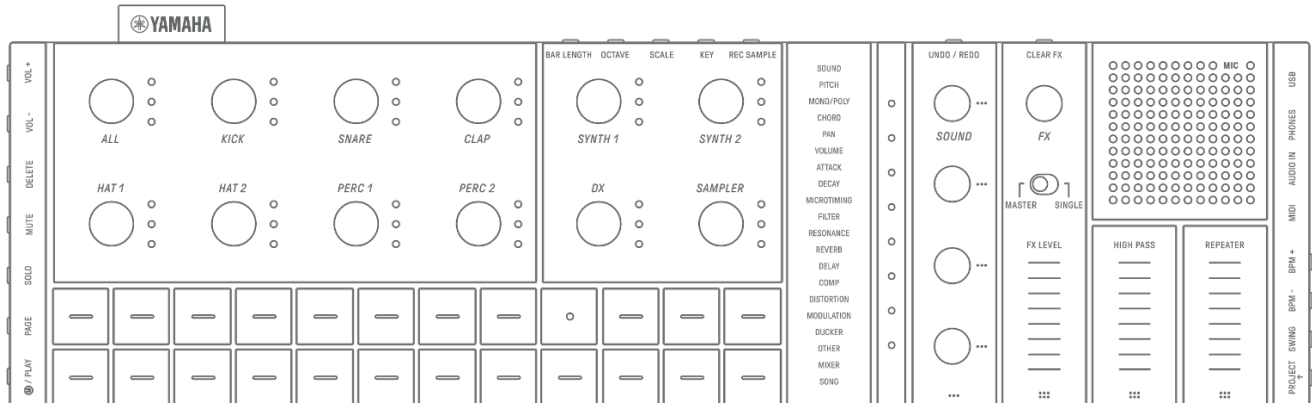


MUSIC PRODUCTION STUDIO

SEQTRAK Gebruikershandleiding



Informatie

- De SEQTRAK-functies die in deze gebruikershandleiding worden beschreven, zijn bedoeld voor OS V2.00. Werk uw SEQTRAK bij naar de nieuwste firmwareversie. Zie "[17. Firmware-updates](#)" voor instructies over updaten.

Houd er rekening mee dat gegevens die zijn gemaakt of opgeslagen met OS V2.00 mogelijk niet goed werken op oudere OS-versies.

- Alle illustraties en schermafbeeldingen (schermafbeeldingen van de iOS-app) in deze gebruikershandleiding zijn ter verduidelijking bedoeld. De werkelijke specificaties kunnen afwijken.

Handelsmerken

- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft® Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac en App Store zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de Verenigde Staten en andere landen.
- iOS is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Cisco in de V.S. en andere landen en wordt onder licentie gebruikt.
- Android en Google Play zijn handelsmerken van Google LLC.
- Wi-Fi en Wi-Fi CERTIFIED zijn gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van Wi-Fi Alliance®.
- Het Wi-Fi CERTIFIED™-logo is een certificeringsmerk van Wi-Fi Alliance®.



- Het woordmerk en de logo's van Bluetooth® zijn geregistreerde handelsmerken van Bluetooth SIG, Inc. en het gebruik van dergelijke merken door Yamaha Corporation vindt plaats onder licentie.



- 'USB Type-C' en 'USB-C' zijn handelsmerken van USB Implementers Forum, geregistreerd in de Verenigde Staten en andere landen.
- MIDI is een geregistreerd handelsmerk van de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Alle andere namen van bedrijven en producten die in deze gids worden genoemd, zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Inhoudsopgave

1. Wat is SEQTRAK?	9
1.1 Over de handleidingen	9
1.1.1 Notatie	9
1.2 SEQTRAK-configuratie	11
1.2.1 Drumsectie	11
1.2.2 Synth-sectie	12
1.2.3 Sound Design en FX-sectie	12
1.3 Projecten, tracks en patronen	12
1.3.1 Projecten	12
1.3.2 Tracks	12
1.3.3 Patronen	13
1.3.4 Conceptueel diagram van projecten, tracks en patronen	13
1.4 Over de SEQTRAK-app	13
1.4.1 De SEQTRAK-app verkrijgen	13
1.4.2 Verbinding maken met de SEQTRAK-app	13
2. Paneelsecties en hoofdfuncties	14
①–⑥ Linkerkant	14
⑦–⑯ Linksboven (Drumsectie, Synth-sectie)	15
⑰–⑳ Rechtsboven (Sound Design en FX-sectie)	16
㉑–㉒ Rechterkant	18
3. Opladen en voeding	20
3.1 Opladen	20
Vereisten voor USB-netadapter/mobiele USB-accu	21
3.1.1 Laadstatus (wanneer de stroom is ingeschakeld)	21
3.1.2 Laadstatus (wanneer de stroom is uitgeschakeld)	22
3.2 Stroomvoorziening	23
3.2.1 Het apparaat aan-/uitzetten	23
3.2.2 Gedwongen beëindiging	23
3.2.3 Instelling van de automatische uitschakelfunctie	23

4. Projecten	24
4.1 Schakelen tussen projecten	24
4.1.1 Projecten wisselen tijdens externe MIDI-kloksynchronisatie	24
4.2 Een project opslaan.....	25
4.3 Een back-up maken van een project en deze herstellen	25
4.4 Een project verwijderen.....	26
4.5 Het tempo van een project instellen	27
4.5.1 Het afspeeltempo van een project wijzigen	27
4.5.2 Een swinggevoel toepassen op een project.....	28
4.5.3 De metronoom in-/uitschakelen.....	29
4.6 Een project tijdelijk opslaan.....	30
5. Tracks en patronen	31
5.1 Patronen wisselen.....	31
5.1.1 Een Track-knop gebruiken om van patroon te wisselen.....	31
5.1.2 Een drumtoets gebruiken om van patroon te wisselen.....	31
5.1.3 Launch Quantize wijzigen	32
5.2 De lengte van een patroon wijzigen	33
5.2.1 De lengte van een patroon op een Drumtrack wijzigen met de [PAGE]-knop.....	35
5.3 Het aantal patronen wijzigen (3 patronen ⇔ 6 patronen).....	36
5.4 Een patroon verwijderen	37
5.5 Patronen kopiëren en plakken.....	37
5.5.1 Kopiëren en Plakken Compatibiliteitstabel	38
5.6 Tracks selecteren en beluisteren	39
5.7 Het geluid van een track wijzigen	39
5.7.1 Een geluidscategorie selecteren (categoriesprong).....	40
5.7.2 Geluidscategorieën van de drumtrack.....	40
5.7.3 Geluidscategorieën van de Synth-track (SYNTH 1, SYNTH 2 en DX).....	40
5.7.4 Geluidscategorieën van de SAMPLER-track	40
5.8 Een track dempen en op solo zetten	41
5.8.1 Dempen	41
5.8.2 Solo.....	41
5.9 Trackstappen kopiëren en plakken	42
6. Drumtracks	43
6.1 Stappen invoeren.....	43
6.2 Schakelen tussen pagina's	43
6.3 De ritmische timing van een stap nauwkeurig afstemmen (Micro Timing)	44
6.4 Het opeenvolgende aantal keren instellen dat een stap wordt geactiveerd (substap)	44
6.5 Realtime invoer	45
6.6 De waarschijnlijkheid van het activeren van een stap wijzigen.....	46
6.7 Het tracktype wijzigen [OS V2.00].....	47

7. Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	49
7.1 Realtime invoer	49
7.2 Quantiseren aan/uitzetten	50
7.3 Het octaaf wijzigen	51
7.4 De toonladder wijzigen	51
7.5 De toonsoort wijzigen	52
7.6 Akkoorden spelen	52
7.7 Akkoorden bewerken	53
7.8 Overschakelen naar toetsenbordinvoermodus	54
7.9 Stappen invoeren	54
8. SAMPLER-track	57
8.1 Realtime invoer	57
8.2 Sampling (ingebouwde microfoon/AUDIO IN en USB-audio-ingang)	57
8.3 De samplingbron wijzigen	58
8.4 Resampling	58
8.5 Sampling annuleren	58
8.6 De aftelling instellen om met samplen te beginnen	59
8.7 Overschakelen naar de monitoringmodus	59
8.8 Automatisch normaliseren in-/uitschakelen	60
8.9 Patronen voor elke sample verwijderen	60
8.10 Stappen invoeren	60
8.11 Dempen van samples	62
9. Sound Design	63
9.1 Geluidsparementers aanpassen	63
9.1.1 Schakelen tussen de bedieningspagina's voor geluidsparementers	64
9.1.2 Drumtrack (Type1: Drum, Type2: DrumKit) geluidsparementers	64
9.1.3 Synth-track (SYNTH 1 en SYNTH 2) en Drumtrack (Type3: Synth) geluidsparementers	65
9.1.4 Geluidsparementers van de Synth-track (DX)	66
9.1.5 Geluidsparementers van de SAMPLER-track	67
9.2 Geluids- en effectparementers voor elke stap instellen (Parameter Lock)	68
9.2.1 Een parameter lock verwijderen	69
9.3 De beweging van geluids- en effectparementers in stappen opnemen (Motion Recording)	71
9.3.1 Een beweging verwijderen	71
9.4 Geluids- en effectparementers ongedaan maken/opnieuw uitvoeren	72
9.5 Een geluid opslaan	72
9.6 Een geluid verwijderen	72
9.7 Een geluid importeren	73

10. Effecten	74
10.1 Configuratie van effecten	74
10.1.1 Trackeffecten.....	74
10.1.2 Effecten verzenden	75
10.1.3 Mastereffecten.....	76
10.2 Effecten wijzigen en aanpassen	77
10.2.1 Omschakelen van het te besturen effect	77
10.2.2 Het type effect wijzigen	77
10.2.3 Effectparameters aanpassen.....	77
10.2.4 Effectparameters als MASTER is geselecteerd.....	78
10.2.5 Effectparameters als SINGLE is geselecteerd.....	78
10.2.6 Voorbeeld: Parameters als MASTER is geselecteerd en voorinstelling nr. 1 [LPF - NO RESONANCE] van FILTER is geselecteerd	78
10.3 Het niveau van effectparameters minimaliseren (CLEAR FX).....	78
11. Mixer-modus	79
11.1 Overschakelen naar de Mixer-modus.....	79
11.2 Geluidsparementers aanpassen	79
11.3 Zendeffecten wijzigen en aanpassen (REVERB, DELAY)	80
11.3.1 Het type zendeffect wijzigen (REVERB, DELAY SEND).....	80
11.3.2 Zendeffectparameters (REVERB, DELAY) aanpassen.....	80
11.3.3 Parameters voor zendeffecten (REVERB, DELAY).....	81
11.3.4 Voorbeeld: Zendeffectparameters voor voorinstelling nr. 1 [HD Room] in REVERB.....	81
12. Dempfen-modus	82
12.1 Overschakelen naar de dempmodus.....	82
12.2 Tracks dempen in de dempingsmodus	82
13. De modus Song.....	83
13.1 Overschakelen naar de songmodus.....	83
13.1.1 Overschakelen naar scènemodus.....	83
13.2 Een scène afspelen/stoppen	84
13.2.1 De af te spelen scène wijzigen.....	84
13.2.2 Een scène herhalen (Loop afspelen)	85
13.2.3 Een hele song herhalen (Loop afspelen).....	85
13.3 Scènes toevoegen.....	86
13.4 Een scène verwijderen	87
13.5 Een scène bewerken	87
13.5.1 De combinatie van patronen in een scène wijzigen	87
13.5.2 De lengte van een scène wijzigen	88

14. SEQTRAK-app	89
14.1 GUI-functies [GUI EDITOR]	89
14.2 Contentbeheerfunctie [PROJECT/SOUND MANAGER]	90
14.3 Visualizer-functie [VISUALIZER]	91
14.4 Dynamische zelfstudiefunctie [DYNAMIC TUTORIAL]	92
15. Aansluitingen	93
15.1 Verbinding maken met de SEQTRAK-app	93
15.1.1 Bekabelde verbinding	93
15.1.2 Draadloze verbinding (Bluetooth)	94
15.1.3 Draadloze verbinding (wifi)	94
15.2 Aansluiten op MIDI-apparaten	95
15.2.1 Een USB-C naar USB-C-kabel gebruiken	95
15.2.2 Een MIDI-conversiekabel gebruiken	96
15.3 Aansluiten op een computer	96
15.3.1 Aansluiten op een computer (Windows)	96
15.3.2 Aansluiten op een computer (Mac)	96
16. Instellingen	97
16.1 De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)	97
16.2 De gevoeligheidsinstellingen van de Track-knoppen wijzigen	97
16.3 MIDI-instellingen configureren	97
16.3.1 De MIDI-klok instellen	97
16.3.2 MIDI-uitvoerfilters instellen	97
16.3.3 MIDI Thru instellen	97
16.4 Het mastervolume aanpassen	98
17. Firmware-updates	99
17.1 Een USB-flashstation gebruiken	99
17.1.1 Een USB-flashstation formatteren	100
17.1.2 De firmware bijwerken	100
17.2 De SEQTRAK-app gebruiken (voor een bekabelde verbinding)	101
17.3 De SEQTRAK-app gebruiken (voor een draadloze verbinding)	101

18. Documentatie	102
18.1 productspecificaties	102
18.2 MIDI-kanalen.....	103
18.3 Wijzigingsparameters voor MIDI-besturing	104
18.3.1 Sound Design-parameters	104
18.3.2 Effectparameters.....	105
18.3.3 Dempfen/Solo.....	105
18.3.4 Overige	106
18.4 MASTER EFFECT-voorinstellingen	106
18.4.1 FILTER.....	106
18.4.2 REVERB	106
18.4.3 DELAY	107
18.4.4 COMPRESSOR	107
18.4.5 DISTORTION	107
18.4.6 MODULATION	108
18.4.7 DUCKER.....	108
18.4.8 OTHER	108
18.5 SINGLE EFFECT-voorinstellingen	109
18.5.1 FILTER.....	109
18.5.2 REVERB	109
18.5.3 DELAY	109
18.5.4 COMPRESSOR	110
18.5.5 DISTORTION	110
18.5.6 MODULATION	110
18.5.7 DUCKER.....	110
18.5.8 OTHER	111
18.6 ZENDEFFECT-voorinstellingen	111
18.6.1 REVERB	111
18.6.2 DELAY	111
18.7 Beschrijving van geluidsparemters	112
18.8 Open source-software	114

1. Wat is SEQTRAK?

SEQTRAK is een intuïtief hulpmiddel voor de productie en uitvoering van muziek, met een geavanceerde maar toch gemakkelijk te begrijpen workflow. Dankzij het compacte formaat kan SEQTRAK gemakkelijk overal worden gebruikt. Bovendien geeft de speciale app u toegang tot meer gedetailleerde instellingen en kunt u afbeeldingen maken die bij uw songs horen. Om meer uit SEQTRAK te halen, raden we u aan deze gebruikershandleiding door te lezen voor meer informatie over geavanceerde functies en bewerkingen.

1.1 Over de handleidingen

Voor dit product zijn de volgende handleidingen beschikbaar. Lees de handleidingen die bij het product worden geleverd aandachtig door en bewaar ze bij de hand, zodat u ze gemakkelijk kunt raadplegen.

Wordt meegeleverd met het product

Beknopte handleiding (papieren handleiding)	Deze handleiding helpt u het product 'uit de doos' meteen te gebruiken, met korte uitleg die gericht is op een algemeen overzicht en basisfuncties.
Veiligheidsgids (papieren handleiding)	In deze handleiding staat informatie voor veilig gebruik van het product.

Beschikbaar op de website

Gebruikershandleiding (HTML, PDF)	In deze gids worden de functies en werking van het product in meer detail uitgelegd.
Datalijst (PDF)	Deze lijst bevat verschillende belangrijke lijsten zoals een geluidenlijst en effecttypelijst.

1.1.1 Notatie

De volgende termen en symbolen worden in deze gebruikershandleiding gebruikt. Zorg ervoor dat u deze termen en symbolen begrijpt voordat u deze handleiding leest.



VOORZICHTIG

Geeft een gevaarlijke situatie aan die tot letsel kan leiden.

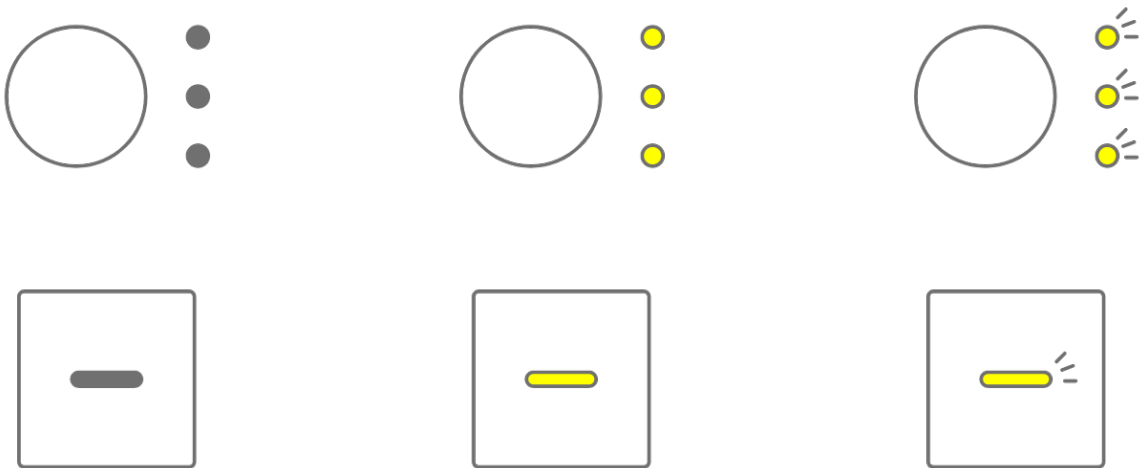
LET OP

Geeft een gevaarlijke situatie aan die kan leiden tot een storing, schade aan het product of verlies van gegevens.

OPMERKING

Biedt aanvullende uitleg en tips voor geavanceerd gebruik van de betreffende functie.

De verschillende statussen van de ledlampjes (uit, aan en knipperend) worden aangegeven zoals hieronder weergegeven.

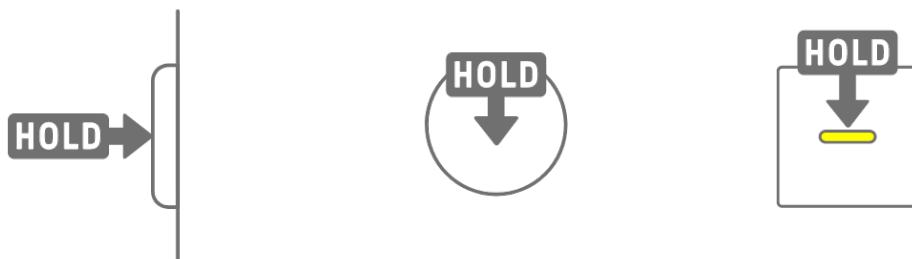


De verschillende manieren om SEQTRAK te bedienen worden aangegeven zoals hieronder weergegeven.

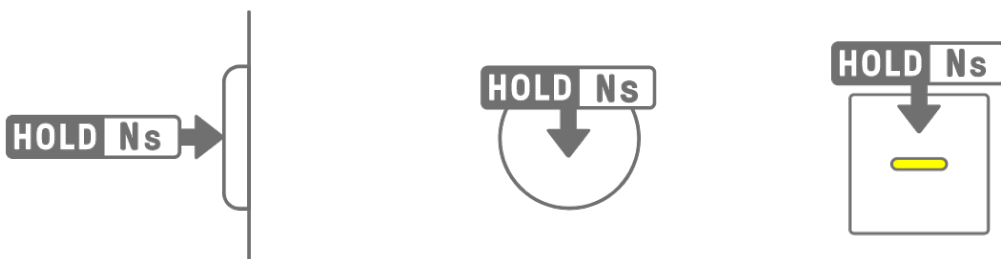
- Drukken op een knop, draaiknop of toets



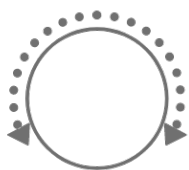
- Een knop, draaiknop of toets ingedrukt houden



- Een knop, draaiknop of toets N seconden of langer ingedrukt houden

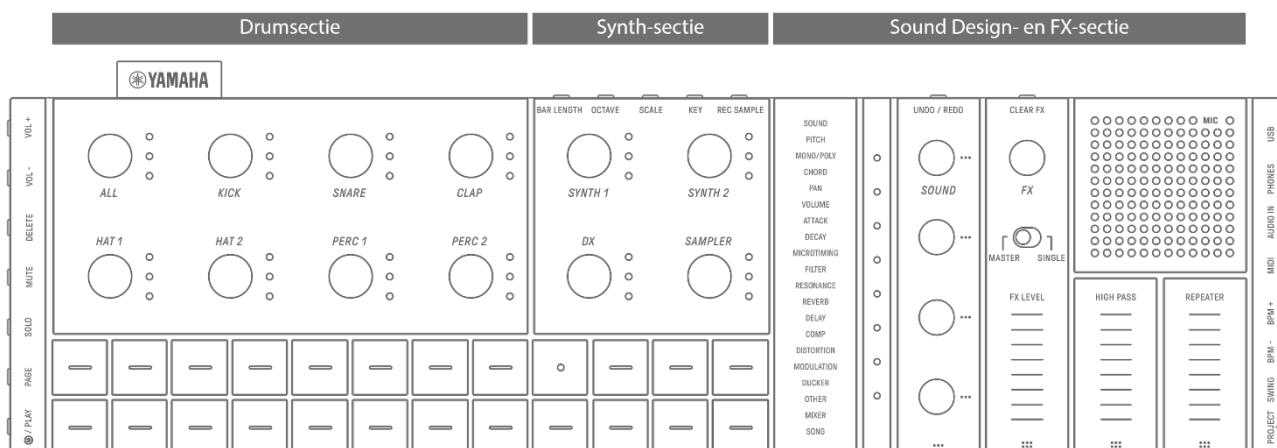


- Aan een knop draaien



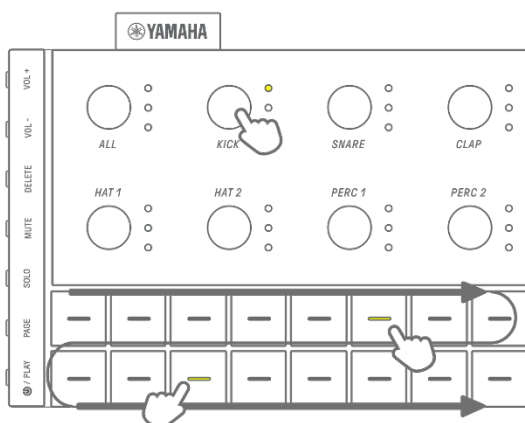
1.2 SEQTRAK-configuratie

SEQTRAK bestaat uit drie secties.



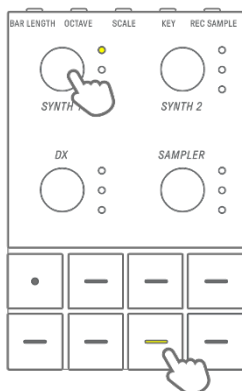
1.2.1 Drumsectie

Deze sectie wordt gebruikt om ritmepartijen te produceren. De track-knoppen en drumtoetsen worden gebruikt om de zeven drumtracks (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2) te besturen. De meest eenvoudige methode voor het produceren van een ritmepartij is het gebruik van de drumtoetsen om stappen in te voeren. Druk op een Track-knop om die track te selecteren en druk vervolgens op een drumtoets om een geluid op de tijdsas te plaatsen. Dit maakt het gemakkelijk om beats te produceren.



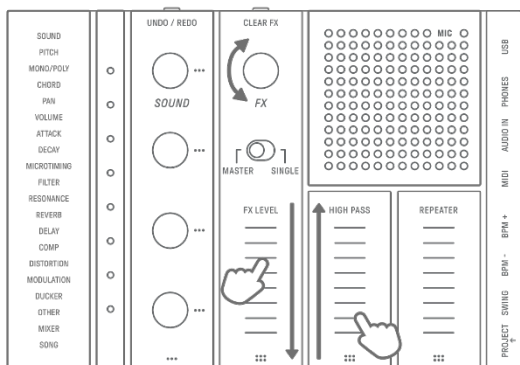
1.2.2 Synth-sectie

Deze sectie wordt gebruikt om melodiepartijen te produceren. De Track-knoppen en Synth-toetsen worden gebruikt om de drie Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 en DX) en de SAMPLER-track te besturen. De meest basale uitvoerings- en productiemethode is het gebruik van de Synth-toetsen voor realtime invoer. Druk op een Track-knop om die track te selecteren en druk vervolgens op een Synth-toets om een noot op de toonladder te spelen.



1.2.3 Sound Design en FX-sectie

Deze sectie wordt gebruikt om het geluid van individuele tracks te veranderen, parameters aan te passen en effecten te manipuleren. De Sound Design-knoppen worden gebruikt om geluiden te selecteren en gedetailleerde parameters aan te passen. Op elke track kan één trackeffect worden toegepast en op alle tracks kan een gedeeld mastereffect worden toegepast.



1.3 Projecten, tracks en patronen

1.3.1 Projecten

SEQTRAK beheert de gegevens van een enkele song in eenheden die 'projecten' worden genoemd. Er kunnen maximaal acht projecten worden opgeslagen in SEQTRAK, en er kan één project tegelijk worden gebruikt. Een project bestaat uit 11 tracks, en er kunnen maximaal 6 patronen worden gemaakt op elke track. Een project bevat ook instellingen en statussen zoals tempo en trackvolume.

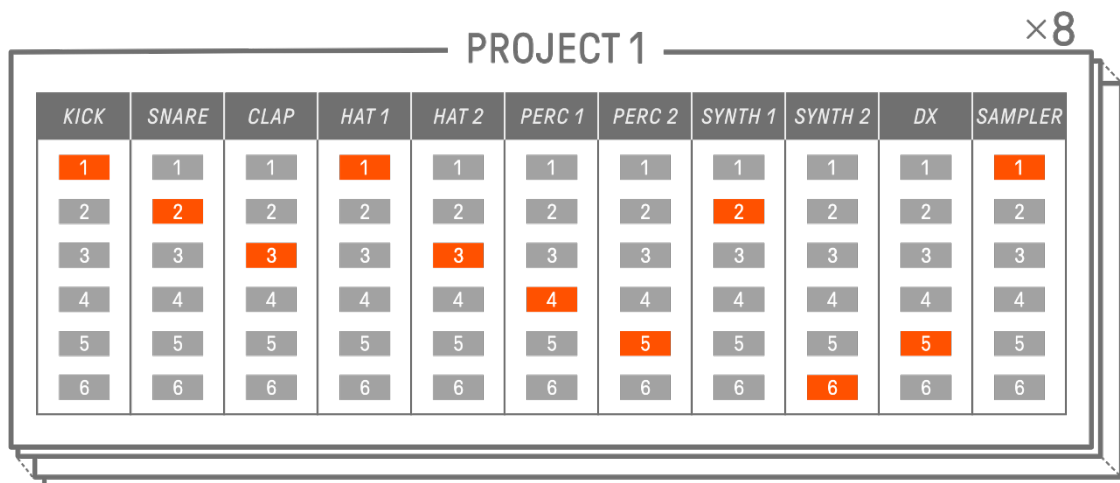
1.3.2 Tracks

Een track is een onderdeel van een project en is een uitvoeringspartij waaraan één geluid is toegewezen.

1.3.3 Patronen

Patronen zijn frasen die in een loop (lus) worden gespeeld. U kunt voor elke track één patroon kiezen. U kunt kiezen uit maximaal zes beschikbare patronen. U kunt dezelfde frase herhaaldelijk afspelen of op elk gewenst moment tussen de frasen wisselen. De patronen op de 11 tracks blijven over elkaar heen spelen totdat het afspelen wordt gestopt.

1.3.4 Conceptueel diagram van projecten, tracks en patronen



1.4 Over de SEQTRAK-app

Met de speciale SEQTRAK-app kunt u geluiden gedetailleerder bewerken, afbeeldingen produceren die bij SEQTRAK-optredens horen en uw inhoud beheren. Zie "[14. SEQTRAK-app](#)" voor een overzicht van de functies in de SEQTRAK-app.

De software kan op smartphones (iOS en Android), tablets (iPadOS en Android) en computers (Windows en Mac) worden gebruikt.

1.4.1 De SEQTRAK-app verkrijgen

De iOS-, iPadOS- en Android-versies zijn verkrijgbaar in de App Store en de Google Play Store.



Zoek naar "SEQTRAK."

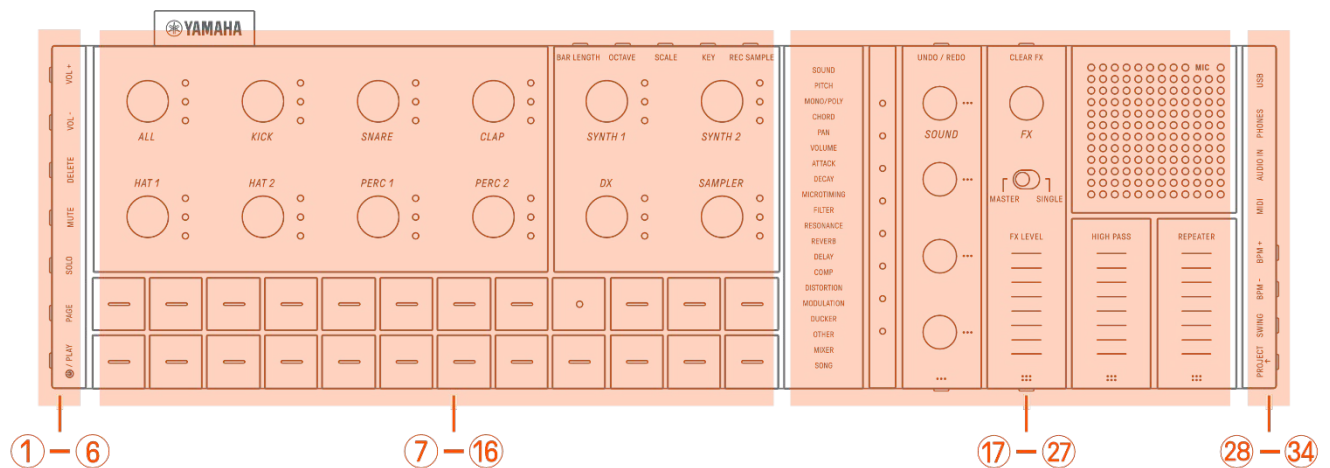
Windows- en Mac-versies zijn beschikbaar op de volgende Yamaha-website:

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

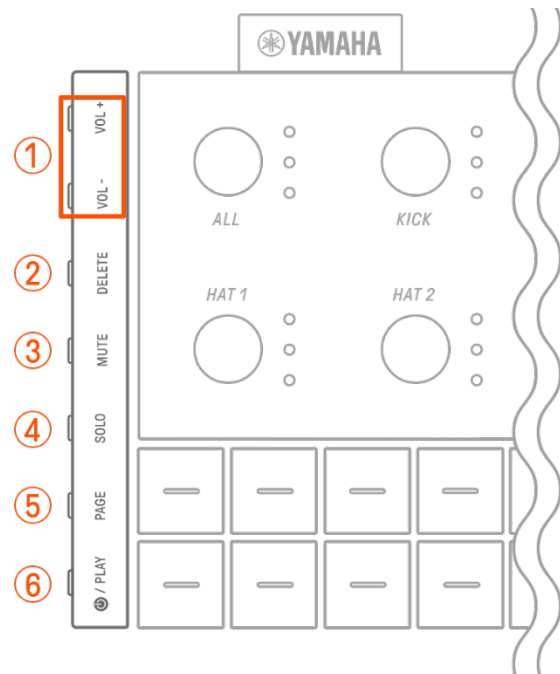
1.4.2 Verbinding maken met de SEQTRAK-app

Wanneer de SEQTRAK-app wordt gestart, worden indien nodig instructies weergegeven voor het verbinden van SEQTRAK met de SEQTRAK-app. Volg de instructies op het scherm om de verbinding in te stellen. Zie "[15.1 Verbinding maken met de SEQTRAK-app](#)" voor gedetailleerde verbindingsovereenkomsten.

