

ポリエンド トラッカーミニ マニュアル

Polyend Tracker Mini の公式リファレンス

コンテンツ

1	概要	5
2	建築	23
3	プロジェクト	33
4	パターンフォーマット	51
5	シーケンス手順	69
6	楽器	103
7	FXステップ	137
8	オーディオ	179
9	ソングモード	217
10	マスターエフェクト	231
11	ミディ	245
12	パフォーマンスモード	265
13	システム	279
14	索引	293

1

概要

Polyend Tracker Mini は、Polyend のデスクトップ Tracker のハンドヘルドバージョンです。これは、80 年代後半に主にゲーム機、後にはパーソナルコンピュータで音楽制作ツールとして登場したクラシックなソフトウェア音楽アプリケーションの最新のハードウェア実装です。Tracker は、サンプルと関連パラメータをトリガーする一連の線形ノートを組み立てるユーティリティです。標準的なデジタル オーディオ ワークステーション (DAW) とは異なり、Tracker はトラックを再生するときに一般的に上から下まで実行されます。Tracker は通常、ニッチなコミュニティのフォロワーしかおらず、他の DAW ほどの人気を得ることはありませんでした。Polyend Tracker Mini は、その関心を再燃させ、Tracker の作曲機能をポータブルで即時の形式で提供します。この風変わりな音楽制作のプログラミング スタイルに騙されなてください。これは珍しいように見えるかもしれませんが、非常に強力でクリエイティブな制作アプローチを提供します。Polyend Tracker Mini は、このビンテージ アプリケーションをモダンでスタイリッシュなデザインで提供します。

8 つのシーケンストラックとさまざまなエフェクト、MIDI およびオーディオ入出力、複数のワークフロー環境を備えたハンドヘルドボックス。小型フォームファクタと充電式バッテリーを備えた Tracker Mini は、理想的なポータブル「オールインワン」ワークステーションです。

機能セットは幅広く、興味深いクリエイティブな機能もいくつかあります。

Tracker Mini は特に使いにくい楽器ではありませんが、コアコンセプトとワークフローが独特で馴染みがないため、使い始めるのが少し難しく、学習曲線が長くなる可能性があります。これは音楽制作の別のひねりかもしれませんが、それが楽しいのです。このガイドは、学習のスピードアップと、デバイスを最大限に活用することを目的としています。いつものように、Synthdawg ノートブックスタイルでは、メモを追加して、ガイドブックを自分用にカスタマイズできます。Tracker Mini の旅は独特ですが、楽しく、同時に、やりがいのある結果をもたらす強力な音楽制作ユニットです。お楽しみください。

1.概要

1.1 このノートブックの使い方

セクションは、ウォークスルー、ステップバイステップのガイド、ヒントなど、ワークフロー全体を網羅するようにレイアウトされています。一部のページには広い余白があり、一部のページは意図的に空白になっているので、独自のメモを書くことができます。

制御規則。

(入力)

ナビゲーション オプション用の D パッドは、丸い括弧で表示されます。これらは 5 つの物理的な方向ボタンを表します。これらには、(上)、(下)、(右)、(左) および中央の (Enter) ボタンが含まれます。

[+] / [-]

マスター [+] および [-] ボタンは、いくつかのパラメータをナビゲートし、値を調整します。外側のボタンは、より大きな増分で変更を行います。マスター ボリューム レベルの調整にも使用されます。

[関数]

角括弧には、他の 15 個の物理的に専用化されたボタンのいずれかで選択可能な一般的な機能 (プライマリ機能またはセカンダリ機能) が含まれます。例として、[録音]、[再生]、[シフト] などがあります。

[メニュー] ボタンを使用すると、ボタンを押している間、ポップアップ メニューが開きます。[メニュー] を押したまま D パッド ナビゲーション ボタンで移動して、特定のメニュー オプションを強調表示します。複数のページがあるオプションは、オプション テキストの下にドットで表示されます。[メニュー] ボタンを放すと、現在強調表示されているオプションが選択されます。

[機能] + [オプション]

複数のボタンを同時に選択する必要がある機能は、各ボタンの間に + 記号が表示されます。例として、[Shift] + [コピー] コマンドがあります。

[ダイナミックスクリーンキー]

ディスプレイの真下にある 8 つのダイナミック スクリーン ボタンは、斜体テキストで表記されます。各ボタンの実際の機能は、現在のコンテキストに応じて変わります。ボタンの機能は、デバイスの各ボタンの上にある画面ラベルに表示されます。現在使用できないオプションは、画面に淡色テキストで表示されます。ダイナミック スクリーン キーの例には、[プロジェクトの作成]、[上へ]、[下へ] のオプションがあります。

ノート

ここに書かれている

あなたのメモは

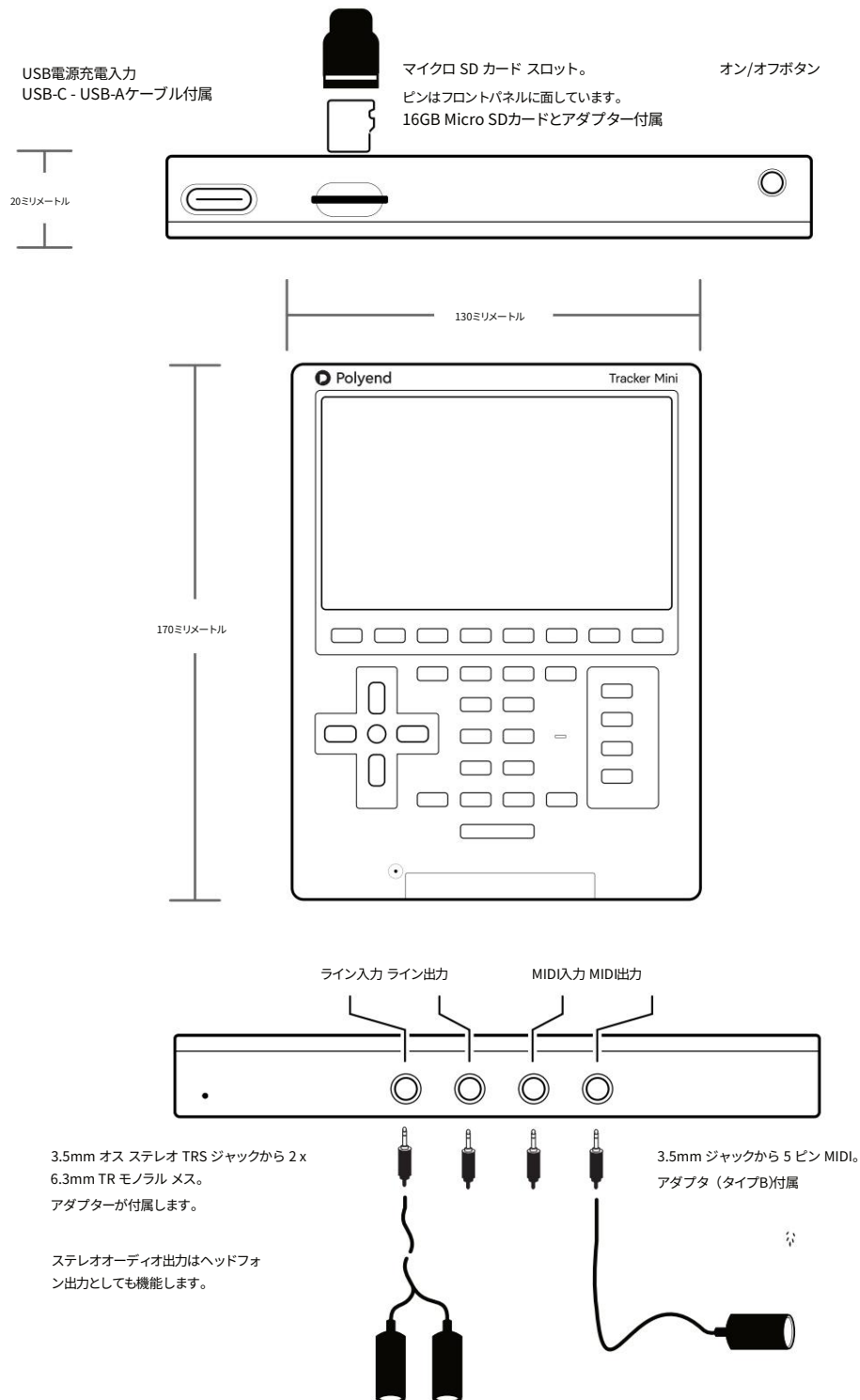
知っていましたか？

音楽

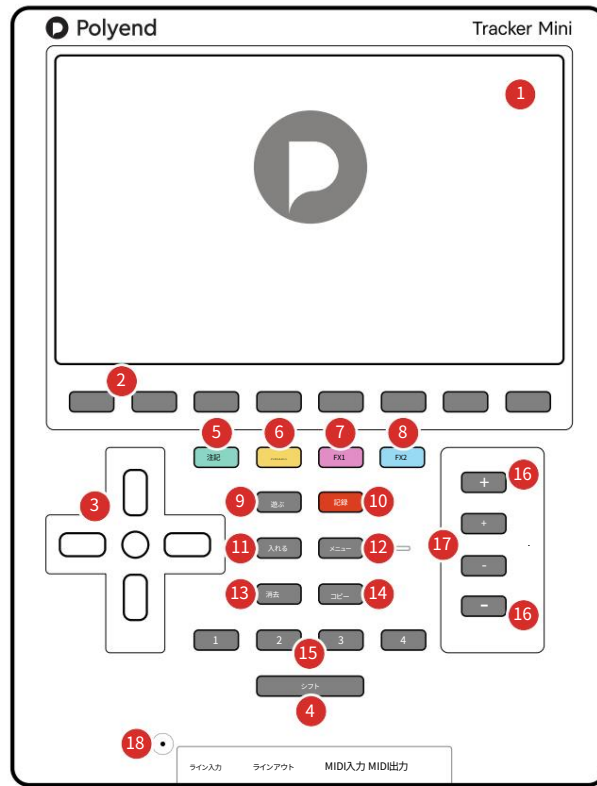
トラックカーは1980年代後半に登場しました。
コンピューターですか？

概要1

1.2 ハードウェアの概要



1.概要



- 1 LCDディスプレイ
5 インチ、LCD TFT 800 x 480 ディスプレイ。
- 2 画面ボタン
ダイナミック[画面ボタン] は、各ボタンの上に表示される機能に依存します。
- 3 Dパッドナビゲーターボタン
ナビゲーション パッドのボタンは 4 つ (上)、(下)、(左)、(右)、および 1 つ (Enter) があります。グリッドとオプションを操作します。
- 4 シフトボタン
[Shift] キーを押しながら別のボタンを押すと、その二次機能が選択されます。
- 5 専用メモボタン
ステップの[注記]要素の選択。
- 6 専用機器ボタン
ステップの[楽器]を選択します。
- 7 専用FX1ボタン
ステップの[FX1]のエフェクト選択。
- 8 専用FX2ボタン
ステップの[FX2]のエフェクト選択。
- 9 再生ボタン
[再生] を押すとパターンまたは曲が再生されます。もう一度押すと再生が停止します。もう一度押すと再生が再開されます。
- 10 録画ボタン
[Rec] を押すと、パターンの編集や設定を行うための記録モードのオン/オフが切り替わります。
- 11 挿入/ホームボタン
[Insert] を押すと挿入されます。[Shift] + [Insert] を押すと、パターンの先頭の「ホーム」に戻ります。
- 12 メニューボタン
押し続けるとメニューが開きます。移動して、利用可能なオプションから選択項目を強調表示します。放すと選択されます。
- 13 削除ボタン
[Delete] を押すとリセットまたは戻ります。
[Shift] + [Delete] を押すと、選択した項目がバックスペースで削除されます。
- 14 コピーボタン
[コピー]を押すと選択した項目がコピーされます。
コピーした項目を貼り付けるには、[Shift] + [コピー] を使用します。
- 15 機能ボタン
割り当て可能な機能ボタン。デフォルト: 1 - パターン、
2 - インストオートメーション、3 - サンプル再生、4 - マスター。
- 16 マスター [+]/ [-] ボタン - コース
マスターボリュームを +/- で大幅に調整します。また、特定のメニュー内で移動して値を調整します。
- 17 マスター[+]/ [-]ボタン - 微調整
マスターボリュームを +/- で細かく増加します。
また、特定のメニュー内で移動して値を調整します。
- 18 マイクロフォン
内蔵マイク。

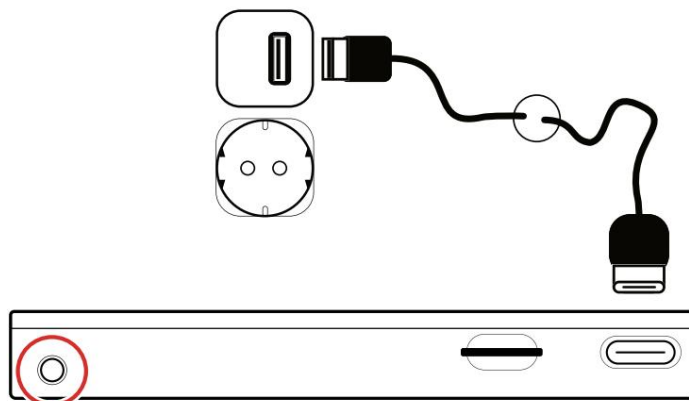
1.3 起動

Tracker Mini は、付属の USB ケーブルと充電器を使用して充電される内蔵充電式バッテリーから電力を供給されます。Tracker Mini を再起動すると、以前に開いていたプロジェクトが再度開かれます。

■ TRACKER MINIの電源オン/オフ

1. Tracker Mini を充電するには、付属の USB-C 電源ケーブルを Tracker Mini と付属の USB プラグの間に接続してユニットを充電します。
Tracker Mini は充電されると、USB 電源を接続しなくても動作します。
2. Tracker Mini が動作するために、SD カードが正しくインストールされていることを確認します。
ピンはフロントパネルに向かって上を向いている必要があります。
3. 電源を入れるには、正面から見て右上にある小さな電源オン/オフボタンを 1 秒間押し続けます。起動すると、以前に開いたプロジェクトが開きます。
4. 電源をオフにするには、タイマー バーが終了するまで、右上 (上から見て) にある小さな電源ボタンを長押しします。Tracker Mini の電源がオフになります。
5. ユニットの電源がオフのときにバッテリーの充電を確認するには、電源ボタンをすばやく押します。バッテリーインジケータが短時間表示され、充電状態を示します。電源がオフのときに電源ケーブルが接続されている場合も、バッテリーの状態が表示されます。

充電電源は、付属の主電源から USB アダプターに供給される 5V.2A です。



オン/オフボタンを押して電源を入れます
電源を切るにはオン/オフボタンを押し続けます

1.概要

1.4 一般的なボタンとコントロール機能。

Tracker Mini 全体で一般的に動作するボタン コマンドがいくつかあります。これらはさまざまな状況で適用されます。

メインメニューの閲覧

通常、メイン メニューをナビゲートするときは [メニュー] ボタンを押し続けます。ナビゲーションはさまざまなボタンの組み合わせで実行できます。

メニューページ

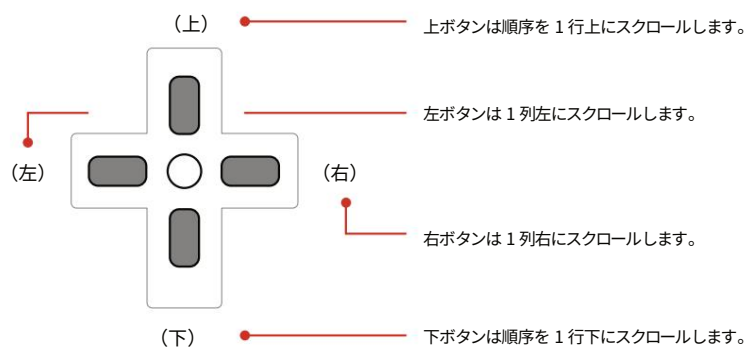
所有

メニュー

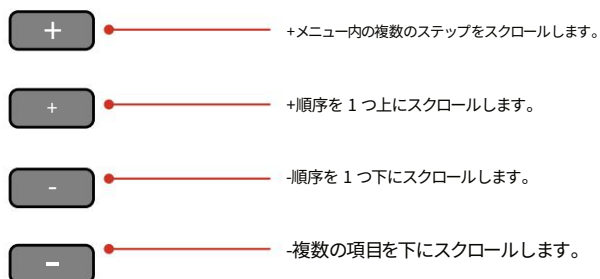
パターン	楽器 パラメーター ○●	サンプル 再生	マスター ●○○
歌	サンプル ローダー	ファイル	設定
実行する	サンプル 編集者	サンプル レコーダー	ゲーム

