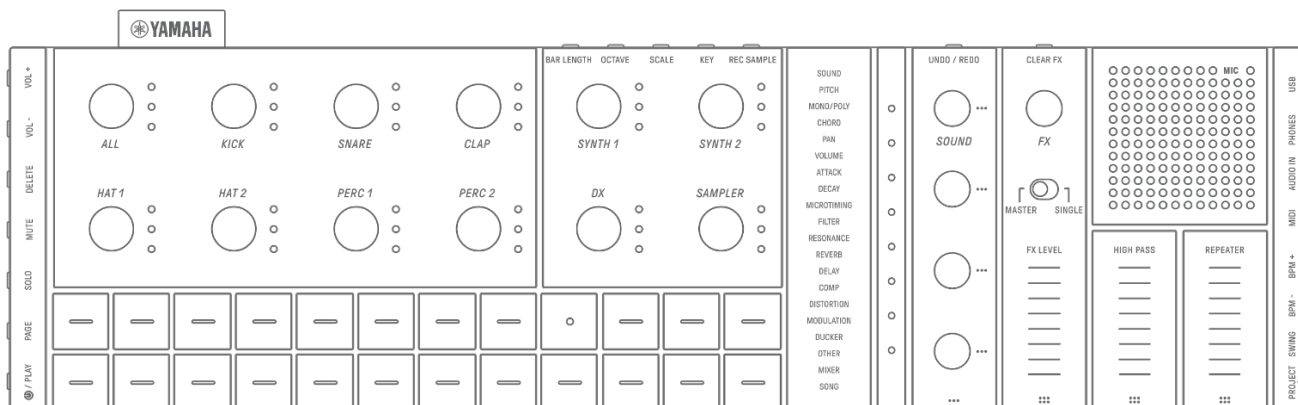


## ESTÚDIO DE PRODUÇÃO MUSICAL

# Guia do usuário do SEQTRAK



### Informações

- As funções do SEQTRAK descritas neste Guia do usuário referem-se ao OS V2.00. Atualize seu SEQTRAK para a versão mais recente do firmware. Consulte [“17. Atualizações de firmware”](#) para obter instruções sobre como fazer a atualização. Os dados criados ou salvos com o OS V2.00 podem não funcionar corretamente nas versões anteriores do sistema operacional.
- Todas as ilustrações e capturas de tela (capturas de tela do aplicativo iOS) incluídas neste Guia do usuário são para fins explicativos. As especificações reais podem ser diferentes.

### Marcas comerciais

- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac e App Store são marcas comerciais da Apple Inc. registradas nos EUA e em outros países.
- IOS é uma marca comercial ou uma marca comercial registrada da Cisco nos EUA e em outros países e é usada sob licença.
- Android e Google Play são marcas comerciais da Google LLC.
- Wi-Fi e Wi-Fi CERTIFIED são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais da Wi-Fi Alliance®.
- O logotipo Wi-Fi CERTIFIED™ é uma marca de certificação da Wi-Fi Alliance®.



- A marca Bluetooth® e os logotipos são marcas comerciais registradas pertencentes à Bluetooth SIG, Inc., e o uso dessas marcas pela Yamaha Corporation é licenciado.



- "USB Type-C" e "USB-C" são marcas comerciais da USB Implementers Forum, registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- MIDI é uma marca registrada da Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Todos os outros nomes de empresas e produtos mencionados neste guia são marcas comerciais ou marcas registradas de suas respectivas empresas.

# Sumário

<b>1. O que é o SEQTRAK?</b>	<b>9</b>
1.1 Sobre os Manuais	9
1.1.1 Notação	9
1.2 Configuração do SEQTRAK	11
1.2.1 Seção de percussão	11
1.2.2 Seção de sintetizador	12
1.2.3 Seção de design do som e funções	12
1.3 Projetos, faixas e padrões	12
1.3.1 Projetos	12
1.3.2 Faixas	12
1.3.3 Padrões	13
1.3.4 Diagrama conceitual de projetos, faixas e padrões	13
1.4 Sobre o aplicativo SEQTRAK	13
1.4.1 Como obter o aplicativo SEQTRAK	13
1.4.2 Como conectar ao aplicativo SEQTRAK	13
<b>2. Seções do painel e funções principais</b>	<b>14</b>
①–⑥ Lado esquerdo	14
⑦–⑯ Parte superior esquerda (seção de percussão, seção de sintetizador)	15
⑰–⑳ Parte superior direita (seção de design do som e funções)	16
㉔–㉖ Lado direito	18
<b>3. Carregamento e fonte de alimentação</b>	<b>20</b>
3.1 Carregamento	20
Requisitos de adaptador de alimentação USB/bateria móvel USB	21
3.1.1 Status do carregamento (quando a alimentação estiver ligada)	21
3.1.2 Status do carregamento (quando a alimentação está desligada)	22
3.2 Fonte de alimentação	23
3.2.1 Ligar/Desligar	23
3.2.2 Encerramento forçado	23
3.2.3 Configuração do desligamento automático	23

<b>4. Projetos</b>	<b>24</b>
4.1 Como alternar entre projetos	24
4.1.1 Como alternar projetos durante a sincronização do relógio MIDI externo	24
4.2 Como salvar um projeto	25
4.3 Como fazer backup e restaurar um projeto	25
4.4 Como excluir um projeto	26
4.5 Como definir o tempo de um projeto	27
4.5.1 Como alterar o tempo de reprodução de um projeto	27
4.5.2 Como aplicar uma sensação de equilíbrio a um projeto	28
4.5.3 Como ativar/desativar o metrônomo	29
4.6 Como salvar um projeto temporariamente	30
<b>5. Faixas e padrões</b>	<b>31</b>
5.1 Como alternar entre padrões	31
5.1.1 Como usar um botão giratório de faixa para alternar entre padrões	31
5.1.2 Como usar uma tecla de percussão para alternar entre padrões	32
5.1.3 Como alternar a quantização de início	33
5.2 Como alterar a duração de um padrão	34
5.2.1 Como alterar a duração de um padrão em uma faixa de percussão com o botão [PAGE]	35
5.3 Como alterar o número de padrões (3 padrões ⇔ 6 padrões)	36
5.4 Como excluir um padrão	37
5.5 Como copiar e colar padrões	37
5.5.1 Tabela de compatibilidade para copiar e colar	38
5.6 Como selecionar e ouvir faixas	39
5.7 Como alterar o som de uma faixa	39
5.7.1 Como selecionar uma categoria de som (salto de categoria)	40
5.7.2 Categorias de som de faixa de percussão	40
5.7.3 Categorias de som da faixa de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX)	40
5.7.4 Categorias de som da faixa SAMPLER	40
5.8 Como silenciar e fazer solos de uma faixa	41
5.8.1 Como silenciar	41
5.8.2 Solo	41
5.9 Como copiar e colar passos de faixa	42
<b>6. Faixas de percussão</b>	<b>43</b>
6.1 Como inserir passos	43
6.2 Como alternar entre páginas	43
6.3 Como ajustar o ritmo de um passo (microtempo)	44
6.4 Como definir o número consecutivo de vezes que um passo é acionado (subpasso)	44
6.5 Entrada em tempo real	45
6.6 Como alterar a probabilidade de acionar um passo	46
6.7 Como alterar tipos de faixa [OS V2.00]	47

<b>7. Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)</b>	<b>50</b>
7.1 Entrada em tempo real	50
7.2 Como ativar ou desativar a quantização	51
7.3 Como alterar a oitava	52
7.4 Como alterar a escala	52
7.5 Como alterar a tecla	53
7.6 Como tocar acordes	53
7.7 Como editar acordes	54
7.8 Como alternar para o modo de entrada pelo teclado	55
7.9 Como inserir passos	55
<b>8. Faixa SAMPLER</b>	<b>58</b>
8.1 Entrada em tempo real	58
8.2 Amostragem (Microfone integrado/AUDIO IN e entrada de áudio USB)	58
8.3 Como alterar a fonte de amostragem	59
8.4 Reamostragem	59
8.5 Como cancelar a amostragem	59
8.6 Como configurar a contagem inicial para começar a amostragem	60
8.7 Como alternar para o modo de monitoração	60
8.8 Como ativar ou desativar a normalização automática	61
8.9 Como excluir padrões para cada amostra	61
8.10 Como inserir passos	61
8.11 Como silenciar amostras	63
<b>9. Design do som</b>	<b>64</b>
9.1 Como ajustar parâmetros de som	64
9.1.1 Como alternar entre as páginas de operação de parâmetros de som	65
9.1.2 Parâmetros de som da faixa de percussão (Tipo1: Drum, Tipo2: DrumKit)	65
9.1.3 Parâmetros de som da faixa de sintetizador (SYNTH 1 e SYNTH 2) e da faixa de percussão (Tipo 3: Synth)	66
9.1.4 Parâmetros de som da pista de sintetizador (DX)	67
9.1.5 Parâmetros de som da faixa SAMPLER	68
9.2 Como configurar parâmetros de som e efeito para cada passo (bloqueio de parâmetro)	69
9.2.1 Como excluir um bloqueio de parâmetro	70
9.3 Como gravar o movimento dos parâmetros de som e efeito em passos (gravação de movimento)	72
9.3.1 Como excluir um movimento	72
9.4 Como desfazer ou refazer parâmetros de som e efeito	73
9.5 Como salvar um som	73
9.6 Como excluir um som	73
9.7 Como importar um som	74

<b>10. Efeitos .....</b>	<b>75</b>
10.1 Configuração de efeitos .....	75
10.1.1 Efeitos de faixa.....	75
10.1.2 Efeitos de emissão.....	76
10.1.3 Efeitos mestre .....	77
10.2 Como alterar e ajustar efeitos.....	78
10.2.1 Como alterar o efeito a ser controlado .....	78
10.2.2 Como alterar o tipo de efeito.....	78
10.2.3 Como ajustar parâmetros de efeitos.....	78
10.2.4 Parâmetros de efeito quando MASTER é selecionado .....	79
10.2.5 Parâmetros de efeito quando SINGLE é selecionado .....	79
10.2.6 Exemplo: Parâmetros quando MASTER é selecionado e a predefinição nº 1 [LPF - NO RESONANCE] de FILTER é selecionado .....	79
10.3 Como minimizar os parâmetros de nível de efeito (CLEAR FX).....	79
<b>11. Modo Mixer.....</b>	<b>80</b>
11.1 Como mudar para o modo Mixer.....	80
11.2 Como ajustar parâmetros de som.....	80
11.3 Como alterar e ajustar efeitos de emissão (REVERB, DELAY) .....	81
11.3.1 Como alterar o tipo de efeito de emissão (REVERB, DELAY SEND) .....	81
11.3.2 Como ajustar os parâmetros de efeito de emissão (REVERB, DELAY) .....	81
11.3.3 Parâmetros de efeito de emissão (REVERB, DELAY).....	82
11.3.4 Exemplo: parâmetros de efeito de emissão para a predefinição nº 1 [HD Room] em REVERB .....	82
<b>12. Modo Mute .....</b>	<b>83</b>
12.1 Como mudar para o modo Mute .....	83
12.2 Como silenciar pistas no modo Mute .....	83
<b>13. Modo Song .....</b>	<b>84</b>
13.1 Como mudar para o modo Song.....	84
13.1.1 Como mudar para o modo de cena .....	84
13.2 Como reproduzir/interromper uma cena .....	85
13.2.1 Como alterar a cena a ser reproduzida .....	85
13.2.2 Como repetir uma cena (reprodução em loop) .....	86
13.2.3 Como repetir uma música inteira (reprodução em loop) .....	86
13.3 Como adicionar cenas.....	87
13.4 Como excluir uma cena.....	88
13.5 Como editar uma cena .....	88
13.5.1 Como alterar a combinação de padrões em uma cena.....	88
13.5.2 Como alterar a duração de uma cena .....	89

<b>14. Aplicativo SEQTRAK.....</b>	<b>90</b>
14.1 Funções GUI [GUI EDITOR] .....	90
14.2 Função de gerenciamento de conteúdo [PROJECT/SOUND MANAGER] .....	91
14.3 Função de visualizador [VISUALIZER] .....	92
14.4 Função de tutorial dinâmico [DYNAMIC TUTORIAL] .....	93
<b>15. Conexões.....</b>	<b>94</b>
15.1 Como se conectar ao aplicativo SEQTRAK.....	94
15.1.1 Conexão com fio .....	94
15.1.2 Conexão sem fio (Bluetooth) .....	95
15.1.3 Conexão sem fio (Wi-Fi) .....	95
15.2 Como se conectar a dispositivos MIDI .....	96
15.2.1 Como usar um cabo USB-C para USB-C.....	96
15.2.2 Como usar um cabo de conversão MIDI.....	97
15.3 Como conectar a um computador .....	97
15.3.1 Como conectar a um computador (Windows) .....	97
15.3.2 Como conectar a um computador (Mac).....	97
<b>16. Configurações .....</b>	<b>98</b>
16.1 Como restaurar os padrões de fábrica (redefinição de fábrica).....	98
16.2 Como alterar as configurações de sensibilidade dos botões giratórios de faixa .....	98
16.3 Como definir configurações MIDI.....	98
16.3.1 Como configurar o relógio MIDI.....	98
16.3.2 Como configurar filtros de saída MIDI .....	98
16.3.3 Configuração de MIDI Thru .....	98
16.4 Ajuste do volume principal.....	99
<b>17. Atualizações de firmware.....</b>	<b>100</b>
17.1 Como usar uma unidade flash USB.....	100
17.1.1 Como formatar uma unidade Flash USB.....	101
17.1.2 Como atualizar o firmware.....	101
17.2 Como usar o aplicativo SEQTRAK (para conexão com fio).....	102
17.3 Como usar o aplicativo SEQTRAK (para uma conexão sem fio) .....	102

<b>18. Documentação.....</b>	<b>103</b>
18.1 Especificações do produto.....	103
18.2 Canais MIDI .....	104
18.3 Parâmetros de alteração de controle MIDI .....	105
18.3.1 Parâmetros de design de som .....	105
18.3.2 Parâmetros de efeito .....	106
18.3.3 Silenciar/Solo .....	106
18.3.4 Outros.....	107
18.4 Predefinições MASTER EFFECT .....	107
18.4.1 FILTER.....	107
18.4.2 REVERB .....	107
18.4.3 DELAY .....	108
18.4.4 COMPRESSOR .....	108
18.4.5 DISTORTION .....	108
18.4.6 MODULATION .....	109
18.4.7 DUCKER.....	109
18.4.8 OTHER .....	109
18.5 Predefinições SINGLE EFFECT .....	110
18.5.1 FILTER.....	110
18.5.2 REVERB .....	110
18.5.3 DELAY .....	110
18.5.4 COMPRESSOR .....	111
18.5.5 DISTORTION .....	111
18.5.6 MODULATION .....	111
18.5.7 DUCKER.....	111
18.5.8 OTHER .....	112
18.6 Predefinições SEND EFFECT .....	113
18.6.1 REVERB .....	113
18.6.2 DELAY .....	113
18.7 Descrição dos parâmetros de som .....	114
18.8 Software de fonte aberta.....	116



# 1. O que é o SEQTRAK?

SEQTRAK é uma ferramenta intuitiva de produção e apresentação musical com um fluxo de trabalho sofisticado, mas fácil de entender. Seu tamanho compacto permite que seja usado facilmente em qualquer lugar. Além disso, o aplicativo dedicado fornece acesso a configurações mais detalhadas e permite criar imagens vinculadas às suas músicas. Para aproveitar o SEQTRAK ao máximo, leia este Guia do usuário para obter mais informações sobre operações e recursos avançados.

## 1.1 Sobre os Manuais

Os manuais a seguir estão disponíveis para este produto. Leia todos os guias que acompanham o produto e mantenha-os à mão para facilitar a consulta.

### Fornecido com o produto

Guia rápido de operação (manual em papel)	Este guia ajuda você a usar o produto imediatamente, com explicações curtas que se concentram em uma visão geral e nas funções básicas.
Guia de Segurança (manual em papel)	Este guia contém informações sobre o uso seguro do produto.

### Disponível no site

<b>Guia do usuário</b> (HTML, PDF)	Este guia explica mais detalhadamente as funções e operações do produto.
Lista de dados (PDF)	Essa lista contém várias listas importantes, como a Lista de sons e a Lista de tipos de efeitos.

#### 1.1.1 Notação

Os termos e símbolos a seguir são usados neste Guia do usuário. Procure compreender estes termos e símbolos antes de ler este guia.

##### **CUIDADO**

Indica uma situação perigosa que pode resultar em ferimentos.

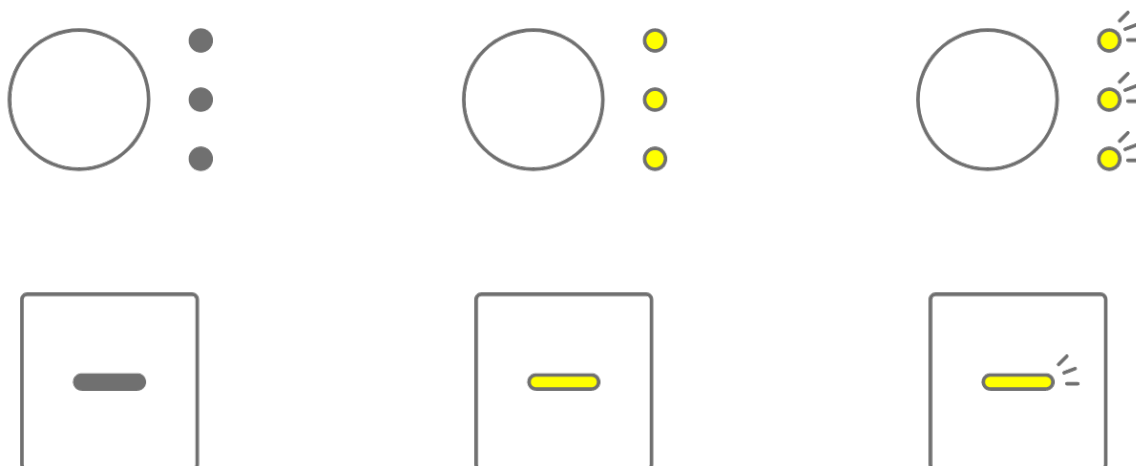
##### **AVISO**

Indica uma situação perigosa que pode resultar em mau funcionamento, danos ao produto ou perda de dados.

##### **OBSERVAÇÃO**

Fornece explicações e dicas adicionais para uso avançado do recurso relevante.

Os vários estados dos LEDs (desligados, ligados e piscando) são indicados conforme mostrado abaixo.

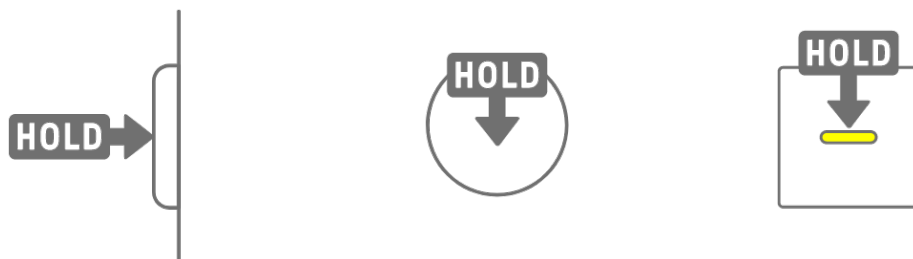


As diversas operações do SEQTRAK são indicadas conforme mostrado abaixo.

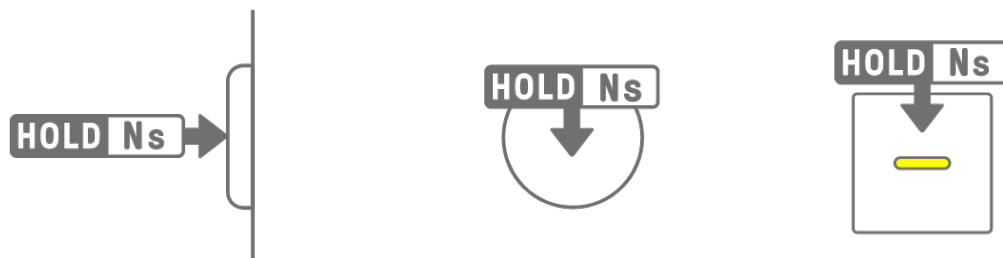
- Pressionar um botão, botão giratório ou tecla



- Manter pressionado um botão, botão giratório ou tecla



- Manter pressionado um botão, botão giratório ou tecla por N segundos ou mais

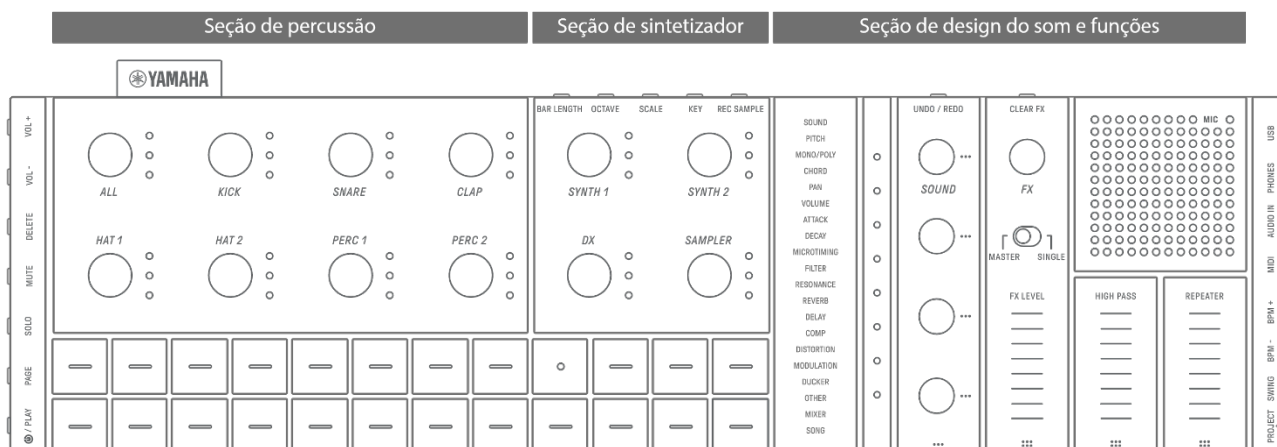


- Girar um botão giratório



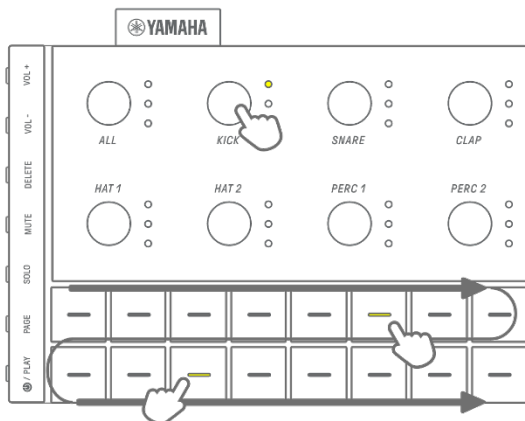
## 1.2 Configuração do SEQTRAK

O SEQTRAK é composto de três seções.



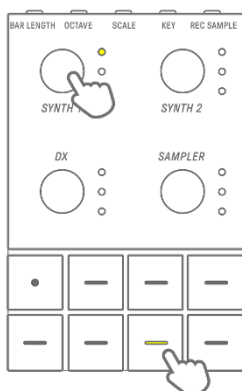
### 1.2.1 Seção de percussão

Esta seção é usada para executar partes rítmicas. Os botões giratórios de faixa e teclas de percussão são usados para controlar as sete faixas de percussão (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2). O método mais básico de executar uma parte rítmica é usar as teclas de percussão para inserir passos. Pressione um botão giratório de Track para selecionar essa faixa e depois pressione uma tecla de percussão para colocar um som no eixo de tempo. Isso facilita a execução de batidas.



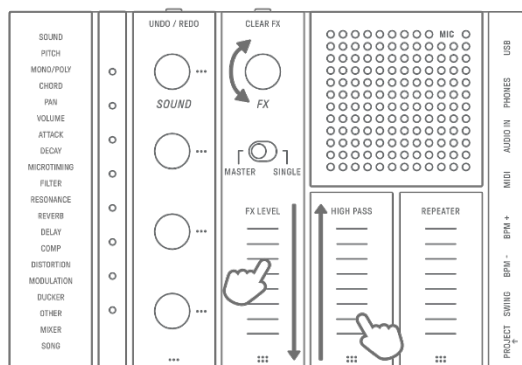
## 1.2.2 Seção de sintetizador

Esta seção é usada para executar partes de melodia. Os botões giratórios de faixa e teclas do sintetizador são usados para controlar as três faixas do sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX) e a faixa SAMPLER. O método mais básico de desempenho e produção é usar as teclas de sintetizador para entrada em tempo real. Pressione um botão giratório de faixa para selecionar essa faixa e, em seguida, pressione uma tecla de sintetizador para tocar uma nota na escala.



## 1.2.3 Seção de design do som e funções

Esta seção é usada para alterar o som de faixas individuais, ajustar parâmetros e manipular efeitos. Os botões giratórios Sound Design são usados para selecionar sons e ajustar parâmetros detalhados. Um efeito de faixa pode ser aplicado a cada faixa e um efeito mestre compartilhado pode ser aplicado a todas as faixas.



## 1.3 Projetos, faixas e padrões

### 1.3.1 Projetos

O SEQTRAK gerencia os dados de uma única música em unidades chamadas “projetos”. Até oito projetos podem ser armazenados no SEQTRAK, com um projeto podendo ser usado por vez. Um projeto consiste em 11 faixas e até 6 padrões podem ser criados em cada faixa. Um projeto também inclui configurações e estados como tempo e volume da faixa.

### 1.3.2 Faixas

Uma faixa é um componente de um projeto e é uma parte da apresentação à qual um único som é atribuído.

### 1.3.3 Padrões

Padrões são frases tocadas em loop. Você pode escolher um padrão para cada faixa, entre até seis padrões disponíveis. Você pode tocar a mesma frase repetidamente ou alternar entre elas a qualquer momento que desejar. Os padrões nas 11 faixas continuarão a tocar uns sobre os outros até que a reprodução seja interrompida.

### 1.3.4 Diagrama conceitual de projetos, faixas e padrões

×8

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

■: Faixa ■: Padrão selecionado ■: Padrão não selecionado

## 1.4 Sobre o aplicativo SEQTRAK

Usando o aplicativo SEQTRAK dedicado, você pode editar sons com mais detalhes, produzir imagens vinculadas a apresentações do SEQTRAK e gerenciar seu conteúdo. Consulte “[14. Aplicativo SEQTRAK](#)” para ter uma visão geral das funções do aplicativo SEQTRAK. O software pode ser usado em smartphones (iOS e Android), tablets (iPadOS e Android) e computadores (Windows e Mac).

### 1.4.1 Como obter o aplicativo SEQTRAK

As versões para iOS, iPadOS e Android estão disponíveis na App Store e na Google Play Store.



Procure “SEQTRAK”.

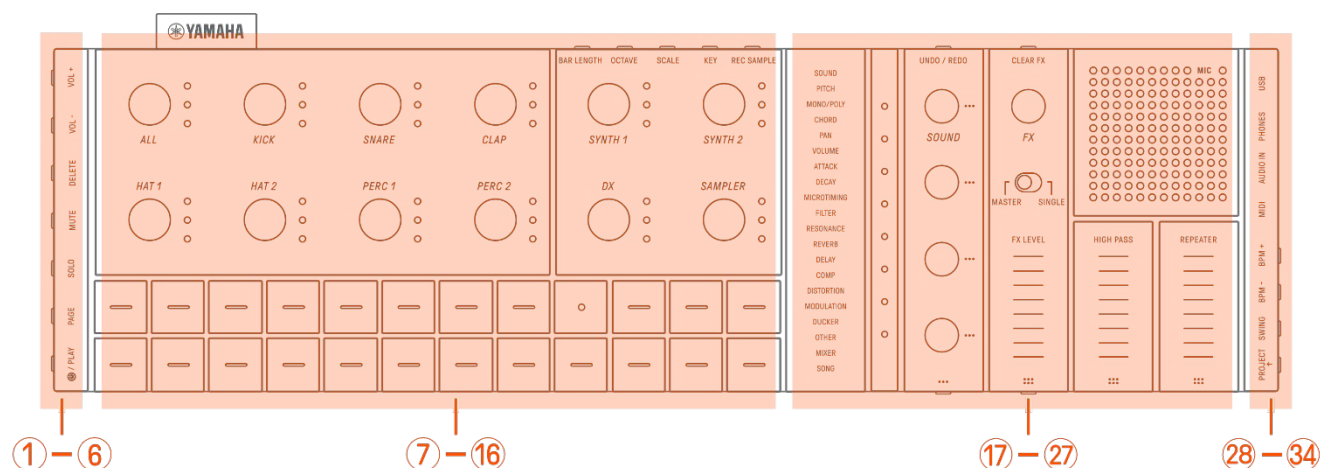
As versões para Windows e Mac estão disponíveis neste site da Yamaha.

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

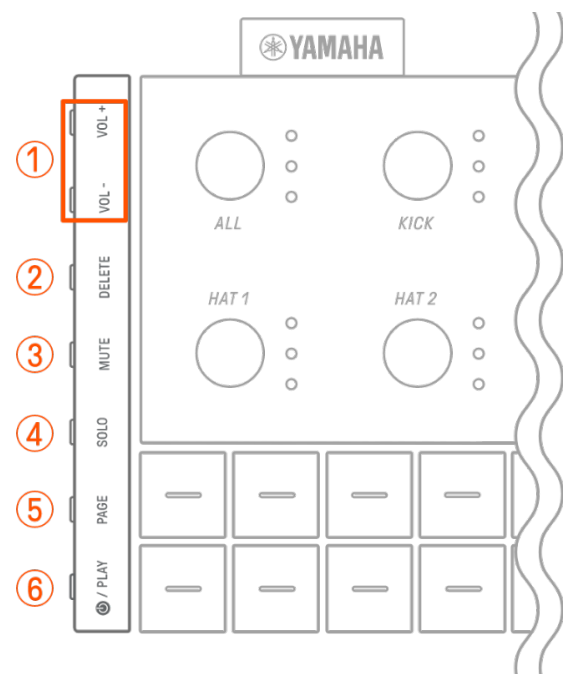
### 1.4.2 Como conectar ao aplicativo SEQTRAK

Quando o aplicativo SEQTRAK é iniciado, são exibidas instruções sobre como conectar o SEQTRAK ao aplicativo SEQTRAK, se necessário. Siga as instruções na tela para configurar a conexão. Consulte “[15.1 Como conectar ao aplicativo SEQTRAK](#)” para obter instruções de conexão detalhadas.

## 2. Seções do painel e funções principais



### 1-6 Lado esquerdo



#### 1 Botões [VOL+]/[VOL-]

Usados para ajustar o volume do som proveniente do alto-falante integrado ou dos fones de ouvido conectados à saída [PHONES].

#### 2 Botão [DELETE]

Usado para excluir um padrão ou projeto.

#### 3 Botão [MUTE]

Usado para silenciar uma faixa específica.

#### 4 Botão [SOLO]

Usado para solo de uma faixa específica.

