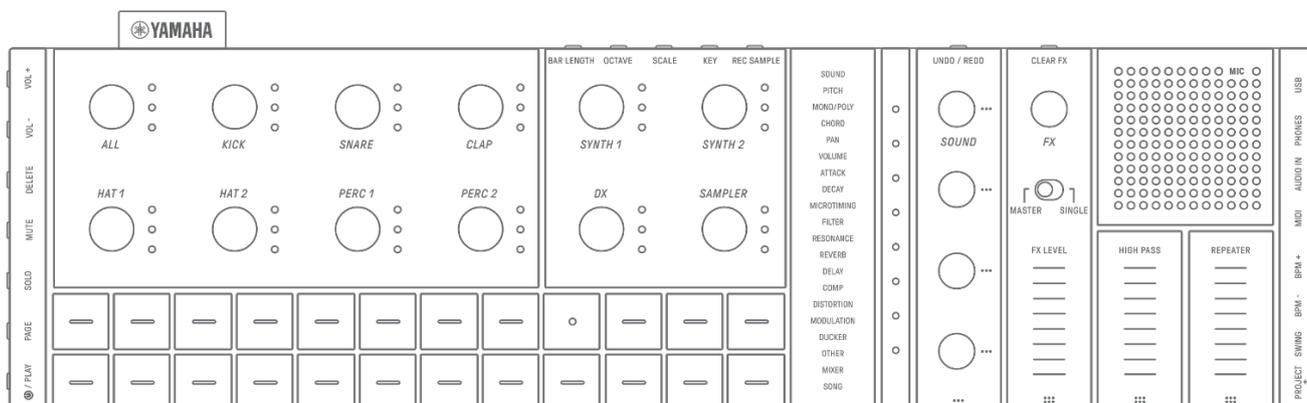


Guida per l'utente di SEQTRAK



Informazioni

- Le funzioni SEQTRAK descritte in questa Guida per l'utente sono per OS V1.20. Aggiorna il tuo SEQTRAK all'ultima versione del firmware. Per istruzioni su come effettuare l'aggiornamento, vedere "[17. Aggiornamenti firmware](#)".
- Tutte le illustrazioni e gli screenshot (screenshot dell'app iOS) inclusi in questa Guida per l'utente hanno scopo esplicativo. Le specifiche tecniche effettive potrebbero differire.

Marchi

- Windows è un marchio registrato di Microsoft® Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Apple, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning, Mac e App Store sono marchi di Apple Inc. registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.
- IOS è un marchio o un marchio registrato di Cisco negli Stati Uniti e in altri paesi e viene utilizzato su licenza.
- Android e Google Play sono marchi di Google LLC.
- Wi-Fi e Wi-Fi CERTIFIED sono marchi o marchi registrati di Wi-Fi Alliance®.
- Il logo Wi-Fi CERTIFIED™ è un marchio di certificazione di Wi-Fi Alliance®.



- La denominazione e il logo Bluetooth® sono marchi registrati di proprietà di Bluetooth SIG, Inc. e qualsiasi utilizzo di tali marchi da parte di Yamaha Corporation è sotto licenza.



- "USB Type-C" e "USB-C" sono marchi di USB Implementers Forum, registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.
- MIDI è un marchio registrato dell'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Tutte le altre denominazioni sociali e i nomi dei prodotti menzionati in questa guida sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Sommario

1. Cos'è SEQTRAK?	9
1.1 Informazioni sui manuali	9
1.1.1 Notazione.....	9
1.2 Configurazione di SEQTRAK	11
1.2.1 Sezione della batteria	11
1.2.2 Sezione del sintetizzatore	12
1.2.3 Sezione della progettazione di suoni e FX	12
1.3 Progetti, tracce e pattern	12
1.3.1 Progetti.....	12
1.3.2 Tracce.....	12
1.3.3 Pattern.....	13
1.3.4 Diagramma concettuale di progetti, tracce e pattern	13
1.4 Informazioni sull'app SEQTRAK.....	13
1.4.1 Ottenere l'app SEQTRAK.....	13
1.4.2 Collegamento all'app SEQTRAK.....	13
2. Sezioni del pannello e funzioni principali	14
①–⑥ Lato sinistro.....	14
⑦–⑯ In alto a sinistra (sezioni della batteria e del sintetizzatore)	15
⑰–⑳ In alto a destra (sezione di progettazione dei suoni e FX).....	16
㉘–㉛ Lato destro	18
3. Ricarica e alimentazione	20
3.1 Ricarica	20
Requisiti dell'adattatore di alimentazione/della batteria mobile USB	21
3.1.1 Stato di carica (quando l'alimentazione è accesa)	21
3.1.2 Stato di carica (quando l'alimentazione è spenta).....	22
3.2 Alimentazione.....	23
3.2.1 Accensione/spengimento	23
3.2.2 Risoluzione forzata.....	23
3.2.3 Impostazione dello spegnimento automatico	23

4. Progetti	24
4.1 Passaggio tra progetti.....	24
4.1.1 Passaggio tra progetti durante la sincronizzazione del clock MIDI esterno [OS V1.20].....	24
4.2 Salvataggio di un progetto	25
4.3 Backup e ripristino di un progetto	25
4.4 Eliminazione di un progetto	26
4.5 Impostazione del tempo di un progetto	26
4.5.1 Modifica del tempo di riproduzione di un progetto.....	26
4.5.2 Applicazione di una sensazione di swing a un progetto	27
4.5.3 Attivazione/disattivazione del metronomo	27
4.6 Salvataggio temporaneo di un progetto.....	28
5. Tracce e pattern	29
5.1 Passaggio tra pattern.....	29
5.1.1 Utilizzo di una manopola della traccia per passare tra i pattern.....	29
5.1.2 Utilizzo di un tasto della batteria per passare tra i pattern.....	29
5.1.3 Modifica della quantizzazione di lancio	30
5.2 Modifica della lunghezza di un pattern	31
5.2.1 Tracce della batteria	31
5.2.2 Tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), traccia SAMPLER	32
5.3 Modifica del numero di pattern (3 pattern ⇔ 6 pattern)	34
5.4 Eliminazione di un pattern	34
5.5 Operazione di copia e incolla dei pattern.....	35
5.6 Selezione e ascolto delle tracce	35
5.7 Modifica del suono di una traccia	36
5.7.1 Selezione di una categoria di suoni (salto di categoria)	36
5.7.2 Categorie di suoni delle tracce della batteria.....	37
5.7.3 Categorie di suoni delle tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX)	37
5.7.4 Categorie di suoni della traccia SAMPLER.....	37
5.8 Silenziamento e assolo di una traccia.....	38
5.8.1 Silenziamento	38
5.8.2 Assolo.....	38
5.9 Operazione di copia e incolla dei passi delle tracce.....	39

6. Tracce della batteria	40
6.1 Inserimento dei passi	40
6.2 Passaggio tra pagine	40
6.3 Perfezionamento del tempo ritmico di un passo (Micro Timing).....	41
6.4 Impostazione del numero consecutivo di volte in cui un passo viene attivato (passo secondario)	41
6.5 Input in tempo reale	42
6.6 Modifica della probabilità di attivazione di un passo	43
7. Tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)	44
7.1 Input in tempo reale	44
7.2 Attivazione/disattivazione della quantizzazione	45
7.3 Modifica dell'ottava	46
7.4 Modifica della scala	46
7.5 Modifica della tonalità.....	47
7.6 Riproduzione di accordi	47
7.7 Modifica degli accordi.....	48
7.8 Passaggio alla modalità Keyboard Input	49
7.9 Inserimento di passi.....	49
8. Traccia SAMPLER	52
8.1 Input in tempo reale	52
8.2 Campionamento (microfono incorporato/AUDIO IN e ingresso audio USB)	52
8.3 Modifica della sorgente di campionamento	53
8.4 Ricampionamento	53
8.5 Annullamento del campionamento	53
8.6 Impostazione del conteggio per avviare il campionamento	54
8.7 Passaggio alla modalità Monitoring	54
8.8 Attivazione/disattivazione della normalizzazione automatica.....	55
8.9 Eliminazione di modelli per ciascun campione	55
8.10 Inserimento di passi.....	55
8.11 Silenziamento dei campioni [OS V1.20]	57

9. Progettazione dei suoni	58
9.1 Regolazione dei parametri dei suoni.....	58
9.1.1 Passaggio tra le pagine di funzionamento dei parametri dei suoni.....	59
9.1.2 Parametri del suono della traccia di batteria.....	59
9.1.3 Parametri del suono della traccia Synth (SYNTH 1 e SYNTH 2).....	60
9.1.4 Parametri dei suoni della traccia del sintetizzatore (DX).....	61
9.1.5 Parametri dei suoni della traccia SAMPLER.....	62
9.2 Impostazione dei parametri dei suoni e degli effetti per ogni passo (blocco dei parametri).....	63
9.2.1 Eliminazione di un blocco dei parametri.....	64
9.3 Registrazione del movimento dei parametri dei suoni e degli effetti in passi (registrazione del movimento).....	66
9.3.1 Eliminazione di un movimento.....	66
9.4 Annullamento/ripetizione dei parametri dei suoni e degli effetti.....	67
9.5 Salvataggio di un suono.....	67
9.6 Eliminazione di un suono.....	67
9.7 Importazione di un suono.....	68
10. Effetti	69
10.1 Configurazione degli effetti.....	69
10.1.1 Effetti delle tracce.....	69
10.1.2 Effetti di mandata.....	70
10.1.3 Effetti master.....	71
10.2 Modifica e regolazione degli effetti.....	72
10.2.1 Passaggio tra gli effetti da controllare.....	72
10.2.2 Modifica del tipo di effetto.....	72
10.2.3 Regolazione dei parametri degli effetti.....	72
10.2.4 Parametri degli effetti quando è selezionato MASTER.....	73
10.2.5 Parametri degli effetti quando è selezionato SINGLE.....	73
10.2.6 Esempio: parametri quando sono selezionati MASTER e il preset n. 1 [LPF - NO RESONANCE] di FILTER.....	73
10.3 Riduzione al minimo del livello dei parametri degli effetti (CLEAR FX).....	73
11. Modalità Mixer	74
11.1 Passaggio alla modalità Mixer.....	74
11.2 Regolazione dei parametri dei suoni.....	74
11.3 Modifica e regolazione degli effetti di mandata (REVERB, DELAY).....	75
11.3.1 Modifica del tipo di effetto di mandata (REVERB, DELAY SEND).....	75
11.3.2 Regolazione dei parametri degli effetti di mandata (REVERB, DELAY).....	75
11.3.3 Parametri degli effetti di mandata (REVERB, DELAY).....	76
11.3.4 Esempio: parametri degli effetti di mandata per il preset n. 1 [HD Room] in REVERB.....	76

12. Modalità Mute [OS V1.20]	77
12.1 Passaggio alla modalità Mute.....	77
12.2 Disattivazione dell'audio delle tracce in modalità Mute.....	77
13. Modalità Song	78
13.1 Passaggio alla modalità Song.....	78
13.1.1 Passaggio alla modalità Scene.....	78
13.2 Riproduzione/interruzione di una scena.....	79
13.2.1 Modifica della scena da riprodurre.....	79
13.2.2 Ripetizione di una scena (riproduzione in loop).....	80
13.2.3 Ripetizione di un'intera song (riproduzione in loop).....	80
13.3 Aggiunta di scene.....	81
13.4 Eliminazione di una scena.....	81
13.5 Modifica di una scena.....	82
13.5.1 Modifica della combinazione di pattern in una scena.....	82
13.5.2 Modifica della durata di una scena.....	82
14. App SEQTRAK	84
14.1 Funzioni della GUI [GUI EDITOR].....	84
14.2 Funzione di gestione dei contenuti [PROJECT/SOUND MANAGER].....	85
14.3 Funzione Visualizer [VISUALIZER].....	86
14.4 Funzione Dynamic Tutorial [DYNAMIC TUTORIAL].....	87
15. Collegamenti	88
15.1 Collegamento all'app SEQTRAK.....	88
15.1.1 Collegamento cablato.....	88
15.1.2 Collegamento wireless (Bluetooth).....	89
15.1.3 Collegamento wireless (Wi-Fi).....	89
15.2 Collegamento a dispositivi MIDI.....	90
15.2.1 Utilizzo di un cavo da USB-C a USB-C.....	90
15.2.2 Utilizzo di un cavo di conversione MIDI.....	91
15.3 Collegamento a un computer.....	91
15.3.1 Collegamento a un computer (Windows).....	91
15.3.2 Collegamento a un computer (Mac).....	91
16. Impostazioni	92
16.1 Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset).....	92
16.2 Modifica delle impostazioni di sensibilità delle manopole delle tracce.....	92
16.3 Configurazione delle impostazioni MIDI.....	92
16.3.1 Impostazione del clock MIDI.....	92
16.3.2 Impostazione dei filtri di uscita MIDI.....	92
16.3.3 Impostazione MIDI Thru [OS V1.20].....	92

17. Aggiornamenti firmware	94
17.1 Utilizzo di un'unità flash USB	94
17.1.1 Formattazione di un'unità flash USB	95
17.1.2 Aggiornamento del firmware	95
17.2 Utilizzo dell'app SEQTRAK (per un collegamento cablato)	96
17.3 Utilizzo dell'app SEQTRAK (per un collegamento wireless).....	96
18. Documentazione	97
18.1 Specifiche tecniche del prodotto.....	97
18.2 Canali MIDI	98
18.3 Parametri di MIDI Control Change.....	99
18.3.1 Parametri di progettazione dei suoni	99
18.3.2 Parametri degli effetti.....	100
18.3.3 Silenziamento/assolo.....	100
18.3.4 Altro	101
18.4 Preset di MASTER EFFECT	101
18.4.1 FILTER.....	101
18.4.2 REVERB	101
18.4.3 DELAY	102
18.4.4 COMPRESSOR	102
18.4.5 DISTORTION.....	102
18.4.6 MODULATION	103
18.4.7 DUCKER.....	103
18.4.8 OTHER.....	103
18.5 Preset di SINGLE EFFECT	104
18.5.1 FILTER.....	104
18.5.2 REVERB	104
18.5.3 DELAY	104
18.5.4 COMPRESSOR	105
18.5.5 DISTORTION.....	105
18.5.6 MODULATION	105
18.5.7 DUCKER.....	105
18.5.8 OTHER.....	106
18.6 Preset di SEND EFFECT	106
18.6.1 REVERB	106
18.6.2 DELAY	107
18.7 Descrizione dei parametri dei suoni.....	107
18.8 Software open source	109

1. Cos'è SEQTRAK?

SEQTRAK è uno strumento intuitivo per la produzione e le performance musicali con un flusso di lavoro sofisticato, ma di facile comprensione. Le sue dimensioni compatte ne consentono un utilizzo agevole ovunque. Inoltre, l'app dedicata consente di accedere a impostazioni più dettagliate e di creare immagini legate alle proprie song.

Per ottenere il massimo da SEQTRAK, leggere questa Guida per l'utente per acquisire ulteriori informazioni sulle funzionalità e sulle operazioni avanzate.

1.1 Informazioni sui manuali

Per questo prodotto sono disponibili i seguenti manuali. Leggere attentamente tutte le Guide fornite con il prodotto e tenerle a portata di mano per una facile consultazione.

Fornito con il prodotto

Guida rapida all'utilizzo (manuale cartaceo)	Questa guida permette di iniziare a utilizzare il prodotto immediatamente, con brevi spiegazioni incentrate su una panoramica generale e sulle funzioni di base.
Guida alla sicurezza (manuale cartaceo)	Questa guida descrive le informazioni per un utilizzo sicuro del prodotto.

Disponibile sul sito web

Guida per l'utente (HTML, PDF)	Questa guida spiega più dettagliatamente le funzioni e il funzionamento del prodotto.
Elenco dati (PDF)	In questo elenco sono contenuti vari elenchi importanti come quello dei suoni e quello dei tipi di effetti.

1.1.1 Notazione

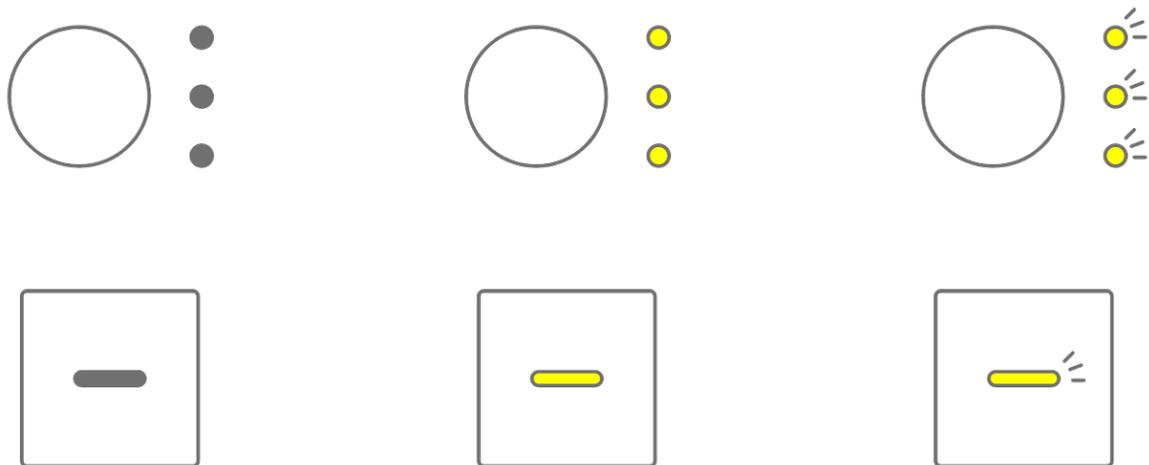
I termini e simboli seguenti vengono utilizzati in tutta questa Guida per l'utente. Assicurarsi di comprendere questi termini e simboli prima di leggere questa guida.

⚠ATTENZIONE Indica una situazione pericolosa che potrebbe provocare lesioni.

AVVISO Indica una situazione pericolosa che potrebbe provocare malfunzionamenti, danni al prodotto o perdita di dati.

NOTA Vengono fornite ulteriori spiegazioni su funzionalità, applicazioni di esempio e suggerimenti.

I vari stati dei LED (spento, acceso e lampeggiante) sono indicati come mostrato di seguito.

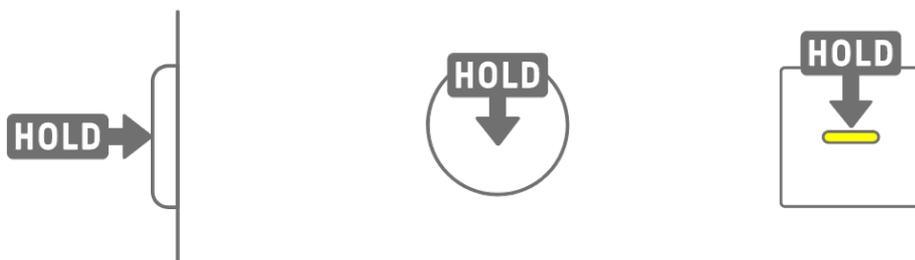


Le varie procedure di SEQTRAK sono indicate come mostrato di seguito.

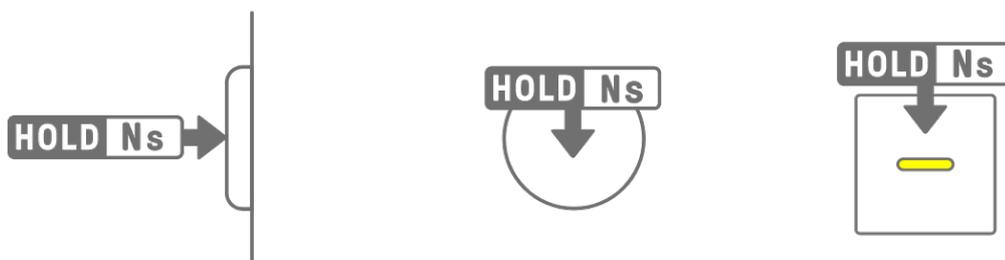
- Pressione di un pulsante, una manopola o un tasto



- Pressione prolungata di un pulsante, una manopola o un tasto



- Pressione prolungata di un pulsante, una manopola o un tasto per almeno N secondi



- Rotazione di una manopola



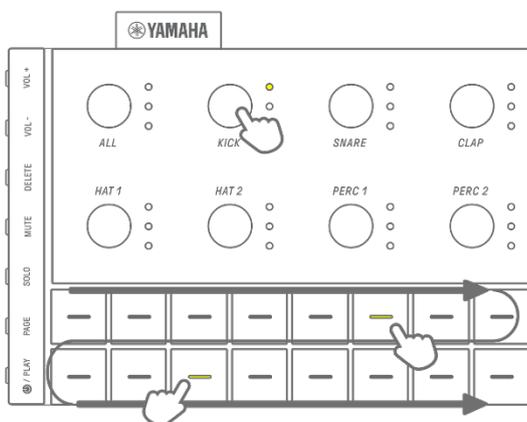
1.2 Configurazione di SEQTRAK

SEQTRAK è composto da tre sezioni.



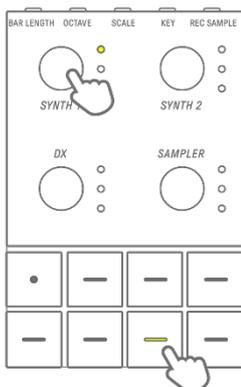
1.2.1 Sezione della batteria

Questa sezione viene utilizzata per produrre parti ritmiche. Le manopole delle tracce e i tasti della batteria vengono utilizzati per controllare le sette tracce della batteria (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2). Il metodo più semplice per produrre una parte ritmica consiste nell'utilizzare i tasti della batteria per inserire i passi. Premere una manopola della traccia per selezionare quella traccia, quindi premere un tasto della batteria per posizionare un suono sull'asse del tempo. In questo modo viene semplificata la produzione dei beat.



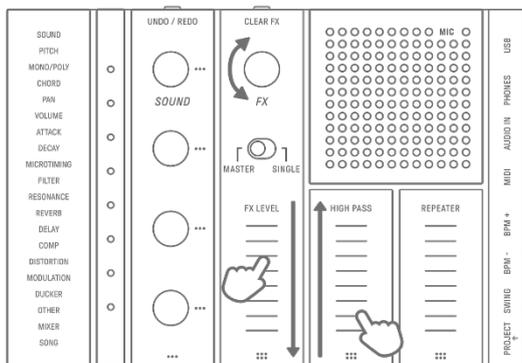
1.2.2 Sezione del sintetizzatore

Questa sezione viene utilizzata per produrre parti melodiche. Le manopole delle tracce e i tasti del sintetizzatore vengono utilizzati per controllare le tre tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX) e la traccia SAMPLER. Il metodo più semplice di performance e produzione consiste nell'utilizzare i tasti del sintetizzatore per l'input in tempo reale. Premere una manopola della traccia per selezionare quella traccia, quindi premere un tasto del sintetizzatore per suonare una nota sulla scala.



1.2.3 Sezione della progettazione di suoni e FX

Questa sezione viene utilizzata per modificare il suono delle singole tracce, regolare i parametri e manipolare gli effetti. Le manopole di progettazione dei suoni vengono utilizzate per selezionare i suoni e regolare i parametri dettagliati. È possibile applicare un effetto traccia a ciascuna traccia e un effetto master condiviso a tutte le tracce.



1.3 Progetti, tracce e pattern

1.3.1 Progetti

SEQTRAK gestisce i dati di una singola song in unità chiamate "progetti". In SEQTRAK possono essere memorizzati fino a otto progetti che possono essere utilizzati uno alla volta. Un progetto è composto da 11 tracce e su ciascuna di esse possono essere creati fino a 6 pattern. Un progetto include inoltre impostazioni e stati come il tempo e il volume della traccia.

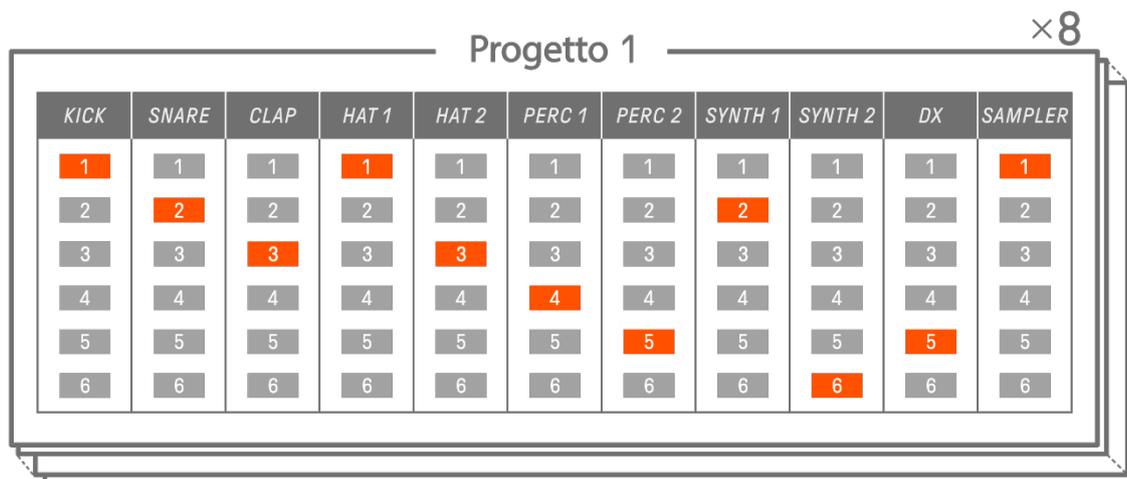
1.3.2 Tracce

Una traccia è un componente di un progetto ed è una parte della performance a cui viene assegnato un singolo suono.

1.3.3 Pattern

I pattern sono frasi riprodotte in loop. È possibile scegliere un pattern per ogni traccia, tra un massimo di sei pattern disponibili. È possibile riprodurre la stessa frase ripetutamente o passare dall'una all'altra in qualsiasi momento. I pattern nelle 11 tracce continueranno a essere riprodotti uno sopra l'altro fino all'interruzione della riproduzione.

1.3.4 Diagramma concettuale di progetti, tracce e pattern



■ : traccia ■ : pattern selezionato ■ : pattern non selezionato

1.4 Informazioni sull'app SEQTRAK

Utilizzando l'app SEQTRAK dedicata, è possibile modificare i suoni in modo più dettagliato, produrre immagini collegate alle performance di SEQTRAK e gestire i propri contenuti. Per una panoramica delle funzioni nell'app SEQTRAK, vedere "[14. App SEQTRAK](#)".

Il software può essere utilizzato su smartphone (iOS e Android), tablet (iPadOS e Android) e computer (Windows e Mac).

1.4.1 Ottenere l'app SEQTRAK

Le versioni iOS, iPadOS e Android sono disponibili su App Store e Google Play Store.



Cercare "SEQTRAK".

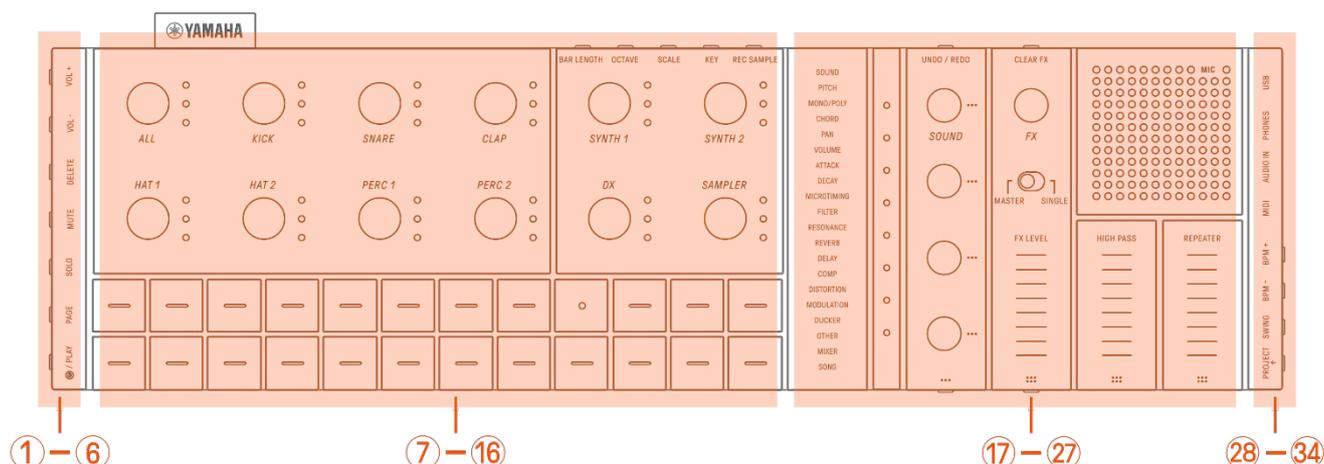
Le versioni per Windows e Mac sono disponibili dal seguente sito Web Yamaha.

