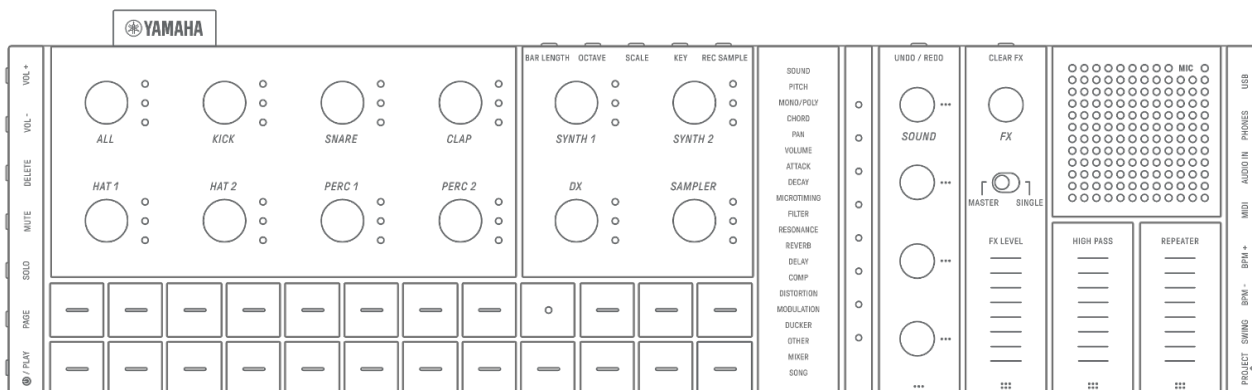


# ミュージックプロダクションスタジオ SEQTRAK ユーザーガイド



## お知らせ

- このユーザーガイドに掲載されている SEQTRAK の機能は、OS V1.20 時点の内容です。お手持ちの SEQTRAK を、最新のファームウェアにアップデートしてください。アップデートの方法は、「[17.ファームウェアアップデート](#)」をご参照ください。
- このユーザーガイドに掲載されているイラストやアプリ画面（iOS 版のスクリーンショット）は、すべて説明のためのものです。実際の仕様とは異なる場合があります。

## 商標について

- Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- Apple、iPhone、iPad、iPadOS、Lightning、Mac、App Store は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。
- IOS は、Cisco の米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- Android、Google Play は、Google LLC の商標です。
- Wi-Fi および Wi-Fi CERTIFIED は、Wi-Fi Alliance の登録商標または商標です。
- Wi-Fi CERTIFIED ロゴは、Wi-Fi Alliance の認証マークです。



- Bluetooth®ワードマークおよびロゴは、登録商標であり、Bluetooth SIG, Inc.が所有権を有します。ヤマハ株式会社は、使用許諾の下でこれらのマークおよびロゴを使用しています。



- USB Type-C™および USB-C™は、USB Implementers Forum の商標です。
- MIDI は、社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

# 目次

<b>1. SEQTRAK とは</b> .....	<b>9</b>
1.1 取扱説明書について.....	9
1.1.1 表記について.....	9
1.2 SEQTRAK の構成.....	11
1.2.1 Drum セクション.....	11
1.2.2 Synth セクション.....	12
1.2.3 Sound Design & FX セクション.....	12
1.3 プロジェクト・トラック・パターンについて.....	12
1.3.1 プロジェクト.....	12
1.3.2 トラック.....	12
1.3.3 パターン.....	13
1.3.4 プロジェクト・トラック・パターンの概念図.....	13
1.4 SEQTRAK アプリについて.....	13
1.4.1 入手方法.....	13
1.4.2 接続方法.....	13
<b>2. 各部の名称と主な機能</b> .....	<b>14</b>
①～⑥ 左側面.....	14
⑦～⑯ 前面（Drum セクション、Synth セクション）.....	15
⑰～⑳ 前面（Sound Design & FX セクション）.....	16
㉑～㉒ 右側面.....	17
<b>3. 充電・電源</b> .....	<b>19</b>
3.1 充電について.....	19
使用可能な USB 電源アダプター/USB モバイルバッテリー.....	20
3.1.1 充電状態表示（電源がオンのとき）.....	20
3.1.2 充電状態表示（電源がオフのとき）.....	21
3.2 電源について.....	22
3.2.1 電源をオン/オフする.....	22
3.2.2 強制終了する.....	22
3.2.3 オートパワーオフを設定する.....	22

<b>4. プロジェクト</b>	<b>23</b>
4.1 プロジェクトを切り替える	23
4.1.1 外部 MIDI クロック同期中にプロジェクトを切り替える [OS V1.20]	23
4.2 プロジェクトを保存する	24
4.3 プロジェクトをバックアップ・リストアする	24
4.4 プロジェクトを削除する	25
4.5 プロジェクトのテンポを設定する	25
4.5.1 プロジェクトの再生テンポを変更する	25
4.5.2 プロジェクトにスイングをかける	26
4.5.3 メトロノームをオン/オフする	26
4.6 プロジェクトを一時保存する	27
<b>5.トラックとパターン</b>	<b>28</b>
5.1 パターンを切り替える	28
5.1.1 トラックノブを使用して切り替える	28
5.1.2 Drum キーを使用して切り替える	28
5.1.3 ローンチクオンタイズを変更する	29
5.2 パターンの長さを変更する	30
5.2.1 Drum トラック	30
5.2.2 Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX)、SAMPLER トラック	31
5.3 パターン数を変更する (3 パターン⇄6 パターン)	32
5.4 パターンを削除する	33
5.5 パターンをコピー＆ペーストする	33
5.6 トラックを選択する・試聴する	34
5.7 トラックのサウンドを変更する	34
5.7.1 サウンドカテゴリーを選択する (カテゴリージャンプ)	35
5.7.2 Drum トラックのサウンドカテゴリー	35
5.7.3 Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX) のサウンドカテゴリー	35
5.7.4 SAMPLER トラックのサウンドカテゴリー	35
5.8 トラックをミュート・ソロにする	36
5.8.1 ミュート	36
5.8.2 ソロ	36
5.9 トラックのステップをコピー＆ペーストする	37
<b>6. Drum トラック</b>	<b>38</b>
6.1 ステップ入力	38
6.2 ページを切り替える	38
6.3 ステップの発音タイミングを微調整する (マイクロタイミング)	39
6.4 ステップの連打数を設定する (サブステップ)	39
6.5 リアルタイム入力	40
6.6 ステップの発音確率を変更する	41

<b>7. Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX)</b>	<b>42</b>
7.1 リアルタイム入力	42
7.2 クオンタイズをオン/オフする	43
7.3 オクターブを変更する	43
7.4 スケールを変更する	44
7.5 キーを変更する	44
7.6 コードで演奏する	45
7.7 コードを編集する	46
7.8 鍵盤入力モードに切り替える	47
7.9 ステップ入力	47
<b>8. SAMPLER トラック</b>	<b>49</b>
8.1 リアルタイム入力	49
8.2 サンプリングする (内蔵マイク/AUDIO IN・USB オーディオ入力)	49
8.3 サンプリングソースを変更する	50
8.4 リサンプリングする	50
8.5 サンプリングをキャンセルする	50
8.6 サンプリング開始前のカウントを設定する	51
8.7 モニタリングモードに切り替える	51
8.8 オートノーマライズをオン/オフする	52
8.9 サンプルごとにパターンを削除する	52
8.10 ステップ入力	52
8.11 サンプルをミュートする [OS V1.20]	54
<b>9. サウンドデザイン</b>	<b>55</b>
9.1 サウンドパラメーターを調整する	55
9.1.1 サウンドパラメーターの操作ページを切り替える	56
9.1.2 Drum トラックのサウンドパラメーター調整項目	56
9.1.3 Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2) のサウンドパラメーター調整項目	57
9.1.4 Synth トラック (DX) のサウンドパラメーター調整項目	58
9.1.5 SAMPLER トラックのサウンドパラメーター調整項目	59
9.2 ステップごとのサウンド/エフェクトパラメーターを設定する (パラメーターロック)	60
9.2.1 パラメーターロックを削除する	61
9.3 サウンド/エフェクトパラメーターの動きをステップに記録する (モーションレコーディング)	63
9.3.1 モーションを削除する	63
9.4 サウンドとエフェクトのパラメーターを UNDO/REDO する	64
9.5 サウンドを保存する	64
9.6 サウンドを削除する	64
9.7 サウンドをインポートする	65

<b>10. エフェクト</b>	<b>66</b>
10.1 エフェクトの構成	66
10.1.1 トラックエフェクト	66
10.1.2 センドエフェクト	67
10.1.3 マスターエフェクト	68
10.2 エフェクトを変更する・調整する	69
10.2.1 操作対象のエフェクトを切り替える	69
10.2.2 エフェクトの種類を変更する	69
10.2.3 エフェクトのパラメーターを調整する	69
10.2.4 MASTER 選択時のエフェクトパラメーター調整項目	70
10.2.5 SINGLE 選択時のエフェクトパラメーター調整項目	70
10.2.6 例：MASTER 選択時、FILTER のプリセット No.1 [LPF - NO RESONANCE] のときのパラメーター調整項目	70
10.3 エフェクトパラメーター量を最小にする (CLEAR FX)	70
<b>11. ミキサーモード</b>	<b>71</b>
11.1 ミキサーモードに切り替える	71
11.2 サウンドパラメーターを調整する	71
11.3 センドエフェクト (REVERB、DELAY) を変更する・調整する	72
11.3.1 センドエフェクト (REVERB、DELAY) の種類を変更する	72
11.3.2 センドエフェクト (REVERB、DELAY) パラメーターを調整する	72
11.3.3 センドエフェクト (REVERB、DELAY) パラメーター調整項目	73
11.3.4 例：REVERB でプリセット No.1 [HD Room]のときのセンドエフェクトパラ メーター調整項目	73
<b>12. ミュートモード [OS V1.20]</b>	<b>74</b>
12.1 ミュートモードに切り替える	74
12.2 ミュートモードでトラックをミュートする	74
<b>13. ソングモード</b>	<b>75</b>
13.1 ソングモードに切り替える	75
13.1.1 シーンモードに切り替える	75
13.2 シーンを再生/停止する	76
13.2.1 再生するシーンを変更する	76
13.2.2 シーンを繰り返し再生 (ループ再生) する	77
13.2.3 ソング全体を繰り返し再生 (ループ再生) する	77
13.3 シーンを追加する	78
13.4 シーンを削除する	78
13.5 シーンを編集する	79
13.5.1 シーンのパターンの組み合わせを変更する	79
13.5.2 シーンの長さを変更する	79

<b>14. SEQTRAK アプリ</b>	<b>81</b>
14.1 GUI 機能 [GUI EDITOR]	81
14.2 コンテンツ管理機能 [PROJECT/SOUND MANAGER]	82
14.3 ビジュアライザー機能 [VISUALIZER]	83
14.4 ダイナミックチュートリアル機能 [DYNAMIC TUTORIAL]	84
<b>15. 接続</b>	<b>85</b>
15.1 SEQTRAK アプリと接続する	85
15.1.1 有線で接続する	85
15.1.2 無線 (Bluetooth) で接続する	86
15.1.3 無線 (Wi-Fi) で接続する	86
15.2 MIDI 機器と接続する	87
15.2.1 USB-C to USB-C ケーブルで接続する	87
15.2.2 専用 MIDI 変換ケーブルで接続する	88
15.3 コンピューターと接続する	88
15.3.1 コンピューター (Windows) と接続する	88
15.3.2 コンピューター (Mac) と接続する	88
<b>16. 設定</b>	<b>89</b>
16.1 工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーリセット)	89
16.2 トラックノブの感度設定を変更する	89
16.3 MIDI の設定をする	89
16.3.1 MIDI クロックを設定する	89
16.3.2 MIDI 出力フィルターを設定する	89
16.3.3 MIDI スルーを設定する [OS V1.20]	89
<b>17. ファームウェアアップデート</b>	<b>90</b>
17.1 USB フラッシュメモリーを使う	90
17.1.1 USB フラッシュメモリーをフォーマットする	91
17.1.2 ファームウェアアップデートする	91
17.2 SEQTRAK アプリを使う (有線接続の場合)	92
17.3 SEQTRAK アプリを使う (無線接続の場合)	92

<b>18. 資料</b>	<b>93</b>
18.1 製品仕様	93
18.2 MIDI チャンネル	94
18.3 MIDI コントロールチェンジパラメーター	95
18.3.1 サウンドデザインパラメーター	95
18.3.2 エフェクトパラメーター	96
18.3.3 ミュート・ソロ	96
18.3.4 その他	97
18.4 MASTER EFFECT プリセット	97
18.4.1 FILTER	97
18.4.2 REVERB	97
18.4.3 DELAY	98
18.4.4 COMPRESSOR	98
18.4.5 DISTORTION	98
18.4.6 MODULATION	99
18.4.7 DUCKER	99
18.4.8 OTHER	99
18.5 SINGLE EFFECT プリセット	100
18.5.1 FILTER	100
18.5.2 REVERB	100
18.5.3 DELAY	100
18.5.4 COMPRESSOR	101
18.5.5 DISTORTION	101
18.5.6 MODULATION	101
18.5.7 DUCKER	101
18.5.8 OTHER	102
18.6 SEND EFFECT プリセット	102
18.6.1 REVERB	102
18.6.2 DELAY	102
18.7 サウンドパラメーター調整項目説明	103
18.8 オープンソースソフトウェアのご案内	104



# 1. SEQTRAK とは

SEQTRAK は、洗練されたワークフローで直感的に音楽制作とパフォーマンスをお楽しみいただける製品です。コンパクトな製品なので、どんなところでもお手軽にお使いいただけます。また、専用アプリをお使いいただくことで、より詳細な設定や曲と連動した映像を作成できます。

詳しい機能や操作については、このユーザーガイドをお読みいただき、SEQTRAK を最大限お楽しみください。

## 1.1 取扱説明書について

本製品には、以下の取扱説明書が用意されています。必ずお読みいただき、製品に付属のものは、いつでもご覧になれるところに大切に保管してください。

### 製品に付属

クイックガイド（紙）	製品をすぐにお使いいただけるよう、製品の概要や基本機能に絞って説明しています。
安全上のご注意（紙）	安全にお使いいただくための注意事項を掲載しています。

### ウェブサイト提供

ユーザーガイド (HTML・PDF)	製品の機能や操作について、詳細に説明しています。
Data List (PDF)	サウンドリストやエフェクトタイプといった、本製品内蔵コンテンツのリストなどの資料を掲載しています。

### 1.1.1 表記について

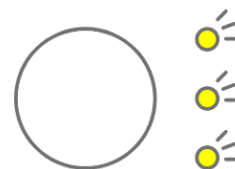
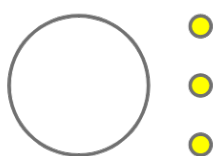
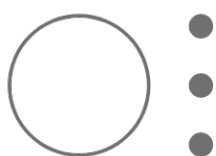
このユーザーガイドでは、以下の項目に分けて説明しています。各項目の意味をご理解のうえお読みください。

**⚠注意** 「障害を負う可能性が想定される」内容です。

**⚠ご注意** 「故障、破損や誤作動、データの損失の発生が想定される」内容です。

**NOTE** その機能に関する補足説明および応用例やヒントを説明します。

LED の消灯、点灯、点滅の状態は以下のように表記します。

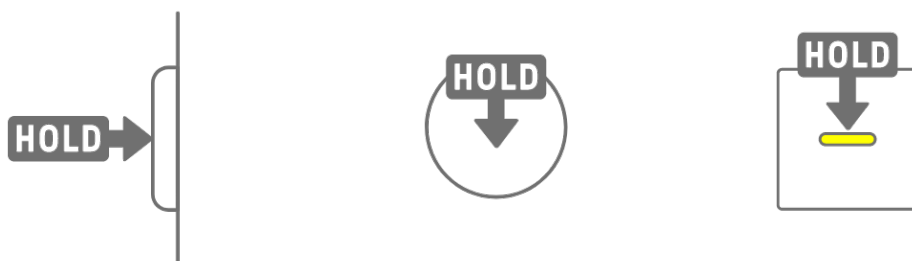


本体の操作は以下のように表記します。

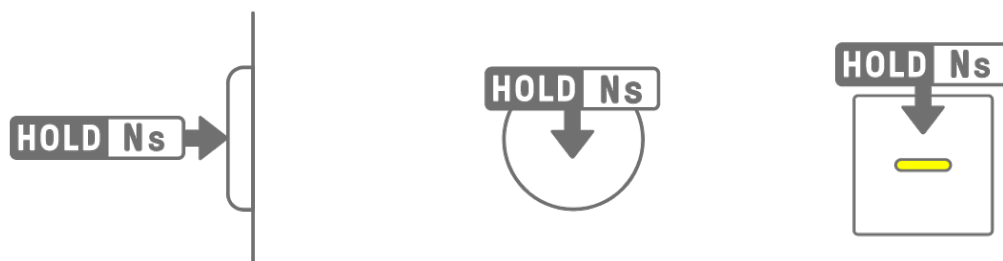
- ボタン、ノブ、キーを押す操作です。



- ボタン、ノブ、キーを押したままにする操作です。



- ボタン、ノブ、キーを N 秒以上押し続ける操作です。

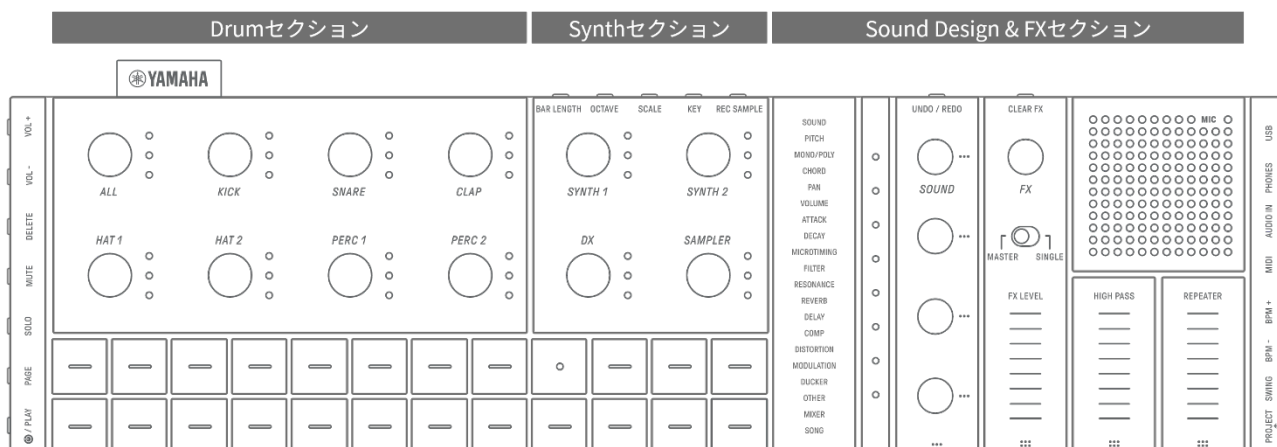


- ノブを回す操作です。



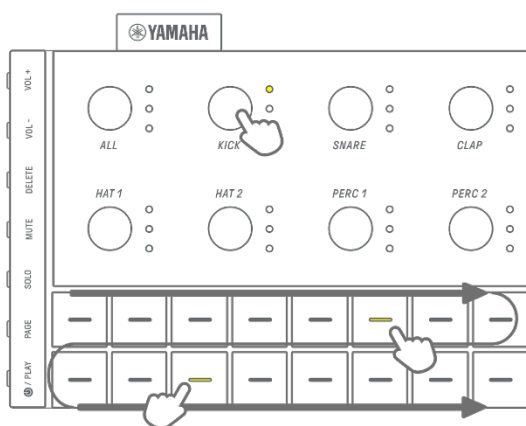
## 1.2 SEQTRAK の構成

SEQTRAK は、3つのセクションで構成されています。



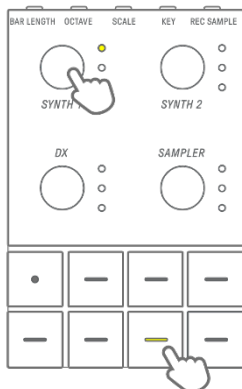
### 1.2.1 Drum セクション

リズムパートを制作するセクションです。7つの Drum トラック（KICK・SNARE・CLAP・HAT 1・HAT 2・PERC 1・PERC 2）に対応するトラックノブや Drum キーを操作します。最も基本的な制作方法は、Drum キーによるステップ入力です。トラックノブを押してトラックを選択し、Drum キーを押すことで音を時間軸に沿って配置します。これにより簡単にビートを制作できます。



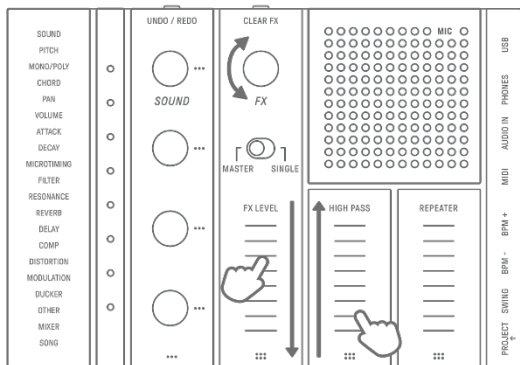
### 1.2.2 Synth セクション

メロディーパートを制作するセクションです。3つの Synth トラック（SYNTH 1・SYNTH 2・DX）と SAMPLER トラックに対応するトラックノブや Synth キーを操作します。最も基本的な演奏/制作方法は Synth キーによるリアルタイム入力です。トラックノブを押してトラックを選択し、Synth キーを押すことで音階（スケール）に沿った音（ノート）を鳴らすことができます。



### 1.2.3 Sound Design & FX セクション

各トラックのサウンドの変更やパラメーターの調整、エフェクトの操作を行うセクションです。Sound Design ノブでサウンドの選択や細かなパラメーターの調整ができます。エフェクトは、各トラックに1つずつのトラックエフェクトと全体に共通のマスターエフェクトをかけることができます。



### 1.3 プロジェクト・トラック・パターンについて

### 1.3.1 プロジェクト

SEQTRAK は 1 曲のデータを「プロジェクト」という単位で管理します。本体に 8 つ保存でき、そのうち 1 つを使用します。プロジェクトは 11 のトラックで構成され、各トラックに最大 6 つのパターンを作成できます。プロジェクトには、テンポや各トラックのボリュームといった設定や状態も含まれます。

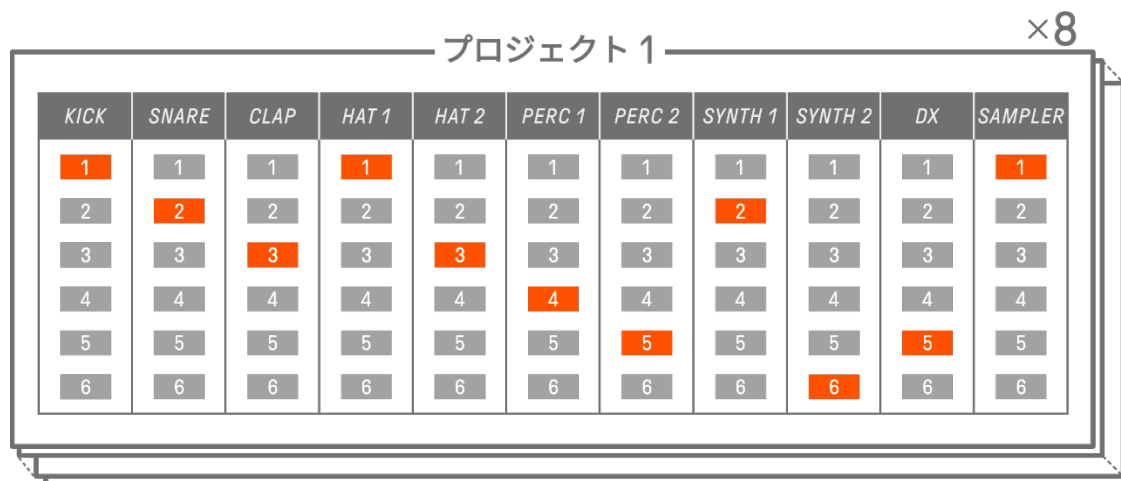
### 1.3.2 トラック

プロジェクトを構成する要素で、ひとつのサウンドが割り当てられた演奏パートのことです。

### 1.3.3 パターン

ループ再生されるフレーズのことで、各トラックにつき、最大 6 つのパターンから 1 つ選ぶことができます。同じフレーズを繰り返したり、好きなタイミングで切り替えたりすることで演奏できます。再生が停止するまで、11 トラック分のパターンが重なって鳴り続けます。

### 1.3.4 プロジェクト・トラック・パターンの概念図



トラック    選択中のパターン    非選択中のパターン

## 1.4 SEQTRAK アプリについて

本製品の専用アプリケーション SEQTRAK アプリを使うと、サウンドのより細かいエディットや本体の演奏と連動した映像の作成、コンテンツの管理などができます。SEQTRAK アプリの機能の概要は「[14. SEQTRAK アプリ](#)」をご覧ください。

SEQTRAK アプリは、スマートフォン（iOS 版・Android 版）・タブレット（iPadOS 版・Android 版）などのスマートデバイスやコンピューター（Windows 版・Mac 版）で使用できます。

### 1.4.1 入手方法

iOS 版・iPadOS 版・Android 版は、App Store や GooglePlay ストアから入手できます。

SEQTRAK

検索画面で「SEQTRAK」と入力

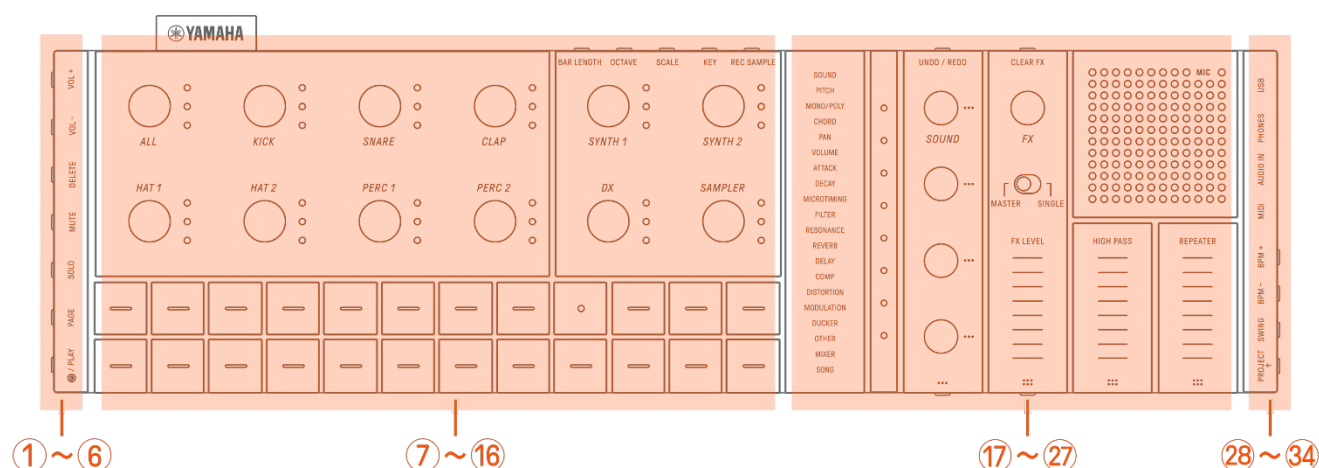
Windows 版・Mac 版は下記ウェブサイトのダウンロードページから入手できます。