2. Paneelsecties en hoofdfuncties



1-6 Linkerkant



1 [VOL+]/[VOL-]-knoppen

Worden gebruikt om het volume van het geluid te regelen dat uit de ingebouwde luidspreker of hoofdtelefoon komt die op de [PHONES]-aansluiting is aangesloten.

2 [DELETE]-knop

Wordt gebruikt om een patroon of project te verwijderen.

3 [MUTE]-knop

Wordt gebruikt om een specifieke track te dempen.

4 [SOLO]-knop

Wordt gebruikt om een specifieke track op solo te zetten.

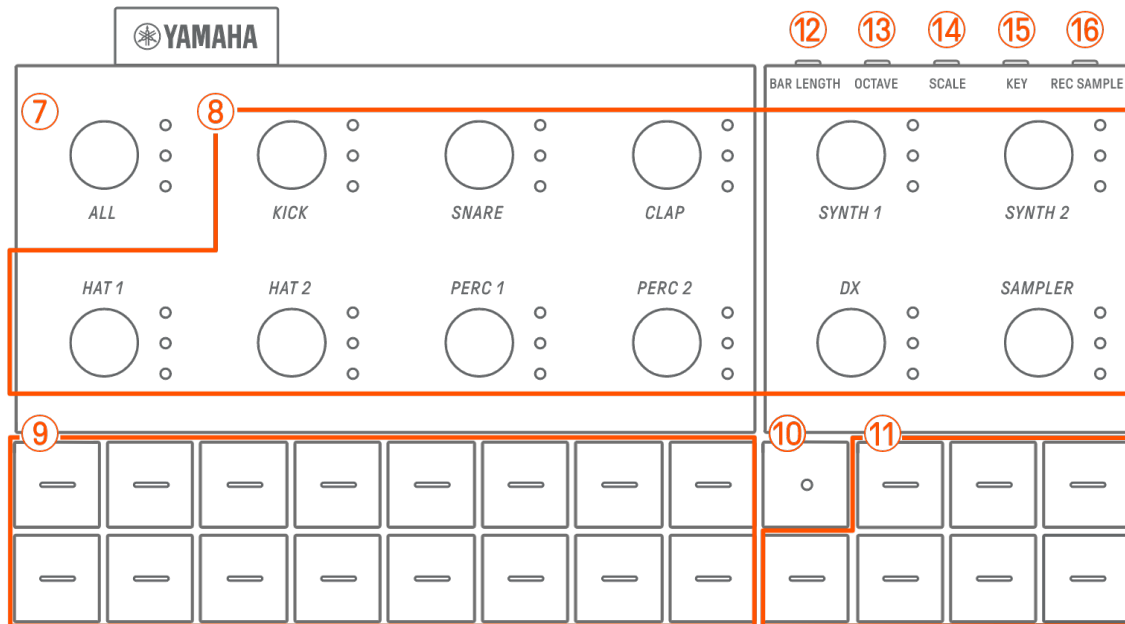
⑤ [PAGE]-knop

Wordt gebruikt om het bereik van de patronen (pagina's) die op de drumtoetsen worden weergegeven te wijzigen en om de lengte van de patronen op de drumtracks te wijzigen.

⑥ [🔌/PLAY]=knop

Wordt gebruikt om de stroom aan/uit te zetten en om een project af te spelen/te stoppen.

⑦–⑯ Linksboven (Drumsectie, Synth-sectie)



⑦ [ALL]-knop

Draai aan deze knop om de patronen voor alle 11 tracks tegelijk te wijzigen.

⑧ Track-knoppen

Draai aan deze knoppen om het patroon voor elke afzonderlijke track te wijzigen. Druk hierop om een track te selecteren. Druk op een knop terwijl het afspelen is gestopt om het geluid van die track te beluisteren.

9 Drumtoetsen

Druk op deze toetsen om elke stap aan/uit te zetten. Houd een drumtoets ingedrukt en draai aan een Sound Design-knop om een parameter te vergrendelen.

10 Opnametoets

Wordt gebruikt om een real-time opname uit te voeren. U kunt een uitvoering opnemen met de Synth-toetsen of MIDI-invoer van een externe bron opnemen. U kunt ook Motion-opnames van parameters uitvoeren.

11 Synth-toetsen

Druk hierop om de geselecteerde Synth-track (SYNTH 1, SYNTH 2 of DX) of SAMPLER-track af te spelen.

12 [BAR LENGTH]-knop

Wordt gebruikt om de lengte van het patroon in de momenteel geselecteerde Synth-track (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) en SAMPLER-track te wijzigen.

13 [OCTAVE]-knop

Wordt gebruikt om de toonhoogte van de momenteel geselecteerde Synth-toets met één octaaf te wijzigen.

14 [SCALE]-knop

Wordt gebruikt om de toonladder te wijzigen die wordt gebruikt wanneer de Synth-toetsen worden ingedrukt.

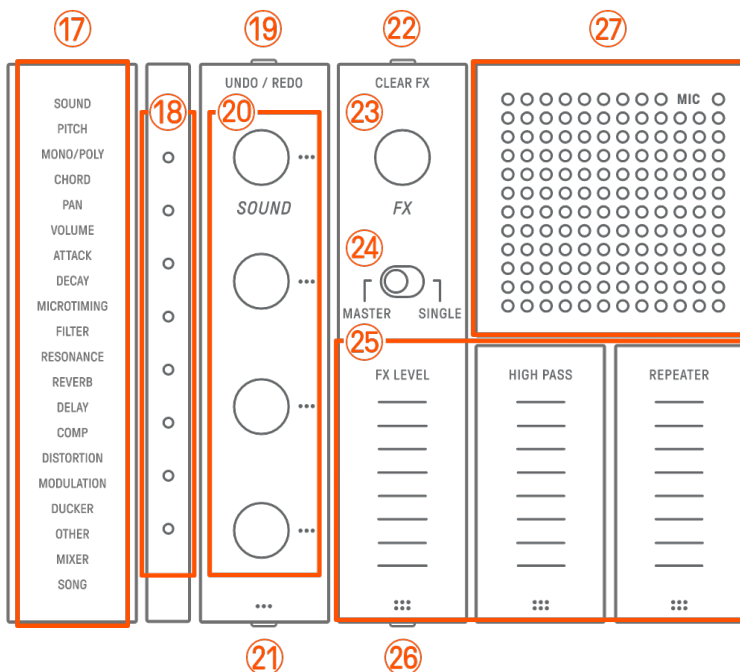
15 [KEY]-knop

Wordt gebruikt om de toonsoort te wijzigen die wordt gebruikt wanneer de Synth-toetsen worden ingedrukt, in halve stappen.

16 [REC SAMPLE]-knop

Wordt gebruikt voor sampling op de SAMPLER-track.

17–27 Rechtsboven (Sound Design en FX-sectie)



17 Index

Toont de geselecteerde parameter of modus.

18 Global meter

Toont de waarde van de parameter die wordt bediend of de bedrijfsstatus tijdens het opslaan/laden van gegevens.

19 [UNDO/REDO]-knop

Wordt gebruikt voor het UNDO/REDO-geluid en effectparameterwijzigingen.

②0 **Sound Design-knoppen 1–4**

Draai aan deze knoppen om het geluid van een track te wijzigen of parameters aan te passen.

②1 **Knop Sound Design-pagina**

Druk hierop om te schakelen tussen de geluidsparemeters die worden bestuurd door de Sound Design-knoppen.

②2 **[CLEAR FX]-knop**

Druk hierop om een effect tot het minimumniveau te reduceren.

②3 **[FX]-knop**

Draai aan deze knop om het type effect te wijzigen.

②4 **[MASTER/SINGLE]-schakelaar**

Schakelt tussen de te besturen effecten.

MASTER: Effecten toegepast op alle tracks

SINGLE: Effecten die alleen op de doeltrack worden toegepast

②5 **[FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER]-aanraakschuifregelaars**

Schuif deze regelaars om de effectparameters aan te passen.

Als de effectpagina op pagina 1 is ingesteld, worden [HIGH PASS] en [REPEATER] op alle tracks toegepast, ongeacht hoe de [MASTER/SINGLE]-schakelaar is ingesteld.

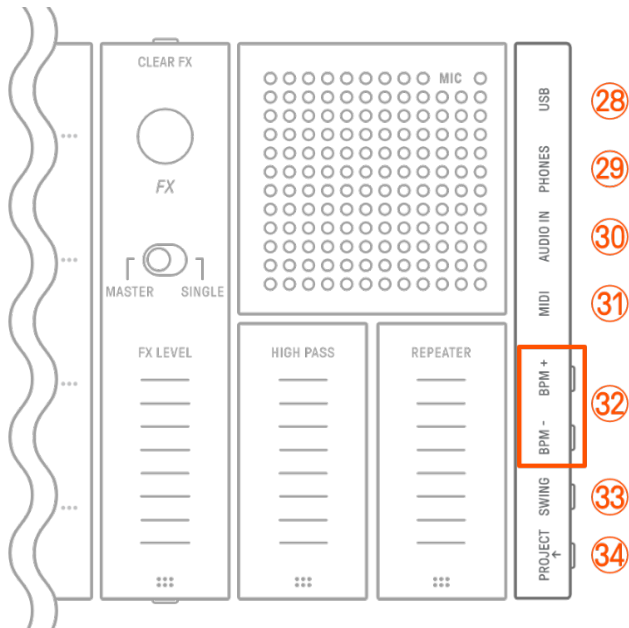
②6 **FX-paginaknop**

Druk hierop om de parameters te wijzigen die worden bestuurd door de aanraakschuifregelaars.

②7 **Luidspreker en microfoon**

Ingebouwde luidspreker en microfoon.

②⑧–③④ Rechterkant



②⑧ [USB]-aansluiting (USB Type-C™)

USB Type-C-aansluiting. De meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel kan worden gebruikt om het apparaat op te laden en aan te sluiten op computers en MIDI-apparaten.

LET OP

- Wacht na het loskoppelen van de USB-kabel minimaal 6 seconden voordat u deze opnieuw aansluit. Als u de kabel snel loskoppelt en weer aansluit, kan het apparaat defect raken.

②⑨ [PHONES]-aansluiting

Wordt gebruikt voor het aansluiten van een hoofdtelefoon (stereo-ministekker). Als er een hoofdtelefoon is aangesloten, komt er geen geluid uit de ingebouwde luidspreker.

③⑦ [AUDIO IN]-aansluiting

Wordt gebruikt voor audio-invoer (stereo-ministekker), door verbinding te maken met de audio-uitgang van een audioapparaat.

③① [MIDI]-aansluiting

Wordt gebruikt voor het aansluiten van een extern MIDI-apparaat via de meegeleverde MIDI-conversiekabel.

③② [BPM+]/[BPM-]-knoppen

Worden gebruikt om het afspeeltempo van het project aan te passen tussen 5 en 300 BPM. Druk beide knoppen tegelijkertijd in om het tempo in te stellen op de startwaarde van het recent geopende project. Het aantal lampjes op de Global Meter geeft een ruwe indicatie van het huidige tempo.

③③ [SWING]-knop

Druk op deze knop om het hele project een swinggevoel te geven.

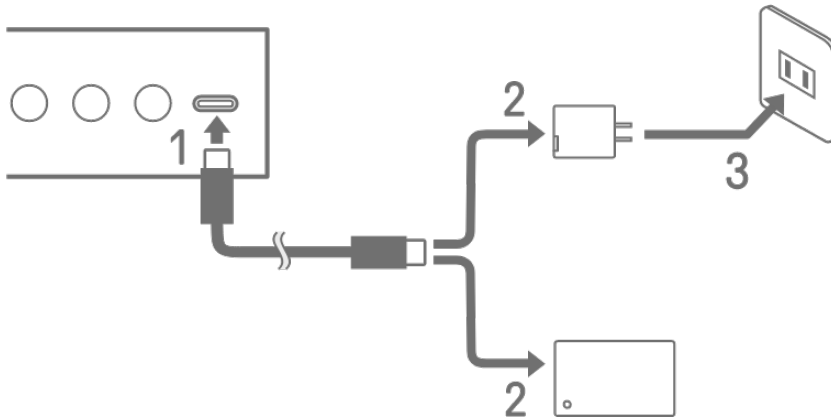
③④ **[PROJECT ↑]-knop**

Wordt gebruikt om tussen projecten te schakelen.

3. Opladen en voeding

3.1 Opladen

SEQTRAK kan worden opgeladen met een USB-lichtnetadapter/mobiele USB-accu met behulp van de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel. (Als u een mobiele USB-accu voor smartphones gebruikt, zorg er dan voor dat deze voldoet aan de vereisten in [Vereisten voor USB-voedingsadapter/mobiele USB-accu](#).) Sluit de voeding en de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel aan in de onderstaande volgorde.



1. Sluit de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel SEQTRAK aan.
2. Sluit de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel aan op een USB-lichtnetadapter of een mobiele USB-accu.
3. Sluit de USB-lichtnetadapter aan op een stopcontact.

De indicatie van de oplaadstatus verschilt afhankelijk van of SEQTRAK is in- of uitgeschakeld. Zie "[3.1.1 Laadstatus \(wanneer de stroom is ingeschakeld\)](#)" en "[3.1.2 Laadstatus \(wanneer de stroom is uitgeschakeld\)](#)" voor meer informatie.

OPMERKING

- De geschatte tijd voor het volledig opladen van een bijna lege batterij is 3–5 uur (afhankelijk van de gebruiksomgeving en de verslechtering van de batterij).
- Als de batterij bijna leeg is, knippert de Global Meter om de 90 seconden 2 seconden rood.

Vereisten voor USB-netadapter/mobiele USB-accu

Uitgangsspanning 4,8 V tot 5,2 V

Uitgangsstroom 1,5 A of hoger

VOORZICHTIG

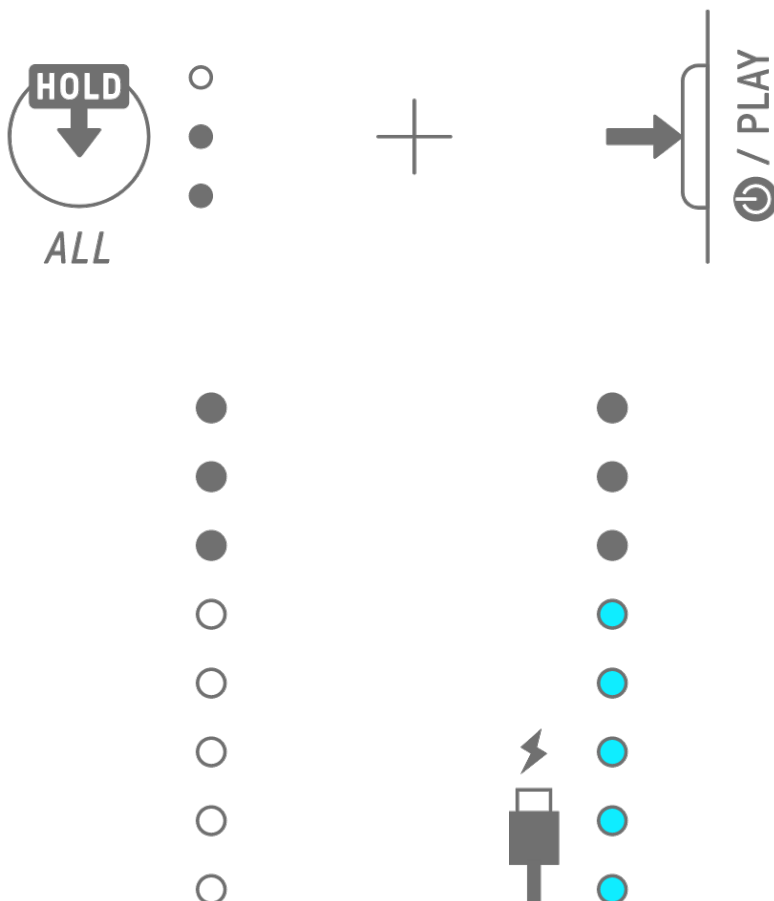
Zorg ervoor dat u een USB Power Delivery (PD)-stroomadapter of USB Power Delivery (PD) mobiele accu gebruikt met de bovenstaande specificaties. Gebruik van een ander USB-apparaat kan beschadiging van het product of oververhitting veroorzaken. Lees de veiligheidsmaatregelen voor uw specifieke USB-apparaten.

LET OP

Als het product wordt aangezet en de stroom opeens en onverwacht uitvalt, voldoet uw USB-apparaat mogelijk niet aan de eisen of is het beschadigd. Gebruik een ander USB-apparaat dat wel aan de vereisten voldoet. Als het erop lijkt dat het product defect is, neemt u contact op met servicemedewerkers van Yamaha.

3.1.1 Laadstatus (wanneer de stroom is ingeschakeld)

Houd de knop [ALL] en de knop [⏻/PLAY] ingedrukt. De Global Meter licht op volgens het resterende batterijvermogen (aan het opladen: cyaanblauw, laadt niet op: wit, problemen: knippert rood.)

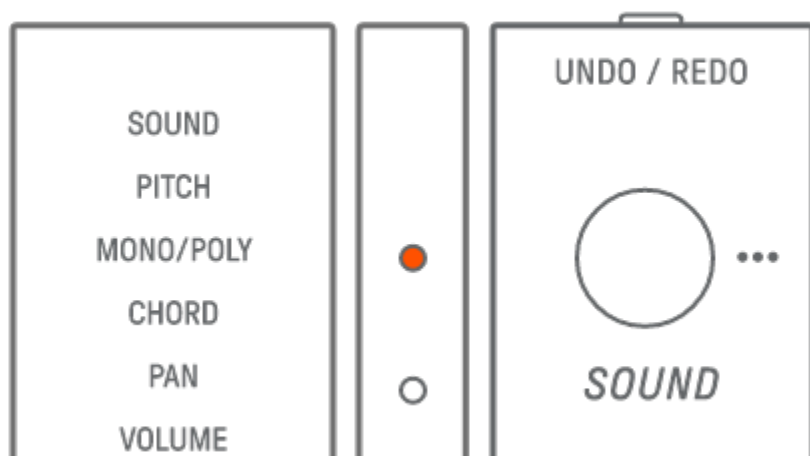


OPMERKING

- SEQTRAK kan worden gebruikt tijdens het opladen.
- Als de elektriciteit van de stroomvoorziening onvoldoende is, wordt deze gebruikt voor de werking van de SEQTRAK en is opladen niet mogelijk, zelfs niet als de Global Meter cyaan brandt.

3.1.2 Laadstatus (wanneer de stroom is uitgeschakeld)

Tijdens het opladen licht het bovenste ledlampje van de Global Meter rood op. Wanneer het opladen voltooid is, gaat het ledlampje uit. Het batterijniveau wordt niet aangegeven als de stroom is uitgeschakeld.

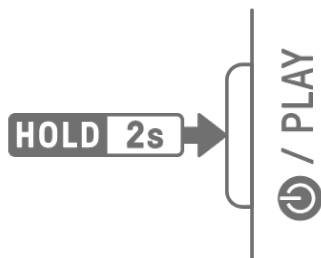


Als de SEQTRAK niet kan worden opgeladen vanwege een batterijstoring of om andere redenen, knippert het bovenste ledlampje van de Global Meter rood.

3.2 Stroomvoorziening

3.2.1 Het apparaat aan-/uitzetten

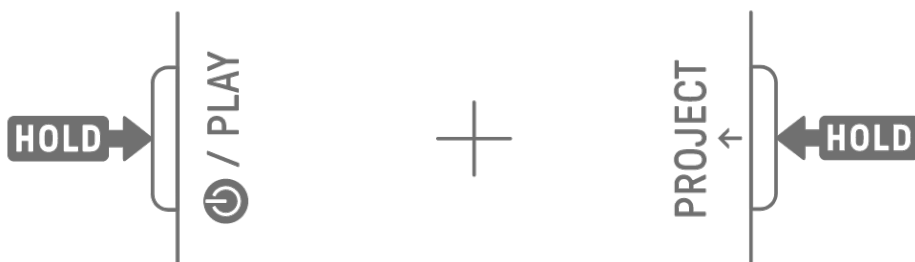
Om de stroom in of uit te schakelen, houdt u de [⏻/PLAY]-knop gedurende 2 seconden of langer ingedrukt.



3.2.2 Gedwongen beëindiging

Als de SEQTRAK abnormaal gedrag vertoont en niet kan worden bediend, kunt u deze uitzetten door de knoppen [⏻/PLAY] en [PROJECT ↑] ingedrukt te houden.

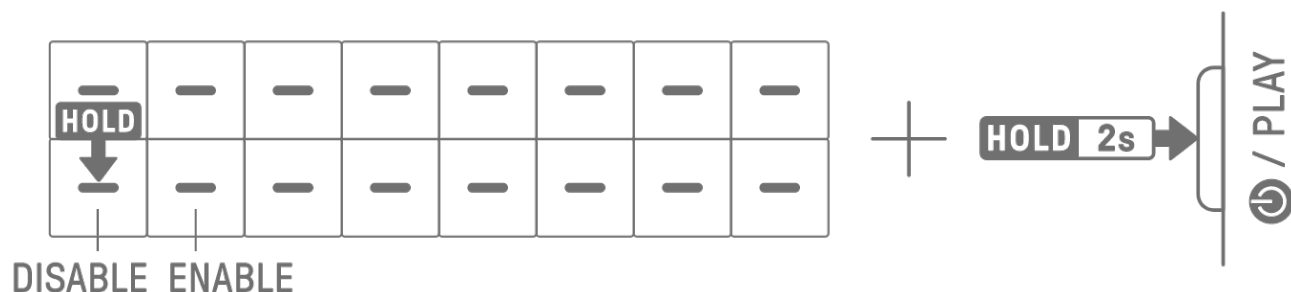
Eventuele wijzigingen die werden aangebracht nadat SEQTRAK werd gestart en vóór de gedwongen beëindiging worden echter niet opgeslagen.



3.2.3 Instelling van de automatische uitschakelfunctie

Als de SEQTRAK gedurende 30 minuten niet wordt gebruikt (wanneer deze niet wordt opgeladen), wordt de stroom uitgeschakeld om energie te besparen. Op dat moment wordt het huidige project automatisch opgeslagen.

U kunt de automatische uitschakelfunctie uit- en inschakelen (30 minuten) door tijdens het inschakelen van de SEQTRAK de drumtoets linksonder ingedrukt te houden.



OPMERKING

- U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om de tijd voor de automatische uitschakelfunctie te wijzigen.

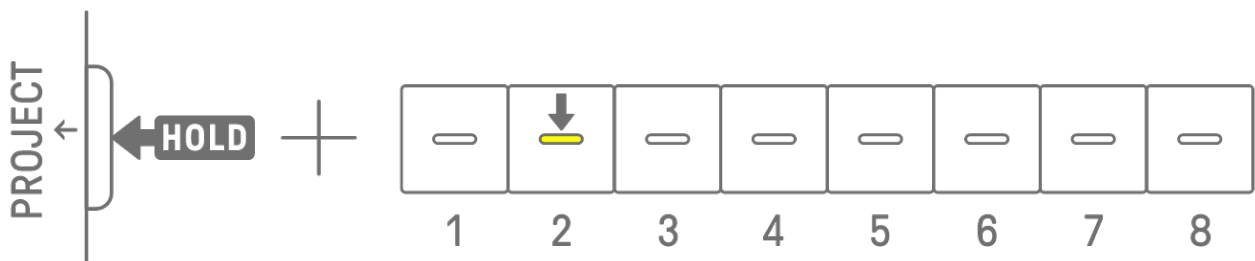
4. Projecten

SEQTRAK beheert de gegevens van een enkele song in eenheden die 'projecten' worden genoemd. Er kunnen maximaal acht projecten worden opgeslagen in SEQTRAK, en er kan één project tegelijk worden gebruikt. Een project bestaat uit 11 tracks, en er kunnen maximaal 6 patronen worden gemaakt op elke track. Een project bevat ook instellingen en statussen zoals tempo en trackvolume.

4.1 Schakelen tussen projecten

Om naar een ander project over te schakelen, houdt u de knop [PROJECT ↑] ingedrukt en drukt u op een drumtoets. Drumtoetsen 1–8 komen overeen met projecten 1–8. De drumtoets van het momenteel geselecteerde project licht geel op.

In de fabrieksinstellingen bevatten projecten 1–3 demogegevens en bevatten projecten 4–8 slechts één KICK-stap. Demogegevens kunnen door de gebruiker worden bewerkt.



OPMERKING

- Het huidige project wordt automatisch opgeslagen voordat er van project wordt gewisseld.
- Als u tijdens het afspelen naar een ander project overschakelt, wordt het afspelen gestopt.

4.1.1 Projecten wisselen tijdens externe MIDI-kloksynchronisatie

Wanneer er tijdens het afspelen van een project wordt overgeschakeld naar een ander project terwijl er synchronisatie is met een externe MIDI-klok, stopt het project dat op dat moment wordt afgespeeld aan het einde van een maat (16 stappen). Na het stoppen wordt het project waarnaar moet worden overgeschakeld geladen en gaat het in stand-by voor afspelen.

Start project afspelen

Er zijn twee modi (hieronder) beschikbaar om te bepalen wanneer het afspelen van het volgende project wordt gestart.

MANUAL PLAYBACK-modus (standaard)

Door op de [⏮/PLAY]-knop te drukken, op elke timing, terwijl stand-by voor afspelen actief is, start het doelproject aan het begin van elk interval van 2 maten (32 stappen).

AUTO PLAYBACK-modus

Wanneer de stand-by voor afspelen actief is, start het volgende project automatisch aan het begin van een maat (16 stappen) op basis van de instelling bij [Launch Quantize](#).

Als Launch Quantize niet in maateenheden is ingesteld (1 maat = 16 stappen), wordt het project automatisch afgestemd op de maat met dat nummer stappen en wordt het project gestart. Als Launch Quantize echter minder dan 2 maten is, wordt dit automatisch aangepast naar 2 maten.

Als u op de knop [⏮/PLAY] drukt voordat het project begint af te spelen, wordt het automatisch afspelen geannuleerd en gaat het project naar de modus MANUAL PLAYBACK.

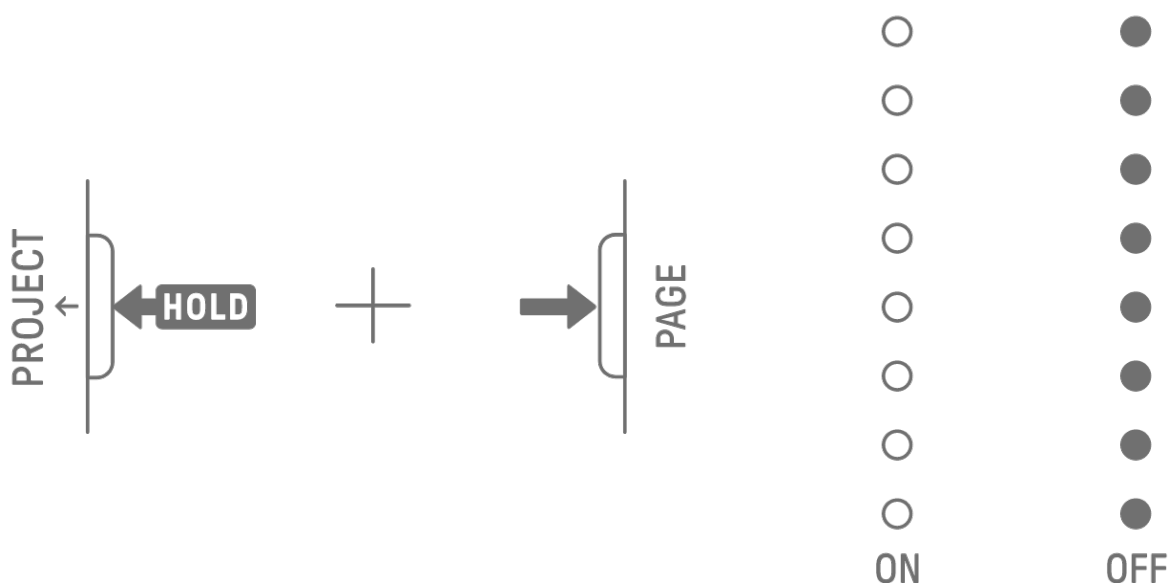
U kunt tussen deze modi schakelen via de SEQTRAK-app.

Werking uitschakelen tijdens externe MIDI-kloksynchronisatie

Druk op de [PAGE] knop terwijl u de [PROJECT ↑] knop ingedrukt houdt om de bewerking (maat-voor-maat stoppen en afspelen starten) tijdens externe MIDI-kloksynchronisatie in of uit te schakelen. De standaardinstelling is aan.

Als de instelling aan staat, licht de Global Meter wit op.

Als de instelling uit staat, wordt de Global Meter uitgeschakeld en verloopt de werking hetzelfde als bij het normale schakelen tussen projecten.



4.2 Een project opslaan

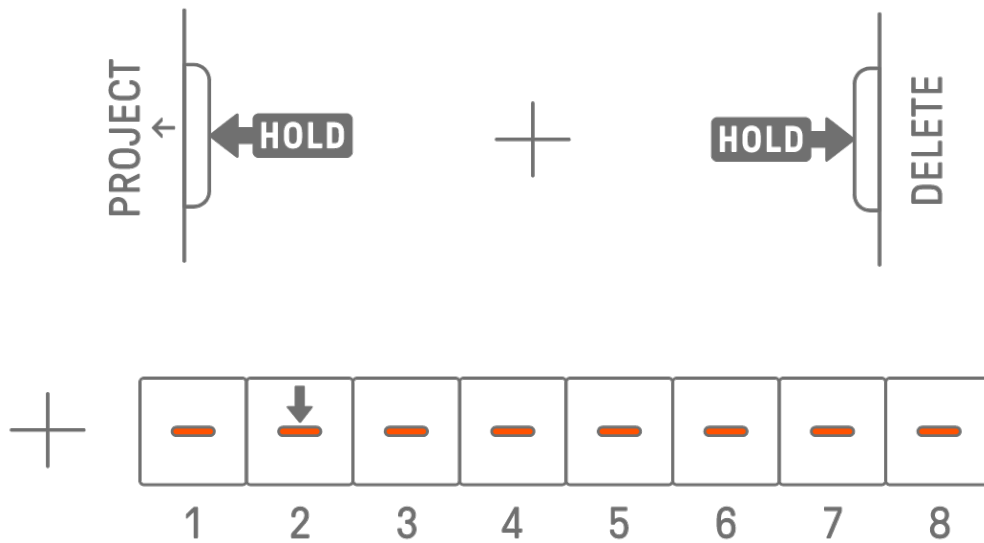
Projecten worden automatisch opgeslagen wanneer SEQTRAK wordt uitgeschakeld of wanneer u van project wisselt. Er is geen bewerking vereist om het project op te slaan.

4.3 Een back-up maken van een project en deze herstellen

U kunt een project opslaan in de SEQTRAK-app en een project vanuit de app oproepen naar SEQTRAK.

4.4 Een project verwijderen

Om een project te verwijderen, houdt u de knoppen [PROJECT ↑] en [DELETE] ingedrukt en drukt u op de overeenkomstige drumtoets.



