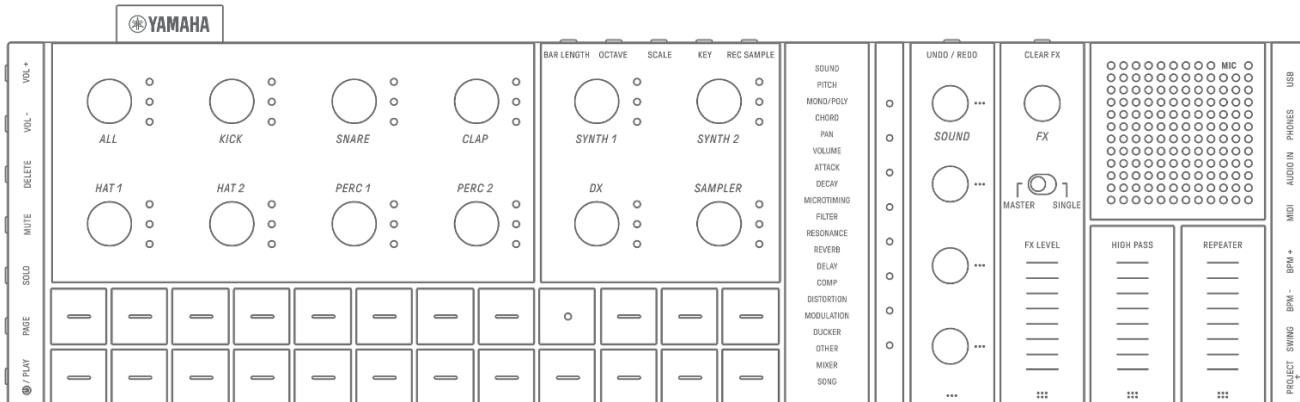


## 电子音乐编辑站

# SEQTRAK 用户指南



### 重要事项

- 本用户指南中描述的 SEQTRAK 功能适用于 OS V2.00。请将您的 SEQTRAK 更新到最新固件版本。参见“[17. 固件更新](#)”以获取有关如何更新的说明。  
请注意，使用 OS V2.00 创建或保存的数据可能无法在早期 OS 版本上正常工作。
- 本用户指南中包括的所有插图和屏幕截图（iOS 应用程序的屏幕截图）仅供说明之用。实际规格可能有所不同。

### 商标

- Windows 是 Microsoft® Corporation 在美国及其他国家/地区的注册商标。
- Apple、iPhone、iPad、iPadOS、Lightning、Mac 和 App Store 是 Apple Inc. 在美国和其他国家/地区的商标。
- IOS 是 Cisco 在美国和其他国家/地区的商标或注册商标，已获得使用许可。
- Android 和 Google Play 是 Google LLC 的商标。
- Wi-Fi 和 Wi-Fi CERTIFIED 是 Wi-Fi Alliance® 的注册商标或商标。
- Wi-Fi CERTIFIED™ 徽标是 Wi-Fi Alliance® 的认证标志。



- Bluetooth® 文字标记和徽标是 Bluetooth SIG, Inc. 拥有的注册商标，Yamaha Corporation 对此类标记的任何使用均已获得许可。



- “USB Type-C” 和 “USB-C” 是 USB Implementers Forum 在美国和其他国家/地区注册的商标。
- MIDI 是 Musical Electronics Industry (MEI) 的注册商标。
- 本指南中提到的所有其他公司名称和产品名称都是其各自公司的商标或注册商标。

# 目录

<b>1. 什么是 SEQTRAK?</b>	<b>8</b>
1.1 关于说明书	8
1.1.1 符号	8
1.2 SEQTRAK 配置	10
1.2.1 鼓部分	10
1.2.2 合成部分	11
1.2.3 声音设计和 FX 部分	11
1.3 项目、音轨和模板	11
1.3.1 项目	11
1.3.2 音轨	11
1.3.3 模板	11
1.3.4 项目、音轨和模板的概念图	12
1.4 关于 SEQTRAK 应用程序	12
1.4.1 获取 SEQTRAK 应用程序	12
1.4.2 连接到 SEQTRAK 应用程序	12
<b>2. 面板部分和主要功能</b>	<b>13</b>
①-⑥ 左侧	13
⑦-⑯ 左上 (鼓部分、合成部分)	14
⑰-㉗ 右上 (声音设计和 FX 部分)	15
㉙-㉞ 右侧	16
<b>3. 充电和电源</b>	<b>18</b>
3.1 充电	18
USB 电源适配器/USB 移动电池要求	19
3.1.1 充电状态 (电源开启时)	19
3.1.2 充电状态 (电源关闭时)	20
3.2 电源	21
3.2.1 打开/关闭电源	21
3.2.2 强制终止	21
3.2.3 设置自动关机	21

<b>4. 项目 .....</b>	<b>22</b>
4.1 切换项目 .....	22
4.1.1 在外部 MIDI 时钟同步过程中切换项目 .....	22
4.2 保存项目 .....	23
4.3 备份和恢复项目 .....	23
4.4 删除项目 .....	24
4.5 设置项目的速度 .....	25
4.5.1 更改项目的播放速度 .....	25
4.5.2 将摇摆感应用到项目中 .....	26
4.5.3 打开/关闭节拍器 .....	26
4.6 临时保存项目 .....	27
<b>5. 音轨和模板 .....</b>	<b>28</b>
5.1 切换模板 .....	28
5.1.1 使用音轨旋钮切换模板 .....	28
5.1.2 使用鼓键切换模板 .....	28
5.1.3 更改 Launch Quantize .....	29
5.2 更改模板的长度 .....	30
5.2.1 使用[PAGE]按钮更改鼓音轨上模板的长度 .....	31
5.3 更改模板数量 (3 个模板 ⇌ 6 个模板) .....	32
5.4 删除模板 .....	33
5.5 复制和粘贴模板 .....	33
5.5.1 复制和粘贴兼容性表 .....	34
5.6 选择和试听音轨 .....	35
5.7 更改音轨的声音 .....	35
5.7.1 选择声音类别 (类别跳转) .....	35
5.7.2 鼓音轨声音类别 .....	36
5.7.3 合成音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX) 声音类别 .....	36
5.7.4 SAMPLER 音轨声音类别 .....	36
5.8 音轨静音和独奏 .....	36
5.8.1 静音 .....	36
5.8.2 独奏 .....	37
5.9 复制和粘贴音轨音程 .....	37
<b>6. 鼓音轨 .....</b>	<b>38</b>
6.1 输入音程 .....	38
6.2 切换页面 .....	38
6.3 微调音程的节奏时序 (微时序) .....	39
6.4 设置触发音程的连续次数 (子音程) .....	39
6.5 实时输入 .....	40
6.6 更改触发音程的概率 .....	40
6.7 更改音轨类型[OS V2.00] .....	41

<b>7. 合成音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX) .....</b>	<b>43</b>
7.1 实时输入 .....	43
7.2 打开/关闭量化 .....	44
7.3 更改八度 .....	44
7.4 更改音阶 .....	45
7.5 更改键位 .....	45
7.6 弹奏和弦 .....	46
7.7 编辑和弦 .....	47
7.8 切换到键盘输入模式 .....	48
7.9 输入音程 .....	48
<b>8. SAMPLER 音轨.....</b>	<b>50</b>
8.1 实时输入 .....	50
8.2 采样 (内置麦克风/AUDIO IN 和 USB 音频输入) .....	50
8.3 更改采样来源 .....	51
8.4 重新采样 .....	51
8.5 取消采样 .....	51
8.6 设置开始采样前的预备拍 .....	52
8.7 切换至监听模式 .....	52
8.8 打开/关闭自动标准化 .....	52
8.9 删 除每个样本的模板 .....	53
8.10 输入音程 .....	53
8.11 使样本静音 .....	55
<b>9. 声音设计 .....</b>	<b>56</b>
9.1 调整声音参数 .....	56
9.1.1 在声音参数操作页面之间切换 .....	56
9.1.2 鼓音轨 (类型 1: Drum, 类型 2: DrumKit) 音色参数 .....	57
9.1.3 合成器音轨 (SYNTH 1 和 SYNTH 2) 和鼓音轨 (类型 3: Synth) 音色参数 .....	57
9.1.4 合成音轨(DX)声音参数 .....	58
9.1.5 SAMPLER 音轨声音参数 .....	59
9.2 设置各个音程的声音和效果参数 (参数锁定) .....	60
9.2.1 删 除参数锁定 .....	61
9.3 录制音程中的声音运动和效果参数 (运动录制) .....	63
9.3.1 删 除运动 .....	63
9.4 撤销/重做声音和效果参数 .....	64
9.5 保存声音 .....	64
9.6 删 除声音 .....	64
9.7 导入声音 .....	64

<b>10. 效果 .....</b>	<b>65</b>
10.1 效果的配置 .....	65
10.1.1 音轨效果 .....	65
10.1.2 发送效果 .....	66
10.1.3 主控效果 .....	67
10.2 更改和调整效果 .....	68
10.2.1 切换要控制的效果 .....	68
10.2.2 更改效果类型 .....	68
10.2.3 调整效果参数 .....	68
10.2.4 选择 MASTER 时的效果参数 .....	69
10.2.5 选择 SINGLE 时的效果参数 .....	69
10.2.6 示例：选择 MASTER 并选择 FILTER 的预设编号 1 [LPF - NO RESONANCE] 时的参数 .....	69
10.3 尽量降低效果参数的级别 (CLEAR FX) .....	69
<b>11. 混音台模式 .....</b>	<b>70</b>
11.1 切换到混音台模式 .....	70
11.2 调整声音参数 .....	70
11.3 更改和调整发送效果 (REVERB、DELAY) .....	71
11.3.1 更改发送效果类型 (REVERB、DELAY SEND) .....	71
11.3.2 调整发送效果 (REVERB、DELAY) 参数 .....	71
11.3.3 发送效果参数 (REVERB、DELAY) .....	72
11.3.4 示例：REVERB 中的预设编号 1 [HD Room] 的发送效果参数 .....	72
<b>12. 静音模式 .....</b>	<b>73</b>
12.1 切换至静音模式 .....	73
12.2 在静音模式下使音轨静音 .....	73
<b>13. 乐曲模式 .....</b>	<b>74</b>
13.1 切换至乐曲模式 .....	74
13.1.1 切换到场景模式 .....	74
13.2 播放/停止场景 .....	75
13.2.1 更改要播放的场景 .....	75
13.2.2 重复场景 (循环播放) .....	76
13.2.3 重复整首乐曲 (循环播放) .....	76
13.3 添加场景 .....	77
13.4 删除场景 .....	77
13.5 编辑场景 .....	78
13.5.1 更改场景中的模板组合 .....	78
13.5.2 更改场景的长度 .....	78

<b>14. SEQTRAK 应用程序 .....</b>	<b>80</b>
14.1 GUI 功能[GUI EDITOR] .....	80
14.2 内容管理功能[PROJECT/SOUND MANAGER] .....	81
14.3 观察器功能[VISUALIZER] .....	82
14.4 动态教程功能[DYNAMIC TUTORIAL] .....	83
<b>15. 连接 .....</b>	<b>84</b>
15.1 连接到 SEQTRAK 应用程序 .....	84
15.1.1 有线连接 .....	84
15.1.2 无线连接 (蓝牙) .....	85
15.1.3 无线连接(Wi-Fi) .....	85
15.2 连接到 MIDI 设备 .....	86
15.2.1 使用 USB-C 转 USB-C 线缆 .....	86
15.2.2 使用 MIDI 转换线缆 .....	87
15.3 连接到计算机 .....	87
15.3.1 连接到计算机(Windows) .....	87
15.3.2 连接到计算机(Mac) .....	87
<b>16. 设置 .....</b>	<b>88</b>
16.1 恢复出厂默认设置 (出厂重置) .....	88
16.2 更改音轨旋钮的灵敏度设置 .....	88
16.3 配置 MIDI 设置 .....	88
16.3.1 设置 MIDI 时钟 .....	88
16.3.2 设置 MIDI 输出过滤器 .....	88
16.3.3 设置 MIDI Thru .....	88
16.4 调节主音量 .....	89
<b>17. 固件更新 .....</b>	<b>90</b>
17.1 使用 U 盘 .....	90
17.1.1 格式化 U 盘 .....	90
17.1.2 更新固件 .....	91
17.2 使用 SEQTRAK 应用程序 (用于有线连接) .....	91
17.3 使用 SEQTRAK 应用程序 (用于无线连接) .....	92

18. 文档 .....	93
18.1 产品规格 .....	93
18.2 MIDI 通道 .....	94
18.3 MIDI 控制变化参数 .....	95
18.3.1 声音设计参数 .....	95
18.3.2 效果参数 .....	96
18.3.3 静音/独奏 .....	96
18.3.4 其他 .....	97
18.4 MASTER EFFECT 预设 .....	97
18.4.1 FILTER .....	97
18.4.2 REVERB .....	97
18.4.3 DELAY .....	98
18.4.4 COMPRESSOR .....	98
18.4.5 DISTORTION .....	98
18.4.6 MODULATION .....	99
18.4.7 DUCKER .....	99
18.4.8 OTHER .....	99
18.5 SINGLE EFFECT 预设 .....	100
18.5.1 FILTER .....	100
18.5.2 REVERB .....	100
18.5.3 DELAY .....	100
18.5.4 COMPRESSOR .....	101
18.5.5 DISTORTION .....	101
18.5.6 MODULATION .....	101
18.5.7 DUCKER .....	101
18.5.8 OTHER .....	102
18.6 SEND EFFECT 预设 .....	102
18.6.1 REVERB .....	102
18.6.2 DELAY .....	102
18.7 声音参数说明 .....	103
18.8 开源软件 .....	104

# 1. 什么是 SEQTRAK?

SEQTRAK 是一款直观的音乐制作和演奏工具，有着复杂但易于理解的工作流程。它体积小巧，这使其可在任何地方轻松使用。此外，您还可以使用专用应用程序来访问更详细的设置，并且可以创建与歌曲相关的图像。

要充分利用 SEQTRAK，请阅读本用户指南，了解有关高级功能和操作的更多信息。

## 1.1 关于说明书

以下说明书适用于本产品。请阅读产品附带的每份指南并将其放在手边以便于参考。

### 随产品提供

快速操作指南 (纸质手册)	本指南可帮助您立即“开箱即用”本产品，并提供简短说明，重点介绍一般概述和基本功能。
安全指南 (纸质手册)	本指南介绍了有关产品安全使用的信息。

### 可在网站上获取

用户指南 (HTML、PDF)	本指南更详细地解释了产品的功能和操作。
Data List (数据列表) (PDF)	该列表包含各种重要的列表，例如声音列表和效果类型列表。

#### 1.1.1 符号

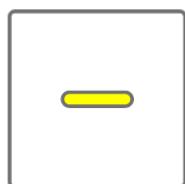
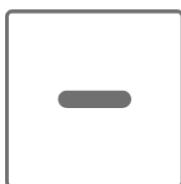
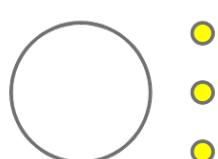
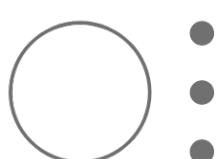
本用户指南中使用了以下术语和符号。在阅读本指南之前，请务必理解这些术语和符号。

**△注意** 表示可能导致受伤的危险情况。

**须知** 表示可能导致故障、产品损坏或数据丢失的危险情况。

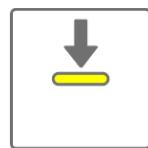
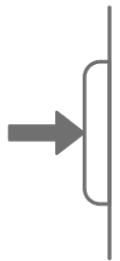
**注** 提供相关功能的更多说明和进阶使用技巧。

LED 的各种状态（熄灭、点亮和闪烁）如下所示。

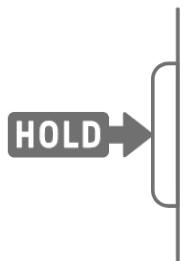


SEQTRAK 的各种操作如下所示。

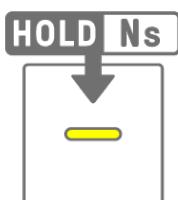
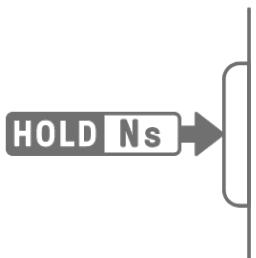
- 按下按钮、旋钮或按键



- 按住按钮、旋钮或按键



- 按住按钮、旋钮或按键并持续 N 秒或更长时间

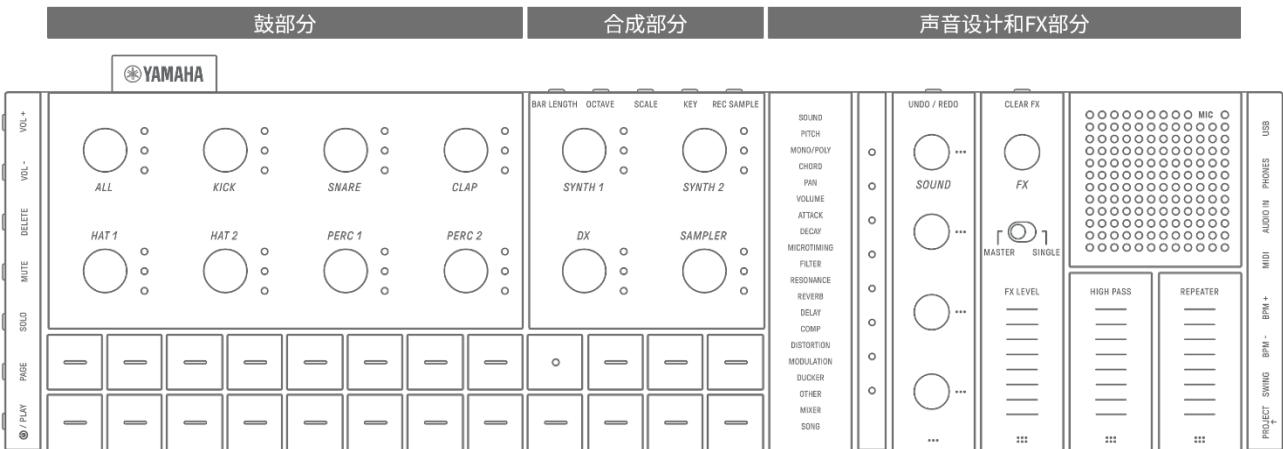


- 转动旋钮



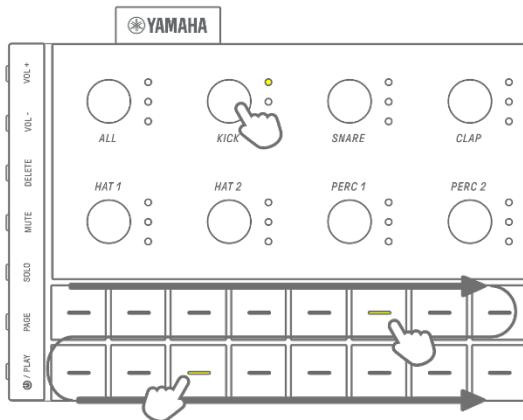
## 1.2 SEQTRAK 配置

SEQTRAK 由三个部分组成。



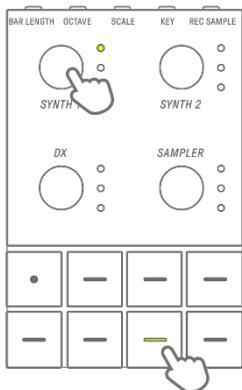
### 1.2.1 鼓部分

此部分用于制作节奏声部。音轨旋钮和鼓键用于控制七个鼓音轨（KICK、SNARE、CLAP、HAT 1、HAT 2、PERC 1、PERC 2）。制作节奏声部的最基本方法是使用鼓键输入音程。按某个音轨旋钮来选择该音轨，然后按鼓键将声音放置在时间轴上。这使得制作节拍变得容易。



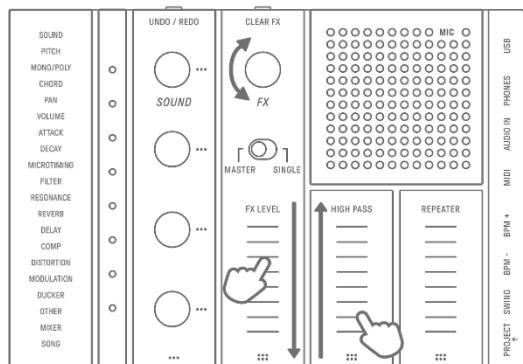
## 1.2.2 合成部分

此部分用于制作旋律声部。音轨旋钮和合成键用于控制三个合成音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX) 和 SAMPLER 音轨。演奏和制作的最基本方法是使用合成键进行实时输入。按某个音轨旋钮来选择该音轨，然后按合成键演奏音阶中的一个音符。



## 1.2.3 声音设计和 FX 部分

此部分用于改变各个音轨的声音、调整参数和操纵效果。声音设计旋钮用于选择声音和调整详细参数。一种音轨效果可以应用于每个音轨，共享的主控效果可以应用于所有音轨。



## 1.3 项目、音轨和模板

### 1.3.1 项目

SEQTRAK 以项目为单位管理一首乐曲的数据。SEQTRAK 中最多可以存储八个项目，并且一次只能使用一个项目。一个项目包含 11 个音轨，每个音轨最多可以创建 6 个模板。项目还包括速度和音轨音量等设置和状态。

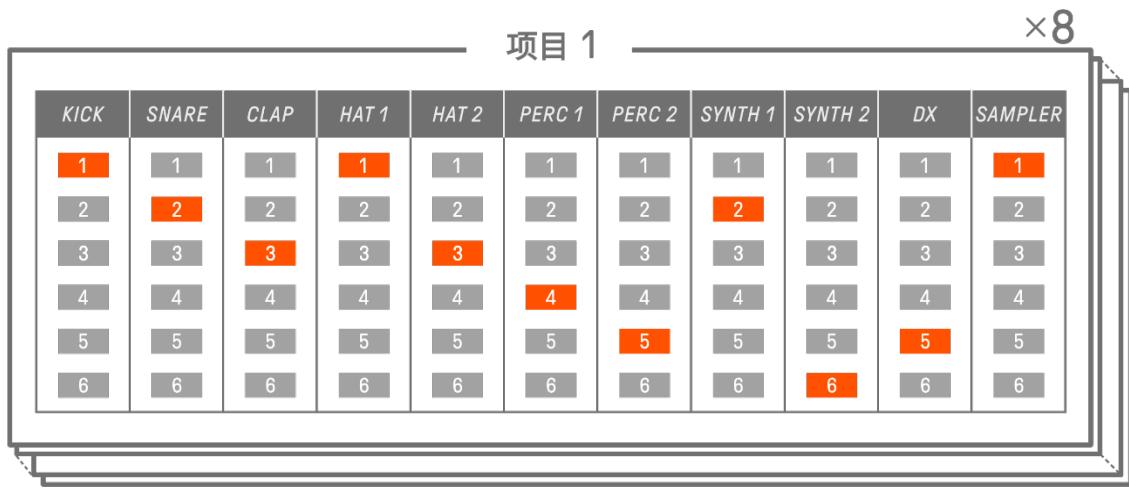
### 1.3.2 音轨

音轨是项目的组成部分，并且是分配了单个声音的演奏声部。

### 1.3.3 模板

模板是循环播放的乐句。您可以从最多六个可用模板中为每个音轨选择一个模板。您可以重复播放同一个乐句，也可以随时切换不同的乐句。11 个音轨上的模板将继续相互叠加播放，直到停止播放。

### 1.3.4 项目、音轨和模板的概念图



■：音轨 ■：已选模板 ■：未选择模板

## 1.4 关于 SEQTRAK 应用程序

您可以使用专用 SEQTRAK 应用程序来更细致地编辑声音、生成与演奏 SEQTRAK 相关的图像以及管理您的内容。请参阅 “[14. SEQTRAK 应用程序](#)”，概要了解 SEQTRAK 应用程序中的各项功能。该软件可在智能手机（iOS 和 Android）、平板电脑（iPadOS 和 Android）以及计算机（Windows 和 Mac）上使用。

### 1.4.1 获取 SEQTRAK 应用程序

可从 App Store 和 Google Play 商店获取 iOS、iPadOS 和 Android 版本。

 SEQTRAK

搜索“SEQTRAK”。

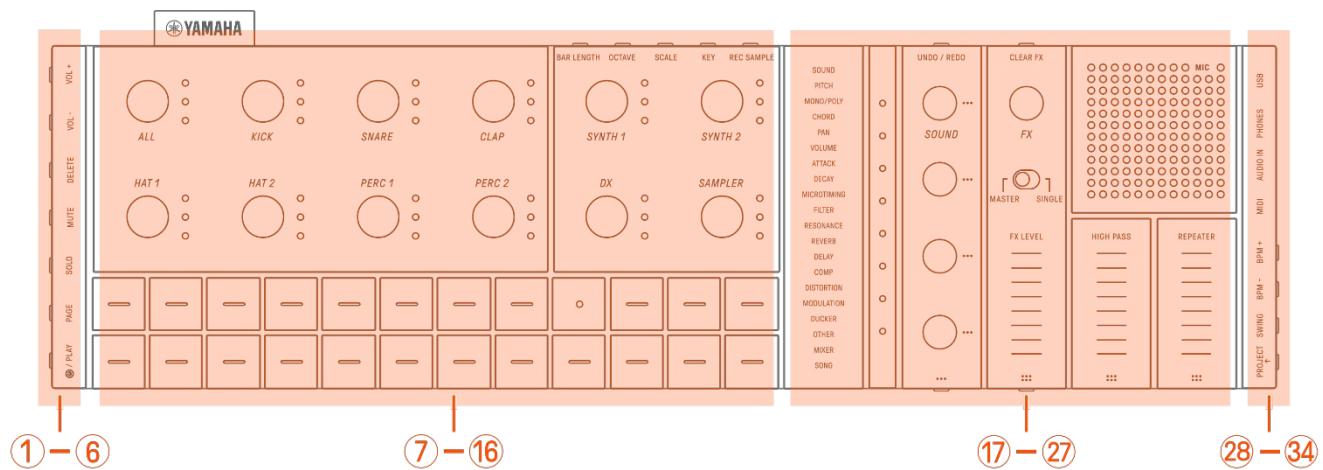
可从以下 Yamaha 网站获取 Windows 和 Mac 版本。

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

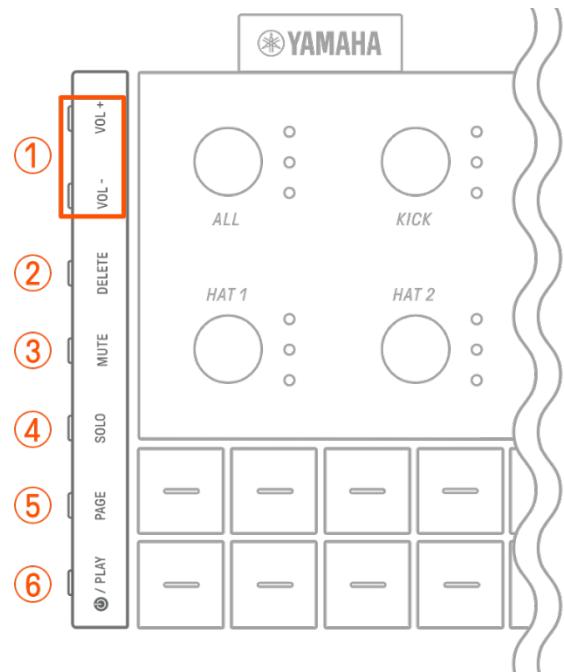
### 1.4.2 连接到 SEQTRAK 应用程序

如有必要，在启动 SEQTRAK 应用程序时将显示有关如何将 SEQTRAK 连接到 SEQTRAK 应用程序的说明。按照屏幕上的说明设置连接。有关详细的连接说明，请参阅 “[15.1 连接到 SEQTRAK 应用程序](#)”。

