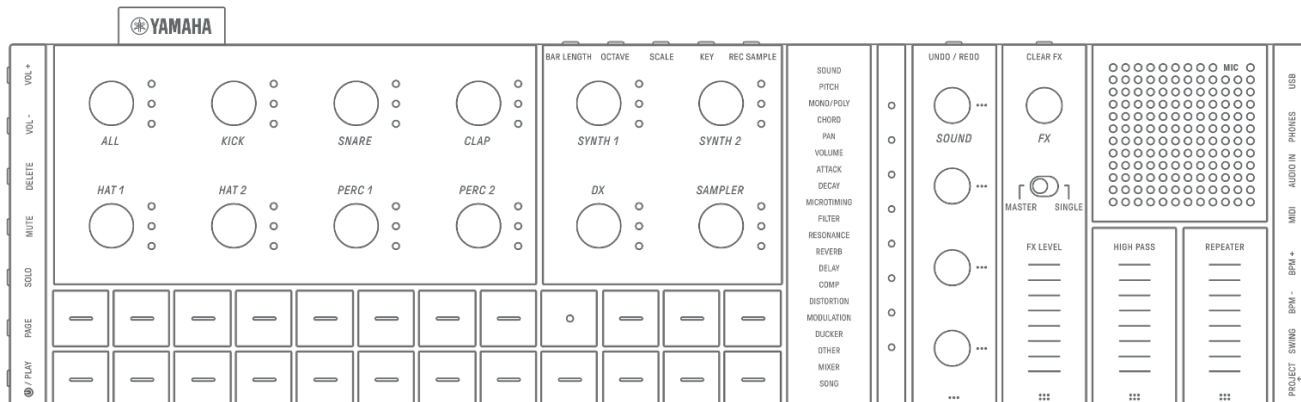


## 음악 프로덕션 스튜디오

# SEQTRAK 사용자 가이드



### 정보

- 이 사용자 가이드에 설명된 SEQTRAK 기능은 OS V2.00용입니다. SEQTRAK을 최신 펌웨어 버전으로 업데이트하십시오. 펌웨어 업데이트에 대한 자세한 내용은 [“17. 펌웨어 업데이트”](#)를 참조하십시오.
- OS V2.00에서 생성되거나 저장된 데이터는 이전 OS 버전에서는 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.
- 본 사용자 가이드에 사용되는 모든 그림 및 스크린샷(iOS 앱 스크린샷)은 내용 설명을 위해 포함되었습니다. 실제 사양은 이와 다를 수 있습니다.

### 상표

- Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac 및 App Store는 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- IOS는 미국 및 기타 국가에서 Cisco의 상표 또는 등록 상표이며 라이선스 계약에 따라 사용됩니다.
- Android 및 Google Play는 Google LLC.의 상표입니다.
- Wi-Fi 및 Wi-Fi CERTIFIED는 Wi-Fi Alliance®의 등록 상표 또는 상표입니다.
- Wi-Fi CERTIFIED™ 로고는 Wi-Fi Alliance®의 인증 마크입니다.



- Bluetooth® 워드 마크와 로고는 Bluetooth SIG, Inc.의 등록 상표이며 Yamaha Corporation은 승인된 라이선스에 따라 이들 마크를 사용합니다.



- “USB Type-C” 및 “USB-C”는 미국 및 기타 국가에 등록된 USB Implementers Forum의 상표입니다.
- MIDI는 Association of Musical Electronics Industry(AMEI)의 등록 상표입니다.
- 본 가이드에 기재된 기타 모든 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

# 목차

<b>1. SEQTRAK 란 무엇인가요?</b>	<b>9</b>
1.1 설명서 소개	9
1.1.1 표기	9
1.2 SEQTRAK 구성	11
1.2.1 드럼 섹션	11
1.2.2 신디 섹션	12
1.2.3 사운드 디자인 및 FX 섹션	12
1.3 프로젝트, 트랙, 패턴	12
1.3.1 프로젝트	12
1.3.2 트랙	12
1.3.3 패턴	13
1.3.4 프로젝트, 트랙, 패턴 개념도	13
1.4 SEQTRAK 앱 소개	13
1.4.1 SEQTRAK 앱 받기	13
1.4.2 SEQTRAK 앱 연결	13
<b>2. 각 부분의 명칭 및 주요 기능</b>	<b>14</b>
①-⑥ 좌측	14
⑦-⑯ 좌측 상단(드럼 섹션, 신디 섹션)	15
⑰-⑳ 우측 상단(사운드 디자인 및 FX 섹션)	16
㉘-㉚ 우측	17
<b>3. 충전 및 전원 공급장치</b>	<b>19</b>
3.1 충전	19
USB 전원 어댑터/USB 보조 배터리 요건	20
3.1.1 충전 상태(전원 켜짐)	20
3.1.2 충전 상태(전원 꺼짐)	21
3.2 전원 공급장치	22
3.2.1 전원 켜기/끄기	22
3.2.2 강제 종료	22
3.2.3 오토 파워 오프 설정	22

<b>4. 프로젝트</b>	<b>23</b>
4.1 프로젝트 전환	23
4.1.1 외부 MIDI 클럭 동기화 중 프로젝트 전환	23
4.2 프로젝트 저장	24
4.3 프로젝트 백업 및 복원	24
4.4 프로젝트 삭제	25
4.5 프로젝트 템포 설정	26
4.5.1 프로젝트 재생 템포 변경	26
4.5.2 프로젝트에 스윙 느낌 적용	27
4.5.3 메트로놈 켜기/끄기	27
4.6 프로젝트 임시 저장	28
<b>5. 트랙 및 패턴</b>	<b>29</b>
5.1 패턴 전환	29
5.1.1 트랙 노브를 사용하여 패턴 전환	29
5.1.2 드럼 키를 사용하여 패턴 전환	29
5.1.3 퀀타이즈 실행 변경	30
5.2 패턴 길이 변경	31
5.2.1 [PAGE] 버튼을 사용하여 드럼 트랙의 패턴 길이 변경	32
5.3 패턴 수 변경(3 개 패턴 ⇔ 6 개 패턴)	33
5.4 패턴 삭제	34
5.5 패턴 복사 및 붙여넣기	34
5.5.1 복사 및 붙여넣기 호환성 표	35
5.6 트랙 선택 및 오디션	36
5.7 트랙 사운드 변경	36
5.7.1 사운드 카테고리 선택(카테고리 점프)	37
5.7.2 드럼 트랙 사운드 카테고리	37
5.7.3 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX) 사운드 카테고리	37
5.7.4 SAMPLER 트랙 사운드 카테고리	37
5.8 트랙 음소거 및 솔로 연주	38
5.8.1 음소거	38
5.8.2 솔로	38
5.9 트랙 스텝 복사 및 붙여넣기	39
<b>6. 드럼 트랙</b>	<b>40</b>
6.1 스텝 입력	40
6.2 페이지 전환	40
6.3 스텝의 리듬 타이밍 미세 튜닝(마이크로 타이밍)	41
6.4 연속 스텝 트리거 횟수 설정(서브 스텝)	41
6.5 실시간 입력	42
6.6 스텝 트리거 확률 변경	43
6.7 트랙 유형 변경 [OS V2.00]	44

<b>7. 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)</b>	<b>46</b>
7.1 실시간 입력	46
7.2 쿼타이즈 켜기/끄기	47
7.3 옥타브 변경	47
7.4 스케일 변경	48
7.5 키 변경	48
7.6 코드 연주	49
7.7 코드 편집	50
7.8 건반 입력 모드 전환	51
7.9 스텝 입력	52
<b>8. SAMPLER 트랙</b>	<b>54</b>
8.1 실시간 입력	54
8.2 샘플링(내장 마이크/AUDIO IN 및 USB 오디오 입력)	54
8.3 샘플링 소스 변경	55
8.4 리샘플링	55
8.5 샘플링 취소	55
8.6 카운트인을 샘플링 시작으로 설정	56
8.7 모니터링 모드 전환	56
8.8 자동 표준화 켜기/끄기	57
8.9 각 샘플의 패턴 삭제	57
8.10 스텝 입력	57
8.11 샘플 음소거	59
<b>9. 사운드 디자인</b>	<b>60</b>
9.1 사운드 파라미터 조절	60
9.1.1 사운드 파라미터 작동 페이지 전환	61
9.1.2 드럼 트랙(유형 1: Drum, 유형 2: DrumKit) 사운드 파라미터	61
9.1.3 신디 트랙(SYNTH 1 및 SYNTH 2) 및 드럼 트랙(유형 3: Synth) 사운드 파라미터	62
9.1.4 신디 트랙(DX) 사운드 파라미터	63
9.1.5 SAMPLER 트랙 사운드 파라미터	64
9.2 스텝별 사운드 및 이펙트 파라미터 설정(파라미터 잠금)	65
9.2.1 파라미터 잠금 삭제	66
9.3 스텝의 사운드 무브먼트 및 이펙트 파라미터 기록(모션 기록)	68
9.3.1 모션 삭제	68
9.4 사운드 및 이펙트 파라미터 실행 취소/재실행	69
9.5 사운드 저장	69
9.6 사운드 삭제	69
9.7 사운드 불러오기	70

<b>10. 이펙트</b>	<b>71</b>
10.1 이펙트 구성	71
10.1.1 트랙 이펙트	71
10.1.2 전송 이펙트	72
10.1.3 마스터 이펙트	73
10.2 이펙트 변경 및 조절	74
10.2.1 제어 대상 이펙트 전환	74
10.2.2 이펙트 유형 변경	74
10.2.3 이펙트 파라미터 조절	74
10.2.4 MASTER 선택 시 이펙트 파라미터	75
10.2.5 SINGLE 선택 시 이펙트 파라미터	75
10.2.6 예: MASTER 및 FILTER 프리셋 1 번 [LPF - NO RESONANCE] 선택 시 파라미터	75
10.3 이펙트 파라미터 레벨 최소화(CLEAR FX)	75
<b>11. 믹서 모드</b>	<b>76</b>
11.1 믹서 모드 전환	76
11.2 사운드 파라미터 조절	76
11.3 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 변경 및 조절	77
11.3.1 전송 이펙트(REVERB, DELAY SEND) 유형 변경	77
11.3.2 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 파라미터 조절	77
11.3.3 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 파라미터	78
11.3.4 예: REVERB 프리셋 1 번 [HD Room]의 전송 이펙트 파라미터	78
<b>12. 음소거 모드</b>	<b>79</b>
12.1 음소거 모드로 전환	79
12.2 음소거 모드에서 트랙 음소거	79
<b>13. 곡 모드</b>	<b>80</b>
13.1 곡 모드 전환	80
13.1.1 Scene 모드 전환	80
13.2 Scene 재생/정지	81
13.2.1 재생할 Scene 변경	81
13.2.2 Scene 반복(루프 재생)	82
13.2.3 곡 전체 반복(루프 재생)	82
13.3 Scene 추가	83
13.4 Scene 삭제	83
13.5 Scene 편집	84
13.5.1 Scene 패턴 조합 변경	84
13.5.2 Scene 길이 변경	84

<b>14. SEQTRAK 앱</b>	<b>86</b>
14.1 GUI 기능 [GUI EDITOR]	86
14.2 콘텐츠 관리 기능 [PROJECT/SOUND MANAGER]	87
14.3 비주얼라이저 기능 [VISUALIZER]	88
14.4 다이내믹 튜토리얼 기능 [DYNAMIC TUTORIAL]	89
<b>15. 연결</b>	<b>90</b>
15.1 SEQTRAK 앱 연결	90
15.1.1 유선 연결	90
15.1.2 무선 연결(Bluetooth)	91
15.1.3 무선 연결(Wi-Fi)	91
15.2 MIDI 장치 연결	92
15.2.1 USB-C to USB-C 케이블 사용	92
15.2.2 MIDI 변환 케이블 사용	93
15.3 컴퓨터 연결	93
15.3.1 컴퓨터 연결(Windows)	93
15.3.2 컴퓨터 연결(Mac)	93
<b>16. 설정</b>	<b>94</b>
16.1 출고 시 설정으로 복원(초기화)	94
16.2 트랙 노브의 민감도 설정 변경	94
16.3 MIDI 설정 구성	94
16.3.1 MIDI 클록 설정	94
16.3.2 MIDI 출력 필터 설정	94
16.3.3 MIDI Thru 설정	94
16.4 마스터 볼륨 조절	95
<b>17. 펌웨어 업데이트</b>	<b>96</b>
17.1 USB 플래시 드라이브 사용	96
17.1.1 USB 플래시 드라이브 포맷	97
17.1.2 펌웨어 업데이트	97
17.2 SEQTRAK 앱 사용(유선 연결)	98
17.3 SEQTRAK 앱 사용(무선 연결)	98

<b>18. 문서</b>	<b>99</b>
18.1 제품 사양	99
18.2 MIDI 채널	100
18.3 MIDI 컨트롤 변경 파라미터	101
18.3.1 사운드 디자인 파라미터	101
18.3.2 이펙트 파라미터	102
18.3.3 음소거/솔로	102
18.3.4 기타	103
18.4 MASTER EFFECT 프리셋	103
18.4.1 FILTER	103
18.4.2 REVERB	103
18.4.3 DELAY	104
18.4.4 COMPRESSOR	104
18.4.5 DISTORTION	104
18.4.6 MODULATION	105
18.4.7 DUCKER	105
18.4.8 OTHER	105
18.5 SINGLE EFFECT 프리셋	106
18.5.1 FILTER	106
18.5.2 REVERB	106
18.5.3 DELAY	106
18.5.4 COMPRESSOR	107
18.5.5 DISTORTION	107
18.5.6 MODULATION	107
18.5.7 DUCKER	107
18.5.8 OTHER	108
18.6 SEND EFFECT 프리셋	108
18.6.1 REVERB	108
18.6.2 DELAY	108
18.7 사운드 파라미터 설명	109
18.8 오픈 소스 소프트웨어	110



# 1. SEQTRAK란 무엇인가요?

SEQTRAK은 정교하지만 이해하기 쉬운 워크플로우를 통해 직관적인 음악 제작 및 연주가 가능한 도구입니다. 컴팩트한 사이즈로 어디서나 쉽게 사용할 수 있습니다. 또한 전용 앱을 통해 상세 설정을 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 곡에 링크될 이미지를 생성할 수도 있습니다. SEQTRAK을 최대한으로 활용하려면 본 사용자 가이드를 읽고 SEQTRAK의 첨단 기능과 작동 방법에 대한 자세한 정보를 확인하십시오.

## 1.1 설명서 소개

이 제품에 대한 설명서는 다음과 같습니다. 제품과 함께 제공되는 모든 설명서를 읽고, 향후 참조를 위해 쉽게 찾아볼 수 있는 곳에 보관하십시오.

### 제품과 함께 제공


빠른 작동 안내 (책자 설명서)	일반 개요 및 기본 기능에 초점을 맞춘 간략한 설명을 통해 '개봉 후 바로' 제품을 사용할 수 있도록 해 줍니다.
안전가이드 (책자 설명서)	제품을 안전하게 사용하기 위한 정보를 설명합니다.

### 웹사이트에서 이용 가능

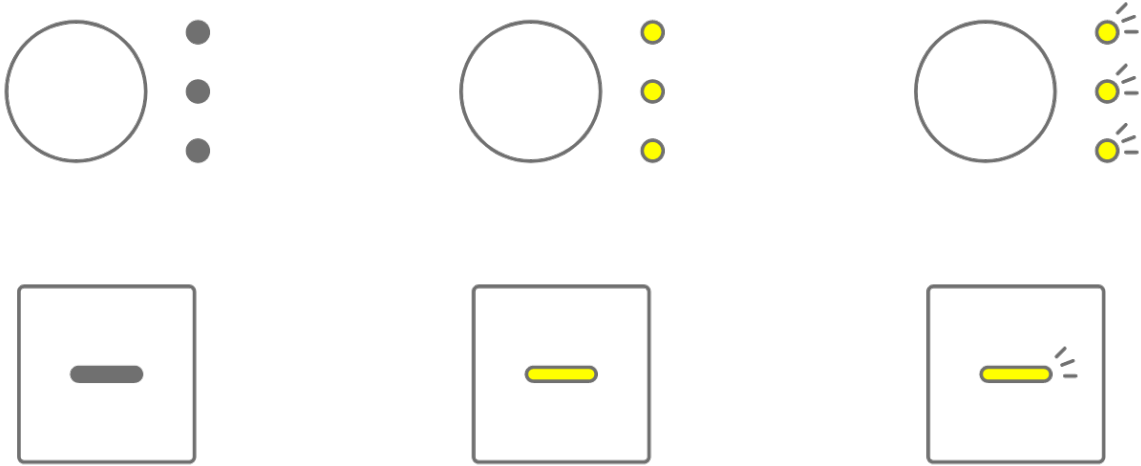
사용자 가이드 (HTML, PDF)	제품의 기능과 작동을 더 자세히 설명합니다.
데이터 목록 (PDF)	사운드 목록, 이펙트 유형 목록 등 다양하고 중요한 목록이 포함되어 있습니다.

#### 1.1.1 표기

본 사용자 가이드 전반에 다음의 용어 및 기호가 사용됩니다. 본 가이드를 읽기 전에 다음의 용어 및 기호의 의미를 확인하십시오.

-  **주의** 부상을 입을 수 있는 위험한 상황을 나타냅니다.
- 주의사항** 제품 오작동, 제품 손상, 데이터 손실 등의 결과를 초래할 수 있는 위험한 상황을 나타냅니다.
- 주** 관련 기능에 대한 추가 설명 및 고급 사용 팁을 제공합니다.

LED의 다양한 상태(꺼짐, 켜짐, 깜박임)의 의미는 아래를 참조하십시오.

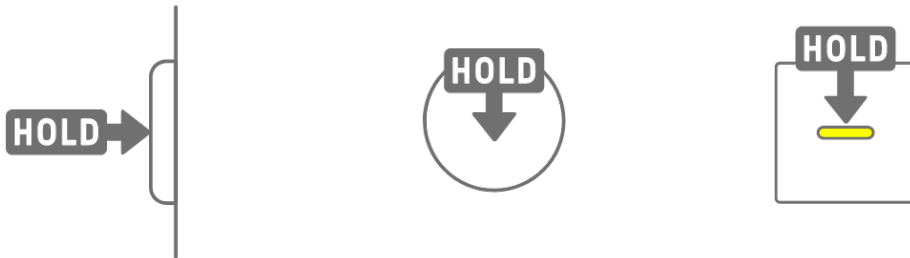


SEQTRAK의 다양한 조작 방법은 아래를 참조하십시오.

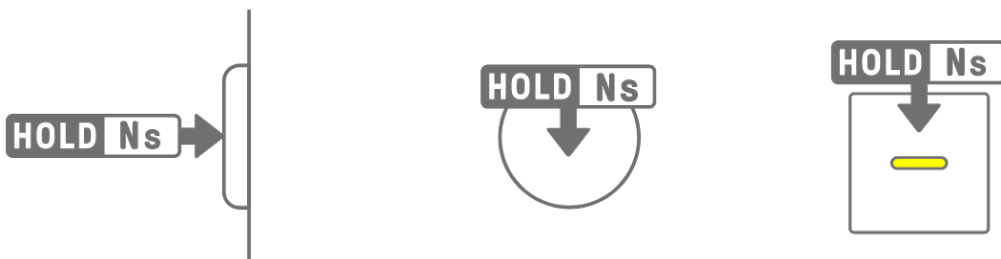
- 버튼, 노브, 키 누르기



- 버튼, 노브, 키 길게 누르기



- 버튼, 노브, 키 N초 이상 누르기

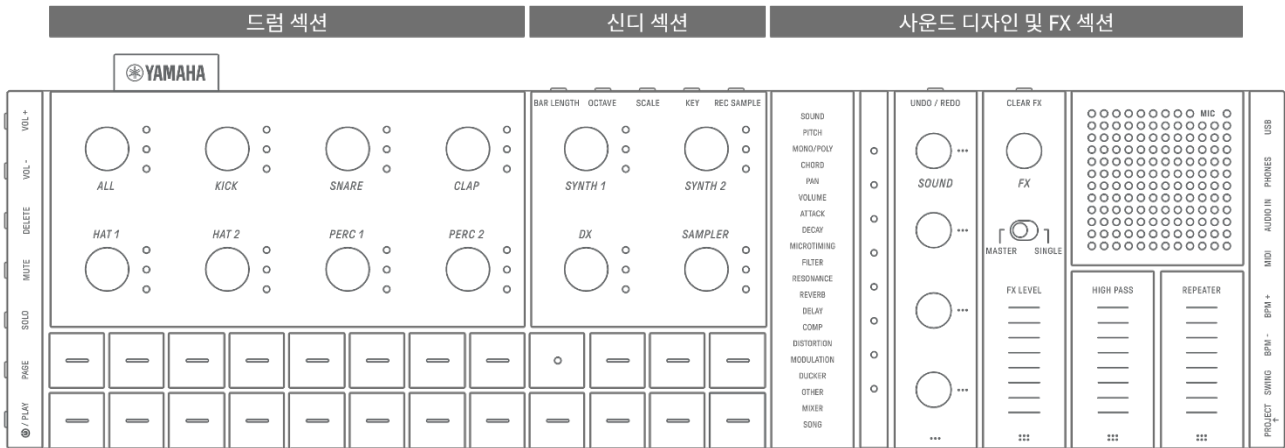


- 노브 돌리기



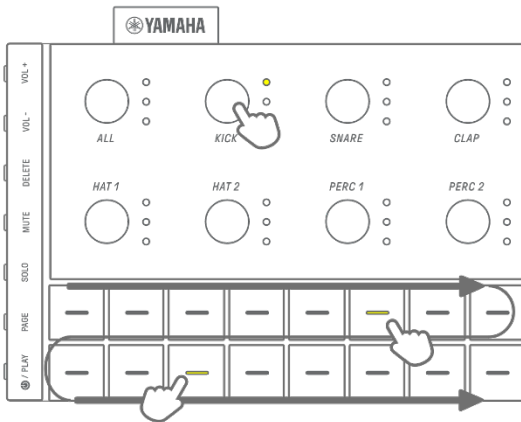
## 1.2 SEQTRAK 구성

SEQTRAK은 3개 섹션으로 구성됩니다.



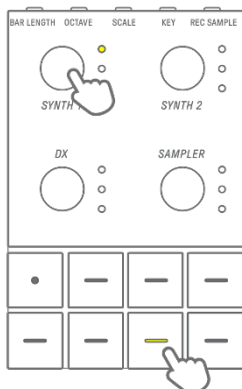
### 1.2.1 드럼 섹션

이 섹션은 리듬 파트를 만드는 데 사용됩니다. 트랙 노브와 드럼 키를 사용하여 7개 드럼 트랙(KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2)을 제어합니다. 리듬 파트를 만드는 가장 기본적인 방법은 드럼 키를 사용하여 스텝을 입력하는 것입니다. 트랙 노브를 눌러 트랙을 선택한 후 드럼 키를 눌러 시간축에 사운드를 배치합니다. 이를 통해 쉽게 비트를 만들 수 있습니다.



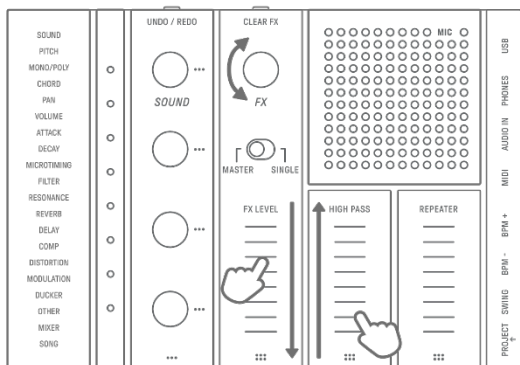
### 1.2.2 신디 섹션

이 섹션은 멜로디 파트를 만드는 데 사용됩니다. 트랙 노브와 신디 키를 사용하여 3개 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)과 SAMPLER 트랙을 제어합니다. 가장 기본적인 연주 및 제작 방법은 신디 키를 사용하여 실시간으로 입력하는 것입니다. 트랙 노브를 눌러 트랙을 선택한 후 신디 키를 눌러 스케일에서 음을 연주합니다.



### 1.2.3 사운드 디자인 및 FX 섹션

이 섹션은 개별 트랙의 사운드 변경, 파라미터 조절, 이펙트 조작에 사용됩니다. 사운드 디자인 노브를 사용하여 사운드를 선택하고 세부 파라미터를 조절합니다. 각 트랙에 1개의 트랙 이펙트를 적용할 수 있으며, 공유 마스터 이펙트는 모든 트랙에 적용할 수 있습니다.



### 1.3 프로젝트, 트랙, 패턴

### 1.3.1 프로젝트

SEQTRAK은 한 곡의 데이터를 “프로젝트”라고 하는 단위로 관리합니다. SEQTRAK은 최대 8개의 프로젝트를 저장할 수 있으며, 한 번에 프로젝트 1개를 사용할 수 있습니다. 프로젝트는 트랙 11개로 구성되며, 각 트랙에 최대 6개의 패턴을 생성할 수 있습니다. 프로젝트는 템포, 트랙 볼륨 등의 설정 및 상태도 포함합니다.

### 1.3.2 트랙

트랙은 프로젝트의 구성요소이며, 1개의 사운드가 지정되는 연주 파트입니다.

### 1.3.3 패턴

패턴은 루프로 재생되는 프레이즈입니다. 사용자는 최대 6개의 패턴 중에서 각 트랙에 적용할 패턴 1개를 선택할 수 있습니다. 같은 프레이즈를 반복해서 재생하거나 언제든지 프레이즈를 전환할 수 있습니다. 트랙 11개에 지정된 패턴은 재생을 멈출 때까지 서로 겹쳐서 계속 재생됩니다.

### 1.3.4 프로젝트, 트랙, 패턴 개념도

×8

프로젝트 1										
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

: 트랙
 : 선택 패턴
 : 패턴 선택되지 않음

## 1.4 SEQTRAK 앱 소개

SEQTRAK 전용 앱을 사용하면 보다 섬세한 사운드 편집, SEQTRAK 연주와 연관된 이미지 생성, 콘텐츠 관리 등의 작업을 실시할 수 있습니다. “[14. SEQTRAK 앱](#)”에서 SEQTRAK 앱 기능의 개요를 살펴보십시오.

해당 소프트웨어는 스마트폰(iOS 및 Android), 태블릿(iPadOS 및 Android), 컴퓨터(Windows 및 Mac)에서 사용할 수 있습니다.

### 1.4.1 SEQTRAK 앱 받기

iOS, iPadOS 및 Android 버전은 App Store 및 Google Play Store에서 이용할 수 있습니다.



“SEQTRAK”을 검색합니다.

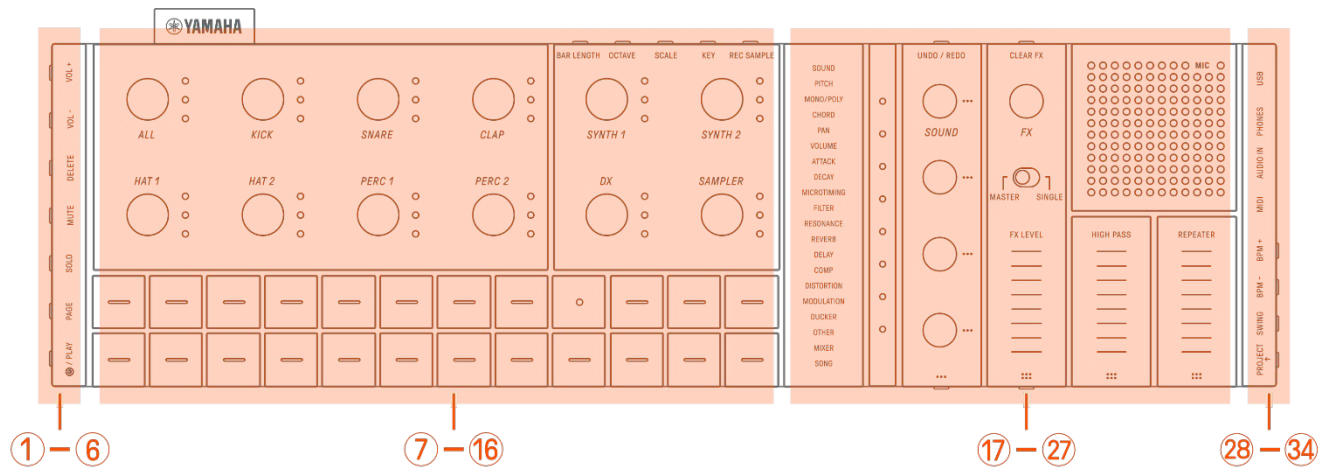
Windows 및 Mac 버전은 다음 Yamaha 웹사이트에서 이용할 수 있습니다.

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

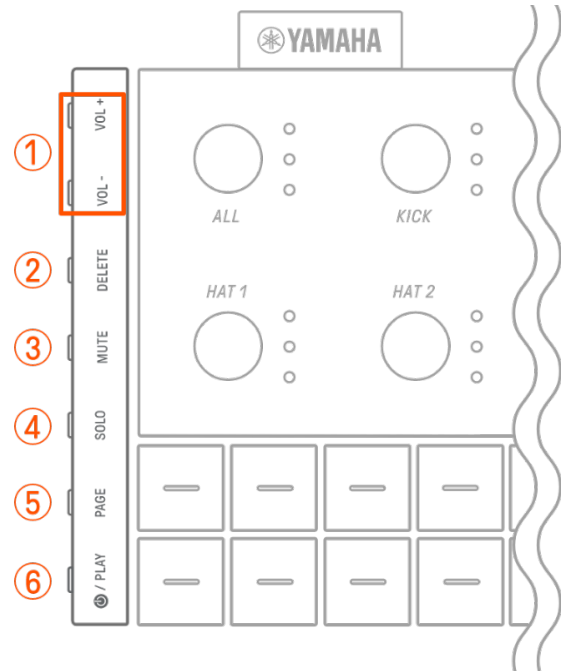
### 1.4.2 SEQTRAK 앱 연결

SEQTRAK 앱을 실행하면 SEQTRAK을 SEQTRAK 앱에 연결하는 방법(필요 시)이 표시됩니다. 화면 지침에 따라 연결을 설정합니다. 자세한 연결 지침은 “[15.1 SEQTRAK 앱 연결](#)”을 참조하십시오.

## 2. 각 부분의 명칭 및 주요 기능



### ①-⑥ 좌측



#### ① [VOL+]/[VOL-] 버튼

내장 스피커 또는 [PHONES] 잭에 연결된 헤드폰에서 재생되는 사운드의 음량을 조절하는 데 사용됩니다.

#### ② [DELETE] 버튼

패턴 또는 프로젝트를 삭제하는 데 사용됩니다.

#### ③ [MUTE] 버튼

특정 트랙을 음소거하는 데 사용됩니다.

#### ④ [SOLO] 버튼

특정 트랙을 솔로 처리하는 데 사용됩니다.

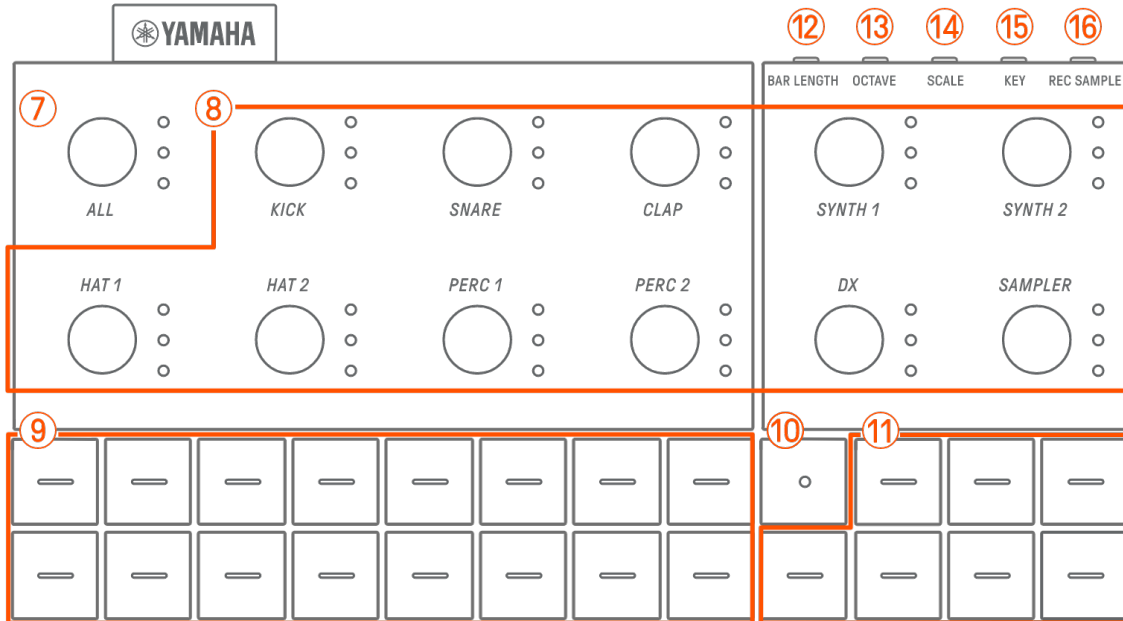
## ⑤ [PAGE] 버튼

드럼 키에 표시되는 패턴 범위(페이지)를 전환하거나 드럼 트랙의 패턴 길이를 변경하는 데 사용됩니다.