ナビゲーションプロセス中は[メニュー]ボタンを押し続けます。

Dパッドメニューナビゲーション



マスター +/- ボタン



リリース

メニュー

[メニュー]ボタンを離すとメニュー項目が選択されます。

概要1

ノート

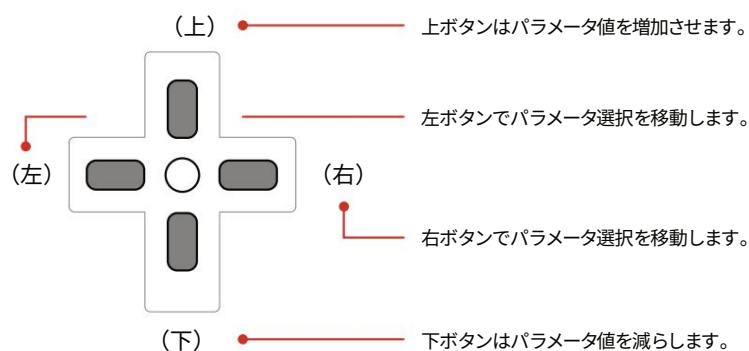
1.5 一般的なパラメータの編集。

ページには、選択後に値を調整できるパラメータと機能が含まれる場合があります。これらはさまざまな状況に適用されます。

パラメータ編集

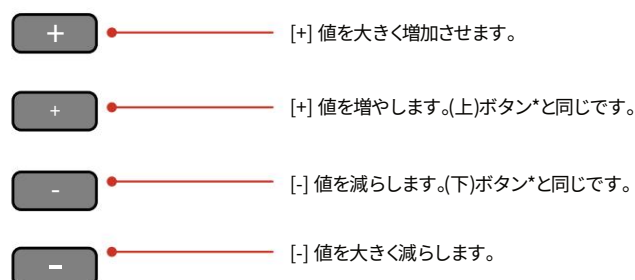
編集するパラメータを含むページを選択する必要があります。たとえば、「マスター」ページには一連の調整可能な設定が含まれています。強調表示され選択されたパラメータは、赤い境界ボックスで示されます。D-Pad ナビゲーターと +/- ボタンを使用すると、このパラメータが変更されます。

Dパッドナビゲーション



○ 中央のナビゲーションボタンは通常、「選択」または「Enter」ボタンとして機能します。

マスター +/- ボタン



固定ページ メニュー オプション内では、D パッド ナビゲーション ボタンと +/- マスター ボタンを使用して、使用可能なオプションをスクロールします。オプションは、ハイライト表示されたときに自動的に選択されます。各画面ボタンをページ内で繰り返し押すと、メニュー オプションが循環表示されることもあります。

* 内側の+/-とDパッドの上下は、一部のメニューと値設定オプションで同様に動作する場合があります。

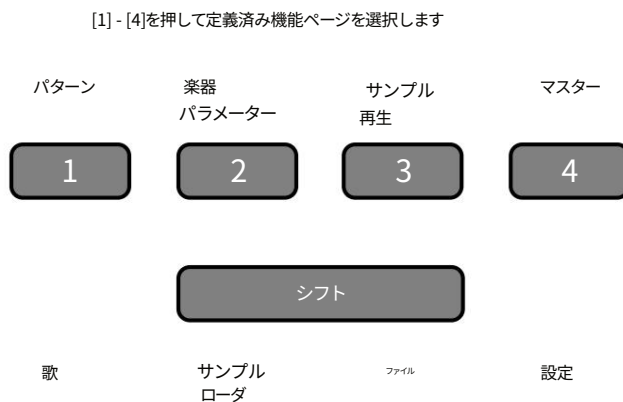
1.概要

1.6 機能ボタン。

8つの定義済みページにすばやくアクセスできる専用の機能ボタンが4つあります。最初の4つの機能には1～4の番号が付けられており、[Shift] キーを使用すると、さらに4つの機能セットが割り当てられます。これらの機能ボタンは割り当て可能で、さまざまなページ オプションに再構成できますが、ワークフローを構築するには、デフォルトから始めることをお勧めします。

割り当て可能な機能ボタンの使用

機能ボタンの1つをタップするか、[Shift] キーを押しながらタップすると、定義済みのページにすぐにアクセスできます。割り当てられているデフォルトのページを以下に示します。



[Shift] + [1] - [4]を押して定義済み関数ページを選択します

機能ボタンを押すとメインページが選択されます。複数のページがある場合は、それぞれの機能ボタンを続けてタップすると、利用可能なページが切り替わります。

ファンクション ボタンには、ボタンごとに2つずつ、合計8つのスロットを割り当てることができる12の機能があります。デフォルトで割り当てられている機能以外に、「サンプル レコーダー」、「サンプル エディター」、「パフォーマンス」、および「ゲーム」の機能も、デフォルト設定の代わりに割り当てることができます。ページをボタンにバインドするプロセスについては、構成設定のセクションで説明されています。

このマニュアルで説明するプロセスでは、ここで説明されているデフォルトの機能ボタンの割り当てを前提としています。[メニュー] オプションは、特定の機能ページを選択するための代替方法です。

ノート

1.7 ファクトリー プロジェクトの最初のステップ。

一見すると、Tracker Mini の操作は変わっているように見えます。しかし、いくつかの基本を明確に理解すれば、ワークフローは非常に簡単です。

ここで示すクイック スタート ボタン コマンドをファクトリー プロジェクトに適用すると、基本的なプロセスに慣れることができ、学習曲線をスピードアップできます。SD カードがインストールされていることを確認してください。

■ プロジェクトの開始

1. 電源を入れると、以前のプロジェクトが復元されます。プロジェクトは変更したり、新しいプロジェクトを作成したりすることはできません。ユーザー フォルダーを作成することはできませんが、Tracker Mini ではフォルダーごとに最大 100 件のプロジェクトしか表示できません。
2. [Shift] + Function [3]を押したままにすると、「ファイル」を素早く選択できます。機能ページ。これは、ボタン 3 のデフォルトの「ファイル」割り当てを前提としています。
3. または、メニュー ナビゲーションを使用してファイル メニューにアクセスします。
 - [メニュー]を押したまま、(上)、(下)、(左)、(右)のいずれかを押してスクロールします。「ファイル」オプションを強調表示します。強調表示された項目は赤い境界ボックスで示されます。
 - [メニュー]ボタンを離します。ボタンを離すと選択され、強調表示された「ファイル」オプションを開きます。
4. 左から2番目の画面ボタン[開く]を押します。利用可能なプロジェクトのリストが画面に表示されます。
5. (上) または (下) を押して、プロジェクト オプションのリストを移動します。または、1 番目の画面ボタン(上) または2 番目の画面ボタン(下)を押して、リストの選択をスクロールします。強調表示されたオプションは、境界ボックスとともに表示されます。
6. 目的のプロジェクトをハイライトした状態で、[開く] - 8番目/最後の画面ボタンを押してプロジェクトを開きます。
7. 現在アクティブなプロジェクトが編集されている場合、「xxxx への変更を保存しますか」というプロンプトが表示されます。[保存] - 8 番目/最後の画面ボタンを押して保存するか、[保存しない] - 7 番目の画面ボタンを押して保存せずに続行します。キャンセルするオプションも表示されます。
8. 必須ではありませんが、この段階でパターン ページを選択して表示することをお勧めします。必要に応じて、ファンクション キー [1] は、パターン ページを表示したり、[メニュー] 内を移動したりするためにデフォルトで割り当てられています。

1.概要

ノート

最初に起動したときにマスターボリュームが大きく設定されている場合があります。曲を再生するとき、特にヘッドフォンで聴くときは注意してください。曲を聴く前に、まずマスターボリュームを低く設定することをお勧めします。

■ マスターボリュームのクイック調整。

1. [Shift] + [+] / [-] ボタンを押し続けます。上下の +/- ボタンは大きな増分で変化し、中央の +/- ボタンは細かい増分で変化します。

■ マスターボリュームの一般的な調整。

1. 機能[4]を押しながら[-]を押すと、マスターボリュームが下がります。
外側のボタンは音量を大きく上げるためのものです。これは、マスター機能ページにボタン[4]がデフォルトで割り当てられていることを前提としています。
2. 少しずつ減らすには:-
 - [4]を押したまま、内側の[-]ボタンを押します。

または

 - [4]を押しながら（下）を押す
3. 機能ボタン[4]を押しながら[+]を押すと、マスター音量が上がります。外側の[+]ボタンを使用すると、音量が大きく上がります。これは、ボタン[4]がマスター機能ページにデフォルトで割り当てられていることを前提としています。
4. 少しずつ増やすには:-
 - [4]を押したまま、内側の[+]ボタンを押します。

または

 - [4]を押しながら（上）を押す
5. マスターページはメニューオプションから選択することもできます。[メニュー]を押したまま、（左）、（右）、（上）、（下）のDパッドボタンを使用します。
6. マスターボリュームは、左側のサイドバーのインジケータに表示され、-51.5dB〜+12dBの間で調整できます。

概要1

ノート

■ パターンページまたは任意の一般ページからパターンを再生します。

1. パターンを含むプロジェクトがロードされていることを確認します。
2. 必須ではありませんが、この段階でパターン ページを表示することをお勧めします。必要な場合は、機能 [1] を押してパターン ページを表示します。このボタンはデフォルトで割り当てられています。パターン ページは、[メニュー] オプションでも選択できます。
3. [再生] を押すと、現在アクティブなパターンが再生されます。[再生] を押したときにソング ページが表示されていない限り、このプロセスでは現在選択されているパターンのみが再生およびループされ、ソング全体が再生およびループされるわけではないことに注意してください。
4. [再生] を押すと、現在のステップの再生が停止します。
 - もう一度[再生]を押すと、パターンの先頭から再開します。
 - [Shift] + [再生] を押すと、現在の一時停止位置から再生が再開されます。
 - 再生が停止しているときに [Shift] + [Insert] を押すと、再生を開始せずに再生ヘッドを開始位置にリセットします。

■ ソングページから曲を再生します。

1. 曲モードを選択し、[Shift] + [1]を押したままにします（これがデフォルトの機能です）。ボタンが割り当てられています。これは、曲の構造が以前に作成されている場合にのみ適用されます。曲は通常、ファクトリー プロジェクトで設定されます。
2. [再生] を押すと、現在アクティブなソング行が再生されます。ソング ページでの再生は、他のページ ビュー内の一般的なパターン再生とは異なります。各行は 8 つのトラックにわたる一連のパターンを表し、行を上から下に再生します。
3. [再生] を押すと、現在の行の再生が停止します。
 - [再生]をもう一度押すと、現在の行の先頭から再生が再開されます。
 - [Shift] + [再生] を押すと、現在の行のループ再生のオン/オフが切り替わります。再生が停止状態の場合、再生は現在の行の先頭から開始されます。
 - 再生が停止しているときに[Shift] + [Insert]を押すと、再生ヘッドがリセットされます。演奏を開始せずに曲の始まり。

1.概要

1.8 トラックの紹介

Tracker Mini には 8 つのトラックがあり、各トラックは 1 つ以上の楽器の組み合わせで構成された独自のパターンで構成できます。トラックは構造要素であり、トラック ミキサーはマスター セクションにあります。

パターン ページでは、トラックのミュートなど、特定のトラック コマンドも使用できます。デフォルトでは、パターンに 4 つのトラックが表示され、パターン ページはファンクション ボタン [1] に割り当てられています。

■パターンページでのトラックのナビゲーション

1. ファンクション[1]を押してパターンページを開きます。デフォルトでは4つのトラックが表示されます。パターンページは[メニュー]から選択することもできます。
2. (左) または (右) を押して、8 つのトラックすべてを移動します。緑または赤で強調表示されたステップは、トラック列のナビゲーション ポイントを固定します。

■パターンページでトラックをミュートする

1. [1]を押してパターンページが選択されていることを確認します。デフォルトでは4つのトラックが表示されます。パターンページは[メニュー]でも選択できます。
2. ミュート/ミュート解除するには、それぞれの[Shift]+ [Screen]ボタンを押します。
トラック。Shift ボタンを押したままにすると、8 つのトラックすべてが画面ボタンに表示されます。ミュートされたトラックは、画面キーが淡色表示されて表示されます。
3. 画面のボタンが押されるとすぐミュートが適用されます。これは、ミュート ボタンを放すとミュートが適用されるトラック ミキサーとは異なる動作です。

■パターンページのトラックビューを変更する

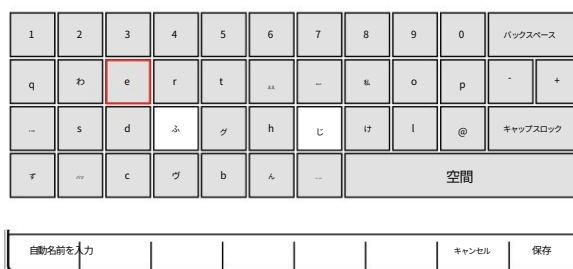
- ノートパラメータのみの 8 トラック: [1] + [Note] を押します。
- インストゥルメントパラメータ付きの8トラック: [1] + [インストゥルメント]を押します。
- FX1/パラメータのみの8トラック: [1] + [FX1]を押します。
- FX2/パラメータのみの8トラック: [1] + [FX2]を押します。
- 2 つのパラメータを選択した 8 つのトラック: [1] + [P1] + [P2] を押します。ここで、「P1」と「P2」は、[Note]、[Instrument]、[FX1]、[FX2] のいずれか 2 つです。
- 4トラックモードに戻すには、[1]を押します。

ノート

1.9 QWERTY キーボード。

一部のページでは、トラックやプロジェクトなどに名前を付けるためにテキスト編集が必要になります。英数字ポップアップ エディターを使用する場合、同じ機能が適用されます。画面には QWERTY キーと編集するテキストが表示されます。画面のボタンは入力、キャンセル、または保存に使用され、D パッド ナビゲーター ボタンは編集を実行します。自動命名もオプションです。

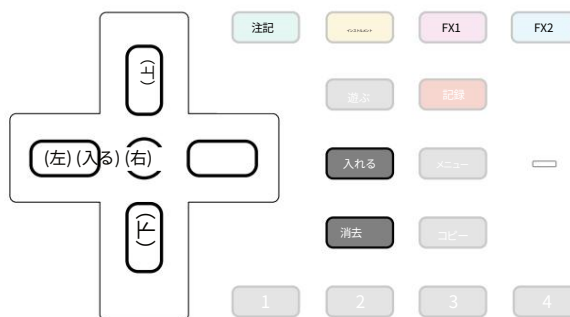
画面には QWERTY 配列でキーが表示されます。



文字とタイトルは、(上)、(下)、(左)、または(右)を使用して選択し、中央の D パッド ナビゲーター ボタンを押すか、[Insert] を押すか、[Enter] - 1st Screen ボタンを押して選択し、選択した文字を追加します。

画面左から7番目の[キャンセル]ボタンも選択可能です。

完了したら、[保存] - 8 番目の画面ボタンを使用して名前を保存して保存します。



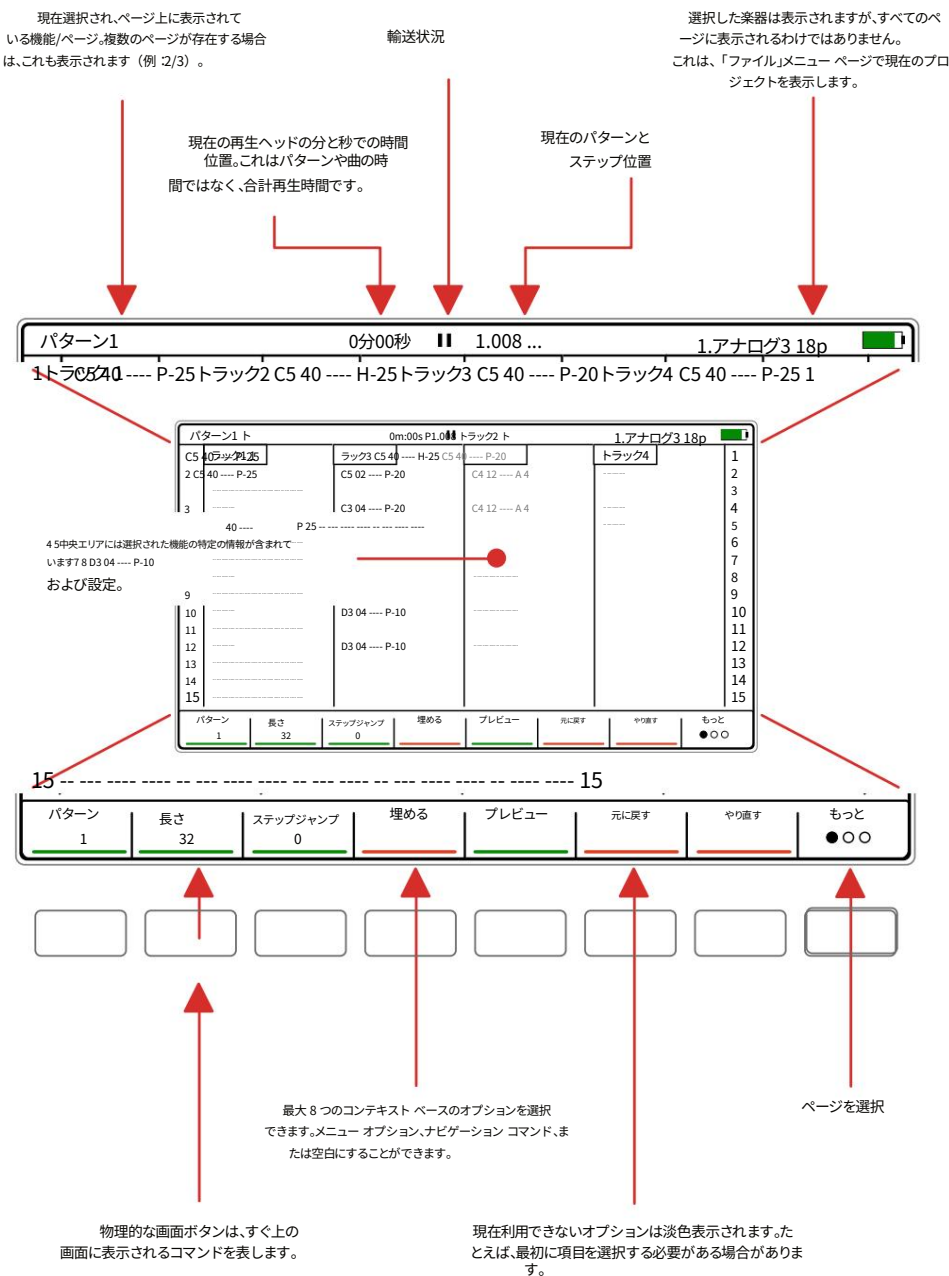
Tracker Mini ボタンは、命名エディター画面に表示されるときに次のように動作します。