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

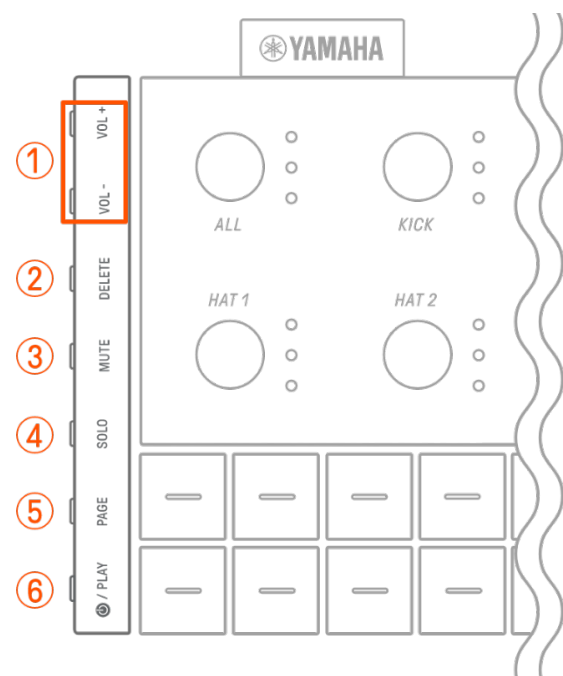
### 1.4.2 接続方法

SEQTRAK アプリを起動すると、必要に応じて本体と SEQTRAK アプリの接続方法が示されます。画面の指示に従って、接続設定を進めてください。詳細な接続方法は「[15.1 SEQTRAK アプリと接続する](#)」をご覧ください。

## 2. 各部の名称と主な機能



### ①～⑥ 左側面



#### ① [VOL+] [VOL-]ボタン

内蔵スピーカーや[PHONES]端子に接続したヘッドホンから聞こえるサウンドの音量を調節します。

#### ② [DELETE]ボタン

パターンやプロジェクトを削除するときに使用します。

#### ③ [MUTE]ボタン

特定のトラックをミュートするときに使用します。

#### ④ [SOLO]ボタン

特定のトラックだけ発音する状態にします。

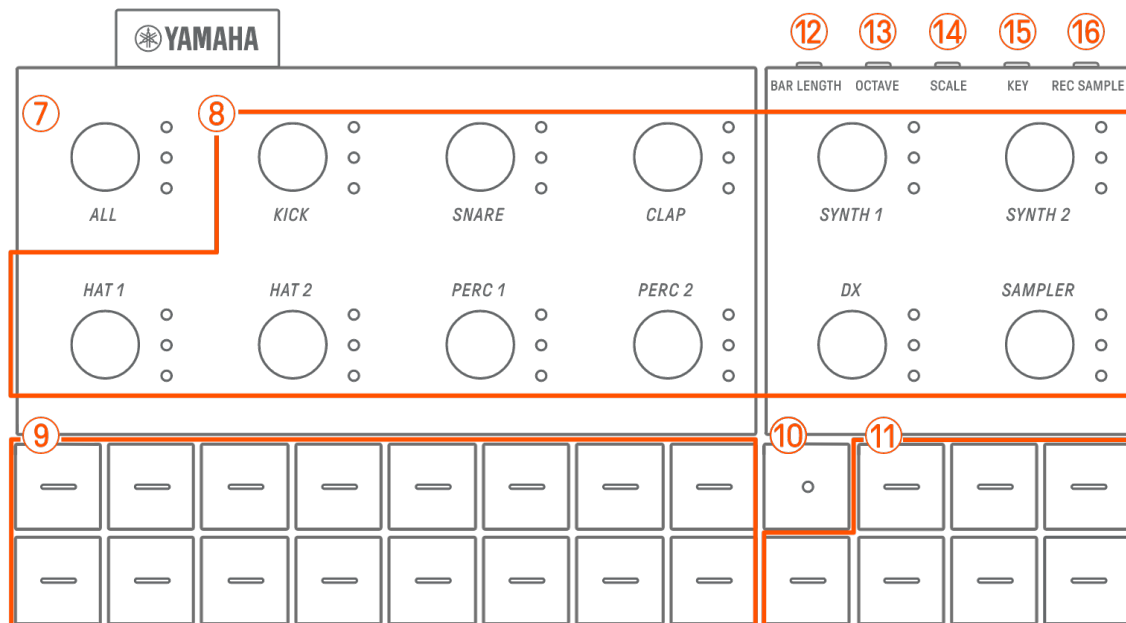
## ⑤ [PAGE]ボタン

Drum キーに表示されるパターンの範囲（ページ）を切り替えたり、Drum トラックのパターンの長さを変更したりするときに使用します。

## ⑥ [⏻/PLAY]ボタン

電源のオン/オフやプロジェクトを再生/停止するときに使用します。

## ⑦～⑩ 前面（Drum セクション、Synth セクション）



## ⑦ [ALL]ノブ

回すと 11 トラック全てのパターンを同時に変更できます。

## ⑧ トラックノブ

回すと各トラックのパターンを変更し、押すとトラックを選択できます。再生停止中に押すと、各トラックのサウンドを試聴できます。

## ⑨ Drum キー

押すと各ステップをオン/オフできます。押しながら Sound Design ノブを回すと、パラメーターロックができます。

## ⑩ Record キー

リアルタイム録音のための操作子です。Synth キーによる演奏や外部からの MIDI 入力の録音、パラメーターのモーションレコーディングができます。

## ⑪ Synth キー

押すと選択中の Synth トラック（SYNTH 1・SYNTH 2・DX）、SAMPLER トラックを演奏できます。

## ⑫ [BAR LENGTH]ボタン

選択中の Synth トラック（SYNTH 1・SYNTH 2・DX）、SAMPLER トラックのパターンの長さを変更します。

### ⑬ [OCTAVE]ボタン

選択中の Synth キーの発音を 1 オクターブ単位で変更します。

### ⑭ [SCALE]ボタン

Synth キーを押したときに発音する音階（スケール）を変更します。

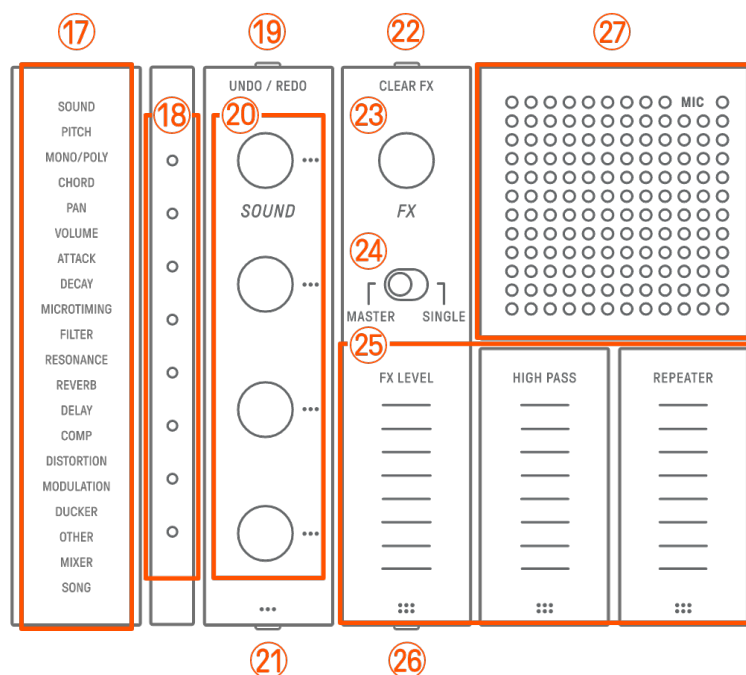
### ⑮ [KEY]ボタン

Synth キーを押したときに発音する音階（スケール）を半音単位で変更します。

### ⑯ [REC SAMPLE]ボタン

SAMPLER トラックでサンプリングするときに使用します。

### ⑰～⑳ 前面（Sound Design & FX セクション）



### ⑰ インデックス

選択しているパラメーターやモードを表示します。

### ⑱ グローバルメーター

操作中のパラメーターの値やデータのセーブ/ロード中などの動作状態を表示します。

### ⑲ [UNDO/REDO]ボタン

サウンドとエフェクトのパラメーターを UNDO/REDO します。

### ⑳ Sound Design ノブ 1～4

回すとトラックのサウンドを変更したり、パラメーターを調整したりできます。

### ㉑ Sound Design Page ボタン

押すと Sound Design ノブで操作するサウンドパラメーターを切り替えられます。

### ㉒ [CLEAR FX]ボタン

押すとエフェクト量を最小にできます。



## ②③ [FX]ノブ

回すとエフェクトの種類を変更できます。

## ②④ [MASTER/SINGLE]スイッチ

操作対象のエフェクトを切り替えられます。

MASTER：全トラック共通のエフェクト

SINGLE：対象トラックだけにかかるエフェクト

## ②⑤ [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]タッチスライダー

スライドするとエフェクトのパラメーターを調整できます。

エフェクトページが Page1 のとき、[HIGH PASS]と[REPEATER]は[MASTER/SINGLE]スイッチの状態に関わらず、全トラックにかかります。

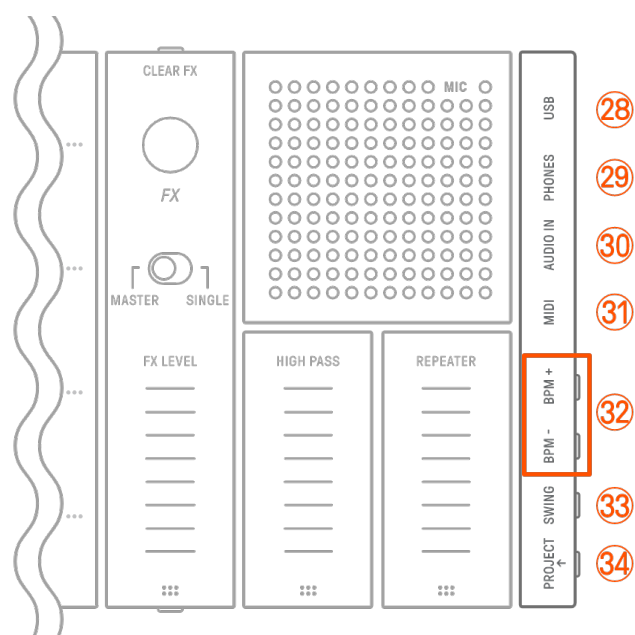
## ②⑥ FX Page ボタン

押すとタッチスライダーで操作するパラメーターを変更できます。

## ②⑦ スピーカー・マイク

スピーカーとマイクが内蔵されています。

## ②⑧～③④ 右側面



## ②⑧ [USB]端子 (USB Type-C™)

USB Type-C の端子です。付属の USB-C to USB-C ケーブルで充電したり、コンピューターや MIDI 機器などと接続したりできます。

### ご注意

- ケーブルを抜いてから再び差すときは 6 秒以上の間隔をあけてください。ケーブルを素早く抜き差しすると誤動作などの原因になることがあります。

## ②⑨ [PHONES]端子

ヘッドホン（ステレオミニジャック）を接続します。ヘッドホン接続時は、内蔵スピーカーからは音が出力されません。

### ③⑩ [AUDIO IN]端子

オーディオ機器（ステレオミニジャック）などの音声出力端子に接続します。

### ③⑪ [MIDI]端子

同梱の専用 MIDI 変換ケーブルを使用することで、外部 MIDI 機器と接続できます。

### ③⑫ [BPM+] [BPM-]ボタン

プロジェクトの再生テンポを 5～300 BPM の間で調節します。同時に押すとプロジェクトを開いたときのテンポに戻ります。グローバルメーターの点灯数で、テンポを大まかに確認できます。

### ③⑬ [SWING]ボタン

押すとプロジェクト全体にスイングをかけることができます。

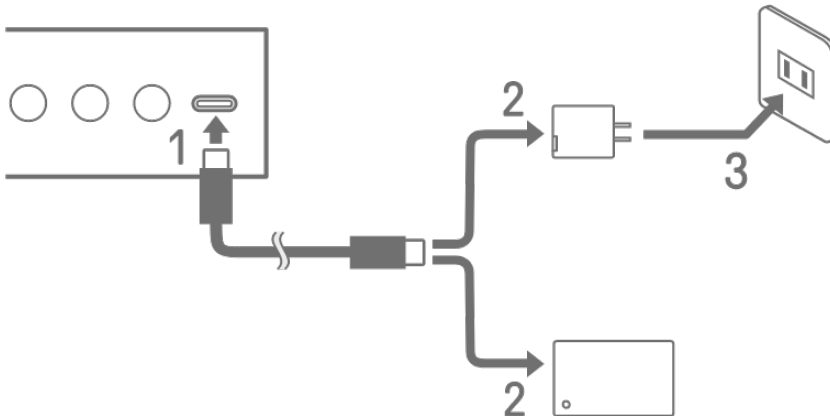
### ③⑭ [PROJECT ↑]ボタン

プロジェクトを切り替えるときに使用します。

## 3. 充電・電源

### 3.1 充電について

付属の USB-C to USB-C ケーブルを使って、USB 電源アダプター/USB モバイルバッテリーから本体を充電できます（[使用可能な USB 電源アダプター/USB モバイルバッテリー](#)の条件を満たしていれば、スマートフォン用の USB モバイルバッテリーも使用できます）。電源と付属の USB-C to USB-C ケーブルは以下の順序で接続します。



1. 付属の USB-C to USB-C ケーブルを、本体に接続します。
2. 付属の USB-C to USB-C ケーブルを、USB 電源アダプターもしくは USB モバイルバッテリーに接続します。
3. USB 電源アダプターの場合は、コンセントに接続します。

充電状態の表示は、本体の電源がオンのときとオフのときで異なります。詳細は「[3.1.1 充電状態表示（電源がオンのとき）](#)」「[3.1.2 充電状態表示（電源がオフのとき）](#)」をご覧ください。

#### NOTE

- ・ バッテリー残量が少ない状態から満充電になるまでの時間の目安は、3～5 時間です（※ 使用環境やバッテリーの劣化によって異なります）。
- ・ バッテリー残量が少なくなると、グローバルメーターが 90 秒ごとに 2 秒間赤色に点滅します。

### 使用可能な USB 電源アダプター/USB モバイルバッテリー

出力電圧 4.8 V～5.2 V

出力電流 1.5 A 以上

#### ⚠注意

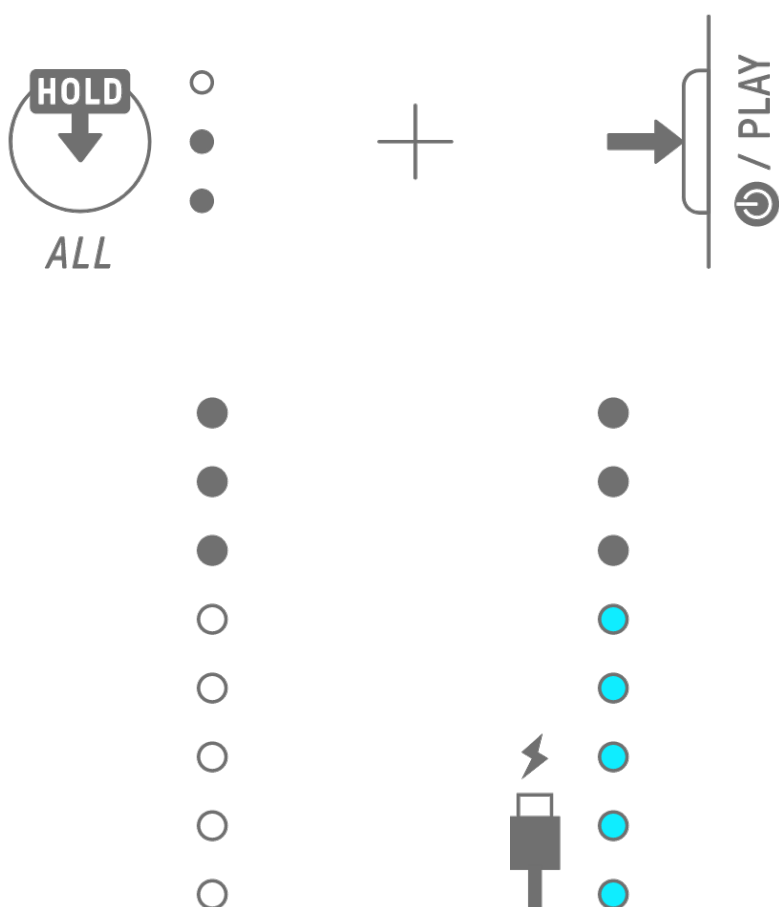
USB Power Delivery (PD) 規格に適合し、電源供給ができるものを必ずお使いください。不適切な USB 機器を使用すると、故障、発熱、火災などの原因になります。接続について詳しくは、お使いになる USB 電源アダプターや USB モバイルバッテリーなどの取扱説明書をご覧ください。

#### ご注意

電源をオンにしてもすぐにオフになる場合は、お使いの USB 機器が上記要件を満たしていないか、壊れている可能性があります。要件を満たしているほかの USB 機器でお試してください。それでも動作しない場合は、販売店または[ヤマハの修理ご相談センター](#)にご連絡ください。

#### 3.1.1 充電状態表示（電源がオンのとき）

[ALL]ノブを押しながら[⏻/PLAY]ボタンを押すと、バッテリー残量に応じてグローバルメーターが点灯します（充電中：水色、非充電中：白色、異常時：赤色点滅）。

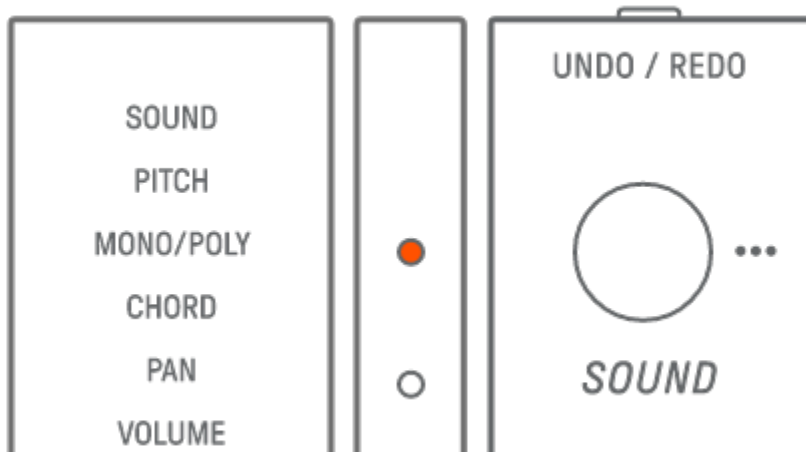


## NOTE

- 充電中も本製品をお使いいただけます。
- 電源から供給される電力が小さいと、本体の動作に使用され、グローバルメーターが水色に点灯していても充電されません。

### 3.1.2 充電状態表示（電源がオフのとき）

充電中は、グローバルメーターの一番上が赤色に点灯します。充電が終わると消灯します。電源がオフのときは、バッテリー残量は表示されません。

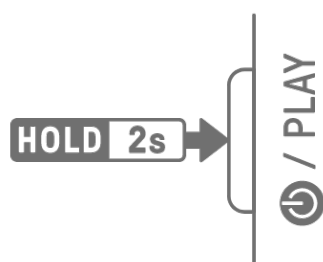


バッテリーの異常などで充電できないときは、グローバルメーターの一番上が赤色に点滅します。

## 3.2 電源について

### 3.2.1 電源をオン/オフする

電源をオン/オフするときは、[⏻/PLAY]ボタンを 2 秒以上押し続けます。



### 3.2.2 強制終了する

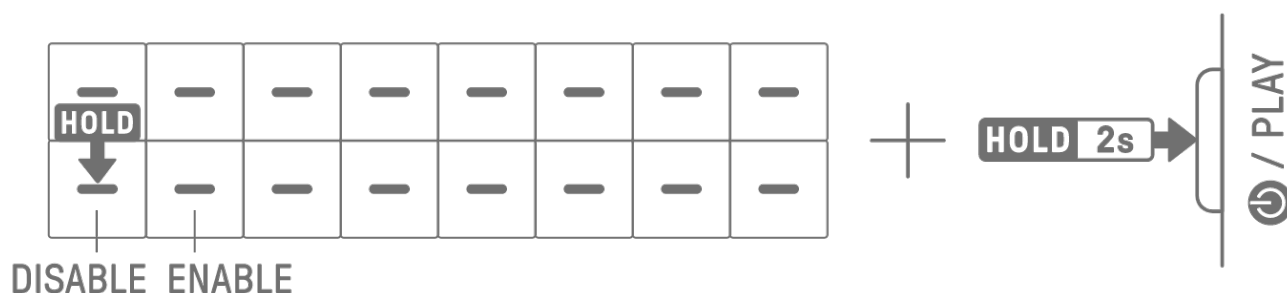
本体が異常状態となり、操作を受け付けなくなってしまったときは、[⏻/PLAY]ボタンと[PROJECT ↑]ボタンを同時に押し続けると、本体の電源を強制的にオフにできます。ただし、本体の起動後から強制終了までの間に変更した内容は保存されません。



### 3.2.3 オートパワーオフを設定する

本体を充電していない状態で操作しないまま 30 分が過ぎると、節電のため、本体の電源がオフになります。このとき、プロジェクトは自動的に保存されます。

左下の Drum キーを押しながら、本体の電源をオンにすると、オートパワーオフ機能の無効と有効（30 分）を切り替えることができます。



#### NOTE

- ・ オートパワーオフ機能の時間を変更するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

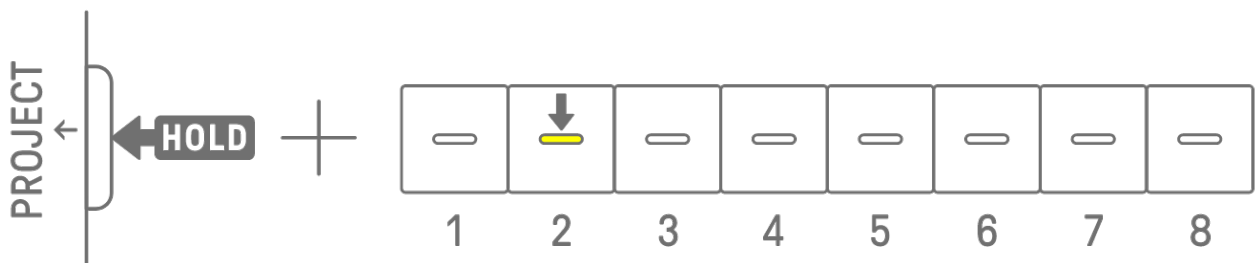
## 4. プロジェクト

SEQTRAK は 1 曲のデータを「プロジェクト」という単位で管理します。本体に 8 つ保存でき、そのうち 1 つを使用します。プロジェクトは 11 のトラックで構成され、各トラックに最大 6 つのパターンを作成できます。プロジェクトには、テンポや各トラックのボリュームといった設定や状態も含まれます。

### 4.1 プロジェクトを切り替える

他のプロジェクトに切り替えるときは、[PROJECT ↑]ボタンを押しながら Drum キーを押します。Drum キー 1～8 がそれぞれプロジェクト 1～8 に対応しており、選択中のプロジェクトは Drum キーが黄色に点灯します。

工場出荷状態ではプロジェクト 1～3 にデモデータが入っており、プロジェクト 4～8 は KICK の 1 ステップのみ音が入っています。デモデータは自由に編集できます。



#### NOTE

- ・ 切り替える前のプロジェクトは自動的に保存されます。
- ・ 再生中にプロジェクトを切り替えると、再生は停止します。

#### 4.1.1 外部 MIDI クロック同期中にプロジェクトを切り替える [OS V1.20]

外部 MIDI クロックに同期している状態で、プロジェクトの再生中に切り替え操作を行うと、再生中のプロジェクトは小節（16 ステップ）の末尾で停止します。停止後、切り替え先のプロジェクトがロードされ、再生待機状態に入ります。

#### プロジェクトの再生を開始する

切り替え先のプロジェクトの再生を開始するタイミングは、2 つのモードから選ぶことができます。

##### 手動再生（MANUAL PLAYBACK）モード（デフォルト）

再生待機状態のときに、任意のタイミングで[⏮/PLAY]ボタンを押すと、2 小節（32 ステップ）区切りの先頭で、切り替え先のプロジェクトが開始されます。

##### 自動再生（AUTO PLAYBACK）モード

再生待機状態になると、設定された[ローンチクオンタイズ](#)を基準に、小節（16 ステップ）の先頭で自動的に切り替え先のプロジェクトが開始されます。

設定されたローンチクオンタイズが小節（16 ステップ）単位でない場合は、自動的にそのステップ数を含む小節単位に揃えられ、プロジェクトが開始されます。ただし、ローンチクオンタイズが 2 小節に満たない場合は、自動的に 2 小節に調整されます。

再生開始前に[⏻/PLAY]ボタンを押すと、自動再生はキャンセルされ、手動再生（MANUAL PLAYBACK）モードに移行します。

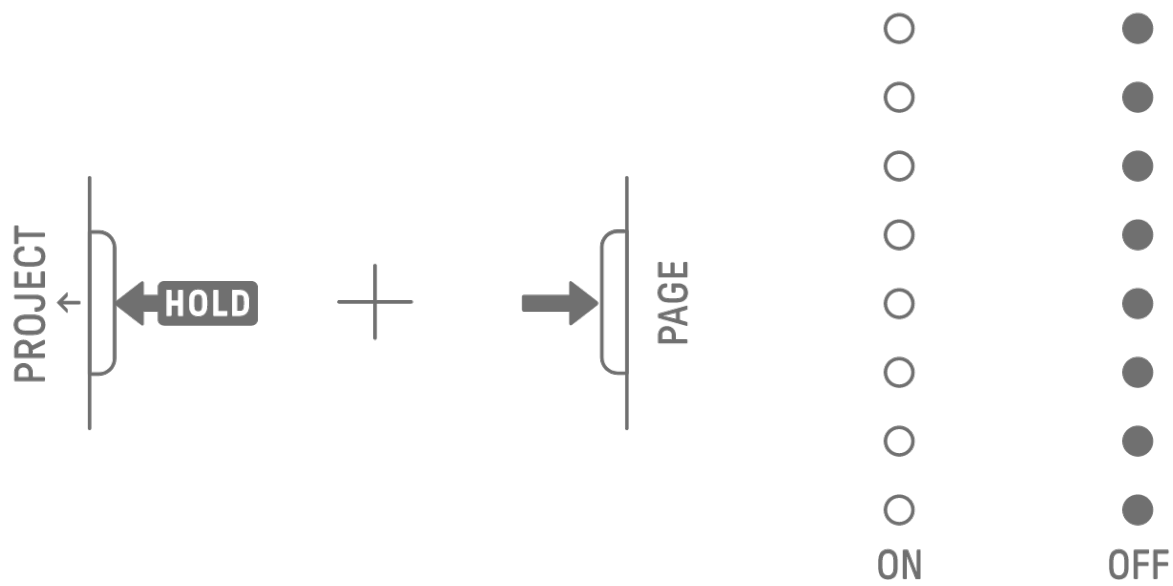
これらのモードは、SEQTRAK アプリから切り替えることができます。

**外部 MIDI クロック同期中の動作を無効にする**

[PROJECT ↑]ボタンを押しながら[PAGE]ボタンを押すと、外部 MIDI クロック同期中の動作（小節単位での停止と再生開始）のオン/オフを変更できます。デフォルトはオンに設定されています。