## ⑥ [⏮/PLAY] 버튼

전원 켜기/끄기 및 프로젝트 재생/정지에 사용됩니다.

## ⑦-⑯ 좌측 상단(드럼 섹션, 신디 섹션)



## ⑦ [ALL] 노브

트랙 11개의 패턴을 동시에 변경하려면 이 노브를 돌립니다.

## ⑧ 트랙 노브

개별 트랙의 패턴을 변경하려면 이 노브를 돌립니다. 트랙을 선택하려면 노브를 누릅니다. 해당 트랙의 사운드 오디션을 실행하려면 재생이 멈춘 상태에서 노브를 누릅니다.

## ⑨ 드럼 키

각 스텝을 켜거나 끄려면 이 키를 누릅니다. 파라미터를 잠그려면 드럼 키를 누른 상태로 사운드 디자인 노브를 돌립니다.

## ⑩ 녹음 키

실시간 녹음을 실행하는 데 사용됩니다. 신디 키를 통한 연주 또는 외부 소스의 MIDI 입력을 녹음할 수 있습니다. 파라미터의 모션 기록도 실행할 수 있습니다.

## ⑪ 신디 키

선택된 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX) 또는 SAMPLER 트랙을 재생하려면 이 키를 누릅니다.

## ⑫ [BAR LENGTH] 버튼

현재 선택된 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX) 및 SAMPLER 트랙의 패턴 길이를 변경하는 데 사용됩니다.

### ⑬ [OCTAVE] 버튼

현재 선택된 신디 키의 피치를 1 옥타브씩 변경하는 데 사용됩니다.

### ⑭ [SCALE] 버튼

신디 키를 눌렀을 때 사용되는 스케일을 변경하는 데 사용됩니다.

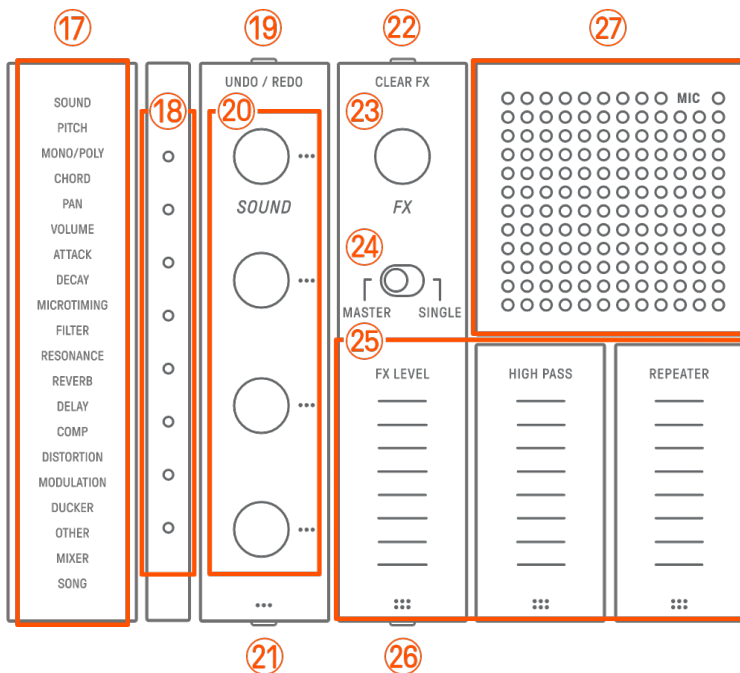
### ⑮ [KEY] 버튼

신디 키를 눌렀을 때 사용되는 키를 반 스텝 단위로 변경하는 데 사용됩니다.

### ⑯ [REC SAMPLE] 버튼

SAMPLER 트랙 샘플링에 사용됩니다.

### ⑰-⑳ 우측 상단(사운드 디자인 및 FX 섹션)



### ⑰ 인덱스

선택된 파라미터 또는 모드를 표시합니다.

### ⑱ 글로벌 미터

작동 중인 파라미터 값 또는 데이터 저장/불러오기 중 작동 상태를 표시합니다.

### ⑲ [UNDO/REDO] 버튼

사운드 및 이펙트 파라미터 변경사항을 UNDO/REDO하는 데 사용됩니다.

### ㉑ 사운드 디자인 노브 1-4

트랙의 사운드를 변경하거나 파라미터를 조절하려면 이 노브를 돌립니다.

### ㉒ 사운드 디자인 페이지 버튼

사운드 디자인 노브가 제어하는 사운드 파라미터를 전환하려면 이 버튼을 누릅니다.



## ②② [CLEAR FX] 버튼

이펙트를 최소 레벨로 낮추려면 이 버튼을 누릅니다.

## ②③ [FX] 노브

이펙트 유형을 변경하려면 이 노브를 돌립니다.

## ②④ [MASTER/SINGLE] 스위치

제어할 이펙트를 전환합니다.

MASTER: 이펙트가 모든 트랙에 적용됩니다.

SINGLE: 이펙트가 대상 트랙에만 적용됩니다.

## ②⑤ [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER] 터치 슬라이더

이펙트 파라미터를 조절하려면 슬라이더를 조정합니다.

이펙트 페이지가 1페이지로 설정된 경우, [HIGH PASS] 및 [REPEATER] 이펙트가 [MASTER/SINGLE] 스위치 설정에 관계없이 모든 트랙에 적용됩니다.

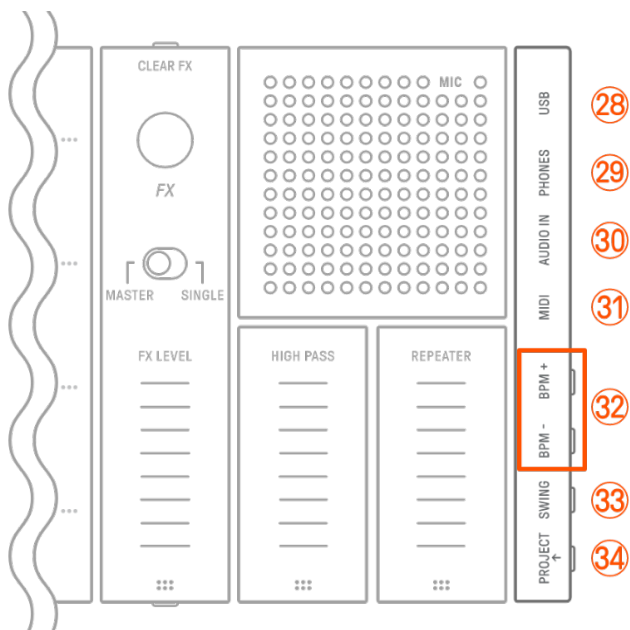
## ②⑥ FX 페이지 버튼

터치 슬라이더가 제어하는 파라미터를 변경하려면 이 버튼을 누릅니다.

## ②⑦ 스피커 및 마이크

내장 스피커와 마이크입니다.

## ②⑧-③④ 우측



## ②⑧ [USB] 단자(USB Type-C™)

USB Type-C 단자입니다. 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 본 기기를 충전하거나 컴퓨터 및 MIDI 장치에 연결할 수 있습니다.

### 주의사항

- USB 케이블을 분리한 후, 6초 이상 기다렸다가 다시 연결하십시오. 케이블을 짧은 시간 내 분리 후 연결할 경우, 기기 오작동을 야기할 수 있습니다.

②9 **[PHONES] 잭**

헤드폰 연결(스테레오 미니 잭)에 사용됩니다. 헤드폰을 연결할 경우, 내장 스피커에서 사운드가 재생되지 않습니다.

③0 **[AUDIO IN] 잭**

오디오 장치의 오디오 출력 단자와 연결하여 오디오 입력(스테레오 미니 잭)에 사용됩니다.

③1 **[MIDI] 단자**

제공된 MIDI 변환 케이블을 통해 외부 MIDI 장치를 연결하는 데 사용됩니다.

③2 **[BPM+]/[BPM-] 버튼**

프로젝트 재생 템포를 5~300 BPM 사이로 조절하는 데 사용됩니다. 두 버튼을 동시에 누르면 템포가 최근에 열린 프로젝트의 시작값으로 설정됩니다. 글로벌 미터의 불빛 개수가 현재 템포를 대략적으로 나타냅니다.

③3 **[SWING] 버튼**

프로젝트 전반에 스윙 느낌을 적용하려면 이 버튼을 누릅니다.

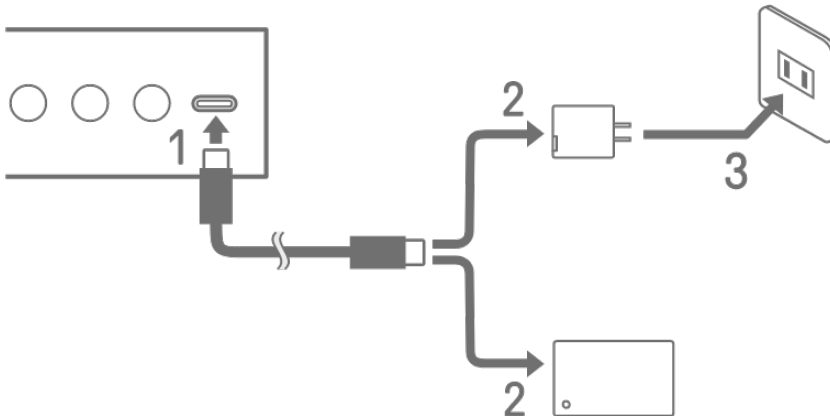
③4 **[PROJECT ↑] 버튼**

프로젝트를 전환하는 데 사용됩니다.

## 3. 충전 및 전원 공급장치

### 3.1 충전

SEQTRAK은 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 USB 전원 어댑터/USB 보조 배터리로 충전할 수 있습니다. (스마트폰용 USB 보조 배터리를 사용하는 경우, [USB 전원 어댑터/USB 보조 배터리 요건](#)의 요건을 충족하는지 확인하십시오.) 아래 표시된 순서에 따라 전원 공급장치와 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 연결합니다.



1. 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 SEQTRAK에 연결합니다.
2. 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 USB 전원 어댑터 또는 USB 보조 배터리에 연결합니다.
3. USB 전원 어댑터를 전원 콘센트에 연결합니다.

충전 상태 표시는 SEQTRAK 전원 켜짐/꺼짐 상태에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 [“3.1.1 충전 상태\(전원 켜짐\)”](#) 및 [“3.1.2 충전 상태\(전원 꺼짐\)”](#)를 참조하십시오.

#### 주

- 배터리 충전량이 적은 상태에서 완전히 충전될 때까지 소요되는 예상 시간은 (사용 환경 및 배터리 상태에 따라) 3 ~ 5시간입니다.
- 배터리 충전량이 적을 때 글로벌 미터가 90초마다 2초 동안 빨간색으로 깜박입니다.

### USB 전원 어댑터/USB 보조 배터리 요건

출력 전압 4.8V~5.2V

출력 전류 1.5A 이상

#### ⚠주의

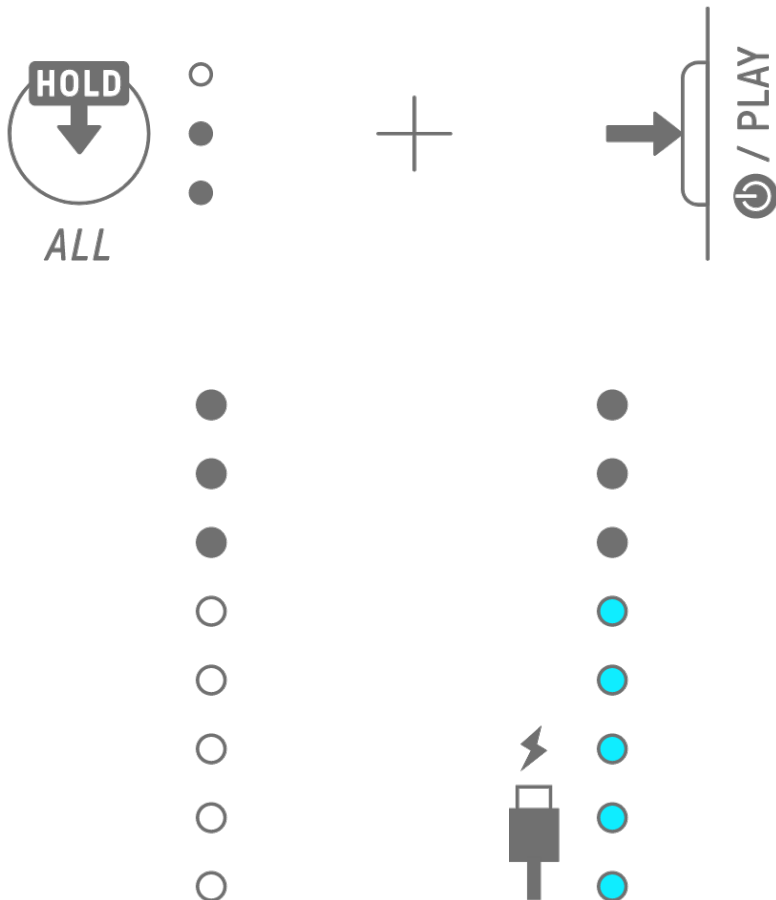
위의 사양에 부합하는 USB PD(Power Delivery) 전원 어댑터 또는 USB PD 보조 배터리를 사용하십시오. 잘못된 USB 장치를 사용할 경우 제품 손상 또는 과열의 원인이 될 수 있습니다. 특정 USB 장치에 대한 안전 주의사항을 읽어 주십시오.

#### 주의사항

제품이 켜졌다가 갑자기 꺼지면 USB 장치가 요건을 충족하지 않거나 손상된 것일 수 있습니다. 요건을 충족하는 다른 USB 장치를 사용해 보십시오. 제품 오작동처럼 보이면 Yamaha 공식 AS 센터에 문의하십시오.

### 3.1.1 충전 상태(전원 켜짐)

[ALL] 노브와 [⏻/PLAY] 버튼을 동시에 길게 누릅니다. 그러면 잔여 배터리 전원(충전 중일 때: 청록색, 충전 중이 아닐 때: 흰색, 문제가 있을 때: 빨간색으로 깜박임)에 따라 글로벌 미터가 켜집니다.

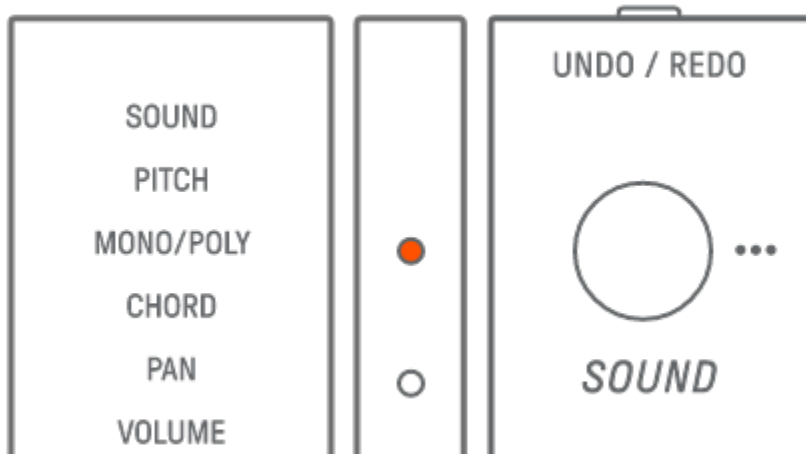


## 주

- SEQTRAK은 충전하는 동안 사용할 수 있습니다.
- 전원 공급장치에서 공급되는 전력이 충분하지 않은 경우 SEQTRAK 작동에 전력이 사용되므로 글로벌 미터가 청록색으로 켜지더라도 충전은 불가능합니다.

### 3.1.2 충전 상태(전원 꺼짐)

충전 중 글로벌 미터의 상단 LED 램프가 빨간색으로 켜집니다. 충전이 완료되면 LED 램프가 꺼집니다. 전원이 꺼져 있으면 배터리 레벨이 표시되지 않습니다.

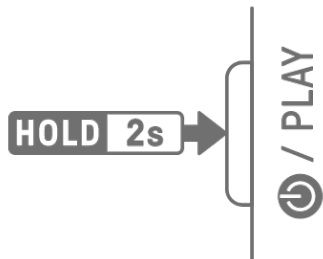


배터리 고장 또는 다른 사유로 인해 SEQTRAK 충전이 불가능하면 글로벌 미터의 상단 LED 램프가 빨간색으로 깜박입니다.

## 3.2 전원 공급장치

### 3.2.1 전원 켜기/끄기

전원을 켜거나 끄려면 [⏻/PLAY] 버튼을 2초 이상 누릅니다.



### 3.2.2 강제 종료

SEQTRAK의 작동 이상으로 조작이 불가능한 경우 [⏻/PLAY] 및 [PROJECT ↑] 버튼을 길게 누르면 전원을 끌 수 있습니다.

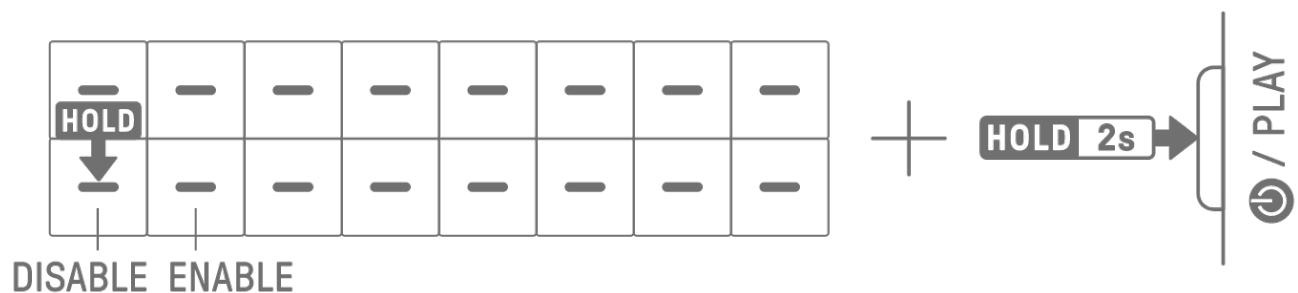
그러나 SEQTRAK이 시작된 후 강제 종료가 실행될 때까지의 변경사항은 저장되지 않습니다.



### 3.2.3 오토 파워 오프 설정

SEQTRAK을 30분 동안 조작하지 않을 경우(충전 중이 아닌 경우), 절전을 위해 전원이 꺼집니다. 이 경우, 현재 프로젝트는 자동으로 저장됩니다.

좌측 하단 드럼 키를 누른 상태로 SEQTRAK을 켜면 오토 파워 오프 기능을 해제 및 설정(30분)할 수 있습니다.



주

- SEQTRAK 앱을 사용해 오토 파워 오프 기능의 시간을 변경할 수 있습니다.

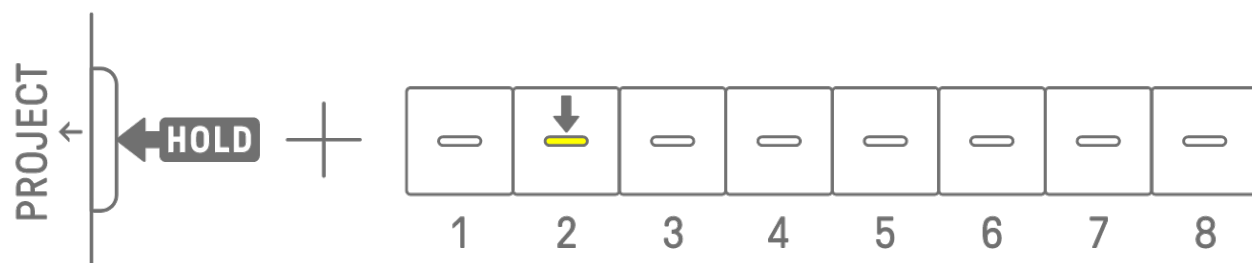
## 4. 프로젝트

SEQTRAK은 한 곡의 데이터를 “프로젝트”라고 하는 단위로 관리합니다. SEQTRAK은 최대 8개의 프로젝트를 저장할 수 있으며, 한 번에 프로젝트 1개를 사용할 수 있습니다. 프로젝트는 트랙 11개로 구성되며, 각 트랙에 최대 6개의 패턴을 생성할 수 있습니다. 프로젝트는 템포, 트랙 볼륨 등의 설정 및 상태도 포함합니다.

### 4.1 프로젝트 전환

다른 프로젝트로 전환하려면 [PROJECT ↑] 버튼을 누른 상태에서 드럼 키를 누릅니다. 드럼 키 1~8은 프로젝트 1~8에 해당합니다. 현재 선택된 프로젝트에 해당하는 드럼 키가 노란색으로 켜집니다.

공장 출고 시 프로젝트 1~3에는 데모 데이터가 저장되어 있고, 프로젝트 4~8에는 KICK 스텝 1개만 저장되어 있습니다. 데모 데이터는 사용자가 편집할 수 있습니다.



주

- 현재 프로젝트는 프로젝트가 전환되기 전에 저장됩니다.
- 재생 중에 다른 프로젝트로 전환하면 재생이 중지됩니다.

#### 4.1.1 외부 MIDI 클럭 동기화 중 프로젝트 전환

외부 MIDI 클럭과 동기화된 상태에서 프로젝트 재생 중에 전환 작업을 수행하면 현재 재생 중인 프로젝트가 소절(16 스텝)의 끝에서 멈춥니다. 정지 후, 전환할 프로젝트가 로드되고 재생 대기 상태가 됩니다.

#### 프로젝트 재생 시작

다음 프로젝트 재생 시작 시점을 판단할 때 두 모드(아래)를 이용할 수 있습니다.

##### MANUAL PLAYBACK 모드(기본)

재생 대기 중 언제라도 [⏮/PLAY] 버튼을 누르면 각 두 소절(32 스텝) 간격이 시작될 때 대상 프로젝트가 시작됩니다.

## AUTO PLAYBACK 모드

재생 대기 중 **퀀타이즈 실행** 설정에 따라 소절(16 스텝)이 시작될 때 다음 프로젝트가 자동으로 시작됩니다.

퀀타이즈 실행이 소절 단위(1소절 = 16 스텝)가 아닐 때 프로젝트가 해당 단계 수를 포함하는 소절에 자동으로 맞춰진 후 시작됩니다. 그러나 퀀타이즈 실행이 두 소절 미만인 경우 자동으로 두 소절에 맞게 조절됩니다. 프로젝트 재생이 시작되기 전에 [⏮/PLAY] 버튼을 누르면 자동 재생이 취소되고 프로젝트가 MANUAL PLAYBACK 모드로 설정됩니다.

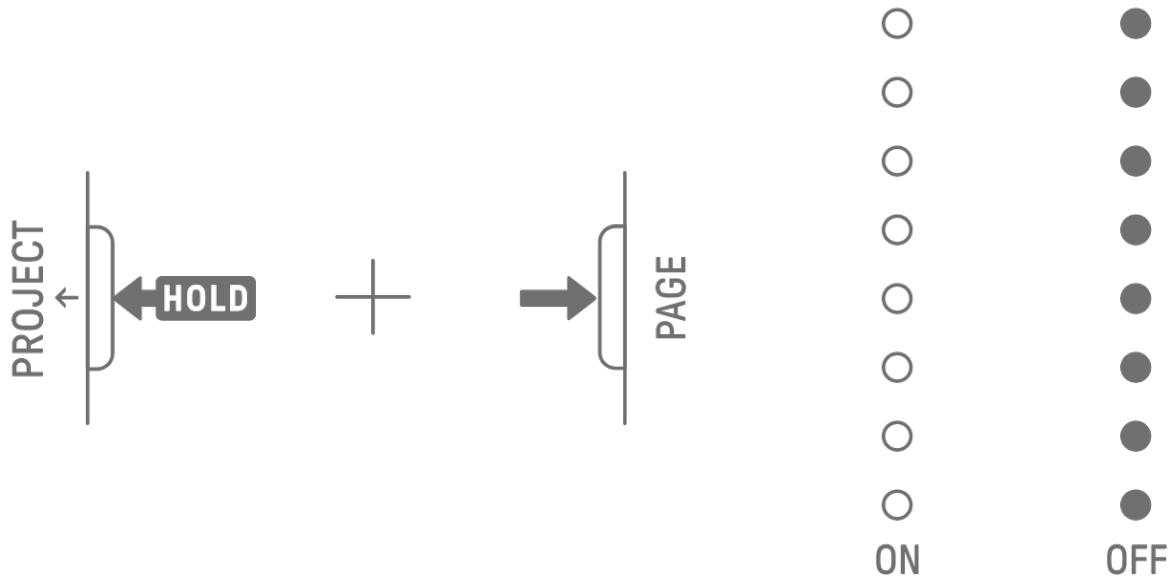
이러한 모드는 SEQTRAK 앱에서 전환할 수 있습니다.

## 외부 MIDI 클럭 동기화 중 작동 비활성화

[PROJECT ↑] 버튼을 길게 누르면서 [PAGE] 버튼을 누르면 외부 MIDI 클럭 동기화 중 작동이 켜지거나 꺼집니다(소절별 정지 및 재생 시작). 기본 설정은 켜짐입니다.

설정이 켜짐인 경우, 글로벌 미터가 흰색으로 켜집니다.

설정이 꺼짐인 경우, 글로벌 미터가 꺼지고 일반 프로젝트 전환과 동일하게 작동합니다.



## 4.2 프로젝트 저장

프로젝트는 SEQTRAK을 끄거나 프로젝트를 전환할 때 자동으로 저장됩니다. 프로젝트 저장용 별도의 조작을 필요로 하지 않습니다.

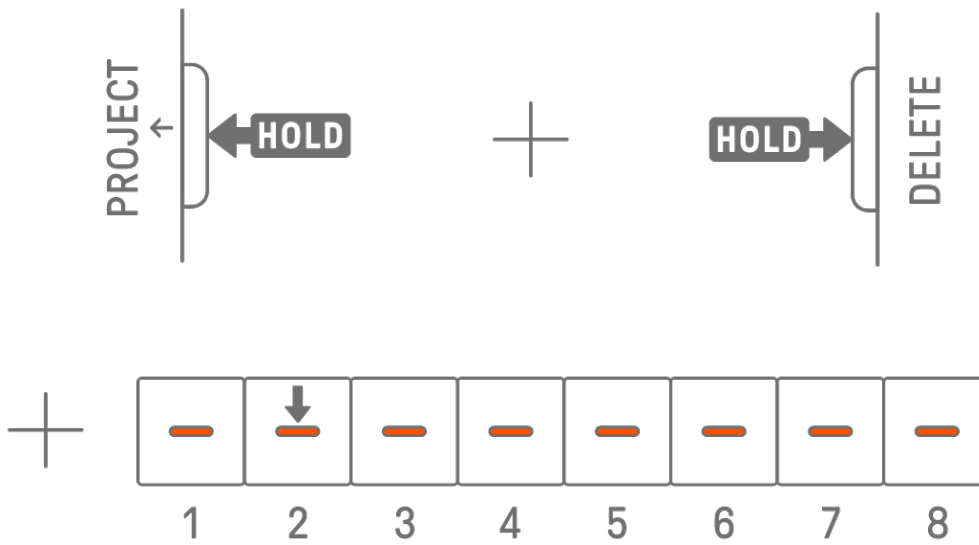
## 4.3 프로젝트 백업 및 복원

프로젝트를 SEQTRAK 앱에 저장한 후 앱에서 SEQTRAK으로 프로젝트를 불러올 수 있습니다.



## 4.4 프로젝트 삭제

프로젝트를 삭제하려면 [PROJECT ↑]와 [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 해당 드럼 키를 누릅니다.



주

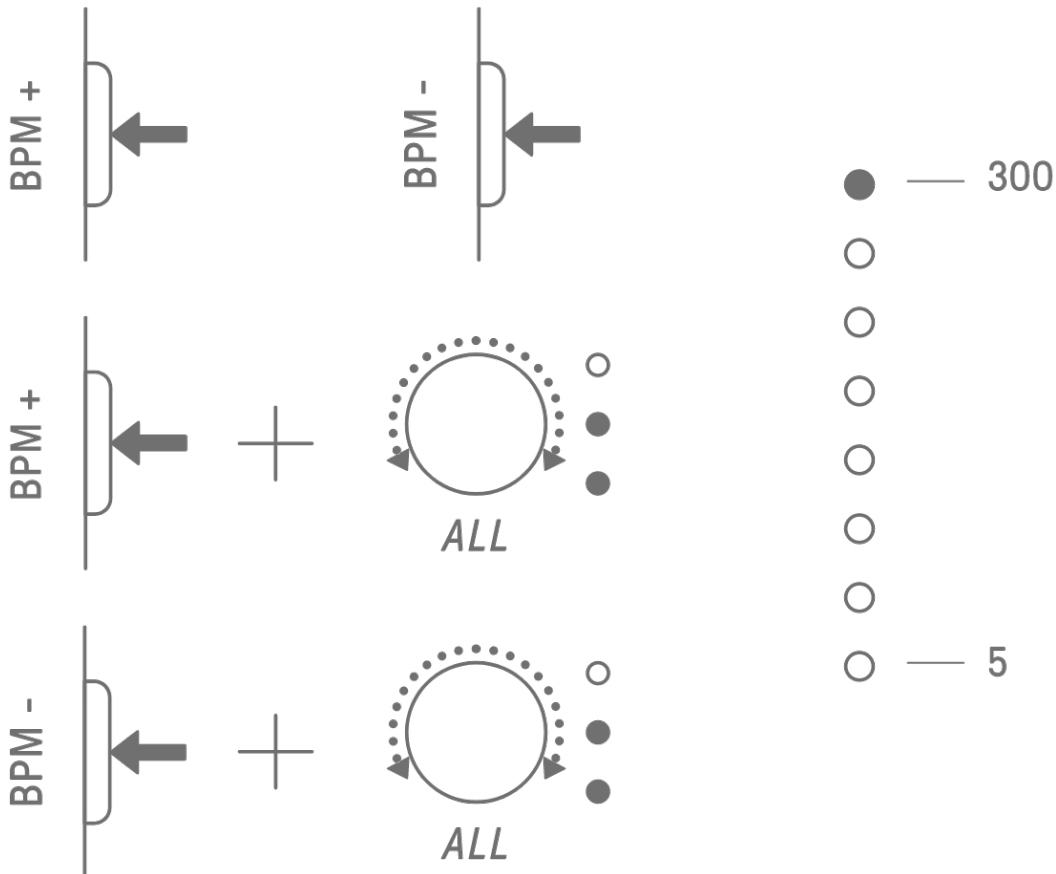
- 프로젝트를 삭제하면 KICK 스텝 1개만 남습니다.
- 삭제된 프로젝트의 데모 데이터는 [“16.1 출고 시 설정으로 복원\(초기화\)”](#) 내용에 따라 복원할 수 있습니다.