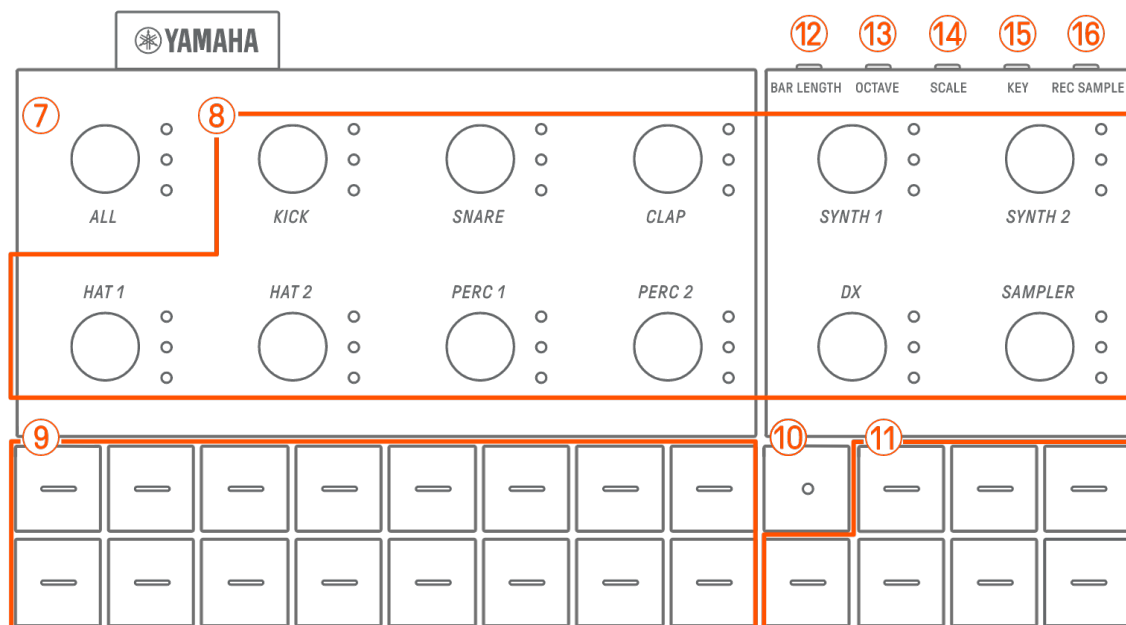
## ⑤ Botão [PAGE]

Usado para alterar o intervalo de padrões (páginas) exibidos nas teclas de percussão e para alterar a duração dos padrões nas faixas de percussão.

## ⑥ Botão [⏻/PLAY]

Usado para ligar/desligar e reproduzir/interromper um projeto.

## ⑦–⑯ Parte superior esquerda (seção de percussão, seção de sintetizador)



## ⑦ Botão giratório [ALL]

Gire este botão para alterar os padrões de todas as 11 faixas simultaneamente.

## ⑧ Botões giratórios de faixa

Gire estes botões para alterar o padrão de cada faixa individual. Pressione para selecionar uma faixa. Pressione um botão enquanto a reprodução está parada para ouvir o som dessa faixa.

## ⑨ Teclas de percussão

Pressione estas teclas para ativar/desativar cada passo. Mantenha pressionada uma tecla de percussão e gire um botão giratório Sound Design para bloquear um parâmetro.

## ⑩ Tecla Record

Usada para executar a gravação em tempo real. Você pode gravar uma apresentação com as teclas de sintetizador ou gravar a entrada MIDI de uma fonte externa. Também é possível executar a gravação de movimento de parâmetros.

## ⑪ Teclas do sintetizador

Pressione para reproduzir a faixa do sintetizador selecionada (SYNTH 1, SYNTH 2 ou DX) ou faixa SAMPLER.

## 12 Botão [BAR LENGTH]

Usado para alterar a duração do padrão na faixa de sintetizador atualmente selecionada (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) e na faixa SAMPLER.

## 13 Botão [OCTAVE]

Usado para alterar a afinação da tecla de sintetizador atualmente selecionada em uma oitava.

## 14 Botão [SCALE]

Usado para alterar a escala usada quando as teclas de sintetizador são pressionadas.

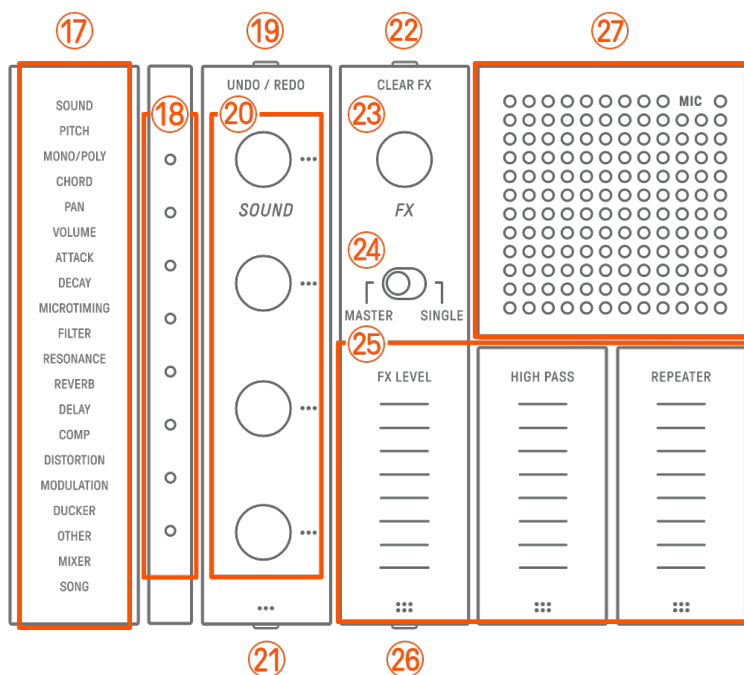
## 15 Botão [KEY]

Usado para alterar a tonalidade usada quando as teclas de sintetizador são pressionadas, em meios passos.

## 16 Botão [REC SAMPLE]

Usado para amostragem na faixa SAMPLER.

## 17–27 Parte superior direita (seção de design do som e funções)



## 17 Índice

Exibe o parâmetro ou modo selecionado.

## 18 Medidor global

Exibe o valor do parâmetro que está sendo operado ou o status operacional ao salvar/carregar dados.

## 19 Botão [UNDO/REDO]

Usado para UNDO/REDO (desfazer/refazer) alterações de parâmetros de som e efeito.



## ②0 Botões Sound Design 1–4

Gire estes botões para alterar o som de uma faixa ou ajustar parâmetros.

## ②1 Botão Sound Design Page

Pressione-o para alternar entre os parâmetros de som controlados pelos botões giratórios de design de som.

## ②2 Botão [CLEAR FX]

Pressione-o para reduzir um efeito ao nível mínimo.

## ②3 Botão giratório [FX]

Gire este botão para alterar o tipo de efeito.

## ②4 Chave [MASTER/SINGLE]

Alterna entre os efeitos a serem controlados.

MASTER: Efeitos aplicados a todas as faixas

SINGLE: Efeitos aplicados apenas à faixa de destino

## ②5 Controles deslizantes sensíveis ao toque [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER]

Deslize para ajustar os parâmetros do efeito.

Quando a página de efeitos é definida como página 1, [HIGH PASS] e [REPEATER] são aplicados a todas as faixas, independentemente de como a chave [MASTER/SINGLE] estiver definida.

## ②6 Botão FX Page

Pressione para alterar os parâmetros controlados pelos controles deslizantes sensíveis ao toque.

## ②7 Alto-falante e microfone

Alto-falante e microfone integrados.

## ②⑧–③④ Lado direito



### ②⑧ Terminal [USB] (USB Type-C™)

Terminal USB tipo C. O cabo USB-C para USB-C incluído pode ser usado para carregar a unidade e conectar a computadores e dispositivos MIDI.

#### AVISO

- Após desconectar o cabo USB, aguarde pelo menos 6 segundos antes de conectá-lo novamente. Desconectar e conectar rapidamente o cabo pode causar mau funcionamento da unidade.

### ②⑨ Conector [PHONES]

Usado para conectar fones de ouvido (miniconector estéreo). Quando os fones de ouvido estão conectados, nenhum som é emitido pelo alto-falante integrado.

### ③⑦ Conector [AUDIO IN]

Usado para entrada de áudio (miniconector estéreo), conectando ao terminal de saída de áudio de um dispositivo de áudio.

### ③① Terminal [MIDI]

Usado para conectar um dispositivo MIDI externo por meio do cabo de conversão MIDI incluído.

### ③② Botões [BPM+]/[BPM-]

Usado para ajustar o tempo de reprodução do projeto entre 5 e 300 BPM. Pressione os dois botões ao mesmo tempo para definir o andamento para o valor inicial do projeto aberto recentemente. O número de luzes no Medidor global fornece uma indicação aproximada do tempo atual.

### ③③ Botão [SWING]

Pressione este botão para aplicar uma sensação de equilíbrio a todo o projeto.

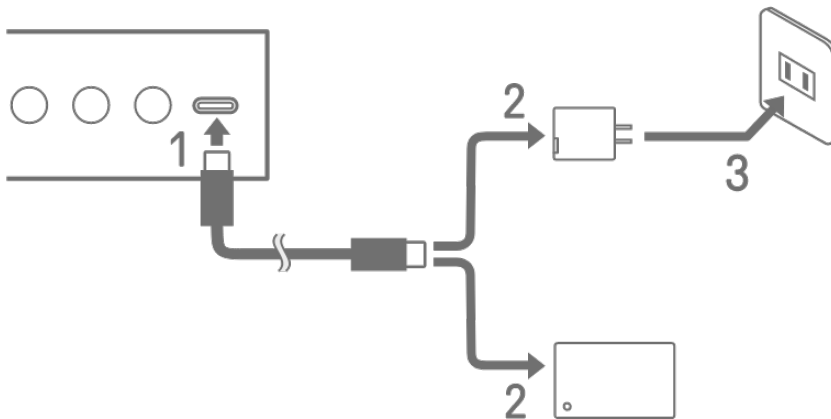
### ③④ Botão [PROJECT ↑]

Usado para alternar entre projetos.

## 3. Carregamento e fonte de alimentação

### 3.1 Carregamento

O SEQTRAK pode ser carregado com um adaptador de alimentação USB/bateria móvel USB usando o cabo USB-C para USB-C incluído. (Ao usar uma bateria móvel USB para smartphones, verifique se ela atende aos requisitos em [Requisitos de adaptador de alimentação USB/bateria móvel USB](#).) Conecte a fonte de alimentação e o cabo USB-C para USB-C incluído na ordem mostrada abaixo.



1. Conecte o cabo USB-C a USB-C do SEQTRAK incluído.
2. Conecte o cabo USB-C para USB-C incluído a um adaptador de alimentação USB ou bateria móvel USB.
3. Conecte o adaptador de alimentação USB a uma tomada.

A indicação do status do carregamento será diferente, dependendo de o SEQTRAK estar ligado ou desligado. Consulte “[3.1.1 Status do carregamento \(quando a alimentação estiver ligada\)](#)” e “[3.1.2 Status do carregamento \(quando a alimentação estiver desligada\)](#)” para obter detalhes.

#### OBSERVAÇÃO

- O tempo estimado para a carga total de uma pilha fraca é de 3 a 5 horas (dependendo do ambiente de uso e da deterioração da pilha).
- Quando a pilha estiver fraca, o Medidor global piscará em vermelho por 2 segundos a cada 90 segundos.

### Requisitos de adaptador de alimentação USB/bateria móvel USB

Tensão de saída 4,8 V a 5,2 V

Corrente de saída 1,5 A ou acima

#### ⚠ CUIDADO

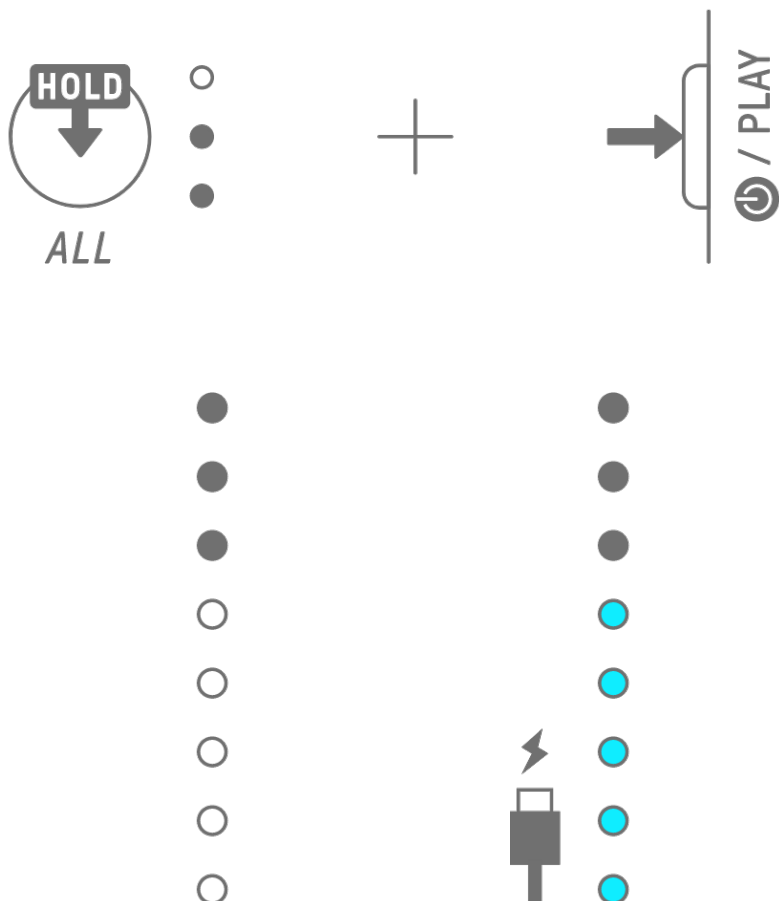
Use um adaptador de energia USB-PD (carregamento rápido também chamado "USB Power Delivery") com as especificações acima. A utilização de um dispositivo USB incorreto poderá danificar o produto ou causar superaquecimento. Leia as precauções de segurança dos seus dispositivos USB específicos.

#### AVISO

Quando o produto for ligado e a energia for desligada repentina e inesperadamente, o dispositivo USB poderá deixar de atender aos requisitos ou sofrer danos. Use outro dispositivo USB que atenda aos requisitos etc. Caso o produto pareça não estar funcionando da forma correta, consulte o Serviço Técnico Yamaha.

### 3.1.1 Status do carregamento (quando a alimentação estiver ligada)

Mantenha pressionados o botão giratório [ALL] e o botão [⏻/PLAY]. O Medidor global acenderá de acordo com a carga restante da pilha (carregando: azul ciano, não carregando: branco, com problemas: pisca em vermelho).

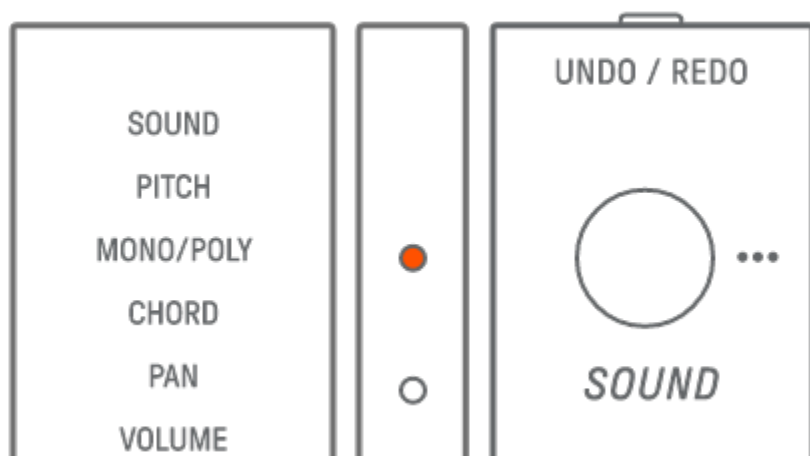


## OBSERVAÇÃO

- O SEQTRAK pode ser usado durante o carregamento.
- Se a eletricidade fornecida pela fonte de energia for insuficiente, ela será usada para a operação do SEQTRAK, e o carregamento não será possível mesmo que o Medidor global esteja aceso em azul ciano.

### 3.1.2 Status do carregamento (quando a alimentação está desligada)

Durante o carregamento, a lâmpada de LED superior do Medidor global acende em vermelho. Quando o carregamento estiver concluído, a lâmpada de LED apagará. O nível da pilha não é indicado quando a alimentação está desligada.

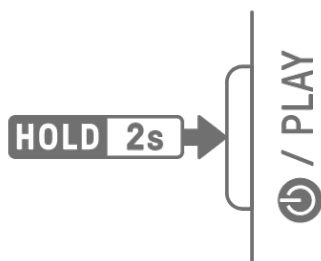


Se o SEQTRAK não puder ser carregado por causa de falhas na pilha ou por outros motivos, a lâmpada de LED superior do Medidor global piscará em vermelho.

## 3.2 Fonte de alimentação

### 3.2.1 Ligar/Desligar

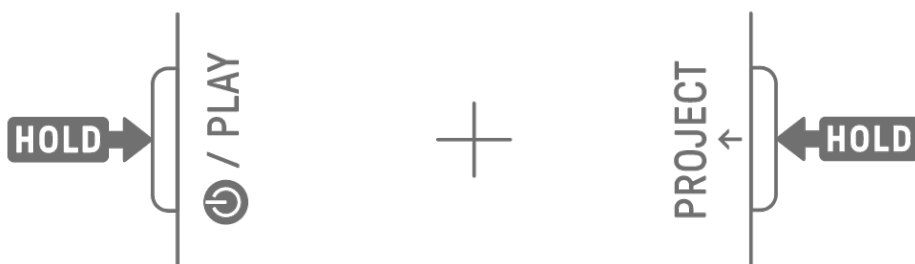
Para ligar ou desligar, mantenha pressionado o botão [⏻/PLAY] por 2 segundos ou mais.



### 3.2.2 Encerramento forçado

Se o SEQTRAK se comportar de forma anormal e não for possível operá-lo, mantenha pressionados os botões [⏻/PLAY] e [PROJECT ↑] para desligá-lo.

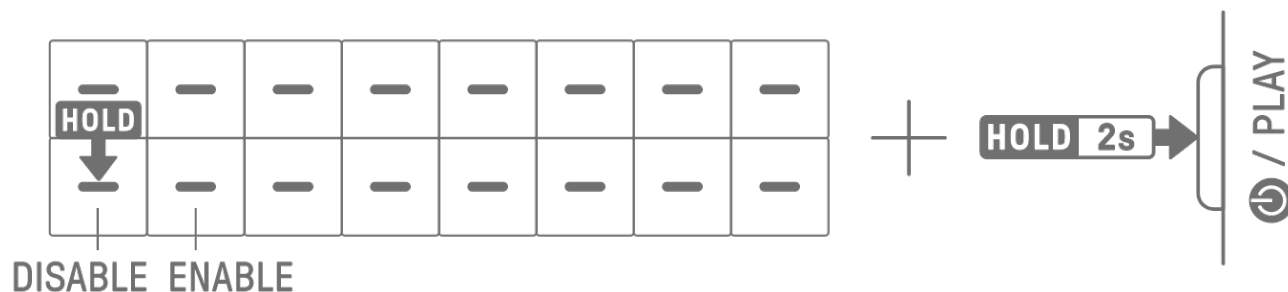
No entanto, alterações feitas após o início do SEQTRAK e antes do encerramento forçado não serão salvas.



### 3.2.3 Configuração do desligamento automático

Se o SEQTRAK não for operado por 30 minutos (quando não estiver sendo carregado), a energia será desligada para economizar energia. Nesse momento, o projeto atual será salvo automaticamente.

Você pode desativar e ativar (30 minutos) a função de desligamento automático ativando o SEQTRAK e pressionando a tecla de percussão inferior esquerda ao mesmo tempo.



### OBSERVAÇÃO

- Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar o horário da função de desligamento automático.

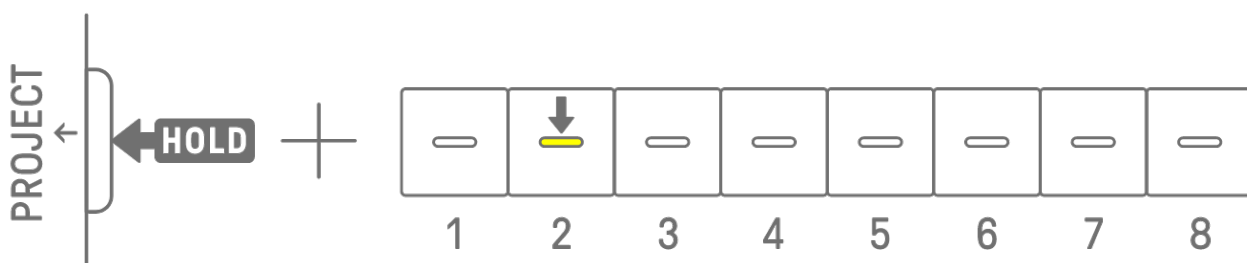
## 4. Projetos

O SEQTRAK gerencia os dados de uma única música em unidades chamadas “projetos”. Até oito projetos podem ser armazenados no SEQTRAK, com um projeto podendo ser usado por vez. Um projeto consiste em 11 faixas e até 6 padrões podem ser criados em cada faixa. Um projeto também inclui configurações e estados como tempo e volume da faixa.

### 4.1 Como alternar entre projetos

Para alternar para outro projeto, mantenha pressionado o botão [PROJECT ↑] e pressione uma tecla de percussão. As teclas de percussão 1–8 correspondem aos projetos 1–8. A tecla de percussão do projeto atualmente selecionado acende em amarelo.

No estado padrão de fábrica, os projetos 1–3 contêm dados de demonstração e os projetos 4–8 contêm apenas um passo KICK. Os dados de demonstração podem ser editados pelo usuário.



#### OBSERVAÇÃO

- O projeto atual será salvo automaticamente antes de alternar entre projeto.
- Alternar para outro projeto durante a reprodução interrompe a reprodução.

#### 4.1.1 Como alternar projetos durante a sincronização do relógio MIDI externo

Quando a operação de alternância é realizada durante a reprodução de um projeto sendo sincronizado com um relógio MIDI externo, o projeto em execução para no final de um compasso (16 passos). Após a interrupção, o projeto a ser alternado é carregado e entra no modo de espera de reprodução.

#### Iniciar a reprodução do projeto

Dois modos (abaixo) estão disponíveis para determinar quando a reprodução do próximo projeto será iniciada.

##### Modo MANUAL PLAYBACK (padrão)

Pressionar o botão [⏮/PLAY] a qualquer momento durante a espera de reprodução inicia o projeto de destino no início de cada intervalo de 2 compassos (32 passos).



## Modo AUTO PLAYBACK

Quando entrar no modo de espera de reprodução, o próximo projeto começará automaticamente no início de um compasso (16 passos) com base nas configurações [Quantização de início](#).

Se a Quantização de início não estiver em unidades de compasso (1 compasso = 16 passos), o projeto será alinhado automaticamente ao compasso com esse número de passos e o projeto será iniciado. Entretanto, se a Quantização de início for inferior a 2 compassos, ela será ajustada automaticamente para 2 compassos.

Se o botão [⏻/PLAY] for pressionado antes do início da reprodução do projeto, a reprodução automática será cancelada e o projeto entrará no modo MANUAL PLAYBACK.

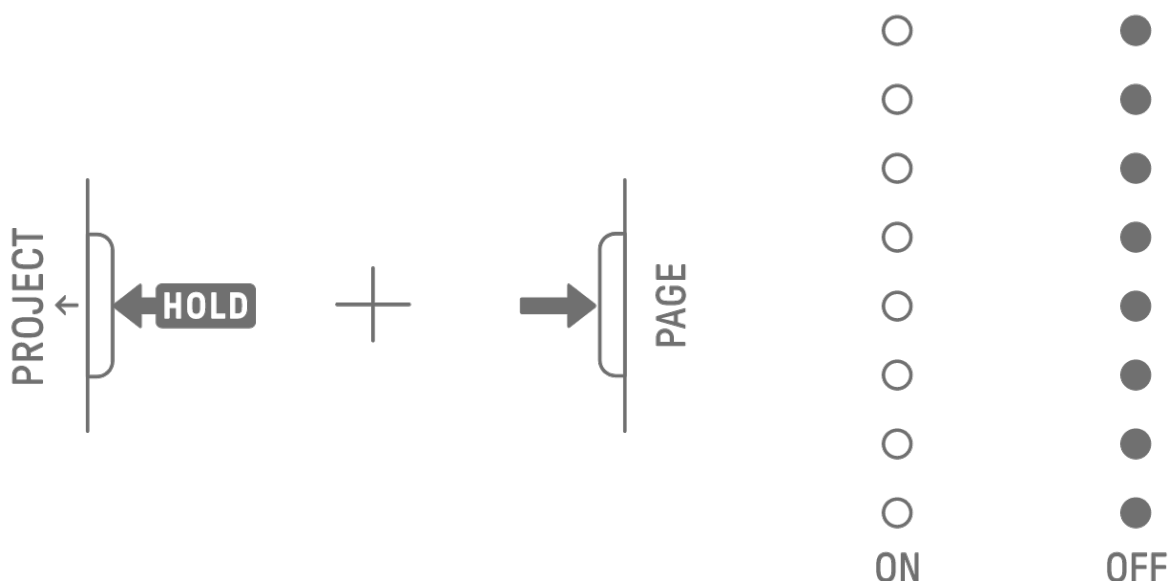
Esses modos podem ser alternados no aplicativo SEQTRAK.

### Desativação da operação durante a sincronização do relógio MIDI externo

Pressione o botão [PAGE] enquanto mantém pressionado o botão [PROJECT ↑] para ativar/desativar a operação (interrupção compasso a compasso e início da reprodução) durante a sincronização do relógio MIDI externo. A configuração padrão é ativada.

Quando a configuração está ativada, o Medidor global acende em branco.

Quando a configuração está desativada, o Medidor global fica desativado e a operação torna-se a mesma da alternância normal de projetos.



## 4.2 Como salvar um projeto

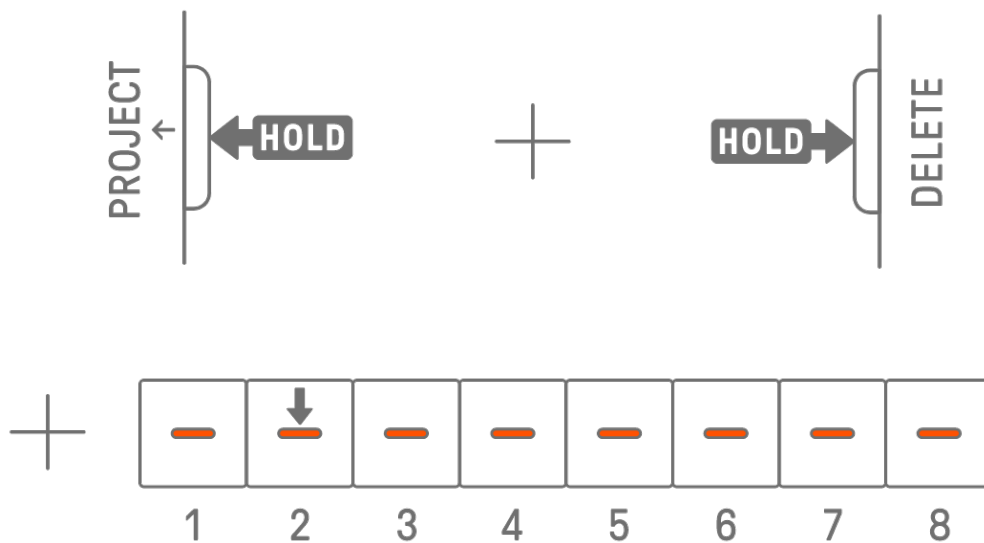
Os projetos são salvos automaticamente quando o SEQTRAK é desligado ou ao alternar entre projetos. Nenhuma operação é necessária para salvar o projeto.

## 4.3 Como fazer backup e restaurar um projeto

Você pode salvar um projeto no aplicativo SEQTRAK e recuperar um projeto do aplicativo para o SEQTRAK.

## 4.4 Como excluir um projeto

Para excluir um projeto, mantenha pressionados os botões [PROJECT ↑] e [DELETE] e pressione a tecla de percussão correspondente.



### OBSERVAÇÃO

- Depois que um projeto for excluído, ele conterá apenas um passo KICK.
- Os dados de demonstração de um projeto excluído podem ser restaurados conforme descrito em [“16.1 Como restaurar os padrões de fábrica \(redefinição de fábrica\)”](#).

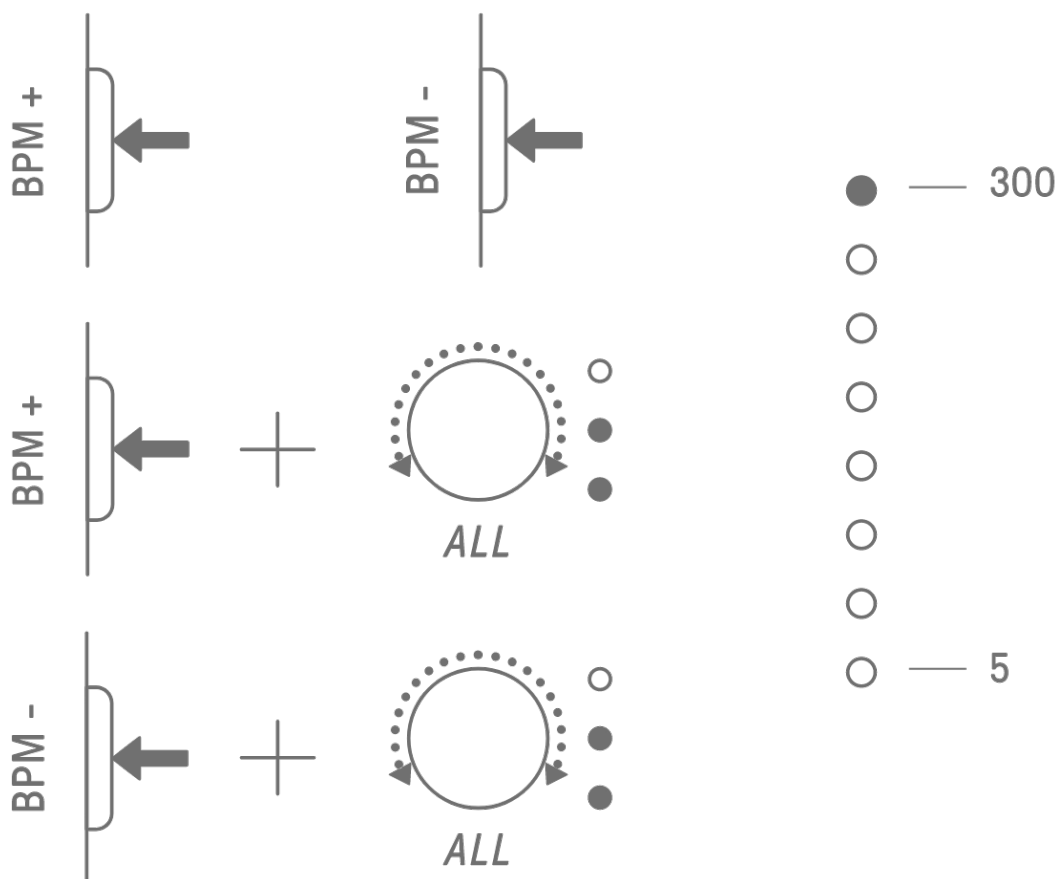
## 4.5 Como definir o tempo de um projeto

### 4.5.1 Como alterar o tempo de reprodução de um projeto

Para alterar o tempo de reprodução de um projeto, pressione o botão [BPM+] ou [BPM-], ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém o botão [BPM+] ou [BPM-] pressionado.

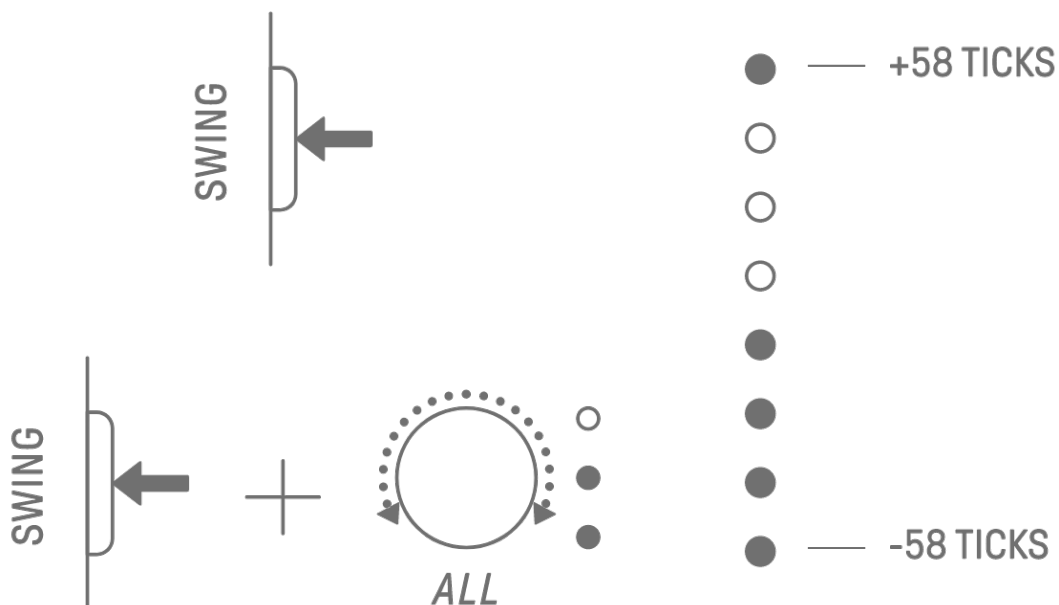
O tempo pode ser ajustado entre 5 e 300 BPM. Mantenha pressionado o botão [BPM+] ou [BPM-] para percorrer os valores continuamente.