設定がオンの場合、グローバルメーターが白色に点灯します。

設定がオフの場合、グローバルメーターは消灯し、通常のプロジェクト切り替えと同様の動作になります。



**4.2 プロジェクトを保存する**

プロジェクトは本体の電源をオフにしたり、プロジェクトを切り替えたりしたときに自動的に保存されます。プロジェクト保存のための操作はありません。

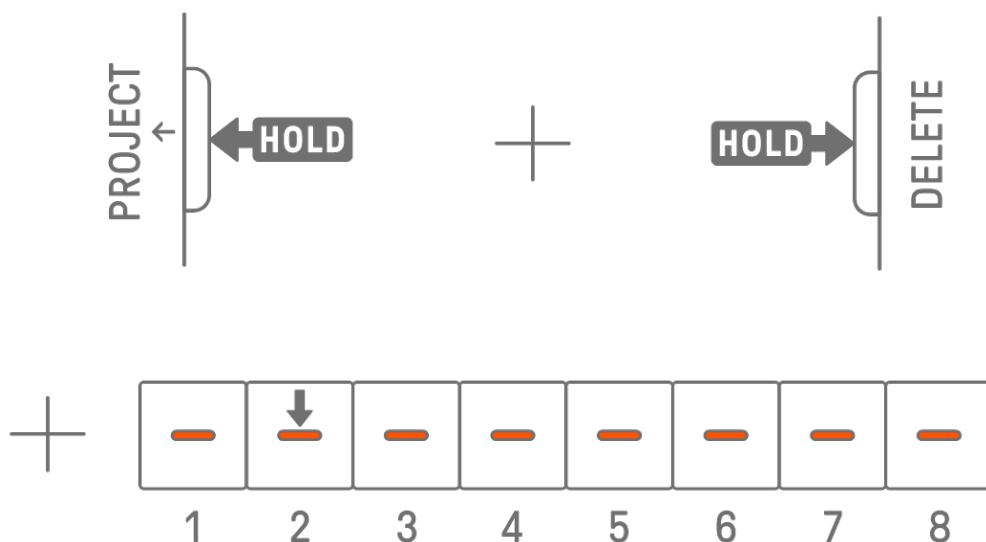
**4.3 プロジェクトをバックアップ・リストアする**

SEQTRAK アプリを使用して、プロジェクトをアプリ内に保存したり、本体に呼び出したりできます。



## 4.4 プロジェクトを削除する

プロジェクトを削除するときは、[PROJECT ↑]ボタンと[DELETE]ボタンを同時に押しながら Drum キーを押します。



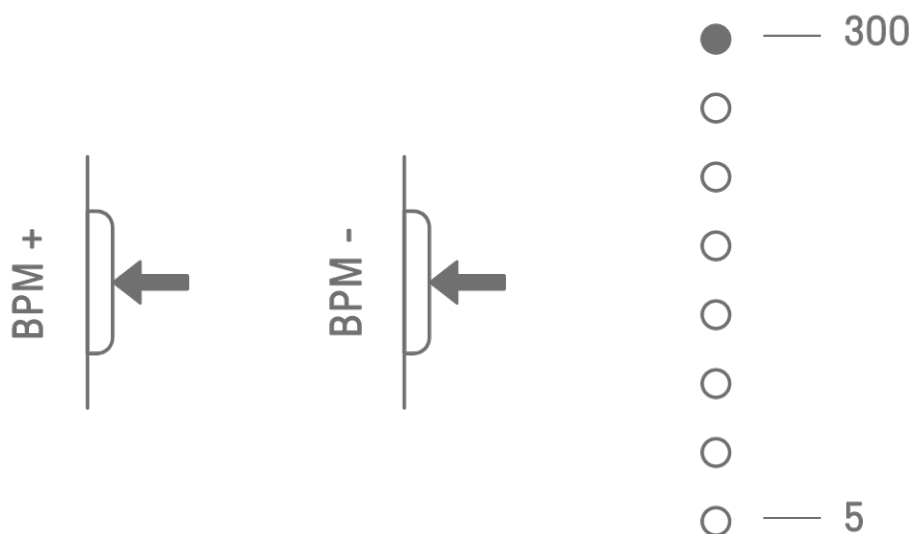
### NOTE

- 削除されたプロジェクトには、KICK の 1 ステップのみ音が入っています。
- 削除したプロジェクトのデモデータは、「[16.1 工場出荷時の状態に戻す（ファクトリーリセット）](#)」で復元できます。

## 4.5 プロジェクトのテンポを設定する

### 4.5.1 プロジェクトの再生テンポを変更する

プロジェクトの再生テンポを変更するときは、[BPM+] [BPM-]ボタンを押します。5～300 BPM の間で調節でき、ボタンを押し続けることで連続的に変化します。同時に押すとプロジェクトを開いたときのテンポに戻ります。



### 4.5.2 プロジェクトにスイングをかける

プロジェクトにスイングをかけるときは、[SWING]ボタンを押します。偶数ステップの発音タイミング（スイングレート）を、-58 ticks～+58 ticks の範囲で設定できます。

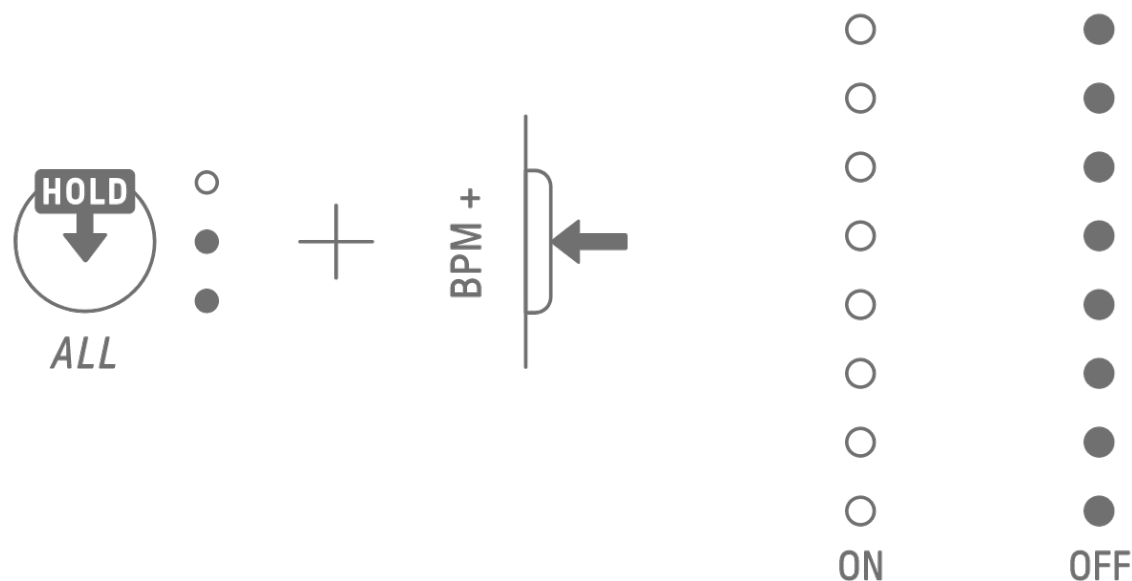


#### NOTE

- 1 ステップは 120 ticks です。
- [DELETE]ボタンを押しながら[SWING]ボタンを押すと、スイングレートを初期化（0 ticks に戻す）できます。
- 偶数ステップは[ローンチクオンタイズ](#)基準で決まります。

### 4.5.3 メトロノームをオン/オフする

メトロノームをオン/オフするときは、[ALL]ノブを押しながら[BPM+]ボタンを押します。メトロノームがオンのときはグローバルメーターが白色に点灯し、オフのときは消灯します。



## NOTE

- ・ メトロノームのサウンドとボリュームを変更するときは、SEQTRAK アプリを使用します。メトロノームのサウンドは 5 種類から選択でき、ボリュームは 0～127 の間で調整できます。
- ・ メトロノームは 4 ステップ間隔で発音し、[ローンチクオンタイズ](#)の先頭でアクセント音が発音されます。

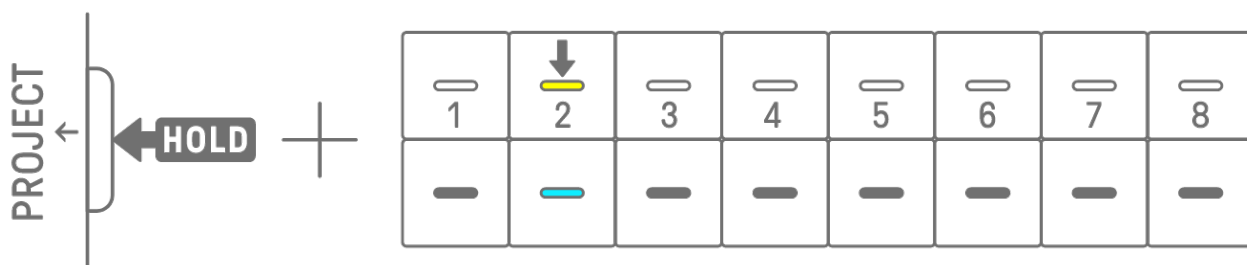
例 1：ローンチクオンタイズが 16 ステップ周期のときは、1（アクセント）、5、9、13、17（アクセント）、21 ステップ...で発音。

例 2：ローンチクオンタイズが 17 ステップ周期のときは、1（アクセント）、5、9、13、17、18(アクセント)、22 ステップ...で発音。

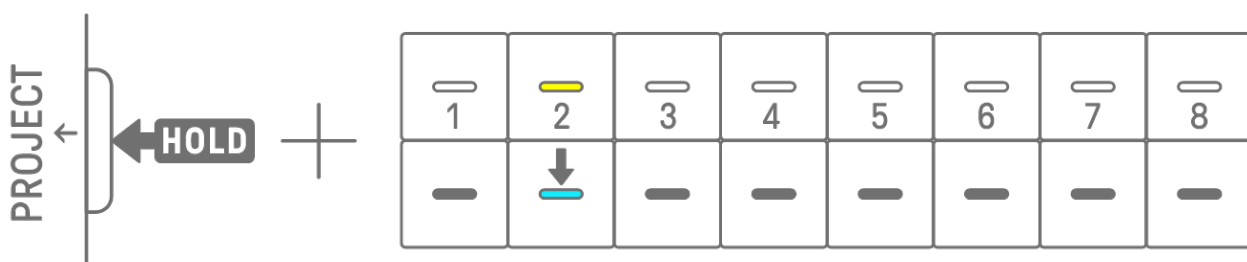
## 4.6 プロジェクトを一時保存する

任意のタイミングでプロジェクトを一時保存して、そのプロジェクトの状態を後から復元できます。プロジェクトを一時保存するときは、[PROJECT ↑]を押しながら選択中のプロジェクトに対応する Drum キー（黄色に点灯）を押します。

また、プロジェクトをロードした直後に、プロジェクトが自動的に一時保存されます。これにより、ロードした直後のプロジェクトを復元できます。 [OS V1.20]



一時保存したプロジェクトを復元するときは、[PROJECT ↑]を押しながら、水色に点灯している Drum キーを押します。



## NOTE

- ・ 一時保存できるプロジェクトは 1 つだけです。
- ・ プロジェクトを切り替えたり、電源を切ったりすると、一時保存したプロジェクトは削除されます。
- ・ サンプリングしたサウンドを保存せずに、同じ Synth キーにもう一度サンプリングして上書きすると、上書き前のサウンドは一時保存したプロジェクトからも削除されます。サンプリングしたサウンドは、必要に応じて保存してください。

## 5. トラックとパターン

トラックは、プロジェクトを構成する要素で、ひとつのサウンドが割り当てられた演奏パートのことです。Drum トラック、Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX)、SAMPLER トラックの 3 種類あります。各トラックの詳細は「[6.Drum トラック](#)」「[7.Synth トラック \(SYNTH 1・SYNTH 2・DX\)](#)」「[8.SAMPLER トラック](#)」をご覧ください。

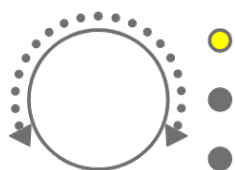
パターンは、ループ再生されるフレーズのことで、同じフレーズを繰り返したり、好きなタイミングで切り替えたりすることで演奏できます。プロジェクトの再生が停止するまで、11 トラック分のパターンが重なって鳴り続けます。

### 5.1 パターンを切り替える

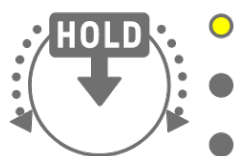
パターンを切り替える方法は、トラックノブを使用して切り替える方法と Drum キーを使用して切り替える方法の 2 種類あります。切り替えタイミングは、「即時切り替え」と「予約切り替え」の 2 種類あります。予約切り替えでは、再生開始時点からの決まった周期（ローンチクオンタイズ）でパターンが切り替わります。ローンチクオンタイズのデフォルトは、16 ステップです。

#### 5.1.1 トラックノブを使用して切り替える

トラックノブを回すと、各トラックのパターンを即座に切り替えられます。



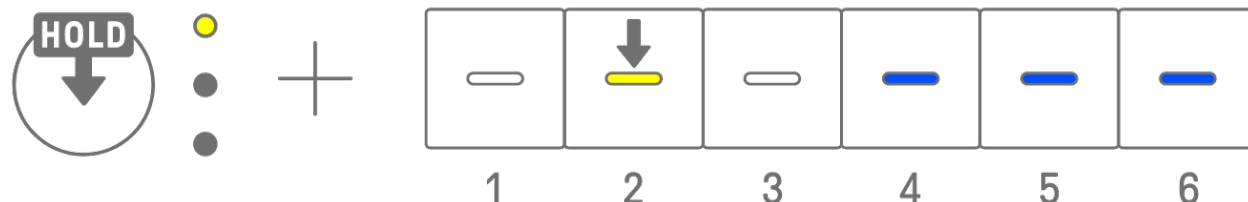
トラックノブを押しながら回すと、予約切り替えができます。



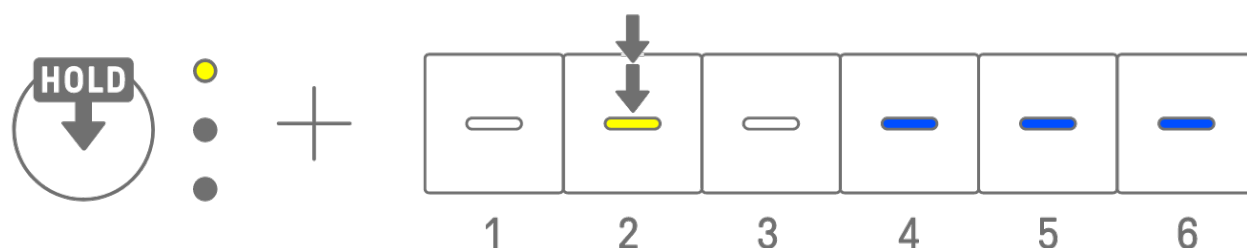
選択されているパターンが 1～3 のときは LED ランプが黄色に、4～6 のときは水色に点滅します。[ALL]ノブを回すと、11 トラックすべてを即座に切り替えられます。[ALL]ノブを押しながら回すと、11 トラックすべての予約切り替えができます。

#### 5.1.2 Drum キーを使用して切り替える

トラックノブを押しながら点灯している Drum キーを押すと、予約切り替えができます。Drum キー 1～6 がそれぞれパターン 1～6 に対応しています。



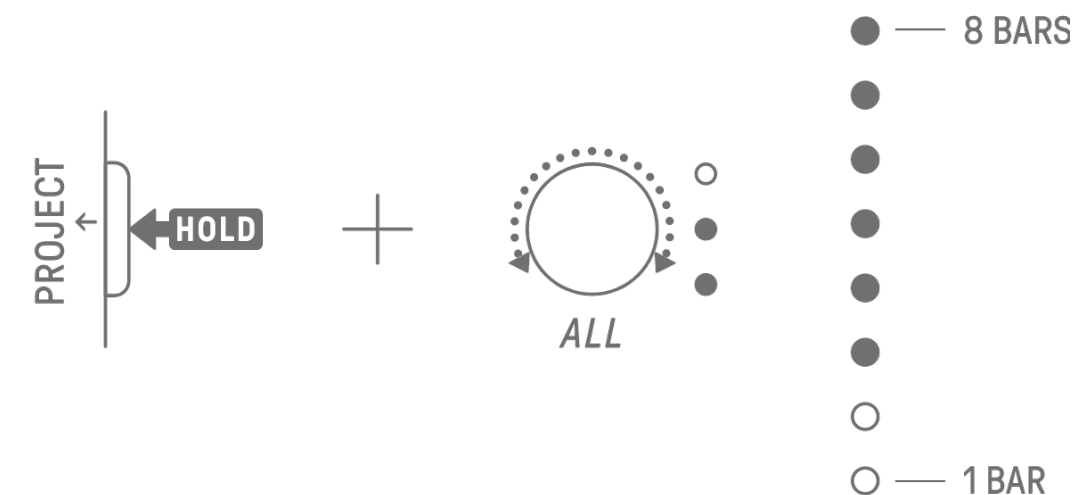
トラックノブを押しながら Drum キーをダブルタップすると、各トラックのパターンを即座に切り替えられます。



[ALL]ノブを押しながら Drum キーをダブルタップすると、11 トラックすべてを即座に切り替えられます。[ALL]ノブを押しながら Drum キーを押すと 11 トラックすべての予約切り替えができます。

### 5.1.3 ローンチクオンタイズを変更する

[PROJECT ↑]ボタンを押しながら[ALL]ノブを回すと、ローンチクオンタイズのステップ数を変更できます。[ALL]ノブを押しながら回すと、1 小節（16 ステップ）単位で変更できます。グローバルメーターには小節数が、Drum キーにはステップ数が表示されます。

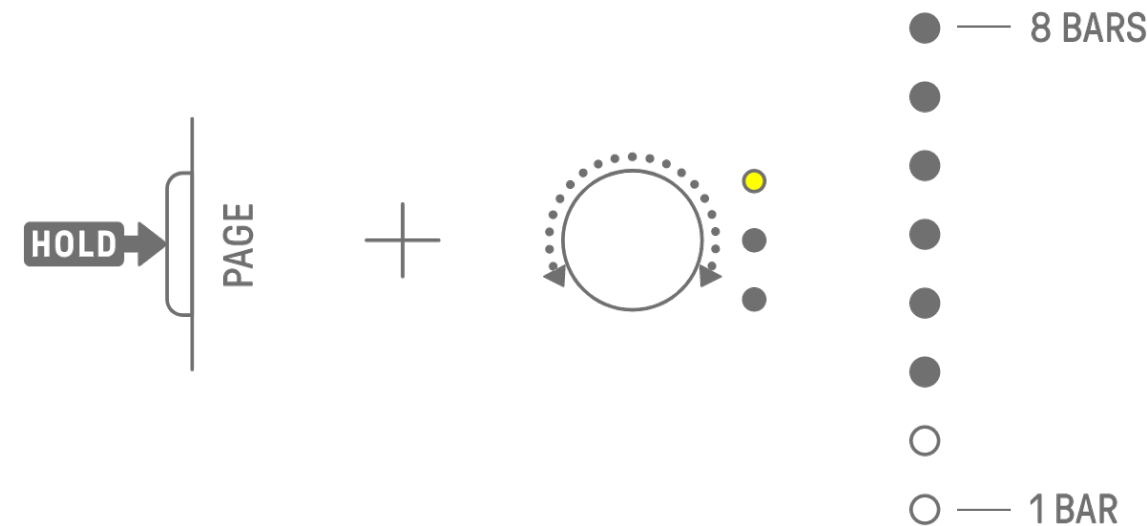


1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

## 5.2 パターンの長さを変更する

### 5.2.1 Drum トラック

Drum トラックのパターンの長さを変更するときは、[PAGE]ボタンを押しながら Drum トラックノブを回します。1～128 ステップの間で設定できます。Drum トラックノブを押しながら回すと、1 小節（16 ステップ）単位で変更できます。グローバルメーターには小節数が、Drum キーにはステップ数が表示されます。



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

新しい小節を追加したときは、既存の小節から自動でコピーされます。どの小節からコピーされるかは、以下の表でご確認ください。 [OS V1.20]

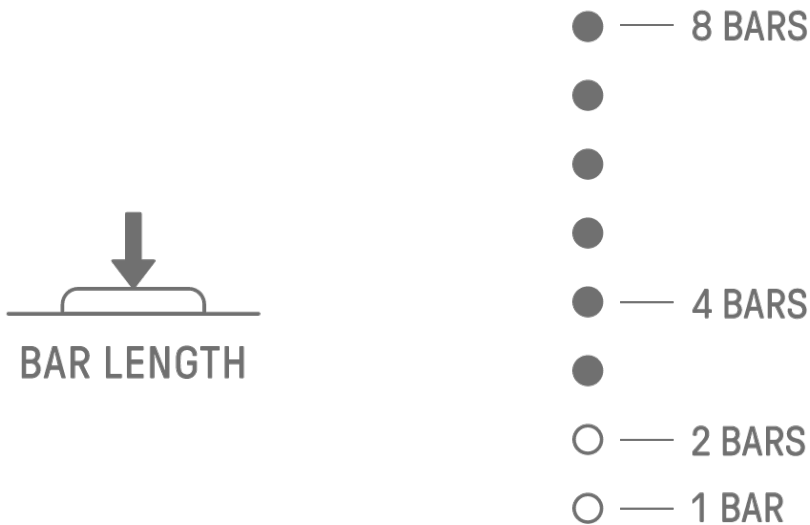
追加する（コピー先の）小節	コピー元の小節
2 小節目	1 小節目
3 小節目	1 小節目
4 小節目	2 小節目
5 小節目	1 小節目
6 小節目	2 小節目
7 小節目	3 小節目
8 小節目	4 小節目

#### NOTE

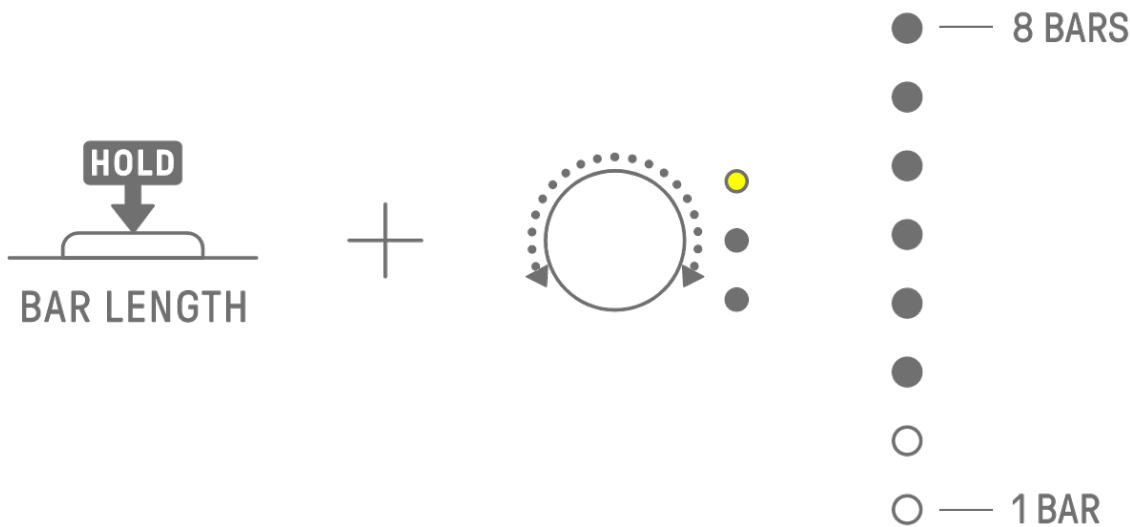
- ・ パターンの長さを短くすると、範囲外のデータ（ノートやモーションレコーディング）は消えずに保持されます。長さを元に戻すと、データは復活します。
- ・ 増やした小節に既にデータがある場合は、既存の小節からはコピーされません。

















5.2.2 Synthトラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX)、SAMPLERトラック

SynthトラックとSAMPLERトラックのパターンの長さを変更するときは、[BAR LENGTH]ボタンを押します。パターンの長さは1、2、4、8小節から設定できます。



[BAR LENGTH]ボタンを押しながら Synth トラックノブまたは[SAMPLER]ノブを回すと、パターンの長さを 1～128 ステップの間で設定できます。また、Synth トラックノブまたは[SAMPLER]ノブを押しながら回すと、1 小節（16 ステップ）単位で変更できます。グローバルメーターには小節数が、Drum キーにはステップ数が表示されます。



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

新しい小節を追加したときは、既存の小節から自動でコピーされます。どの小節からコピーされるかは、以下の表でご確認ください。[OS V1.20]

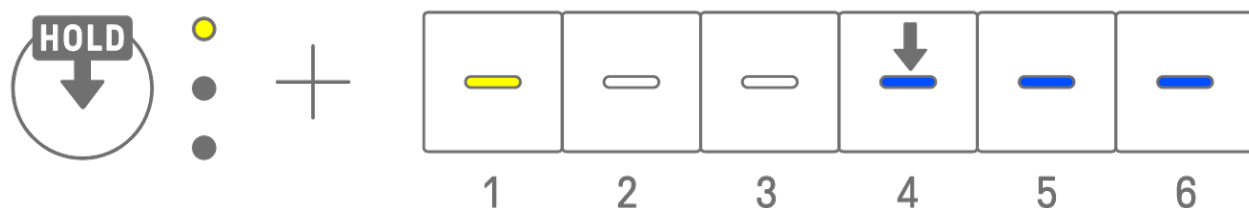
追加する（コピー先の）小節	コピー元の小節
2 小節目	1 小節目
3 小節目	1 小節目
4 小節目	2 小節目
5 小節目	1 小節目
6 小節目	2 小節目
7 小節目	3 小節目
8 小節目	4 小節目

#### NOTE

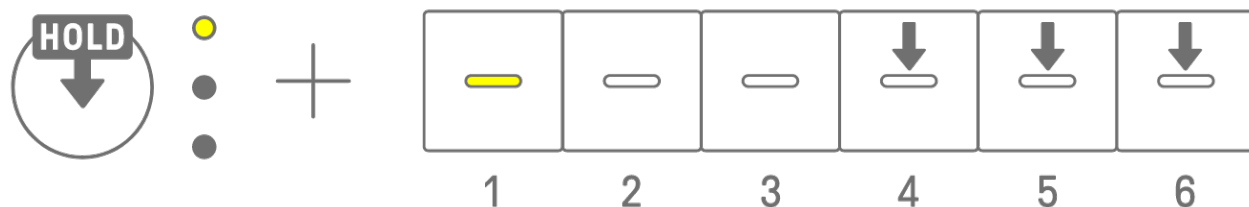
- ・ パターンの長さを短くすると、範囲外のデータ（ノートやモーションレコーディング）は消えずに保持されます。長さを元に戻すと、データは復活します。
- ・ 増やした小節に既にデータがある場合は、既存の小節からはコピーされません。

### 5.3 パターン数を変更する（3 パターン⇄6 パターン）

トラックノブを押しながら青色に点灯している 4～6 の Drum キーを押すと、トラックのパターン数を 3 つから 6 つに増やすことができます。パターン数が 6 つになると、4～6 の Drum キーは白色に点灯します。



トラックのパターン数を 6 つから 3 つに減らすときは、トラックノブを押しながら 4～6 の Drum キーを同時に押します。パターン数が 3 つになると、4～6 の Drum キーは青色に点灯します。



#### NOTE

- ・ 各トラックが 1～6 のどのパターンを選択しているか確認したいときは、トラックノブを押して、LED ランプをご覧ください。1～3 のパターンを選択しているときは黄色に、4～6 のパターンを選択しているときは水色に点滅します。



## 5.4 パターンを削除する

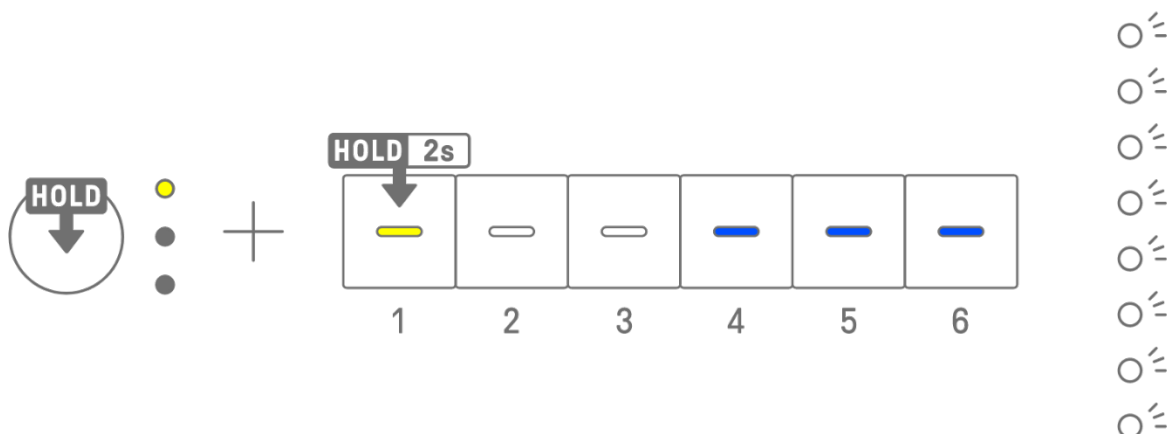
選択中のパターンを削除するときは、[DELETE]ボタンを押しながらトラックノブを押します。削除が完了すると対象トラックのLEDランプが赤色に点滅します。