## 4.5 프로젝트 템포 설정

### 4.5.1 프로젝트 재생 템포 변경

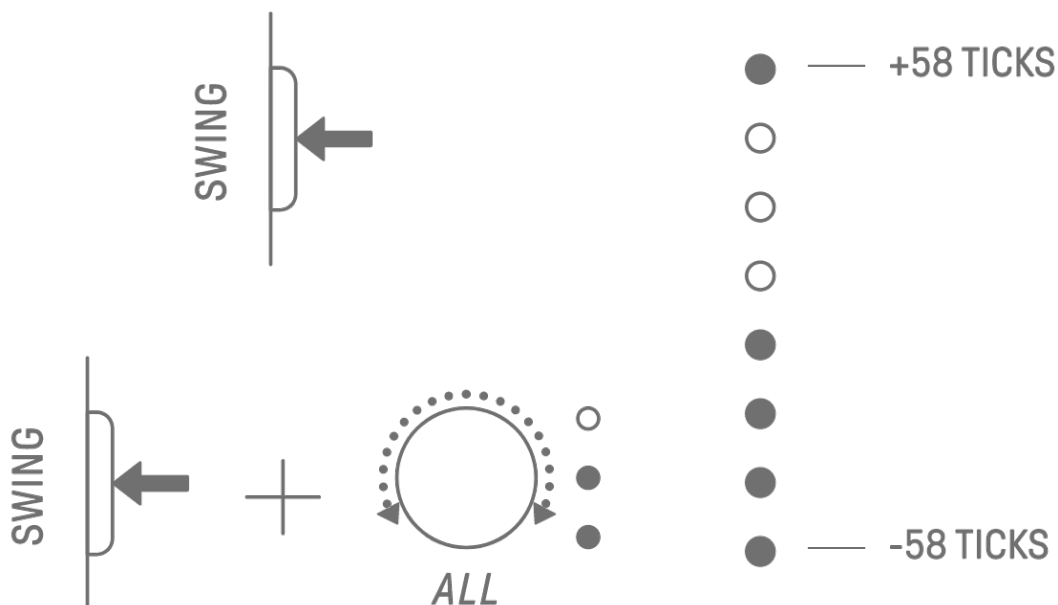
프로젝트의 재생 템포를 변경하려면 [BPM+] 또는 [BPM-] 버튼을 누르거나 [BPM+] 또는 [BPM-] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 템포는 5~300BPM 사이로 조절할 수 있습니다. [BPM+] 또는 [BPM-] 버튼을 길게 누르면 값이 계속 증가/감소합니다.

두 버튼을 동시에 누르면 템포가 최근에 열린 프로젝트의 시작값으로 설정됩니다.



## 4.5.2 프로젝트에 스윙 느낌 적용

프로젝트에 스윙 느낌을 적용하려면 [SWING] 버튼을 누르거나 [SWING] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 균일한 스텝의 스윙 레이트를 -58 틱 ~ +58 틱 범위로 설정할 수 있습니다.

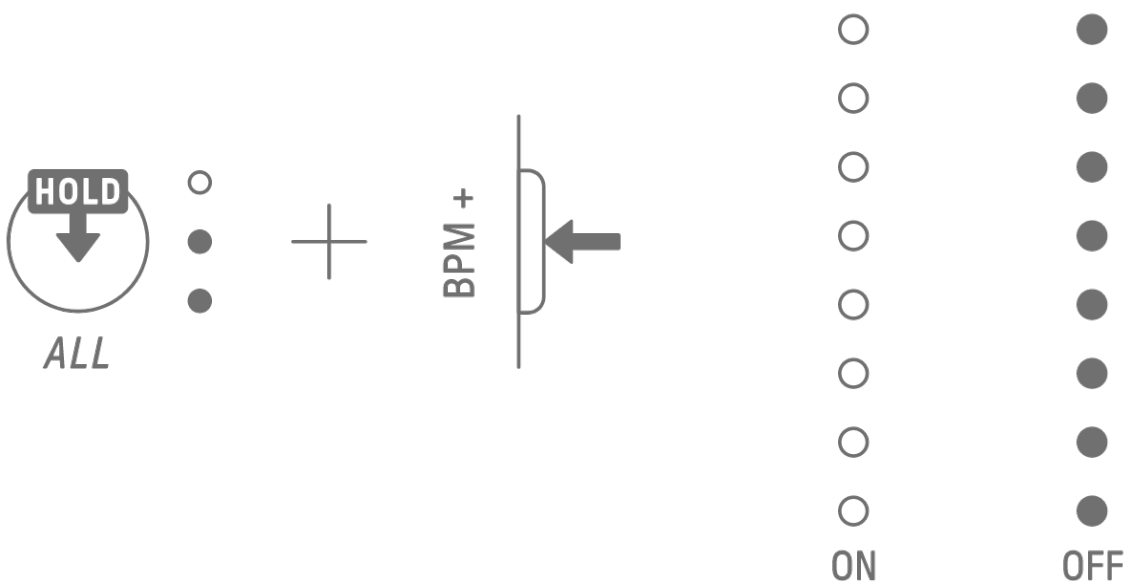


### 주

- 1 스텝은 120 틱입니다.
- [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 [SWING] 버튼을 누르면 스윙 레이트가 초기화(0 틱으로 재설정)됩니다.
- 균일한 스텝은 [퀀타이즈 실행](#) 기준에 따라 결정됩니다.

## 4.5.3 메트로놈 켜기/끄기

메트로놈을 켜거나 끄려면 [ALL] 노브를 누른 상태에서 [BPM+] 버튼을 누릅니다. 메트로놈이 켜진 경우 글로벌 미터가 흰색으로 켜지고, 메트로놈이 꺼진 경우 글로벌 미터가 꺼집니다.



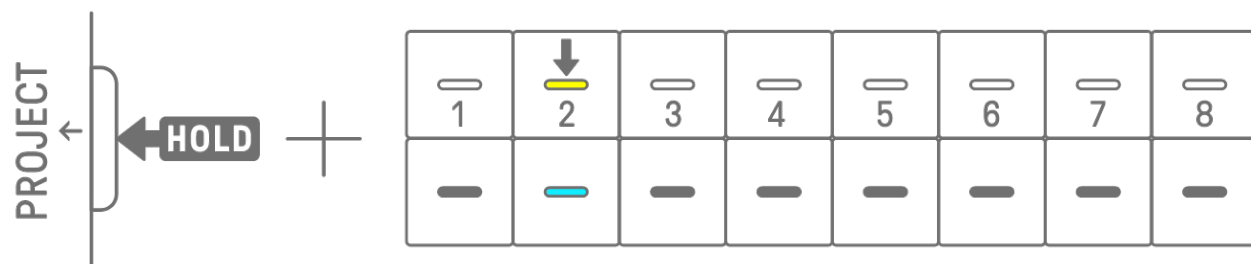
## 주

- 메트로놈의 사운드 및 음량은 SEQTRAK 앱을 사용하여 변경할 수 있습니다. 5가지 메트로놈 사운드가 제공됩니다. 음량은 0~127 사이로 조절할 수 있습니다.
- 메트로놈은 4 스텝 간격으로 클릭하며, [퀀타이즈 실행](#) 시작 시 액센트 음이 나타납니다.  
예 1: 퀀타이즈 실행이 16 스텝 사이클인 경우, 메트로놈은 스텝 1(액센트), 5, 9, 13, 17(액센트), 21 등에 클릭합니다.  
예 2: 퀀타이즈 실행이 17 스텝 사이클인 경우, 메트로놈은 스텝 1(액센트), 5, 9, 13, 17, 18(액센트), 22 등에 클릭합니다.

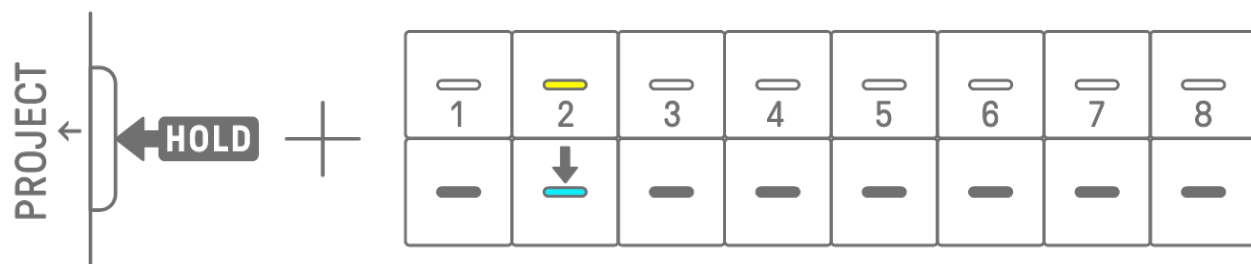
## 4.6 프로젝트 임시 저장

프로젝트를 아무 때나 임시로 저장한 후 나중에 상태를 복원할 수 있습니다. 프로젝트를 임시로 저장하려면 [PROJECT ↑] 버튼을 누른 상태에서 현재 선택된 프로젝트의 드럼 키(노란색으로 켜짐)를 누릅니다.

또한, 프로젝트를 불러온 직후에도 프로젝트가 자동으로 잠시 저장됩니다. 그러면 불러온 직후 프로젝트가 복구될 수 있습니다.



임시 저장된 프로젝트를 복원하려면 [PROJECT ↑] 버튼을 누른 상태에서 청록색으로 켜진 드럼 키를 누릅니다.



## 주

- 프로젝트 1개만 임시 저장할 수 있습니다.
- 임시 저장된 프로젝트는 프로젝트를 전환하거나 전원을 끄면 삭제됩니다.
- 샘플 사운드가 저장되지 않고 같은 신디 키에 다른 샘플이 저장된 경우, 덮어쓰기된 사운드도 임시 저장된 프로젝트에서 삭제됩니다. 필요에 따라 샘플 사운드를 저장하십시오.

## 5. 트랙 및 패턴

트랙은 프로젝트의 구성요소이며, 1개의 사운드가 지정되는 연주 파트입니다. 트랙은 3가지 유형, 즉 드럼 트랙, 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER 트랙으로 구분됩니다. 각 트랙 유형에 대한 자세한 내용은 “[6. 드럼 트랙](#),” “[7. 신디 트랙\(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)](#),” “[8. SAMPLER 트랙](#)”을 참조하십시오.

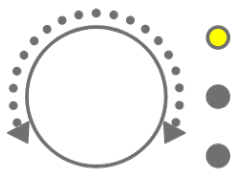
패턴은 루프로 재생되는 프레이즈입니다. 같은 프레이즈를 반복해서 재생하거나 언제든지 프레이즈를 전환할 수 있습니다. 트랙 11개의 패턴은 프로젝트가 정지될 때까지 서로 함께 계속 재생됩니다.

### 5.1 패턴 전환

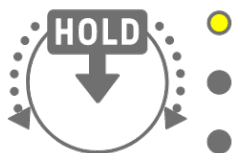
트랙 노브를 돌리거나 드럼 키를 눌러 패턴을 전환할 수 있습니다. 패턴이 바로 전환되거나 재생 시작 시 특정 사이클(퀀타이즈 실행)에 맞춰 전환(예약 전환)되도록 타이밍을 설정할 수 있습니다. 예약 전환을 위한 퀀타이즈 실행의 기본 설정은 재생 시작으로부터 16 스텝 사이클입니다.

#### 5.1.1 트랙 노브를 사용하여 패턴 전환

트랙 노브를 돌리면 트랙의 패턴이 바로 전환됩니다.



트랙 노브를 누르면서 돌리면 예약 전환이 실행됩니다.

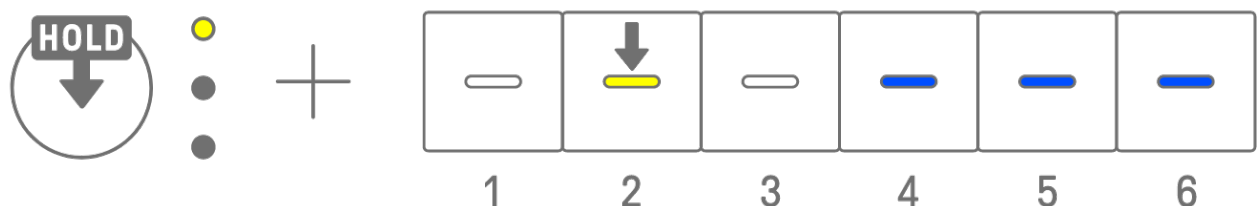


패턴 1~3은 LED 램프가 노란색으로 깜박이고, 패턴 4~6은 청록색으로 깜박입니다.

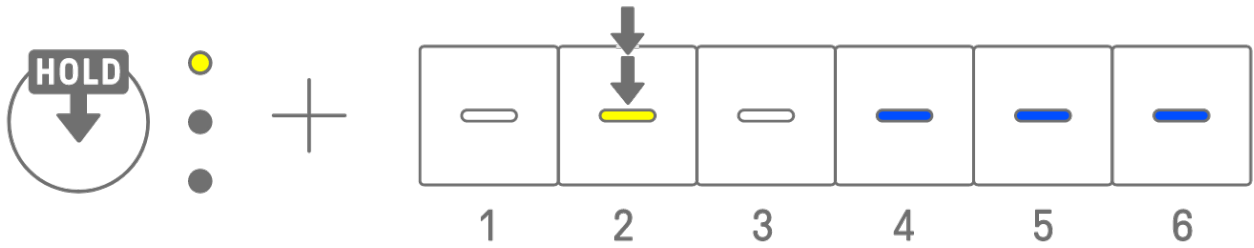
[ALL] 노브를 돌리면 트랙 11개의 패턴들을 바로 전환할 수 있습니다. [ALL] 노브를 누르면서 돌리면 트랙 11개의 예약 전환이 실행됩니다.

#### 5.1.2 드럼 키를 사용하여 패턴 전환

트랙 노브를 누른 상태에서 불이 켜진 드럼 키를 누르면 예약 전환이 실행됩니다. 드럼 키 1~6은 패턴 1~6에 해당합니다.



트랙 노브를 누른 상태에서 드럼 키를 두 번 누르면 해당 트랙의 패턴이 바로 전환됩니다.

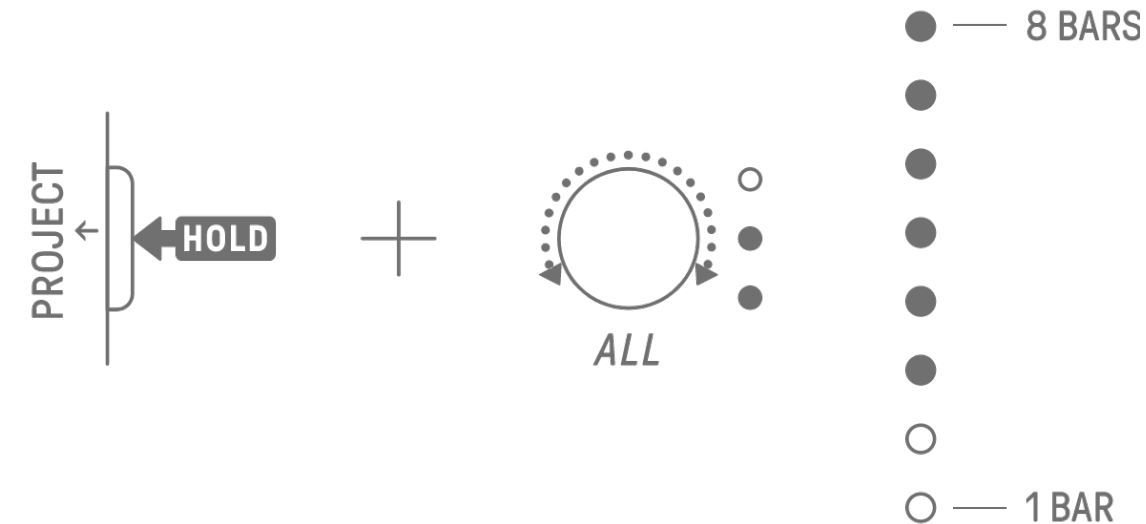


[ALL] 노브를 누른 상태에서 드럼 키를 두 번 누르면 트랙 11개의 패턴이 바로 전환됩니다.

[ALL] 노브를 누른 상태에서 드럼 키를 누르면 트랙 11개의 예약 전환이 실행됩니다.

### 5.1.3 퀀타이즈 실행 변경

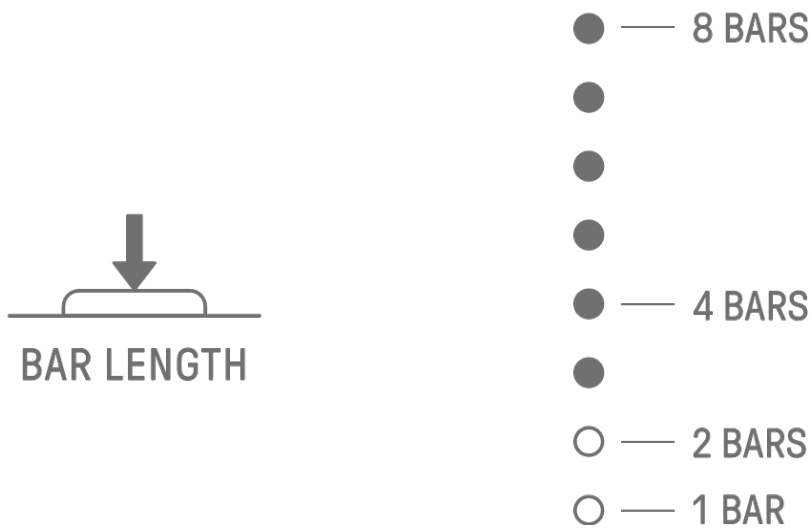
[PROJECT ↑] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌리면 퀀타이즈 실행 스텝 수를 변경할 수 있습니다. [ALL] 노브를 누르면서 돌리면 값이 1 소절(16 스텝) 단위로 변경됩니다. 소절의 수는 글로벌 미터에 표시되고, 스텝의 수는 드럼 키에 표시됩니다.



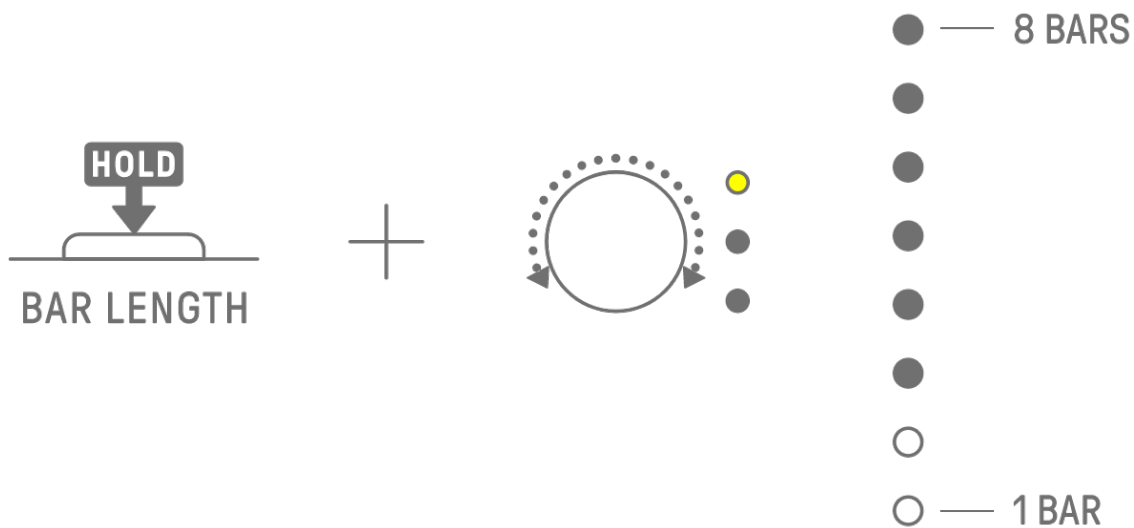
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

## 5.2 패턴 길이 변경

[BAR LENGTH] 버튼을 눌러 패턴의 길이를 변경합니다. 패턴 길이는 1, 2, 4, 8 바로 설정할 수 있습니다.



[BAR LENGTH] 버튼을 누른 채로 트랙 노브를 돌려 패턴 길이를 1~128 단계로 설정합니다. 트랙 노브를 누르고 돌려 한 소절(16 단계) 단위로 값을 변경합니다. 소절의 수는 글로벌 미터에 표시되고, 스텝의 수는 드럼 키에 표시됩니다.



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

새 소절이 추가되면 기존 소절에서 자동으로 복사됩니다. 아래의 표를 점검하여 어떤 소절이 먼저 복사되는지 확인하십시오.

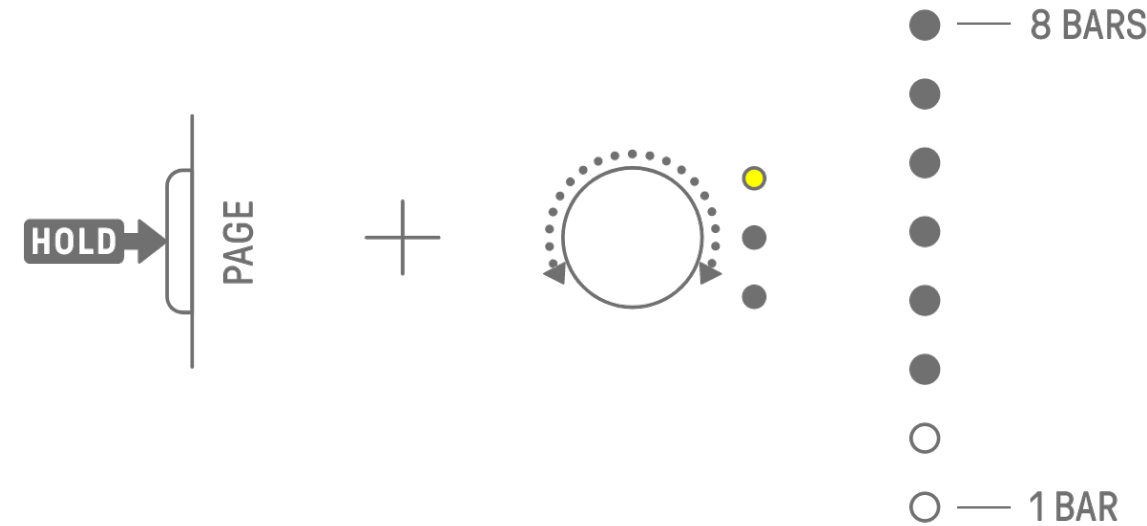
추가 소절	복사된 소절
2번째 소절	1번째 소절
3번째 소절	1번째 소절
4번째 소절	2번째 소절
5번째 소절	1번째 소절
6번째 소절	2번째 소절
7번째 소절	3번째 소절
8번째 소절	4번째 소절

주

- 패턴의 길이가 줄어들면 범위 밖의 데이터(음 또는 모션 기록)가 손실되지 않고 제대로 보존됩니다. 패턴의 길이가 복원되면 데이터도 복원됩니다.
- 추가 소절에 이미 데이터가 포함된 경우에는 기존 소절에서 복사되지 않습니다.

5.2.1 [PAGE] 버튼을 사용하여 드럼 트랙의 패턴 길이 변경

드럼 트랙의 패턴 길이는 [PAGE] 버튼을 누른 상태로 적절한 드럼 트랙 노브를 돌려서 변경할 수도 있습니다. 길이는 1~128 스텝 사이로 설정할 수 있습니다. 드럼 트랙 노브를 누르면서 돌리면 값이 1 소절(16 스텝) 단위로 변경됩니다. 소절의 수는 글로벌 미터에 표시되고, 스텝의 수는 드럼 키에 표시됩니다.



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



새 소절이 추가되면 기존 소절에서 자동으로 복사됩니다. 아래의 표를 점검하여 어떤 소절이 먼저 복사되는지 확인하십시오.

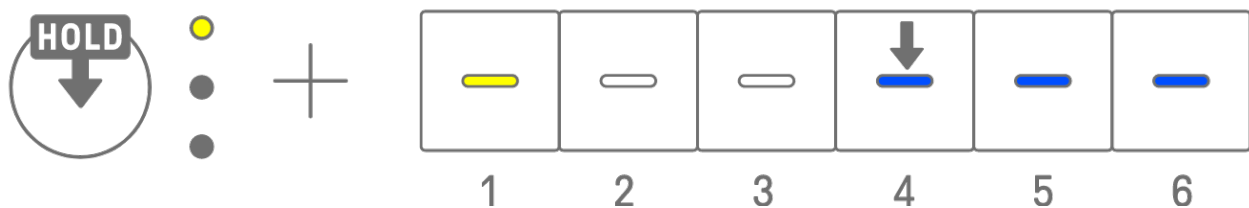
추가 소절	복사된 소절
2번째 소절	1번째 소절
3번째 소절	1번째 소절
4번째 소절	2번째 소절
5번째 소절	1번째 소절
6번째 소절	2번째 소절
7번째 소절	3번째 소절
8번째 소절	4번째 소절

#### 주

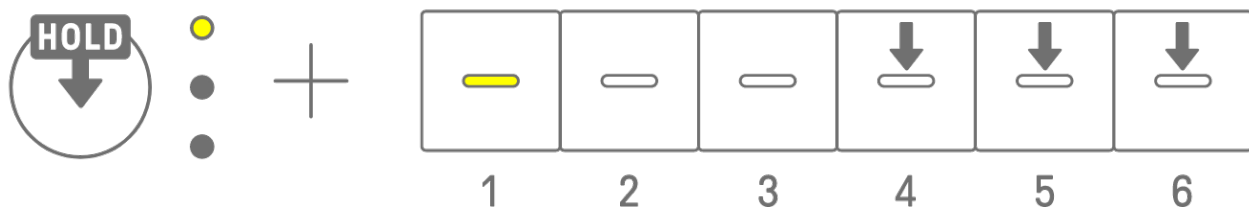
- 패턴 길이가 짧아지면 범위를 벗어난 데이터(음 또는 모션 녹음)가 손실되지 않고 제대로 보존됩니다. 패턴의 길이가 복원되면 데이터도 복원됩니다.
- 추가 소절에 이미 데이터가 포함된 경우에는 기존 소절에서 복사되지 않습니다.

### 5.3 패턴 수 변경(3개 패턴 ⇔ 6개 패턴)

트랙 패턴의 수를 3개에서 6개로 늘리려면 트랙 노브를 누른 상태에서 파란색으로 켜진 드럼 키 4~6을 누릅니다. 패턴의 수가 6개가 되면 드럼 키 4~6이 흰색으로 켜집니다.



트랙 패턴의 수를 6개에서 3개로 줄이려면 트랙 노브를 누른 상태에서 드럼 키 4~6을 동시에 누릅니다. 패턴의 수가 3개가 되면 드럼 키 4~6이 파란색으로 켜집니다.



#### 주

- 트랙 노브를 누른 후 LED 램프를 보고 해당 트랙에 선택된 패턴 1~6을 확인합니다. 패턴 1~3이 선택된 경우 LED 램프가 노란색으로 깜박이고, 패턴 4~6이 선택된 경우 청록색으로 깜박입니다.

## 5.4 패턴 삭제

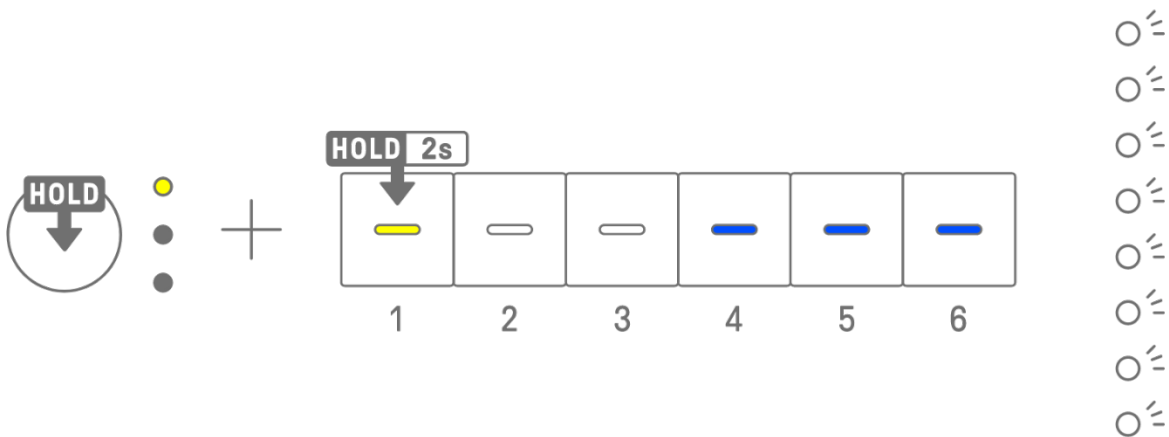
[DELETE] 버튼을 누른 상태에서 트랙 노브를 눌러서 현재 트랙에 선택된 패턴을 삭제합니다. 패턴이 삭제되면 대상 트랙의 LED 램프가 빨간색으로 깜박입니다.



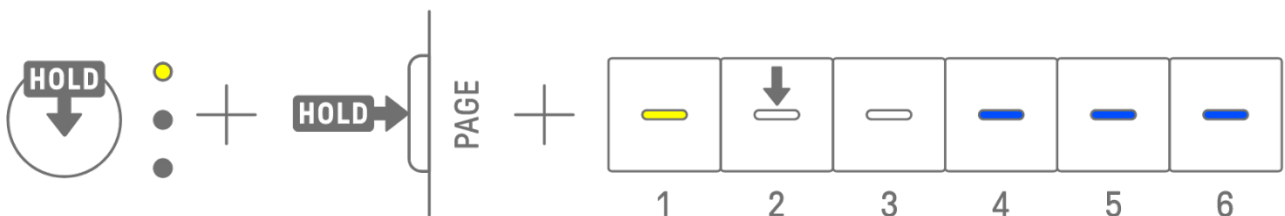
[DELETE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 누르면 모든 트랙에서 현재 선택된 패턴을 삭제합니다.

## 5.5 패턴 복사 및 붙여넣기

현재 선택된 패턴을 복사하려면 드럼 키를 누른 상태에서 트랙 노브 또는 [ALL] 노브를 2초 이상 누릅니다. 복사를 성공적으로 마치면 글로벌 미터가 흰색으로 깜박입니다.



복사한 패턴을 붙여 넣으려면 [Page] 버튼과 트랙 노브 또는 [ALL] 노브를 [Page] 버튼과 함께 누른 상태에서 드럼 키를 누릅니다. 붙여넣기를 성공적으로 마치면 붙여넣기의 대상인 드럼 키가 1초 동안 깜박입니다.



동일하거나 다른 유형의 트랙 간에 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 사용 가능한 조합에 대해서는 "[5.5.1 복사 및 붙여넣기 호환성 표](#)"를 참조하십시오.

### 주

- 파라미터 잠금 및 모션 기록을 포함한 모든 파라미터는 그대로 복사 및 붙여넣기를 할 수 있습니다. 그러나 트랙 간의 이펙트 유형이 서로 다를 경우, 이펙트 파라미터를 붙여넣기 할 수 없습니다.

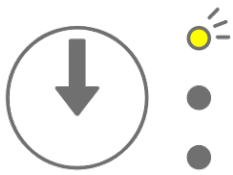
### 5.5.1 복사 및 붙여넣기 호환성 표

복사 소스 → 붙여넣기 대상		호환성 *
드럼 트랙(Drum)	→ 드럼 트랙(Drum)	✓
드럼 트랙(DrumKit)	→ 드럼 트랙(DrumKit)	✓
드럼 트랙(Synth)	→ 드럼 트랙(Synth)	✓
드럼 트랙(Drum)	→ 드럼 트랙(DrumKit, Synth)	X
드럼 트랙(DrumKit)	→ 드럼 트랙(Drum, Synth)	X
드럼 트랙(Synth)	→ 드럼 트랙(Drum, DrumKit)	X
드럼 트랙(Drum)	→ 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER 트랙	X
드럼 트랙(DrumKit)	→ 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER 트랙	X
드럼 트랙(Synth)	→ 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
드럼 트랙(Synth)	→ SAMPLER 트랙	X
신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	→ 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	→ 드럼 트랙(Drum, DrumKit)	X
신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	→ 드럼 트랙(Synth)	✓
신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	→ SAMPLER 트랙	X
SAMPLER 트랙	→ SAMPLER 트랙	✓
SAMPLER 트랙	→ 드럼 트랙(Drum, DrumKit, Synth)	X
SAMPLER 트랙	→ 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	X

\* ✓ = 허용됨, X = 허용되지 않음

## 5.6 트랙 선택 및 오디오션

트랙 노브를 눌러 해당 트랙을 선택합니다. 재생이 정지한 상태에서 트랙 노브를 눌러 선택된 트랙의 사운드 오디오션을 실행합니다.



## 5.7 트랙 사운드 변경

드럼 트랙 또는 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)의 사운드를 변경하려면 트랙 노브를 눌러 해당 트랙을 선택한 후, 사운드 디자인 페이지 1의 사운드 디자인 노브 1을 돌립니다.