## 2. 面板部分和主要功能



①-⑥ 左侧



## ① [VOL+]/[VOL-] 按钮

用于调节来自内置扬声器或连接到[PHONES]插孔的耳机的声音音量。

## ② [DELETE] 按钮

用于删除模板或项目。

### ③ [MUTE]按钮

用于使特定音变静音。

## ④ [SOLO]按钮

用于独奏特定音轨。

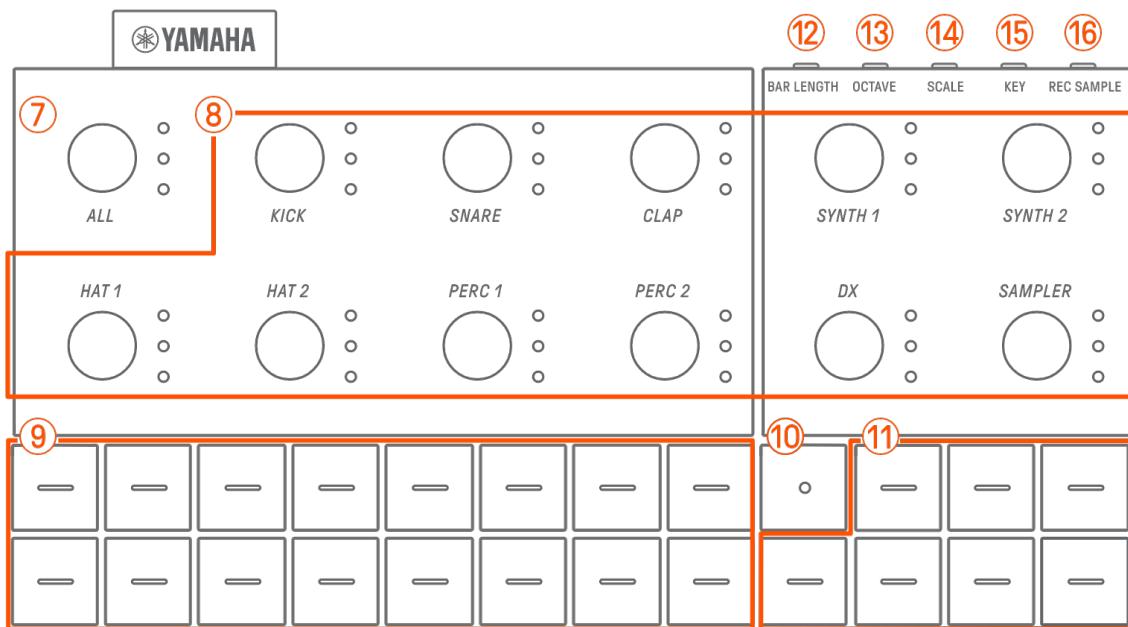
## ⑤ [PAGE]按钮

用于切换鼓键上显示的模板（页面）的范围，以及用于更改鼓音轨上模板的长度。

## ⑥ [⊕/PLAY]按钮

用于打开/关闭电源以及用于播放/停止项目。

## ⑦-⑯ 左上（鼓部分、合成部分）



## ⑦ [ALL]旋钮

转动此旋钮可同时更改所有 11 个音轨的模板。

## ⑧ 音轨旋钮

转动这些旋钮可以更改各个单独音轨的模板。按下可选择音轨。在播放停止时按下旋钮即可试听该音轨的声音。

## ⑨ 鼓键

按这些键可打开/关闭每个音程。按住鼓键并转动声音设计旋钮可锁定参数。

## ⑩ 录音键

用于执行实时录音。您可以录制使用合成键进行的演奏，或录制来自外部源的 MIDI 输入。您还可以执行参数的运动轨迹录制。

## ⑪ 合成键

按下可播放选定的合成音轨（SYNTH 1、SYNTH 2 或 DX）或 SAMPLER 音轨。

## ⑫ [BAR LENGTH]按钮

用于更改当前选定的合成音道（SYNTH 1、SYNTH 2、DX）和 SAMPLER 音轨中的模板长度。

## ⑬ [OCTAVE]按钮

用于将当前选定的合成键的音高更改一个八度。

## ⑯ [SCALE]按钮

用于更改在按下合成键时使用的音阶。

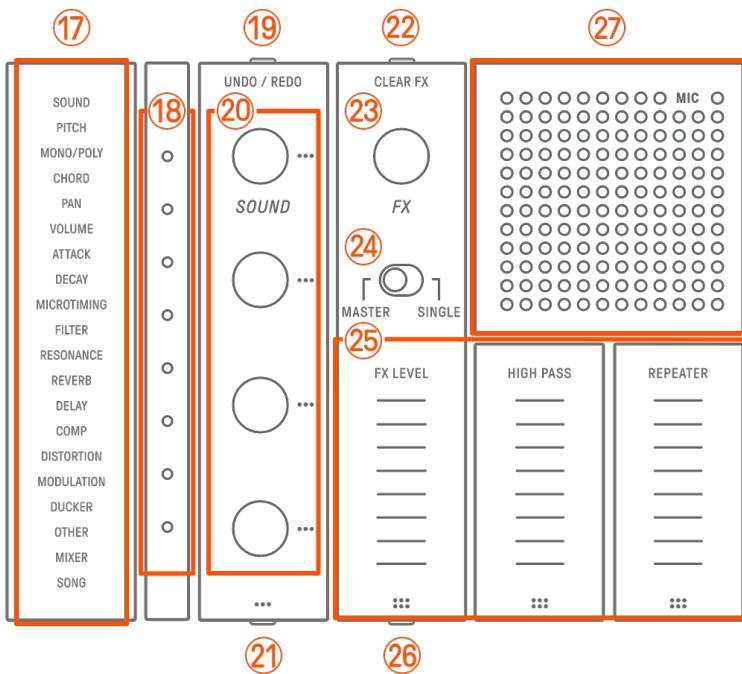
## ⑰ [KEY]按钮

用于更改在按下合成键时使用的键，每次更改一个半音。

## ⑯ [REC SAMPLE]按钮

用于在 SAMPLER 音轨上采样。

## ⑰-⑰ 右上 (声音设计和 FX 部分)



## ⑰ 索引

显示选定的参数或模式。

## ⑰ 全局仪表

显示正在操作的参数值或保存/加载数据时的操作状态。

## ⑰ [UNDO/REDO]按钮

用于撤销/重做声音和效果参数更改。

## ⑰ 声音设计旋钮 1-4

转动这些旋钮可更改音轨的声音或调整参数。

## ⑰ 声音设计页面按钮

按下可在声音设计旋钮控制的声音参数之间切换。

## ⑰ [CLEAR FX]按钮

按下可将效果降低至最低水平。

## ⑰ [FX]旋钮

转动此旋钮可更改效果的类型。

## ㉔ [MASTER/SINGLE]开关

在要控制的效果之间切换。

MASTER：应用于所有音轨的效果

SINGLE：仅应用于目标音轨的效果

## ㉕ [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER]触摸滑块

滑动可调整效果参数。

当效果页面设置为第 1 页时，无论[MASTER/SINGLE]开关如何设置，[HIGH PASS]和[REPEATER]都会应用于所有音轨。

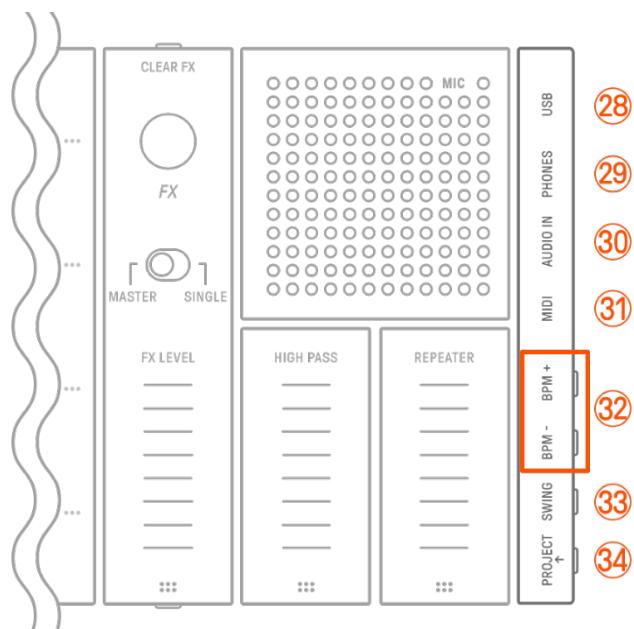
## ㉖ FX 页面按钮

按下可更改触摸滑块控制的参数。

## ㉗ 扬声器和麦克风

内置扬声器和麦克风。

## ㉘-㉔ 右侧



## ㉘ [USB]端口(USB Type-C™)

USB Type-C 端口。随附的 USB-C 转 USB-C 线缆可用于为乐器充电以及连接到计算机和 MIDI 设备。

须知

- 断开 USB 线缆后，请等待至少 6 秒，然后再重新连接。快速断开和连接线缆会导致乐器发生故障。

## ㉙ [PHONES]插孔

用于连接耳机（立体声迷你插孔）。连接耳机时，内置扬声器不会输出声音。

## ㉚ [AUDIO IN]插孔

用于音频输入（立体声迷你插孔），方法是连接至音频设备的音频输出端口。

③① **[MIDI]端口**

用于通过附带的 MIDI 转换线连接外部 MIDI 设备。

③② **[BPM+]/[BPM-]按钮**

用于在 5BPM 至 300BPM 之间调整项目播放速度。同时按下两个按钮可将速度设置为最近打开的项目的起始值。全局仪表上的指示灯数量可以大致地指示当前速度。

③③ **[SWING]按钮**

按下此按钮可为整个项目应用摇摆感。

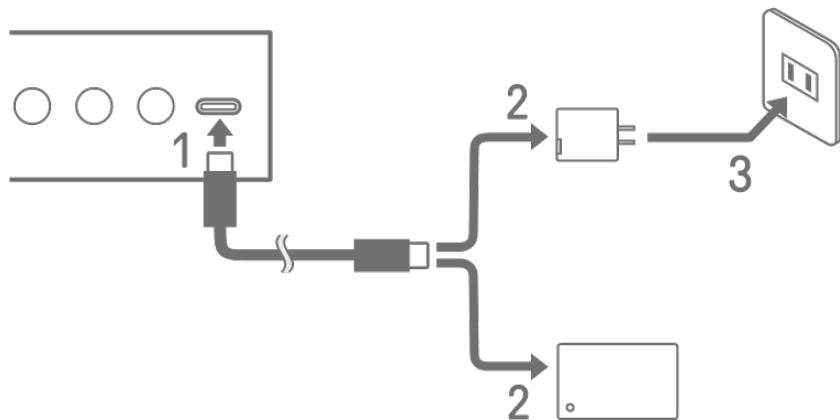
③④ **[PROJECT ↑]按钮**

用于在项目之间切换。

### 3. 充电和电源

#### 3.1 充电

可以使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆，通过 USB 电源适配器/USB 移动电池对 SEQTRAK 进行充电。（使用智能手机的 USB 移动电池时，请确保该电池符合 [USB 电源适配器/USB 移动电池要求](#) 中规定的要求。）按如下所示顺序连接电源和随附的 USB-C 转 USB-C 线缆。



1. 将随附的 USB-C 转 USB-C 线缆连接至 SEQTRAK。
2. 将随附的 USB-C 转 USB-C 线缆连接至 USB 电源适配器或 USB 移动电池。
3. 将 USB 电源适配器连接至电源插座。

根据 SEQTRAK 是打开还是关闭，充电状态指示会有所不同。有关详细信息，请参阅 [“3.1.1 充电状态（电源开启时）”](#) 和 [“3.1.2 充电状态（电源关闭时）”](#)。

#### 注

- 从电池电量低到充满电的预计时间为 3-5 小时（取决于使用环境和电池老化情况）。
- 当电池电量低时，全局仪表将每 90 秒以红色闪烁 2 秒。

## USB 电源适配器/USB 移动电池要求

输出电压 4.8V 至 5.2V

输出电流 1.5A 或更大

### ⚠ 注意

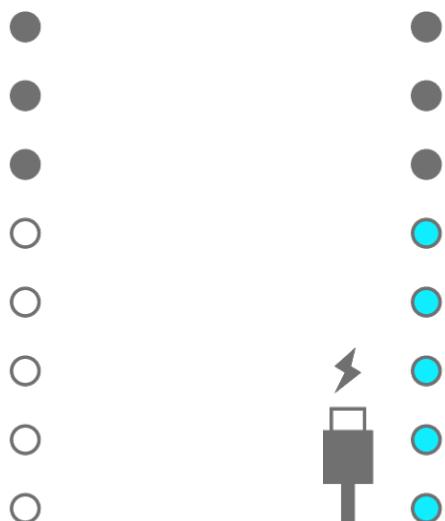
确保使用符合上述规格的 USB 供电(PD)电源适配器或 USB 供电(PD)移动电池。使用不适当的 USB 设备可能会损坏产品或使产品过热。请阅读特定 USB 设备的安全注意事项。

### 须知

如果产品开机后，电源突然意外关闭，说明您的 USB 设备可能不符合要求或已损坏。尝试使用其他符合要求的 USB 设备。如果产品出现故障，请咨询 Yamaha 维修人员。

### 3.1.1 充电状态（电源开启时）

同时按住[ALL]旋钮和[○/PLAY]按钮。然后，全局仪表将根据剩余电池电量点亮不同颜色的指示灯（充电：青蓝色，未充电：白色，故障：呈红色闪烁）。

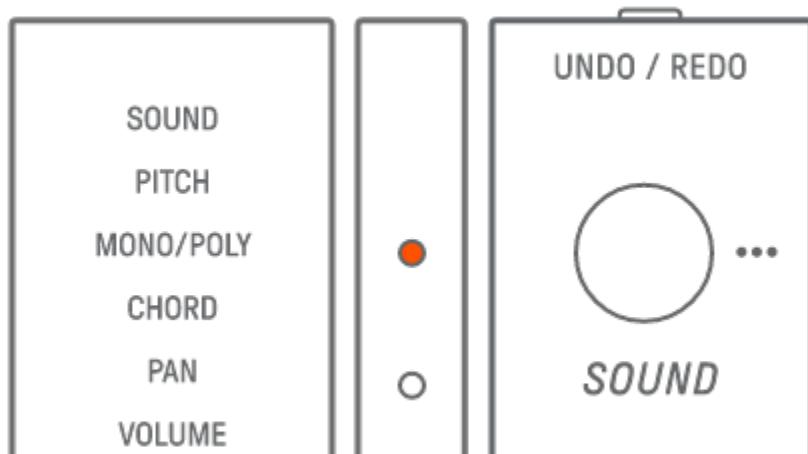


### 注

- SEQTRAK 可以边充电边使用。
- 如果电源供应的电力不足，电力将用于运行 SEQTRAK，即使全局仪表呈青蓝色点亮，也无法充电。

### 3.1.2 充电状态（电源关闭时）

充电时，全局仪表顶部的 LED 指示灯呈红色点亮。充电完成后，LED 灯会熄灭。电源关闭时不会显示电池电量。

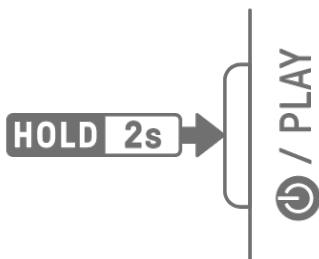


如果由于电池故障或其他原因导致 SEQTRAK 无法充电，则全局仪表顶部的 LED 指示灯呈红色闪烁。

## 3.2 电源

### 3.2.1 打开/关闭电源

要打开或关闭电源, 请按住[/PLAY]按钮 2 秒或更长时间。



### 3.2.2 强制终止

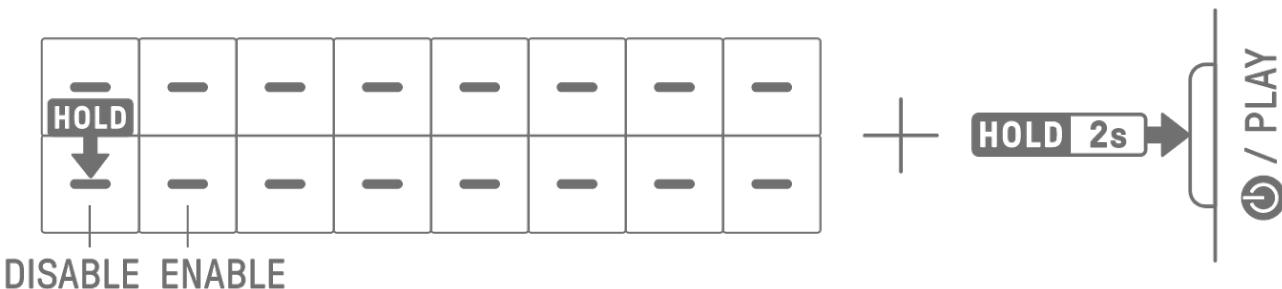
如果 SEQTRAK 行为异常且无法操作, 可以同时按住[/PLAY]和[PROJECT ↑]按钮来关闭电源。但是, 在启动 SEQTRAK 之后和强制终止之前所作的任何更改都不会保存。



### 3.2.3 设置自动关机

如果在 30 分钟内未操作 SEQTRAK (未充电时), 电源会关闭以节省电量。此时, 系统会自动保存当前项目。

您可以在按下左下角的鼓键的同时打开 SEQTRAK, 来禁用和启用 (30 分钟) 自动关机功能。



注

- 您可以使用 SEQTRAK 应用程序来更改自动关机功能的时间。

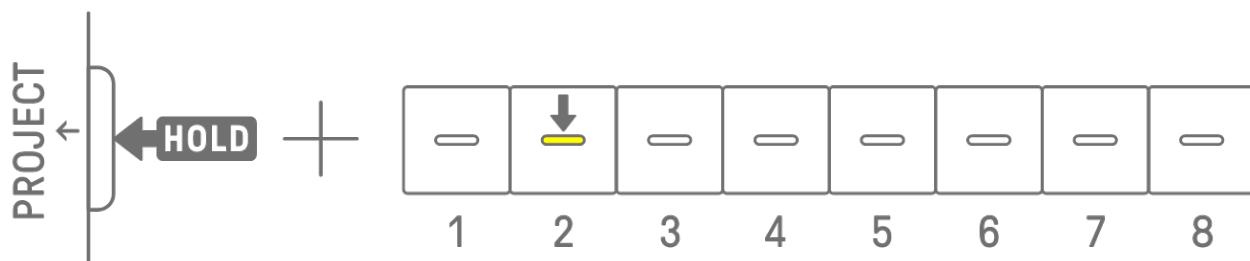
## 4. 项目

SEQTRAK 以项目为单位管理一首乐曲的数据。SEQTRAK 中最多可以存储八个项目，并且一次只能使用一个项目。一个项目包含 11 个音轨，每个音轨最多可以创建 6 个模板。项目还包括速度和音轨音量等设置和状态。

### 4.1 切换项目

要切换到另一个项目，请按住[PROJECT↑]按钮并按鼓键。鼓键 1-8 对应于项目 1-8。当前所选项目的鼓键会呈黄色亮起。

在出厂默认状态下，项目 1-3 包含示范数据，项目 4-8 仅包含一个 KICK 音程。用户可以编辑示范数据。



#### 注

- 切换项目前会自动保存当前项目。
- 在播放期间切换到另一个项目将停止播放。

#### 4.1.1 在外部 MIDI 时钟同步过程中切换项目

如果在项目播放期间执行切换操作并与外部 MIDI 时钟同步，则当前播放的项目将在一个小节（16 音程）的末尾停止。停止后，加载切换后的项目并进入播放待机状态。

### 开始播放项目

有两种模式（如下所示）可用于确定何时开始播放下一个项目。

#### MANUAL PLAYBACK（手动播放）模式

在播放待机状态下，可以随时按[◎/PLAY]按钮从每个 2 小节（32 音程）间隔的开始处启动目标项目。

#### AUTO PLAYBACK（自动播放）模式

当处于播放待机状态时，下一个项目将根据 Launch Quantize 设置，自动从小节的开头（16 音程）开始。

如果 Launch Quantize 不是以小节为单位（1 小节 = 16 音程），则项目将自动对齐到包含该音程数的小节，然后启动项目。但是，如果 Launch Quantize 小于 2 小节，它将自动调整为 2 小节。

如果在项目播放开始之前按下 [◎/PLAY] 按钮，则会取消自动播放并且项目进入 MANUAL PLAYBACK（手动播放）模式。

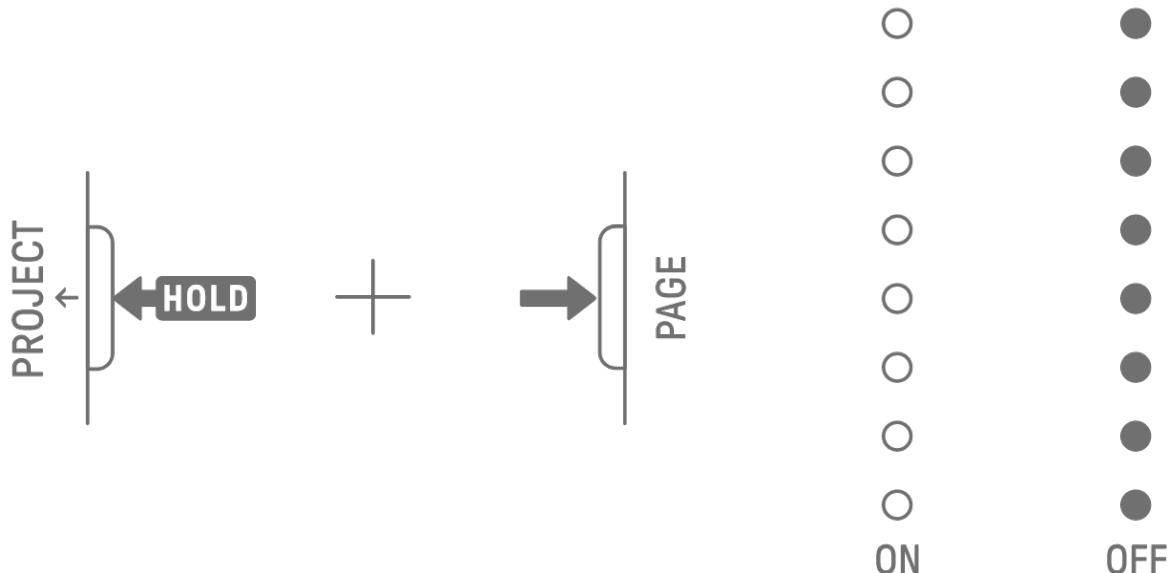
这些模式可以从 SEQTRAK 应用程序切换。

## 在外部 MIDI 时钟同步期间禁用操作

按住 [PAGE] 按钮的同时按下 [PROJECT↑] 按钮，可在外部 MIDI 时钟同步期间打开/关闭操作（逐小节停止和开始播放）。默认设置为开启。

当设置为开启时，全局仪表会呈白色亮起。

当设置为关闭时，全局仪表会关闭，且操作与正常项目切换相同。



## 4.2 保存项目

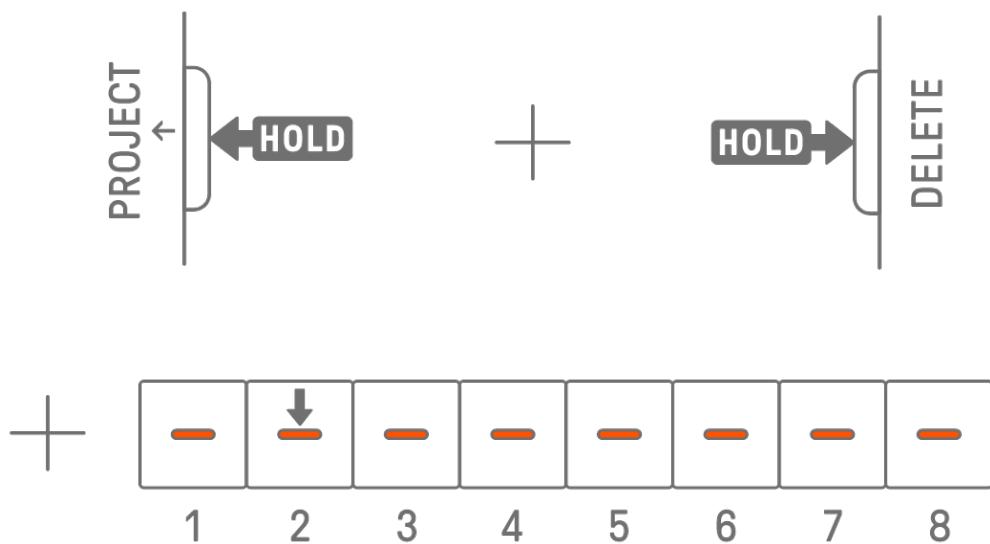
当 SEQTRAK 关闭或切换项目时，项目会自动保存。无需任何操作即可保存项目。

## 4.3 备份和恢复项目

您可以在 SEQTRAK 应用程序中保存项目并将项目从应用程序调出到 SEQTRAK。

## 4.4 删除项目

要删除项目，请按住[PROJECT ↑]和[DELETE]按钮，然后按相应的鼓键。



注

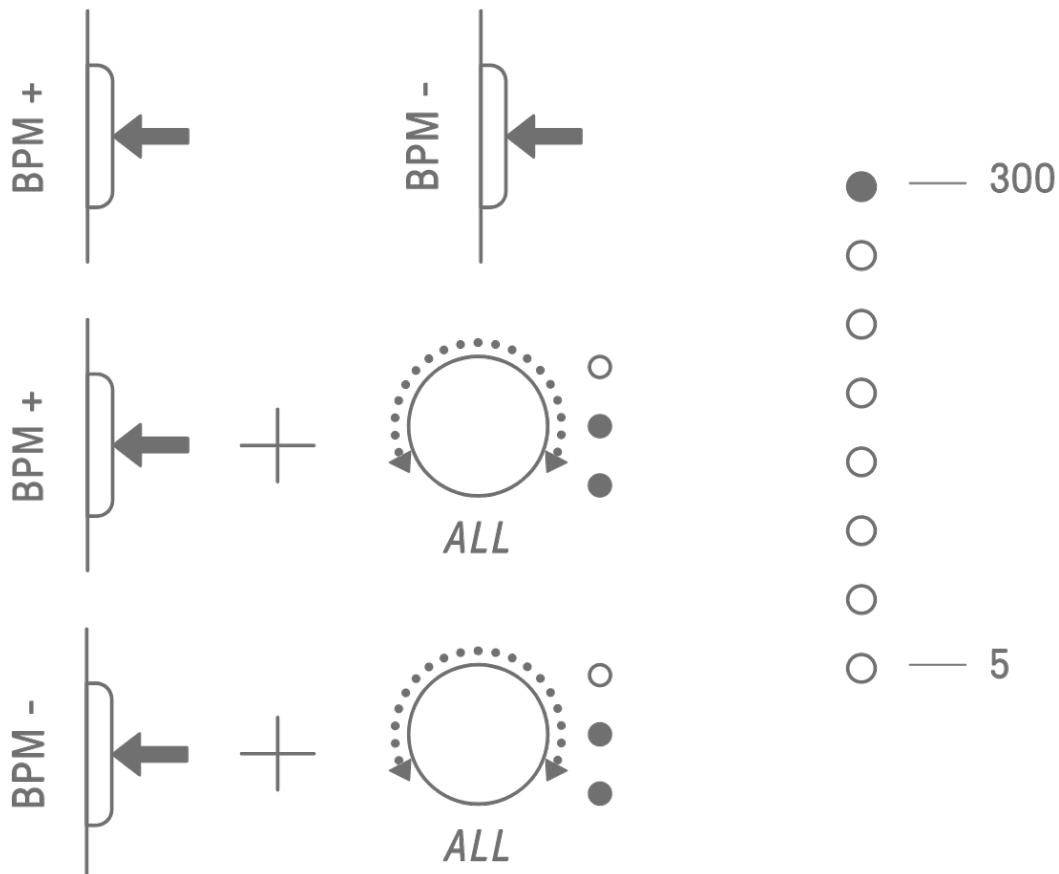
- 删除项目后，它将仅包含一个 KICK 音程。
- 可以按照“[16.1 恢复出厂默认设置（出厂重置）](#)”中所述恢复已删除项目的示范数据。

## 4.5 设置项目的速度

### 4.5.1 更改项目的播放速度

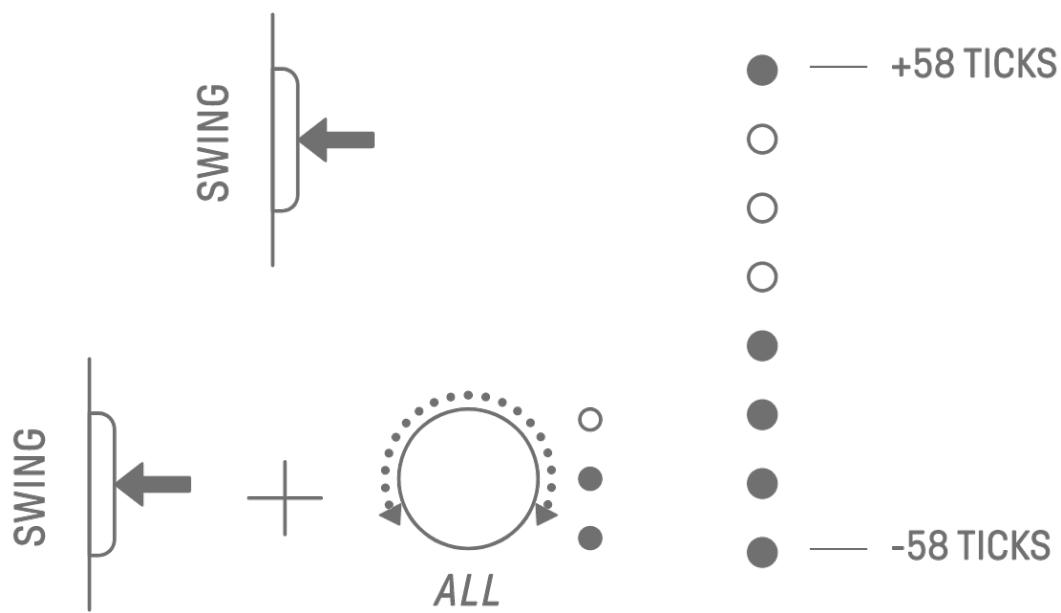
若要更改项目的播放速度，请按[BPM+]或[BPM-]按钮，或者在按住[BPM+]或[BPM-]按钮的同时转动[ALL]旋钮。速度可在 5 BPM 至 300 BPM 之间调整。按住[BPM+]或[BPM-]按钮可连续滚动查看相应值。

同时按下两个按钮可将速度设置为最近打开的项目的起始值。



#### 4.5.2 将摇摆感应用到项目中

若要为项目添加摇摆感, 请按[SWING]按钮, 或者在按住[SWING]按钮的同时转动[ALL]旋钮。偶数音程的摇摆率可在-58 节拍到+58 节拍范围内设置。