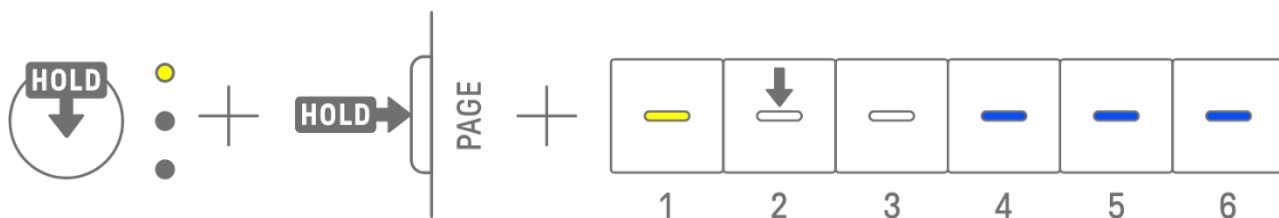
[DELETE]ボタンを押しながら[ALL]ノブを押すと、全トラックの選択中のパターンを削除できます。

## 5.5 パターンをコピー＆ペーストする

選択中のパターンをコピーするときは、トラックノブまたは[ALL]ノブを押しながら、Drum キーを2秒以上長押しします。コピーが成功するとグローバルメーターが白色に点滅します。



コピーしたパターンをペーストするときは、トラックノブまたは[ALL]ノブを[Page]ボタンと同時に押しながら、Drum キーを押します。ペーストが成功するとペースト先の Drum キーが1秒間点滅します。



Drum トラック間、Synth トラック (SYNTH1・SYNTH2・DX) 間であれば、異なるトラックへのコピー＆ペーストが可能です。

### NOTE

- ・ パラメーターロックやモーションレコーディングを含んだ、すべてのパラメーターをそのままコピー＆ペーストできます。ただし、トラック間でエフェクトの種類が異なる場合は、エフェクトのパラメーターはペーストされません。

## 5.6 トラックを選択する・試聴する

トラックを選択するときは、トラックノブを押します。再生停止中にトラックノブを押すと、選択したトラックの音を試聴できます。



## 5.7 トラックのサウンドを変更する

Drum トラック、Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX) のサウンドを変更するときは、トラックノブを押してトラックを選択し、Sound Design Page1 のときの Sound Design ノブ 1 を回します。



SAMPLER トラックは 7 つの Synth キーにそれぞれサンプルが割り当てられています。各サンプルのサウンドを変更するときは、[SAMPLER]ノブを押して、SAMPLER トラックを選択します。次に、Synth キーを押してサンプルを選択し、Sound Design Page1 のときの Sound Design ノブ 1 を回します。

**SAMPLER**

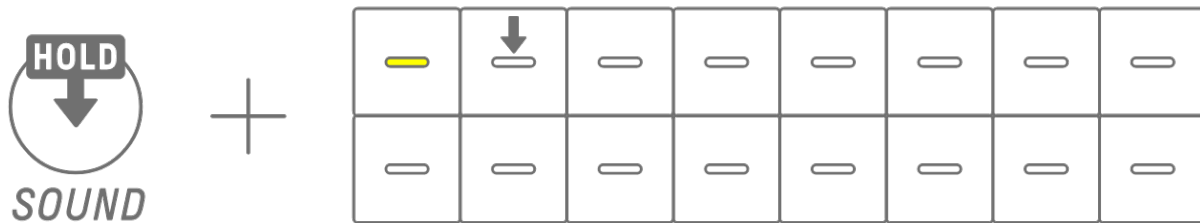


●	↓ 1	2	3
4	5	6	7



### 5.7.1 サウンドカテゴリーを選択する（カテゴリージャンプ）

Sound Design Page1 のときに Sound Design ノブ 1 を押しながら Drum キーを押すと、各トラックに設定されたサウンドカテゴリーの先頭のサウンドに直接移動できます。これをカテゴリージャンプと言います。



#### NOTE

- FAVORITE にカテゴリージャンプすると、お気に入り登録されたサウンドを選択できます。サウンドのお気に入り登録は「[9.5 サウンドを保存する](#)」をご覧ください。
- お気に入り登録されたサウンドが存在しない場合は、FAVORITE は点灯しません。

### 5.7.2 Drum トラックのサウンドカテゴリー

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

### 5.7.3 Synth トラック（SYNTH 1・SYNTH 2・DX）のサウンドカテゴリー

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

### 5.7.4 SAMPLER トラックのサウンドカテゴリー

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 トラックをミュート・ソロにする

### 5.8.1 ミュート

[MUTE]ボタンを押しながらトラックノブを押すと、選択中のトラックをミュートできます。ミュートされたトラックのLEDランプは緑色に点灯します。もう一度押すとミュートを解除できます。



#### NOTE

- ミュート中のトラックがあるときに[MUTE]ボタンを押しながら[ALL]ノブを押すと、すべてのトラックのミュートが解除されます。

### 5.8.2 ソロ

[SOLO]ボタンを押しながらトラックノブを押すと、そのトラックだけが発音される状態（ソロ）になり、他のトラックがすべてミュートされます。このとき、ソロのトラックのLEDランプは水色に点灯します。もう一度押すとソロを解除できます。

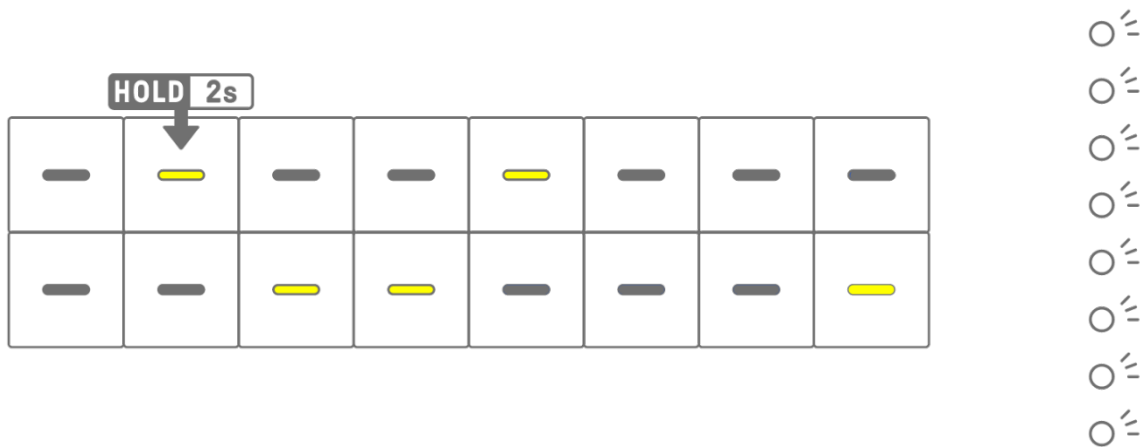


#### NOTE

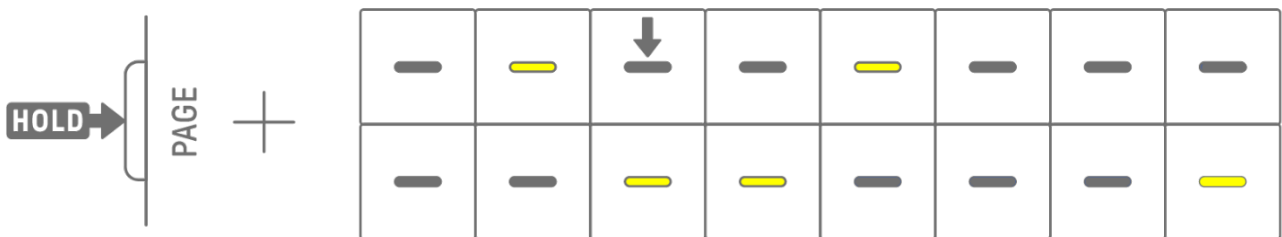
- ミュートとソロは、[ミキサーモード](#)と[ソングモード](#)でも使用できます。
- ミュート中のトラックがあるときにソロを設定すると、ソロが優先されます。ソロをオフにするとミュートが復元されます。

## 5.9 トラックのステップをコピー&ペーストする

選択中のトラックのステップをコピーするときは、Drum キーを 2 秒以上長押しします。コピーが成功するとグローバルメーターが白色に点滅します。



コピーしたステップをペーストするときは、[Page]ボタンを押しながら Drum キーを押します。



Drum トラック間、Synth トラック (SYNTH1・SYNTH2・DX) 間であれば、異なるトラックへのコピー&ペーストが可能です。

### NOTE

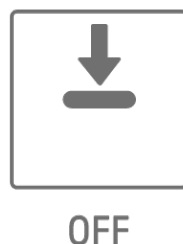
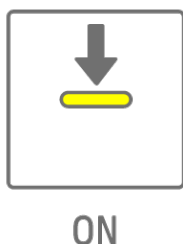
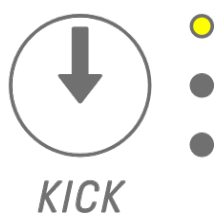
- パラメーターロックやモーションレコーディングを含んだ、すべてのパラメーターをそのままコピー&ペーストできます。ただし、トラック間でエフェクトの種類が異なる場合は、エフェクトのパラメーターはペーストされません。

## 6. Drum トラック

Drum トラックは、KICK・SNARE・CLAP・HAT 1・HAT 2・PERC 1・PERC 2 の 7 つあります。対応するトラックノブや Drum キーを操作して、ビートを制作できます。

### 6.1 ステップ入力

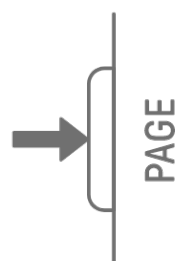
Drum トラックノブを押して、編集したい Drum トラックを選択します。Drum キーを押して、ステップの発音をオン/オフします。



### 6.2 ページを切り替える

一度に Drum キーに表示されるパターンの範囲（ページ）は 16 ステップです。パターンの長さが 17 ステップ以上ある場合は、ページを切り替えることができます。

ページを切り替えるときは、[PAGE]ボタンを押します。表示されているページは、グローバルメーターに水色の点滅で表示されます。



● — PAGE (BAR) 8



○ — PAGE (BAR) 1

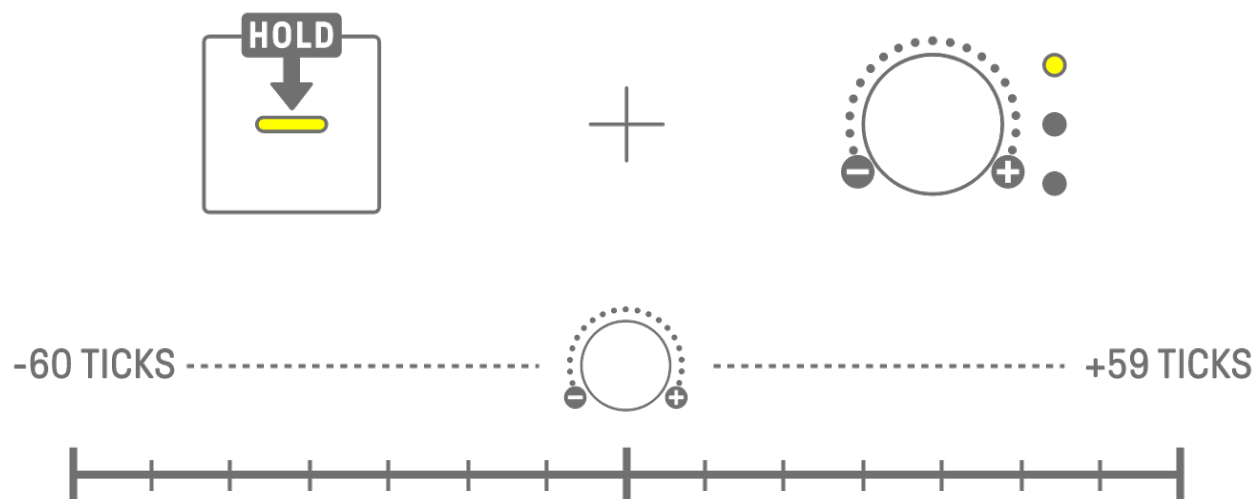
#### NOTE

- ・ パターンの長さを変更するときは、「[5.2 パターンの長さを変更する](#)」をご覧ください。

### 6.3 ステップの発音タイミングを微調整する（マイクロタイミング）

オンの Drum キーを押しながらトラックノブを回すと、ステップの発音タイミングを微調整できます。このとき、インデックスの[MICRO TIMING]が点灯します。

発音タイミングは、-60 ticks～+59 ticks の範囲で調整できます。

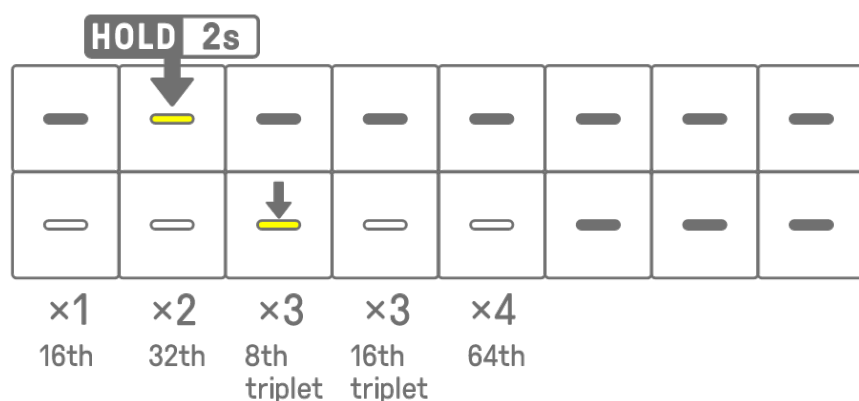


#### NOTE

- 1 ステップは 120 ticks です。
- 複数の Drum キーを同時に押しながらトラックノブを回すと、一度に発音タイミングを調整できます。

### 6.4 ステップの連打数を設定する（サブステップ）

1つのステップに複数回発音させる機能をサブステップと言います。オンの Drum キーを 2 秒以上長押しすると、5つの Drum キーが点灯し、サブステップを設定できます。連打なし（デフォルト）、2 連打、3 連打（8 分 3 連）、3 連打、4 連打から選択できます。

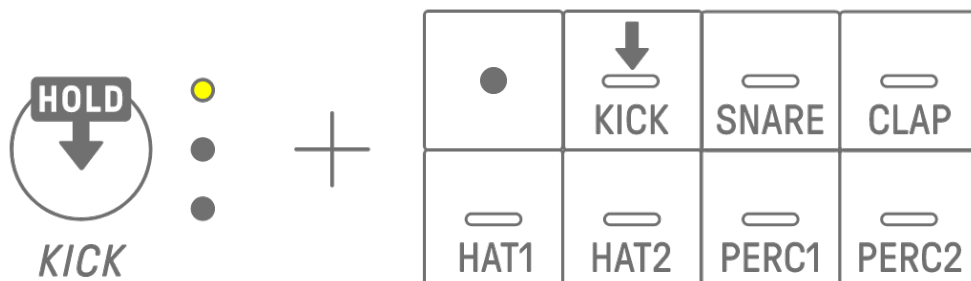


#### NOTE

- サブステップを設定したい Drum キーが上段なら下段の Drum キーが、下段なら上段の Drum キーが 5 つ点灯します。

## 6.5 リアルタイム入力

Drum トラックノブのいずれかを押しながら Synth キーを押すと、リアルタイム入力モードに入ります。リアルタイム入力モードでは、Synth キーで Drum トラックをリアルタイムに演奏できます。リアルタイム入力モードを終了するときは、リアルタイム入力モードに入るときと、同様の手順です。



リアルタイム入力モードのときに Record キーを押すと録音が始まり、入力した Synth キーに対応する Drum トラックの音（ノート）を録音できます。録音時は Record キーが赤色に点滅し、Drum キーにパターンが表示されます。

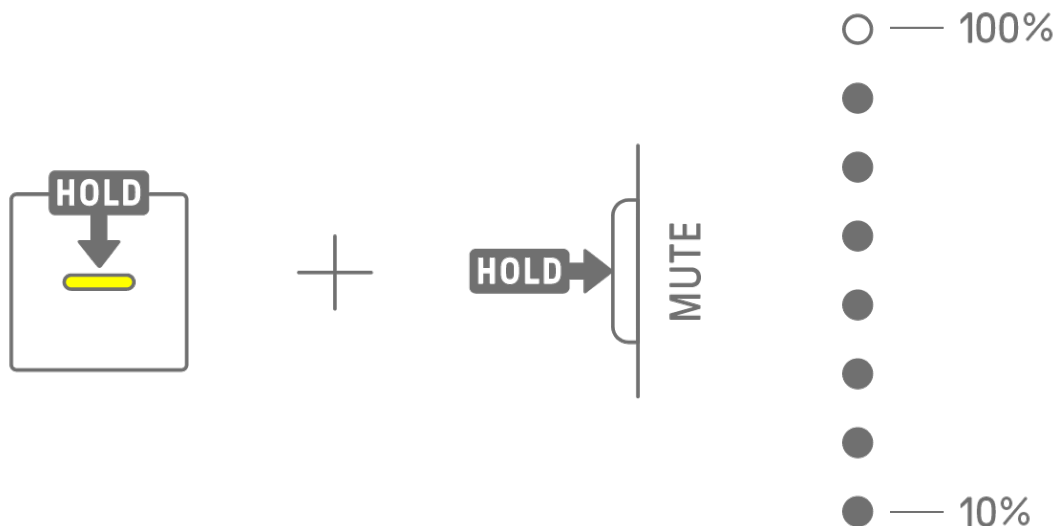
### NOTE

- 電源がオフになると、自動的にリアルタイム入力モードは終了されます。
- [カウントが設定されている](#)場合、録音開始前にカウントが流れます。 [OS V1.20]



## 6.6 ステップの発音確率を変更する

Drum トラックのステップの発音確率を 8 段階から選択できます。オンの Drum キーを押しながら[MUTE]ボタンを押すと、対応するステップの発音確率を 1 段階ずつ下げることができます。このとき、グローバルメーターの点灯数で発音確率を確認できます。



オンの Drum キーを複数同時に押しながら[MUTE]ボタンを押すと、選択した Drum キーに対応するステップの発音確率を、一度に 1 段階ずつ下げることができます。

### NOTE

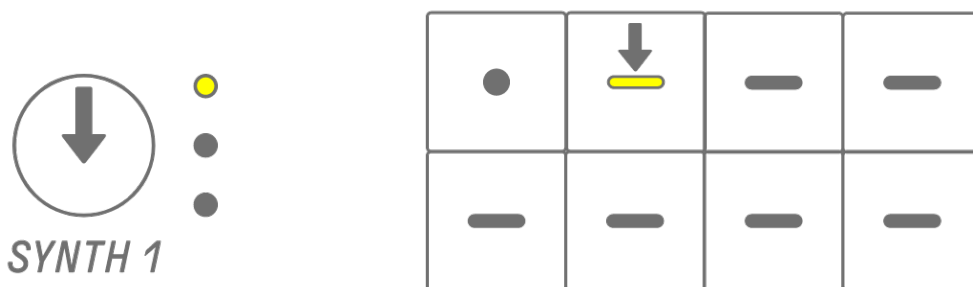
- ・ 発音確率が最小値のときに発音確率を変更すると、最大値に移ります。
- ・ 複数同時操作の場合、グローバルメーターには、最も高い発音確率が表示されます。

## 7. Synth トラック (SYNTH 1・SYNTH 2・DX)

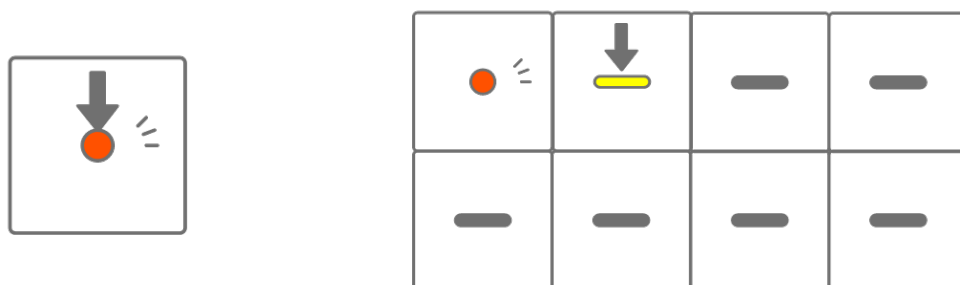
Synth トラックは、SYNTH 1・SYNTH 2・DX の 3 つあります。対応するトラックノブや Synth キーを操作して、メロディーを制作できます。

### 7.1 リアルタイム入力

[SYNTH 1]ノブ、[SYNTH 2]ノブ、または[DX]ノブを押して、Synth トラックを選択します。Synth キーを押してリアルタイムに演奏できます。



Record キーを押すと録音が始まり、入力した Synth キーの音（ノート）を録音できます。録音時は Record キーが赤色に点滅し、Drum キーにパターン上の現在位置が表示されます。



#### NOTE

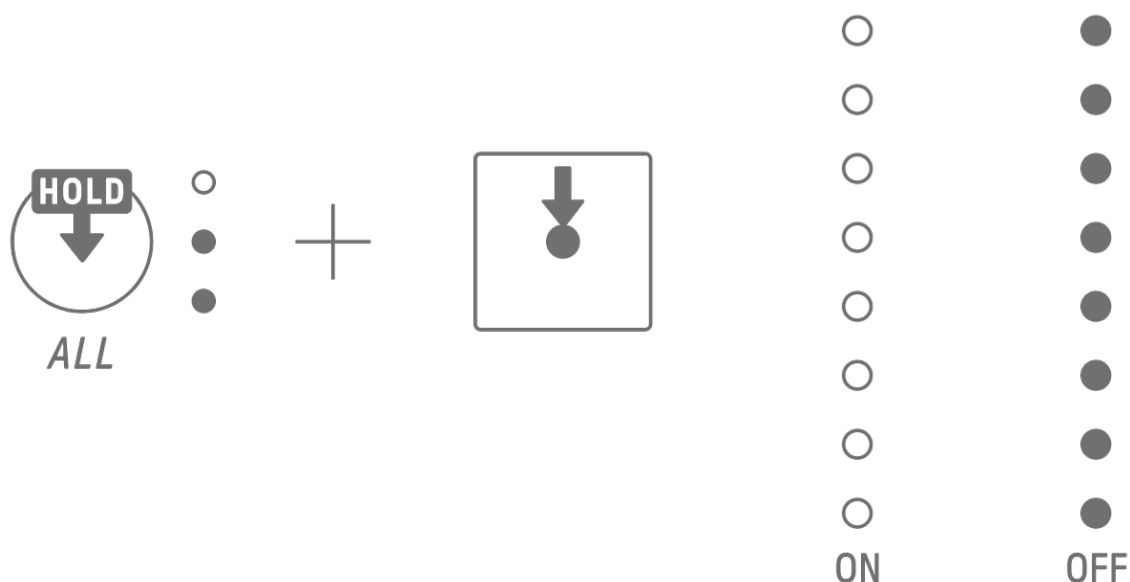
- 外部の MIDI 機器からもリアルタイム入力できます。チャンネルの割り当ては、「[18.2 MIDI チャンネル](#)」をご覧ください。
- 録音済みのノートを残したまま重ねて録音できます。ただし、録音済みのノートと同じピッチのノートを録音する場合、録音済みのノートの長さは書き換えられます。
- [カウントが設定されている](#)場合、録音開始前にカウントが流れます。 [OS V1.20]

## 7.2 クオンタイズをオン/オフする

録音時のクオンタイズをオン/オフするときは、[ALL]ノブを押しながら Record キーを押します。クオンタイズがオンのときはグローバルメーターが白色に点灯し、オフのときは消灯します。デフォルトではオンに設定されています。

クオンタイズがオンのときは、演奏時に発音タイミングがずれていても、録音データでは発音タイミングが自動的に補正されます。

クオンタイズは、録音済みのデータには影響しません。



### NOTE

- クオンタイズの詳細設定は SEQTRAK アプリを使用します。クオンタイズは 1/32・1/16T・1/16（デフォルト）・1/8T・1/8・OFF から設定できます。
- クオンタイズの設定は、Drum トラックのリアルタイム入力にも反映されます。

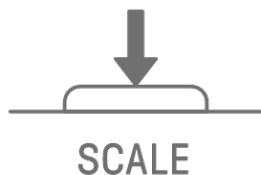
## 7.3 オクターブを変更する

選択中の Synth キーの発音を 1 オクターブ単位で変更するときは、[OCTAVE]ボタンを押します。+2 オクターブ、-3 オクターブの範囲で変更できます。この操作は、録音済みのデータには影響しません。



## 7.4 スケールを変更する

Synth キーを押したときに発音する音階（スケール）を変更するときは、[SCALE]ボタンを押します。プロジェクトごとに8種類のスケールが保存されており、デフォルトでは下図のように設定されています。この操作は、録音済みのデータには影響しません。



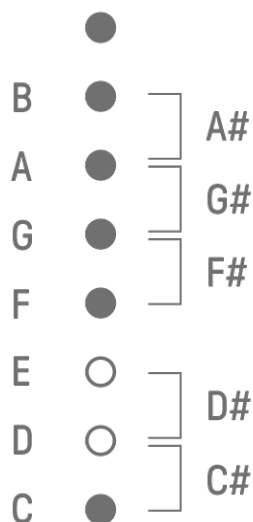
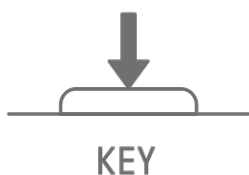
- ☒ — MINOR
- ☐ — MAJOR
- ☐ — MINOR PENTATONIC
- ☐ — MAJOR PENTATONIC
- ☐ — LYDIAN
- ☐ — DORIAN
- ☐ — MIXOLYDIAN
- ☐ — PHRYGIAN

### NOTE

- ・ 選択中のプロジェクトのスケールを編集するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

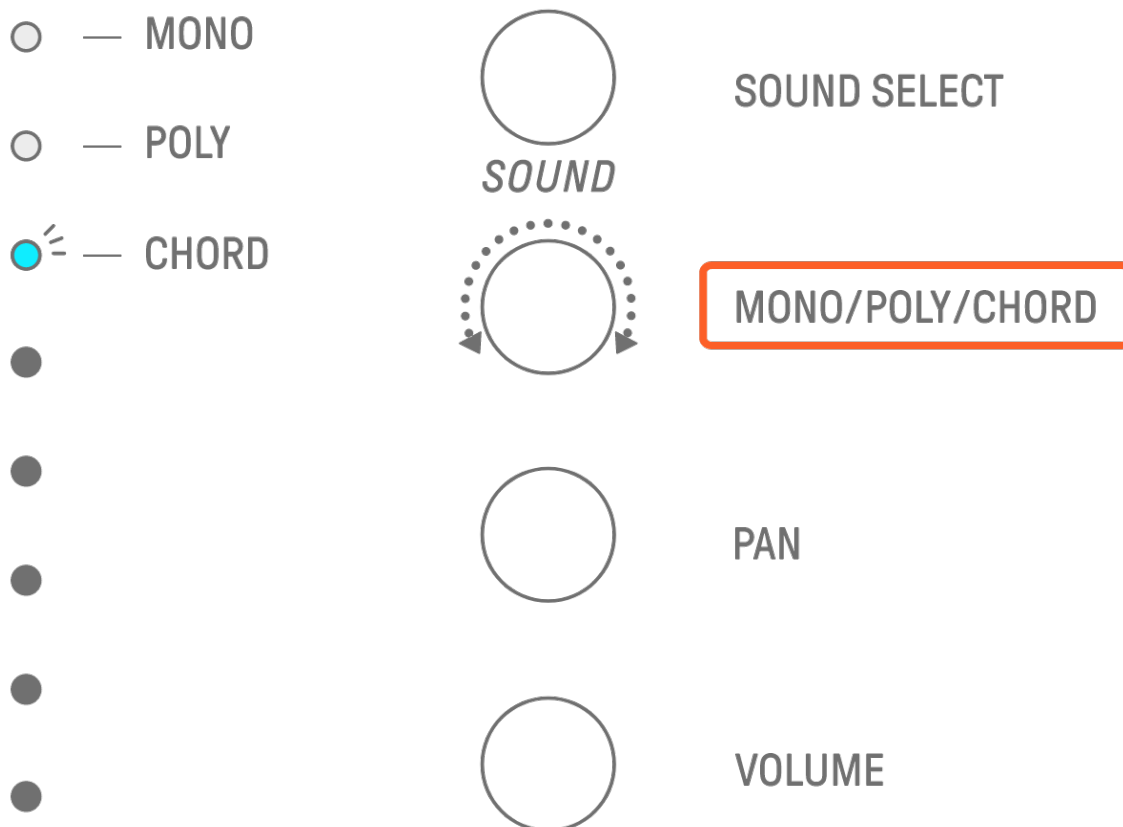
## 7.5 キーを変更する

Synth キーを押したときに発音するスケールを半音単位で変更するときは、[KEY]ボタンを押します。この操作は、録音済みのデータには影響しません。



## 7.6 コードで演奏する

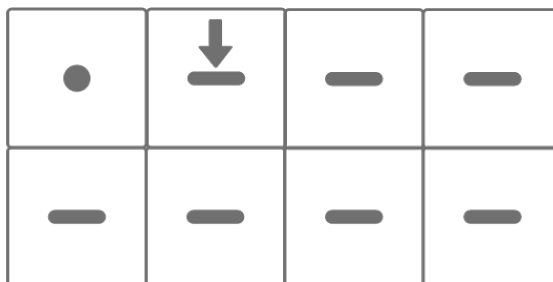
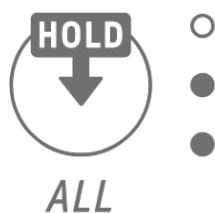
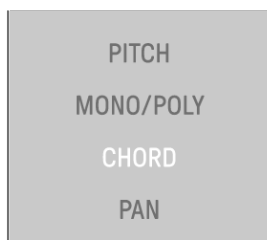
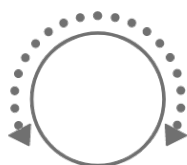
Sound Design Page1 のときの Sound Design ノブ 2 を回すと、MONO（単音発音）/POLY（複数同時発音）/CHORD（コード発音）の設定を切り替えられます。CHORD ではあらかじめ割り当てられた 7 つのコードで演奏できます。MONO/POLY/CHORD の設定は SYNTH 1・SYNTH 2・DX トラックで有効です。