OPMERKING

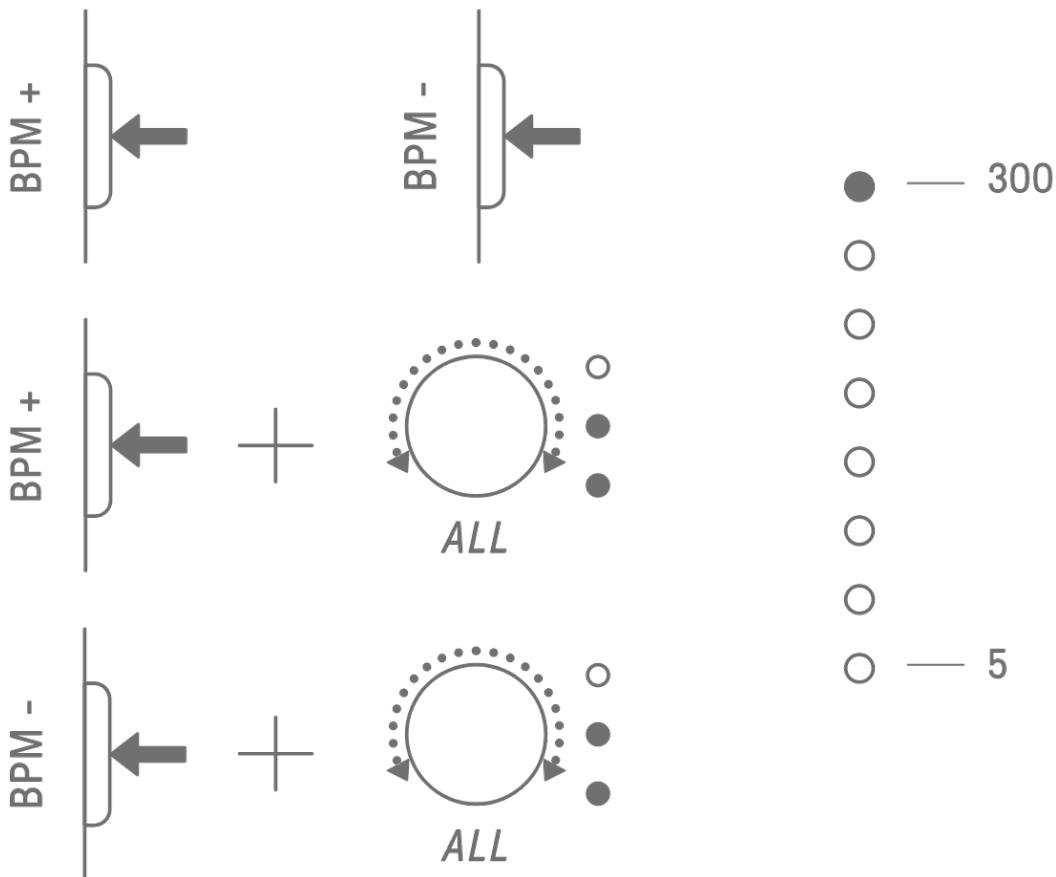
- Nadat een project is verwijderd, bevat het slechts één KICK-stap.
- De demogegevens voor een verwijderd project kunnen worden hersteld zoals beschreven in "[16.1 De fabrieksinstellingen herstellen \(Factory Reset\)](#)".

4.5 Het tempo van een project instellen

4.5.1 Het afspeeltempo van een project wijzigen

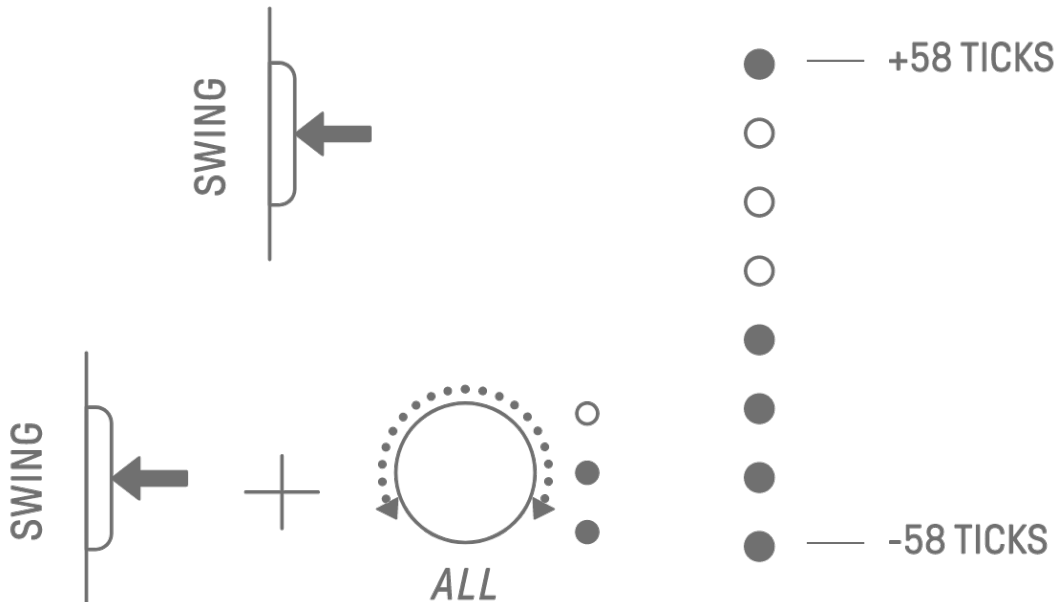
Om het afspeeltempo van een project te wijzigen, drukt u op de [BPM+] of [BPM-] knop of draait u aan de [ALL] knop terwijl u de [BPM+] of [BPM-] knop ingedrukt houdt. Het tempo kan worden aangepast tussen 5 en 300 BPM. Houd de knop [BPM+] of [BPM-] ingedrukt om continu door de waarden te bladeren.

Druk beide knoppen tegelijkertijd in om het tempo in te stellen op de startwaarde van het recent geopende project.



4.5.2 Een swinggevoel toepassen op een project

Om een swinggevoel aan een project toe te voegen, drukt u op de [SWING]-knop of draait u aan de [ALL]- knop terwijl u de [SWING]-knop ingedrukt houdt. De swingsnelheid van even stappen kan worden ingesteld in het bereik van -58 tikken tot +58 tikken.



OPMERKING

- Eén stap is 120 tikken.
- Houd de [DELETE]-knop ingedrukt en druk op de [SWING]-knop om de swingsnelheid te initialiseren (resetten op 0 tikken).
- Even stappen worden bepaald volgens de criteria voor [Launch Quantize](#).

4.5.3 De metronoom in-/uitschakelen

Om de metronoom aan/uit te zetten, houdt u de [ALL]-knop ingedrukt en drukt u op de [BPM+]-knop. De Global Meter licht wit op als de metronoom is ingeschakeld en gaat uit als de metronoom is uitgeschakeld.



OPMERKING

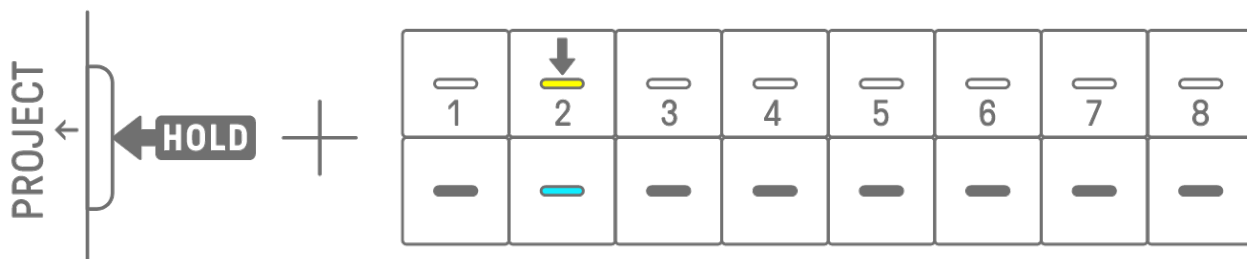
- Met de SEQTRAK-app kunt u het geluid en het volume van de metronoom wijzigen. Er zijn 5 metronoomgeluiden waaruit u kunt kiezen. Het volume kan worden aangepast tussen 0 en 127.
- De metronoom klikt in intervallen van 4 stappen, met een geaccentueerde noot aan het begin van [Launch Quantize](#).

Voorbeeld 1: Als Launch Quantize een cyclus van 16 stappen is, klikt de metronoom op stappen 1 (met accent), 5, 9, 13, 17 (met accent), 21, enz.

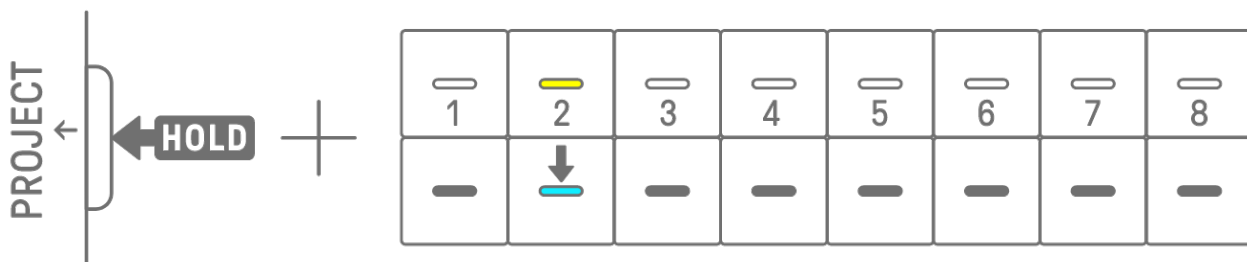
Voorbeeld 2: Als Launch Quantize een cyclus van 17 stappen is, klikt de metronoom op stappen 1 (met accent), 5, 9, 13, 17, 18 (met accent), 22, enz.

4.6 Een project tijdelijk opslaan

U kunt een project op elk gewenst moment tijdelijk opslaan en de status ervan later herstellen. Om een project tijdelijk op te slaan, houdt u de [PROJECT ↑]-knop ingedrukt en drukt u op de drumtoets (geel verlicht) voor het momenteel geselecteerde project. Bovendien wordt een project direct na het laden automatisch tijdelijk opgeslagen. Hiermee kunt u het project direct na het laden herstellen.



Om een tijdelijk opgeslagen project te herstellen, houdt u de knop [PROJECT ↑] ingedrukt en drukt u op de drumtoets die cyaanblauw verlicht is.



OPMERKING

- Er kan slechts één project tijdelijk worden opgeslagen.
- Tijdelijk opgeslagen projecten worden verwijderd wanneer u van project wisselt of de stroom uitschakelt.
- Als een gesampled geluid niet wordt opgeslagen en een andere sample op dezelfde Synth-toets wordt opgeslagen, wordt het overschreven geluid ook uit het tijdelijk opgeslagen project verwijderd. Zorg ervoor dat u de gesamplede geluiden indien nodig opslaat.

5. Tracks en patronen

Een track is een onderdeel van een project en is een uitvoeringspartij waaraan één geluid is toegewezen. Er zijn drie soorten tracks: Drumtracks, Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2 en DX) en SAMPLER-track. Voor meer informatie over elk type track raadpleegt u "[6. Drumtracks](#)," "[7. Synth-tracks \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)](#)" en "[8. SAMPLER-track](#)".

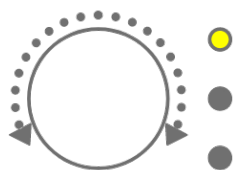
Een patroon is een frase die in een loop wordt afgespeeld. U kunt dezelfde frase herhaaldelijk afspelen of op elk gewenst moment tussen de frasen wisselen. De patronen op de 11 tracks blijven meespelen met elkaar totdat het project wordt gestopt.

5.1 Patronen wisselen

U kunt van patroon wisselen door aan een trackknop te draaien of op een drumtoets te drukken. De timing kan zo worden ingesteld dat het patroon onmiddellijk of met een vaste cyclus (Launch Quantize) vanaf het begin van het afspelen verandert (gereserveerd schakelen). De standaardinstelling voor Launch Quantize voor gereserveerd schakelen is een cyclus van 16 stappen vanaf het begin van het afspelen.

5.1.1 Een Track-knop gebruiken om van patroon te wisselen

Draai aan een Track-knop om direct tussen de patronen op die track te schakelen.



Druk en draai aan een Track-knop voor gereserveerd schakelen.

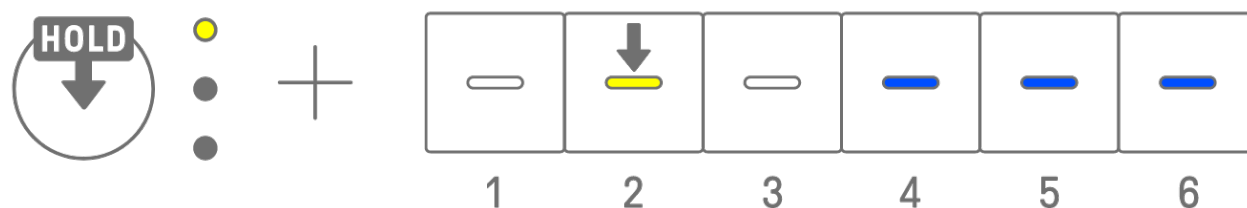


Het ledlampje knippert geel voor patronen 1–3 en cyaanblauw voor patronen 4–6.

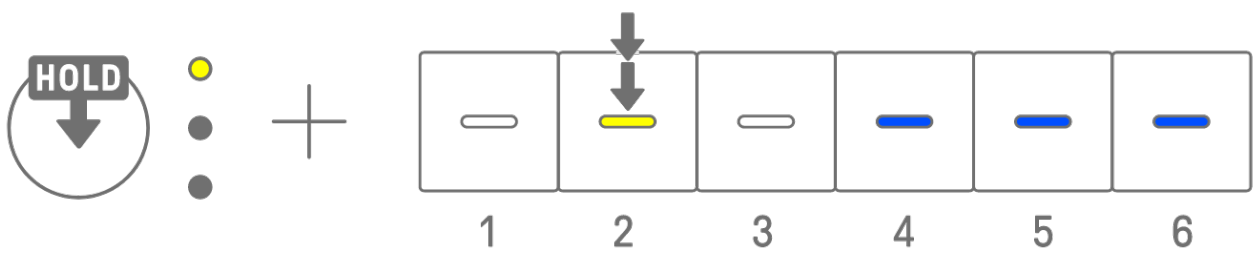
Draai aan de [ALL]-knop om direct tussen de patronen op alle 11 tracks te schakelen. Druk en draai aan de [ALL]-knop om gereserveerd schakelen op alle 11 tracks in te schakelen.

5.1.2 Een drumtoets gebruiken om van patroon te wisselen

Houd een Track-knop ingedrukt en druk op de drumtoets die verlicht is voor gereserveerd schakelen. Drumtoetsen 1–6 komen overeen met patronen 1–6.



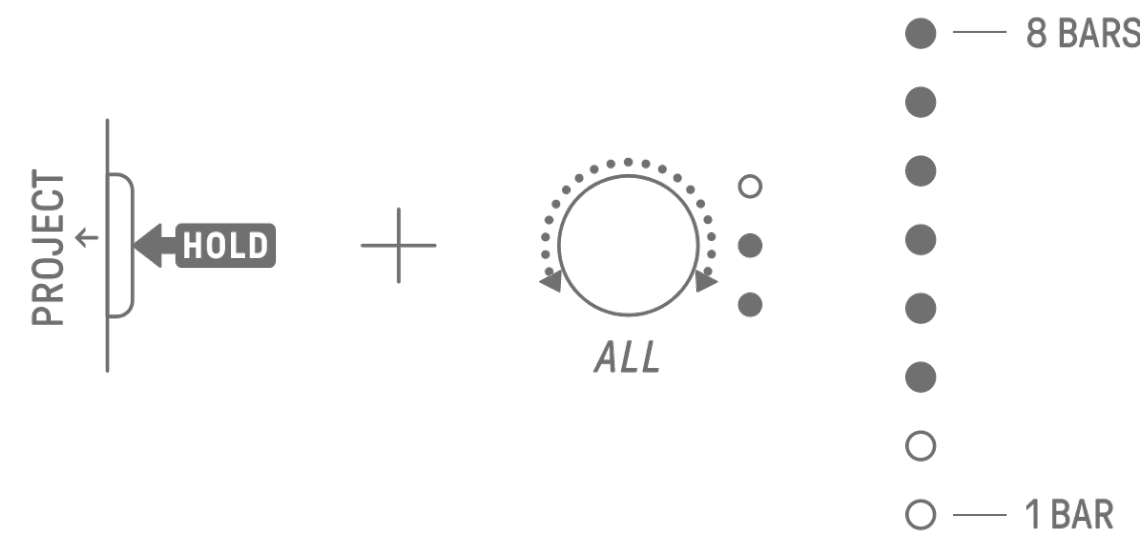
Houd een trackknop ingedrukt en dubbeltik op een drumtoets om direct tussen de patronen op die track te schakelen.



Houd de [ALL]-knop ingedrukt en dubbeltik op een drumtoets om direct tussen de patronen op alle 11 tracks te schakelen. Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op een drumtoets om gereserveerd schakelen op alle 11 tracks in te schakelen.

5.1.3 Launch Quantize wijzigen

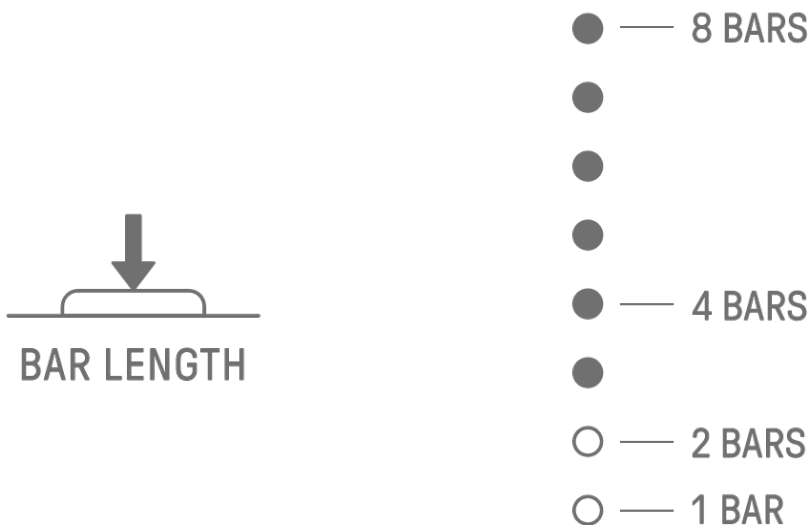
Houd de knop [PROJECT ↑] ingedrukt en draai aan de knop [ALL] om het aantal Launch Quantize-stappen te wijzigen. Druk en draai aan de [ALL]-knop om de waarde in stappen van één maat te wijzigen (16 stappen). Het aantal maten wordt weergegeven op de Global Meter, en het aantal stappen wordt weergegeven op de drumtoetsen.



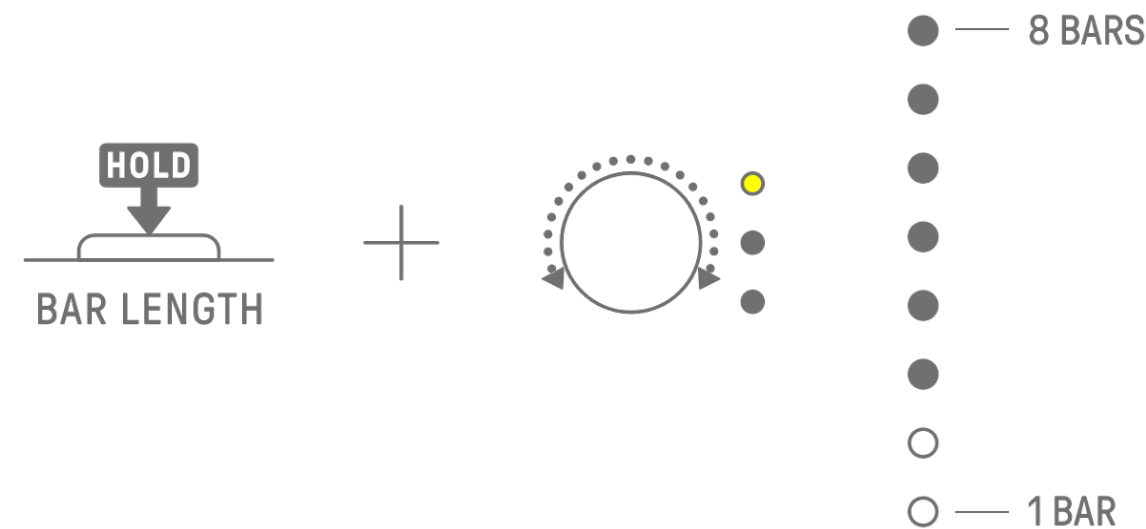
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

5.2 De lengte van een patroon wijzigen

Druk op de knop [BAR LENGTH] om de lengte van een patroon te wijzigen. De patroonlengte kan worden ingesteld op 1, 2, 4 of 8 maten.



Houd de [BAR LENGTH]-knop ingedrukt en draai aan de Track-knoppen om de lengte van het patroon in stappen van 1 tot 128 in te stellen. Druk en draai aan de Track-knoppen om de waarde in stappen van één maat te wijzigen (16 stappen). Het aantal maten wordt weergegeven op de Global Meter, en het aantal stappen wordt weergegeven op de drumtoetsen.



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

Wanneer een nieuwe maat wordt toegevoegd, wordt deze automatisch gekopieerd van een bestaande maat. Zie onderstaande tabel om vast te stellen welke maat het eerste wordt gekopieerd.

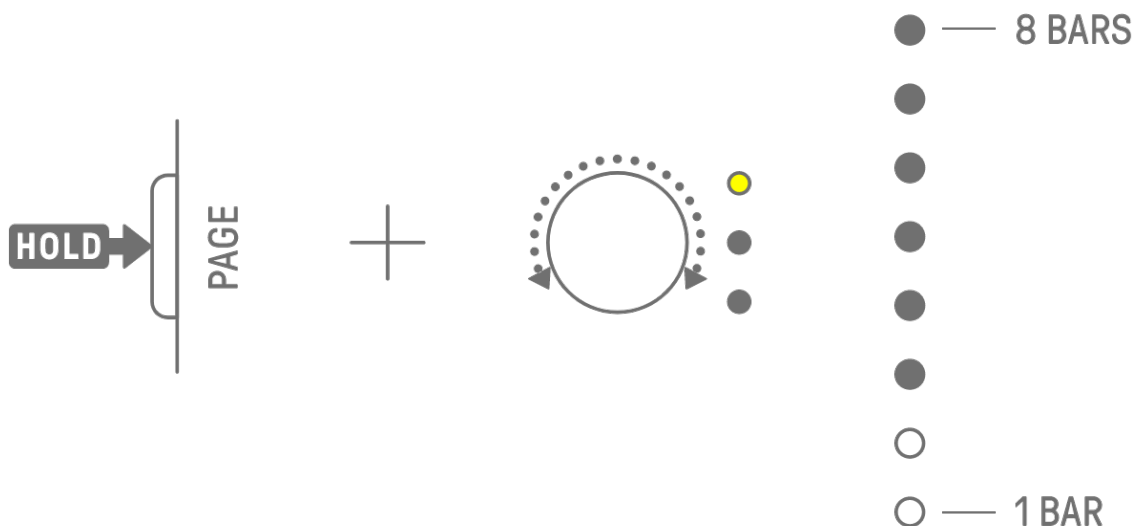
Aanvullende maat	Gekopieerde maat
2e maat	1e maat
3e maat	1e maat
4e maat	2e maat
5e maat	1e maat
6e maat	2e maat
7e maat	3e maat
8e maat	4e maat

OPMERKING

- Wanneer de lengte van een patroon wordt verkort, gaan de gegevens (noot- of Motion-opname) buiten het bereik niet verloren, maar blijven ze correct behouden. Als de lengte van een patroon wordt hersteld, worden de gegevens hersteld.
- Als de aanvullende maat al gegevens bevat, worden deze niet uit de bestaande maat gekopieerd.

5.2.1 De lengte van een patroon op een Drumtrack wijzigen met de [PAGE]-knop

De lengte van een patroon op een drumtrack kan ook worden gewijzigd door de [PAGE]-knop ingedrukt te houden en aan de betreffende Drum Track-knop te draaien. De lengte kan worden ingesteld tussen 1 en 128 stappen. Druk en draai aan een Drum Track-knop om de waarde in stappen van één maat te wijzigen (16 stappen). Het aantal maten wordt weergegeven op de Global Meter, en het aantal stappen wordt weergegeven op de drumtoetsen.



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

Wanneer een nieuwe maat wordt toegevoegd, wordt deze automatisch gekopieerd van een bestaande maat. Zie onderstaande tabel om vast te stellen welke maat het eerste wordt gekopieerd.

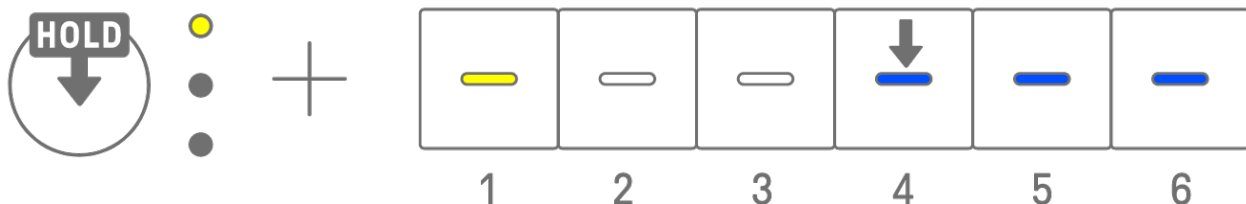
Aanvullende maat	Gekopieerde maat
2e maat	1e maat
3e maat	1e maat
4e maat	2e maat
5e maat	1e maat
6e maat	2e maat
7e maat	3e maat
8e maat	4e maat

OPMERKING

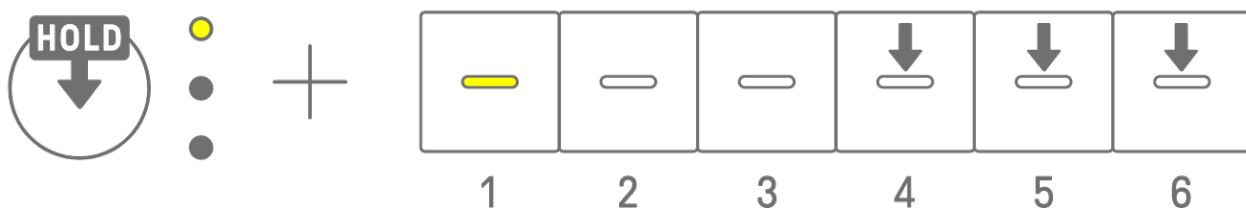
- Wanneer de lengte van een patroon wordt verkort, gaan de gegevens (noot- of Motion-opname) buiten het bereik niet verloren, maar blijven ze correct behouden. Als de lengte van een patroon wordt hersteld, worden de gegevens hersteld.
- Als de aanvullende maat al gegevens bevat, worden deze niet uit de bestaande maat gekopieerd.

5.3 Het aantal patronen wijzigen (3 patronen ⇔ 6 patronen)

Om het aantal trackpatronen te verhogen van drie naar zes, houdt u een trackknop ingedrukt en drukt u op de drumtoetsen 4–6, die blauw branden. Wanneer het aantal patronen zes bereikt, lichten drumtoetsen 4–6 wit op.



Om het aantal trackpatronen te verlagen van zes naar drie, houdt u een trackknop ingedrukt en drukt u gelijktijdig op de drumtoetsen 4–6. Wanneer het aantal patronen drie bereikt, lichten drumtoetsen 4–6 blauw op.

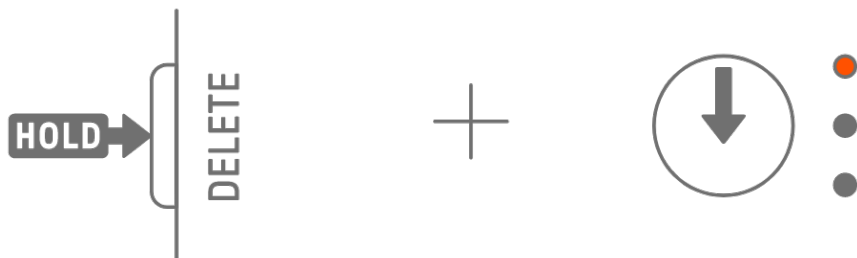


OPMERKING

- Druk op een Track-knop en kijk naar de ledlampjes om te controleren welk patroon 1–6 voor die track is geselecteerd. Als patronen 1–3 zijn geselecteerd, knippert het ledlampje geel; als de patronen 4–6 zijn geselecteerd, knippert dit cyaanblauw.

5.4 Een patroon verwijderen

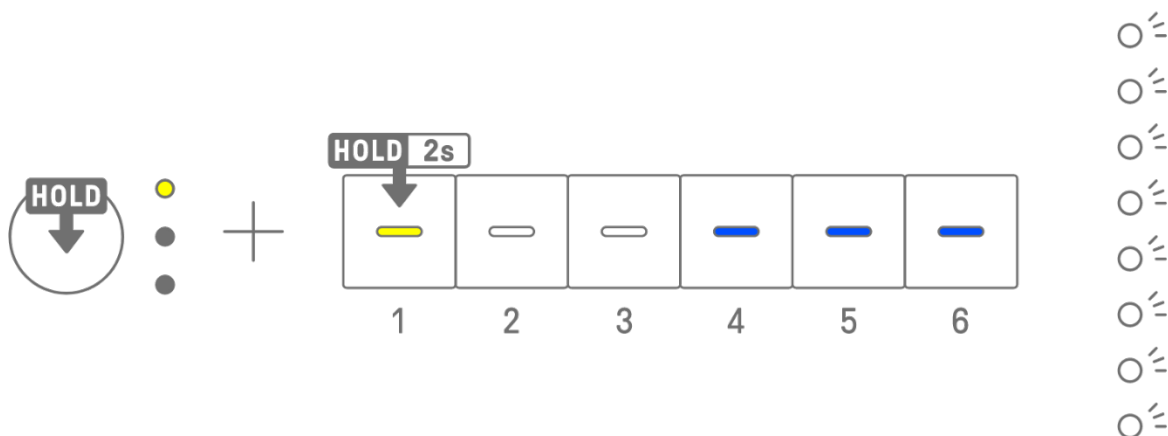
Houd de knop [DELETE] ingedrukt en druk op een trackknop om het momenteel geselecteerde patroon op die track te verwijderen. Wanneer het patroon is verwijderd, knippert het ledlampje van de betreffende track rood.



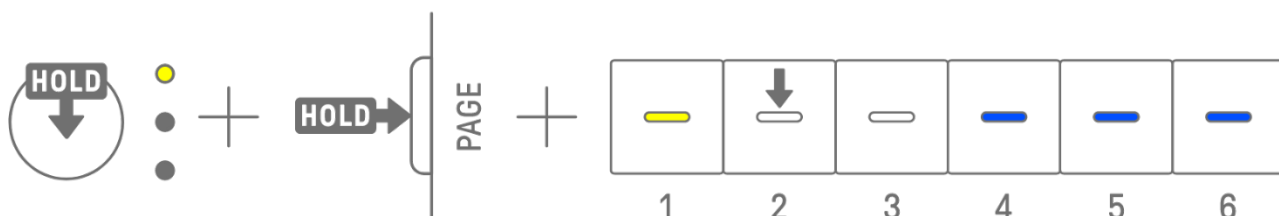
Houd de [DELETE]-knop ingedrukt en druk op de [ALL]-knop om het momenteel geselecteerde patroon op alle tracks te verwijderen.

5.5 Patronen kopiëren en plakken

Om het momenteel geselecteerde patroon te kopiëren, houdt u de Track-knop of de [ALL]-knop ingedrukt terwijl u een drumtoets minimaal 2 seconden ingedrukt houdt. Als het kopiëren succesvol is, knippert de Global Meter wit.



Om een gekopieerd patroon te plakken, houdt u de Track-knop of de [ALL]-knop samen met de [Page]-knop ingedrukt en drukt u op een drumtoets. Als het plakken is gelukt, knippert de drumtoets die de plakbestemming is gedurende 1 seconde.



U kunt kopiëren en plakken tussen tracks van hetzelfde of verschillende typen. Zie "[5.5.1 Kopiëren en Plakken Compatibiliteitstabel](#)" voor beschikbare combinaties.

OPMERKING

- Alle parameters, inclusief parametervergrendelingen en Motion-opname, kunnen worden gekopieerd en geplakt zoals ze zijn. Als het effecttype echter tussen de tracks verschilt, worden de effectparameters niet geplakt.

5.5.1 Kopiëren en Plakken Compatibiliteitstabel

Bron voor kopiëren → Bestemming voor plakken	Compatibiliteit *
Drumtracks (Drum) → Drumtracks (Drum)	✓
Drumtracks (DrumKit) → Drumtracks (DrumKit)	✓
Drumtracks (Synth) → Drumtracks (Synth)	✓
Drumtracks (Drum) → Drumtracks (DrumKit, Synth)	✗
Drumtracks (DrumKit) → Drumtracks (Drum, Synth)	✗
Drumtracks (Synth) → Drumtracks (Drum, DrumKit)	✗
Drumtracks (Drum) → Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER-track	✗
Drumtracks (DrumKit) → Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), SAMPLER-track	✗
Drumtracks (Synth) → Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Drumtracks (Synth) → SAMPLER-track	✗
Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Drumtracks (Drum, DrumKit)	✗
Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Drumtracks (Synth)	✓
Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → SAMPLER-track	✗
SAMPLER-track → SAMPLER-track	✓
SAMPLER-track → Drum-tracks (Drum, DrumKit, Synth)	✗
SAMPLER-track → Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✗

* ✓ = Toegestaan, ✗ = Niet toegestaan

5.6 Tracks selecteren en beluisteren

Druk op een trackknop om die track te selecteren. Druk op een trackknop terwijl het afspelen is gestopt om het geluid van de geselecteerde track te beluisteren.