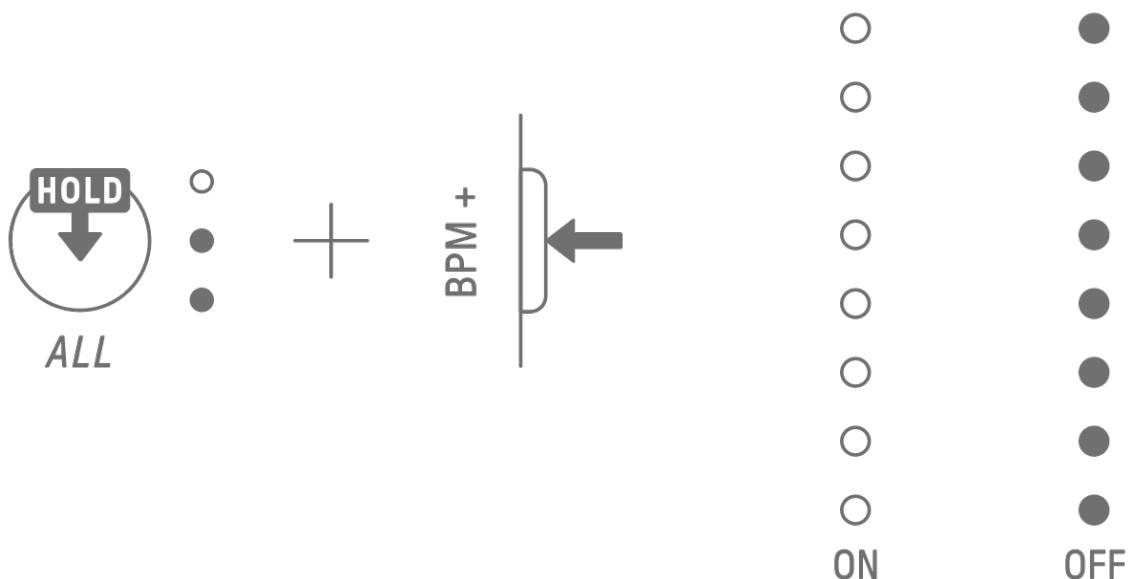


#### 注

- 一个音程是 120 个节拍。
- 按住[DELETE]按钮并按下[SWING]按钮可初始化摇摆率 (重置为 0 节拍)。
- 根据 [Launch Quantize](#) 标准来确定偶数音程。

#### 4.5.3 打开/关闭节拍器

要打开/关闭节拍器, 请按住[ALL]旋钮并按[BPM+]按钮。当节拍器打开时, 全局仪表会呈白色点亮, 当节拍器关闭时, 全局仪表会熄灭。



## 注

- 您可以使用 SEQTRAK 应用程序来更改节拍器的声音和音量。有 5 种节拍器声音可供选择。音量可在 0 至 127 之间调节。

- 节拍器咔嗒声的间隔为 4 音程，重音音符出现在 [Launch Quantize](#) 的开头。

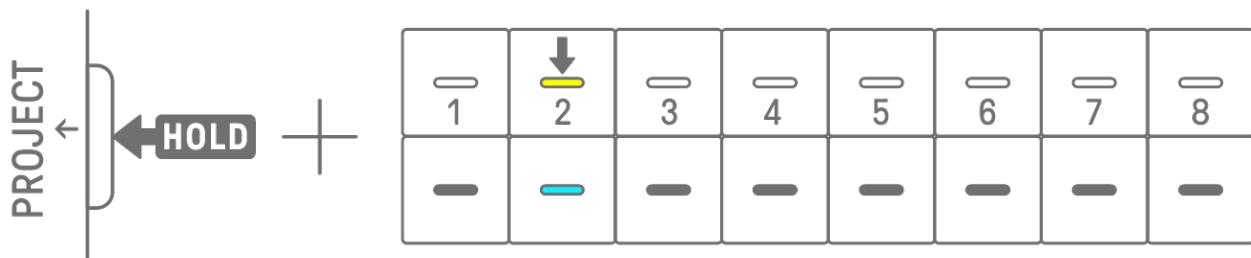
示例 1：如果 Launch Quantize 是 16 音程循环，则节拍器咔嗒声在音程 1 (重音)、5、9、13、17 (重音)、21 等。

示例 2：如果 Launch Quantize 是 17 音程循环，则节拍器咔嗒声在音程 1 (重音)、5、9、13、17、18 (重音)、22 等。

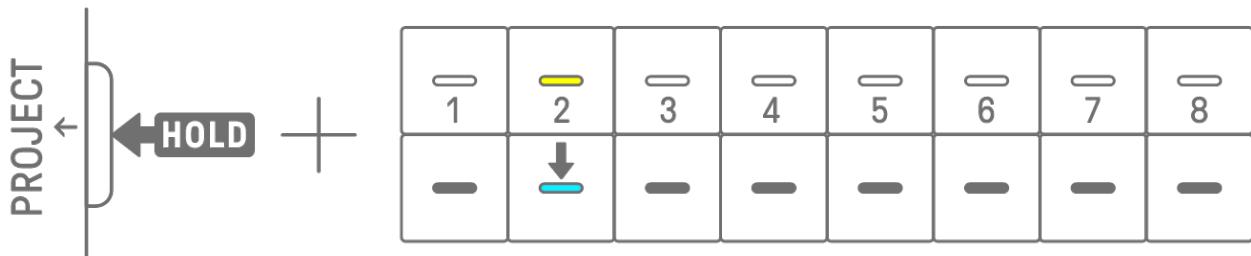
## 4.6 临时保存项目

您可以随时临时保存项目并在以后恢复其状态。要临时保存项目，请按住[PROJECT ↑]按钮并按下当前所选项目的鼓键（呈黄色亮起）。

此外，加载项目后，该项目会立即自动临时保存。这使您可以在加载后立即恢复项目。



要恢复临时保存的项目，请按住[PROJECT ↑]按钮并按下呈青蓝色亮起的鼓键。



## 注

- 只能临时保存一个项目。
- 当您切换项目或关闭电源时，会删除临时保存的项目。
- 如果未保存采样的声音，而将另一个样本保存到同一合成键，则也将从临时保存的项目中删除被覆盖的声音。请务必根据需要保存采样的声音。

## 5. 音轨和模板

音轨是项目的组成部分，并且是分配了单个声音的演奏声部。音轨分为三种类型：鼓音轨、合成音轨（SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX）和 SAMPLER 音轨。有关每种音轨类型的详细信息，请参阅“[6. 鼓音轨](#)”、“[7. 合成轨道（SYNTH 1、SYNTH 2、DX）](#)”和“[8. SAMPLER 音轨](#)”。

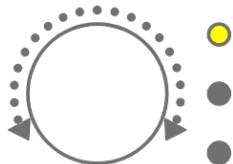
模板是循环播放的乐句。您可以重复播放同一个乐句，也可以随时切换不同的乐句。在项目停止之前，11 个音轨上的模板将继续互相一起演奏。

### 5.1 切换模板

您可以通过转动音轨旋钮或按鼓键来切换模板。可以设置定时，以便从播放开始（预留切换）立即切换或以固定周期（Launch Quantize）切换模板。Launch Quantize 的预留切换默认设置是从播放开始起的 16 音程循环。

#### 5.1.1 使用音轨旋钮切换模板

转动音轨旋钮可立即在该音轨上的模板之间切换。



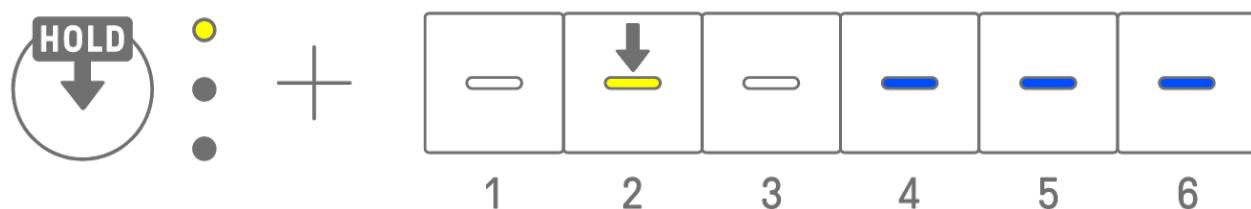
按下并转动音轨旋钮以进行预留切换。



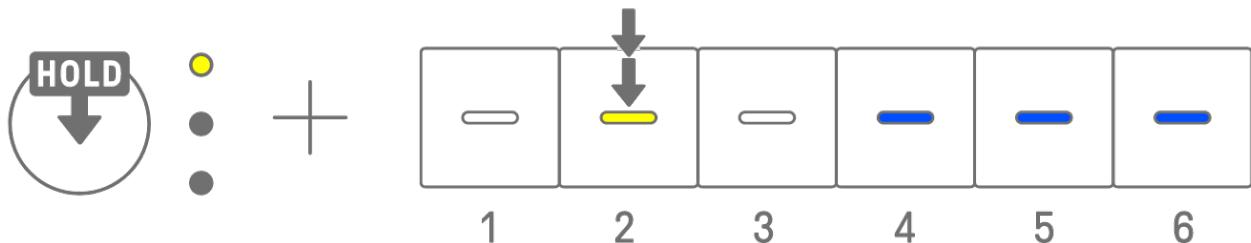
对于模板 1-3，LED 指示灯将呈黄色闪烁；对于模式 4-6，LED 指示灯将呈青蓝色闪烁。转动[ALL]旋钮可立即在所有 11 个音轨上的模板之间切换。按下并转动[ALL]旋钮来启用所有 11 个音轨上的预留切换。

#### 5.1.2 使用鼓键切换模板

按住音轨旋钮并按下亮起的鼓键来进行预留切换。鼓键 1-6 对应于模板 1-6。



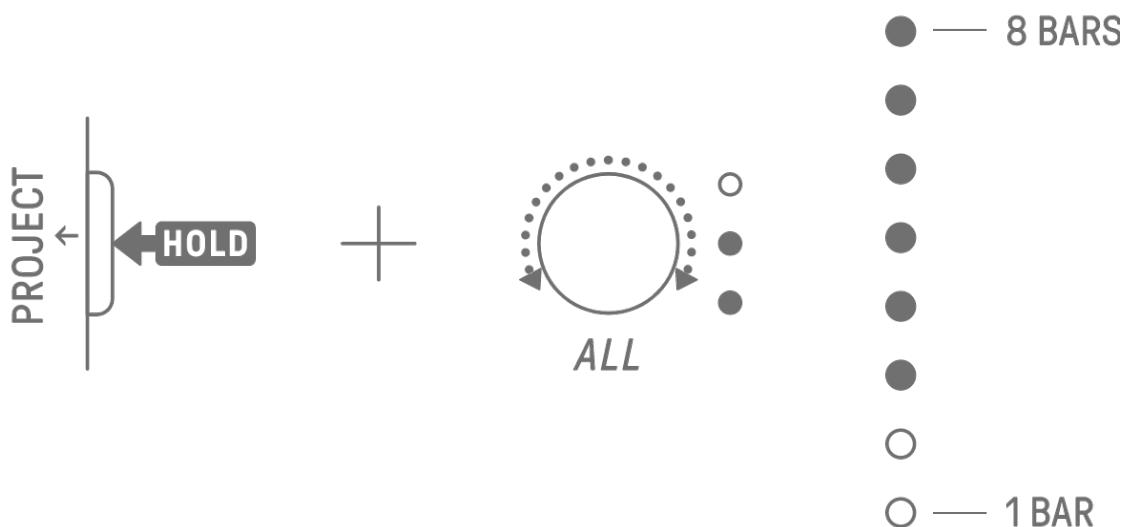
按住音轨旋钮并双击鼓键即可立即在该音轨上的模板之间切换。



按住[ALL]旋钮并双击鼓键可立即在所有 11 个轨道上的模板之间切换。按住[ALL]旋钮并按下鼓键可启用所有 11 个音轨上的预留切换。

### 5.1.3 更改 Launch Quantize

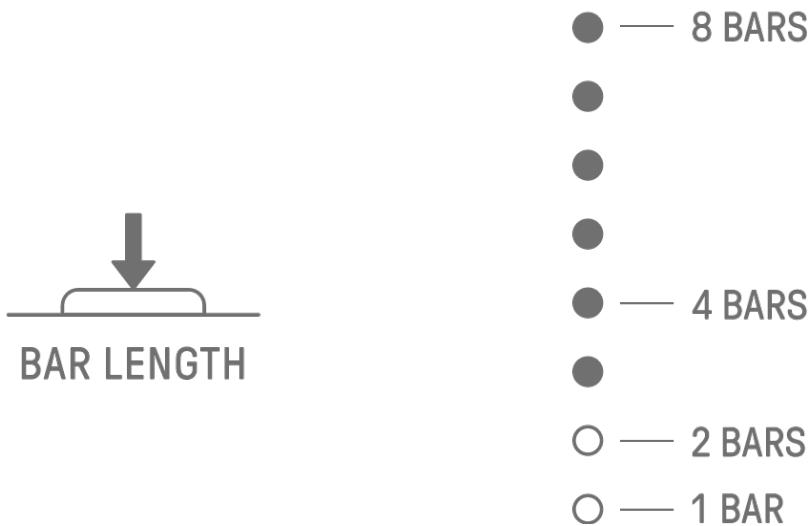
按住[PROJECT ↑]按钮并转动[ALL]旋钮可更改 Launch Quantize 音程数。按下并转动[ALL]旋钮以一小节（16 音程）为增量更改值。小节数显示在全局仪表上，音程数显示在鼓键上。



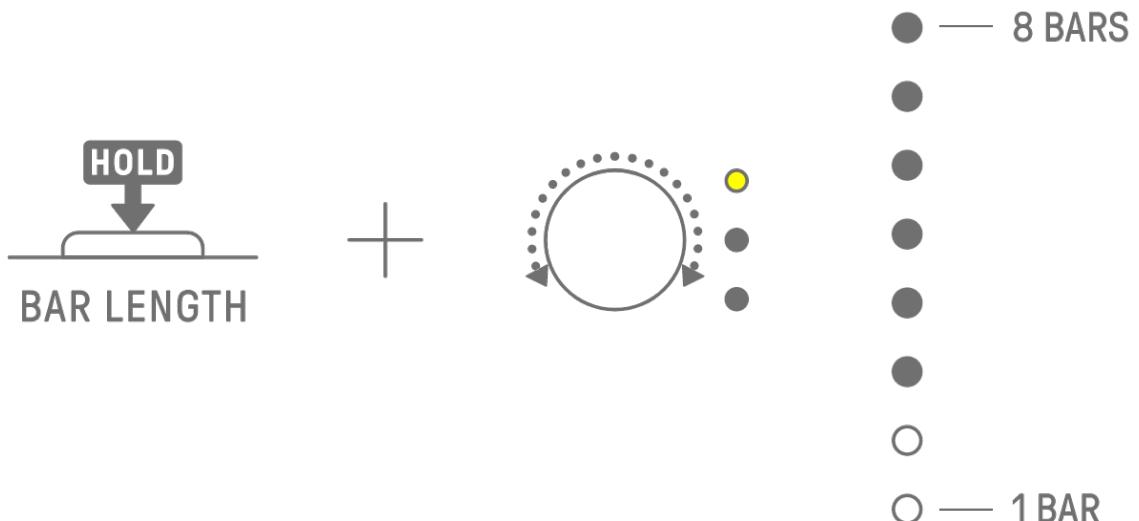
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

## 5.2 更改模板的长度

按下 [BAR LENGTH] 按钮更改模板长度。模板长度可设置为 1、2、4 或 8 小节。



按住[BAR LENGTH]按钮，转动音轨旋钮，以 1-128 的音程设置模板长度。按下并转动音轨旋钮以一小节（16 音程）为增量更改值。小节数显示在全局仪表上，音程数显示在鼓键上。



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

添加新小节时，会自动从现有小节中复制。 查看下表以确认先复制哪个小节。

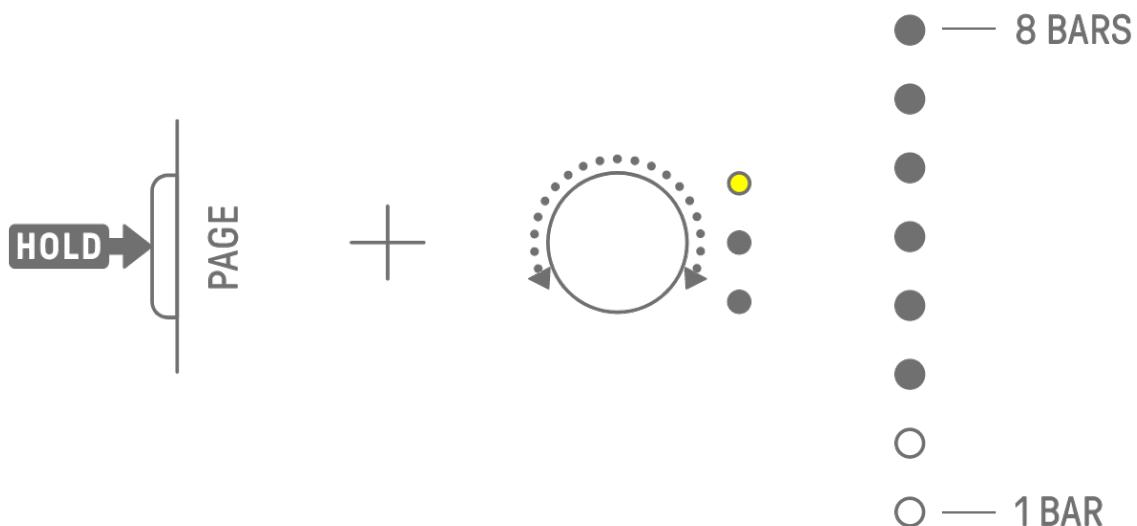
附加小节	复制的小节
第二小节	第一小节
第三小节	第一小节
第四小节	第二小节
第五小节	第一小节
第六小节	第二小节
第七小节	第三小节
第八小节	第四小节

## 注

- 当缩短模板的长度时，范围之外的数据（音符或运动录制）不会丢失，而会适当地保留。如果恢复模式的长度，则数据也将恢复。
- 如果附加小节已经有数据，则不会从现有小节中复制。

### 5.2.1 使用[PAGE]按钮更改鼓音轨上模板的长度

也可以通过按住[PAGE]按钮并转动相应的鼓音轨旋钮更改鼓音轨上模板的长度。长度可设置在1至128音程之间。按下并转动鼓音轨旋钮，以一小节（16音程）为增量更改值。小节数显示在全局仪表上，音程数显示在鼓键上。



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

添加新小节时，会自动从现有小节中复制。 查看下表以确认先复制哪个小节。

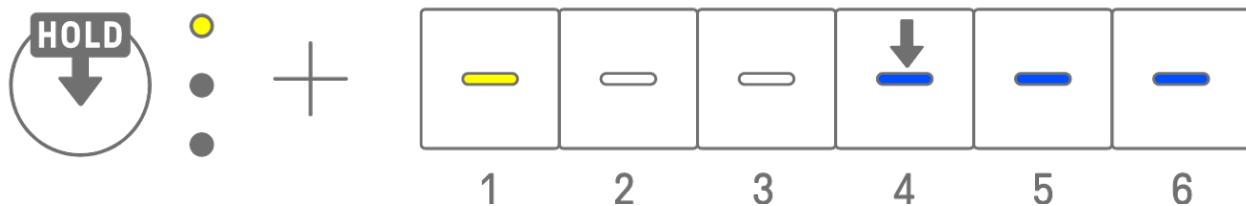
附加小节	复制的小节
第二小节	第一小节
第三小节	第一小节
第四小节	第二小节
第五小节	第一小节
第六小节	第二小节
第七小节	第三小节
第八小节	第四小节

### 注

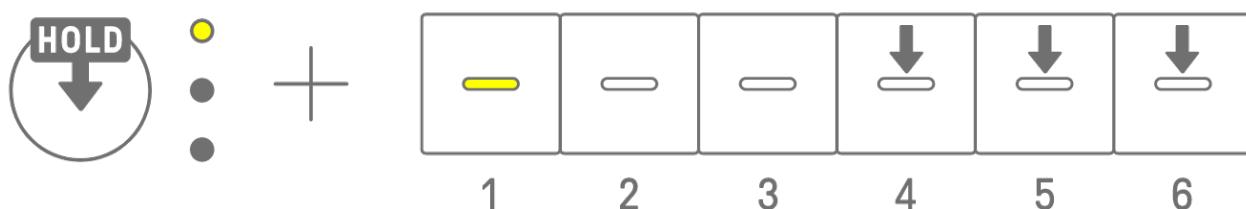
- 当缩短模板的长度时，范围之外的数据（音符或运动录制）不会丢失，而会适当地保留。如果恢复模式的长度，则数据也将恢复。
- 如果附加小节已经有数据，则不会从现有小节中复制。

## 5.3 更改模板数量 (3 个模板 ⇄ 6 个模板)

要将音轨模板的数量从三个增加到六个，请按住音轨旋钮并按下呈蓝色亮起的鼓键 4-6。当模板数量达到六时，鼓键 4-6 呈白色亮起。



要将音轨模板的数量从六个减少到三个，请按住音轨旋钮并同时按下鼓键 4-6。当模板数达到三时，鼓键 4-6 呈蓝色亮起。



### 注

- 按下音轨旋钮并观察 LED 指示灯，检查为该音轨选择了模板 1-6 中的哪一个。如果选择了模板 1-3，则 LED 指示灯呈黄色闪烁；如果选择了模板 4-6，则呈青蓝色闪烁。

## 5.4 删除模板

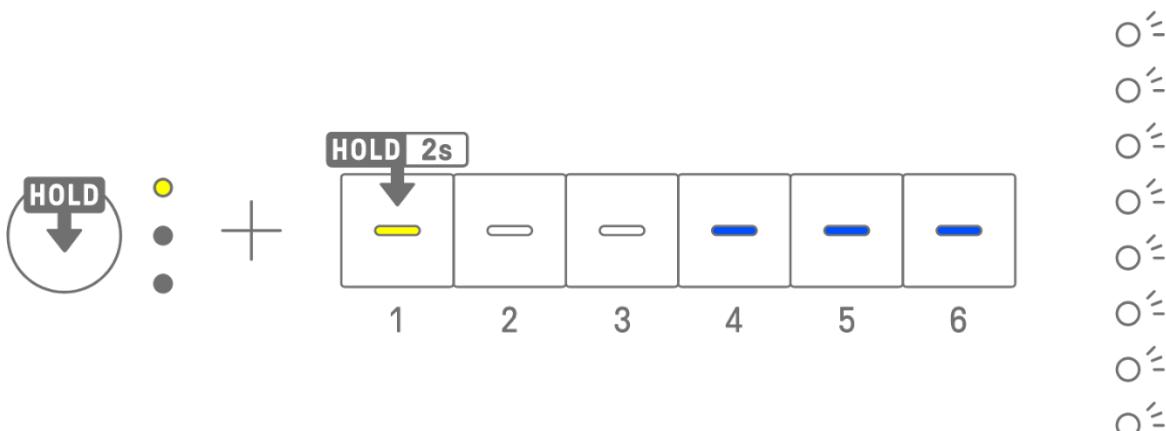
按住[DELETE]按钮并按下音轨旋钮可删除该音轨上当前选定的模板。删除模板后，模板音轨的LED指示灯呈红色闪烁。



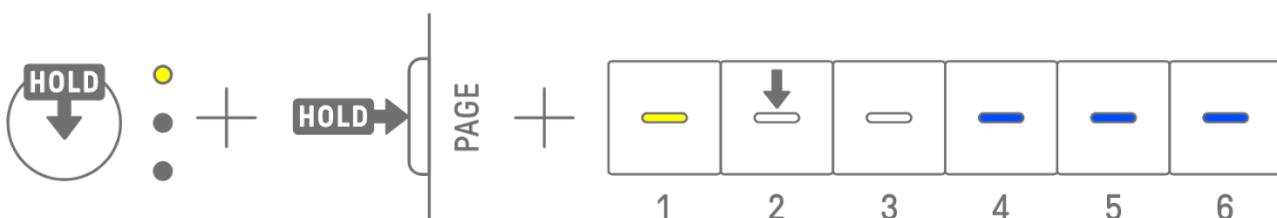
按住[DELETE]按钮并按[ALL]旋钮可删除所有音轨上当前选定的模板。

## 5.5 复制和粘贴模板

要复制当前选定的模板，请按住音轨旋钮或[ALL]旋钮，同时按下鼓键至少 2 秒钟。如果复制成功，全局仪表会呈白色闪烁。



要粘贴复制的模板，请同时按住音轨旋钮或[ALL]旋钮和[Page]按钮，然后按鼓键。如果粘贴成功，作为粘贴目标的鼓键会闪烁 1 秒。



您可以在相同类型或不同类型的音轨之间复制和粘贴内容。有关可用组合，请参阅“[5.5.1 复制和粘贴兼容性表](#)”。

### 注

- 所有参数（包括参数锁定和运动录制）都会按原样复制和粘贴。但是，如果音轨之间的效果类型不同，则不会粘贴效果参数。

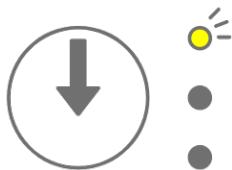
### 5.5.1 复制和粘贴兼容性表

复制源 → 粘贴目标		兼容性 *
鼓音轨 (Drum)	→ 鼓音轨 (Drum)	✓
鼓音轨 (DrumKit)	→ 鼓音轨 (DrumKit)	✓
鼓音轨 (Synth)	→ 鼓音轨 (Synth)	✓
鼓音轨 (Drum)	→ 鼓音轨 (DrumKit、Synth)	✗
鼓音轨 (DrumKit)	→ 鼓音轨 (Drum、Synth)	✗
鼓音轨 (Synth)	→ 鼓音轨 (Drum、DrumKit)	✗
鼓音轨 (Drum)	→ 合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)、SAMPLER 音轨	✗
鼓音轨 (DrumKit)	→ 合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)、SAMPLER 音轨	✗
鼓音轨 (Synth)	→ 合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	✓
鼓音轨 (Synth)	→ SAMPLER 音轨	✗
合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	→ 合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	✓
合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	→ 鼓音轨 (Drum、DrumKit)	✗
合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	→ 鼓音轨 (Synth)	✓
合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	→ SAMPLER 音轨	✗
SAMPLER 音轨	→ SAMPLER 音轨	✓
SAMPLER 音轨	→ 鼓组音轨 (Drum、DrumKit、Synth)	✗
SAMPLER 音轨	→ 合成器音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)	✗

\*✓允许，✗= 不允许

## 5.6 选择和试听音轨

按某个音轨旋钮来选择该音轨。在播放停止时按下音轨旋钮可试听所选音轨的声音。

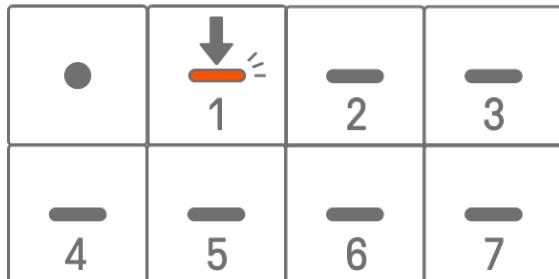
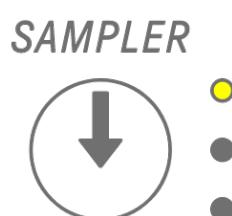


## 5.7 更改音轨的声音

要更改鼓音轨或合成音轨（SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX）的声音，请按音轨旋钮来选择该音轨，然后转动声音设计页面 1 上的声音设计旋钮 1。

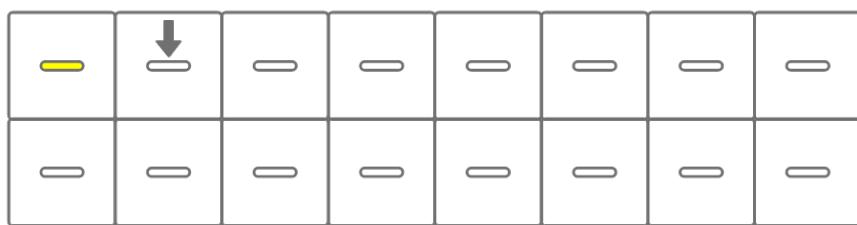
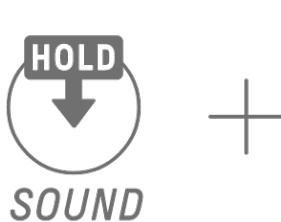


SAMPLER 音轨具有分配给七个合成键中每一个的样本。要更改样本的声音，请按[SAMPLER] 旋钮来选择 SAMPLER 音轨。接下来，按合成键选择一个样本，然后转动声音设计页面 1 上的声音设计旋钮 1。



### 5.7.1 选择声音类别（类别跳转）

按住声音设计页面 1 上的声音设计旋钮 1 并按鼓键可直接转至为该音轨设置的声音类别中的第一个声音。这称为类别跳转。



#### 注

- FAVORITE 的类别跳转让您可以选择已注册为喜好的声音。要将声音注册为喜好，请参阅“[9.5 保存声音](#)”。
- 如果注册为喜好的声音不存在，FAVORITE 将不会亮起。