SAMPLER 트랙은 각 7개 신디 키에 샘플이 지정되어 있습니다. 샘플의 사운드를 변경하려면 [SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다. 그 다음 신디 키를 눌러 샘플을 선택한 후 사운드 디자인 페이지 1의 사운드 디자인 노브 1을 돌립니다.

**SAMPLER**

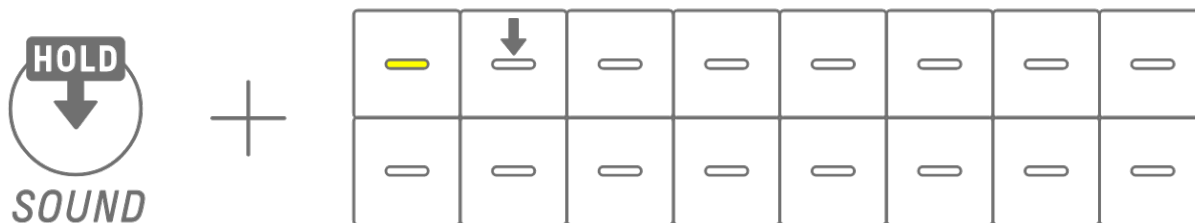


●	↓ 1	— 2	— 3
— 4	— 5	— 6	— 7



### 5.7.1 사운드 카테고리 선택(카테고리 점프)

사운드 디자인 페이지 1의 사운드 디자인 노브 1을 누른 상태에서 드럼 키를 누르면 해당 트랙에 설정된 사운드 카테고리의 첫 번째 사운드로 바로 이동합니다. 이 과정을 카테고리 점프라고 부릅니다.



주

- FAVORITE으로 카테고리 점프를 하면 즐겨찾기로 등록한 사운드를 선택할 수 있습니다. 즐겨찾기로 사운드를 등록하는 방법은 “[9.5 사운드 저장](#)”을 참조하십시오.
- 즐겨찾기로 등록된 사운드가 없을 경우, FAVORITE이 켜지지 않습니다.

### 5.7.2 드럼 트랙 사운드 카테고리

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

### 5.7.3 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX) 사운드 카테고리

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

### 5.7.4 SAMPLER 트랙 사운드 카테고리

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 트랙 음소거 및 솔로 연주

### 5.8.1 음소거

[MUTE] 버튼을 누른 상태에서 트랙 노브를 누르면 현재 선택된 트랙이 음소거됩니다.

음소거된 트랙의 LED 램프가 초록색으로 켜집니다. 노브를 다시 누르면 음소거가 해제됩니다.



주

- 트랙이 음소거된 경우, [MUTE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 누르면 모든 트랙의 음소거가 곧바로 해제됩니다.

### 5.8.2 솔로

[SOLO] 버튼을 누른 상태에서 트랙 노브를 누르면 해당 트랙이 솔로 연주되고 나머지 모든 트랙은 음소거됩니다. 이때, 솔로 연주되는 트랙의 LED 램프는 청록색으로 켜집니다. 노브를 다시 누르면 솔로 연주가 해제됩니다.

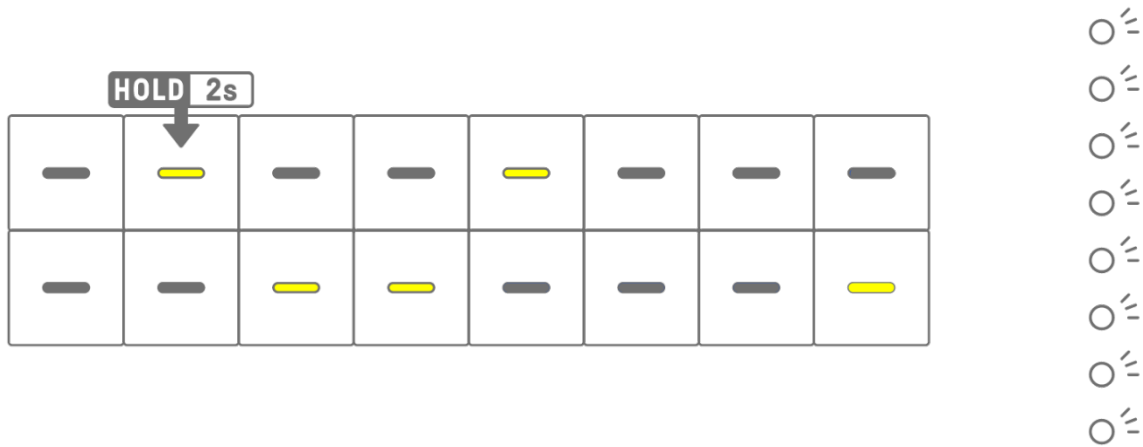


주

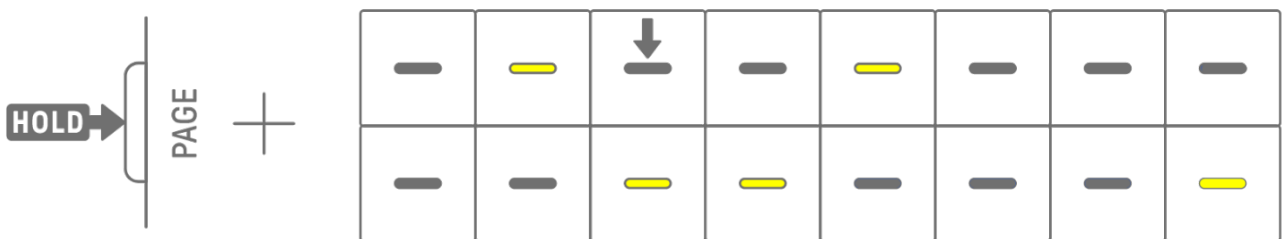
- 음소거 및 솔로는 [믹서 모드](#)와 [곡 모드](#)에서 사용할 수 있습니다.
- 트랙이 음소거된 상태에서 솔로 연주를 실행하면 솔로 연주가 우선합니다. 트랙의 솔로 연주를 해제하면 음소거 상태가 다시 설정됩니다.

## 5.9 트랙 스텝 복사 및 붙여넣기

현재 선택된 트랙의 스텝을 복사하려면 드럼 키를 2초 이상 누릅니다. 복사를 성공적으로 마치면 글로벌 미터가 흰색으로 깜박입니다. 드럼 트랙(유형 3: Synth), 신디 트랙 또는 SAMPLER 트랙의 스텝을 복사할 경우, 트랙은 스텝 입력 모드([신디 트랙](#), [SAMPLER 트랙](#))이어야 합니다.



복사한 스텝을 붙여 넣으려면 [Page] 버튼을 누른 상태에서 드럼 키를 누릅니다.



동일하거나 다른 유형의 트랙 간에 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 사용 가능한 조합에 대해서는 "[5.5.1 복사 및 붙여넣기 호환성 표](#)"를 참조하십시오.

### 주

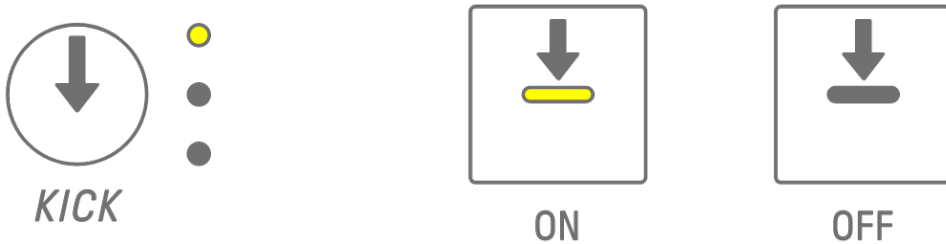
- 파라미터 잠금 및 모션 기록을 포함한 모든 파라미터는 그대로 복사 및 붙여넣기를 할 수 있습니다. 그러나 트랙 간의 이펙트 유형이 서로 다를 경우, 이펙트 파라미터를 붙여넣기 할 수 없습니다.

## 6. 드럼 트랙

7개의 드럼 트랙, 즉 KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2가 사용됩니다. 해당되는 트랙 노브와 드럼 키를 조작하여 비트를 생성할 수 있습니다.

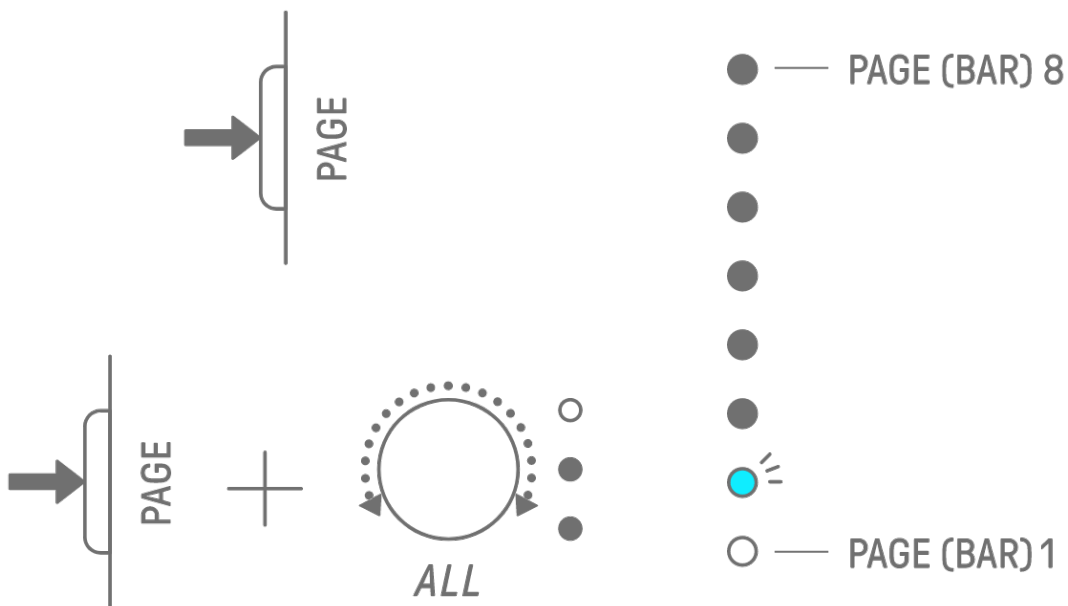
### 6.1 스텝 입력

드럼 트랙 노브를 눌러 편집하고자 하는 드럼 트랙을 선택합니다. 드럼 키를 눌러 해당 스텝을 켜거나 끕니다.



### 6.2 페이지 전환

최대 16개의 패턴 스텝을 동시에 드럼 키에 표시할 수 있습니다. 이를 페이지라고 부릅니다. 패턴의 길이가 17개 스텝 이상인 경우, 페이지를 전환할 수 있습니다. 페이지를 전환하려면 [PAGE] 버튼을 누르거나 [PAGE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 글로벌 미터가 청록색으로 깜박이며 현재 페이지를 표시합니다.



주

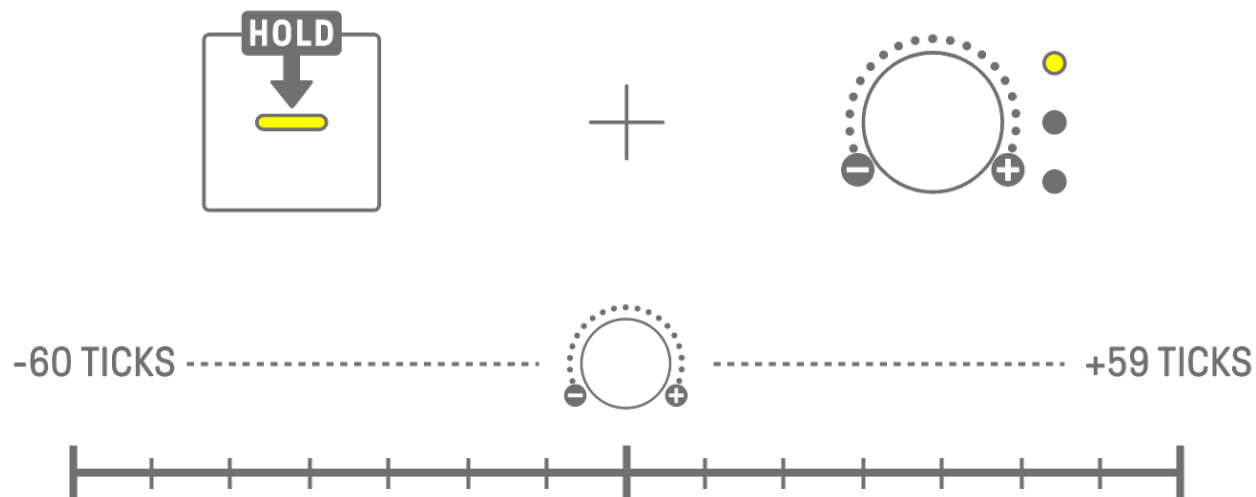
- 패턴 길이 변경에 대한 내용은 [“5.2 패턴 길이 변경”](#)을 참조하십시오.



### 6.3 스텝의 리듬 타이밍 미세 튜닝(마이크로 타이밍)

켜져 있는 드럼 키를 누른 상태에서 트랙 노브를 돌려 해당 스텝의 리듬 타이밍을 미세 튜닝합니다. 이때 인덱스의 [MICRO TIMING]이 켜집니다.

리듬 타이밍은 -60 틱~+59 틱 범위로 조절할 수 있습니다.

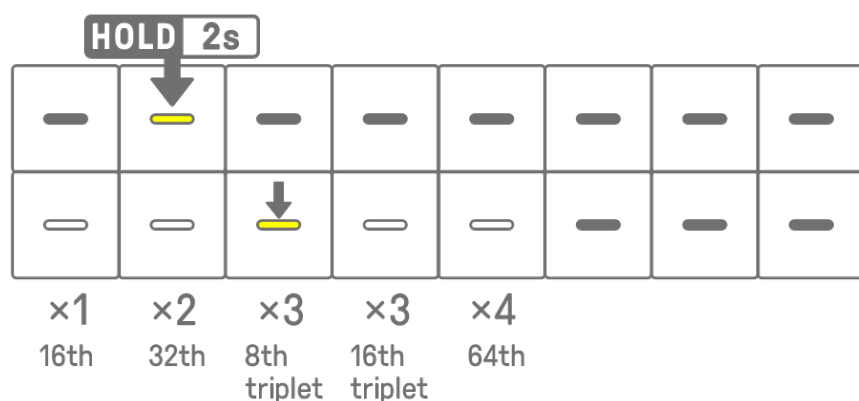


주

- 1 스텝은 120 틱입니다.
- 여러 드럼 키를 동시에 누른 상태에서 트랙 노브를 돌려 여러 스텝의 리듬 타이밍을 조절합니다.

### 6.4 연속 스텝 트리거 횟수 설정(서브 스텝)

1 개 스텝을 여러 번 트리거하는 것을 서브 스텝이라고 합니다. 드럼 키를 2 초 이상 누를 경우, 서브 스텝 설정을 위해 5 개 드럼 키가 켜집니다. 서브 스텝 없음(기본), 2 회, 3 회(8 분 음표의 셋잇단음표), 3 회(16 분 음표의 셋잇단음표) 또는 4 회를 선택할 수 있습니다.

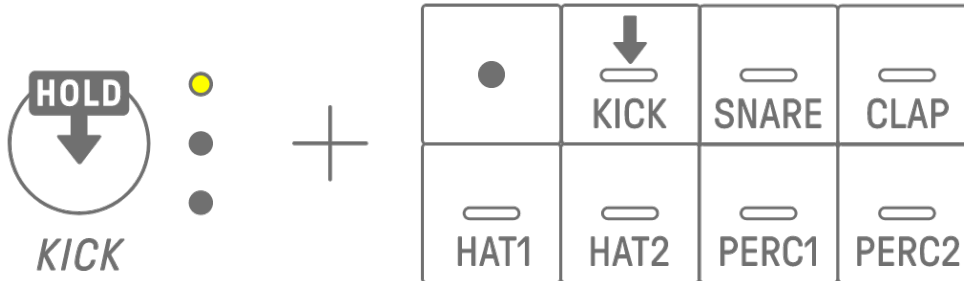


주

- 서브 스텝을 설정하려는 드럼 키가 상단 행에 위치할 경우, 하단 행의 5개 드럼 키가 켜집니다. 하단 행에 위치할 경우, 상단 행의 5개 드럼 키가 켜집니다.

## 6.5 실시간 입력

드럼 트랙 노브 중 하나를 누른 상태에서 신디 키를 누르면 실시간 입력 모드가 실행됩니다. 실시간 입력 모드에서 신디 키를 사용하여 실시간으로 드럼 트랙을 연주할 수 있습니다. 실시간 입력 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.



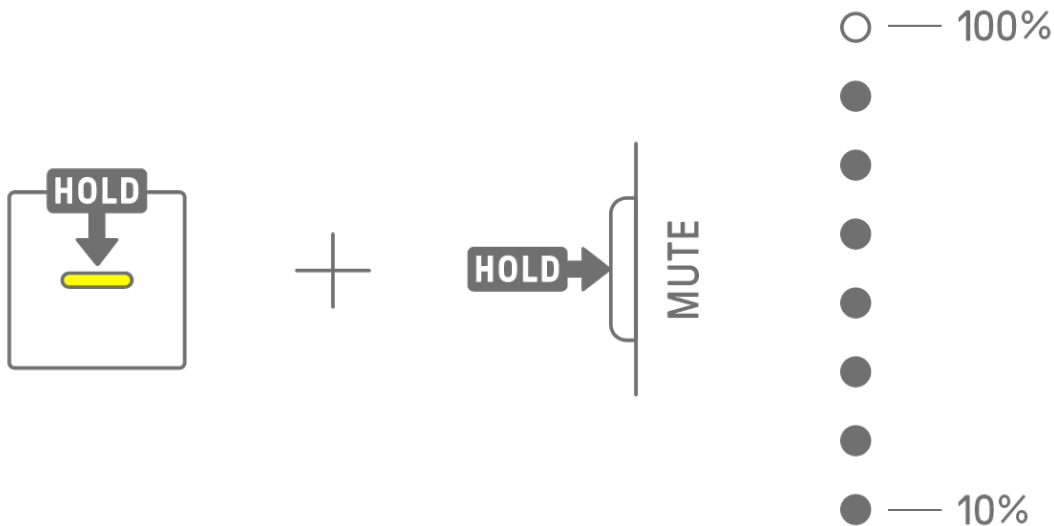
실시간 입력 모드에서 녹음 키를 누르면 녹음이 시작됩니다. 사용자가 누르는 신디 키의 드럼 트랙 사운드(음)를 녹음할 수 있습니다. 녹음 시 녹음 키가 빨간색으로 깜박이고, 패턴이 드럼 키에 표시됩니다.

### 주

- 전원을 끄면 실시간 입력 모드는 자동으로 해제됩니다.
- [카운트인이 설정되면](#) 녹음이 시작되기 전에 카운트인이 재생됩니다.
- DrumKit 또는 Synth 트랙 유형의 트랙은 사운드를 생성하지 않습니다.

## 6.6 스텝 트리거 확률 변경

드럼 트랙 스텝의 트리거 확률은 8개 단계로 설정할 수 있습니다. 켜져 있는 드럼 키를 누른 상태에서 [MUTE] 버튼을 누르면 해당 스텝의 트리거 확률이 한 단계 낮아집니다. 이때 해당 스텝의 트리거 확률이 글로벌 미터에 켜진 불빛 수로 표시됩니다.



켜져 있는 드럼 키 여러 개를 동시에 누른 상태에서 [MUTE] 버튼을 누르면 해당 스텝들의 트리거 확률이 한 단계 낮아집니다.

### 주

- 스텝 트리거 확률 단계가 가장 낮은 상태에서 변경할 경우, 가장 높은 단계로 변경됩니다.
- 여러 스텝을 동시에 변경할 경우, 글로벌 미터는 가장 높은 확률 단계를 표시합니다.

## 6.7 트랙 유형 변경 [OS V2.00]

이를 통해 드럼 트랙의 트랙 유형을 Drum, DrumKit, Synth 의 세 가지 유형으로 변경할 수 있습니다.

### 유형 1: Drum(기본값)

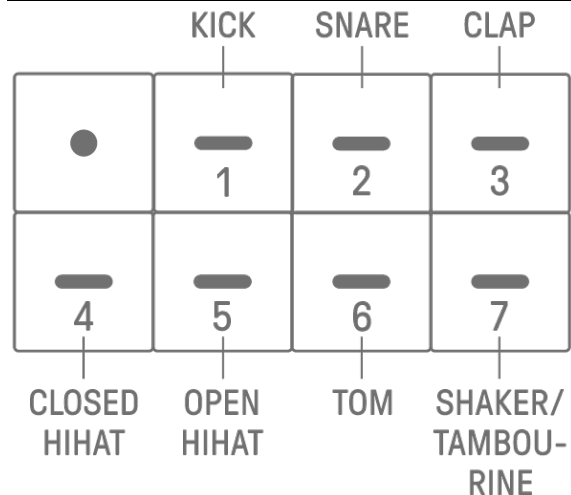
각 드럼 트랙에는 하나의 드럼 사운드가 할당되며, 드럼 키를 사용하여 시퀀스를 입력할 수 있습니다. 이는 이전 버전에 포함된 기본 트랙 유형입니다.

### 유형 2: DrumKit

7 개의 신디 키에 드럼 사운드를 할당하여 재생할 수 있습니다.

DrumKit 으로 변경하면 각 신디 키에 다음의 사운드 카테고리의 상단에 있는 드럼 사운드가 할당됩니다. 단계 입력 모드는 항상 활성화되어 있습니다.

신디 키	사운드 카테고리
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE



작동 지침은 “[8. SAMPLER 트랙](#)”을 참조하십시오.

할당할 수 있는 드럼 사운드는 Data List 의 Sound List 에서 Drum Sound 를 참조하십시오.

### 주

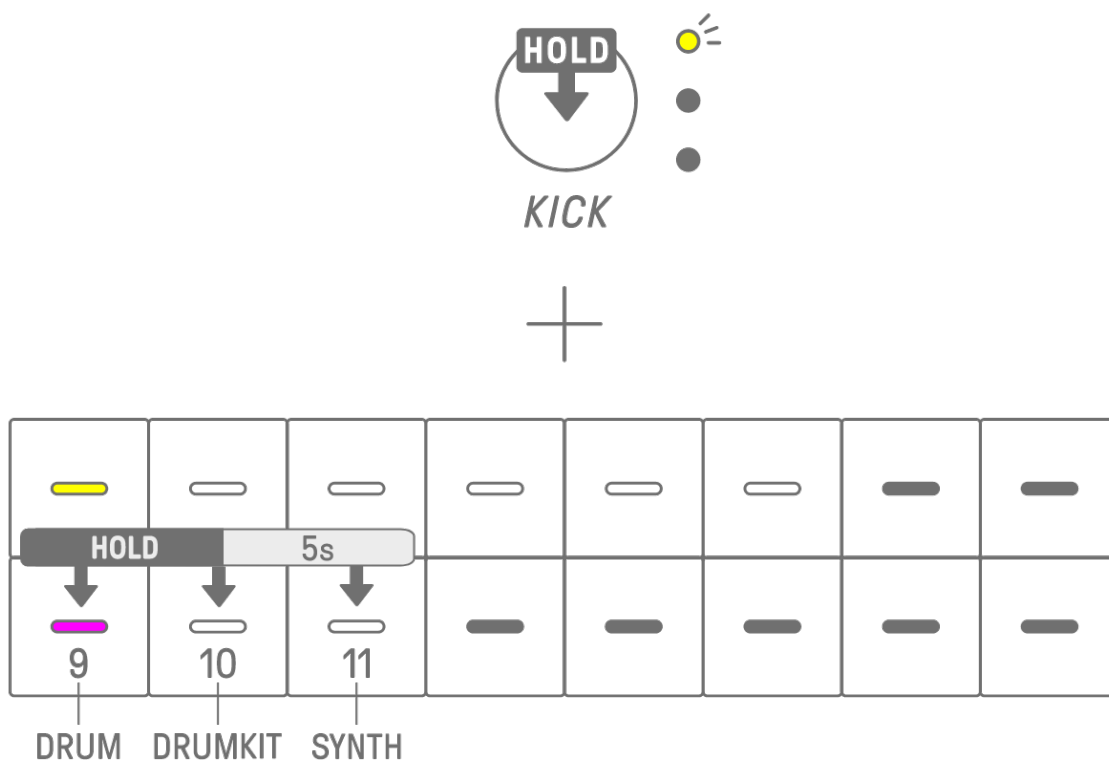
- 신디 사운드, DX 사운드, SAMPLER 사운드는 할당할 수 없습니다.
- DrumKit 에서는 각 드럼 사운드의 파형만 사용됩니다. 따라서 편집하여 저장한 드럼 사운드를 할당하더라도 편집된 파라미터(필터, 피치 등)는 적용되지 않습니다.

### 유형 3: Synth

드럼 트랙을 AWM2 신디 사운드로 바꿔서 신디 트랙을 효과적으로 확장할 수 있습니다. 예를 들면, KICK 트랙을 Full Concert Grand(피아노 사운드)로 설정하고 SNARE 트랙을 Violin(바이올린 사운드)으로 설정한 후 신디 키를 사용하여 재생할 수 있습니다. 작동 지침은 “[7. 신디 트랙\(SYNTH1, SYNTH2, DX\)](#)”을 참조하십시오.

#### 트랙 유형 변경 절차

1. 변경하려는 트랙의 드럼 트랙 노브를 길게 누릅니다. 드럼 키 9~11(9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth)이 켜집니다.
2. 드럼 트랙 노브를 누른 상태에서 변경하려는 유형에 해당하는 드럼 키를 5 초 동안 누릅니다. 이 시점에서 글로벌 미터가 점차 깜박이며 유형 변경의 진행 상황을 보여줍니다.
3. 해당 드럼 키가 보라색으로 켜지면 유형 변경이 완료된 것입니다.



#### 주의사항

- 트랙 유형이 변경되면 대상 드럼 트랙에 입력된 시퀀스 데이터가 삭제됩니다.

#### 주

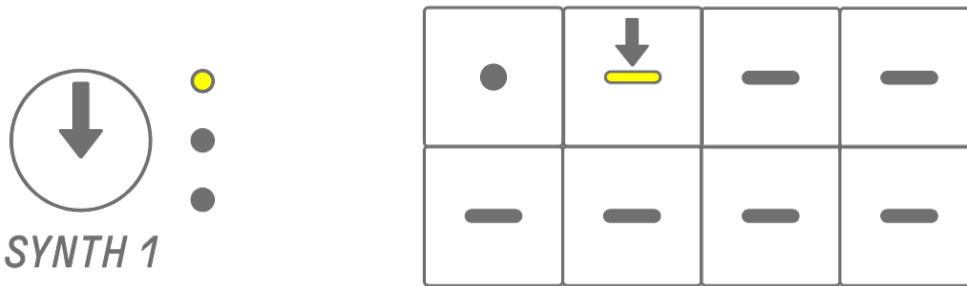
- 프로젝트 재생 중에는 트랙 유형을 변경할 수 없습니다.

## 7. 신디 트랙(SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

3개 신디 트랙, 즉 AWM2 엔진의 SYNTH 1과 SYNTH 2, FM 엔진의 DX가 있습니다. 해당되는 트랙 노브와 신디 키를 조작하여 멜로디를 생성할 수 있습니다.

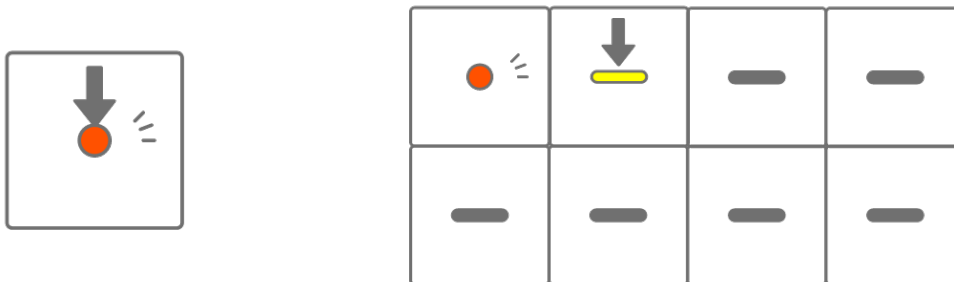
### 7.1 실시간 입력

[SYNTH 1] 노브, [SYNTH 2] 노브 또는 [DX] 노브를 눌러 신디 트랙을 선택합니다.  
신디 키를 눌러 실시간으로 연주합니다.



녹음 키를 누르면 녹음을 시작합니다. 사용자가 누르는 신디 키의 사운드(음)를 녹음할 수 있습니다.

녹음 시 녹음 키가 빨간색으로 깜박이고, 패턴 내 현재 위치가 드럼 키에 표시됩니다.



#### 주

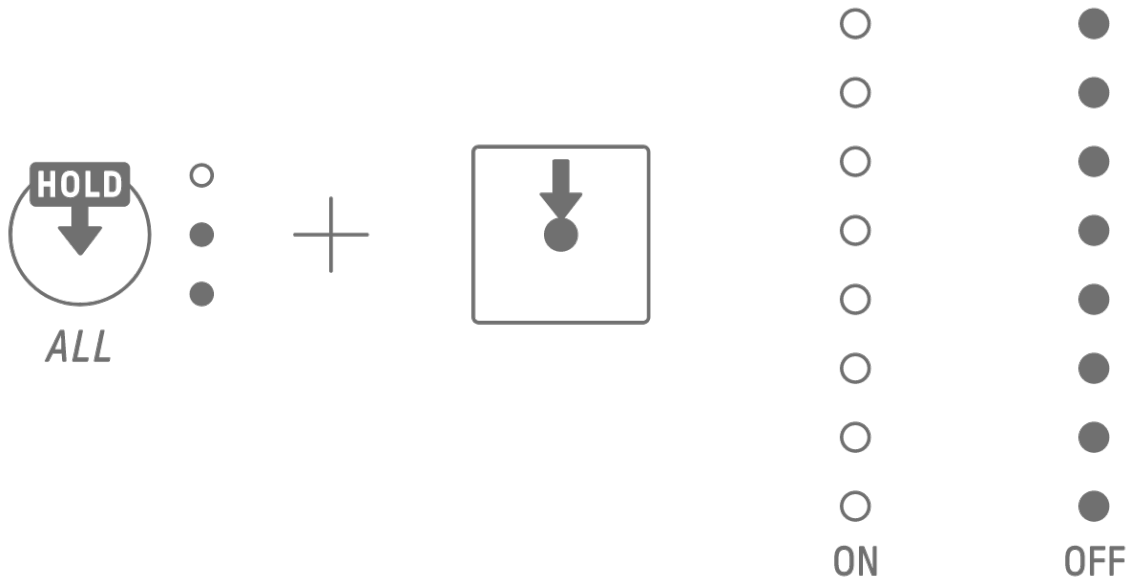
- 실시간 입력은 외부 MIDI 장치에서도 가능합니다. 채널 지정에 대한 자세한 내용은 [“18.2 MIDI 채널”](#)을 참조하십시오.
- 이전에 녹음한 음을 그대로 둔 상태로 오버더빙으로 녹음할 수 있습니다. 그러나 이전에 녹음한 음과 피치가 동일한 음을 녹음할 경우, 이전에 녹음한 음의 길이가 덮어쓰기 됩니다.
- [카운트인이 설정되면](#) 녹음이 시작되기 전에 카운트인이 재생됩니다.

## 7.2 퀀타이즈 켜기/끄기

녹음 시 퀀타이즈를 켜거나 끄려면 [ALL] 노브를 누른 상태에서 녹음 키를 누릅니다.

퀀타이즈가 켜진 경우 글로벌 미터가 흰색으로 켜지고, 퀀타이즈가 꺼진 경우 글로벌 미터가 꺼집니다. 기본 설정은 켜짐입니다.

퀀타이즈가 켜진 경우, 연주 시 리듬 타이밍이 어긋나면 녹음 데이터가 자동으로 수정됩니다. 퀀타이즈는 이전에 녹음한 데이터에는 영향을 미치지 않습니다.