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

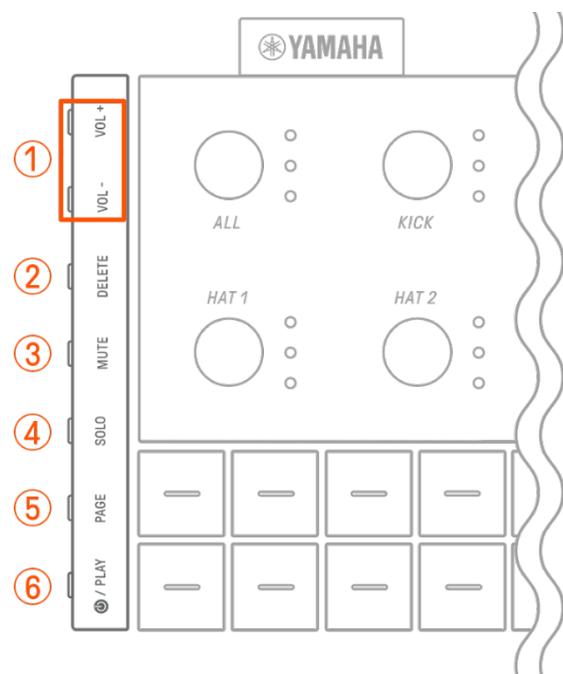
1.4.2 Collegamento all'app SEQTRAK

Quando viene avviata l'app SEQTRAK, vengono visualizzate le istruzioni su come collegare SEQTRAK alla relativa app, se necessario. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per configurare il collegamento. Per istruzioni dettagliate sul collegamento, vedere "[15.1 Collegamento all'app SEQTRAK](#)".

2. Sezioni del pannello e funzioni principali



①-⑥ Lato sinistro



① Pulsanti [VOL+]/[VOL-]

Utilizzati per regolare il volume del suono proveniente dall'altoparlante integrato o dalle cuffie collegate al jack [PHONES].

② Pulsante [DELETE]

Utilizzato per eliminare un pattern o un progetto.

③ Pulsante [MUTE]

Utilizzato per silenziare una traccia specifica.

④ Pulsante [SOLO]

Utilizzato per eseguire l'assolo di una traccia specifica.

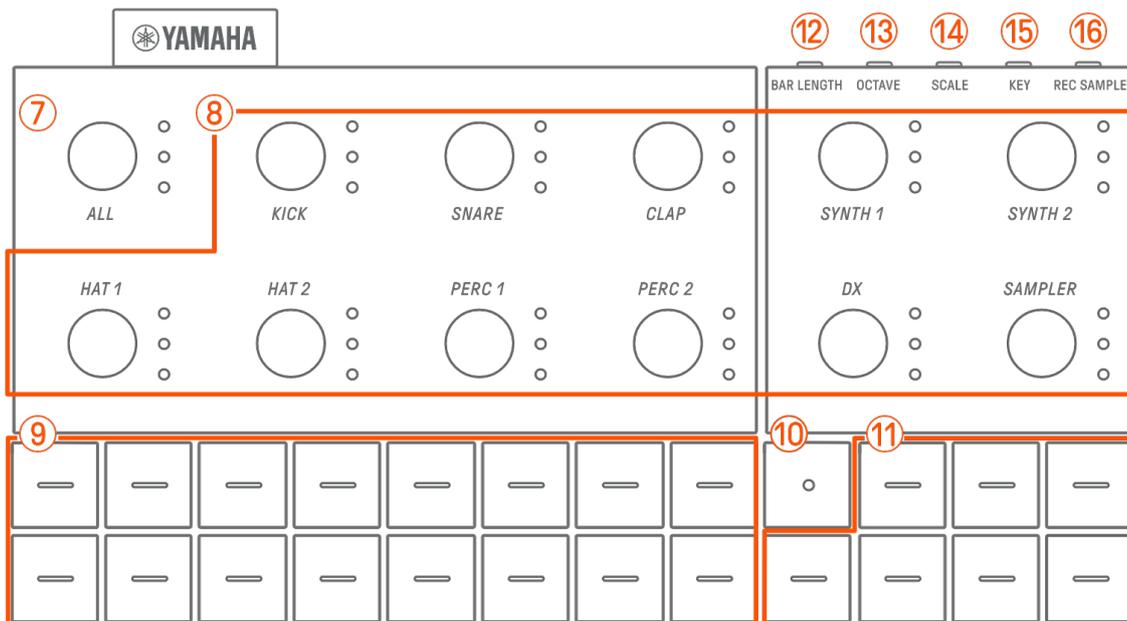
⑤ Pulsante [PAGE]

Utilizzato per cambiare la gamma di pattern (pagine) visualizzati sui tasti della batteria e per cambiare la lunghezza dei pattern sulle tracce della batteria.

⑥ Pulsante [⏮/PLAY]

Utilizzato per accendere/spegnere e per riprodurre/interrompere un progetto.

⑦–⑯ In alto a sinistra (sezioni della batteria e del sintetizzatore)



⑦ Manopola [ALL]

Ruotare questa manopola per modificare simultaneamente i pattern per tutte le 11 tracce.

⑧ Manopole delle tracce

Ruotare queste manopole per modificare il pattern per ogni singola traccia. Premere per selezionare una traccia. Premere una manopola mentre la riproduzione è interrotta per ascoltare il suono di quella traccia.

⑨ Tasti della batteria

Premere questi tasti per attivare/disattivare ogni passo. Tenere premuto un tasto della batteria e ruotare una manopola di progettazione dei suoni per bloccare un parametro.

⑩ Tasto di registrazione

Utilizzato per eseguire la registrazione in tempo reale. È possibile registrare una performance con i tasti del sintetizzatore o l'input MIDI da una fonte esterna. È inoltre possibile eseguire la registrazione del movimento dei parametri.

⑪ Tasti del sintetizzatore

Premere per riprodurre la traccia del sintetizzatore selezionata (SYNTH 1, SYNTH 2 o DX) o la traccia SAMPLER.

12 Pulsante [BAR LENGTH]

Utilizzato per modificare la lunghezza del pattern nella traccia del sintetizzatore attualmente selezionata (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) e nella traccia SAMPLER.

13 Pulsante [OCTAVE]

Utilizzato per modificare l'intonazione del tasto del sintetizzatore attualmente selezionato di un'ottava.

14 Pulsante [SCALE]

Utilizzato per modificare la scala utilizzata quando vengono premuti i tasti del sintetizzatore.

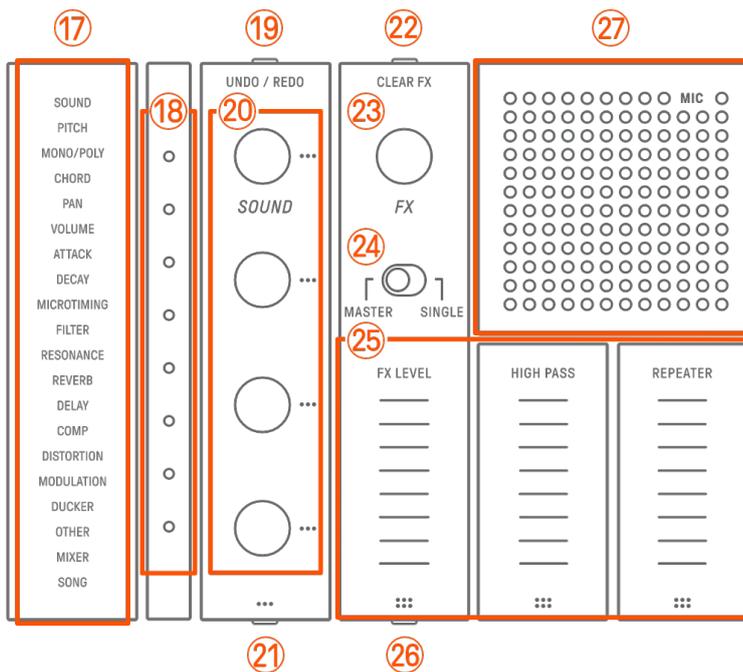
15 Pulsante [KEY]

Utilizzato per cambiare di mezzi passi la tonalità utilizzata quando vengono premuti i tasti del sintetizzatore.

16 Pulsante [REC SAMPLE]

Utilizzato per il campionamento sulla traccia SAMPLER.

17–27 In alto a destra (sezione di progettazione dei suoni e FX)



17 Indice

Viene visualizzato il parametro o la modalità selezionato.

18 Indicatore globale

Viene visualizzato il valore del parametro utilizzato o lo stato operativo durante il salvataggio/caricamento dei dati.

19 Pulsante [UNDO/REDO]

Utilizzato per ANNULLARE/RIPETERE le modifiche ai parametri dei suoni e degli effetti.

⑳ Manopole 1–4 di progettazione dei suoni

Ruotare queste manopole per cambiare il suono di una traccia o regolare i parametri.

㉑ Pulsante della pagina di progettazione dei suoni

Premere per alternare tra i parametri dei suoni controllati dalle manopole di progettazione dei suoni.

㉒ Pulsante [CLEAR FX]

Premere per ridurre un effetto al livello minimo.

㉓ Manopola [FX]

Ruotare questa manopola per cambiare il tipo di effetto.

㉔ Switch [MASTER/SINGLE]

Consente di passare tra gli effetti da controllare.

MASTER: effetti applicati a tutte le tracce

SINGLE: effetti applicati solo alla traccia di destinazione

㉕ Corsori tattili [FX LEVEL] [HIGH PASS] [REPEATER]

Farli scorrere per regolare i parametri degli effetti.

Quando la pagina degli effetti è impostata su Page 1, [HIGH PASS] e [REPEATER] vengono applicati a tutte le tracce indipendentemente da come è impostato lo switch [MASTER/SINGLE].

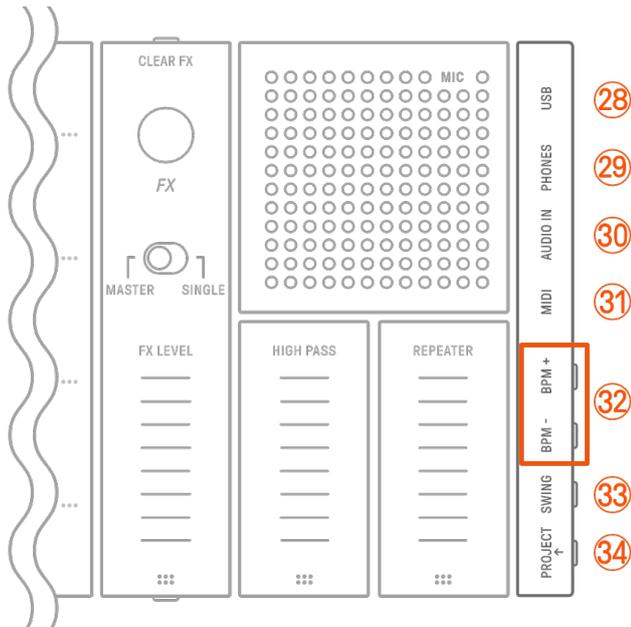
㉖ Pulsante della pagina FX

Premere per modificare i parametri controllati dai cursori tattili.

㉗ Altoparlante e microfono

Altoparlante e microfono integrati.

②⑧–③④ Lato destro



②⑧ Terminale [USB] (USB Type-C™)

Terminale USB Type-C. Il cavo da USB-C a USB-C incluso può essere utilizzato per caricare l'unità e per collegarla a computer e dispositivi MIDI.

AVVISO

- Dopo aver scollegato il cavo USB, attendere almeno 6 secondi prima di collegarlo nuovamente. Scollegare e collegare rapidamente il cavo potrebbe causare il malfunzionamento dell'unità.

②⑨ Jack [PHONES]

Utilizzato per collegare le cuffie (jack mini stereo). Quando sono collegate le cuffie, dall'altoparlante integrato non viene emesso alcun suono.

③⑦ Jack [AUDIO IN]

Utilizzato per l'ingresso audio (jack mini stereo) mediante collegamento al terminale di uscita audio di un dispositivo audio.

③① Terminale [MIDI]

Utilizzato per collegare un dispositivo MIDI esterno tramite il cavo di conversione MIDI incluso.

③② Pulsanti [BPM+]/[BPM-]

Utilizzati per regolare il tempo di riproduzione del progetto tra 5 e 300 BPM. Premere entrambi i pulsanti contemporaneamente per impostare il tempo sul valore iniziale per il progetto aperto di recente. Il numero di luci sull'indicatore globale fornisce un'indicazione approssimativa del tempo corrente.

33 Pulsante [SWING]

Premere questo pulsante per applicare una sensazione di swing all'intero progetto.

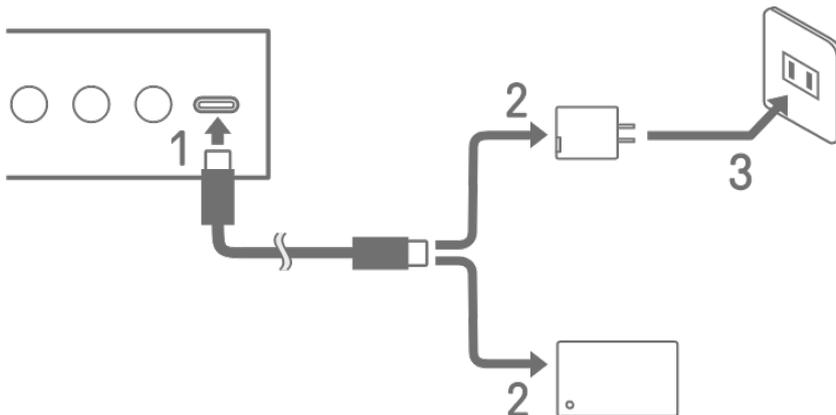
34 Pulsante [PROJECT ↑]

Utilizzato per passare da un progetto all'altro.

3. Ricarica e alimentazione

3.1 Ricarica

SEQTRAK può essere caricato con un adattatore di alimentazione USB/una batteria mobile USB utilizzando il cavo da USB-C a USB-C incluso (se si utilizza una batteria mobile USB per smartphone, assicurarsi che soddisfi i requisiti specificati in [Requisiti dell'adattatore di alimentazione/della batteria mobile USB](#)). Collegare l'alimentatore e il cavo da USB-C a USB-C in dotazione nell'ordine mostrato di seguito.



1. Collegare il cavo da USB-C a USB-C incluso.
2. Collegare il cavo da USB-C a USB-C incluso a un alimentatore USB o a una batteria mobile USB.
3. Collegare l'adattatore di alimentazione USB a una presa di corrente.

L'indicazione dello stato di carica varia a seconda che SEQTRAK sia acceso o spento. Per ulteriori informazioni, vedere "[3.1.1 Stato di carica \(quando l'alimentazione è accesa\)](#)" e "[3.1.2 Stato di carica \(quando l'alimentazione è spenta\)](#)".

NOTA

- Il tempo stimato da batteria scarica alla carica completa è di 3-5 ore (a seconda dell'ambiente di utilizzo e del deterioramento della batteria).
- Quando la batteria è scarica, l'indicatore globale lampeggerà di rosso per 2 secondi ogni 90 secondi.

Requisiti dell'adattatore di alimentazione/della batteria mobile USB

Tensione di uscita Da 4,8 V a 5,2 V

Corrente di uscita 1,5 A o superiore

⚠ATTENZIONE

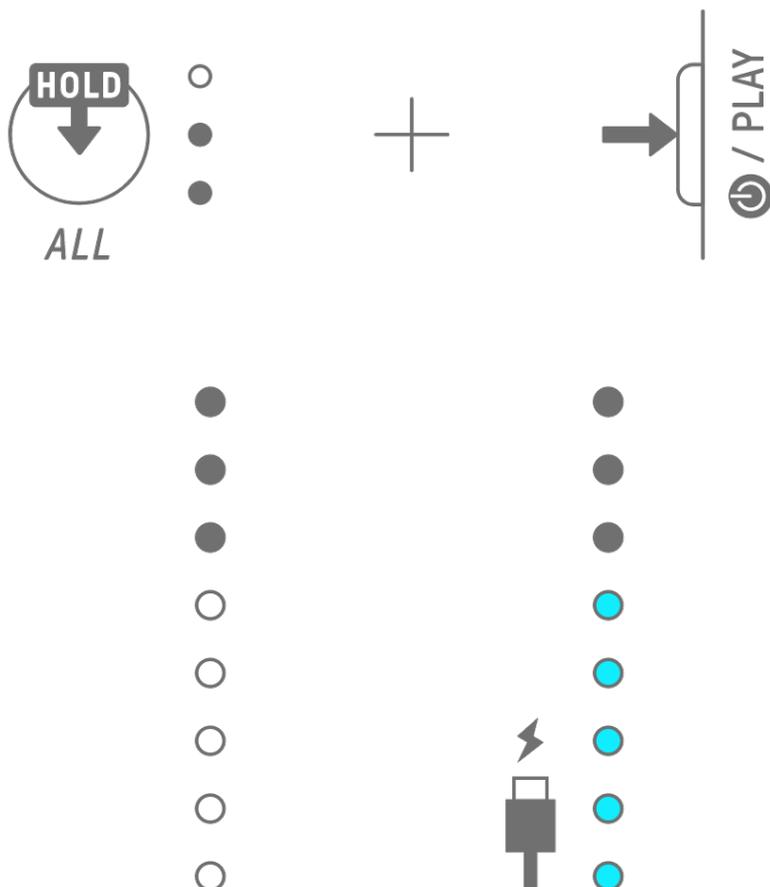
Assicurarsi di utilizzare un adattatore di alimentazione USB Power Delivery (PD) o una batteria mobile USB Power Delivery (PD) con le specifiche tecniche sopra indicate. L'utilizzo di un dispositivo USB non adeguato potrebbe causare danni al prodotto o surriscaldamento. Leggere le precauzioni di sicurezza per i dispositivi USB in uso.

AVVISO

Quando il prodotto è acceso e si verifica un'interruzione imprevista dell'alimentazione, il dispositivo USB potrebbe non soddisfare i requisiti o subire dei danni. Provare a utilizzare un altro dispositivo USB che soddisfi i requisiti. In caso di malfunzionamento del prodotto, consultare il personale di assistenza Yamaha.

3.1.1 Stato di carica (quando l'alimentazione è accesa)

Tenere premuti la manopola [ALL] e il pulsante [⏻/PLAY]. L'indicatore globale si accenderà quindi in base alla carica residua della batteria (in ricarica: blu ciano, non in carica: bianco, problemi: rosso lampeggiante).

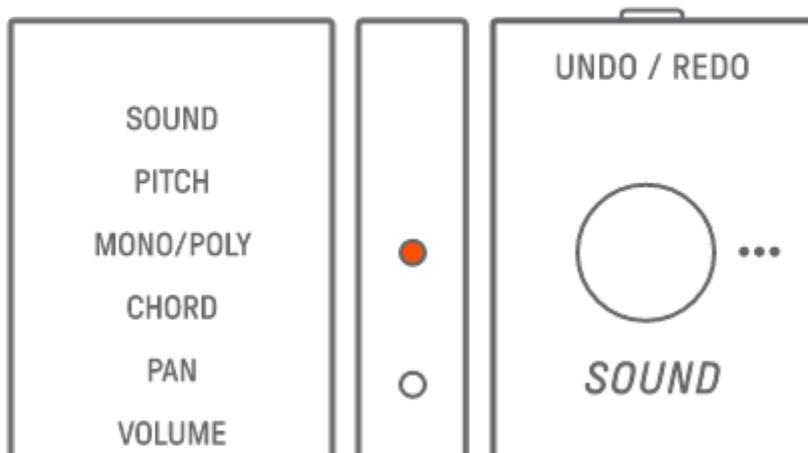


NOTA

- SEQTRAK può essere utilizzato durante la ricarica.
- Se l'energia elettrica fornita dall'alimentatore è insufficiente, verrà utilizzata per il funzionamento di SEQTRAK e la ricarica non sarà possibile anche se l'indicatore globale è illuminato di blu ciano.

3.1.2 Stato di carica (quando l'alimentazione è spenta)

Durante la ricarica, la spia LED superiore dell'indicatore globale si accende di rosso. Una volta completata la ricarica, la spia LED si spegnerà. Il livello della batteria non viene indicato quando l'alimentazione è spenta.

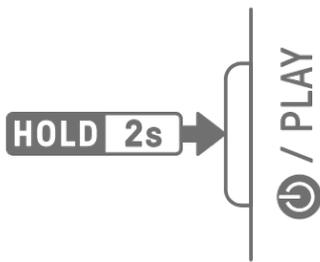


Se SEQTRAK non può essere caricato a causa di un problema della batteria o per altri motivi, la spia LED superiore dell'indicatore globale lampeggia di rosso.

3.2 Alimentazione

3.2.1 Accensione/spegnimento

Per accendere o spegnere l'unità, tenere premuto il pulsante [⏻/PLAY] per almeno 2 secondi.



3.2.2 Risoluzione forzata

Se SEQTRAK si comporta in modo anomalo e non può essere utilizzato, è possibile spegnerlo tenendo premuto i pulsanti [⏻/PLAY] e [PROJECT ↑].

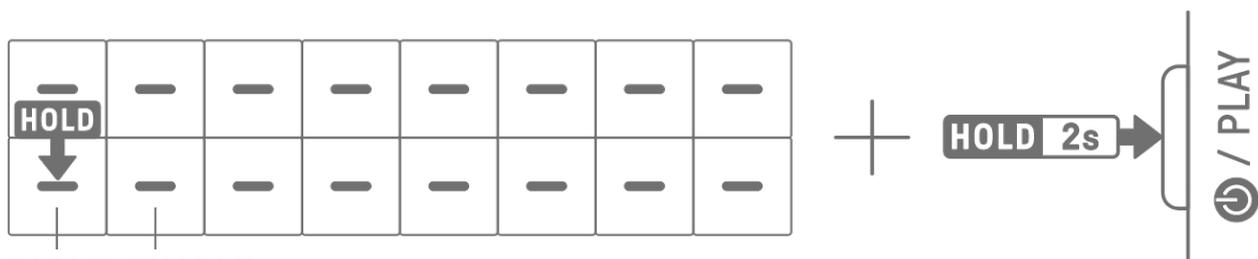
Tuttavia, eventuali modifiche apportate dopo l'avvio di SEQTRAK e prima della risoluzione forzata non verranno salvate.



3.2.3 Impostazione dello spegnimento automatico

Se SEQTRAK non viene utilizzato per 30 minuti (quando non è in carica), l'alimentazione verrà disattivata per risparmiare energia. A questo punto, il progetto corrente verrà salvato automaticamente.

È possibile disabilitare e abilitare (30 minuti) la funzione di spegnimento automatico accendendo SEQTRAK mentre si preme il tasto della batteria in basso a sinistra.



DISABLE ENABLE

NOTA

- È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare l'ora della funzione di spegnimento automatico.

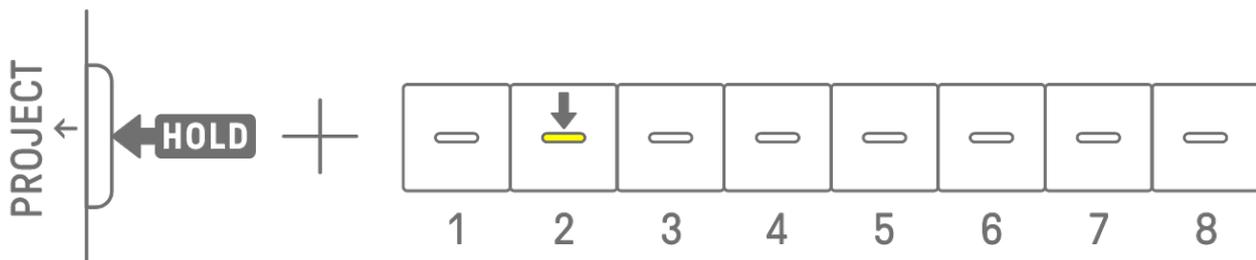
4. Progetti

SEQTRAK gestisce i dati di una singola song in unità chiamate "progetti". In SEQTRAK possono essere memorizzati fino a otto progetti che possono essere utilizzati uno alla volta. Un progetto è composto da 11 tracce e su ciascuna di esse possono essere creati fino a 6 pattern. Un progetto include inoltre impostazioni e stati come il tempo e il volume della traccia.

4.1 Passaggio tra progetti

Per passare a un altro progetto, tenere premuto il pulsante [PROJECT ↑] e premere un tasto della batteria. I tasti della batteria 1–8 corrispondono ai progetti 1–8. Il tasto della batteria per il progetto attualmente selezionato si illumina di giallo.

Nello stato predefinito di fabbrica, i progetti 1–3 contengono dati demo e i progetti 4–8 contengono solo un passo KICK. I dati demo possono essere modificati dall'utente.



NOTA

- Il progetto corrente verrà salvato automaticamente prima di cambiare progetto.
- Passando a un altro progetto durante la riproduzione, quest'ultima si interrompe.

4.1.1 Passaggio tra progetti durante la sincronizzazione del clock MIDI esterno [OS V1.20]

Quando si esegue un passaggio durante la riproduzione del progetto mentre è sincronizzato con un clock MIDI esterno, il progetto in riproduzione si arresta alla fine di una misura (16 passi). Dopo l'arresto, il progetto a cui si desidera passare viene caricato ed entra in modalità standby di riproduzione.

Avvia la riproduzione del progetto

Sono disponibili due modalità (riportate di seguito) per determinare quando viene avviata la riproduzione del progetto successivo.

Modalità MANUAL PLAYBACK (predefinita)

Premendo il pulsante [⏮/PLAY] in qualsiasi momento durante lo standby della riproduzione viene avviato il progetto di destinazione all'inizio di ogni intervallo di 2 misure (32 passi).

Modalità di Modalità AUTO PLAYBACK

Quando la riproduzione è in standby, il progetto successivo verrà avviato automaticamente all'inizio di una misura (16 passi) in base all'impostazione della [quantizzazione di lancio](#).

Se l'impostazione della quantizzazione di lancio non è espressa in unità di misure (1 misura = 16 passi), il progetto verrà allineato automaticamente alla misura contenente quel numero di passi e verrà avviato. Tuttavia, se l'impostazione della quantizzazione di lancio è inferiore a 2 misure, verrà regolata automaticamente su 2 misure.

Se si preme il pulsante [⏮/PLAY] prima dell'inizio della riproduzione del progetto, la riproduzione automatica viene annullata e il progetto entra in modalità MANUAL PLAYBACK.

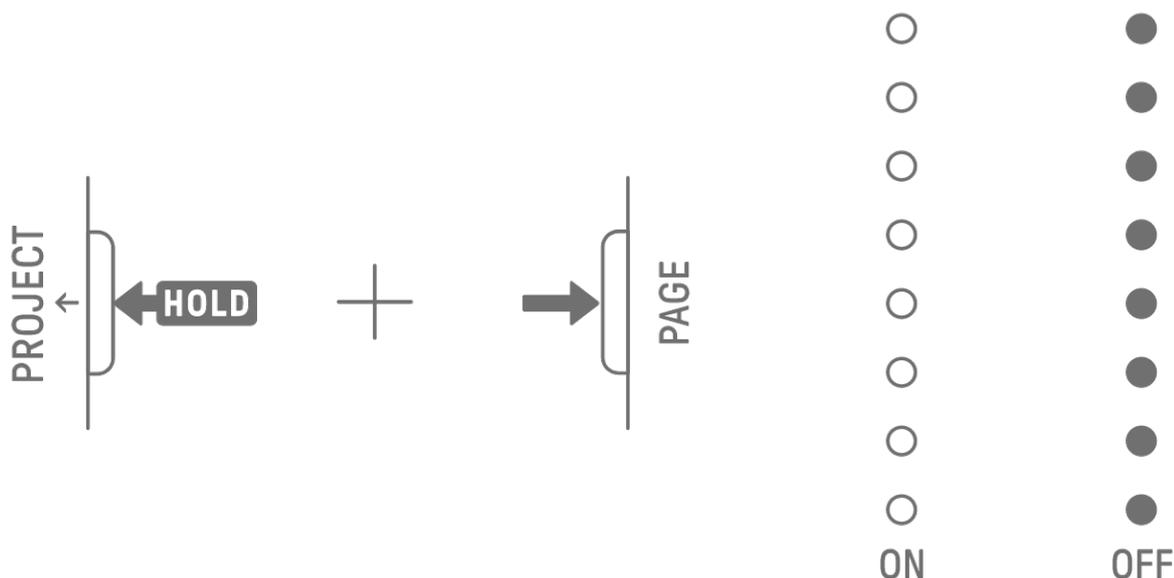
È possibile cambiare queste modalità tramite l'app SEQTRAK.

Disattivazione del funzionamento durante la sincronizzazione del clock MIDI esterno

Premere il pulsante [PAGE] mentre si tiene premuto il pulsante [PROJECT ↑] per attivare/disattivare il funzionamento (arresto misura per misura e avvio della riproduzione) durante la sincronizzazione del clock MIDI esterno. L'impostazione predefinita è attivata.

Quando l'impostazione è attivata, l'indicatore globale si illumina di bianco.

Quando l'impostazione è disattivata, l'indicatore globale si spegne e il funzionamento è uguale al normale passaggio tra progetti.