### 5.7.2 鼓音轨声音类别

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

### 5.7.3 合成音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX) 声音类别

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

### 5.7.4 SAMPLER 音轨声音类别

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 音轨静音和独奏

### 5.8.1 静音

按住[MUTE]按钮并按下音轨旋钮可使当前选定的音轨静音。静音音轨的 LED 指示灯将呈绿色亮起。再次按下旋钮可取消音轨静音。



注

- 当任何音轨静音时，按住[MUTE]按钮并按[ALL]旋钮可立即取消所有音轨的静音。

### 5.8.2 独奏

按住[SOLO]按钮并按下音轨旋钮可独奏该音轨并使所有其他音轨静音。此时，独奏音轨的 LED 指示灯会呈青蓝色亮起。再次按下旋钮可取消音轨独奏。



注

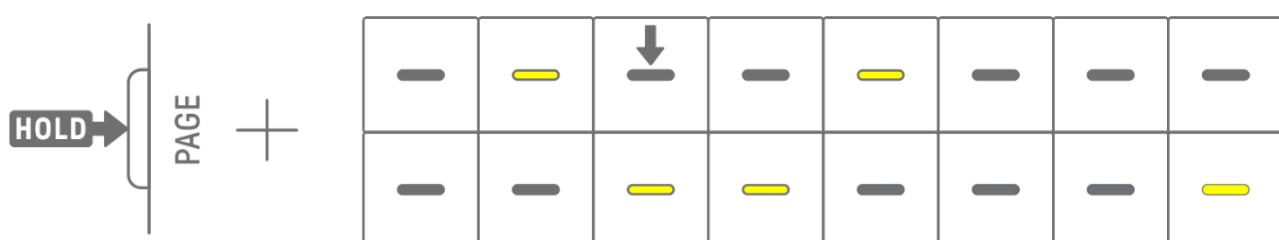
- 也可在[混音台模式](#)和[乐曲模式](#)中使用静音和独奏。
- 如果在静音时独奏音轨，则独奏优先。当对音轨取消独奏时，系统会恢复静音状态。

### 5.9 复制和粘贴音轨音程

要复制当前所选音轨的音程，请按住鼓键至少 2 秒钟。如果复制成功，全局仪表会呈白色闪烁。复制鼓音轨（类型 3：Synth）、合成器音轨或 SAMPLER 音轨上的音程时，该音轨必须处于音程输入模式（[合成器音轨](#)、[SAMPLER 音轨](#)）。



要粘贴复制的音程，请按住[Page]按钮并按鼓键。



您可以在相同类型或不同类型的音轨之间复制和粘贴内容。有关可用组合，请参阅“[5.5.1 复制和粘贴兼容性表](#)”。

注

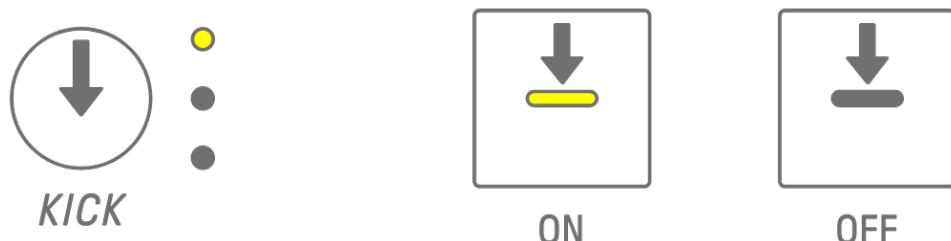
- 所有参数（包括参数锁定和运动录制）都会按原样复制和粘贴。但是，如果音轨之间的效果类型不同，则不会粘贴效果参数。

## 6. 鼓音轨

共有七个鼓音轨：KICK、SNARE、CLAP、HAT 1、HAT 2、PERC 1 和 PERC 2。您可以通过操作相应的音轨旋钮和鼓键来制作节拍。

### 6.1 输入音程

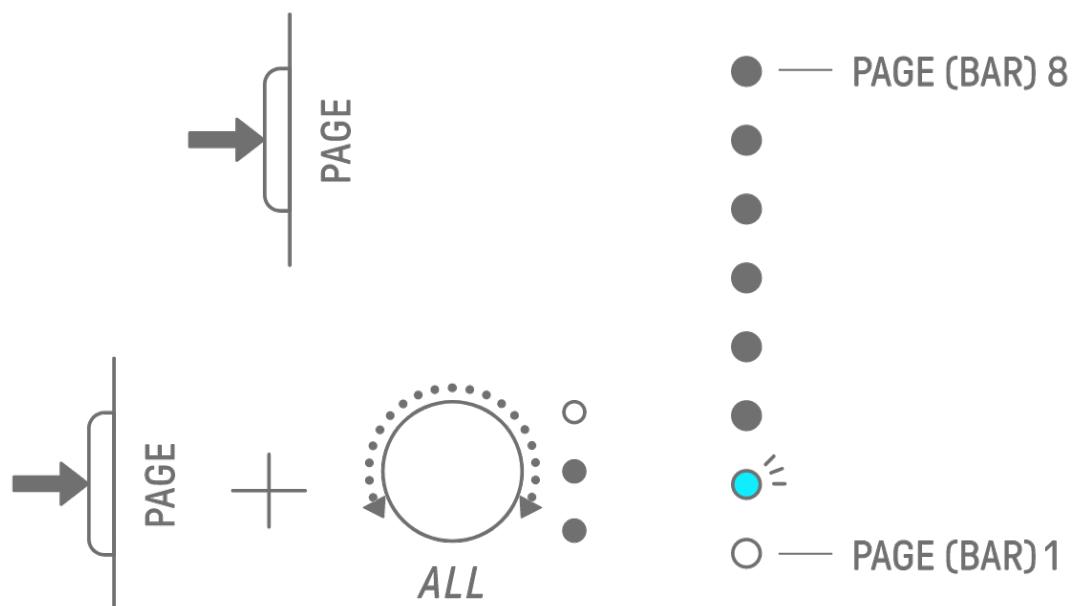
按鼓音轨旋钮来选择要编辑的鼓音轨。按鼓键可打开/关闭该音程。



### 6.2 切换页面

鼓键上最多可同时显示模板的 16 个音程。这称为一个页面。如果模板的长度为 17 个或更多音程，您可以切换页面。

若要切换页面，请按[PAGE]按钮，或者在按住[PAGE]按钮的同时转动[ALL]旋钮。当前页面在全局仪表上呈青蓝色闪烁。



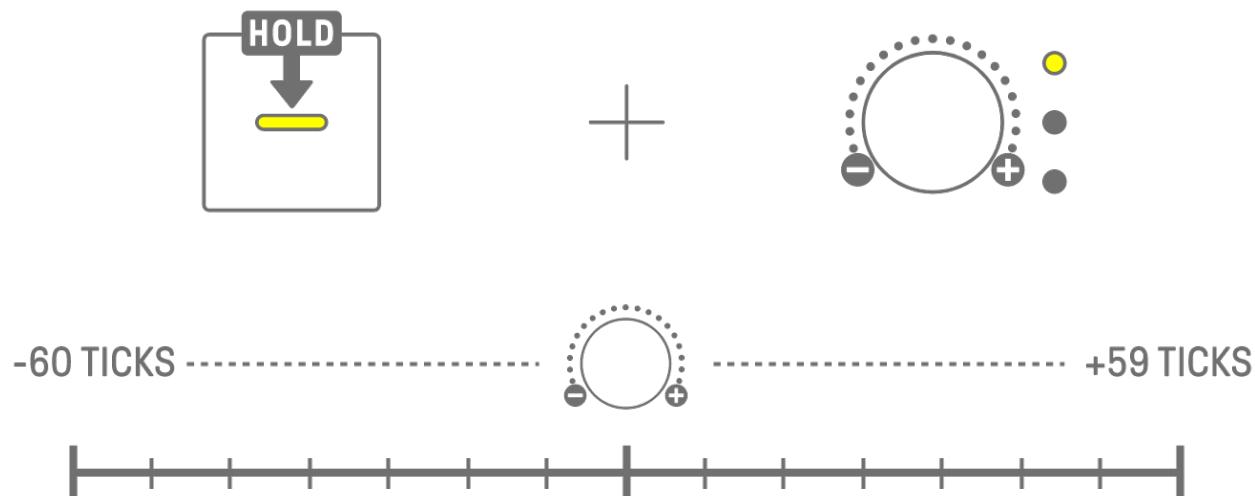
#### 注

- 要更改模板的长度，请参阅 “[5.2 更改模板的长度](#)”。

### 6.3 微调音程的节奏时序（微时序）

按住亮起的鼓键并转动音轨旋钮来微调该音程的节奏时序。此时，索引上的[MICRO TIMING]亮起。

节奏时序可以在-60 节拍到+59 节拍范围内调整。

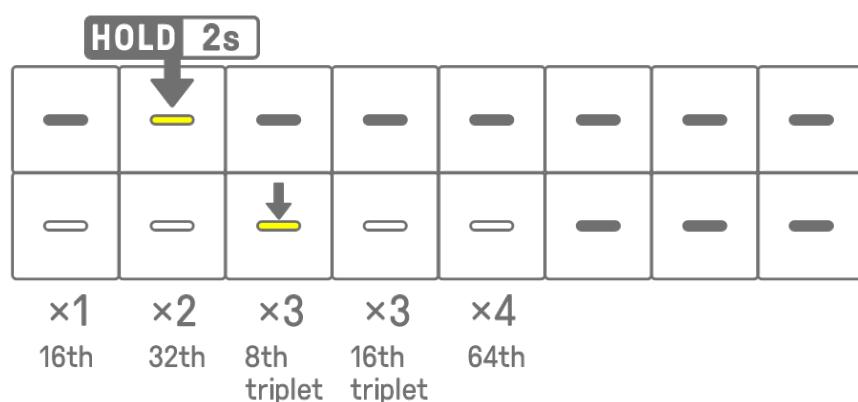


注

- 一个音程是 120 个节拍。
- 同时按住多个鼓键并转动音轨旋钮来调整多个音程的节奏时序。

### 6.4 设置触发音程的连续次数（子音程）

多次触发单个音程称为子音程。如果按住点亮的鼓键 2 秒或更长时间，五个鼓键会亮起以设置子音程。您可以选择“No Substep”（默认）、两次、三次（八分音符三连音）、三次（十六分音符三连音）或四次。

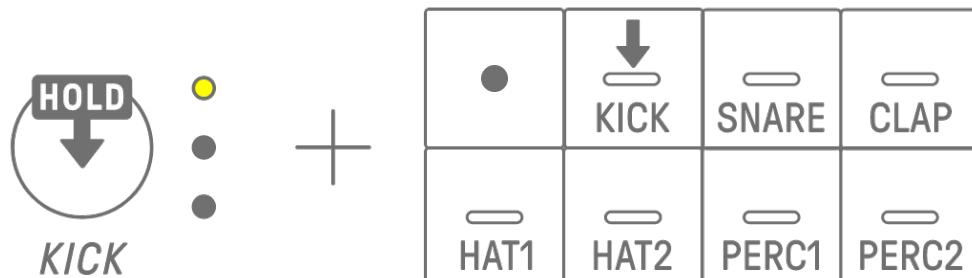


注

- 如果要为其设置子音程的鼓键位于上排，则下排的五个鼓键将亮起。如果位于下排，则上排的五个鼓键将亮起。

## 6.5 实时输入

按住其中一个鼓音轨旋钮并按合成键来进入实时输入模式。在实时输入模式下，合成键可用于实时演奏鼓音轨。使用相同的步骤来退出实时输入模式。



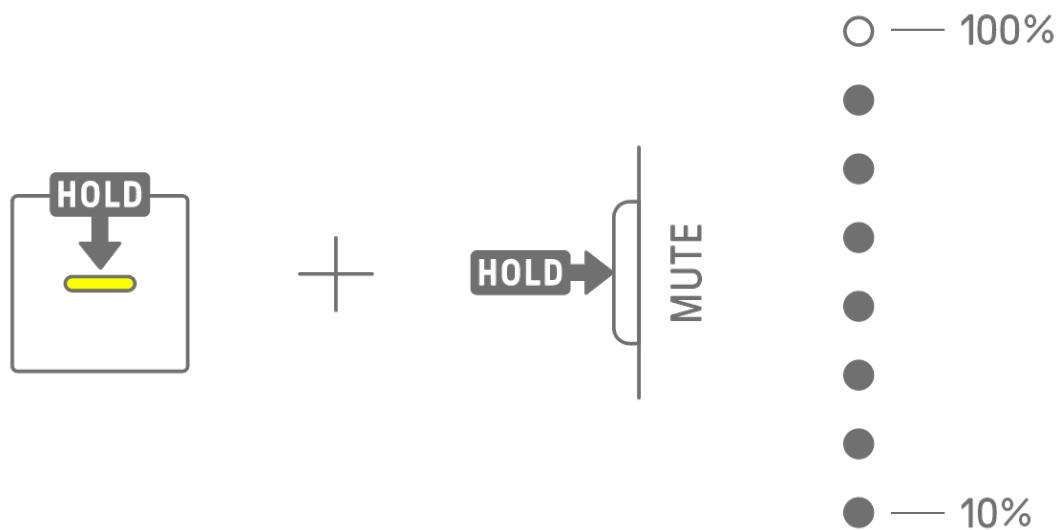
在实时输入模式下，按录音键开始录音。您可以为您按下的合成键录制鼓音轨的声音（音符）。录音时，录音键呈红色闪烁，并且模板会显示在鼓键上。

### 注

- 关闭电源后，会自动禁用实时输入模式。
- 当设置了预备拍时，将在录制开始前播放预备拍。
- 类型为 DrumKit 或 Synth 的音轨不会发出声音。

## 6.6 更改触发音程的概率

可以从 8 个级别中选择触发鼓音轨音程的概率。按住亮起的鼓键并按下[MUTE]按钮可将触发该音程的概率降低一级。此时，触发该音程的概率通过全局仪表上的指示灯数量来指示。



按住多个亮起的鼓键并按下[MUTE]按钮可将触发这些音程的概率降低一级。

### 注

- 如果在最低级别时更改触发音程的概率，则会移动到最高级别。
- 同时更改多个音程时，全局仪表会指示最高概率级别。

## 6.7 更改音轨类型[OS V2.00]

这样，您就可以在三种可用类型中更改鼓组音轨的类型：Drum、DrumKit 和 Synth。

### 类型 1：Drum（默认）

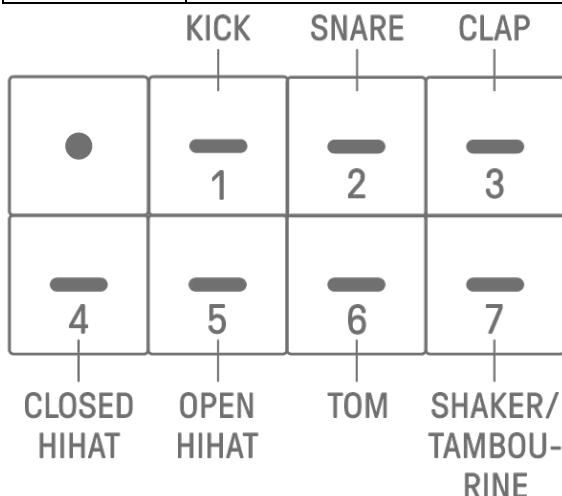
每个鼓音轨都分配了一个鼓声，您可以使用鼓键输入音序。这是之前版本中包含的基本音轨类型。

### 类型 2：DrumKit

您可以将鼓音色分配给七个合成器键并演奏。

切换到鼓组后，每个合成器键都会立即被分配以下音色类别中最顶部的鼓音色。音程输入模式始终启用。

合成器键	音色类别
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	CLOSED HIHAT
5	OPEN HIHAT
6	TOM
7	SHAKER/TAMBOURINE



有关操作说明，请参阅“[8. SAMPLER 音轨](#)”。

有关可分配的鼓音色，请参阅 Data List 的 Sound List 中的 Drum Sound。

### 注

- 合成器音色、DX 音色和采样器音色无法分配。
- 在 DrumKit 中，仅使用每个鼓音色的波形。因此，即使您分配了一个已经编辑并保存的鼓音色，任何编辑过的参数（如滤波器、音高等）也不会应用。

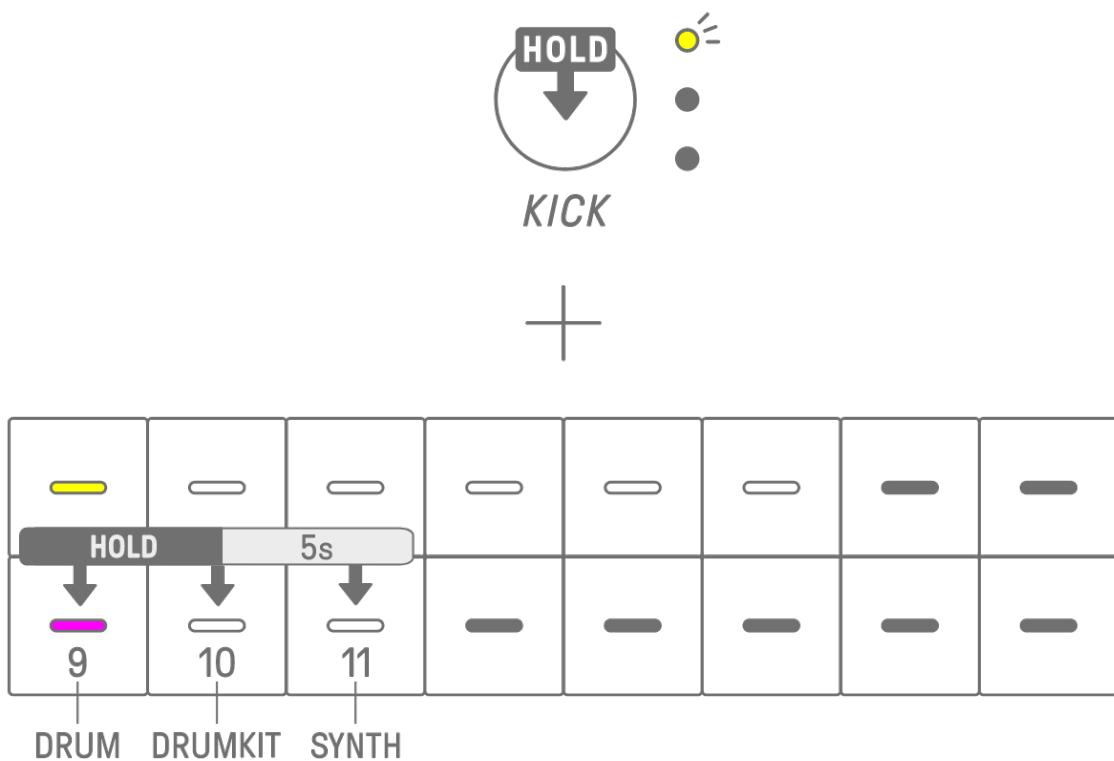
### 类型 3: Synth

您可以将鼓音轨转换为 AWM2 合成器音色，从而有效扩展合成器音轨。例如，您可以将 KICK 音轨设置为 Full Concert Grand (钢琴音色)，将 SNARE 音轨设置为 Violin (小提琴音色)，然后使用合成器琴键演奏它们。

有关操作说明，请参阅 [“7. 合成音轨 \(SYNTH 1、SYNTH 2、DX\)”](#)。

#### 更改音轨类型的步骤

1. 按住想要更改的音轨对应的鼓音轨旋钮。鼓键 9 至 11 将亮起 (9 = Drum, 10 = DrumKit, 11 = Synth)。
2. 在按住鼓音轨旋钮的同时，按住想要更改的类型所对应的鼓键五秒钟。此时，全局仪表将逐渐闪烁，显示类型更改的进度。
3. 当相应的鼓键呈紫色亮起时，类型更改完成。



#### 须知

- 当音轨类型更改时，输入到目标鼓音轨的音序数据将被删除。

#### 注

- 项目播放期间无法更改音轨类型。

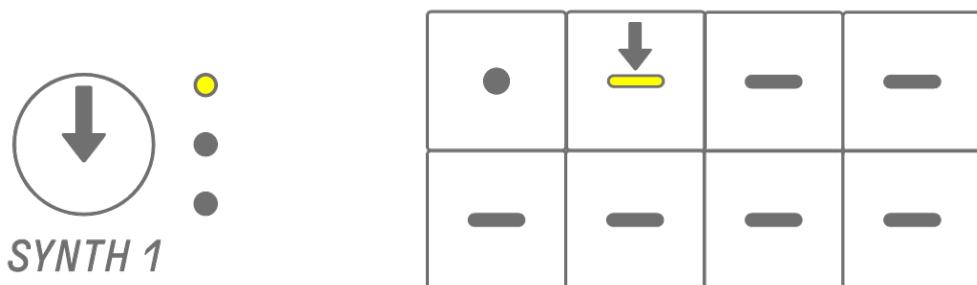
## 7. 合成音轨 (SYNTH 1、SYNTH 2、DX)

共有三个合成器音轨：SYNTH 1 和 SYNTH 2 来自 AWM2 引擎，DX 来自 FM 引擎。您可以通过操作相应的音轨旋钮和合成键来制作旋律。

### 7.1 实时输入

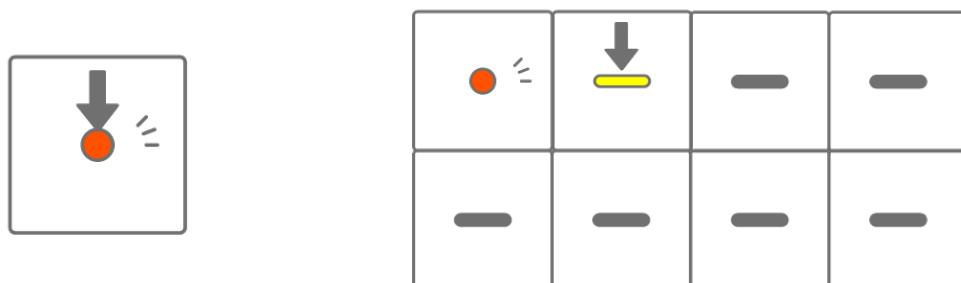
按[SYNTH 1]旋钮、[SYNTH 2]旋钮或[DX]旋钮来选择合成音轨。

按合成键即可实时演奏。



按录音键开始录制。您可以录制您按下的合成键的声音（音符）。

录音时，录音键呈红色闪烁，并且模板中的当前位置会显示在鼓键上。



#### 注

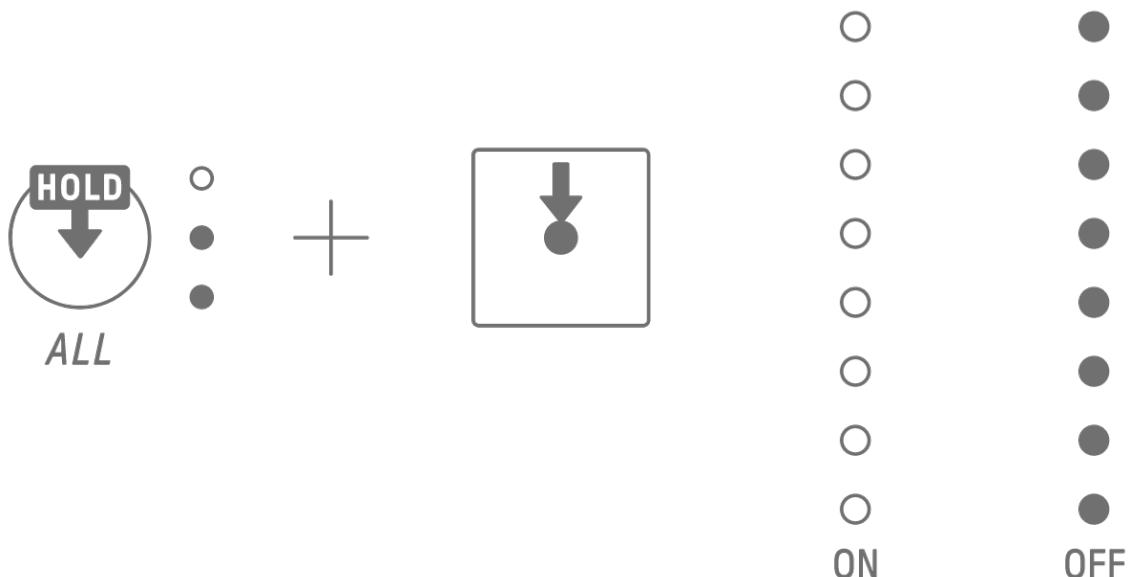
- 还可以从外部 MIDI 设备进行实时输入。有关通道分配的详细信息，请参阅“[18.2 MIDI 通道](#)”。
- 可以在保留先前录制音符的情况下进行加录。但是，如果您录制的音符与先前录制的音符具有相同的音高，则会重写先前录制的音符的长度。
- 当设置了预备拍时，将在录制开始前播放预备拍。

## 7.2 打开/关闭量化

要在录音时打开/关闭量化，请按住[ALL]旋钮并按录音键。当量化打开时，全局仪表会呈白色亮起，当量化关闭时，全局仪表会熄灭。默认情况下此选项设置为打开。

当量化打开时，如果演奏期间节奏时序关闭，则会自动校正录制的数据。

量化不会影响之前录制的数据。

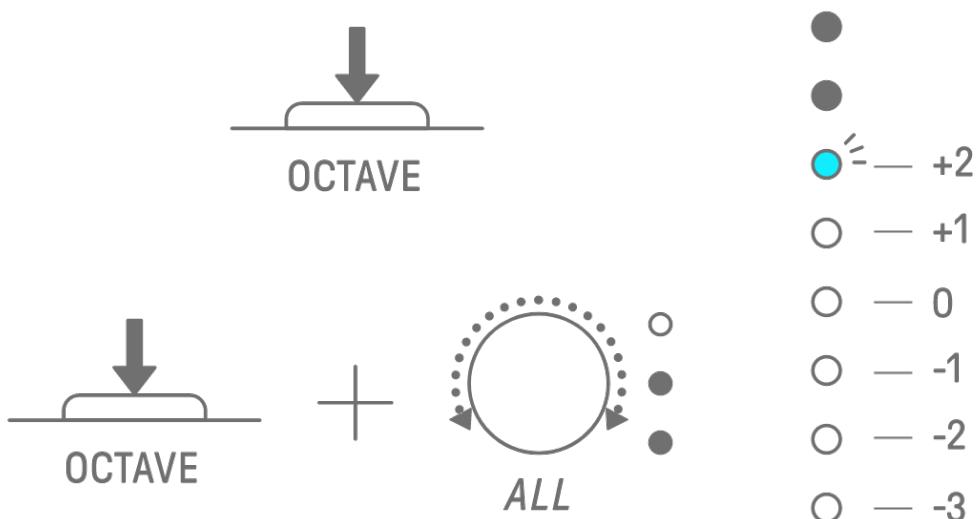


### 注

- 使用 SEQTRAK 应用程序进行高级量化设置。量化可设置为 1/32、1/16T、1/16（默认）、1/8T、1/8 或“OFF”。
- 在实时输入鼓音轨时，量化设置也适用。

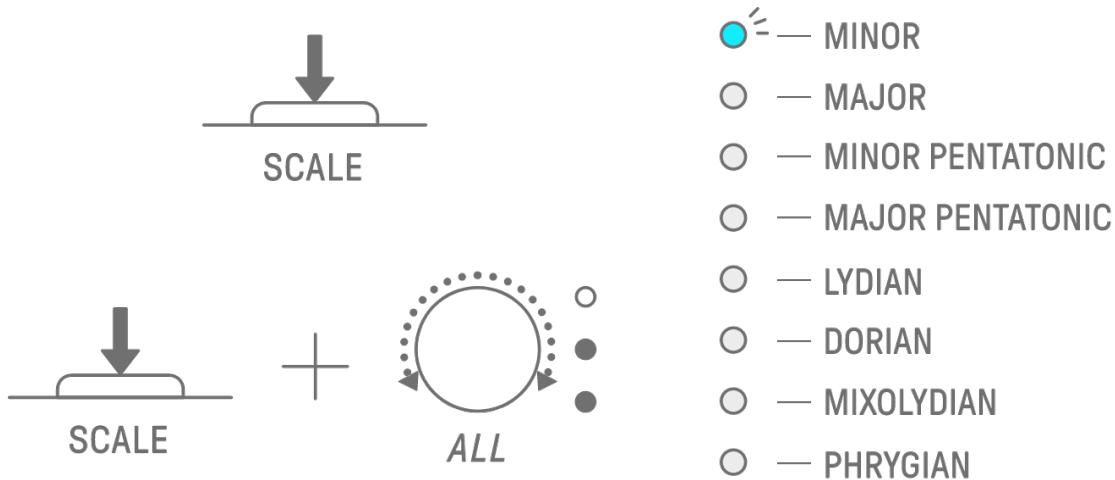
## 7.3 更改八度

若要以八度音程为单位改变当前选定合成器琴键的音高，请按[OCTAVE]按钮，或者在按住 [OCTAVE] 按钮的同时转动[ALL]旋钮。八度可以在+2 至-3 八度的范围内改变。此操作不会影响之前录制的数据。



## 7.4 更改音阶

若要更改按下合成器琴键时使用的音阶，请按下[SCALE]按钮，或者在按住[SCALE]按钮的同时转动[ALL]旋钮。每个项目都存储了八个不同的音阶。默认设置如下图所示。此操作不会影响之前录制的数据。