Pressione os dois botões ao mesmo tempo para definir o tempo do valor inicial do projeto aberto recentemente.



#### 4.5.2 Como aplicar uma sensação de equilíbrio a um projeto

Para aplicar uma sensação de equilíbrio a um projeto, pressione o botão [SWING] ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém o botão [SWING] pressionado. A taxa de equilíbrio de passos pares pode ser definida na faixa de -58 ticks a +58 ticks.

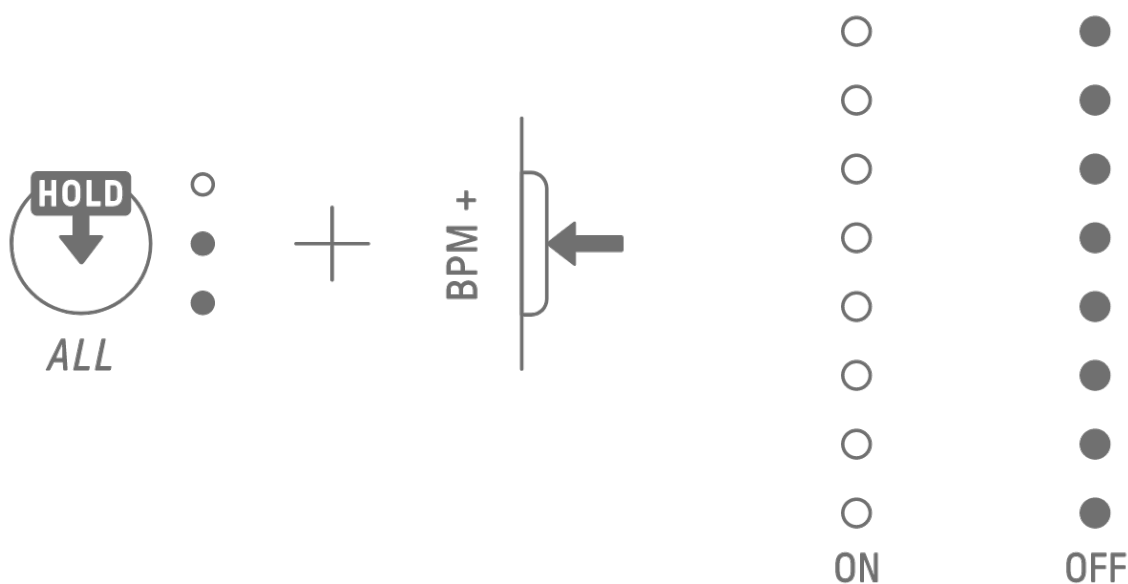


#### OBSERVAÇÃO

- Um passo equivale a 120 ticks.
- Mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão [SWING] para inicializar a taxa de equilíbrio (redefina para 0 ticks).
- Os passos pares são determinados de acordo com os critérios de [quantização de início](#).

### 4.5.3 Como ativar/desativar o metrônomo

Para ativar/desativar o metrônomo, mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [BPM+]. O Medidor global acende em branco quando o metrônomo está ativado e apaga quando o metrônomo está desativado.



#### OBSERVAÇÃO

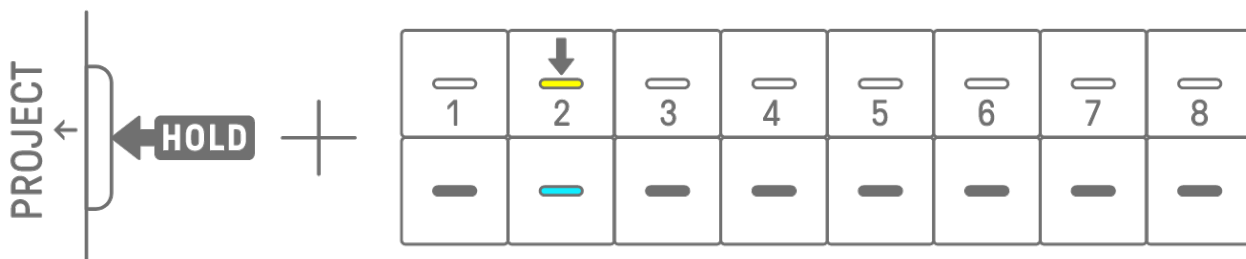
- Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar o som e o volume do metrônomo. Há 5 sons de metrônomo para você escolher. O volume pode ser ajustado entre 0 e 127.
- O metrônomo emite um som de clique em intervalos de 4 passos, com uma nota acentuada no início da [quantização de início](#).

Exemplo 1: Se a quantização de início for um ciclo de 16 passos, o metrônomo emitirá um clique nos passos 1 (acentuado), 5, 9, 13, 17 (acentuado), 21 etc.

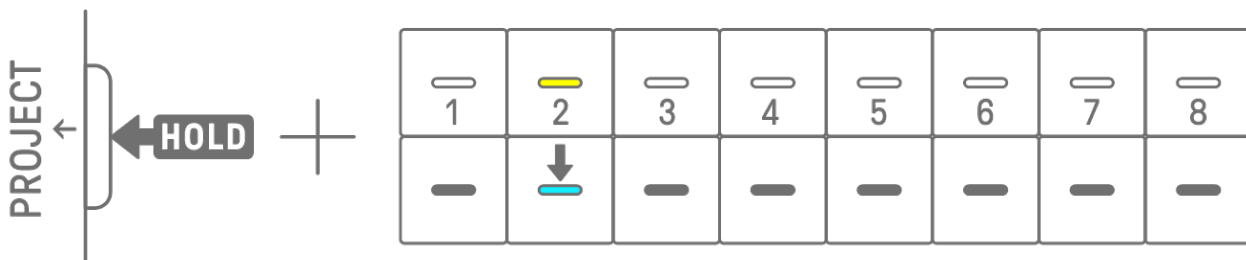
Exemplo 2: Se a quantização de início for um ciclo de 17 passos, o metrônomo emitirá um clique nos passos 1 (acentuado), 5, 9, 13, 17, 18 (acentuado), 22 etc.

## 4.6 Como salvar um projeto temporariamente

Você pode salvar temporariamente um projeto a qualquer momento e restaurar seu estado depois. Para salvar temporariamente um projeto, mantenha pressionado o botão [PROJECT ↑] e pressione a tecla de percussão (acesa em amarelo) para o projeto atualmente selecionado. Além disso, logo após o carregamento de um projeto, o projeto é salvo automaticamente temporariamente. Isso permite restaurar o projeto logo após o carregamento.



Para restaurar um projeto salvo temporariamente, mantenha pressionado o botão [PROJECT ↑] e pressione a tecla de percussão que está acesa em azul ciano.



### OBSERVAÇÃO

- Apenas um projeto pode ser salvo temporariamente.
- Projetos salvos temporariamente são excluídos quando você alterna entre projetos ou desliga a alimentação.
- Se um som da amostra não for salvo e outra amostra for salva na mesma tecla de sintetizador, o som que foi substituído também será excluído do projeto salvo temporariamente. Salve os sons de amostra conforme necessário.

## 5. Faixas e padrões

Uma faixa é um componente de um projeto e é uma parte da apresentação à qual um único som é atribuído. Existem três tipos de faixas: Faixas de percussão, faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX) e faixa SAMPLER. Para obter detalhes sobre cada tipo de faixa, consulte [“6. Faixas de percussão,”](#) [“7. Faixas de sintetizador \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)”](#) e [“8. Faixa SAMPLER”](#).

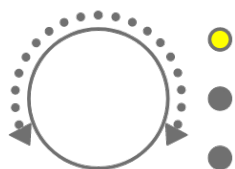
Um padrão é uma frase tocada em loop. Você pode tocar a mesma frase repetidamente ou alternar entre elas a qualquer momento que desejar. Os padrões nas 11 faixas continuarão a tocar juntos até que o projeto seja interrompido.

### 5.1 Como alternar entre padrões

Você pode alternar entre os padrões ativando um botão giratório de faixa ou pressionando uma tecla de percussão. O tempo pode ser definido para que o padrão alterne imediatamente ou em um ciclo fixo (quantização de início) desde o início da reprodução (alternância reservada). A configuração padrão da quantização de início para a alternância reservada é um ciclo de 16 passos desde o início da reprodução.

#### 5.1.1 Como usar um botão giratório de faixa para alternar entre padrões

Gire um botão giratório de faixa para alternar instantaneamente entre os padrões dessa faixa.



Pressione e gire um botão giratório de faixa para alternância reservada.

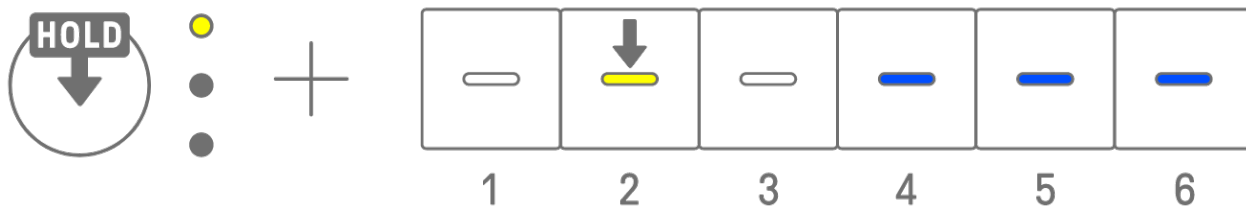


A lâmpada de LED piscará em amarelo para os padrões 1–3 e em azul ciano para os padrões 4–6.

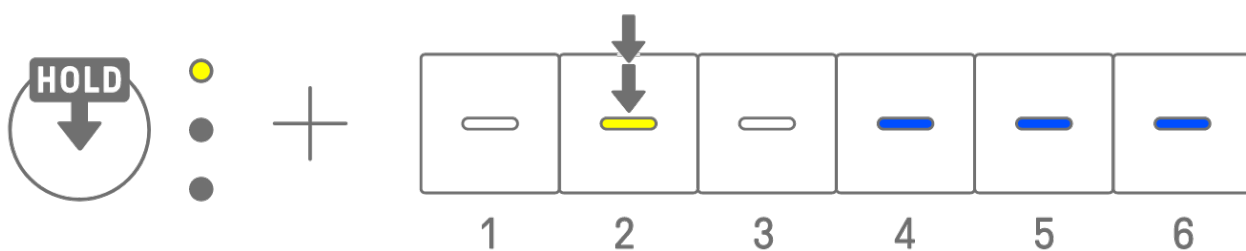
Gire o botão [ALL] para alternar instantaneamente entre os padrões em todas as 11 faixas. Pressione e gire o botão giratório [ALL] para permitir a alternância reservada de todas as 11 faixas.

### 5.1.2 Como usar uma tecla de percussão para alternar entre padrões

Mantenha pressionado o botão giratório de faixa e pressione a tecla de percussão que está acesa para alternância reservada. As teclas de percussão 1–6 correspondem aos padrões 1–6.



Mantenha pressionado o botão giratório de faixa e toque duas vezes na tecla de percussão para alternar instantaneamente entre os padrões dessa faixa.

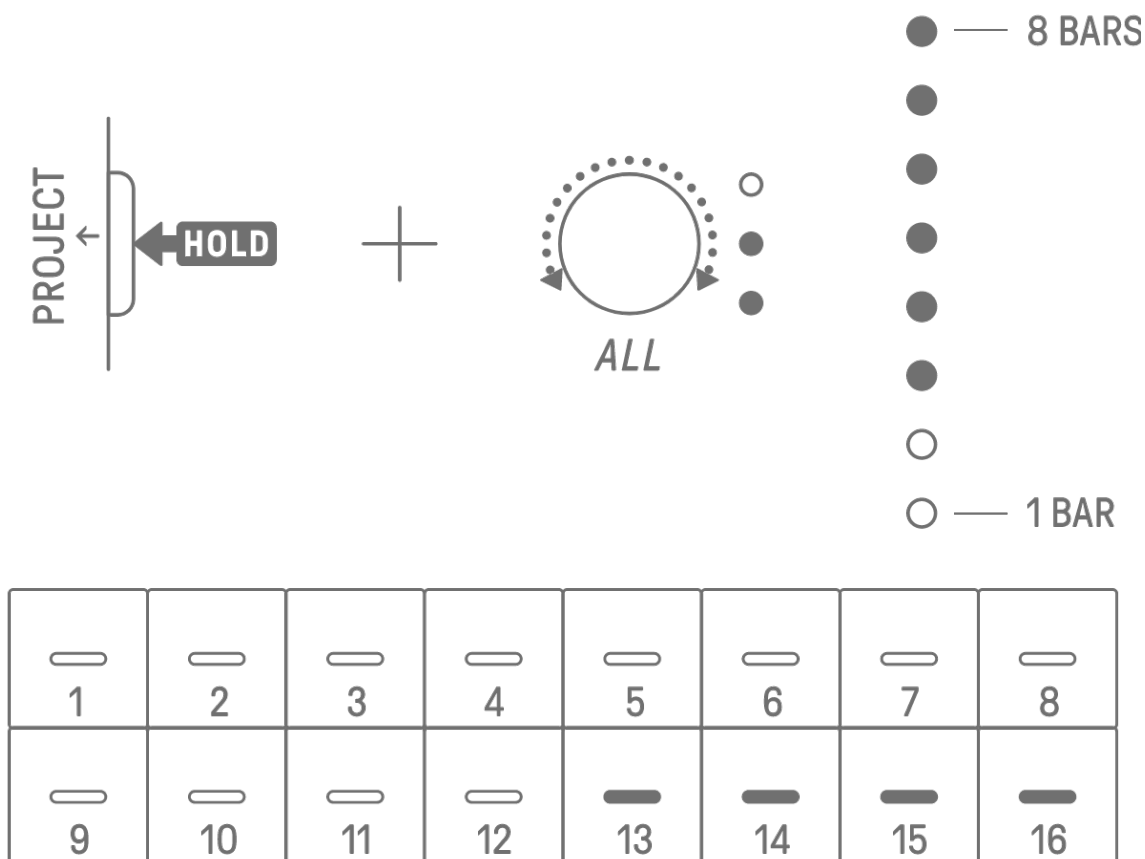


Mantenha pressionado o botão [ALL] e toque duas vezes em uma tecla de percussão para alternar instantaneamente entre os padrões em todas as 11 faixas. Mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione uma tecla de percussão para permitir a alternância reservada em todas as 11 faixas.



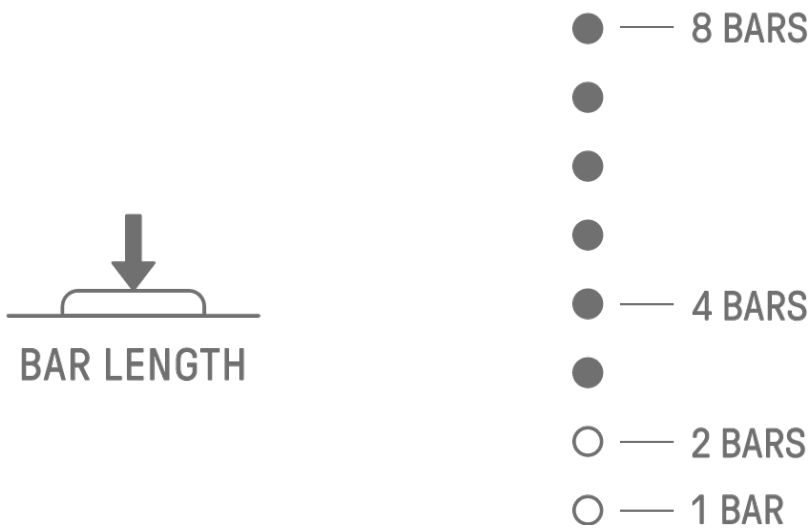
### 5.1.3 Como alternar a quantização de início

Mantenha pressionado o botão [PROJECT ↑] e gire o botão [ALL] para alterar o número de passos da quantização de início. Pressione e gire o botão [ALL] para alterar o valor em incrementos de um compasso (16 passos). O número de compassos é exibido no Medidor global e o número de passos é exibido nas teclas de percussão.

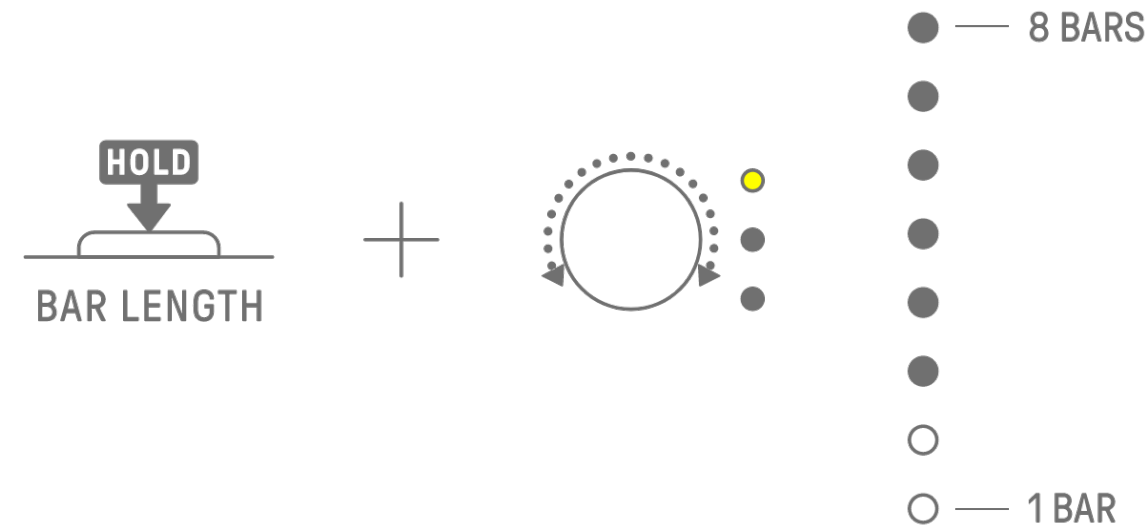


5.2 Como alterar a duração de um padrão

Pressione o botão [BAR LENGTH] para alterar a duração de um padrão. A duração do padrão pode ser definida como 1, 2, 4 ou 8 barras.



Mantenha pressionado o botão [BAR LENGTH] e gire os botões giratórios de faixa para definir a duração do padrão em incrementos de 1 a 128. Pressione e gire os botões giratórios de faixa para alterar o valor em incrementos de um compasso (16 passos). O número de compassos é exibido no Medidor global e o número de passos é exibido nas teclas de percussão.



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

Quando um novo compasso é adicionado, ele é automaticamente copiado de um compasso existente. Verifique a tabela abaixo para confirmar qual compasso é copiado primeiro.

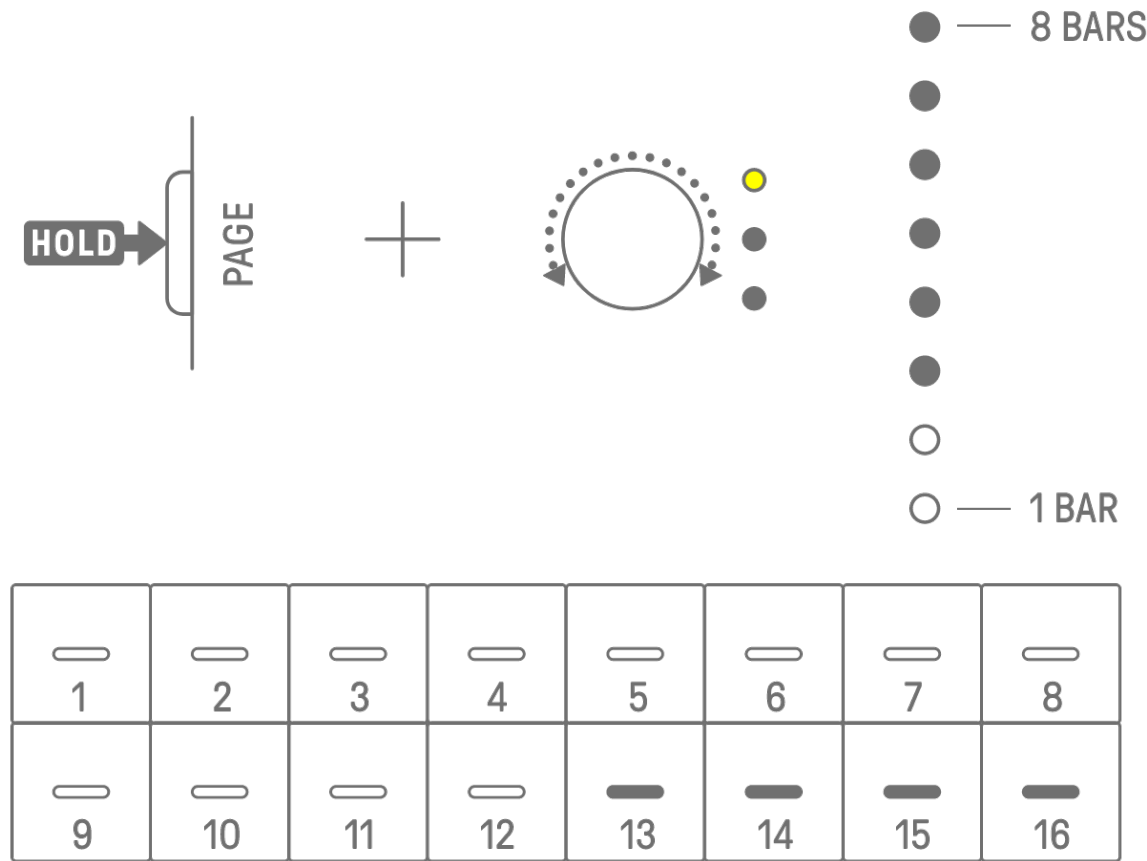
Compasso adicional	Compasso copiado
2º compasso	1º compasso
3º compasso	1º compasso
4º compasso	2º compasso
5º compasso	1º compasso
6º compasso	2º compasso
7º compasso	3º compasso
8º compasso	4º compasso

#### NOTA

- Quando o comprimento de um padrão é encurtado, os dados (nota ou gravação de movimento) fora do intervalo não são perdidos, mas são mantidos corretamente. Se a duração de um padrão for restaurada, os dados serão restaurados.
- Se o compasso adicional já tiver dados, eles não serão copiados do compasso existente.

#### 5.2.1 Como alterar a duração de um padrão em uma faixa de percussão com o botão [PAGE]

A duração de um padrão em uma faixa de percussão também pode ser alterado mantendo pressionado o botão [PAGE] e girando o botão giratório da faixa de percussão correspondente. A duração pode ser definida entre 1 e 128 passos. Pressione e gire um botão giratório de faixa de percussão para alterar o valor em incrementos de um compasso (16 passos). O número de compassos é exibido no Medidor global e o número de passos é exibido nas teclas de percussão.



Quando um novo compasso é adicionado, ele é automaticamente copiado de um compasso existente. Verifique a tabela abaixo para confirmar qual compasso é copiado primeiro.

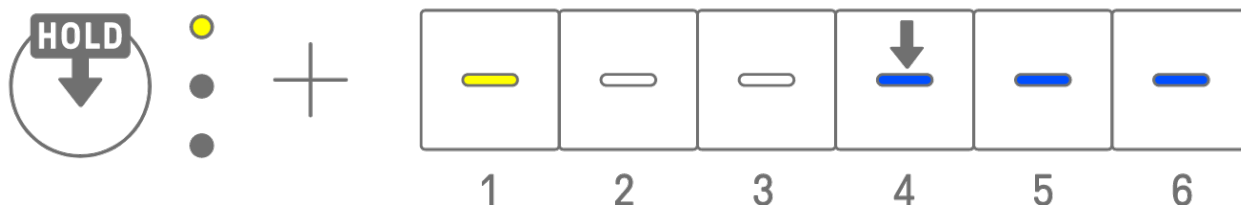
Compasso adicional	Compasso copiado
2º compasso	1º compasso
3º compasso	1º compasso
4º compasso	2º compasso
5º compasso	1º compasso
6º compasso	2º compasso
7º compasso	3º compasso
8º compasso	4º compasso

#### NOTA

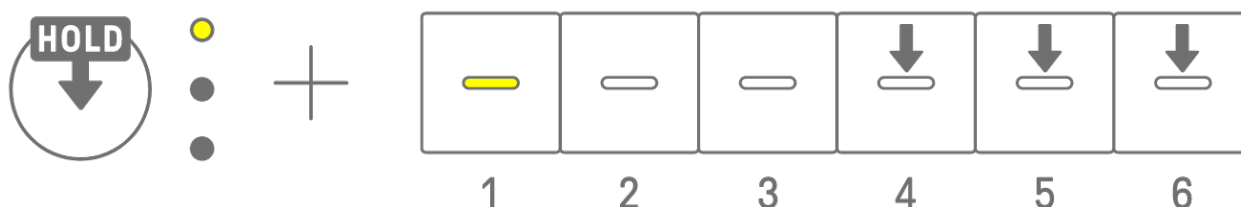
- Quando o comprimento de um padrão é encurtado, os dados (nota ou gravação de movimento) fora do intervalo não são perdidos, mas são mantidos corretamente. Se a duração de um padrão for restaurada, os dados serão restaurados.
- Se o compasso adicional já tiver dados, eles não serão copiados do compasso existente.

### 5.3 Como alterar o número de padrões (3 padrões ⇔ 6 padrões)

Para aumentar o número de padrões de faixa de três para seis, mantenha pressionado o botão giratório de faixa e pressione as teclas de percussão 4–6 acesas em azul. Quando o número de padrões chega a seis, as teclas de percussão 4–6 acendem em branco.



Para reduzir o número de padrões de faixa de seis para três, mantenha pressionado o botão giratório de faixa e pressione as teclas de percussão 4–6 simultaneamente. Quando o número de padrões chega a três, as teclas de percussão 4–6 acendem em azul.

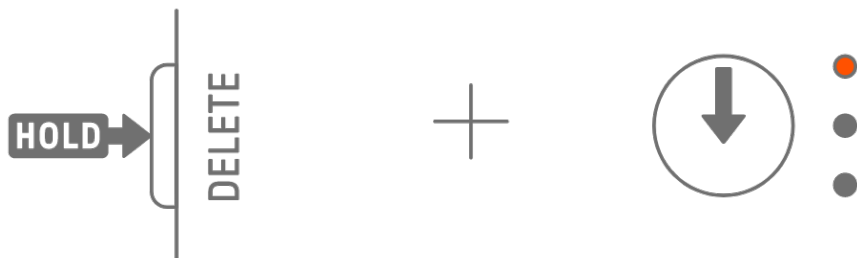


#### OBSERVAÇÃO

- Pressione um botão giratório de faixa e observe as lâmpadas de LED para verificar qual padrão 1–6 está selecionado para essa faixa. Se os padrões 1–3 forem selecionados, a lâmpada de LED piscará em amarelo; se os padrões 4–6 forem selecionados, ela piscará em azul ciano.

## 5.4 Como excluir um padrão

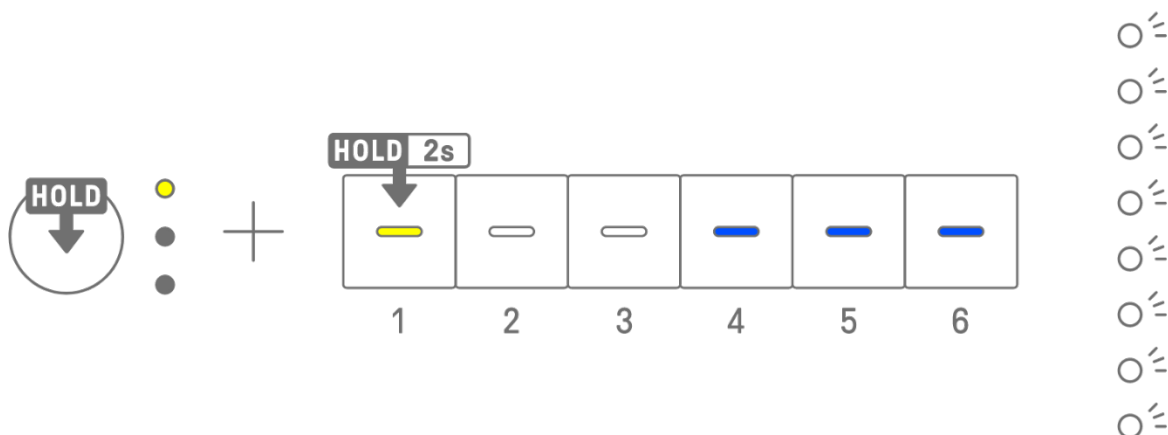
Mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão giratório de faixa para excluir o padrão atualmente selecionado nessa faixa. Quando o padrão for excluído, a lâmpada de LED da faixa de destino piscará em vermelho.



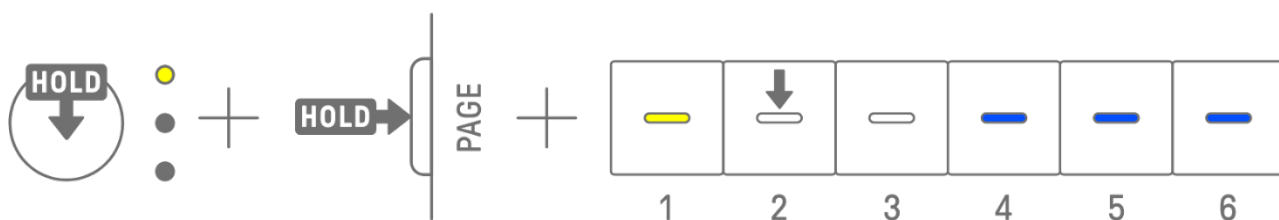
Mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão [ALL] para excluir o padrão atualmente selecionado em todas as faixas.

## 5.5 Como copiar e colar padrões

Para copiar o padrão atualmente selecionado, mantenha pressionado o botão giratório de faixa ou o botão [ALL] enquanto pressiona uma tecla de percussão por pelo menos 2 segundos. Se a cópia for bem-sucedida, o medidor global piscará em branco.



Para colar um padrão copiado, mantenha pressionado o botão giratório de faixa ou o botão [ALL] juntamente com o botão [Page] e pressione uma tecla de percussão. Se a colagem for bem-sucedida, a tecla de percussão que é o destino da colagem piscará por 1 segundo.



Você pode copiar e colar entre faixas do mesmo tipo ou de tipos diferentes. Para combinações disponíveis, consulte [“5.5.1 Tabela de compatibilidade para copiar e colar.”](#)

## OBSERVAÇÃO

- Todos os parâmetros, incluindo bloqueios de parâmetros e gravação de movimento, podem ser copiados e colados como estão. No entanto, se o tipo de efeito for diferente entre as faixas, os parâmetros do efeito não serão colados.