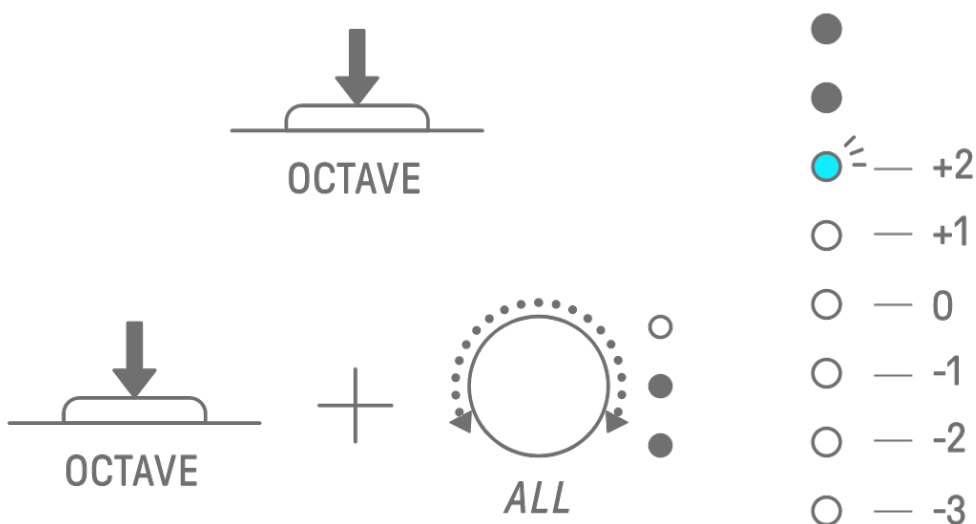


주

- SEQTRAK 앱을 사용하여 고급 퀀타이즈 설정을 실시할 수 있습니다. 퀀타이즈는 1/32, 1/16T, 1/16(기본), 1/8T, 1/8, OFF 중 하나로 설정할 수 있습니다.
- 퀀타이즈 설정은 드럼 트랙의 실시간 입력에도 적용됩니다.

## 7.3 옥타브 변경

현재 선택된 신디 키의 피치를 옥타브 스텝 단위로 변경하려면 [OCTAVE] 버튼을 누르거나 [OCTAVE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. +2 ~ -3 옥타브 범위 내에서 옥타브를 변경할 수 있습니다. 이 작업은 이전에 녹음한 데이터에는 영향을 미치지 않습니다.



## 7.4 스케일 변경

신디 키를 눌렀을 때 사용되는 음계를 변경하려면 [SCALE] 버튼을 누르거나 [SCALE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 기본 설정은 아래 그림을 참조하십시오. 이 작업은 이전에 녹음한 데이터에는 영향을 미치지 않습니다.

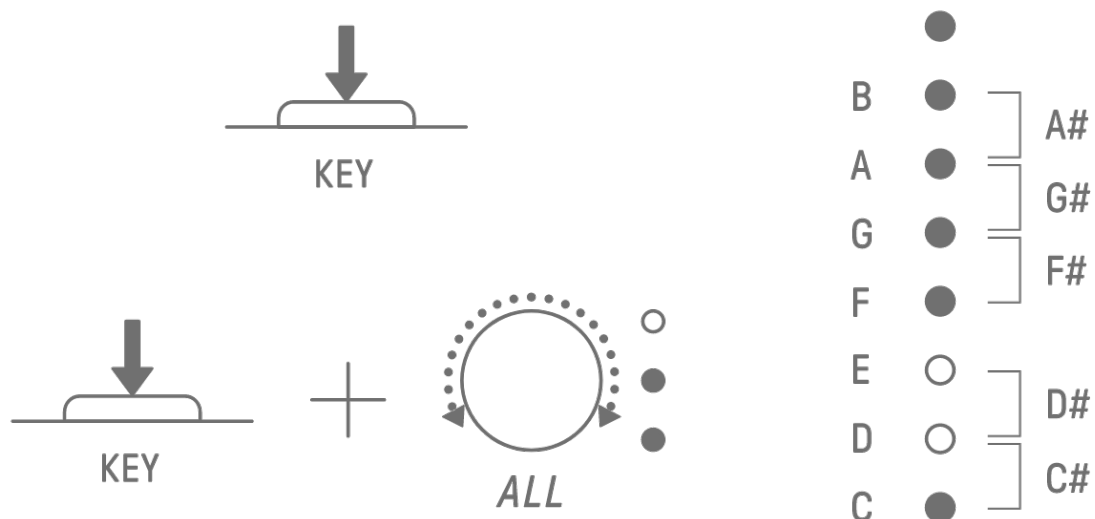


주

- SEQTRAK 앱을 사용하여 현재 선택된 프로젝트의 스케일을 편집할 수 있습니다.

## 7.5 키 변경

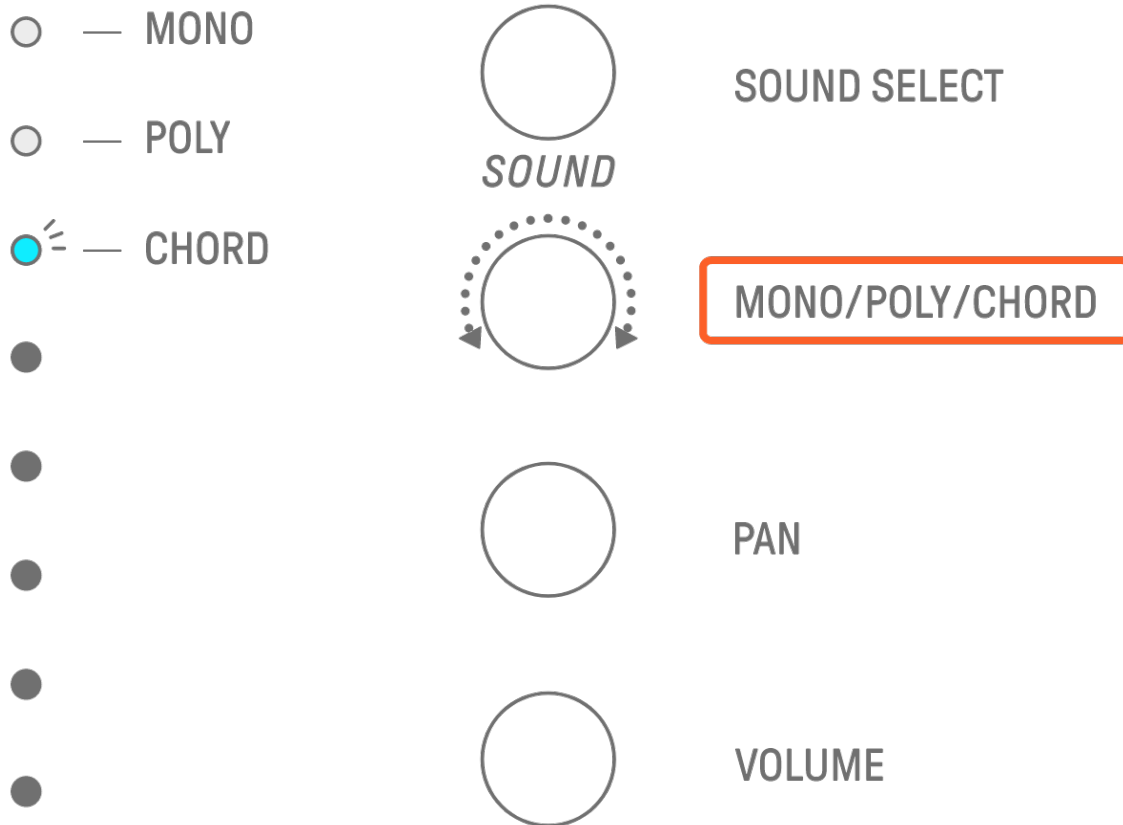
신디 키를 눌렀을 때 사용되는 키(피치)를 반 스텝 단위로 변경하려면 [KEY] 버튼을 누르거나 [KEY] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 이 작업은 이전에 녹음한 데이터에는 영향을 미치지 않습니다.





## 7.6 코드 연주

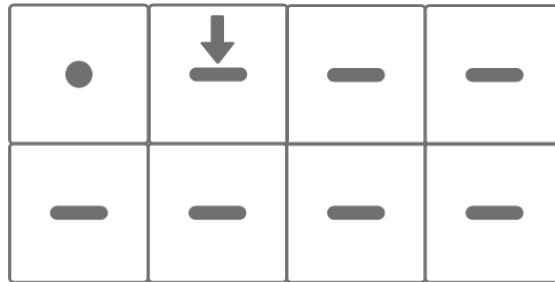
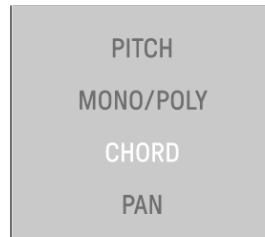
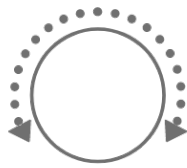
사운드 디자인 페이지 1의 사운드 디자인 노브 2를 돌려 MONO, POLY, CHORD 설정 사이를 전환합니다. CHORD 설정에는 7개의 코드가 지정되어 있습니다. MONO/POLY/CHORD 설정은 SYNTH 1, SYNTH 2, DX 트랙에 사용할 수 있습니다.



## 7.7 코드 편집

다음 절차를 사용하여 코드를 편집합니다.

1. 사운드 디자인 페이지 1의 사운드 디자인 노브 2를 돌려 CHORD를 선택합니다.
2. [ALL] 노브를 누른 상태에서 편집하고자 하는 코드의 신디 키를 누릅니다. 해당 코드를 구성하는 음들이 드럼 키에 표시됩니다. [OCTAVE] 버튼을 누르거나 파란색으로 켜지는 드럼 키를 눌러 표시되는 음의 범위를 변경합니다.
3. 드럼 키를 눌러 음을 추가하거나 삭제합니다. 최대 4개 음을 선택할 수 있습니다. 신디 키를 누르면 선택된 음의 코드 오디션을 실행할 수 있습니다.



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

이 작업은 이전에 녹음한 데이터에는 영향을 미치지 않습니다.

## 주

- 코드를 구성하는 음들은 SEQTRAK 앱에서도 편집할 수 있습니다.
- 각 트랙에 코드를 설정할 수 있으며, 이는 해당 프로젝트의 스케일에 링크됩니다.
- 키, 스케일, 코드의 음이 G8보다 높은 경우, 한 옥타브 낮은 음이 연주됩니다(예: A8의 경우 A7).

## 7.8 건반 입력 모드 전환

건반 입력 모드에서 드럼 키를 건반처럼 연주할 수 있습니다.

[ALL] 노브를 누른 상태에서 [KEY] 버튼을 누르면 건반 입력 모드로 전환됩니다. 이때 드럼 키는 건반 모양으로 흰색으로 켜집니다.



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

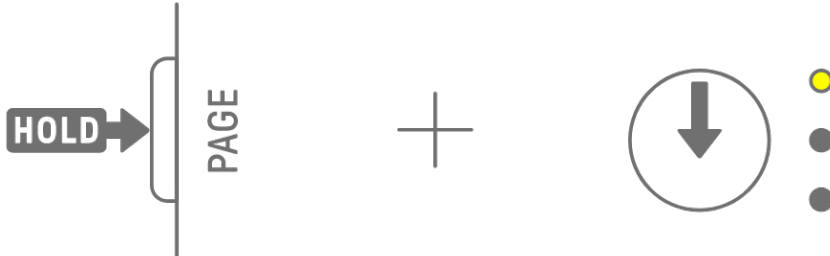
## 주

- [OCTAVE] 버튼을 누르거나 파란색으로 켜지는 드럼 키 중 하나를 눌러 표시되는 음의 범위를 변경하십시오.

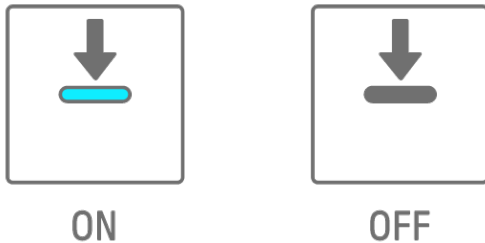
## 7.9 스텝 입력

신디 트랙은 스텝을 입력하여 편집할 수 있습니다.

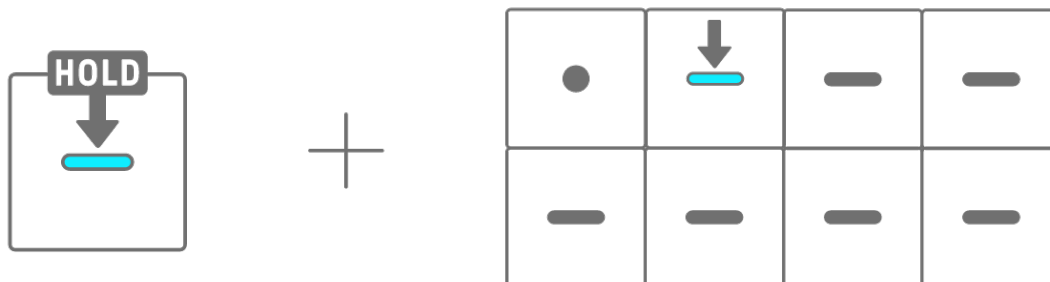
[PAGE] 버튼을 누른 상태에서 신디 트랙 노브 또는 [SAMPLER] 노브를 눌러 스텝 입력 모드를 실행합니다. 스텝 입력 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.



드럼 키를 눌러 해당 스텝을 켜거나 끕니다. 스텝은 현재 선택된 트랙에서 신디 키/건반 입력 모드/외부 MIDI 장치가 마지막으로 연주하는 음을 포함하고 있습니다. MONO/POLY/CHORD가 CHORD로 설정된 경우 등 여러 음이 동시에 연주되면 선택된 모든 음이 해당 스텝에 입력됩니다.



















드럼 키를 누른 상태에서 신디 키를 눌러 선택된 스텝의 신디 키에 음을 지정하거나 삭제합니다. MONO/POLY/CHORD가 CHORD로 설정된 경우, 이미 입력된 모든 음이 삭제되고 코드의 음이 추가됩니다. 입력된 음이 코드의 음과 정확히 일치할 경우, 모든 음이 삭제됩니다.



선택된 스텝의 음 길이를 변경하려면 켜져 있는 드럼 키를 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 선택된 스텝에 여러 음이 있는 경우, 드럼 키와 신디 키를 동시에 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌려 개별 음의 길이를 변경합니다.  
음의 길이는 드럼 키와 글로벌 미터에 표시됩니다.



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



## 주

- 전원을 끄면 스텝 입력 모드가 자동으로 해제됩니다.
- 스텝 입력 모드에서는 음의 [마이크로 타이밍](#)을 변경할 수 있습니다.

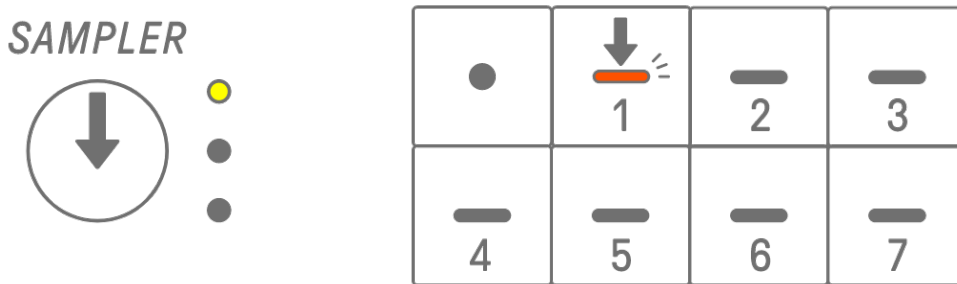
## 8. SAMPLER 트랙

SAMPLER 트랙은 오디오 샘플을 재생하는 데 사용됩니다. 프리셋 샘플 또는 내장 마이크로 녹음한 샘플 등의 옵션을 신디 키에 지정하여 재생할 수 있습니다.

### 8.1 실시간 입력

[SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다.

SAMPLER 트랙은 최대 7개 샘플을 재생할 수 있습니다. 신디 키를 누르면 해당 키에 지정된 샘플이 재생됩니다.



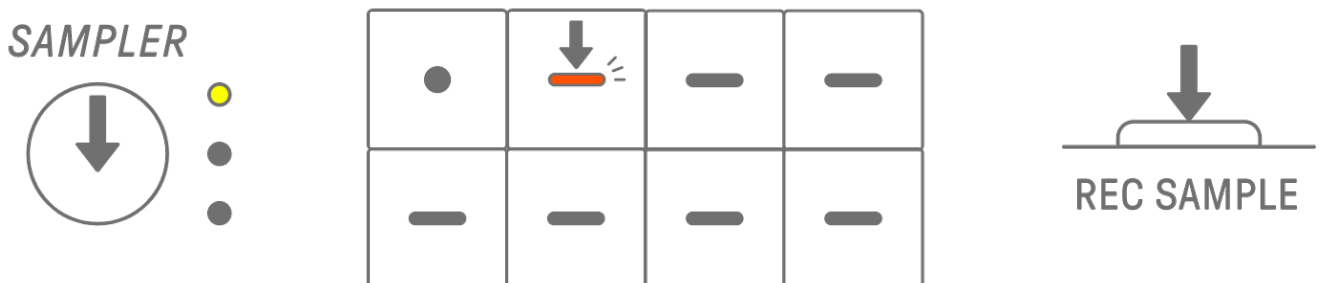
녹음 키를 누르면 녹음을 시작합니다. 신디 키에 지정된 샘플을 녹음할 수 있습니다. 녹음 시 녹음 키가 빨간색으로 깜박이고, 패턴 내 현재 위치가 드럼 키에 표시됩니다.

### 8.2 샘플링(내장 마이크/AUDIO IN 및 USB 오디오 입력)

내장 마이크로 녹음하거나 외부 장치에서 불러온 사운드를 SAMPLER 트랙에서 재생할 수 있습니다. [SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다. 신디 키를 눌러 샘플링 대상 사운드를 지정합니다. 이때 선택된 신디 키가 빨간색으로 깜박입니다.

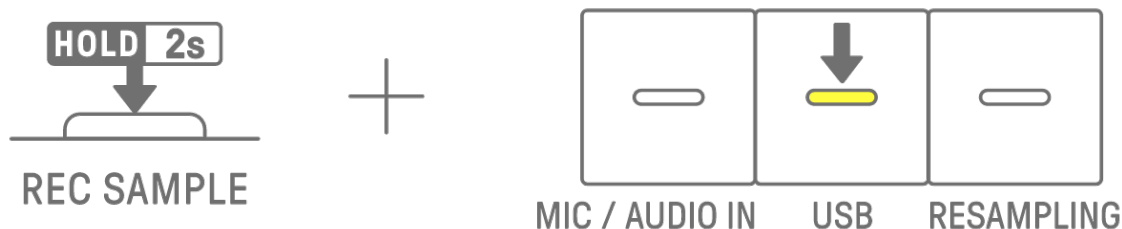
[REC SAMPLE] 버튼을 눌러 마이크로 샘플링을 시작합니다. 각 샘플의 녹음 시간은 최대 16초입니다. 샘플링을 종료하려면 [REC SAMPLE] 버튼을 다시 누르거나 16초가 경과하도록 기다립니다.

[AUDIO IN] 잭에 케이블이 연결된 경우, AUDIO IN 입력에 대해 샘플링이 실행됩니다. 샘플링 소스가 USB 오디오 입력인 경우, USB 연결을 통해 입력되는 오디오가 샘플링됩니다.



### 8.3 샘플링 소스 변경

세 가지 샘플링 소스, 즉 내장 마이크/AUDIO IN 입력, USB 오디오 입력, 리샘플링을 사용할 수 있습니다. 샘플링 소스를 변경하려면 [REC SAMPLE] 버튼을 2초 이상 누른 상태에서 흰색으로 켜진 드럼 키를 누릅니다.



### 8.4 리샘플링

리샘플링은 SEQTRAK에서 연주하는 오디오를 직접 샘플링하는 프로세스입니다. 다음 절차를 통해 리샘플링을 진행합니다.

1. 샘플링 소스를 리샘플링으로 변경합니다. 샘플링 소스 변경 방법에 대한 자세한 내용은 [“8.3 샘플링 소스 변경”](#)을 참조하십시오.
2. 각 트랙의 패턴을 변경 및 조절합니다.
3. 샘플링을 시작합니다. 샘플링 방법에 대한 자세한 내용은 [“8.2 샘플링\(내장 마이크/AUDIO IN 및 USB 오디오 입력\)”](#)을 참조하십시오.

주

- 리샘플링 시 메트로놈은 설정에 관계없이 음소거됩니다.

### 8.5 샘플링 취소

샘플링 진행 중에 샘플링을 취소할 수 있습니다. 샘플링을 취소하려면 [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 [REC SAMPLE] 버튼을 누릅니다. 샘플링을 취소하면 사운드는 샘플링을 실행하기 전 상태로 돌아갑니다.



## 8.6 카운트인을 샘플링 시작으로 설정

카운트인을 샘플링 시작으로 설정하려면 [ALL] 노브를 누른 상태에서 [REC SAMPLE] 버튼을 누릅니다. 카운트인 설정은 샘플링 소스가 내장 마이크/AUDIO IN 입력 또는 USB 오디오 입력으로 설정된 경우에 가능합니다. 카운트인이 켜진 경우 글로벌 미터가 흰색으로 켜지고, 카운트인이 꺼진 경우 글로벌 미터가 꺼집니다.

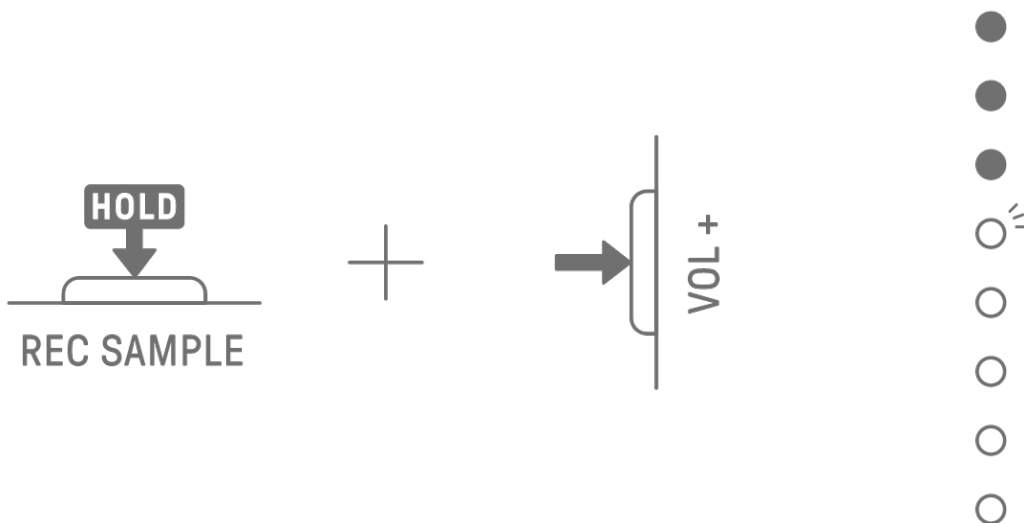


주

- 이 설정은 실시간 입력 모드의 사전 녹음 카운트인 설정과 연결되어 있습니다.

## 8.7 모니터링 모드 전환

모니터링 모드에서는 글로벌 미터를 사용하여 샘플링 입력 오디오의 음량을 확인할 수 있습니다. [REC SAMPLE] 버튼을 누른 상태에서 [VOL+] 버튼을 누르면 모니터링 모드로 전환됩니다. 모니터링 모드로 전환되면 SAMPLER 트랙의 3개 LED가 흰색으로 깜박입니다. 모니터링 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.





## 8.8 자동 표준화 켜기/끄기

자동 표준화 기능은 자동으로 샘플링 오디오의 음량을 최대값으로 설정합니다. 기본 설정은 켜짐입니다. 자동 표준화 기능은 SEQTRAK 앱으로 켜거나 끌 수 있습니다.

## 8.9 각 샘플의 패턴 삭제

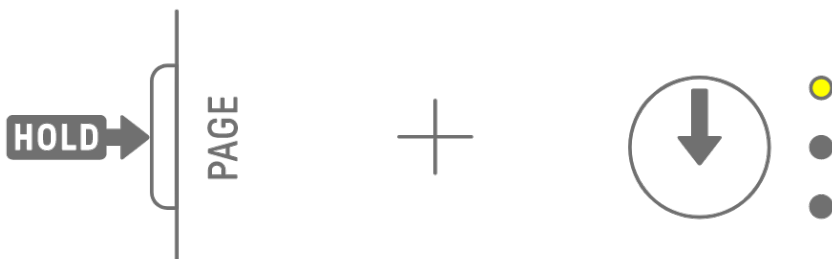
[SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다. [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 신디 키를 눌러 해당 샘플의 패턴을 삭제합니다.



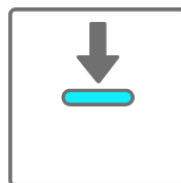
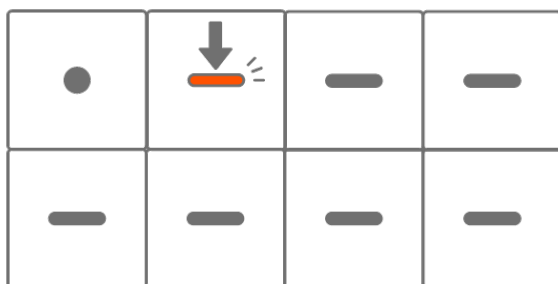
## 8.10 스텝 입력

SAMPLER 트랙은 스텝을 입력하여 편집할 수 있습니다.

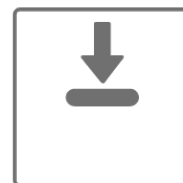
[PAGE] 버튼을 누른 상태에서 신디 트랙 노브 또는 [SAMPLER] 노브를 눌러 스텝 입력 모드를 실행합니다. 스텝 입력 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.



[SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다. 신디 키를 눌러 편집할 샘플을 선택합니다. 드럼 키를 눌러 해당 스텝을 켜거나 끕니다. 드럼 키는 선택된 샘플의 데이터만 표시합니다.



ON



OFF

켜져 있는 드럼 키를 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌리면 선택된 스텝의 음 길이가 변경됩니다. 음의 길이는 드럼 키와 글로벌 미터에 표시됩니다.



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

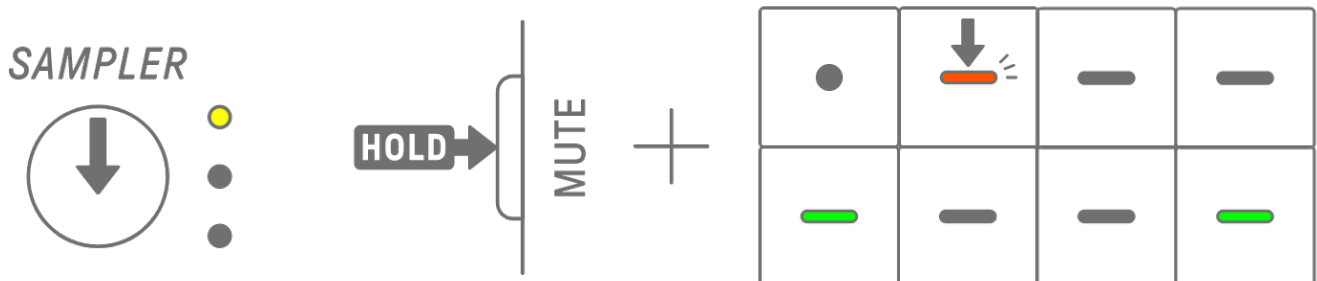


## 주

- 전원을 끄면 스텝 입력 모드가 자동으로 해제됩니다.
- 스텝 입력 모드에서는 음의 [마이크로 타이밍](#)을 변경할 수 있습니다.

## 8.11 샘플 음소거

[SAMPLER] 노브를 눌러 SAMPLER 트랙을 선택합니다. [MUTE] 버튼을 길게 누르면서 신디 키를 눌러 해당 신디 키에 할당된 샘플을 음소거합니다. 음소거된 샘플의 신디 키는 초록색으로 켜집니다. 샘플의 음소거를 해제하려면 같은 절차를 사용하십시오.



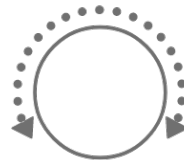
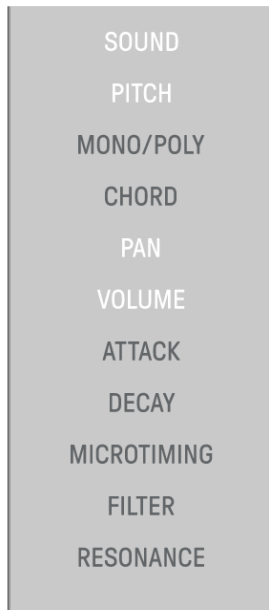
### 주

- SAMPLER 트랙이 음소거되면 샘플의 음소거 상태와 관계없이 어떤 음향도 들리지 않습니다.
- SAMPLER 트랙의 음소거를 해제하거나 모든 트랙의 음소거를 한 번에 해제해도 샘플의 음소거는 해제되지 않습니다.
- 이 작업은 드럼 트랙 유형이 DrumKit 으로 설정된 경우에도 사용할 수 있습니다.

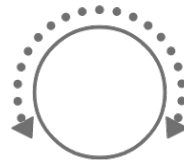
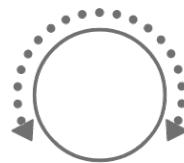
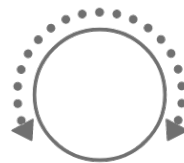
## 9. 사운드 디자인

### 9.1 사운드 파라미터 조절

트랙 노브를 눌러 사운드 파라미터를 조절할 트랙을 선택합니다. 사운드 디자인 노브를 눌러 선택된 트랙의 사운드 파라미터를 조절합니다. 파라미터 값을 많이 변경하려면 사운드 디자인 노브를 누르면서 돌립니다. 조절되는 사운드 파라미터는 인덱스에 표시됩니다.



*SOUND*

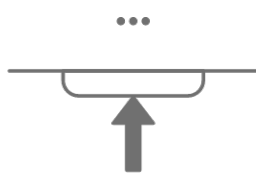


### 9.1.1 사운드 파라미터 작동 페이지 전환

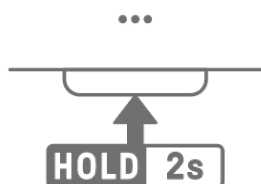
사운드 디자인 페이지 버튼을 눌러 사운드 파라미터 작동 페이지를 전환합니다. 각 페이지에 서로 다른 사운드 파라미터가 할당됩니다.

● — Page1

○ — Page2



사운드 디자인 페이지 버튼을 2초 이상 누르면 고급 설정으로 이동합니다. 고급 설정을 종료하려면 같은 절차를 반복합니다. 고급 설정에서는 더 많은 작업 페이지와 사운드 파라미터를 사용할 수 있습니다.



### 9.1.2 드럼 트랙(유형 1: Drum, 유형 2: DrumKit) 사운드 파라미터

페이지	사운드 디자인 노브	파라미터	파라미터 잠금/ 모션 기록	인덱스 표시
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 신디 트랙(SYNTH 1 및 SYNTH 2) 및 드럼 트랙(유형 3: Synth) 사운드 파라미터

페이지	사운드 디자인 노브	파라미터	파라미터 잠금/ 모션 기록	인덱스 표시
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

#### 주

- 신디 트랙이 [스텝 입력 모드](#)이고 [파라미터 잠금](#)이 설정된 경우, [MONO/POLY]와 [CHORD]가 아닌 [PITCH]가 켜집니다. 이때 선택된 스텝의 음 피치(음 번호)를 반 스텝 단위로 변경할 수 있습니다.

#### 9.1.4 신디 트랙(DX) 사운드 파라미터

페이지	사운드 디자인 노브	파라미터	파라미터 잠금/ 모션 기록	인덱스 표시
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

#### 주

- 신디 트랙이 [스텝 입력 모드](#)이고 [파라미터 잠금](#)이 설정된 경우, [MONO/POLY]와 [CHORD]가 아닌 [PITCH]가 켜집니다. 이때 선택된 스텝의 음 피치(음 번호)를 반 스텝 단위로 변경할 수 있습니다.