4.2 Salvataggio di un progetto

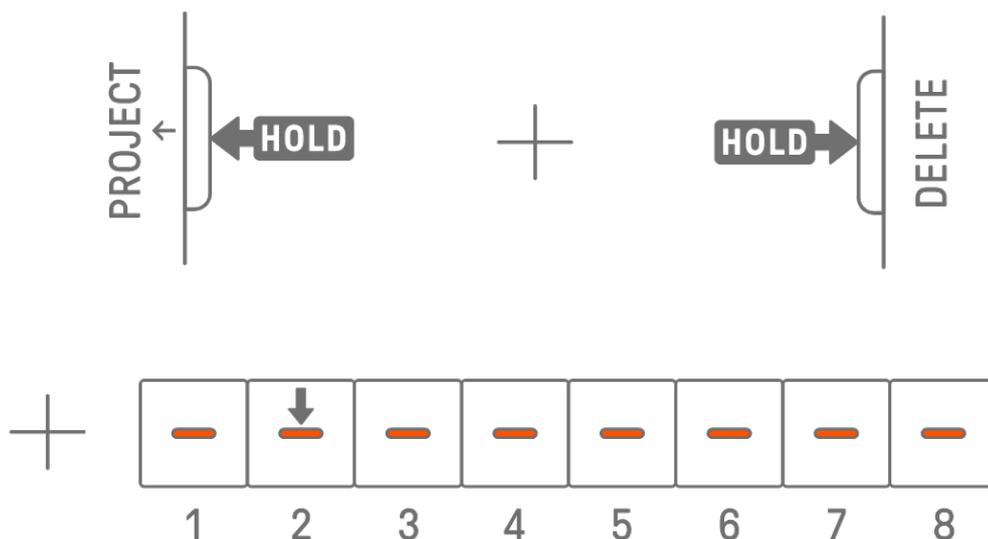
I progetti vengono salvati automaticamente quando SEQTRAK viene spento o quando si cambia progetto. Non è richiesta alcuna operazione per salvare il progetto.

4.3 Backup e ripristino di un progetto

È possibile salvare un progetto nell'app SEQTRAK e richiamare un progetto dall'app in SEQTRAK.

4.4 Eliminazione di un progetto

Per eliminare un progetto, tenere premuti i pulsanti [PROJECT ↑] e [DELETE] e premere il tasto della batteria corrispondente.



NOTA

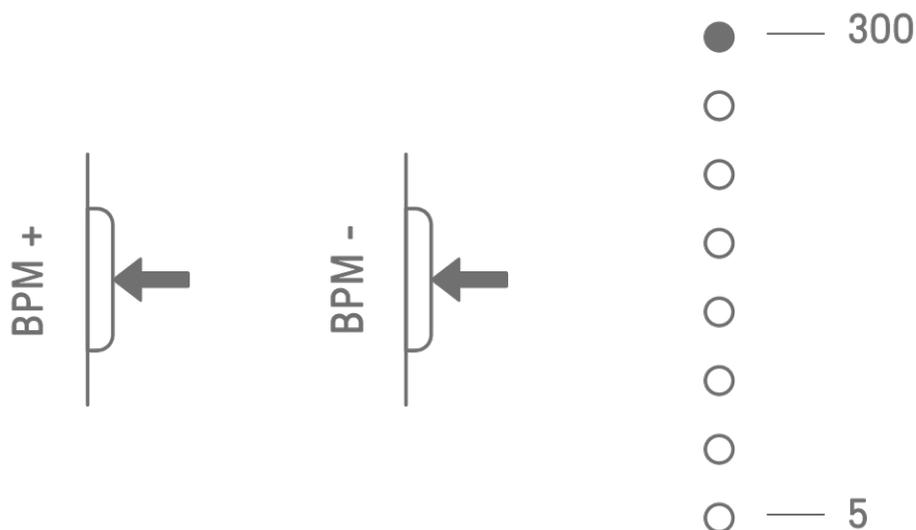
- Dopo l'eliminazione di un progetto, conterrà solo un passo KICK.
- I dati demo di un progetto eliminato possono essere ripristinati come descritto in ["16.1 Ripristino delle impostazioni di fabbrica \(Factory Reset\)"](#).

4.5 Impostazione del tempo di un progetto

4.5.1 Modifica del tempo di riproduzione di un progetto

Per modificare il tempo di riproduzione di un progetto, premere il pulsante [BPM+] o [BPM-]. Il tempo può essere regolato tra 5 e 300 BPM. Tenere premuto il pulsante [BPM+] o [BPM-] per scorrere i valori in modo continuo.

Premere entrambi i pulsanti contemporaneamente per impostare il tempo sul valore iniziale per il progetto aperto di recente.



4.5.2 Applicazione di una sensazione di swing a un progetto

Per applicare uno swing a un progetto, premere il pulsante [SWING]. La frequenza di swing dei passi pari può essere impostata nell'intervallo compreso tra -58 tick e +58 tick.

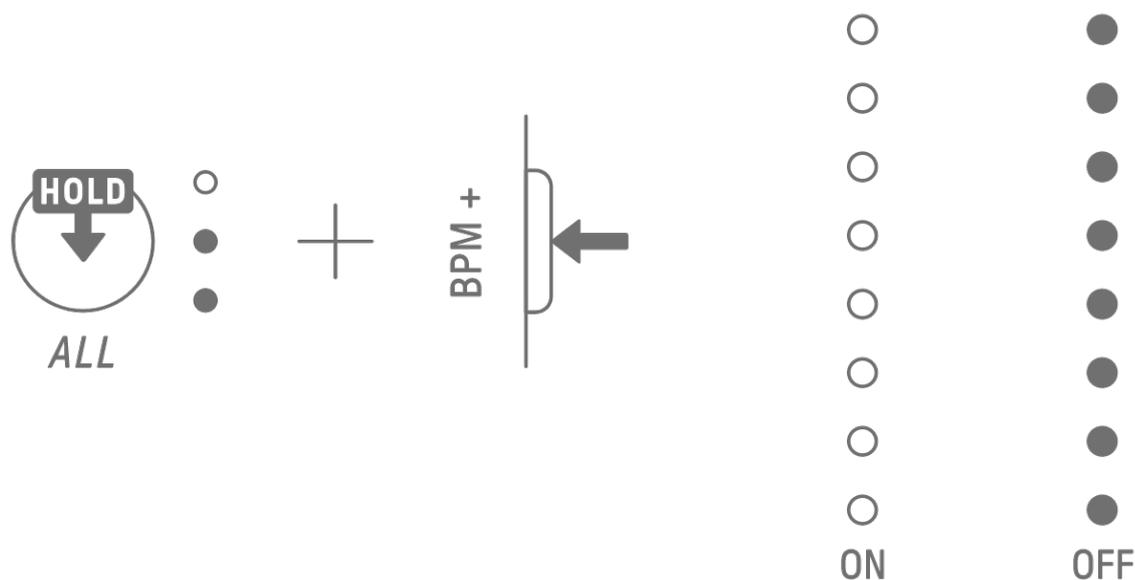


NOTA

- Un passo corrisponde a 120 tick.
- Tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere il pulsante [SWING] per inizializzare la frequenza di swing (reset su 0 tick).
- I passi pari sono determinati secondo i criteri per la [quantizzazione di lancio](#).

4.5.3 Attivazione/disattivazione del metronomo

Per attivare/disattivare il metronomo, tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [BPM+]. L'indicatore globale si illumina di bianco quando il metronomo è attivo e si spegne quando il metronomo è spento.



NOTA

- È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare il suono e il volume del metronomo e scegliere tra 5 suoni del metronomo. Il volume può essere regolato tra 0 e 127.
- Il metronomo scatta a intervalli di 4 passi, con una nota accentata all'inizio della [quantizzazione di lancio](#).

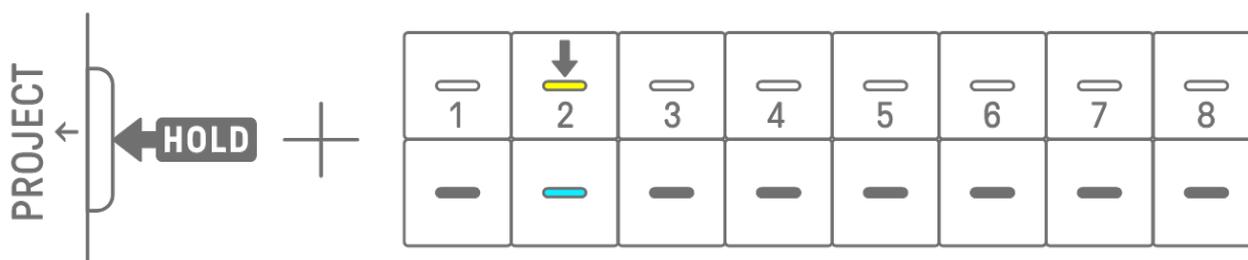
Esempio 1: se la quantizzazione di lancio è un ciclo di 16 passi, il metronomo fa clic sui passi 1 (accentato), 5, 9, 13, 17 (accentato), 21 ecc.

Esempio 2: se la quantizzazione di lancio è un ciclo di 17 passi, il metronomo fa clic sui passi 1 (accentato), 5, 9, 13, 17, 18 (accentato), 22 ecc.

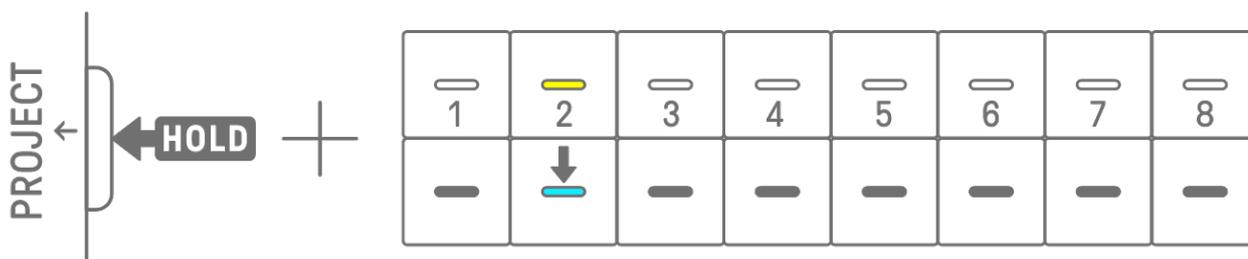
4.6 Salvataggio temporaneo di un progetto

È possibile salvare temporaneamente un progetto in qualsiasi momento e ripristinarne lo stato successivamente. Per salvare temporaneamente un progetto, tenere premuto il pulsante [PROJECT ↑] e premere il tasto della batteria (illuminato di giallo) per il progetto attualmente selezionato.

Inoltre, subito dopo aver caricato un progetto, il progetto viene automaticamente salvato temporaneamente. Ciò consente di ripristinare il progetto immediatamente dopo il caricamento. [OS V1.20]



Per ripristinare un progetto salvato temporaneamente, tenere premuto il pulsante [PROJECT ↑] e premere il tasto della batteria illuminato di blu ciano.



NOTA

- È possibile salvare temporaneamente un solo progetto.
- I progetti salvati temporaneamente vengono eliminati quando si cambia progetto o si spegne il dispositivo.
- Se un suono campionato non viene salvato e un altro campione viene salvato sullo stesso tasto del sintetizzatore, anche il suono sovrascritto verrà eliminato dal progetto salvato temporaneamente. Assicurarsi di salvare i suoni campionati, se necessario.

5. Tracce e pattern

Una traccia è un componente di un progetto ed è una parte della performance a cui viene assegnato un singolo suono. Esistono tre tipi di tracce: tracce della batteria, tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX) e traccia SAMPLER. Per i dettagli su ciascun tipo di traccia, vedere "[6. Tracce della batteria](#)", "[7. Tracce del sintetizzatore \(SYNTH 1, SYNTH 2, DX\)](#)" e "[8. Traccia SAMPLER](#)".

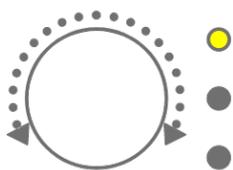
Un pattern è una frase riprodotta in loop. È possibile riprodurre la stessa frase ripetutamente o passare dall'una all'altra in qualsiasi momento. I pattern sulle 11 tracce continueranno a essere riprodotti insieme finché il progetto non viene interrotto.

5.1 Passaggio tra pattern

È possibile passare tra i pattern ruotando una manopola della traccia o premendo un tasto della batteria. La temporizzazione può essere impostata in modo che il pattern cambi immediatamente o con un ciclo fisso (quantizzazione di lancio) dall'inizio della riproduzione (passaggio riservato). L'impostazione predefinita per la quantizzazione di lancio per il passaggio riservato è un ciclo di 16 passi dall'inizio della riproduzione.

5.1.1 Utilizzo di una manopola della traccia per passare tra i pattern

Ruotare una manopola della traccia per passare immediatamente tra i pattern di quella traccia.



Premere e ruotare una manopola della traccia per il passaggio riservato.



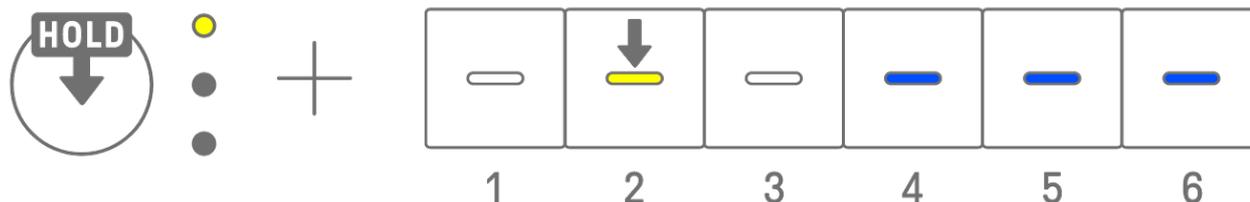
La spia LED lampeggerà di giallo per i pattern 1–3 e di blu ciano per i pattern 4–6.

Ruotare la manopola [ALL] per passare immediatamente tra i pattern di tutte le 11 tracce.

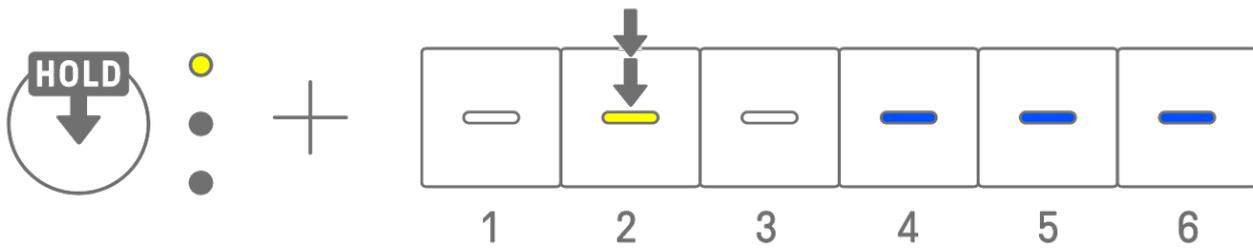
Premere e ruotare la manopola [ALL] per abilitare il passaggio riservato in tutte le 11 tracce.

5.1.2 Utilizzo di un tasto della batteria per passare tra i pattern

Tenere premuta una manopola della traccia e premere il tasto della batteria illuminato per il passaggio riservato. I tasti della batteria 1–6 corrispondono ai pattern 1–6.



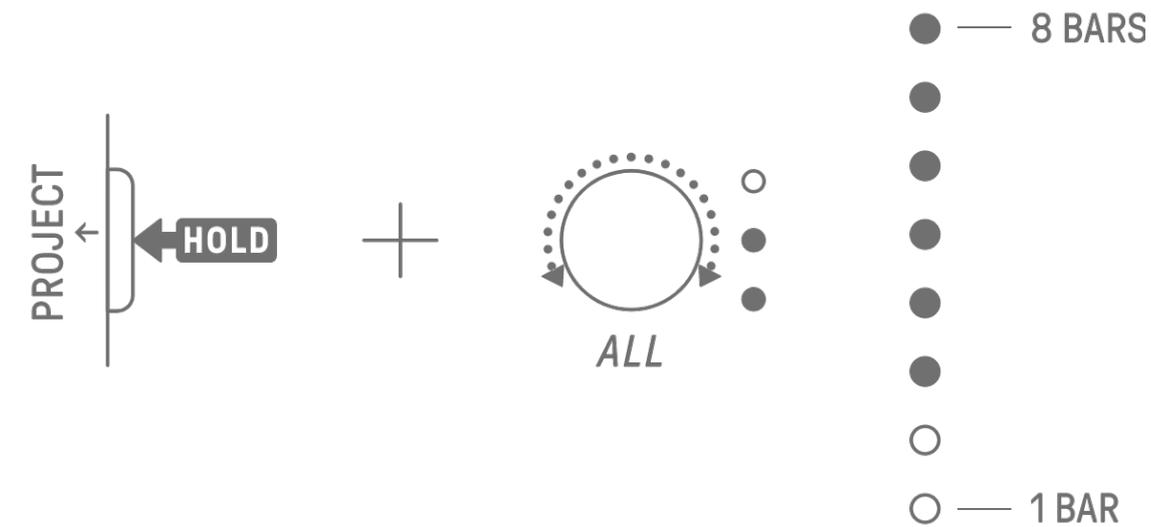
Tenere premuta una manopola della traccia e toccare due volte un tasto della batteria per passare immediatamente tra i pattern di quella traccia.



Tenere premuta la manopola [ALL] e toccare due volte un tasto della batteria per passare immediatamente da un pattern all'altro in tutte le 11 tracce. Tenere premuta la manopola [ALL] e premere un tasto della batteria per abilitare il passaggio riservato in tutte le 11 tracce.

5.1.3 Modifica della quantizzazione di lancio

Tenere premuto il pulsante [PROJECT ↑] e ruotare la manopola [ALL] per modificare il numero di passi della quantizzazione di lancio. Premere e ruotare la manopola [ALL] per modificare il valore in incrementi di una misura (16 passi). Il numero di misure viene visualizzato sull'indicatore globale e il numero di passi sui tasti della batteria.

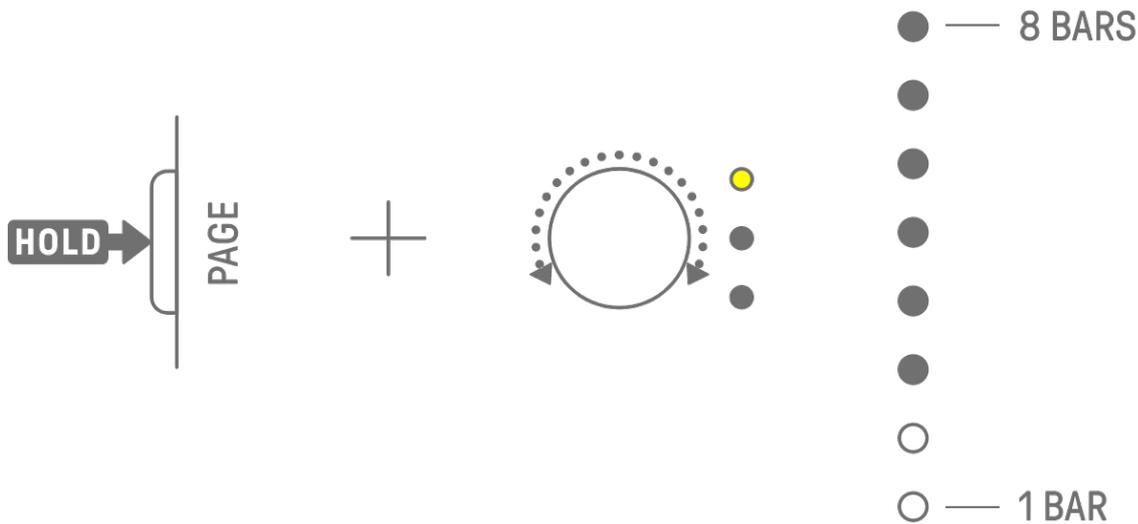


1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

5.2 Modifica della lunghezza di un pattern

5.2.1 Tracce della batteria

Tenere premuto il pulsante [PAGE] e ruotare una manopola della traccia della batteria per modificare la lunghezza di un pattern su una traccia della batteria. La lunghezza può essere impostata tra 1 e 128 passi. Premere e ruotare una manopola della traccia della batteria per modificare il valore in incrementi di una misura (16 passi). Il numero di misure viene visualizzato sull'indicatore globale e il numero di passi sui tasti della batteria.



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

Quando si aggiunge una nuova misura, questa viene automaticamente copiata da una misura esistente. Controllare la tabella sottostante per confermare quale misura viene copiata per prima. [OS V1.20]

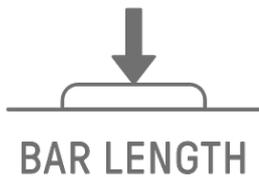
Misura aggiuntiva	Misura copiata
2a misura	1a misura
3a misura	1a misura
4a misura	2a misura
5a misura	1a misura
6a misura	2a misura
7a misura	3a misura
8a misura	4a misura

NOTA

- Quando la lunghezza di un pattern viene accorciata, i dati (nota o registrazione del movimento) al di fuori dell'intervallo non vengono persi, anzi vengono mantenuti correttamente. Se la lunghezza di un pattern viene ripristinata, i dati vengono ripristinati.
- Se la misura aggiuntiva contiene già dati, questi non verranno copiati dalla misura esistente.

5.2.2 Tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), traccia SAMPLER

Premere il pulsante [BAR LENGTH] per modificare la lunghezza di un pattern su una traccia del sintetizzatore o SAMPLER. La lunghezza del pattern può essere impostata su 1, 2, 4 o 8 misure.



● — 8 BARS



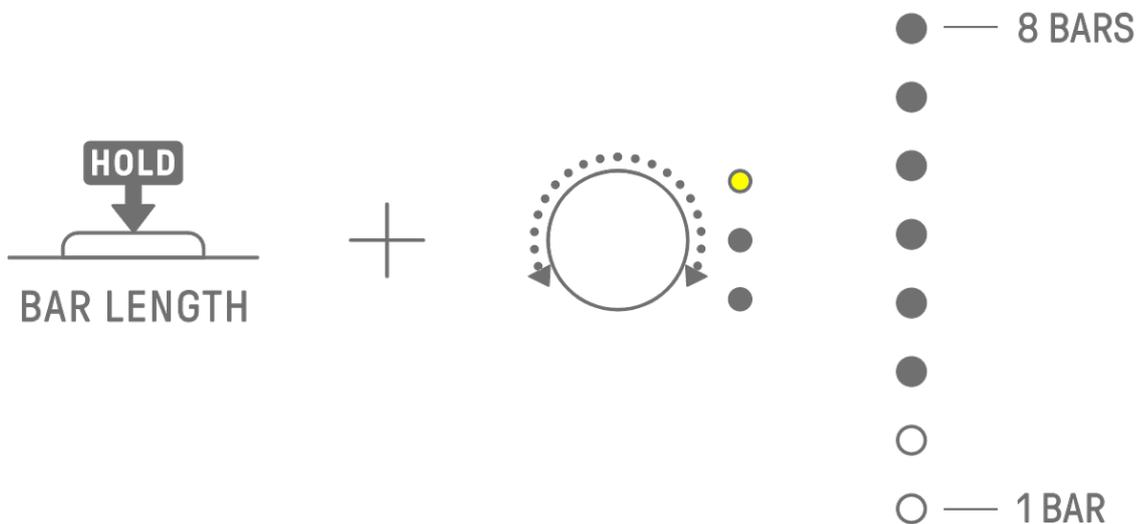
● — 4 BARS



○ — 2 BARS

○ — 1 BAR

Tenere premuto il pulsante [BAR LENGTH] e ruotare una manopola della traccia del sintetizzatore o la manopola [SAMPLER] per impostare la lunghezza del pattern in passi di 1–128. Premere e ruotare una manopola della traccia del sintetizzatore o la manopola [SAMPLER] per modificare il valore in incrementi di una misura (16 passi). Il numero di misure viene visualizzato sull'indicatore globale e il numero di passi sui tasti della batteria.



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

Quando si aggiunge una nuova misura, questa viene automaticamente copiata da una misura esistente. Controllare la tabella sottostante per confermare quale misura viene copiata per prima. [OS V1.20]

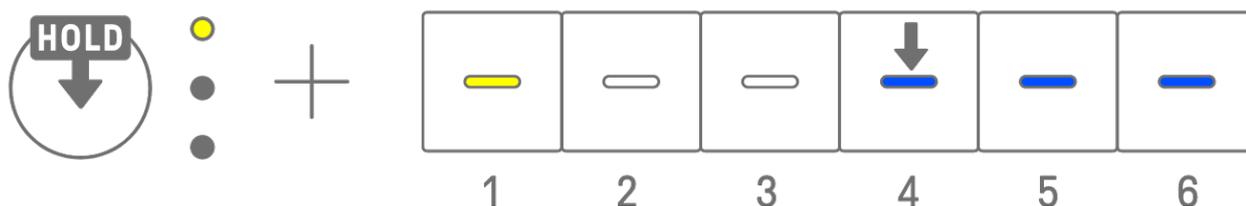
Misura aggiuntiva	Misura copiata
2a misura	1a misura
3a misura	1a misura
4a misura	2a misura
5a misura	1a misura
6a misura	2a misura
7a misura	3a misura
8a misura	4a misura

NOTA

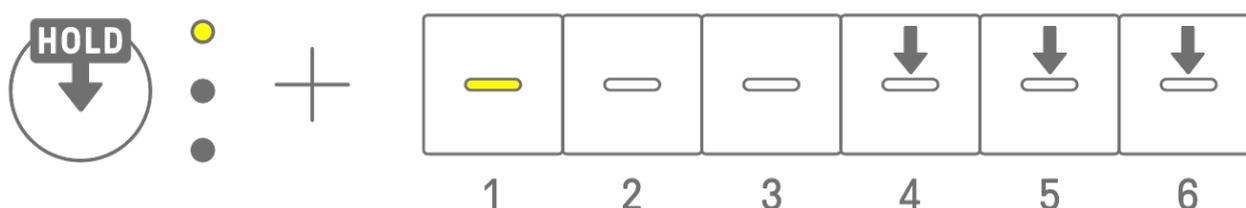
- Quando la lunghezza di un pattern viene accorciata, i dati (nota o registrazione del movimento) al di fuori dell'intervallo non vengono persi, anzi vengono mantenuti correttamente. Se la lunghezza di un pattern viene ripristinata, i dati vengono ripristinati.
- Se la misura aggiuntiva contiene già dati, questi non verranno copiati dalla misura esistente.

5.3 Modifica del numero di pattern (3 pattern ⇔ 6 pattern)

Per aumentare il numero di pattern della traccia da tre a sei, tenere premuta una manopola della traccia e premere i tasti della batteria 4–6 illuminati di blu. Quando il numero di pattern raggiunge sei, i tasti della batteria 4–6 si illuminano di bianco.



Per ridurre il numero di pattern della traccia da sei a tre, tenere premuta una manopola della traccia e premere contemporaneamente i tasti della batteria 4–6. Quando il numero di pattern raggiunge tre, i tasti della batteria 4–6 si illuminano di blu.



NOTA

- Premere una manopola della traccia e osservare le spie LED per verificare quale pattern 1–6 è selezionato per quella traccia. Se vengono selezionati i pattern 1–3, la spia LED lampeggia di giallo; se sono selezionati i pattern 4–6, lampeggia di blu ciano.

5.4 Eliminazione di un pattern

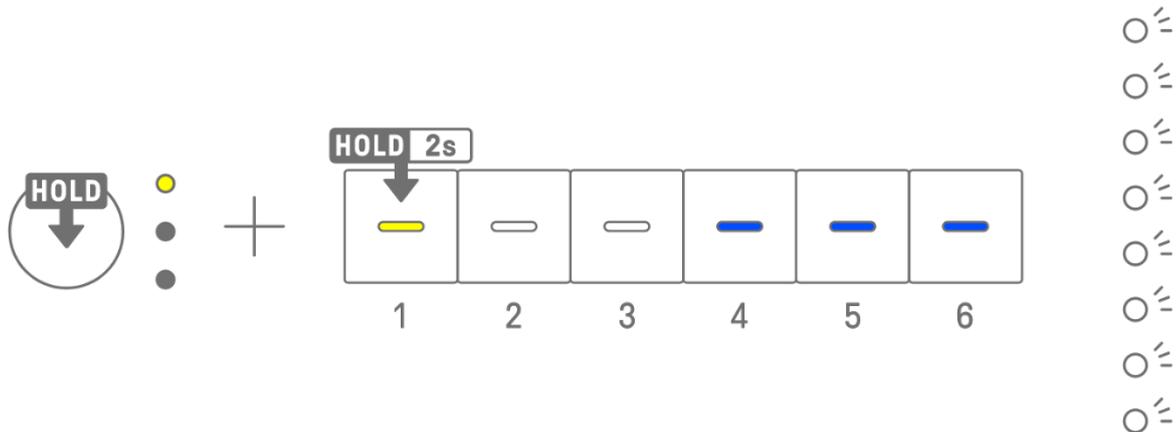
Tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere una manopola della traccia per eliminare il pattern attualmente selezionato su quella traccia. Una volta eliminato il pattern, la spia LED della traccia di destinazione lampeggia di rosso.



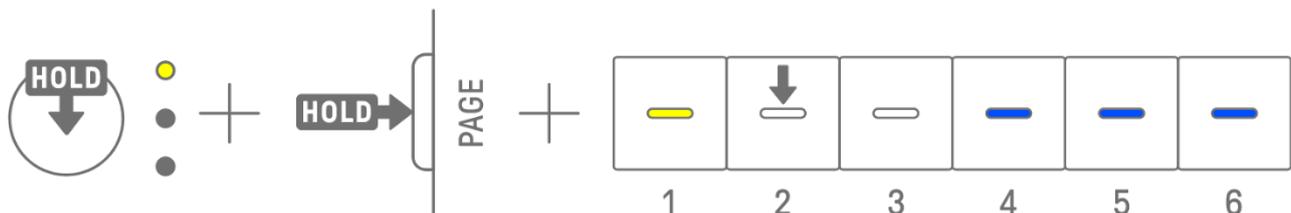
Tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere la manopola [ALL] per eliminare il pattern attualmente selezionato su tutte le tracce.