- D パッド (上)、(下)、(左)、(右) を使用すると、キーボード上で選択範囲を移動できます。また、名前がハイライト表示されている場合は、名前のテキスト内を左/右に移動することもできます。
- D-Padナビゲータ (中央)ボタンまたは[挿入]を押すと、現在選択されているハイライトされた文字をカーソル位置の名前に入力します。また、画面ボタンのオプションでもあります。
- [Delete] キーを押すと文字が削除され、[Shift] キーと併用するとテキスト カーソルの位置から名前内をバックスペースします。

1.概要

1.10 ページレイアウト。

各ページには、選択した機能の情報とコントロール オプションが表示されます。これはコンテキストに固有のものである可能性がありますが、Tracker Mini の一般的なページのすべて（またはほとんど）に適用される共通の機能とナビゲーション原則がいくつかあります。

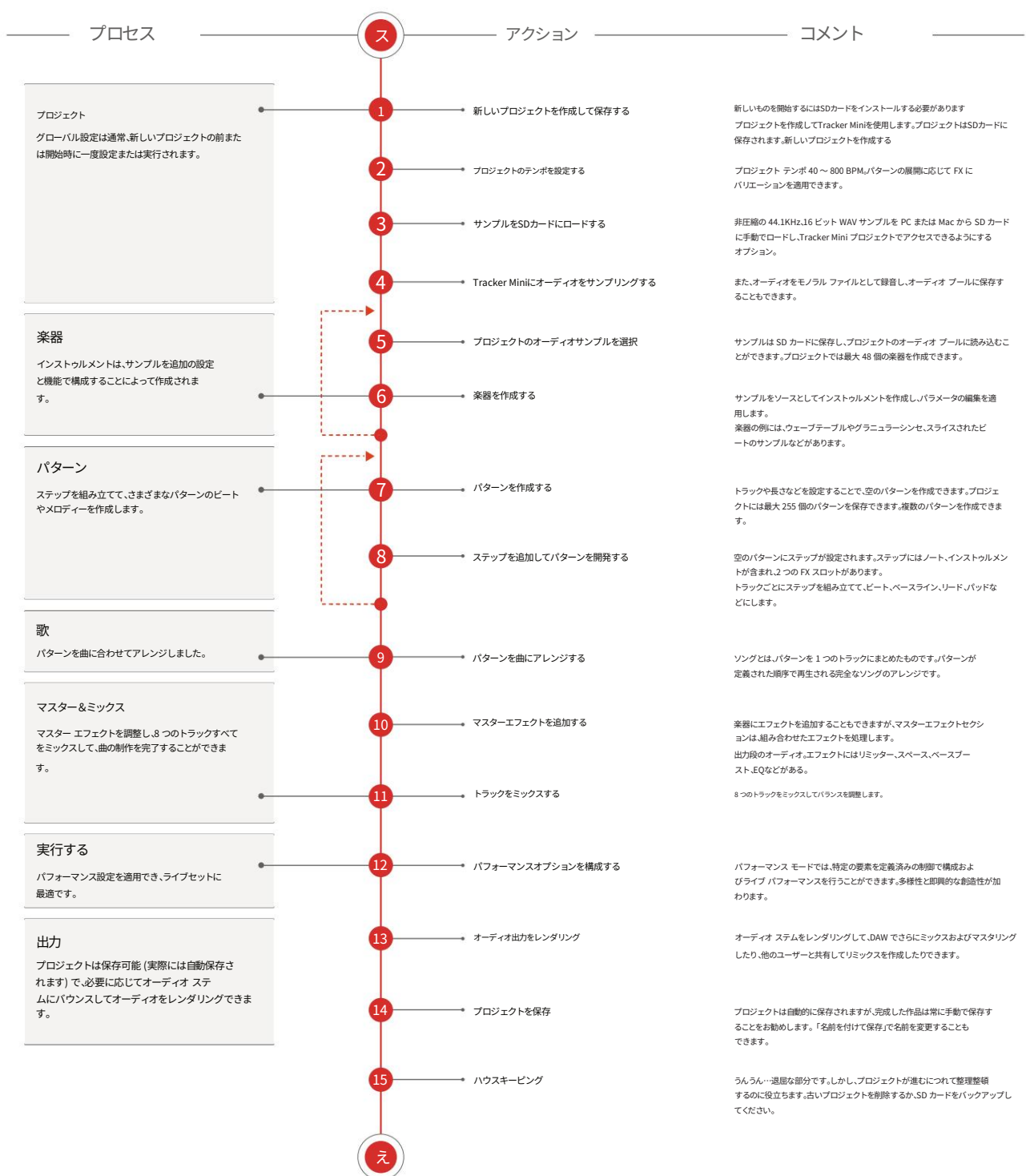


ボタンの下線の色は、コマンドが使用できるモードを表します。赤の下線が付いたオプションは、[Rec] モードでのみ使用できます。緑のオプションは、一般的に使用できます。

概要1

1.11 ワークフローの例。

Tracker Mini で採用されたワークフローは、もちろん、個人のアプローチに合わせて進化します。開始するには、一般的な手順を以下に説明します。



1.概要

1.12 クイックリファレンスコマンド

機能ボタン[1]～[4]のデフォルト割り当てを想定しています。Dパッドナビゲーションは丸い括弧で参照されます。ダイナミックスクリーンキーは斜体で表示されます。

機能アクション		トラッカーミニボタン	説明
マスター	マスターボリューム	[Shift] + [+] または [-] を押したまま	マスター出力を調整します。+/- は微調整と粗調整のオプションを提供します。(上) または (下) も使用します。
一般的な	一般的なナビゲーション (上),(下),(右),(左)		D-Pad、一般的なナビゲーション、メニューの選択とオプションのスクロール
一般的な	コピー	[コピー]	コンテキストに応じて、機能間でコピーと貼り付け (パターンのコピーなど)が行われます。貼り付けるには、[Shift] + [コピー] を使用します。
一般的な	消去	[消去]	コンテキストに応じて、削除します。選択したパラメータをデフォルトの状態にリセットします。Shift キーを押しながら Backspace キーを押すこともできます。
パターン	パターンモードページ [1]		パターン モード ページを選択します。ボタン 1 は、構成可能なページ設定でデフォルトでパターン ページに割り当てられています。
パターン	プレイパターン	[遊ぶ]	パターンを最初から再生します。すでに再生中の場合はパターンを停止/一時停止します。パターンの途中で一時停止した場合は再生を再開します。
パターン	プレイを続ける	[Shift] + [再生]	現在一時停止している位置からパターンの再生を再開します
パターン	8トラックノートビュー [1] + [ノート]		デフォルトの 4 つのトラックの代わりに、ノートのみを含む 8 つのトラックをすべて表示します。2 つの要素を表示できます (つまり + [FX1],[FX2],[Instrument])
パターン	8トラックインストビュー [1] + [インストゥルメント]		4 つのトラックではなく、楽器のみの 8 つのトラックを表示します。2つの要素を表示できます。つまり、+ [FX1],[FX2],[Note]
パターン	8トラックFXビュー	[1] + [FX1] または [FX2]	デフォルトの 4 トラックの代わりに、FX のみを含む 8 トラックすべてを表示します。2 つの要素を表示できます (+ [Note],[Instrument])
パターン	4 トラックビュー	[1]	8トラックを表示しているときにデフォルトの4トラックを復元します
パターン	パターンを選択	[1] + (上)、(下) または [+] / [-]	番号でパターンを選択します。
パターン	順次変更 [1] + (左) または (右)		再生中に、現在のパターンが終了したときに再生を開始するキューとして新しいパターンを選択します。パターンは赤く点滅します。
パターン	順次変更[パターン] + (左) または (右)		再生中に、現在のパターンが終了したときに再生を開始するキューとして新しいパターンを選択します。パターンは赤く点滅します。
パターン	即時変更 [1] + (上) (下) または [+] / [-]		再生時に、トリガーする新しいパターンを選択し、すぐに同期して再生を開始します。
パターン	即時変更[パターン] + (上) (下) または [+] / [-]		再生時に新しいパターンを選択すると、すぐに同期して再生が開始されます。
パターン	複数ステップ選択[Shift] + (上) (下) (左) (右)複数のステップの範囲を選択して一括編集します。		
パターン	一番上の行を選択 [Shift] + [Insert]		停止すると、再生ヘッドが最上行の開始位置にリセットされます。
パターン	複数ステップ選択 [Shift] + (上)最初のステップのとき		現在選択されているトラックのすべてのステップを選択します
パターン	複数ステップ選択 [Shift] + (上) (上)最初のステップにいるときは、すべてのトラックのすべてのステップを選択します。		
パターン	トラックをミュートする	[Shift] + [画面]ボタン	パターン モード ページでは、画面ボタン 1 ～ 8 はそれぞれトラック 1 ～ 8 のミュートまたはミュート解除を切り替えます。
パターン	パラメータ選択専用のパラメータボタンをタップします		編集またはナビゲート時に、ノート、インストゥルメント、FX1、または FX2 パラメータの選択をロックします。
パターン	武装/武装解除	[Shift] + [Rec] + [Screen]ボタン	トラックを録音用にアームまたはアーム解除します。アーム解除されたトラックでは録音できません。画面のボタンはトラックを表します。
パターン	ライブ録画開始	[Shift] + [録音]	ライブ録音を開始します。パターンにノートを録音するには外部キーボードが必要です。
パターン	ライブ録画 > 再生	[レック]	ライブ録音中に[Rec]を押すと再生は継続されますが、録音モードは終了します。

概要1

1.12 クイックリファレンスコマンド

機能ボタン[1]~[4]のデフォルト割り当てを想定しています。D/Pッドナビゲーションは丸い()括弧で参照されます。ダイナミックスクリーンキーは斜体で表示されます。

関数	アクション	トラッカーミニボタン	説明
ソングモードソング		[Shift] + [1] を押します	[Song]を押すと曲ページに切り替わります。
ソングモードソング		[Shift] + [1] を長押し	ボタンを押し続けると、パターンページなど他のページから一時的にソングページが表示されます。[Shift]を押す前に[1]を放します。
曲モード選択行		(上) (下) または [+]/[-] を押します	曲の行スロット/パターンをナビゲートします。1行を選択できます
ソングモード選択 上段 [Shift] + [Insert]			停止すると、再生ヘッドが最上行の開始位置にリセットされます。
曲モード 曲を再生		[遊ぶ]	選択したスロット/パターン行の先頭から曲を再生します。
ソングモード ソングの停止		[遊ぶ]	曲の再生を停止/一時停止します。もう一度再生を押すと、現在のスロット/パターン行の先頭から曲が再開されます。
ソングモートループ行		[Shift] + [再生]	現在の曲のスロー/パターン行でループ再生します。基本的に選択したパターンを再生します。
曲モードのテンポ		[テンポ]を押したまま+ (上) (下)	プロジェクトのテンポを 40 - 800 BPM の範囲で 1 BPM 単位で調整します。
曲モードのテンポ		[テンポ] + [+]/[-]を押し続ける	プロジェクトのテンポを調整します。外側の +/- を使用する場合は 10 BPM 単位で 40 - 800 BPM、内側の +/- を使用する場合は 1 BPM 単位で調整します。
実行する	実行する	メニューを使用して実行を選択する	
実行する	遊ぶ	[遊ぶ]	現在のパターンをループ再生します。再生も停止します。
実行する	遊ぶ	[Shift] + [再生]	曲をループ再生します。パターン/曲の再生も切り替えます。
実行する	編集	[レック]	編集モードが選択されました。ナビゲーションとスロットの値は赤で表示されます。
実行する	列を移動 (左) または (右)		12 個のエフェクト スロット列の 1 つを選択します。
実行する	選択する	[トラックx]	トリガーされたエフェクトを適用するトラックを選択します。トラックには赤いラベルが付けられています。
実行する	トリガー効果	[+],[+],[+],[+]	押したままにすると、実行、緑色のモードでエフェクト値スロットの 1 つがトリガーされます。録音モードでは、これにより値を編集できます。
実行する	録音モード	(上下)	現在のスロットのパフォーマンス効果を変更する
実行する	録音モード	[Shift] + (左) または (右)	スロット間のエフェクトの入れ替え
実行する	録音モード	[+]/[-] + (上) または (下)	それぞれのエフェクトと行のエフェクト値のオフセットを編集します
実行する	リミックス	[トラックx] + (上) (下) または [+]/[-]	選択したトラックの新しいパターンをロードします。すぐに再生されます。ライブ リミックス モード。
実行する	リミックス	[トラックx] + (左) または (右)	現在のパターンが完了すると、選択したトラックに新しいパターンを準備します。ライブ リミックス モード。
実行する	ミュート/ミュート解除	[Shift] + [トラックx]	選択したトラックをミュートまたはミュート解除する



2

建築

誤解しないでください。Tracker Mini はユニークでありながら包括的なデバイスです。従来のシーケンサーや DAW に慣れているプロデューサーにはわかりにくい機能が多数あります。Tracker Mini の全体的な構造は、一見するとわかりにくいかもしれません。

しかし、全体的なアーキテクチャとその用語を理解するために少し時間を費やすことは、良い出発点となります。このため、デバイス全体のアーキテクチャを詳しく理解するために時間を割き、このガイドの最初にこの概要を記載することに何の躊躇もありません。Tracker Mini の構造をしっかりと理解し、認識しておくことは、後でデバイスの残りの部分を理解するのに非常に役立ちます。必要な 2 つの基本要素は、Tracker Mini 自体 (もちろん) が完全に充電されていることと、Tracker Mini の操作に不可欠な正しく構成された Micro SD カードです。特定のトピックに関するより詳細な情報については、次のセクションで説明します。

このノートブックのセクションとは異なり、この章では全体的な基盤と構造が説明されています。プロジェクト、パターン、ステップなどのデータと機能の階層構造と編成がまとめてまとめられ、それらがどのように連携するかが説明されています。したがって、アーキテクチャ階層の理解に時間と集中を費やす価値があります。基本的なワークフローと効率的なプロセスを開発すると、Tracker Mini の機能を最大限に活用できるようになります。

2 アーキテクチャ

2.1 用語集

これはこの本の最後に隠されていると思うかもしれませんが、これらのトピック、特にTracker Miniに関連する用語を理解することで、そのパワーとパフォーマンスを解き放つことができます。ワークフローに組み込むのに役立つ重要な用語を早めに理解しておくことは理にかなっています。

ベータ版: テスト目的で使用するプレリリース ソフトウェア バージョン。Polyend は Tracker Mini のベータ バージョンを頻繁にリリースします。

エフェクト: 出力オーディオ全体で使用するマスター エフェクトを指します。

エンベロープ: エンベロープは、時間経過とともにパラメータやオーディオを変調および整形するために使用されます。Tracker Miniには、割り当て可能なエンベロープがあります。

FX: パターンのステップには、割り当て可能なエフェクトが多数用意されています。これらは従来のスタイルのエフェクトではなく、ミニアプリケーションやオートメーション コントロールのようなものです。

インストゥルメント: Tracker Mini では、インストゥルメントはサンプルをソースとして開始します。ステップ内のサウンドとして動作するウェーブテーブルやグラニューカー シンセ アプリケーションなど、さまざまなパラメータ設定を適用できます。チャンネルや設定を設定する MIDI インストゥルメントも構成できます。

インストゥルメント リスト: インストゥルメント プールまたはオーディオ プールとも呼ばれます。これは内部メモリです。サンプルとインストゥルメントは、パターンによってアクセスできるようにここにロードされます。

LFO: 低周波オシレーター。サウンド生成に特に使用されるのではなく、サウンドデザインと動きのパラメータを調整するために使用されます。Tracker Mini には割り当て可能な LFO があります。

ループ: オーディオまたはパターンを定義されたサイクルで連続的に再生するプロセス (例: 最初から最後まで、次に最初から最後まで)。

MIDI: MIDI は Musical Instrument Digital Interface の略で、機器間の通信に使用される標準プロトコルです。MIDI は通常、5 ピン MIDI DIN 接続を使用して適用されますが、場合によっては (Tracker Mini など)、MIDI 5 ピンから 3.5 mm MIDI ドングルを介して接続されます。

