - Pas de résonance) de FILTER (Filtre) est sélectionnée**

Page	Curseur tactile	Paramètre
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

**NOTE**

- Pour une liste des présélections, consultez la section « [18.4 Présélections MASTER EFFECT](#) » et « [18.5 Présélections SINGLE EFFECT](#) ».

**10.3 Réduction du niveau des paramètres d'effet (CLEAR FX)**

Appuyez sur la touche [CLEAR FX] pour réduire au minimum le niveau du paramètre d'effet actuellement sélectionné.





## 11. Mode Mixer

Ce mode vous permet d'utiliser les boutons de piste et les curseurs tactiles pour régler les paramètres sonores de l'ensemble des pistes. Les paramètres sonores sont indiqués par les voyants des boutons de piste.

### 11.1 Basculement en mode Mixer

Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [VOL+] pour passer en mode Mixer. Utilisez la même procédure pour quitter le mode Mixer.

Lorsque vous basculez en mode Mixer, [MIXER] s'allume sur l'index.



### 11.2 Réglage des paramètres sonores

Appuyez sur les boutons Sound Design 1–4 pour sélectionner les paramètres sonores à ajuster. Les paramètres sonores correspondent aux boutons Sound Design 1–4. Depuis le haut, ils sont réglés sur PAN, VOLUME, REVERB SEND (Envoi de réverbération) et DELAY SEND (Envoi de retard). L'index du paramètre sélectionné s'allume.



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND

Tournez les boutons de piste pour régler les paramètres sonores de chaque piste. Les voyants des boutons de piste et l'indicateur de niveau global indiquent la valeur. Vous pouvez également appuyer sur les boutons de piste et les tourner pour apporter des modifications plus importantes aux paramètres sonores.

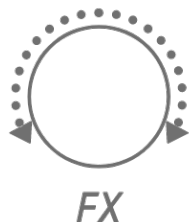


La rotation du bouton [ALL] règle le panoramique de l'ensemble du projet, le volume de l'ensemble du projet, le niveau de retour de l'effet d'envoi REVERB et le niveau de retour de l'effet d'envoi DELAY pour le paramètre actuellement sélectionné.

## 11.3 Modification et réglage des effets d'envoi (REVERB, DELAY)

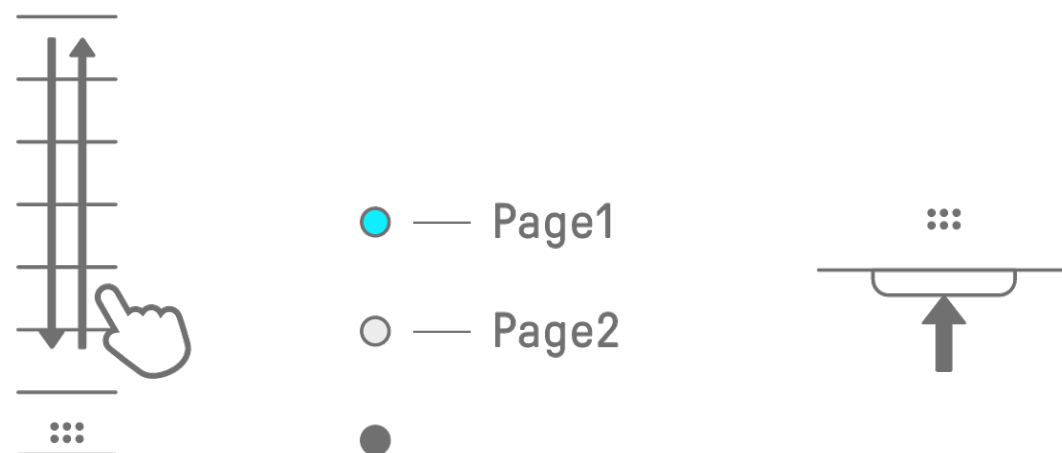
### 11.3.1 Modification du type d'effet d'envoi (REVERB, DELAY SEND)

Huit présélections sont disponibles pour REVERB et DELAY. Lorsque vous réglez REVERB SEND ou DELAY SEND, tournez le bouton [FX] pour modifier la présélection. Le numéro de la présélection s'affiche sur l'indicateur de niveau global. Pour une liste des présélections, consultez la section « [18.6 Présélections SEND EFFECT](#) ».



### 11.3.2 Réglage des paramètres des effets d'envoi (REVERB, DELAY)

Faites glisser les curseurs tactiles [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] pour régler les paramètres. Différents paramètres d'effet d'envoi pour réglage sont affectés à chaque page. Pour basculer entre ces pages, appuyez sur la touche FX Page.



### 11.3.3 Paramètres des effets d'envoi (REVERB, DELAY)

Page	Curseur tactile	Paramètre
1	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SEND EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SEND EFFECT PARAMETER 3

### 11.3.4 Exemple : Paramètres des effets d'envoi pour la présélection n° 1 [HD Room] dans REVERB

Page	Curseur tactile	Paramètre
1	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	ROOM SIZE
	REPEATER	HIGH DAMP FREQUENCY

#### NOTE

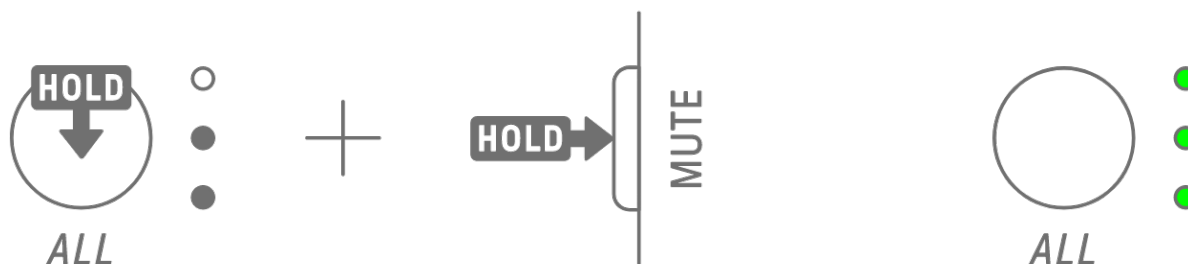
- Pour une liste des présélections, consultez la section « [18.6 Présélections SEND EFFECT](#) ».

## 12. Mode Mute

En mode Mute, vous pouvez assourdir des pistes simplement en appuyant sur les boutons de pistes appropriés sans maintenir la touche [MUTE] enfoncée.

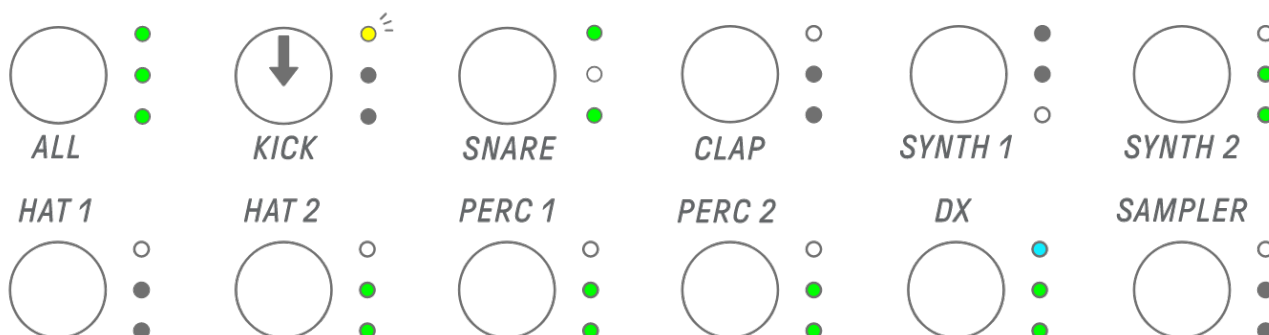
### 12.1 Basculement en mode Mute

Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [MUTE] pour passer en mode Mute. Lorsque vous basculez en mode Mute, les trois voyants du bouton [ALL] s'allument en vert. Pour quitter le mode Mute, appuyez sur la touche [MUTE].

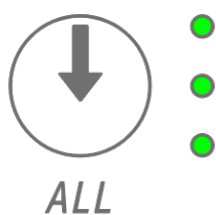


### 12.2 Assourdissement des pistes en mode Mute

En mode Mute, vous pouvez assourdir des pistes en appuyant sur les boutons correspondants.



Appuyez sur le bouton [ALL] pour réactiver le son de toutes les pistes.



#### NOTE

- Le basculement réservé de motifs n'est pas disponible en mode Mute.
- Lorsque la piste SAMPLER est sélectionnée, une pression sur les touches de synthétiseur entraîne l'exécution d'une opération liée aux performances et non l'assourdissement de l'échantillon.

## 13. Mode Song

Il s'agit d'un mode de performance automatique dans lequel les motifs du projet sont joués dans un ordre prédéterminé. Chaque projet comporte un morceau, un morceau étant constitué de 16 scènes au maximum (phrases qui sont une combinaison de motifs de toutes les pistes).