5.7 Het geluid van een track wijzigen

Om het geluid van een drumtrack of een synth-track (SYNTH 1, SYNTH 2 en DX) te wijzigen, drukt u op een Track-knop om die track te selecteren en draait u vervolgens aan Sound Design-knop 1 op Sound Design-pagina 1.



Aan de SAMPLER-track zijn samples toegewezen aan elk van de zeven Synth-toetsen. Om het geluid van een sample te wijzigen, drukt u op de [SAMPLER]-knop om de SAMPLER-track te selecteren. Druk vervolgens op een Synth-toets om een sample te selecteren en draai vervolgens aan Sound Design-knop 1 op Sound Design-pagina 1.

SAMPLER

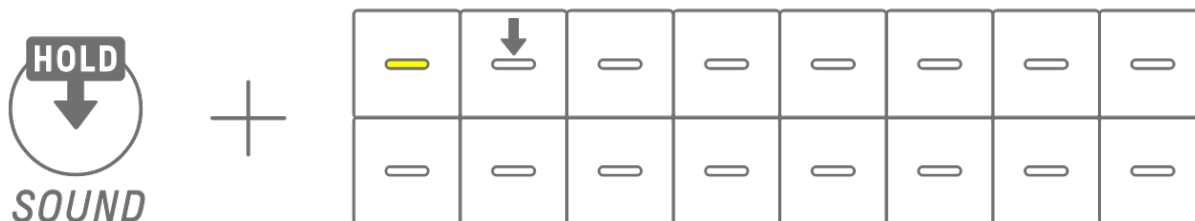


●	↓ 1	— 2	— 3
— 4	— 5	— 6	— 7



5.7.1 Een geluidscategorie selecteren (categoriesprong)

Houd Sound Design-knop 1 op Sound Design-pagina 1 ingedrukt en druk op een drumtoets om direct naar het eerste geluid in de geluidscategorie te gaan die voor die track is ingesteld. Dit wordt een categoriesprong genoemd.



OPMERKING

- Door een categoriesprong naar FAVORITE te maken, kunt u de geluiden selecteren die u als favoriet hebt geregistreerd. Als u een geluid als favoriet wilt registreren, raadpleegt u "[9.5 Een geluid opslaan](#)".
- Als een geluid dat als favoriet is geregistreerd niet bestaat, licht FAVORITE niet op.

5.7.2 Geluidscategorieën van de drumtrack

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

5.7.3 Geluidscategorieën van de Synth-track (SYNTH 1, SYNTH 2 en DX)

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

5.7.4 Geluidscategorieën van de SAMPLER-track

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 Een track dempen en op solo zetten

5.8.1 Dempen

Houd de [MUTE]-knop ingedrukt en druk op een Track-knop om de momenteel geselecteerde track te dempen. Het ledlampje van de gedempte track licht groen op. Druk nogmaals op de knop om het dempen van de track op te heffen.



OPMERKING

- Als een track gedempt is, houdt u de [MUTE]-knop ingedrukt en drukt u op de [ALL]-knop om onmiddellijk het dempen van alle tracks op te heffen.

5.8.2 Solo

Houd de [SOLO]-knop ingedrukt en druk op een Track-knop om die track op solo te zetten en alle andere tracks te dempen. Op dit moment zal het ledlampje van de track die op solo is gezet, cyaanblauw oplichten. Druk nogmaals op de knop om de track niet meer op solo te zetten.



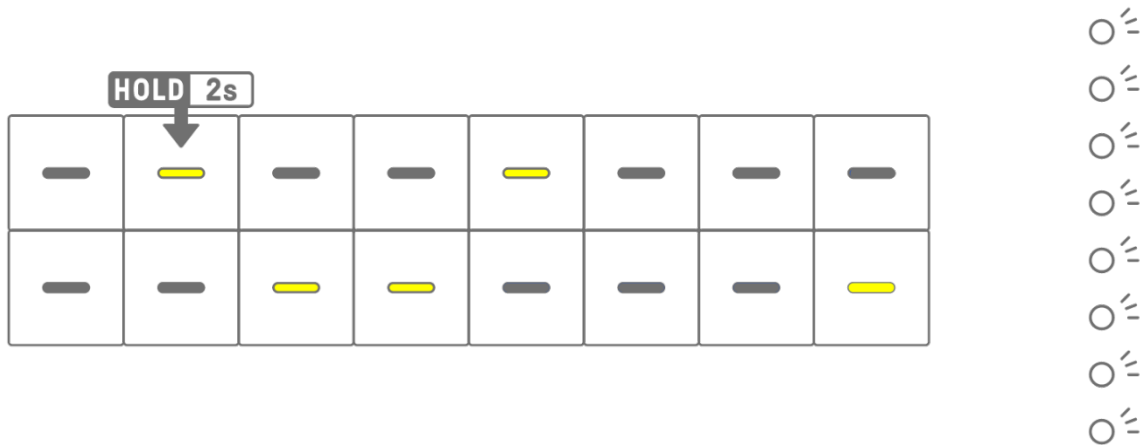
OPMERKING

- Mute en Solo kunnen ook worden gebruikt in de [Mixer-modus](#) en de [De modus Song](#).
- Als een track op solo wordt gezet terwijl deze is gedempt, heeft solo voorrang. Wanneer de track niet meer op solo wordt gezet, wordt de dempingsstatus hersteld.

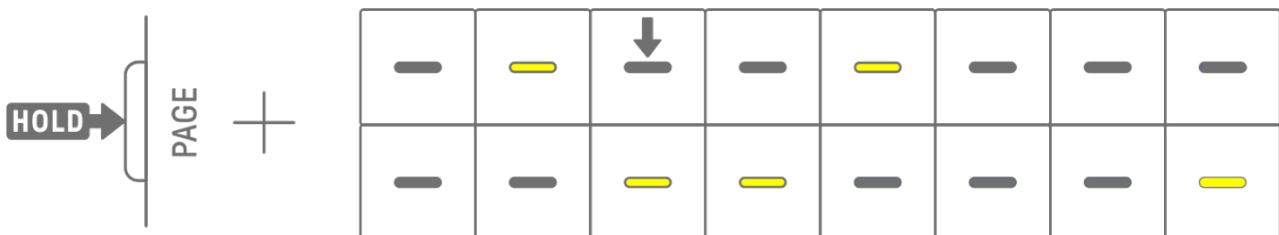
5.9 Trackstappen kopiëren en plakken

Om de stappen van de momenteel geselecteerde track te kopiëren, houdt u een drumtoets minimaal 2 seconden ingedrukt. Als het kopiëren succesvol is, knippert de Global Meter wit.

Bij het kopiëren van stappen op drumtracks (Type 3: Synth), Synth-tracks of de SAMPLER-track, moet de track in de Step Input-modus staan ([Synth-tracks](#), [SAMPLER-track](#)).



Om de gekopieerde stappen te plakken, houdt u de knop [Page] ingedrukt en drukt u op een drumtoets.



U kunt kopiëren en plakken tussen tracks van hetzelfde of verschillende typen. Zie "[5.5.1 Kopiëren en Plakken Compatibiliteitstabel](#)" voor beschikbare combinaties.

OPMERKING

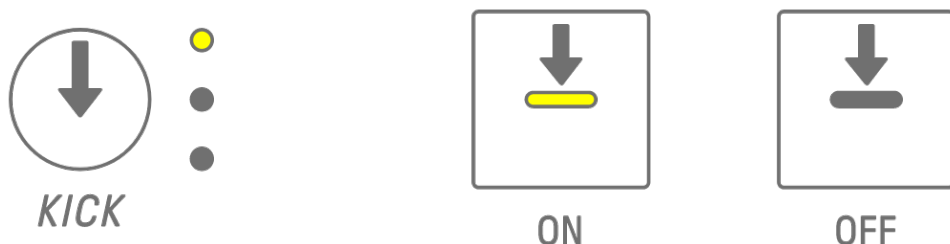
- Alle parameters, inclusief parametervergrendelingen en Motion-opname, kunnen worden gekopieerd en geplakt zoals ze zijn. Als het effecttype echter tussen de tracks verschilt, worden de effectparameters niet geplakt.

6. Drumtracks

Er zijn zeven drumtracks: KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 en PERC 2. U kunt beats produceren door de overeenkomstige Track-knoppen en drumtoetsen te bedienen.

6.1 Stappen invoeren

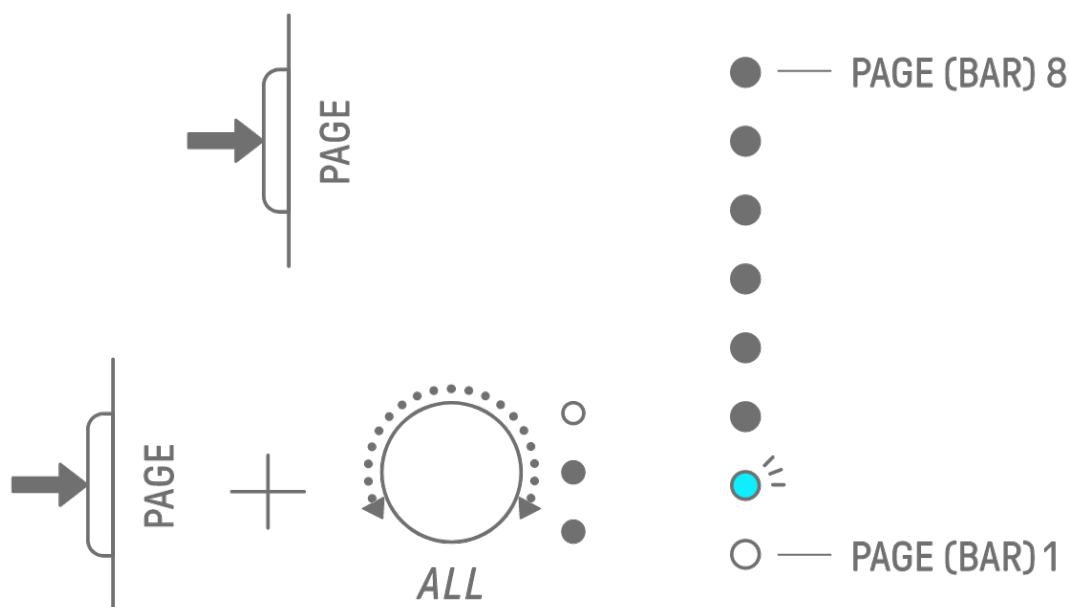
Druk op een Drum Track-knop om de drumtrack te selecteren die u wilt bewerken. Druk op een drumtoets om die stap aan/uit te zetten.



6.2 Schakelen tussen pagina's

Er kunnen maximaal 16 stappen van een patroon tegelijkertijd op de drumtoetsen worden weergegeven. Dit heet een pagina. Als een patroon 17 of meer stappen lang is, kunt u van pagina wisselen.

Om van pagina te wisselen, drukt u op de [PAGE] knop of draait u aan de [ALL] knop terwijl u de [PAGE] knop ingedrukt houdt. De huidige pagina wordt aangegeven door een knipperend cyaanblauw lampje op de Global Meter.



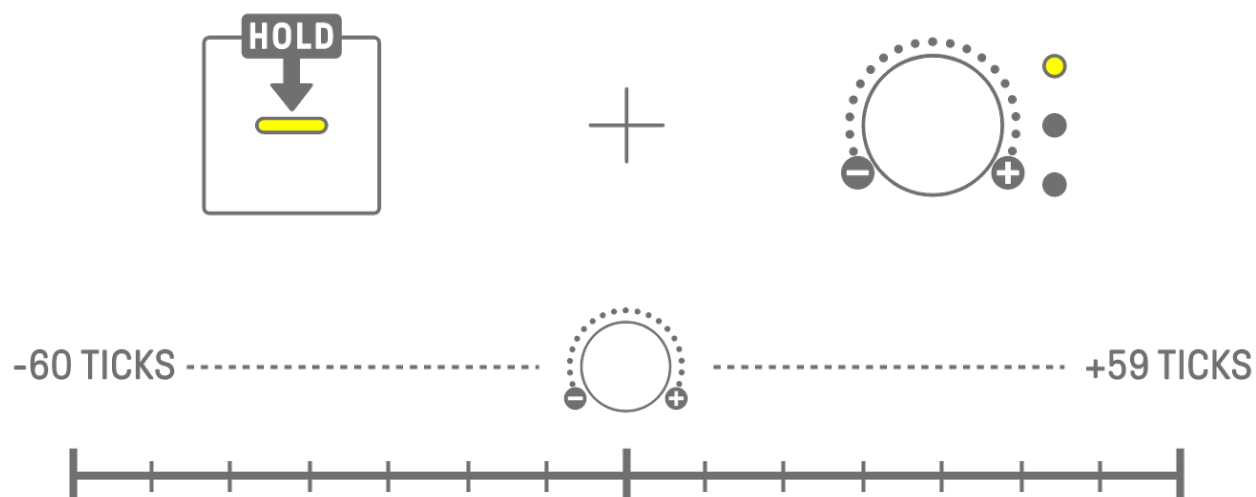
OPMERKING

- Als u de lengte van een patroon wilt wijzigen, raadpleegt u "[5.2 De lengte van een patroon wijzigen](#)".

6.3 De ritmische timing van een stap nauwkeurig afstemmen (Micro Timing)

Houd een drumtoets ingedrukt die aan staat en draai aan een Track-knop om de ritmische timing van die stap nauwkeurig af te stemmen. Op dit moment licht [MICRO TIMING] op de index op.

Ritmische timing kan worden aangepast in een bereik van -60 tikken tot +59 tikken.

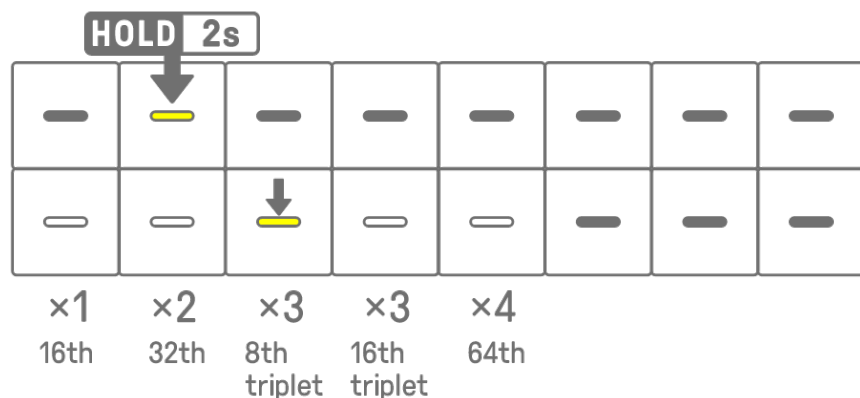


OPMERKING

- Eén stap is 120 tikken.
- Houd meerdere drumtoetsen tegelijkertijd ingedrukt en draai aan een Track-knop om de ritmische timing van meerdere stappen aan te passen.

6.4 Het opeenvolgende aantal keren instellen dat een stap wordt geactiveerd (substap)

Het meerdere keren activeren van een enkele stap wordt een substap genoemd. Als u een drumtoets ingedrukt houdt die 2 seconden of langer aanstaat, lichten er vijf drumtoetsen op voor het instellen van de substap. U kunt Geen substap (standaard) twee keer, drie keer (8e noottriool), drie keer (16e noottriool) of vier keer selecteren.

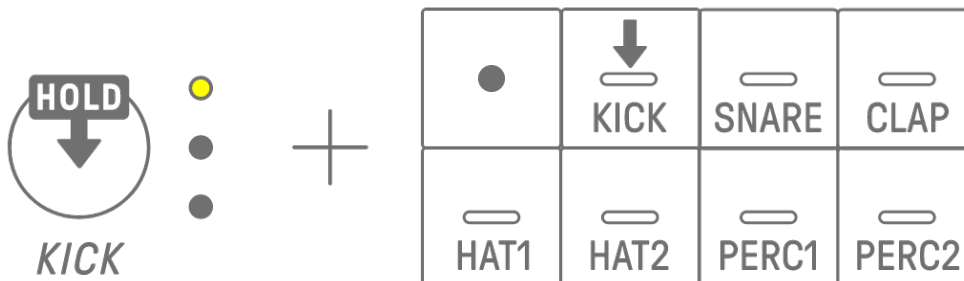


OPMERKING

- Als de drumtoets waarvoor u een substap wilt instellen zich op de bovenste rij bevindt, lichten vijf drumtoetsen op de onderste rij op. Als deze zich op de onderste rij bevindt, lichten vijf drumtoetsen op de bovenste rij op.

6.5 Realtime invoer

Houd een van de Drum Track-knoppen ingedrukt en druk op een Synth-toets om naar de realtime invoermodus te gaan. In de realtime invoermodus kunnen de Synth-toetsen worden gebruikt om drumtracks in realtime af te spelen. Gebruik dezelfde procedure om de realtime invoermodus te verlaten.



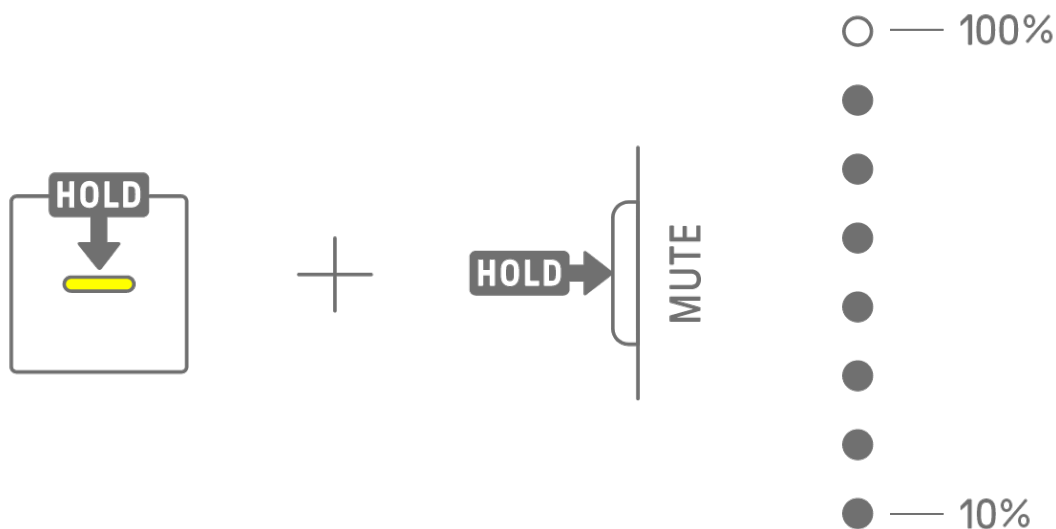
Druk in de realtime invoermodus op de opnametoets om de opname te starten. U kunt de geluiden (noot) van de drumtracks opnemen voor de Synth-toetsen die u indrukt. Tijdens het opnemen knippert de opnametoets rood en wordt het patroon weergegeven op de drumtoetsen.

OPMERKING

- Wanneer de stroom wordt uitgeschakeld, wordt de realtime invoermodus automatisch uitgeschakeld.
- [Wanneer een aftelling is ingesteld](#), wordt de aftelling afgespeeld voordat de opname begint.
- Tracks met het tracktype DrumKit of Synth produceren geen geluid.

6.6 De waarschijnlijkheid van het activeren van een stap wijzigen

De waarschijnlijkheid dat de stappen van een drumtrack worden geactiveerd, kan worden geselecteerd uit 8 niveaus. Houd een drumtoets ingedrukt die aanstaat en druk op de knop [MUTE] om de kans dat die stap wordt geactiveerd met één niveau te verlagen. Op dit moment wordt de waarschijnlijkheid dat deze stap wordt geactiveerd, aangegeven door het aantal lampjes op de Global Meter.



Houd meerdere drumtoetsen ingedrukt die zijn ingeschakeld en druk op de knop [MUTE] om de kans dat deze stappen worden geactiveerd met één niveau te verlagen.

OPMERKING

- Als de waarschijnlijkheid voor het activeren van een stap wordt gewijzigd wanneer deze zich op het minimumniveau bevindt, gaat deze naar het maximumniveau.
- Wanneer meerdere stappen tegelijkertijd worden gewijzigd, geeft de Global Meter het hoogste waarschijnlijkheidsniveau aan.

6.7 Het tracktype wijzigen [OS V2.00]

Hiermee kunt u het tracktype van een drumtrack wijzigen tussen drie beschikbare typen: Drum, DrumKit en Synth.

Type 1: Drum (standaard)

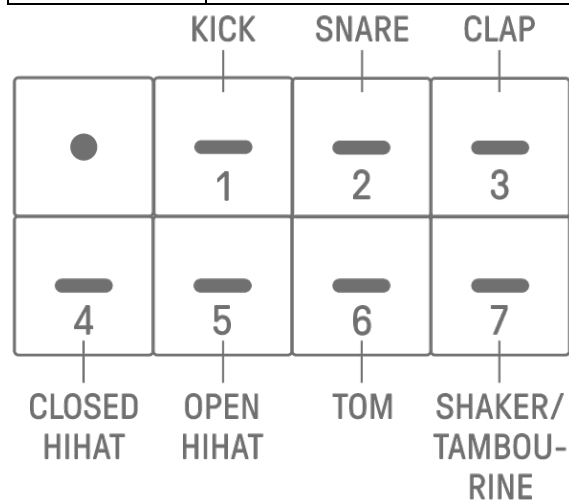
Aan elk drumtrack wordt één drumgeluid toegewezen en u kunt sequenties invoeren met behulp van de drumtoetsen. Dit is het basisspoortype dat in eerdere versies was opgenomen.

Type 2: DrumKit

U kunt een drumgeluid toewijzen aan de zeven Synth-toetsen en dit afspelen.

Direct na het overschakelen naar DrumKit wordt aan elke Synth-toets het drumgeluid toegewezen dat bovenaan de lijst van de volgende geluidscategorieën staat. De stapinvoermodus is altijd ingeschakeld.

Synth-toets	Geluidscategorie
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE



Voor bedieningsinstructies raadpleegt u "[8. SAMPLER-track](#)."

Voor toewijsbare drumgeluiden raadpleegt u Drumgeluid in de Geluidslijst van de Datalijst.

OPMERKING

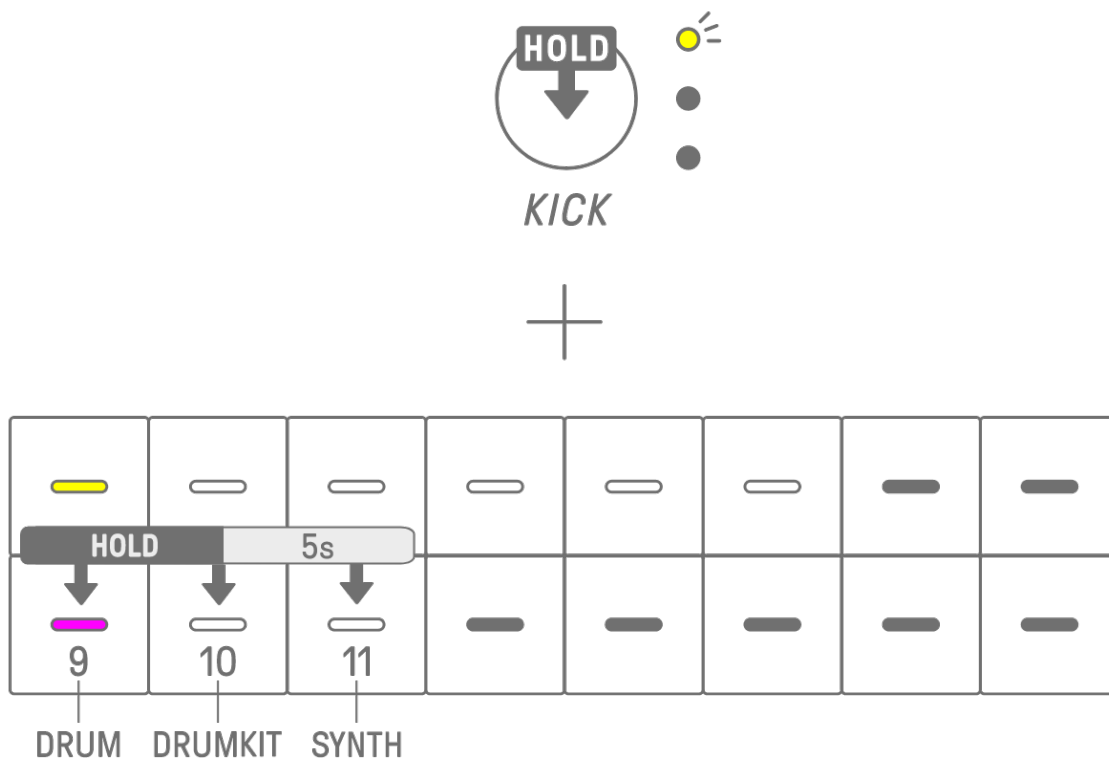
- Synth-geluiden, DX-geluiden en SAMPLER-geluiden kunnen niet worden toegewezen.
- In een DrumKit wordt alleen de golfvorm van elk drumgeluid gebruikt. Daarom, zelfs als u een drumgeluid toewijst dat is bewerkt en opgeslagen, worden bewerkte parameters (zoals filter, toonhoogte, enz.) niet toegepast.

Type 3: Synth

U kunt een drumtrack omzetten in een AWM2-synthgeluid, wat de synth-tracks dus uitbreidt. U kunt bijvoorbeeld de KICK-track instellen op Full Concert Grand (pianogeluid) en de SNARE-track op Violin (vioolgeluid), en deze vervolgens afspelen met de Synth-toetsen. Raadpleeg "[7. Synth-tracks \(SYNTH1, SYNTH2, DX\)](#)" voor bedieningsinstructies.

Procedure voor het wijzigen van het tracktype

1. Houd de Drumtrack-knop ingedrukt voor de track die u wilt wijzigen. De drumtoetsen 9 tot en met 11 lichten op (9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth).
2. Houd de Drumtrack-knop ingedrukt en houd tegelijkertijd de Drum-toets ingedrukt die overeenkomt met het te wijzigen type, gedurende vijf seconden. Op dit punt zal de globale meter geleidelijk knipperen, waarmee de voortgang van de typewijziging wordt aangegeven.
3. Wanneer de overeenkomstige Drum-toets paars oplicht, is de typewijziging voltooid.



LET OP

- Wanneer het tracktype wordt gewijzigd, worden de sequencegegevens die naar de beoogde drumtrack zijn gestuurd, verwijderd.

OPMERKING

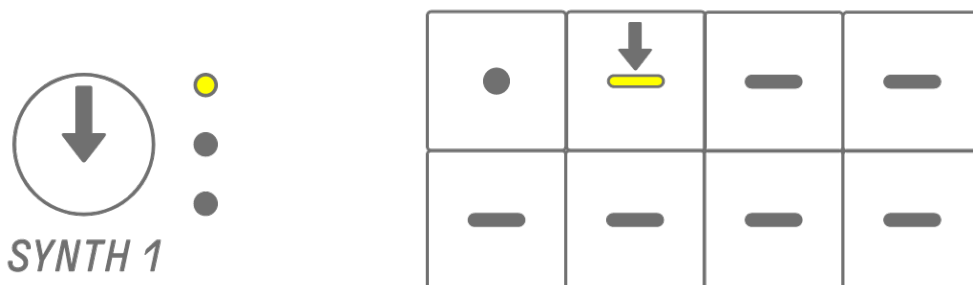
- Het tracktype kan niet worden gewijzigd tijdens het afspelen van het project.

7. Synth-tracks (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

Er zijn drie Synth-tracks: SYNTH 1 en SYNTH 2 van de AWM2-engine, en DX van de FM-engine. U kunt melodieën produceren door de overeenkomstige Track-knoppen en Synth-toetsen te bedienen.

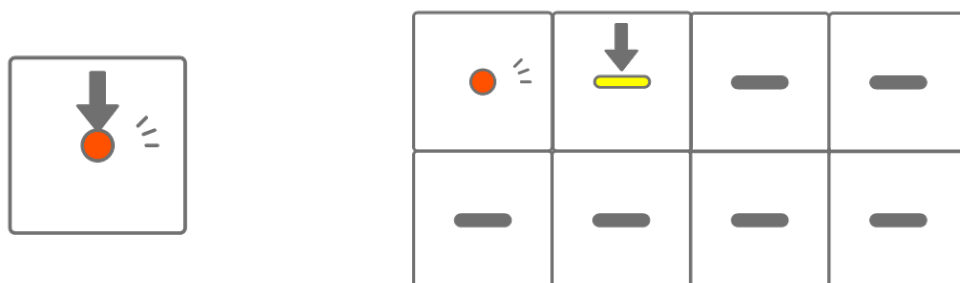
7.1 Realtime invoer

Druk op de [SYNTH 1]-knop, [SYNTH 2]-knop of [DX]-knop om een Synth-track te selecteren. Druk op de Synth-toetsen om in realtime te spelen.



Druk op de opnametoets om de opname te starten. U kunt de geluiden (noten) opnemen van de Synth-toetsen die u indrukt.

Tijdens het opnemen knippert de opnametoets rood en wordt de huidige positie in het patroon weergegeven op de drumtoetsen.



OPMERKING

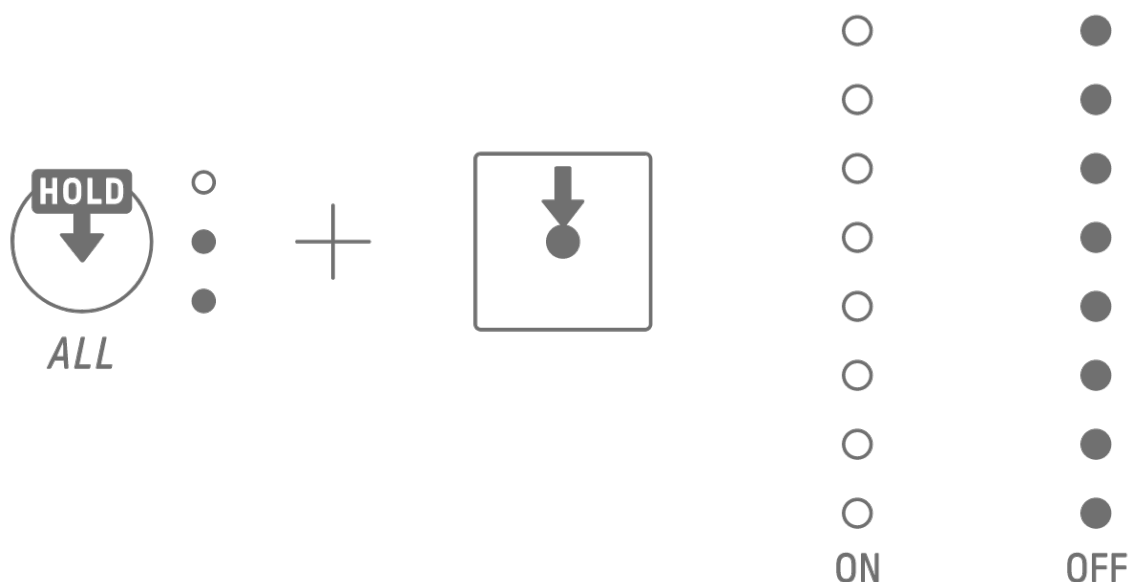
- Realtime invoer is ook mogelijk vanaf externe MIDI-apparaten. Voor meer informatie over kanaaltoewijzingen raadpleegt u "[18.2 MIDI-kanalen](#)".
- U kunt overdubs opnemen terwijl eerder opgenomen noten op hun plaats blijven. Als u echter een noot opneemt met dezelfde toonhoogte als een eerder opgenomen noot, wordt de lengte van de eerder opgenomen noot herschreven.
- [Wanneer een aftelling is ingesteld](#), wordt de aftelling afgespeeld voordat de opname begint.

7.2 Quantiseren aan/uitzetten

Om quantisering tijdens het opnemen aan/uit te zetten, houdt u de [ALL]-knop ingedrukt en drukt u op de opnametoets. De Global Meter licht wit op als quantisering is ingeschakeld en gaat uit als quantisering is uitgeschakeld. Dit is standaard ingeschakeld.