### 5.5.1 Tabela de compatibilidade para copiar e colar

Origem da cópia → Destino da colagem		Compatibilidade*
Faixas de percussão (Drum)	→ Faixas de percussão (Drum)	✓
Faixas de percussão (DrumKit)	→ Faixas de percussão (DrumKit)	✓
Faixas de percussão (Synth)	→ Faixas de percussão (Synth)	✓
Faixas de percussão (Drum)	→ Faixas de percussão (DrumKit, Synth)	X
Faixas de percussão (DrumKit)	→ Faixas de percussão (Drum, Synth)	X
Faixas de percussão (Synth)	→ Faixas de percussão (Drum, DrumKit)	X
Faixas de percussão (Drum)	→ Faixas do sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), faixa SAMPLER	X
Faixas de percussão (DrumKit)	→ Faixas do sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), faixa SAMPLER	X
Faixas de percussão (Synth)	→ Faixas de Synth (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	✓
Faixas de percussão (Synth)	→ Faixa SAMPLER	X
Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)		✓
Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Faixas de percussão (Drum, DrumKit)		X
Faixas do sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → Faixas de percussão (Synth)		✓
Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) → faixa SAMPLER		X
Faixa SAMPLER → Faixa SAMPLER		✓
Faixa SAMPLER → Faixas de percussão (Drum, DrumKit, Synth)		X
Faixa SAMPLER → Faixas do sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)		X

\*✓ = Permitido, X = Não permitido

## 5.6 Como selecionar e ouvir faixas

Pressione um botão giratório de faixa para selecionar essa faixa. Para ouvir o som da faixa selecionada, pressione um botão giratório de faixa enquanto a reprodução está parada.



## 5.7 Como alterar o som de uma faixa

Para alterar o som de uma faixa de percussão ou de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX), pressione um botão giratório de faixa para selecionar essa faixa e depois gire o botão giratório Sound Design 1 em Sound Design Page 1.



A faixa SAMPLER possui amostras atribuídas a cada uma das sete teclas do sintetizador. Para alterar o som de uma amostra, pressione o botão [SAMPLER] para selecionar a faixa SAMPLER. Em seguida, pressione uma tecla do sintetizador para selecionar uma amostra e, em seguida, gire o botão giratório Sound Design 1 em Sound Design Page 1.

**SAMPLER**

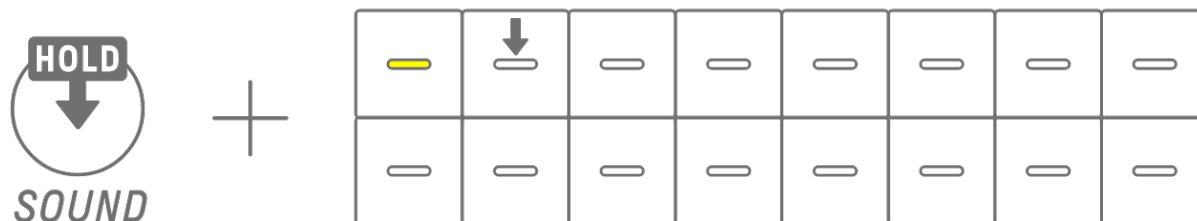


●	1	2	3
4	5	6	7



### 5.7.1 Como selecionar uma categoria de som (salto de categoria)

Mantenha pressionado o botão giratório Sound Design 1 em Sound Design Page 1 e pressione uma tecla de percussão para ir diretamente para o primeiro som na categoria de som definida para essa faixa. Esse processo é chamado de salto da categoria.



#### OBSERVAÇÃO

- Um salto de categoria para FAVORITE permite selecionar os sons que você registrou como favoritos. Para registrar um som como favorito, consulte [“9.5 Como salvar um som”](#).
- Se um som registrado como favorito não existir, FAVORITE não acenderá.

### 5.7.2 Categorias de som de faixa de percussão

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

### 5.7.3 Categorias de som da faixa de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX)

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

### 5.7.4 Categorias de som da faixa SAMPLER

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



## 5.8 Como silenciar e fazer solos de uma faixa

### 5.8.1 Como silenciar

Mantenha pressionado o botão [MUTE] e pressione o botão giratório de faixa para silenciar a faixa atualmente selecionada. A lâmpada de LED da faixa silenciada acenderá em verde. Pressione o botão giratório novamente para ativar o som da faixa.

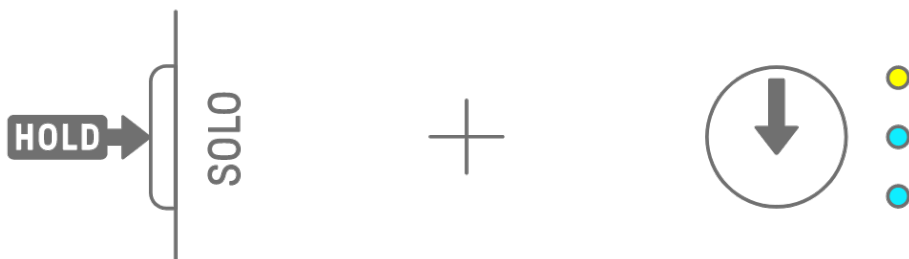


#### OBSERVAÇÃO

- Quando uma faixa estiver silenciada, mantenha pressionado o botão [MUTE] e pressione o botão [ALL] para ativar o som de todas as faixas instantaneamente.

### 5.8.2 Solo

Mantenha pressionado o botão [SOLO] e pressione um botão giratório de faixa para fazer o solo dessa faixa e silenciar todas as outras faixas. Nesse momento, a lâmpada de LED da faixa solada acenderá em azul ciano. Pressione o botão novamente para desfazer o solo da faixa.



#### OBSERVAÇÃO

- Silenciar e fazer solo também podem ser usados no [modo Mixer](#) e [modo Song](#).
- Se uma faixa for solada enquanto estiver silenciada, o solo terá prioridade. Quando a faixa não é solada, o status sem áudio é restaurado.

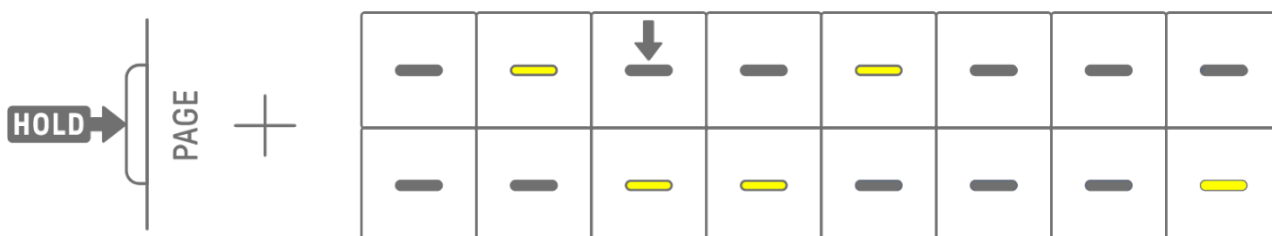
## 5.9 Como copiar e colar passos de faixa

Para copiar os passos da faixa atualmente selecionada, mantenha pressionada uma tecla de percussão por pelo menos 2 segundos. Se a cópia for bem-sucedida, o Medidor global piscará em branco.

Ao copiar passos em faixas de percussão (Type 3: Synth), faixas do sintetizador ou a faixa SAMPLER, a faixa deve estar no modo de entrada de passos ([Faixas de sintetizador](#), [Faixa SAMPLER](#)).



Para colar os passos copiados, mantenha pressionado o botão [Page] e pressione uma tecla de percussão.



Você pode copiar e colar entre faixas do mesmo tipo ou de tipos diferentes. Para combinações disponíveis, consulte [“5.5.1 Tabela de compatibilidade para copiar e colar.”](#)

### OBSERVAÇÃO

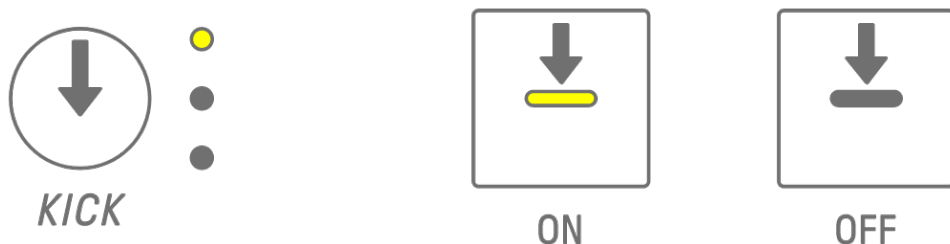
- Todos os parâmetros, incluindo bloqueios de parâmetros e gravação de movimento, podem ser copiados e colados como estão. No entanto, se o tipo de efeito for diferente entre as faixas, os parâmetros do efeito não serão colados.

## 6. Faixas de percussão

Existem sete faixas de percussão: KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 e PERC 2. Você pode produzir batidas operando os botões giratórios da faixa e teclas de percussão correspondentes.

### 6.1 Como inserir passos

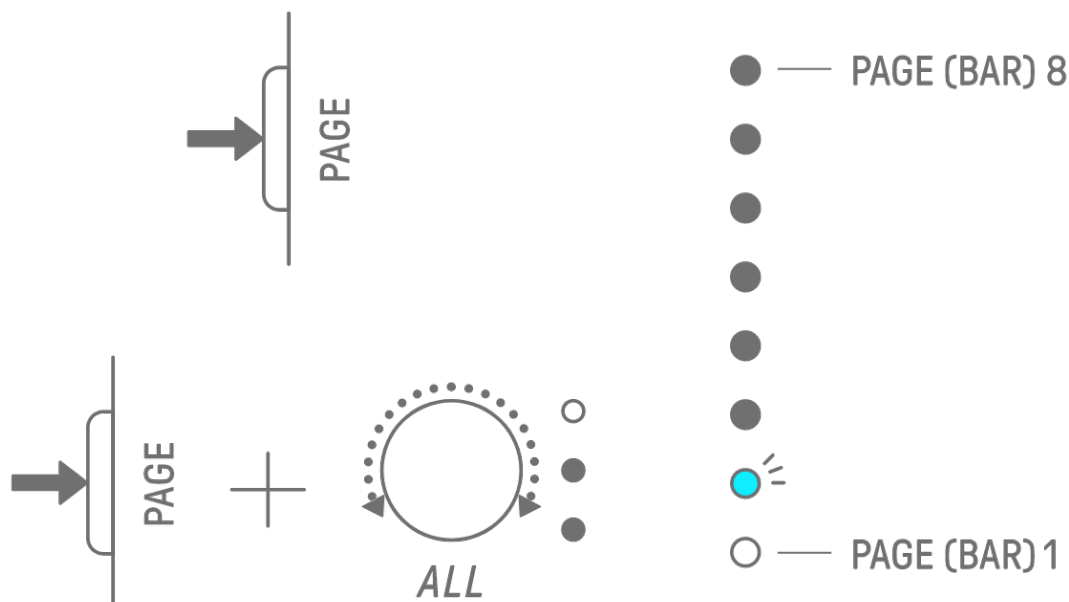
Pressione um botão giratório de faixa de percussão para selecionar a faixa de percussão que deseja editar. Pressione uma tecla de percussão para ativar/desativar esse passo.



### 6.2 Como alternar entre páginas

Até 16 passos de um padrão podem ser exibidos nas teclas de percussão ao mesmo tempo. Essa operação é chamada de página. Se um padrão tiver 17 passos ou mais de duração, você poderá alternar entre páginas.

Para mudar de página, pressione o botão [PAGE] ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém pressionado o botão [PAGE]. A página atual é indicada por um azul ciano piscando no Medidor global.

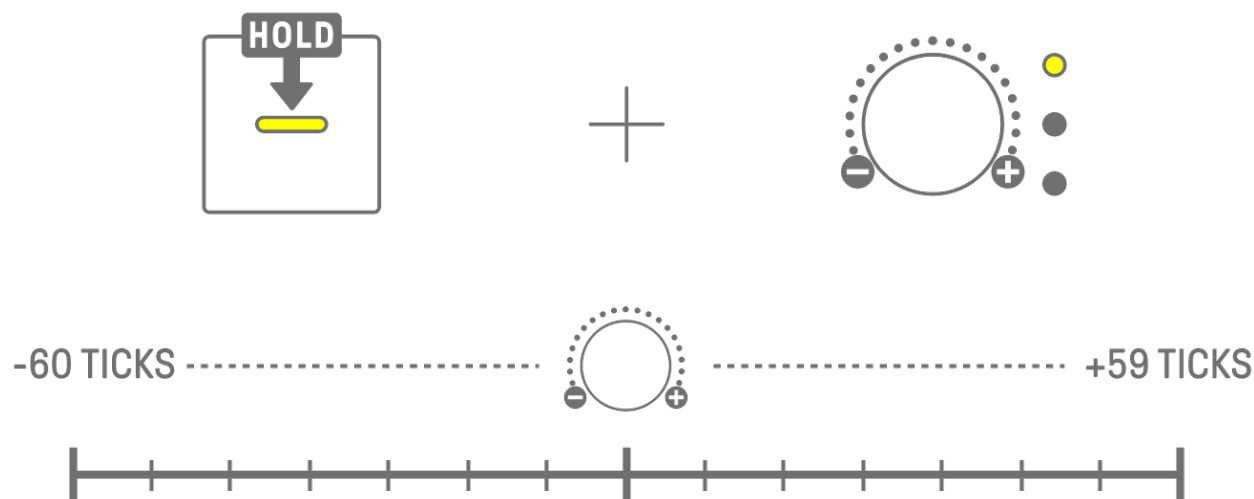


#### OBSERVAÇÃO

- Para alterar a duração de um padrão, consulte [“5.2 Como alterar a duração de um padrão”](#).

### 6.3 Como ajustar o ritmo de um passo (microtempo)

Mantenha pressionada uma tecla de percussão que esteja ativada e gire um botão giratório de faixa para ajustar o ritmo desse passo. Nesse momento, [MICRO TIMING] acende no índice. O ritmo pode ser ajustado em uma faixa de -60 ticks a +59 ticks.

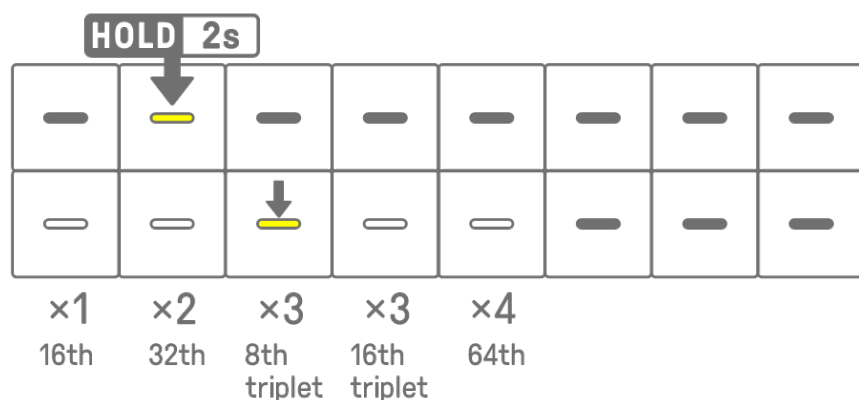


#### OBSERVAÇÃO

- Um passo equivale a 120 ticks.
- Mantenha pressionadas várias teclas de percussão simultaneamente e gire um botão giratório de faixa para ajustar o ritmo de vários passos.

### 6.4 Como definir o número consecutivo de vezes que um passo é acionado (subpasso)

O acionamento de um único passo várias vezes é chamado de subpasso. Se você mantiver pressionada uma tecla de percussão que esteja ativada por 2 segundos ou mais, cinco teclas de percussão acenderão para definir o subpasso. Você pode selecionar nenhum subpasso (padrão), duas vezes, três vezes (tercina de colcheia), três vezes (tercina de semicolcheia) ou quatro vezes.

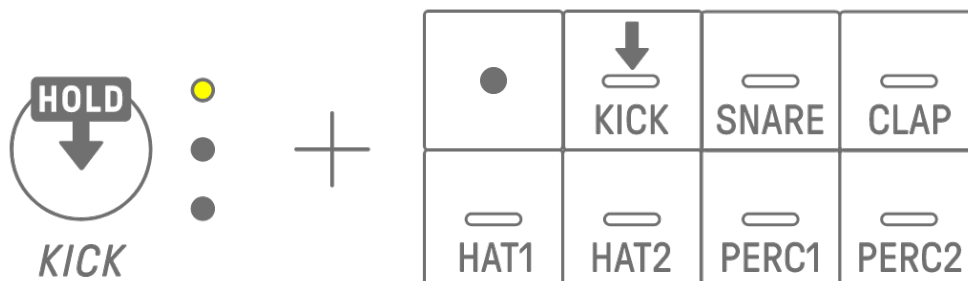


#### OBSERVAÇÃO

- Se a tecla de percussão para a qual você deseja definir um subpasso estiver na linha superior, cinco teclas de percussão na linha inferior acenderão. Se estiver na linha inferior, cinco teclas de percussão na linha superior acenderão.

## 6.5 Entrada em tempo real

Mantenha pressionado um dos botões giratórios da faixa de percussão e pressione uma tecla de sintetizador para entrar no modo de entrada em tempo real. No modo de entrada em tempo real, as teclas de sintetizador podem ser usadas para tocar faixas de percussão em tempo real. Use o mesmo procedimento para sair do modo de entrada em tempo real.



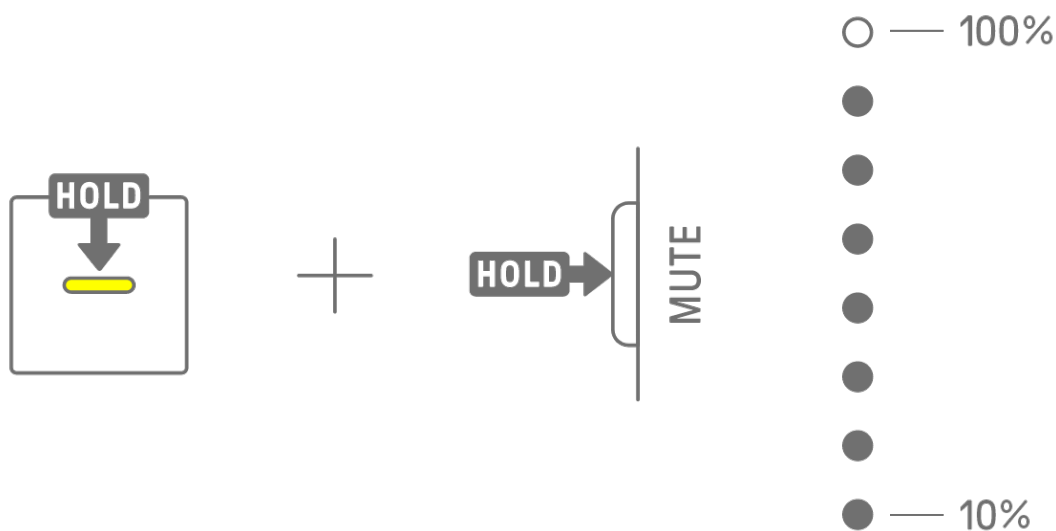
Quando estiver no modo de entrada em tempo real, pressione a tecla Record para iniciar a gravação. Você pode gravar os sons (notas) das faixas de percussão para as teclas de sintetizador pressionadas. Durante a gravação, a tecla Record pisca em vermelho e o padrão é exibido nas teclas de percussão.

### OBSERVAÇÃO

- Quando a alimentação é desligada, o modo de entrada em tempo real é automaticamente desativado.
- [Quando uma contagem é definida](#), a contagem será reproduzida antes do início da gravação.
- Faixas com o tipo de faixa DrumKit ou Synth não produzem som.

## 6.6 Como alterar a probabilidade de acionar um passo

A probabilidade de acionar os passos de uma faixa de percussão pode ser selecionada entre 8 níveis. Mantenha pressionada uma tecla de percussão que esteja ativada e pressione o botão [MUTE] para reduzir a probabilidade de acionar esse passo em um nível. Nesse momento, a probabilidade de acionamento desse passo é indicada pelo número de luzes do Medidor global.



Mantenha pressionadas várias teclas de percussão que estão ativadas e pressione o botão [MUTE] para reduzir a probabilidade de acionar esses passos em um nível.

### OBSERVAÇÃO

- Se a probabilidade de acionamento de um passo for alterada quando ela estiver no nível mínimo, ela passa para o nível máximo.
- Quando vários passos são alterados ao mesmo tempo, o Medidor global indica o nível de probabilidade mais alto.

## 6.7 Como alterar tipos de faixa [OS V2.00]

Isso permite que você altere o tipo de faixa de percussão entre três tipos disponíveis: Drum, DrumKit e Synth.

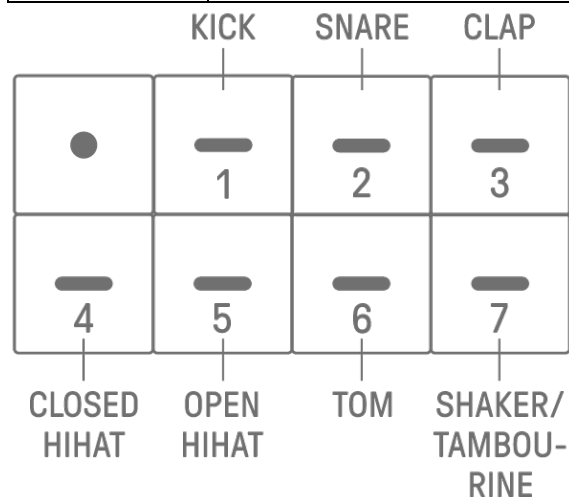
### Tipo1: Drum (padrão)

Cada faixa de percussão é associada a um único som de percussão, e você pode inserir sequências usando as teclas de percussão. Este é o tipo de pista básica que foi incluído nas versões anteriores.

### Tipo 2: DrumKit

Você pode atribuir um som de percussão às sete teclas do sintetizador e reproduzi-lo. Imediatamente após a troca para o DrumKit, cada tecla do sintetizador recebe o som de percussão correspondente à categoria de sons mais alta na lista a seguir. O modo Step Input sempre está ativado.

Tecla do sintetizador	Categoria de som
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE



Para obter instruções de operação, consulte ["8. Faixa SAMPLER."](#)

Para sons de percussão atribuíveis, consulte Drum Sound na Sound List da Data List.

## OBSERVAÇÃO

- Sons de sintetizador, sons DX e sons SAMPLER não podem ser atribuídos.
- Em um DrumKit, somente a forma de onda de cada som de percussão é usada. Portanto, mesmo que você atribua um som de percussão que tenha sido editado e salvo, nenhum parâmetro editado (como filtro, tom etc.) será aplicado.

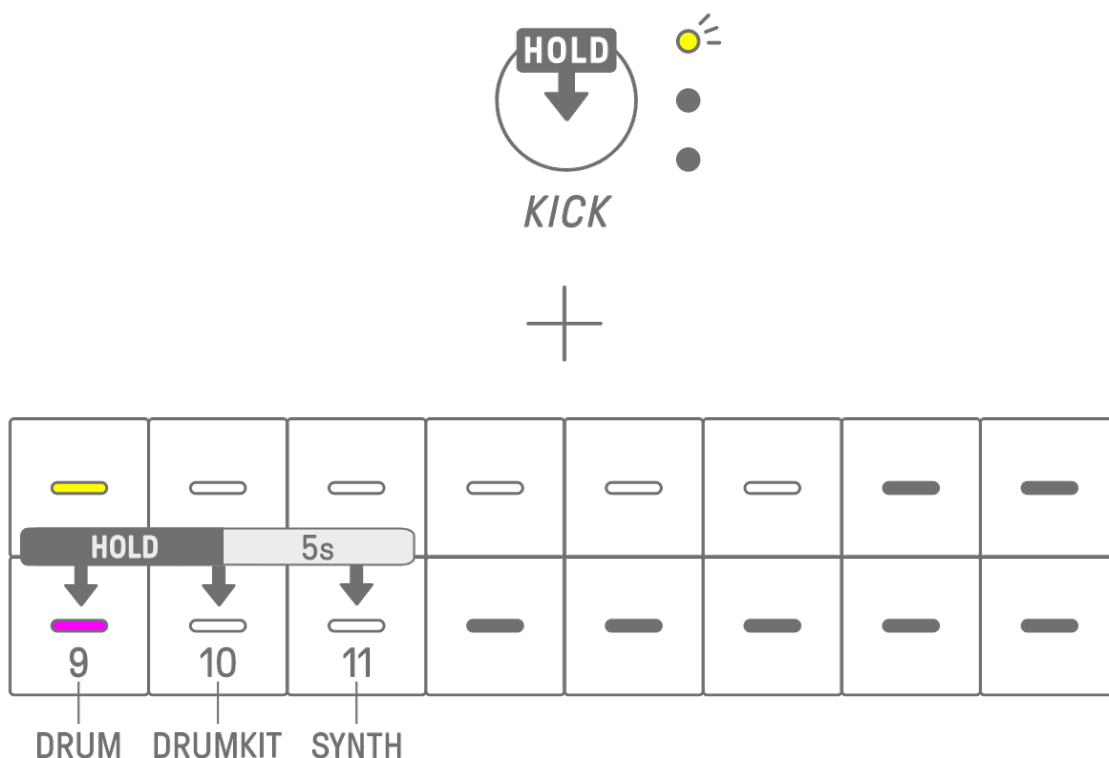
### Tipo 3: Synth

Você pode transformar uma faixa de percussão em um som de sintetizador AWM2, expandindo efetivamente as faixas de sintetizador. Por exemplo, você pode definir a faixa KICK como Full Concert Grand (som de piano) e a faixa SNARE como Violin (som de violino). Depois, toque-os usando as teclas do sintetizador.

Para obter instruções de operação, consulte [“7. Faixas de sintetizador \(SYNTH1, SYNTH2, DX\).”](#)

### Procedimento para alteração do tipo de faixa

1. Pressione e segure o botão giratório de faixa de percussão da faixa que deseja alterar. As teclas de percussão de 9 a 11 acenderão (9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth).
2. Enquanto mantém pressionado o botão giratório da faixa de percussão, mantenha pressionada a tecla Drum correspondente ao tipo que você deseja alterar por cinco segundos. Nesse ponto, o medidor global piscará gradualmente, mostrando o progresso da alteração do tipo.
3. Quando a tecla de percussão correspondente acender no roxo, a alteração de tipo será concluída.





**AVISO**

- Quando o tipo de faixa for alterado, a entrada dos dados da sequência na Faixa de percussão de destino será excluída.

**OBSERVAÇÃO**

- O tipo de faixa não pode ser alterado durante a reprodução do projeto.

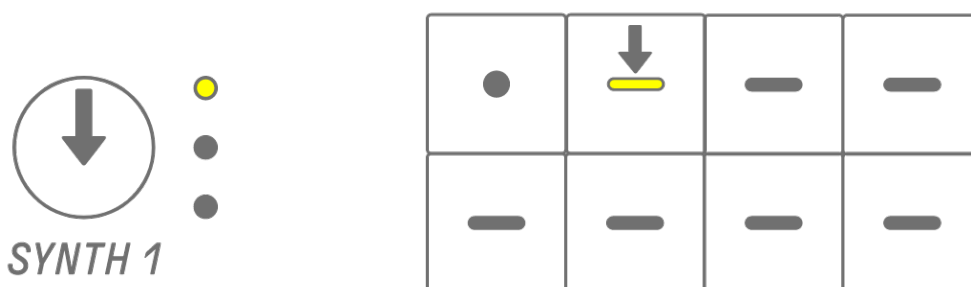
## 7. Faixas de sintetizador (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

Existem três faixas de sintetizador: SYNTH 1 e SYNTH 2 do mecanismo AWM2 e DX do mecanismo FM. Você pode produzir melodias operando os botões giratórios de faixa e teclas de sintetizador correspondentes.

### 7.1 Entrada em tempo real

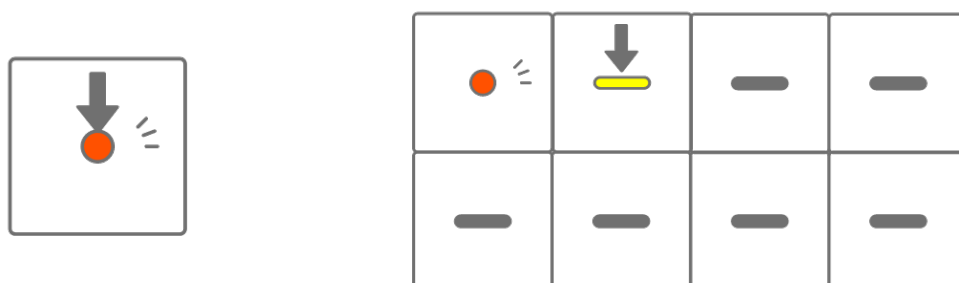
Pressione o botão [SYNTH 1], o botão [SYNTH 2] ou o botão [DX] para selecionar uma faixa de sintetizador.

Pressione as teclas de sintetizador para tocar em tempo real.



Pressione a tecla Record para iniciar a gravação. Você pode gravar os sons (notas) das teclas de sintetizador pressionadas.

Durante a gravação, a tecla Record pisca em vermelho e a posição atual no padrão é exibida nas teclas de percussão.



### OBSERVAÇÃO

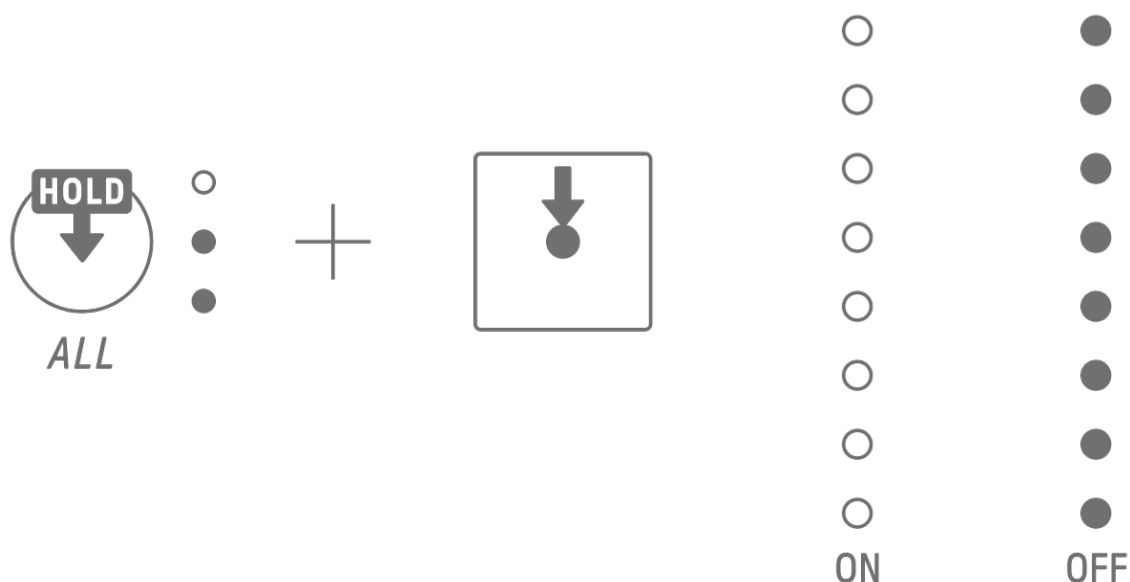
- A entrada em tempo real também é possível com o uso de dispositivos MIDI externos. Para obter detalhes sobre atribuições de canal, consulte [“18.2 Canais MIDI”](#).
- Você pode gravar overdubs deixando as notas gravadas anteriormente no lugar. Entretanto, se você gravar uma nota com a mesma altura de uma nota gravada anteriormente, a duração da nota gravada anteriormente será reescrita.
- [Quando uma contagem é definida](#), a contagem será reproduzida antes do início da gravação.

## 7.2 Como ativar ou desativar a quantização

Para ativar ou desativar a quantização durante a gravação, mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione a tecla Record. O Medidor global acende em branco quando a quantização está ativada e apaga quando a quantização está desativada. O padrão é "ativada".

Quando a quantização está ativada, os dados gravados são corrigidos automaticamente se o ritmo estiver desativado durante uma apresentação.

A quantização não afeta os dados gravados anteriormente.