Le mode Song inclut un mode Scene. En mode Scene, une scène unique peut être reproduite en boucle tout en changeant de scène à un moment donné.

### 13.1 Basculement en mode Song

Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [PROJECT ↑] pour basculer en mode Song. Si un projet est en cours de reproduction, le basculement en mode Song arrêtera la reproduction.

Lorsque vous passez en mode Song, [SONG] s'allume sur l'index. Pour quitter le mode Song, basculez d'abord [Basculement en mode Scene](#), puis utilisez la même procédure.



#### 13.1.1 Basculement en mode Scene

En mode Song, maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [PROJECT ↑] pour basculer en mode Scene. Utilisez la même procédure pour quitter le mode Scene.

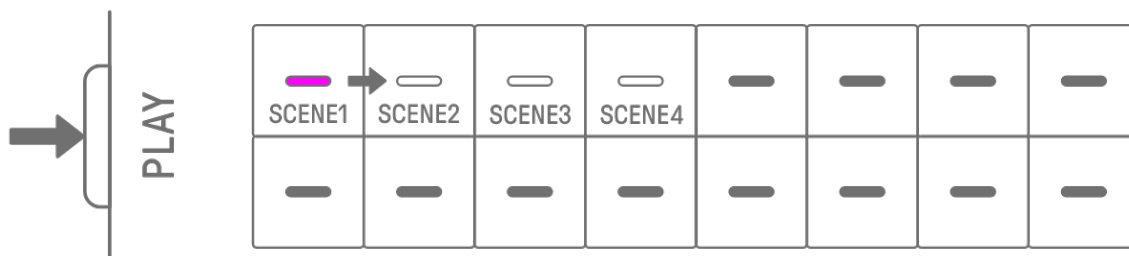


#### NOTE

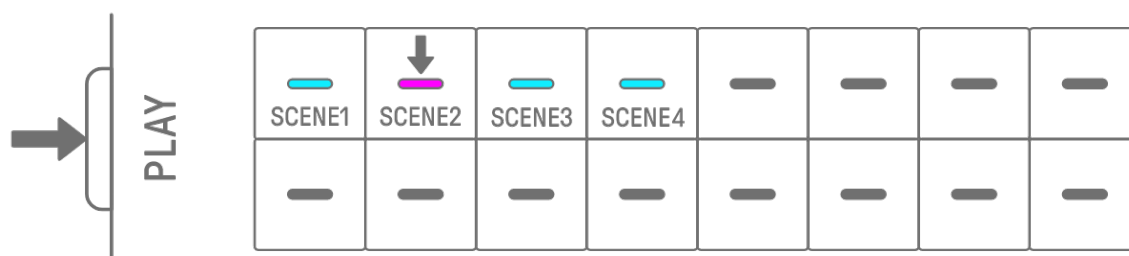
- La sortie du mode Song ou Scene n'arrête pas la reproduction. Les combinaisons de motifs et l'état d'assourdissement/de solo sont conservés lorsque vous quittez le mode Song et Scene.

## 13.2 Lecture/arrêt d'une scène

En mode Song, appuyez sur la touche [⏮/PLAY] pour jouer les scènes dans l'ordre depuis le début de la scène actuellement sélectionnée. Pendant la reproduction d'une scène, vous pouvez appuyer sur la touche [⏮/PLAY] pour arrêter la reproduction.



En mode Scene, appuyez sur la touche [⏮/PLAY] pour répéter la scène sélectionnée (lecture en boucle). Pendant la reproduction d'une scène, vous pouvez appuyer sur la touche [⏮/PLAY] pour arrêter la reproduction.



### 13.2.1 Modification de la scène à reproduire

Pour modifier la scène à reproduire, appuyez sur la touche de batterie d'une scène.

En mode Song, si vous effectuez cette modification pendant la lecture d'une scène, la scène sélectionnée démarrera à la fin de la scène en cours de lecture. En mode Scene, la scène sélectionnée démarre au moment de la synchronisation [Launch Quantize](#).

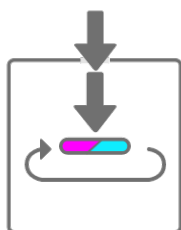


### 13.2.2 Répétition d'une scène (reproduction en boucle)

En mode Song, appuyez deux fois sur la touche de batterie pendant la lecture d'une scène pour la mettre en boucle. Pendant la reproduction en boucle, la touche de batterie correspondante s'allume tour à tour en violet et en bleu cyan.

Si vous appuyez deux fois sur une autre scène pendant la lecture d'une scène, la scène en cours de lecture est lue jusqu'à la fin, puis l'autre scène sélectionnée est mise en boucle.

Pour annuler la reproduction en boucle, appuyez sur la touche de batterie ou sélectionnez une autre scène.



### 13.2.3 Répétition d'un morceau entier (reproduction en boucle)

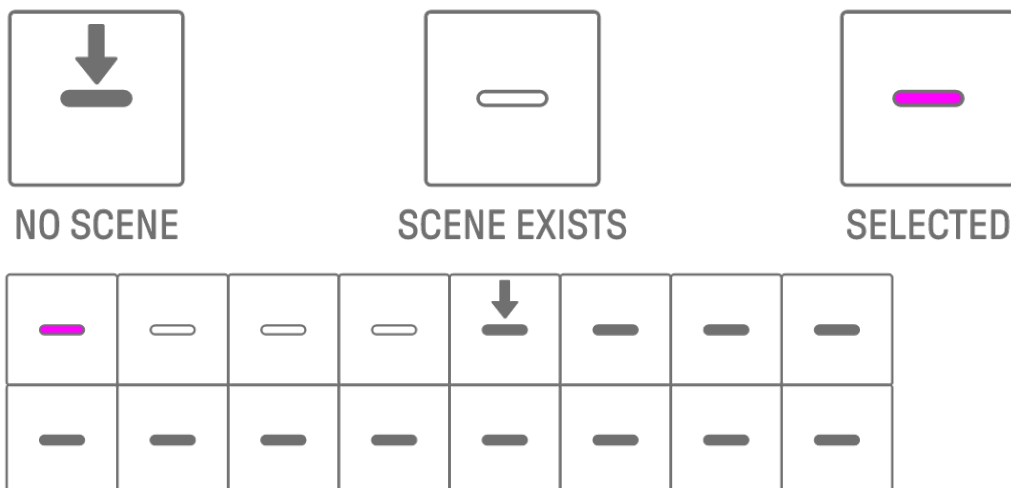
Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour mettre en boucle un morceau entier.

Le réglage par défaut est désactivé, ce qui signifie que la reproduction du morceau s'arrête à la fin de la dernière scène.

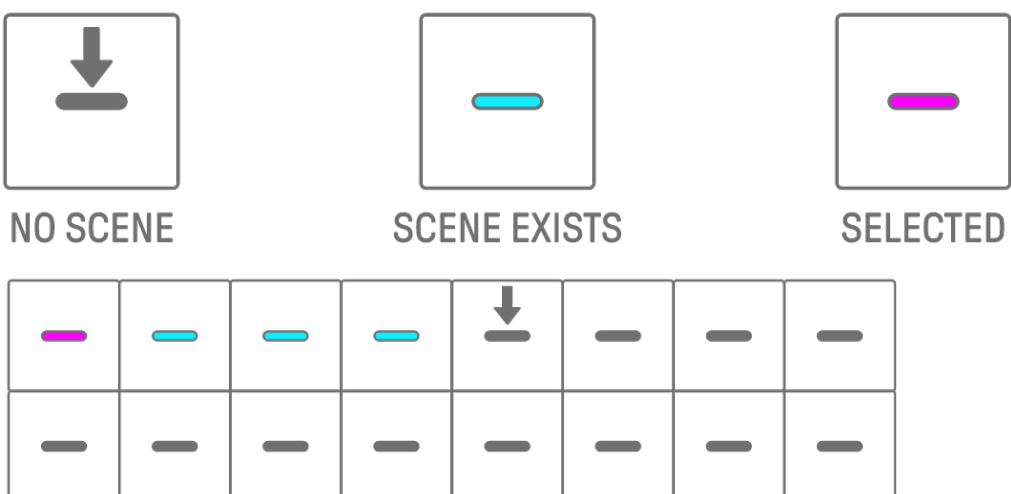
### 13.3 Ajout de scènes

Pour ajouter une scène, appuyez sur une touche de batterie qui n'est pas allumée (scène vide). Vous pouvez ajouter jusqu'à 16 scènes. La scène sélectionnée est copiée dans la nouvelle scène.

#### Mode Song



#### Mode Scene



### 13.4 Suppression d'une scène

Pour supprimer une scène, maintenez la touche [DELETE] enfoncée et appuyez sur la touche de batterie allumée en rouge. Les scènes derrière la scène supprimée sont déplacées vers l'avant, dans l'ordre.