Mod ファイル: .mod や .it などのレガシー トラッカー ファイルは、クラシック トラッカーで使用されていました。現在の Polyend Tracker OS バージョンとは互換性がありません。

ミュート: ミュートは、サウンド デザインの目的、特にライブ セットの再生時に、トラックやパターンの再生を無音にすることで作成できるバリエーションを提供します。

注: サンプルのピッチに割り当てられ、メロディーまたはパーカッシブなビートを作成するためにトラック ステップに割り当てられた音符。

OS: オペレーティング システムは、Tracker Mini を動作させるコア ソフトウェアです。オペレーティング システムは Tracker Mini の動作を制御し、Polyend からの定期的な更新によって新しい機能が使用可能になります。

パラメーター: 特定の機能またはコントロール要素の個別の値。パラメーターを調整して、サウンドや機能の操作に影響を与えることができます。

パターン: これは Tracker Mini シーケンスのバックボーンであり、シーケンス内のすべてのステップを含みます。パターンはステップの再生方法を制御します。

パフォーマンス: Tracker Mini のモードで、ライブや即興演奏中にトリガーできる 12 種類の選択可能なエフェクトを備えた環境を提供します。

パワーバンク。ポータブル機器に電力を供給したり充電したりするために使用されるポータブル充電式バッテリーデバイス。

プロジェクト: パターン、サンプル、楽器などの全体的な構造コンテナ。Tracker Mini で作業するには、プロジェクトを常にロードする必要があります。

RAM メモリ: Tracker Mini は Micro SD カードで動作しますが、オンボードの RAM メモリもプロジェクト内の楽器やサンプルに使用されます。

建築2

レンダリング: これは内部サンプリングのようなものです。パターン、トラック、または曲を内部的にキャプチャして、エクスポート可能なオーディオサンプルにします。プロデューサー コミュニティでは、レンダリングは「バウンス」と呼ばれることもあります。

リセット: ランダムな OS ファームウェアをロードして Tracker Mini を再起動するプロセス。

サンプル: Tracker Mini に録音または読み込まれ、楽器の作成に使用される基本的なオーディオ要素。

サンプリング: オーディオを録音およびキャプチャし、編集して創造的に組み立てて新しい音楽作品を作成する行為 (および芸術)。

SD カード: Tracker Mini でデータ、サンプル、プロジェクトなどを保存するために使用するストレージ デバイスです。Tracker Mini には 16 GB の Micro SD カードが付属しています。

ソロ: 個々のトラックを選択して単独で再生し、他のトラックを効果的にミュートする機能。

曲: トラックとパターンを組み合わせることで完全なアレンジメントに構成します。

ステップ: Tracker Mini では、ステップはメロディーとビートを作成するための構成要素です。各ステップには、トラックごとにノート、楽器、2 つの FX スロットが含まれ、トラック行に表示されます。

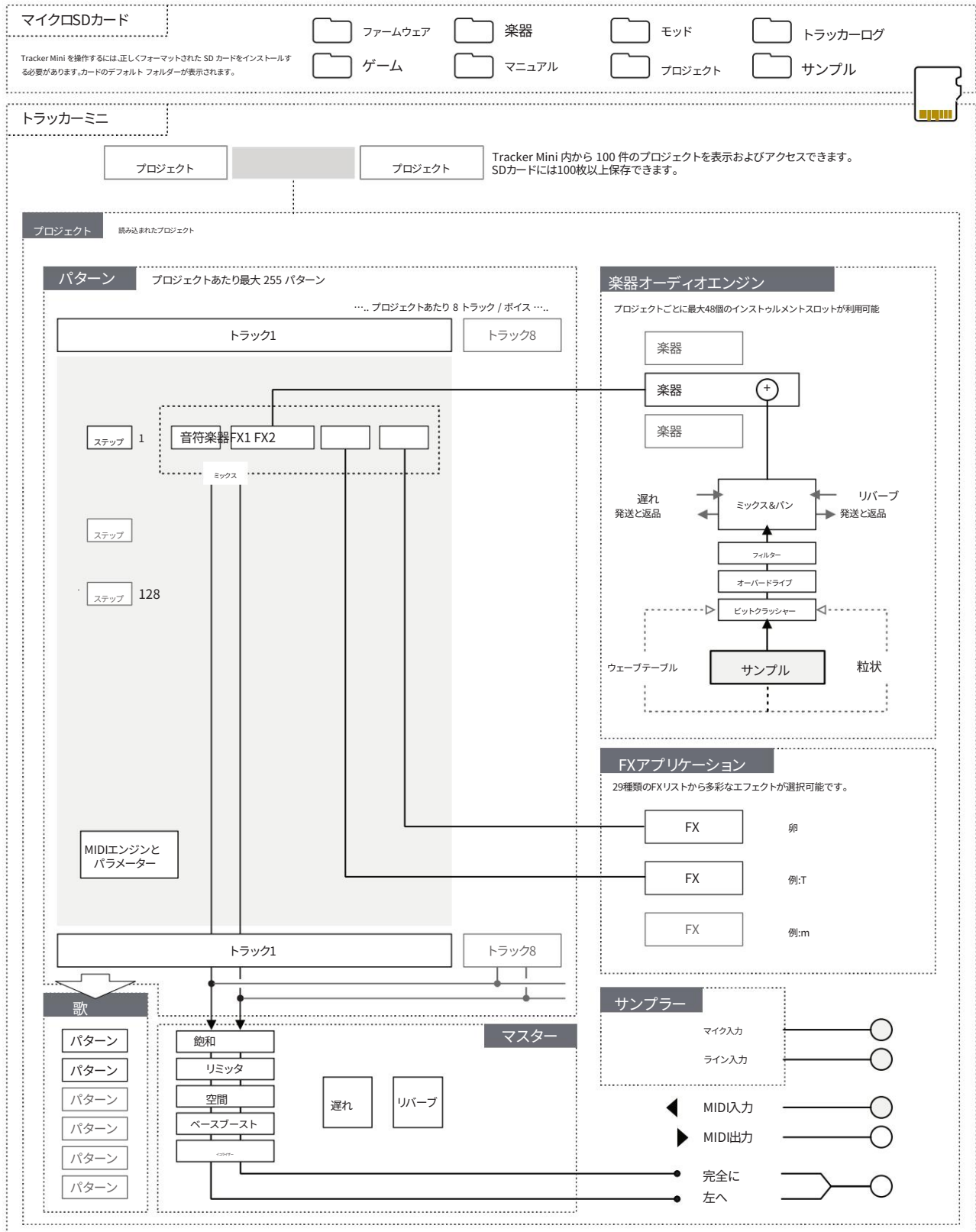
トラック: Tracker Mini には、それぞれが音声を制御する 8 つのトラックが含まれています。トラックは、ステップのシーケンスを構成するために使用されます。これらをステップで構成して、さまざまな楽器を演奏し、8 つのトラックにわたって完全なメロディーとビートを展開することができます。

Tracker: Tracker は、音楽制作作用のデジタル オーディオ ワークステーションです。Tracker は、要素が Tracker コードの行にプログラミングされる、上から下への線形シーケンス環境を使用します。

アップデート: 最新のファームウェアをインストールするプロセス。これにより、新しい機能が追加され、以前のバージョンに関連するバグが修正されます。

2アーキテクチャ

2.2 トラッカーミニオーディオ構造

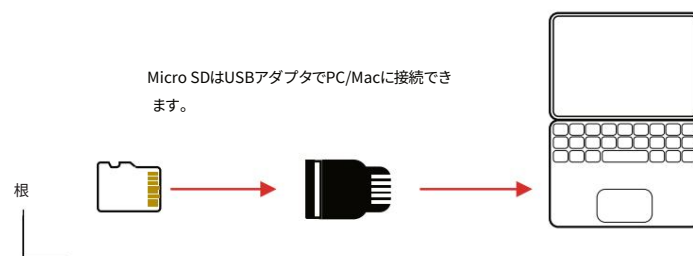


2.3 SD カードの構造。

Micro SD カードは Tracker Mini の不可欠な部分であり、正しく動作させるには挿入する必要があります。SD カードが取り付けられていない状態で Tracker Mini の電源を入れると、警告メッセージが表示されます。Micro SD カードに正しいフォーマットを適用することが重要です。これは、マスター ブート レコード (MBR) パーティションの FAT32 である必要があります。

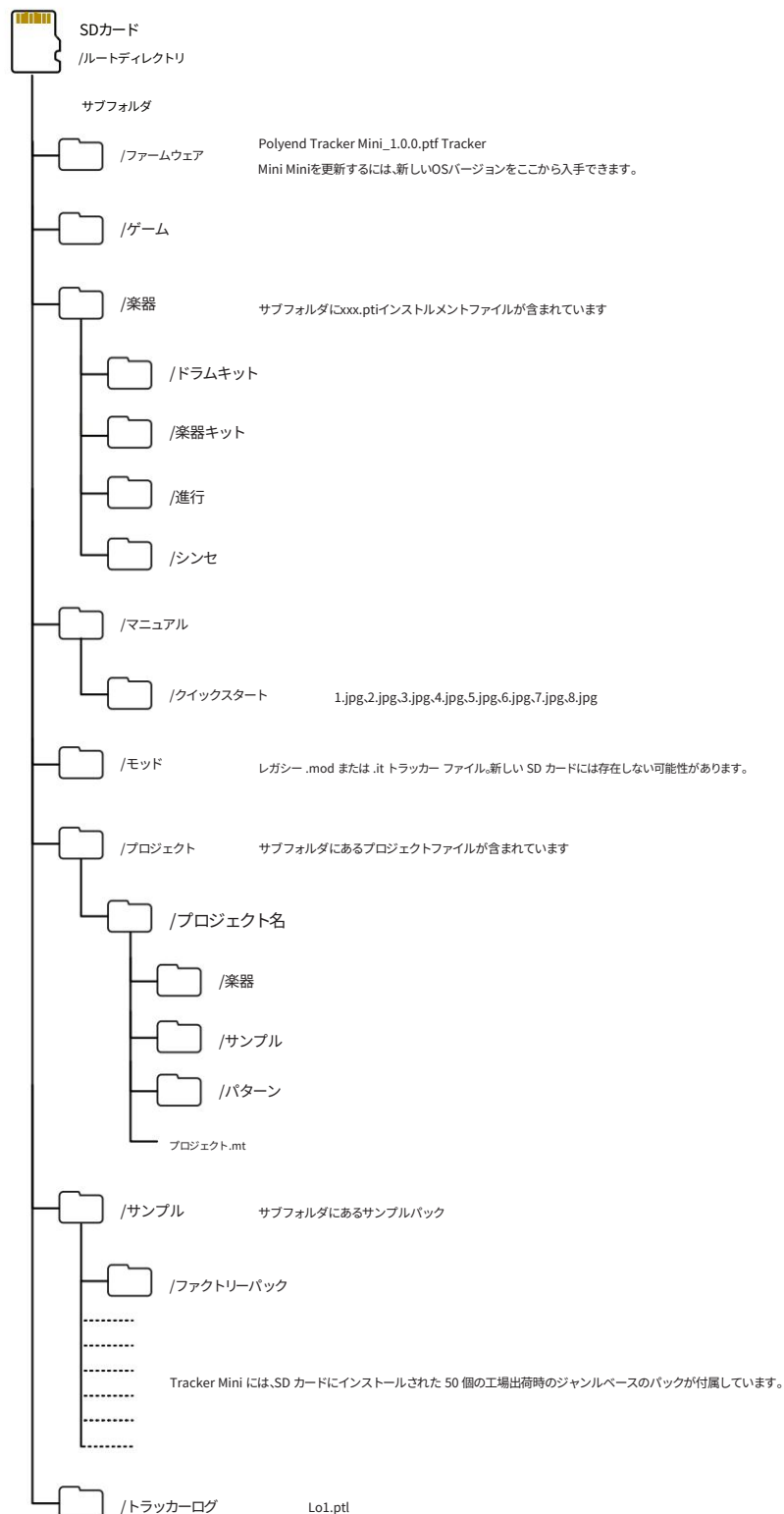
デフォルトのファイル構造は、さまざまな機能が使用されるにつれて拡張されます。たとえば、画面イメージをキャプチャするとスナップショット フォルダが作成され、これらのファイルが最初に生成されるとエクスポート フォルダと記録フォルダも作成されます。

ファイルとフォルダには PC または Mac からアクセスできます。Tracker Mini には USB アダプタが付属しています。



2アーキテクチャ

デフォルトのSDカード構造



2.4 内部ヘルプとヒント。

Tracker Mini には、機能や特徴を使い始める際に役立つヒントや手順が組み込まれています。これらは、オプションやメニューをナビゲートしたり操作したりするさまざまな段階で表示されるテキストヒントとして自動的に利用できます。

この公式マニュアルと Q&A は、Polyend の Web サイトで入手できます。クイック スタートの限定バージョンもオンボード マニュアルとして入手できます。

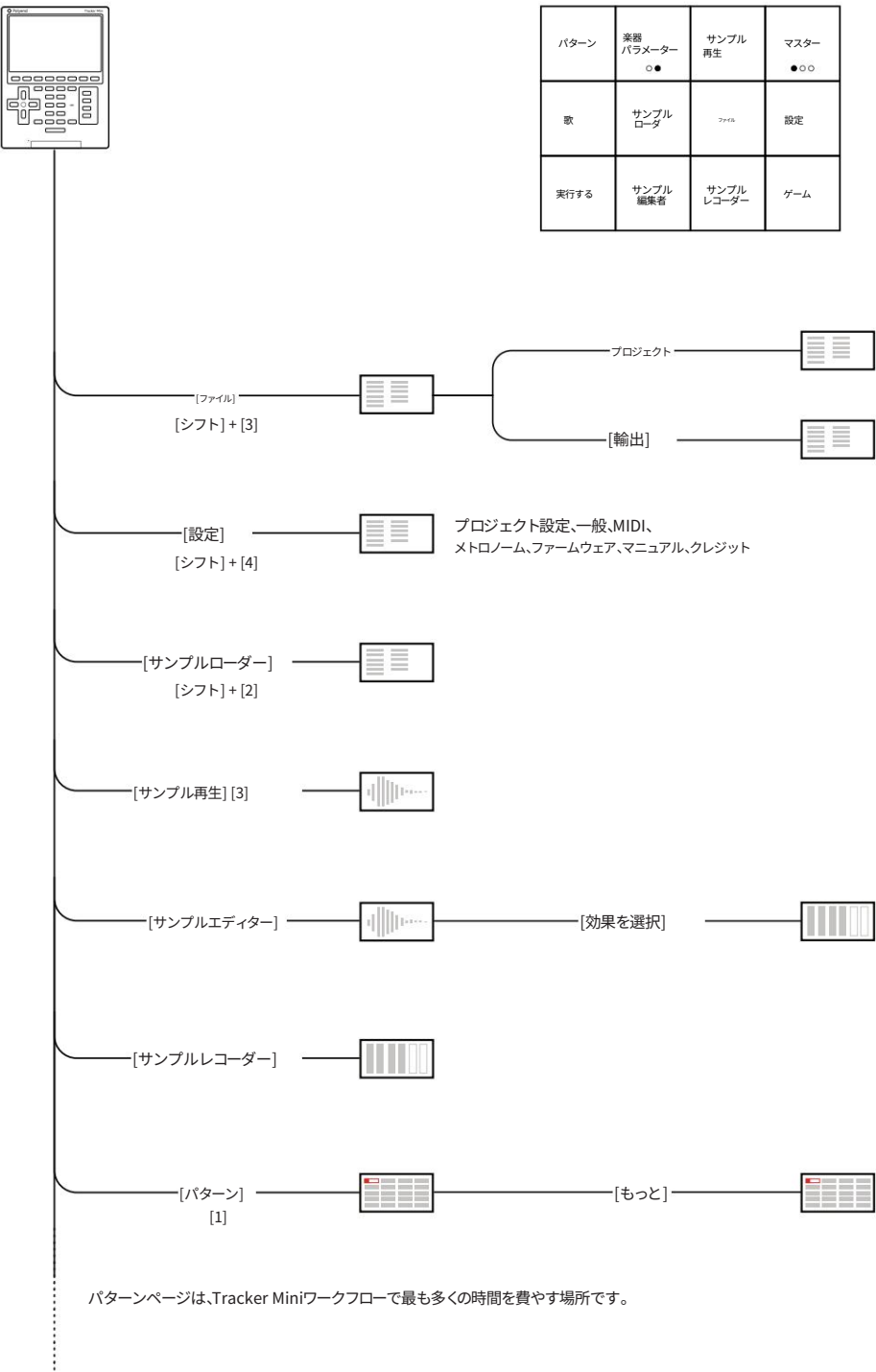
■オンボードクイックスタートの表示

1. [Shift] + ファンクション[4]を押して設定を開きます。セカンダリファンクション[4]ボタンはデフォルトで「Config」に割り当てられています。
2. 1番目と2番目の画面ボタンで移動して「手動」を選択します。また、D-Pad ナビゲーター ボタンを使用できます。
3. 中央のページ ペインで、4 番目または5 番目の画面ボタンを押して、「クイック スタート」に移動します。
4. [Enter]、6番目の画面ボタンを押してオプションを選択します。ポップアップウィンドウが表示されます。
5. ページを移動するには、(左)または1番目の画面ボタンまたは(右)または8番目の画面ボタンを押します。画面ボタン。[+] / [-] ボタンでもページをめくります。
6. 他の機能ボタンページを選択して終了します。