Als quantisering is ingeschakeld, worden de opgenomen gegevens automatisch gecorrigeerd als uw ritmische timing tijdens een optreden een beetje hapert.

Quantiseren heeft geen invloed op eerder opgenomen gegevens.

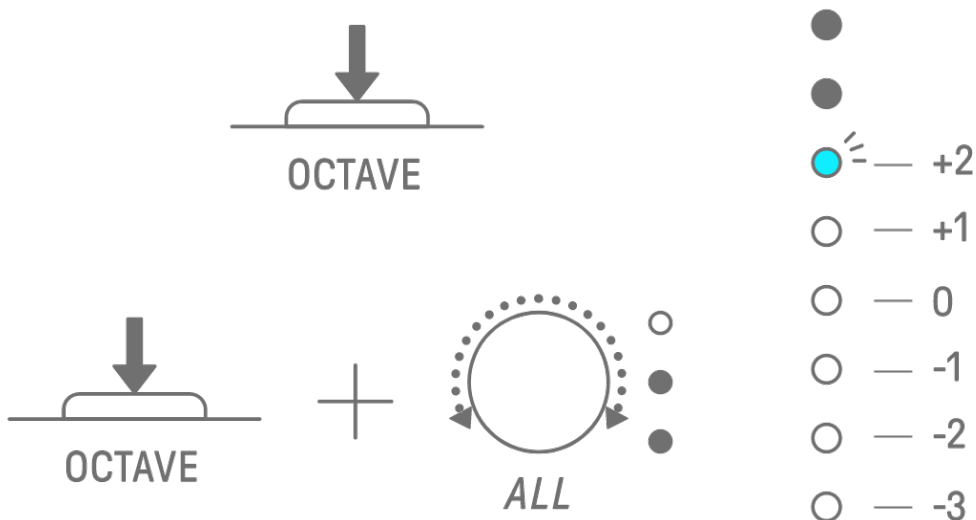


OPMERKING

- Gebruik de SEQTRAK-app om geavanceerde quantiseringsinstellingen te maken. Quantiseren kan worden ingesteld op 1/32, 1/16T, 1/16 (standaard), 1/8T, 1/8 of OFF.
- Quantiseringsinstellingen worden ook toegepast tijdens realtime invoer voor drumtracks.

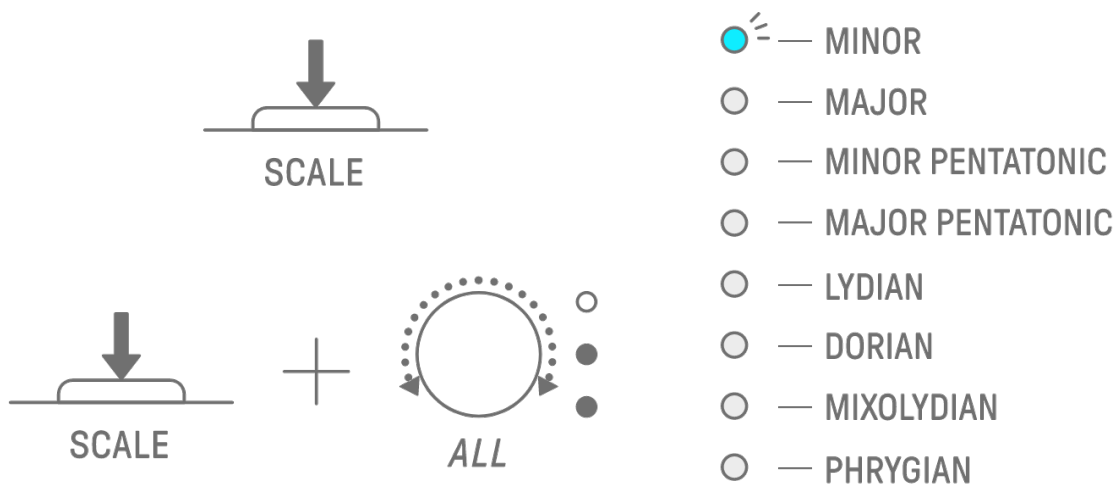
7.3 Het octaaf wijzigen

Druk op de [OCTAVE]-knop of draai aan de [ALL]-knop terwijl u de [OCTAVE]-knop ingedrukt houdt, om de toonhoogte van de momenteel geselecteerde Synth-toets met stappen van één octaaf te wijzigen. Het octaaf kan binnen een bereik van +2 tot -3 octaven worden gewijzigd. Deze handeling heeft geen invloed op eerder opgenomen gegevens.



7.4 De toonladder wijzigen

Druk op de [SCALE]-knop of draai aan de [ALL]-knop terwijl u de [SCALE]-knop ingedrukt houdt, om de toonladder te wijzigen die wordt gebruikt wanneer de Synth-toetsen worden ingedrukt. Voor elk project zijn acht verschillende toonladders opgeslagen. De standaardinstellingen worden weergegeven in de onderstaande afbeelding. Deze handeling heeft geen invloed op eerder opgenomen gegevens.

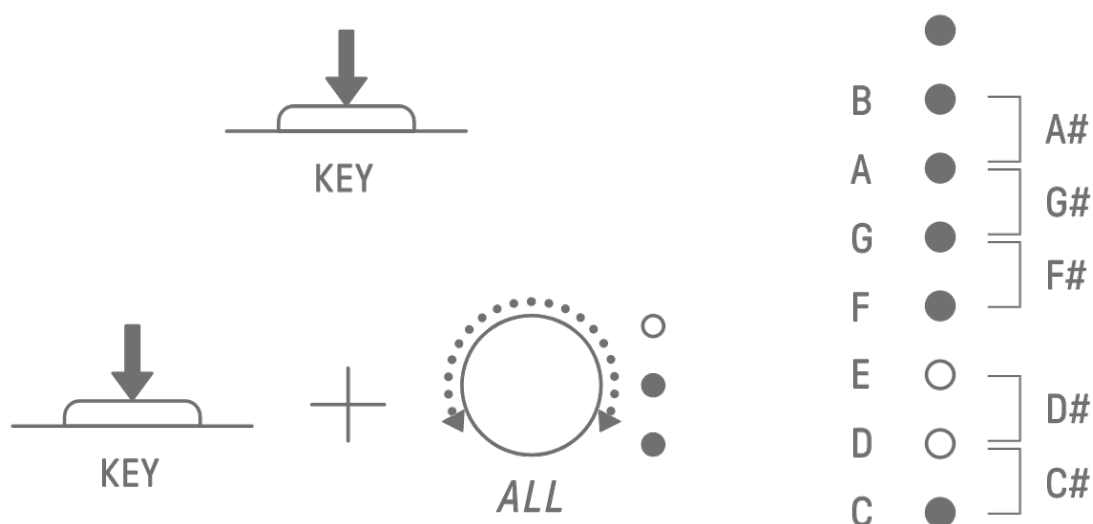


OPMERKING

- U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om de toonladder van het momenteel geselecteerde project te bewerken.

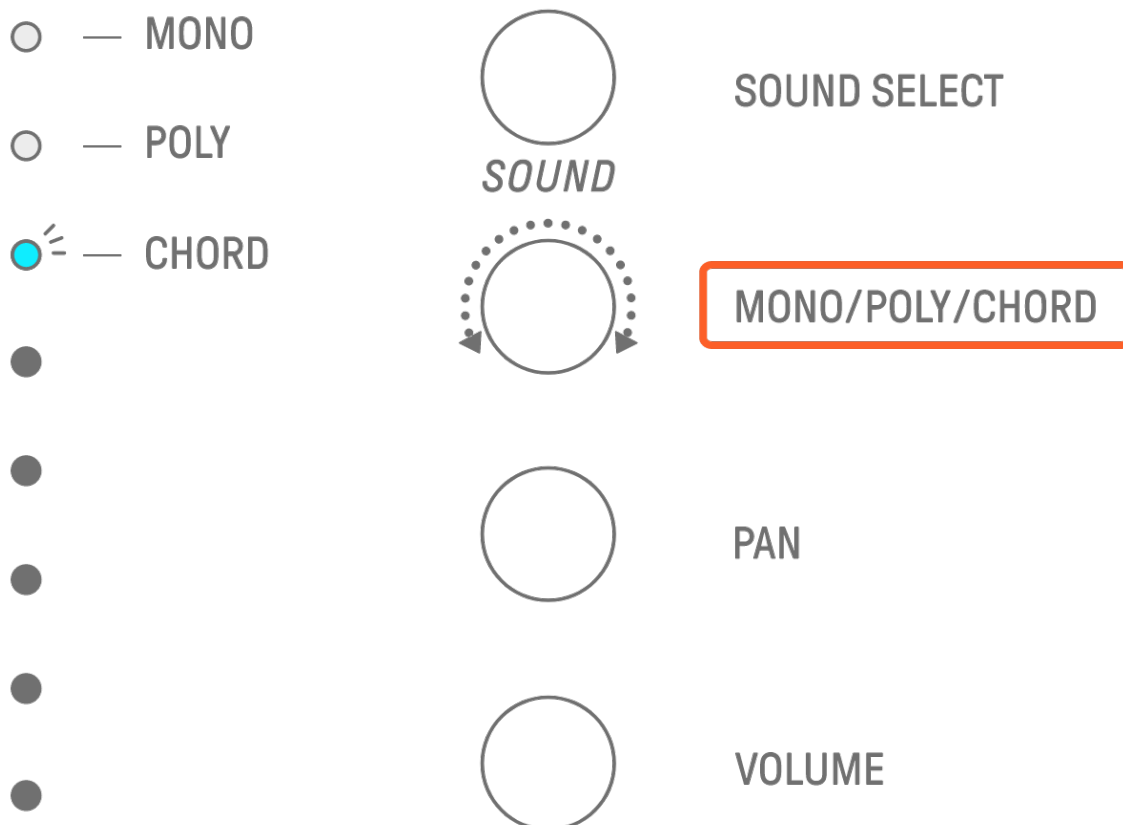
7.5 De toonsoort wijzigen

Druk op de [KEY]-knop of draai aan de [ALL]-knop terwijl u de [KEY]-knop ingedrukt houdt, om de toonsoort (toonhoogte) die wordt gebruikt wanneer de Synth-toetsen worden ingedrukt, te wijzigen met een halve stap. Deze handeling heeft geen invloed op eerder opgenomen gegevens.



7.6 Akkoorden spelen

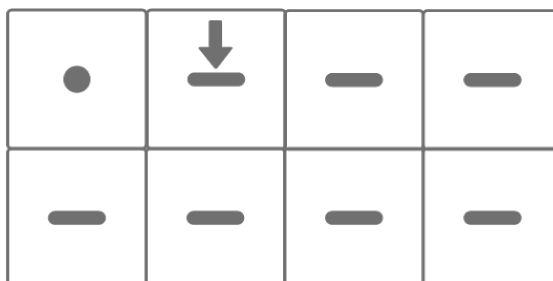
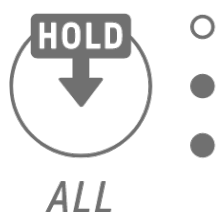
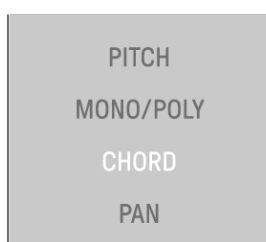
Draai aan Sound Design-knop 2 op Sound Design Pagina 1 om te schakelen tussen de MONO-, POLY- en CHORD-instellingen. Voor de CHORD-instelling zijn zeven akkoorden toegewezen. De MONO/POLY/CHORD-instellingen kunnen worden ingeschakeld voor de SYNTH 1-, SYNTH 2- en DX-tracks.



7.7 Akkoorden bewerken

Gebruik de volgende procedure om de akkoorden te bewerken.

1. Draai aan Sound Design-knop 2 op Sound Design-pagina 1 om CHORD te selecteren.
2. Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de Synth-toets van het akkoord dat u wilt bewerken. De noten waaruit dat akkoord bestaat, worden op de drumtoetsen weergegeven. Druk op de knop [OCTAVE] of druk op een van de blauw verlichte drumtoetsen om het weergegeven notenbereik te wijzigen.
3. Druk op de drumtoetsen om noten toe te voegen of te verwijderen. U kunt maximaal vier noten selecteren. Druk op een Synth-toets om het akkoord van de geselecteerde noten te beluisteren.



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

Deze handeling heeft geen invloed op eerder opgenomen gegevens.

OPMERKING

- De noten waaruit een akkoord bestaat, kunnen ook worden bewerkt in de SEQTRAK-app.
- Voor elke track kunnen akkoorden worden ingesteld, en deze zijn gekoppeld aan de toonladder van dat project.
- Als een noot in een toonsoort, toonladder of akkoord boven G8 ligt, wordt de noot een octaaf lager gespeeld (bijvoorbeeld A7 voor A8).

7.8 Overschakelen naar toetsenbordinvoermodus

In de toetsenbordinvoermodus kunt u de drumtoetsen bespelen alsof het een toetsenbord is. Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de [KEY]-knop om naar de toetsenbordinvoermodus te schakelen. Op dit moment lichten de Drum-toetsen wit op in de vorm van een toetsenbord.



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

OPMERKING

- Druk op de knop [OCTAVE] of druk op een van de blauw verlichte drumtoetsen om het weergegeven notenbereik te wijzigen.

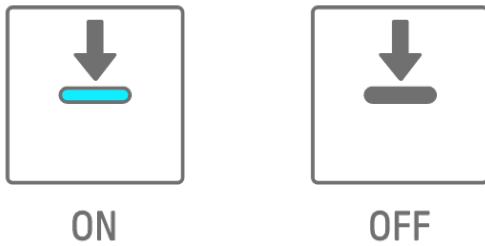
7.9 Stappen invoeren

Synth-tracks kunnen worden bewerkt door stappen in te voeren.

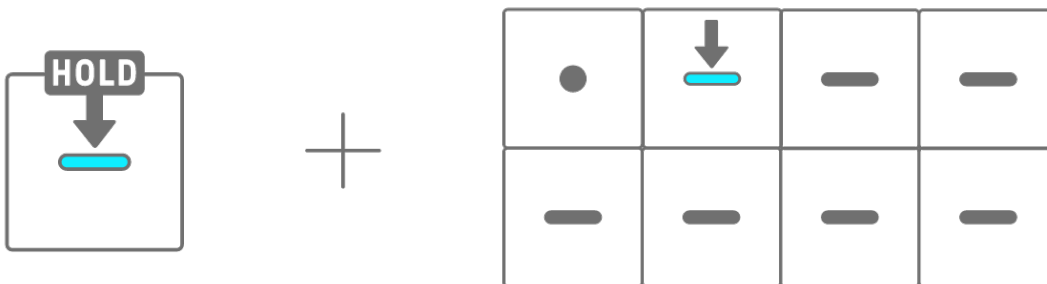
Houd de [PAGE]-knop ingedrukt en druk op de Synth Track-knop of de [SAMPLER]-knop om naar de Step input-modus te gaan. Gebruik dezelfde procedure om de Step Input-modus te verlaten.



Druk op een drumtoets om de corresponderende stap aan/uit te zetten. De stap bevat de laatst gespeelde noot via de Synth-toets/toetsenbordinvoermodus/extern MIDI-apparaat voor de momenteel geselecteerde track. Als er meerdere noten tegelijkertijd worden gespeeld, zoals wanneer MONO/POLY/CHORD is ingesteld op CHORD, worden alle geselecteerde noten voor die stap ingevoerd.



Houd een drumtoets ingedrukt en druk op een Synth-toets om noten die aan de Synth-toets zijn toegewezen aan de geselecteerde stap toe te voegen of ervan te verwijderen. Als MONO/POLY/CHORD is ingesteld op CHORD, worden alle reeds ingevoerde noten verwijderd en worden noten van het akkoord toegevoegd. Als de ingevoerde noten exact overeenkomen met de noten van het akkoord, worden alle noten verwijderd.



Om de lengte van de noten van de geselecteerde stap te wijzigen, houdt u tegelijkertijd een ingeschakelde drumtoets ingedrukt en draait u aan de [ALL]-knop. Als de geselecteerde stap meerdere noten heeft, houd dan tegelijkertijd de Drum- en Synth-toetsen ingedrukt en draai aan de [ALL]-knop om de lengte van individuele noten te wijzigen.

De lengte van de noot wordt aangegeven door de drumtoetsen en de Global Meter.



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



OPMERKING

- Wanneer de stroom wordt uitgeschakeld, wordt de Step input-modus automatisch uitgeschakeld.
- In de Step Inputmodus kunt u de [Microtiming](#) van noten wijzigen.

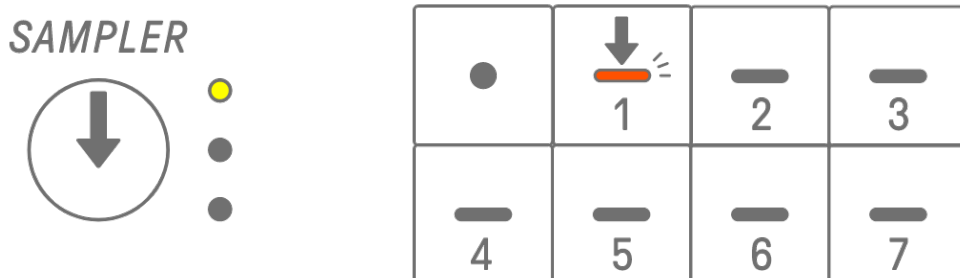
8. SAMPLER-track

De SAMPLER-track wordt gebruikt voor het afspelen van audiosamples. Vooraf ingestelde samples of samples die zijn opgenomen met de ingebouwde microfoon kunnen onder andere worden toegewezen aan de Synth-toetsen voor afspelen.

8.1 Realtime invoer

Druk op de knop [SAMPLER] om de SAMPLER-track te selecteren.

De SAMPLER-track kan maximaal zeven samples afspelen. Druk op een Synth-toets om de sample af te spelen die aan die toets is toegewezen.



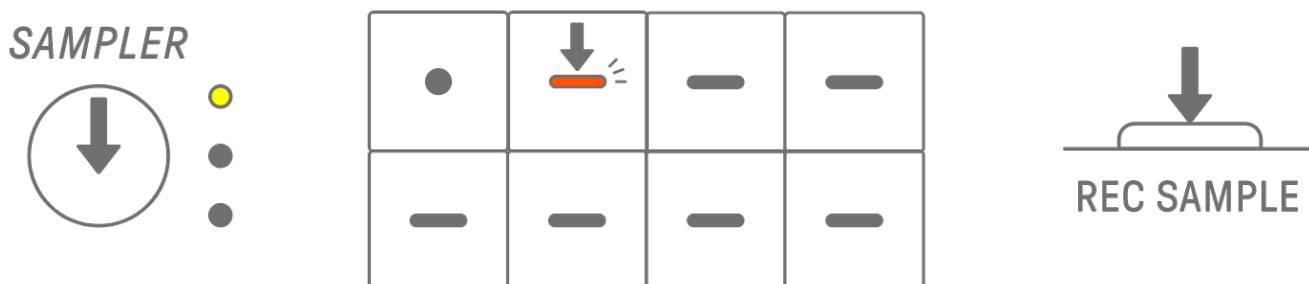
Druk op de opnametoets om de opname te starten. U kunt de samples opnemen die aan de Synth-toetsen zijn toegewezen. Tijdens het opnemen knippert de opnametoets rood en wordt de huidige positie in het patroon weergegeven op de drumtoetsen.

8.2 Sampling (ingebouwde microfoon/AUDIO IN en USB-audio-ingang)

Geluiden die zijn opgenomen met de ingebouwde microfoon of geïmporteerd van een extern apparaat kunnen op de SAMPLER-track worden afgespeeld. Druk op de knop [SAMPLER] om de SAMPLER-track te selecteren. Druk op de Synth-toets waaraan het te samplen geluid wordt toegewezen. Op dit moment knippert de geselecteerde Synth-toets rood.

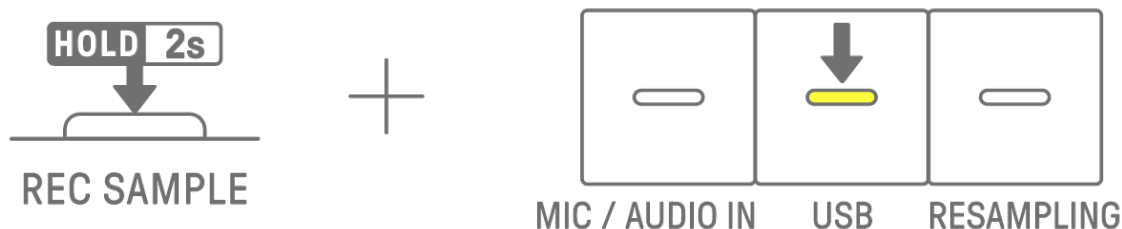
Druk op de knop [REC SAMPLE] om het samplen met de microfoon te starten. De opnametijd voor elke sample bedraagt maximaal 16 seconden. Om het samplen te beëindigen, drukt u nogmaals op de knop [REC SAMPLE] of laat u de volle 16 seconden verstrijken.

Als er een kabel is aangesloten op de [AUDIO IN]-aansluiting, wordt sampling uitgevoerd voor de AUDIO IN-ingang. Als de samplingbron een USB-audio-ingang is, wordt audio die via de USB-aansluiting wordt ingevoerd, gesampled.



8.3 De samplingbron wijzigen

U kunt kiezen uit drie samplingbronnen: ingebouwde microfoon/AUDIO IN-ingang, USB-audio-ingang of resampling. Om de samplingbron te wijzigen, houdt u de knop [REC SAMPLE] minimaal 2 seconden ingedrukt en drukt u op de drumtoets die wit verlicht is.



8.4 Resampling

Resamplen is het proces waarbij audio rechtstreeks vanaf de SEQTRAK wordt gesampled terwijl de audio door het apparaat wordt afgespeeld. Gebruik de volgende procedure voor resampling.

1. Wijzig de samplingbron in resampling. Voor meer informatie over het wijzigen van de samplingbron raadpleegt u "[8.3 De samplingbron wijzigen](#)".
2. Wijzig het patroon en pas het aan op elke track.
3. Start met het samplen. Voor meer informatie over hoe u kunt samplen raadpleegt u "[8.2 Sampling \(ingebouwde microfoon/AUDIO IN en USB-audio-ingang\)](#)".

OPMERKING

- De metronoom wordt gedempt tijdens het resamplen, ongeacht de instelling.

8.5 Sampling annuleren

Het samplen kan worden geannuleerd terwijl het bezig is. Om het samplen te annuleren, houdt u de [DELETE]-knop ingedrukt en drukt u op de [REC SAMPLE]-knop. Nadat het samplen is geannuleerd, worden de geluiden hersteld naar hun vorige staat van vóór het samplen.



8.6 De aftelling instellen om met samplen te beginnen

Om het aftellen in te stellen voordat het samplen begint, houdt u de [ALL]-knop ingedrukt en drukt u op de [REC SAMPLE]-knop. De aftelinstelling wordt ingeschakeld wanneer de samplingbron is ingesteld op ingebouwde microfoon/AUDIO IN-ingang of USB-audio-ingang. De Global Meter licht wit op als het aftellen is ingeschakeld en gaat uit als het aftellen is uitgeschakeld.

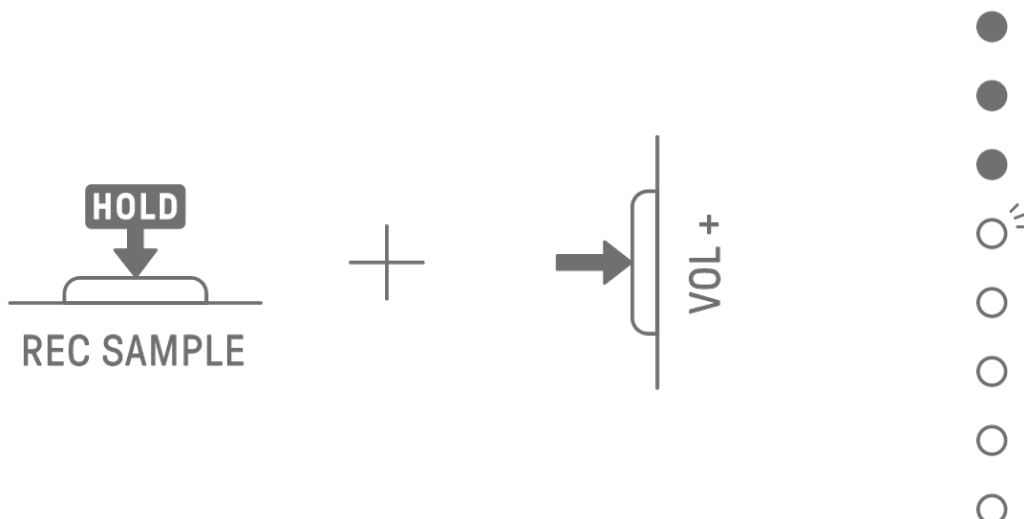


OPMERKING

- Deze instelling is gekoppeld aan de instelling van het aftellen voor de opname begint in de realtime invoermodus.

8.7 Overschakelen naar de monitoringmodus

In de Monitoring-modus kunt u de Global Meter gebruiken om de luidheid van de gesampled invoeraudio te controleren. Houd de [REC SAMPLE]-knop ingedrukt en druk op de [VOL+]-knop om naar de Monitoring-modus te schakelen. Bij het overschakelen naar de Monitoring-modus knipperen de drie ledlampjes op de SAMPLER-track wit. Gebruik dezelfde procedure om de Monitoring-modus te verlaten.

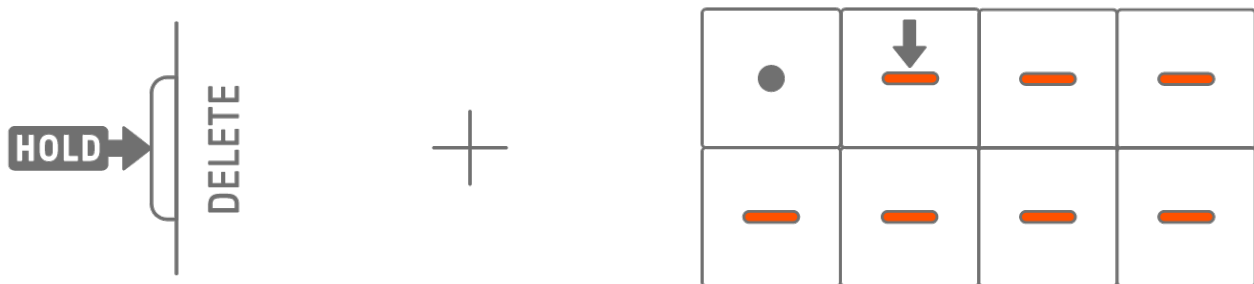


8.8 Automatisch normaliseren in-/uitschakelen

De automatische normalisatiefunctie maximaliseert automatisch het volume van de gesampled audio. Dit is standaard ingeschakeld. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om automatisch normaliseren in/uit te schakelen.

8.9 Patronen voor elke sample verwijderen

Druk op de knop [SAMPLER] om de SAMPLER-track te selecteren. Houd de [DELETE]-knop ingedrukt en druk op een Synth-toets om het patroon voor die sample te verwijderen.



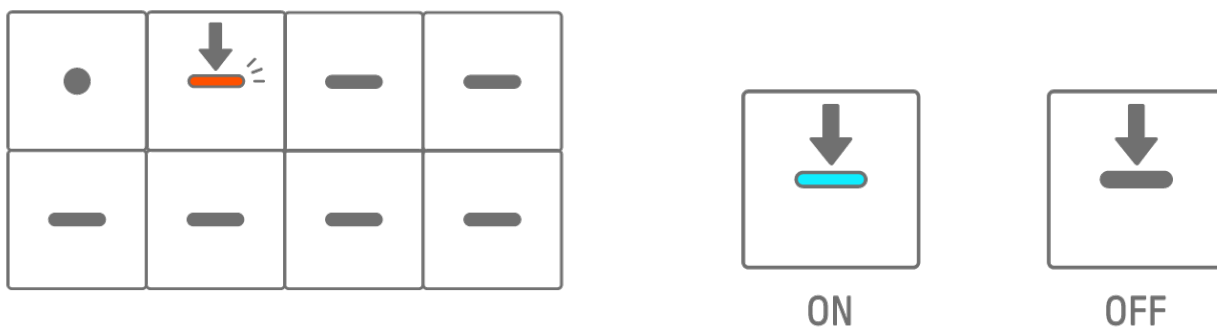
8.10 Stappen invoeren

De SAMPLER-track kan worden bewerkt door stappen in te voeren.

Houd de [PAGE]-knop ingedrukt en druk op de Synth Track-knop of de [SAMPLER]-knop om naar de Step input-modus te gaan. Gebruik dezelfde procedure om de Step Input-modus te verlaten.



Druk op de knop [SAMPLER] om de SAMPLER-track te selecteren. Druk op een Synth-toets om de sample te selecteren die u wilt bewerken. Druk op een drumtoets om die stap aan/uit te zetten. De Drum-toets geeft alleen de gegevens voor de geselecteerde sample weer.



Houd een ingeschakelde drumtoets ingedrukt en draai aan de [ALL]-knop om de lengte van de noten van de geselecteerde stap te wijzigen. De lengte van de noot wordt aangegeven door de drumtoetsen en de Global Meter.



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

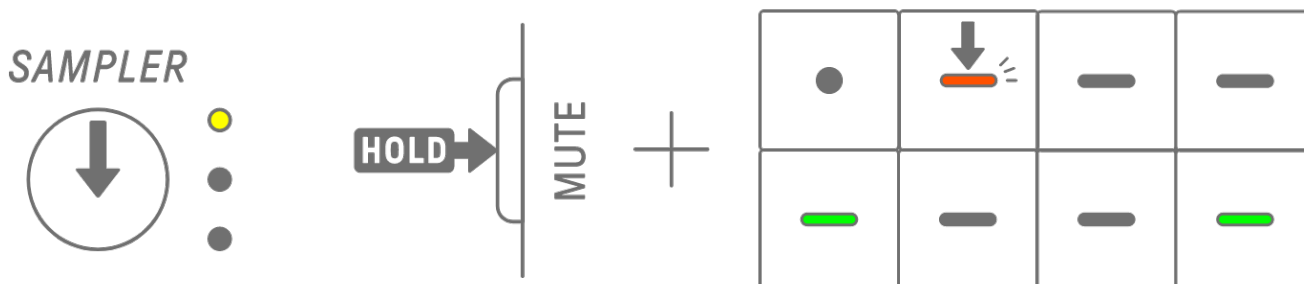


OPMERKING

- Wanneer de stroom wordt uitgeschakeld, wordt de Step input-modus automatisch uitgeschakeld.
- In de Step Inputmodus kunt u de [Microtiming](#) van noten wijzigen.

8.11 Dempnen van samples

Druk op de knop [SAMPLER] om de SAMPLER-track te selecteren. Houd de [MUTE]-knop ingedrukt en druk op een Synth-toets om de sample die is toegewezen aan die Synth-toets te dempen. De Synth-toets van de gedempte sample licht groen op. Gebruik dezelfde procedure om de demping van de sample op te heffen.



OPMERKING

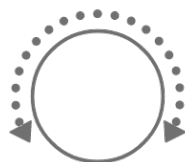
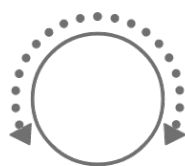
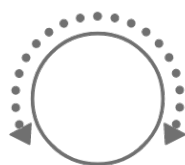
- Wanneer de SAMPLER-track is gedempt, wordt er geen geluid gemaakt, ongeacht de dempingsstatus van de sample.
- Als u het dempen opheft van de SAMPLER-track of van alle tracks tegelijk, wordt het dempen van de sample niet automatisch opgeheven.
- Deze bewerking is ook beschikbaar wanneer het Drum-tracktype is ingesteld op Drumkit.

9. Sound Design

9.1 Geluidsparementers aanpassen

Druk op een Track-knop om de track te selecteren waarvan u de geluidsparementers wilt aanpassen. Draai aan de Sound Design-knoppen om de geluidsparementers van de geselecteerde track aan te passen. Om grotere wijzigingen in de parementers aan te brengen, drukt en draait u tegelijkertijd aan de Sound Design-knoppen. De aan te passen geluidsparementers worden weergegeven in de index.