### 9.1.5 SAMPLER 트랙 사운드 파라미터

페이지	사운드 디자인 노브	파라미터	파라미터 잠금/ 모션 기록	인덱스 표시
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

#### 주

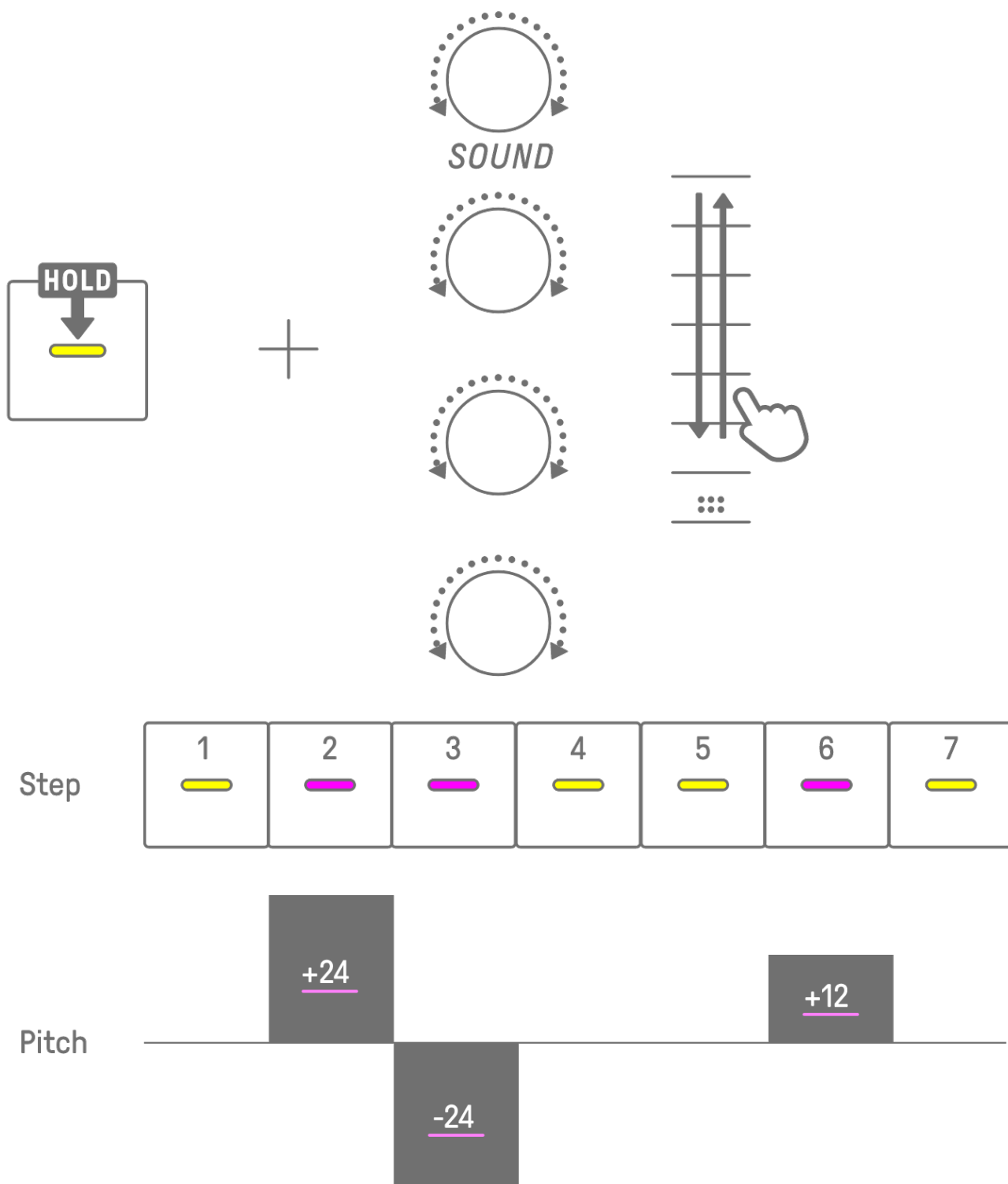
- 각 사운드 파라미터에 대한 설명은 "[18.7 사운드 파라미터 설명](#)"을 참조하십시오.



## 9.2 스텝별 사운드 및 이펙트 파라미터 설정(파라미터 잠금)

각 스텝(파라미터 잠금)의 사운드 디자인과 싱글 이펙트 파라미터를 설정할 수 있습니다. 켜져 있는 드럼 키를 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 1~4를 돌리거나 [FX LEVEL] 터치 슬라이더를 조작하면 해당 스텝에 파라미터 잠금이 설정됩니다. 파라미터 잠금이 설정된 스텝은 보라색으로 켜집니다.

파라미터 잠금을 설정할 수 있는 파라미터에 대한 자세한 내용은 [“9.1 사운드 파라미터 조절”](#)을 참조하십시오.

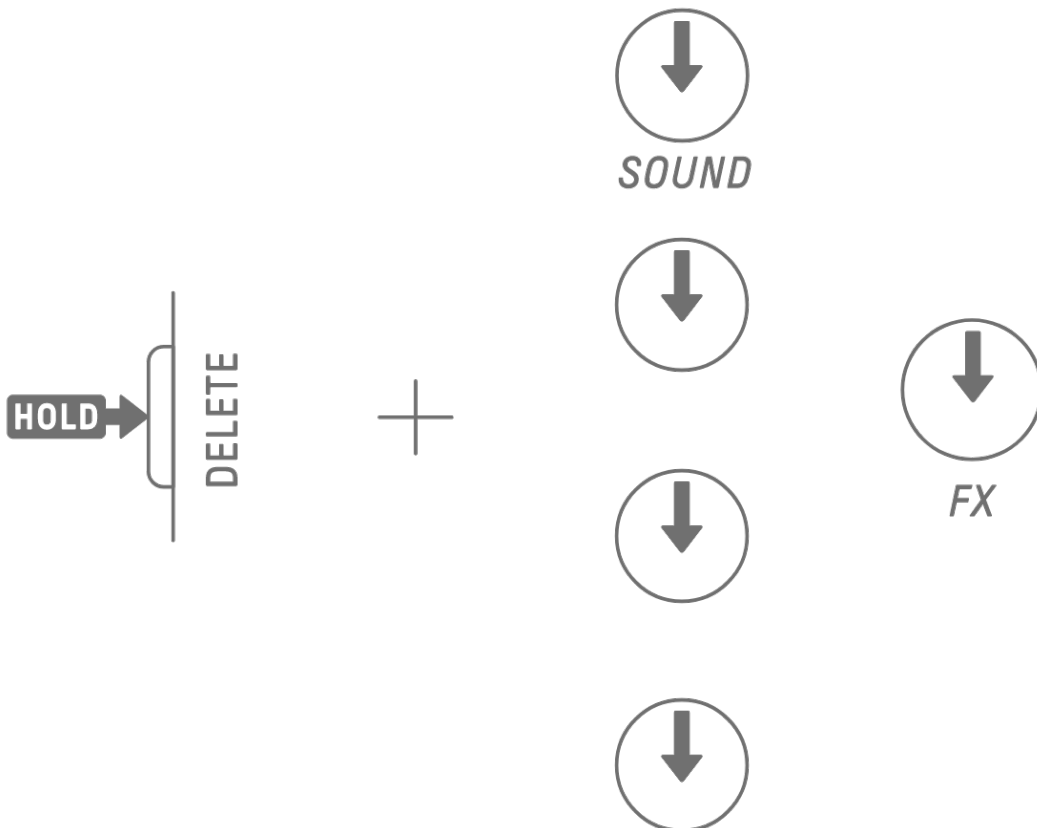


주

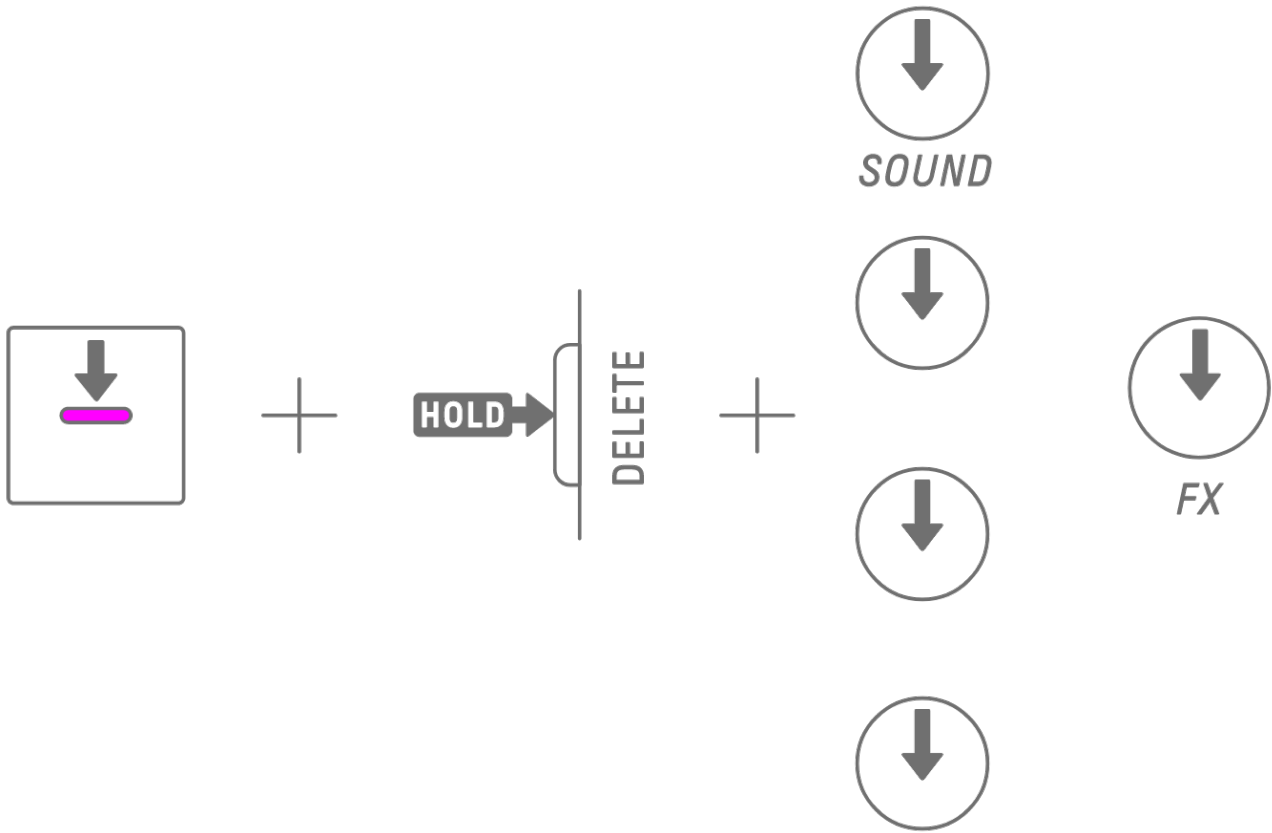
- 여러 드럼 키를 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 1~4를 돌리거나 [FX LEVEL] 터치 슬라이더를 조작하면 선택된 스텝에 파라미터 잠금이 설정됩니다.
- VOLUME 파라미터 잠금을 설정한 경우, 음의 속도가 변합니다.

### 9.2.1 파라미터 잠금 삭제

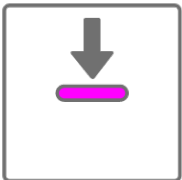
선택된 패턴의 파라미터 잠금을 삭제하려면 [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 또는 [FX] 노브를 누릅니다. 해당 노브의 파라미터가 삭제됩니다.



선택된 스텝의 파라미터 잠금을 삭제하려면 드럼 키를 누른 상태에서 [DELETE] 버튼과 사운드 디자인 노브 또는 [FX] 노브를 동시에 누릅니다. 선택된 스텝에 대해서만 해당 노브의 파라미터가 삭제됩니다.



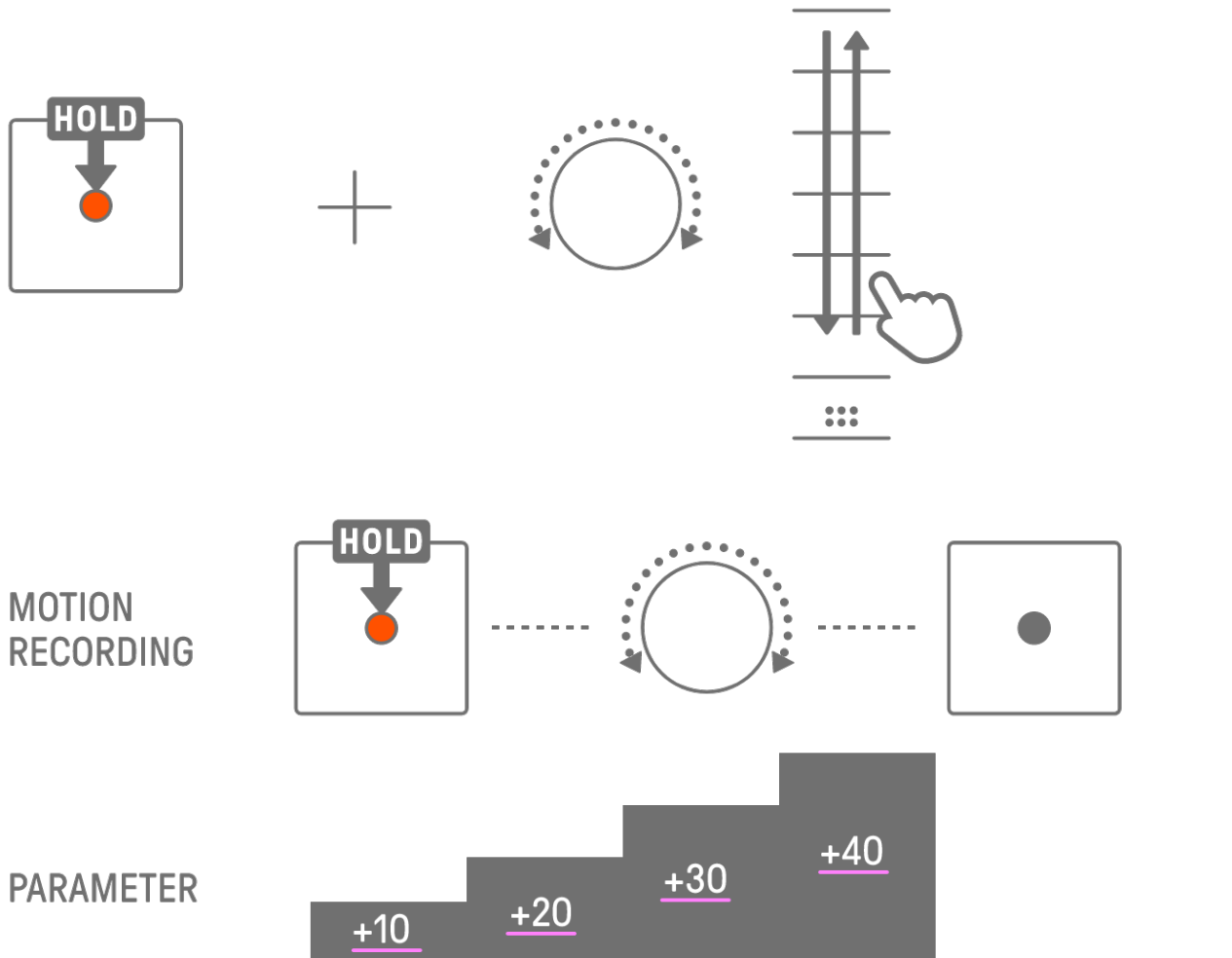
스텝을 끄면 선택된 스텝의 모든 파라미터 잠금이 삭제됩니다.



### 9.3 스텝의 사운드 무브먼트 및 이펙트 파라미터 기록(모션 기록)

싱글 이펙트의 사운드 디자인 노브와 터치 슬라이더 조작을 실시간으로 기록(모션 기록)할 수 있습니다. 모션 기록을 실행하려면 [RECORD] 버튼을 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 1~4를 돌리거나 터치 슬라이더를 조작합니다.

모션 기록을 사용할 수 있는 사운드 파라미터에 대한 자세한 내용은 [“9.1 사운드 파라미터 조절”](#)을 참조하십시오.



주

- 파라미터 잠금 및 모션 기록으로 기록되는 데이터는 동일합니다. 데이터에 파라미터 잠금이 적용된 상태에서 모션 기록을 실행할 경우, 해당 데이터가 덮어쓰기됩니다.

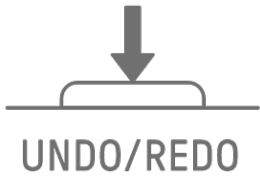
#### 9.3.1 모션 삭제

모션을 삭제하려면 [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 또는 [FX] 노브를 누릅니다.

## 9.4 사운드 및 이펙트 파라미터 실행 취소/재실행

UNDO 기능은 직전 작업을 취소하고 SEQTRAK을 해당 작업이 실행되기 전 상태로 되돌립니다. REDO 기능은 UNDO에 의해 취소된 작업을 재실행합니다.

사운드 및 이펙트 파라미터 UNDO/REDO를 실행하려면 [UNDO/REDO] 버튼을 누릅니다.



주

- UNDO/REDO는 사운드 및 이펙트 선택에는 사용할 수 없습니다.

## 9.5 사운드 저장

사운드 파라미터를 조절한 후 사운드를 저장할 수 있습니다. 이 작업을 실행하려면 [ALL] 노브를 누른 상태에서 사운드 디자인 노브 1을 누릅니다. 사운드가 저장되면 글로벌 미터가 흰색으로 깜박입니다.

저장된 사운드는 오리지널 사운드 뒤에 삽입되며 사운드 선택 작업 시 선택할 수 있습니다. 이와 더불어 자동으로 즐겨찾기로 등록됩니다.

즐거찾기로 등록된 사운드 선택 방법에 대한 자세한 내용은 [“5.7.1 사운드 카테고리 선택\(카테고리 점프\)”](#)을 참조하십시오.



주

- SEQTRAK 앱을 통해 즐겨찾기 사운드를 추가 및 삭제할 수 있습니다.
- SEQTRAK에서 저장한 사운드의 경우, “\_editNN”(NN: 숫자값)이 오리지널 사운드의 이름 끝에 추가됩니다.

## 9.6 사운드 삭제

SEQTRAK 앱을 통해 저장된 사운드를 삭제할 수 있습니다. 그러나 프리셋 사운드는 삭제할 수 없습니다.

## 9.7 사운드 불러오기

SEQTRAK 앱에서는 다양한 사운드 유형을 포함한 추가 콘텐츠를 제공합니다. SEQTRAK 앱의 콘텐츠 관리 기능을 사용하면 추가 콘텐츠나 사용자 샘플을 가져올 수 있습니다.

### 주

- 자신만의 샘플을 불러올 경우, 최대 16초 길이의 44.1 kHz / 16-bit 또는 24-bit WAV 데이터를 사용해야 합니다.

## 10. 이펙트

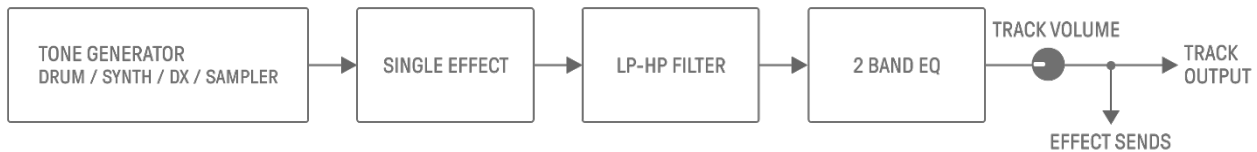
### 10.1 이펙트 구성

이펙트는 3가지 유형, 즉 트랙 이펙트, 전송 이펙트, 마스터 이펙트로 구분됩니다. 터치 슬라이더를 사용하여 이펙트 파라미터를 조절할 수 있습니다. 이 외에도 SEQTRAK 앱에서는 고급 설정을 제공합니다.

#### 10.1.1 트랙 이펙트

트랙 이펙트는 트랙별로 설정합니다. 트랙 이펙트 파라미터는 사운드별로 녹음됩니다. 따라서 다른 사운드를 선택하면 파라미터가 변합니다.

트랙 이펙트는 아래의 순서에 따라 연결됩니다.



##### 1. SINGLE EFFECT

[MASTER/SINGLE] 스위치가 SINGLE로 설정된 경우, [FX] 노브를 사용하여 유형을 변경하고 터치 슬라이더를 사용하여 파라미터를 조절할 수 있습니다.

##### 2. LP-HP FILTER

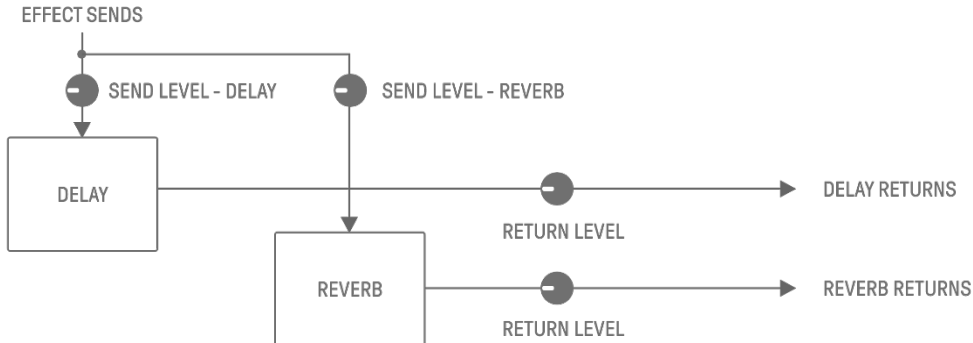
노브를 사용하여 LPF(로우 패스 필터) 또는 HPF(하이 패스 필터)를 제어할 수 있습니다. 사운드 디자인 페이지 2의 사운드 디자인 노브 3 및 노브 4를 사용하여 파라미터를 조절합니다.

##### 3. 2 BAND EQ

이 이퀄라이저는 로우/하이와 같은 2개 주파수 범위의 사운드를 수정하는 데 사용됩니다. 사운드 디자인 페이지 3의 사운드 디자인 노브 3 및 노브 4를 사용하여 파라미터를 조절합니다.

### 10.1.2 전송 이펙트

사운드 이펙트는 모든 트랙이 공유합니다. 각 트랙의 SEND LEVEL 그리고 모든 트랙의 RETURN LEVEL을 설정할 수 있습니다. DELAY와 REVERB, 이 두 가지 전송 이펙트는 트랙 이펙트 이후 병렬로 연결됩니다.



#### 1. DELAY

앰비언트 또는 리듬 이펙트에 대한 오디오 신호를 지연하는 이펙트입니다.

믹서 모드에서 딜레이의 유형을 변경하고 파라미터를 조절할 수 있습니다.

SEND LEVEL은 사운드 디자인 페이지 3의 사운드 디자인 노브 2를 돌리거나 믹서 모드에서 사운드 디자인 노브 4를 누른 상태에서 각 트랙 노브를 돌려서 조절할 수 있습니다.

#### 2. REVERB

이 이펙트는 인공적으로 복잡한 반향을 생성하여 사운드가 재생되는 다양한 공간의 앰비언스를 재현합니다. 사운드에 자연스러운 앰비언스를 부여하여 공간감과 깊이감을 생성합니다.

믹서 모드에서 리버브의 유형을 변경하고 파라미터를 조절할 수 있습니다.

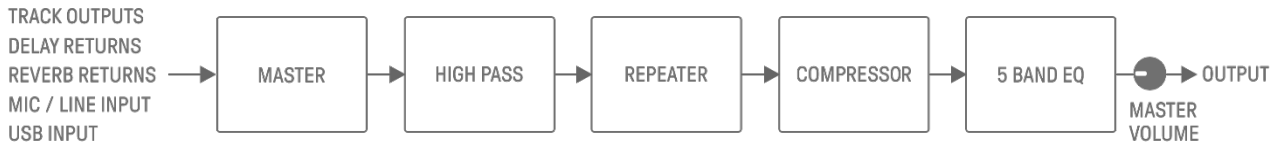
SEND LEVEL은 사운드 디자인 페이지 3의 사운드 디자인 노브 1을 돌리거나 믹서 모드에서 사운드 디자인 노브 3을 누른 상태에서 각 트랙 노브를 돌려서 조절할 수 있습니다.



### 10.1.3 마스터 이펙트

마스터 이펙트는 오디오 출력의 최종 단계에서 전체 사운드에 적용됩니다. 마스터 이펙트는 아래의 순서로 연결됩니다.

HIGH PASS와 REPEATER 이펙트는 연주 시 주로 사용됩니다. 파라미터 조절 시 슬라이더에서 손을 떼면 이펙트가 꺼집니다.



#### 1. MASTER

[MASTER/SINGLE] 스위치가 MASTER로 설정된 경우, [FX] 노브를 사용하여 유형을 변경하고 터치 슬라이더를 사용하여 파라미터를 조절할 수 있습니다.

#### 2. HIGH PASS

[HIGH PASS] 터치 슬라이더를 사용하여 파라미터를 조절합니다. 기본 설정은 하이 패스 필터입니다. SEQTRAK 앱을 통해 이펙트 유형을 변경할 수 있습니다.

#### 3. REPEATER

[REPEATER] 터치 슬라이더를 사용하여 파라미터를 조절합니다. 기본 설정은 입력 사운드를 반복하는 BEAT REPEAT입니다. SEQTRAK 앱을 통해 이펙트 유형을 변경할 수 있습니다.

#### 4. COMPRESSOR

이 이펙트는 큰 음량의 음색을 압축하고 작은 음량의 음색을 확대하여 보다 역동적으로 일관되고 강력한 사운드를 만들어냅니다. SEQTRAK 앱을 통해 이펙트 유형을 변경하고 파라미터를 조절할 수 있습니다.

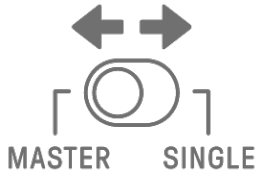
#### 5. 5 BAND EQ

이 이퀄라이저는 로우부터 하이까지 5개 주파수 범위를 수정하는 데 사용됩니다. SEQTRAK 앱을 통해 파라미터를 조절할 수 있습니다.

## 10.2 이펙트 변경 및 조절

### 10.2.1 제어 대상 이펙트 전환

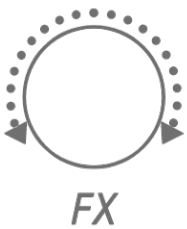
[MASTER/SINGLE] 스위치를 사용하여 제어할 이펙트를 전환할 수 있습니다. MASTER는 모든 트랙에 적용되는 이펙트에 사용되며, SINGLE은 현재 선택된 트랙에만 적용되는 이펙트에 사용됩니다.



### 10.2.2 이펙트 유형 변경

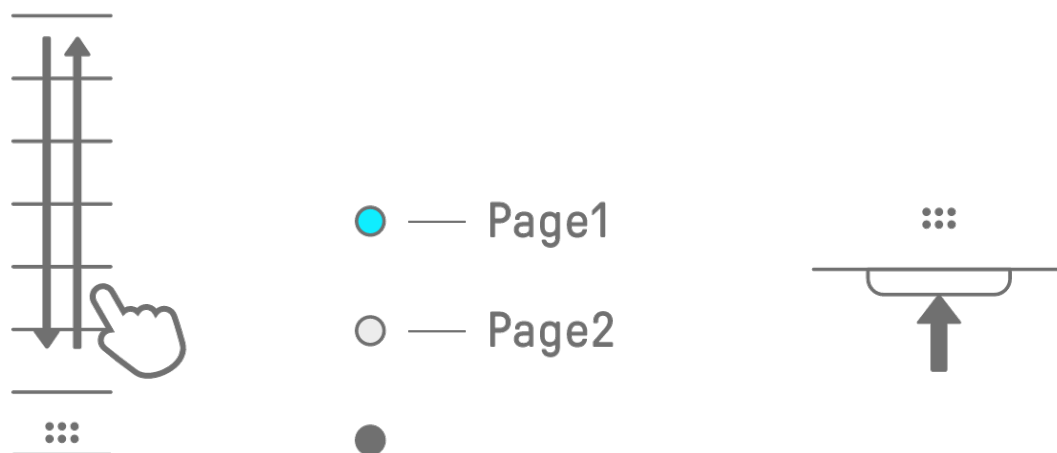
[FX] 노브를 돌려 선택된 트랙의 이펙트 유형을 변경합니다. [MASTER/SINGLE] 스위치가 MASTER로 설정된 경우, 마스터 이펙트를 변경할 수 있습니다. SINGLE로 설정된 경우, 선택된 트랙의 이펙트 유형을 변경할 수 있습니다.

이펙트는 8개 카테고리로 구분되며, 각 카테고리는 8개 프리셋으로 구성됩니다. 현재 선택된 이펙트 카테고리는 인덱스에 표시되고, 프리셋 번호는 글로벌 미터에 표시됩니다. 프리셋 목록은 "[18.4 MASTER EFFECT 프리셋](#)" 및 "[18.5 SINGLE EFFECT 프리셋](#)"을 참조하십시오.



### 10.2.3 이펙트 파라미터 조절

[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] 터치 슬라이더를 조작하여 이펙트 파라미터를 조절합니다. 각 터치 슬라이더에는 각 페이지에 지정된 서로 다른 이펙트 파라미터 조절 항목이 있습니다. FX 페이지 버튼을 눌러 이펙트 페이지를 전환합니다.



#### 10.2.4 MASTER 선택 시 이펙트 파라미터

페이지	터치 슬라이더	파라미터
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 선택 시 이펙트 파라미터

페이지	터치 슬라이더	파라미터
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 예: MASTER 및 FILTER 프리셋 1번 [LPF - NO RESONANCE] 선택 시 파라미터

페이지	터치 슬라이더	파라미터
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

주

- 프리셋 목록은 “[18.4 MASTER EFFECT 프리셋](#)” 및 “[18.5 SINGLE EFFECT 프리셋](#)”을 참조하십시오.

### 10.3 이펙트 파라미터 레벨 최소화(CLEAR FX)

[CLEAR FX] 버튼을 누르면 현재 선택된 이펙트 파라미터의 레벨을 최소값으로 설정합니다.



## 11. 믹서 모드

이 모드에서 트랙 노브와 터치 슬라이더를 사용하여 모든 트랙의 사운드 파라미터를 조절할 수 있습니다. 사운드 파라미터는 트랙 노브의 LED 램프를 통해 표시됩니다.

### 11.1 믹서 모드 전환

[ALL] 노브를 누른 상태에서 [VOL+] 버튼을 누르면 믹서 모드로 전환됩니다. 믹서 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.

믹서 모드로 전환되면 인덱스의 [MIXER]가 켜집니다.



### 11.2 사운드 파라미터 조절

사운드 디자인 노브 1~4를 눌러 조절할 사운드 파라미터를 선택합니다. 사운드 파라미터는 사운드 디자인 노브 1~4에 해당합니다. 위에서부터 PAN, VOLUME, REVERB SEND, DELAY SEND의 순서로 설정되어 있습니다. 선택된 파라미터의 인덱스가 켜집니다.



PAN



VOLUME

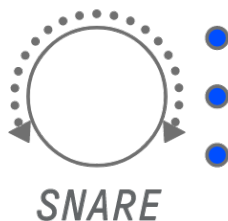
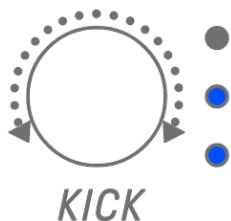


REVERB SEND



DELAY SEND

트랙 노브를 돌려 각 트랙의 사운드 파라미터를 조절합니다. 트랙 노브와 글로벌 미터의 LED 램프가 해당 값을 표시합니다. 트랙 노브를 누르면서 돌려도 사운드 파라미터 값을 크게 변경할 수 있습니다.

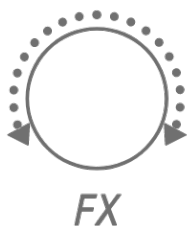


[ALL] 노브를 돌리면 현재 선택된 파라미터에 대해 전체 프로젝트의 PAN, 전체 프로젝트의 VOLUME, 전송 이펙트 REVERB의 RETURN LEVEL, 전송 이펙트 DELAY의 RETURN LEVEL이 조절됩니다.