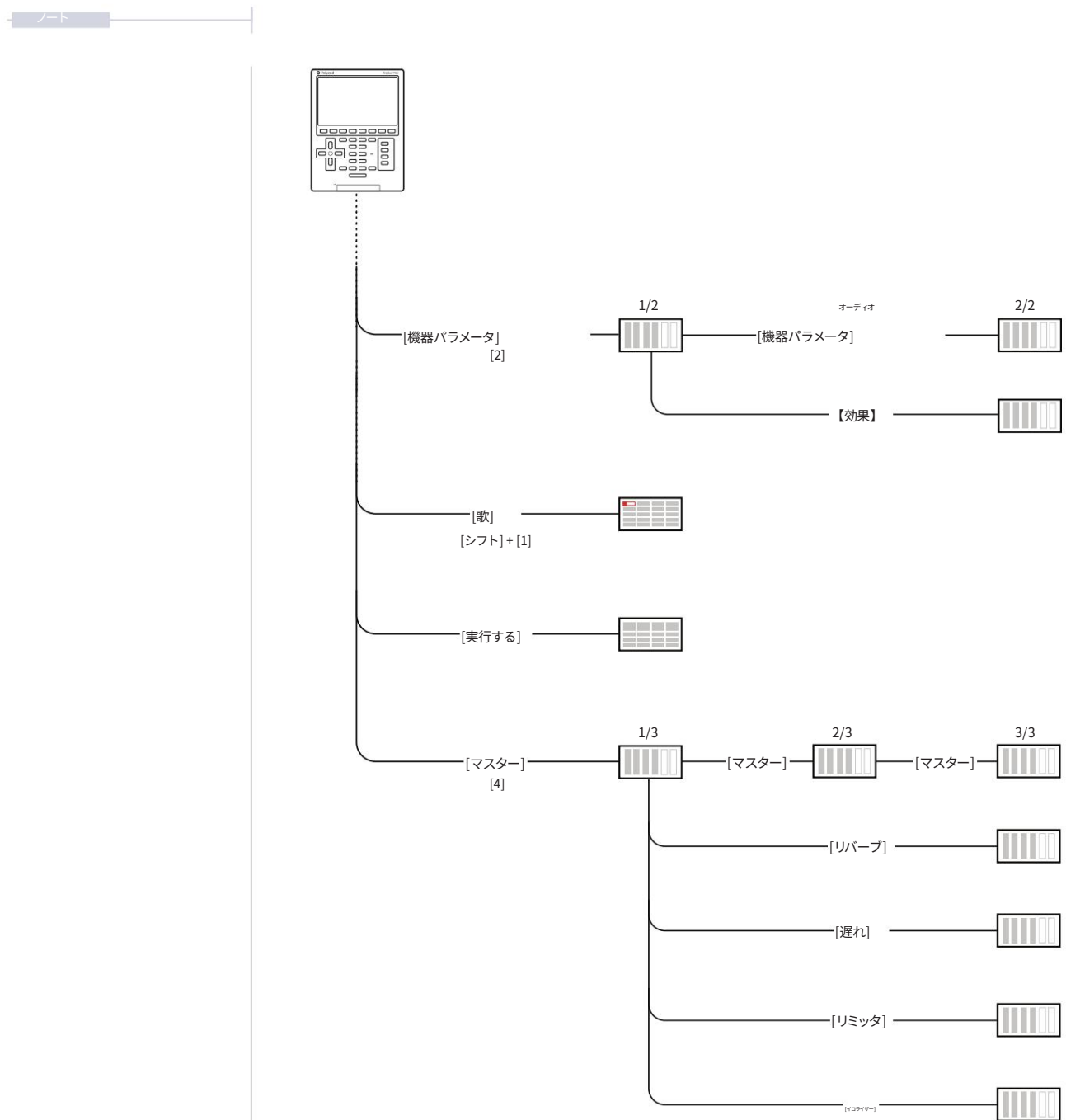
2アーキテクチャ

2.5 メニューページマップ

Tracker Mini のページ階層の簡単なガイドとして、次の図は [メニュー] オプションでアクセスされるメイン ページを示しています。



建築2



デフォルトのクイック ページ ボタン 1 ~ 4 の割り当てもページ名の下に表示されます。



3

プロジェクト

プロジェクトは Tracker Mini の最高位の構造要素です。プロジェクトには、フルトラックのすべての要素が含まれます。各プロジェクトは、アルバム用に完全にアレンジされた曲、またはライブセット用の曲と考えてください。Tracker Mini は、インストールされた Micro SD カードに保存されているプロジェクトを自動保存します。カード自体にはそれ以上のプロジェクトを保存できますが、Tracker Mini では最大 100 個のプロジェクトを表示してアクセスできます。プロジェクトを開いて再生および編集する必要があります。新しいプロジェクトを最初から作成することもできます。各プロジェクトには、8 つのトラックにまたがる最大 255 個のパターンが含まれます。パターンは音楽作曲機能ですが、48 個の使用可能な楽器などの一部の要素はプロジェクトレベルで管理されるため、すべてのパターンからアクセスできます。プロジェクトは、クリエイティブ環境の一部というよりも構造的および組織的な機能ですが、それでも Tracker Mini ワークフローで重要な役割を果たします。Tracker Mini には拡張プロジェクトがあります。

オーディオ サンプル用のメモリ。標準では約 12 分間のマイク録音オーディオが保存されますが、オーディオ品質と形式によって異なる場合があります。サンプルは Micro SD カードに保存されますが、サンプルが実質的に楽器となる Tracker Mini のオンボード サンプル プールに保存することもできます。

プロジェクトには、ステップの作成時に使用できるサンプルやインストゥルメントが入ったインストゥルメント プールがあります。これは、シーケンスを作成するための前提条件です。このセクションでは、Tracker Mini とその SD カードでの一般的なプロジェクト管理と、テンポなどのプロジェクトレベルの重要な機能について説明します。

3プロジェクト

3.1 プロジェクトの概要

プロジェクトは Tracker Mini の機能の最高位です。プロジェクトを管理、保存、読み込みできるほか、新しいプロジェクトを作成することもできます。

プロジェクトは、アルバムやライブ セットの完全な曲を格納するコンテナと考えてください。

プロジェクト レベルの機能へのアクセスは Tracker Mini の機能のさまざまな部分に存在し、専用の単一のアクセス ポイントはありません。

プロジェクト - プロジェクト フォルダーごとに 100 個のプロジェクトが表示される複数のプロジェクト。
SD カード プロジェクトまたはユーザー フォルダーで、さらに多くのプロジェクトを利用できるようになります。

トラック - プロジェクトあたり 8 トラック
トラックは、ベース、ドラムなどのパターンの部分を整理するために使用されます。

パターン - プロジェクトあたり 255 パターン
パターンはトラックにシーケンス化され、音楽要素が作成されます。

ステップ - パターンあたり 128 ステップ
これらはそれぞれ音符、楽器、エフェクトを備えた個別の構成要素です

曲 - 255 スロット (スロット = 8 トラックの行)
歌はパターンをアレンジして完全な作品を作るものである

パート

3.2 プロジェクトを開いて保存する

プロジェクトは自動的に保存されますが、手動で保存したり名前を変更したりすることもできます。保存したプロジェクトの読み込みも可能ですが、電源を入れると以前アクティブだったプロジェクトが復元されます。プロジェクト管理機能は[メニュー]の「ファイル」機能にあります。または、デフォルトで[Shift]でアクセスできます。

+ [3] SDカードにコピーされたプロジェクトは、メインプロジェクトフォルダにある必要があることに注意してください。サブフォルダは、「ファイル」メニューから直接表示されません。

■ 新しいプロジェクトの作成

1. [Shift] + [3] を押したままにしてファイルブラウザメニューを開くか、[メニュー] でアクセスします。
2. [新規プロジェクト] - 1 番目の画面ボタンを押します。現在のプロジェクトを保存するオプションが表示される場合があります。
3. 「新しいプロジェクト」という名前の空のプロジェクトが作成されます。

■ 既存のプロジェクトを開く

1. [Shift] + [3] を押したままにしてファイルブラウザメニューを開くか、[メニュー] でアクセスします。
2. [開く] - 2 番目の画面ボタンを押します。プロジェクト リストが表示されます。左側のウィンドウに SD カード リスト、中央に最近読み込んだプロジェクトが表示されます。ウィンドウとリストを切り替えるには、(左) または (右) を使用します。
3. (上) (下) または [+] / [-] を押して、読み込むプロジェクトのリストを移動します。また、[上] - 1 番目の画面ボタンまたは[下] - 2 番目の画面ボタンを押してリストをスクロールします。強調表示されたオプションは境界ボックスとともに表示されます。
4. 目的のプロジェクトをハイライトした状態で、[開く] - 8 番目の画面ボタンを押します。
5. 現在アクティブなプロジェクトが編集されている場合、「変更を 'xxxx' に保存しますか?」というプロンプトが表示されます。[保存] - 8 番目/最後の画面ボタン、または[保存しない] - 7 番目の画面ボタンを押して保存または終了します。
6. 現在のパターンが新しい場合は、「名前を付けて保存」コマンドが有効になります。
7. 必要に応じて[1]を押してパターンページを表示します。

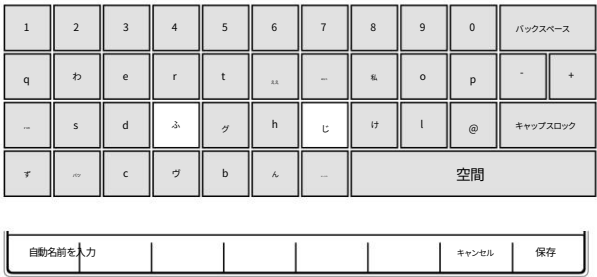
■ 現在のプロジェクトを手動で保存する

1. [Shift] + [3] を押したままにしてファイルブラウザメニューを開くか、[メニュー] でアクセスします。
2. 画面左から5番目のボタン「保存」を押します。
3. プロジェクトが保存され、以前のバージョンが上書きされます。

3プロジェクト

■ 現在のプロジェクトを保存する - 初めて

1. [Shift] + [3] を押したままにしてファイルブラウザメニューを開くか、[メニュー] でアクセスします。
2. 左から4 番目の画面ボタンである[保存]を押すか、左から5 番目の画面ボタンである [名前を付けて保存]を押します。初めて [保存] を使用する場合は、[名前を付けて保存] 機能が起動し、名前の入力が必要されます。
3. フォルダの場所に移動して選択し、 [保存] (8 番目のボタン) をクリックします。
4. 命名機能が表示され、新しい名前を作成できます。
D パッド ボタンを使用すると、英数字キーボード内でナビゲーションと選択を行うことができます。プロジェクト名は最大 32 文字です。
5. または、画面左から2 番目のボタンである[自動名前付け]を押します。これにより、プロジェクトのランダムな名前が生成され、エディターに表示されます。
6. 希望する名前を作成したら、 [保存] - 8番目/最後の画面ボタンを押します。
7. プロジェクトが保存され、キーボードエディター機能が閉じられます。



QWERTY キーボードは視覚的なグリッドで表されます。パッド上で「f」キーと「j」キーが強調表示され、点灯して参照として機能します。画面ボタンは、エディターのコンテキストで主要なコマンドを提供します。

命名画面が表示されている場合、命名エディターでは次の Tracker Mini ボタンも動作します。

- (上)、(下)、(左)、(右) は、キーボード上で選択範囲を移動します。名前がハイライト表示されている場合は、名前のテキスト内を左/右に移動します。
- [挿入] は、現在強調表示されている文字をカーソル位置の名前に挿入します。
- [Shift] + [Insert] を押すと、テキスト カーソルの位置から名前の文字とバックスペースが削除されます。

新しいフォルダを作成するオプションは、ファイル メニューの「開く」機能にも存在します。この場合も、名前を作成する必要があります。

3.3 プロジェクトの削除。

プロジェクトを削除するオプションは、プロジェクト ブラウザで実行できます。現在アクティブなプロジェクトは削除できません。削除するには、別のプロジェクトに変更してください。プロジェクトを削除すると、SD カードからも削除されることに注意してください。

■ プロジェクトの削除

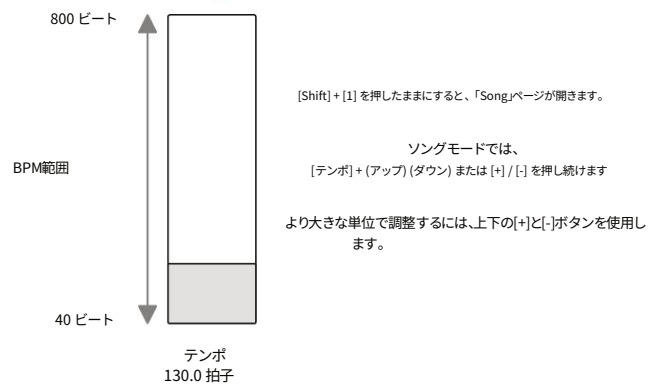
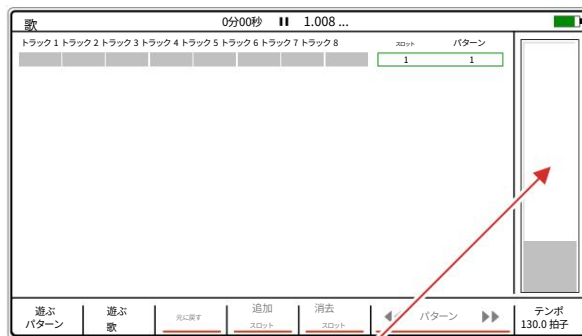
1. [Shift] + [3] を押したままにしてファイルブラウザメニューを開くか、[メニュー] でアクセスします。
2. 画面左から2 番目のボタンである[開く]を押します。利用可能なプロジェクト (最大 100 件) のリストが画面の左側に表示されます。
3. (上) (下) または [+] / [-] を押して、読み込むプロジェクトのリストを移動します。また、[上] - 1 番目の画面ボタンまたは[下] - 2 番目の画面ボタンを押してリストをスクロールします。強調表示されたオプションは境界ボックスとともに表示されます。
4. 目的のプロジェクトをハイライトし、[削除] - 3番目の画面ボタンを押します左から。
5. 「プロジェクト 'xxxx' を削除しますか?」というプロンプトが表示されます。
6. 確認するには、[削除] - 8 番目の画面ボタンを押して削除を確認します。
または、プロジェクトを削除せずに終了するには、画面左から7 番目のボタンである[キャンセル]を押します。
7. プロジェクトは SD カードから削除され、Tracker Mini * のプロジェクト リストに表示されなくなります。

*
PC または Mac を使用して SD カードから外部的に手動で削除されたプロジェクトも、Tracker Mini には表示されなくなります。

3プロジェクト

3.4 プロジェクトのテンポ

プロジェクトの全体的なテンポは Tracker Mini の「Song」セクションで設定され、40 - 800 BPM の範囲が定義されています。テンポは、「T」テンポ エフェクトのステップで FX スロットを使用して調整することもできます。MIDI クロック出力はプロジェクトのテンポに基づいていることに注意してください。



ソング モードでタップ テンポを適用するには、希望する BPM でテンポ画面キーを最低 4 回タップします。タップするとカウントが表示されます。

注意:ソング ページで[Tempo] + [Delete]を押すと、デフォルトの 130 BPM にリセットされます。これは一般的な動作で、[Delete]ボタンを押すと、選択したパラメータがデフォルト値にリセットされます。

ノート

■ プロジェクトテンポの調整

1. [Shift] + [1]を押してソングモードを開きます。
2. [テンポ] + (上) (下) または [+] / [-] を押したままにすると、テンポが少しずつ変化します。
反復。範囲は 40 - 800 BPM です。
3. より大きな増分を設定するには、上または下の [+] ボタンと [-] ボタンを使用します。

■ タップテンポ調整

1. [Shift] + [1]を押してソングモードを開きます。
2. [テンポ] - 画面ボタンを最低4回タップします。タップ中はタップ回数が表示されます。
3. 記録されるテンポは、演奏されたタップの速度に基づきます。

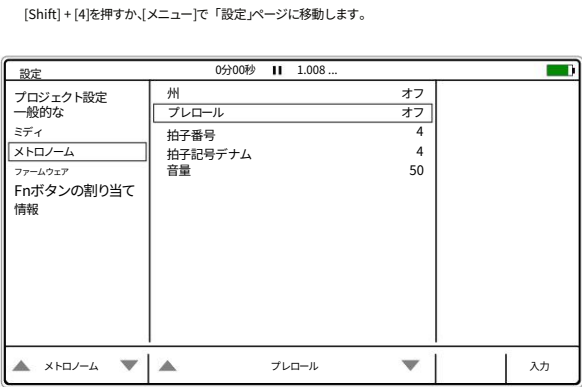
FX オプション「T」テンポは 10% ~ 400% の間でテンポ変更をトリガーし、プロジェクトの基本テンポ範囲を拡張できることに注意してください。