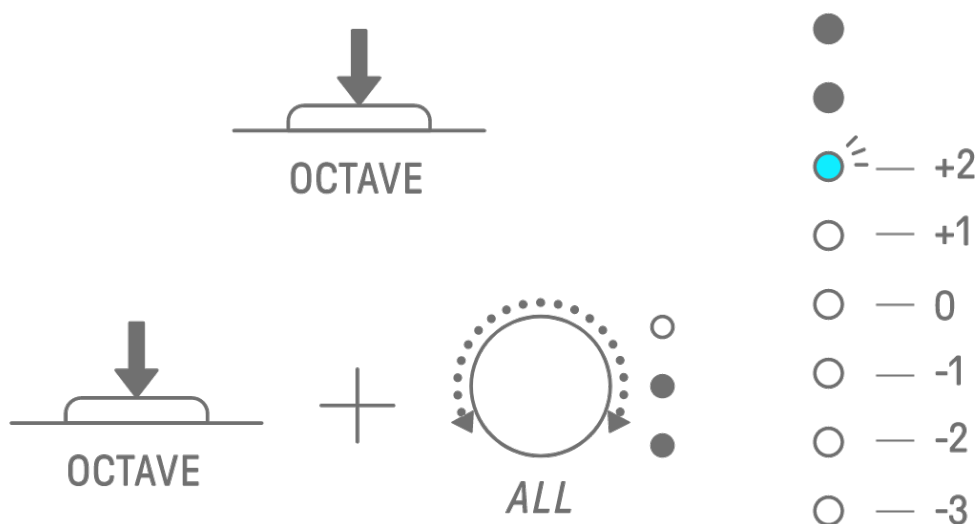


### OBSERVAÇÃO

- Use o aplicativo SEQTRAK para fazer configurações avançadas de quantização. A quantização pode ser definida como 1/32, 1/16T, 1/16 (padrão), 1/8T, 1/8 ou OFF.
- As configurações de quantização também são aplicadas durante a entrada em tempo real para faixas de percussão.

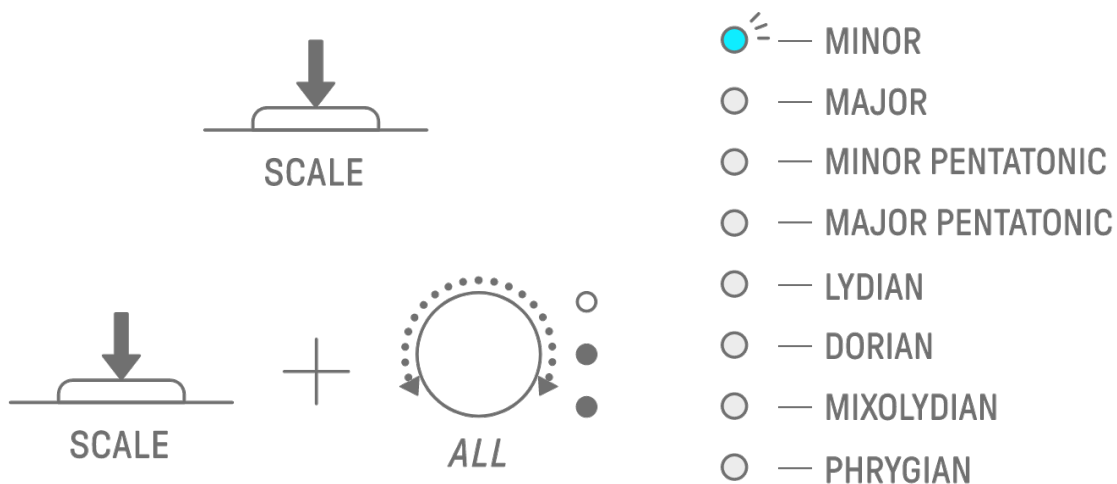
### 7.3 Como alterar a oitava

Para alterar a afinação da tecla de sintetizador atualmente selecionada em etapas de oitava, pressione o botão [OCTAVE] ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém pressionado o botão [OCTAVE]. A oitava pode ser alterada dentro de um intervalo de +2 a -3 oitavas. Essa operação não afeta os dados gravados anteriormente.



### 7.4 Como alterar a escala

Para alterar a escala usada quando as teclas do sintetizador são pressionadas, pressione o botão [SCALE] ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém pressionado o botão [SCALE]. Oito escalas diferentes são armazenadas para cada projeto. As configurações padrão são mostradas na figura abaixo. Essa operação não afeta os dados gravados anteriormente.

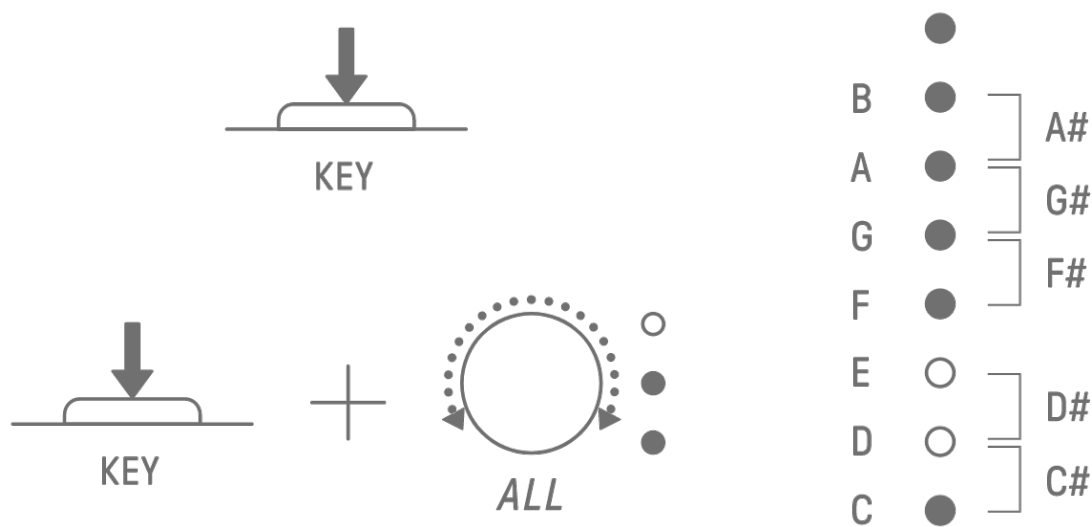


#### OBSERVAÇÃO

- Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para editar a escala do projeto atualmente selecionado.

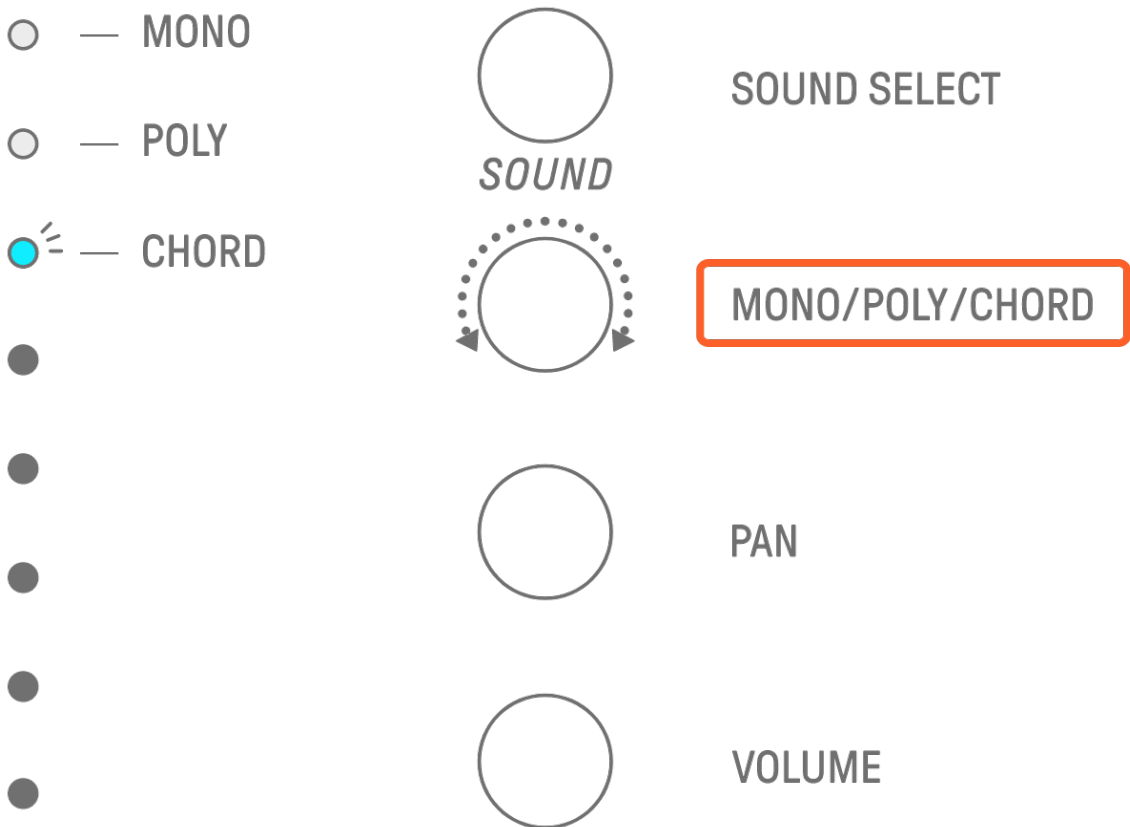
7.5 Como alterar a tecla

Para fazer alterações de meio passo na tecla (afinação) usada quando as teclas do sintetizador são pressionadas, pressione o botão [KEY] ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém pressionado o botão [KEY]. Essa operação não afeta os dados gravados anteriormente.



7.6 Como tocar acordes

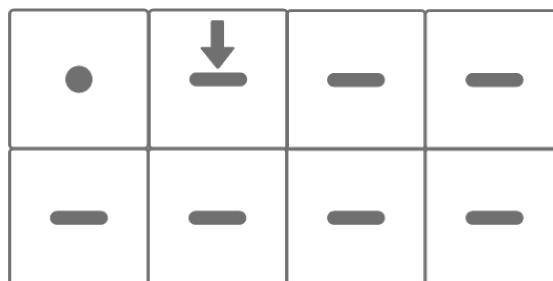
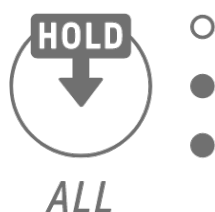
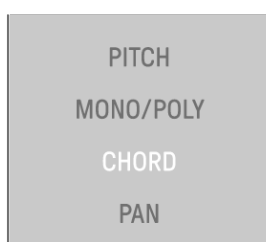
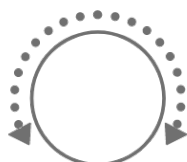
Gire o botão giratório Sound Design 2 em Sound Design Page 1 para alternar entre as configurações MONO, POLY e CHORD. Para a configuração CHORD, sete acordes foram atribuídos. As configurações MONO/POLY/CHORD podem ser habilitadas para as faixas SYNTH 1, SYNTH 2 e DX.



## 7.7 Como editar acordes

Use o procedimento a seguir para editar os acordes.

1. Gire o botão giratório Sound Design 2 em Sound Design Page 1 para selecionar CHORD.
2. Mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione a tecla de sintetizador do acorde que deseja editar. As notas que compõem esse acorde serão exibidas nas teclas da percussão. Pressione o botão [OCTAVE] ou pressione qualquer uma das teclas de percussão que estão acesas em azul para alterar o intervalo de notas exibido.
3. Pressione as teclas de percussão para adicionar ou remover notas. Você pode selecionar até quatro notas. Pressione uma tecla de sintetizador para ouvir o acorde das notas selecionadas.



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

Essa operação não afeta os dados gravados anteriormente.

## OBSERVAÇÃO

- As notas que compõem um acorde também podem ser editadas no aplicativo SEQTRAK.
- Os acordes podem ser definidos para cada faixa e estão vinculados à escala desse projeto.
- Se uma nota em uma tecla, escala ou acorde estiver acima de G8, a nota uma oitava abaixo será tocada (por exemplo, A7 para A8).

## 7.8 Como alternar para o modo de entrada pelo teclado

No modo de entrada pelo teclado, você pode tocar as teclas da percussão como se fossem um teclado.

Mantenha o botão giratório [ALL] pressionado e pressione o botão [KEY] para alternar para o modo Keyboard Input (Entrada do teclado). Nesse momento, as teclas da percussão acendem em branco no formato de um teclado.




## OBSERVAÇÃO

- Pressione o botão [OCTAVE] ou pressione qualquer uma das teclas de percussão que estão acesas em azul para alterar o intervalo de notas exibido.

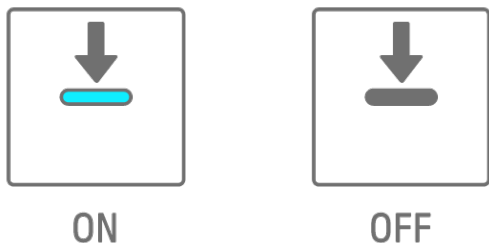
## 7.9 Como inserir passos

As faixas de sintetizador podem ser editadas por meio da inserção de passos.

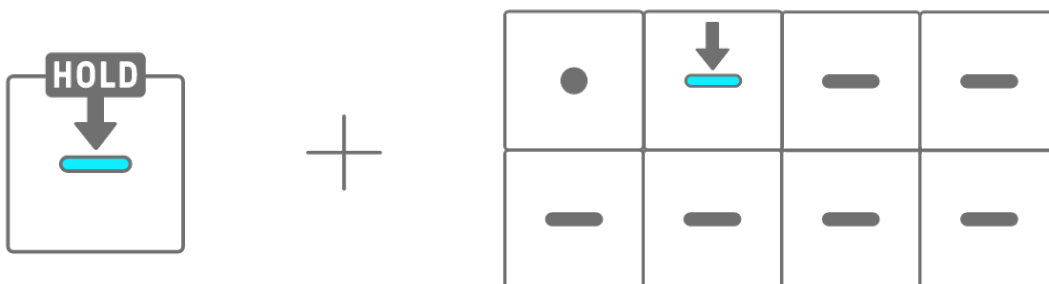
Mantenha pressionado o botão [PAGE] e pressione o botão giratório da faixa do sintetizador ou o botão giratório [SAMPLER] para entrar no modo de entrada de passos. Use o mesmo procedimento para sair do modo de entrada de passos.



Pressione uma tecla de percussão para ativar ou desativar o passo correspondente. O passo contém a última nota tocada por meio da tecla de sintetizador/modo de entrada pelo teclado/dispositivo MIDI externo para a faixa atualmente selecionada. Se várias notas forem tocadas simultaneamente, como quando MONO/POLY/CHORD estiver definido como CHORD, todas as notas selecionadas serão inseridas para esse passo.



















Mantenha pressionada uma tecla de percussão e pressione uma tecla de sintetizador para adicionar ou remover notas atribuídas à tecla de sintetizador para/do passo selecionado. Se MONO/POLY/CHORD estiver definido como CHORD, todas as notas já inseridas serão excluídas e as notas do acorde serão adicionadas. Se as notas inseridas corresponderem exatamente às notas do acorde, todas as notas serão excluídas.





Para alterar a duração das notas do passo selecionado, mantenha pressionada simultaneamente uma tecla de percussão que esteja ativada e gire o botão [ALL]. Se o passo selecionado tiver várias notas, mantenha pressionadas simultaneamente as teclas de percussão e sintetizador e gire o botão giratório [ALL] para alterar a duração das notas individuais. A duração da nota é indicada pelas teclas de percussão e Medidor global.



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



### OBSERVAÇÃO

- Quando a alimentação é desligada, o modo de entrada de passos é automaticamente desativado.
- No modo de entrada de passos, você pode alterar o [microtempo](#) de notas.

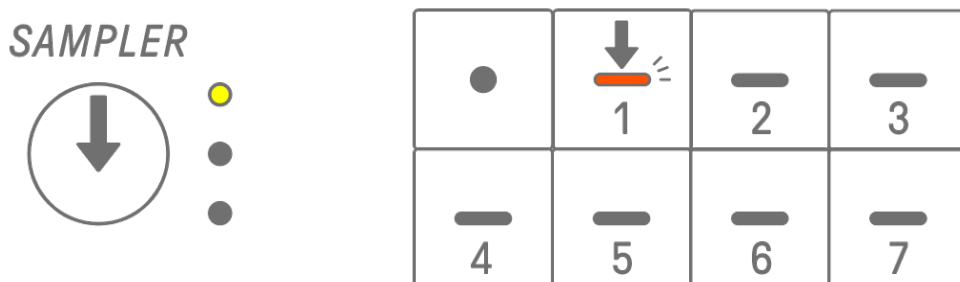
## 8. Faixa SAMPLER

A faixa SAMPLER é usada para reproduzir amostras de áudio. Amostras predefinidas ou gravadas com o microfone embutido, entre outras opções, podem ser atribuídas às teclas de sintetizador para reprodução.

### 8.1 Entrada em tempo real

Pressione o botão giratório [SAMPLER] para selecionar a Track (Faixa) SAMPLER.

A faixa SAMPLER pode reproduzir até sete amostras. Pressione uma tecla de sintetizador para reproduzir a amostra atribuída a essa tecla.

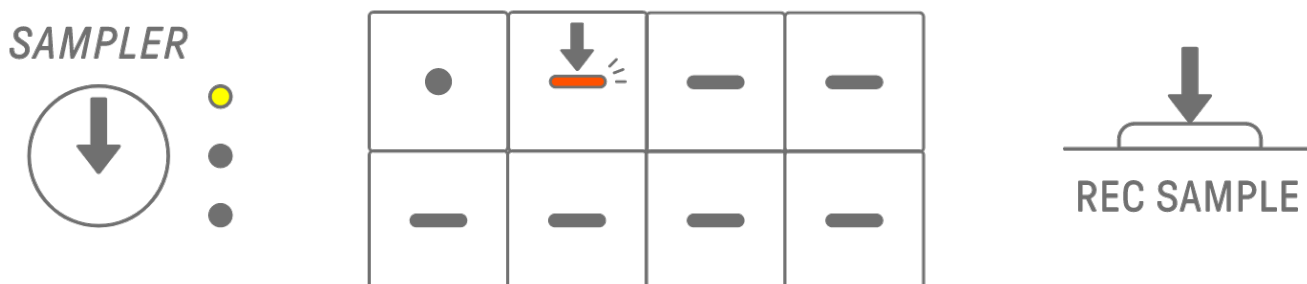


Pressione a tecla Record para iniciar a gravação. Você pode gravar as amostras atribuídas às teclas de sintetizador. Durante a gravação, a tecla Record pisca em vermelho e a posição atual no padrão é exibida nas teclas de percussão.

### 8.2 Amostragem (Microfone integrado/AUDIO IN e entrada de áudio USB)

Sons que foram gravados com o microfone integrado ou importados de um dispositivo externo podem ser reproduzidos na faixa SAMPLER. Pressione o botão giratório [SAMPLER] para selecionar a Track (Faixa) SAMPLER. Pressione a tecla de sintetizador à qual o som de amostra será atribuído. Nesse momento, a tecla de sintetizador selecionada pisca vermelho. Pressione o botão [REC SAMPLE] para iniciar a amostragem com o microfone. O tempo de gravação para cada amostra é de até 16 segundos. Para encerrar a amostragem, pressione o botão [REC SAMPLE] novamente ou deixe passar os 16 segundos completos.

Se um cabo estiver conectado à saída [AUDIO IN], a amostragem será realizada para a entrada AUDIO IN. Se a fonte de amostragem for uma entrada de áudio USB, o áudio recebido por meio da conexão USB será amostrado.



### 8.3 Como alterar a fonte de amostragem

Você pode selecionar entre três fontes de amostragem: microfone integrado/entrada AUDIO IN, entrada de áudio USB ou reamostragem. Para alterar a fonte de amostragem, mantenha pressionado o botão [REC SAMPLE] por pelo menos 2 segundos e pressione a tecla de percussão que está acesa em branco.



### 8.4 Reamostragem

Reamostragem é o processo de amostragem de áudio diretamente do SEQTRAK conforme ele é reproduzido pelo dispositivo. Use o procedimento a seguir para realizar a reamostragem.

1. Mude a fonte de amostragem para reamostragem. Para obter detalhes sobre como alterar a fonte de amostragem, consulte [“8.3 Como alterar a fonte de amostragem”](#).
2. Altere e ajuste o padrão em cada faixa.
3. Inicie a amostragem. Para obter detalhes sobre como amostrar, consulte [“8.2 Amostragem \(Microfone integrado/AUDIO IN e entrada de áudio USB\)”](#).

#### OBSERVAÇÃO

- O metrônomo é silenciado durante a reamostragem, independentemente da configuração.

### 8.5 Como cancelar a amostragem

A amostragem pode ser cancelada enquanto estiver em andamento. Para cancelar a amostragem, mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão [REC SAMPLE]. Após o cancelamento da amostragem, os sons são restaurados ao estado anterior antes da amostragem.



8.6 Como configurar a contagem inicial para começar a amostragem

Para definir a contagem para iniciar a amostragem, mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [REC SAMPLE]. A configuração de contagem é habilitada quando a fonte de amostragem é definida como microfone integrado/entrada AUDIO IN ou entrada de áudio USB. O Medidor global acende em branco quando a contagem está ativada e apaga quando a contagem está desativada.

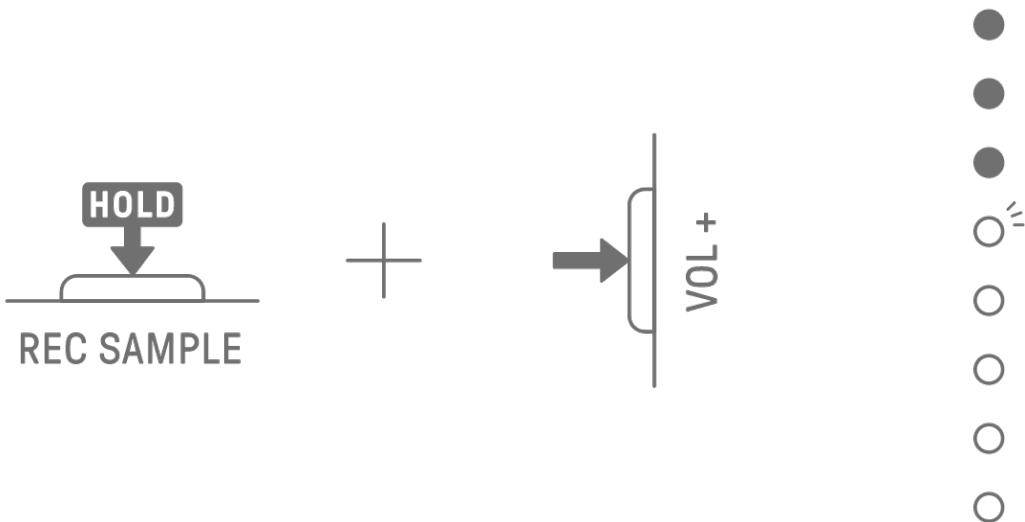


OBSERVAÇÃO

- Essa configuração está vinculada à configuração de contagem de pré-gravação no modo Real-time Input.

8.7 Como alternar para o modo de monitoração

No modo de monitoramento, você pode usar o Medidor global para verificar o volume do áudio de entrada de amostragem. Mantenha pressionado o botão [REC SAMPLE] e pressione o botão [VOL+] para alternar para o modo de monitoramento. Quando alternado para o modo de monitoramento, os três LEDs na faixa SAMPLER piscam em branco. Use o mesmo procedimento para sair do modo de monitoramento.



## 8.8 Como ativar ou desativar a normalização automática

A função de normalização automática maximiza automaticamente o volume do áudio amostrado. O padrão é "ativada". Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para ativar ou desativar a normalização automática.

## 8.9 Como excluir padrões para cada amostra

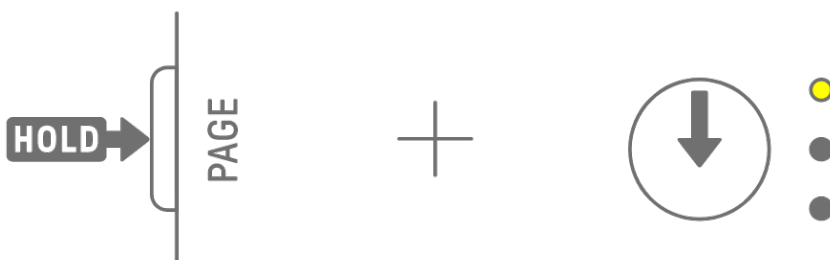
Pressione o botão giratório [SAMPLER] para selecionar a Track (Faixa) SAMPLER. Mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione uma tecla de sintetizador para excluir o padrão daquela amostra.



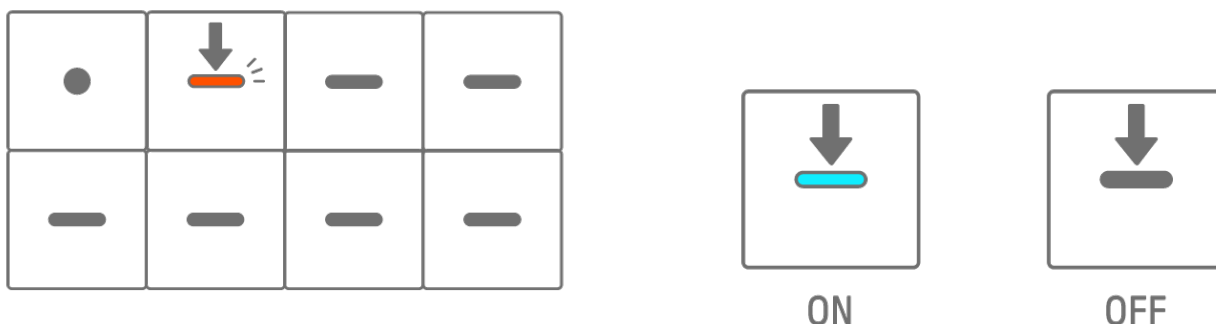
## 8.10 Como inserir passos

A faixa SAMPLER pode ser editada inserindo passos.

Mantenha pressionado o botão [PAGE] e pressione o botão giratório da faixa do sintetizador ou o botão giratório [SAMPLER] para entrar no modo de entrada de passos. Use o mesmo procedimento para sair do modo de entrada de passos.



















Pressione o botão giratório [SAMPLER] para selecionar a Track (Faixa) SAMPLER. Pressione uma tecla de sintetizador para selecionar a amostra a ser editada. Pressione uma tecla de percussão para ativar/desativar esse passo. A tecla de percussão exibe apenas os dados da amostra selecionada.



Mantenha pressionada uma tecla de percussão que esteja ativada e gire o botão giratório [ALL] para alterar a duração das notas do passo selecionado. A duração da nota é indicada pelas teclas de percussão e Medidor global.



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

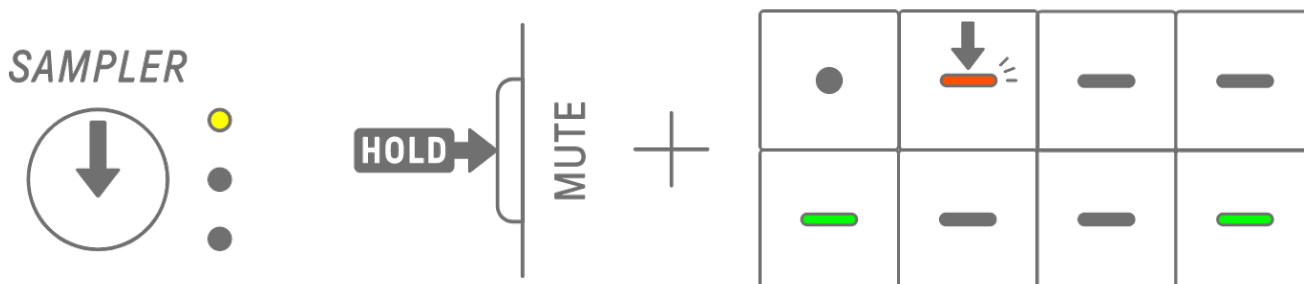


**OBSERVAÇÃO**

- Quando a alimentação é desligada, o modo de entrada de passos é automaticamente desativado.
- No modo de entrada de passos, você pode alterar o [microtempo](#) de notas.

## 8.11 Como silenciar amostras

Pressione o botão giratório [SAMPLER] para selecionar a Track (Faixa) SAMPLER. Mantenha pressionado o botão [MUTE] e pressione uma tecla de sintetizador para silenciar a amostra atribuída a essa tecla de sintetizador. A tecla Synth da amostra silenciada acende em verde. Use o mesmo procedimento para ativar o som de uma amostra.



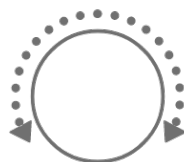
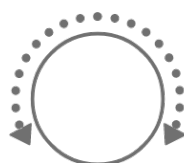
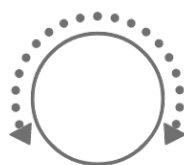
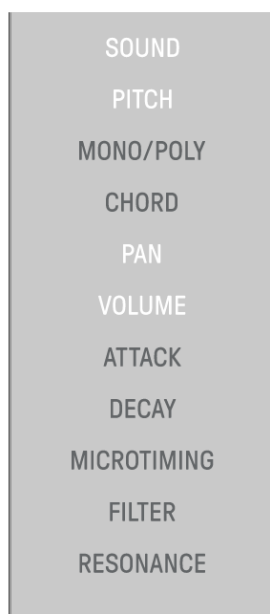
### OBSERVAÇÃO

- Quando a pista SAMPLER está silenciada, nenhum som é emitido, independentemente do status de silenciamento da amostra.
- Ativar o som da pista SAMPLER ou ativar o som de todas as pistas de uma vez não ativa o som da amostra.
- Essa operação também está disponível quando o tipo de Faixa de percussão está definido como Drumkit.

## 9. Design do som

### 9.1 Como ajustar parâmetros de som

Pressione um botão giratório de faixa para selecionar a faixa para a qual deseja ajustar os parâmetros de som. Gire os botões giratórios Sound Design para ajustar os parâmetros de som da faixa selecionada. Para fazer maiores alterações nos parâmetros, pressione e gire simultaneamente os botões giratórios Sound Design. Os parâmetros de som a serem ajustados são exibidos no índice.



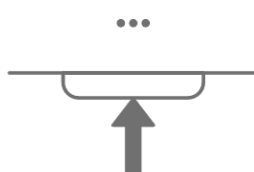


### 9.1.1 Como alternar entre as páginas de operação de parâmetros de som

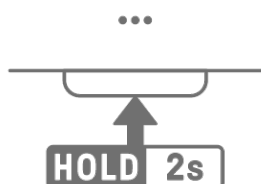
Pressione o botão Sound Design Page para alternar entre as páginas de operação dos parâmetros de som. Diferentes parâmetros de som são atribuídos a cada página.

● — Page1

○ — Page2



Mantenha pressionado o botão Sound Design Page por pelo menos 2 segundos para entrar nas configurações avançadas. Use o mesmo procedimento para sair das configurações avançadas. Nas configurações avançadas, mais páginas de operação e parâmetros de som estão disponíveis.



### 9.1.2 Parâmetros de som da faixa de percussão (Tipo1: Drum, Tipo2: DrumKit)

Página	Botão giratório Sound Design	Parâmetro	Bloqueio de parâmetro/ gravação de movimento	Exibição de índice
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 (tempo de retardo)	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER

### 9.1.3 Parâmetros de som da faixa de sintetizador (SYNTH 1 e SYNTH 2) e da faixa de percussão (Tipo 3: Synth)

Página	Botão giratório Sound Design	Parâmetro	Bloqueio de parâmetro/ gravação de movimento	Exibição de índice
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 (tempo de retardo)	✓	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

#### OBSERVAÇÃO

- Se uma faixa de sintetizador estiver no [Modo de entrada de passos](#) e [Bloqueio de parâmetro](#) estiver habilitado, [PITCH] acenderá em vez de [MONO/POLY] e [CHORD]. Nesse momento, você pode alterar a afinação (número da nota) da nota do passo selecionado em meios passos.

### 9.1.4 Parâmetros de som da pista de sintetizador (DX)

Página	Botão giratório Sound Design	Parâmetro	Bloqueio de parâmetro/ gravação de movimento	Exibição de índice
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 (tempo de retardo)	✓	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

#### OBSERVAÇÃO

- Se uma faixa de sintetizador estiver no [Modo de entrada de passos](#) e [Bloqueio de parâmetro](#) estiver habilitado, [PITCH] acenderá em vez de [MONO/POLY] e [CHORD]. Nesse momento, você pode alterar a afinação (número da nota) da nota do passo selecionado em meios passos.