## 7.7 コードを編集する

コードを編集するときは、下記の手順で行います。

1. Sound Design Page1 のときの Sound Design ノブ 2 を回し、CHORD に設定します。
2. [ALL]ノブを押しながら編集したいコードの Synth キーを押すと、設定中のコードの構成音が Drum キーに表示されます。ノートの表示範囲を切り替えるには、[OCTAVE]ボタンを押すか、青色に点灯している Drum キーを押します。
3. Drum キーを押して、対応するノートを追加または削除します。ノートは最大 4 音まで選択できます。選択したノートのコードを試聴するときは、Synth キーを押します。



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

この操作は、録音済みのデータには影響しません。

### NOTE

- コードの構成音は、SEQTRAK アプリでも編集できます。
- コードはトラックごとに設定でき、プロジェクトのスケールに紐づいています。
- キー、スケール、コードとの組み合わせでノートが G8 を超える場合は、1 オクターブ下のノートが発音されます (A8 であれば A7)。

## 7.8 鍵盤入力モードに切り替える

鍵盤入力モードは、Drum キーを鍵盤のように演奏できるモードです。

鍵盤入力モードに切り替えるときは、[ALL]ノブを押しながら[KEY]ボタンを押します。このとき、Drum キーが鍵盤状に白色点灯します。



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

### NOTE

- ・ ノートの表示範囲を切り替えるには、[OCTAVE]ボタンを押すか、青色に点灯している Drum キーを押します。

## 7.9 ステップ入力

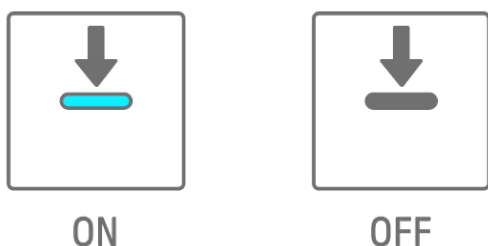
Synth トラックをステップ入力で編集できます。

[PAGE]ボタンを押しながら、Synth トラックノブまたは[SAMPLER]ノブを押すと、ステップ入力モードに入ります。ステップ入力モードを終了するときは、同様の手順で行います。

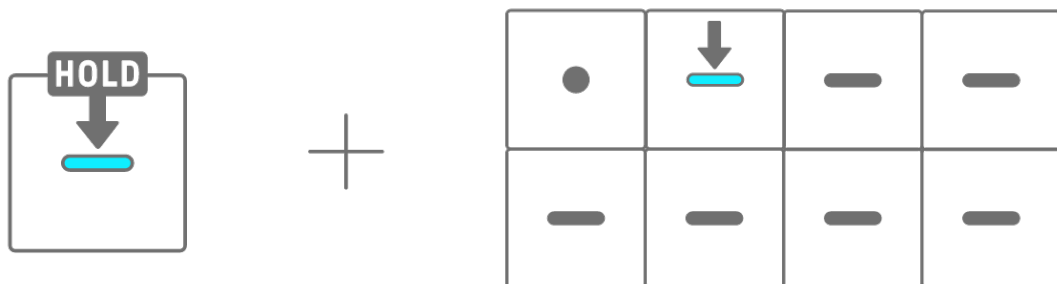


Drum キーを押してステップをオン/オフします。ステップには、選択中のトラックの Synth キー/鍵盤入力モード/外部 MIDI 機器で最後に発音したノートが入力されます。

MONO/POLY/CHORD 設定が CHORD のときなど複数音同時に発音した場合は、選択したすべてのノートがステップに入力されます。



Drum キーを押しながら Synth キーを押すと、Synth キーに割り当てられたノートを選択したステップに追加/削除できます。MONO/POLY/CHORD 設定が CHORD の場合は、入力済みのノートがすべて削除され、コードのノートが追加されます。ただし、入力済みのノートとコードのノートが完全に一致する場合は、すべてのノートが削除されます。



オンの Drum キーを押しながら[ALL]ノブを回すと、選択したステップのノートの長さを変更できます。選択したステップにノートが複数ある場合、個別にノートの長さを変更するときは、Drum キーと Synth キーを同時に押しながら[ALL]ノブを回します。

Drum キーとグローバルメーターには、ノートの長さが表示されます。



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



## NOTE

- 電源がオフになると、自動的にステップ入力モードは終了されます。
- ステップ入力モードでは、ノートの[マイクロタイミング](#)を変更できます。



## 8. SAMPLER トラック

SAMPLER トラックは、サンプルを再生できるトラックです。プリセットのサンプルや、内蔵マイク等で録音したサンプルを Synth キーに割り当てて再生できます。

### 8.1 リアルタイム入力

[SAMPLER]ノブを押して、SAMPLER トラックを選択します。

SAMPLER トラックでは、7つのサンプルを鳴らすことができます。Synth キーを押すと、それぞれの Synth キーに割り当てられたサンプルが再生されます。

SAMPLER



●	↓ 1	2	3
4	5	6	7

Record キーを押すと録音が始まり、それぞれの Synth キーに割り当てられたサンプルを録音できます。録音時は Record キーが赤色に点滅し、Drum キーにパターン上の現在位置が表示されます。

### 8.2 サンプリングする（内蔵マイク/AUDIO IN・USB オーディオ入力）

内蔵マイクで音声を録音したり、外部から取り込んだりした音を SAMPLER トラックで鳴らせます。[SAMPLER]ノブを押して、SAMPLER トラックを選択します。Synth キーを押して、サンプリングする音を割り当てる Synth キーを選択します。このとき、選択中の Synth キーは赤色に点滅します。

[REC SAMPLE]ボタンを押すと、マイクによるサンプリングが始まります。1 サンプルあたりの録音可能時間は 16 秒です。もう一度[REC SAMPLE]ボタンを押すか、16 秒経過するとサンプリングを終了します。

[AUDIO IN]端子にケーブルが接続されている場合は、AUDIO IN 入力でサンプリングされます。サンプリングソースが USB オーディオ入力のときは、USB 接続からの入力音声でサンプリングされます。

SAMPLER



●	↓ 1	2	3
4	5	6	7



### 8.3 サンプリングソースを変更する

サンプリングソースは、内蔵マイク/AUDIO IN 入力、USB オーディオ入力、またはリサンプリングの3つから選択できます。サンプリングソースを変更するときは、[REC SAMPLE]ボタンを2秒以上長押ししながら、白色に点灯している Drum キーを押します。



### 8.4 リサンプリングする

リサンプリングとは、SEQTRAK で再生している音声をそのままサンプリングすることです。リサンプリングするときは、以下の手順で行います。

1. サンプリングソースをリサンプリングに変更します。サンプリングソースの変更方法は「[8.3 サンプリングソースを変更する](#)」をご覧ください。
2. 各トラックのパターンを変更、調整します。
3. サンプリングを開始します。サンプリングの方法は「[8.2 サンプリングする（内蔵マイク/AUDIO IN・USB オーディオ入力）](#)」をご覧ください。

#### NOTE

- ・ リサンプリング中のメトロノームは、設定に関わらずミュートされます。

### 8.5 サンプリングをキャンセルする

サンプリング中であれば、サンプリングをキャンセルできます。サンプリングをキャンセルするときは、[DELETE]ボタンを押しながら[REC SAMPLE]ボタンを押します。キャンセルが完了すると、サンプリング開始前の音が復元されます。



8.6 サンプリング開始前のカウントを設定する

サンプリング開始前のカウントを設定するときは、[ALL]ノブを押しながら[REC SAMPLE]ボタンを押します。カウントの設定は、サンプリングソースが内蔵マイク/AUDIO IN 入力とUSB オーディオ入力の際に有効です。カウントが設定されているとき（オン）はグローバルメーターが白色に点灯し、設定されていないとき（オフ）は消灯します。

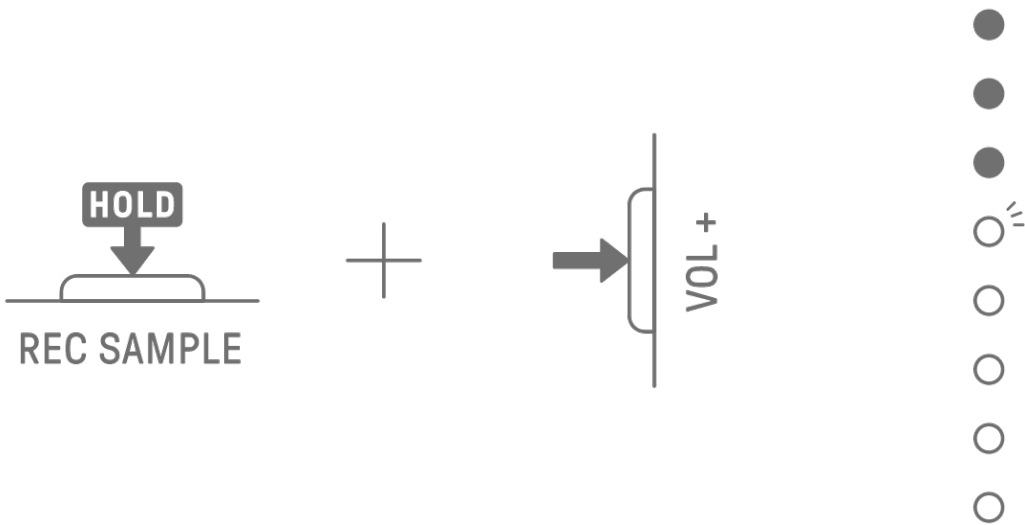


NOTE

- ・ この設定は、リアルタイム入力モードでの録音開始前のカウントの設定と連動します。  
[OS V1.20]

8.7 モニタリングモードに切り替える

モニタリングモードでは、サンプリング入力音声の大きさをグローバルメーターで確認できます。[REC SAMPLE]ボタンを押しながら[VOL+]ボタンを押すと、モニタリングモードに切り替わります。モニタリングモードに切り替わると、SAMPLER トラックの 3 つの LED が白色に点滅します。モニタリングモードを解除するときは、同様の手順を行います。



## 8.8 オートノーマライズをオン/オフする

オートノーマライズとは、サンプリングした音声の音量を自動的に最大化する機能です。デフォルトではオンに設定されています。オートノーマライズをオン/オフするときは、SEQTRAK アプリを使用します。

## 8.9 サンプルごとにパターンを削除する

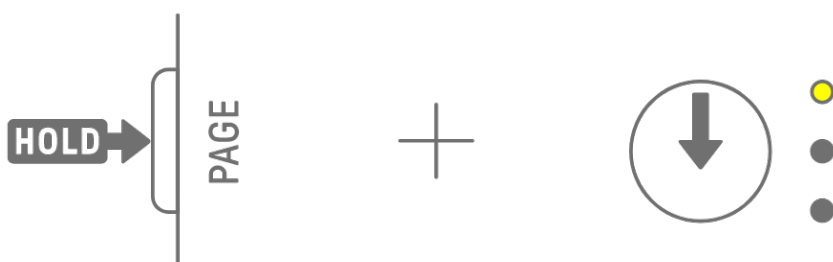
[SAMPLER]ノブを押して、SAMPLERトラックを選択します。[DELETE]ボタンを押しながらSynthキーを押すと、サンプルごとにパターンを削除できます。



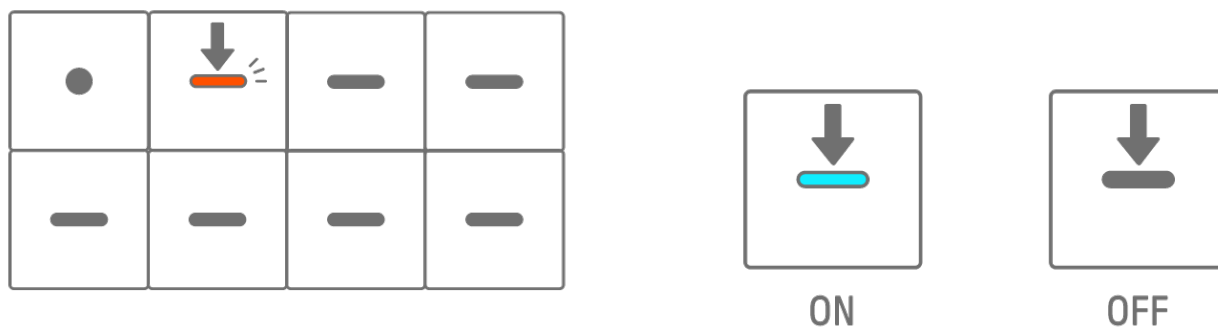
## 8.10 ステップ入力

SAMPLERトラックをステップ入力で編集できます。

[PAGE]ボタンを押しながら、Synthトラックノブまたは[SAMPLER]ノブを押すと、ステップ入力モードに入ります。ステップ入力モードを終了するときは、同様の手順を行います。



[SAMPLER]ノブを押して SAMPLER トラックを選択します。Synth キーを押して、編集するサンプルを選択します。Drum キーを押してステップをオン/オフします。Drum キーには、選択したサンプルのデータのみが表示されます。



オンの Drum キーを押しながら[ALL]ノブを回すと、選択したステップのノートの長さを変更できます。Drum キーとグローバルメーターにノートの長さが表示されます。



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

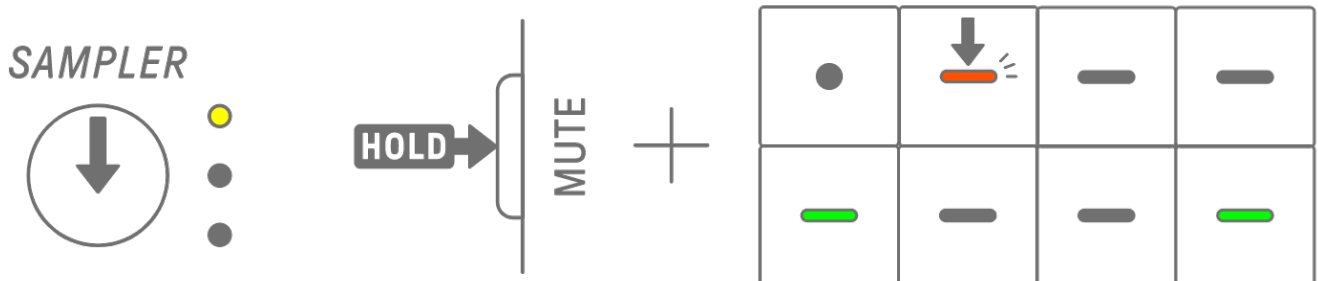


## NOTE

- 電源がオフになると、自動的にステップ入力モードは終了されます。
- ステップ入力モードでは、ノートの[マイクロタイミング](#)を変更できます。

## 8.11 サンプルをミュートする [OS V1.20]

[SAMPLER]ノブを押して、SAMPLERトラックを選択します。[MUTE]ボタンを押しながらSynthキーを押すと、そのSynthキーに割り当てられているサンプルをミュートできます。ミュートされているサンプルのSynthキーは、緑色に点灯します。サンプルのミュートを解除するときは、同様の手順を行います。



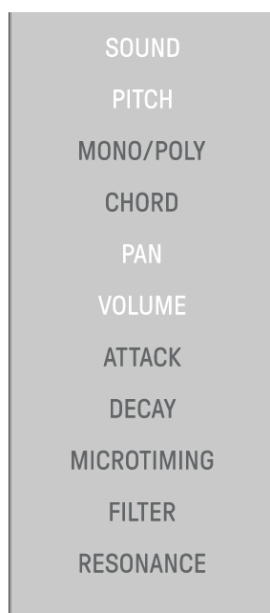
### NOTE

- SAMPLERトラックがミュートの場合は、サンプルのミュートの状態に関係なく、発音しません。
- SAMPLERトラックのミュートを解除したり、すべてのトラックのミュートを一括で解除したりしても、サンプルのミュートは解除されません。

## 9. サウンドデザイン

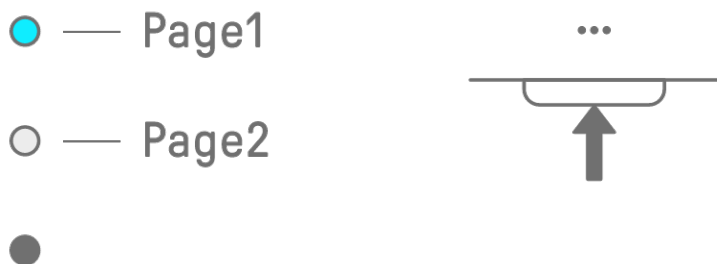
### 9.1 サウンドパラメーターを調整する

トラックノブを押して、サウンドパラメーターを調整するトラックを選択します。Sound Design ノブを回して、選択したトラックのサウンドパラメーターを調整できます。また、Sound Design ノブを押し回しすることで、サウンドパラメーターを大きく変化させることができます。調整対象のサウンドパラメーターは、インデックスに表示されます。

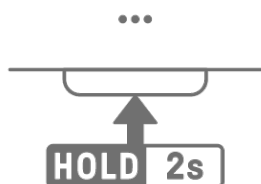


### 9.1.1 サウンドパラメーターの操作ページを切り替える

Sound Design Page ボタンを押して、サウンドパラメーターの操作ページを切り替えられます。ページごとに異なるサウンドパラメーターの調整項目が設定されています。



Sound Design Page ボタンを 2 秒以上長押しすると、アドバンス状態に移行します。アドバンス状態を解除するときも同様の手順です。アドバンス状態になると、操作ページが増え、サウンドパラメーターの調整項目が増えます。



### 9.1.2 Drum トラックのサウンドパラメーター調整項目

Page	Sound Design ノブ	調整項目	パラメーターロック/ モーション レコーディング	インデックス表示
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 Synthトラック（SYNTH 1・SYNTH 2）のサウンドパラメーター調整項目

Page	Sound Design ノブ	調整項目	パラメーターロック/ モーション レコーディング	インデックス表示
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

- Synthトラックの[ステップ入力モード](#)のときに、[パラメーターロック](#)すると、[MONO/POLY][CHORD]の代わりに[PITCH]が点灯します。このとき、選択しているステップのノートのピッチ（ノートナンバー）を半音単位で変更できます。

#### 9.1.4 Synthトラック（DX）のサウンドパラメーター調整項目

Page	Sound Design ノブ	調整項目	パラメーターロック/ モーション レコーディング	インデックス表示
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

- Synthトラックの[ステップ入力モード](#)のときに、[パラメーターロック](#)すると、[MONO/POLY][CHORD]の代わりに[PITCH]が点灯します。このとき、選択しているステップのノートのピッチ（ノートナンバー）を半音単位で変更できます。

### 9.1.5 SAMPLER トラックのサウンドパラメーター調整項目

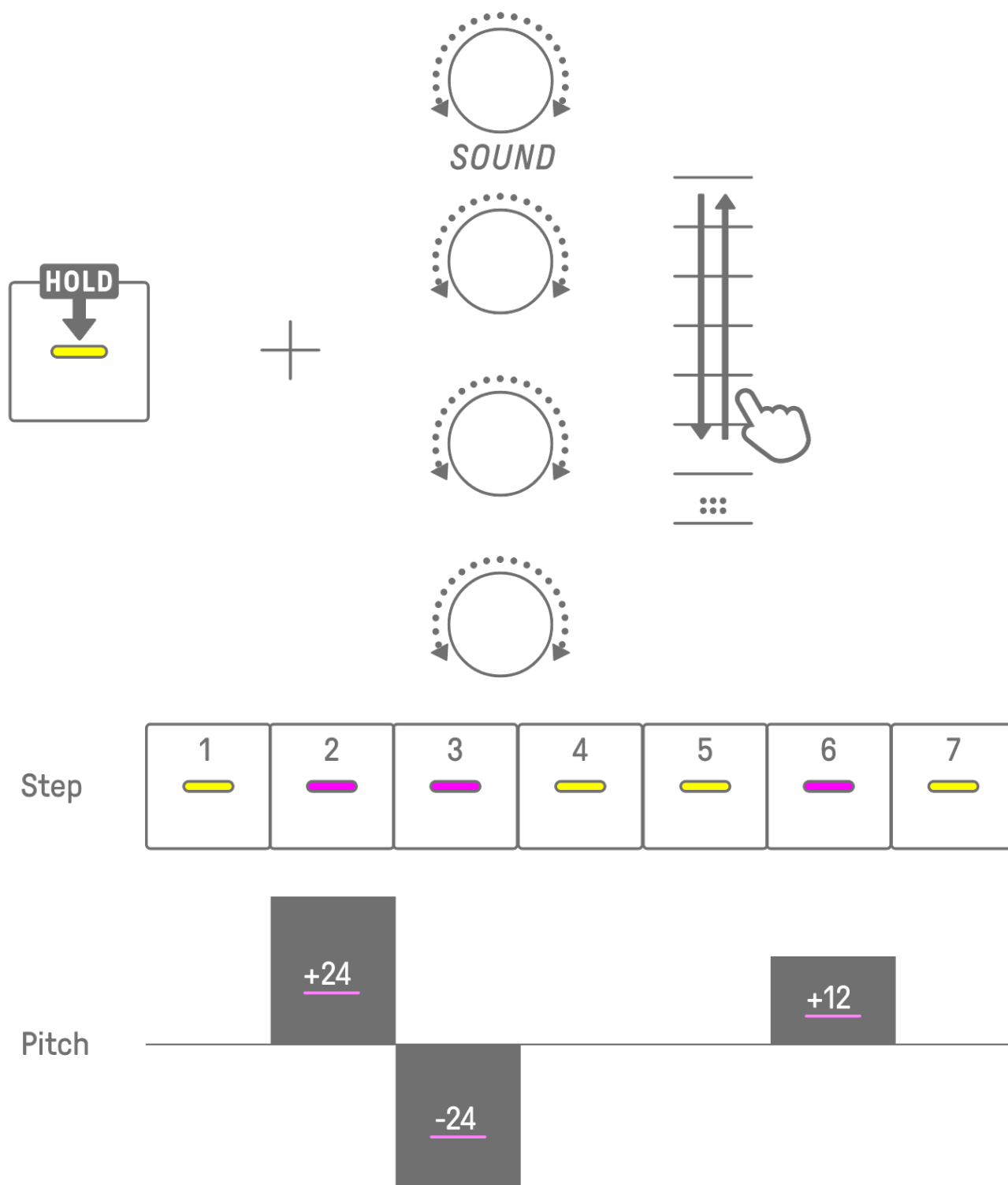
Page	Sound Design ノブ	調整項目	パラメーターロック/ モーション レコーディング	インデックス表示
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	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

- 各サウンドパラメーター調整項目の説明は「[18.7 サウンドパラメーター調整項目説明](#)」をご覧ください。

## 9.2 ステップごとのサウンド/エフェクトパラメーターを設定する（パラメーターロック）

ステップごとにサウンドデザインとシングルエフェクトのパラメーターを設定できます（パラメーターロック）。オンの Drum キーを押しながら Sound Design ノブ 1～4 を回したり、[FX LEVEL]タッチスライダーをスライドさせたりすると、ステップにパラメーターロックをかけられます。パラメーターロックがかかっているステップは紫色に点灯します。パラメーターロックが可能なパラメーターは「[9.1 サウンドパラメーターを調整する](#)」をご覧ください。