3プロジェクト

ノート

3.5 メトロノーム

Tracker Mini には、ライブ録音時（通常の再生時ではない）に動作するメトロノームが搭載されています。これは、「メトロノーム」オプションの「Config」メニューで設定でき、オン/オフを選択できます。



オプション ウィンドウ間を移動するには、(左) または (右) を押し、目的のオプションに移動するには、(上) または (下) を使用します。画面のボタンを使用して移動することもできます。

メトロノームの設定。

オプション	パラメータの説明	
州	オンオフ デフォルトオフ	メトロノームのオン/オフを切り替えます。
プレロール	オンオフ デフォルトオフ	パンチイン録音のタイミングを助けるために、シーケンサーが開始する前にカウントを設定します。 ライブ録音に最適です。
拍子番号	1 - 12 デフォルト4	小節/小節内の拍数。通常の拍子記号の値の上限の数値。 例 4/4 は 1 小節あたり 4 拍子に設定されています。
拍子記号デナム	1 - 12 デフォルト4	拍子の値、音符の分割。通常の拍子記号の値の小さい方の数字。例 4/4 は、拍ごとに 4 分音符があります。
音量	1 - 100 デフォルト 50	メトロノームの「チック」音の音量

メトロノームは USB オーディオ マスター出力チャンネルにも送信されます。

ノート

■ メトロノームの設定

1. [Shift] + [4] を押して「設定」ページを開きます。[メニュー] からアクセスできます。
2. 左側のウィンドウが赤くハイライト表示され、フォーカスされていることを確認します。(左) または (右) を押してウィンドウを移動します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して [上] または [下] に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
3. (上) または (下) を押して、境界ボックスでハイライトします。
「メトロノーム」オプション。または、ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、[上] または [下] に移動します。
4. ウィンドウの下にある関連する画面キーを押して [上へ] または [下へ] に移動します。
中央のオプションの下に [下へ] をクリックして、必要なメトロノーム オプションの上に境界ボックスを強調表示します。
5. 選択したパラメータ/設定を変更するには、[Enter]、8 番目の画面ボタンを押します。使用可能なオプションをリストするパラメータ ポップアップ ウィンドウが表示されます。
6. (上) (下) または [上] [下] 画面ボタンを押して、目的のオプションを強調表示します。
7. [適用]、8 番目の画面ボタンを押して選択を確定するか、[キャンセル]、7 番目の画面ボタンを押します。
変更せずに終了する画面ボタン。
8. [録音] + [再生] を使用してライブ録音を有効にすると、メトロノームは選択した拍子と音量で動作します。録音を開始する前に、プリロールで 4 のカウントインが行われ、「4. 3. 2. 1. で録音中」というメッセージが表示されます。

3 プロジェクト

3.6 プロジェクトプールと機器リスト

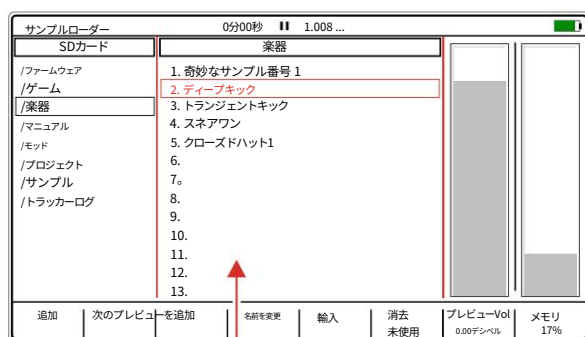
パターンを作成するための前提条件は、ステップに録音またはプログラムできる一連の楽器があることです。楽器は、プロジェクト プールにロードされたサンプルと、楽器を作成するために適用されたパラメータに基づいています。楽器は他のプロジェクトからロードすることもできますが、パターン ステップにアクセスできるようにするには、現在のプロジェクトの楽器リストに存在している必要があります。サンプル サイズとメモリ使用量に応じて、プロジェクトごとに最大 48 個の楽器を使用できます。

SD カード ライブラリの楽器またはサンプルを、アクティブなプロジェクトの楽器リストに追加できます。楽器リストは、ステップを構成するために使用されます。

ここでは、デフォルトで [Shift] + [2] でアクセスできるサンプル ローダー機能を使用してプロジェクトの楽器リストを設定する基本を示します。サンプル管理の詳細については、後ほど説明します。

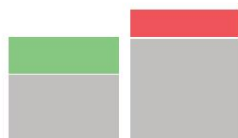
[Shift] + [2]を押すか、[メニュー]で「サンプルローダー」ページに移動します。

オプション ウィンドウ間を移動するには、(左) または (右) を押します。赤い境界ボックスで選択されたウィンドウが示されます。リストされている目的のオプションに移動するには、(上) または (下) を押します。



ウィンドウ表示は SD カードとインストールメント リストの間で切り替わります。Tracker Mini プロジェクトには最大 48 個のインストールメントを保存できます。

インストールメント リストで選択されたサンプル/インストールメントに基づいて使用可能なプロジェクト メモリ。



サンプル/インストールメントを参照するときに、メモリが増加する場合はバーに追加の赤い要素が表示され、メモリが減少する場合は緑のバーが表示され、サンプル/インストールメントが追加された場合のメモリへの影響の可能性を示します。

サンプルはプロジェクトに直接インポートして編集して使用できます。サンプル インポート モードではステレオ サンプルをインポートできます。

ノート

■ プロジェクト機器リストの作成

1. [Shift] + [2] を押して「サンプルローダー」ページを開きます。これは [メニュー] からアクセスできます。
2. 中央の「楽器」ウィンドウに移動し、空のスロットまたは既存の楽器のいずれかを強調表示します。既存の楽器が強調表示されている場合、新しく選択した選択肢に置き換えられます。
3. 左側の「SD カード」ウィンドウに移動し、インストゥルメントまたはサンプルのいずれかを強調表示します。(上) または (下) を使用して移動し、[Enter]画面ボタンを押してフォルダーを選択して開きます。[Shift] + (上) (下) D パッド ナビゲータを使用して、複数のサンプル/インストゥルメントを一括選択します。
4. 左側のウィンドウでサンプルまたはインストゥルメントがハイライト表示された状態で、[追加]、1st Screen ボタンを押します。これにより、選択したインストゥルメント スロットに追加または置換されます。[次を追加]、2nd Screen ボタンを使用すると、サンプルが追加され、カーソルが自動的に次のスロットにジャンプします。
5. メモリバーチャートには、使用可能なプロジェクトメモリが表示されます。Tracker Mini。これは、選択したサンプルの種類とサイズによって異なり、楽器リストで使用できる楽器の数が制限される場合があります。
6. 追加のサンプル/楽器を追加できます。
リストはステップに追加できるようになります。

ノート：

- 既存の機器を交換する場合はプロンプトが表示されます。
- ナビゲートする際、/.. 記号はフォルダとサブフォルダを示します
名前付き。/..のみを選択すると、SD カードのフォルダ構造の 1 レベル上に移動します。
- 楽器には .pti ファイル名が付きます。
- サンプルはSDカードからステレオで試聴でき、
プレビューの音量を調整できます。サンプル ローダーのプレビュー オーディオとメトロノームも USB マスター出力に送信されることに注意してください。
- メモリ バーには、追加するサンプル/インストゥルメントを強調表示したときに、メモリへの潜在的な影響を示す追加の赤いバンド (メモリ使用量が増加) または緑のバンド (メモリ使用量が減少) が表示されます。これがインストゥルメント プールに追加されると、赤/緑のバーによって示されるようにメモリ使用量に影響します。

3プロジェクト

パート

■ リストから楽器を削除する

1. [Shift] + [2] を押して「サンプルローダー」ページを開きます。これは [メニュー] からアクセスできます。
2. 中央の「インストゥルメント」ウィンドウに移動し、既存のインストゥルメントをハイライトします。既存のインストゥルメントがハイライトされている場合は、このプロセスで削除されます。[Shift] + (上) (下) D-Pad ナビゲータを使用して、複数のサンプル/インストゥルメントを一括選択します。
3. [削除]を押します。
4. ハイライト表示されたサンプル/インストゥルメントの削除を続行するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。削除せずにキャンセルする場合は[いいえ] (7 番目の画面ボタン) を押すか、削除を確認する場合は[はい] (8 番目の画面ボタン) を押します。
5. 機器はTracker Miniリストから削除されますが、まだ存在しますSDカードに。
6. メモリバーチャートには、使用可能なプロジェクトメモリが表示されます。Tracker Mini。これは、選択したサンプルの種類とサイズによって異なり、楽器リストで利用できる楽器の数が制限される場合があります。
7. 追加のサンプル/楽器は削除できます。
リストはプロジェクトで使用できるようになります。

■ リストから未使用の楽器をすべて削除する

1. [Shift] + [2] を押して「サンプルローダー」ページを開きます。これは [メニュー] からアクセスできます。
2. 中央の「Instruments」ウィンドウに移動します。
3. 6番目の画面の[未使用を削除]ボタンを押します。
4. ハイライト表示されたサンプル/インストゥルメントの削除を続行するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。削除せずにキャンセルする場合は[いいえ] (7 番目の画面ボタン) を押すか、削除を確認する場合は[はい] (8 番目の画面ボタン) を押します。
5. リストにあるがプロジェクトで使用されていない楽器はリストから削除されます。SD カードのファイルはそのまま残ります。
6. メモリバーチャートには、使用可能なプロジェクトメモリが表示されます。Tracker Mini。これは、選択したサンプルの種類とサイズによって異なり、楽器リストで利用できる楽器の数が制限される場合があります。

ノート

■ プロジェクトインストゥルメントリストへのインポート

1. [Shift] + [2] を押して「サンプルローダー」ページを開きます。これは [メニュー] からアクセスできます。
2. 左側の「SD カード」ウィンドウに移動し、インポートするサンプルに移動してハイライトします。(上) または (下) を使用して移動し、[Enter]画面ボタンを押してフォルダーを選択します。
3. 中央の「楽器」ウィンドウに移動し、空のスロットまたは既存の楽器のいずれかを強調表示します。既存の楽器が強調表示されている場合、新しく選択した選択肢に置き換えられます。
4. [インポート]、5番目の画面ボタンを押します。編集用のサンプルが表示されます。
[キャンセル] (6 番目の画面) ボタンを押すと、いつでもインポートせずにインポート メニューを終了できます。
5. サンプルの開始[Start]、2nd Screen ボタンと終了[End]、3rd Screen ボタンを調整できます。
開始または終了を選択し、[+] と [-] を使用して調整します。内側の [+] と [-] ボタンは、より細かい解像度で調整します。これは、サンプルが長すぎる場合や、一部だけが必要な場合に最適な機能です。
6. [プレビュー]、1st Screen ボタンを押してサンプルを聞きます。
7. 編集が完了したら、インポートオプションを選択してサンプルをロードします。
楽器リストに:-
 - 7 番目の画面の[低品質のインポート]ボタンを押します。これにより、低品質のサンプルがインポートされます。これにより、ファイル サイズが小さくなり、メモリが節約されます。
ただし、オーディオの音質は低下します。
 - 8 番目の画面の[Import Normal]ボタンを押します。これにより、通常の Tracker Mini 品質仕様でサンプルがインポートされます。これにより、ファイル サイズが大きくなり、メモリを多く消費します。トレードオフとして、最適なオーディオ音質が得られます。

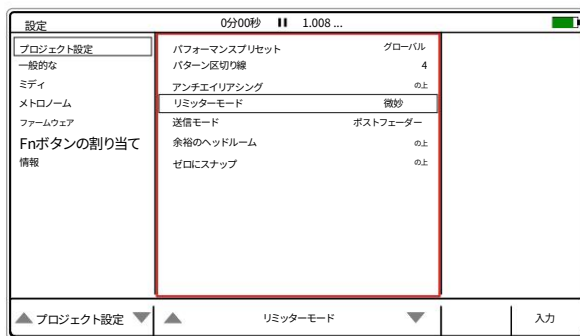
サンプルローダーとインストゥルメントリストブラウザ内でインストゥルメントをコピーして貼り付け、複製することもできます。[コピー]専用ボタンを使用してコピーし、[Shift] + [コピー]で貼り付けます。

3 プロジェクト

3.7 設定オプションの概要

「Config」メニューでは、さまざまなオプションを設定できます。これらのデフォルト設定は、最初は十分ですが、特定のワークフローや状況には、特定の変更が適している場合があります。これらの詳細については、関連するセクションで説明します。ここでは、グローバル設定の概要のみを説明します。

[Shift] + [4]を押すか、[メニュー]で「設定」ページに移動します。



オプション ウィンドウ間を移動するには、(左) または (右) を押します。赤い境界ボックスで選択されたウィンドウが示されます。リストされている目的のオプションに移動するには、(上) または (下) を押します。

また、[上]と[下]の画面ボタンでオプションを選択し、メニューウィンドウを自動的に選択します。

設定オプション

メニュー	オプション	説明	書籍セクション
プロジェクト設定パフォーマンスプリセット		パフォーマンスプリセットをグローバル構成として保存することも、各プロジェクトにローカルとして保存することもできます。	パフォーマンスモード
プロジェクト設定パターン区切り線		選択したステップのハイライト レベルを設定し、パターンの視覚化を向上させます。	パターンフォーマット
プロジェクト設定 アンチエイリアシング		アンチエイリアシングを「オン」に設定すると、サンプル再生時によりクリーンなサウンドが得られます。オフにすると、よりローファイなビンテージ感になります。	
プロジェクト設定リミッターモード		リミッターのアタックとリリースの特性を微妙なものから極端なものまで設定します。	マスターエフェクト
プロジェクト設定 送信モード		センドをプリフェーダー、つまりボリュームまたはポストフェーダーから独立して設定します。	マスターエフェクト
プロジェクト設定 追加ヘッドルーム		出力オーディオに余分なヘッドルームを追加してクリッピングを回避します。	
プロジェクト設定をゼロにスナップ		オーディオの交差をゼロ ポイントにスナップします。サンプル再生ページでは緑色のマーカーとして使用されます。	楽器
一般的な	ディスプレイの明るさ	5 インチ ディスプレイの明るさレベルを、高、中、低の 3 つの設定間で調整します。	システム
一般的な	表示テーマ	画面の配色。オリジナルは背景が暗く、モノクロは明るいです。	システム
一般的な	表示フォント	テキスト フォント オプション。オリジナルはクラシックなコンソールの外観ですが、「新しい」はより小さく、より標準的です。	システム
一般的な	録音オプション	録音する内容（ノート、クオンタイズ、マイクロタイミング、ペロシティ）のオプションを設定します。	シーケンシング手順
一般的な	番号モード	すべての数値を 0 または 1 から始まる 10 進数または 16 進数形式に設定します。クラシックな外観と操作感です。	システム
一般的な	パターン配置	パターン表示を従来の垂直表示または代替の水平表示に設定します。	パターン
一般的な	パターントップ情報	パターン画面の上部にトラック名のみ、追加情報のみ、またはオフを表示できます。	パターン
一般的な	ライン入力チャンネル	ラインのオーディオ入力をステレオ、モノラル左、モノラル右から選択します。	オーディオ

3プロジェクト

メニュー	オプション	説明	書籍セクション
ミディ	出勤	マスター クロックのソースを内部 (デフォルト) または外部 USB または MIDI 入力ジャックに設定します。	ミディ
ミディ	退勤	Tracker Mini クロック出力を設定します。オフ、USB、MIDI 出力ジャック、USB + MIDI 出力ジャック。	ミディ
ミディ	輸送イン	トランスポート制御コマンドのソースを、内部 (デフォルト) または外部 USB または MIDI 入力ジャックに設定します。	ミディ
ミディ	輸送アウト	トランスポート制御コマンドの出力を、オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプションに設定します。	ミディ
ミディ	ノート	外部ノートの入力ルーティングを設定します。オフ、USB、MIDI 入力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプションに設定します。	ミディ
ミディ	ノート入力チャンネル	外部機器から受信するノートの MIDI チャンネルを設定します。すべてのチャンネルまたは Ch 1-16 を選択します。	ミディ
ミディ	MIDI出力	MIDI 出力ルーティングを、オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプション間で設定します。	ミディ
ミディ	CC入力	CC (コントロール チェンジ) 入力ルーティングをオフ、USB、MIDI 入力ジャック、USB + MIDI 入力ジャックに設定します。	ミディ
ミディ	CC 入力チャンネル	CC (コントロール チェンジ) 受信メッセージの MIDI チャンネルを設定します。すべてのチャンネルまたは Ch 1-16 を選択します。	ミディ
ミディ	中央のC	中央の C を C-3、C-4、C-5、C-6 に設定します。外部ギアを使用して Tracker Mini の範囲を調整します。	ミディ
ミディ	クロック同期補正	着信同期の遅延補正。-6 ~ +6。 MIDI ジャックまたは USB クロック入力で使います。	ミディ
メトロノーム	州	ライブ録音時にメトロノームをオンまたはオフにします。	プロジェクト
メトロノーム	プレロール	録音を開始する前に 4 のカウントインを提供します。	プロジェクト
メトロノーム	拍子記号の数値 拍子記号の分子の上限		プロジェクト
メトロノーム	拍子記号の小数点以下		プロジェクト
メトロノーム	音量	メトロノームの音量レベル	プロジェクト