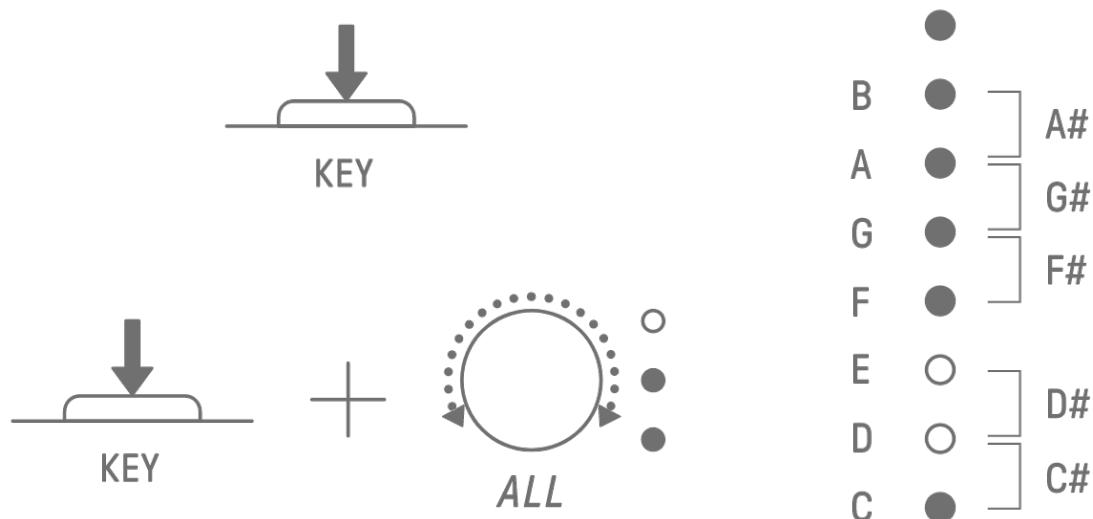


### 注

- 您可以使用 SEQTRAK 应用程序来编辑当前所选项目的音阶。

## 7.5 更改键位

若要对按下合成器琴键时使用的音调（音高）进行半音程变化，请按下[KEY]按钮，或者在按住[KEY]按钮的同时转动[ALL]旋钮。此操作不会影响之前录制的数据。



## 7.6 弹奏和弦

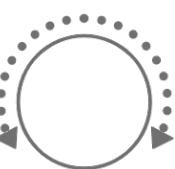
转动声音设计页面 1 上的声音设计旋钮 2 可在 MONO、POLY 和 CHORD 设置之间切换。对于 CHORD 设置，已分配七个和弦。可为 SYNTH 1、SYNTH 2 和 DX 音轨启用 MONO/POLY/CHORD 设置。

— MONO



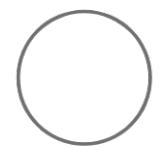
SOUND SELECT

— POLY



MONO/POLY/CHORD

— CHORD



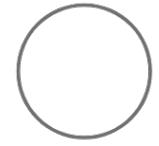
PAN

●

●

●

●

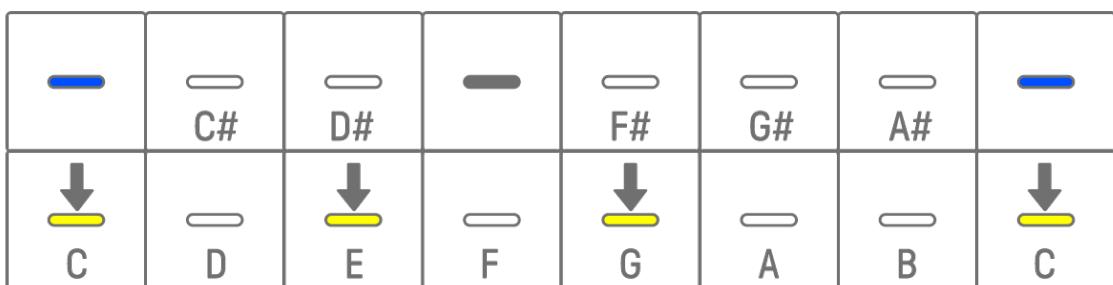
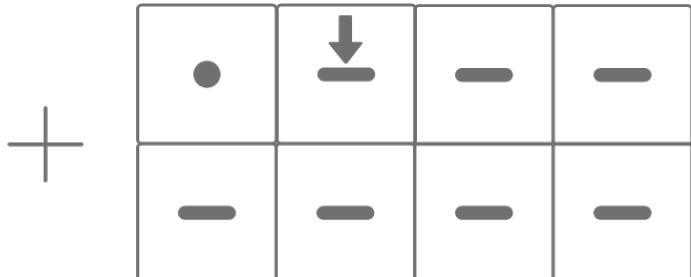
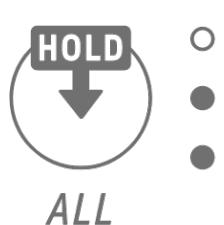
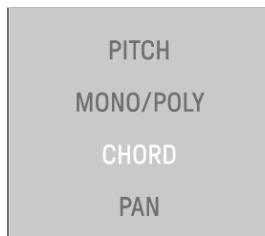


VOLUME

## 7.7 编辑和弦

执行以下步骤来编辑和弦。

1. 转动声音设计页面 1 上的声音设计旋钮 2 来选择“CHORD”。
2. 按住[ALL]旋钮并按下要编辑的和弦的合成键。组成该和弦的音符将显示在鼓键上。按下 [OCTAVE]按钮或按下任意呈蓝色亮起的鼓键即可更改显示的音符范围。
3. 按鼓键可添加或删除音符。您最多可以选择四个音符。按合成键试听所选音符的和弦。



此操作不会影响之前录制的数据。

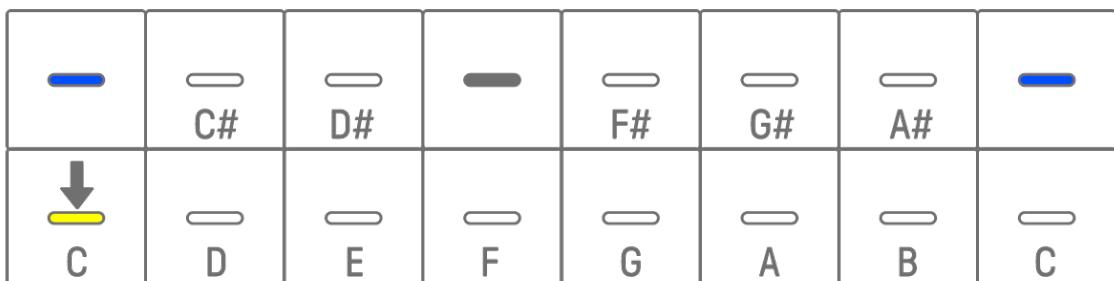
### 注

- 也可以在 SEQTRAK 应用程序中编辑组成和弦的音符。
- 可为每个音轨设置和弦，并将它们链接到该项目的音阶。
- 如果音调、音阶或和弦中的音符高于 G8，则会演奏低一个八度的音符（例如，为 A8 演奏 A7 音符）。

## 7.8 切换到键盘输入模式

在键盘输入模式下，您可以像使用键盘一样弹奏鼓键。

按住[ALL]旋钮并按[KEY]按钮切换到键盘输入模式。此时，鼓键会以键盘形状呈白色亮起。



注

- 按下 [OCTAVE] 按钮或按下任意亮起蓝色的鼓键即可更改显示的音符范围。

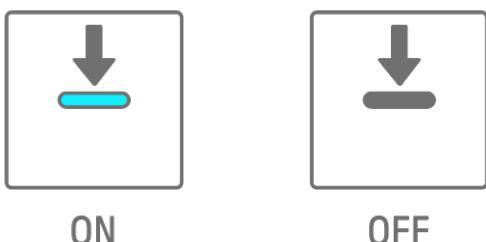
## 7.9 输入音程

合成音轨可以通过输入音程来进行编辑。

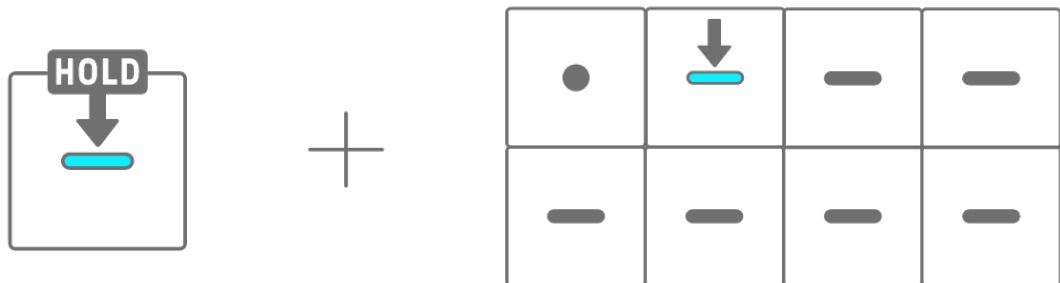
按住[PAGE]按钮并按下合成音轨旋钮或[SAMPLER]旋钮进入音程输入模式。按照相同的步骤退出音程输入模式。



按鼓键可打开/关闭相应的音程。该音程包含通过当前所选音轨的合成键/键盘输入模式/外部MIDI设备演奏的最后一个音符。如果同时演奏多个音符，例如当 MONO/POLY/CHORD 设置为 CHORD 时，则为该音程输入所有选定的音符。



按住鼓键并按合成键可将分配给合成键的音符添加到选定的音程或从选定的音程中删除。如果 MONO/POLY/CHORD 设置为 CHORD，则会删除所有已输入的音符，并添加和弦的音符。如果输入的音符与和弦的音符完全匹配，则删除所有音符。



要更改所选音程的音符长度，请按住已点亮的鼓键并转动[ALL]旋钮。如果所选音程有多个音符，请同时按住鼓键和合成键，然后转动[ALL]旋钮来更改各个音符的长度。

通过鼓键和全局仪表来指示音符的长度。



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



## 注

- 关闭电源后，自动禁用音程输入模式。
- 在音程输入模式下，您可以更改音符的微时序。

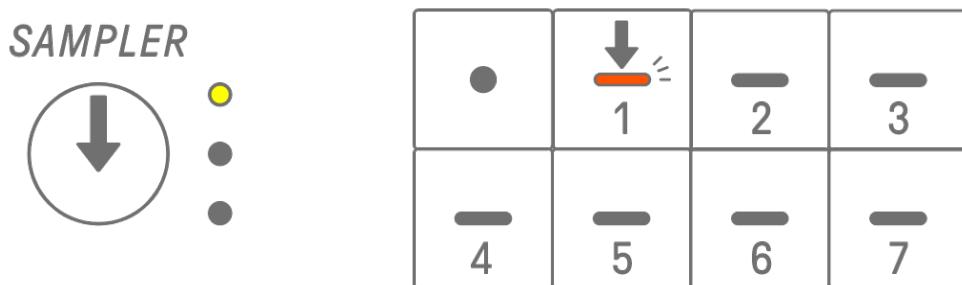
## 8. SAMPLER 音轨

SAMPLER 音轨用于演奏音频样本。可为合成键分配预设样本或使用内置麦克风录制的样本以进行播放。

### 8.1 实时输入

按下[SAMPLER]旋钮可选择 SAMPLER 音轨。

SAMPLER 音轨最多可以演奏七个样本。按合成键可演奏分配给该键的样本。



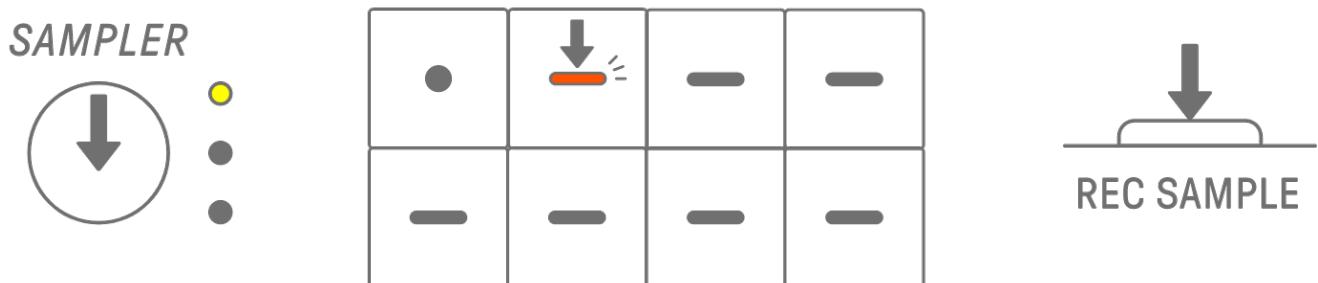
按录音键开始录制。您可以录制分配给合成键的样本。录音时，录音键呈红色闪烁，并且模板中的当前位置会显示在鼓键上。

### 8.2 采样（内置麦克风/AUDIO IN 和 USB 音频输入）

使用内置麦克风录制的声音或从外接设备导入的声音可以在 SAMPLER 音轨上演奏。按下 [SAMPLER] 旋钮可选择 SAMPLER 音轨。按下将要采样的声音所分配的合成键。此时，所选的合成键会呈红色闪烁。

按[REC SAMPLE]按钮开始使用麦克风采样。每个样本的录音时间长达 16 秒。要结束采样，请再次按[REC SAMPLE]按钮或等待完整的 16 秒录音时间结束。

如果在[AUDIO IN]插孔连接了线缆，则会为 AUDIO IN 输入执行采样。如果采样来源为 USB 音频输入，则将对通过 USB 连接输入的音频进行采样。



## 8.3 更改采样来源

您可以从三个采样来源中进行选择：内置麦克风/AUDIO IN 输入、USB 音频输入或重新采样。要更改采样来源，请按住[REC SAMPLE]按钮至少 2 秒，然后按下呈白色亮起的鼓键。



## 8.4 重新采样

重新采样是在设备演奏音频时直接从 SEQTRAK 对音频进行采样的过程。执行以下步骤来重新采样。

1. 将采样来源更改为重新采样。有关如何更改采样来源的详细信息，请参阅 [“8.3 更改采样来源”](#)。
2. 更改和调整每个音轨上的模板。
3. 开始采样。有关如何采样的详细信息，请参阅 [“8.2 采样（内置麦克风/AUDIO IN 和 USB 音频输入）”](#)。

注

- 无论设置如何，重新采样时节拍器都会静音。

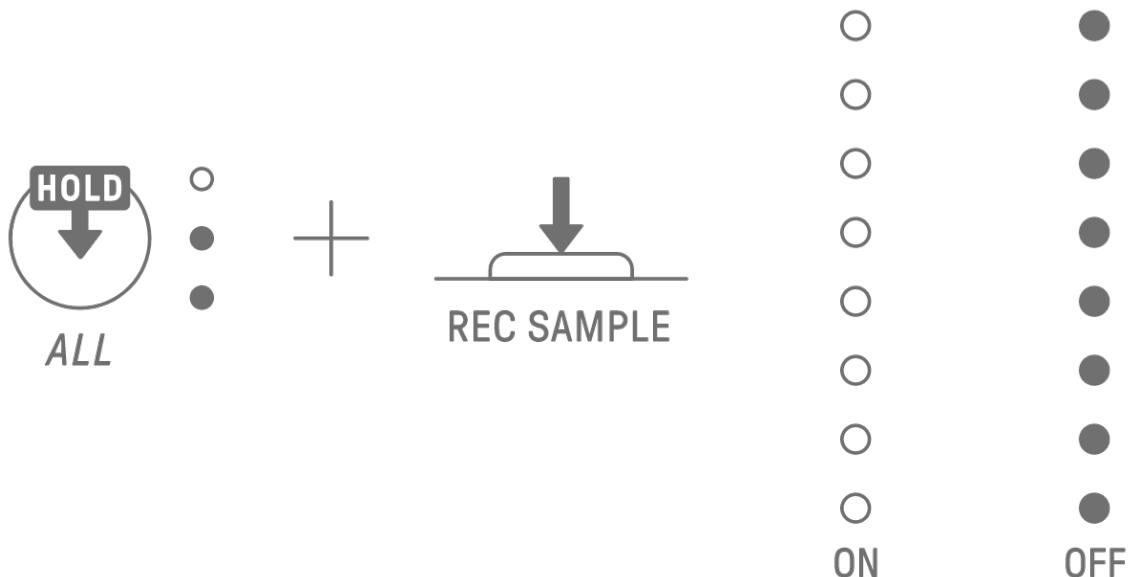
## 8.5 取消采样

正在进行采样时可以取消采样。要取消采样，请按住[DELETE]按钮并按[REC SAMPLE]按钮。取消采样后，声音将恢复到采样前的状态。



## 8.6 设置开始采样前的预备拍

要设置开始采样前的预备拍，请按住[ALL]旋钮并按下[REC SAMPLE]按钮。当采样来源设置为内置麦克风/AUDIO IN 输入或 USB 音频输入时，会启用预备拍设置。当预备拍开启时，全局仪表会呈白色亮起，当预备拍关闭时，全局仪表会熄灭。

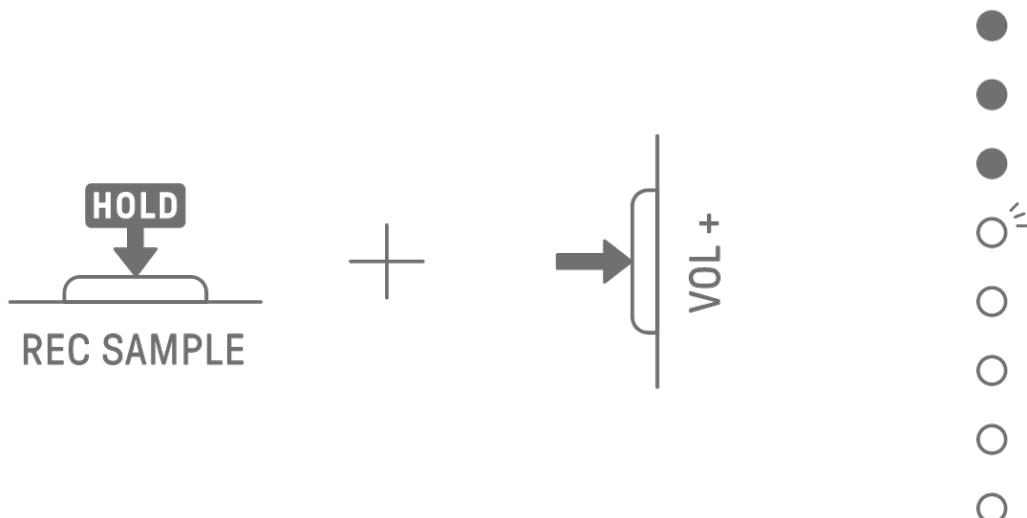


### 注

- 此设置与实时输入模式下的预录音倒计时设置相关。

## 8.7 切换至监听模式

在监听模式下，您可以使用全局仪表来检查采样输入音频的响度。按住[REC SAMPLE]按钮并按[VOL+]按钮切换到监听模式。当切换到监听模式时，SAMPLER 音轨上的三个 LED 呈白色闪烁。按照相同的步骤退出监听模式。

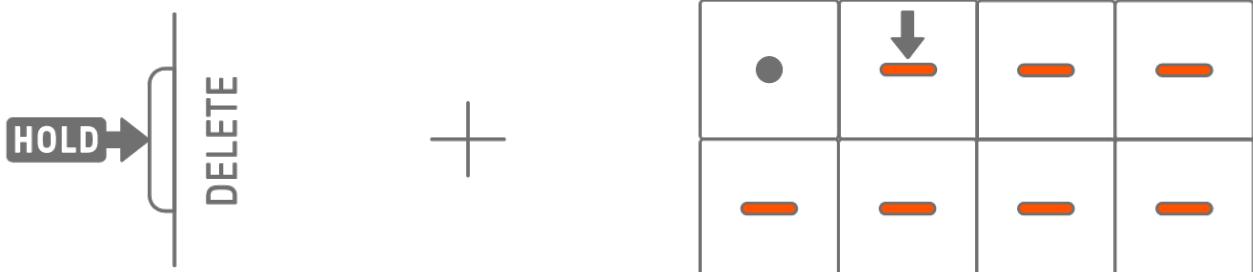


## 8.8 打开/关闭自动标准化

自动标准化功能会自动最大限度地提高采样音频的音量。默认情况下此选项设置为打开。您可以使用 SEQTRAK 应用程序打开/关闭自动标准化。

## 8.9 删除每个样本的模板

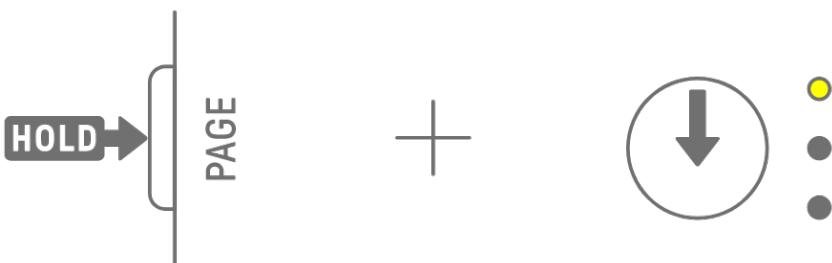
按下[SAMPLER]旋钮可选择 SAMPLER 音轨。按住[DELETE]按钮并按合成键可删除该样本的模板。



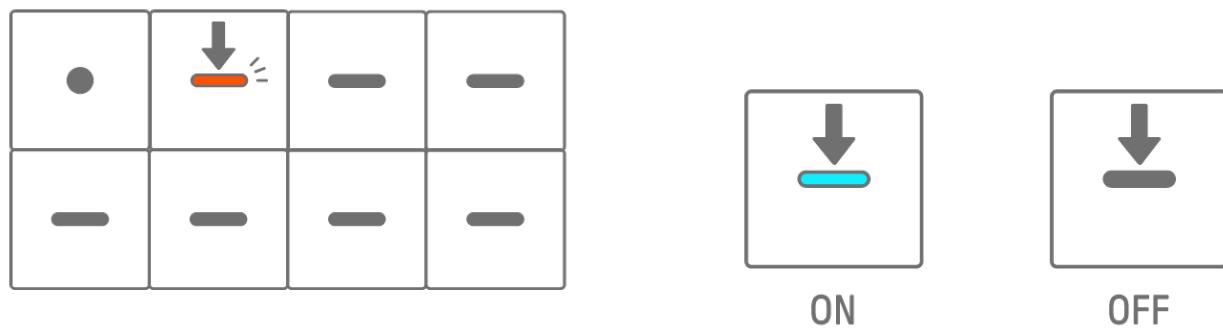
## 8.10 输入音程

可以通过输入音程来编辑 SAMPLER 音轨。

按住[PAGE]按钮并按下合成音轨旋钮或[SAMPLER]旋钮进入音程输入模式。按照相同的步骤退出音程输入模式。



按下[SAMPLER]旋钮可选择 SAMPLER 音轨。按合成键选择要编辑的样本。按鼓键可打开/关闭该音程。鼓键仅显示所选样本的数据。



按住已点亮的鼓键并转动[ALL]旋钮来更改所选音程的音符长度。通过鼓键和全局仪表来指示音符的长度。



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

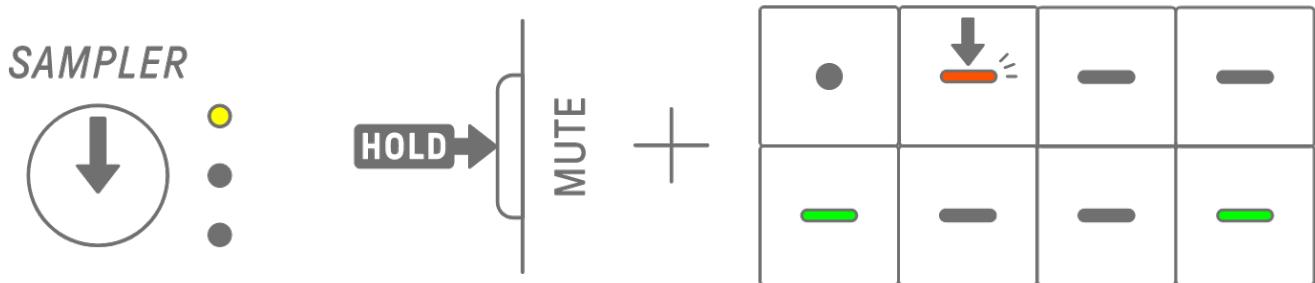


## 注

- 关闭电源后，自动禁用音程输入模式。
- 在音程输入模式下，您可以更改音符的微时序。

## 8.11 使样本静音

按下[SAMPLER]旋钮可选择 SAMPLER 音轨。按住[MUTE]按钮并按合成键可使分配给合成键的样本静音。已静音样本的合成键会呈绿色亮起。使用相同的步骤取消样本静音。



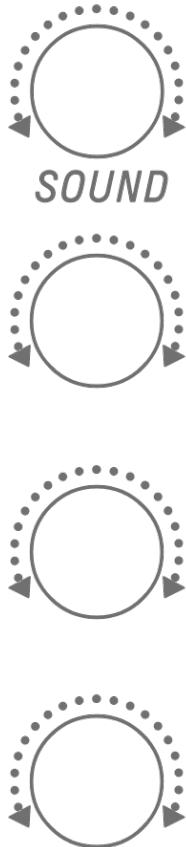
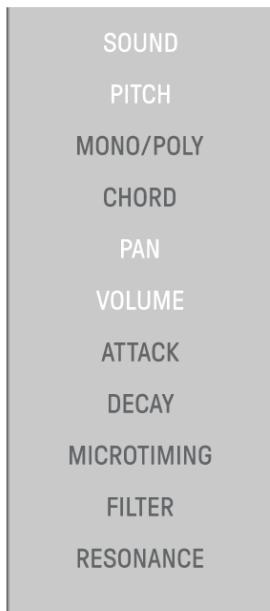
### 注

- 当 SAMPLER 轨道静音时，无论样本的静音状态如何，都不会发出声音。
- 取消 SAMPLER 音轨的静音或一次取消所有音轨的静音不会取消样本的静音。
- 当鼓音轨类型设置为 DrumKit 时，此操作也可用。

# 9. 声音设计

## 9.1 调整声音参数

按某个音轨旋钮来选择要调整声音参数的音轨。转动声音设计旋钮来调整所选音轨的声音参数。要对参数进行更大的更改，请同时按下并转动声音设计旋钮。要调整的声音参数显示在索引中。



### 9.1.1 在声音参数操作页面之间切换

按声音设计页面按钮可在声音参数操作页面之间切换。每个页面分配了不同的声音参数。

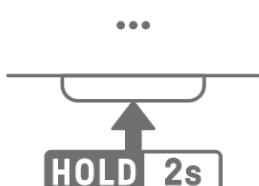
— Page1

...