### 11.3 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 변경 및 조절

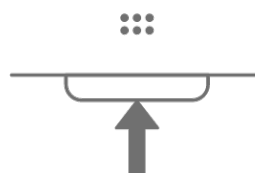
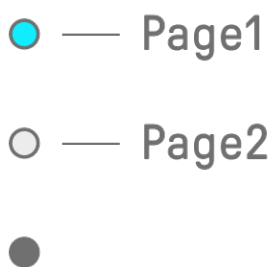
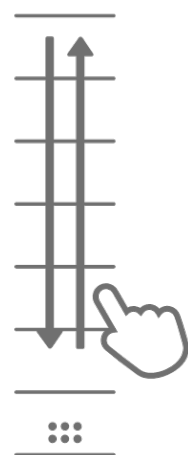
#### 11.3.1 전송 이펙트(REVERB, DELAY SEND) 유형 변경

REVERB와 DELAY 모두에 8개 프리셋이 제공됩니다. REVERB SEND 또는 DELAY SEND를 조절할 때 [FX] 노브를 돌려 프리셋을 변경합니다. 프리셋 번호는 글로벌 미터에 표시됩니다. 프리셋 목록은 “[18.6 SEND EFFECT 프리셋](#)”을 참조하십시오.



#### 11.3.2 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 파라미터 조절

[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] 터치 슬라이더를 조작하여 파라미터를 조절합니다. 각 페이지에 서로 다른 전송 이펙트 파라미터 조절 항목이 지정됩니다. 페이지를 전환하려면 FX 페이지 버튼을 누릅니다.



### 11.3.3 전송 이펙트(REVERB, DELAY) 파라미터

페이지	터치 슬라이더	파라미터
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 예: REVERB 프리셋 1번 [HD Room]의 전송 이펙트 파라미터

페이지	터치 슬라이더	파라미터
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

#### 주

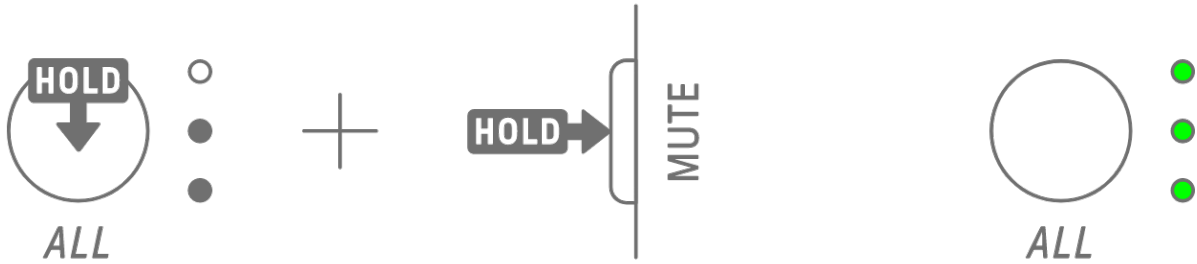
- 프리셋 목록은 “[18.6 SEND EFFECT 프리셋](#)”을 참조하십시오.

## 12. 음소거 모드

음소거 모드에서 [MUTE] 버튼을 길게 누르지 않고 트랙 노브를 누르기만 해도 트랙을 음소거할 수 있습니다.

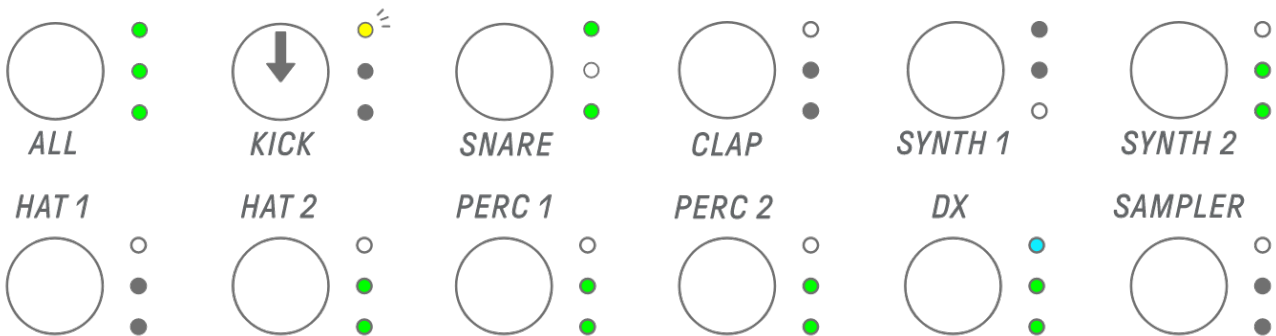
### 12.1 음소거 모드로 전환

[ALL] 노브를 길게 누르면서 [MUTE] 버튼을 누르면 음소거 모드로 전환됩니다. 음소거 모드로 전환하면 [ALL] 노브의 세 LED가 초록색으로 켜집니다. 음소거 모드를 종료하려면 [MUTE] 버튼을 누르십시오.

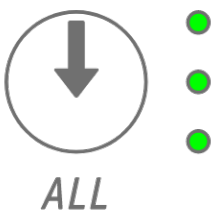


### 12.2 음소거 모드에서 트랙 음소거

음소거 모드에서 트랙 노브를 눌러 트랙을 음소거할 수 있습니다.



[ALL] 노브를 눌러 모든 트랙의 음소거를 해제하십시오.



주

- 음소거 모드에서는 패턴의 예약 전환을 사용할 수 없습니다.
- SAMPLER 트랙을 선택한 경우 신디 키를 누르면 샘플이 음소거되지 않고 연주가 작동됩니다.

## 13. 곡 모드

이 모드는 프로젝트 내 패턴을 사전 설정된 순서로 연주하는 자동 연주 모드입니다. 각 프로젝트에는 한 곡이 있으며, 한 곡은 최대 16개의 Scene(모든 트랙의 패턴을 조합한 프레임즈)으로 구성됩니다.

곡 모드에 Scene 모드가 포함되어 있습니다. Scene 모드에서는 아무 때나 다른 Scene으로 전환하면서 싱글 Scene을 순환해서 계속 재생할 수 있습니다.

### 13.1 곡 모드 전환

[ALL] 노브를 누른 상태에서 [PROJECT↑] 버튼을 누르면 곡 모드로 전환됩니다. 프로젝트 재생 중에 곡 모드로 전환하면 재생이 정지됩니다.

곡 모드로 전환되면 인덱스의 [SONG]이 켜집니다. 곡 모드를 종료하려면 먼저 [Scene 모드 전환](#)한 후 같은 절차를 반복합니다.



#### 13.1.1 Scene 모드 전환

곡 모드에서 [ALL] 노브를 누른 상태에서 [PROJECT↑] 버튼을 누르면 Scene 모드로 전환됩니다. Scene 모드를 종료하려면 같은 절차를 반복합니다.



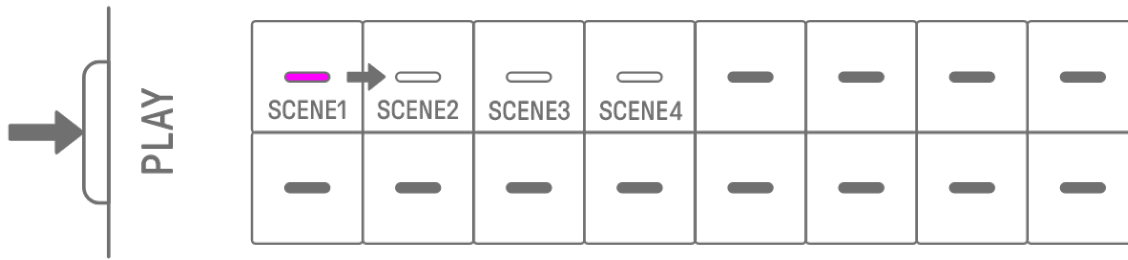
주

- 곡 모드 또는 Scene 모드를 종료해도 재생은 정지되지 않습니다. 패턴 조합 및 음소거/솔로 상태는 곡 모드 및 Scene 모드를 종료해도 유지됩니다.

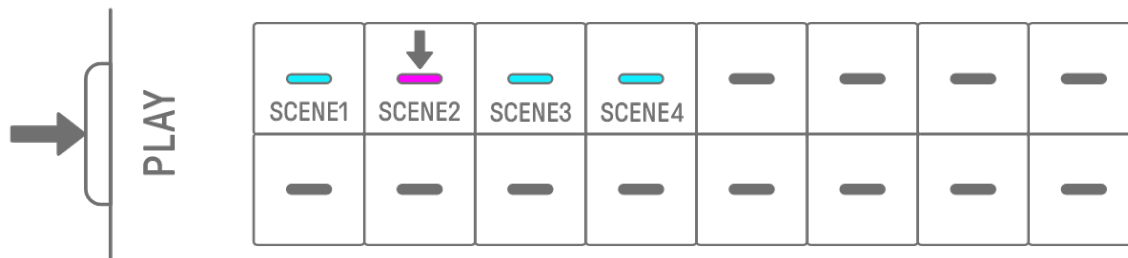


## 13.2 Scene 재생/정지

곡 모드에서 [⏮/PLAY] 버튼을 누르면 현재 선택된 Scene의 처음부터 순서대로 Scene이 재생됩니다. Scene이 재생 중일 때 [⏮/PLAY] 버튼을 눌러 재생을 정지할 수 있습니다.



Scene 모드에서 [⏮/PLAY] 버튼을 누르면 선택된 Scene이 반복(루프 재생)됩니다. Scene이 재생 중일 때 [⏮/PLAY] 버튼을 눌러 재생을 정지할 수 있습니다.



### 13.2.1 재생할 Scene 변경

재생할 Scene을 변경하려면 Scene의 드럼 키를 누릅니다.

곡 모드에서 Scene이 재생되는 중에 재생할 Scene을 변경할 경우, 선택된 Scene은 현재 재생 중인 Scene이 끝까지 재생된 후에 시작됩니다. Scene 모드에서 선택된 Scene은 [퀀타이즈 실행](#) 타이밍에 시작됩니다.

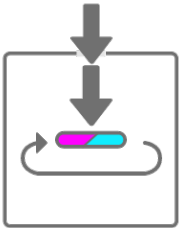


### 13.2.2 Scene 반복(루프 재생)

곡 모드에서 Scene이 재생 중일 때 드럼 키를 두 번 눌러서 해당 Scene을 루프 재생합니다. 루프 재생 시 해당 드럼 키가 보라색과 청록색으로 번갈아가며 켜집니다.

Scene이 재생 중일 때 다른 Scene을 두 번 누르면 현재 재생 중인 Scene이 끝까지 재생된 후에 선택한 다른 Scene이 루프 재생됩니다.

루프 재생을 취소하려면 드럼 키를 누르거나 다른 Scene을 선택합니다.



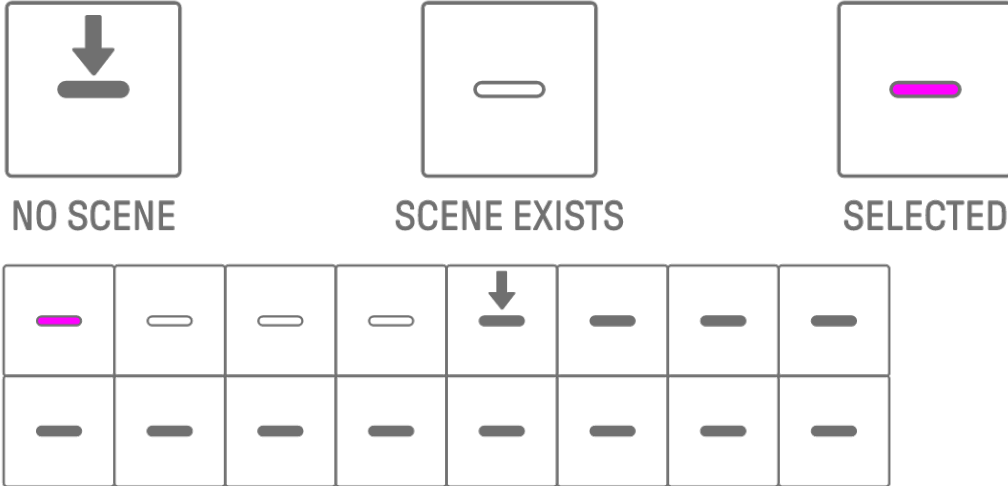
### 13.2.3 곡 전체 반복(루프 재생)

SEQTRAK 앱을 통해 곡 전체를 루프 재생할 수 있습니다. 기본 설정은 꺼짐이며, 마지막 Scene의 재생이 완료되면 곡 재생이 정지됩니다.

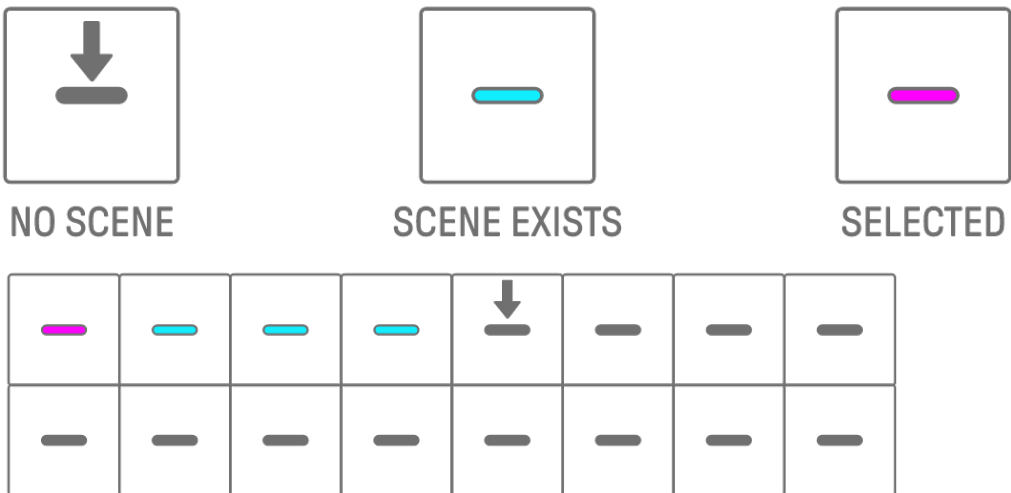
### 13.3 Scene 추가

Scene을 추가하려면 켜지지 않은 드럼 키(빈 Scene)를 누릅니다. 최대 16개 Scene을 추가할 수 있습니다. 선택된 Scene이 새로운 Scene에 복사됩니다.

#### 곡 모드



#### Scene 모드



### 13.4 Scene 삭제

Scene을 삭제하려면 [DELETE] 버튼을 누른 상태에서 빨간색으로 켜진 드럼 키를 누릅니다. 삭제된 Scene 뒤에 위치한 Scene은 순서상 앞으로 이동합니다.



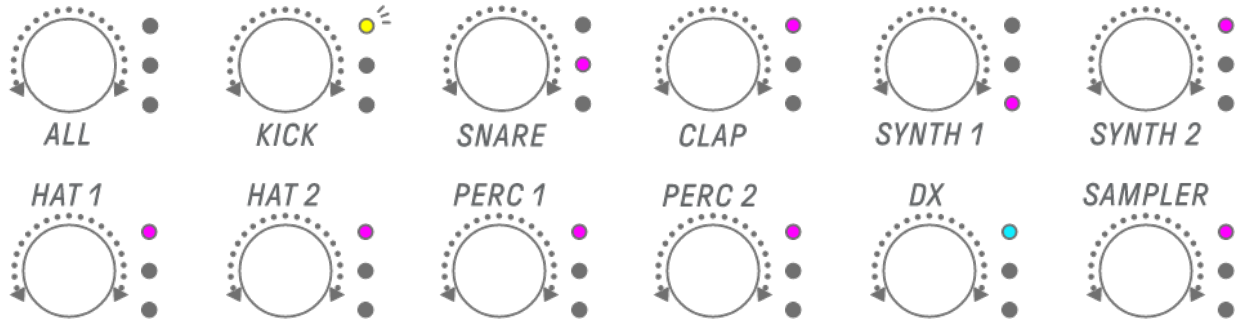
#### 주

- 재생 중인 Scene은 삭제되지 않습니다.

## 13.5 Scene 편집

### 13.5.1 Scene 패턴 조합 변경

트랙 노브를 돌려 선택된 Scene의 패턴 조합을 변경합니다. [ALL] 노브를 돌리면 모든 트랙 11개를 동시에 변경합니다.

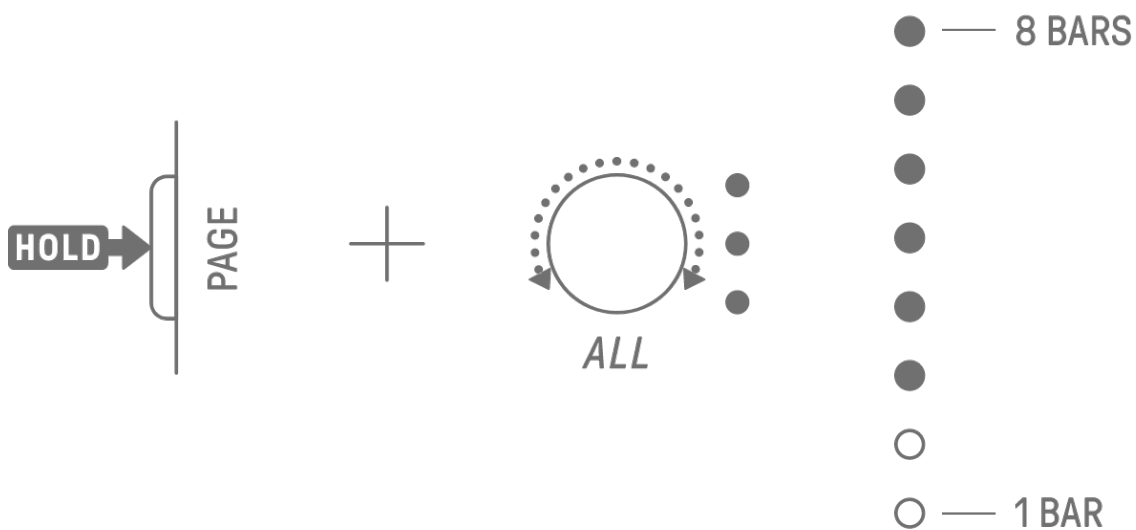


주

- 음소거 및 솔로도 설정할 수 있습니다.

### 13.5.2 Scene 길이 변경

















곡 모드에서 [PAGE] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌려 선택된 Scene의 길이를 변경합니다. [ALL] 노브를 누르면서 돌리면 Scene 길이가 1 소절(16 스텝) 단위로 변경됩니다. 소절의 수는 글로벌 미터에 표시되고, 스텝의 수는 드럼 키에 표시됩니다.



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

주

- [ALL] 노브를 왼쪽 끝까지 돌리면 모든 드럼 키가 청록색으로 켜지고 Scene 길이가 AUTO로 설정됩니다. 이에 따라 Scene 길이가 자동으로 Scene에서 가장 긴 패턴의 길이로 설정됩니다.

AUTO 							
							

## 14. SEQTRAK 앱

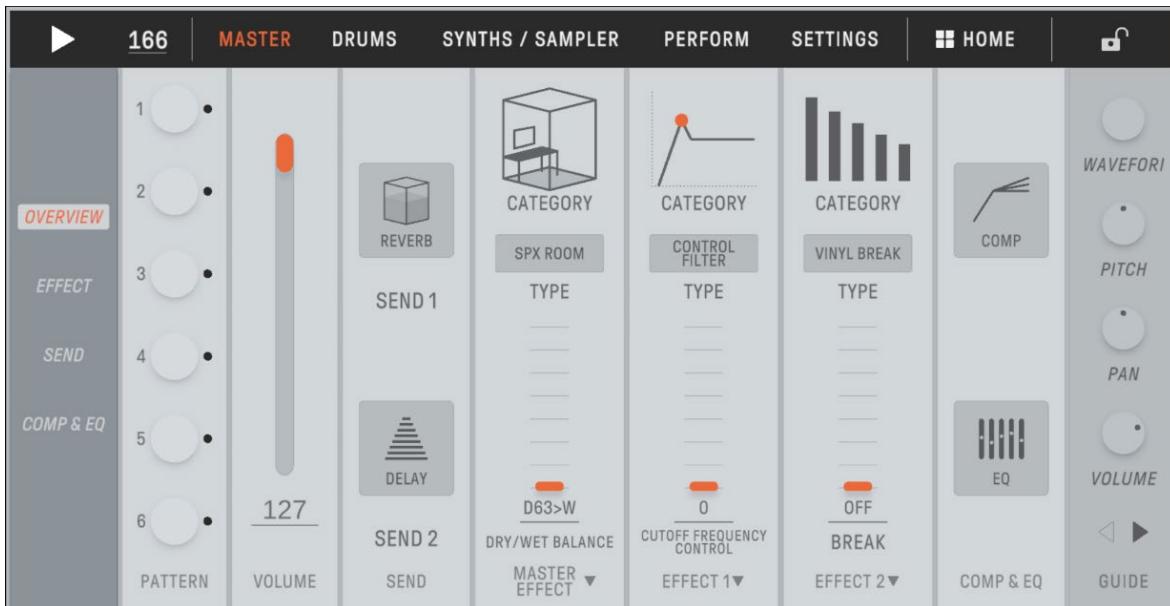
아래 내용은 SEQTRAK 앱의 네 가지 주요 기능을 소개합니다. SEQTRAK 앱을 구하는 방법에 대한 자세한 내용은 “[1.4.1 SEQTRAK 앱 받기](#)”를 참조하십시오. SEQTRAK 앱과 SEQTRAK을 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 “[15.1 SEQTRAK 앱 연결](#)”을 참조하십시오.

\*여기에 제시된 SEQTRAK 앱 화면들은 iOS 버전을 기준으로 합니다. 앱의 디자인은 사전 통지 없이 변경될 수 있습니다.

### 14.1 GUI 기능 [GUI EDITOR]

이 기능을 사용하여 사운드 디자인, 이펙트 파라미터 등의 고급 설정을 앱 화면에서 실시할 수 있습니다. SEQTRAK에서 이용할 수 있는 것보다 많은 파라미터를 제공합니다. 예를 들면, 각 트랙의 LFO를 조절하거나, 두 드럼 트랙(개방/폐쇄 하이햇 등) 사이에 특정 사운드를 중단시키는 대체 사운드 그룹을 지정하거나, DX 트랙의 FM 엔진에 대한 모든 파라미터를 조절할 수 있습니다.

앱 화면은 SEQTRAK 작동에 맞춰 자동으로 변합니다.



주

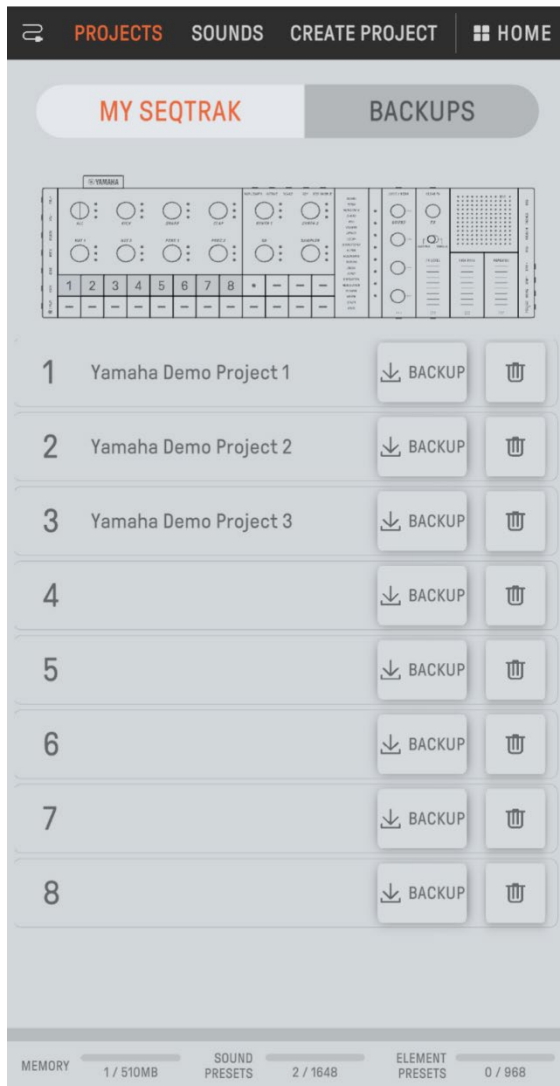
- 믹서 모드 및 곡 모드의 파라미터 고급 설정을 구성할 수도 있습니다.

## 14.2 콘텐츠 관리 기능 [PROJECT/SOUND MANAGER]

네 가지 주요 기능이 있습니다.

- 프로젝트 관리(프로젝트별 백업, 복원)
- 사운드 관리(샘플 추가 및 삭제, 추가 콘텐츠 다운로드 등)
- 각 트랙에 특정 사운드를 지정한 새로운 프로젝트 생성
- 전체 백업(SEQTRAK 에 저장된 8 개 프로젝트와 모든 사용자 사운드를 백업)

콘텐츠 관리 기능은 USB 또는 Wi-Fi 연결을 통해서도 실행할 수 있습니다.

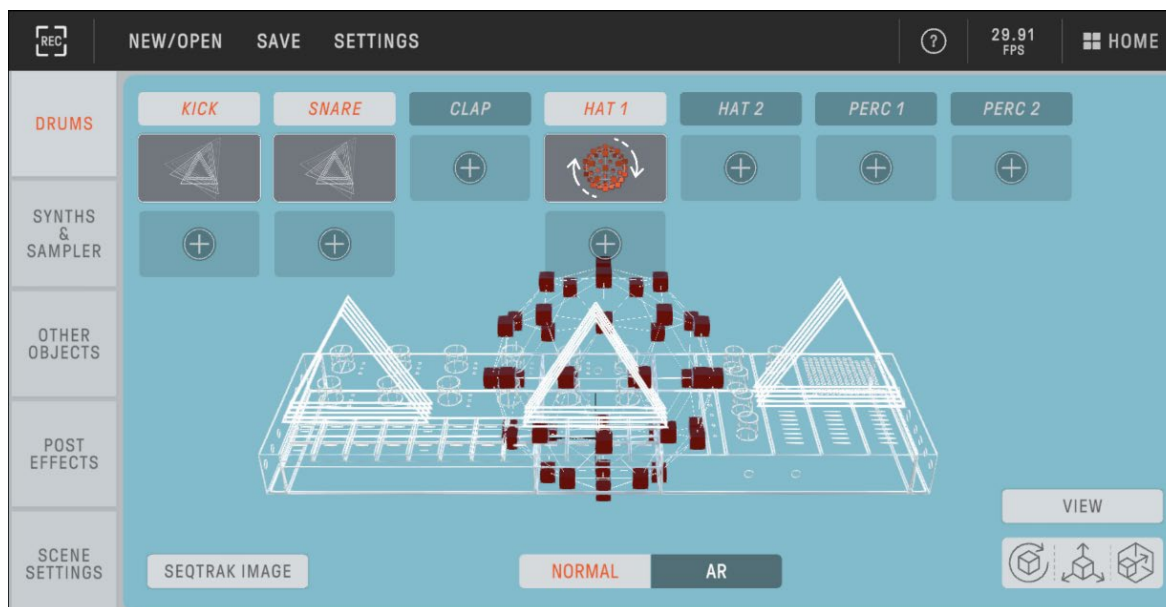


주

- 콘텐츠 관리 기능을 선택하면 SEQTRAK [ALL] 노브의 LED 램프가 빨간색으로 켜지고, SEQTRAK이 콘텐츠 모드로 설정됩니다. SEQTRAK 앱과의 연결이 끊어진 경우, [ALL] 노브를 눌러 콘텐츠 모드를 종료할 수 있습니다.
- 콘텐츠 모드에서 SEQTRAK은 두 작업, 즉 전원 끄기와 콘텐츠 모드 종료 작업만 수행할 수 있습니다.

### 14.3 비주얼라이저 기능 [VISUALIZER]

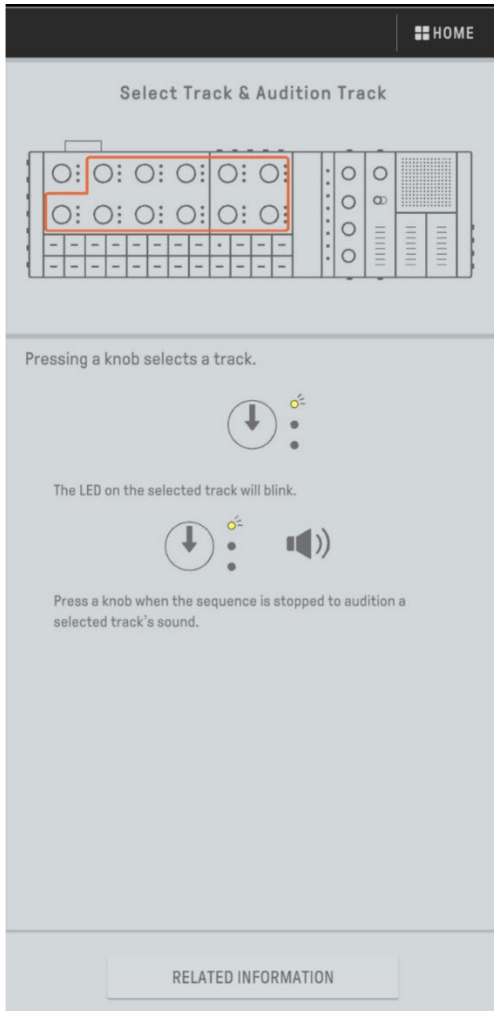
이 기능을 사용하여 실시간으로 SEQTRAK 연주에 반응하는 3D 객체와 비주얼 이펙트를 생성합니다. 라이브 연주에 사용하거나 인터넷 또는 기타 미디어에서 생성한 비주얼을 기록 및 게시하는 데 사용할 수 있습니다. 이와 더불어 스마트 장치의 카메라를 사용하여 3D 객체 및 비주얼 이펙트를 실제 이미지에 오버레이할 수 있는 AR 모드도 제공됩니다.





## 14.4 다이내믹 튜토리얼 기능 [DYNAMIC TUTORIAL]

SEQTRAK에서 실행되는 작업이 앱 화면에 표시됩니다. 이 기능을 통해 SEQTRAK을 사용하면서 이해도를 높일 수 있습니다. SEQTRAK 작동과 관련된 정보는 [RELATED INFORMATION]에서 확인할 수 있습니다.



## 15. 연결

### 15.1 SEQTRAK 앱 연결

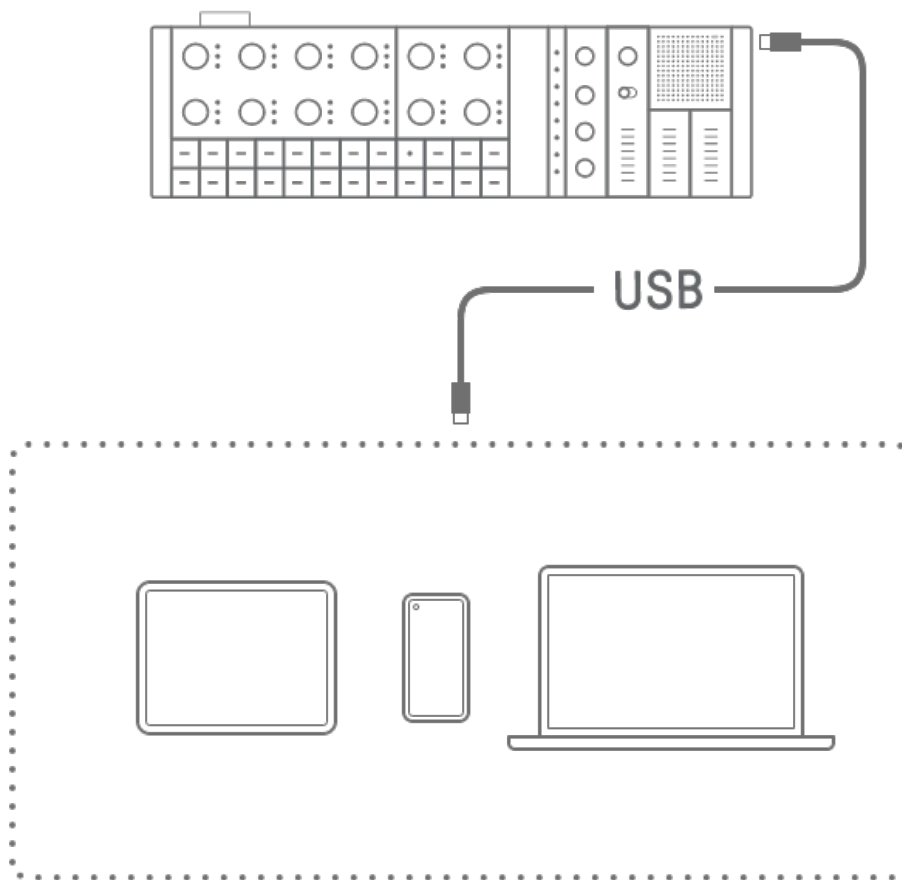
SEQTRAK 앱을 연결하는 방법은 두 가지입니다. 유선 및 무선(Bluetooth 및 Wi-Fi)

\*SEQTRAK의 무선 기능 사용 가능 여부는 국가별로 상이합니다.