メニュー	オプション	説明	書籍セクション
ファームウェア	ファームウェアアップデート	SD カードの「ファームウェア」フォルダにある OS に基づいてファームウェア アップデートをアクティブ化します。	システム
ファームウェア	現行版	インストールされている OS の現在のバージョンを表示します。視覚的なインジケータのみです。	システム
ファームウェア	建てる	ファームウェアビルドバージョンの表示	
ファームウェア	設定をリセット	この設定メニューをデフォルトの元の設定にリセットします。	システム
FnボタンのバインドFn1		機能ボタン[1]に関連付けられたページを設定します	システム
FnボタンのバインドFn2		機能ボタン[2]に関連付けられたページを設定します	システム
FnボタンのバインドFn3		機能ボタン[3]に関連付けられたページを設定します	システム
FnボタンのバインドFn4		機能ボタン[4]に関連付けられたページを設定します	システム
Fnボタンのバインド Fn1+Shift		機能ボタンコンボに関連付けられたページを設定します [Shift] + [1]	システム
Fnボタンのバインド Fn2+Shift		機能ボタンコンボに関連付けられたページを設定します [Shift] + [2]	システム
Fnボタンのバインド Fn3+Shift		機能ボタンコンボに関連付けられたページを設定します [Shift] + [3]	システム
Fnボタンのバインド Fn4+Shift		機能ボタンコンボに関連付けられたページを設定します [Shift] + [4]	システム
情報	..	一般情報とライセンスの詳細。	



4

パターンフォーマット

各プロジェクトには、8トラックに渡って最大 255 のパターンが含まれます。各パターンには、トラックあたり最大 128 ステップを保持できます。パターンは Tracker Mini の核であり、パターンシーケンサーに組み込まれています。シーケンサーは、Tracker Mini が通常のデジタルオーディオワークステーションと異なる点です。ステップはパターンを作成する際の構成要素であり、これらをオーディオアレンジメントに組み立てることで、ビートやメロディーを作成できます。各ステップは、ノート、インストゥルメント、および 2 つの FX スロットで構成されます。これらは、再生が開始されて各行がアクティブになるとトリガーされます。これにより、オーディオ情報、エフェクトアクション、または MIDI メッセージがトリガーされます。パターンは、完全な曲の小片要素であり、ステップを使用して構築された個別のモジュールとして作成できます。パターンは、その後、曲モードで組み合わせて配置され、フルレンジのトラックに連鎖されます。このセクションでは、オーディオトラックで使用するパターンに焦点を当てます（ただし、MIDI ステップは、

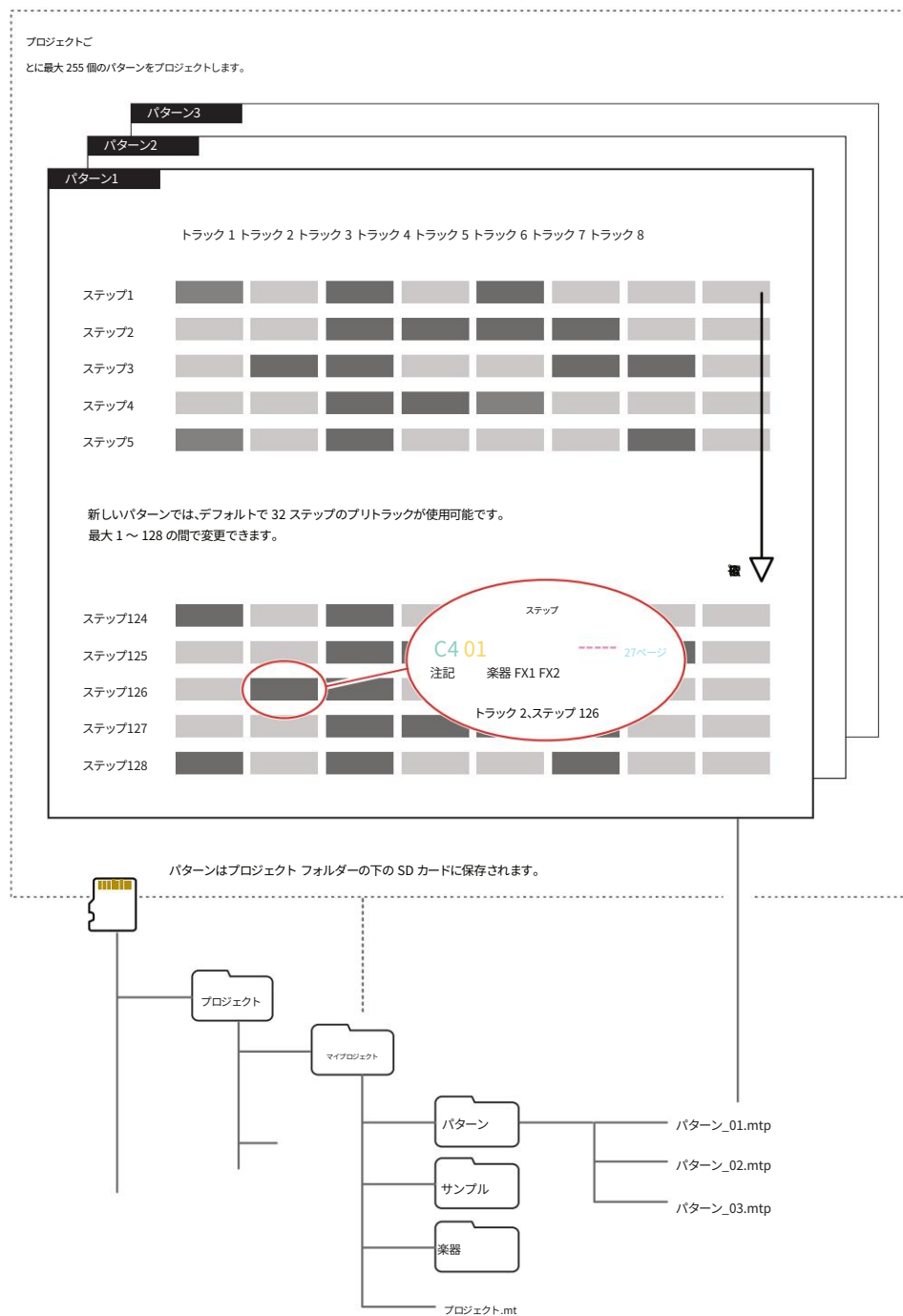
音声付き）。このセクションでは、基本的なパターンの作成と、その構成要素全般に関する全体的なガイダンスを提供します。これはパターンの基礎であり、次にステップとシーケンスについてさらに詳しく説明します。このセクションでは、基本的なパターンの作成、編集、使用を開始するために必要なすべての基本的な構成要素とプロセスについて説明します。ステップのコンポーネントのより高度で詳細な要素と、より高度なシーケンス機能については、後で説明します。

4 パターンフォーマット

4.1 パターンとは何か?

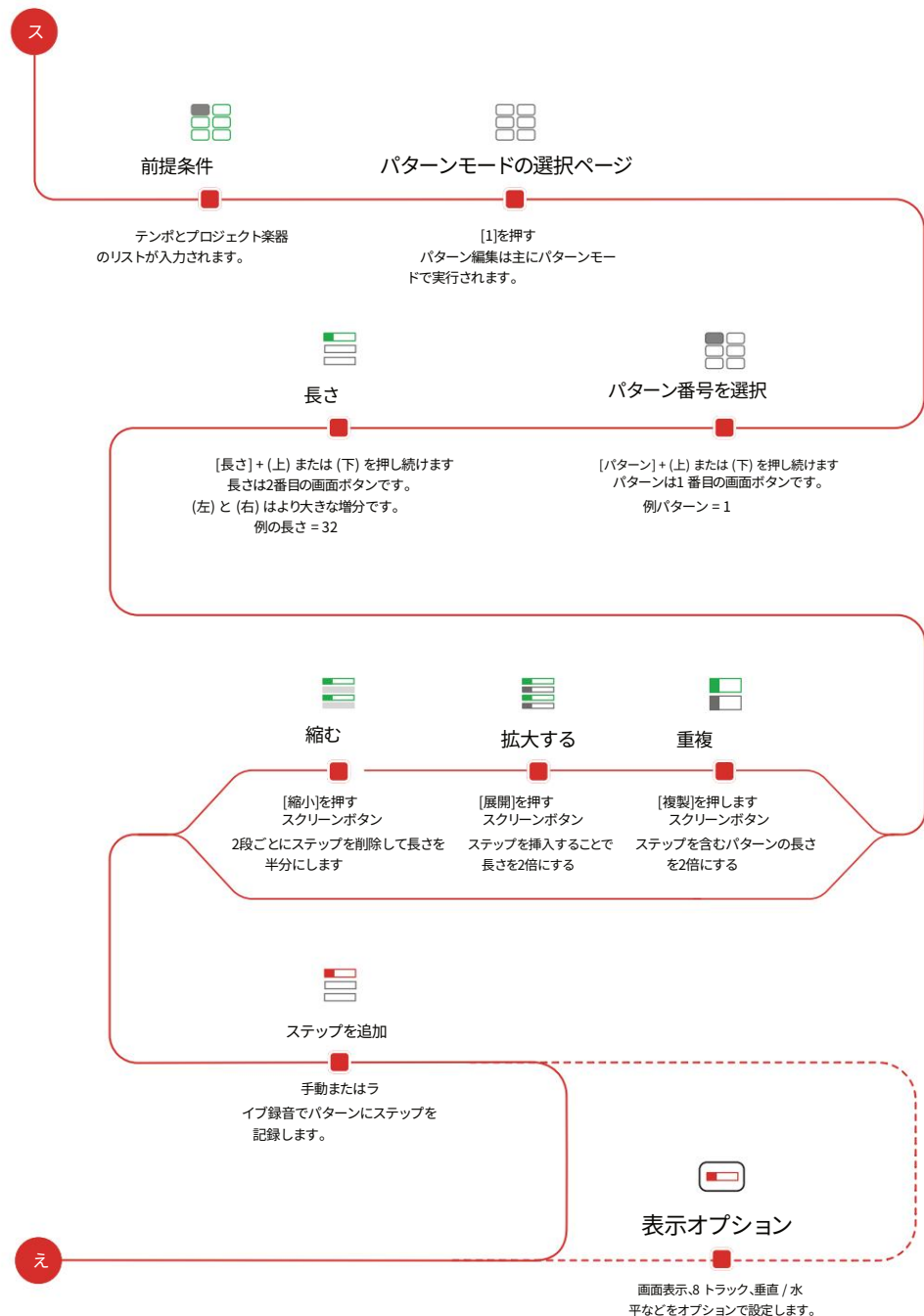
パターンは、それぞれ一連のステップがマッピングされた 8 つのトラックの組み合わせです。ステップはメロディーまたはビートを形成します。たとえば、トラック 1 はドラム、トラック 2 はパーカッション、トラック 3 はベースなどになります。パターンは、Tracker Mini に手動で「プログラム」されたステップを使用するか、リアルタイムで録音することによって作成できます。

ノート



4.2 パターン作成のプロセス

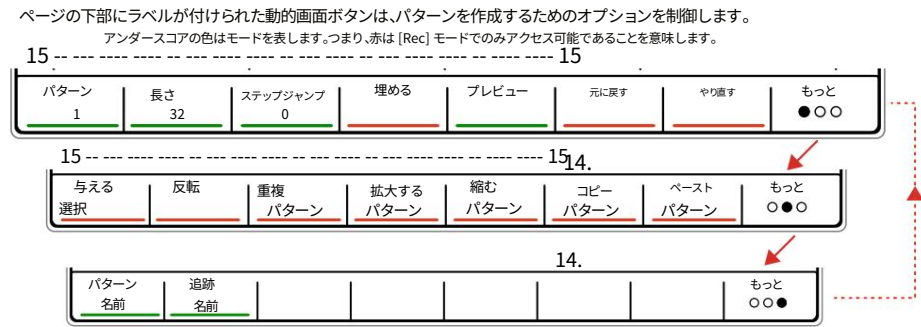
パターンのフォーマットと作成は簡単なプロセスですが、ワークフローを高速化し、音楽制作に素早く移行するのに役立つ優れた方法がいくつかあります。パターンはステップのコンテナであり、ステップのタイミングとトラックのフォーマットを確立します。ダイナミック スクリーン ボタンは頻繁に使用されます。



4パターンフォーマット

4.3 パターンの設定。

パターンとステップの編集は、「パターン」モードで実行されます。最初の要件は、パターン自体を作成することです。その後、ステップを追加してメロディーやビートを作成できます。パターンのコマンドは、ページの下部にあるダイナミックスクリーン ボタンから使用できます。これらは、モードや選択に応じて変わります。



メニューオプション	関数	説明
パターン	パターンの選択	編集するパターンを選択します。これにより、プロジェクト内の 1 ~ 255 のパターン番号が選択されます。
長さ	パターンの長さ	パターン内のステップ行の数を調整します。デフォルトは 32 ですが、パターンでは最大 128 行を使用できます。
ステップジャンププログラミング支援		パッドを使用してステップを記録するのに役立ちます。定義されたステップで選択カーソルが自動的にジャンプします。
埋める	プログラミング支援	プログラミング手順を支援します。定義された選択基準に基づいて手順を自動的に入力します。
プレビュー	楽器プレビュー	サウンドをプレビューできるように、ステップごとに楽器を演奏します。
元に戻す	元に戻す指示	利用可能な場合は、最後のアクションの前の状態をリセットし、最後の（最大 20 個の）コマンドを事実上元に戻します。
やり直す	最後にやり直す指示	利用可能な場合は、最後のアクションの後の以前の状態を復元し、最後の（最大 20 個の）コマンドを効果的にやり直します。
与える選択	バウンスオーディオ	選択範囲を新しいオーディオ サンプルにレンダリングします。他の場所で使用したり、トラックの消費量を削減したりするのに役立ちます。
反転	ステップを反転	選択範囲内のすべてのステップを垂直に反転します
重複パターン	パターンを拡張する	パターン全体とそれに関連するステップを拡張し、パターンの長さを 2 倍に拡張します。
拡大するパターン	パターンを拡張する	既存のステップの間に空白のステップを追加してパターンを拡張し、パターンの長さを 2 倍にします。
縮むパターン	契約パターン	2 ステップごとに削除してパターンの長さを縮小し、パターンの長さを半分にします。
コピーパターン	コピー	パターン全体を仮想クリップボードにコピーします。
ペーストパターン	ペースト	仮想クリップボードからコピーしたパターンを現在の位置から始まる場所に貼り付けます。
パターン名前	パターンに名前を付ける	現在のパターン名を変更するには、英数字キーボードを開きます。
トラック名	トラックに名前を付ける	現在のトラック名を変更するために英数字キーボードを開きます。
もっと	ページの変更	次のコマンドページを選択します

■ パターンモードページの選択

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. パターンページのオプションがページの下部に表示され、8つの画面ボタンで表されます。
3. オプション ページを変更するには、[詳細] (8番目の画面ボタン) を押します。これにより、パターン オプションの2つのページが切り替わります。

■ パターンの選択

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. パターンが再生されていないことを確認します。
3. オプション ページ 1 が表示されていることを確認します。 [詳細]を押して、パターン オプションの2つのページを切り替えます。
4. [パターン] - 1st Screenボタン+ (上)または (下)を押し続けます。パターン番号1~255の間で選択できます。選択された空白のパターンはデフォルトで32ステップになります。[+] ボタンと [-] ボタンも使用できます。
5. 現在アクティブなパターン番号が情報バーの左上に表示されます。

■ パターンの長さを調整する

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. オプション ページ 1 が表示されていることを確認します。 [詳細]を押すと、パターン オプションの2つのページが切り替わります。
3. [長さ] - 2番目の画面ボタン+ (上)または (下)を押し続けます。パターンの長さ1~128のステップを選択できます。デフォルトは32です。矢印ボタン (左) または (右) は、1、2、4、8、16などの定義済みの単位で長さを設定します。

ヒント: 最初は短い長さからパターンを作成することをお勧めします。たとえば、8 または 16 ステップから始めて、ビートまたはメロディーを作成します。その後、ステップとともにこれを複製/拡張し、編集してより長いパッセージを作成できます。