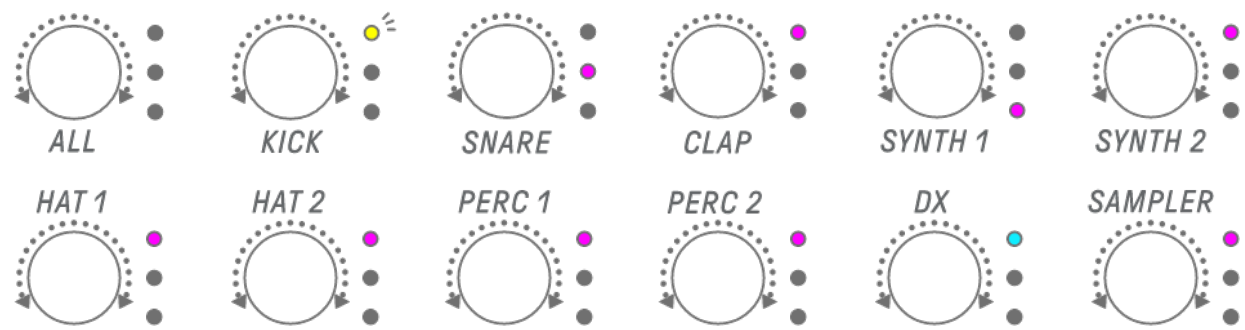
NOTE

- La scène en cours de reproduction n'est pas supprimée.

13.5 Modification d'une scène

13.5.1 Modification de la combinaison de motifs d'une scène

Tournez les boutons de piste pour modifier la combinaison de motifs de la scène sélectionnée. Tournez le bouton [ALL] pour modifier les 11 pistes simultanément.

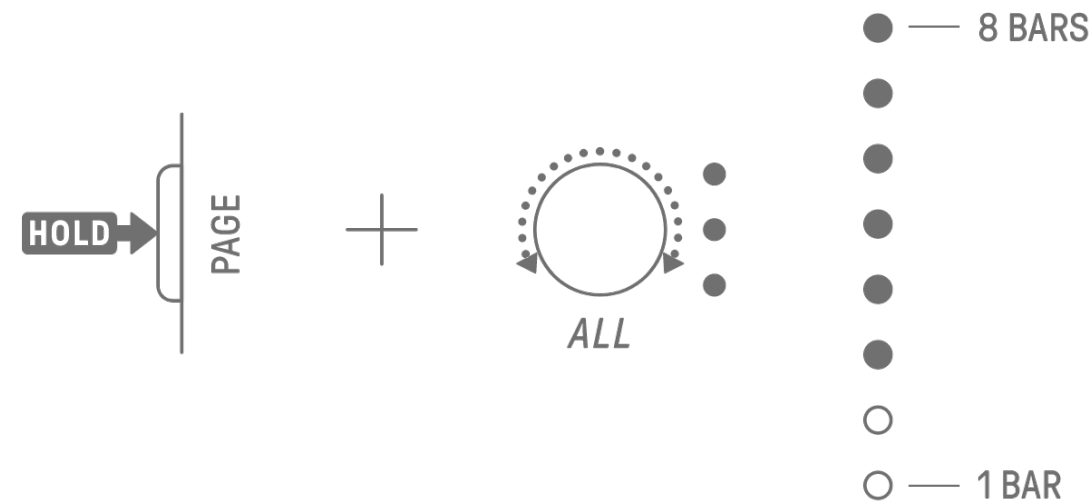


NOTE

- Vous pouvez également activer les fonctions Mute et Solo.

13.5.2 Modification de la longueur d'une scène

















En mode Song, maintenez la touche [PAGE] enfoncée et tournez le bouton [ALL] pour modifier la longueur de la scène sélectionnée. Appuyez sur le bouton [ALL] et tournez-le pour modifier la longueur de la scène par incréments d'une mesure (16 pas). Le nombre de mesures s'affiche sur l'indicateur de niveau global et le nombre de pas sur les touches de batterie.



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

**NOTE**

- Si vous tournez le bouton [ALL] à fond vers la gauche, toutes les touches de batterie s'allument en bleu cyan et la longueur de la scène est réglée sur AUTO. La longueur de la scène est alors automatiquement réglée sur la longueur du motif le plus long de la scène.

AUTO 							
							

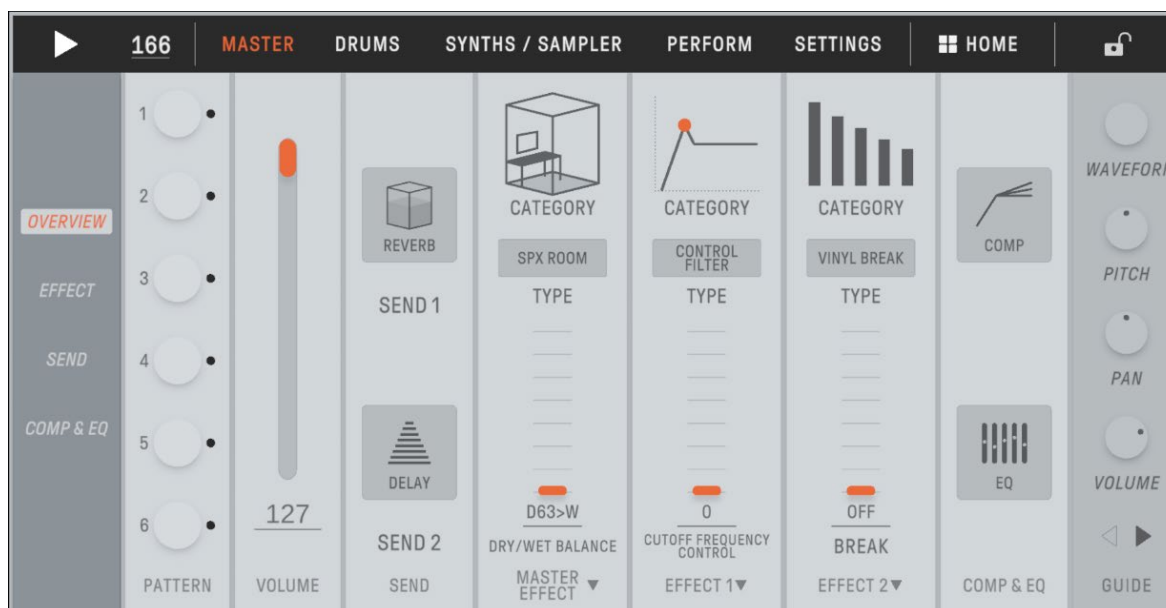
## 14. Application SEQTRAK

Les quatre principales fonctions de l'application SEQTRAK sont décrites ci-dessous. Pour en savoir plus sur la procédure d'obtention de l'application SEQTRAK, consultez la section « [1.4.1 Obtention de l'application SEQTRAK](#) ». Pour en savoir plus sur la connexion de l'application SEQTRAK à SEQTRAK, consultez la section « [15.1 Connexion à l'application SEQTRAK](#) ».

\*Les écrans de l'application SEQTRAK affichés dans cette section concernent la version iOS. La conception de l'application est susceptible d'être modifiée sans préavis.

### 14.1 Fonctions de l'interface utilisateur graphique [GUI EDITOR]

Vous pouvez utiliser cette fonction pour effectuer des réglages avancés sur l'écran de l'application, comme la conception du son et les paramètres d'effets. Elle permet d'accéder à d'autres paramètres que ceux disponibles sur SEQTRAK. Par exemple, vous pouvez régler les oscillateurs à basse fréquence (OBF) sur chaque piste, affecter des groupes de sons alternatifs qui arrêtent certains sons entre deux pistes de batterie (cymbales ouvertes et fermées, par exemple) et tous les paramètres du moteur FM de la piste DX. L'écran de l'application change automatiquement en fonction de l'opération exécutée sur SEQTRAK.