### 9.1.5 Parâmetros de som da faixa SAMPLER

Página	Botão giratório Sound Design	Parâmetro	Bloqueio de parâmetro/ gravação de movimento	Exibição de índice
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 (tempo de retardo)	✓	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

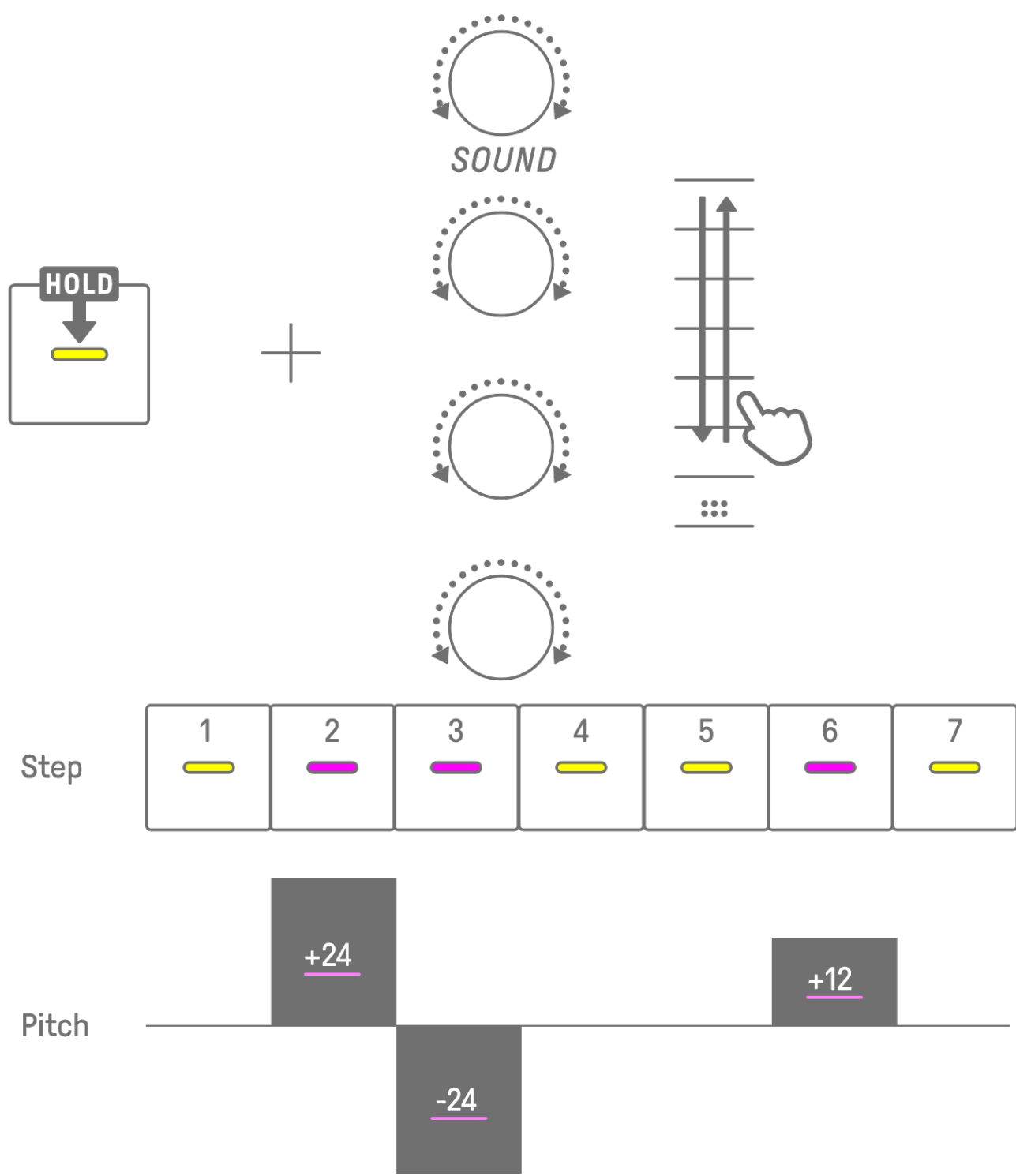
#### OBSERVAÇÃO

- Para obter uma descrição de cada parâmetro de som, consulte “[18.7 Descrição dos parâmetros de som](#)”.

9.2 Como configurar parâmetros de som e efeito para cada passo (bloqueio de parâmetro)

Você pode definir o design de som e os parâmetros de efeito único para cada passo (bloqueio de parâmetros). Mantenha pressionada uma tecla de percussão que esteja ativada e gire os botões Sound Design 1–4 ou deslize o controle deslizante [FX LEVEL] para ativar o bloqueio de parâmetro para esse passo. Os passos para os quais o bloqueio de parâmetro está habilitado ficam acesos em roxo.

Para obter detalhes sobre os parâmetros para os quais o bloqueio de parâmetro pode ser ativado, consulte “9.1 Como ajustar parâmetros de som”.

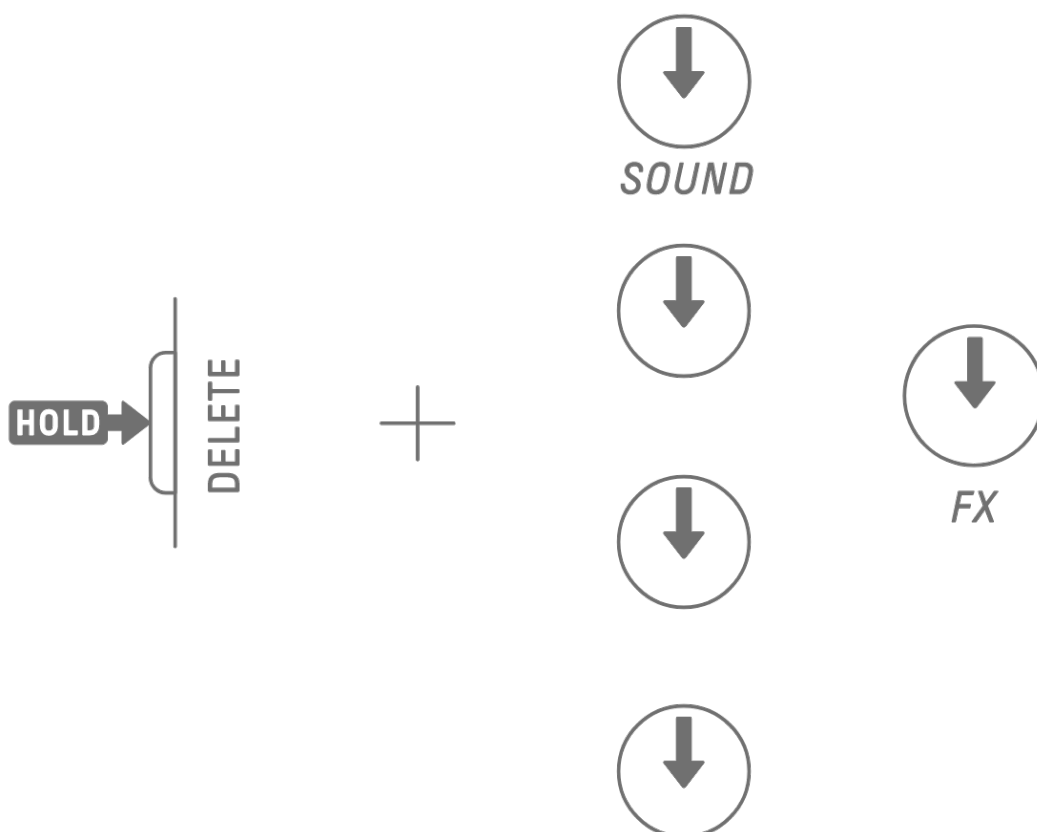


## OBSERVAÇÃO

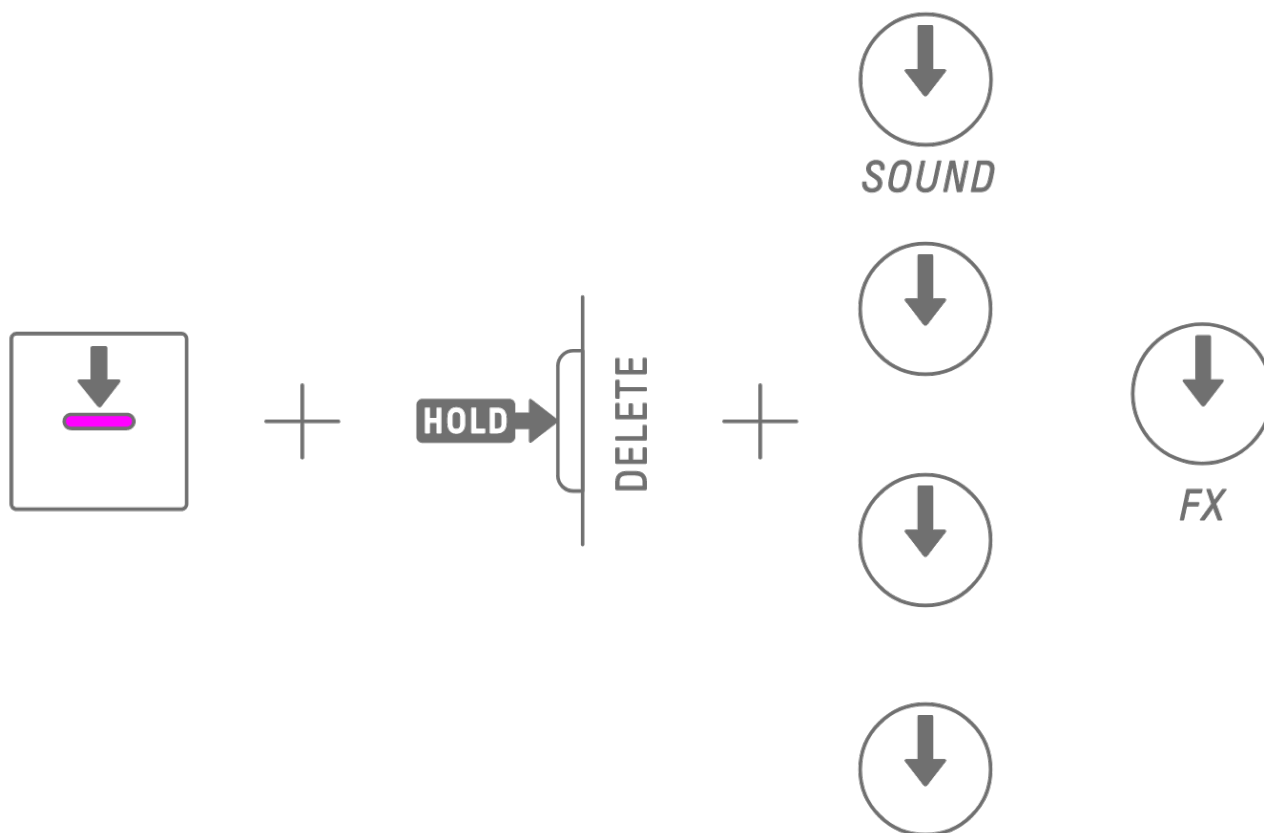
- Mantenha pressionadas várias teclas de percussão e gire os botões giratórios Sound Design 1–4 ou deslize o controle deslizante [FX LEVEL] para ativar o bloqueio de parâmetro para os passos selecionados.
- Se você habilitar o bloqueio de parâmetro para VOLUME, a velocidade da nota mudará.

### 9.2.1 Como excluir um bloqueio de parâmetro

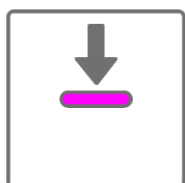
Para excluir o bloqueio de parâmetro do padrão selecionado, mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão Sound Design ou o botão giratório [FX]. O parâmetro do botão giratório correspondente é excluído.



Para excluir o bloqueio de parâmetro do passo selecionado, mantenha pressionada a tecla de percussão e o botão [DELETE] e pressione simultaneamente o botão giratório Sound Design ou o botão giratório [FX]. O parâmetro do botão giratório correspondente é excluído apenas para o passo selecionado.

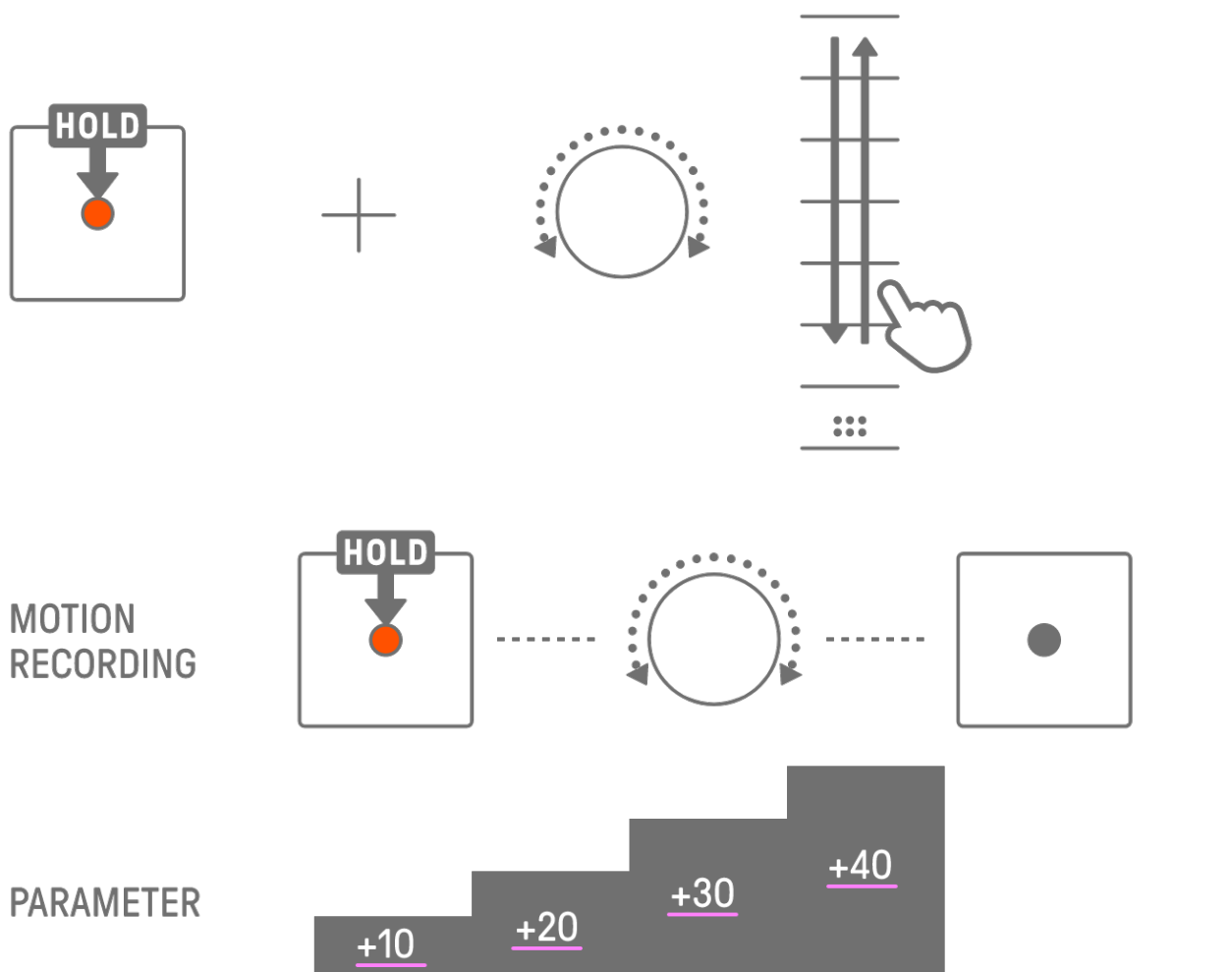


Desativar um passo remove todos os bloqueios de parâmetro do passo selecionado.



### 9.3 Como gravar o movimento dos parâmetros de som e efeito em passos (gravação de movimento)

Você pode gravar a operação dos botões giratórios Sound Design e controles deslizantes sensíveis ao toque para efeitos únicos em tempo real (gravação de movimento). Para executar a gravação de movimento, mantenha pressionado o botão [RECORD] e gire os botões Sound Design 1–4 ou deslize os controles deslizantes sensíveis ao toque. Para obter detalhes sobre quais parâmetros de som podem ser usados com gravação de movimento, consulte [“9.1 Como ajustar parâmetros de som”](#).



#### OBSERVAÇÃO

- Os dados gravados com bloqueio de parâmetro e gravação de movimento são os mesmos. Se a gravação de movimento for executada enquanto o bloqueio de parâmetro estiver aplicado aos dados, esses dados serão substituídos.

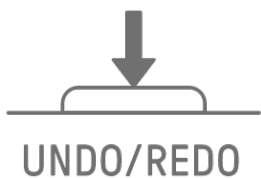
#### 9.3.1 Como excluir um movimento

Para excluir um movimento, mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione o botão Sound Design ou o botão [FX].



## 9.4 Como desfazer ou refazer parâmetros de som e efeito

A função UNDO cancela a operação imediatamente anterior e retorna o SEQTRAK ao estado anterior a essa operação. A função REDO executa novamente a operação cancelada por UNDO. Para UNDO/REDO (desfazer/refazer) parâmetros de som e efeitos, pressione o botão [UNDO/REDO].



### OBSERVAÇÃO

- UNDO/REDO não pode ser usado para seleções de som e efeitos.

## 9.5 Como salvar um som

Você pode salvar um som após ajustar seus parâmetros. Para isso, mantenha pressionado o botão giratório [ALL] e pressione o botão Sound Design 1. Quando o som é salvo, o Medidor global pisca em branco.

O som salvo é inserido após o som original e pode ser selecionado nas operações de seleção de som. Também é registrado automaticamente como favorito.

Para obter detalhes sobre como selecionar um som que foi registrado como favorito, consulte [“5.7.1 Como selecionar uma categoria de som \(salto de categoria\)”](#).



### OBSERVAÇÃO

- Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para adicionar e remover seus sons favoritos.
- Quando um som é salvo do SEQTRAK, “\_editNN” (NN: número) é anexado ao final do nome do som original.

## 9.6 Como excluir um som

Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para excluir sons salvos. Contudo, os sons predefinidos não podem ser excluídos.

## 9.7 Como importar um som

O aplicativo SEQTRAK oferece conteúdo adicional, incluindo vários tipos de sons. Você pode usar a função de gerenciamento de conteúdo no aplicativo SEQTRAK para importar conteúdo adicional ou suas próprias amostras.

### **OBSERVAÇÃO**

- Ao importar seus próprios samples, use dados WAV de 44,1 kHz/16 bits ou 24 bits com até 16 segundos de duração.

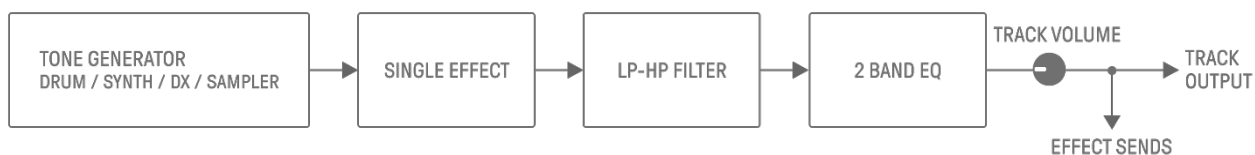
## 10. Efeitos

### 10.1 Configuração de efeitos

Há três tipos de efeitos: efeitos de faixa, efeitos de emissão e efeitos mestre. Você pode usar os controles deslizantes sensíveis ao toque para ajustar os parâmetros do efeito. Configurações mais avançadas também estão disponíveis no aplicativo SEQTRAK.

#### 10.1.1 Efeitos de faixa

Efeitos de faixa definidos faixa por faixa. Os parâmetros de efeito de faixa são gravados para cada som. Portanto, eles mudarão quando um som diferente for selecionado. Os efeitos de faixa são conectados na ordem mostrada abaixo.



##### 1. SINGLE EFFECT

Quando a chave [MASTER/SINGLE] está definida como SINGLE, você pode usar o botão giratório [FX] para alterar o tipo e os controles deslizantes sensíveis ao toque para ajustar os parâmetros.

##### 2. LP-HP FILTER

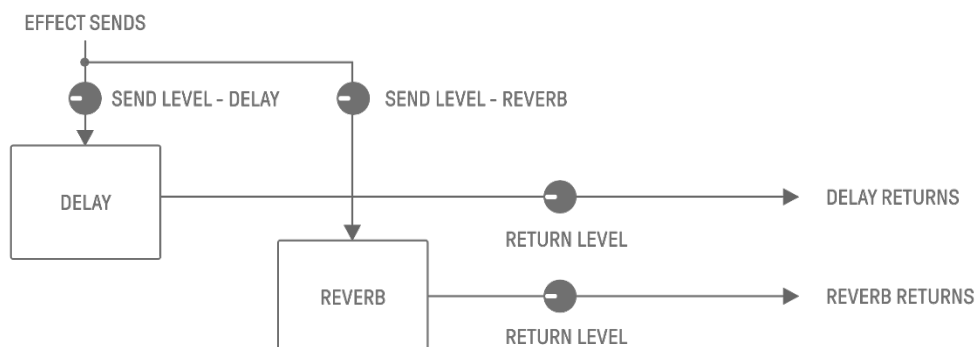
Você pode usar os botões para controlar o LPF (filtro passa-baixas) ou HPF (filtro passa-altas). Use o botão giratório Sound Design 3 e o botão 4 em Sound Design Page 2 para ajustar os parâmetros.

##### 3. 2 BAND EQ

Este equalizador é usado para corrigir o som em duas faixas de frequência, como baixa e alta. Use o botão giratório Sound Design 3 e o botão 4 em Sound Design Page 3 para ajustar os parâmetros.

### 10.1.2 Efeitos de emissão

Os efeitos de emissão são compartilhados por todas as faixas. Você pode definir SEND LEVEL para cada faixa e RETURN LEVEL para todas as faixas. Dois efeitos de emissão, DELAY e REVERB, são conectados em paralelo após os efeitos de faixa.



#### 1. DELAY

Um efeito que retarda um sinal de áudio para efeitos de ambiente ou ritmo.

No modo Mixer, você pode alterar o tipo de atraso e ajustar os parâmetros.

SEND LEVEL pode ser ajustado girando o botão giratório Sound Design 2 em Sound Design Page 3 ou pressionando o botão Sound Design 4 no modo Mixer e girando cada botão giratório de faixa.

#### 2. REVERB

Este efeito cria artificialmente reverberações complexas para reproduzir o ambiente de vários tipos de espaços em que o som está sendo reproduzido. Pode conferir um ambiente natural ao som e criar espaço e profundidade.

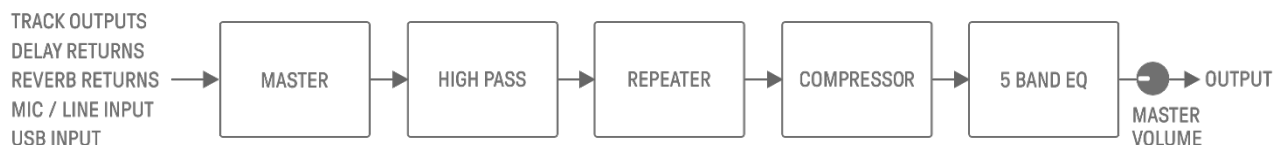
No modo Mixer, você pode alterar o tipo de reverberação e ajustar os parâmetros.

SEND LEVEL pode ser ajustado girando o botão giratório Sound Design 1 em Sound Design Page 3 ou pressionando o botão Sound Design 3 no modo Mixer e girando cada botão giratório de faixa.

### 10.1.3 Efeitos mestre

Os efeitos mestre são aplicados ao som geral no estágio final da saída de áudio. Eles estão conectados na ordem mostrada abaixo.

Os efeitos HIGH PASS e REPEATER são principalmente para uso em apresentações. Ao ajustar os parâmetros, o efeito é desativado quando você remove o dedo do controle deslizante.



#### 1. MASTER

Quando a chave [MASTER/SINGLE] está definida como MASTER, você pode usar o botão giratório [FX] para alterar o tipo e os controles deslizantes sensíveis ao toque para ajustar os parâmetros.

#### 2. HIGH PASS

Use o controle deslizante [HIGH PASS] para ajustar os parâmetros. A configuração padrão é um filtro passa-altas. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar o tipo de efeito.

#### 3. REPEATER

Use o controle deslizante [REPEATER] para ajustar os parâmetros. A configuração padrão é BEAT REPEAT, que repete o som de entrada. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar o tipo de efeito.

#### 4. COMPRESSOR

Este efeito comprime vozes altas e eleva vozes baixas para criar um som mais dinamicamente consistente e poderoso. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar o tipo de efeito e ajustar os parâmetros.

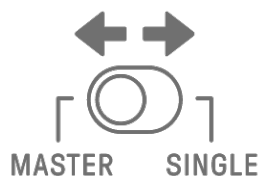
#### 5. 5 BAND EQ

Este equalizador é usado para corrigir o som em cinco faixas de frequência, do baixo ao alto. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para ajustar os parâmetros.

## 10.2 Como alterar e ajustar efeitos

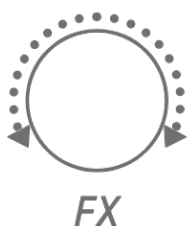
### 10.2.1 Como alterar o efeito a ser controlado

Você pode usar a chave [MASTER/SINGLE] para alternar entre os efeitos a serem controlados. MASTER serve para efeitos aplicados a todas as trilhas, enquanto SINGLE serve para efeitos aplicados apenas à faixa atualmente selecionada.



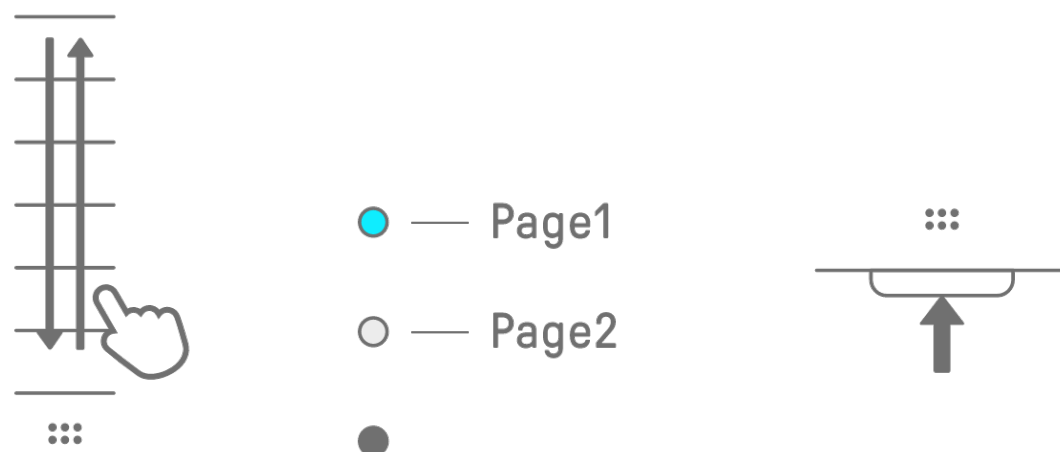
### 10.2.2 Como alterar o tipo de efeito

Gire o botão giratório [FX] para alterar o tipo de efeito na faixa selecionada. Se a chave [MASTER/SINGLE] estiver definida como MASTER, você poderá alterar o efeito mestre. Se estiver definido como SINGLE, você poderá alterar o tipo de efeito na faixa selecionada. Os efeitos são agrupados em oito categorias, com oito predefinições por categoria. A categoria de efeito atualmente selecionada é exibida no índice e o número predefinido é exibido no Medidor global. Para obter as listas de predefinições, consulte [“18.4 Predefinições MASTER EFFECT Presets”](#) e [“18.5 Predefinições SINGLE EFFECT”](#).



### 10.2.3 Como ajustar parâmetros de efeitos

Deslize os controles deslizantes [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] para ajustar os parâmetros do efeito. Cada controle deslizante sensível ao toque possui diferentes parâmetros de efeito para ajuste atribuídos a cada página. Pressione o botão FX Page para alternar entre as páginas de efeitos.



#### 10.2.4 Parâmetros de efeito quando MASTER é selecionado

Página	Controle deslizante sensível ao toque	Parâmetro
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 Parâmetros de efeito quando SINGLE é selecionado

Página	Controle deslizante sensível ao toque	Parâmetro
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 Exemplo: Parâmetros quando MASTER é selecionado e a predefinição nº 1 [LPF - NO RESONANCE] de FILTER é selecionado

Página	Controle deslizante sensível ao toque	Parâmetro
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

#### OBSERVAÇÃO

- Para obter uma lista de predefinições, consulte [“18.4 Predefinições MASTER EFFECT”](#) e [“18.5 Predefinições SINGLE EFFECT”](#).

### 10.3 Como minimizar os parâmetros de nível de efeito (CLEAR FX)

Pressione o botão [CLEAR FX] para minimizar o nível do parâmetro de efeito atualmente selecionado.



## 11. Modo Mixer

Nesse modo, você pode usar os botões giratórios de faixa e os controles deslizantes sensíveis ao toque para ajustar os parâmetros de som de todas as faixas. Os parâmetros de som são indicados pelas lâmpadas de LED nos botões giratórios de faixa.

### 11.1 Como mudar para o modo Mixer

Mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [VOL+] para mudar para o modo Mixer. Use o mesmo procedimento para sair do modo Mixer.

Quando você muda para o modo Mixer, [MIXER] acende no índice.



### 11.2 Como ajustar parâmetros de som

Pressione os botões Sound Design 1–4 para selecionar os parâmetros de som a serem ajustados. Os parâmetros de som correspondem aos botões giratórios Sound Design 1–4. Na parte superior, eles são definidos como PAN, VOLUME, REVERB SEND e DELAY SEND. O índice do parâmetro selecionado acende.



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND



Gire os botões giratórios de faixa para ajustar os parâmetros de som de cada faixa. As lâmpadas de LED nos botões giratórios de faixa e no Medidor global indicam o valor. Você também pode pressionar e girar os botões giratórios de faixa para fazer alterações maiores nos parâmetros de som.

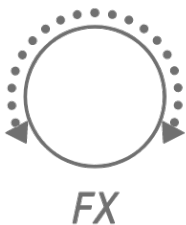


Girar o botão giratório [ALL] ajusta o PAN de todo o projeto, o VOLUME de todo o projeto, o RETURN LEVEL do efeito de emissão REVERB e o RETURN LEVEL do efeito de emissão DELAY para o parâmetro atualmente selecionado.

### 11.3 Como alterar e ajustar efeitos de emissão (REVERB, DELAY)

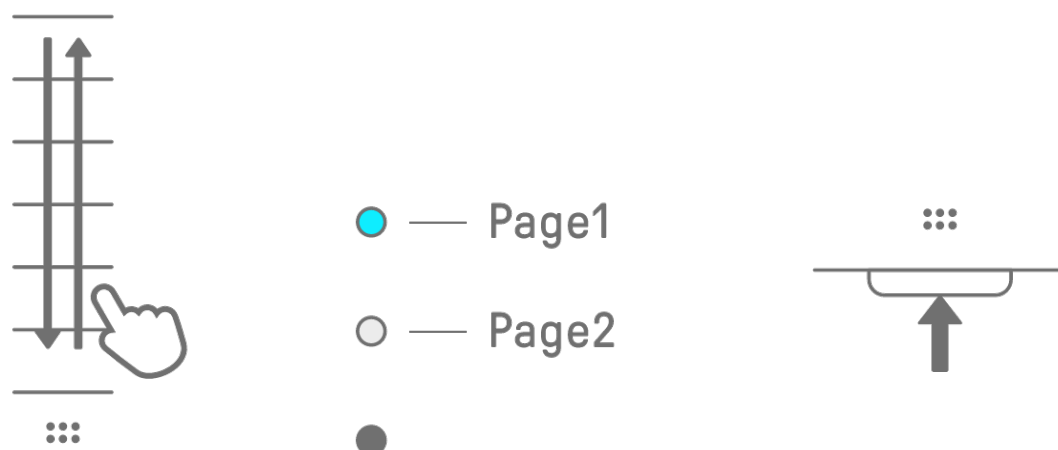
#### 11.3.1 Como alterar o tipo de efeito de emissão (REVERB, DELAY SEND)

Oito predefinições são fornecidas para REVERB e DELAY. Ao ajustar REVERB SEND ou DELAY SEND, gire o botão giratório [FX] para alterar a predefinição. O número da predefinição é exibido no Medidor global. Para obter uma lista de predefinições, consulte [“18.6 Predefinições SEND EFFECT”](#).