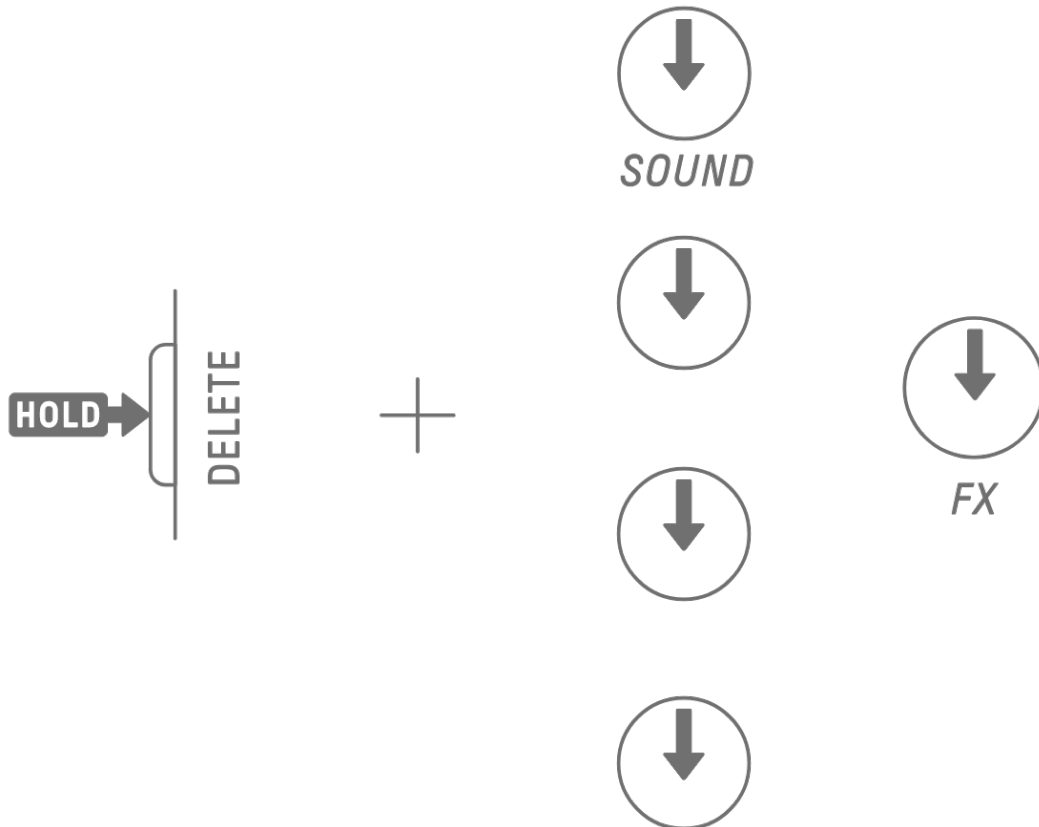


## NOTE

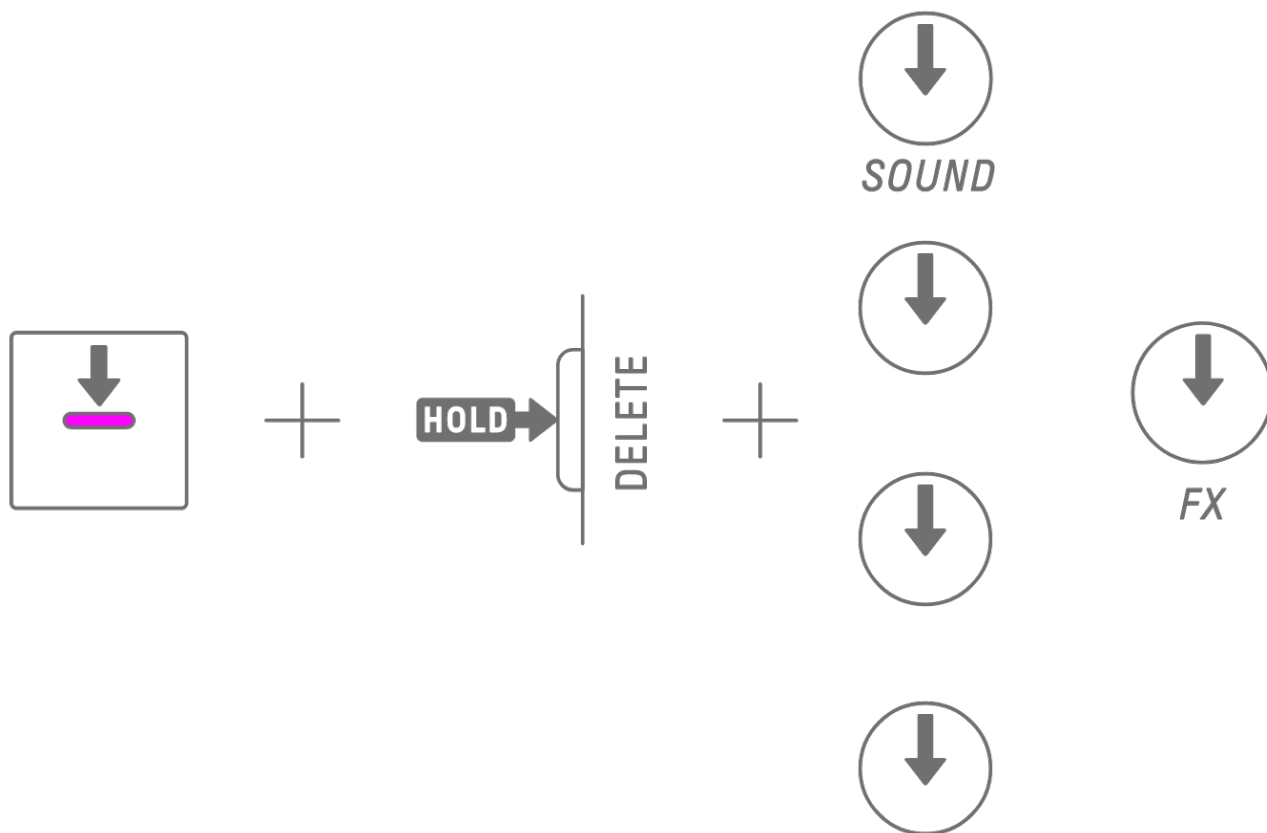
- 複数の Drum キーを同時に押しながら Sound Design ノブ 1~4 を回したり、[FX LEVEL] タッチスライダーをスライドさせたりすると、一度にパラメーターロックできます。
- VOLUME をパラメーターロックすると、ノートの VELOCITY が変化します。

### 9.2.1 パラメーターロックを削除する

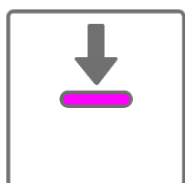
選択したパターンのパラメーターロックを削除するときは、[DELETE]ボタンを押しながら、Sound Design ノブまたは[FX]ノブを押します。押したノブに対応するパラメーターが削除されます。



選択したステップのパラメーターロックを削除するときは、Drum キーと[DELETE]ボタンを同時に押しながら、Sound Design ノブまたは[FX]ノブを押します。選択したステップのみ、押したノブに対応するパラメーターが削除されます。



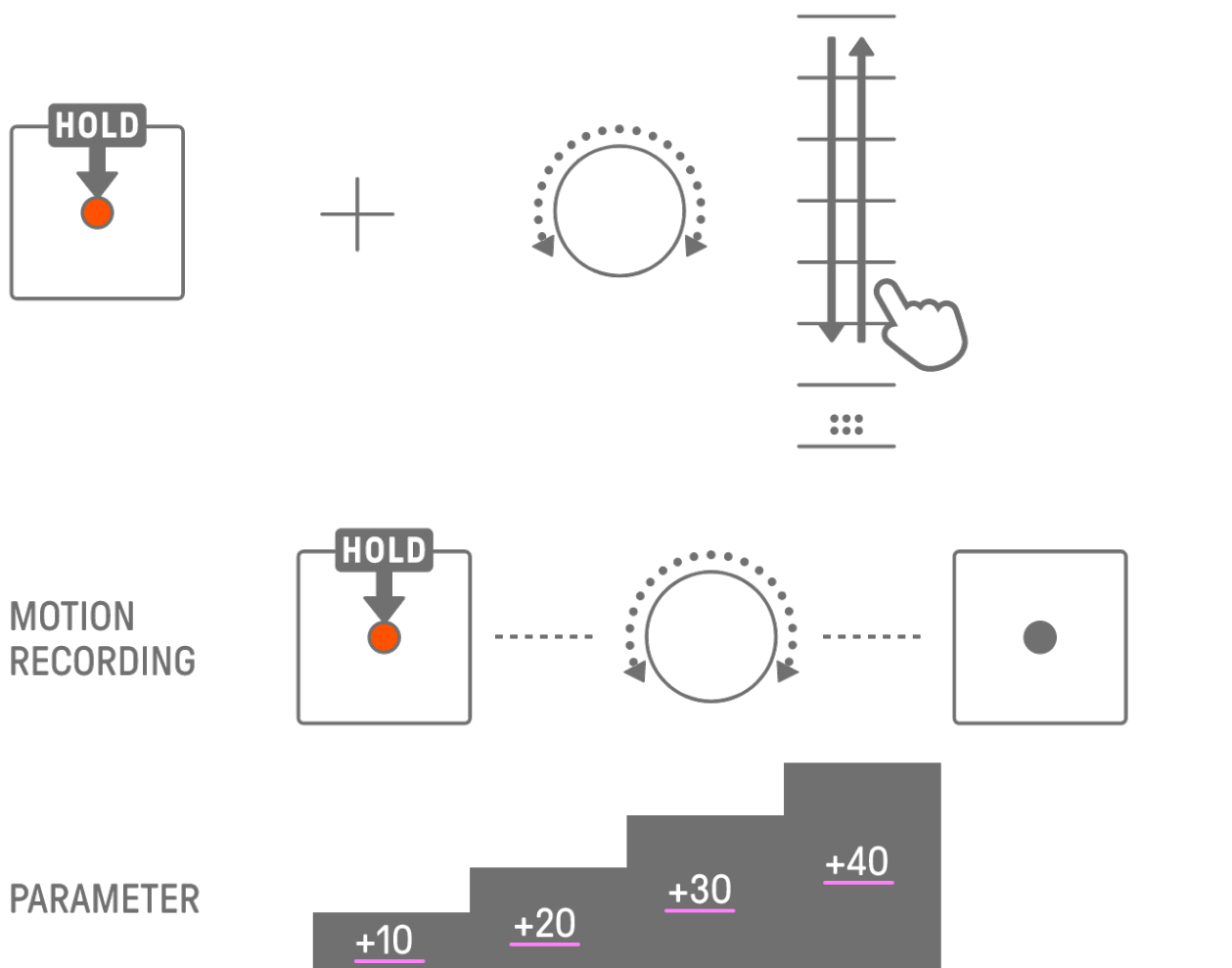
ステップをオフにすると、選択したステップのすべてのパラメーターロックが削除されます。



## 9.3 サウンド/エフェクトパラメーターの動きをステップに記録する（モーションレコーディング）

Sound Design ノブやシングルエフェクトのタッチスライダーの操作をリアルタイムで記録できます（モーションレコーディング）。モーションレコーディングするときは、[RECORD] ボタンを押しながら Sound Design ノブ 1～4 を回したり、タッチスライダーをスライドさせたりします。

モーションレコーディングできるサウンドパラメーターは「[9.1 サウンドパラメーターを調整する](#)」をご覧ください。



### NOTE

- パラメーターロックとモーションレコーディングで記録されるデータは同じです。パラメーターロックのデータがある状態で、モーションレコーディングをするとデータが上書きされます。

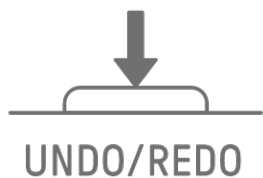
#### 9.3.1 モーションを削除する

モーションを削除するときは、[DELETE]ボタンを押しながら Sound Design ノブまたは[FX]ノブを押します。

## 9.4 サウンドとエフェクトのパラメーターを UNDO/REDO する

UNDO とは、直前に実行した操作を取り消して、操作前の状態に戻す機能です。REDO とは、UNDO で取り消した操作を再び実行する機能です。

サウンドとエフェクトのパラメーターを UNDO/REDO するときは、[UNDO/REDO]ボタンを押します。



### NOTE

- ・ サウンドやエフェクトの選択は、UNDO/REDO できません。

## 9.5 サウンドを保存する

パラメーターを調整したサウンドを保存できます。サウンドを保存するときは、[ALL]ノブを押しながら Sound Design ノブ 1 を押します。サウンドが保存されると、グローバルメーターが白色に点滅します。

保存したサウンドは、編集元となったサウンドの次に挿入され、サウンドの変更操作から選択できます。また、自動でお気に入り登録されます。

お気に入り登録されたサウンドを選択するときは「[5.7.1 サウンドカテゴリーを選択する \(カテゴリージャンプ\)](#)」をご覧ください。



### NOTE

- ・ SEQTRAK アプリから、サウンドのお気に入り登録や解除ができます。
- ・ 本体からサウンドを保存すると、元のサウンド名の末尾に「\_editNN」（NN は数字）が追記されます。

## 9.6 サウンドを削除する

保存したサウンドを削除するときは、SEQTRAK アプリを使用します。ただし、プリセットサウンドは削除できません。



## 9.7 サウンドをインポートする

SEQTRAK アプリには、様々な種類のサウンドなどの追加コンテンツが用意されています。SEQTRAK アプリのコンテンツ管理機能を使って、追加コンテンツをインポートできます。また、デスクトップ版の SEQTRAK アプリでは、ご自身が持っているサンプルを本体にインポートできます。

### NOTE

- ・ ご自身が持っているサンプルをインポートする場合、ご利用できるフォーマットは 44.1 kHz、16-bit または 24-bit、16 秒以下の WAV データです。

## 10. エフェクト

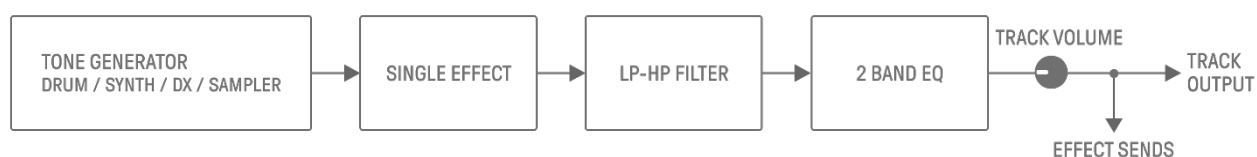
### 10.1 エフェクトの構成

エフェクトは、トラックエフェクト・センドエフェクト・マスターエフェクトの3種類で構成されています。エフェクトのパラメーターは、タッチスライダーで調整できます。SEQTRAK アプリを使用すると、より細かく設定できます。

#### 10.1.1 トラックエフェクト

トラックエフェクトは、トラック単位で設定するエフェクトです。トラックエフェクトのパラメーターはサウンドごとに記録されます。そのため、別のサウンドを選択すると変化します。

トラックエフェクトは、以下の順番で接続されます。



##### 1. SINGLE EFFECT

[MASTER/SINGLE]スイッチが SINGLE のときに[FX]ノブで種類を変更でき、タッチスライダーでパラメーターを調整します。

##### 2. LP-HP FILTER

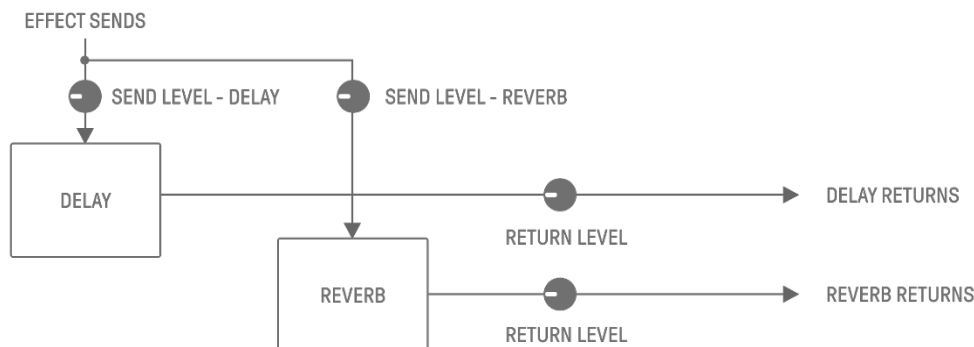
ノブで LPF（ローパスフィルター）または HPF（ハイパスフィルター）を操作できます。Sound Design Page2 のときの Sound Design ノブ 3・ノブ 4 でパラメーターを調整します。

##### 3. 2 BAND EQ

低音域と高音域のように 2 つの音域の音を補正するイコライザーです。Sound Design Page3 のときの Sound Design ノブ 3・ノブ 4 でパラメーターを調整します。

### 10.1.2 センドエフェクト

センドエフェクトは、全てのトラックで共用するエフェクトです。センド量（SEND LEVEL）はトラックごとに設定でき、リターン量（RETURN LEVEL）はトラック全体で共通に設定できます。トラックエフェクトの後に、DELAY と REVERB の 2 系統のセンドエフェクトが並列して接続されます。



#### 1. DELAY

入力音を時間的に遅らせて発音させ、やまびこのような効果を作り出すエフェクトです。ミキサーモードで種類の変更やパラメーターを調整できます。

SEND LEVEL は、Sound Design Page3 のときの Sound Design ノブ 2 を回す、またはミキサーモードの Sound Design ノブ 4 を押し、各トラックノブを回して調整できます。

#### 2. REVERB

複雑な残響音を人工的に作って、音が鳴っている空間の広がり再現するエフェクトです。音に自然な余韻を与え、空間や奥行きを演出できます。

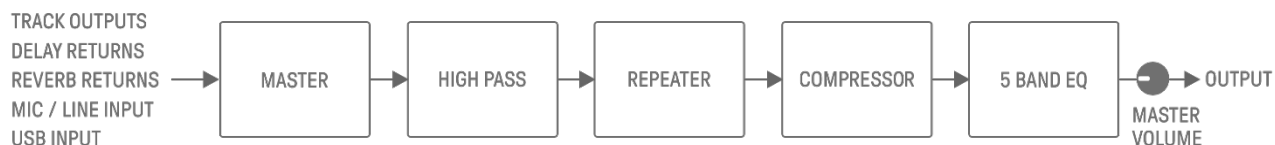
ミキサーモードで種類の変更やパラメーターを調整できます。

SEND LEVEL は、Sound Design Page3 のときの Sound Design ノブ 1 を回す、またはミキサーモードの Sound Design ノブ 3 を押し、各トラックノブを回して調整できます。

### 10.1.3 マスターエフェクト

マスターエフェクトは、音声出力の最終段階でサウンド全体にかかるエフェクトです。以下の順番で接続されます。

HIGH PASS・REPEATER は、主にパフォーマンスで使用するためのエフェクトです。パラメーター調整時に、スライダーから指を離すと効果が切れます。



#### 1. MASTER

[MASTER/SINGLE]スイッチが MASTER のときに[FX]ノブで種類を変更でき、タッチスライダーでパラメーターを調整します。

#### 2. HIGH PASS

[HIGH PASS]タッチスライダーでパラメーターを調整します。デフォルトではハイパスフィルターが設定されており、SEQTRAK アプリで種類を変更できます。

#### 3. REPEATER

[REPEATER]タッチスライダーでパラメーターを調整します。デフォルトでは入力した音を繰り返し再生する BEAT REPEAT が設定されており、SEQTRAK アプリで種類を変更できます。

#### 4. COMPRESSOR

大きな音を圧縮したり小さな音を持ち上げたりして、音のツブをそろえたり音に迫力を出したりできます。SEQTRAK アプリで種類の変更とパラメーターを調整します。

#### 5. 5 BAND EQ

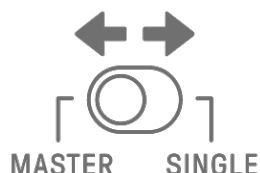
低音域から高音域にかけて 5 つの音域の音を補正するイコライザーです。SEQTRAK アプリでパラメーターを調整します。

## 10.2 エフェクトを変更する・調整する

### 10.2.1 操作対象のエフェクトを切り替える

[MASTER/SINGLE]スイッチで操作対象のエフェクトを切り替えることができます。

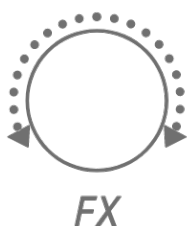
MASTER は全トラック共通にかかるエフェクト、SINGLE は選択中のトラックだけにかかるエフェクトです。



### 10.2.2 エフェクトの種類を変更する

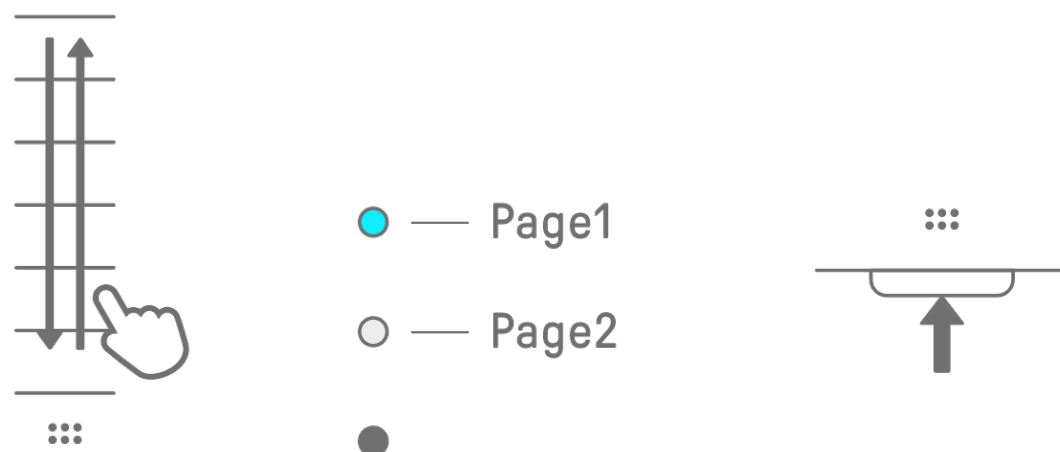
トラックのエフェクトの種類を変更するときは、[FX]ノブを回します。[MASTER/SINGLE]スイッチが MASTER のときはマスターエフェクト、SINGLE のときは選択しているトラックのエフェクトの種類を変更できます。

エフェクトは、8つのカテゴリーに分類され、各カテゴリーにつき8つのプリセットが用意されています。選択中のエフェクトカテゴリーはインデックスに表示され、プリセット No. はグローバルメーターに表示されます。プリセット一覧は「[18.4 MASTER EFFECT プリセット](#)」「[18.5 SINGLE EFFECT プリセット](#)」をご覧ください。



### 10.2.3 エフェクトのパラメーターを調整する

エフェクトのパラメーターを調整するときは、[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]タッチスライダーをスライドします。各タッチスライダーには、ページごとに異なるエフェクトパラメーターの調整項目が設定されています。エフェクトページを切り替えるときは、FX Page ボタンを押します。



#### 10.2.4 MASTER 選択時のエフェクトパラメーター調整項目

Page	タッチスライダー	調整項目
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 SINGLE 選択時のエフェクトパラメーター調整項目

Page	タッチスライダー	調整項目
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 例：MASTER 選択時、FILTER のプリセット No.1 [LPF - NO RESONANCE]のときのパラメーター調整項目

Page	タッチスライダー	調整項目
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

- ・ プリセット一覧は「[18.4 MASTER EFFECT プリセット](#)」「[18.5 SINGLE EFFECT プリセット](#)」をご覧ください。

### 10.3 エフェクトパラメーター量を最小にする（CLEAR FX）

[CLEAR FX]ボタンを押すと、選択中のエフェクトパラメーター量が最小になります。



## 11. ミキサーモード

全トラックのサウンドパラメーターをトラックノブの LED ランプに表示させながら、トラックノブやタッチスライダーで調整できるモードです。

### 11.1 ミキサーモードに切り替える

ミキサーモードに切り替えるときは、[ALL]ノブを押しながら[VOL+]ボタンを押します。ミキサーモードを終了する時も同様の手順で行います。

ミキサーモードに切り替わると、インデックスの[MIXER]が点灯します。



### 11.2 サウンドパラメーターを調整する

Sound Design ノブ 1～4 を押すと、調整するサウンドパラメーターを選択できます。サウンドパラメーターは Sound Design ノブ 1～4 に対応しており、上から PAN、VOLUME、REVERB SEND、DELAY SEND に設定されています。選択しているパラメーターのインデックスが点灯します。



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND

トラックノブを回して、各トラックのサウンドパラメーターを調整できます。トラックノブの LED ランプとグローバルメーターに値が表示されます。トラックノブを押し回しすることで、サウンドパラメーターを大きく変化させることができます。

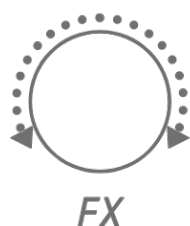


[ALL]ノブを回すと、選択中のパラメーターに応じてプロジェクト全体の PAN、プロジェクト全体の VOLUME、センドエフェクト REVERB の RETURN LEVEL、センドエフェクト DELAY の RETURN LEVEL を調整できます。

## 11.3 センドエフェクト (REVERB、DELAY) を変更する・調整する

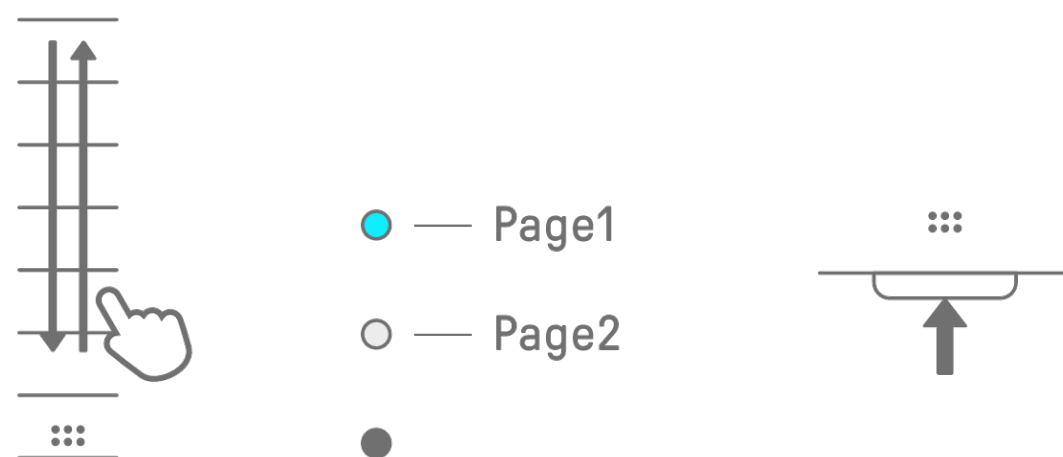
### 11.3.1 センドエフェクト (REVERB、DELAY) の種類を変更する

REVERB、DELAY それぞれに 8 つのプリセットが用意されています。REVERB SEND、DELAY SEND を調整しているときに、[FX]ノブを回すとプリセットを変更できます。プリセット No.は、グローバルメーターに表示されます。プリセット一覧は「[18.6 SEND EFFECT プリセット](#)」をご覧ください。



### 11.3.2 センドエフェクト (REVERB、DELAY) パラメーターを調整する

[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]タッチスライダーをスライドしてパラメーターを調整できます。ページごとに異なるセンドエフェクトパラメーターの調整項目が設定されています。ページを切り替えるときは、FX Page ボタンを押します。





### 11.3.3 センドエフェクト（REVERB、DELAY）パラメーター調整項目

Page	タッチスライダー	調整項目
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 例：REVERB でプリセット No.1 [HD Room]のときのSENDエフェクトパラメーター調整項目

Page	タッチスライダー	調整項目
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

- ・ プリセット一覧は「[18.6 SEND EFFECT プリセット](#)」をご覧ください。

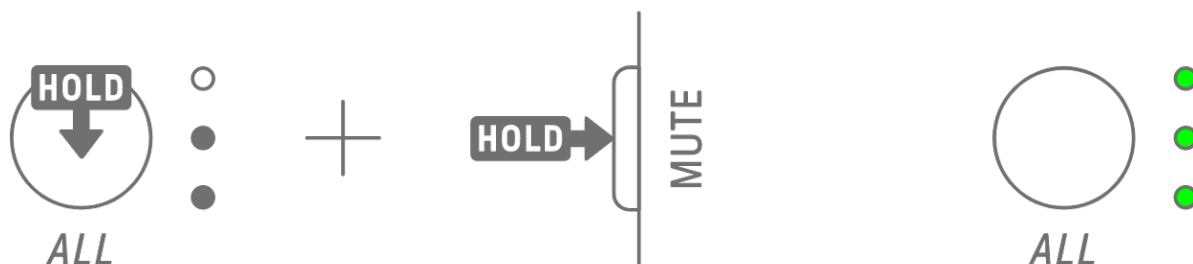
## 12. ミュートモード [OS V1.20]

ミュートモードでは、[MUTE]ボタンを押さずにトラックノブを押すだけで、トラックをミュートできます。

### 12.1 ミュートモードに切り替える

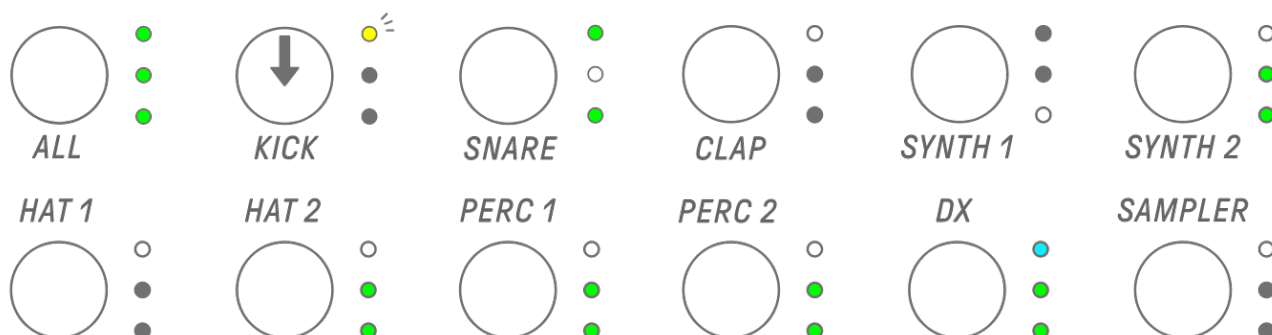
ミュートモードに切り替えるときは、[ALL]ノブを押しながら[MUTE]ボタンを押します。ミュートモードに切り替わると、[ALL]ノブの3つのLEDが緑色に点灯します。

ミュートモードを終了するときは、[MUTE]ボタンを押します。

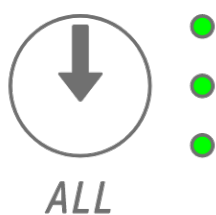


### 12.2 ミュートモードでトラックをミュートする

ミュートモードのときは、トラックノブを押すとトラックをミュートできます。



[ALL]ノブを押すと、すべてのトラックのミュートを解除できます。



#### NOTE

- ・ ミュートモードでは、パターンの予約切り替えはできません。
- ・ SAMPLER トラックが選択された状態で Synth キーを押すと、サンプルのミュートではなく、演奏操作になります。