#### NOTE

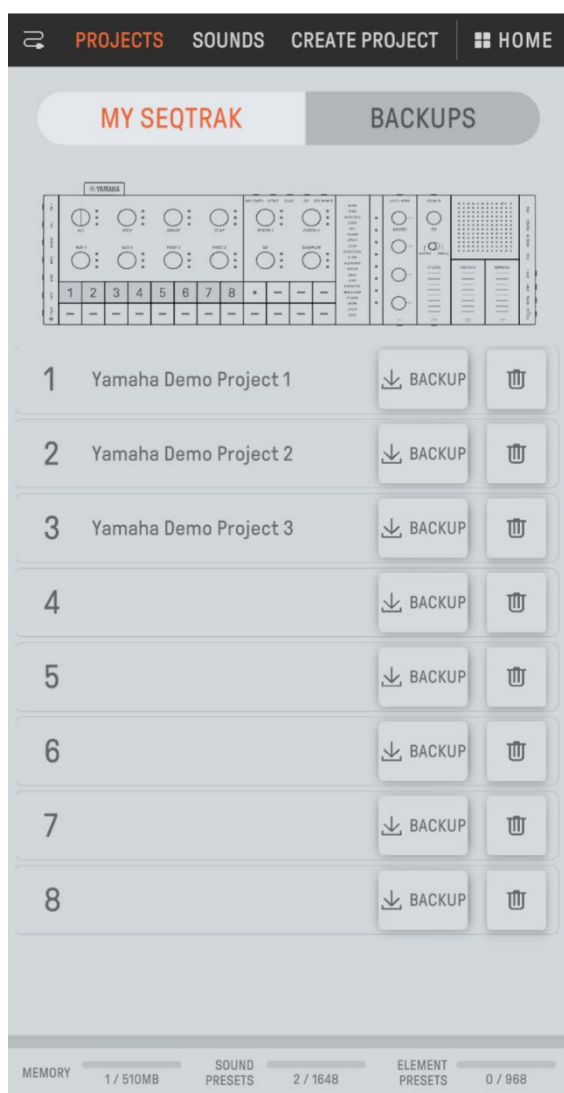
- Vous pouvez également configurer des réglages avancés des paramètres en mode Mixer et Song.

## 14.2 Fonction de gestion du contenu [PROJECT/SOUND MANAGER] (Gestionnaire de projets/de sons)

Il existe quatre fonctions principales.

- Gestion des projets (sauvegarde, restauration par projet)
- Gestion de sons (ajout et suppression d'échantillons, téléchargement de contenus supplémentaires, etc.)
- Création de nouveaux projets avec les sons spécifiés pour chaque piste
- Sauvegarde complète (sauvegarde les 8 projets et tous les sons utilisateur stockés dans SEQTRAK)

Les fonctions de gestion du contenu sont disponibles via une connexion USB ou Wi-Fi.

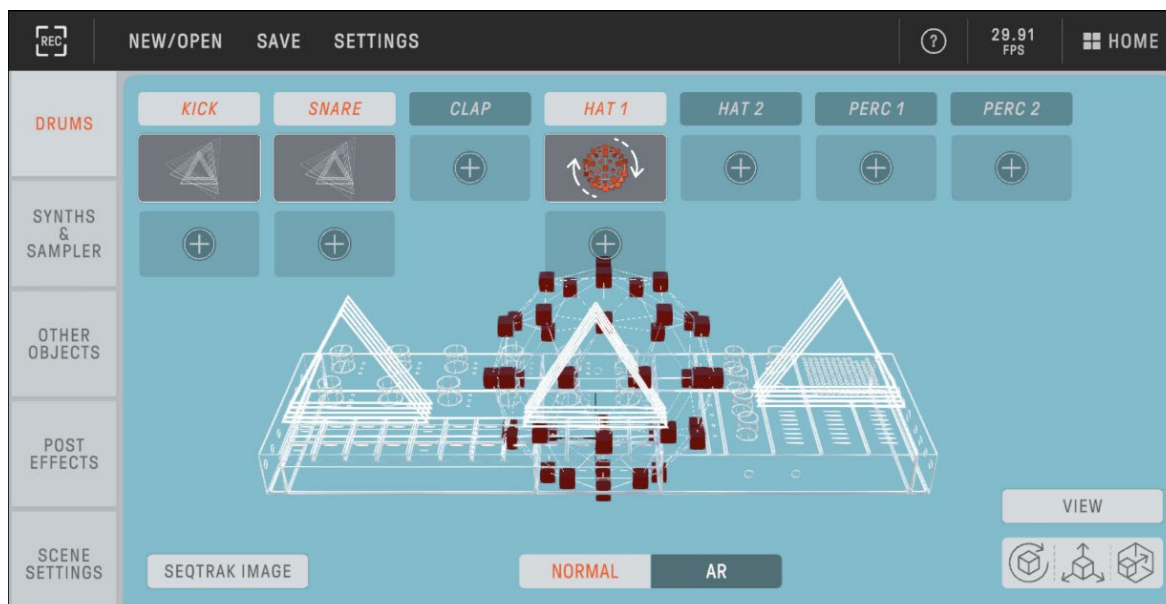


## NOTE

- Lorsque vous sélectionnez la fonction de gestion du contenu, le voyant du bouton [ALL] de SEQTRAK s'allume en rouge et SEQTRAK passe en mode Content. Si la connexion à l'application SEQTRAK est perdue, vous pouvez appuyer sur le bouton [ALL] pour quitter le mode Content.
- En mode Content, SEQTRAK ne peut effectuer que deux opérations : mettre l'appareil hors tension et quitter le mode Content.

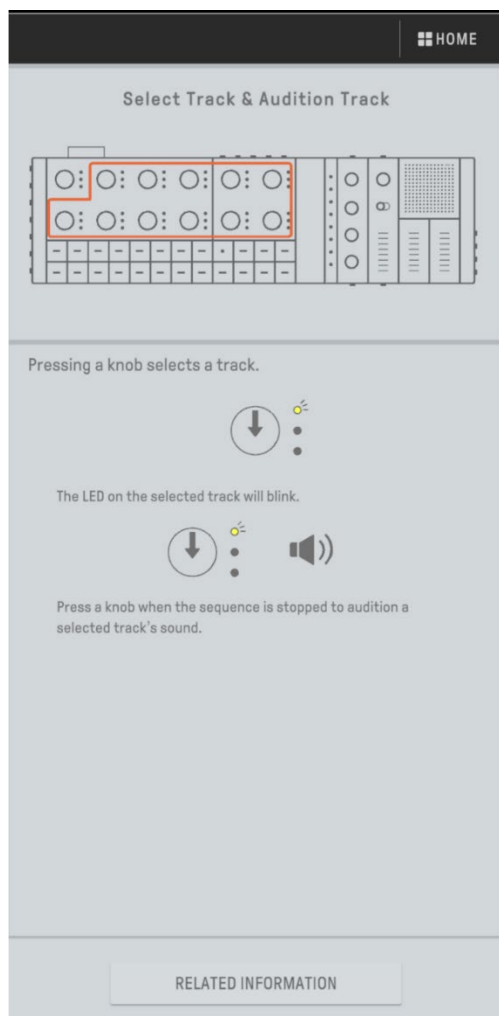
## 14.3 Fonction de visualisation [VISUALIZER] (Visualiseur)

Utilisez cette fonction pour créer des objets 3D et des effets visuels qui répondent en temps réel à votre performance sur SEQTRAK. Vous pouvez l'utiliser pour des performances en live ou pour enregistrer et publier les visuels que vous créez sur Internet ou sur d'autres supports. Il existe également un mode AR qui utilise l'appareil photo de votre appareil intelligent pour superposer des objets 3D et des effets visuels sur des images réelles.



## 14.4 Fonction de didacticiel dynamique [DYNAMIC TUTORIAL]

Les opérations en cours d'exécution sur SEQTRAK s'affichent sur l'écran de l'application. Vous pouvez utiliser cette fonction pour mieux comprendre le fonctionnement de SEQTRAK tandis que vous l'utilisez. Les informations liées au fonctionnement de SEQTRAK sont disponibles sous [RELATED INFORMATION] (Informations connexes).



## 15. Connexions

### 15.1 Connexion à l'application SEQTRAK

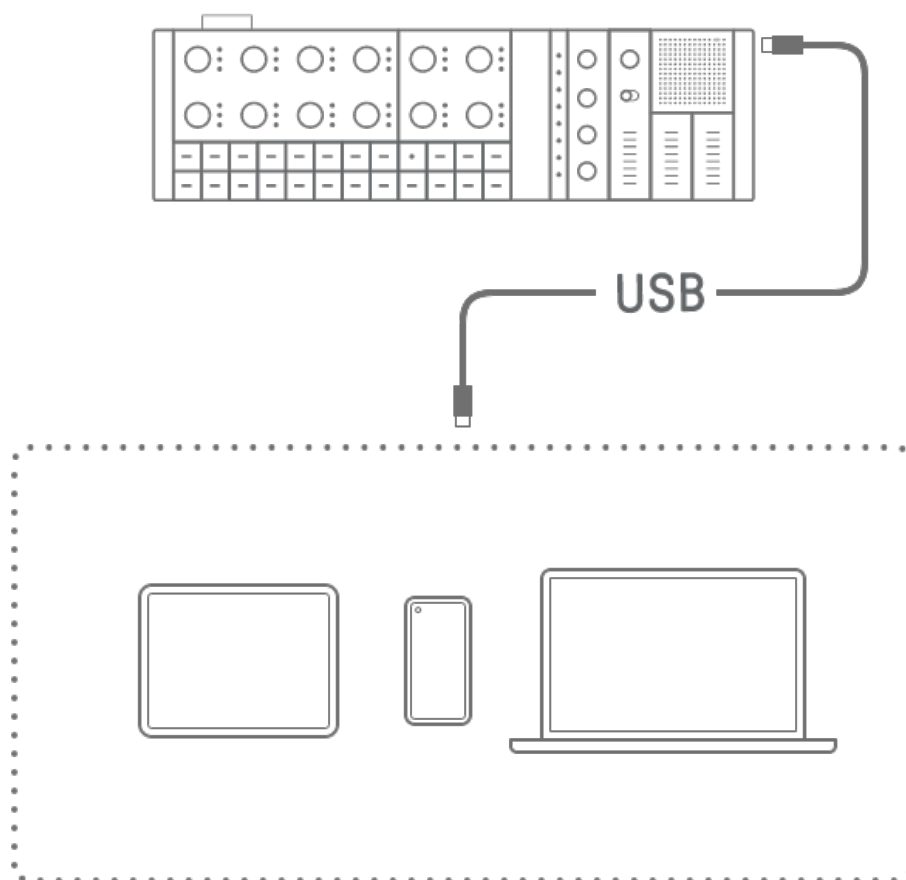
Vous pouvez vous connecter à l'application SEQTRAK de deux manières : avec et sans fil (Bluetooth et Wi-Fi).