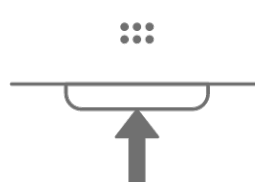
#### 11.3.2 Como ajustar os parâmetros de efeito de emissão (REVERB, DELAY)

Deslize os controles deslizantes [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] para ajustar os parâmetros. Diferentes parâmetros de efeito de emissão para ajuste são atribuídos a cada página. Para mudar de página, pressione o botão FX Page.



● — Page1

○ — Page2



### 11.3.3 Parâmetros de efeito de emissão (REVERB, DELAY)

Página	Controle deslizante sensível ao toque	Parâmetro
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 Exemplo: parâmetros de efeito de emissão para a predefinição nº 1 [HD Room] em REVERB

Página	Controle deslizante sensível ao toque	Parâmetro
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

### OBSERVAÇÃO

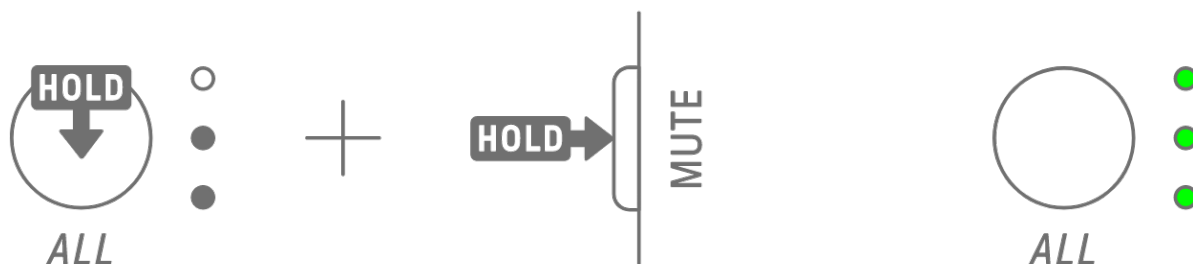
- Para obter uma lista de predefinições, consulte "[18.6 Predefinições SEND EFFECT](#)".

## 12. Modo Mute

No modo Mute, é possível silenciar as pistas simplesmente pressionando os botões giratórios das pistas sem manter pressionado o botão [MUTE].

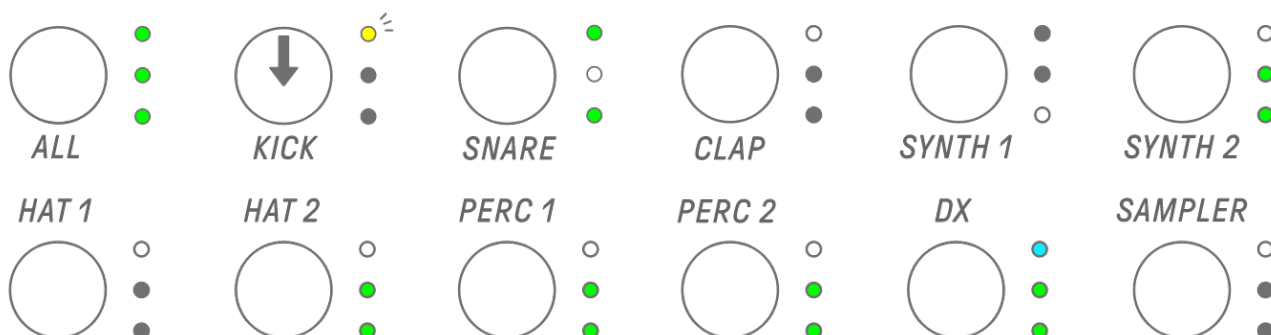
### 12.1 Como mudar para o modo Mute

Mantenha pressionado o botão giratório [ALL] e pressione o botão [MUTE] para mudar para o modo Mute. Quando você alterna para o modo Mute, os três LEDs no botão giratório [ALL] acendem em verde. Para sair do modo Mute, pressione o botão [MUTE].

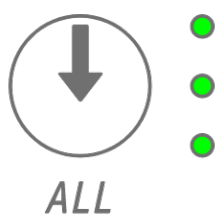


### 12.2 Como silenciar pistas no modo Mute

No modo Mute, você pode silenciar as pistas pressionando os botões giratórios das pistas.



Pressione o botão giratório [ALL] para ativar o som de todas as pistas.



#### NOTA

- A alternância reservada de padrões não está disponível no modo Mute.
- Quando a pista SAMPLER estiver selecionada, pressionar as teclas de sintetizador resultará em uma operação de apresentação, não no silenciamento da amostra.

## 13. Modo Song

É um modo de apresentação automática no qual os padrões do projeto são reproduzidos em uma ordem pré-determinada. Cada projeto possui uma música, e uma música consiste em até 16 cenas (frases que são uma combinação de padrões de todas as faixas).

O modo Song inclui um modo Scene. No modo de cena, uma única cena pode ser constantemente reproduzida em loop enquanto se troca de cena a qualquer momento.

### 13.1 Como mudar para o modo Song

Mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [PROJECT ↑] para mudar para o modo Song. Se um projeto estiver sendo reproduzido, alternar para o modo Song interromperá a reprodução.

Quando você muda para o modo Song, [SONG] acende no índice. Para sair do modo Song, primeiro [mude para o modo de cena](#) e depois use o mesmo procedimento.



#### 13.1.1 Como mudar para o modo de cena

No modo Song, mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [PROJECT ↑] para alternar para o modo de cena. Use o mesmo procedimento para sair do modo de cena.

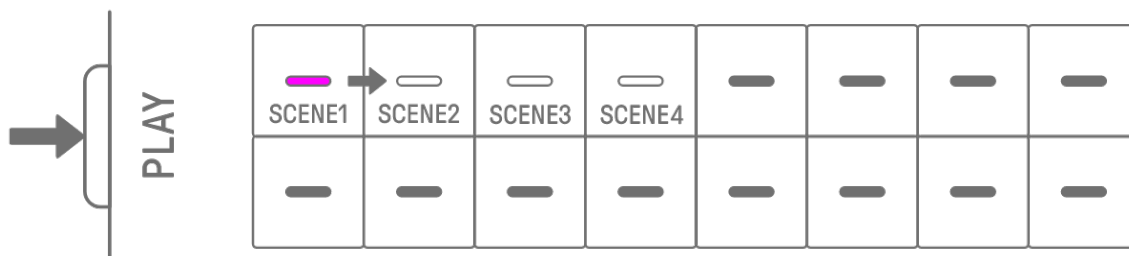


#### OBSERVAÇÃO

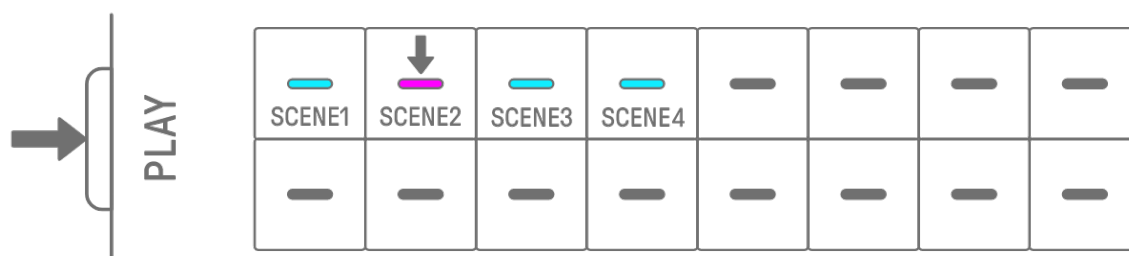
- Sair do modo música ou cena não interrompe a reprodução. As combinações de padrões e o status sem áudio/solo são mantidos quando você sai do modo Song e do modo de cena.

## 13.2 Como reproduzir/interromper uma cena

No modo Song, pressione o botão [⏮/PLAY] para reproduzir as cenas em ordem, desde o início da cena atualmente selecionada. Enquanto uma cena está sendo reproduzida, você pode pressionar o botão [⏮/PLAY] para interromper a reprodução.



No modo de cena, pressione o botão [⏮/PLAY] para repetir a cena selecionada (reprodução em loop). Enquanto uma cena está sendo reproduzida, você pode pressionar o botão [⏮/PLAY] para interromper a reprodução.



### 13.2.1 Como alterar a cena a ser reproduzida

Para alterar a cena a ser reproduzida, pressione a tecla de percussão de uma cena.

No modo Song, se você fizer essa alteração enquanto uma cena estiver sendo reproduzida, a cena selecionada começará quando a cena atualmente em reprodução for reproduzida até o fim. No modo de cena, a cena selecionada começará no tempo de [quantização de início](#).

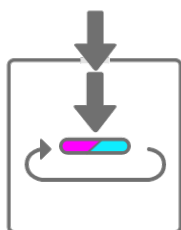


### 13.2.2 Como repetir uma cena (reprodução em loop)

No modo Song, toque duas vezes na tecla de percussão enquanto uma cena está sendo reproduzida para fazer um loop nessa cena. Durante a reprodução em loop, a tecla de percussão correspondente acende alternadamente em roxo e azul ciano.

Se você tocar duas vezes em outra cena enquanto uma cena estiver sendo reproduzida, a cena atualmente em reprodução será reproduzida até o fim e, em seguida, a outra cena selecionada será repetida.

Para cancelar a reprodução em loop, pressione a tecla de percussão ou selecione outra cena.



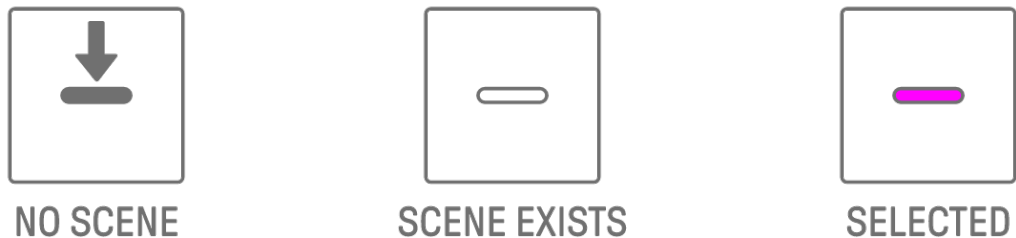
### 13.2.3 Como repetir uma música inteira (reprodução em loop)

















Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para repetir uma música inteira. A configuração padrão é desativada, o que significa que a reprodução da música é interrompida quando a última cena termina.

### 13.3 Como adicionar cenas

Para adicionar uma cena, pressione uma tecla de percussão que não esteja acesa (uma cena vazia). É possível adicionar até 16 cenas. A cena selecionada será copiada para a nova cena.

















#### Modo Song



#### Modo de cena



## 13.4 Como excluir uma cena

Para excluir uma cena, mantenha pressionado o botão [DELETE] e pressione a tecla de percussão que está acesa em vermelho. As cenas atrás da cena excluída serão movidas para frente em ordem.



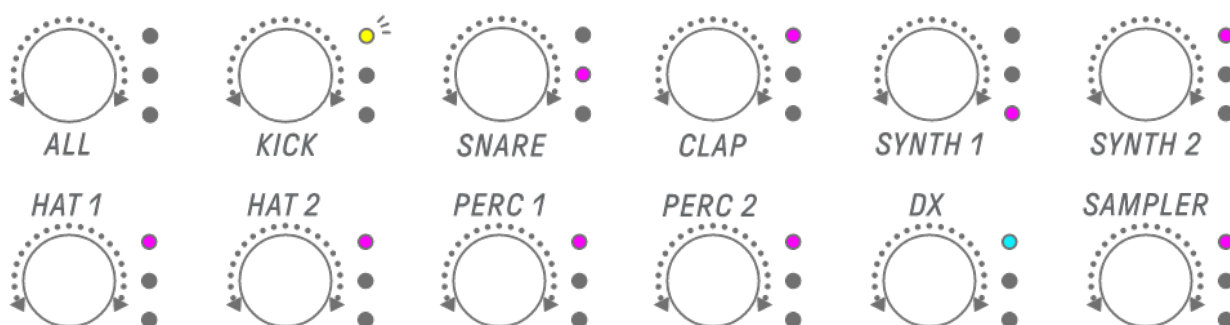
### OBSERVAÇÃO

- A cena que está sendo reproduzida não será excluída.

## 13.5 Como editar uma cena

### 13.5.1 Como alterar a combinação de padrões em uma cena

Gire os botões giratórios de faixa para alterar a combinação de padrões da cena selecionada. Gire o botão giratório [ALL] para alterar todas as 11 faixas simultaneamente.



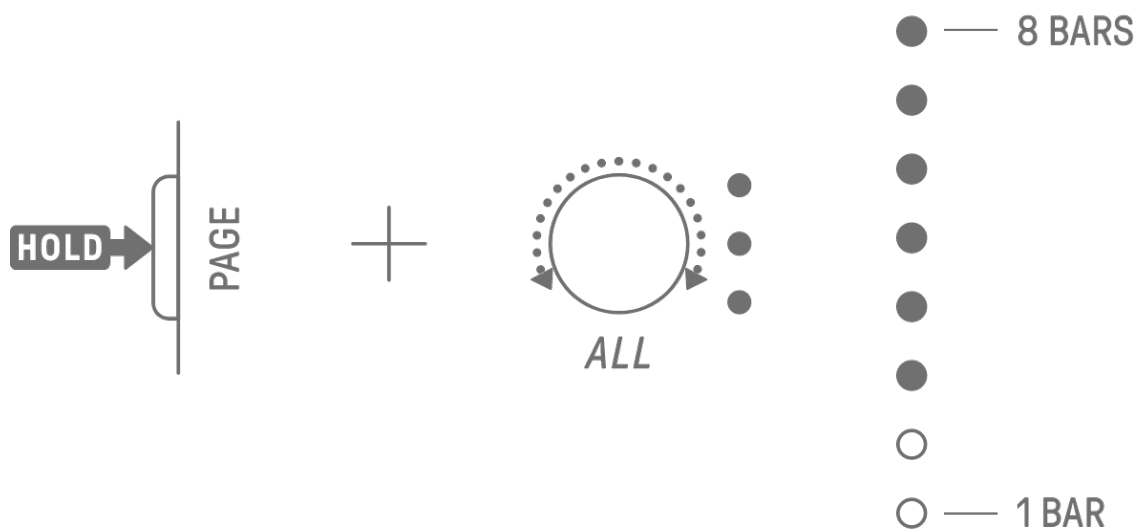
### OBSERVAÇÃO

- Você também pode ativar o silenciamento e solo.



### 13.5.2 Como alterar a duração de uma cena

No modo Song, mantenha pressionado o botão [PAGE] e gire o botão giratório [ALL] para alterar a duração da cena selecionada. Pressione e gire o botão giratório [ALL] para alterar a duração da cena em incrementos de um compasso (16 passos). O número de compassos é exibido no Medidor global e o número de passos é exibido nas teclas de percussão.



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

#### OBSERVAÇÃO

- Se você girar o botão giratório [ALL] totalmente para a esquerda, todas as teclas de percussão acenderão em azul ciano e a duração da cena será definida como AUTO. Isso definirá automaticamente a duração da cena para a duração do padrão mais longo da cena.

AUTO							

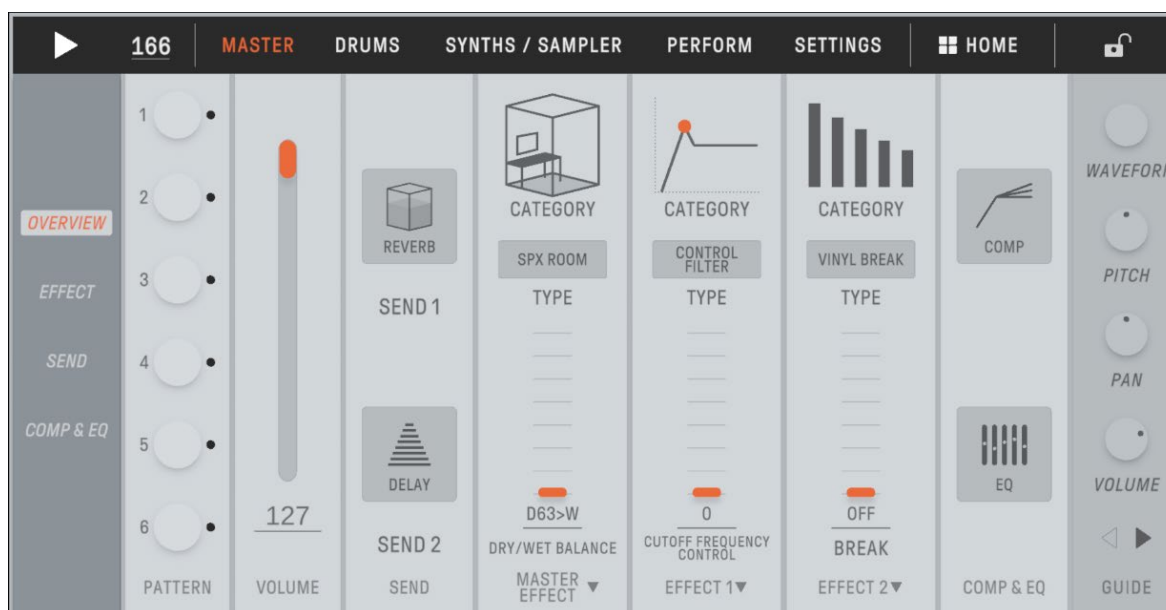
## 14. Aplicativo SEQTRAK

As quatro funções principais do aplicativo SEQTRAK são descritas abaixo. Para obter detalhes sobre como obter o aplicativo SEQTRAK, consulte “[1.4.1 Como obter o aplicativo SEQTRAK](#)”. Para obter detalhes sobre como conectar o aplicativo SEQTRAK ao SEQTRAK, consulte “[15.1 Como conectar ao aplicativo SEQTRAK](#)”.

\*As telas do aplicativo SEQTRAK mostradas nesta seção referem-se à versão iOS. O design do aplicativo está sujeito a alterações sem aviso prévio.

### 14.1 Funções GUI [GUI EDITOR]

Você pode usar essa função para fazer configurações avançadas na tela do aplicativo, como design de som e parâmetros de efeito. Ela fornece acesso a mais parâmetros do que os disponíveis no SEQTRAK. Por exemplo, você pode ajustar os LFOs em cada faixa, atribuir grupos de sons alternativos que interrompem certos sons entre duas faixas de percussão (como chimbais abertos e fechados) e todos os parâmetros do mecanismo FM na faixa DX. A tela do aplicativo muda automaticamente para corresponder à operação do SEQTRAK.



### OBSERVAÇÃO

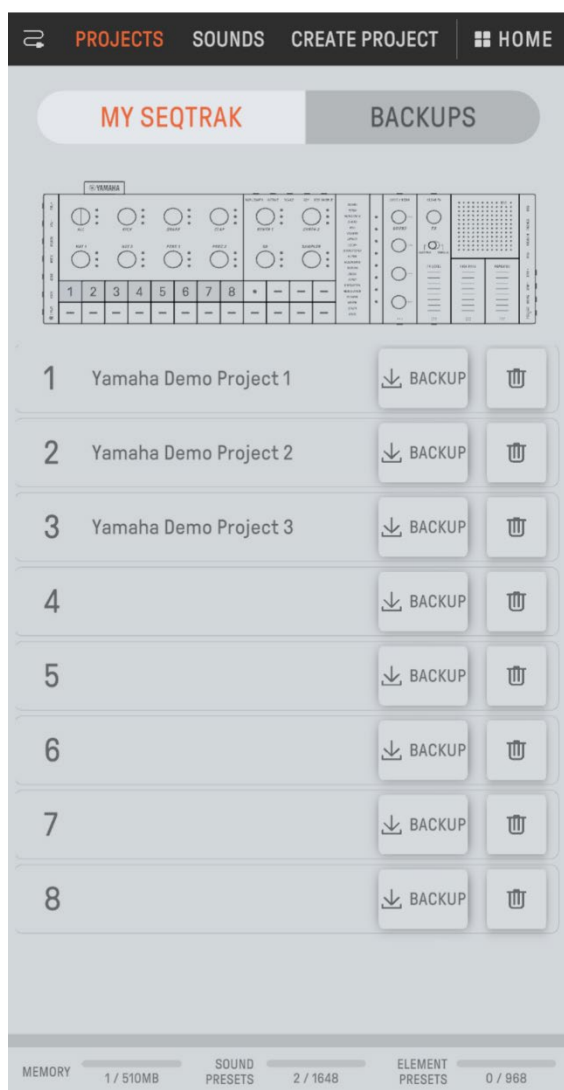
- Você também pode definir configurações avançadas para os parâmetros no modo Mixer e no modo Song.

## 14.2 Função de gerenciamento de conteúdo [PROJECT/SOUND MANAGER]

Existem quatro funções principais.

- Gerenciar projetos (backup, restauração por projeto)
- Gerenciar sons (adicionar e excluir amostras, baixar conteúdo adicional etc.)
- Criar projetos com sons especificados para cada faixa
- Backup completo (fazendo backup de todos os 8 projetos e de todos os sons do usuário armazenados em SEQTRAK)

As funções de gerenciamento de conteúdo estão disponíveis por meio de uma conexão USB ou Wi-Fi.

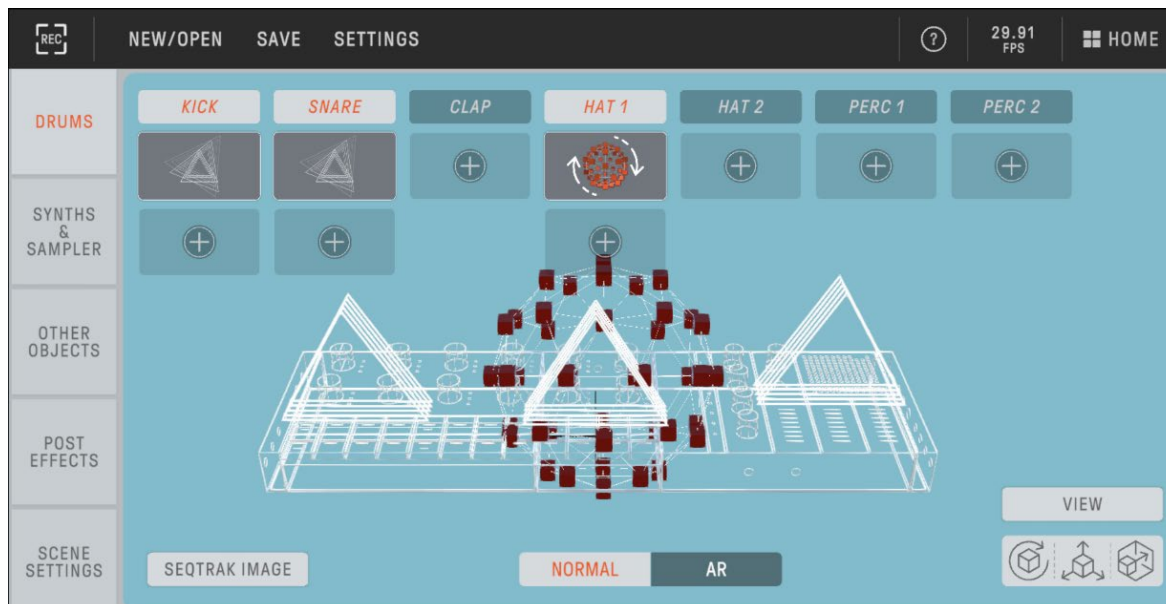


### OBSERVAÇÃO

- Quando você seleciona a função de gerenciamento de conteúdo, a lâmpada de LED do botão giratório [ALL] no SEQTRAK acende em vermelho e o SEQTRAK entra no modo de conteúdo. Se a conexão com o aplicativo SEQTRAK for perdida, você poderá pressionar o botão giratório [ALL] para sair do modo de conteúdo.
- No modo de conteúdo, o SEQTRAK pode realizar apenas duas operações: desligar a alimentação e sair do modo de conteúdo.

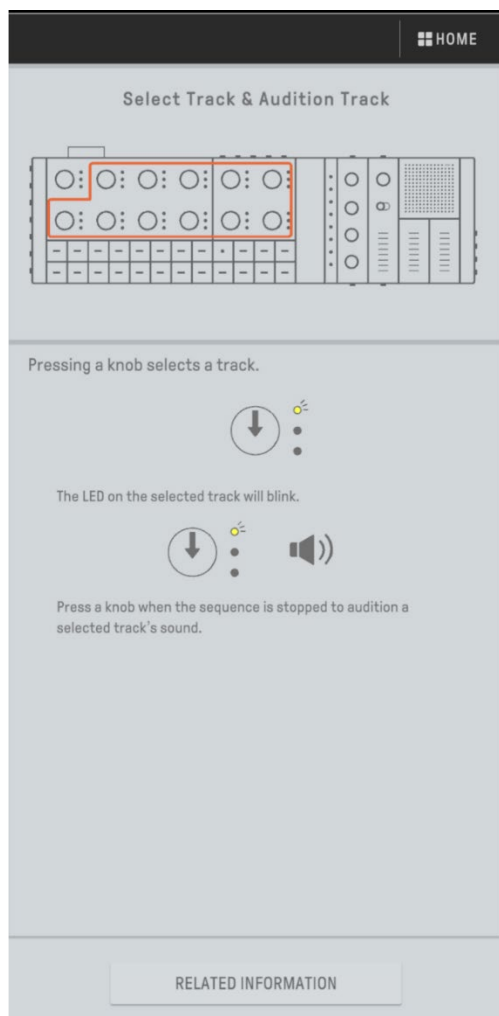
## 14.3 Função de visualizador [VISUALIZER]

Use essa função para criar objetos 3D e efeitos visuais que respondem em tempo real ao seu desempenho no SEQTRAK. Você pode usá-lo para apresentações ao vivo ou para gravar e publicar os elementos visuais criados na Internet ou em outras mídias. Há também um modo AR que usa a câmera do seu dispositivo inteligente para sobrepor objetos 3D e efeitos visuais em imagens reais.



## 14.4 Função de tutorial dinâmico [DYNAMIC TUTORIAL]

As operações que estão sendo executadas no SEQTRAK são exibidas na tela do aplicativo. Você pode usar essa função para compreender melhor o SEQTRAK à medida que o utiliza. Informações relacionadas ao funcionamento do SEQTRAK podem ser encontradas em [RELATED INFORMATION].



## 15. Conexões

### 15.1 Como se conectar ao aplicativo SEQTRAK

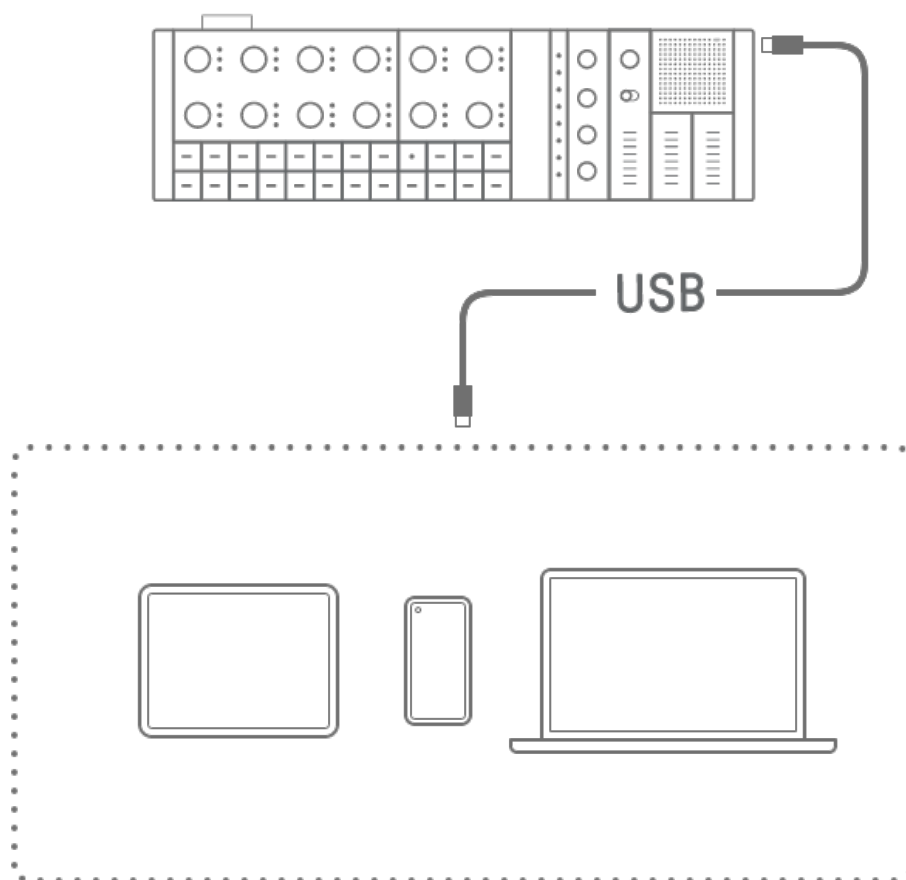
Existem duas maneiras de se conectar ao aplicativo SEQTRAK: com e sem fio (Bluetooth e Wi-Fi).

\*A disponibilidade da funcionalidade sem fio no SEQTRAK varia de país para país.

\*O aplicativo SEQTRAK para Windows não oferece suporte à funcionalidade sem fio.

#### 15.1.1 Conexão com fio

Use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar o SEQTRAK a um dispositivo inteligente ou computador.



#### OBSERVAÇÃO

- O adaptador Apple Lightning para câmera USB 3 (vendido separadamente) e o cabo USB-A para USB-C são necessários para conectar a um iPhone ou iPad com um conector Lightning.

### 15.1.2 Conexão sem fio (Bluetooth)

Abra [DEVICE CONNECTION] no aplicativo SEQTRAK. Mantenha pressionado o botão giratório [ALL] no SEQTRAK e pressione o botão [SWING]. O Medidor global acenderá em branco por 2 segundos e então o SEQTRAK aguardará 30 segundos por uma conexão Bluetooth. Em [DEVICE CONNECTION] no aplicativo SEQTRAK, selecione [SEQTRAK\_6 caracteres alfanuméricos específicos do dispositivo] para concluir a conexão.



#### OBSERVAÇÃO

- Mantenha pressionado o botão [ALL] e pressione o botão [SWING] para verificar o status da conexão com o dispositivo. Se houver uma conexão Bluetooth com o dispositivo, o Medidor global acenderá em azul ciano por 2 segundos.

### 15.1.3 Conexão sem fio (Wi-Fi)

Depois de fazer uma conexão Bluetooth, o aplicativo SEQTRAK possui algumas funções que requerem uma conexão Wi-Fi (como a função de gerenciamento de conteúdo [PROJECT/SOUND MANAGER]). Quando for necessária uma conexão Wi-Fi, o aplicativo SEQTRAK exibirá uma tela de configuração de conexão.

Existem dois modos: conexão direta entre SEQTRAK e o dispositivo e conexão entre SEQTRAK e o dispositivo por meio de um ponto de acesso externo. Selecione o modo apropriado de acordo com o seu ambiente de rede e siga as instruções na tela do aplicativo SEQTRAK para estabelecer uma conexão Wi-Fi.