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

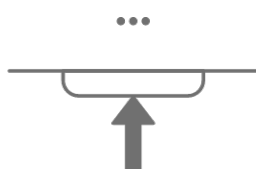


9.1.1 Schakelen tussen de bedieningspagina's voor geluidsparementers

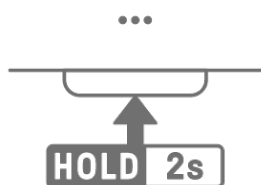
Druk op de knop Sound Design Page om tussen de bedieningspagina's voor geluidsparementers te schakelen. Aan elke pagina worden verschillende geluidsparementers toegewezen.

☒ — Page1

☐ — Page2



Houd de Sound Design Page-knop minimaal 2 seconden ingedrukt om naar de geavanceerde instellingen te gaan. Gebruik dezelfde procedure om de geavanceerde instellingen af te sluiten. In de geavanceerde instellingen zijn meer bedieningspagina's en geluidsparementers beschikbaar.



9.1.2 Drumtrack (Type1: Drum, Type2: DrumKit) geluidsparementers

Pagina	Sound Design-knop	Parameter	Parametervergrendeling/ Motion-opname	Indexweergave
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-track (SYNTH 1 en SYNTH 2) en Drumtrack (Type3: Synth) geluidsparemeters

Pagina	Sound Design-knop	Parameter	Parametervergrendeling/ Motion-opname	Indexweergave
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

OPMERKING

- Als een Synth-track in de [Step Input-modus](#) is en [Parametervergrendeling](#) is ingeschakeld, zal [PITCH] oplichten in plaats van [MONO/POLY] en [CHORD]. Op dit moment kunt u de toonhoogte (nootnummer) van de noot voor de geselecteerde stap in halve stappen veranderen.

9.1.4 Geluidsparameters van de Synth-track (DX)

Pagina	Sound Design-knop	Parameter	Parametervergrendeling/ Motion-opname	Indexweergave
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

OPMERKING

- Als een Synth-track in de [Step Input-modus](#) is en [Parametervergrendeling](#) is ingeschakeld, zal [PITCH] oplichten in plaats van [MONO/POLY] en [CHORD]. Op dit moment kunt u de toonhoogte (nootnummer) van de noot voor de geselecteerde stap in halve stappen veranderen.

9.1.5 Geluidsparementers van de SAMPLER-track

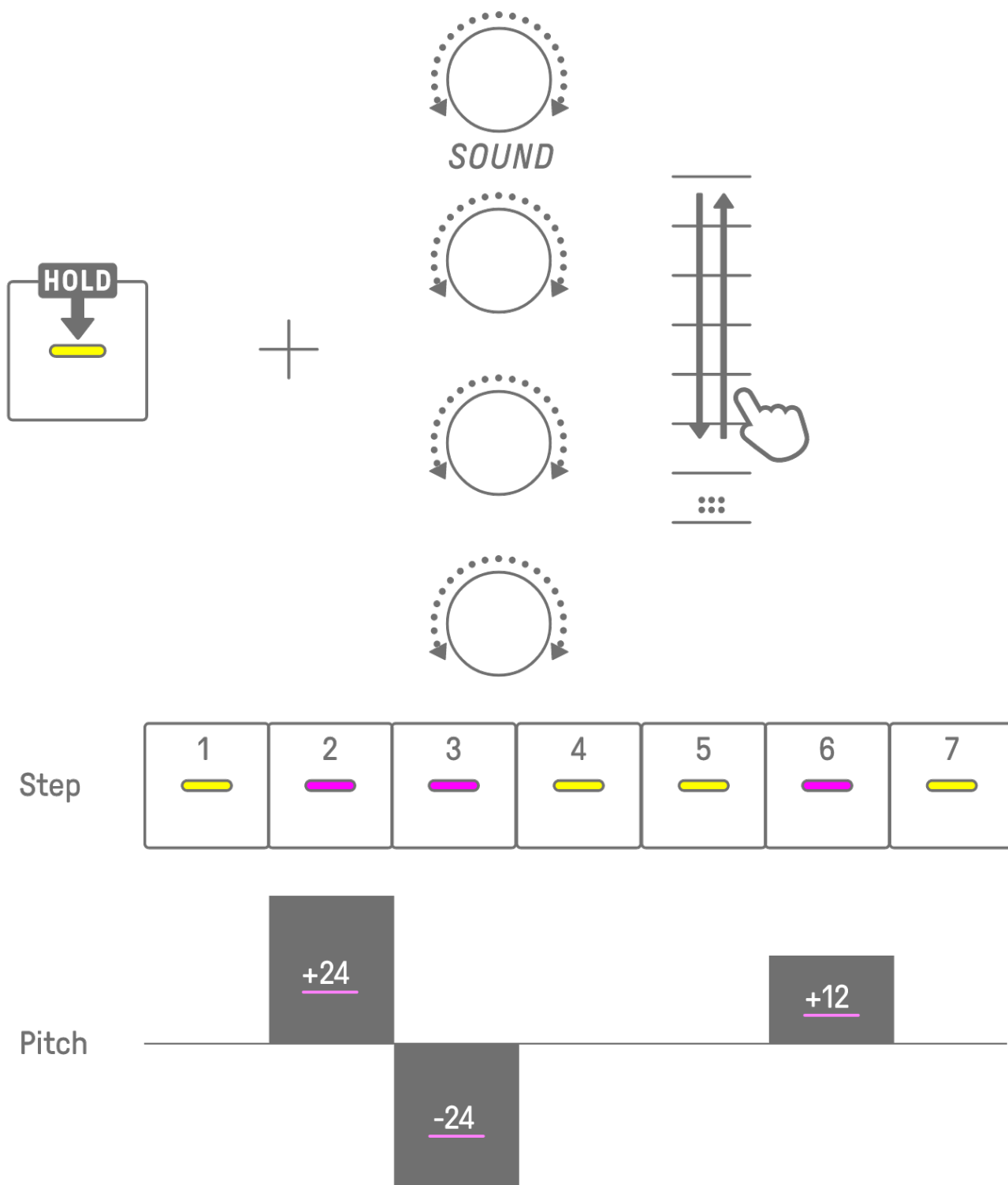
Pagina	Sound Design-knop	Parameter	Parametervergrendeling/ Motion-opname	Indexweergave
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	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

OPMERKING

- Voor een beschrijving van elke geluidsparementers raadpleegt u "[18.7 Beschrijving van geluidsparementers](#)".

9.2 Geluids- en effectparameters voor elke stap instellen (Parameter Lock)

U kunt voor elke stap het geluidsontwerp en de afzonderlijke effectparameters instellen (Parameter Lock). Houd een ingeschakelde drumtoets ingedrukt en draai aan de Sound Design-knoppen 1–4 of verschuif de [FX LEVEL]-aanraakschuifregelaar om Parameter Lock voor die stap in te schakelen. Stappen waarvoor Parameter Lock is ingeschakeld, lichten paars op. Voor meer informatie over parameters waarvoor Parameter Lock kan worden ingeschakeld, raadpleegt u "[9.1 Geluidsparemeters aanpassen](#)".

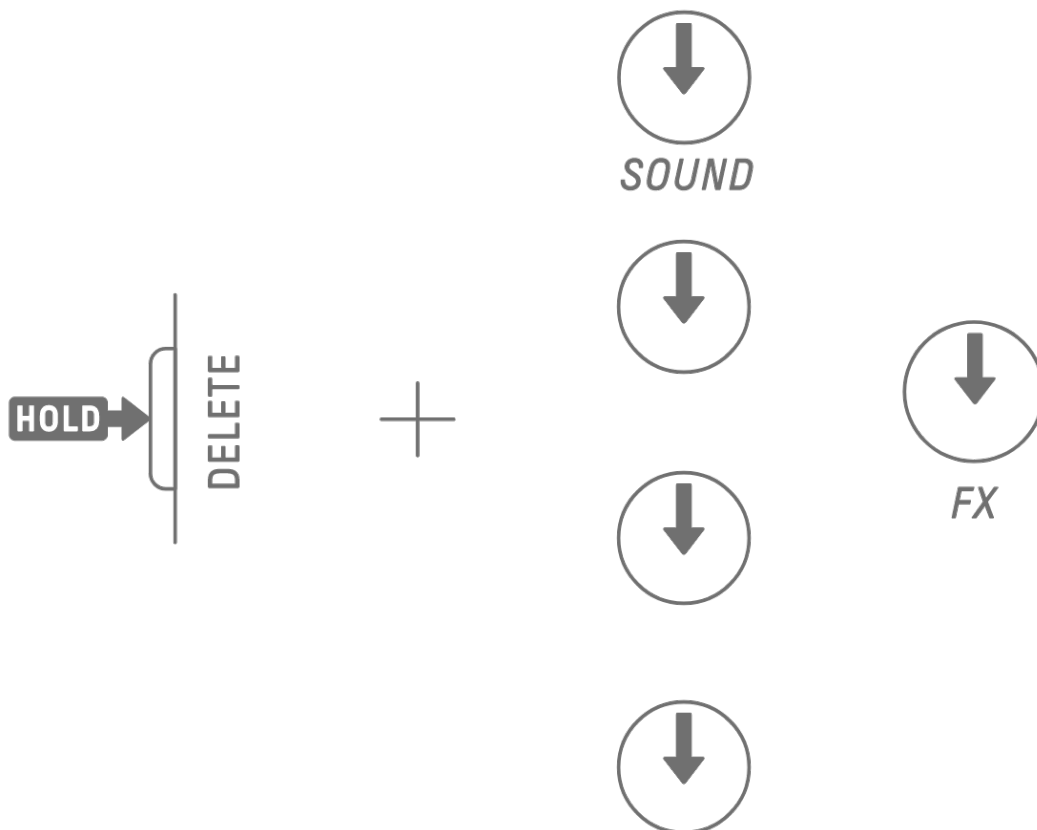


OPMERKING

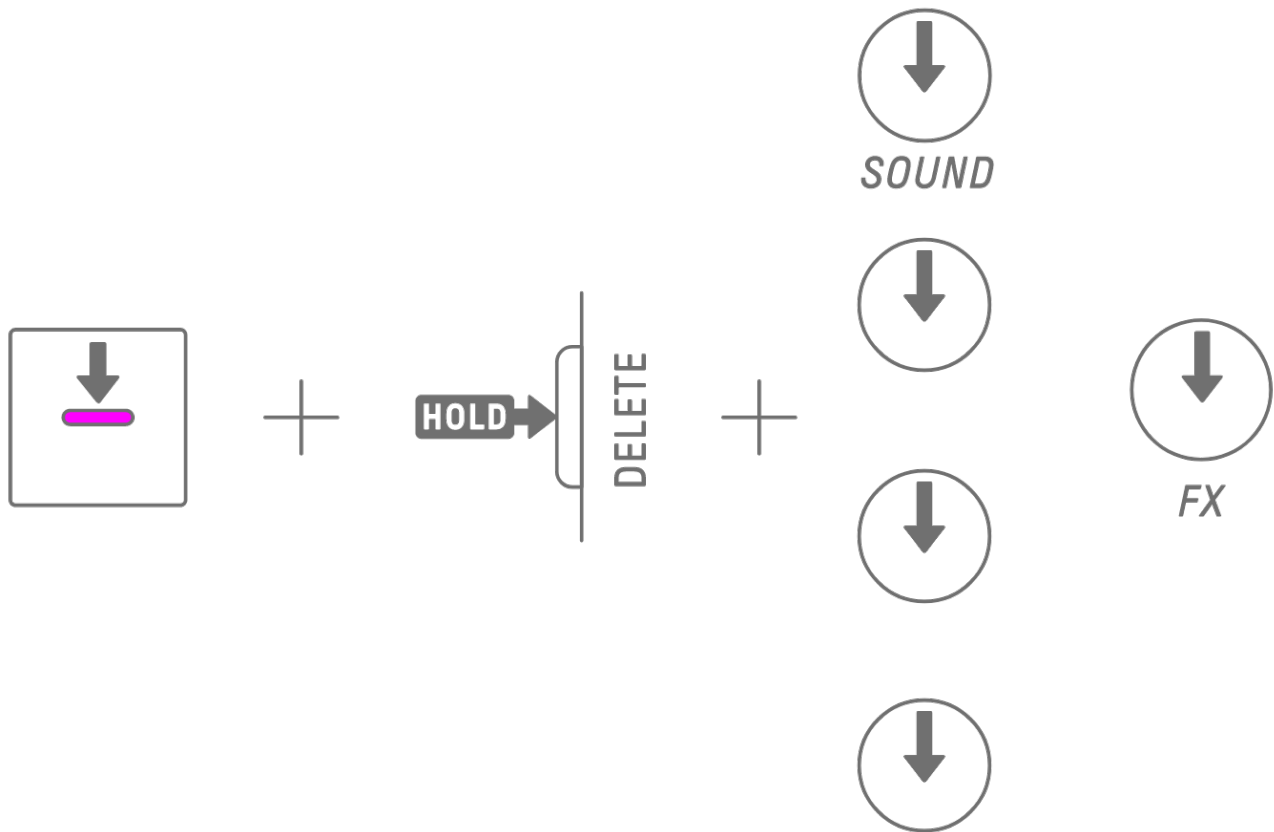
- Houd meerdere drumtoetsen ingedrukt en draai aan de Sound Design-knoppen 1–4 of verschuif de [FX LEVEL]-aanraakschuifregelaar om Parametervergrendeling voor de geselecteerde stappen in te schakelen.
- Als u Parameter Lock voor VOLUME inschakelt, verandert de snelheid van de noot.

9.2.1 Een parameter lock verwijderen

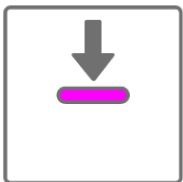
Om het parameter lock van het geselecteerde patroon te verwijderen, houdt u de knop [DELETE] ingedrukt en drukt u op de Sound Design-knop of de [FX]-knop. De parameter voor de overeenkomstige knop wordt verwijderd.



Om het parameter lock van de geselecteerde stap te verwijderen, houdt u de drumtoets en de [DELETE]-knop ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op de Sound Design-knop of de [FX]-knop. De parameter voor de overeenkomstige knop wordt alleen voor de geselecteerde stap verwijderd.



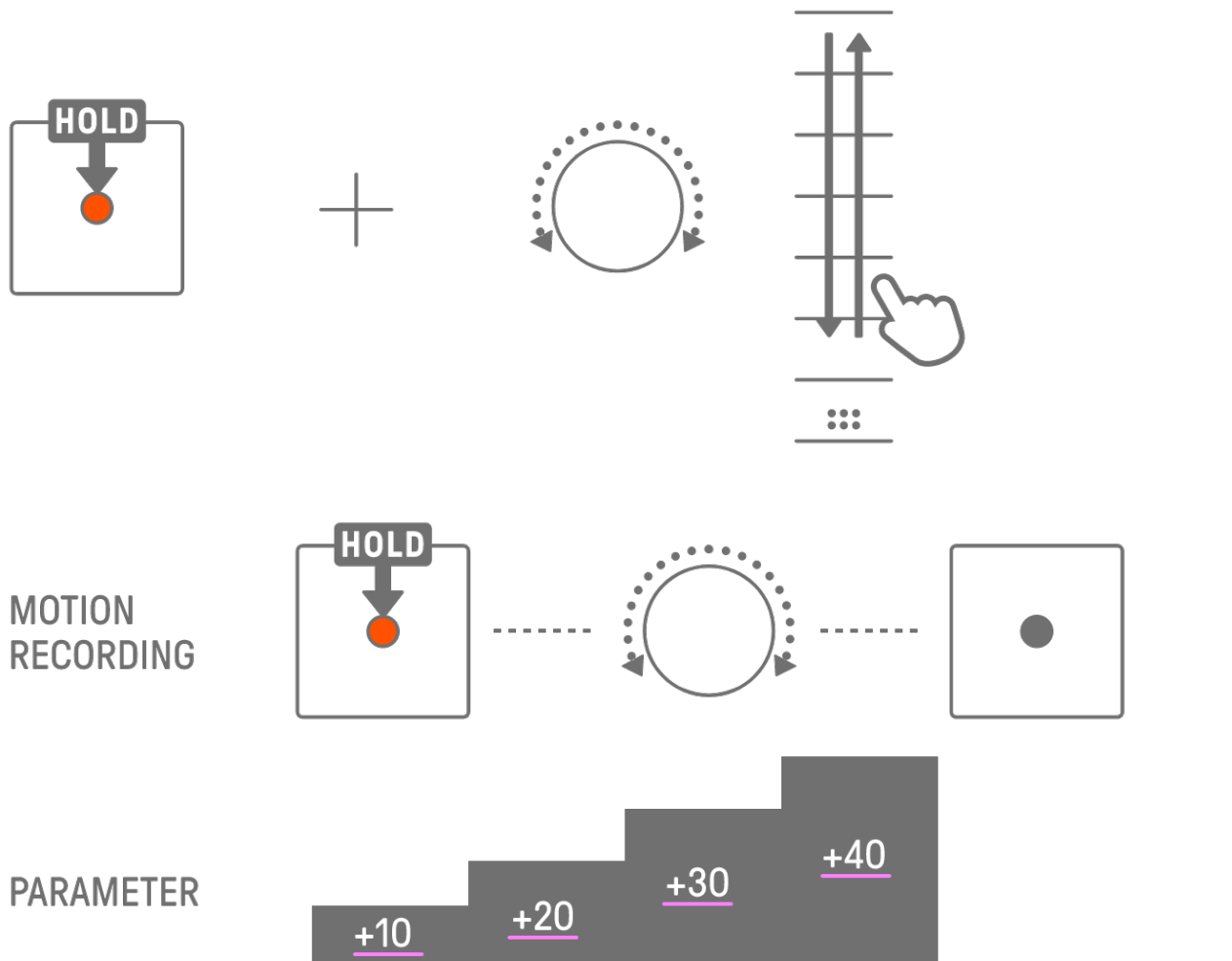
Als u een stap uitschakelt, worden alle parameter locks voor de geselecteerde stap verwijderd.



9.3 De beweging van geluids- en effectparameters in stappen opnemen (Motion Recording)

U kunt de werking van de Sound Design-knoppen en aanraakschuifregelaars voor afzonderlijke effecten in realtime opnemen (Motion Recording). Om Motion Recording uit te voeren, houdt u de knop [RECORD] ingedrukt en draait u aan de Sound Design-knoppen 1–4 of verschuift u de aanraakschuifregelaars.

Voor meer informatie over welke geluidsparementers kunnen worden gebruikt bij Motion Recording, raadpleegt u "[9.1 Geluidsparementers aanpassen](#)".



OPMERKING

- De gegevens die zijn opgenomen met Parameter Lock en Motion Recording zijn hetzelfde. Als Motion Recording wordt uitgevoerd terwijl Parameter Lock op gegevens wordt toegepast, worden die gegevens overschreven.

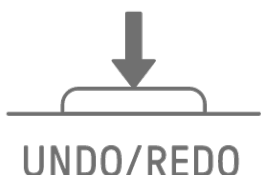
9.3.1 Een beweging verwijderen

Om een beweging te verwijderen, houdt u de knop [DELETE] ingedrukt en drukt u op de Sound Design-knop of de [FX]-knop.

9.4 Geluids- en effectparameters ongedaan maken/opnieuw uitvoeren

De UNDO-functie annuleert de onmiddellijk voorafgaande bewerking en brengt SEQTRAK terug naar de toestand vóór die bewerking. De REDO-functie voert de bewerking die door UNDO is geannuleerd opnieuw uit.

Om geluids- en effectparameters ongedaan te maken/opnieuw uit te voeren, drukt u op de [UNDO/REDO]-knop.



OPMERKING

- UNDO/REDO kan niet worden gebruikt voor geluids- en effectselecties.

9.5 Een geluid opslaan

U kunt een geluid opslaan nadat u de parameters ervan heeft aangepast. Om dit te doen, houdt u de [ALL]-knop ingedrukt en drukt u op Sound Design-knop 1. Zodra het geluid is opgeslagen, knippert de Global Meter wit.

Het opgeslagen geluid wordt na het originele geluid ingevoegd en kan worden geselecteerd via de geluidselectiehandelingen. Het wordt ook automatisch geregistreerd als favoriet. Voor meer informatie over het selecteren van een geluid dat als favoriet is geregistreerd, raadpleegt u "[5.7.1 Een geluidscategorie selecteren \(categoriesprong\)](#)".



OPMERKING

- U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om uw favoriete geluiden toe te voegen en te verwijderen.
- Wanneer een geluid wordt opgeslagen vanuit SEQTRAK, wordt "_editNN" (NN: nummer) toegevoegd achter aan de naam van het originele geluid.

9.6 Een geluid verwijderen

U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om opgeslagen geluiden te verwijderen. Vooraf ingestelde geluiden kunnen echter niet worden verwijderd.

9.7 Een geluid importeren

De SEQTRAK-app biedt aanvullende inhoud, waaronder verschillende soorten geluiden. U kunt de functie voor contentbeheer in de SEQTRAK-app gebruiken om aanvullende content of uw eigen samples te importeren.

OPMERKING

- Wanneer u uw eigen samples importeert, gebruikt u 44,1 kHz/16-bit of 24-bit WAV-gegevens met een lengte van maximaal 16 seconden.

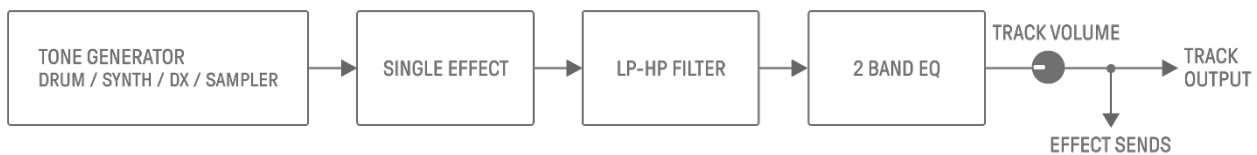
10. Effecten

10.1 Configuratie van effecten

Er zijn drie soorten effecten: trackeffecten, zendeffecten en mastereffecten. U kunt de aanraakschuifregelaars gebruiken om de effectparameters aan te passen. Meer geavanceerde instellingen zijn ook beschikbaar in de SEQTRAK-app.

10.1.1 Trackeffecten

Trackeffecten worden per track ingesteld. Trackeffectparameters worden voor elk geluid opgenomen. Daarom zullen ze veranderen als er een ander geluid wordt geselecteerd. Trackeffecten worden in de onderstaande volgorde aangesloten.



1. SINGLE EFFECT

Als de [MASTER/SINGLE]-schakelaar is ingesteld op SINGLE, kunt u de [FX]-knop gebruiken om het type te wijzigen en de aanraakschuifregelaars om de parameters aan te passen.

2. LP-HP-FILTER

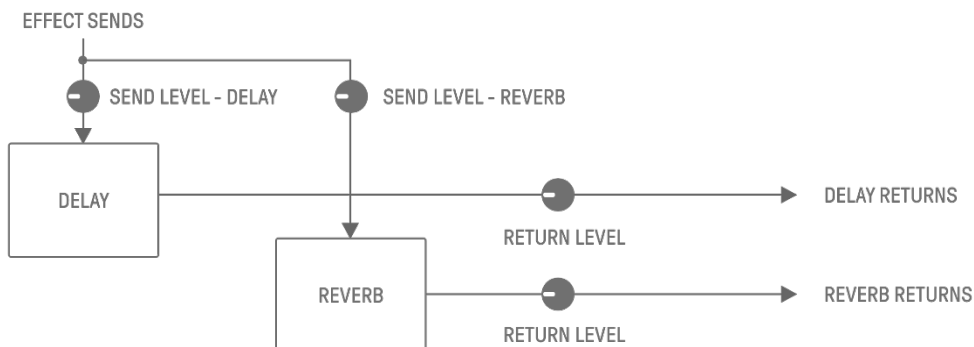
Met de knoppen kunt u het LPF (laagdoorlaatfilter) of HPF (hoogdoorlaatfilter) regelen. Gebruik Sound Design knop 3 en knop 4 op Sound Design Pagina 2 om de parameters aan te passen.

3. 2-BAND EQ

Deze equalizer wordt gebruikt om het geluid in twee frequentiebereiken, zoals laag en hoog, te corrigeren. Gebruik Sound Design knop 3 en knop 4 op Sound Design Pagina 3 om de parameters aan te passen.

10.1.2 Effecten verzenden

Zendeffecten worden door alle tracks gedeeld. U kunt SEND LEVEL voor elke track instellen, en RETURN LEVEL voor alle tracks. Twee zendeffecten, DELAY en REVERB, zijn parallel geschakeld na de trackeffecten.



1. DELAY

Een effect dat een geluidssignaal vertraagt om ruimtelijke of ritmische effecten te genereren.

In de Mixer-modus kunt u het type vertraging wijzigen en de parameters aanpassen.

SEND LEVEL kan worden aangepast door aan Sound Design-knop 2 op Sound Design-pagina 3 te draaien, of door in Mixer-modus op Sound Design-knop 4 te drukken en aan elke Track-knop te draaien.

2. REVERB

Dit effect creëert op kunstmatige wijze complexe galm om de sfeer van verschillende soorten ruimtes waarin het geluid wordt gespeeld te reproduceren. Het kan een natuurlijke ambiance aan het geluid verlenen en ruimte en diepte creëren.

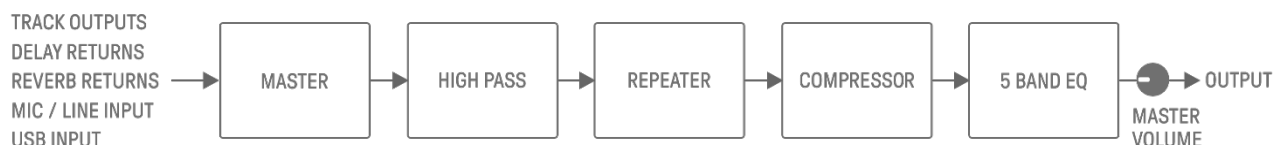
In de Mixer-modus kunt u het type reverb wijzigen en de parameters aanpassen.

SEND LEVEL kan worden aangepast door aan Sound Design-knop 1 op Sound Design-pagina 3 te draaien, of door in Mixer-modus op Sound Design-knop 3 te drukken en aan elke Track-knop te draaien.

10.1.3 Mastereffecten

Mastereffecten worden toegepast op het algehele geluid in de laatste fase van de audio-uitvoer. Ze worden verbonden in de onderstaande volgorde.

De HIGH PASS- en REPEATER-effecten zijn voornamelijk bedoeld voor gebruik tijdens optredens. Bij het aanpassen van parameters wordt het effect uitgeschakeld als u uw vinger van de schuifregelaar haalt.



1. MASTER

Als de [MASTER/SINGLE]-schakelaar is ingesteld op MASTER, kunt u de [FX]-knop gebruiken om het type te wijzigen en de aanraakschuifregelaars om de parameters aan te passen.

2. HIGH PASS

Gebruik de [HIGH PASS]-aanraakschuifregelaar om de parameters aan te passen. De standaardinstelling is een hoogdoorlaatfilter. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om het effecttype te wijzigen.

3. REPEATER

Gebruik de [REPEATER]-aanraakschuifregelaar om de parameters aan te passen. De standaardinstelling is BEAT REPEAT, waarbij het invoergeluid wordt herhaald. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om het effecttype te wijzigen.

4. COMPRESSOR

Dit effect comprimeert luide stemmen en laat zachte stemmen harder klinken om een dynamischer, consistentere en krachtiger geluid te creëren. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om het effecttype te wijzigen en de parameters aan te passen.

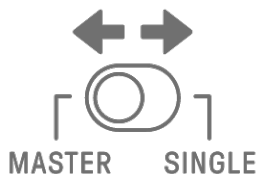
5. 5-BAND EQ

Met deze equalizer wordt het geluid in vijf frequentiebereiken gecorrigeerd, van laag tot hoog. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om de parameters aan te passen.

10.2 Effecten wijzigen en aanpassen

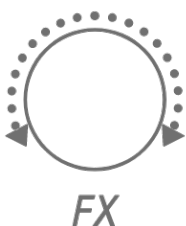
10.2.1 Omschakelen van het te besturen effect

U kunt de [MASTER/SINGLE]-schakelaar gebruiken om te schakelen tussen de te besturen effecten. MASTER is voor effecten die op alle tracks worden toegepast, terwijl SINGLE voor effecten is die alleen op de momenteel geselecteerde track worden toegepast.



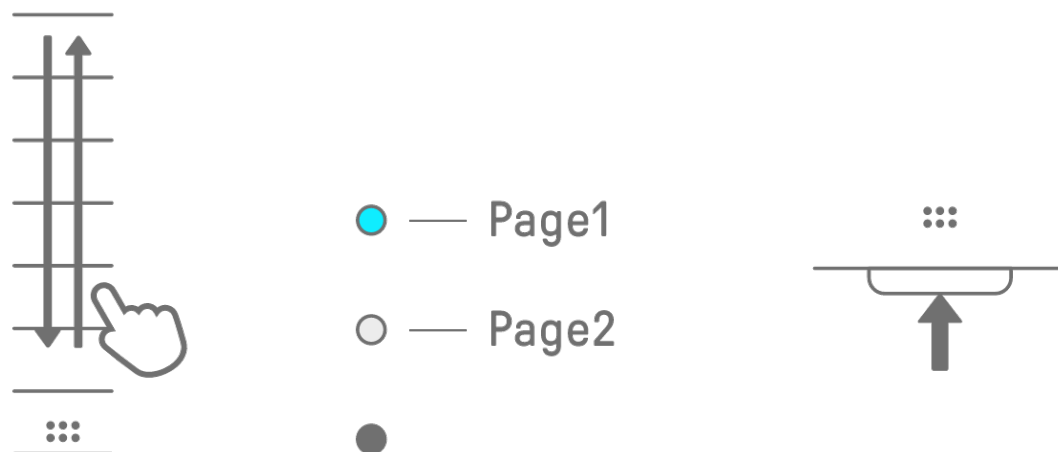
10.2.2 Het type effect wijzigen

Draai aan de [FX]-knop om het type effect op de geselecteerde track te wijzigen. Als de [MASTER/SINGLE]-schakelaar op MASTER staat, kunt u het mastereffect wijzigen. Als deze is ingesteld op SINGLE, kunt u het type effect op de geselecteerde track wijzigen. Effecten zijn gegroepeerd in acht categorieën, met acht voorinstellingen per categorie. De momenteel geselecteerde effectcategorie wordt weergegeven in de index, en het voorinstellingsnummer wordt weergegeven in de Global Meter. Zie "[18.4 MASTER EFFECT-voorinstellingen](#)" en "[18.5 SINGLE EFFECT-voorinstellingen](#)" voor de lijsten met voorinstellingen.



10.2.3 Effectparameters aanpassen

Schuif de [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]-regelaars om de effectparameters aan te passen. Elke aanraakschuifregelaar heeft verschillende effectparameters voor aanpassing die aan elke pagina zijn toegewezen. Druk op de FX Page-knop om tussen effectpagina's te schakelen.



10.2.4 Effectparameters als MASTER is geselecteerd

Pagina	Aanraakschuifregelaar	Parameter
1	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	MASTER EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	MASTER EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	MASTER EFFECT PARAMETER 3

10.2.5 Effectparameters als SINGLE is geselecteerd

Pagina	Aanraakschuifregelaar	Parameter
1	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SINGLE EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SINGLE EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SINGLE EFFECT PARAMETER 3

10.2.6 Voorbeeld: Parameters als MASTER is geselecteerd en voorinstelling nr. 1 [LPF - NO RESONANCE] van FILTER is geselecteerd

Pagina	Aanraakschuifregelaar	Parameter
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANTIE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

OPMERKING

- Zie "[18.4 MASTER EFFECT-voorinstellingen](#)" en "[18.5 SINGLE EFFECT-voorinstellingen](#)" voor een lijst met voorinstellingen.

10.3 Het niveau van effectparameters minimaliseren (CLEAR FX)

Druk op de knop [CLEAR FX] om het niveau van de momenteel geselecteerde effectparameter te minimaliseren.



11. Mixer-modus

In deze modus kunt u de Track-knoppen en aanraakschuifregelaars gebruiken om de geluidsparementers voor alle tracks aan te passen. De geluidsparementers worden aangegeven door de ledlampjes op de Track-knoppen.