## 13. ソングモード

プロジェクト内のパターンを、あらかじめ決めておいた順番に再生し、自動演奏させるモードです。プロジェクトごとに1つのソングを持ち、ソングは最大16のシーン（全トラックのパターンが組み合わさったフレーズのこと）で構成されています。

ソングモードにはシーンモードが搭載されています。シーンモードでは、1つのシーンを常にループ再生しながら、任意のタイミングでシーンを切り替えることができます。

### 13.1 ソングモードに切り替える

ソングモードに切り替えるときは、[ALL]ノブを押しながら[PROJECT ↑]ボタンを押します。プロジェクトの再生中に、ソングモードに切り替わると再生が停止します。

ソングモードに切り替わると、インデックスの[SONG]が点灯します。ソングモードを終了するときは、[シーンモードに切り替えてから](#)、同様の手順で行います。



#### 13.1.1 シーンモードに切り替える

シーンモードに切り替えるときは、ソングモード中に[ALL]ノブを押しながら[PROJECT ↑]ボタンを押します。シーンモードを終了するときは、同様の手順で行います。

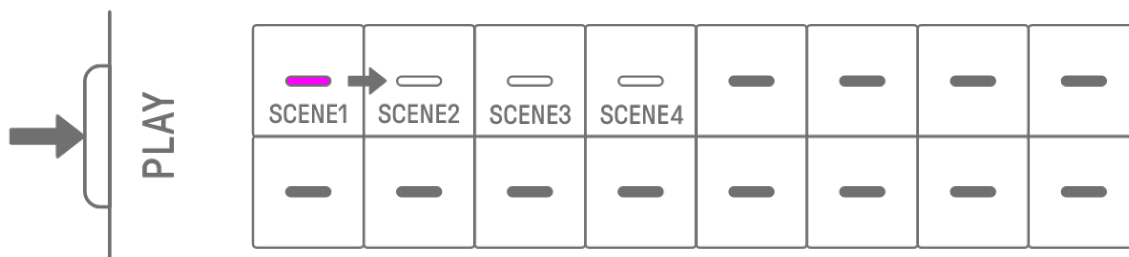


#### NOTE

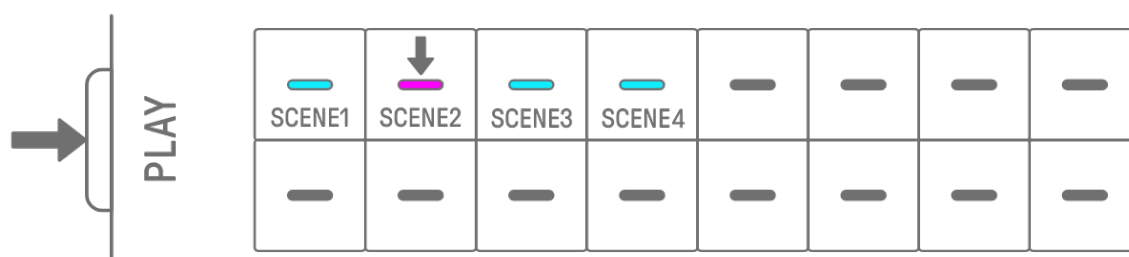
- ・ ソングモードやシーンモードを終了しても、再生は停止されません。ソングモードやシーンモード終了時のパターンの組み合わせやミュート・ソロの状態は維持されます。

## 13.2 シーンを再生/停止する

ソングモードでは、[⏮/PLAY]ボタンを押すと、選択中のシーンの先頭から順番に再生します。シーンの再生中に[⏮/PLAY]ボタンを押すと、再生を停止します。



シーンモードでは、[⏮/PLAY]ボタンを押すと、選択中のシーンが繰り返し再生（ループ再生）されます。シーンの再生中に[⏮/PLAY]ボタンを押すと、再生を停止します。



### 13.2.1 再生するシーンを変更する

再生するシーンを変更したいときは、シーンに対応する Drum キーを押します。シーンの再生中に変更した場合、ソングモードでは、再生中のシーンが最後まで再生されると選択したシーンに切り替わります。シーンモードでは、[ローンチクオンタイズ](#)のタイミングで選択したシーンに切り替わります。

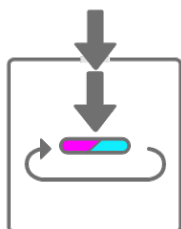


### 13.2.2 シーンを繰り返し再生（ループ再生）する

ソングモードでは、シーンの再生中に Drum キーをダブルタップすると、シーンがループ再生します。ループ再生中は、該当する Drum キーが紫色と水色に交互に点灯します。

シーンの再生中に別のシーンをダブルタップした場合、再生中のシーンが最後まで再生されてから、選択した別のシーンがループ再生されます。

ループ再生を解除するときは、Drum キーを押すか、他のシーンを選択します。



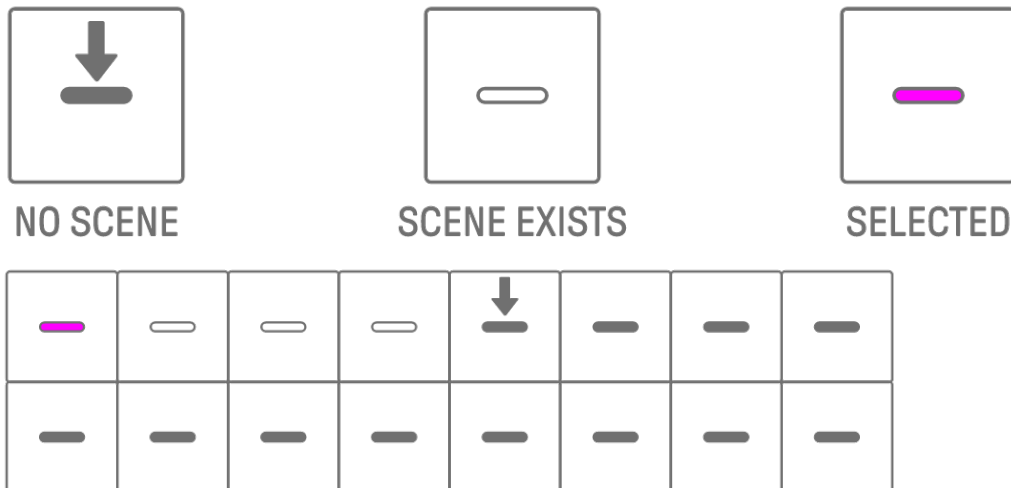
### 13.2.3 ソング全体を繰り返し再生（ループ再生）する

SEQTRAK アプリを使用すると、ソング全体をループ再生できます。デフォルトはオフに設定されており、最後のシーンの再生が終わるとソングの再生が停止します。

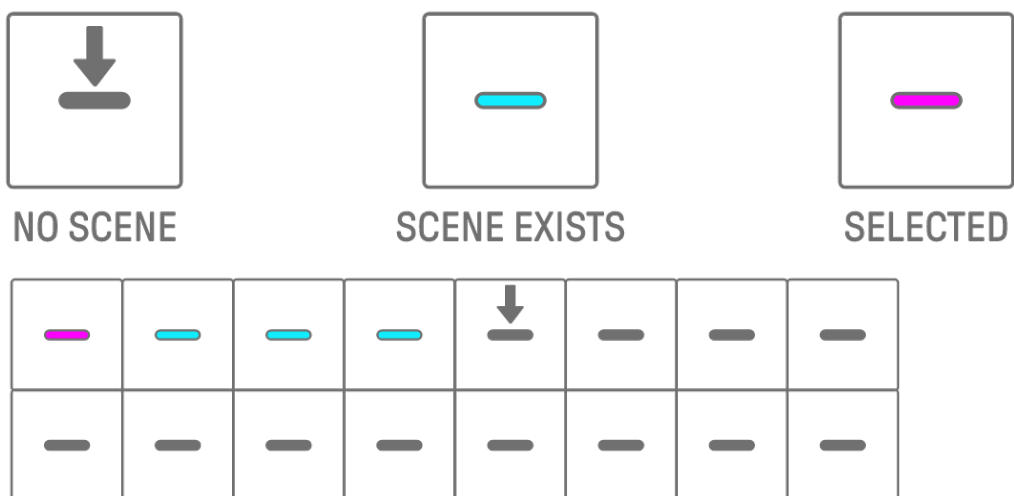
### 13.3 シーンを追加する

シーンを追加するときは、消灯している Drum キー（空のシーン）を押します。最大 16 シーンまで追加できます。新しいシーンには選択中のシーンがコピーされます。

#### ソングモード



#### シーンモード



### 13.4 シーンを削除する

シーンを削除するときは、[DELETE]ボタンを押しながら赤色に点灯している Drum キーを押します。削除されたシーンより後ろのシーンは、前に詰められます。



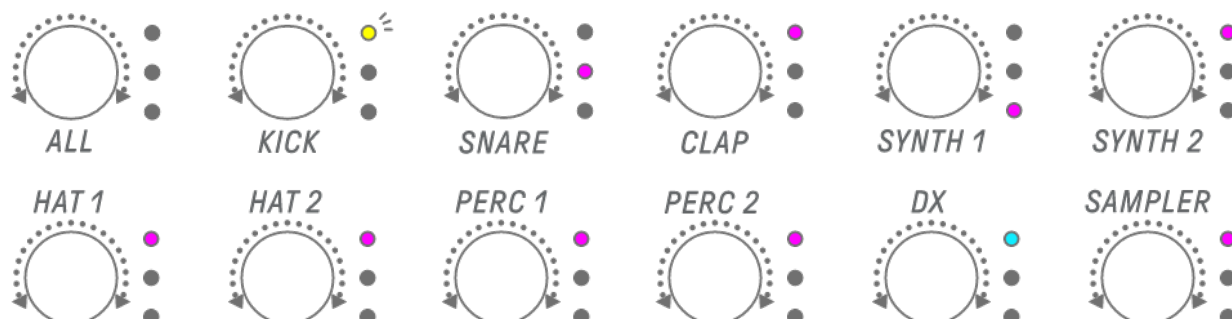
#### NOTE

- 再生中のシーンは削除されません。

## 13.5 シーンを編集する

### 13.5.1 シーンのパターンの組み合わせを変更する

各トラックノブを回して、選択しているシーンのパターンの組み合わせを変更できます。  
[ALL]ノブを回すと、11トラックすべてを同時に変更できます。

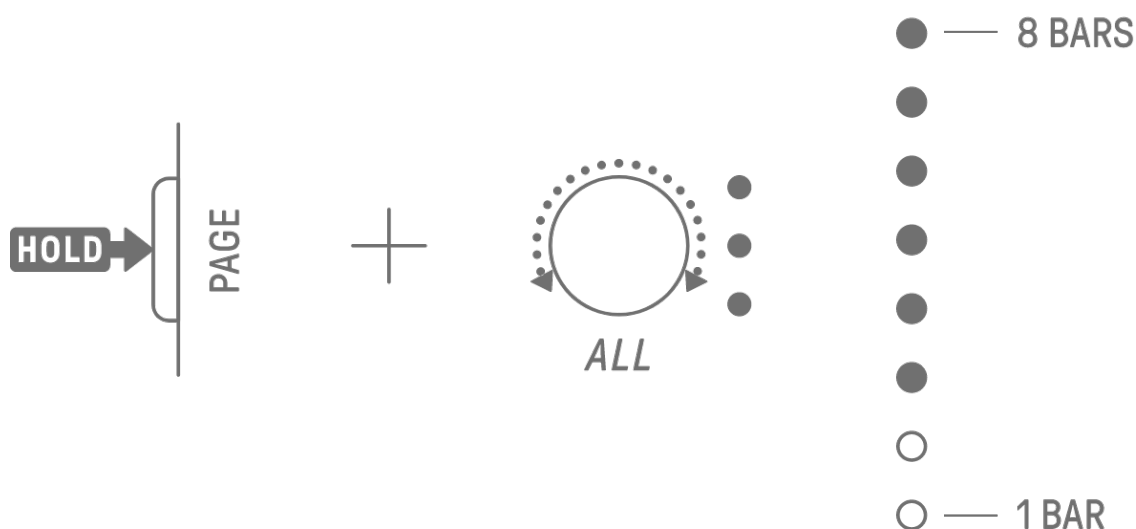


#### NOTE

- ・ ミュート・ソロも設定できます。

### 13.5.2 シーンの長さを変更する

















ソングモードでは、[PAGE]ボタンを押しながら[ALL]ノブを回すと、選択中のシーンの長さを変更できます。[ALL]ノブを押しながら回すと、1小節（16ステップ）ごとに変更できます。グローバルメーターには小節数が、Drumキーにはステップ数が表示されます。



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

## NOTE

- [ALL]ノブを左に回しきると、すべての Drum キーが水色に点灯し、シーンの長さが AUTO に設定されます。AUTO になると、シーン内で最も長いパターンの長さに自動で設定されます。

AUTO 							
							



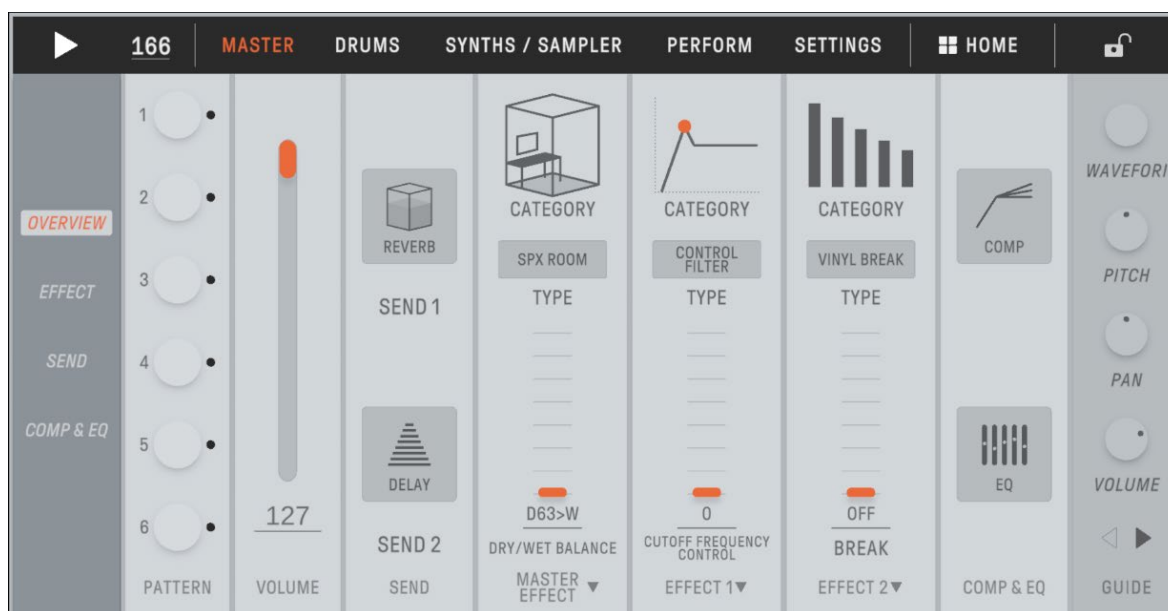
## 14. SEQTRAK アプリ

SEQTRAK アプリの主な 4 つの機能について説明します。SEQTRAK アプリの入手方法は「[1.4.1 入手方法](#)」を、SEQTRAK アプリと本体との接続方法は「[15.1 SEQTRAK アプリと接続する](#)」をご覧ください。

※掲載されている SEQTRAK アプリの画面は、iOS 版のものです。アプリのデザインは変更される可能性があります。

### 14.1 GUI 機能 [GUI EDITOR]

サウンドデザインやエフェクトパラメーターなどを、アプリの画面上で詳細に設定できる機能です。本体で操作できるよりも多くのパラメーターを設定できます。例えば、各トラックの LFO、Drum トラックでは 2 つの Drum トラック同士で音を止め合うチョークグループ、DX トラックでは FM エンジンの全パラメーターなどです。  
アプリの画面は、本体の操作に合わせて自動で変更されます。



#### NOTE

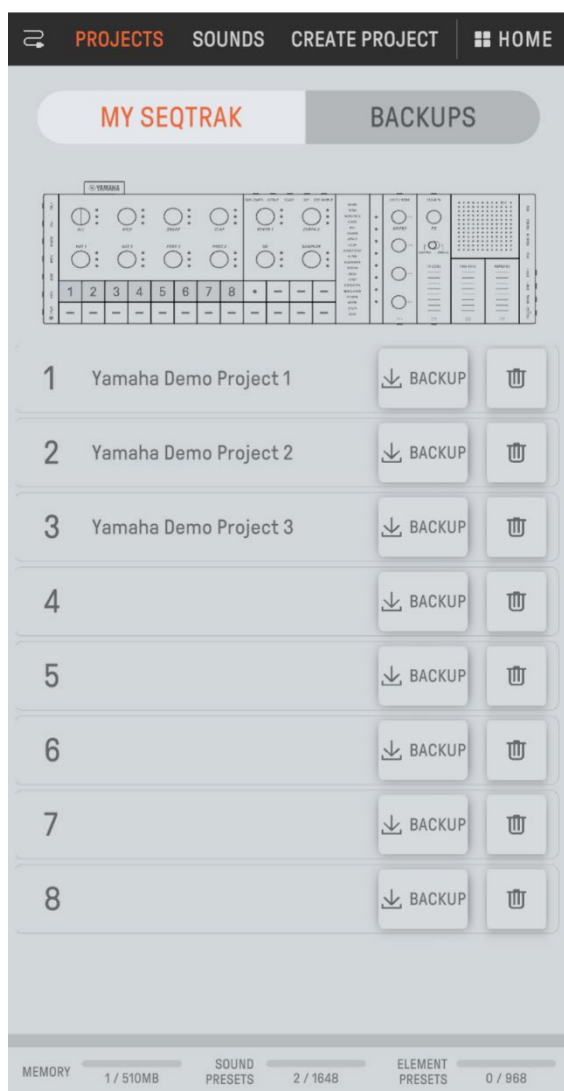
- ・ ミキサーモードやソングモードのパラメーターも、詳細に設定できます。

## 14.2 コンテンツ管理機能 [PROJECT/SOUND MANAGER]

主な機能は以下の 3 つです。

- プロジェクトの管理（プロジェクトのバックアップ・リストア）
- サウンドの管理（サンプルの追加や削除、追加コンテンツのダウンロードなど）
- 各トラックのサウンドを指定したプロジェクトの新規作成

コンテンツ管理機能は、USB 接続または Wi-Fi 接続で使用できます。

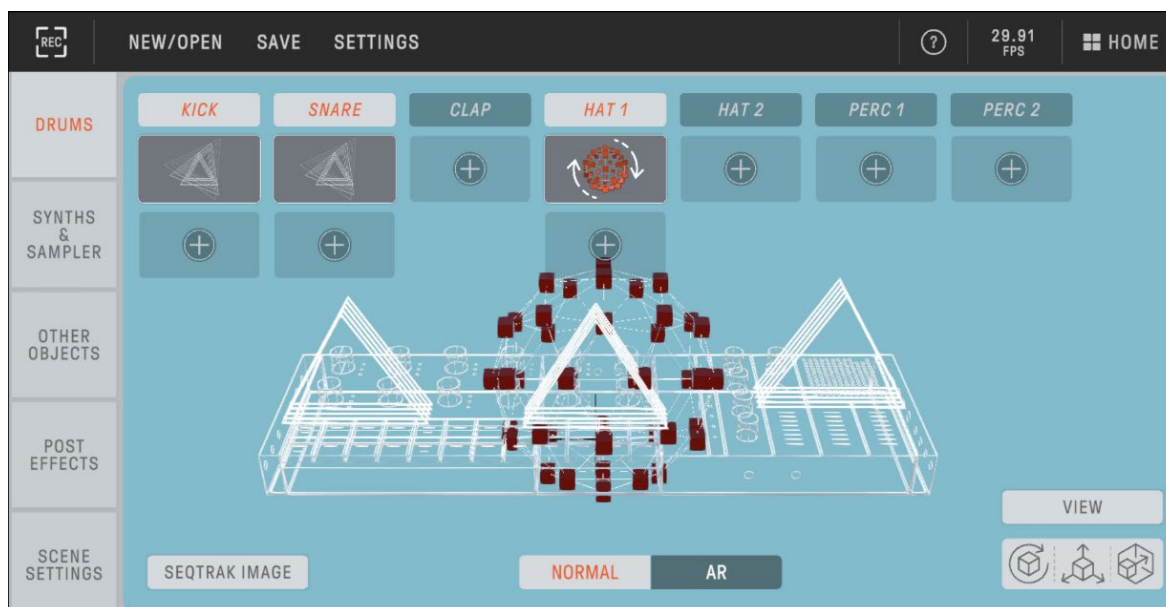


### NOTE

- コンテンツ管理機能に入ると、本体の[ALL]ノブの LED ランプが赤色に点灯し、コンテンツモードになります。SEQTRAK アプリとの接続が切れてしまった場合は、[ALL]ノブを押すことで、コンテンツモードを終了できます。
- コンテンツモードでは、電源のオフとコンテンツモードの終了以外の操作はできません。

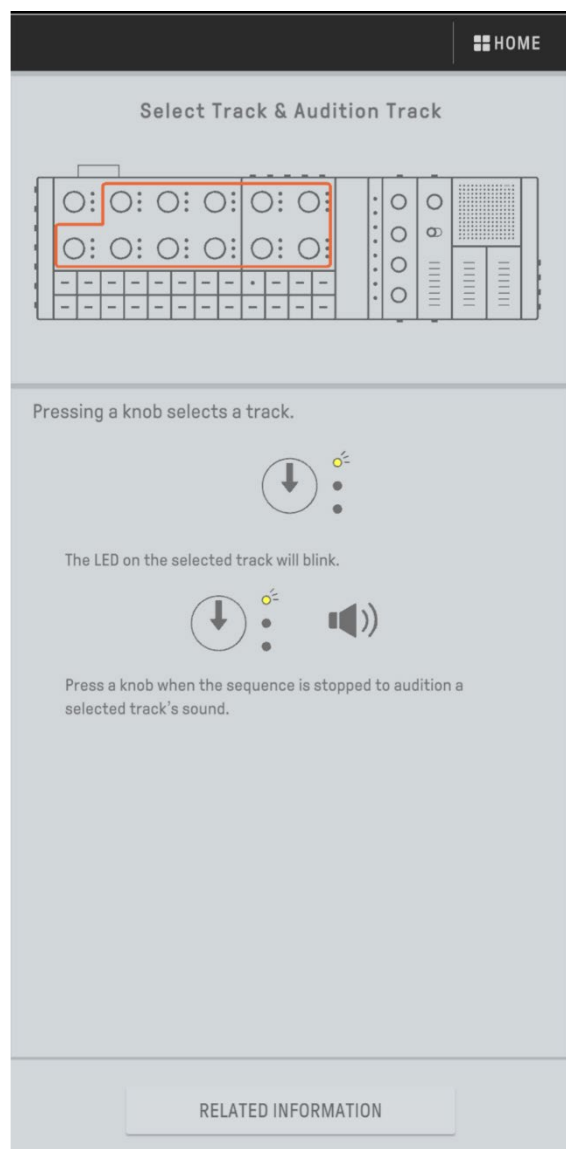
## 14.3 ビジュアライザー機能 [VISUALIZER]

本体の演奏にリアルタイムに反応する、3D オブジェクトやビジュアルエフェクトを作成できる機能です。ライブパフォーマンスに使用したり、作成したビジュアルを録画して映像作品としてインターネットなどで公開したりできます。また、スマートデバイスのカメラを使って、リアル映像に重ねて 3D オブジェクトやビジュアルエフェクトを表示する AR モードがあります。



## 14.4 ダイナミックチュートリアル機能 [DYNAMIC TUTORIAL]

本体上で操作している内容をアプリの画面上に表示します。本体を操作しながら使い方を把握できます。操作に関連する情報は、[RELATED INFORMATION]から確認できます。



## 15. 接続

### 15.1 SEQTRAK アプリと接続する

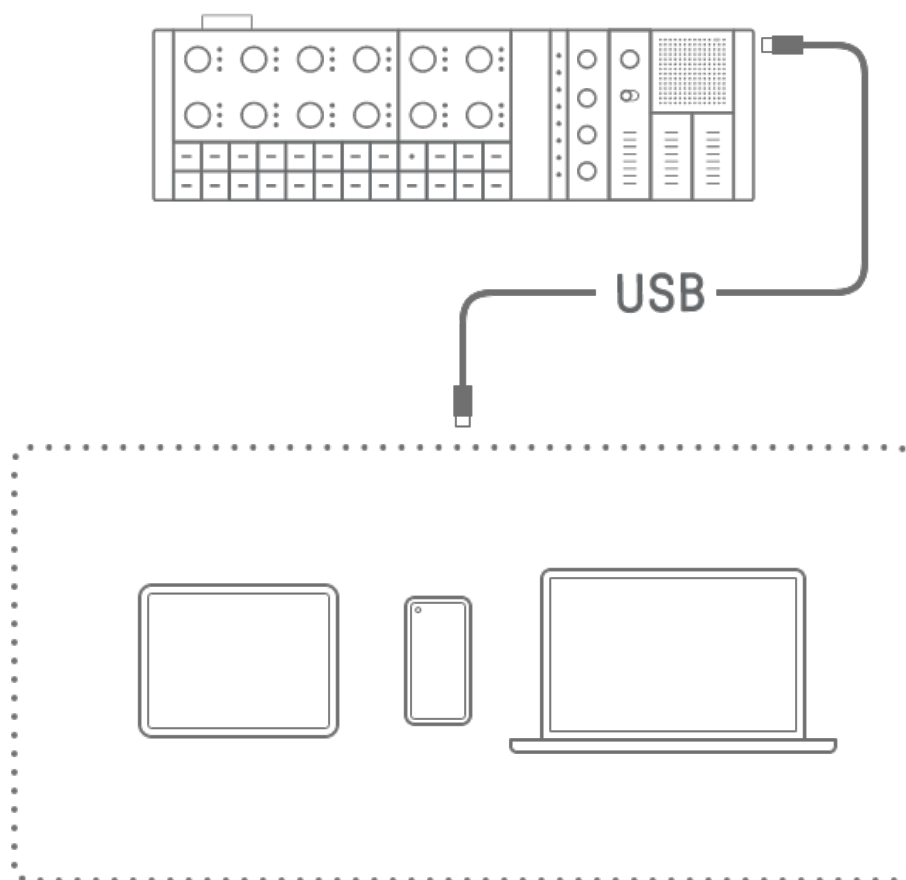
SEQTRAK アプリとの接続は、有線で接続する方法と無線（Bluetooth・Wi-Fi）で接続する方法の 2 種類あります。

※本体に搭載されている無線機能の有無は、国によって異なります。

※Windows 版 SEQTRAK アプリでは、無線機能はサポートされていません。

#### 15.1.1 有線で接続する

付属の USB-C to USB-C ケーブルを使用して、本体をスマートデバイスやコンピューターと接続します。



#### NOTE

- Lightning コネクタ搭載の iPhone、iPad を接続する場合は、Apple Lightning - USB 3 カメラアダプタ（別売）と USB-A to USB-C ケーブルが必要になります。

### 15.1.2 無線（Bluetooth）で接続する

SEQTRAK アプリから[DEVICE CONNECTION]を開きます。本体の[ALL]ノブを押しながら、[SWING]ボタンを押すとグローバルメーターが2秒間白色に点灯し、Bluetooth の接続待ち状態（アドバタイズ）が30秒間維持されます。SEQTRAK アプリの[DEVICE CONNECTION]から[SEQTRAK\_機器固有の英数字6文字]を選択し、接続を完了させます。



#### NOTE

- ・ デバイスとの接続状況を確認したいときは、[ALL]ノブを押しながら、[SWING]ボタンを押します。デバイスと Bluetooth が接続できている場合は、グローバルメーターが2秒間水色に点灯します。