5.5 Operazione di copia e incolla dei pattern

Per copiare il pattern attualmente selezionato, tenere premuta la manopola della traccia o la manopola [ALL] mentre si preme un tasto della batteria per almeno 2 secondi. Se l'operazione di copia riesce, l'indicatore globale lampeggia di bianco.



Per incollare un pattern copiato, tenere premuta la manopola della traccia o la manopola [ALL] insieme al pulsante [Page] e premere un tasto della batteria. Se l'operazione di incolla riesce, il tasto della batteria che corrisponde alla destinazione dell'operazione lampeggerà per 1 secondo.



È possibile copiare e incollare su tracce diverse, purché si trovi tra tracce della batteria o del sintetizzatore (SYNTH1, SYNTH2 e DX).

NOTA

- Tutti i parametri, inclusi i blocchi dei parametri e la registrazione del movimento, possono essere copiati e incollati così come sono. Tuttavia, se il tipo di effetto differisce tra le tracce, i parametri degli effetti non verranno incollati.

5.6 Selezione e ascolto delle tracce

Premere una manopola della traccia per selezionare quella traccia. Premere una manopola della traccia mentre la riproduzione è interrotta per ascoltare il suono della traccia selezionata.



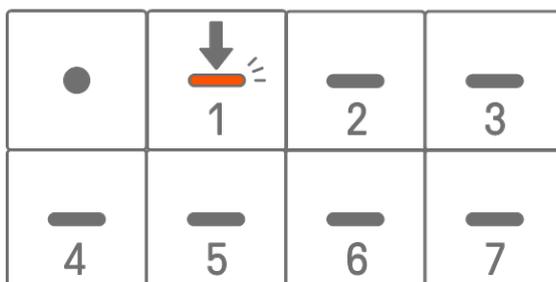
5.7 Modifica del suono di una traccia

Per modificare il suono di una traccia della batteria o del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2 e DX), premere una manopola della traccia per selezionare quella traccia, quindi ruotare la manopola 1 di progettazione dei suoni nella pagina 1 di progettazione dei suoni.



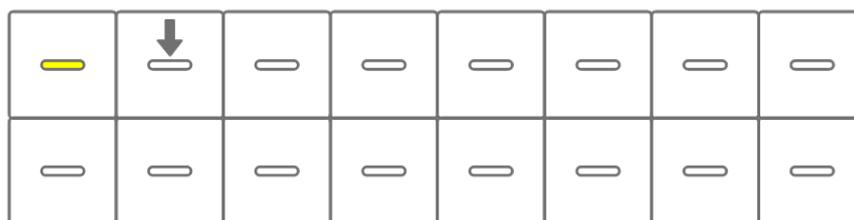
La traccia SAMPLER ha campioni assegnati a ciascuno dei sette tasti del sintetizzatore. Per modificare il suono di un campione, premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER. Successivamente, premere un tasto del sintetizzatore per selezionare un campione, quindi ruotare la manopola 1 di progettazione dei suoni nella pagina 1 di progettazione dei suoni.

SAMPLER



5.7.1 Selezione di una categoria di suoni (salto di categoria)

Tenere premuta la manopola 1 di progettazione dei suoni nella pagina 1 di progettazione dei suoni e premere un tasto della batteria per passare direttamente al primo suono nella categoria di suoni impostata per quella traccia. Questa operazione è denominata salto di categoria.



NOTA

- Il salto alla categoria FAVORITE consente di selezionare i suoni che sono stati registrati come preferiti. Per registrare un suono come preferito, vedere "[9.5 Salvataggio di un suono](#)".
- Se un suono registrato come preferito non esiste, FAVORITE non si accenderà.

5.7.2 Categorie di suoni delle tracce della batteria

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

5.7.3 Categorie di suoni delle tracce del sintetizzatore (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 Categorie di suoni della traccia 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 Silenziamento e assolo di una traccia

5.8.1 Silenziamento

Tenere premuto il pulsante [MUTE] e premere una manopola della traccia per silenziare la traccia attualmente selezionata. La spia LED della traccia silenziata si illuminerà di verde. Premere nuovamente la manopola per riattivare l'audio della traccia.



NOTA

- Quando una traccia è silenziata, tenere premuto il pulsante [MUTE] e premere la manopola [ALL] per riattivare immediatamente l'audio di tutte le tracce.

5.8.2 Assolo

Tenere premuto il pulsante [SOLO] e premere una manopola della traccia per eseguire l'assolo di quella traccia e silenziare tutte le altre tracce. A questo punto, la spia LED della traccia eseguita come assolo si accenderà di blu ciano. Premere di nuovo la manopola per annullare l'assolo della traccia.



NOTA

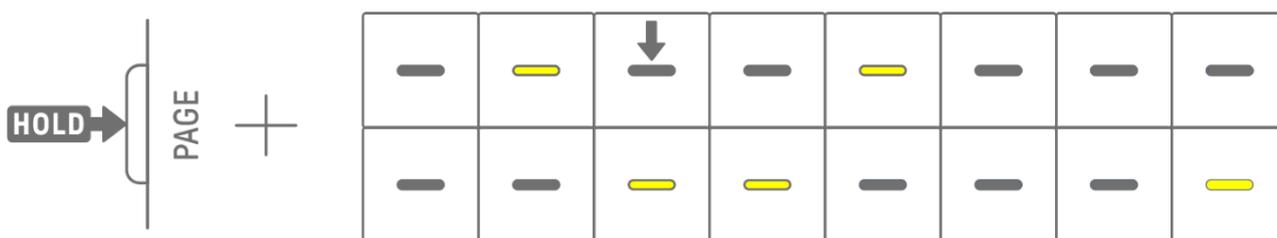
- Il silenziamento e l'assolo possono essere utilizzati anche nella [Modalità Mixer](#) e nella [Modalità Song](#).
- Se l'assolo di una traccia viene eseguito mentre è silenziata, l'assolo ha la precedenza. Quando viene annullato l'assolo della traccia, viene ripristinato lo stato del silenziamento.

5.9 Operazione di copia e incolla dei passi delle tracce

Per copiare i passi della traccia attualmente selezionata, tenere premuto un tasto della batteria per almeno 2 secondi. Se l'operazione di copia riesce, l'indicatore globale lampeggia di bianco.



Per incollare i passi copiati, tenere premuto il pulsante [Page] e premere un tasto della batteria.



È possibile copiare e incollare su tracce diverse, purché si trovino tra tracce della batteria o del sintetizzatore (SYNTH1, SYNTH2 e DX).

NOTA

- Tutti i parametri, inclusi i blocchi dei parametri e la registrazione del movimento, possono essere copiati e incollati così come sono. Tuttavia, se il tipo di effetto differisce tra le tracce, i parametri degli effetti non verranno incollati.

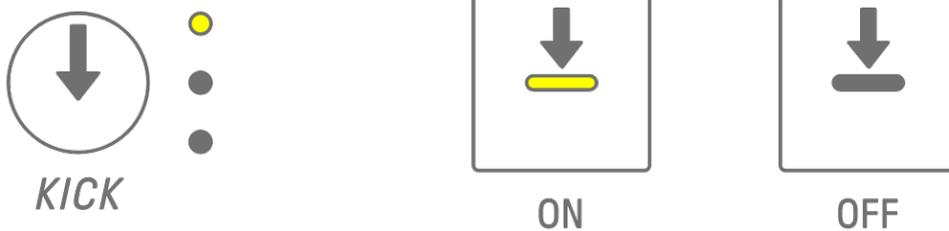
6. Tracce della batteria

Sono presenti sette tracce della batteria: KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 e PERC 2.

È possibile produrre ritmi utilizzando le manopole delle tracce e i tasti della batteria corrispondenti.

6.1 Inserimento dei passi

Premere una manopola della traccia della batteria per selezionare la traccia della batteria che si desidera modificare. Premere un tasto della batteria per attivare/disattivare quel passo.



6.2 Passaggio tra pagine

È possibile visualizzare fino a 16 passi di un pattern contemporaneamente sui tasti della batteria. Questa condizione è denominata pagina. Se un pattern presenta una lunghezza di almeno 17 passi, è possibile spostarsi tra le pagine.

Premere il pulsante [PAGE] per spostarsi tra le pagine. La pagina corrente è indicata da un blu ciano lampeggiante sull'indicatore globale.

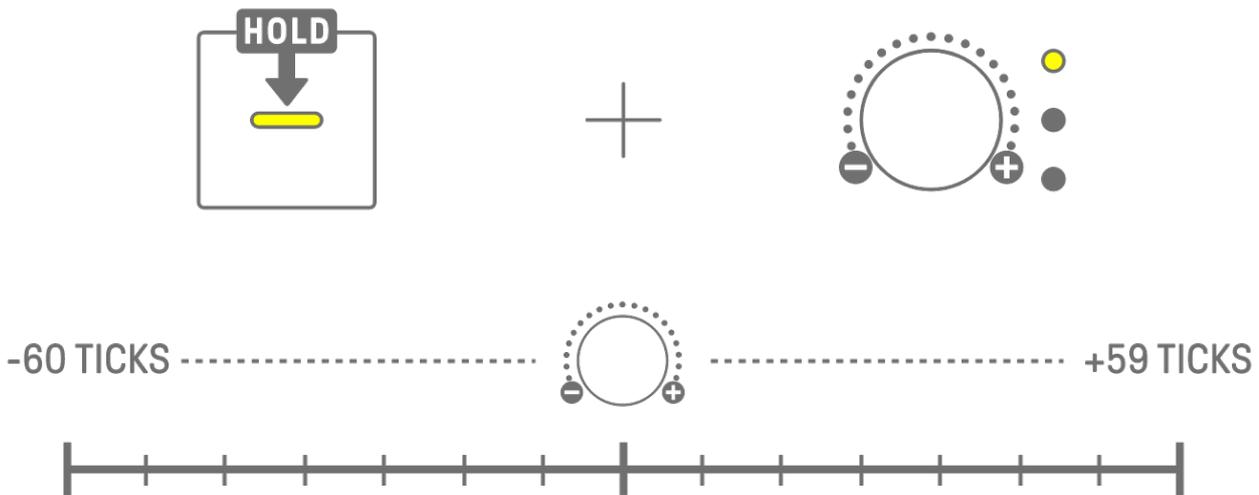


NOTA

- Per modificare la lunghezza di un pattern, vedere "[5.2 Modifica della lunghezza di un pattern](#)".

6.3 Perfezionamento del tempo ritmico di un passo (Micro Timing)

Tenere premuto un tasto della batteria attivo e ruotare una manopola della traccia per perfezionare il tempo ritmico di quel passo. A questo punto, [MICRO TIMING] si illumina sull'indice. Il tempo ritmico può essere regolato in un intervallo compreso tra -60 tick e +59 tick.

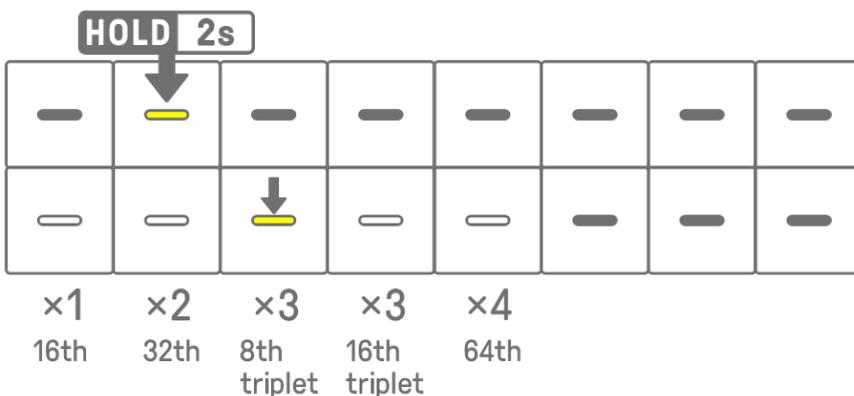


NOTA

- Un passo corrisponde a 120 tick.
- Tenere premuti più tasti della batteria contemporaneamente e ruotare una manopola della traccia per regolare il tempo ritmico di più passi.

6.4 Impostazione del numero consecutivo di volte in cui un passo viene attivato (passo secondario)

L'attivazione di un singolo passo più volte è denominata passo secondario. Se si tiene premuto un tasto della batteria attivo per almeno 2 secondi, cinque tasti della batteria si illuminano per impostare il passo secondario. È possibile selezionare No Substep (impostazione predefinita), due volte, tre volte (terzina di crome), tre volte o quattro volte.

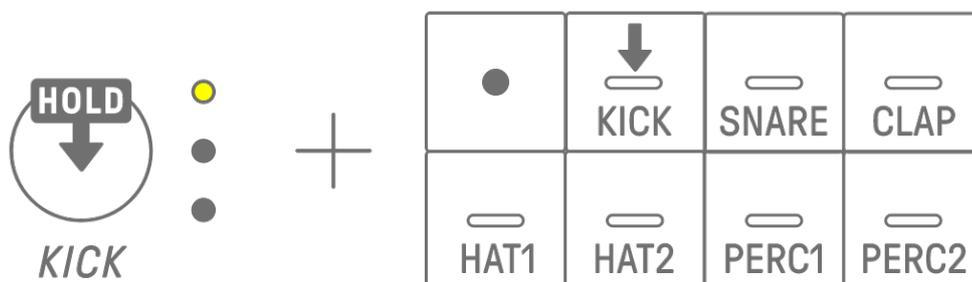


NOTA

- Se il tasto della batteria per il quale si desidera impostare un passo secondario si trova sulla riga superiore, cinque tasti della batteria sulla riga inferiore si illumineranno. Se si trova sulla riga inferiore, cinque tasti della batteria sulla fila superiore si illumineranno.

6.5 Input in tempo reale

Tenere premuta una delle manopole delle tracce della batteria e premere un tasto del sintetizzatore per accedere alla modalità Real-time Input. Nella modalità Real-time Input, i tasti del sintetizzatore possono essere utilizzati per riprodurre le tracce della batteria in tempo reale. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Real-time Input.



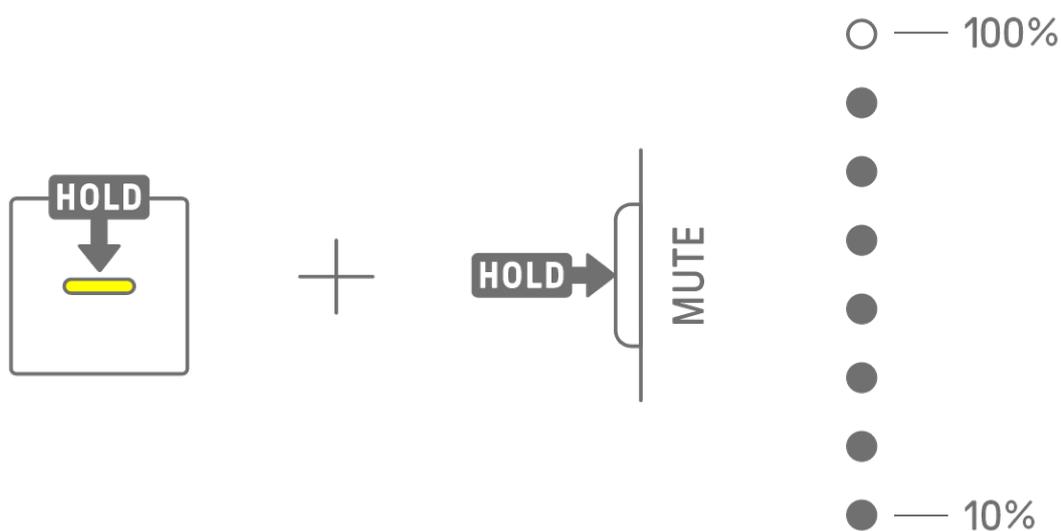
Nella modalità Real-time Input, premere il tasto di registrazione per avviare la registrazione. È possibile registrare i suoni (nota) delle tracce della batteria per i tasti del sintetizzatore premuti. Durante la registrazione, il tasto di registrazione lampeggia di rosso e il pattern viene visualizzato sui tasti della batteria.

NOTA

- Quando l'alimentazione è spenta, la modalità Real-time Input viene automaticamente disabilitata.
- [Quando viene impostato un conteggio](#), questo verrà riprodotto prima dell'inizio della registrazione. [OS V1.20]

6.6 Modifica della probabilità di attivazione di un passo

La probabilità di attivazione dei passi di una traccia della batteria è selezionabile tra 8 livelli. Tenere premuto un tasto della batteria attivo e premere il pulsante [MUTE] per ridurre di un livello la probabilità di attivazione di quel passo. In questo momento, la probabilità di attivazione di quel passo è indicata dal numero di luci sull'indicatore globale.



Tenere premuti più tasti della batteria attivi e premere il pulsante [MUTE] per ridurre di un livello la probabilità di attivazione di tali passi.

NOTA

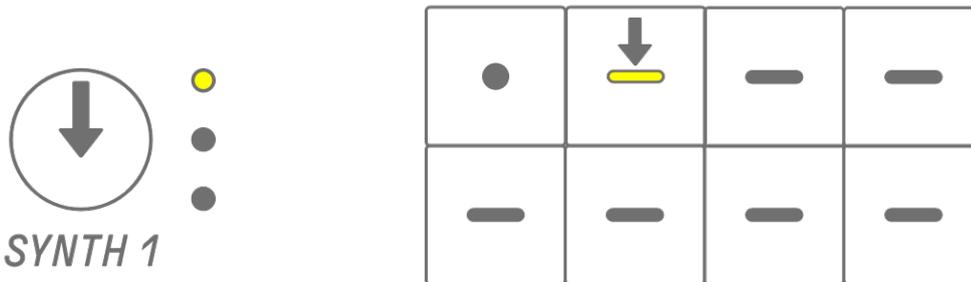
- Se la probabilità di attivazione di un passo viene modificata quando è al livello minimo, si sposta al livello massimo.
- Quando vengono modificati più passi contemporaneamente, l'indicatore globale indica il livello di probabilità più alto.

7. Tracce del sintetizzatore (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

Sono presenti tre tracce del sintetizzatore: SYNTH 1, SYNTH 2 e DX. È possibile produrre melodie utilizzando le manopole delle tracce e i tasti del sintetizzatore corrispondenti.

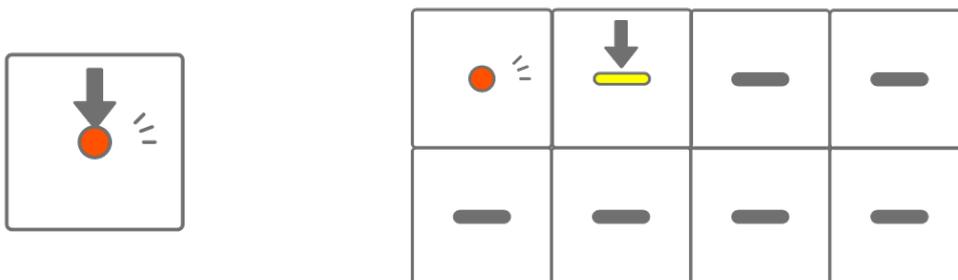
7.1 Input in tempo reale

Premere la manopola [SYNTH 1], [SYNTH 2] o [DX] per selezionare una traccia del sintetizzatore. Premere i tasti del sintetizzatore per suonare in tempo reale.



Premere il tasto di registrazione per avviare la registrazione. È possibile registrare i suoni (note) dei tasti del sintetizzatore premuti.

Durante la registrazione, il tasto di registrazione lampeggia di rosso e la posizione corrente nel pattern viene visualizzata sui tasti della batteria.



NOTA

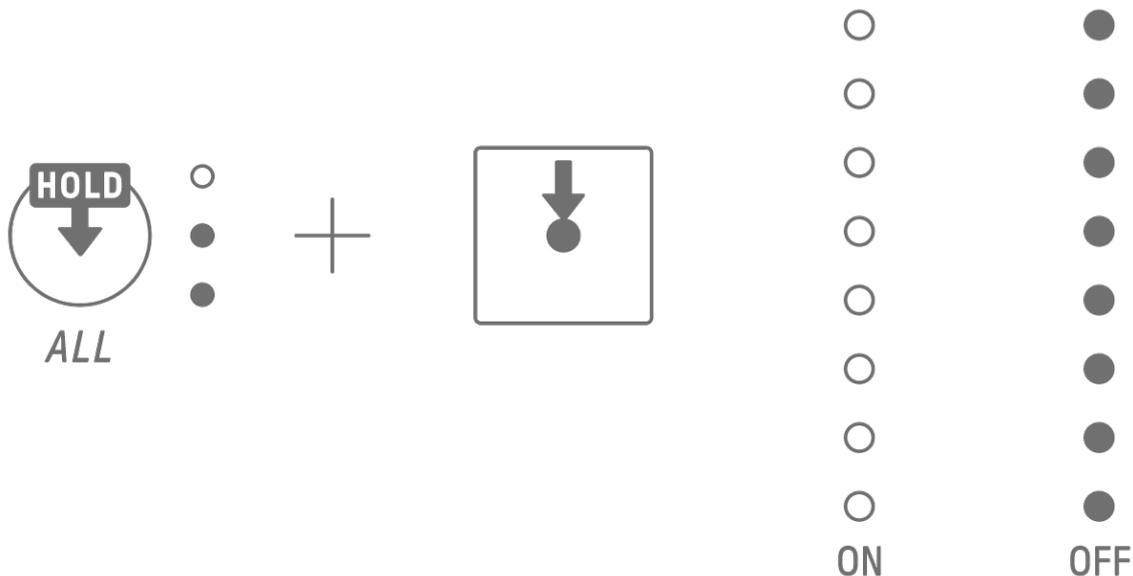
- L'input in tempo reale è possibile anche da dispositivi MIDI esterni. Per i dettagli sulle assegnazioni dei canali, vedere "[18.2 Canali MIDI](#)".
- È possibile registrare sovraincisioni lasciando al loro posto le note registrate in precedenza. Tuttavia, se si registra una nota con la stessa intonazione di una nota registrata in precedenza, la durata della nota precedentemente registrata verrà riscritta.
- [Quando viene impostato un conteggio](#), questo verrà riprodotto prima dell'inizio della registrazione. [OS V1.20]

7.2 Attivazione/disattivazione della quantizzazione

Per attivare/disattivare la quantizzazione durante la registrazione, tenere premuta la manopola [ALL] e premere il tasto di registrazione. L'indicatore globale si illumina di bianco quando la quantizzazione è attiva e si spegne quando la quantizzazione è disattivata. Questa opzione è attiva per impostazione predefinita.

Quando la quantizzazione è attiva, i dati registrati verranno corretti automaticamente se il tempo ritmico è disattivato durante una performance.

La quantizzazione non influisce sui dati registrati in precedenza.

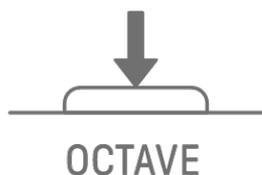


NOTA

- Utilizzare l'app SEQTRAK per effettuare impostazioni di quantizzazione avanzate. La quantizzazione può essere impostata su 1/32, 1/16T, 1/16 (predefinito), 1/8T, 1/8 oppure OFF.
- Le impostazioni di quantizzazione vengono applicate anche durante l'input in tempo reale per le tracce della batteria.

7.3 Modifica dell'ottava

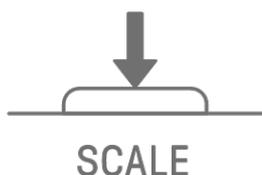
Premere il pulsante [OCTAVE] per modificare di un'ottava l'intonazione del tasto del sintetizzatore attualmente selezionato. L'ottava può essere modificata in un intervallo compreso tra +2 e -3 ottave. Questa operazione non influisce sui dati registrati in precedenza.



-
-
- +2
- +1
- 0
- -1
- -2
- -3

7.4 Modifica della scala

Premere il pulsante [SCALE] per modificare la scala utilizzata quando vengono premuti i tasti del sintetizzatore. Per ciascun progetto vengono memorizzate otto scale diverse. Le impostazioni predefinite sono mostrate nella figura seguente. Questa operazione non influisce sui dati registrati in precedenza.



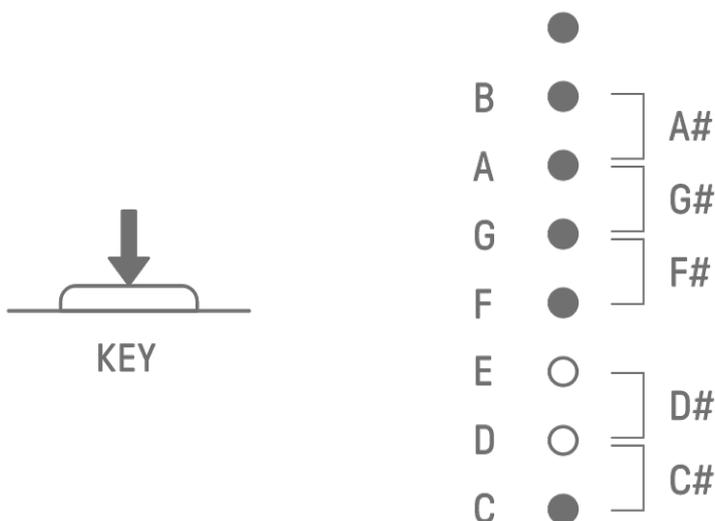
- MINOR
- MAJOR
- MINOR PENTATONIC
- MAJOR PENTATONIC
- LYDIAN
- DORIAN
- MIXOLYDIAN
- PHRYGIAN

NOTA

- È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare la scala del progetto attualmente selezionato.

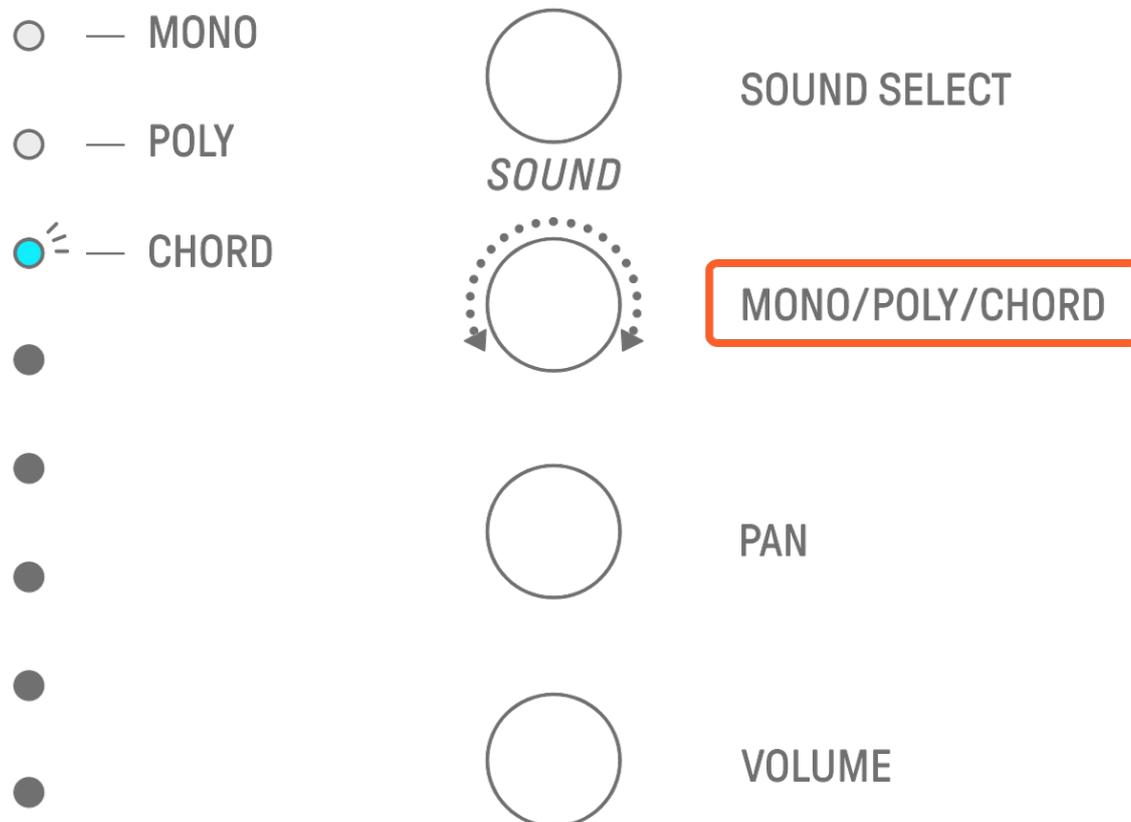
7.5 Modifica della tonalità

Premere il pulsante [KEY] per modificare in mezzi passi la tonalità utilizzata quando vengono premuti i tasti del sintetizzatore. Questa operazione non influisce sui dati registrati in precedenza.