\*La disponibilité de la fonctionnalité sans fil de SEQTRAK varie d'un pays à l'autre.

\*L'application SEQTRAK pour Windows ne prend pas en charge la fonctionnalité sans fil.

#### 15.1.1 Connexion câblée

Utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter SEQTRAK à un appareil intelligent ou à un ordinateur.



#### NOTE

- L'adaptateur pour appareil photo Apple Lightning vers USB 3 (vendu séparément) et le câble USB-A vers USB-C sont requis pour se connecter à un iPhone ou un iPad avec un connecteur Lightning.

### 15.1.2 Connexion sans fil (Bluetooth)

Ouvrez [DEVICE CONNECTION] (Connexion de l'appareil) dans l'application SEQTRAK.

Maintenez le bouton [ALL] enfoncé sur SEQTRAK et appuyez sur la touche [SWING].

L'indicateur de niveau global s'allume en blanc pendant 2 secondes, puis SEQTRAK attend 30 secondes pour l'établissement d'une connexion Bluetooth. Sous [DEVICE CONNECTION] dans l'application SEQTRAK, sélectionnez [SEQTRAK\_6 caractères alphanumériques spécifiques à l'appareil] pour établir la connexion.



#### NOTE

- Maintenez le bouton [ALL] enfoncé et appuyez sur la touche [SWING] pour vérifier l'état de connexion de l'appareil. S'il existe une connexion Bluetooth avec l'appareil, l'indicateur de niveau global s'allume en bleu cyan pendant 2 secondes.

### 15.1.3 Connexion sans fil (Wi-Fi)

Après avoir établi une connexion Bluetooth, l'application SEQTRAK dispose de certaines fonctions nécessitant une connexion Wi-Fi (fonction de gestion du contenu [PROJECT/SOUND MANAGER], par exemple). Lorsqu'une connexion Wi-Fi est requise, l'application SEQTRAK affiche un écran de configuration de la connexion.

Vous avez le choix entre deux modes : connexion directe entre SEQTRAK et l'appareil, et connexion entre SEQTRAK et l'appareil via un point d'accès externe. Sélectionnez le mode approprié en fonction de votre environnement réseau, puis suivez les instructions à l'écran de l'application SEQTRAK pour établir une connexion Wi-Fi.

#### NOTE

- SEQTRAK prend en charge la bande 2,4 GHz.

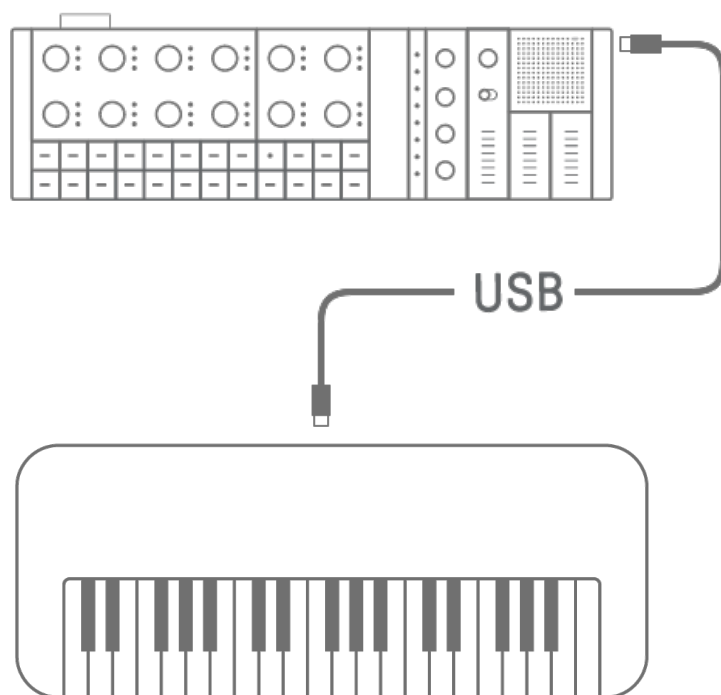


## 15.2 Connexion à des appareils MIDI

Il est possible d'échanger des signaux MIDI en connectant SEQTRAK à un appareil MIDI.

### 15.2.1 Utilisation d'un câble USB-C vers USB-C

Utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter SEQTRAK à un appareil MIDI. Si l'appareil MIDI a besoin d'électricité, SEQTRAK peut lui fournir jusqu'à 500 mA de courant. Cependant, il est impossible de fournir du courant à l'appareil MIDI si la puissance de la batterie de SEQTRAK est trop faible (2 voyants ou moins sur l'indicateur de niveau global).



#### NOTE

- Un concentrateur USB et un adaptateur de chargement USB disponibles dans le commerce sont requis pour charger SEQTRAK lorsqu'il est connecté à un appareil MIDI. Pour obtenir la liste des appareils pris en charge, consultez la page des téléchargements disponible sur le site Web.
- SEQTRAK peut fonctionner sur un grand nombre d'appareils MIDI conformes aux normes de la classe. Cependant, certains appareils MIDI peuvent ne pas fonctionner en fonction de la compatibilité de la connexion. Consultez la page des téléchargements sur le site Web suivant pour obtenir la liste des appareils MIDI de Yamaha dont le fonctionnement avec SEQTRAK a été testé et confirmé.

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

- Si la forme de la borne est différente de celle de l'appareil MIDI auquel vous vous connectez, utilisez un câble de conversion approprié disponible dans le commerce.

### 15.2.2 Utilisation d'un câble de conversion MIDI

Utilisez le câble de conversion MIDI fourni pour connecter SEQTRAK à un appareil MIDI. La borne MIDI IN est destinée à la réception de données MIDI et la borne MIDI OUT à l'envoi de données MIDI.

#### AVIS

- Lors de la connexion du câble de conversion MIDI inclus, mettez SEQTRAK et l'appareil MIDI hors tension. La connexion du câble alors que l'alimentation est active pourrait affecter le tempo et les voix.

### 15.3 Connexion à un ordinateur

Vous pouvez étendre la portée de votre production musicale en connectant SEQTRAK à un ordinateur (Windows ou Mac) et en utilisant des outils de production musicale tels que le logiciel DAW.

#### 15.3.1 Connexion à un ordinateur (Windows)

1. Installez le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sur votre ordinateur. Vous pouvez obtenir le pilote Yamaha Steinberg USB Driver depuis la page téléchargements du site Web suivant : <https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter l'ordinateur à SEQTRAK.

#### 15.3.2 Connexion à un ordinateur (Mac)

Utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter l'ordinateur à SEQTRAK.

#### NOTE

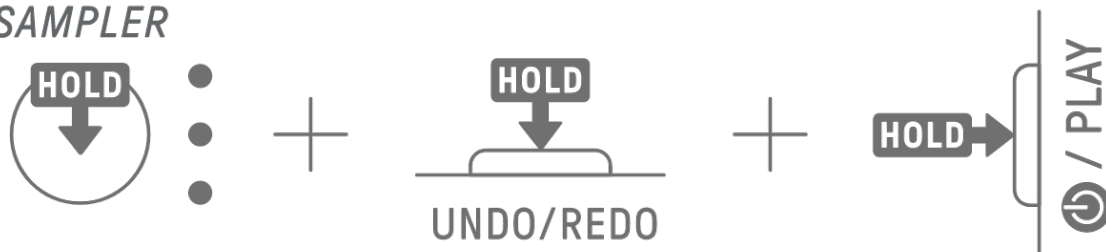
- Si l'ordinateur auquel vous vous connectez possède uniquement une borne USB Type-A, préparez un câble USB-A vers USB-C. Prenez toutefois en compte les précautions suivantes.
- Une connexion stable à tous les ordinateurs n'est pas garantie.
- Le courant fourni par un ordinateur est limité à 500 mA. Par conséquent, dans certaines conditions d'utilisation, la batterie interne risque d'être épuisée.
- Si vous souhaitez utiliser SEQTRAK tout en chargeant la batterie intégrée, utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter l'unité à un ordinateur avec un port USB Type-C.