11.1 Overschakelen naar de Mixer-modus

Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de [VOL+]-knop om naar de Mixer-modus te schakelen. Gebruik dezelfde procedure om de Mixer-modus te verlaten.

Zodra u naar de Mixer-modus overschakelt, licht [MIXER] op de index op.



11.2 Geluidsparementers aanpassen

Druk op de Sound Design-knoppen 1–4 om de geluidsparementers te selecteren die u wilt aanpassen. De geluidsparementers komen overeen met Sound Design-knoppen 1–4. Van bovenaf zijn ze ingesteld op PAN, VOLUME, REVERB SEND en DELAY SEND. De index van de geselecteerde parementer licht op.



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND

Draai aan de Track-knoppen om de geluidsparementers voor elke track aan te passen. De ledlampjes op de Track-knoppen en de Global Meter geven de waarde aan. U kunt ook de Track-knoppen indrukken en draaien om grotere wijzigingen in de geluidsparementers aan te brengen.

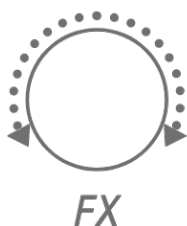


Als u aan de [ALL]-knop draait, wordt de PAN van het hele project, het VOLUME van het hele project, het RETURN LEVEL van het zendeffect REVERB en het RETURN LEVEL van het zendeffect DELAY voor de momenteel geselecteerde parameter aangepast.

11.3 Zendeffecten wijzigen en aanpassen (REVERB, DELAY)

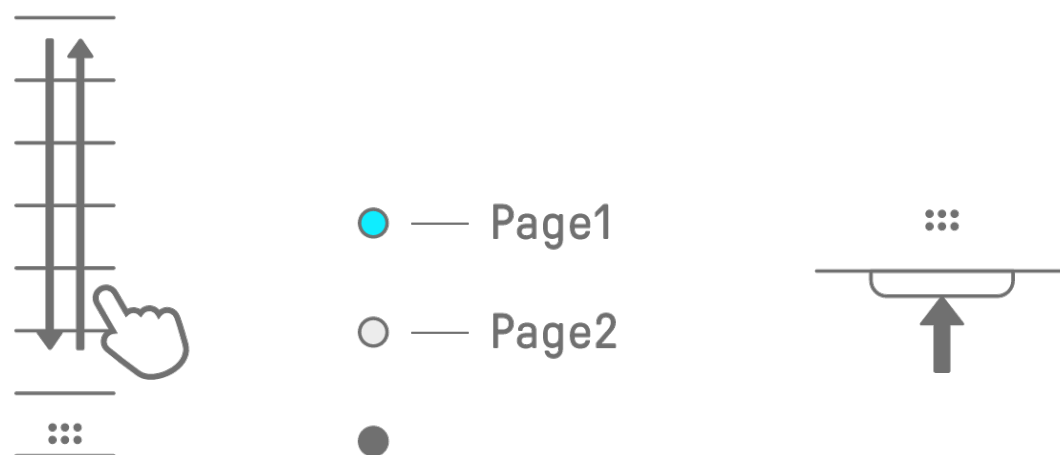
11.3.1 Het type zendeffect wijzigen (REVERB, DELAY SEND)

Er zijn acht voorinstellingen beschikbaar voor zowel REVERB als DELAY. Wanneer u REVERB SEND of DELAY SEND aanpast, draait u aan de [FX]-knop om de voorinstelling te wijzigen. Het nummer van de voorinstelling wordt weergegeven op de Global Meter. Zie "[18.6 ZENDEFFECT-voorinstellingen](#)" voor een lijst met voorinstellingen.



11.3.2 Zendeffectparameters (REVERB, DELAY) aanpassen

Schuif de [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]-regelaars om de parameters aan te passen. Aan elke pagina zijn verschillende zendeffectparameters voor aanpassing toegewezen. Om van pagina te wisselen, drukt u op de FX Page-knop.



11.3.3 Parameters voor zendeffecten (REVERB, DELAY).

Pagina	Aanraakschuifregelaar	Parameter
1	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	SEND EFFECT PARAMETER 1
	HIGH PASS	SEND EFFECT PARAMETER 2
	REPEATER	SEND EFFECT PARAMETER 3

11.3.4 Voorbeeld: Zendeffectparameters voor voorinstelling nr. 1 [HD Room] in REVERB

Pagina	Aanraakschuifregelaar	Parameter
1	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	REVERB TIME
	HIGH PASS	ROOM SIZE
	REPEATER	HIGH DAMP FREQUENCY

OPMERKING

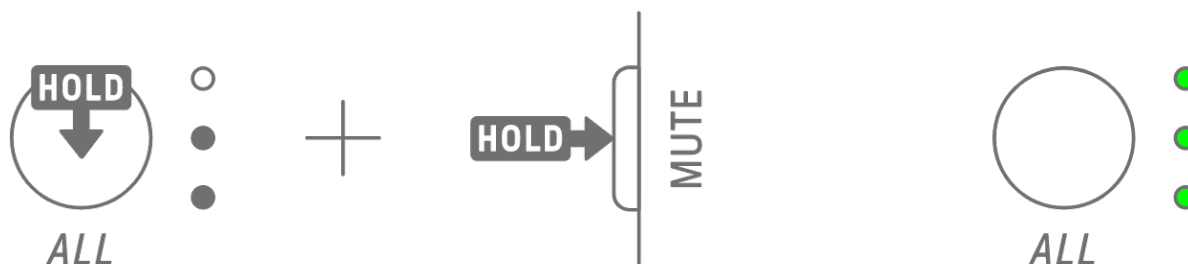
- Zie "[18.6 ZENDEFFECT-voorinstellingen](#)" voor een lijst met voorinstellingen.

12. Dempen-modus

In de Mute-modus kunt u tracks dempen door eenvoudig op de trackknoppen te drukken zonder de [MUTE]-knop in te drukken.

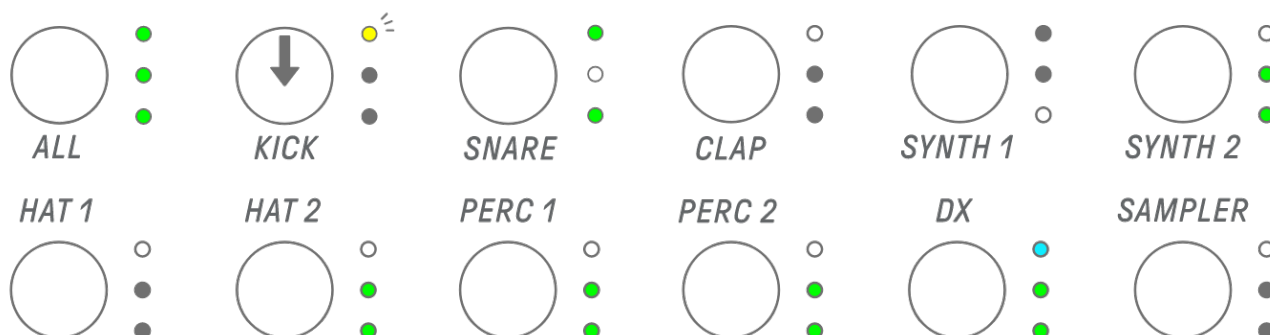
12.1 Overschakelen naar de dempmodus

Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de [MUTE]-knop om naar de Mute-modus te schakelen. Wanneer u overschakelt naar de Mute-modus, gaan de drie ledlampjes op de [ALL]-knop groen branden. Druk op de [MUTE]-knop om de Mute-modus te verlaten.

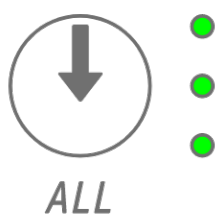


12.2 Tracks dempen in de dempingsmodus

In de Mute-modus kunt u tracks dempen door op de trackknoppen te drukken.



Druk op de [ALL]-knop om het dempen van alle tracks op te heffen.



OPMERKING

- Gereserveerd schakelen van patronen is niet beschikbaar in de Mute-modus.
- Wanneer het SAMPLER-spoor is geselecteerd, resulteert het indrukken van de Synth-toetsen in een uitvoeringsbewerking, niet in het dempen van de sample.

13. De modus Song

Dit is een automatische uitvoeringsmodus waarin de patronen in het project in een vooraf bepaalde volgorde worden afgespeeld. Elk project heeft één song, en een song bestaat uit maximaal 16 scènes (frasen die een combinatie zijn van patronen van alle tracks).

De Song-modus bevat een Scene-modus. In de scènemodus kan een enkele scène voortdurend in een loop worden afgespeeld, terwijl er op elk gewenst moment van scène kan worden gewisseld.

13.1 Overschakelen naar de songmodus

Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de [PROJECT ↑]-knop om naar de Song-modus te schakelen. Als een project wordt afgespeeld, wordt het afspelen gestopt door over te schakelen naar de Song-modus.

Zodra u naar de Song-modus overschakelt, licht [SONG] op de index op. Als u de Song-modus wilt verlaten, [Overschakelen naar scènemodus](#) en gebruikt u vervolgens dezelfde procedure.



13.1.1 Overschakelen naar scènemodus

Houd in de Song-modus de knop [ALL] ingedrukt en druk op de knop [PROJECT ↑] om naar de scènemodus te schakelen. Gebruik dezelfde procedure om de scènemodus te verlaten.

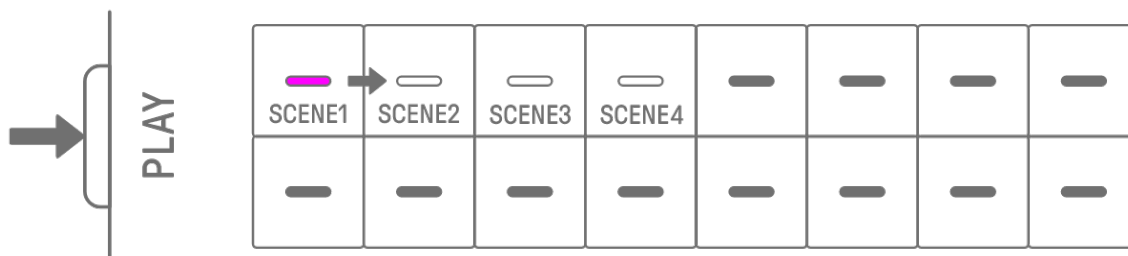


OPMERKING

- Het verlaten van de song- of scènemodus stopt het afspelen niet. Patrooncombinaties en dempings-/solo-status blijven behouden als u de Song-modus en de scènemodus verlaat.

13.2 Een scène afspelen/stoppen

Druk in de songmodus op de [⏮/PLAY]-knop om de scènes in volgorde af te spelen vanaf het begin van de momenteel geselecteerde scène. Terwijl een scène wordt afgespeeld, kunt u op de [⏮/PLAY]-knop drukken om het afspelen te stoppen.



Druk in de scènemodus op de [⏮/PLAY]-knop om de geselecteerde scène te herhalen (loop afspelen). Terwijl een scène wordt afgespeeld, kunt u op de [⏮/PLAY]-knop drukken om het afspelen te stoppen.



13.2.1 De af te spelen scène wijzigen

Om de af te spelen scène te wijzigen, drukt u op de drumtoets voor een scène.

Als u in de Song-modus deze wijziging aanbrengt terwijl een scène wordt afgespeeld, begint de geselecteerde scène wanneer de momenteel afgespeelde scène tot het einde is afgespeeld. In de scènemodus begint de geselecteerde scène op de timing van [Launch Quantize](#).

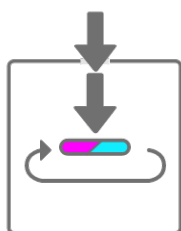


13.2.2 Een scène herhalen (Loop afspelen)

Dubbeltik in de Song-modus op de drumtoets terwijl een scène wordt afgespeeld om die scène te herhalen in een loop. Tijdens het afspelen van de loop licht de corresponderende drumtoets afwisselend paars en cyaanblauw op.

Als u dubbeltikt op een andere scène terwijl een scène wordt afgespeeld, wordt de scène die momenteel wordt afgespeeld tot het einde afgespeeld en wordt de andere scène die u selecteerde in een loop afgespeeld.

Om het afspelen in een loop te annuleren, drukt u op de drumtoets of selecteert u een andere scène.



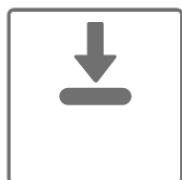
13.2.3 Een hele song herhalen (Loop afspelen)

U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om een heel nummer in een loop af te spelen. De standaardinstelling is uitgeschakeld, wat betekent dat het afspelen van nummers stopt wanneer de laatste scène is afgespeeld.

13.3 Scènes toevoegen

Om een scène toe te voegen, drukt u op een drumtoets die niet verlicht is (een lege scène).
U kunt maximaal 16 scènes toevoegen. De geselecteerde scène wordt naar de nieuwe scène gekopieerd.

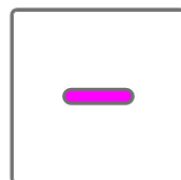
Song-modus



NO SCENE

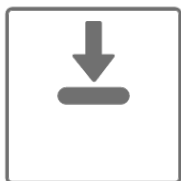


SCENE EXISTS



SELECTED

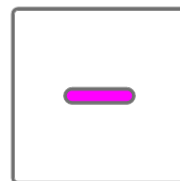
Scènemodus



NO SCENE



SCENE EXISTS



SELECTED

13.4 Een scène verwijderen

Om een scène te verwijderen, houdt u de knop [DELETE] ingedrukt en drukt u op de drumtoets die rood oplicht. Scènes achter de verwijderde scène worden in volgorde vooruit verplaatst.



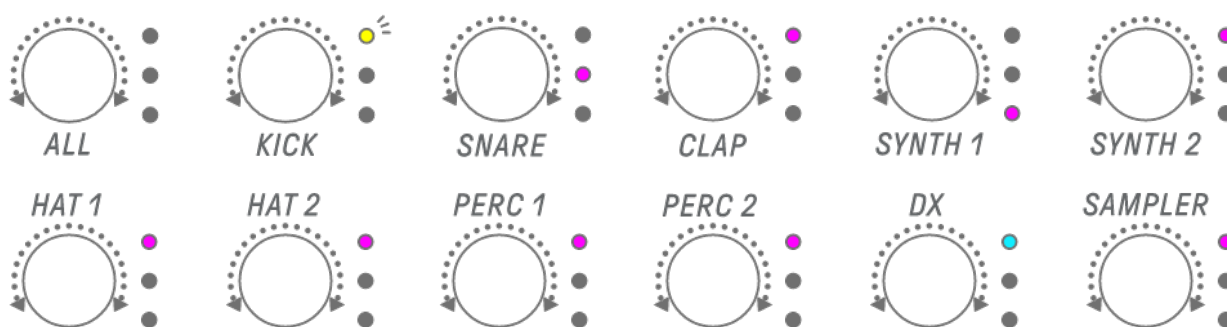
OPMERKING

- De scène die wordt afgespeeld, wordt niet verwijderd.

13.5 Een scène bewerken

13.5.1 De combinatie van patronen in een scène wijzigen

Draai aan de Track-knoppen om de combinatie van patronen voor de geselecteerde scène te wijzigen. Draai aan de [ALL]-knop om alle 11 tracks tegelijk te wijzigen.

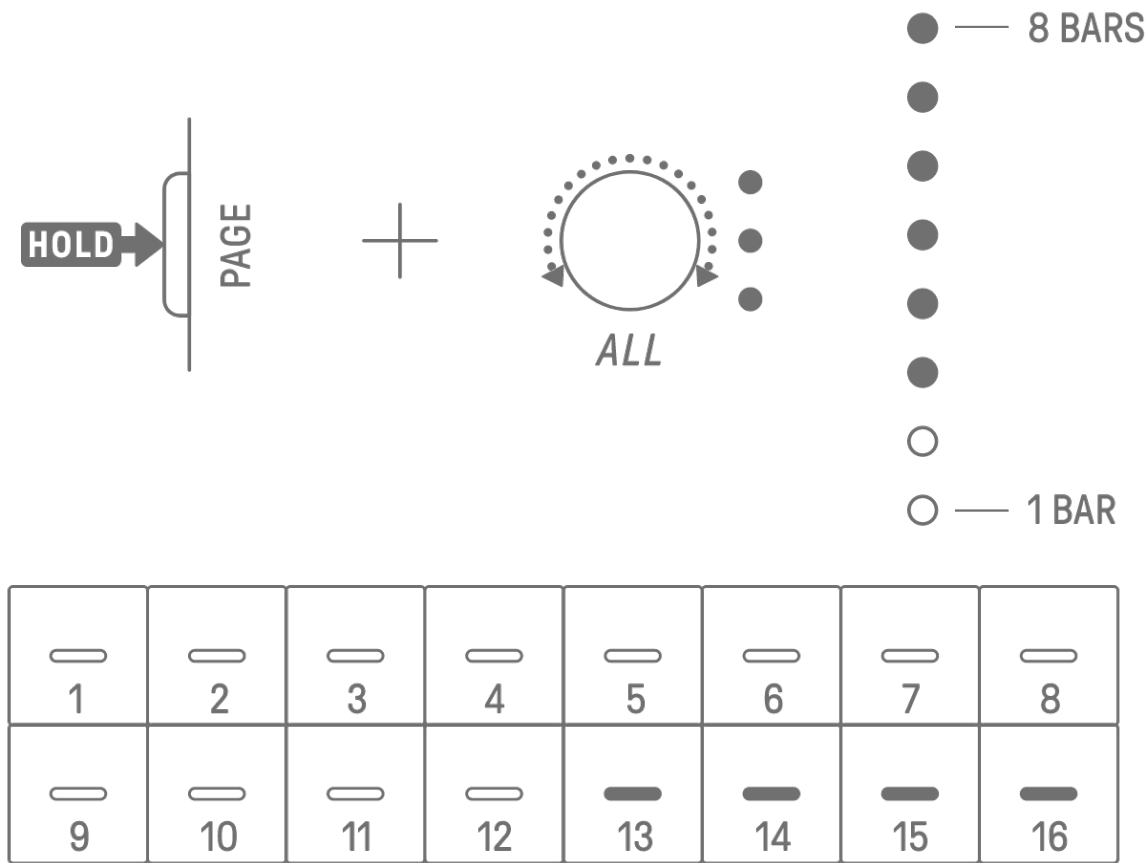


OPMERKING

- U kunt ook Mute en Solo inschakelen.

13.5.2 De lengte van een scène wijzigen

Houd in de Song-modus de knop [PAGE] ingedrukt en draai aan de knop [ALL] om de lengte van de geselecteerde scène te wijzigen. Druk en draai aan de [ALL]-knop om de lengte van de scène in stappen van één maat te wijzigen (16 stappen). Het aantal maten wordt weergegeven op de Global Meter, en het aantal stappen wordt weergegeven op de drumtoetsen.



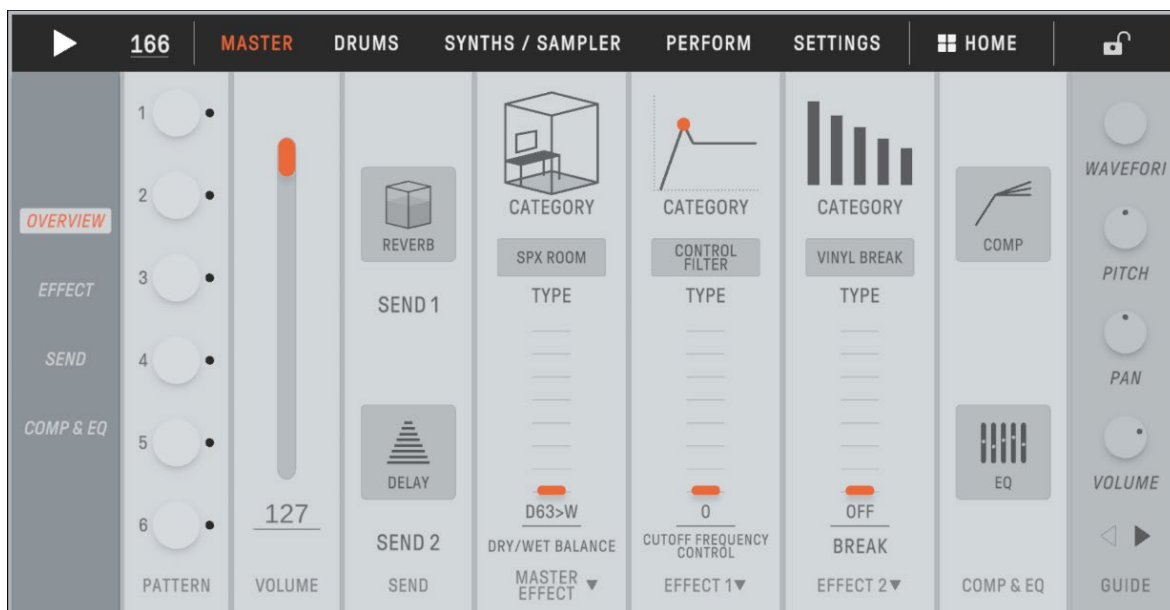
14. SEQTRAK-app

De vier belangrijkste functies van de SEQTRAK-app worden hieronder beschreven. Zie "[1.4.1 De SEQTRAK-app verkrijgen](#)" voor meer informatie over het verkrijgen van de SEQTRAK-app. Zie "[15.1 Verbinding maken met de SEQTRAK-app](#)" voor meer informatie over hoe u de SEQTRAK-app verbindt met SEQTRAK.

*De schermen van de SEQTRAK-app die in deze sectie worden weergegeven, zijn van de iOS-versie. Het ontwerp van de app kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

14.1 GUI-functies [GUI EDITOR]

U kunt deze functie gebruiken om geavanceerde instellingen op het app-scherm te maken, zoals voor geluidsontwerp en effectparameters. Het biedt toegang tot meer parameters dan beschikbaar zijn op SEQTRAK. U kunt bijvoorbeeld de LFO's op elke track aanpassen, alternatieve geluidsgroepen toewijzen die bepaalde geluiden tussen twee drumtracks stoppen (zoals open en gesloten hi-hats) en alle parameters voor de FM-engine op de DX-track. Het app-scherm verandert automatisch zodat het overeenkomt met de werking van SEQTRAK.



OPMERKING

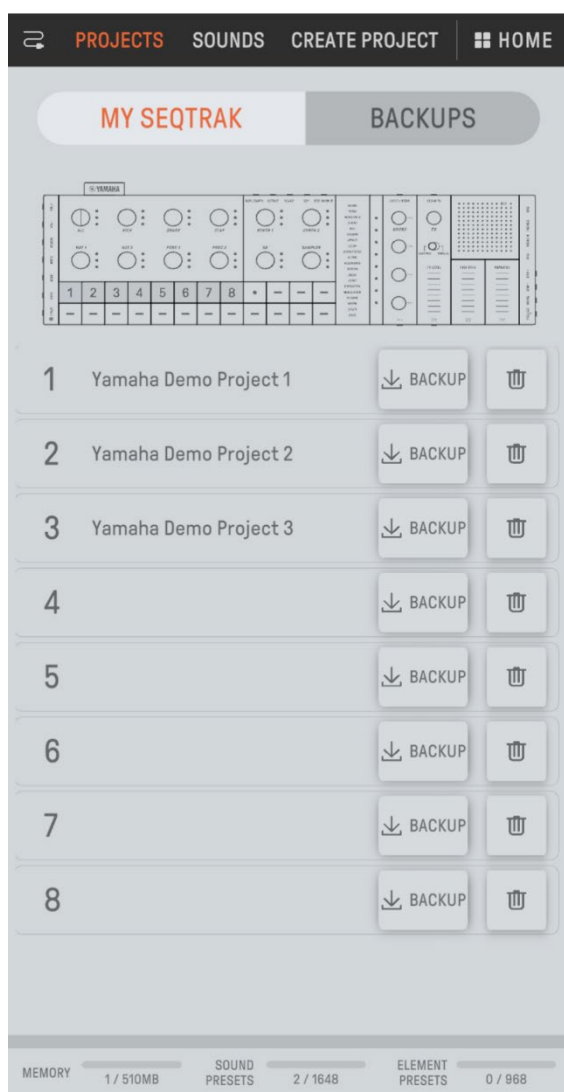
- U kunt ook geavanceerde instellingen configureren voor de parameters in de Mixer-modus en de Song-modus.

14.2 Contentbeheerfunctie [PROJECT/SOUND MANAGER]

Er zijn vier hoofdfuncties.

- Projecten beheren (back-up per project, herstel)
- Geluiden beheren (samples toevoegen en verwijderen, extra inhoud downloaden, enz.)
- Nieuwe projecten creëren met geluiden die voor elke track zijn gespecificeerd
- Volledige back-up (maakt een back-up van alle 8 projecten en alle gebruikersgeluiden die in SEQTRAK zijn opgeslagen)

Contentbeheerfuncties zijn beschikbaar via een USB- of wifiverbinding.

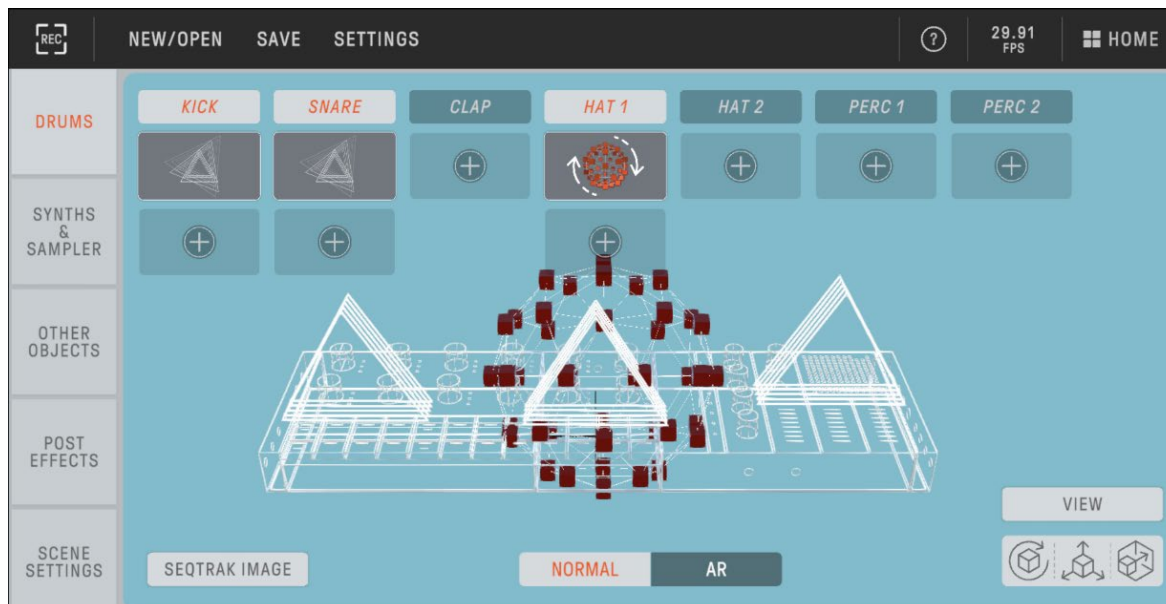


OPMERKING

- Wanneer u de inhoudsbeheerfunctie selecteert, licht het ledlampje voor de [ALL]-knop op SEQTRAK rood op en gaat SEQTRAK naar de contentmodus. Als de verbinding met de SEQTRAK-app wordt verbroken, kunt u op de [ALL]-knop drukken om de inhoudsmodus te verlaten.
- In de inhoudsmodus kan SEQTRAK slechts twee bewerkingen uitvoeren: de stroom uitschakelen en de inhoudsmodus verlaten.

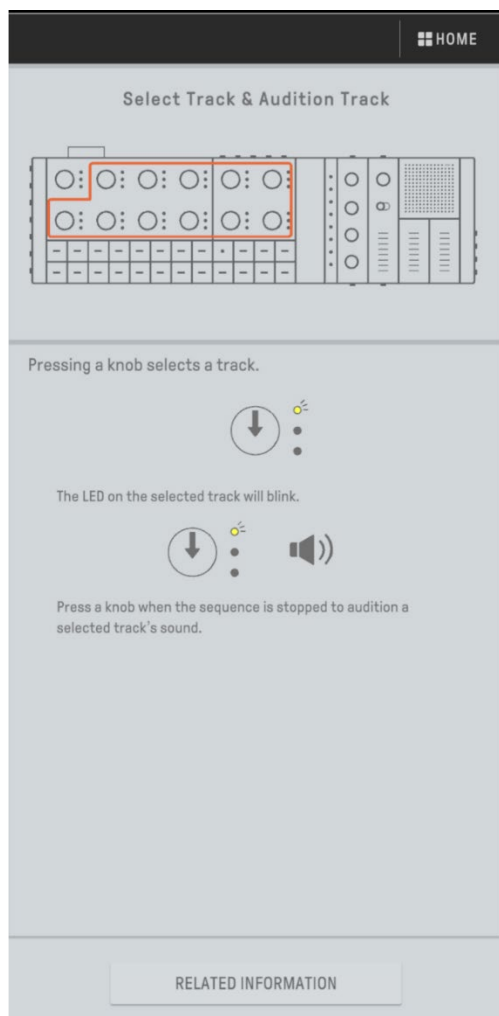
14.3 Visualizer-functie [VISUALIZER]

Gebruik deze functie om 3D-objecten en visuele effecten te creëren die in realtime reageren op uw optreden op SEQTRAK. U kunt dit gebruiken voor liveoptredens, of om de beelden die u maakt op te nemen en te publiceren op internet of andere media. Er is ook een AR-modus die de camera van uw smartapparaat gebruikt om 3D-objecten en visuele effecten over echte beelden te leggen.



14.4 Dynamische zelfstudiefunctie [DYNAMIC TUTORIAL]

De bewerkingen die op SEQTRAK worden uitgevoerd, worden weergegeven op het scherm van de app. U kunt deze functie gebruiken om SEQTRAK beter te begrijpen terwijl u het gebruikt. Informatie met betrekking tot de werking van SEQTRAK vindt u onder [RELATED INFORMATION].



15. Aansluitingen

15.1 Verbinding maken met de SEQTRAK-app

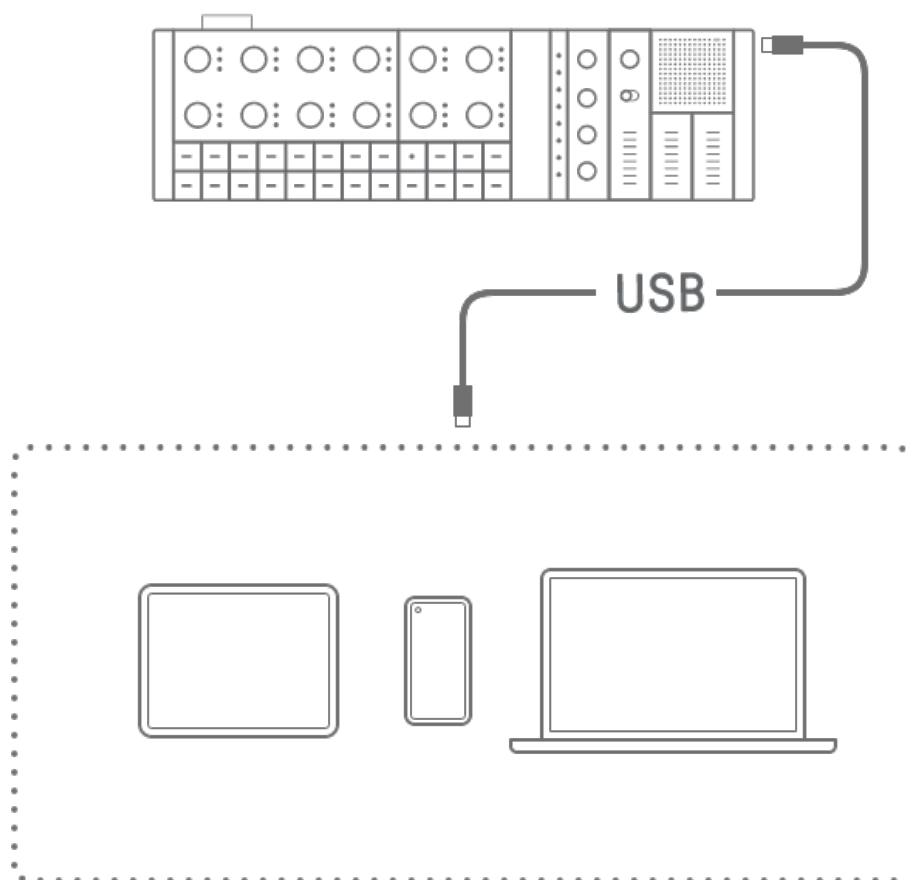
Er zijn twee manieren om verbinding te maken met de SEQTRAK-app: bedraad en draadloos (Bluetooth en wifi).