7.6 Riproduzione di accordi

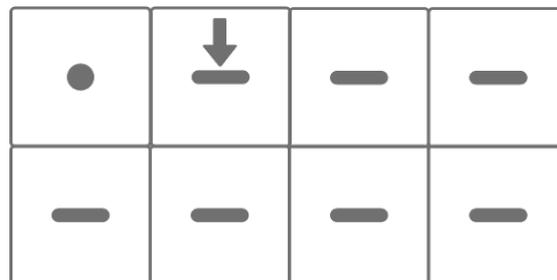
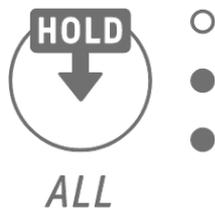
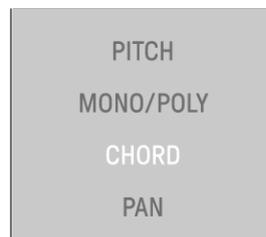
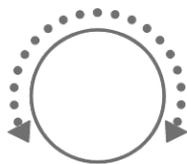
Ruotare la manopola 2 di progettazione dei suoni nella pagina 1 di progettazione dei suoni per passare tra le impostazioni MONO, POLY e CHORD. Per l'impostazione CHORD sono stati assegnati sette accordi. Le impostazioni MONO/POLY/CHORD possono essere abilitate per le tracce SYNTH 1, SYNTH 2 e DX.



7.7 Modifica degli accordi

Utilizzare la seguente procedura per modificare gli accordi.

1. Ruotare la manopola 2 di progettazione dei suoni nella pagina 1 di progettazione dei suoni per selezionare CHORD.
2. Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il tasto del sintetizzatore dell'accordo che si desidera modificare. Le note che compongono quell'accordo verranno visualizzate sui tasti della batteria. Premere il pulsante [OCTAVE] o uno qualsiasi dei Drum Key illuminati in blu per modificare l'intervallo di note visualizzato.
3. Premere i tasti della batteria per aggiungere o rimuovere note. È possibile selezionare fino a quattro note. Premere un tasto del sintetizzatore per ascoltare l'accordo delle note selezionate.



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

Questa operazione non influisce sui dati registrati in precedenza.

NOTA

- Le note che compongono un accordo possono essere modificate anche nell'app SEQTRAK.
- Gli accordi possono essere impostati per ciascuna traccia e sono collegati alla scala per quel progetto.
- Se una nota in una tonalità, scala o accordo è superiore a Sol8, viene suonata la nota di un'ottava inferiore (ad esempio La7 per La8).

7.8 Passaggio alla modalità Keyboard Input

Nella modalità Keyboard Input, è possibile suonare i tasti della batteria come se fossero una tastiera.

Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [KEY] per passare alla modalità Keyboard Input. In questo momento, i tasti della batteria si illuminano di bianco a forma di tastiera.



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

NOTA

- Premere il pulsante [OCTAVE] o uno qualsiasi dei Drum Key illuminati in blu per modificare l'intervallo di note visualizzato.

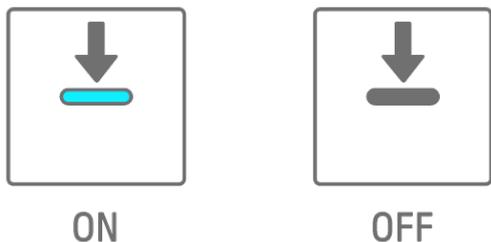
7.9 Inserimento di passi

Le tracce del sintetizzatore possono essere modificate inserendo passi.

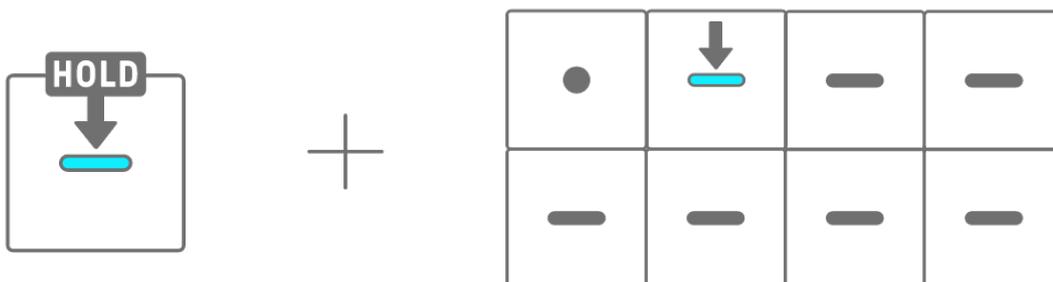
Tenere premuto il pulsante [PAGE] e premere la manopola della traccia del sintetizzatore o la manopola [SAMPLER] per accedere alla modalità Step Input. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Step Input.



Premere un tasto della batteria per attivare/disattivare il passo corrispondente. Il passo contiene l'ultima nota suonata tramite il tasto del sintetizzatore/la modalità Keyboard Input/il dispositivo MIDI esterno per la traccia attualmente selezionata. Se vengono suonate più note contemporaneamente, come quando MONO/POLY/CHORD è impostato su CHORD, tutte le note selezionate vengono inserite per quel passo.



Tenere premuto un tasto della batteria e premere un tasto del sintetizzatore per aggiungere o rimuovere le note assegnate al tasto del sintetizzatore al/dal passo selezionato. Se MONO/POLY/CHORD è impostato su CHORD, tutte le note già inserite vengono eliminate e vengono aggiunte le note dell'accordo. Se le note inserite corrispondono esattamente alle note dell'accordo, tutte le note verranno eliminate.



Per modificare la durata delle note del passo selezionato, tenere premuto contemporaneamente un tasto della batteria attivo e ruotare la manopola [ALL]. Se il passo selezionato ha più note, tenere premuti contemporaneamente i tasti della batteria e del sintetizzatore e ruotare la manopola [ALL] per modificare la durata delle singole note. La durata della nota è indicata dai tasti della batteria e dall'indicatore globale.



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



NOTA

- Quando lo strumento è spento, la modalità Step Input viene automaticamente disabilitata.
- Nella modalità Step Input è possibile modificare il [Micro Timing](#) delle note.

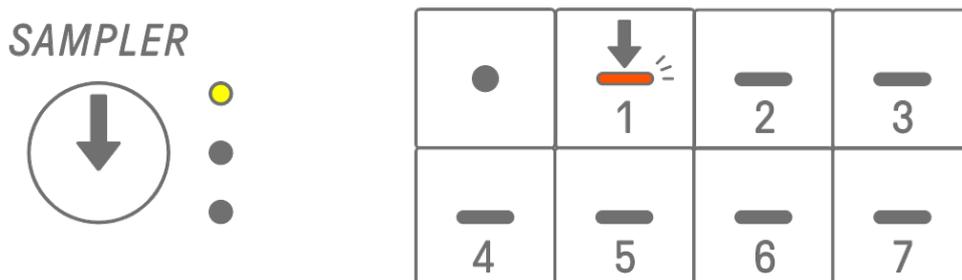
8. Traccia SAMPLER

La traccia SAMPLER viene utilizzata per riprodurre campioni audio. I campioni preimpostati o registrati con il microfono incorporato, tra le altre opzioni, possono essere assegnati ai tasti del sintetizzatore per la riproduzione.

8.1 Input in tempo reale

Premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER.

La traccia SAMPLER può riprodurre fino a sette campioni. Premere un tasto del sintetizzatore per riprodurre il campione assegnato a quel tasto.

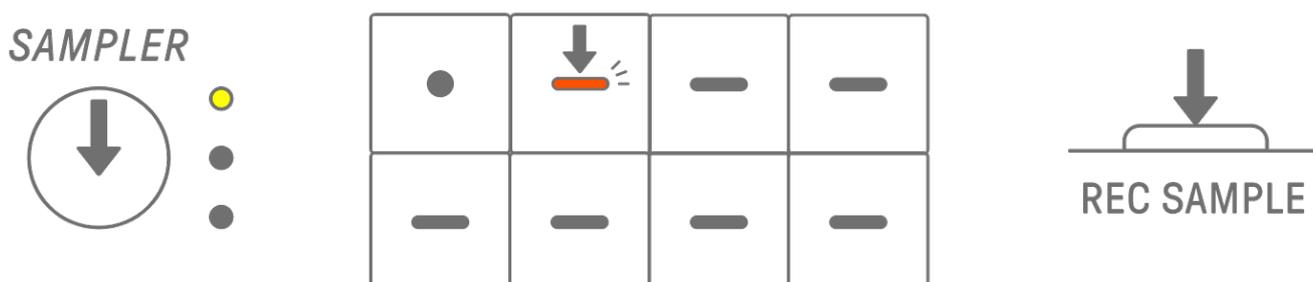


Premere il tasto di registrazione per avviare la registrazione. È possibile registrare i campioni assegnati ai tasti del sintetizzatore. Durante la registrazione, il tasto di registrazione lampeggia di rosso e la posizione corrente nel pattern viene visualizzata sui tasti della batteria.

8.2 Campionamento (microfono incorporato/AUDIO IN e ingresso audio USB)

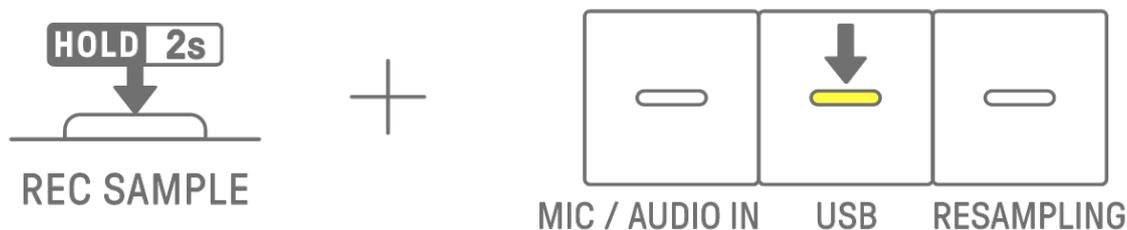
I suoni registrati con il microfono incorporato o importati da un dispositivo esterno possono essere riprodotti sulla traccia SAMPLER. Premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER. Premere il tasto del sintetizzatore a cui verrà assegnato il suono da campionare. A questo punto, il tasto del sintetizzatore selezionato lampeggia di rosso. Premere il pulsante [REC SAMPLE] per avviare il campionamento con il microfono. Il tempo di registrazione per ciascun campione può raggiungere i 16 secondi. Per terminare il campionamento, premere nuovamente il pulsante [REC SAMPLE] o lasciare trascorrere tutti i 16 secondi.

Se un cavo è collegato al jack [AUDIO IN], viene eseguito il campionamento per l'ingresso AUDIO IN. Se la sorgente di campionamento è un ingresso audio USB, verrà campionato l'audio immesso tramite il collegamento USB.



8.3 Modifica della sorgente di campionamento

È possibile scegliere tra tre sorgenti di campionamento: microfono incorporato/ingresso AUDIO IN, ingresso audio USB o ricampionamento. Per cambiare la sorgente di campionamento, tenere premuto il pulsante [REC SAMPLE] per almeno 2 secondi e premere il tasto della batteria illuminato di bianco.



8.4 Ricampionamento

Il ricampionamento è il processo di campionamento dell'audio direttamente dal SEQTRAK mentre viene riprodotto dal dispositivo. Utilizzare la seguente procedura per il ricampionamento.

1. Cambiare la sorgente di campionamento in ricampionamento. Per i dettagli su come modificare la sorgente di campionamento, vedere "[8.3 Modifica della sorgente di campionamento](#)".
2. Cambiare e regolare il pattern su ogni traccia.
3. Avviare il campionamento. Per i dettagli su come campionare, vedere "[8.2 Campionamento \(microfono incorporato/AUDIO IN e ingresso audio USB\)](#)".

NOTA

- Il metronomo viene silenziato durante il ricampionamento, indipendentemente dall'impostazione.

8.5 Annullamento del campionamento

Il campionamento può essere annullato mentre è in corso. Per annullare il campionamento, tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere il pulsante [REC SAMPLE]. Dopo che il campionamento è stato annullato, i suoni vengono ripristinati allo stato precedente prima del campionamento.



8.6 Impostazione del conteggio per avviare il campionamento

Per impostare il conteggio per avviare il campionamento, tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [REC SAMPLE]. L'impostazione del conteggio è abilitata quando la sorgente di campionamento è impostata sul microfono incorporato/ingresso AUDIO IN o ingresso audio USB. L'indicatore globale si illumina di bianco quando il conteggio è attivo e si spegne quando il conteggio è disattivato.

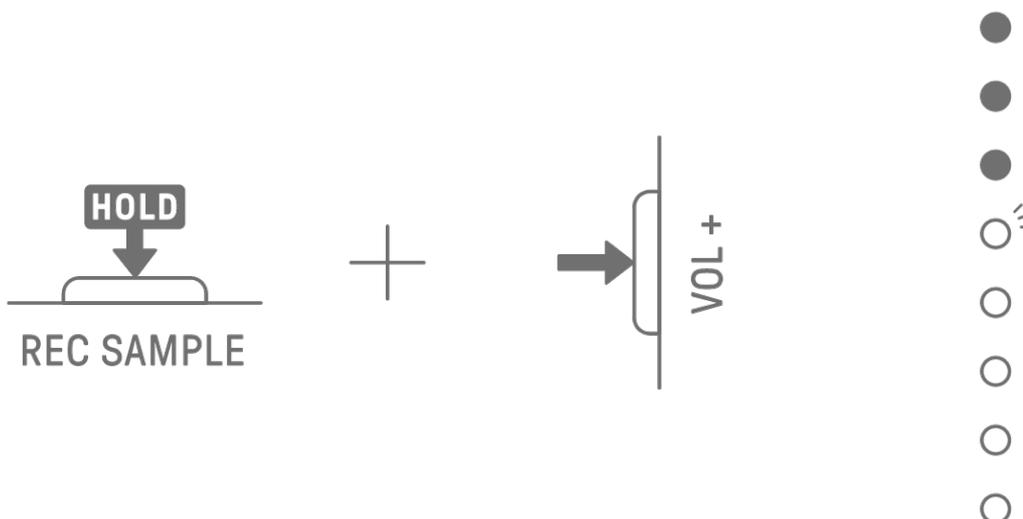


NOTA

- Questa impostazione è collegata a quella del conteggio prima della registrazione nella modalità Real-time Input. [OS V1.20]

8.7 Passaggio alla modalità Monitoring

In modalità Monitoring, è possibile utilizzare l'indicatore globale per controllare il volume dell'audio in ingresso del campionamento. Tenere premuto il pulsante [REC SAMPLE] e premere il pulsante [VOL+] per passare alla modalità Monitoring. Quando si passa alla modalità Monitoring, i tre LED sulla traccia SAMPLER lampeggiano di bianco. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Monitoring.



8.8 Attivazione/disattivazione della normalizzazione automatica

La funzione di normalizzazione automatica massimizza automaticamente il volume dell'audio campionato. Questa opzione è attiva per impostazione predefinita. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per attivare/disattivare la normalizzazione automatica.

8.9 Eliminazione di modelli per ciascun campione

Premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER. Tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere un tasto del sintetizzatore per eliminare il pattern per quel campione.



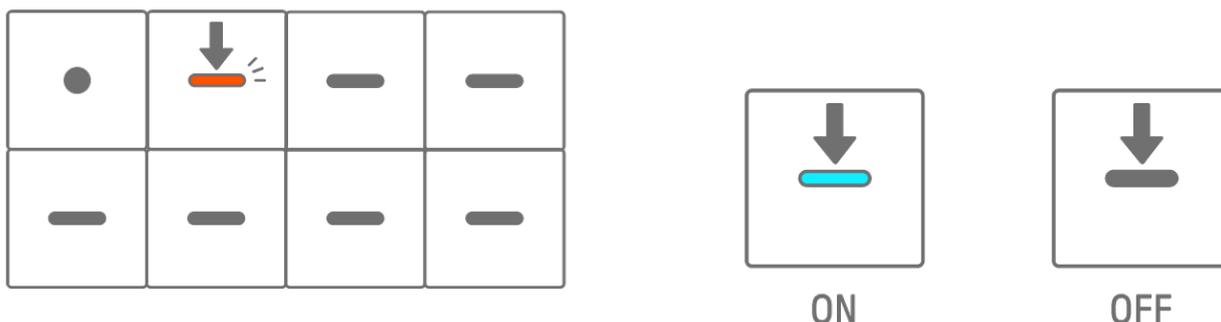
8.10 Inserimento di passi

La traccia SAMPLER può essere modificata inserendo i passi.

Tenere premuto il pulsante [PAGE] e premere la manopola della traccia del sintetizzatore o la manopola [SAMPLER] per accedere alla modalità Step Input. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Step Input.



Premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER. Premere un tasto del sintetizzatore per selezionare il campione da modificare. Premere un tasto della batteria per attivare/disattivare quel passo. Il tasto della batteria consente di visualizzare solo i dati per il campione selezionato.



Per modificare la durata delle note del passo selezionato, tenere premuto un tasto della batteria attivo e ruotare la manopola [ALL]. La durata della nota è indicata dai tasti della batteria e dall'indicatore globale.



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

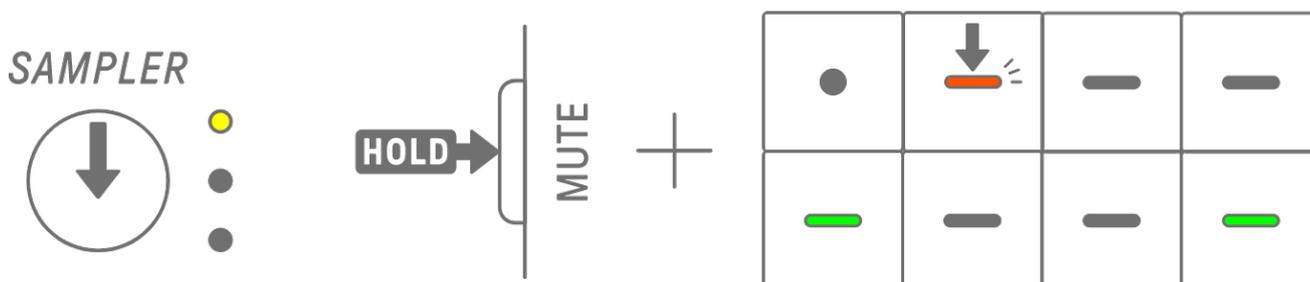


NOTA

- Quando lo strumento è spento, la modalità Step Input viene automaticamente disabilitata.
- Nella modalità Step Input è possibile modificare il [Micro Timing](#) delle note.

8.11 Silenziamento dei campioni [OS V1.20]

Premere la manopola [SAMPLER] per selezionare la traccia SAMPLER. Tenere premuto il pulsante [MUTE] e premere un tasto del sintetizzatore per silenziare il campione assegnato a quel tasto. Il tasto del sintetizzatore del campione silenziato si illumina di verde. Utilizzare la stessa procedura per riattivare l'audio del campione.



NOTA

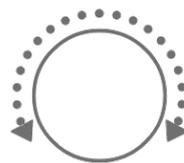
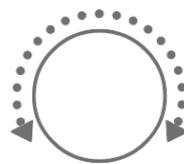
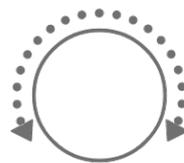
- Quando la traccia SAMPLER è silenziata, non viene prodotto alcun suono, indipendentemente dallo stato di silenziamento del campione.
- La riattivazione dell'audio della traccia SAMPLER o di tutte le tracce contemporaneamente non ripristina l'audio del campione.

9. Progettazione dei suoni

9.1 Regolazione dei parametri dei suoni

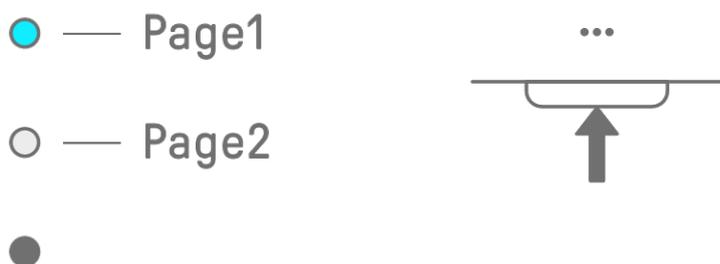
Premere una manopola della traccia per selezionare la traccia per la quale si desidera regolare i parametri dei suoni. Ruotare le manopole di progettazione dei suoni per regolare i parametri dei suoni della traccia selezionata. Per apportare modifiche maggiori ai parametri, premere e ruotare contemporaneamente le manopole di progettazione dei suoni. I parametri dei suoni da regolare vengono visualizzati nell'indice.

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

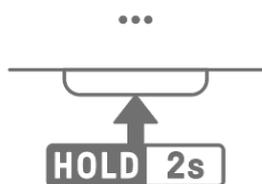


9.1.1 Passaggio tra le pagine di funzionamento dei parametri dei suoni

Premere il pulsante della pagina di progettazione dei suoni per spostarsi tra le pagine di funzionamento dei parametri dei suoni. A ciascuna pagina vengono assegnati parametri dei suoni diversi.



Tenere premuto il pulsante della pagina di progettazione dei suoni per almeno 2 secondi per accedere alle impostazioni avanzate. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalle impostazioni avanzate. Nelle impostazioni avanzate sono disponibili più pagine di funzionamento e parametri dei suoni.



9.1.2 Parametri del suono della traccia di batteria

Pagina	Manopola di progettazione dei suoni	Parametro	Blocco dei parametri/ registrazione del movimento	Visualizzazione dell'indice
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER

9.1.3 Parametri del suono della traccia Synth (SYNTH 1 e SYNTH 2)

Pagina	Manopola di progettazione dei suoni	Parametro	Blocco dei parametri/ registrazione del movimento	Visualizzazione dell'indice
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY/RELEASE	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER

NOTA

- Se una traccia del sintetizzatore è in [modalità Step Input](#) e il [blocco dei parametri](#) è abilitato, [PITCH] si illuminerà al posto di [MONO/POLY] e [CHORD]. A questo punto è possibile modificare l'intonazione (numero della nota) della nota per il passo selezionato in mezzi passi.

9.1.4 Parametri dei suoni della traccia del sintetizzatore (DX)

Pagina	Manopola di progettazione dei suoni	Parametro	Blocco dei parametri/registrazione del movimento	Visualizzazione dell'indice
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	MONO/POLY/CHORD	-	MONO/POLY CHORD
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	PORTAMENTO TIME	✓	OTHER
	2	ARPEGGIATOR TYPE	-	OTHER
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME	✓	OTHER
	4	ARPEGGIATOR SPEED	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	FM ALGORITHM	✓	OTHER
	2	MODULATOR AMOUNT	✓	OTHER
	3	MODULATOR FREQUENCY	✓	OTHER
	4	MODULATOR FEEDBACK	✓	OTHER

NOTA

- Se una traccia del sintetizzatore è in [modalità Step Input](#) e il [blocco dei parametri](#) è abilitato, [PITCH] si illuminerà al posto di [MONO/POLY] e [CHORD]. A questo punto è possibile modificare l'intonazione (numero della nota) della nota per il passo selezionato in mezzi passi.

9.1.5 Parametri dei suoni della traccia SAMPLER

Pagina	Manopola di progettazione dei suoni	Parametro	Blocco dei parametri/registrazione del movimento	Visualizzazione dell'indice
1	1	SOUND SELECT	-	SOUND
	2	PITCH	✓	PITCH
	3	PAN	✓	PAN
	4	VOLUME	✓	VOLUME
2	1	AEG ATTACK	✓	ATTACK
	2	AEG DECAY	✓	DECAY
	3	LP-HP FILTER CUTOFF	✓	FILTER
	4	LP-HP FILTER RESONANCE	✓	RESONANCE
3 (ADVANCED)	1	REVERB SEND	✓	REVERB
	2	DELAY SEND	✓	DELAY
	3	EQ HIGH GAIN	✓	OTHER
	4	EQ LOW GAIN	✓	OTHER
4 (ADVANCED)	1	START POINT	-	OTHER
	2	END POINT	-	OTHER
	3	LOOP ON/OFF	-	OTHER
	4	LOOP LENGTH	-	OTHER
5 (ADVANCED)	1	PEG ATTACK LEVEL	✓	OTHER
	2	PEG ATTACK TIME	✓	OTHER
	3	PEG DECAY LEVEL	✓	OTHER
	4	PEG DECAY TIME	✓	OTHER

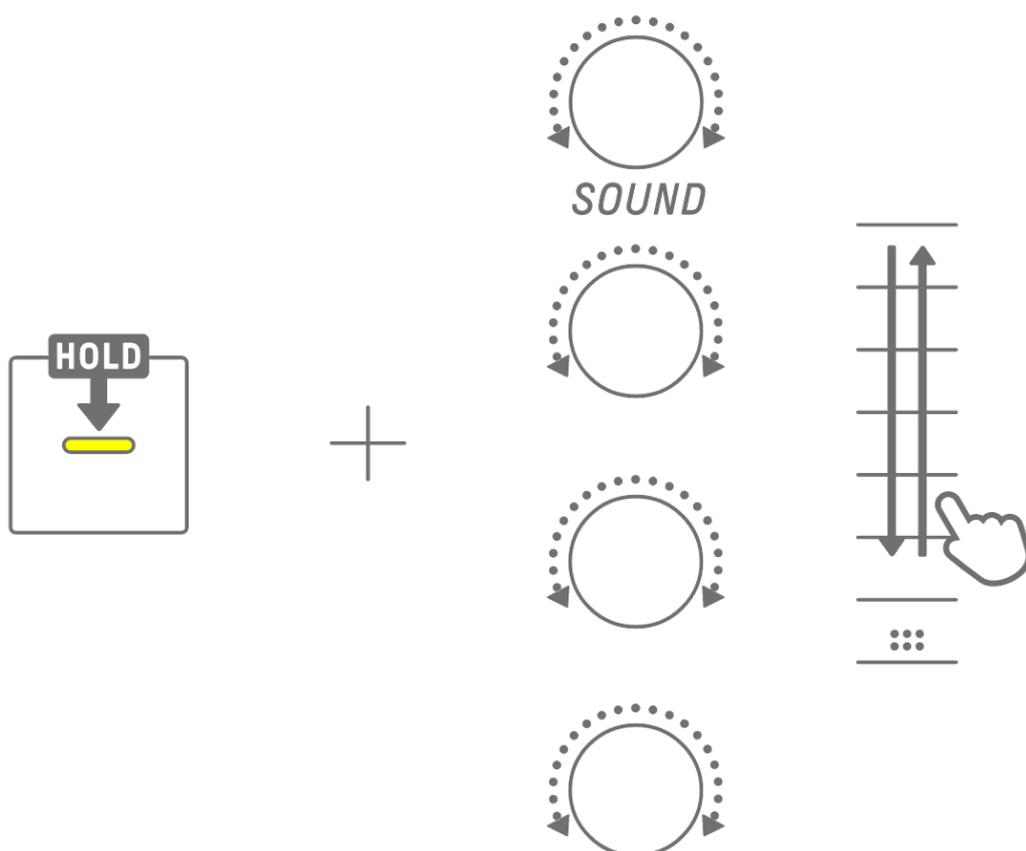
NOTA

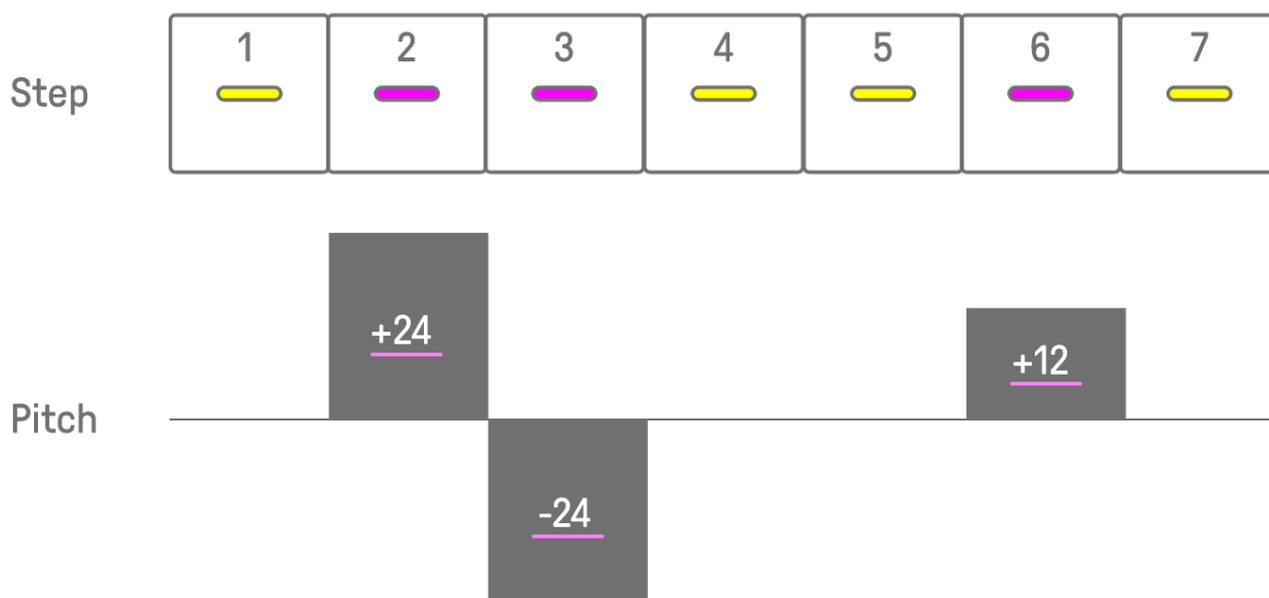
- Per una descrizione di ciascun parametro dei suoni, vedere "[18.7 Descrizione dei parametri dei suoni](#)".