## 16. Réglages

### 16.1 Restauration des valeurs d'usine par défaut (Factory Reset)

Pour rétablir les réglages et les données de SEQTRAK sur leurs valeurs d'usine par défaut (réinitialisation), maintenez les boutons [SAMPLER] et [UNDO/REDO] enfoncés simultanément et mettez SEQTRAK sous tension.

#### SAMPLER



Pendant la réinitialisation, l'indicateur de niveau global s'allume en rouge. Une fois la réinitialisation terminée, l'unité démarre.

### 16.2 Modification des réglages de sensibilité des boutons de piste

Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour modifier les réglages de sensibilité des boutons de piste.

### 16.3 Configuration des réglages MIDI

#### 16.3.1 Réglage de l'horloge MIDI

L'horloge MIDI commande les informations de synchronisation du système MIDI. Cela permet de jouer sur le même tempo et la même synchronisation en cas de connexion à différents appareils MIDI ou logiciels. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour régler l'horloge MIDI.

#### 16.3.2 Réglage des filtres de sortie MIDI

La sortie d'une variété de données MIDI en provenance de SEQTRAK peut être activée et désactivée de manière sélective. Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour régler les filtres de sortie MIDI.

#### 16.3.3 Réglage MIDI Thru

Les données MIDI provenant d'un appareil MIDI externe OU d'un logiciel peuvent être transmises à une interface spécifique (MIDI, USB, Bluetooth).

Les réglages par défaut de chaque interface sont les suivants.

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

\* Messages de canaux et messages système en temps réel

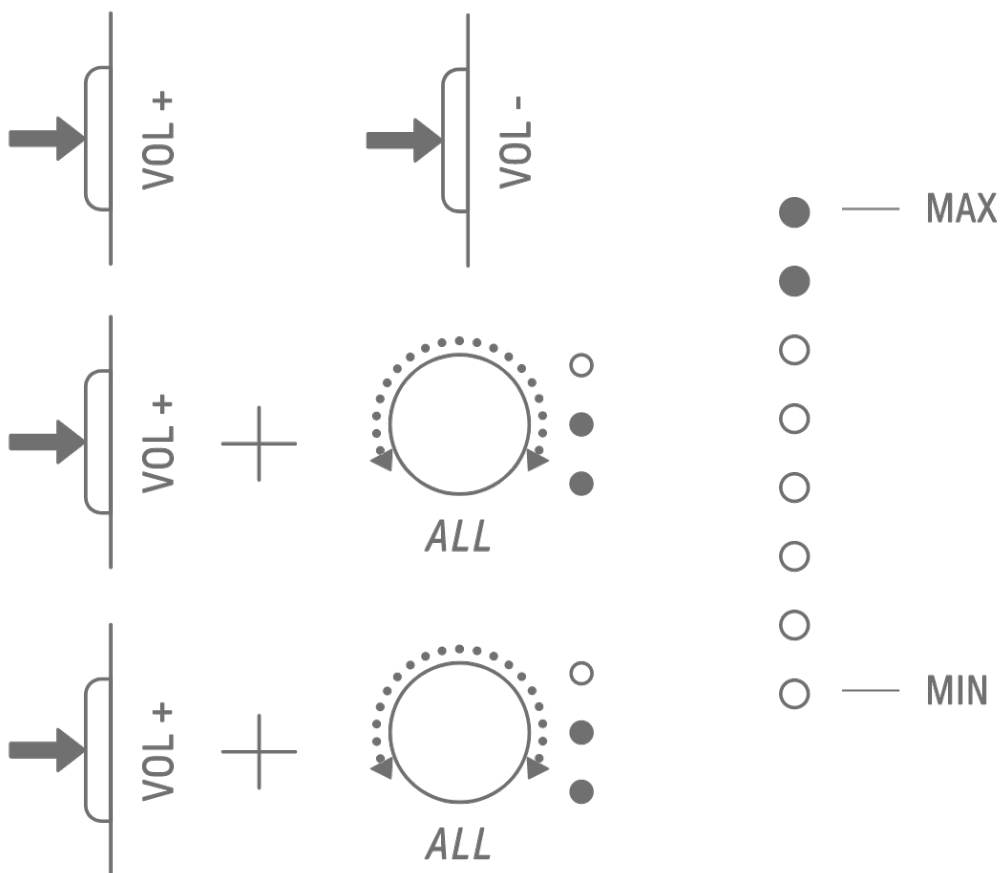
Vous pouvez utiliser l'application SEQTRAK pour régler MIDI Thru.

## NOTE

- Certaines données MIDI, telles que les notes de déclenchement de l'arpégiateur et les notes des pistes assourdis, ne sont pas transmises via MIDI Thru.
- Lorsque USB est sélectionné en tant que destination de sortie MIDI Thru, MIDI Thru est uniquement disponible en cas de connexion à un ordinateur ou à l'application SEQTRAK.

## 16.4 Réglage du volume principal

Pour régler le volume (volume principal) des haut-parleurs intégrés ou de la prise [PHONES], appuyez sur la touche [VOL+] ou [VOL-] ou tournez le bouton [ALL] tout en maintenant la touche [VOL+] ou [VOL-] enfoncée. Vous pouvez également modifier le volume en continu en maintenant la touche [VOL+] ou [VOL-] enfoncée.



## 17. Mises à jour du microprogramme

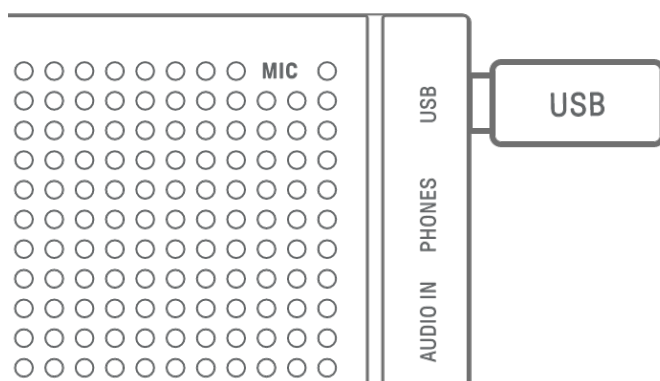
Le microprogramme peut être mis à jour afin d'améliorer les fonctionnalités et le fonctionnement de SEQTRAK. Nous vous recommandons de mettre à jour votre microprogramme vers la dernière version afin de profiter pleinement des fonctionnalités de SEQTRAK. Vous pouvez choisir parmi les trois méthodes suivantes de mise à jour du microprogramme. Notez que le microprogramme ne doit être mis à jour que lorsque le système SEQTRAK est entièrement chargé. Vous pouvez vérifier la version du microprogramme installé depuis l'application SEQTRAK.

### 17.1 Utilisation d'un lecteur flash USB

Le microprogramme peut être mis à jour à l'aide d'un fichier de mise à jour stocké sur un lecteur flash USB. Pour obtenir la liste des lecteurs flash USB pris en charge, consultez la page des téléchargements disponible sur le site Web, à l'adresse suivante :

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

Pour mettre à jour le microprogramme à l'aide d'un lecteur flash USB, celui-ci doit être formaté. Si le lecteur flash USB à utiliser pour mettre à jour le microprogramme contient des données, transférez celles-ci vers un autre lecteur flash USB ou un ordinateur, puis formatez le lecteur flash.

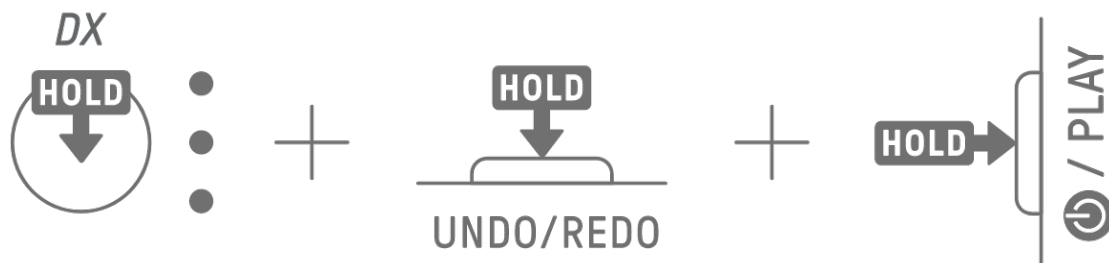


#### AVIS

- L'opération de formatage efface tous les fichiers existants. Assurez-vous donc que le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucun fichier important.
- Ne retirez pas et n'insérez pas de lecteur flash USB en cours de formatage ou pendant une mise à jour du microprogramme. Cela pourrait provoquer l'arrêt du fonctionnement de l'unité ou endommager le lecteur flash USB et/ou les fichiers.
- Patientez quelques secondes entre l'insertion et le retrait d'un lecteur flash USB.
- N'utilisez pas de câble d'extension USB pour connecter un lecteur flash USB. Connectez-le directement.