*De beschikbaarheid van draadloze functionaliteit in SEQTRAK varieert van land tot land.

*De SEQTRAK-app voor Windows ondersteunt geen draadloze functionaliteit.

15.1.1 Bekabelde verbinding

Gebruik de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om SEQTRAK op een smartapparaat of computer aan te sluiten.



OPMERKING

- De Apple Lightning naar USB 3 camera-adapter (apart verkrijgbaar) en de USB-A naar USB-C-kabel zijn vereist om verbinding te maken met een iPhone of iPad met een Lightning-connector.

15.1.2 Draadloze verbinding (Bluetooth)

Open [DEVICE CONNECTION] in de SEQTRAK-app. Houd de [ALL]-knop op SEQTRAK ingedrukt en druk op de [SWING]-knop. De Global Meter licht 2 seconden wit op en vervolgens wacht SEQTRAK 30 seconden op een Bluetooth-verbinding. Selecteer in [DEVICE CONNECTION] in de SEQTRAK-app [SEQTRAK_6a] of numerieke tekens specifiek voor het apparaat] om de verbinding te voltooien.



OPMERKING

- Houd de [ALL]-knop ingedrukt en druk op de [SWING]-knop om de verbindingstatus met het apparaat te controleren. Als er een Bluetooth-verbinding met het apparaat is, licht de Global Meter gedurende 2 seconden cyaanblauw op.

15.1.3 Draadloze verbinding (wifi)

Nadat een Bluetooth-verbinding tot stand is gebracht, beschikt de SEQTRAK-app over enkele functies waarvoor een wifiverbinding vereist is (zoals de inhoudbeheerfunctie [PROJECT/SOUND MANAGER]). Wanneer een wifiverbinding vereist is, geeft de SEQTRAK-app een scherm voor het instellen van de verbinding weer.

Er zijn twee modi: directe verbinding tussen SEQTRAK en het apparaat, en verbinding tussen SEQTRAK en het apparaat via een extern toegangspunt. Selecteer de juiste modus op basis van uw netwerkomgeving en volg daarna de instructies op het scherm in de SEQTRAK-app om een wifiverbinding tot stand te brengen.

OPMERKING

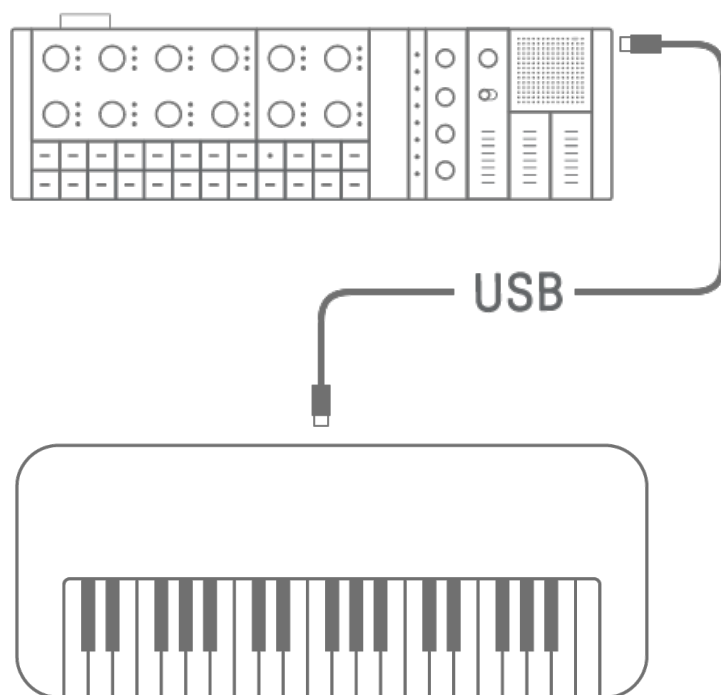
- SEQTRAK ondersteunt de 2,4 GHz-band.

15.2 Aansluiten op MIDI-apparaten

MIDI-signalen kunnen worden uitgewisseld door SEQTRAK op een MIDI-apparaat aan te sluiten.

15.2.1 Een USB-C naar USB-C-kabel gebruiken

Gebruik de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om SEQTRAK op een MIDI-apparaat aan te sluiten. Als het MIDI-apparaat stroom nodig heeft, kan SEQTRAK tot 500 mA stroom leveren. Er kan echter geen stroom worden geleverd aan het MIDI-apparaat als het batterijvermogen van SEQTRAK te laag is (Global Meter op 2 ledlampjes of minder).



OPMERKING

- Een in de handel verkrijgbare USB-hub en USB-oplaadadapter zijn vereist om SEQTRAK op te laden terwijl deze is aangesloten op een MIDI-apparaat. Zie de downloadpagina op de volgende website voor een lijst met ondersteunde apparaten.
- SEQTRAK kan op veel klasseconforme MIDI-apparaten werken. Het kan echter voorkomen dat sommige MIDI-apparaten niet werken, afhankelijk van de compatibiliteit van de verbinding. Zie de downloadpagina van de volgende website voor een lijst met Yamaha MIDI-apparaten die zijn getest en waarvan is bevestigd dat ze werken met SEQTRAK.

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

- Als de vorm van de aansluiting anders is dan die van het MIDI-apparaat waarop u aansluit, gebruikt u een geschikte, in de handel verkrijgbare conversiekabel.

15.2.2 Een MIDI-conversiekabel gebruiken

Gebruik de meegeleverde MIDI-conversiekabel om SEQTRAK op een MIDI-apparaat aan te sluiten. De MIDI IN-aansluiting is voor het ontvangen van MIDI-gegevens, en de MIDI OUT-aansluiting is voor het verzenden van MIDI-gegevens.

LET OP

- Wanneer u de meegeleverde MIDI-conversiekabel aansluit, moet u de stroomvoorziening naar SEQTRAK en het MIDI-apparaat uitschakelen. Als u de kabel aansluit terwijl de stroom is ingeschakeld, kan dit het tempo en de voices beïnvloeden.

15.3 Aansluiten op een computer

U kunt de omvang van uw muziekproductie uitbreiden door SEQTRAK op een computer (Windows of Mac) aan te sluiten en muziekproductietools zoals DAW-software te gebruiken.

15.3.1 Aansluiten op een computer (Windows)

1. Installeer het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma op uw computer. U kunt het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma verkrijgen via de downloadpagina op de volgende website.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Gebruik de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om de computer op SEQTRAK aan te sluiten.

15.3.2 Aansluiten op een computer (Mac)

Gebruik de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om de computer op SEQTRAK aan te sluiten.

OPMERKING

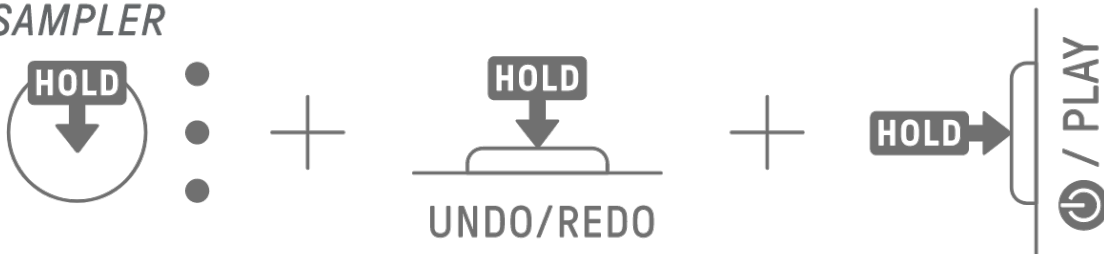
- Als de computer waarmee u verbinding maakt alleen een USB Type-A-aansluiting heeft, hebt u een USB-A naar USB-C-kabel nodig. Houd echter rekening met de volgende voorzorgsmaatregelen.
- Een stabiele verbinding met alle computers kan niet worden gegarandeerd.
- De door een computer geleverde stroom is beperkt tot 500 mA. Daarom kan onder bepaalde gebruiksomstandigheden de interne batterij leeggetrokken worden.
- Als u SEQTRAK wilt gebruiken terwijl u de ingebouwde batterij oplaadt, gebruikt u de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om het apparaat aan te sluiten op een computer met een USB Type-C-poort.

16. Instellingen

16.1 De fabrieksinstellingen herstellen (Factory Reset)

Om SEQTRAK-instellingen en data terug te zetten naar de fabrieksinstellingen (initialisatie), houdt u tegelijkertijd de [SAMPLER]-knop en de [UNDO/REDO]-knop ingedrukt en zet u SEQTRAK aan.

SAMPLER



Tijdens de initialisatie licht de Global Meter rood op. Nadat de initialisatie is voltooid, zal het apparaat opstarten.

16.2 De gevoeligheidsinstellingen van de Track-knoppen wijzigen

U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om de gevoeligheidsinstellingen van de Track-knoppen te wijzigen.

16.3 MIDI-instellingen configureren

16.3.1 De MIDI-klok instellen

De MIDI-klok bestuurt de timinginformatie van het MIDI-systeem. Dit maakt het mogelijk om met hetzelfde tempo en dezelfde timing mee te spelen als er is aangesloten op verschillende MIDI-apparaten of software. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om de MIDI-klok in te stellen.

16.3.2 MIDI-uitvoerfilters instellen

De uitvoer van een verscheidenheid aan MIDI-gegevens van SEQTRAK kan selectief worden in- en uitgeschakeld. U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om MIDI-uitvoerfilters in te stellen.

16.3.3 MIDI Thru instellen

Invoer van MIDI-gegevens van een extern MIDI-apparaat of software kan worden uitgevoerd naar een specifieke interface (MIDI, USB, Bluetooth).

De standaardinstellingen voor elke interface zijn als volgt.

MIDI: OFF USB: ON* Bluetooth: ON*

* Kanaalboodschappen en System Realtime-berichten

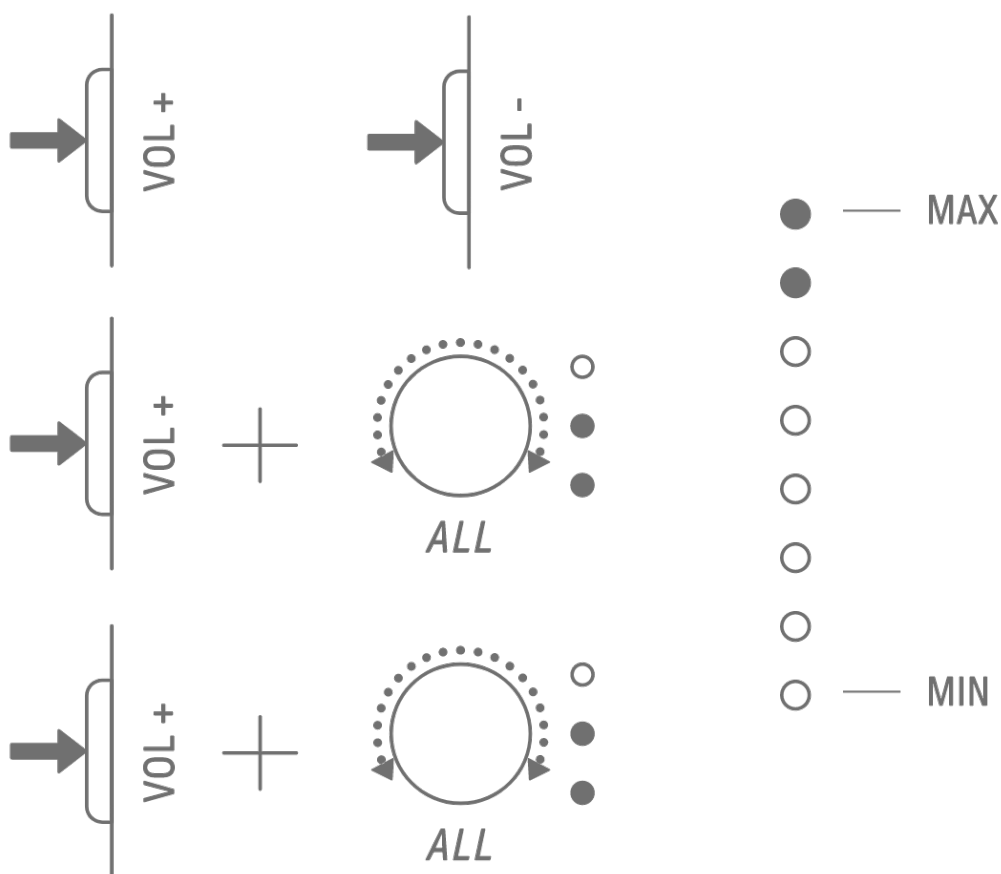
U kunt de SEQTRAK-app gebruiken om MIDI Thru in te stellen.

OPMERKING

- Sommige MIDI-gegevens, zoals noten die de arpeggiator starten en gedempte tracknoten, worden niet via MIDI Thru uitgevoerd.
- Als USB is geselecteerd als de MIDI Thru-uitgangsbestemming, is MIDI Thru alleen beschikbaar bij verbinding met een computer of de SEQTRAK-app.

16.4 Het mastervolume aanpassen

Om het volume (mastervolume) van de ingebouwde luidsprekers of de [PHONES]-aansluiting aan te passen, drukt u op de [VOL+]-knop of [VOL-]-knop, of draait u aan de [ALL]-knop terwijl u de [VOL+]-knop of [VOL-]-knop ingedrukt houdt. U kunt het volume ook continu wijzigen door simpelweg de [VOL+] of [VOL-] knop ingedrukt te houden.



17. Firmware-updates

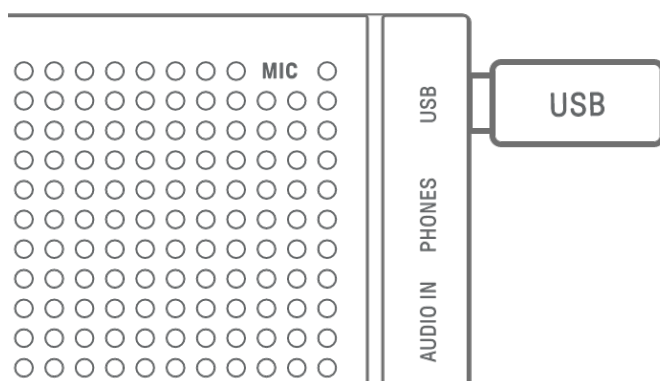
De firmware kan worden bijgewerkt om de functionaliteit en bruikbaarheid van SEQTRAK te verbeteren. Wij raden u aan uw firmware bij te werken naar de nieuwste versie om van de volledige functionaliteit van SEQTRAK te kunnen genieten. U kunt kiezen uit de volgende drie methoden om de firmware bij te werken. Houd er rekening mee dat de firmware alleen mag worden bijgewerkt nadat SEQTRAK volledig is opgeladen. U kunt de geïnstalleerde versie van de firmware controleren via de SEQTRAK-app.

17.1 Een USB-flashstation gebruiken

De firmware kan worden bijgewerkt met een updatebestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation. Zie de downloadpagina op de volgende website voor een lijst met ondersteunde USB-flashstations.

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

Om de firmware bij te werken met behulp van een USB-flashstation, moet het USB-flashstation worden geformatteerd. Als het USB-flashstation dat moet worden gebruikt voor een firmware-update gegevens bevat, moet u eerst die gegevens overbrengen naar een ander USB-flashstation of een andere computer en het flashstation vervolgens formatteren.

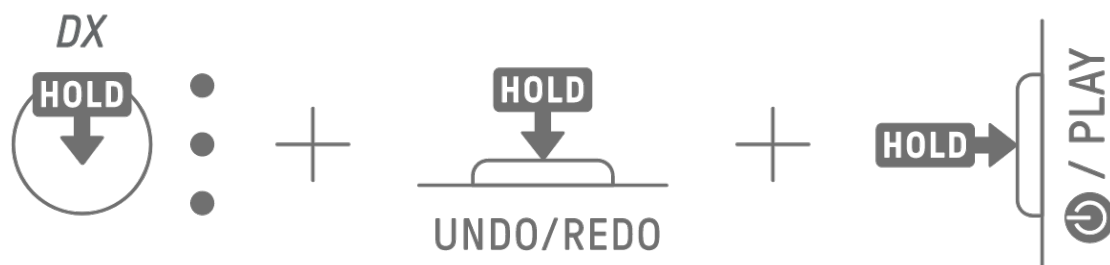


LET OP

- Door het formatteren worden alle bestaande bestanden gewist. Zorg ervoor dat het USB-flashstation dat u formateert geen belangrijke bestanden bevat.
- Verwijder of plaats een USB-flashdrive niet terwijl deze wordt geformatteerd of tijdens een firmware-update. Als u dit wel doet, kan het apparaat niet meer functioneren of kan het USB-flashstation en/of de bestanden beschadigd raken.
- Wacht een paar seconden tussen het plaatsen en verwijderen van een USB-flashstation.
- Gebruik geen USB-verlengkabels om een USB-flashstation aan te sluiten; sluit het USB-flashstation direct aan.

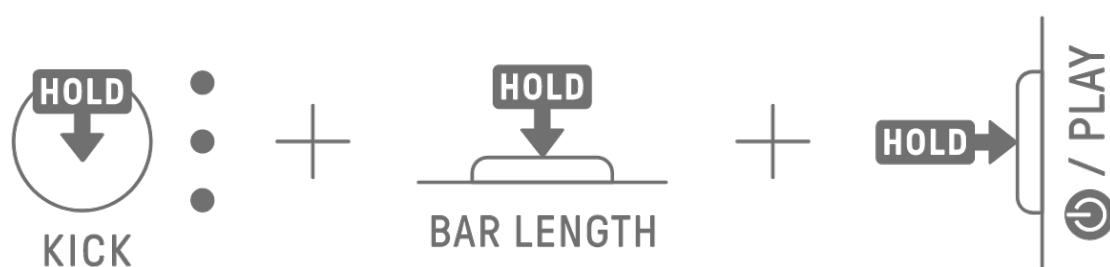
17.1.1 Een USB-flashstation formatteren

Houd de [DX]-knop en de [UNDO/REDO]-knop ingedrukt en schakel SEQTRAK in om de aangesloten USB-flashdrive te formatteren. Wanneer het formatteren is voltooid, lichten alle indexen wit op. Wanneer het formatteren voltooid is, drukt u op de [⏻/PLAY]-knop om de stroom uit te schakelen.



17.1.2 De firmware bijwerken

1. Gebruik een computer of ander apparaat om de nieuwste SEQTRAK-firmware te downloaden van de downloadpagina op de volgende website.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Sla het updatebestand (8Z33OS_.PGM) in het gedownloadde .zip-bestand op het USB-flashstation op.
3. Schakel de stroom naar SEQTRAK uit.
4. Sluit het USB-flashstation dat het updatebestand bevat aan op SEQTRAK.
5. Houd de [KICK]-knop en de [BAR LENGTH]-knop ingedrukt en schakel SEQTRAK in.

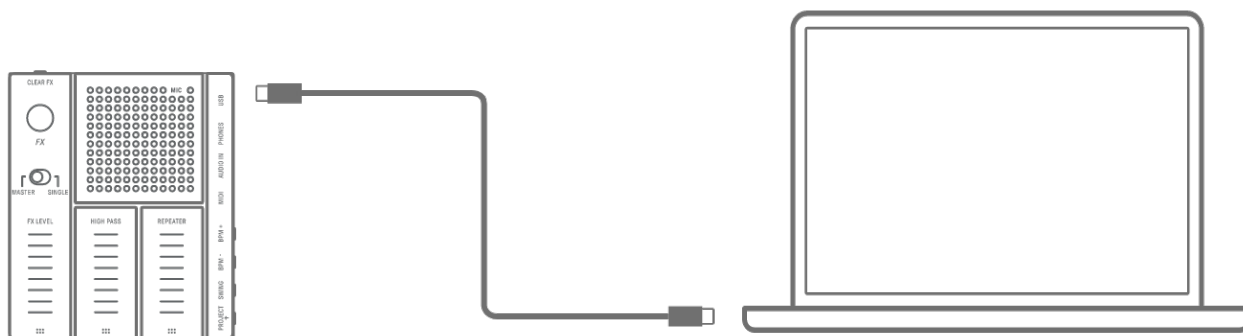


De ledlampjes op SEQTRAK knipperen terwijl de update vordert.

Wanneer de update succesvol is voltooid, zullen alle indexen enige tijd oplichten, waarna SEQTRAK automatisch opnieuw zal opstarten. Na het opnieuw opstarten kan SEQTRAK zoals gebruikelijk worden gebruikt.

Als de update mislukt, knippert de Global Meter rood. Probeer in dit geval opnieuw te updaten.

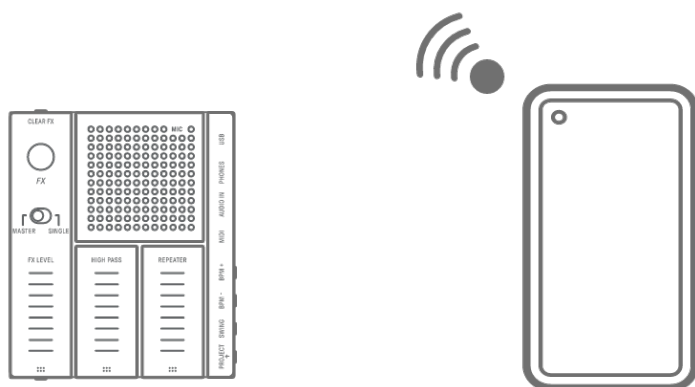
17.2 De SEQTRAK-app gebruiken (voor een bekabelde verbinding)



Updateprocedure

1. Gebruik de meegeleverde USB-C naar USB-C-kabel om het smartapparaat of de computer op SEQTRAK aan te sluiten.
2. Open de SEQTRAK-app op uw smartapparaat of computer.
3. Volg de instructies op het scherm in de SEQTRAK-app om de update uit te voeren. Als de update mislukt, probeer dan opnieuw te updaten.

17.3 De SEQTRAK-app gebruiken (voor een draadloze verbinding)



Updateprocedure

1. Open de SEQTRAK-app op uw smartapparaat.
2. Verbind het smartapparaat en SEQTRAK via Bluetooth. Voor meer informatie over het maken van een draadloze verbinding, raadpleegt u "[15.1.2 Draadloze verbinding \(Bluetooth\)](#)".
3. Volg de instructies op het scherm in de SEQTRAK-app om de update uit te voeren. Als de update mislukt, probeer dan opnieuw te updaten.

18. Documentatie

18.1 productspecificaties

Toongenerator		
Toongenerator		AWM2, FM: 4 operators
Maximale polyfonie		AWM2: 128, FM: 8
Golfvorm		Voorinstelling: 800 MB (indien geconverteerd naar 16-bits lineaire indeling). Gebruiker: 500 MB
Effecten		Reverb × 12 typen, Delay × 9 typen, Master Effect × 85 typen, Single Effect × 85 typen Master EQ 5 banden, LP-HP-filters voor elke track
Tracks		
Tracktypes		DRUM, DRUMKIT, SYNTH, DX, SAMPLER
Aantal tracks		11
Geluiden		
Aantal geluiden		Vooraf ingestelde geluiden: 2032; Vooraf ingestelde samplergeluiden: 392 * Kan worden toegevoegd vanuit de SEQTRAK-app
Project		
Aantal projecten		8 * Kan worden opgeslagen in de SEQTRAK-app
Aansluitingen		
Aansluitingen		USB Type-C (stroom, MIDI naar host, MIDI naar apparaat, audio) PHONES (stereo mini aansluiting) AUDIO IN (stereo mini aansluiting) MIDI IN/OUT * Alleen de meegeleverde kabel kan worden gebruikt.
Functies		
USB-audio-Interface	Samplefrequentie	44,1 kHz (bitdiepte quantisering: 24-bits)
	Ingangs- /uitgangskanalen	Ingang 2 kanalen (stereo 1 kanaal) Uitgang: 2 kanalen (stereo 1 kanaal)
Bluetooth		MIDI-verzending/-ontvangst (draadloze capaciteit verschilt per land)
Wifi		Gegevensoverdracht/ontvangst met speciale app (draadloze mogelijkheden variëren per land), ondersteunt de 2,4 GHz-band De hoogste SAR-waarde: 1,11 W/kg
Geluidssysteem		
luidsprekers		2,3 cm, 1 W
Microfoon		MEMS-microfoon

Spanningsvoorziening		
Voedingsbron		Oplaadbare lithium-ionbatterij (2100 mAh, 7,6 Wh) USB Power Delivery (PD) (Uitgangsspanning: 4,8 V tot 5,2 V; Uitgangsstroom: 1,5 A of hoger)
Stroomverbruik		6 W
Levensduur van de batterij bij continu gebruik		3-4 uur
Oplaadtijd batterij		3-5 uur
Afmetingen/gewicht		
Afmetingen/gewicht		B343 × D97 × H38 mm, 0,5 kg
Overige		
Meegeleverde accessoires		USB-C naar USB-C-kabel, speciale MIDI-converterkabel, Beknopte handleiding, veiligheidsgids
Speciale software		SEQTRAK-app
Sequencerblok	Maximale stappen	128

*De inhoud van deze handleiding geldt voor de meest recente specificaties op de datum van publicatie. Voor de meest recente handleiding gaat u naar de website van Yamaha, waar u het bestand met de handleiding kunt downloaden. Aangezien specificaties, apparatuur en afzonderlijk verkochte accessoires kunnen verschillen per gebied, kunt u het beste contact opnemen met uw Yamaha-dealer.

LET OP

- Op Android-apparaten werkt de USB-audio-interfacefunctie mogelijk niet correct wanneer u een andere app dan de SEQTRAK-app gebruikt.
- Bluetooth en Wifi worden niet ondersteund voor Windows.

18.2 MIDI-kanalen

KANAAL	TRACKNAAM
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 Wijzigingsparameters voor MIDI-besturing

18.3.1 Sound Design-parameters

PARAMETER	CC	KANAAL	BEREIK	BESCHIKBAAR OP
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 (moet mono zijn)
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-ALGORITME	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 Effectparameters

PARAMETER	CC	KANAAL	BEREIK	BESCHIKBAAR OP
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 Dempen/Solo

PARAMETER	CC	KANAAL	BEREIK	BESCHIKBAAR OP
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

OPMERKING

- MUTE en SOLO zijn alleen voor ontvangst.

18.3.4 Overige

PARAMETER	CC	KANAAL	BEREIK	BESCHIKBAAR OP
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

OPMERKING

- Deze zijn alleen voor ontvangen.

18.4 MASTER EFFECT-voorinstellingen

18.4.1 FILTER

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

18.4.2 REVERB

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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-voorinstellingen

18.5.1 FILTER

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

18.5.2 REVERB

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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

Nr.	NAAM	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 ZENDEFFECT-voorinstellingen

18.6.1 REVERB

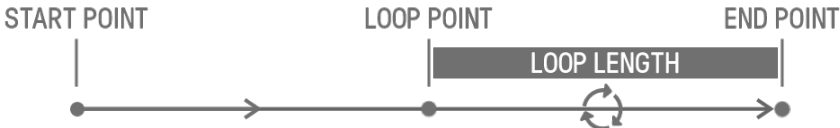
Nr.	NAAM	TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF 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

Nr.	NAAM	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 Beschrijving van geluidsparemeters

Parameter	Beschrijving
SOUND SELECT	Selecteert het type geluid.
PITCH	Stelt de toonhoogte in met intervallen van halve stappen.
PAN	Past het linker/rechter stereobeeld aan.
VOLUME	Past het volume aan.
AEG ATTACK	Bepaalt de tijd vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt aangeslagen totdat het volume het niveau bereikt dat is ingesteld door middel van het aanslagniveau.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY: Stelt de tijd in vanaf het moment dat het volume dat is ingesteld voor het aanslagniveau wordt bereikt, tot het volume dat is ingesteld op het niveau voor wegsterven wordt bereikt. RELEASE: Stelt de tijd in vanaf het loslaten van de toets op het toetsenbord tot de fade-out van de noot.
LP-HP FILTER CUTOFF	Stelt de afsnijfrequenties in voor de laagdoorlaat- en hoogdoorlaatfilters.
LP-HP FILTER RESONANCE	Past resonantie toe op de laagdoorlaat- en hoogdoorlaatfilters.
REVERB SEND	Stelt de hoeveelheid signaal in die naar het reverbeffect wordt verzonden (zendniveau). Hoe groter de waarde, hoe dieper de reverb (galm).
DELAY SEND	Stelt de hoeveelheid signaal in die naar het vertragingseffect wordt verzonden (zendniveau). Hoe groter de waarde, hoe sterker de vertraging.
EQ HIGH GAIN	Stelt de hoeveelheid versterking in voor het verhogen of verlagen van het hoge frequentiebereik met de EQ.
EQ LOW GAIN	Stelt de hoeveelheid versterking in voor het verhogen of verlagen van het lage frequentiebereik met de EQ.
MONO/POLY/CHORD	Selecteert de voicing-methode. MONO: enkele toon, POLY: meerdere tonen, CHORD: akkoorden
PORTAMENTO TIME	Stelt de tijd in die nodig is voor het veranderen van toonhoogte van het portamento, of de snelheid van de verandering in toonhoogte. Hoe groter de waarde, hoe langer het duurt om de toonhoogte te veranderen en hoe langzamer de toonhoogteverandering.
ARPEGGIATOR TYPE	Schakelt de arpeggiator in/uit en verandert het type arpeggiator (een functie die individuele noten van een akkoord één voor één speelt).
ARPEGGIATOR GATE TIME	Stelt de gate-tijd voor de arpeggiator in.
ARPEGGIATOR SPEED	Stelt de snelheid van de arpeggiator in.

Parameter	Beschrijving
FM ALGORITHM	Selecteert uit 12 verschillende FM-algoritmen (hoe de operators zijn verbonden).
MODULATOR AMOUNT	Verandert collectief het niveau van operators die als MODULATOR optreden.
MODULATOR FREQUENCY	Verandert collectief de FREQUENCY-parameters van een operator die als MODULATOR fungeert.
MODULATOR FEEDBACK	Verandert collectief de FEEDBACK-parameters van een operator die als MODULATOR fungeert.
START POINT	Bepaalt de startpositie van een sample.
END POINT	Bepaalt de eindpositie van een sample.
LOOP ON/OFF	Hiermee schakelt u tussen het ingedrukt houden van de toets om de sample herhaaldelijk af te spelen (ON) of eenmaal af te spelen zodra u op de toets drukt (OFF).
LOOP LENGTH	Bepaalt de lengte van het lus-afspeelgedeelte. Het afspelen begint bij het START POINT en wanneer het END POINT is bereikt, keert het terug naar het LOOP POINT. LOOP LENGTH is de lengte van het LOOP POINT tot het END POINT. (Overzicht) 
PEG ATTACK LEVEL	Bepaalt het aanvalsniveau van de PEG (Pitch Envelope Generator). De toonhoogte aan het begin van de toon verandert.
PEG ATTACK TIME	Bepaalt de aanslagtijd van de PEG (Pitch Envelope Generator). Dit is de tijd die verstrijkt tussen het indrukken van een toets en het moment dat de toonhoogte het niveau bereikt dat is ingesteld door het PEG ATTACK LEVEL.
PEG DECAY LEVEL	Bepaalt het wegsterfniveau van de PEG (Pitch Envelope Generator). In dit geval verwijst het wegsterfniveau naar de volgende toonhoogte die wordt bereikt nadat de in PEG ATTACK LEVEL ingestelde toonhoogte is bereikt.
PEG DECAY TIME	Bepaalt de wegsterftijd van de PEG (Pitch Envelope Generator). Dit is de tijd die verstrijkt tussen de toonhoogte die is ingesteld in PEG ATTACK LEVEL en de toonhoogte die is ingesteld in PEG DECAY LEVEL.

18.8 Open source-software

De firmware voor SEQTRAK bevat open-sourcesoftware.

Copyrightinformatie en gebruiksvoorwaarden voor alle open-sourcesoftware zijn te vinden op de downloadpagina van de volgende website.

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

© 2024 Yamaha Corporation
Published 01/2026
YJ-D0