— Page2



按住声音设计页面按钮至少 2 秒以进入高级设置。使用相同的步骤退出高级设置。在高级设置中，有更多的操作页面和声音参数可供选择。



### 9.1.2 鼓音轨 (类型 1: Drum, 类型 2: DrumKit) 音色参数

页面	声音设计旋钮	参数	参数锁定/运动录制	索引显示
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
(高级)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER

### 9.1.3 合成器音轨 (SYNTH 1 和 SYNTH 2) 和鼓音轨 (类型 3: Synth) 音色参数

页面	声音设计旋钮	参数	参数锁定/ 运动录制	索引显示
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY/RELEASE	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
(高级)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
(高级)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER

#### 注

- 如果合成音轨处于音程输入模式且已启用参数锁定，则会点亮[PITCH]，而不是点亮[MONO/POLY]和[CHORD]。此时，您可以按半音为单位更改所选音程的音符音高（音符编号）。

#### 9.1.4 合成音轨(DX)声音参数

页面	声音设计旋钮	参数	参数锁定/运动录制	索引显示
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (高级)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (高级)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER
5 (高级)	1	FM ALGORITHM	✓	OTHER
	2	MODULATOR AMOUNT	✓	OTHER
	3	MODULATOR FREQUENCY	✓	OTHER
	4	MODULATOR FEEDBACK	✓	OTHER

#### 注

- 如果合成音轨处于音程输入模式且已启用参数锁定，则会点亮[PITCH]，而不是点亮[MONO/POLY]和[CHORD]。此时，您可以按半音为单位更改所选音程的音符音高（音符编号）。

### 9.1.5 SAMPLER 音轨声音参数

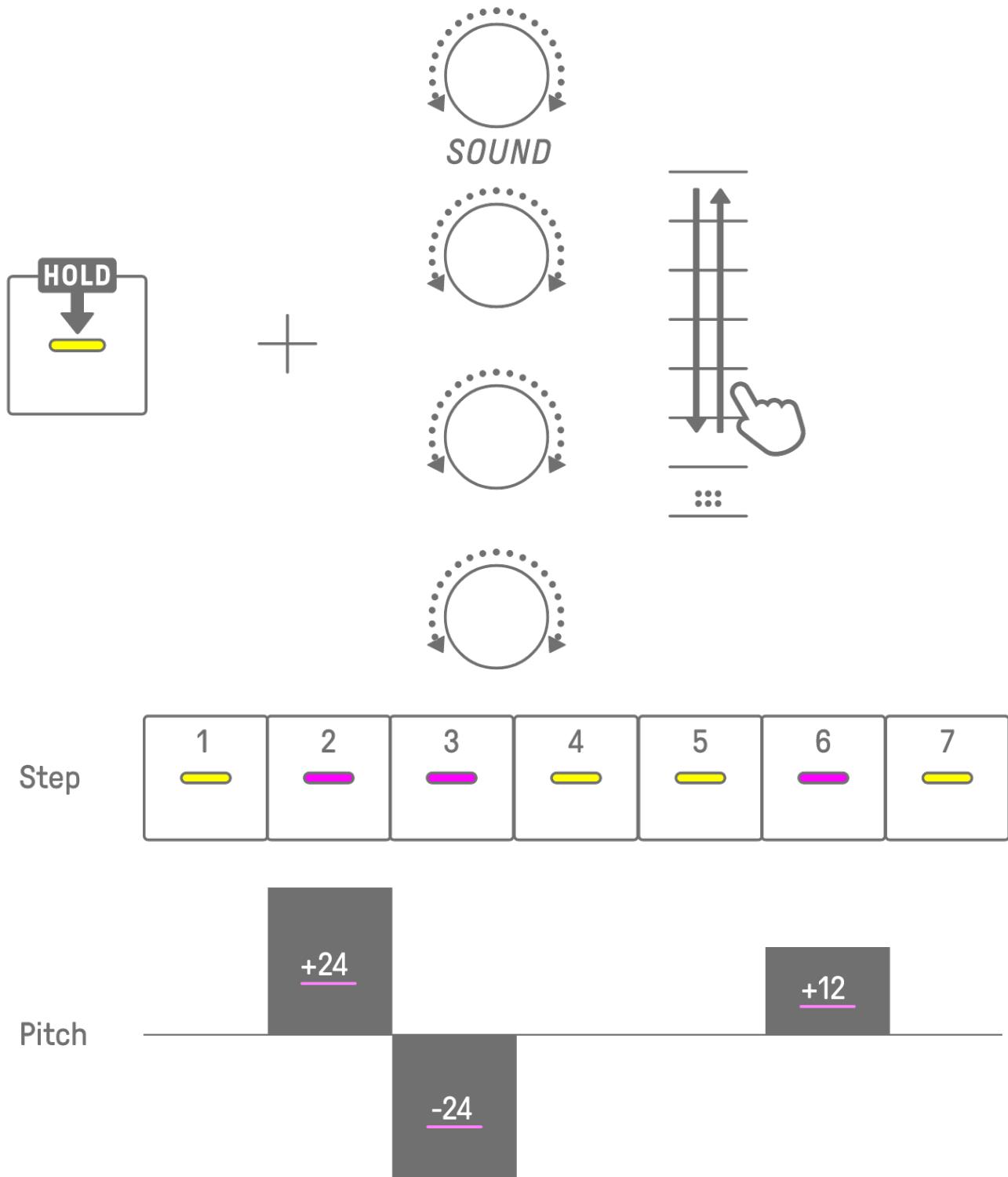
页面	声音设计旋钮	参数	参数锁定/运动录制	索引显示
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (高级)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (高级)	1	START POINT	-	OTHER
	2	END POINT	-	OTHER
	3	LOOP ON/OFF	-	OTHER
	4	LOOP LENGTH	-	OTHER
5 (高级)	1	PEG ATTACK LEVEL	✓	OTHER
	2	PEG ATTACK TIME	✓	OTHER
	3	PEG DECAY LEVEL	✓	OTHER
	4	PEG DECAY TIME	✓	OTHER

#### 注

- 有关各个声音参数的说明，请参阅 “[18.7 声音参数的说明](#)”。

## 9.2 设置各个音程的声音和效果参数（参数锁定）

您可为每个音程设置声音设计和单一效果参数（参数锁定）。按住亮起的鼓键并转动声音设计旋钮 1-4 或滑动[FX LEVEL]触摸滑块来启用该音程的参数锁定。启用参数锁定的音程呈紫色亮起。关于可启用参数锁定的参数的详细信息，请参见“[9.1 调整声音参数](#)”。

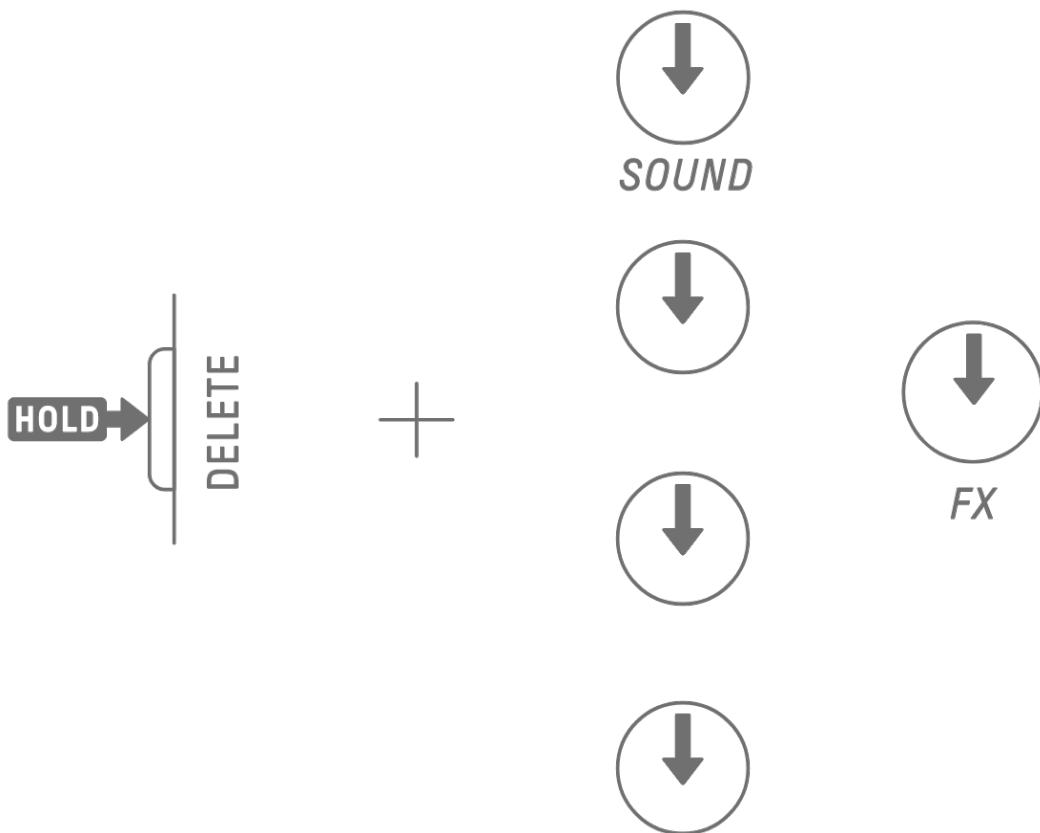


### 注

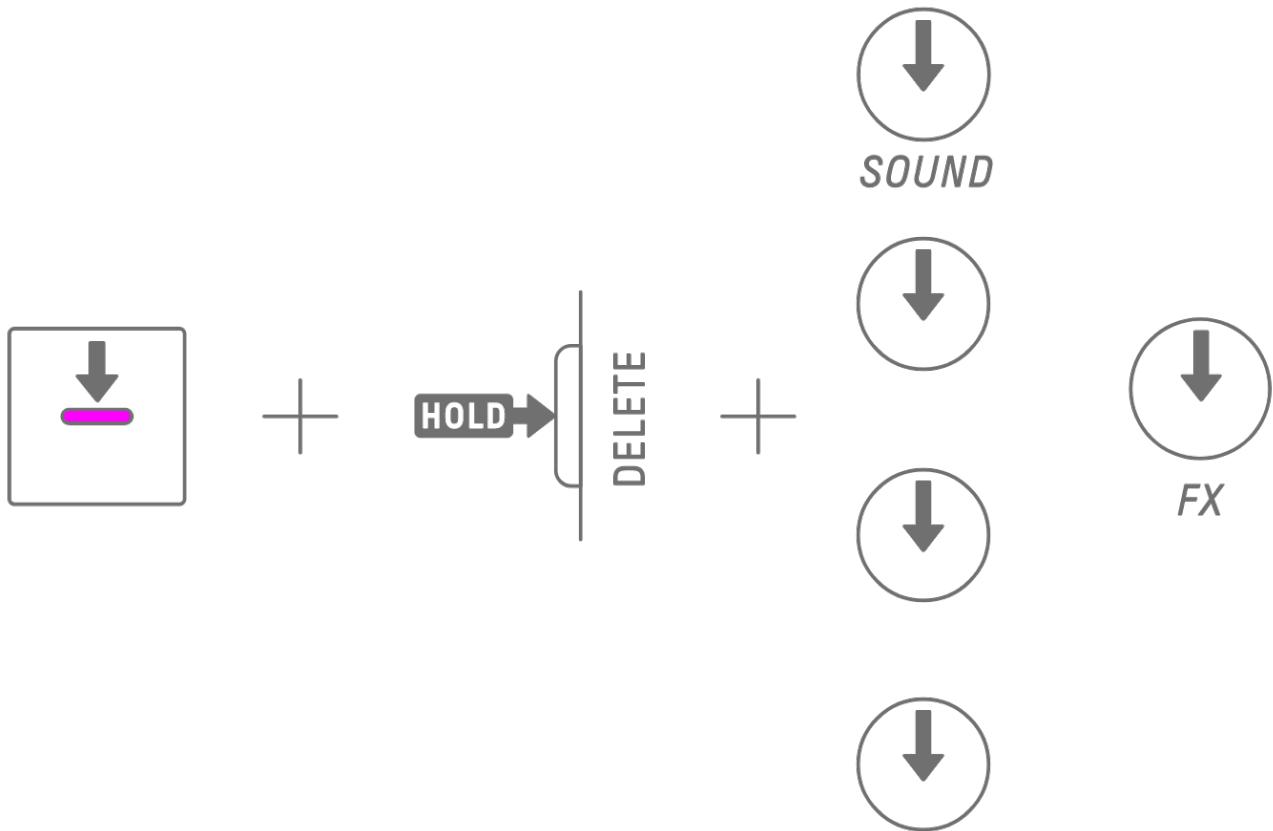
- 按住多个鼓键并转动声音设计旋钮 1-4 或滑动[FX LEVEL]触摸滑块来启用所选音程的参数锁定。
- 如果启用 VOLUME 的参数锁定，音符的力度将会改变。

### 9.2.1 删除参数锁定

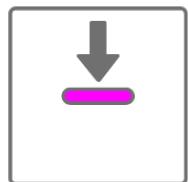
要删除所选模板的参数锁定，请按住[DELETE]按钮并按下声音设计旋钮或[FX]旋钮。此时会删除相应旋钮的参数。



要删除所选音程的参数锁定，请按住鼓键和[DELETE]按钮，同时按下声音设计旋钮或[FX]旋钮。仅为所选音程删除相应旋钮的参数。



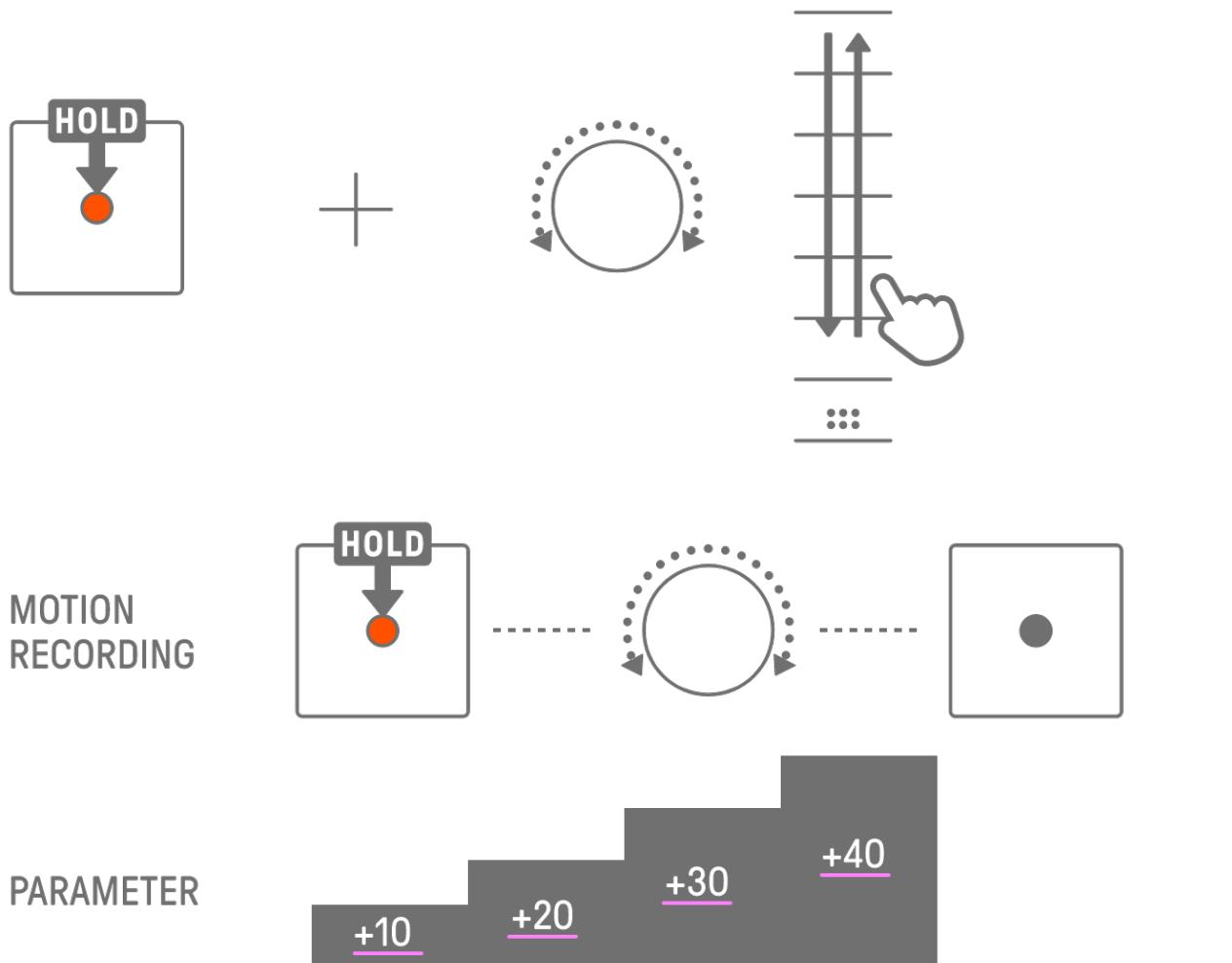
关闭音程会删除所选音程的所有参数锁定。



## 9.3 录制音程中的声音运动和效果参数（运动录制）

您可以实时录制声音设计旋钮和触摸滑块的操作以获取单一效果（运动录制）。要执行运动录制，请按住[RECORD]按钮并转动声音设计旋钮1-4或滑动触摸滑块。

有关哪些声音参数可与运动录制一起使用的详细信息，请参阅“[9.1 调整声音参数](#)”。



注

- 使用参数锁定和运动录制记录的数据相同。如果在对数据应用参数锁定时执行运动录制，则会覆盖该数据。

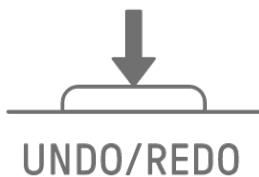
### 9.3.1 删除运动

要删除运动，请按住[DELETE]按钮并按声音设计旋钮或[FX]旋钮。

## 9.4 撤销/重做声音和效果参数

UNDO 功能取消前一个操作并将 SEQTRAK 恢复到该操作之前的状态。REDO 功能重新执行 UNDO 取消的操作。

要撤销/重做声音和效果参数，请按[UNDO/REDO]按钮。



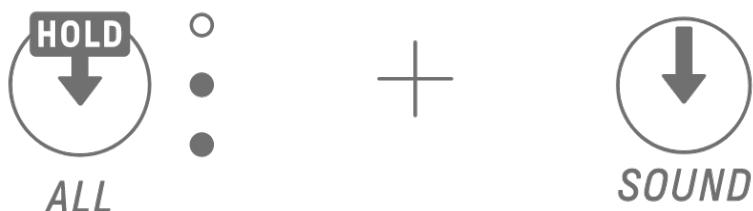
注

- UNDO/REDO 不能用于声音和效果选择。

## 9.5 保存声音

您可以在调整参数后保存声音。为此，请按住[ALL]旋钮并按声音设计旋钮 1。保存声音后，全局仪表会呈白色闪烁。

保存的声音插入在原始声音之后，可以从声音选择操作中选择。它还会自动注册为喜好。若要详细了解如何选择已注册为喜好的声音，请参阅 “[5.7.1 选择声音类别（类别跳转）](#)”。



注

- 您可以使用 SEQTRAK 应用程序来添加和删除您喜好的声音。
- 从 SEQTRAK 保存声音时，“\_editNN”（NN：编号）附加到原始声音名称的末尾。

## 9.6 删 除声音

您可以使用 SEQTRAK 应用程序来删除保存的声音。但无法删除预置声音。

## 9.7 导入声音

SEQTRAK 应用程序提供附加内容，包括各种类型的声音。您可以使用 SEQTRAK 应用中的内容管理功能导入其他内容或您自己的样本。

注

- 导入您自己的样本时，请使用长度最长为 16 秒的 44.1kHz/16 位或 24 位 WAV 数据。

# 10. 效果

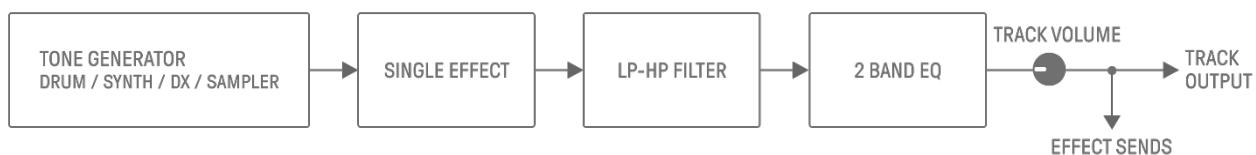
## 10.1 效果的配置

效果分为三种类型：音轨效果、发送效果和主控效果。您可以使用触摸滑块来调整效果参数。SEQTRAK 应用程序还提供了更多高级设置。

### 10.1.1 音轨效果

音轨效果按逐个音轨进行设置。为每个声音记录不同的音轨效果参数。因此，当选择不同的声音时，音轨效果会发生变化。

音轨效果按如下所示的顺序连接。



#### 1. SINGLE EFFECT

当[MASTER/SINGLE]开关设置为 SINGLE 时，您可以使用[FX]旋钮来更改类型，并使用触摸滑块来调整参数。

#### 2. LP-HP FILTER

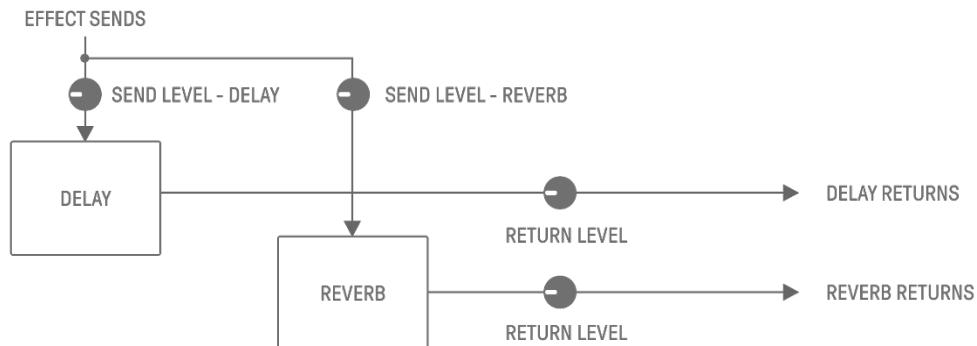
您可以使用旋钮来控制 LPF（低通滤波器）或 HPF（高通滤波器）。使用声音设计页面 2 上的声音设计旋钮 3 和旋钮 4 来调整参数。

#### 3. 2 BAND EQ

此均衡器用于校正两个频率范围（例如低音和高音）的声音。使用声音设计页面 3 上的声音设计旋钮 3 和旋钮 4 来调整参数。

### 10.1.2 发送效果

发送效果由所有音轨共享。您可以为各个音轨设置 SEND LEVEL，并为所有音轨设置 RETURN LEVEL。两个发送效果 DELAY 和 REVERB 在音轨效果之后并联连接。



#### 1. DELAY

一种效果，用于延迟音频信号以获得环境或节奏效果。

在混音台模式下，您可以更改延迟类型并调整参数。

可以通过转动声音设计页面 3 上的声音设计旋钮 2，或在混音台模式下按声音设计旋钮 4 并转动各个音轨旋钮来调整 SEND LEVEL。

#### 2. REVERB

此效果人为地产生复杂的混响，以便再现演奏声音的各种空间的气氛。它可以赋予声音自然的氛围并创造空间感和深度。

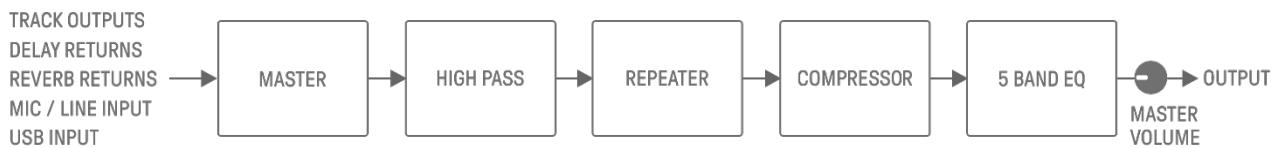
在混音台模式下，您可以更改延迟类型并调整参数。

可以通过转动声音设计页面 3 上的声音设计旋钮 1，或在混音台模式下按声音设计旋钮 3 并转动各个音轨旋钮来调整 SEND LEVEL。

### 10.1.3 主控效果

在音频输出的最后阶段，主控效果应用于总体音色。它们按如下所示的顺序连接。

HIGH PASS 和 REPEATER 效果主要用于演奏。调整参数时，当您将手指从滑块上移开时，效果会关闭。



#### 1. MASTER

当[MASTER/SINGLE]开关设置为 MASTER 时，您可以使用[FX]旋钮来更改类型，并使用触摸滑块来调整参数。

#### 2. HIGH PASS

使用[HIGH PASS]触摸滑块来调整参数。默认设置是高通滤波器。您可以使用 SEQTRAK 应用程序来更改效果类型。

#### 3. REPEATER

使用[REPEATER]触摸滑块来调整参数。默认设置为 BEAT REPEAT，即重复输入声。您可以使用 SEQTRAK 应用程序来更改效果类型。

#### 4. COMPRESSOR

此效果可压缩响亮的声音并增强安静的声音，以创造出更加动态一致和有力的声音。您可以使用 SEQTRAK 应用程序来更改效果类型并调整参数。

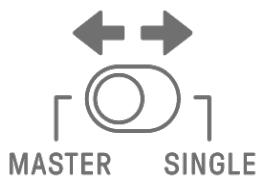
#### 5. 5 BAND EQ

此均衡器用于校正从低到高的五个频率范围内的声音。您可以使用 SEQTRAK 应用程序来调整参数。

## 10.2 更改和调整效果

### 10.2.1 切换要控制的效果

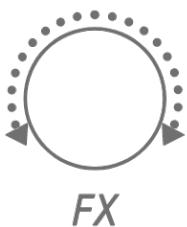
您可以使用[MASTER/SINGLE]开关在要控制的效果之间切换。MASTER 适合应用于所有音轨的效果，而 SINGLE 适合仅应用于当前选定音轨的效果。



### 10.2.2 更改效果类型

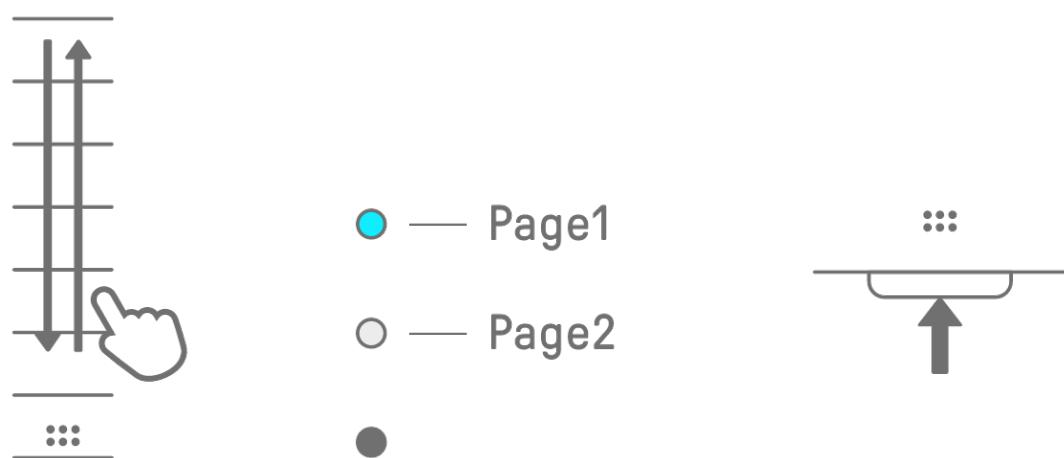
转动[FX]旋钮可更改所选音轨的效果类型。如果[MASTER/SINGLE]开关设置为 MASTER，您可以更改主控效果。如果设置为 SINGLE，您可以更改所选音轨的效果类型。

效果分为八个类别，每个类别有八个预设。当前选择的效果类别显示在索引中，预设编号显示在全局仪表中。有关预设列表，请参阅 “[18.4 MASTER EFFECT 预设](#)” 和 “[18.5 SINGLE EFFECT 预设](#)”。



### 10.2.3 调整效果参数

滑动[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]触摸滑块可调整效果参数。每个触摸滑块都为每个页面分配了不同的效果参数以进行调整。按 FX 页面按钮可在效果页面之间切换。



#### 10.2.4 选择 MASTER 时的效果参数

页面	触摸滑块	参数
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 选择 SINGLE 时的效果参数

页面	触摸滑块	参数
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 示例：选择 MASTER 并选择 FILTER 的预设编号 1[LPF - NO RESONANCE]时的参数

页面	触摸滑块	参数
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

#### 注

- 有关预设列表，请参阅“[18.4 MASTER EFFECT 预设](#)”和“[18.5 SINGLE EFFECT 预设](#)”。

### 10.3 尽量降低效果参数的级别(CLEAR FX)

按[CLEAR FX]按钮可尽量降低当前所选效果参数的级别。



# 11. 混音台模式

在此模式下，您可以使用音轨旋钮和触摸滑块调整所有音轨的声音参数。声音参数由音轨旋钮上的 LED 指示灯来指示。

## 11.1 切换到混音台模式

按住[ALL]旋钮并按[VOL+]按钮切换到混音台模式。按照相同的步骤退出混音台模式。

当您切换到混音台模式时，索引上的[MIXER]会亮起。



## 11.2 调整声音参数

按声音设计旋钮 1-4 选择要调整的声音参数。声音参数对应于声音设计旋钮 1-4。从顶部开始，它们分别设置为 PAN、VOLUME、REVERB SEND 和 DELAY SEND。所选参数的索引会亮起。



PAN



VOLUME

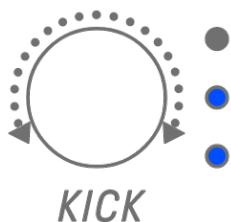


REVERB SEND

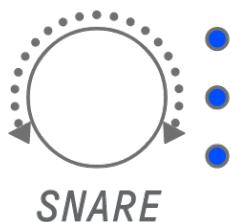


DELAY SEND

转动音轨旋钮来调整每个音轨的声音参数。音轨旋钮和全局仪表上的 LED 指示灯指示值。您还可以按下并转动音轨旋钮来对声音参数进行更大范围的更改。



**KICK**



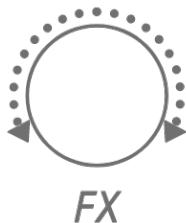
**SNARE**

对于当前所选参数，转动[ALL]旋钮可调整整个项目的 PAN、整个项目的 VOLUME、发送效果 REVERB 的 RETURN LEVEL 以及发送效果 DELAY 的 RETURN LEVEL。

## 11.3 更改和调整发送效果 (REVERB、DELAY)

### 11.3.1 更改发送效果类型 (REVERB、DELAY SEND)

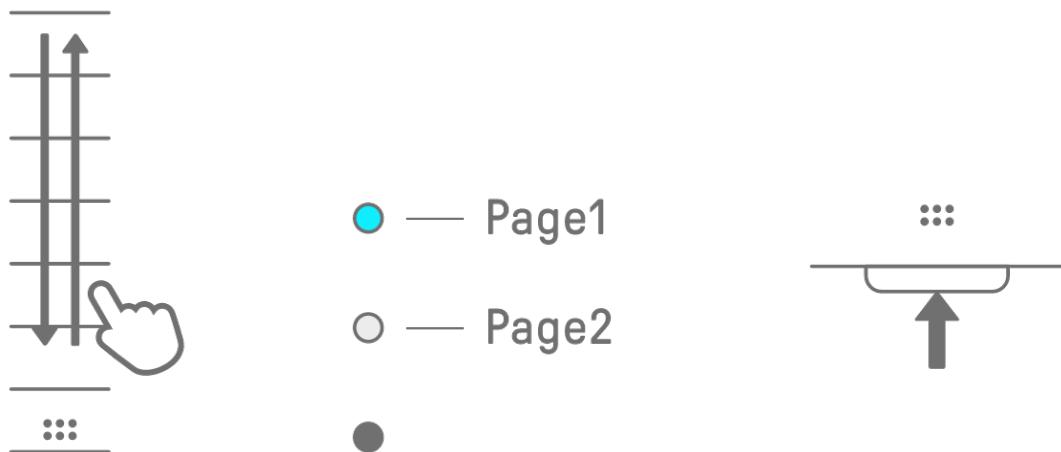
为 REVERB 和 DELAY 提供了八个预设。调整 REVERB SEND 或 DELAY SEND 时，转动[FX]旋钮来更改预设。全局仪表上会显示预设编号。有关预设列表，请参阅 “[18.6 SEND EFFECT 预设](#)”。



**FX**

### 11.3.2 调整发送效果 (REVERB、DELAY) 参数

滑动[FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER]触摸滑块可调整参数。每个页面都分配了不同的发送效果参数以进行调整。要切换页面，请按 FX 页面按钮。



### 11.3.3 发送效果参数 (REVERB、DELAY)

页面	触摸滑块	参数
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 示例：REVERB 中的预设编号 1[HD Room]的发送效果参数