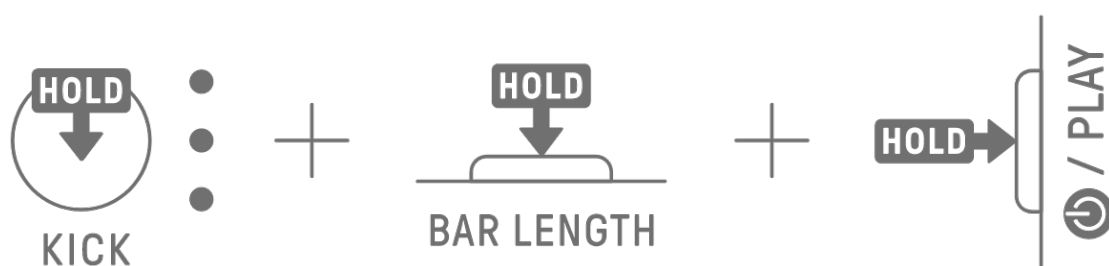
### 17.1.1 Formatage d'un lecteur flash USB

Maintenez les boutons [DX] et [UNDO/REDO] enfoncés et mettez SEQTRAK sous tension pour formater le lecteur flash USB connecté. Lorsque le formatage est terminé, l'index complet s'allume en blanc. Une fois le formatage terminé, appuyez sur la touche [⏻/PLAY] pour couper l'alimentation.



### 17.1.2 Mise à jour du microprogramme

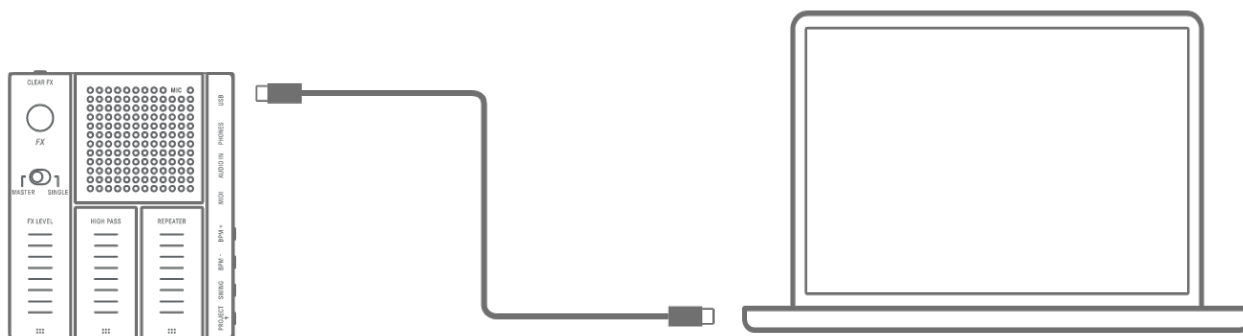
1. Utilisez un ordinateur ou un autre appareil pour télécharger la dernière version du microprogramme SEQTRAK depuis la page des téléchargements du site Web, à l'adresse suivante :  
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Enregistrez le fichier de mise à jour (8Z33OS\_. PGM) dans le fichier .zip téléchargé sur le lecteur flash USB.
3. Mettez SEQTRAK hors tension.
4. Branchez le lecteur flash USB qui contient le fichier de mise à jour sur SEQTRAK.
5. Maintenez le bouton [KICK] et la touche [BAR LENGTH] enfoncés et mettez SEQTRAK sous tension.



Les voyants de SEQTRAK clignotent au fur et à mesure de la progression de la mise à jour. Une fois la mise à jour terminée, tout l'index s'allume pendant quelques instants, après quoi SEQTRAK redémarre automatiquement. Après le redémarrage, SEQTRAK peut être utilisé comme d'habitude.

En cas d'échec de la mise à jour, l'indicateur de niveau global clignote en rouge. Dans ce cas, essayez à nouveau d'effectuer la mise à jour.

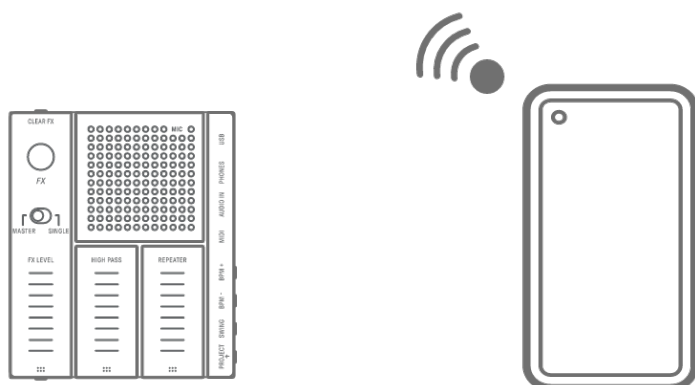
## 17.2 Utilisation de l'application SEQTRAK (pour une connexion câblée)



### Procédure de mise à jour

1. Utilisez le câble USB-C vers USB-C fourni pour connecter l'appareil intelligent ou l'ordinateur à SEQTRAK.
2. Ouvrez l'application SEQTRAK sur votre appareil intelligent ou votre ordinateur.
3. Suivez les instructions à l'écran de l'application SEQTRAK pour effectuer la mise à jour. Si la mise à jour échoue, réessayez.

## 17.3 Utilisation de l'application SEQTRAK (connexion sans fil)



### Procédure de mise à jour

1. Ouvrez l'application SEQTRAK sur votre appareil intelligent.
2. Connectez l'appareil intelligent et SEQTRAK via Bluetooth. Pour en savoir plus sur l'établissement d'une connexion sans fil, consultez la section « [15.1.2 Connexion sans fil \(Bluetooth\)](#) ».
3. Suivez les instructions à l'écran de l'application SEQTRAK pour effectuer la mise à jour. Si la mise à jour échoue, réessayez.

# 18. Documentation

## 18.1 Caractéristiques techniques du produit

Générateur de sons		
Générateur de sons		AWM2, FM : 4 opérateurs
Polyphonie maximale		AWM2 : 128, FM : 8
Ondes		Prédéfinies : 800 Mo (en cas de conversion au format linéaire 16 bits), Utilisateur : 500 Mo
Effets		Reverb × 12 types, Delay × 9 types, Master Effect × 85 types, Single Effect × 85 types Master EQ 5 bandes, filtres LP-HP pour chaque piste
Pistes		
Types de piste		DRUM, DRUMKIT, SYNTH, DX, SAMPLER
Nombre de pistes		11
Sons		
Nombre de sons		Sons prédéfinis : 2 032 ; sons d'échantillonneur prédéfinis : 392 * Possibilité d'ajout à partir de l'application SEQTRAK
Projet		
Nombre de projets		8 * Possibilité d'enregistrement dans l'application SEQTRAK
Connectivité		
Connecteurs		USB Type-C (alimentation, MIDI vers hôte, MIDI vers appareil, audio) PHONES (mini-prise stéréo) AUDIO IN (mini-prise stéréo) MIDI IN/OUT * Seuls les câbles fournis peuvent être utilisés.
Fonctions		
Interface audio USB	Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz (profondeur des bits de quantification : 24 bits)
	Canaux d'entrée/sortie	Entrée : 2 canaux (canal stéréo 1) Sortie : 2 canaux (canal stéréo 1)
Bluetooth		Transmission/réception MIDI (la fonction sans fil varie selon le pays)
Wi-Fi		Transmission/réception de données à l'aide de l'application dédiée (la fonctionnalité sans fil varie selon le pays),prise en charge de la bande 2,4 GHz Valeur SAR la plus élevée : 1,11 W/kg
Système sonore		
Haut-parleurs		2,3 cm, 1 W
Microphone		Microphone MEMS



<b>Alimentation</b>		
Source d'alimentation		Batterie au lithium-ion rechargeable (2 100 mAh, 7,6 Wh) USB Power Delivery (PD) (tension de sortie : 4,8 V à 5,2 V ; courant de sortie : 1,5 A ou plus)
Consommation d'énergie		6 W
Autonomie de la batterie en utilisation continue		3-4 heures
Durée de chargement de la batterie		3-5 heures
<b>Taille/poids</b>		
Dimensions, poids		L343 × P97 × H38 mm, 0,5 kg
<b>Divers</b>		
Accessoires inclus		Câble USB-C vers USB-C, câble convertisseur MIDI dédié, Guide de fonctionnement rapide, Guide de sécurité
Logiciel dédié		Application SEQTRAK
Bloc Séquenceur	Pas maximum	128

\* Le contenu de ce manuel s'applique aux dernières caractéristiques techniques connues à la date de publication. Pour obtenir la version la plus récente du manuel, accédez au site Web de Yamaha, puis téléchargez le fichier du manuel concerné. Étant donné que les caractéristiques techniques, les équipements et les accessoires vendus séparément varient d'un pays à l'autre, veuillez vous adresser à votre distributeur Yamaha.