9.2 Impostazione dei parametri dei suoni e degli effetti per ogni passo (blocco dei parametri)

È possibile impostare la progettazione dei suoni e i parametri dei singoli effetti per ogni passo (blocco dei parametri). Tenere premuto un tasto della batteria attivo e ruotare le manopole 1–4 di progettazione dei suoni o far scorrere il cursore tattile [FX LEVEL] per abilitare il blocco dei parametri per quel passo. I passi per i quali è abilitato il blocco dei parametri sono illuminati di viola.

Per i dettagli sui parametri per i quali è possibile abilitare il relativo blocco, vedere ["9.1 Regolazione dei parametri dei suoni"](#).



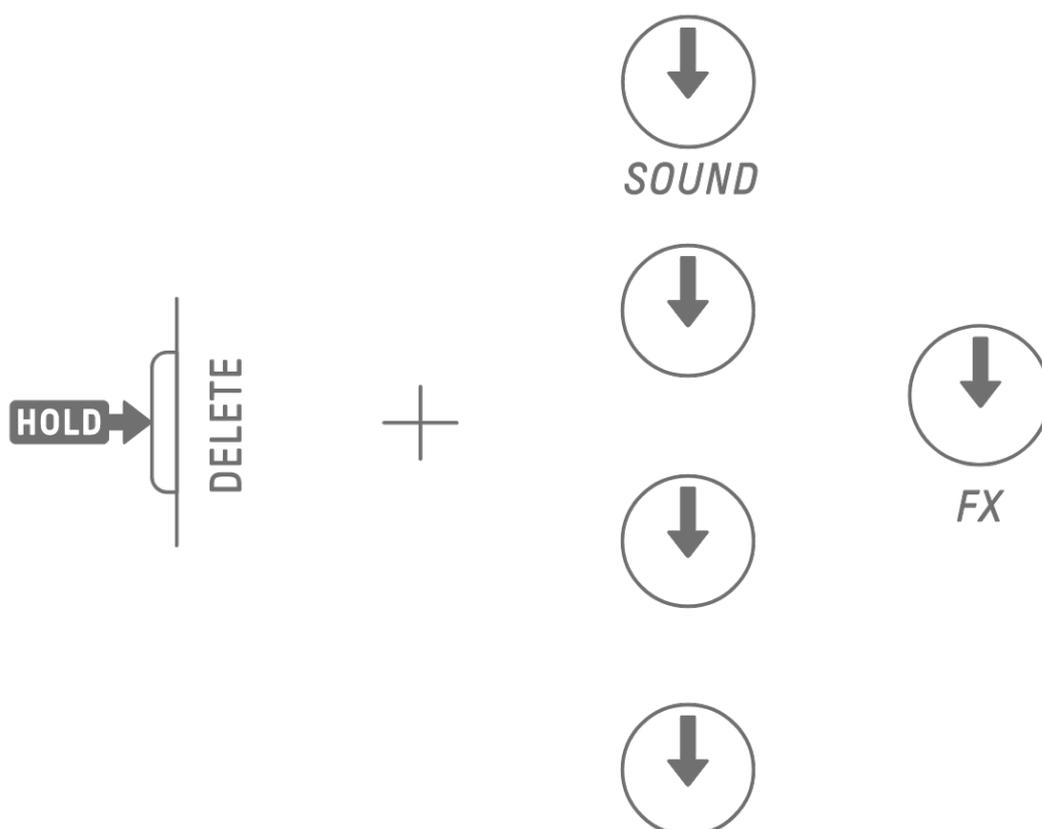


NOTA

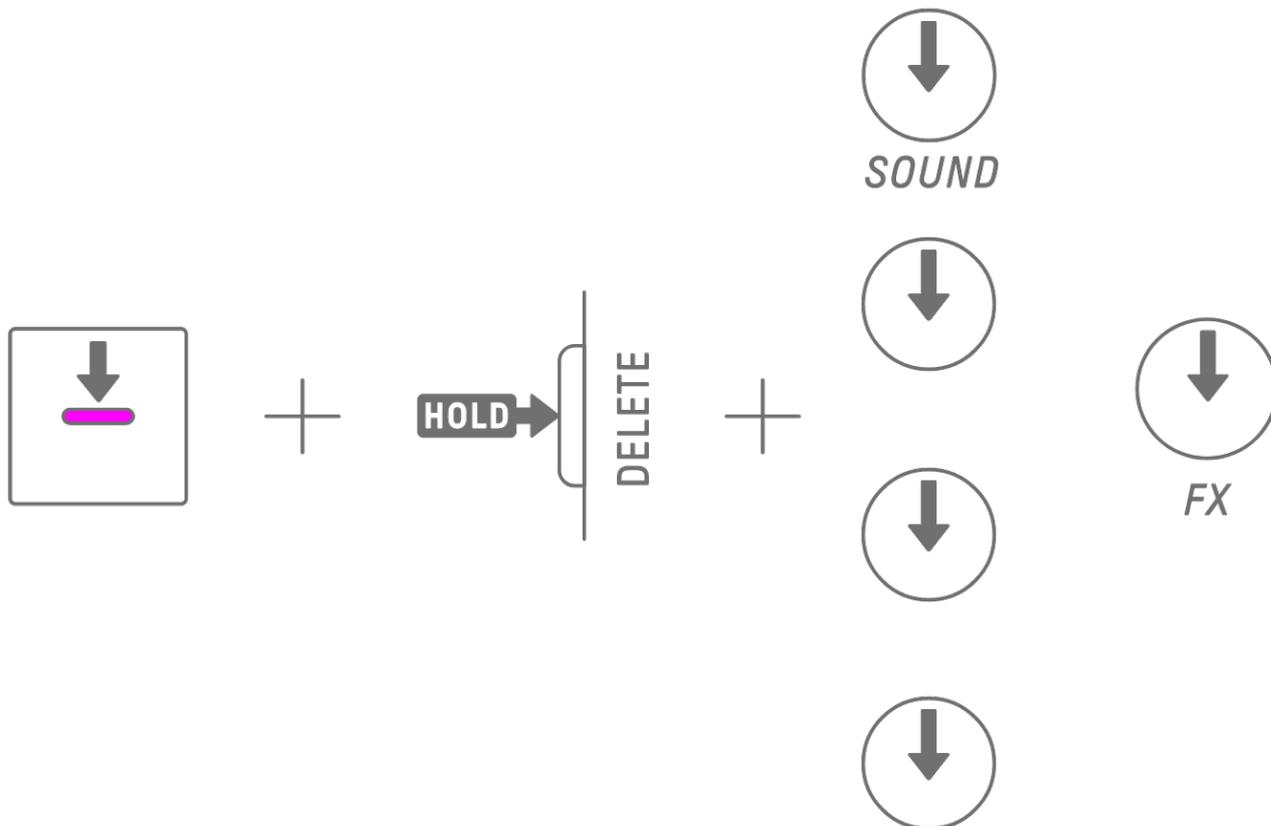
- Tenere premuti più tasti della batteria e ruotare le manopole 1–4 di progettazione dei suoni o far scorrere il cursore tattile [FX LEVEL] per abilitare il blocco dei parametri per i passi selezionati.
- Se si abilita il blocco dei parametri per VOLUME, la velocità della nota cambierà.

9.2.1 Eliminazione di un blocco dei parametri

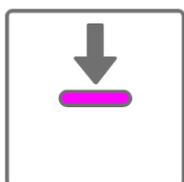
Per eliminare il blocco dei parametri del pattern selezionato, tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere la manopola di progettazione dei suoni o la manopola [FX]. Il parametro per la manopola corrispondente viene eliminato.



Per eliminare il blocco dei parametri del passo selezionato, tenere premuto il tasto della batteria e il pulsante [DELETE] e premere contemporaneamente la manopola di progettazione dei suoni o la manopola [FX]. Il parametro per la manopola corrispondente viene eliminato solo per il passo selezionato.



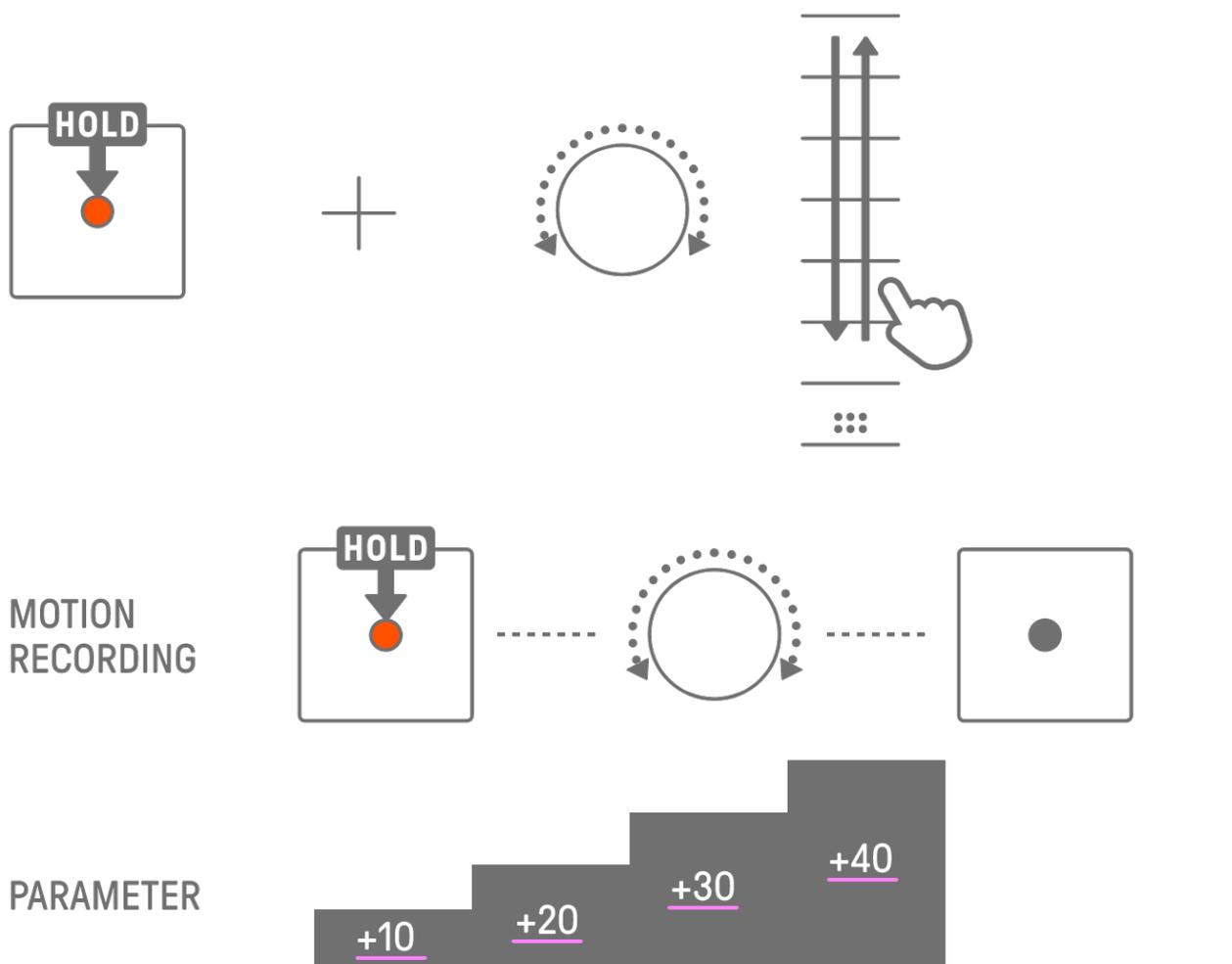
La disattivazione di un passo rimuove tutti i blocchi dei parametri per il passo selezionato.



9.3 Registrazione del movimento dei parametri dei suoni e degli effetti in passi (registrazione del movimento)

È possibile registrare in tempo reale il funzionamento delle manopole di progettazione dei suoni e dei cursori tattili per i singoli effetti (registrazione del movimento). Per eseguire la registrazione del movimento, tenere premuto il pulsante [RECORD] e ruotare le manopole 1–4 di progettazione dei suoni o far scorrere i cursori tattili.

Per i dettagli su quali parametri dei suoni possono essere utilizzati con la registrazione del movimento, vedere "[9.1 Regolazione dei parametri dei suoni](#)".



NOTA

- I dati registrati con il blocco dei parametri e la registrazione del movimento sono gli stessi. Se la registrazione del movimento viene eseguita mentre il blocco dei parametri è applicato ai dati, questi ultimi verranno sovrascritti.

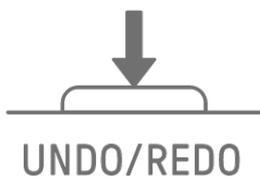
9.3.1 Eliminazione di un movimento

Per eliminare un movimento, tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere la manopola di progettazione dei suoni o la manopola [FX].

9.4 Annullamento/ripetizione dei parametri dei suoni e degli effetti

La funzione UNDO consente di annullare l'operazione immediatamente precedente e di riportare SEQTRAK allo stato precedente a tale operazione. La funzione REDO consente di rieseguire l'operazione annullata tramite UNDO.

Per annullare/ripetere i parametri dei suoni e degli effetti, premere il pulsante [UNDO/REDO].



NOTA

- Le opzioni UNDO/REDO non possono essere utilizzate per la selezione di suoni ed effetti.

9.5 Salvataggio di un suono

È possibile salvare un suono dopo aver regolato i relativi parametri. A tal fine, tenere premuta la manopola [ALL] e premere la manopola 1 di progettazione dei suoni. Quando il suono viene salvato, l'indicatore globale lampeggia di bianco.

Il suono salvato viene inserito dopo il suono originale e può essere selezionato tramite le operazioni di scelta dei suoni. Inoltre viene automaticamente registrato come preferito.

Per i dettagli su come selezionare un suono registrato come preferito, vedere "[5.7.1 Selezione di una categoria di suoni \(salto di categoria\)](#)".



NOTA

- È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per aggiungere e rimuovere i propri suoni preferiti.
- Quando un suono viene salvato da SEQTRAK, alla fine del nome del suono originale viene aggiunto "_editNN" (NN: numero).

9.6 Eliminazione di un suono

È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per eliminare i suoni salvati. Tuttavia, i suoni preimpostati non possono essere eliminati.

9.7 Importazione di un suono

L'app SEQTRAK fornisce contenuti aggiuntivi, inclusi vari tipi di suoni. È possibile utilizzare la funzione di gestione dei contenuti nell'app SEQTRAK per importare questi contenuti aggiuntivi. È inoltre possibile utilizzare la versione desktop dell'app SEQTRAK per importare i propri campioni in SEQTRAK.

NOTA

- Quando si importano i propri campioni, utilizzare dati WAV a 44,1 kHz/16 bit o 24 bit che durano fino a 16 secondi.

10. Effetti

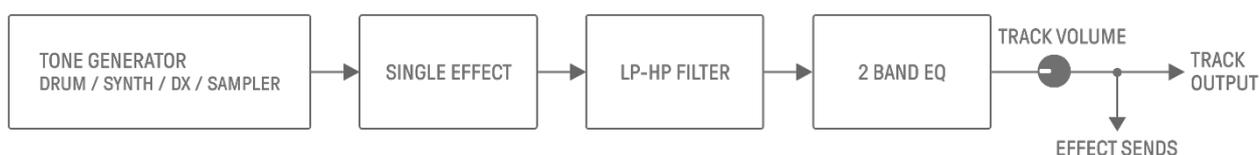
10.1 Configurazione degli effetti

Esistono tre tipi di effetti: effetti di traccia, effetti di mandata ed effetti master. È possibile utilizzare i cursori tattili per regolare i parametri degli effetti. Nell'app SEQTRAK sono inoltre disponibili altre impostazioni più avanzate.

10.1.1 Effetti delle tracce

Gli effetti delle tracce sono impostati traccia per traccia. I parametri degli effetti delle tracce vengono registrati per ciascun suono. Pertanto, cambieranno quando viene selezionato un suono diverso.

Gli effetti delle tracce sono collegati nell'ordine mostrato di seguito.



1. SINGLE EFFECT

Quando lo switch [MASTER/SINGLE] è impostato su SINGLE, è possibile utilizzare la manopola [FX] per modificare il tipo e i cursori tattili per regolare i parametri.

2. LP-HP FILTER

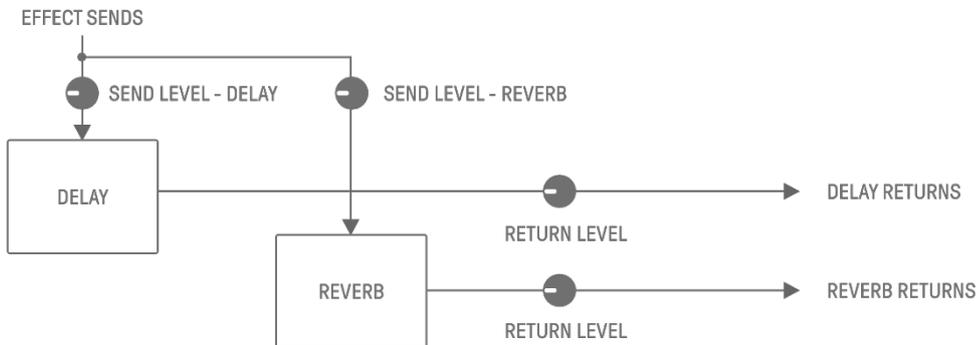
È possibile utilizzare le manopole per controllare l'LPF (filtro passa basso) o l'HPF (filtro passa alto). Utilizzare la manopola 3 di progettazione dei suoni e la manopola 4 nella pagina 2 di progettazione dei suoni per regolare i parametri.

3. 2 BAND EQ

Questo equalizzatore viene utilizzato per correggere il suono in due gamme di frequenza, ad esempio bassa e alta. Utilizzare la manopola 3 di progettazione dei suoni e la manopola 4 nella pagina 3 di progettazione dei suoni per regolare i parametri.

10.1.2 Effetti di mandata

Gli effetti di mandata sono condivisi da tutte le tracce. È possibile impostare SEND LEVEL per ciascuna traccia e RETURN LEVEL per tutte le tracce. Due effetti di mandata, DELAY e REVERB, sono collegati in parallelo dopo gli effetti delle tracce.



1. DELAY

Effetto che ritarda un segnale audio per ottenere effetti ambientali o ritmici.

Nella modalità Mixer è possibile modificare il tipo di ritardo e regolare i parametri.

SEND LEVEL può essere regolato ruotando la manopola 2 di progettazione dei suoni nella pagina 3 di progettazione dei suoni oppure premendo la manopola 4 di progettazione dei suoni in modalità Mixer e ruotando ciascuna manopola della traccia.

2. REVERB

Questo effetto consente di creare artificialmente riverberi complessi per riprodurre l'atmosfera di vari tipi di spazi in cui viene riprodotto il suono. Può conferire un'atmosfera naturale al suono, nonché creare spazio e profondità.

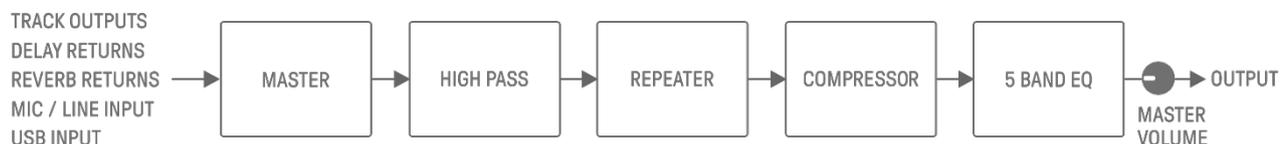
Nella modalità Mixer è possibile modificare il tipo di riverbero e regolare i parametri.

SEND LEVEL può essere regolato ruotando la manopola 1 di progettazione dei suoni nella pagina 3 di progettazione dei suoni oppure premendo la manopola 3 di progettazione dei suoni in modalità Mixer e ruotando ciascuna manopola della traccia.

10.1.3 Effetti master

Gli effetti master vengono applicati al suono generale nella fase finale dell'uscita audio. Sono collegati nell'ordine mostrato di seguito.

Gli effetti HIGH PASS e REPEATER sono destinati principalmente all'uso durante la performance. Quando si regolano i parametri, l'effetto si disattiva quando si toglie il dito dal cursore.



1. MASTER

Quando lo switch [MASTER/SINGLE] è impostato su MASTER, è possibile utilizzare la manopola [FX] per modificare il tipo e i cursori tattili per regolare i parametri.

2. HIGH PASS

Utilizzare il cursore scorrevole [HIGH PASS] per regolare i parametri. L'impostazione predefinita è un filtro passa-alto. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare il tipo di effetto.

3. REPEATER

Utilizzare il cursore scorrevole [REPEATER] per regolare i parametri. L'impostazione predefinita è BEAT REPEAT, che ripete il suono di ingresso. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare il tipo di effetto.

4. COMPRESSOR

Questo effetto consente di comprimere le voci forti e di alzare le voci basse per creare un suono più dinamicamente coerente e potente. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare il tipo di effetto e regolare i parametri.

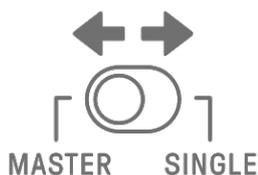
5. 5 BAND EQ

Questo equalizzatore viene utilizzato per correggere il suono in cinque gamme di frequenza, dal basso all'alto. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per regolare i parametri.

10.2 Modifica e regolazione degli effetti

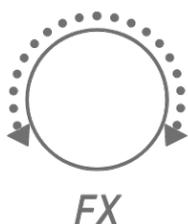
10.2.1 Passaggio tra gli effetti da controllare

È possibile utilizzare lo switch [MASTER/SINGLE] per passare tra gli effetti da controllare. MASTER è per gli effetti applicati a tutte le tracce, mentre SINGLE è per gli effetti applicati solo alla traccia attualmente selezionata.



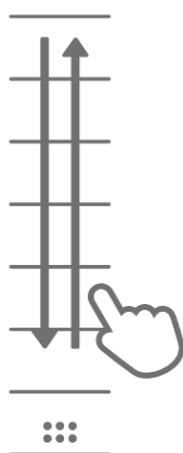
10.2.2 Modifica del tipo di effetto

Ruotare la manopola [FX] per modificare il tipo di effetto sulla traccia selezionata. Se lo switch [MASTER/SINGLE] è impostato su MASTER, è possibile modificare l'effetto master. Se è impostato su SINGLE, è possibile modificare il tipo di effetto sulla traccia selezionata. Gli effetti sono raggruppati in otto categorie, con otto preset per categoria. La categoria di effetti attualmente selezionata viene visualizzata nell'indice e il numero di preset viene visualizzato nell'indicatore globale. Per gli elenchi di preset, vedere "[18.4 Preset di MASTER EFFECT](#)" e "[18.5 Preset di SINGLE EFFECT](#)".



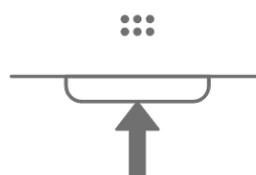
10.2.3 Regolazione dei parametri degli effetti

Far scorrere i cursori tattili [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] per regolare i parametri degli effetti. Ogni cursore tattile ha diversi parametri degli effetti per la regolazione assegnati a ciascuna pagina. Premere il pulsante della pagina FX per passare da una pagina all'altra degli effetti.



● — Page1

○ — Page2



10.2.4 Parametri degli effetti quando è selezionato MASTER

Pagina	Cursore tattile	Parametro
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 Parametri degli effetti quando è selezionato SINGLE

Pagina	Cursore tattile	Parametro
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 Esempio: parametri quando sono selezionati MASTER e il preset n. 1 [LPF - NO RESONANCE] di FILTER

Pagina	Cursore tattile	Parametro
1	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	HIGH PASS FILTER CUTOFF
	REPEATER	BEAT REPEAT LENGTH
2	FX LEVEL	CUTOFF
	HIGH PASS	RESONANCE
	REPEATER	OUTPUT LEVEL

NOTA

- Per un elenco di preset, vedere "[18.4 Preset di MASTER EFFECT](#)" e "[18.5 Preset di SINGLE EFFECT](#)".

10.3 Riduzione al minimo del livello dei parametri degli effetti (CLEAR FX)

Premere il pulsante [CLEAR FX] per ridurre al minimo il livello del parametro degli effetti attualmente selezionato.



11. Modalità Mixer

In questa modalità è possibile utilizzare le manopole delle tracce e i cursori tattili per regolare i parametri dei suoni per tutte le tracce. I parametri dei suoni sono indicati dalle spie LED sulle manopole delle tracce.

11.1 Passaggio alla modalità Mixer

Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [VOL+] per passare alla modalità Mixer. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Mixer.

Quando si passa alla modalità Mixer, [MIXER] si illumina sull'indice.



11.2 Regolazione dei parametri dei suoni

Premere le manopole 1–4 di progettazione dei suoni per selezionare i parametri dei suoni da regolare. I parametri dei suoni corrispondono alle manopole 1–4 di progettazione dei suoni. Dall'alto, sono impostati su PAN, VOLUME, REVERB SEND e DELAY SEND. L'indice del parametro selezionato si illumina.



PAN



VOLUME



REVERB SEND



DELAY SEND

Ruotare le manopole delle tracce per regolare i parametri dei suoni per ciascuna traccia. Le spie LED sulle manopole delle tracce e sull'indicatore globale indicano il valore. È inoltre possibile premere e ruotare le manopole delle tracce per apportare modifiche maggiori ai parametri dei suoni.

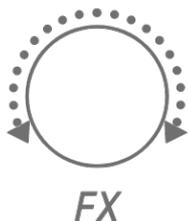


Ruotando la manopola [ALL] si regolano il pan e il volume dell'intero progetto, il livello di ritorno del riverbero dell'effetto di mandata e il livello di ritorno del ritardo dell'effetto di mandata per il parametro attualmente selezionato.

11.3 Modifica e regolazione degli effetti di mandata (REVERB, DELAY)

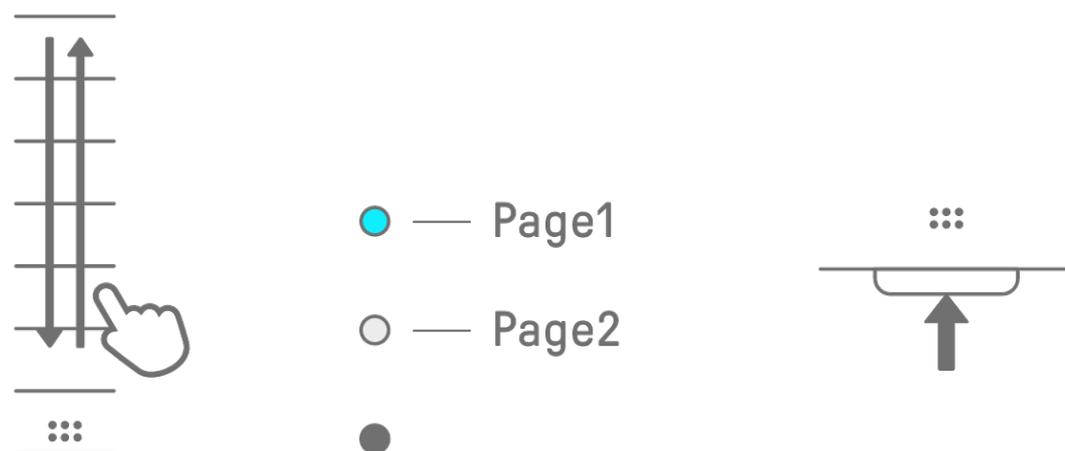
11.3.1 Modifica del tipo di effetto di mandata (REVERB, DELAY SEND)

Sono forniti otto preset sia per REVERB sia per DELAY. Quando si regola REVERB SEND o DELAY SEND, ruotare la manopola [FX] per modificare il preset. Il numero del preset viene visualizzato sull'indicatore globale. Per un elenco dei preset, vedere "[18.6 Preset di SEND EFFECT](#)".



11.3.2 Regolazione dei parametri degli effetti di mandata (REVERB, DELAY)

Far scorrere i cursori tattili [FX LEVEL]/[HIGH PASS]/[REPEATER] per regolare i parametri. A ciascuna pagina sono assegnati diversi parametri degli effetti di mandata da regolare. Per cambiare pagina, premere il pulsante della pagina FX.



11.3.3 Parametri degli effetti di mandata (REVERB, DELAY)

Pagina	Cursore tattile	Parametro
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 Esempio: parametri degli effetti di mandata per il preset n. 1 [HD Room] in REVERB

Pagina	Cursore tattile	Parametro
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

NOTA

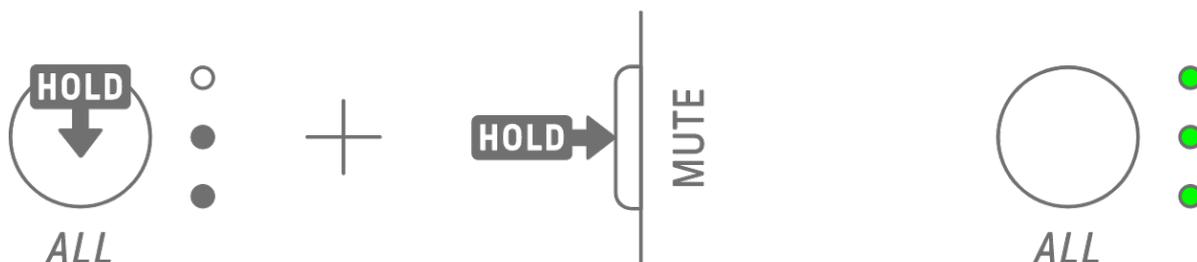
- Per un elenco dei preset, vedere "[18.6 Preset di SEND EFFECT](#)".