页面	触摸滑块	参数
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

注

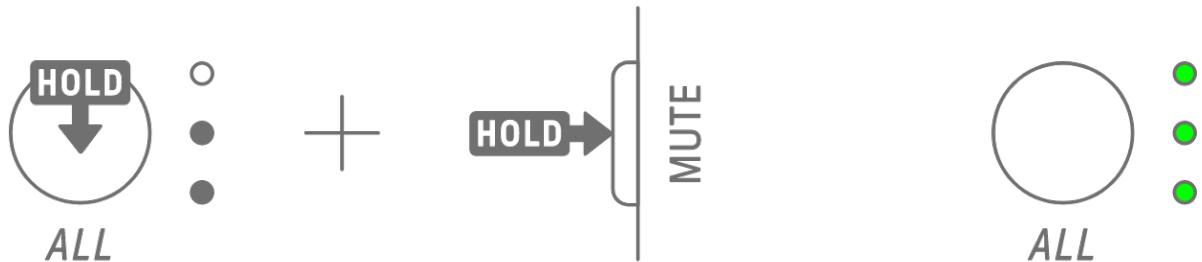
- 有关预设列表，请参阅 “[18.6 SEND EFFECT 预设](#)”。

## 12. 静音模式

在静音模式下，您只需按下音轨旋钮即可使音轨静音，而无需按住[MUTE]按钮。

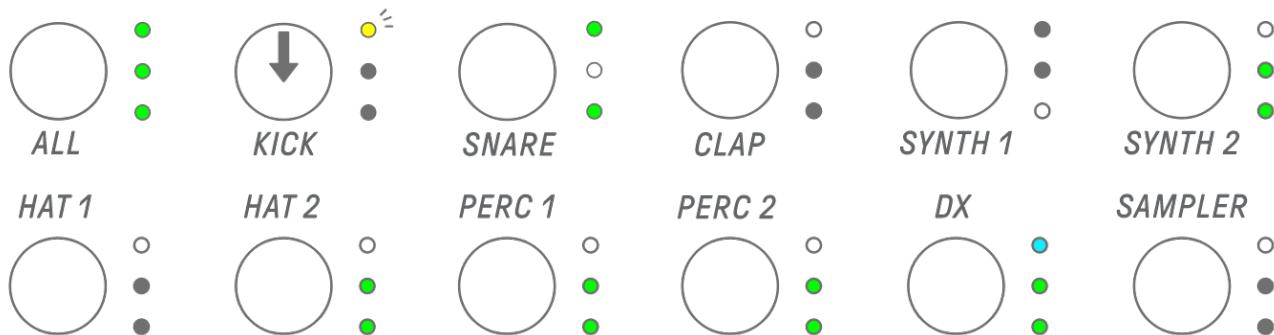
### 12.1 切换至静音模式

按住[ALL]旋钮并按[MUTE]按钮切换到静音模式。切换到静音模式时，[ALL]旋钮上的三个LED灯呈绿色亮起。要退出静音模式，请按[MUTE]按钮。



### 12.2 在静音模式下使音轨静音

处于静音模式时，您可以按下音轨旋钮来使音轨静音。



按下[ALL]旋钮可取消所有音轨的静音。



#### 注

- 在静音模式下，预留的模板切换不可用。
- 当选择 SAMPLER 音轨时，按下合成键将使演奏组开始运行，而不是使样本静音。

# 13. 乐曲模式

这是一种自动演奏组模式，其中项目中的模板按预定顺序播放。每个项目都有一首乐曲，一首乐曲最多包含 16 个场景（所有音轨中的模板组合而成的乐句）。

乐曲模式包括场景模式。在场景模式下，可以不断循环播放单个场景，同时可在特定时间切换场景。

## 13.1 切换至乐曲模式

按住[ALL]旋钮并按[PROJECT ↑]按钮来切换到乐曲模式。如果正在播放项目，切换到乐曲模式将停止播放。

当您切换到乐曲模式时，索引上的[SONG]会亮起。要退出乐曲模式，首先[切换到场景模式](#)，然后按照相同的步骤操作。



### 13.1.1 切换到场景模式

在乐曲模式下，按住[ALL]旋钮并按[PROJECT ↑]按钮切换到场景模式。按照相同的步骤退出场景模式。

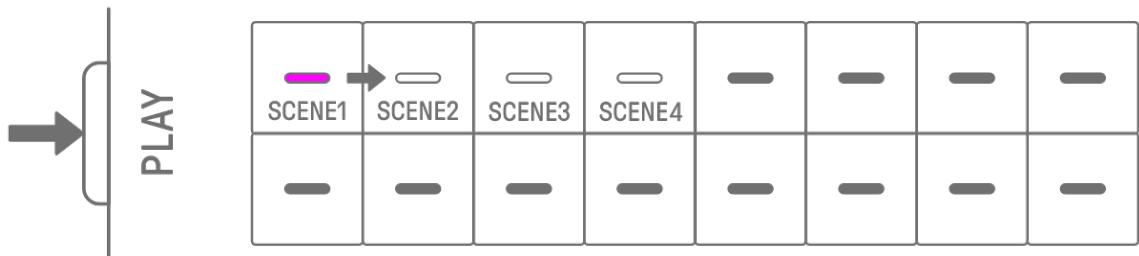


注

- 退出乐曲模式或场景模式不会停止播放。当您退出乐曲模式和场景模式时，模板组合和静音/独奏状态将保持不变。

## 13.2 播放/停止场景

在乐曲模式下，按[◎/PLAY]按钮从当前所选场景的开头按顺序播放场景。当场景正在播放时，您可以按[◎/PLAY]按钮停止播放。



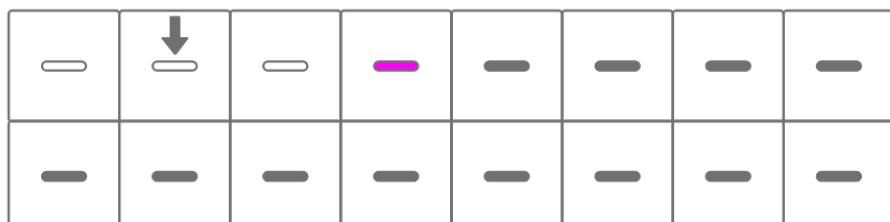
在场景模式下，按[◎/PLAY]按钮重复所选场景（循环播放）。当场景正在播放时，您可以按[◎/PLAY]按钮停止播放。



### 13.2.1 更改要播放的场景

若要更改要播放的场景，请按场景的鼓键。

在乐曲模式下，如果您在场景播放时进行此更改，则所选场景将在当前播放场景播放结束时开始。在场景模式下，所选场景将在 [Launch Quantize](#) 时序开始。

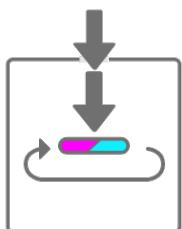


### 13.2.2 重复场景（循环播放）

在乐曲模式下，在播放场景时双击鼓键即可循环播放该场景。循环播放期间，相应的鼓键会呈紫色和青蓝色交替亮起。

如果在播放某个场景时双击另一个场景，则当前播放的场景将播放到结束，然后循环播放您选择的另一个场景。

要取消循环播放，请按鼓键或选择另一个场景。



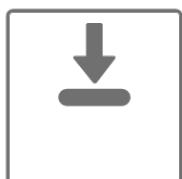
### 13.2.3 重复整首乐曲（循环播放）

您可以使用 SEQTRAK 应用程序循环播放整首乐曲。默认设置为关闭，这意味着在最后一个场景播放完毕时乐曲播放停止。

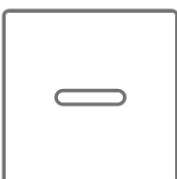
### 13.3 添加场景

要添加场景，请按未亮起的鼓键（空场景）。您最多可以添加 16 个场景。所选场景将复制到新场景。

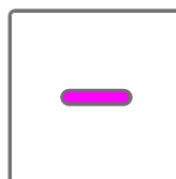
#### 乐曲模式



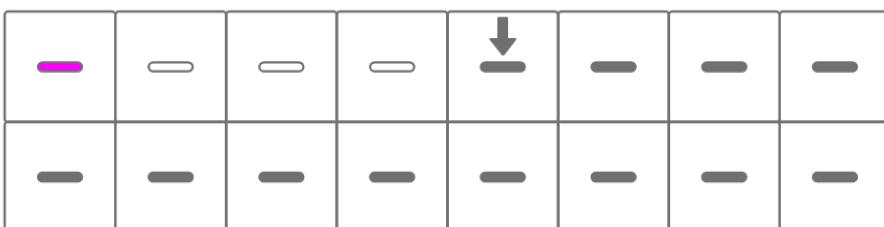
NO SCENE



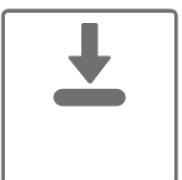
SCENE EXISTS



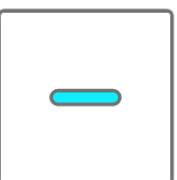
SELECTED



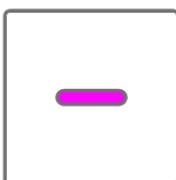
#### 场景模式



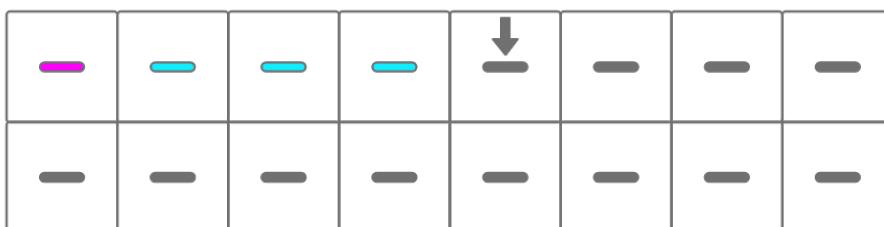
NO SCENE



SCENE EXISTS



SELECTED



### 13.4 删除场景

要删除场景，请按住[DELETE]按钮并按下呈红色亮起的鼓键。已删除场景后面的场景将按顺序向前移动。



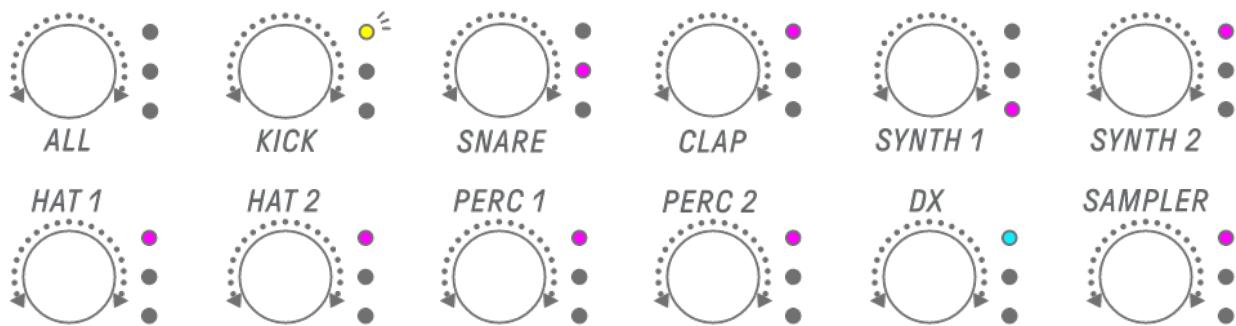
#### 注

- 正在播放的场景不会删除。

## 13.5 编辑场景

### 13.5.1 更改场景中的模板组合

转动音轨旋钮可以更改所选场景的模板组合。转动[ALL]旋钮可同时更改所有 11 个音轨。

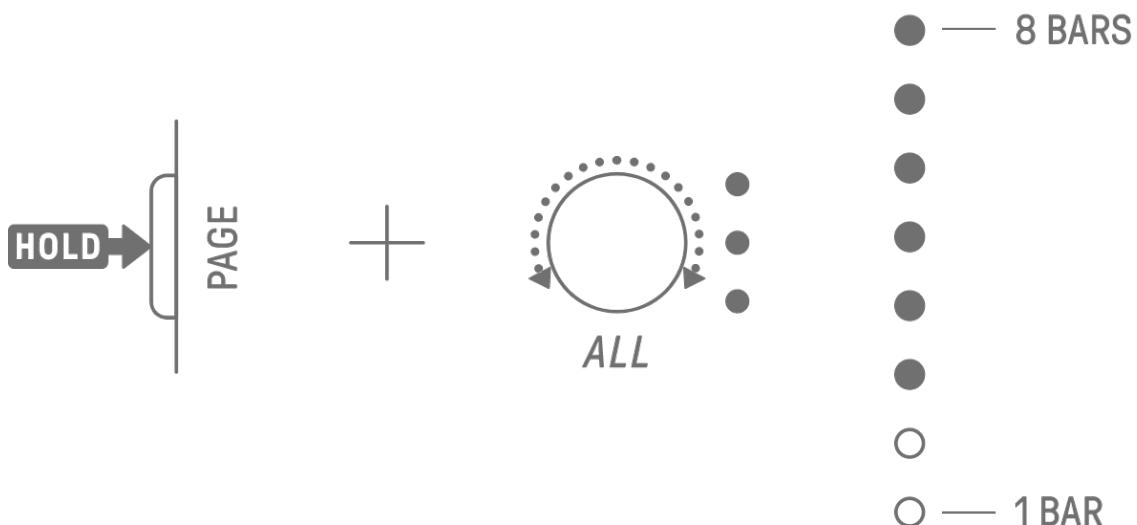


#### 注

- 您还可以启用静音和独奏。

### 13.5.2 更改场景的长度

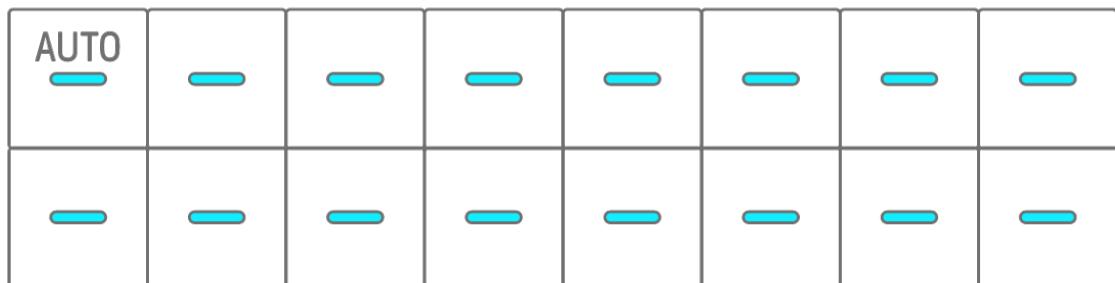
在乐曲模式下，按住[PAGE]按钮并转动[ALL]旋钮可改变所选场景的长度。按下并转动[ALL]旋钮以一小节（16 音程）为增量更改场景长度。小节数显示在全局仪表上，音程数显示在鼓键上。



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

## 注

- 如果将[ALL]旋钮转到最左边，则所有鼓键都会呈青蓝色亮起，并且场景长度设置为“AUTO”。这样会自动将场景的长度设置为场景中最长模板的长度。



# 14. SEQTRAK 应用程序

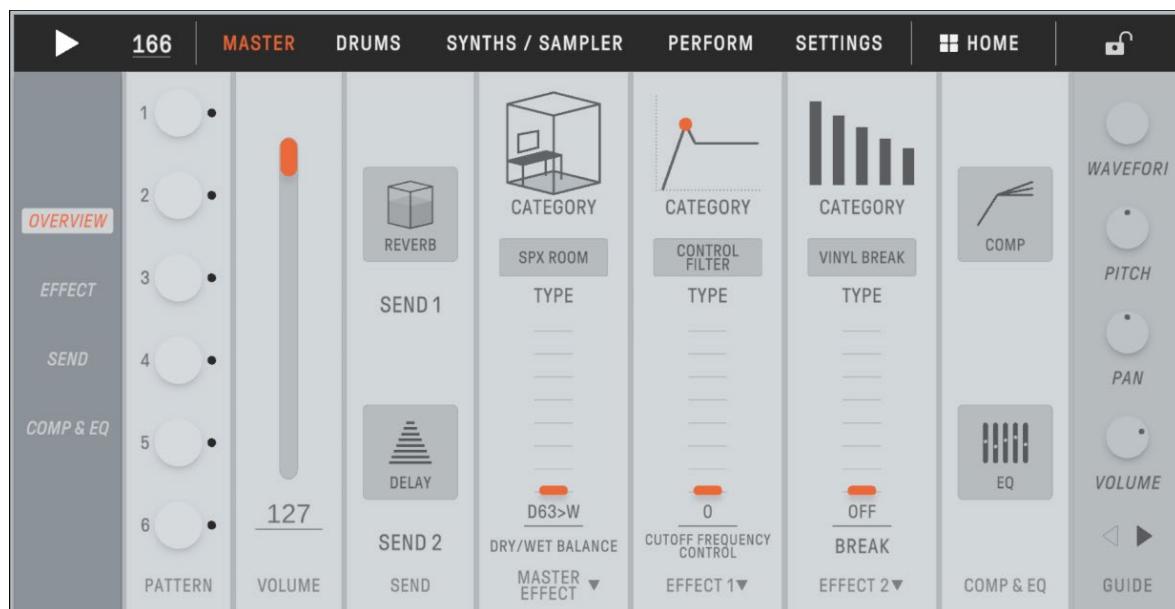
SEQTRAK 应用程序的四个主要功能如下所述。有关如何获取 SEQTRAK 应用程序的详细信息，请参阅“[1.4.1 获取 SEQTRAK 应用程序](#)”。有关如何将 SEQTRAK 应用程序连接到 SEQTRAK 的详细信息，请参阅“[15.1 连接到 SEQTRAK 应用程序](#)”。

\*本节中显示的 SEQTRAK 应用程序屏幕适用于 iOS 版本。应用程序的设计如有更改，恕不另行通知。

## 14.1 GUI 功能[GUI EDITOR]

您可以使用此功能在应用程序屏幕上进行高级设置，例如设置声音设计和效果参数。它可以访问比 SEQTRAK 上的可用参数更多的参数。例如，您可以调整每个音轨上的 LFO、分配备用声音组以停止两个鼓音轨之间的某些声音（例如打开和关闭的踩镲），以及 DX 音轨上 FM 引擎的所有参数。

应用程序屏幕会自动改变以匹配 SEQTRAK 的操作。



### 注

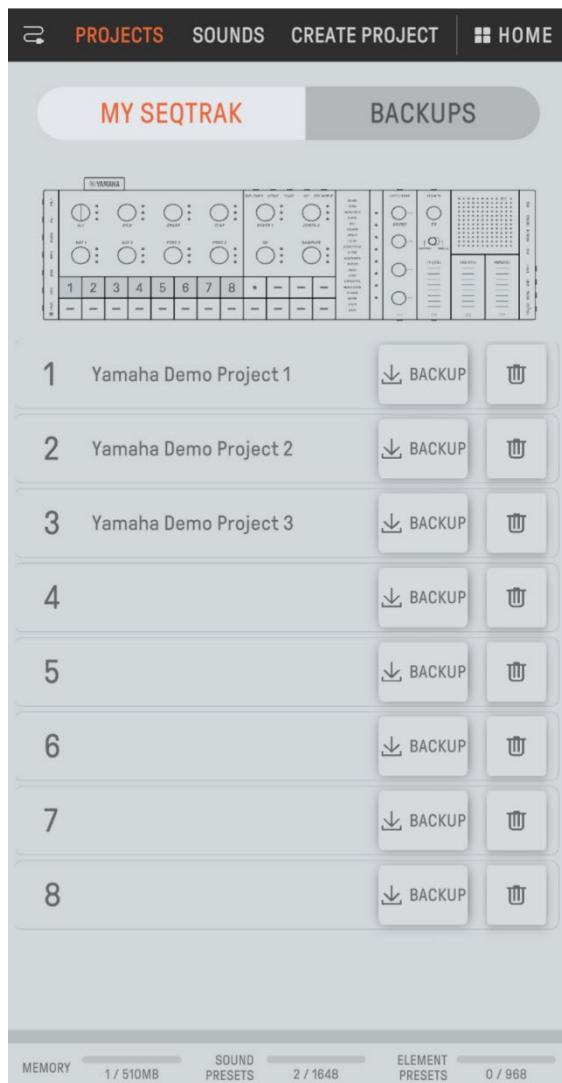
- 您还可以在混音台模式和乐曲模式下配置参数的高级设置。

## 14.2 内容管理功能[PROJECT/SOUND MANAGER]

它有四大主要功能。

- 项目管理（按项目备份、恢复）
- 管理声音（添加和删除样本、下载附加内容等）
- 使用为每个音轨指定的声音创建新项目
- 完整备份（备份所有 8 个项目以及存储在 SEQTRAK 中的所有用户声音）

可通过 USB 或 Wi-Fi 连接提供内容管理功能。

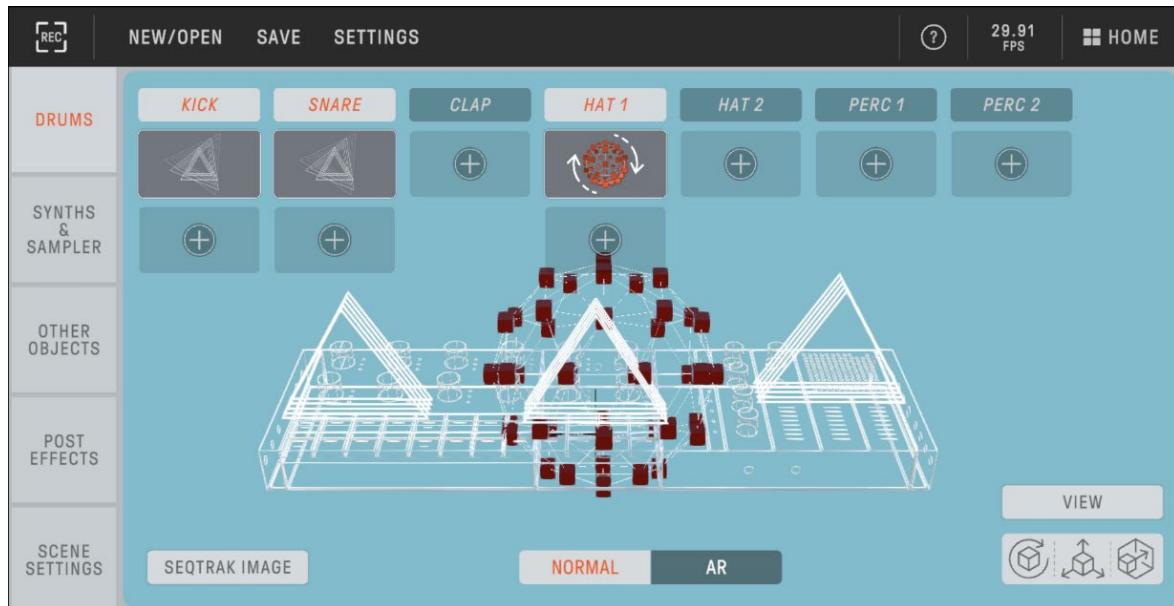


### 注

- 当您选择内容管理功能时，SEQTRAK 上的[ALL]旋钮的 LED 指示灯呈红色亮起，SEQTRAK 进入内容模式。如果与 SEQTRAK 应用程序的连接丢失，您可以按[ALL]旋钮退出内容模式。
- 在内容模式下，SEQTRAK 只能执行两个操作：关闭电源并退出内容模式。

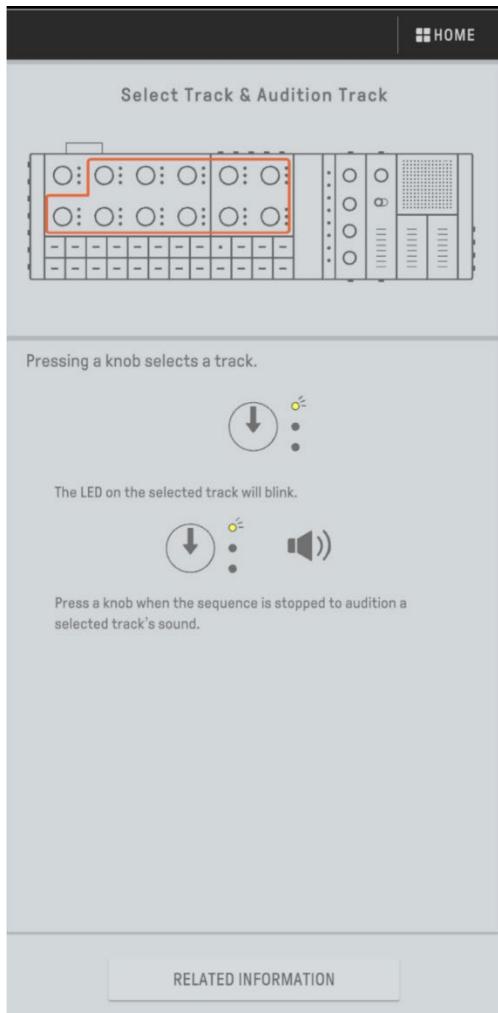
## 14.3 观察器功能[VISUALIZER]

使用此功能创建 3D 对象和视觉效果，实时响应您在 SEQTRAK 上的演奏。您可以使用它进行现场演奏，或者录制并在互联网或其他媒体上发布您创建的视觉效果。还有一种 AR 模式，可使用智能设备的相机在真实图像上叠加 3D 对象和视觉效果。



## 14.4 动态教程功能[DYNAMIC TUTORIAL]

应用程序的屏幕上会显示 SEQTRAK 上正在执行的操作。您可以利用此功能，在使用 SEQTRAK 时更好地理解它。可以在[RELATED INFORMATION]下面找到与 SEQTRAK 操作相关的信息。



# 15. 连接

## 15.1 连接到 SEQTRAK 应用程序

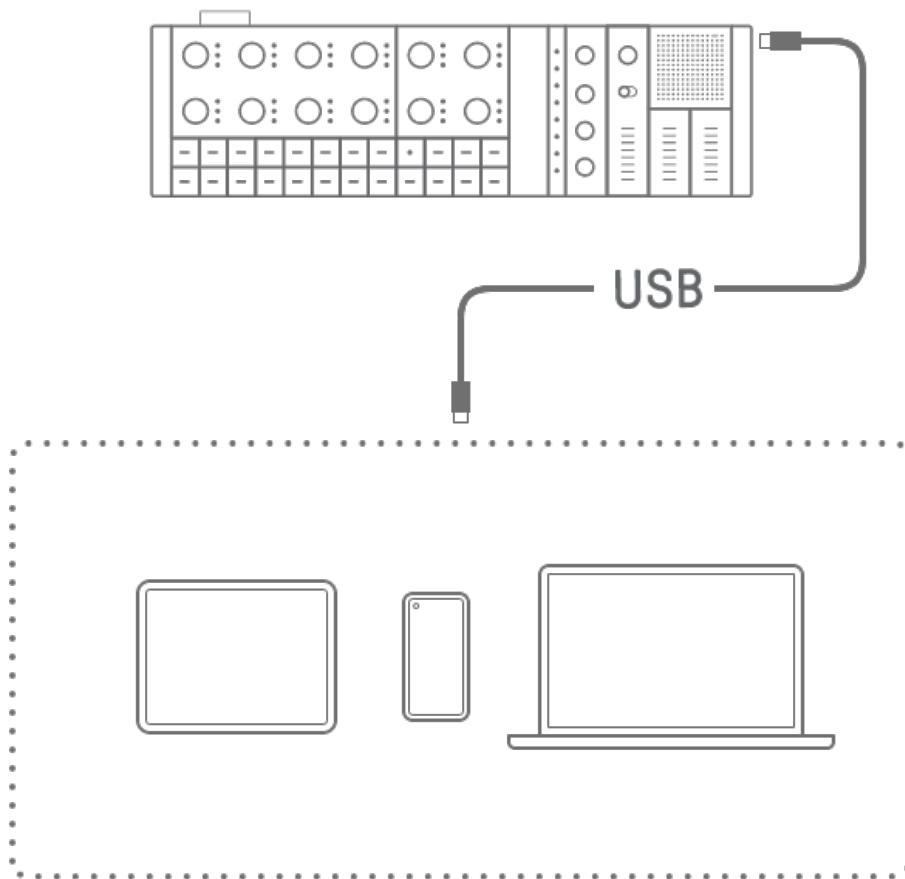
连接到 SEQTRAK 应用程序有两种方法：有线和无线（蓝牙和 Wi-Fi）。

\*SEQTRAK 中是否提供无线功能因国家/地区而异。

\*适用于 Windows 的 SEQTRAK 应用程序不支持无线功能。

### 15.1.1 有线连接

使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将 SEQTRAK 连接到智能设备或计算机。

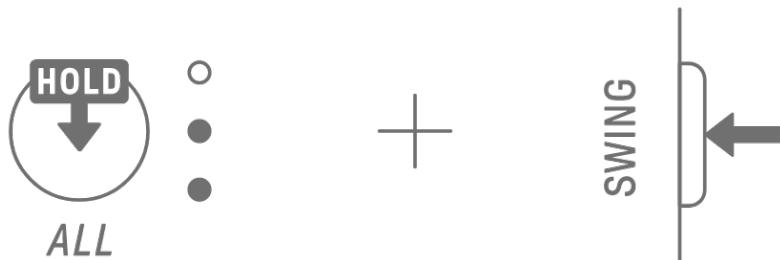


#### 注

- 需要 Apple Lightning 转 USB 3 相机适配器（单独出售）和 USB-A 转 USB-C 线缆才能通过 Lightning 接口连接到 iPhone 或 iPad。