\*Windows용 SEQTRAK 앱은 무선 기능을 지원하지 않습니다.

#### 15.1.1 유선 연결

제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 SEQTRAK을 스마트 기기 또는 컴퓨터에 연결합니다.

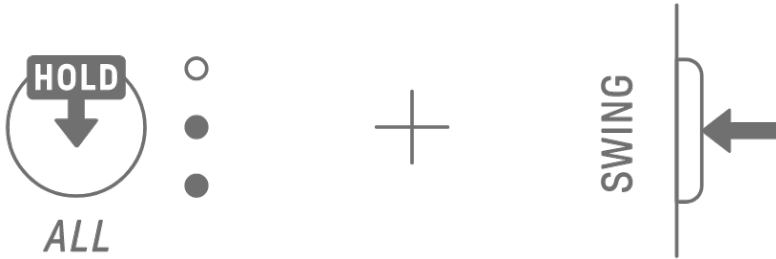


#### 주

- Lightning 커넥터로 iPhone 또는 iPad에 연결하려면 Apple Lightning to USB 3 카메라 어댑터(별도 구매)와 USB-A to USB-C 케이블이 필요합니다.

### 15.1.2 무선 연결(Bluetooth)

SEQTRAK 앱에서 [DEVICE CONNECTION]을 실행합니다. SEQTRAK의 [ALL] 노브를 누른 상태에서 [SWING] 버튼을 누릅니다. 글로벌 미터가 흰색으로 2초 동안 켜지면 SEQTRAK은 이후 30초 동안 Bluetooth 연결을 기다립니다. SEQTRAK 앱의 [DEVICE CONNECTION]에서 [SEQTRAK\_6 해당 장치의 알파벳 숫자 코드]를 선택하여 연결을 완료합니다.



주

- [ALL] 노브를 누른 상태에서 [SWING] 버튼을 누르면 장치 연결 상태를 확인할 수 있습니다. 장치가 Bluetooth를 통해 연결된 경우, 글로벌 미터가 청록색으로 2초 동안 켜집니다.

### 15.1.3 무선 연결(Wi-Fi)

Bluetooth 연결 후 SEQTRAK 앱의 일부 기능(예:[PROJECT/SOUND MANAGER] 콘텐츠 관리 기능)은 Wi-Fi 연결이 필요합니다. Wi-Fi 연결이 필요한 경우, SEQTRAK 앱에 연결 설정 화면이 표시됩니다.

두 가지 모드를 사용할 수 있는데, SEQTRAK과 장치 간 직접 연결과 외부 액세스 포인트를 통한 SEQTRAK과 장치 간 연결이 있습니다. 네트워크 환경에 맞는 모드를 선택한 후 SEQTRAK 앱의 화면 지침에 따라 Wi-Fi 연결 절차를 진행합니다.

주

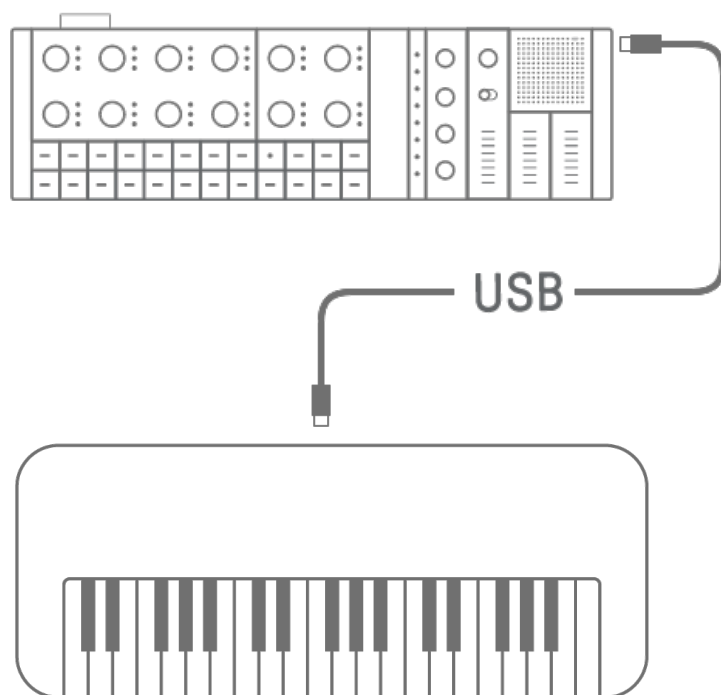
- SEQTRAK은 2.4 GHz 대역을 지원합니다.

## 15.2 MIDI 장치 연결

SEQTRAK을 MIDI 장치에 연결하여 MIDI 신호를 송수신할 수 있습니다.

### 15.2.1 USB-C to USB-C 케이블 사용

제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 SEQTRAK을 MIDI 장치에 연결합니다. 전원 공급이 필요한 MIDI 장치의 경우, SEQTRAK은 최대 500 mA의 전류를 공급할 수 있습니다. 그러나 SEQTRAK의 배터리 전원이 너무 낮을 경우(글로벌 미터 LED 2개 이하), MIDI 장치에 전류가 공급되지 않습니다.



#### 주

- MIDI 장치에 연결되었을 때 SEQTRAK을 충전하려면 시중에서 구할 수 있는 USB 허브와 USB 충전 어댑터가 필요합니다. 지원되는 장치 목록은 다음 웹사이트의 다운로드 페이지를 참조하십시오.
- SEQTRAK은 많은 클래스 호환 MIDI 장치에서 작동할 수 있습니다. 그러나 연결 호환성에 따라 일부 MIDI 장치가 작동하지 않을 수도 있습니다. SEQTRAK에서 작동이 테스트되어 확인된 Yamaha MIDI 장치 목록은 다음 웹사이트의 다운로드 페이지를 참조하십시오.

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

- 연결하는 MIDI 장치의 단자 모양이 다른 경우, 시중에서 구할 수 있는 적절한 변환 케이블을 사용하십시오.

### 15.2.2 MIDI 변환 케이블 사용

제공된 MIDI 변환 케이블을 사용하여 SEQTRAK을 MIDI 장치에 연결합니다. MIDI IN 단자는 MIDI 데이터 수신에 사용되고, MIDI OUT 단자는 MIDI 데이터 전송에 사용됩니다.

#### 주의사항

- 제공된 MIDI 변환 케이블을 연결할 때 SEQTRAK과 MIDI 장치의 전원을 끕니다. 전원이 켜진 상태에서 케이블을 연결할 경우, 템포와 음색에 영향을 미칠 수 있습니다.

## 15.3 컴퓨터 연결

SEQTRAK을 컴퓨터(Windows 또는 Mac)에 연결한 후 DAW 소프트웨어 등의 음악 제작 도구를 사용하여 음악 제작의 폭을 넓힐 수 있습니다.

### 15.3.1 컴퓨터 연결(Windows)

1. Yamaha Steinberg USB Driver를 컴퓨터에 설치합니다. Yamaha Steinberg USB Driver는 아래 웹사이트의 다운로드 페이지에서 받을 수 있습니다.

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

2. 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 컴퓨터를 SEQTRAK에 연결합니다.

### 15.3.2 컴퓨터 연결(Mac)

제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 컴퓨터를 SEQTRAK에 연결합니다.

#### 주

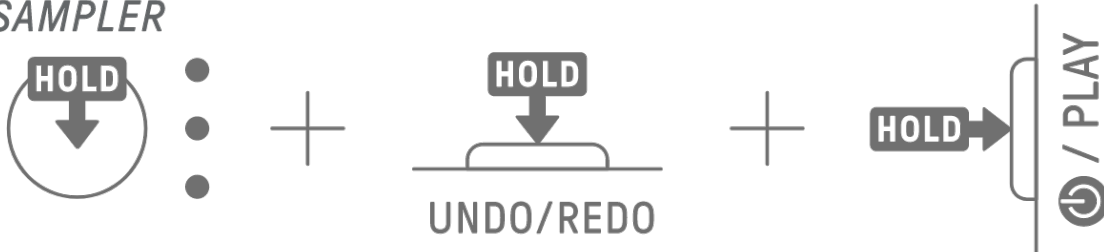
- 연결하려는 컴퓨터에 USB Type-A 단자만 있을 경우, USB-A to USB-C 케이블을 준비해야 합니다. 이때 다음에 주의하십시오.
- 모든 컴퓨터와의 연결 안정성이 보장되지 않습니다.
- 컴퓨터가 공급하는 전류는 500mA로 제한됩니다. 이로 인해 특정 사용 조건에서 내장 배터리가 소모될 수 있습니다.
- 내장 배터리를 충전하면서 SEQTRAK을 사용하고자 할 경우, 제공된 USB-C to USB-C 케이블 사용하여 USB Type-C 포트가 있는 컴퓨터에 장치를 연결합니다.

## 16. 설정

### 16.1 출고 시 설정으로 복원(초기화)

SEQTRAK 설정 및 데이터를 출고 시 설정(초기화)으로 복원하려면 [SAMPLER] 노브와 [UNDO/REDO] 버튼을 동시에 누른 상태에서 SEQTRAK을 켭니다.

#### SAMPLER



초기화 진행 중 글로벌 미터는 빨간색으로 켜집니다. 초기화가 완료되면 기기가 시작됩니다.

### 16.2 트랙 노브의 민감도 설정 변경

SEQTRAK 앱을 통해 트랙 노브의 민감도 설정을 변경할 수 있습니다.

### 16.3 MIDI 설정 구성

#### 16.3.1 MIDI 클럭 설정

MIDI 클럭은 MIDI 시스템의 타이밍 정보를 제어합니다. 이를 통해 다른 MIDI 장치 또는 소프트웨어와 연결했을 때 동일한 템포와 타이밍에 맞춰 연주할 수 있습니다. SEQTRAK 앱을 통해 MIDI 클럭을 설정할 수 있습니다.

#### 16.3.2 MIDI 출력 필터 설정

SEQTRAK의 다양한 MIDI 데이터 출력을 선택적으로 켜거나 끌 수 있습니다. SEQTRAK 앱을 통해 MIDI 출력 필터를 설정할 수 있습니다.

#### 16.3.3 MIDI Thru 설정

외부 MIDI 장치나 소프트웨어에서 입력된 MIDI 데이터는 지정된 인터페이스(MIDI, USB, Bluetooth)로 출력될 수 있습니다.

각 인터페이스의 기본 설정은 다음과 같습니다.

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

\* 채널 메시지 및 시스템 실시간 메시지

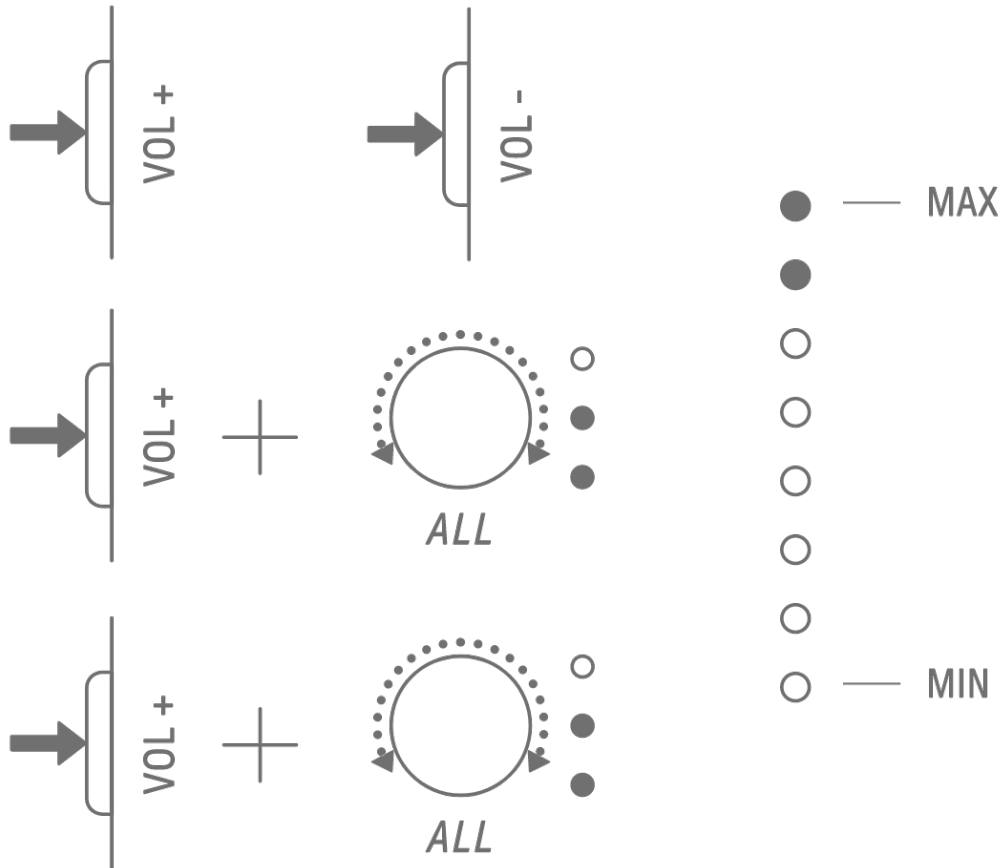
SEQTRAK 앱을 사용하여 MIDI Thru를 설정할 수 있습니다.

#### 주

- 아르페지에이터 트리거음이나 음소거된 트랙음과 같은 일부 MIDI 데이터는 MIDI Thru를 통해 출력되지 않습니다.
- USB가 MIDI Thru 출력 대상으로 선택되면 컴퓨터 또는 SEQTRAK 앱에 연결되어 있는 경우에만 MIDI Thru를 사용할 수 있습니다.

## 16.4 마스터 볼륨 조절

내장 스피커 또는 [PHONES] 잭의 볼륨(마스터 볼륨)을 조절하려면 [VOL+] 또는 [VOL-] 버튼을 누르거나 [VOL+] 또는 [VOL-] 버튼을 누른 상태에서 [ALL] 노브를 돌립니다. 또한 [VOL+] 또는 [VOL-] 버튼을 길게 누르고 있으면 볼륨을 연속적으로 변경할 수 있습니다.



## 17. 펌웨어 업데이트

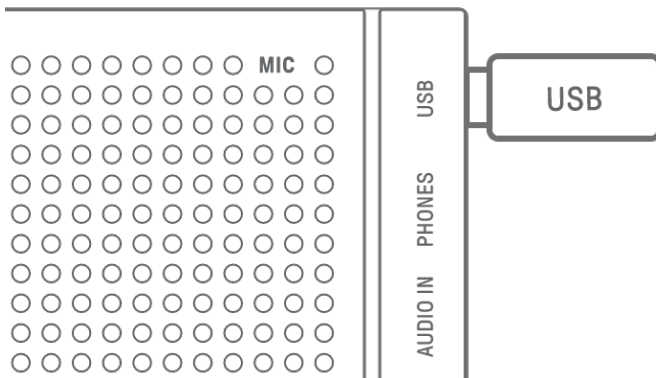
펌웨어 업데이트를 통해 SEQTRAK의 기능 및 작동성을 향상시킬 수 있습니다. SEQTRAK의 기능을 최대한으로 활용하려면 펌웨어를 최신 버전으로 업데이트하는 것이 권장됩니다. 펌웨어 업데이트 방법은 세 가지 중에 선택할 수 있습니다. 펌웨어 업데이트는 SEQTRAK을 완전히 충전한 상태에서만 실행해야 합니다. 설치된 펌웨어 버전은 SEQTRAK 앱에서 확인할 수 있습니다.

### 17.1 USB 플래시 드라이브 사용

USB 플래시 드라이브에 저장된 업데이트 파일을 사용하여 펌웨어를 업데이트합니다. 아래 웹사이트의 다운로드 페이지에서 지원되는 USB 플래시 드라이브 목록을 확인하십시오.

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

USB 플래시 드라이브로 펌웨어를 업데이트하려면 USB 플래시 드라이브를 포맷해야 합니다. 펌웨어 업데이트에 사용할 USB 플래시 드라이브에 데이터가 있을 경우, 데이터를 다른 USB 플래시 드라이브 또는 컴퓨터에 옮긴 후 플래시 드라이브를 포맷합니다.



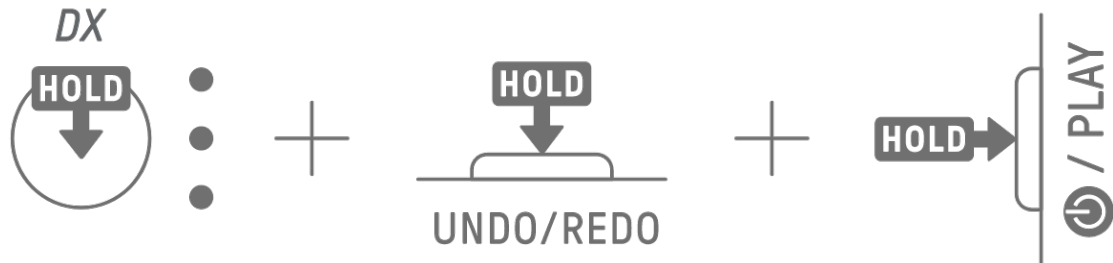
#### 주의사항

- 포맷 작업을 실시하면 기존 파일이 모두 삭제됩니다. 포맷 중인 USB 플래시 드라이브에 중요한 파일이 있는지 반드시 확인하십시오.
- 포맷 또는 펌웨어 업데이트를 진행하는 동안 USB 플래시 드라이브를 제거 또는 삽입하지 마십시오. 이 경우 기기가 작동을 멈추거나 USB 플래시 드라이브 및/또는 파일이 손상될 수 있습니다.
- USB 플래시 드라이브 삽입 후 몇 초 기다린 뒤 제거하십시오.
- USB 플래시 드라이브 연결 시 USB 연장 케이블을 사용하지 않고 직접 연결해야 합니다.



### 17.1.1 USB 플래시 드라이브 포맷

[DX] 노브와 [UNDO/REDO] 버튼을 누른 상태에서 SEQTRAK을 켜면 연결된 USB 플래시 드라이브 포맷이 진행됩니다. 포맷이 완료되면 모든 인덱스가 흰색으로 켜집니다. 포맷이 완료되면 [⏻/PLAY] 버튼을 눌러 전원을 끕니다.



### 17.1.2 펌웨어 업데이트

1. 컴퓨터 또는 기타 장치를 사용하여 최신 SEQTRAK 펌웨어를 아래 웹사이트의 다운로드 페이지에서 다운로드합니다.

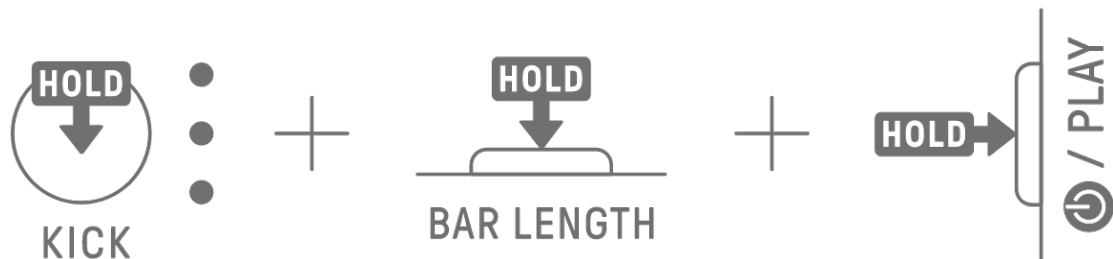
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

2. 다운로드한 .zip 파일에 있는 업데이트 파일(8Z330S\_.PGM)을 USB 플래시 드라이브에 저장합니다.

3. SEQTRAK의 전원을 끕니다.

4. 업데이트 파일을 포함한 USB 플래시 드라이브를 SEQTRAK에 연결합니다.

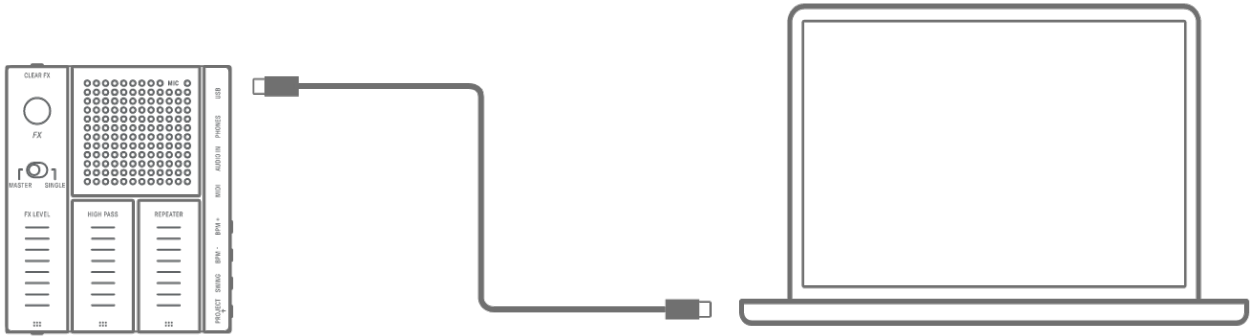
5. [KICK] 노브와 [BAR LENGTH] 버튼을 누른 상태에서 SEQTRAK을 켵니다.



업데이트가 진행되면 SEQTRAK의 LED 램프가 깜박입니다.

업데이트가 성공적으로 완료되면 모든 인덱스가 잠시 동안 켜지고, 그 후 SEQTRAK이 자동으로 다시 시작됩니다. 다시 시작된 후에는 평소와 같이 SEQTRAK을 사용할 수 있습니다. 업데이트가 실패한 경우, 글로벌 미터가 빨간색으로 깜박입니다. 이 경우 업데이트를 다시 실행합니다.

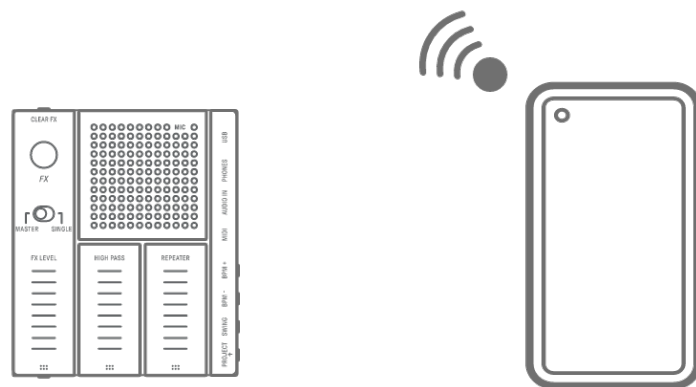
## 17.2 SEQTRAK 앱 사용(유선 연결)



### 업데이트 절차

1. 제공된 USB-C to USB-C 케이블을 사용하여 스마트 기기 또는 컴퓨터를 SEQTRAK에 연결합니다.
2. 스마트 기기 또는 컴퓨터에서 SEQTRAK 앱을 실행합니다.
3. SEQTRAK 앱의 화면 지시에 맞춰 업데이트를 실행합니다. 업데이트를 실패할 경우, 다시 시도합니다.

## 17.3 SEQTRAK 앱 사용(무선 연결)



### 업데이트 절차

1. 스마트 기기에서 SEQTRAK 앱을 실행합니다.
2. Bluetooth를 통해 SEQTRAK과 스마트 기기를 연결합니다. 무선 연결 방법에 대한 자세한 내용은 [“15.1.2 무선 연결\(Bluetooth\)”](#)을 참조하십시오.
3. SEQTRAK 앱의 화면 지시에 맞춰 업데이트를 실행합니다. 업데이트를 실패할 경우, 다시 시도합니다.

## 18. 문서

### 18.1 제품 사양

톤 제너레이터		
톤 제너레이터		AWM2, FM: 4개 오퍼레이터
최대동시발음수		AWM2: 128, FM: 8
파형		프리셋: 800MB(16비트 리니어 형식으로 변환 시), 사용자: 500MB
이펙트		리버브 × 12개 유형, 딜레이 × 9개 유형, 마스터 이펙트 × 85개 유형, 싱글 이펙트 × 85개 유형 마스터 EQ 5개 밴드, 각 트랙별 LP-HP 필터
트랙		
트랙 유형		DRUM, DRUMKIT, SYNTH, DX, SAMPLER
트랙 수		11
사운드		
사운드 수		프리셋 사운드: 2032, 프리셋 샘플러 사운드: 392 * SEQTRAK 앱에서 추가 가능
프로젝트		
프로젝트 수		8 * SEQTRAK 앱에서 추가 가능
연결		
커넥터		USB Type-C(전원, MIDI-호스트, MIDI-장치, 오디오) PHONES(스테레오 미니 잭) AUDIO IN(스테레오 미니 잭) MIDI IN/OUT * 제공된 케이블만 사용 가능.
기능		
USB 오디오 인터페이스	샘플링 주파수	44.1kHz(양자화 비트 수: 24비트)
	입력/출력 채널	입력: 2 채널(스테레오 1 채널) 출력: 2 채널(스테레오 1 채널)
Bluetooth		MIDI 송수신(무선 기능 가능 여부는 국가별로 상이)
Wi-Fi		전용 앱을 통한 데이터 송수신(무선 기능 가능 여부는 국가별로 상이), 2.4GHz 대역 지원 최대 SAR 값: 1.11 W/kg
사운드 시스템		
스피커		2.3cm, 1W
마이크		MEMS 마이크
전원 공급장치		
전원		충전 가능 리튬-이온 배터리(2100mAh, 7.6Wh) USB Power Delivery(PD) (출력 전압: 4.8 ~ 5.2V, 출력 전류: 1.5A 이상)
소비 전력		6W
연속 사용 시 배터리 수명		3~4시간

배터리 충전 시간		3~5시간
<b>크기/중량</b>		
치수/중량		W343 × D97 × H38mm, 0.5kg
<b>기타</b>		
포함된 부속 품목		USB-C to USB-C 케이블, 전용 MIDI 변환 케이블, 빠른 작동 안내, 안전가이드
전용 소프트웨어		SEQTRAK 앱
시퀀서 블록	최대 스텝	128

\* 본 설명서의 내용은 발행일 현재 최신 사양을 기준으로 하고 있습니다. 최신 설명서를 가져오려면 Yamaha 웹사이트에 접속 후 해당 설명서 파일을 다운로드받으십시오. 제품 사양, 장비 또는 별도로 판매되는 선택 품목은 지역에 따라 변경될 수 있으므로, 해당 지역의 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.

### 주의사항

- Android 장치의 경우, SEQTRAK 앱이 아닌 다른 앱을 사용하면 USB 오디오 인터페이스 기능이 올바르게 작동하지 않을 수 있습니다.
- Windows에서는 Bluetooth와 Wi-Fi를 지원하지 않습니다.

## 18.2 MIDI 채널

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 컨트롤 변경 파라미터

### 18.3.1 사운드 디자인 파라미터

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(모노여야 함)
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 이펙트 파라미터

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 음소거/솔로

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

#### 주

- MUTE와 SOLO는 수신 전용입니다.

### 18.3.4 기타

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

주

- 이 항목들은 수신 전용입니다.

## 18.4 MASTER EFFECT 프리셋

### 18.4.1 FILTER

번호	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

번호	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			
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB		ROOM SIZE	

### 18.4.3 DELAY

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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 프리셋

### 18.5.1 FILTER

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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

번호	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 프리셋

### 18.6.1 REVERB

번호	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

번호	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 사운드 파라미터 설명

파라미터	설명
SOUND SELECT	사운드 유형을 선택합니다.
PITCH	반스텝 간격으로 피치를 설정합니다.
PAN	좌/우 스테레오 이미지를 조절합니다.
VOLUME	음량을 조절합니다.
AEG ATTACK	건반 키를 누른 순간부터 음량이 어택 레벨에서 설정된 레벨에 도달할 때까지의 시간을 결정합니다.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY: 어택 레벨에서 설정된 음량에 도달한 후 감쇄 레벨에서 설정된 음량에 도달할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다. RELEASE: 건반 키에서 손을 뗀 후 음이 점차 사라질 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
LP-HP FILTER CUTOFF	로우 패스 필터 및 하이 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.
LP-HP FILTER RESONANCE	로우 패스 필터 및 하이 패스 필터에 공명을 적용합니다.
REVERB SEND	리버브 이펙트에 전송되는 신호의 양을 설정합니다(전송 레벨). 값이 클수록 리버브가 깊어집니다.
DELAY SEND	딜레이 이펙트에 전송되는 신호의 양을 설정합니다(전송 레벨). 값이 클수록 딜레이가 강해집니다.
EQ HIGH GAIN	EQ의 고주파수 범위를 증가 또는 감소하기 위한 게인의 양을 설정합니다.
EQ LOW GAIN	EQ의 저주파수 범위를 증가 또는 감소하기 위한 게인의 양을 설정합니다.
MONO/POLY/CHORD	보이싱 방식을 선택합니다. MONO: 싱글 톤, POLY: 멀티 톤, CHORD: 코드
PORTAMENTO TIME	포터멘테토가 피치를 변경하는 데 걸리는 시간 또는 음정 변경 속도를 설정합니다. 값이 클수록 피치를 변경하는 데 더 많은 시간이 소요되고 피치 변화가 더 느리게 진행됩니다.
ARPEGGIATOR TYPE	아르페지예이터(코드의 음을 개별적으로 하나씩 연주하는 기능) 켜기/끄기 및 유형 전환을 실행합니다.
ARPEGGIATOR GATE TIME	아르페지예이터의 게이트 타임을 설정합니다.
ARPEGGIATOR SPEED	아르페지예이터의 속도를 설정합니다.
FM ALGORITHM	서로 다른 12개의 FM 알고리즘(오퍼레이터 연결 방법) 중 하나를 선택합니다.
MODULATOR AMOUNT	MODULATOR의 역할을 수행하는 오퍼레이터의 레벨을 일괄 변경합니다.
MODULATOR FREQUENCY	MODULATOR의 역할을 수행하는 오퍼레이터의 FREQUENCY 파라미터를 일괄 변경합니다.

파라미터	설명
MODULATOR FEEDBACK	MODULATOR의 역할을 수행하는 오퍼레이터의 FEEDBACK 파라미터를 일괄 변경합니다.
START POINT	샘플의 시작 위치를 결정합니다.
END POINT	샘플의 종료 위치를 결정합니다.
LOOP ON/OFF	건반 키를 누르고 있으면 샘플이 반복해서 재생(ON)되고, 건반 키를 누를 때마다 샘플이 한 번씩 재생(OFF)됩니다.
LOOP LENGTH	루프 재생 부분의 길이를 결정합니다. 재생은 START POINT에서 시작되고, END POINT에 도달하면 LOOP POINT로 돌아갑니다. LOOP LENGTH는 LOOP POINT에서 END POINT까지의 길이입니다. (개요) <div style="text-align: center;"> </div>
PEG ATTACK LEVEL	PEG(피치 엔벨로프 생성기)의 어택 레벨을 결정합니다. 톤 시작 부분의 피치가 변경됩니다.
PEG ATTACK TIME	PEG(피치 엔벨로프 생성기)의 어택 시간을 결정합니다. 이는 건반 키를 누른 후부터 피치가 PEG ATTACK LEVEL에서 설정한 레벨에 도달할 때까지 걸리는 시간입니다.
PEG DECAY LEVEL	PEG(피치 엔벨로프 생성기)의 감쇄 레벨을 결정합니다. 이 경우, 감쇄 레벨은 PEG ATTACK LEVEL에서 설정된 피치에 도달한 후 다음 피치에 도달한다는 의미입니다.
PEG DECAY TIME	PEG(피치 엔벨로프 제너레이터)의 감쇄 시간을 결정합니다. 이는 PEG ATTACK LEVEL에서 설정된 피치와 PEG DECAY LEVEL에서 설정된 피치 사이에 경과되는 시간입니다.

## 18.8 오픈 소스 소프트웨어

SEQTRAK 펌웨어에는 오픈 소스 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

각 오픈 소스 소프트웨어의 저작권 정보 및 이용 약관은 아래 웹사이트의 다운로드 페이지에서 확인할 수 있습니다.

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

© 2024 Yamaha Corporation  
Published 01/2026  
YJ-D0