12. Modalità Mute [OS V1.20]

Nella modalità Mute, è possibile silenziare le tracce semplicemente premendo le manopole delle tracce senza tenere premuto il pulsante [MUTE].

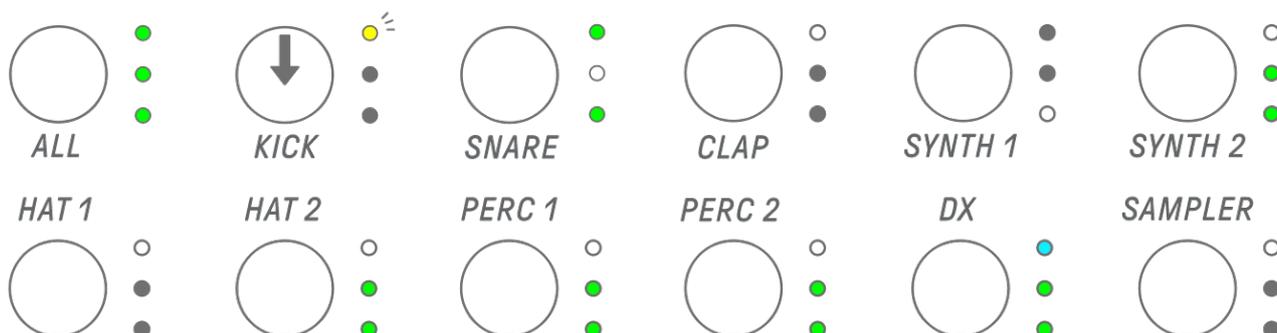
12.1 Passaggio alla modalità Mute

Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [MUTE] per passare alla modalità Mute. Quando si passa alla modalità Mute, i tre LED sulla manopola [ALL] si illuminano di verde. Per uscire dalla modalità Mute, premere il pulsante [MUTE].

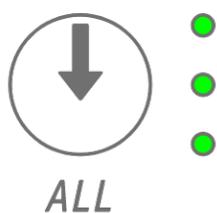


12.2 Disattivazione dell'audio delle tracce in modalità Mute

Nella modalità Mute, è possibile silenziare le tracce premendo le manopole delle tracce.



Premere la manopola [ALL] per riattivare l'audio di tutte le tracce.



NOTA

- La commutazione riservata dei pattern non è disponibile in modalità Mute.
- Quando è selezionata la traccia SAMPLER, premendo i tasti del sintetizzatore si otterrà una performance, non il silenziamento del campione.

13. Modalità Song

Si tratta di una modalità di performance automatica in cui i pattern del progetto vengono riprodotti in un ordine predeterminato. Ogni progetto ha una song e quest'ultima è composta da un massimo di 16 scene (frasi che sono una combinazione di pattern di tutte le tracce). La modalità Song include una modalità Scene. Nella modalità Scene, una singola scena può essere riprodotta costantemente in loop mentre si cambiano le scene in qualsiasi momento.

13.1 Passaggio alla modalità Song

Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [PROJECT ↑] per passare alla modalità Song. Se è in riproduzione un progetto, il passaggio alla modalità Song interromperà la riproduzione.

Quando si passa alla modalità Song, [SONG] si illumina sull'indice. Per uscire dalla modalità Song, [Passaggio alla modalità Scene](#) e, successivamente, utilizzare la stessa procedura.



13.1.1 Passaggio alla modalità Scene

In modalità Song, tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [PROJECT ↑] per passare alla modalità Scene. Utilizzare la stessa procedura per uscire dalla modalità Scene.

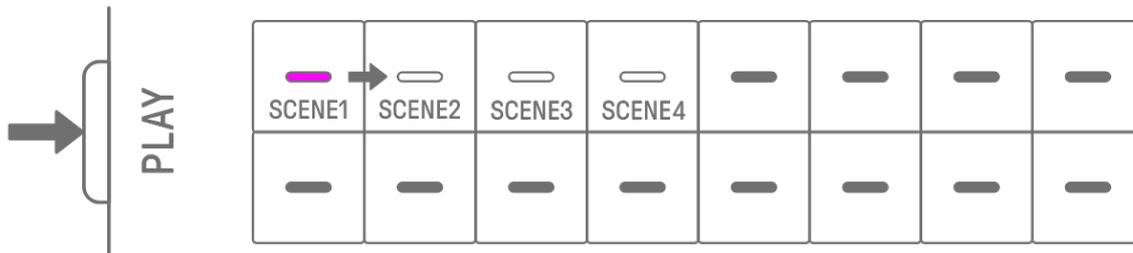


NOTA

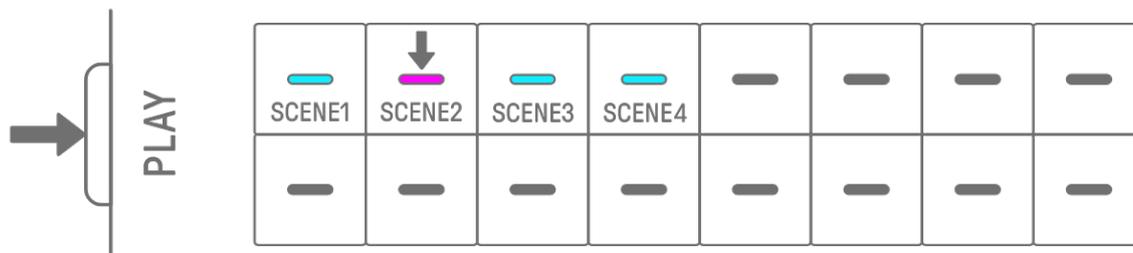
- L'uscita dalla modalità Song o Scene non interrompe la riproduzione. Le combinazioni di pattern e lo stato di silenziamento/assolo vengono mantenuti quando si esce dalle modalità Song e Scene.

13.2 Riproduzione/interruzione di una scena

In modalità Song, premere il pulsante [⏮/PLAY] per riprodurre le scene in ordine dall'inizio della scena attualmente selezionata. Durante la riproduzione di una scena, è possibile premere il pulsante [⏮/PLAY] per interrompere la riproduzione.



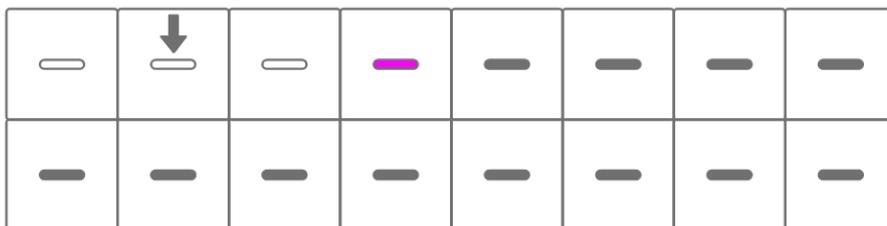
Nella modalità Scene, premere il pulsante [⏮/PLAY] per ripetere la scena selezionata (riproduzione in loop). Durante la riproduzione di una scena, è possibile premere il pulsante [⏮/PLAY] per interrompere la riproduzione.



13.2.1 Modifica della scena da riprodurre

Per cambiare la scena da riprodurre, premere il tasto della batteria per una scena.

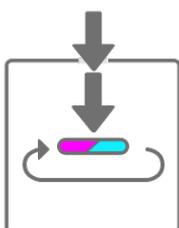
In modalità Song, se si apporta questa modifica durante la riproduzione di una scena, la scena selezionata inizierà quando la scena attualmente in riproduzione termina. Nella modalità Scene, la scena selezionata inizierà al momento della [quantizzazione di lancio](#).



13.2.2 Ripetizione di una scena (riproduzione in loop)

In modalità Song, toccare due volte il tasto della batteria durante la riproduzione di una scena per riprodurla in loop. Durante la riproduzione in loop, il tasto della batteria corrispondente si illumina alternativamente di viola e blu ciano.

Se si tocca due volte un'altra scena mentre è in riproduzione una scena, quest'ultima verrà riprodotta fino alla fine e, successivamente, l'altra scena selezionata verrà riprodotta in loop. Per annullare la riproduzione in loop, premere il tasto della batteria o selezionare un'altra scena.



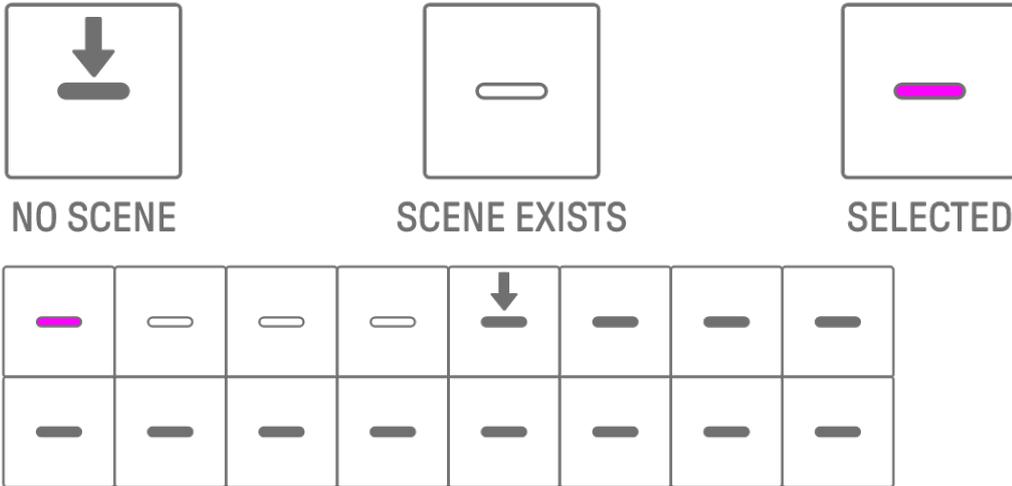
13.2.3 Ripetizione di un'intera song (riproduzione in loop)

È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per riprodurre in loop un'intera song. L'impostazione predefinita è disattivata, pertanto la riproduzione della song si interrompe al termine della riproduzione dell'ultima scena.

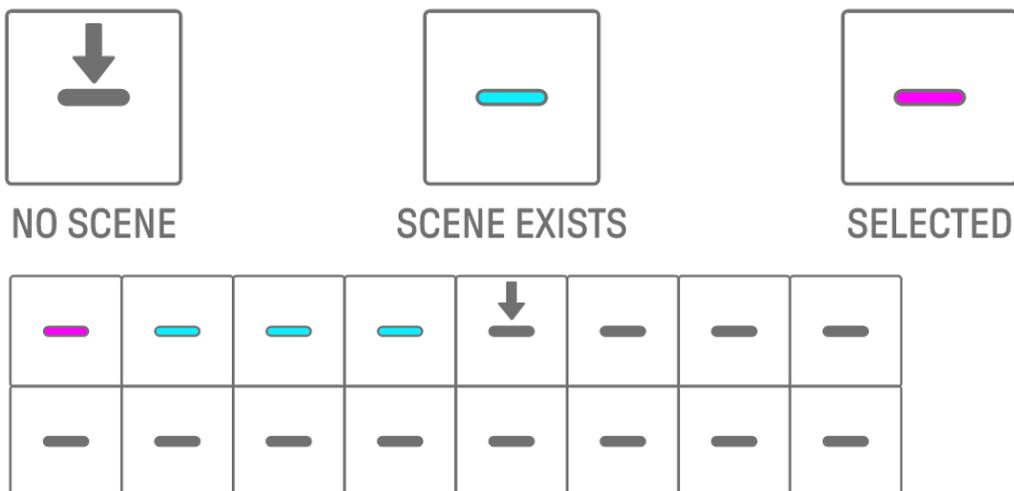
13.3 Aggiunta di scene

Per aggiungere una scena, premere un tasto della batteria non illuminato (scena vuota). È possibile aggiungere fino a 16 scene. La scena selezionata verrà copiata nella nuova scena.

Modalità Song



Modalità Scene



13.4 Eliminazione di una scena

Per eliminare una scena, tenere premuto il pulsante [DELETE] e premere il tasto della batteria illuminato di rosso. Le scene dietro a quella eliminata verranno spostate in avanti nell'ordine.



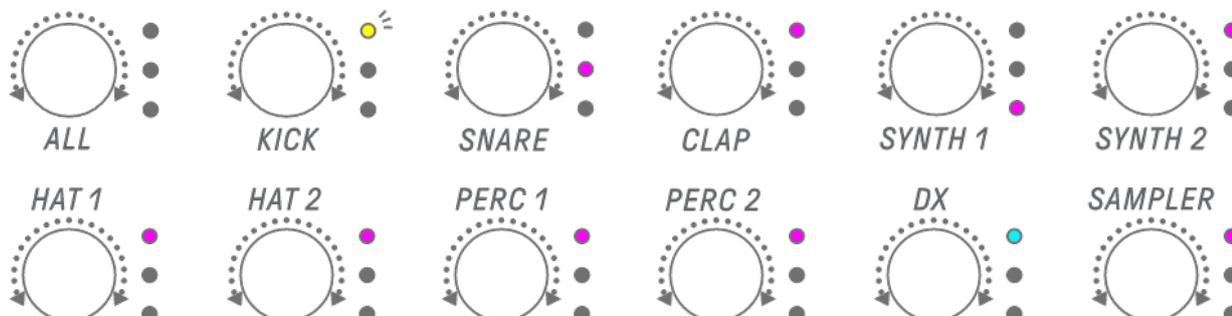
NOTA

- La scena riprodotta non verrà eliminata.

13.5 Modifica di una scena

13.5.1 Modifica della combinazione di pattern in una scena

Ruotare le manopole delle tracce per modificare la combinazione di pattern per la scena selezionata. Ruotare la manopola [ALL] per cambiare tutte le 11 tracce contemporaneamente.

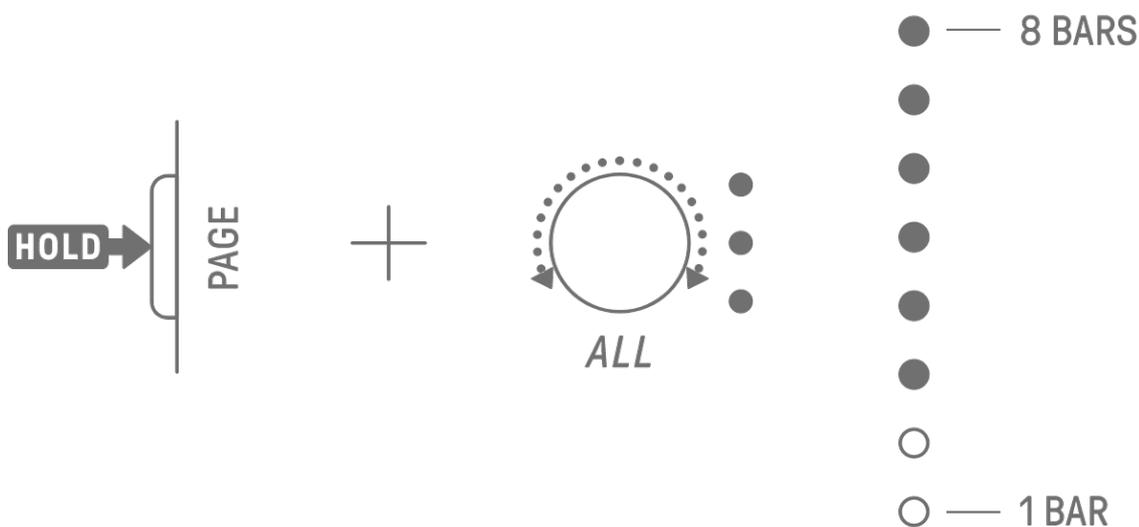


NOTA

- È anche possibile abilitare il silenziamento e l'assolo.

13.5.2 Modifica della durata di una scena

In modalità Song, tenere premuto il pulsante [PAGE] e ruotare la manopola [ALL] per modificare la durata della scena selezionata. Premere e ruotare la manopola [ALL] per modificare la durata della scena in incrementi di una misura (16 passi). Il numero di misure viene visualizzato sull'indicatore globale e il numero di passi sui tasti della batteria.



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

NOTA

- Se si gira la manopola [ALL] completamente a sinistra, tutti i tasti della batteria si illuminano di blu ciano e la durata della scena viene impostata su AUTO. In questo modo, la durata della scena sarà impostata automaticamente sulla durata del pattern più lungo nella scena.

AUTO 							
							

14. App SEQTRAK

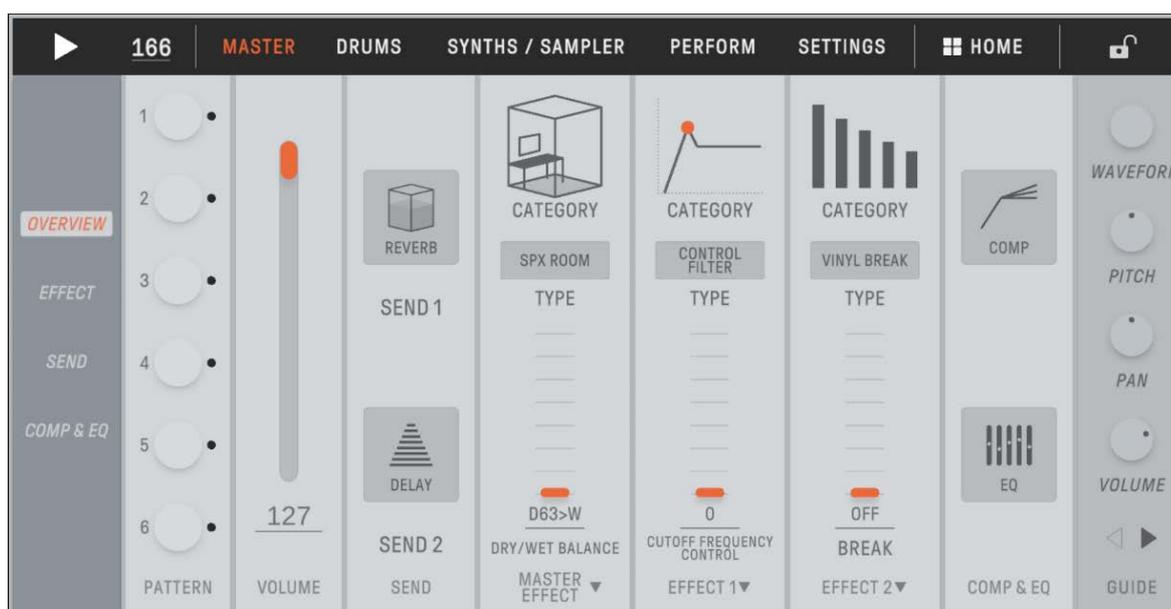
Di seguito sono descritte le quattro funzioni principali dell'app SEQTRAK. Per i dettagli su come ottenere l'app SEQTRAK, vedere "[1.4.1 Ottenere l'app SEQTRAK](#)". Per i dettagli su come collegare l'app SEQTRAK a SEQTRAK, vedere "[15.1 Collegamento all'app SEQTRAK](#)".

*Le schermate dell'app SEQTRAK mostrate in questa sezione si riferiscono alla versione iOS. Il design dell'app è soggetto a modifiche senza preavviso.

14.1 Funzioni della GUI [GUI EDITOR]

È possibile utilizzare questa funzione per configurare impostazioni avanzate nella schermata dell'app, ad esempio per la progettazione dei suoni e i parametri degli effetti. Consente di accedere a più parametri rispetto a quelli disponibili in SEQTRAK. Ad esempio, è possibile regolare gli LFO su ciascuna traccia, assegnare gruppi di suoni alternativi che interrompono determinati suoni tra due tracce della batteria (come i charlestone aperti e chiusi) e tutti i parametri per il motore FM sulla traccia DX.

La schermata dell'app cambia automaticamente per adattarsi al funzionamento di SEQTRAK.



NOTA

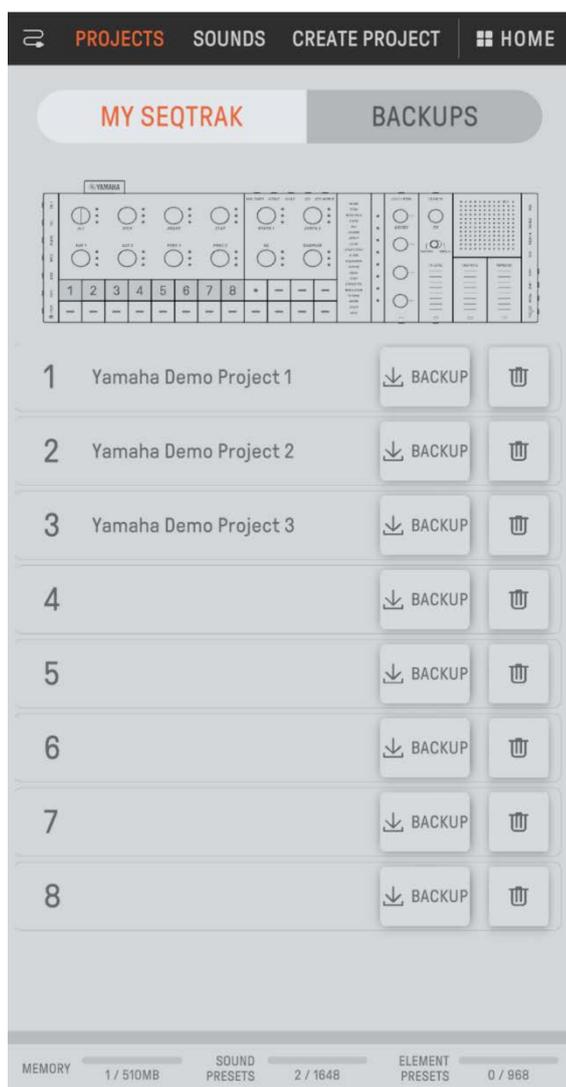
- È inoltre possibile configurare impostazioni avanzate per i parametri in modalità Mixer e Song.

14.2 Funzione di gestione dei contenuti [PROJECT/SOUND MANAGER]

Sono disponibili tre funzioni principali.

- Gestione di progetti (backup/ripristino di progetti)
- Gestione di suoni (aggiunta ed eliminazione di campioni, download di contenuti aggiuntivi ecc.)
- Creazione di nuovi progetti con suoni specificati per ogni traccia

Le funzioni di gestione dei contenuti sono disponibili tramite un collegamento USB o Wi-Fi.

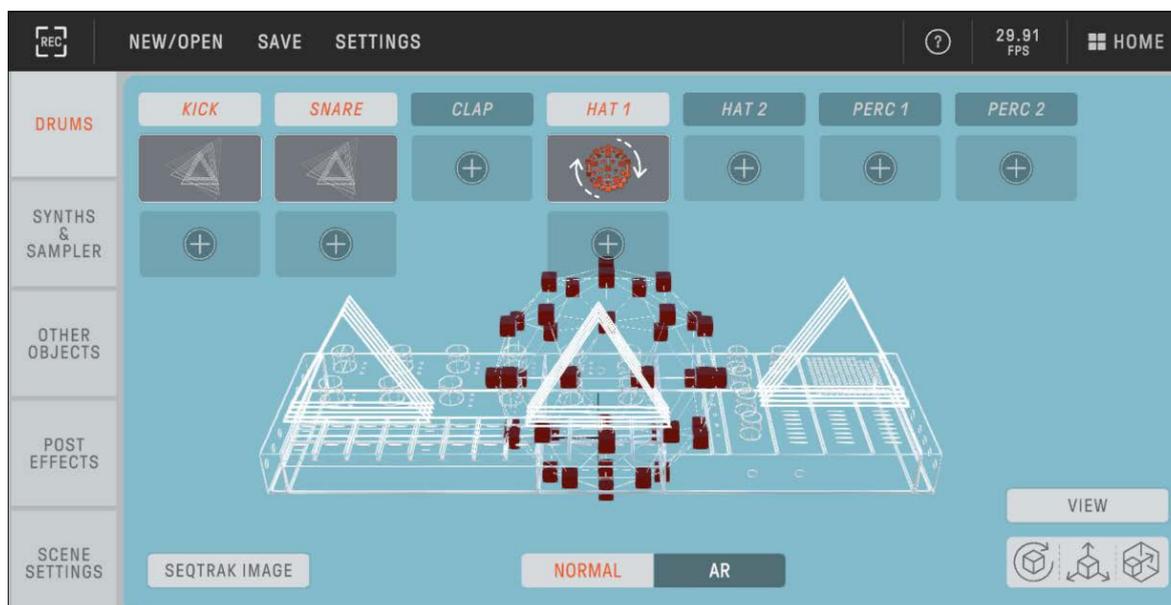


NOTA

- Quando si seleziona la funzione di gestione dei contenuti, la spia LED della manopola [ALL] su SEQTRAK si accende di rosso e SEQTRAK entra in modalità Content. Se si perde il collegamento con l'app SEQTRAK, è possibile premere la manopola [ALL] per uscire dalla modalità Content.
- In modalità Content, SEQTRAK può eseguire solo due operazioni: spegnere l'alimentazione e uscire dalla modalità Content.

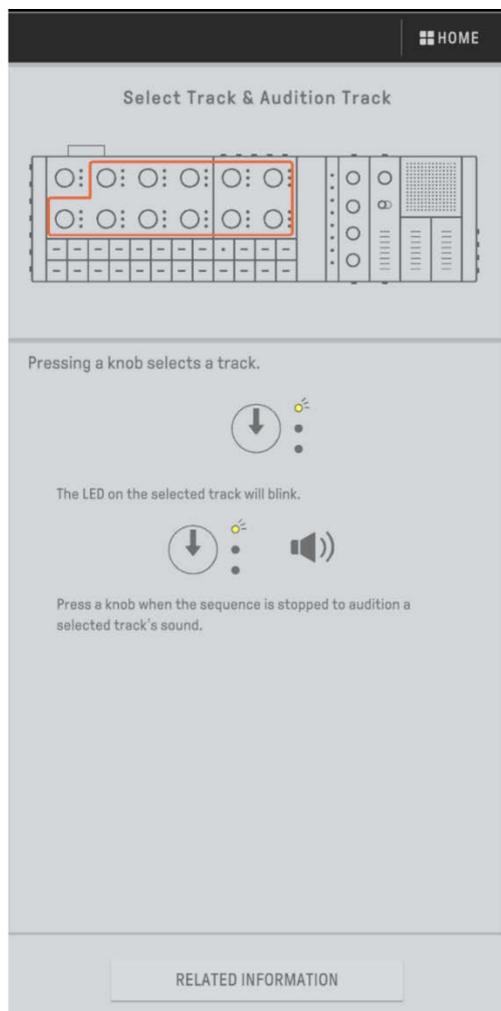
14.3 Funzione Visualizer [VISUALIZER]

Utilizzare questa funzione per creare oggetti 3D ed effetti visivi che rispondono in tempo reale alla propria performance su SEQTRAK. È possibile utilizzarla per performance dal vivo o per registrare e pubblicare le immagini create su Internet o altri media. È inoltre disponibile una modalità AR che utilizza la fotocamera del proprio smart device per sovrapporre oggetti 3D ed effetti visivi a immagini reali.



14.4 Funzione Dynamic Tutorial [DYNAMIC TUTORIAL]

Le operazioni che vengono eseguite in SEQTRAK vengono visualizzate sulla schermata dell'app. È possibile utilizzare questa funzione per comprendere meglio SEQTRAK durante l'uso. In [RELATED INFORMATION] sono disponibili informazioni relative al funzionamento di SEQTRAK.