## AVIS

- Sur les appareils Android, la fonction d'interface audio USB risque de ne pas fonctionner correctement si vous utilisez une application autre que SEQTRAK.
- Les connexions Bluetooth et Wi-Fi ne sont pas prises en charge pour Windows.

## 18.2 Canaux MIDI

CANAL	NOM DE LA PISTE
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	HAT 1
5	HAT 2
6	PERC 1
7	PERC 2
8	SYNTH 1
9	SYNTH 2
10	DX
11	SAMPLER

## 18.3 Paramètres de changement de commande MIDI

### 18.3.1 Paramètres de conception du son

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

### 18.3.2 Paramètres d'effets

PARAMÈTRE	CC	CANAL	PLAGE	DISPONIBLE SUR
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 1	102	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 2	103	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -ASSIGNED PARAMETER 3	104	1	0-127	
MASTER EFFECT 2 -ASSIGNED PARAMETER	105	1	0-127	
MASTER EFFECT 3 -ASSIGNED PARAMETER	106	1	0-127	
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 1	107	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 2	108	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -ASSIGNED PARAMETER 3	109	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 1	110	1	0-127	
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 2	111	1	0-127	
SEND REVERB -ASSIGNED PARAMETER 3	112	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 1	113	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 2	114	1	0-127	
SEND DELAY -ASSIGNED PARAMETER 3	115	1	0-127	

### 18.3.3 Mute/Solo

PARAMÈTRE	CC	CANAL	PLAGE	DISPONIBLE SUR
MUTE	23	1-11	0-63=OFF 64-127=ON	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SOLO	24	1-11	0-11 (0=OFF 1=TRACK1 2=TRACK2... 11=TRACK11)	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

#### NOTE

- MUTE et SOLO concernent la réception uniquement.

### 18.3.4 Divers

PARAMÈTRE	CC	CANAL	PLAGE	DISPONIBLE SUR
DAMPER PEDAL	64	8-11	0-127	SYNTH, DX, SAMPLER
SOSTENUTO	66	8,9,11	0-63=OFF 64-127=ON	SYNTH, SAMPLER
EXPRESSION CONTROL	11	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

### NOTE

- Ces paramètres concernent uniquement la réception.

## 18.4 Présélections MASTER EFFECT

### 18.4.1 FILTER

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.4.2 REVERB

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.4.3 DELAY

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.4.4 COMPRESSOR

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.4.5 DISTORTION

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	WAVE FOLDER - SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	COMP DISTORTION	COMP DISTORTION	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	WAVE FOLDER	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
4	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL - TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.4.6 MODULATION

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

### 18.4.7 DUCKER

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

### 18.4.8 OTHER

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

## 18.5 Présélections SINGLE EFFECT

### 18.5.1 FILTER

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.5.2 REVERB

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.5.3 DELAY

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.5.4 COMPRESSOR

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.5.5 DISTORTION

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

### 18.5.6 MODULATION

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

### 18.5.7 DUCKER

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				



## 18.5.8 OTHER

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

## 18.6 Présélections SEND EFFECT

### 18.6.1 REVERB

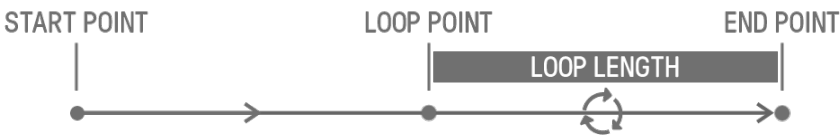
N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
6	HD PLATE	HD PLATE		PLATE TYPE	HIGH DAMP - FREQUENCY
7	SPX STAGE	SPX STAGE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
8	REV X HALL	REV X HALL		ROOM SIZE	LPF CUTOFF - FREQUENCY

### 18.6.2 DELAY

N°	NOM	TYPE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)	DELAY TIME	FEEDBACK LEVEL	FEEDBACK - HIGH DAMP
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO (Stéréo)	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY--MODERN	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL

## 18.7 Description des paramètres sonores

Paramètre	Description
SOUND SELECT	Sélectionne le type de son.
PITCH	Définit la hauteur de ton par intervalles d'un demi-pas.
PAN	Règle l'image stéréo gauche/droite.
VOLUME	Règle le volume.
AEG ATTACK	Détermine le délai entre le moment où vous appuyez sur la touche et celui où le volume atteint le niveau réglé par le niveau d'attaque.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY : Définit le temps qui s'écoule entre le moment où le volume réglé au niveau d'attaque est atteint et celui où le volume réglé sur le niveau de chute est atteint. RELEASE : Définit le temps qui s'écoule entre le relâchement de la touche du clavier et l'estompement de la note.
LP-HP FILTER CUTOFF	Définit les fréquences de coupure des filtres passe-bas et passe-haut.
LP-HP FILTER RESONANCE	Applique une résonance aux filtres passe-bas et passe-haut.
REVERB SEND	Définit le niveau du signal envoyé à l'effet de réverbération (niveau d'envoi). Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est profonde.
DELAY SEND	Définit le niveau du signal envoyé à l'effet de retard (niveau d'envoi). Plus la valeur est élevée, plus le retard est fort.
EQ HIGH GAIN	Définit le niveau de gain pour l'augmentation ou la diminution de la plage de hautes fréquences avec l'EQ.
EQ LOW GAIN	Définit le niveau de gain pour l'augmentation ou la diminution de la plage de basses fréquences avec l'EQ.
MONO/POLY/CHORD	Sélectionne la méthode d'expression. MONO : tonalité unique, POLY : tonalités multiples, CHORD : accords
PORTAMENTO TIME	Définit le temps qu'il faut au portamento pour modifier la hauteur de ton ou la vitesse de changement de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus il faut de temps pour modifier la hauteur de ton et plus le changement de hauteur de ton est lent.
ARPEGGIATOR TYPE	Active/désactive et modifie le type d'arpégiateur (fonction qui joue les notes individuelles d'un accord une par une).
ARPEGGIATOR GATE TIME	Définit le temps de gate de l'arpégiateur.
ARPEGGIATOR SPEED	Définit la vitesse de l'arpégiateur.
FM ALGORITHM	Sélectionne parmi 12 algorithmes FM différents (la manière dont les opérateurs sont connectés).

Paramètre	Description
MODULATOR AMOUNT	Modifie collectivement le niveau des opérateurs agissant en tant que MODULATEUR.
MODULATOR FREQUENCY	Modifie collectivement les paramètres FREQUENCY d'un opérateur agissant en tant que MODULATEUR.
MODULATOR FEEDBACK	Modifie collectivement les paramètres FEEDBACK d'un opérateur agissant en tant que MODULATEUR.
START POINT	Détermine la position de départ d'un échantillon.
END POINT	Détermine la position de fin d'un échantillon.
LOOP ON/OFF	Bascule entre le maintien de la touche pour la répétition de la lecture de l'échantillon (ON), ou son exécution chaque fois que vous appuyez sur la touche (OFF).
LOOP LENGTH	<p>Détermine la longueur de la section de reproduction en boucle. La reproduction démarre à partir de START POINT et revient à LOOP POINT une fois qu'elle atteint END POINT. LOOP LENGTH indique la longueur depuis LOOP POINT jusque END POINT.</p> <p><b>(Vue d'ensemble)</b></p> 
PEG ATTACK LEVEL	Détermine le niveau d'attaque du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur). La hauteur de ton en début de tonalité change.
PEG ATTACK TIME	<p>Détermine le temps d'attaque du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur).</p> <p>Il s'agit du temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où la hauteur de ton atteint le niveau défini par PEG ATTACK LEVEL.</p>
PEG DECAY LEVEL	<p>Détermine le niveau de chute du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur).</p> <p>Ici, le niveau de chute fait référence à la hauteur de ton suivante atteinte après que la hauteur de ton définie par PEG ATTACK LEVEL a été atteinte.</p>
PEG DECAY TIME	Détermine le temps de chute du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur). Il s'agit du temps qui s'écoule entre la hauteur de ton définie par PEG ATTACK LEVEL et celle définie par PEG DECAY LEVEL.

## 18.8 Logiciel en source ouvert

Le microprogramme de SEQTRAK contient des logiciels open source.

Les informations relatives aux droits d'auteur et les conditions d'utilisation des différents logiciels open source sont disponibles sur la page des téléchargements du site Web, à l'adresse suivante :

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

© 2024 Yamaha Corporation  
Published 01/2026  
YJ-D0