### 15.1.2 无线连接（蓝牙）

在 SEQTRAK 应用程序中打开[DEVICE CONNECTION]。按住 SEQTRAK 上的[ALL]旋钮并按下[SWING]按钮。全局仪表将呈白色亮起 2 秒，然后 SEQTRAK 将等待 30 秒以进行蓝牙连接。从 SEQTRAK 应用程序的[DEVICE CONNECTION]中，选择[SEQTRAK\_6 特定于设备的字母数字字符]以完成连接。



#### 注

- 按住[ALL]旋钮并按[SWING]按钮来检查与设备的连接状态。如果与设备存在蓝牙连接，全局仪表将呈青蓝色亮起 2 秒。

### 15.1.3 无线连接(Wi-Fi)

建立蓝牙连接后，SEQTRAK 应用程序有一些需要 Wi-Fi 连接的功能（例如[PROJECT/SOUND MANAGER]内容管理功能）。当需要 Wi-Fi 连接时，SEQTRAK 应用程序将显示连接设置屏幕。有两种模式：SEQTRAK 与设备之间直接连接，以及 SEQTRAK 与设备之间通过外部接入点进行连接。根据您的网络环境选择合适的模式，然后按照 SEQTRAK 应用程序中的屏幕说明进行 Wi-Fi 连接。

#### 注

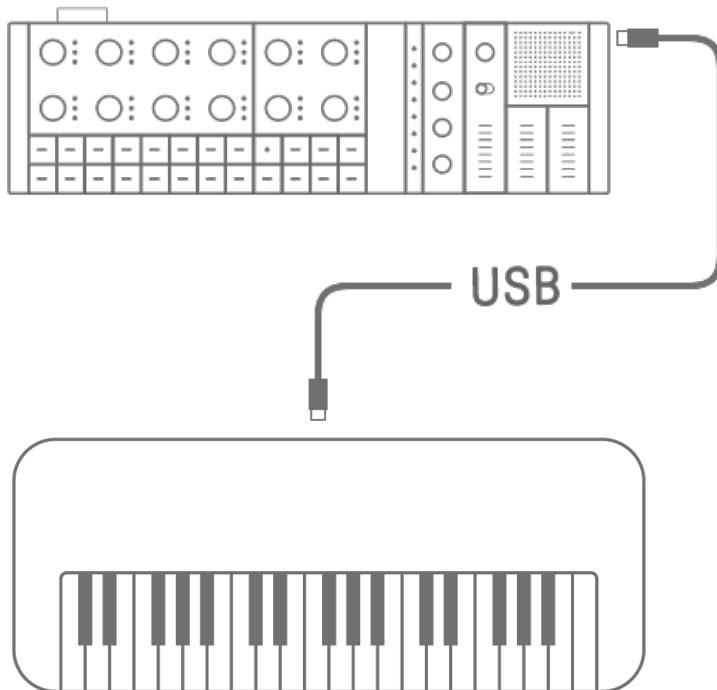
- SEQTRAK 支持 2.4GHz 频段。

## 15.2 连接到 MIDI 设备

通过将 SEQTRAK 连接到 MIDI 设备可以交换 MIDI 信号。

### 15.2.1 使用 USB-C 转 USB-C 线缆

使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将 SEQTRAK 连接到 MIDI 设备。如果 MIDI 设备需要电源，SEQTRAK 可以提供高达 500mA 的电流。但如果 SEQTRAK 的电池电量太低（全局仪表亮起 2 个或更少 LED），则无法向 MIDI 设备提供电流。



#### 注

- 连接到 MIDI 设备时，需要使用市售 USB 集线器和 USB 充电适配器为 SEQTRAK 充电。有关受支持设备的列表，请参阅以下网站上的下载页面。
- SEQTRAK 可以在许多类兼容的 MIDI 设备上运行。但是，根据连接的兼容性，有些 MIDI 设备可能无法工作。请参阅以下网站的下载页面，查看已经过测试并确认可与 SEQTRAK 配合使用的 Yamaha MIDI 设备列表。

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

- 如果端口的形状与要连接的 MIDI 设备的形状不同，请使用合适的市售转换线缆。

### 15.2.2 使用 MIDI 转换线缆

使用随附的 MIDI 转换线缆将 SEQTRAK 连接到 MIDI 设备。MIDI IN 端口用于接收 MIDI 数据，MIDI OUT 端口用于发送 MIDI 数据。

#### 须知

- 连接随附的 MIDI 转换线缆时，请关闭 SEQTRAK 和 MIDI 设备的电源。在电源打开的情况下连接线缆可能会影响速度和声音。

## 15.3 连接到计算机

您可以通过将 SEQTRAK 连接到计算机（Windows 或 Mac）并使用 DAW 软件等音乐制作工具来扩展音乐制作的范围。

### 15.3.1 连接到计算机(Windows)

1. 在计算机上安装 Yamaha Steinberg USB 驱动程序。您可以从以下网站的下载页面获取 Yamaha Steinberg USB 驱动程序。

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

2. 使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将计算机连接到 SEQTRAK。

### 15.3.2 连接到计算机(Mac)

使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将计算机连接到 SEQTRAK。

#### 注

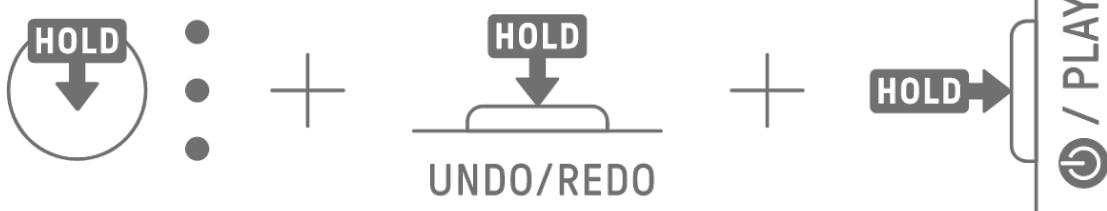
- 如果您连接的计算机只有 USB Type-A 端口，请准备 USB-A 转 USB-C 线缆。但请注意以下注意事项。
- 我们不保证与所有计算机都能稳定连接。
- 计算机提供的电流限制为 500mA。因此，在某些使用条件下，内部电池会耗尽。
- 如果您想在给内置电池充电时使用 SEQTRAK，请使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将设备连接到具有 USB Type-C 端口的计算机。

# 16. 设置

## 16.1 恢复出厂默认设置（出厂重置）

要将 SEQTRAK 设置和数据恢复为出厂默认值（初始化），请同时按住[SAMPLER]旋钮和[UNDO/REDO]按钮并打开 SEQTRAK。

*SAMPLER*



初始化期间，全局仪表呈红色亮起。初始化完成后，设备会启动。

## 16.2 更改音轨旋钮的灵敏度设置

您可以使用 SEQTRAK 应用程序更改音轨旋钮的灵敏度设置。

## 16.3 配置 MIDI 设置

### 16.3.1 设置 MIDI 时钟

MIDI 时钟控制 MIDI 系统的计时信息。这使得在连接到不同的 MIDI 设备或软件时可以按相同的速度和时序进行演奏。您可以使用 SEQTRAK 应用程序来设置 MIDI 时钟。

### 16.3.2 设置 MIDI 输出过滤器

可以选择地打开和关闭 SEQTRAK 的各种 MIDI 数据的输出。您可以使用 SEQTRAK 应用程序设置 MIDI 输出过滤器。

### 16.3.3 设置 MIDI Thru

从外部 MIDI 设备或软件输入的 MIDI 数据可以输出到指定的接口（MIDI、USB、蓝牙）。

各接口的默认设置如下。

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

\* 通道信息和系统实时信息

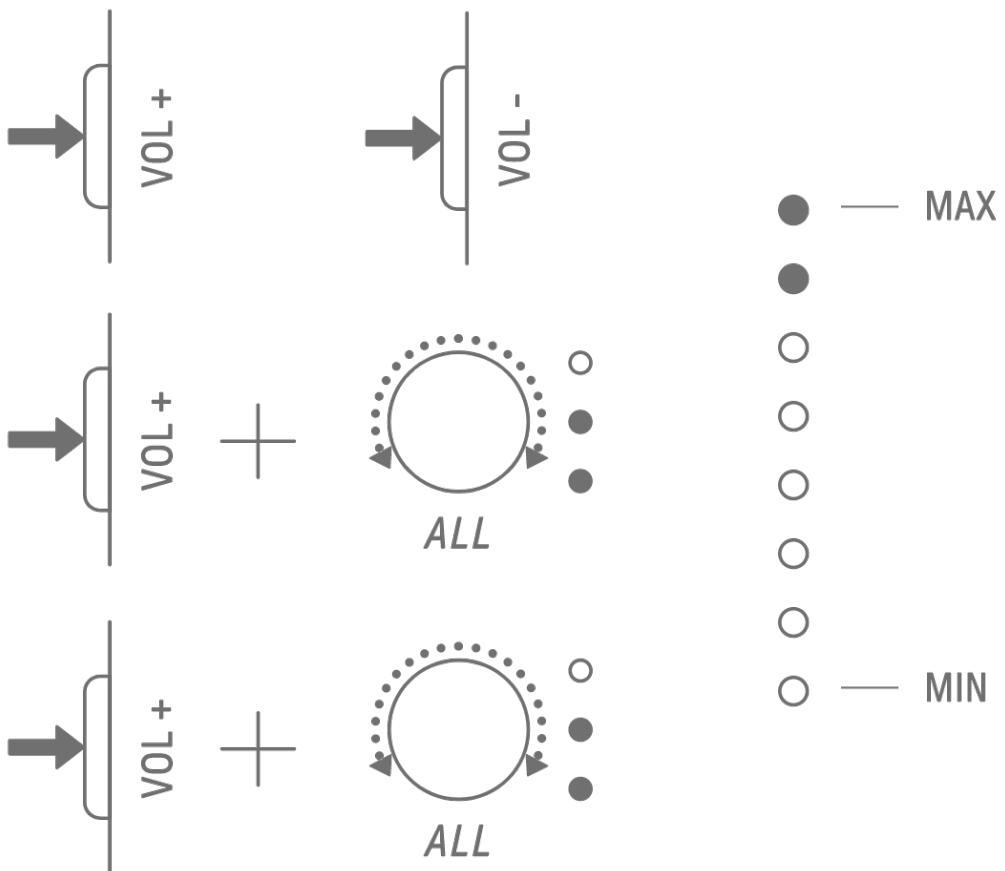
您可以使用 SEQTRAK 应用程序设置 MIDI Thru。

### 注

- 有些 MIDI 数据（例如琶音器触发音符和静音音轨音符）不会通过 MIDI Thru 输出。
- 选择 USB 作为 MIDI Thru 输出目标时，仅在连接到电脑或 SEQTRAK 应用时，MIDI Thru 才可用。

## 16.4 调节主音量

若要调节内置扬声器或[PHONES]插孔的音量（主音量），请按[VOL+]或[VOL-]按钮，或者在按住[VOL+]或[VOL-]按钮的同时转动[ALL]旋钮。您也可以通过按住[VOL+]或[VOL-]按钮来连续调节音量。



# 17. 固件更新

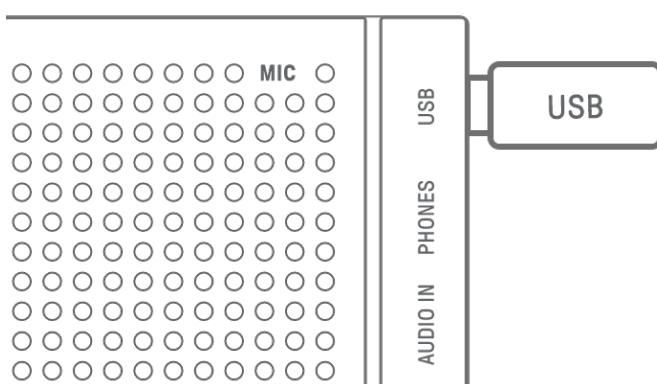
可以更新固件来改进 SEQTRAK 的功能和可操作性。我们建议您将固件更新到最新版本，以便享受 SEQTRAK 的全部功能。您可以选择以下三种更新固件的方法。请注意，只有在 SEQTRAK 充满电后才能更新固件。您可以从 SEQTRAK 应用程序检查已安装的固件版本。

## 17.1 使用 U 盘

可以使用 U 盘上存储的更新文件来更新固件。有关受支持的 U 盘的列表，请参阅以下网站上的下载页面。

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

要使用 U 盘更新固件，必须对 U 盘进行格式化。如果用于固件更新的 U 盘包含数据，请将数据传输到另一个 U 盘或计算机，然后格式化该 U 盘。

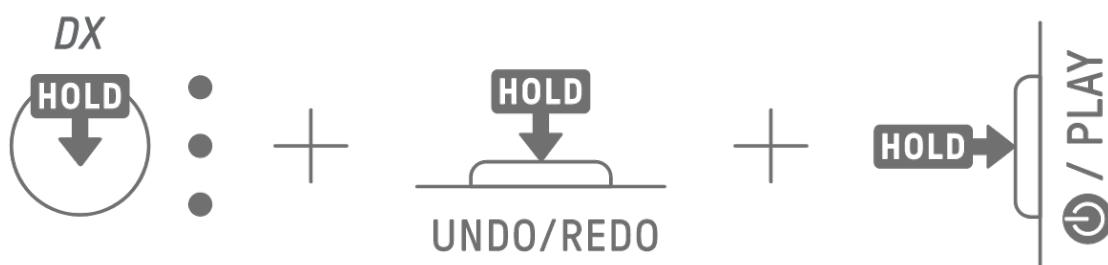


### 须知

- 格式化操作会擦除所有现有文件。确保您要格式化的 U 盘不包含任何重要文件。
- 请勿在格式化或固件更新期间移除或插入 U 盘。这样做会导致设备停止运行或损坏 U 盘和 / 或文件。
- 请在插入和拔出 U 盘之间等待几秒钟。
- 请勿使用 USB 延长线连接 U 盘；请直接连接。

### 17.1.1 格式化 U 盘

按住[DX]旋钮和[UNDO/REDO]按钮并打开 SEQTRAK，对连接的 U 盘进行格式化。格式化完成后，所有索引均呈白色亮起。格式化完成后，按[◎/PLAY]按钮关闭电源。



### 17.1.2 更新固件

1. 使用计算机或其他设备从以下网站的下载页面下载最新的 SEQTRAK 固件。

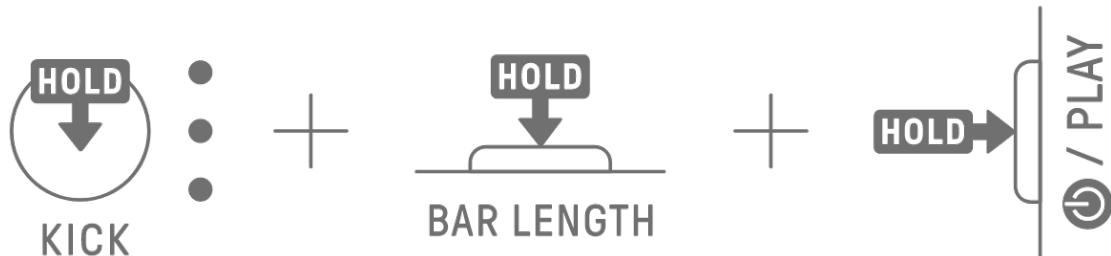
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>

2. 将下载的.zip 文件中的更新文件(8Z33OS\_.PGM)保存到 U 盘。

3. 关闭 SEQTRAK 的电源。

4. 将包含更新文件的 U 盘连接到 SEQTRAK。

5. 按住[KICK]旋钮和[BAR LENGTH]按钮并打开 SEQTRAK。

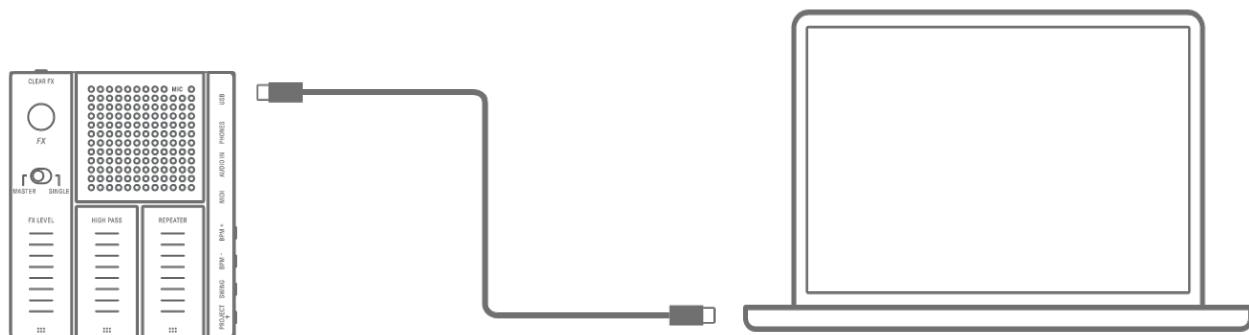


SEQTRAK 上的 LED 指示灯将随着更新的进行而闪烁。

当更新成功完成后，所有索引都会亮起一段时间，之后 SEQTRAK 会自动重新启动。重启后，SEQTRAK 即可正常使用。

如果更新失败，全局仪表将呈红色闪烁。在这种情况下，请尝试再次更新。

## 17.2 使用 SEQTRAK 应用程序（用于有线连接）



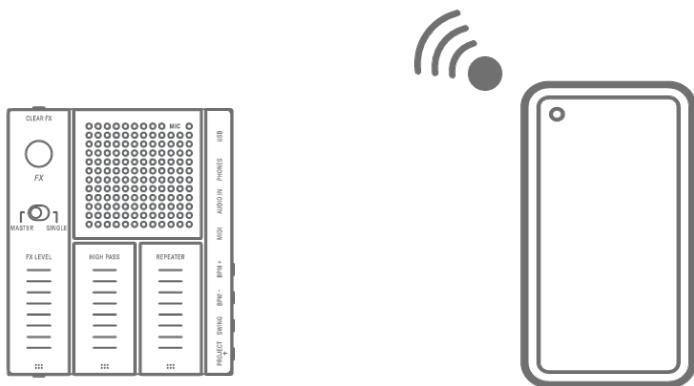
### 更新程序

1. 使用随附的 USB-C 转 USB-C 线缆将智能设备或计算机连接到 SEQTRAK。

2. 在您的智能设备或计算机上打开 SEQTRAK 应用程序。

3. 按照 SEQTRAK 应用程序中的屏幕说明执行更新。如果更新失败，请尝试再次更新。

## 17.3 使用 SEQTRAK 应用程序（用于无线连接）



### 更新程序

1. 在智能设备上打开 SEQTRAK 应用程序。
2. 通过蓝牙连接智能设备和 SEQTRAK。有关如何进行无线连接的详细信息，请参阅 [“15.1.2 无线连接（蓝牙）”](#)。
3. 按照 SEQTRAK 应用程序中的屏幕说明执行更新。如果更新失败，请尝试再次更新。

# 18. 文档

## 18.1 产品规格

音源	
音源	AWM2, FM: 4 个操纵器
最大复音数	AWM2: 128, FM: 8
波	预设: 800MB (转换为 16 位线性格式时), 用户: 500MB
效果	混响×12 种, 延迟×9 种, 主控效果×85 种, 单一效果×85 种 Maxter EQ 5 频段, 每个音轨的 LP-HP 滤波器
音轨	
音轨类型	DRUM, DRUMKIT, SYNTH, DX, SAMPLER
音轨数	11
声音	
声音数量	预设声音: 2032; 预设采样器声音: 392 * 可以从 SEQTRAK 应用程序添加
项目	
项目数量	8 * 可以保存到 SEQTRAK 应用程序
连接	
接口	USB Type-C (电源、MIDI 到主机、MIDI 到设备、音频) PHONES (立体声迷你插孔) AUDIO IN (立体声迷你插孔) MIDI IN/OUT * 只能使用随附的线缆。
功能	
USB 音频接口	采样频率 44.1kHz (量化位深度: 24 位) 输入/输出通道 输入: 2 通道 (立体声 1 通道) 输出: 2 通道 (立体声 1 通道)
蓝牙	MIDI 传输/接收 (无线功能因国家/地区而异)
Wi-Fi	使用专用应用程序进行数据传输/接收 (无线功能因国家/地区而异), 支持 2.4GHz 频段 最高 SAR 值: 1.11W/kg
音响系统	
扬声器	2.3cm, 1W
麦克风	MEMS 麦克风
电源	
电源	可充电锂离子电池 (2100mAh, 7.6Wh) USB 供电(PD) (输出电压: 4.8V 至 5.2V; 输出电流: 1.5A 或更大)
功耗	6W
持续使用时的电池续航时间	3-4 小时

电池充电时间	3-5 小时
<b>尺寸/重量</b>	
尺寸/重量	宽 343mm×深 97mm×高 38mm, 0.5kg
<b>其他</b>	
随机附件	USB-C 转 USB-C 线缆、专用 MIDI 转换线、快速操作指南、安全指南
专用软件	SEQTRAK 应用程序
音序器模块	最大音程 128

\*本使用说明书的内容为出版时最新的技术规格。请前往 Yamaha 网站下载最新版本的使用说明书。技术规格、设备或选购配件在各个地区可能会有所不同，因此如有问题，请与当地 Yamaha 经销商确认。

#### 须知

- 在 Android 设备上，使用除 SEQTRAK 应用程序之外的其他应用程序时，USB 音频接口功能可能无法正常工作。
- Windows 不支持蓝牙和 Wi-Fi。

## 18.2 MIDI 通道

通道	音轨名称
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	HAT 1
5	HAT 2
6	PERC 1
7	PERC 2
8	SYNTH 1
9	SYNTH 2
10	DX
11	SAMPLER

## 18.3 MIDI 控制变化参数

### 18.3.1 声音设计参数

参数	CC	通道	范围	适用于
TRACK VOLUME	7	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
TRACK PAN	10	1-11	1-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
DRUM PITCH	25	1-7	40-88	DRUM
MONO/POLY/CHORD	26	8-10	0=MONO 1=POLY 2=CHORD	SYNTH、DX
ATTACK TIME	73	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
DECAY/RELEASE TIME	75	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
FILTER CUTOFF	74	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
FILTER RESONANCE	71	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
REVERB SEND	91	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
DELAY SEND	94	1-11	0-127	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
EQ - HIGH GAIN	20	1-11	40-88	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
EQ - LOW GAIN	21	1-11	40-88	DRUM、SYNTH、DX、SAMPLER
PORAMENTO TIME	5	8-10	0-127 (0=OFF)	SYNTH、DX (必须是单音)
PORAMENTO SWITCH	65	8-10	0=OFF 1=ON	SYNTH、DX
ARP TYPE	27	8-10	0-16 (0=OFF)	SYNTH、DX
ARP GATE	28	8-10	0-127	SYNTH、DX
ARP SPEED	29	8-10	0-9	SYNTH、DX
FM ALGORITHM	116	10	0-127	DX
FM MODULATION AMOUNT	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR FREQUENCY	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR FEEDBACK	119	10	0-127	DX

### 18.3.2 效果参数

参数	CC	通道	范围	适用于
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 静音/独奏

参数	CC	通道	范围	适用于
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

注

- MUTE 和 SOLO 仅供接收。

### 18.3.4 其他

参数	CC	通道	范围	适用于
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

注

- 这些仅供接收。

## 18.4 MASTER EFFECT 预设

### 18.4.1 FILTER

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3	
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY	
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM				
3	MID ROOM	SPX ROOM				
4	SMALL HALL	SPX HALL				
5	MID HALL	SPX HALL		ROOM SIZE		
6	STAGE	SPX STAGE				
7	GATED REVERB	GATED REVERB				
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB				

### 18.4.3 DELAY

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

### 18.4.4 COMPRESSOR

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

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

#### 18.4.6 MODULATION

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

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

## 18.5 SINGLE EFFECT 预设

### 18.5.1 FILTER

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3	
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY	
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM				
3	MID ROOM	SPX ROOM				
4	SMALL HALL	SPX HALL				
5	MID HALL	SPX HALL		ROOM SIZE		
6	STAGE	SPX STAGE				
7	GATED REVERB	GATED REVERB				
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB				

### 18.5.3 DELAY

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DRY/WET	DELAY TIME	FEEDBACK
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY		DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L	
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO		DELAY TIME	
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY - MODERN		DELAY TIME	
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO		DELAY TIME	

#### 18.5.4 COMPRESSOR

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

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

#### 18.5.6 MODULATION

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 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

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

## 18.6 SEND EFFECT 预设

### 18.6.1 REVERB

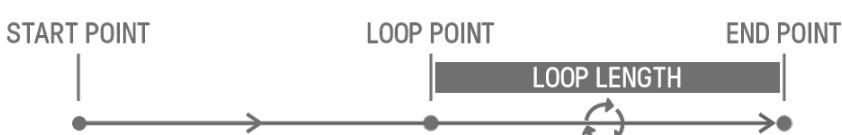
编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
6	HD PLATE	HD PLATE		PLATE TYPE	HIGH DAMP - FREQUENCY
7	SPX STAGE	SPX STAGE		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
8	REV X HALL	REV X HALL		ROOM SIZE	LPF CUTOFF - FREQUENCY

### 18.6.2 DELAY

编号	名称	类型	参数 1	参数 2	参数 3
1	TEMPO DELAY 4TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME	FEEDBACK LEVEL	FEEDBACK - HIGH DAMP
2	PING PONG DELAY 4TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
3	TEMPO DELAY 8TH DOT	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
4	TEMPO DELAY 8TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
5	PING PONG DELAY 8TH	TEMPO CROSS - DELAY	DELAY TIME L>R & DELAY TIME R>L		FEEDBACK - HIGH DAMP
6	TEMPO DELAY 16TH	TEMPO DELAY - STEREO	DELAY TIME		FEEDBACK - HIGH DAMP
7	ANALOG DELAY - MODERN	ANALOG DELAY-- MODERN	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL
8	ANALOG DELAY RETRO	ANALOG DELAY - RETRO	DELAY TIME		DELAY INPUT - LEVEL

## 18.7 声音参数说明

参数	说明
SOUND SELECT	选择声音类型。
PITCH	以半音间隔设置音高。
PAN	调整左/右立体图像。
VOLUME	调节音量。
AEG ATTACK	确定从按下键到音量达到起音电平设置的电平的时间。
AEG DECAY/RELEASE	DECAY：从达到在起音电平设定的音量开始，直至达到在衰减电平设定的音量，设置这段时间。 RELEASE：设置从松开键盘琴键到音符淡出的时间。
LP-HP FILTER CUTOFF	设置低通滤波器和高通滤波器的截止频率。
LP-HP FILTER RESONANCE	将共鸣应用于低通滤波器和高通滤波器。
REVERB SEND	设置发送到混响效果的信号量（发送电平）。 值越大，混响越深。
DELAY SEND	设置发送到延迟效果的信号量（发送电平）。 值越大，延迟越强。
EQ HIGH GAIN	设置使用 EQ 增加或减少高频范围的增益量。
EQ LOW GAIN	设置使用 EQ 增加或减少低频范围的增益量。
MONO/POLY/CHORD	选择发声方法。 MONO：单个音调，POLY：多个音调，CHORD：和弦
PORTAMENTO TIME	设置滑音改变音高所需的时间或音高变化的速度。值越大，改变音高所需的时间越长，且音高变化越慢。
ARPEGGIATOR TYPE	打开/关闭并切换琶音器（这个功能一个接一个地弹奏和弦的各个音符）的类型。
ARPEGGIATOR GATE TIME	设置琶音器的门限时间。
ARPEGGIATOR SPEED	设置琶音器的速度。
FM ALGORITHM	从 12 种不同 FM 算法（操纵器的连接方式）中进行选择。
MODULATOR AMOUNT	统一地改变充当调制器的操纵器的电平。
MODULATOR FREQUENCY	统一地改变充当调制器的操纵器的 FREQUENCY 参数。
MODULATOR FEEDBACK	统一地改变充当调制器的操纵器的 FEEDBACK 参数。
START POINT	确定样本的起始位置。
END POINT	确定样本的结束位置。

参数	说明
LOOP ON/OFF	在按住键来重复播放样本(ON)或每次按下键时播放一次(OFF)之间切换。
LOOP LENGTH	<p>确定循环播放部分的长度。播放从起点 (START POINT) 开始, 到达终点 (END POINT) 后返回循环点 (LOOP POINT)。循环长度是从循环点到终点的长度。</p> <p>(概述)</p> 
PEG ATTACK LEVEL	确定 PEG (音高包络发生器) 的攻击级别。音调变化开始时的音高。
PEG ATTACK TIME	<p>确定 PEG (音高包络发生器) 的攻击时间。</p> <p>这是按下键和音高达到 PEG ATTACK LEVEL 设置的电平之间经过的时间。</p>
PEG DECAY LEVEL	<p>确定 PEG (音高包络发生器) 的衰减水平。</p> <p>这种情况下, 衰减电平指的是达到 PEG ATTACK LEVEL 中设置的音高后, 达到的下一个音高。</p>
PEG DECAY TIME	确定 PEG (音高包络发生器) 的衰减时间。这是 PEG ATTACK LEVEL 中设置的音高与 PEG DECAY LEVEL 中设置的音高之间经过的时间。

## 18.8 开源软件

SEQTRAK 的固件包含开源软件。

每个开源软件的版权信息和使用条款可以在以下网站的下载页面上找到。

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

© 2024 Yamaha Corporation  
2026 年 1 月发行  
YJ-D0