15. Collegamenti

15.1 Collegamento all'app SEQTRAK

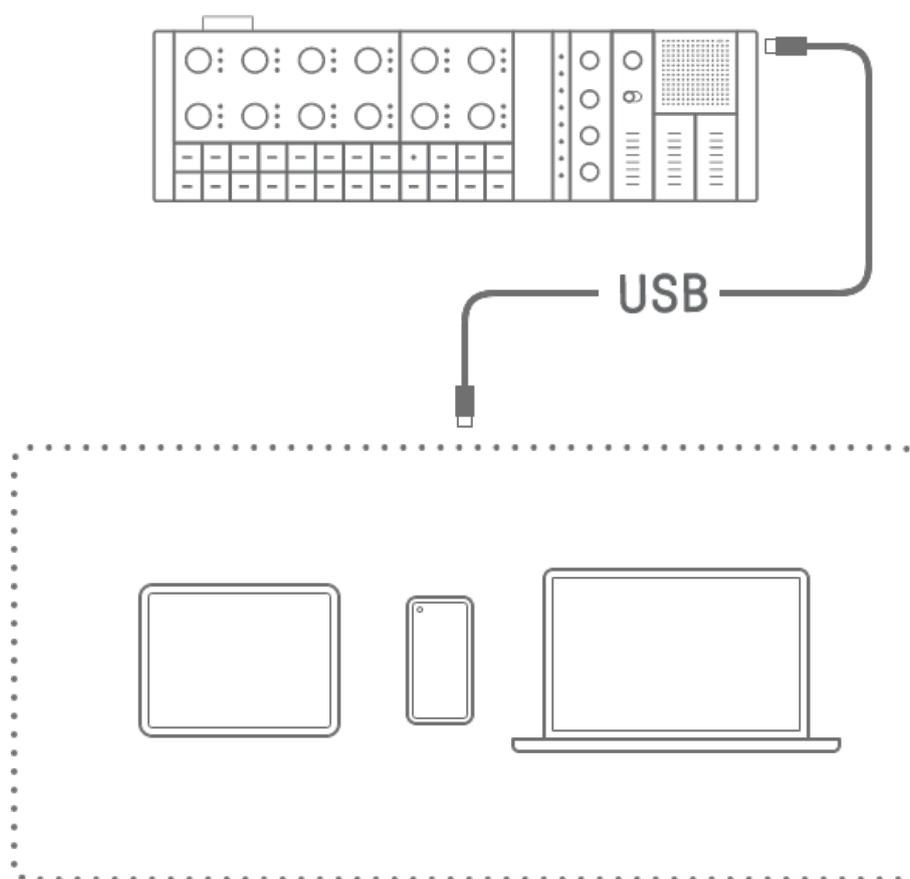
Esistono due modi per collegarsi all'app SEQTRAK: con e senza cavi (Bluetooth e Wi-Fi).

*La disponibilità della funzionalità wireless in SEQTRAK varia da paese a paese.

*L'app SEQTRAK per Windows non supporta la funzionalità wireless.

15.1.1 Collegamento cablato

Utilizzare il cavo da USB-C a USB-C incluso per collegare SEQTRAK a uno smart device o a un computer.



NOTA

- Per collegarsi a un iPhone o iPad con un connettore Lightning sono necessari l'adattatore per fotocamera Apple da Lightning a USB 3 (venduto separatamente) e il cavo da USB-A a USB-C.

15.1.2 Collegamento wireless (Bluetooth)

Aprire [DEVICE CONNECTION] nell'app SEQTRAK. Tenere premuta la manopola [ALL] su SEQTRAK e premere il pulsante [SWING]. L'indicatore globale si illuminerà di bianco per 2 secondi e, successivamente, SEQTRAK attenderà 30 secondi per un collegamento Bluetooth. Da [DEVICE CONNECTION] nell'app SEQTRAK, selezionare [SEQTRAK_6 caratteri alfanumerici specifici del dispositivo] per completare il collegamento.



NOTA

- Tenere premuta la manopola [ALL] e premere il pulsante [SWING] per verificare lo stato del collegamento con il dispositivo. Se è presente un collegamento Bluetooth con il dispositivo, l'indicatore globale si illuminerà di blu ciano per 2 secondi.

15.1.3 Collegamento wireless (Wi-Fi)

Dopo aver stabilito un collegamento Bluetooth, l'app SEQTRAK dispone di alcune funzioni che richiedono un collegamento Wi-Fi (ad esempio la funzione di gestione dei contenuti [PROJECT/SOUND MANAGER]). Quando è richiesto un collegamento Wi-Fi, l'app SEQTRAK visualizzerà una schermata di configurazione del collegamento.

Sono previste due modalità: collegamento diretto tra SEQTRAK e il dispositivo e collegamento tra SEQTRAK e il dispositivo tramite un punto di accesso esterno. Selezionare la modalità appropriata in base al proprio ambiente di rete, quindi seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo nell'app SEQTRAK per stabilire un collegamento Wi-Fi.

NOTA

- SEQTRAK supporta la banda da 2,4 GHz.

15.2.2 Utilizzo di un cavo di conversione MIDI

Utilizzare il cavo di conversione MIDI incluso per collegare SEQTRAK a un dispositivo MIDI. Il terminale MIDI IN serve per ricevere dati MIDI e il terminale MIDI OUT serve per inviare dati MIDI.

AVVISO

- Quando si collega il cavo di conversione MIDI incluso, spegnere l'alimentazione di SEQTRAK e del dispositivo MIDI. Collegare il cavo con l'unità accesa potrebbe influenzare il tempo e le voci.

15.3 Collegamento a un computer

È possibile espandere la portata della propria produzione musicale collegando SEQTRAK a un computer (Windows o Mac) e utilizzando strumenti di produzione musicale come il software DAW.

15.3.1 Collegamento a un computer (Windows)

1. Installare Yamaha Steinberg USB Driver sul computer. È possibile ottenere Yamaha Steinberg USB Driver dalla pagina dei download sul seguente sito Web.

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

2. Utilizzare il cavo da USB-C a USB-C incluso per collegare il computer a SEQTRAK.

15.3.2 Collegamento a un computer (Mac)

Utilizzare il cavo da USB-C a USB-C incluso per collegare il computer a SEQTRAK.

NOTA

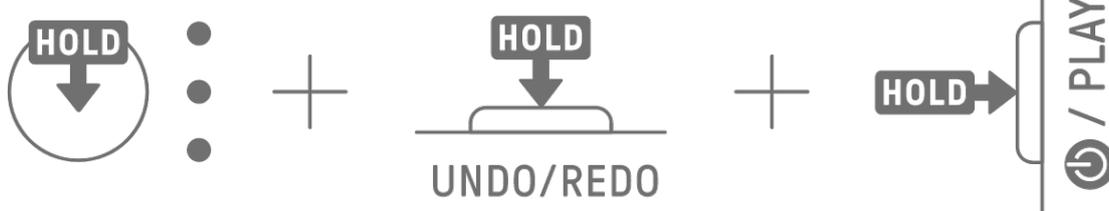
- Se il computer a cui si sta eseguendo il collegamento dispone solo di un terminale USB Type-A, preparare un cavo da USB-A a USB-C. Tuttavia, attenersi alle seguenti precauzioni.
- Non è garantito un collegamento stabile a tutti i computer.
- La corrente fornita da un computer è limitata a 500 mA. Pertanto, in determinate condizioni di utilizzo, la batteria interna potrebbe scaricarsi.
- Se si desidera utilizzare SEQTRAK mentre si ricarica la batteria integrata, utilizzare il cavo da USB-C a USB-C incluso per collegare l'unità a un computer con una porta USB Type-C.

16. Impostazioni

16.1 Ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

Per ripristinare le impostazioni e i dati di SEQTRAK ai valori predefiniti di fabbrica (inizializzazione), tenere premuti contemporaneamente la manopola [SAMPLER] e il pulsante [UNDO/REDO] e accendere SEQTRAK.

SAMPLER



Durante l'inizializzazione, l'indicatore globale si illumina di rosso. Una volta completata l'inizializzazione, l'unità si avvierà.

16.2 Modifica delle impostazioni di sensibilità delle manopole delle tracce

È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per modificare le impostazioni di sensibilità delle manopole delle tracce.

16.3 Configurazione delle impostazioni MIDI

16.3.1 Impostazione del clock MIDI

Il clock MIDI controlla le informazioni di temporizzazione del sistema MIDI. In questo modo è possibile esibirsi con lo stesso tempo e la medesima temporizzazione quando si è collegati a software o dispositivi MIDI diversi. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per impostare il clock MIDI.

16.3.2 Impostazione dei filtri di uscita MIDI

È possibile attivare o disattivare selettivamente l'uscita di una serie di dati MIDI da SEQTRAK. È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per impostare i filtri di uscita MIDI.

16.3.3 Impostazione MIDI Thru [OS V1.20]

I dati MIDI immessi da un dispositivo MIDI esterno o da un software possono essere trasmessi a un'interfaccia specificata (MIDI, USB, Bluetooth).

Di seguito sono riportate le impostazioni predefinite per ciascuna interfaccia.

MIDI: OFF USB: ON* Bluetooth: ON*

* Messaggi di canale e messaggi di sistema in tempo reale

È possibile utilizzare l'app SEQTRAK per impostare MIDI Thru.

NOTA

- Alcuni dati MIDI, come le note di attivazione dell'arpeggiatore e le note delle tracce disattivate, non vengono trasmessi tramite MIDI Thru.
- Quando come destinazione di uscita MIDI Thru è selezionato USB, MIDI Thru è disponibile solo in caso di collegamento a un computer o all'app SEQTRAK.

17. Aggiornamenti firmware

Il firmware può essere aggiornato per migliorare la funzionalità e l'operabilità di SEQTRAK. Consigliamo di aggiornare il firmware alla versione più recente per poter usufruire della piena funzionalità di SEQTRAK. È possibile scegliere tra i tre metodi seguenti per aggiornare il firmware. Tenere presente che il firmware deve essere aggiornato solo dopo che SEQTRAK è stato completamente caricato. È possibile controllare la versione del firmware installato nell'app SEQTRAK.

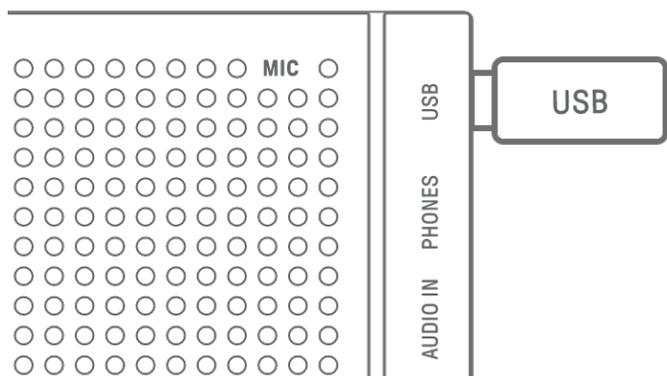
17.1 Utilizzo di un'unità flash USB

Il firmware può essere aggiornato con un file di aggiornamento memorizzato in un'unità flash USB. Consultare la pagina dei download sul seguente sito Web per un elenco delle unità flash USB supportate.

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

Per aggiornare il firmware con un'unità flash USB, quest'ultima deve essere formattata.

Se l'unità flash USB da utilizzare per un aggiornamento del firmware contiene dati, trasferirli su un'altra unità flash USB o un computer, quindi formattare l'unità flash.

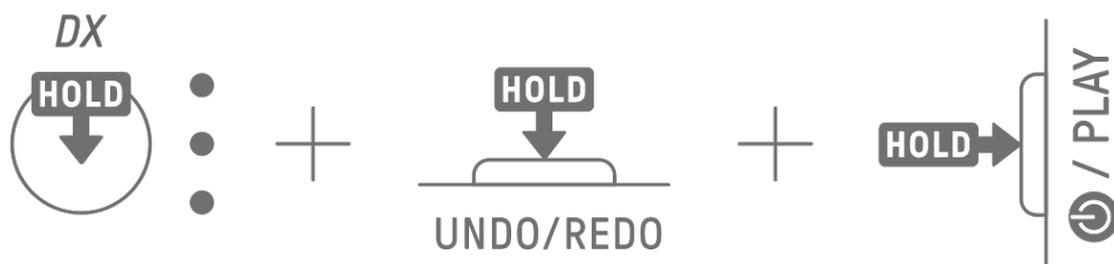


AVVISO

- L'operazione di formattazione cancella tutti i file esistenti. Accertarsi che l'unità flash USB da formattare non contenga file importanti.
- Non rimuovere o inserire un'unità flash USB durante la formattazione o un aggiornamento del firmware, altrimenti si potrebbe verificare l'interruzione del funzionamento dell'unità o il danneggiamento dell'unità flash USB e/o dei file.
- Attendere alcuni secondi tra l'inserimento e la rimozione di un'unità flash USB.
- Collegare un'unità flash USB direttamente, ovvero senza utilizzare cavi di prolunga USB.

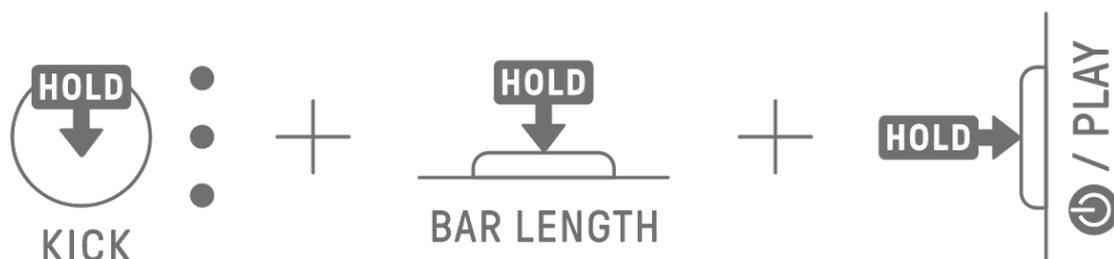
17.1.1 Formattazione di un'unità flash USB

Tenere premuta la manopola [DX] e il pulsante [UNDO/REDO] e accendere SEQTRAK per formattare l'unità flash USB collegata. Una volta completata la formattazione, tutti gli indici si illuminano di bianco. Una volta completata la formattazione, premere il pulsante [⏻/PLAY] per spegnere l'unità.



17.1.2 Aggiornamento del firmware

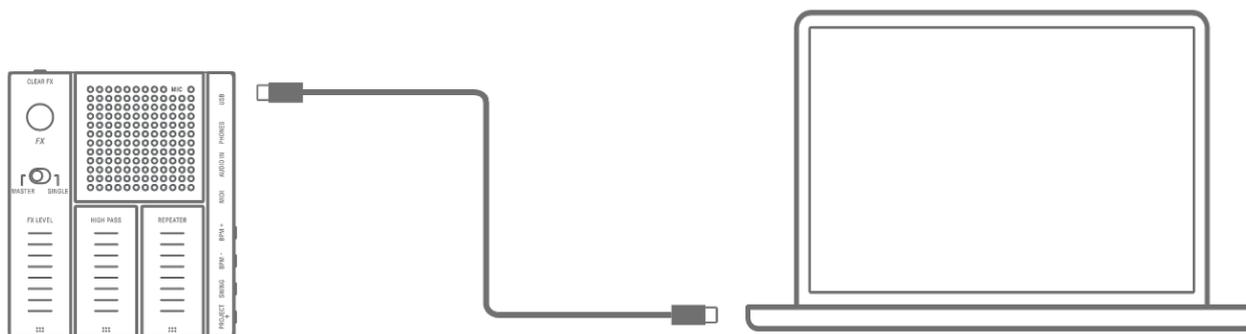
1. Utilizzare un computer o un altro dispositivo per scaricare il firmware SEQTRAK più recente dalla pagina dei download sul seguente sito Web.
<https://www.yamaha.com/2/seqtrak/>
2. Salvare il file di aggiornamento (8Z330S_.PGM) nel file .zip scaricato sull'unità flash USB.
3. Spegnerne SEQTRAK.
4. Collegare l'unità flash USB che contiene il file di aggiornamento a SEQTRAK.
5. Tenere premuta la manopola [KICK] e il pulsante [BAR LENGTH] e accendere SEQTRAK.



Le spie LED su SEQTRAK lampeggeranno man mano che l'aggiornamento procede. Una volta completato correttamente l'aggiornamento, tutti gli indici si illumineranno per un periodo di tempo, dopodiché SEQTRAK si riavvierà automaticamente. Dopo il riavvio, SEQTRAK può essere utilizzato normalmente.

Se l'aggiornamento non riesce, l'indicatore globale lampeggia di rosso. In questo caso, provare a eseguire di nuovo l'aggiornamento.

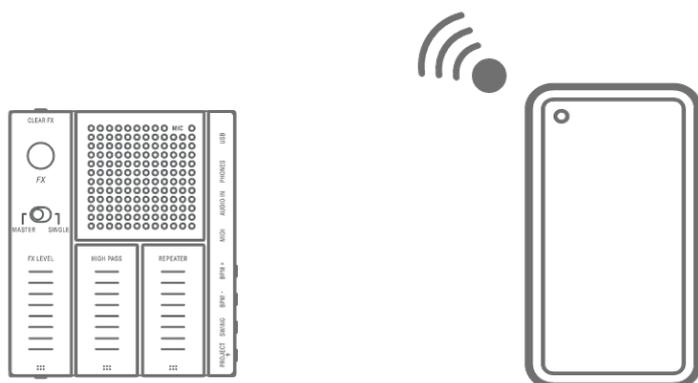
17.2 Utilizzo dell'app SEQTRAK (per un collegamento cablato)



Procedura di aggiornamento

1. Utilizzare il cavo da USB-C a USB-C incluso per collegare lo smart device o il computer a SEQTRAK.
2. Aprire l'app SEQTRAK sul proprio smart device o computer.
3. Seguire le istruzioni sullo schermo nell'app SEQTRAK per eseguire l'aggiornamento. Se l'aggiornamento non riesce, riprovare.

17.3 Utilizzo dell'app SEQTRAK (per un collegamento wireless)



Procedura di aggiornamento

1. Aprire l'app SEQTRAK sul proprio dispositivo smart.
2. Collegare lo smart device e SEQTRAK tramite Bluetooth. Per i dettagli su come effettuare un collegamento wireless, vedere "[15.1.2 Collegamento wireless \(Bluetooth\)](#)".
3. Seguire le istruzioni sullo schermo nell'app SEQTRAK per eseguire l'aggiornamento. Se l'aggiornamento non riesce, riprovare.

18. Documentazione

18.1 Specifiche tecniche del prodotto

Generatore di suoni		
Generatore di suoni		AWM2, FM: 4 operatori
Polifonia massima		AWM2: 128, FM: 8
Onda		Preset: 800 MB (se convertita in formato lineare a 16 bit), utente: 500 MB
Effetti		12 tipi di riverbero, 9 tipi di ritardo, 85 tipi di effetti master, 85 tipi di effetti singoli 5 bande EQ master, filtri LP-HP per ogni traccia
Tracce		
Tipi di traccia		DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
Numero di tracce		11
Suoni		
Numero di suoni		Suoni preset: 2032; suoni campionatore preset: 392 *Possono essere aggiunti dall'app SEQTRAK
Progetto		
Numero di progetti		8* Possono essere salvati nell'app SEQTRAK
Connettività		
Connettori		USB Type-C (alimentazione, da MIDI a host, da MIDI a dispositivo, audio) PHONES (jack mini stereo) AUDIO IN (jack mini stereo) MIDI IN/OUT *È possibile utilizzare solo il cavo incluso.
Funzioni		
Interfaccia audio USB	Frequenza di campionamento	44,1 kHz (profondità bit di quantizzazione: 24 bit)
	Canali di ingresso/uscita	Ingresso: 2 canali (stereo, 1 canale) Uscita: 2 canali (stereo, 1 canale)
Bluetooth		Trasmissione/ricezione MIDI (la capacità wireless varia a seconda del paese)
Wi-Fi		Trasmissione/ricezione di dati con l'app dedicata (la capacità wireless varia a seconda del paese), supporto della banda da 2,4 GHz Valore SAR più alto: 1,11 W/kg
Sistema audio		
Altoparlanti		2,3 cm, 1 W
Microfono		Microfono MEMS

Alimentazione	
Alimentazione	Batteria ricaricabile agli ioni di litio (2100 mAh, 7,6 Wh) USB Power Delivery (PD) (tensione di uscita: da 4,8 V a 5,2 V; corrente di uscita: 1,5 A o superiore)
Consumo elettrico	6 W
Durata della batteria per uso continuo	3–4 ore
Tempo di carica della batteria	3–5 ore
Peso/dimensioni	
Dimensioni/peso	L 343 × P 97 × A 38 mm, 0,5 kg
Altro	
Accessori in dotazione	Cavo da USB-C a USB-C, cavo di conversione MIDI dedicato, guida rapida all'utilizzo, guida alla sicurezza
Software dedicato	App SEQTRAK
Blocco sequencer	Passi massimi 128

*Il contenuto del presente manuale si applica alle ultime specifiche tecniche a partire dalla data di pubblicazione. Per ottenere la versione più recente del manuale, accedere al sito Web Yamaha e scaricare il file corrispondente. Dal momento che le specifiche tecniche, le apparecchiature e gli accessori venduti separatamente potrebbero variare a seconda del paese in cui viene distribuito il prodotto, verificare con il rivenditore Yamaha.

AVVISO

- Sui dispositivi Android, la funzione dell'interfaccia audio USB potrebbe non funzionare correttamente quando si utilizza un'app diversa da SEQTRAK.
- Bluetooth e Wi-Fi non sono supportati per Windows.

18.2 Canali MIDI

CANALE	NOME DELLA TRACCIA
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 Parametri di MIDI Control Change

18.3.1 Parametri di progettazione dei suoni

PARAMETRO	CC	CANALE	INTERVALLO	DISPONIBILE IN
TRACK VOLUME	7	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
TRACK PAN	10	1-11	1-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DRUM PITCH	25	1-7	40-88	DRUM
MONO/POLY/CHORD	26	8-10	0=MONO 1=POLY 2=CHORD	SYNTH, DX
ATTACK TIME	73	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DECAY/RELEASE TIME	75	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER CUTOFF	74	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER RESONANCE	71	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
REVERB SEND	91	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DELAY SEND	94	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - HIGH GAIN	20	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - LOW GAIN	21	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
PORTAMENTO TIME	5	8-10	0-127 (0=OFF)	SYNTH, DX (deve essere mono)
PORTAMENTO SWITCH	65	8-10	0=OFF 1=ON	SYNTH, DX
ARP TYPE	27	8-10	0-16 (0=OFF)	SYNTH, DX
ARP GATE	28	8-10	0-127	SYNTH, DX
ARP SPEED	29	8-10	0-9	SYNTH, DX
FM ALGORITHM	116	10	0-127	DX
FM MODULATION AMOUNT	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR FREQUENCY	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR FEEDBACK	119	10	0-127	DX

18.3.2 Parametri degli effetti

PARAMETRO	CC	CANALE	INTERVALLO	DISPONIBILE IN
MASTER EFFECT 1 -PARAMETRO ASSEGNATO 1	102	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -PARAMETRO ASSEGNATO 2	103	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 -PARAMETRO ASSEGNATO 3	104	1	0-127	
MASTER EFFECT 2 -PARAMETRO ASSEGNATO	105	1	0-127	
MASTER EFFECT 3 -PARAMETRO ASSEGNATO	106	1	0-127	
SINGLE EFFECT -PARAMETRO ASSEGNATO 1	107	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -PARAMETRO ASSEGNATO 2	108	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT -PARAMETRO ASSEGNATO 3	109	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SEND REVERB -PARAMETRO ASSEGNATO 1	110	1	0-127	
SEND REVERB -PARAMETRO ASSEGNATO 2	111	1	0-127	
SEND REVERB -PARAMETRO ASSEGNATO 3	112	1	0-127	
SEND DELAY -PARAMETRO ASSEGNATO 1	113	1	0-127	
SEND DELAY -PARAMETRO ASSEGNATO 2	114	1	0-127	
SEND DELAY -PARAMETRO ASSEGNATO 3	115	1	0-127	

18.3.3 Silenziamento/assolo

PARAMETRO	CC	CANALE	INTERVALLO	DISPONIBILE IN
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

NOTA

- MUTE e SOLO sono solo in ricezione.

18.3.4 Altro

PARAMETRO	CC	CANALE	INTERVALLO	DISPONIBILE IN
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

NOTA

- Solo per ricezione.

18.4 Preset di MASTER EFFECT

18.4.1 FILTER

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

18.4.3 DELAY

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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 Preset di SINGLE EFFECT

18.5.1 FILTER

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
1	SMALL ROOM 1	SPX ROOM	DRY/WET	REVERB TIME	LPF CUTOFF - FREQUENCY
2	SMALL ROOM 2	SPX ROOM			
3	MID ROOM	SPX ROOM			
4	SMALL HALL	SPX HALL			
5	MID HALL	SPX HALL			
6	STAGE	SPX STAGE			
7	GATED REVERB	GATED REVERB		ROOM SIZE	
8	REVERSE REVERB	REVERSE REVERB			

18.5.3 DELAY

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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 Preset di SEND EFFECT

18.6.1 REVERB

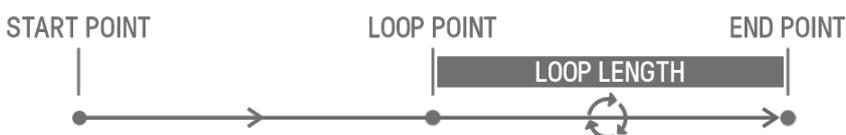
N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
1	HD ROOM	HD ROOM	REVERB TIME	ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
2	R3 ROOM	R3 ROOM		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
3	R3 HALL	R3 HALL		DIFFUSION	LPF CUTOFF - FREQUENCY
4	HD HALL	HD HALL		ROOM SIZE	HIGH DAMP - FREQUENCY
5	R3 PLATE	R3 PLATE		DIFFUSION	LPF 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

N.	NOME	TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 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 Descrizione dei parametri dei suoni

Parametro	Descrizione
SOUND SELECT	Consente di selezionare il tipo di suono.
PITCH	Consente di impostare le intonazioni tramite intervalli di semitoni.
PAN	Consente di regolare l'immagine stereo sinistra/destra.
VOLUME	Consente di regolare il volume.
AEG ATTACK	Consente di determinare il tempo che intercorre tra la pressione del tasto e il raggiungimento del volume impostato dal livello di attacco.
AEG DECAY/RELEASE	DECAY: consente di impostare il tempo da quando viene raggiunto il volume impostato al livello di attacco fino al raggiungimento del volume impostato al livello di decay. RELEASE: consente di impostare il tempo da quando viene rilasciato il tasto della tastiera fino alla dissolvenza della nota.
LP-HP FILTER CUTOFF	Consente di impostare le frequenze di taglio per i filtri passa-basso e passa-alto.
LP-HP FILTER RESONANCE	Consente di applicare la risonanza ai filtri passa-basso e passa-alto.
REVERB SEND	Consente di impostare la quantità di segnale inviato all'effetto di riverbero (livello di mandata). Maggiore è il valore, più profondo sarà il riverbero.
DELAY SEND	Consente di impostare la quantità di segnale inviato all'effetto di ritardo (livello di mandata). Maggiore è il valore, maggiore sarà il ritardo.

Parametro	Descrizione
EQ HIGH GAIN	Consente di impostare la quantità di guadagno per aumentare o diminuire la gamma delle alte frequenze con l'EQ.
EQ LOW GAIN	Consente di impostare la quantità di guadagno per aumentare o diminuire la gamma delle basse frequenze con l'EQ.
MONO/POLY/CHORD	Consente di selezionare il metodo voicing. MONO: tono singolo, POLY: toni multipli, CHORD: accordi
PORTAMENTO TIME	Consente di impostare il tempo impiegato dal portamento per cambiare l'intonazione o la velocità di variazione dell'intonazione. Maggiore è il valore, più tempo occorrerà per modificare l'intonazione e più lenta sarà la variazione dell'intonazione.
ARPEGGIATOR TYPE	Consente di attivare/disattivare e cambiare il tipo di arpeggiatore (funzione che suona le singole note di un accordo una per una).
ARPEGGIATOR GATE TIME	Consente di impostare il tempo di gate per l'arpeggiatore.
ARPEGGIATOR SPEED	Consente di impostare la velocità dell'arpeggiatore.
FM ALGORITHM	Consente di scegliere tra 12 diversi algoritmi FM (tipo di collegamento degli operatori).
MODULATOR AMOUNT	Consente di cambiare collettivamente il livello degli operatori che agiscono come MODULATORE.
MODULATOR FREQUENCY	Consente di cambiare collettivamente i parametri FREQUENCY di un operatore che funge da MODULATORE.
MODULATOR FEEDBACK	Consente di cambiare collettivamente i parametri FEEDBACK di un operatore che funge da MODULATORE.
START POINT	Consente di determinare la posizione iniziale di un campione.
END POINT	Consente di determinare la posizione finale di un campione.
LOOP ON/OFF	Consente di scegliere se tenere premuto il tasto per riprodurre ripetutamente il campione (ON) o se riprodurlo una volta quando si preme il tasto (OFF).
LOOP LENGTH	Determina la lunghezza della sezione di riproduzione in loop. La riproduzione inizia da START POINT e, quando raggiunge END POINT, torna a LOOP POINT. LOOP LENGTH è la lunghezza da LOOP POINT a END POINT. (Panoramica) 
PEG ATTACK LEVEL	Consente di determinare il livello di attacco del PEG (Pitch Envelope Generator). L'intonazione all'inizio del tono cambia.

Parametro	Descrizione
PEG ATTACK TIME	Consente di determinare il tempo di attacco del PEG (Pitch Envelope Generator). È il tempo che intercorre tra la pressione di un tasto e il raggiungimento del livello impostato dal PEG ATTACK LEVEL.
PEG DECAY LEVEL	Consente di determinare il livello di decay del PEG (Pitch Envelope Generator). In questo caso, il livello di decay si riferisce all'intonazione successiva a quella impostata in PEG ATTACK LEVEL.
PEG DECAY TIME	Consente di determinare il tempo di decay del PEG (Pitch Envelope Generator). Si tratta del tempo che trascorre tra l'intonazione impostata in PEG ATTACK LEVEL e quella impostata in PEG DECAY LEVEL.

18.8 Software open source

Il firmware per SEQTRAK include software open source.

Le informazioni sul copyright e i termini di utilizzo di ciascun software open source sono disponibili nella pagina dei download del seguente sito Web.

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

© 2024 Yamaha Corporation
Published 01/2025
YJ-C0