### 15.1.3 無線（Wi-Fi）で接続する

SEQTRAK アプリには、Bluetooth 接続をした後に Wi-Fi 接続が必要となる機能（コンテンツ管理機能 [PROJECT/SOUND MANAGER]など）があります。Wi-Fi 接続が必要になると、SEQTRAK アプリから接続設定画面が表示されます。

本体とデバイスを直接接続するモードと、本体とデバイスを外部のアクセスポイント経由で接続するモードがあります。ご自身のネットワーク環境に合わせてモードを選択し、SEQTRAK アプリの画面の指示に従って Wi-Fi 接続をしてください。

#### NOTE

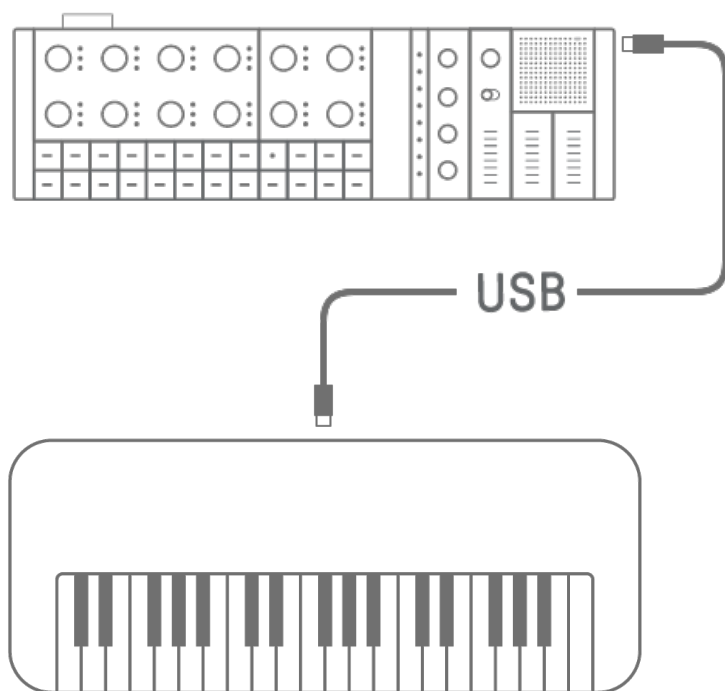
- ・ 本体は 2.4 GHz 帯に対応しています。

## 15.2 MIDI 機器と接続する

本体と MIDI 機器を接続して、MIDI 信号をやりとりできます。

### 15.2.1 USB-C to USB-C ケーブルで接続する

付属の USB-C to USB-C ケーブルを使用して、本体を MIDI 機器と接続します。接続先の MIDI 機器が電源を必要とする場合は、本体から最大 500 mA の電流を供給できます。ただし、本体のバッテリー残量が少ない場合（グローバルメーターが 2 点灯以下）、MIDI 機器への電流供給はできません。



#### NOTE

- MIDI 機器と接続しながら本体を充電する場合は、市販の USB ハブと USB 充電アダプターが必要です。対応するデバイスは、下記ウェブサイトのダウンロードページをご覧ください。
- SEQTRAK は、多くのクラスコンプライアント対応の MIDI 機器を動作させることができます。ただし、接続の相性によっては動作しない MIDI 機器があります。動作確認済みのヤマハ製 MIDI 機器については、下記ウェブサイトのダウンロードページをご覧ください。

ウェブサイト：<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

- 接続先の MIDI 機器と端子形状が異なる場合は、市販の適切な変換ケーブルをご使用ください。

### 15.2.2 専用 MIDI 変換ケーブルで接続する

付属の専用 MIDI 変換ケーブルを使用して、本体を MIDI 機器と接続します。MIDI IN は MIDI データを受信する端子、MIDI OUT は MIDI データを送信する端子です。

#### ご注意

- ・ 専用 MIDI 変換ケーブルを接続するときは、本体と MIDI 機器の電源をオフにしてください。電源がオンのときに接続すると、テンポや発音などに乱れが生じる恐れがあります。

### 15.3 コンピューターと接続する

本体とコンピューター（Windows、Mac）を接続して、DAW ソフトウェアなどの音楽制作用アプリケーションを使うことで、音楽制作の幅を広げることができます。

#### 15.3.1 コンピューター（Windows）と接続する

1. コンピューターに、Yamaha Steinberg USB Driver をインストールします。Yamaha Steinberg USB Driver は、下記ウェブサイトのダウンロードページから入手できます。  
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

2. コンピューターと本体とを付属の USB-C to USB-C ケーブルで接続します。

#### 15.3.2 コンピューター（Mac）と接続する

コンピューターと本体とを付属の USB-C to USB-C ケーブルで接続します。

#### NOTE

- ・ 接続先のコンピューターが USB Type-A 端子の場合は、USB-A to USB-C ケーブルを別途ご用意ください。ただし、以下の点にご注意ください。
- ・ 全てのコンピューターとの接続を保証するものではありません。
- ・ コンピューターからの供給電流が 500 mA に制限されるため、使用状況によっては内蔵バッテリーが消費されることがあります。
- ・ 内蔵バッテリーを充電しながら使用したい場合は、付属の USB-C to USB-C ケーブルを使用して USB Type-C 端子のコンピューターと接続してください。

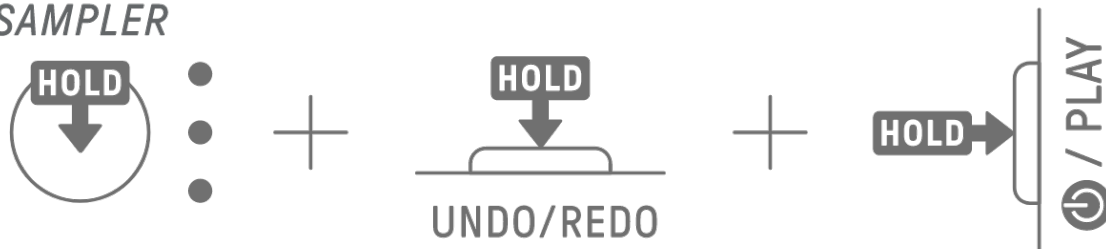


## 16. 設定

### 16.1 工場出荷時の状態に戻す（ファクトリーリセット）

本体の設定やデータを工場出荷時の状態に戻す（初期化する）ときは、[SAMPLER]ノブと[UNDO/REDO]ボタンを同時に押しながら、本体の電源をオンにします。

#### SAMPLER



初期化中は、グローバルメーターが赤色に点灯します。初期化が終わると起動します。

### 16.2 トラックノブの感度設定を変更する

トラックノブの感度設定を変更するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

### 16.3 MIDI の設定をする

#### 16.3.1 MIDI クロックを設定する

MIDI クロックとは、MIDI システムのタイミングを制御するための信号です。異なる MIDI 機器やソフトウェアにつないだときも、同じテンポとタイミングで演奏できます。MIDI クロックを設定するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

#### 16.3.2 MIDI 出力フィルターを設定する

本体から出力する各種 MIDI データのオン/オフを設定できます。MIDI 出力フィルターを設定するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

#### 16.3.3 MIDI スルーを設定する [OS V1.20]

外部 MIDI 機器などから入力された MIDI データを、指定したインターフェース（MIDI、USB、Bluetooth）に出力できます。

各インターフェースの初期設定は以下です。

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

\*チャンネルメッセージおよびシステムリアルタイムメッセージ

MIDI スルーを設定するときは、SEQTRAK アプリを使用します。

#### NOTE

- ・ アルペジエーターのトリガーノートやミュート状態のトラックのノートなど、一部の MIDI データはスルー出力されません。
- ・ USB を MIDI スルーの出力先として選択した場合、コンピューターや SEQTRAK アプリに接続しているときのみ MIDI スルーが有効です。

## 17. ファームウェアアップデート

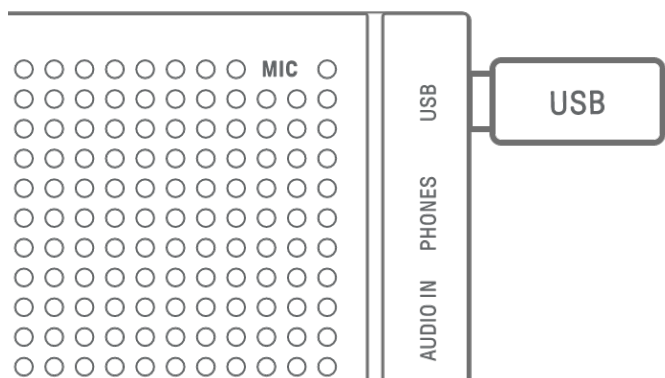
SEQTRAK の機能や操作性向上のために、新しいファームウェアを提供することがあります。SEQTRAK の機能を十分にお楽しみいただくため、アップデートすることをおすすめします。ファームウェアアップデート方法は、次の3つから選択できます。また、ファームウェアアップデートは、本体を十分に充電してから行ってください。インストールされているファームウェアのバージョンは、SEQTRAK アプリから確認できます。

### 17.1 USB フラッシュメモリーを使う

USB フラッシュメモリーに保存したアップデートファイルを使って、ファームウェアをアップデートできます。使用可能な USB フラッシュメモリーは、下記ウェブサイトのダウンロードページをご確認ください。

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

USB フラッシュメモリーでファームウェアアップデートを行うときは、USB フラッシュメモリーのフォーマットが必要です。ファームウェアアップデートで使用する USB フラッシュメモリーにデータが入っている場合は、別の USB フラッシュメモリーやコンピューターなどに移してください。

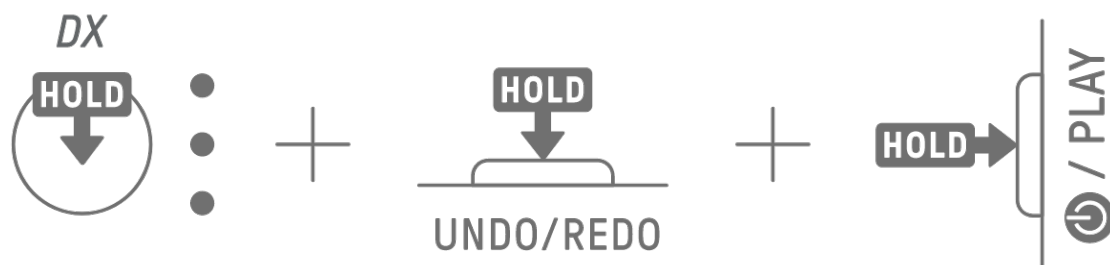


#### ご注意

- ・ フォーマットを実行すると、USB フラッシュメモリーに入っているデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。
- ・ USB フラッシュメモリーの抜き差しは、フォーマット中およびファームウェアアップデート中には行わないでください。本体の機能が停止したり、USB フラッシュメモリーやファイルが壊れたりするおそれがあります。
- ・ USB フラッシュメモリーの抜き差しは、数秒間隔を空けてください。
- ・ USB フラッシュメモリーの接続に USB 延長ケーブルは使わないでください。

### 17.1.1 USB フラッシュメモリーをフォーマットする

[DX]ノブと[UNDO/REDO]ボタンを同時に押しながら本体の電源をオンにすると、接続されている USB フラッシュメモリーをフォーマットできます。フォーマットが完了すると、すべてのインデックスが白色に点灯します。フォーマットが完了したら、[●/PLAY]ボタンを押して、電源をオフにしてください。



### 17.1.2 ファームウェアアップデートする

1. コンピューターなどを使って、最新の SEQTRAK のファームウェアを下記ウェブサイトのダウンロードページからダウンロードします。

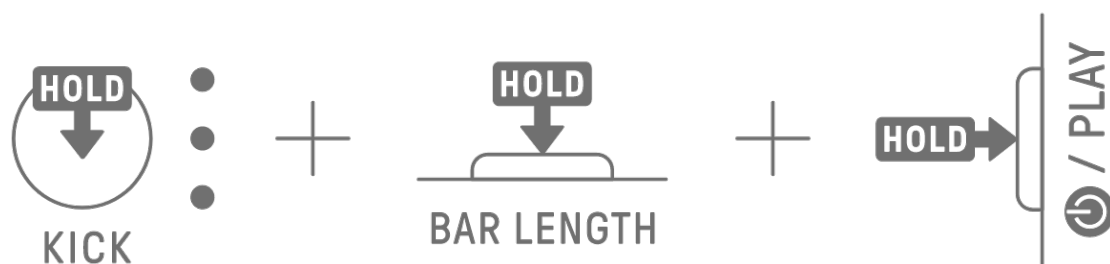
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

2. ダウンロードした.zip ファイル内にあるアップデートファイル（8Z330S\_.PGM）を USB フラッシュメモリーに保存します。

3. 本体の電源をオフにします。

4. アップデートファイルが入った USB フラッシュメモリーを本体に接続します。

5. [KICK]ノブと[BAR LENGTH]ボタンを同時に押しながら、電源をオンにします。

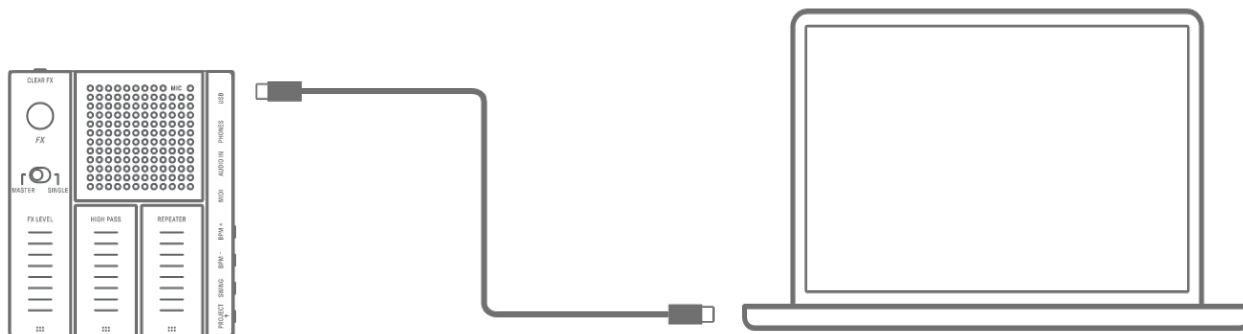


アップデートの進捗に応じて、本体の LED ランプが点滅します。

アップデートが正常に終了すると、すべてのインデックスが一定時間点灯し、その後自動的に本体が再起動します。再起動後は通常通り、本体を使用できます。

アップデートに失敗すると、グローバルメーターが赤色に点滅します。この場合は、アップデートをやり直してください。

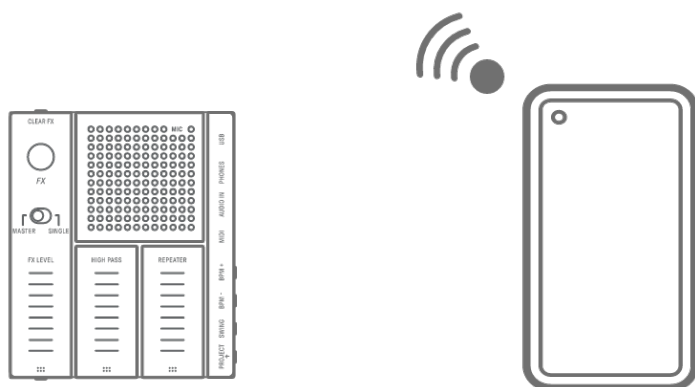
## 17.2 SEQTRAK アプリを使う（有線接続の場合）



### アップデート手順

1. スマートデバイスまたはコンピューターと本体とを付属の USB-C to USB-C ケーブルで接続します。
2. スマートデバイスまたはコンピューター内の SEQTRAK アプリを開きます。
3. SEQTRAK アプリの画面の指示に従い、アップデートを実施してください。アップデートに失敗した場合は、アップデートをやり直してください。

## 17.3 SEQTRAK アプリを使う（無線接続の場合）



### アップデート手順

1. スマートデバイス内の SEQTRAK アプリを開きます。
2. スマートデバイスと本体とを Bluetooth で接続します。接続方法は「[15.1.2 無線 \(Bluetooth\) で接続する](#)」をご覧ください。
3. SEQTRAK アプリの画面の指示に従い、Wi-Fi を接続し、アップデートを実施してください。アップデートに失敗した場合は、アップデートをやり直してください。

# 18. 資料

## 18.1 製品仕様

音源		
音源方式		AWM2、FM：4 オペレーター
最大同時発音数		AWM2：128 音、FM：8 音
波形メモリー		プリセット：800 MB 相当（16-bit リニア換算） ユーザー：500 MB
エフェクト		リバーブ×12 タイプ、ディレイ×9 タイプ マスターエフェクト×85 タイプ、シングルエフェクト×85 タイプ マスターEQ 5 バンド、トラックごとの LP-HP フィルター
トラック		
トラックタイプ		DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
トラック数		11
音色		
サウンド数		プリセットサウンド 2,032 個、プリセットサンプラーサウンド 392 個 ※SEQTRAK アプリから追加可能
プロジェクト		
プロジェクト数		8 ※SEQTRAK アプリに保存可能
接続		
接続端子		USB Type-C（電源、MIDI to Host、MIDI to Device、Audio） PHONES（ステレオミニジャック） AUDIO IN（ステレオミニジャック） MIDI IN/OUT ※同梱の専用 MIDI 変換ケーブルのみ使用可能
機能		
USB オーディオ インターフェース	サンプリング 周波数	44.1 kHz（量子化ビット数：24-bit）
	入出力 チャンネル数	入力：2 チャンネル（ステレオ 1 チャンネル） 出力：2 チャンネル（ステレオ 1 チャンネル）
Bluetooth		MIDI 送受信（無線機能の有無は国により異なる）
Wi-Fi		専用アプリとのデータ送受信、2.4 GHz 帯に対応 （無線機能の有無は国により異なる） SAR 測定値：1.11 W/kg
音響		
内蔵スピーカー		2.3 cm、1 W
内蔵マイクロフォン		MEMS マイクロフォン
電源部		
電源		充電式リチウムイオン電池（2100 mAh、7.6 Wh） USB Power Delivery（PD）（出力電圧 4.8 V～5.2 V、出力電流 1.5 A 以上）

消費電力		6 W
連続使用時の電池寿命		3〜4 時間
バッテリーの充電時間		3〜5 時間
<b>サイズ</b>		
寸法/質量		W343 × D97 × H38 mm、0.5 kg
<b>その他</b>		
付属品		USB-C to USB-C ケーブル、専用 MIDI 変換ケーブル クイックガイド、安全上のご注意
専用アプリ		SEQTRAK アプリ
シーケンサー部	最大 ステップ数	128

このユーザーガイドでは、発行時点の最新仕様で説明しています。

## ご注意

- Android デバイスでは、SEQTRAK アプリ以外のアプリを使用すると、USB オーディオインターフェース機能が正常な動作をしない可能性があります。
- Windows では Bluetooth、Wi-Fi はサポートされていません。

## 18.2 MIDI チャンネル

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

## 18.3 MIDI コントロールチェンジパラメーター

### 18.3.1 サウンドデザインパラメーター

PARAMETER	CC	CHANNEL	RANGE	AVAILABLE ON
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 (must be 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 エフェクトパラメーター

PARAMETER	CC	CHANNEL	RANGE	AVAILABLE ON
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 ミュート・ソロ

PARAMETER	CC	CHANNEL	RANGE	AVAILABLE ON
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、SOLO は、Receive のみです。



### 18.3.4 その他

PARAMETER	CC	CHANNEL	RANGE	AVAILABLE ON
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

- ・ Receive のみです。

## 18.4 MASTER EFFECT プリセット

### 18.4.1 FILTER

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

### 18.4.2 REVERB

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.4.3 DELAY

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.4.4 COMPRESSOR

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.4.5 DISTORTION

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	WAVE FOLDER - SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	COMP DISTORTION	COMP DISTORTION	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	WAVE FOLDER	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
4	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL - TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.4.6 MODULATION

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SPX CHORUS	SPX CHORUS	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
2	TEMPO FLANGER	TEMPO FLANGER	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
3	TEMPO PHASER	TEMPO PHASER	LFO DEPTH	LFO SPEED	FEEDBACK LEVEL
4	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE DETUNE	DRY/WET	DETUNE	SPREAD
5	AUTO PAN	AUTO PAN	L/R DEPTH	LFO SPEED	LFO WAVE
6	TREMOLO	TREMOLO	AM DEPTH	LFO SPEED	PM DEPTH
7	VCM AUTO WAH	VCM AUTO WAH	SPEED	RESONANCE - OFFSET	OUTPUT
8	RING MODULATOR	RING MODULATOR	DRY/WET	OSC FREQ	LFO DEPTH

### 18.4.7 DUCKER

No.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

### 18.4.8 OTHER

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	BEAT REPEAT	BEAT REPEAT	REPEAT & LENGTH	GATE TIME	PLAY SPEED
2	TALKING MODULATOR	TALKING - MODULATOR	VOWEL	MOVE SPEED	DRIVE
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW	ROTARY SPEAKER 1	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MIC L-R ANGLE
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST	ROTARY SPEAKER 2	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MODULATION - DEPTH
5	HARMONIC ENHANCER	HARMONIC - ENHANCER	MIX LEVEL	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY
6	AUTO SYNTH	AUTO SYNTH	MOD DEPTH	AM DEPTH	DELAY LEVEL
7	SLICE	SLICE	DRY/WET	GATE TIME	DIVIDE TYPE
8	VINYL BREAK	VINYL BREAK	BREAK	SPEED	SPEED ADJUST

## 18.5 SINGLE EFFECT プリセット

### 18.5.1 FILTER

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

### 18.5.2 REVERB

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.5.3 DELAY

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.5.4 COMPRESSOR

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.5.5 DISTORTION

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	WAVE FOLDER – SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 1	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	JAZZ COMBO	JAZZ COMBO	DISTORTION	DEPTH	TREBLE
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	SMALL STEREO	SMALL STEREO	DIST DRIVE	DIST TONE	DIST PRESENCE
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.5.6 MODULATION

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	SPX CHORUS	SPX CHORUS	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
2	TEMPO FLANGER	TEMPO FLANGER	DRY/WET	LFO SPEED	LFO DEPTH
3	TEMPO PHASER	TEMPO PHASER	LFO DEPTH	LFO SPEED	FEEDBACK LEVEL
4	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE DETUNE	DRY/WET	DETUNE	SPREAD
5	AUTO PAN	AUTO PAN	L/R DEPTH	LFO SPEED	LFO WAVE
6	TREMOLO	TREMOLO	AM DEPTH	LFO SPEED	PM DEPTH
7	VCM AUTO WAH	VCM AUTO WAH	SPEED	RESONANCE – OFFSET	OUTPUT
8	RING MODULATOR	RING MODULATOR	DRY/WET	OSC FREQ	LFO DEPTH

### 18.5.7 DUCKER

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

## 18.5.8 OTHER

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	BEAT REPEAT	BEAT REPEAT	REPEAT & LENGTH	GATE TIME	FREEZE
2	TALKING MODULATOR	TALKING - MODULATOR	VOWEL	MOVE SPEED	DRIVE
3	ROTARY SPEAKER 1 - SLOW	ROTARY SPEAKER 1	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MIC L-R ANGLE
4	ROTARY SPEAKER 2 - FAST	ROTARY SPEAKER 2	SPEED CONTROL	ROTOR/HORN - BALANCE	MODULATION - DEPTH
5	HARMONIC ENHANCER	HARMONIC - ENHANCER	MIX LEVEL	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY
6	AUTO SYNTH	AUTO SYNTH	MOD DEPTH	AM DEPTH	DELAY LEVEL
7	SLICE	SLICE	DRY/WET	GATE TIME	DIVIDE TYPE
8	VINYL BREAK	VINYL BREAK	BREAK	SPEED	SPEED ADJUST

## 18.6 SEND EFFECT プリセット

### 18.6.1 REVERB

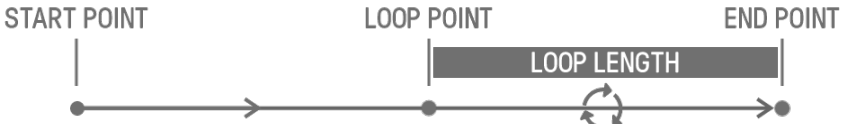
NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
6	HD PLATE	HD PLATE		PLATE TYPE	HIGH DAMP - FREQUENCY
7	SPX STAGE	SPX STAGE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
8	REV X HALL	REV X HALL		ROOM SIZE	LPF CUTOFF - FREQUENCY

### 18.6.2 DELAY

NO.	NAME	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME	FEEDBACK LEVEL	FEEDBACK - HIGH DAMP
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL

## 18.7 サウンドパラメーター調整項目説明

調整項目	説明
SOUND SELECT	音の種類を選択します。
PITCH	半音単位のピッチをそれぞれ設定します。
PAN	音の左右の定位を調節します。
VOLUME	音量を調節します。
AEG ATTACK	キーを押してからアタックレベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。
AEG DECAY/RELEASE	DECAY：アタックレベルで設定した音量に達してから、ディケイレベルで設定した音量に達するまでの時間を設定します。 RELEASE：鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。
LP-HP FILTER CUTOFF	ローパス-ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
LP-HP FILTER RESONANCE	ローパス-ハイパスフィルターにクセを付けます。
REVERB SEND	リバーブエフェクトへ送る信号の量（センドレベル）を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。
DELAY SEND	ディレイエフェクトへ送る信号の量（センドレベル）を設定します。値を大きくするとディレイが強くなります。
EQ HIGH GAIN	高域を EQ で増減させるゲイン量を設定します。
EQ LOW GAIN	低域を EQ で増減させるゲイン量を設定します。
MONO/POLY/CHORD	発音方式を選択します。 MONO：単音発音 POLY：複数同時発音 CHORD：コード発音
PORTAMENTO TIME	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなり、ピッチ変化の速さは遅くなります。
ARPEGGIATOR TYPE	アルペジエーター（和音やコードを分解して、それぞれの音をひとつずつ鳴らす演奏表現）のオン/オフとタイプを切り替えます。
ARPEGGIATOR GATE TIME	アルペジエーターのゲートの時間を設定します。
ARPEGGIATOR SPEED	アルペジエーターのスピードを設定します。
FM ALGORITHM	12 種類の FM のアルゴリズム（オペレーターの接続の仕方）から選択します。
MODULATOR AMOUNT	MODULATOR として動作しているオペレーターのレベルをまとめて変更します。
MODULATOR FREQUENCY	MODULATOR として動作しているオペレーターの FREQUENCY パラメーターをまとめて変更します。
MODULATOR FEEDBACK	MODULATOR として動作しているオペレーターの FEEDBACK パラメーターをまとめて変更します。

調整項目	説明
START POINT	サンプルの開始位置を変更します。
END POINT	サンプルの終了位置を変更します。
LOOP ON/OFF	キーを押し続けるとサンプルが繰り返し再生される状態(ON)と、キーを押すたびに1回だけ再生される状態(OFF)とを切り替えます。
LOOP LENGTH	<p>ループ再生する区間の長さです。START POINT から再生が始まり、END POINT に達したら LOOP POINT に戻ります。LOOP LENGTH は LOOP POINT から END POINT までの長さです。</p> <p>【概要図】</p> 
PEG ATTACK LEVEL	PEG (Pitch Envelope Generator) のアタックレベルを変更します。鳴り始めの音程が変化します。
PEG ATTACK TIME	PEG (Pitch Envelope Generator) のアタックタイムを変更します。キーを押して音程変化がスタートしてから、PEG ATTACK LEVEL で設定した音程に達するまでの時間が変わります。
PEG DECAY LEVEL	PEG (Pitch Envelope Generator) のディケイレベルを変更します。この場合のディケイレベルとは、PEG ATTACK LEVEL で設定した音程に達したあと、次に到達する音程のことです。
PEG DECAY TIME	PEG (Pitch Envelope Generator) のディケイタイムを変更します。PEG ATTACK LEVEL で設定した音程に達してから、PEG DECAY LEVEL で設定した音程に達するまでの時間が変わります。

## 18.8 オープンソースソフトウェアのご案内

本製品のファームウェアにはオープンソースソフトウェアが含まれています。各オープンソースソフトウェアの著作権情報と使用条件は、下記ウェブサイトのダウンロードページから確認できます。

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

© 2024 Yamaha Corporation  
2025 年 1 月 発行  
YJ-C0