#### OBSERVAÇÃO

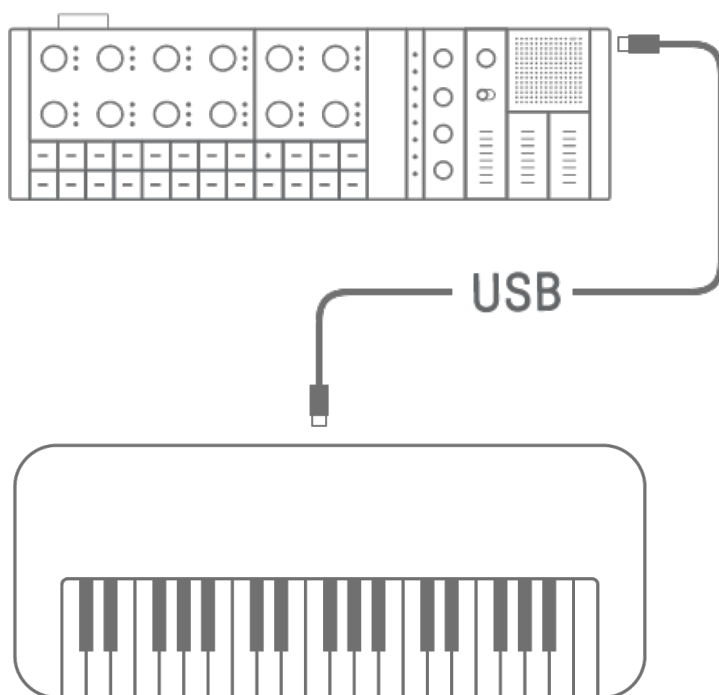
- O SEQTRAK é compatível com a banda de 2,4 GHz.

## 15.2 Como se conectar a dispositivos MIDI

Os sinais MIDI podem ser trocados conectando o SEQTRAK a um dispositivo MIDI.

### 15.2.1 Como usar um cabo USB-C para USB-C

Use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar o SEQTRAK a um dispositivo MIDI. Se o dispositivo MIDI necessitar de energia, o SEQTRAK pode fornecer até 500 mA de corrente. Contudo, a corrente não pode ser fornecida ao dispositivo MIDI se a carga da pilha do SEQTRAK estiver muito baixa (Medidor global com 2 LEDs ou menos).



#### OBSERVAÇÃO

- Um hub USB disponível comercialmente e um adaptador de carregamento USB são necessários para carregar o SEQTRAK enquanto conectado a um dispositivo MIDI. Consulte a página de downloads no site a seguir para obter uma lista de dispositivos compatíveis.
- O SEQTRAK pode operar em muitos dispositivos MIDI compatíveis com a classe. No entanto, alguns dispositivos MIDI podem não funcionar, dependendo da compatibilidade da conexão. Consulte a página de downloads do site a seguir para obter uma lista de dispositivos MIDI da Yamaha que foram testados e confirmados para funcionar com o SEQTRAK.

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

- Se o formato do terminal for diferente daquele do dispositivo MIDI ao qual você está conectando, use um cabo de conversão apropriado disponível no mercado.



### 15.2.2 Como usar um cabo de conversão MIDI

Use o cabo de conversão MIDI incluído para conectar o SEQTRAK a um dispositivo MIDI. O terminal MIDI IN serve para receber dados MIDI e o terminal MIDI OUT serve para enviar dados MIDI.

#### AVISO

- Ao conectar o cabo de conversão MIDI incluído, desligue o SEQTRAK e o dispositivo MIDI. Conectar o cabo com a alimentação ligada pode afetar o tempo e as vozes.

### 15.3 Como conectar a um computador

Você pode expandir o escopo de sua produção musical conectando o SEQTRAK a um computador (Windows ou Mac) e usando ferramentas de produção musical, como software DAW.

#### 15.3.1 Como conectar a um computador (Windows)

1. Instale o driver USB Yamaha Steinberg em seu computador. Você pode obter o driver USB Yamaha Steinberg na página de downloads no site a seguir.

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

2. Use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar o computador ao SEQTRAK.

#### 15.3.2 Como conectar a um computador (Mac)

Use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar o computador ao SEQTRAK.

#### OBSERVAÇÃO

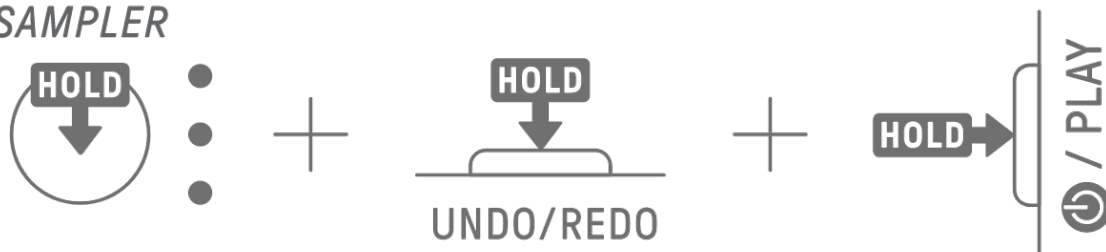
- Se o computador ao qual você está conectando apenas tiver um terminal USB tipo A, prepare um cabo USB-A para USB-C. No entanto, observe as precauções a seguir.
- A conexão estável com todos os computadores não é garantida.
- A corrente fornecida por um computador é limitada a 500 mA. Portanto, sob certas condições de uso, a bateria interna pode se esgotar.
- Se você quiser usar o SEQTRAK enquanto carrega a bateria integrada, use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar a unidade a um computador com uma porta USB tipo C.

## 16. Configurações

### 16.1 Como restaurar os padrões de fábrica (redefinição de fábrica)

Para restaurar as configurações e os dados do SEQTRAK para os padrões de fábrica (inicialização), mantenha pressionados simultaneamente o botão [SAMPLER] e o botão [UNDO/REDO] e ative o SEQTRAK.

#### SAMPLER



Durante a inicialização, o Medidor global acende em vermelho. Após a conclusão da inicialização, a unidade será inicializada.

### 16.2 Como alterar as configurações de sensibilidade dos botões giratórios de faixa

Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para alterar as configurações de sensibilidade dos botões giratórios de faixa.

### 16.3 Como definir configurações MIDI

#### 16.3.1 Como configurar o relógio MIDI

O relógio MIDI controla as informações de ritmo do sistema MIDI. Isso torna possível tocar com o mesmo tempo e ritmo quando conectado a diferentes dispositivos ou software MIDI. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para definir o relógio MIDI.

#### 16.3.2 Como configurar filtros de saída MIDI

A saída de uma variedade de dados MIDI do SEQTRAK pode ser ativada e desativada seletivamente. Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para definir filtros de saída MIDI.

#### 16.3.3 Configuração de MIDI Thru

A entrada de dados MIDI de um dispositivo MIDI externo ou software pode ser enviada para uma interface especificada (MIDI, USB, Bluetooth).

As configurações padrão de cada interface são as seguintes:

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

\* Mensagens de canal e mensagens do sistema em tempo real

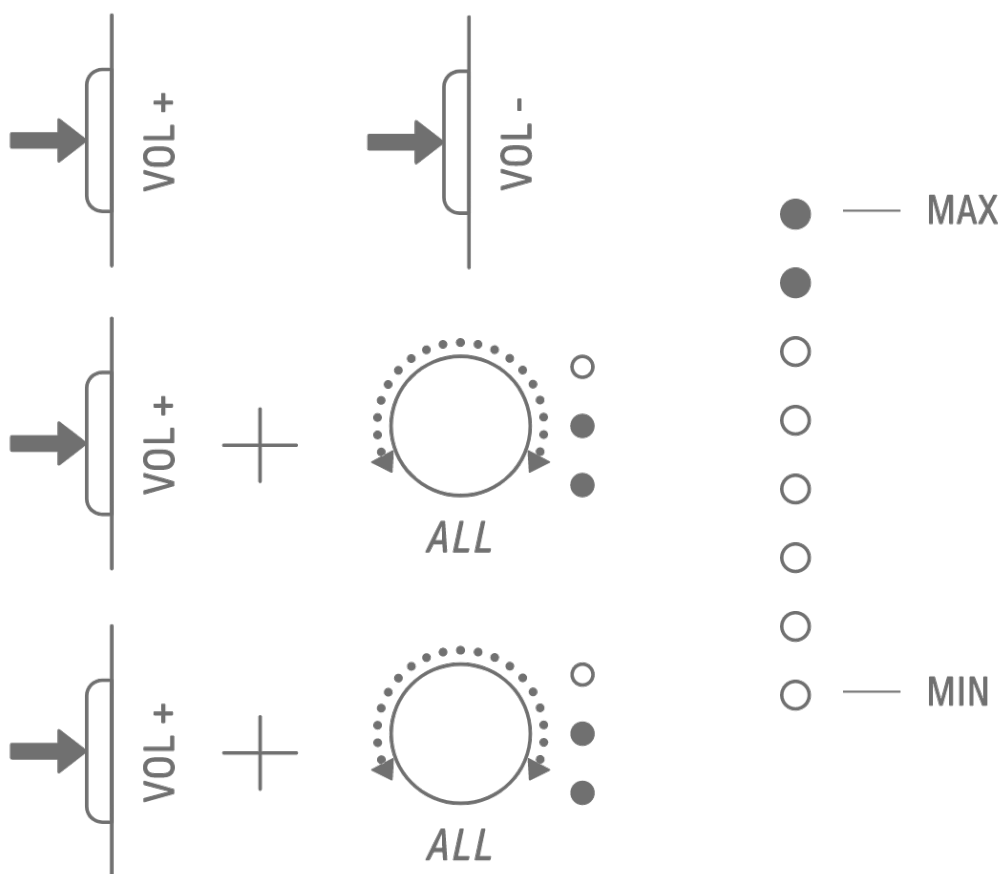
Você pode usar o aplicativo SEQTRAK para definir MIDI Thru.

## OBSERVAÇÃO

- Alguns dados MIDI, como notas de trigger de arpejo e notas de pista silenciadas, não são emitidos via MIDI Thru.
- Quando USB é selecionado como o dispositivo de saída MIDI Thru, o MIDI Thru fica disponível somente quando conectado a um computador ou ao aplicativo SEQTRAK.

## 16.4 Ajuste do volume principal

Para ajustar o volume (volume principal) dos alto-falantes integrados ou do conector [PHONES], pressione o botão [VOL+] ou [VOL-], ou gire o botão giratório [ALL] enquanto mantém pressionado o botão [VOL+] ou [VOL-]. Você também pode alterar o volume continuamente simplesmente mantendo pressionado o botão [VOL+] ou [VOL-].



## 17. Atualizações de firmware

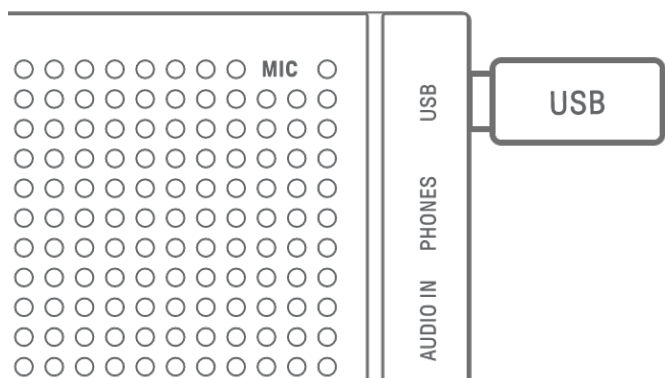
O firmware pode ser atualizado para melhorar a funcionalidade e operabilidade do SEQTRAK. Recomendamos que você atualize seu firmware para a versão mais recente para aproveitar todas as funcionalidades do SEQTRAK. Você pode escolher um dos três métodos a seguir para atualizar o firmware. Observe que o firmware deve ser atualizado somente depois que o SEQTRAK estiver totalmente carregado. Você pode verificar a versão do firmware instalada no aplicativo SEQTRAK.

### 17.1 Como usar uma unidade flash USB

O firmware pode ser atualizado com um arquivo de atualização armazenado em uma unidade flash USB. Consulte a página de downloads no site a seguir para obter uma lista de unidades flash USB compatíveis.

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

Para atualizar o firmware com uma unidade flash USB, a unidade flash USB deve ser formatada. Se a unidade flash USB a ser usada para atualização de firmware contiver dados, transfira esses dados para outra unidade flash USB ou computador e depois formate a unidade flash.

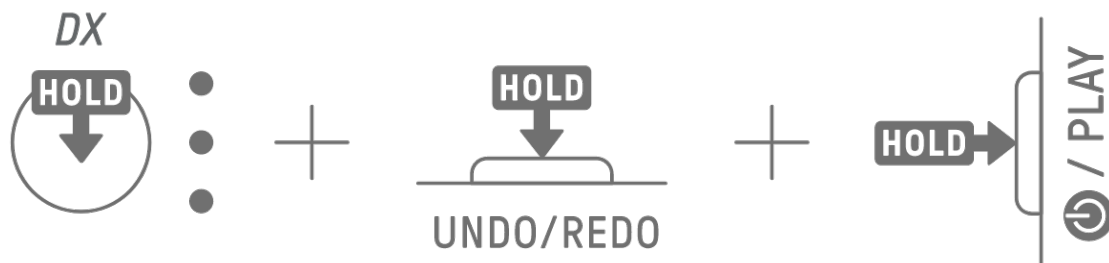


#### AVISO

- A operação de formatação apaga todos os arquivos existentes. Verifique se a unidade flash USB que você está formatando não contém nenhum arquivo importante.
- Não remova ou insira uma unidade flash USB enquanto ela estiver sendo formatada ou durante uma atualização de firmware. Ao fazer isso, talvez a unidade pare de funcionar ou ocorram danos na unidade flash USB e/ou arquivos.
- Aguarde alguns segundos entre inserir e remover uma unidade flash USB.
- Não use cabos de extensão USB para conectar uma unidade flash USB; conecte-o diretamente.

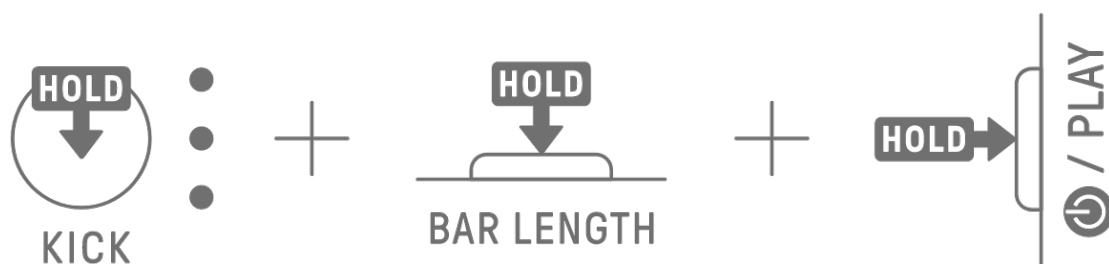
### 17.1.1 Como formatar uma unidade Flash USB

Mantenha pressionado o botão [DX] e o botão [UNDO/REDO] e ative o SEQTRAK para formatar a unidade flash USB conectada. Quando a formatação for concluída, todos os índices ficarão brancos. Quando a formatação for concluída, pressione o botão [⏻/PLAY] para desligar a alimentação.



### 17.1.2 Como atualizar o firmware

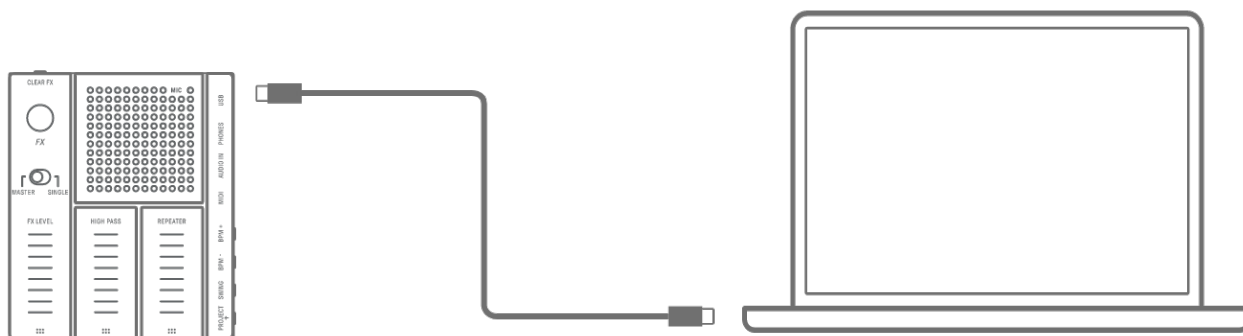
1. Use um computador ou outro dispositivo para baixar o firmware do SEQTRAK mais recente na página de downloads no site a seguir.  
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Salve o arquivo de atualização (8Z33OS\_.PGM) no arquivo .zip baixado na unidade flash USB.
3. Desligue a alimentação do SEQTRAK.
4. Conecte a unidade flash USB que contém o arquivo de atualização ao SEQTRAK.
5. Mantenha pressionados o botão [KICK] e o botão [BAR LENGTH] e ative o SEQTRAK.



As lâmpadas de LED no SEQTRAK piscarão à medida que a atualização avança. Quando a atualização for concluída com êxito, todos os índices acenderão por um período, após o qual o SEQTRAK será reiniciado automaticamente. Após reiniciar, o SEQTRAK pode ser usado normalmente.

Se a atualização falhar, o Medidor global piscará em vermelho. Nesse caso, tente atualizar novamente.

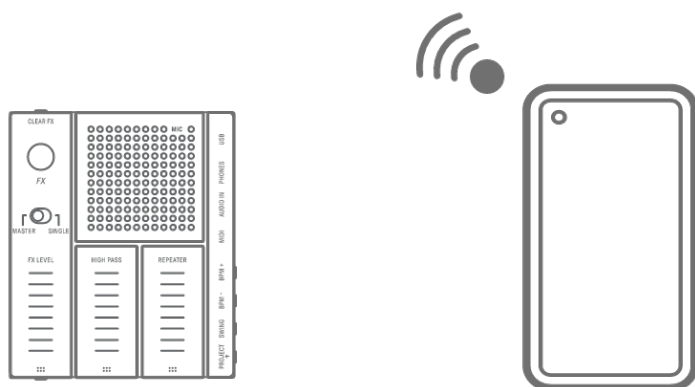
## 17.2 Como usar o aplicativo SEQTRAK (para conexão com fio)



### Procedimento de atualização

1. Use o cabo USB-C para USB-C incluído para conectar o dispositivo inteligente ou computador ao SEQTRAK.
2. Abra o aplicativo SEQTRAK em seu dispositivo inteligente ou computador.
3. Siga as instruções na tela do aplicativo SEQTRAK para realizar a atualização. Se a atualização falhar, tente atualizar novamente.

## 17.3 Como usar o aplicativo SEQTRAK (para uma conexão sem fio)



### Procedimento de atualização

1. Abra o aplicativo SEQTRAK no seu dispositivo inteligente.
2. Conecte o dispositivo inteligente e o SEQTRAK via Bluetooth. Para obter detalhes sobre como fazer uma conexão sem fio, consulte "[15.1.2 Conexão sem fio \(Bluetooth\)](#)".
3. Siga as instruções na tela do aplicativo SEQTRAK para realizar a atualização. Se a atualização falhar, tente atualizar novamente.

# 18. Documentação

## 18.1 Especificações do produto

Gerador de tom		
Gerador de tom		AWM2, FM: 4 operadores
Polifonia máxima		AWM2: 128, FM: 8
Onda		Predefinição: 800 MB (quando convertida em formato linear de 16 bits), Usuário: 500 MB
Efeitos		Reverb × 12 tipos, Delay × 9 tipos, Efeito mestre × 85 tipos, Efeito único × 85 tipos 5 faixas de equalizador principal, filtros LP-HP para cada faixa
Faixas		
Tipos de faixa		DRUM, DRUMKIT, SYNTH, DX, SAMPLER
Número de faixas		11
Sons		
Número de sons		Sons predefinidos: 2032; sons do sampler predefinido: 392 * Pode ser adicionado a partir do aplicativo SEQTRAK
Projeto		
Número de projetos		8 * Pode ser salvo no aplicativo SEQTRAK
Conexão		
Conectores		USB tipo C (alimentação, MIDI para host, MIDI para dispositivo, áudio) PHONES (miniconector estéreo) AUDIO IN (miniconector estéreo) MIDI IN/OUT * Apenas o cabo incluído pode ser usado.
Funções		
Interface de áudio USB	Frequência de amostragem	44,1 kHz (profundidade do bit de quantização: 24 bits)
	Input/Output Channels (canais de entrada/saída)	Entrada: 2 canais (1 canal estéreo) Saída: 2 canais (1 canal estéreo)
Bluetooth		Transmissão/recepção MIDI (o recurso sem fio varia de acordo com o país)
Wi-Fi		Transmissão/recepção de dados com aplicativo dedicado (a capacidade sem fio varia de acordo com o país), compatível com a banda de 2,4 GHz O valor SAR mais alto: 1,11 W/kg
Sistema de som		
Alto-falantes		2,3 cm, 1 W
Microfone		Microfone MEMS

Fonte de energia		
Fonte de alimentação		Pilha de íon de lítio recarregáveis (2100 mAh, 7,6 Wh) USB Power Delivery (PD) (tensão de saída: de 4,8 V a 5,2 V; corrente de saída: 1,5 A ou acima)
Consumo de energia		6 W
Duração da pilha com uso contínuo		3 a 4 horas
Tempo de recarga da pilha		3 a 5 horas
Tamanho/Peso		
Dimensões/peso		W343 × D97 × H38 mm, 0,5 kg
Outros		
Acessórios incluídos		Cabo USB-C para USB-C, cabo conversor MIDI dedicado, Guia rápido de operação, Guia de segurança
Software exclusivo		Aplicativo SEQTRAK
Bloco de sequenciador	Passos máximos	128

\*O conteúdo deste manual aplica-se às especificações mais recentes a partir da data da publicação. Para obter o manual mais recente, acesse o site da Yamaha e baixe o arquivo do manual. Como as especificações, os equipamentos ou os acessórios vendidos separadamente podem não ser iguais em todas as localidades; consulte o revendedor Yamaha.

## AVISO

- Em dispositivos Android, a função de interface de áudio USB pode não funcionar corretamente ao usar um aplicativo diferente do aplicativo SEQTRAK.
- Bluetooth e Wi-Fi não são compatíveis com Windows.

## 18.2 Canais MIDI

CANAL	NOME DA FAIXA
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 Parâmetros de alteração de controle MIDI

### 18.3.1 Parâmetros de design de som

PARÂMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONÍVEL EM
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 (tempo de retardo)	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 (deve ser monofônico)
PORTAMENTO SWITCH	65	8-10	0=OFF 1=ON	SYNTH, DX
ARP TYPE	27	8-10	0-16 (0=OFF)	SYNTH, DX
ARP GATE	28	8-10	0-127	SYNTH, DX
ARP SPEED	29	8-10	0-9	SYNTH, DX
FM ALGORITHM	116	10	0-127	DX
FM MODULATION AMOUNT	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR FREQUENCY (frequência)	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR FEEDBACK	119	10	0-127	DX

### 18.3.2 Parâmetros de efeito

PARÂMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONÍVEL EM
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 Silenciar/Solo

PARÂMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONÍVEL EM
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

### OBSERVAÇÃO

- MUTE e SOLO são somente de recebimento.

### 18.3.4 Outros

PARÂMETRO	CC	CANAL	INTERVALO	DISPONÍVEL EM
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

### OBSERVAÇÃO

- São apenas para recebimento.

## 18.4 Predefinições MASTER EFFECT

### 18.4.1 FILTER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.4.2 REVERB

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.4.3 DELAY

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME (tempo de retardo)	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 (tempo de retardo)	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME (tempo de retardo)	
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 (tempo de retardo)	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME (tempo de retardo)	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME (tempo de retardo)	

### 18.4.4 COMPRESSOR

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.4.5 DISTORTION

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	WAVE FOLDER - SATURATION	WAVE FOLDER	DRY/WET	FOLD	INPUT LEVEL
2	COMP DISTORTION	COMP DISTORTION	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
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 (frequência)
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 (frequência)
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL - TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.4.6 MODULATION

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

### 18.4.7 DUCKER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

### 18.4.8 OTHER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 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 (nível de indicador)	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
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 Predefinições SINGLE EFFECT

### 18.5.1 FILTER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	LPF - NO RESONANCE	CONTROL FILTER	CUTOFF	RESONANCE	OUTPUT LEVEL
2	LPF - LOW RESONANCE				
3	LPF - MID RESONANCE				
4	LPF - HIGH RESONANCE				
5	HPF - NO RESONANCE				
6	HPF - LOW RESONANCE				
7	HPF - MID RESONANCE				
8	HPF - HIGH RESONANCE				

### 18.5.2 REVERB

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

### 18.5.3 DELAY

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME (tempo de retardo)	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 (tempo de retardo)	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME (tempo de retardo)	
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 (tempo de retardo)	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME (tempo de retardo)	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME (tempo de retardo)	

### 18.5.4 COMPRESSOR

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	COMP - SETTING 1	UNI COMP DOWN	RATIO	THRESHOLD	MAKE UP GAIN
2	COMP - SETTING 2				
3	COMP - SETTING 3				
4	COMP - SETTING 4				
5	COMP - SETTING 5				
6	COMP - SETTING 6				
7	COMP - SETTING 7				
8	COMP - SETTING 8				

### 18.5.5 DISTORTION

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 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 (frequência)
3	AMP SIMULATOR 2 - SETTING 2	AMP SIMULATOR 2	DRY/WET	OVERDRIVE	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
4	JAZZ COMBO	JAZZ COMBO	DISTORTION	DEPTH	TREBLE
5	AMP SIMULATOR 1	AMP SIMULATOR 1	DRY/WET	OVERDRIVE	PRESENCE
6	SMALL STEREO	SMALL STEREO	DIST DRIVE	DIST TONE	DIST PRESENCE
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE	BIT	DRY/WET
8	DIGITAL TURNTABLE	DIGITAL TURNTABLE	NOISE LEVEL	CLICK LEVEL	DRY SEND TO - NOISE

### 18.5.6 MODULATION

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

### 18.5.7 DUCKER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	DUCKER - SETTING 1	UNI COMP DOWN	SIDE CHAIN LEVEL	ATTACK	RELEASE
2	DUCKER - SETTING 2				
3	DUCKER - SETTING 3				
4	DUCKER - SETTING 4				
5	DUCKER - SETTING 5				
6	DUCKER - SETTING 6				
7	DUCKER - SETTING 7				
8	DUCKER - SETTING 8				

### 18.5.8 OTHER

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 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 (nível de indicador)	DRIVE	HPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
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 Predefinições SEND EFFECT

### 18.6.1 REVERB

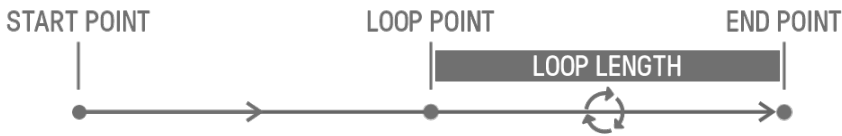
Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY (frequência)
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY (frequência)
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
6	HD PLATE	HD PLATE		PLATE TYPE	HIGH DAMP - FREQUENCY (frequência)
7	SPX STAGE	SPX STAGE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)
8	REV X HALL	REV X HALL		ROOM SIZE	LPF CUTOFF - FREQUENCY (frequência)

### 18.6.2 DELAY

Nº	NOME	TIPO	PARÂMETRO 1	PARÂMETRO 2	PARÂMETRO 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME (tempo de retardo)	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 (tempo de retardo)		FEEDBACK - HIGH DAMP
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME (tempo de retardo)		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 (tempo de retardo)		FEEDBACK - HIGH DAMP
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY-- MODERN	DELAY TIME (tempo de retardo)		DELAY INPUT - LEVEL (nível)
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO	DELAY TIME (tempo de retardo)		DELAY INPUT - LEVEL (nível)

## 18.7 Descrição dos parâmetros de som

Parâmetro	Descrição
SOUND SELECT	Seleciona o tipo de som.
PITCH	Define os tons em intervalos de meio passo.
PAN	Ajusta a imagem estéreo esquerda/direita.
VOLUME	Ajusta o volume.
AEG ATTACK	Determina o tempo a partir do momento em que a tecla é pressionada até que o volume atinja o nível definido pelo nível de ataque.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY: define o tempo desde que o volume definido no nível de ataque é atingido até o volume definido no nível de enfraquecimento ser atingido. RELEASE: define o tempo desde o momento em que a tecla do teclado é liberada até a nota desaparecer.
LP-HP FILTER CUTOFF	Define as frequências de corte para os filtros passa-baixas e passa-altas.
LP-HP FILTER RESONANCE	Aplica ressonância aos filtros passa-baixas e passa-altas.
REVERB SEND	Define a quantidade de sinal enviado para o efeito de reverberação (nível de emissão). Quanto maior o valor, mais profundo será a reverberação.
DELAY SEND (tempo de retardo)	Define a quantidade de sinal enviado para o efeito de atraso (nível de emissão). Quanto maior o valor, mais forte será o atraso.
EQ HIGH GAIN	Define a quantidade de ganho para aumentar ou diminuir o intervalo de alta frequência com o EQ.
EQ LOW GAIN	Define a quantidade de ganho para aumentar ou diminuir o intervalo de baixa frequência com o EQ.
MONO/POLY/CHORD	Seleciona o método de voz. MONO: tom único, POLY: vários tons, CHORD: acordes
PORTAMENTO TIME	Define o tempo que leva para o portamento mudar de afinação ou a velocidade da mudança de afinação. Quanto maior o valor, mais tempo leva para alterar a afinação e mais lenta será a mudança de afinação.
ARPEGGIATOR TYPE	Liga/desliga e alterna o tipo de arpejo (função que toca notas individuais de um acorde, uma por uma).
ARPEGGIATOR GATE TIME	Define o tempo de gate do arpejo.
ARPEGGIATOR SPEED	Define a velocidade do arpejo.

Parâmetro	Descrição
FM ALGORITHM	Seleciona entre 12 algoritmos FM diferentes (como as operadoras estão conectadas).
MODULATOR AMOUNT	Altera coletivamente o nível dos operadores que atuam como MODULATOR.
MODULATOR FREQUENCY	Altera coletivamente os parâmetros FREQUENCY de um operador atuando como MODULATOR.
MODULATOR FEEDBACK	Altera coletivamente os parâmetros FEEDBACK de um operador atuando como MODULATOR.
START POINT	Determina a posição inicial de uma amostra.
END POINT	Determina a posição final de uma amostra.
LOOP ON/OFF	Alterna entre manter a tecla pressionada para reproduzir a amostra (ON) repetidamente ou reproduzi-la uma vez cada vez que a tecla (OFF) é pressionada.
LOOP LENGTH	<p>Determina a duração da seção de reprodução do loop. A reprodução começa em START POINT e, quando atinge END POINT, retorna a LOOP POINT. LOOP LENGTH é o comprimento de LOOP POINT até END POINT.</p> <p><b>(Visão geral)</b></p> 
PEG ATTACK LEVEL	Determina o nível de ataque do PEG (Gerador de envelope de afinação). A afinação no início do tom muda.
PEG ATTACK TIME	<p>Determina o tempo de ataque do PEG (Pitch Envelope Generator, Gerador de envelope de afinação).</p> <p>Este é o tempo decorrido entre o pressionamento de uma tecla e o momento em que a afinação atinge o nível definido por PEG ATTACK LEVEL.</p>
PEG DECAY LEVEL	<p>Determina o nível de enfraquecimento do PEG (Pitch Envelope Generator, Gerador de envelope de afinação).</p> <p>Neste caso, o nível de enfraquecimento se refere à próxima afinação atingida após a afinação definida em PEG ATTACK LEVEL ser atingida.</p>
PEG DECAY TIME	Determina o tempo de enfraquecimento do PEG (Pitch Envelope Generator, Gerador de envelope de afinação). Este é o tempo decorrido entre a afinação definida em PEG ATTACK LEVEL e a afinação definida em PEG DECAY LEVEL.

## 18.8 Software de fonte aberta

O firmware do SEQTRAK contém software de código aberto.

As informações sobre direitos autorais e os termos de uso de cada software de código aberto podem ser encontrados na página de downloads do site a seguir.

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

© 2024 Yamaha Corporation  
Published 01/2026  
YJ-D0