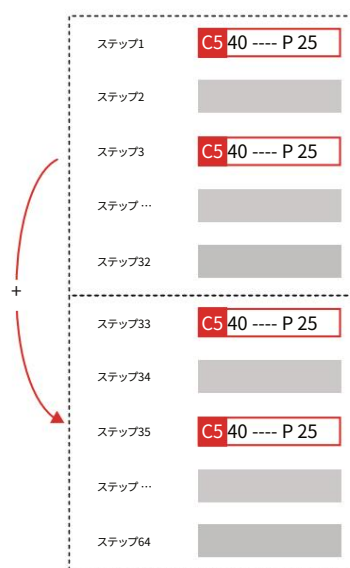
4パターンフォーマット

ノート

■ パターンの長さを延長する

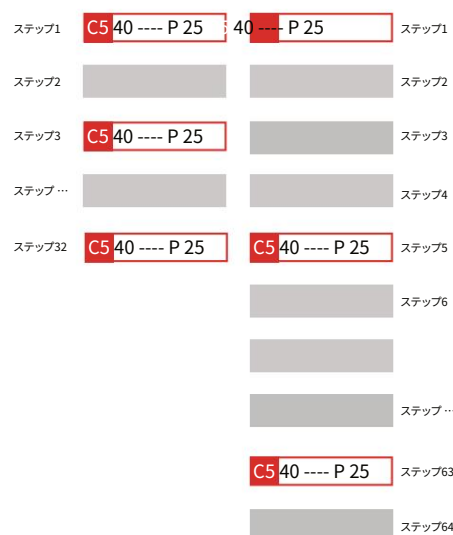
1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. オプション ページ 2 が表示されていることを確認します。 [詳細]を押して、パターン オプションの 2 つのページを切り替えます。
3. [Rec]を押して録音モードを選択し、編集できるようにします。画面ボタン
それ以外の場合は使用できず、暗く表示されます。
4. 現在のパターンはいくつかの方法で拡張できます。オプション
8 つの画面ボタンから利用できる機能は次のとおりです：
 - [パターンの複製]を押します。パターンは
パターン全体をその手順とともに複製します。実質的にパターンの長さが 2 倍になります。
 - [パターンを拡張]を押します。既存のステップの間に追加のステップ行を挿入することで、パ
ターンが拡張されます。パターンの長さを伸ばすことで、実質的に 2 倍になります。
 - [長さ]を調整すると、パターンの長さも長くなります。最後に新しい空のステップ行が追加されま
す。
5. 以前の状態を復元する必要がある場合は、[元に戻す]または[やり直し]画面ボタンを使用できます。
これらはページ オプションの 1 ページ目にあります。

パターンの複製



パターンの長さを2倍にする

パターンを展開



各ステップの後に空白のステップが追加されます

パターンフォーマット4

ノート

■ パターンの長さを短くする

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. オプション ページ 2 が表示されていることを確認します。 [詳細]を押して、パターン オプションの 2 つのページを切り替えます。
3. [Rec]を押して録音モードを選択し、編集できるようにします。画面ボタン
それ以外の場合は使用できず、暗く表示されます。
4. 現在のパターンはいくつかの方法で縮小できます。オプション
8 つの画面ボタンから利用できる機能は次のとおりです：
 - [パターンを縮小] を押します。パターン内の 2 番目のステップを削除することで、パターンが縮小されます。これにより、空が塗りつぶされているかに関係なく、すべてのステップが削除されます。実質的に、パターンの長さが半分になります。
 - [長さ]を調整すると、パターンの長さも短くなります。ステップは非表示になりますが、パターンの長さを延長すると復元されます。
5. 必要に応じて[元に戻す]または[やり直し]画面ボタンを使用して、元に戻すことができます。
以前の状態。

オリジナルパターン	影響を受けるパターン	縮んだパターン
ステップ1 C6 40 ---- P 25	ステップ1 C6 40 ---- P 25	ステップ1 C6 40 ---- P 25
ステップ2 C5 40 ---- P 25	ステップ2 C5 40 ---- P 25	ステップ2
ステップ3 	ステップ3 	ステップ3 C6 40 ---- P 25
ステップ4 	ステップ4 	ステップ4 E5 40 ---- P 25
ステップ5 C6 40 ---- P 25	ステップ5 C6 40 ---- P 25	
ステップ6 B5 40 ---- P 25	ステップ6 B5 40 ---- P 25	
ステップ7 E5 40 ---- P 25	ステップ7 E5 40 ---- P 25	
ステップ8 	ステップ8 	

2ステップごとに削除

結果として半分になったパターン

4パターンフォーマット

4.4 パターンのコピーと貼り付け。

パターンは、異なるパターン スロット間でコピーして貼り付けることができます。これにより、パターン全体とそのステップ、および長さの構成がコピーされます。

■ パターンのコピーと貼り付け

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. このプロセスでは、ページ 1 と 2 のオプションが必要です。 [詳細]を押すと、パターン オプションの 2 つのページを切り替えることができます。
3. [Rec]を押して録画モードを選択し、編集できるようにします。画面ボタンそれ以外の場合は使用できず、暗く表示されます。
4. パターンページ 1 で、コピーするパターンを選択し、 [パターン] 1st Screen ボタン + (上) または (下) を押し続けます。例では、パターン 1 を選択します。
5. パターン2ページで、 [パターンコピー]画面ボタンを押します。パターンはクリップボードにコピーされました。
6. パターンページ1で、貼り付けるパターンを選択し、 [パターン] 1stを押したままにします。画面ボタン、+ (上) または (下)。例では、パターン 2 を選択します。
7. パターンページ 2 で、 [パターンを貼り付け]画面ボタンを押します。パターンは現在のパターンに貼り付けられ、既存のデータは上書きされます。パターンを他のパターンスロットに貼り付け続けることもできます。
- 8.必要に応じて[元に戻す]または[やり直し]画面ボタンを使用して、元に戻すことができます。以前のパターン状態。

ノート

4.5 選択したステップを反転する。

パターンは上から下に作成され、ステップ行にステップが割り当てられます。パターンで選択したステップは反転できます。これにより、ステップの再生順序が逆になります。たとえば、選択した最初のステップが最後に再生され、その逆も同様です。

■ パターン内のステップ範囲を反転する

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. オプション ページ 2 が表示されていることを確認します。 [詳細]を押して、パターン オプションの 2 つのページを切り替えます。
3. [Rec]を押して録音モードを選択し、編集できるようにします。画面ボタンそれ以外の場合は使用できず、暗く表示されます。
4. 最初のステップに移動します。[Shift] + (上) または (下) を押して、ステップのシーケンスおよび/またはトラック全体のステップを選択するには、[Shift] + (左) + (右) を押します。
5. [画面反転]ボタンを押すと、ステップの範囲の順序が反転します。選択すると、ステップの垂直順序が反転します。ステップはそれぞれのトラックに残ります。
6. 必要に応じて[元に戻す]または[やり直し]画面ボタンを使用して、元に戻すことができます。以前の状態。

オリジナルレンジ				反転範囲			
	トラック1	トラック2		トラック1	トラック2		
ステップ1	C6 40 ---- P 25			C6 40 ---- P 25		ステップ1	
ステップ2		C6 40 ---- P 25		E5 40 ---- P 25		ステップ2	
ステップ3	C6 40 ---- P 25			C6 40 ---- P 25		ステップ3	
ステップ4	E5 40 ---- P 25				C6 40 ---- P 25	ステップ4	

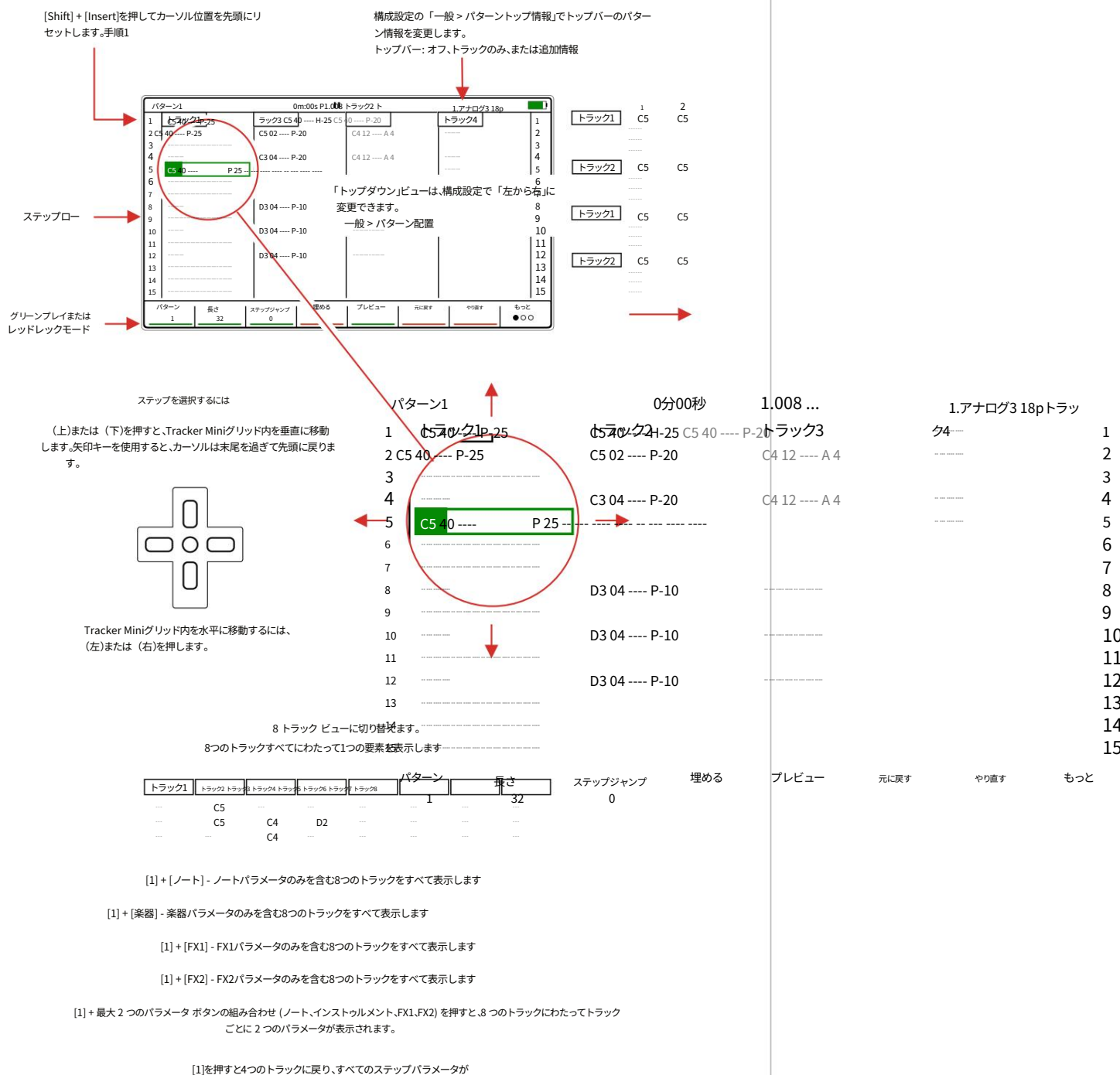
選択範囲 2 - 4 は赤で囲まれています

反転範囲 2-4 赤で囲まれている

4パターンフォーマット

4.6 パターン モードのページ レイアウト オプション。

パターンとステップの編集は、デフォルトで割り当てられたボタン [1] を押すか、[メニュー] を使用して選択された「パターン」モードで実行されます。ステップを編集するには、[Rec] を選択します。パターン モードの表示は、構成オプションで変更できます。



■ パターンページのナビゲーション

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. ステップカーソルに選択されたステップの緑の枠が表示されます。
通常の再生モードでは、パラメータは緑色で強調表示されます。これは、フォーカスされているステップと現在の再生ヘッドの位置を示します。
3. 位置を垂直方向に移動するには、(上) または (下) を押します。選択範囲がスクロールし、パターンの最後で先頭に戻ります。
4. トラック間で位置を水平方向に移動するには、(左) または (右) を押します。
選択すると、表示されているトラック 1 ~ 4 がスクロールされ、ページの右側のトラック 5 ~ 8 が切り替わります。このビューはデフォルトです。
5. [Shift] + (上)、(下)、(左)、(右)を押して選択するだけでなく、
さまざまな手順をナビゲートします。
6. 再生ヘッド/ステップセクターをパターンの一番上のステップ 1 に戻すには、シーケンサーが停止しているときに [Shift] + [Insert] を押します。

■ 4トラックビューから8トラックビューに変更

1. デフォルトでは、パターン ページには 4 つのトラックが表示されます。これを、さまざまなステップ オプションを使用して 8 つのトラックを表示するように変更できます。
 - ノートパラメータのみの 8 トラック: [1] + [Note] を押します。
 - インストゥルメントパラメータ付きの8トラック: [1] + [インストゥルメント]を押します。
 - FX1パラメータのみの8トラック: [1] + [FX1]を押します。
 - FX2パラメータのみの8トラック: [1] + [FX2]を押します。
 - 2 つのパラメータを選択した 8 つのトラック: [1] + [P1] + [P2] を押します。ここで、「P1」と「P2」は、[Note]、[Instrument]、[FX1]、[FX2] のいずれか 2 つです。
 - 4トラックモードに戻すには、[1]を押します
2. これはページ[1]が「パターン」として割り当てられていることに依存します。これはデフォルトですが、設定で変更できます。

4パターンフォーマット

ノート

■ 縦表示モードと横表示モードの切り替え

1. Tracker Mini のデフォルト モードでは、パターンが上から下に垂直に配置されて表示されます。これは、一般的に Tracker の従来の表示方法です。これを、左から右の水平表示に変更できます。これはあまり一般的ではありませんが、より現代的な DAW 配置に慣れている人には適しているかもしれません。
2. [Shift] + [4]を押して、「Config」プロジェクト設定メニューを開きます。
3. 左側のウィンドウが赤くハイライト表示され、フォーカスされていることを確認します。(左) または (右) を押してウィンドウを移動します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して[上]または[下]に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
4. (上)または(下)を押して、境界ボックスでハイライト表示します。
「一般」オプション。または、ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、[上]または[下]に移動します。
5. 一般オプションウィンドウを赤くハイライトします。
(左) または (右) を押します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して[上]または[下]に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
6. (上)または(下)を押して、境界ボックスでハイライトします。
「パターン配置」オプション。または、ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、[上]または[下]に移動します。
7. 水平表示と垂直表示のオプションを変更するには、[変更]を押します。使用可能なオプションをリストするパラメータ ポップアップ ウィンドウが表示されます。
8. (上) / (下) または[上] / [下]画面ボタンを押して、目的のオプションを強調表示します。
 - 垂直リボルバー - トラックのスクロールはパターンの終了/開始で折り返されます。ページ ビューにもパターンの折り返しが表示されます。
 - 垂直オリジナル - トラックは上から下、下から上にスクロールします。
ビューには線形パターンが表示されます。
 - 水平 - トラックは左から右にスクロールし、ビューは直線的になります。
9. 選択を確定するには、画面左から6 番目の[適用]ボタン、変更せずに終了するには、画面左から3 番目の[キャンセル]ボタンを押します。
10. 選択したオプションがディスプレイに反映されます。

■ パターンの変更 トップ情報詳細

1. Tracker Mini のデフォルト モードでは、パターン表示の上部に情報バーとトラックが表示されます。これを変更して、Tracker Mini のパターン グリッドをより明確にすることができます。
2. [Shift] + [4]を押して、「Config」プロジェクト設定メニューを開きます。
3. 左側のウィンドウが赤くハイライト表示され、フォーカスされていることを確認します。(左) または (右) を押してウィンドウを移動します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して[上]または[下]に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
4. (上)または(下)を押して、境界ボックスで「一般」を強調表示します。
オプション。または、ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、[上]または[下]に移動します。
5. 一般オプションウィンドウを赤くハイライトします。
(左) または (右) を押します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して[上]または[下]に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
6. (上)または(下)を押して、境界ボックスでハイライトします。
「パターントップ情報」オプション。または、ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、[上]または[下]に移動します。
7. 水平ビューと垂直ビューを切り替えるには、[変更]を押します。使用可能なオプションをリストしたパラメータ ポップアップ ウィンドウが表示されます。
8. (上) / (下) または[上] / [下]画面ボタンを押して、目的のオプションを強調表示します。
 - オフ - ページの上部に情報は表示されません。
 - トラック名 - トラック名情報のみを表示します。
 - 追加情報: トラックと上部バーに、時間、トランスポート、パターン、楽器などの詳細情報を表示します。これがデフォルトです。
9. 選択を確定するには、画面左から6 番目の[適用]ボタン、変更せずに終了するには、画面左から3 番目の[キャンセル]ボタンを押します。
10. 選択したオプションがディスプレイに反映されます。

4パターンフォーマット

■ パターングリッドの視覚的な区切りを変更する

パターン グリッドには、パターンにステップをシーケンスする際の視覚的な補助として、多数のグラフィック ガイドがあります。これは、デフォルトでは 4 つの分割に設定されており、1.5.9 行目などに視覚的なオンビート ガイドが表示されます。これらは、**[構成]** メニュー設定で変更できます。

1. [Shift] + [4] を押して、「Config」プロジェクト設定メニューを開きます。
2. 「プロジェクト設定」オプションに移動します。
(左) または (右) のメニュー ウィンドウの下にある関連する画面キーを押して[上]または[下]に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
3. プロジェクト設定オプションの中央ウィンドウで、「パターン区切り線」を強調表示します。
4. 左画面ボタンから6番目の[変更]ボタンを押します。
5. (上) / (下) または[上]または[下]画面ボタンを押して、1 ～ 16 の間で目的のオプションを強調表示します。
6. 選択を確定するには、画面左から6 番目の[適用]ボタン、変更せずに終了するには、画面左から3 番目の[キャンセル]ボタンを押します。
7. ディスプレイに新しい視覚インジケータの区切りバーが反映されます。

「プロジェクト設定」の「構成」メニューのパターン区切り線設定

Figure 1: Comparison of two types of step-up jump patterns.

Left Diagram (Standard Step-Up Jump Pattern):

ステップ	長さ	ステップアップ
1	32	0

Right Diagram (Modified Step-Up Jump Pattern):

ステップ	長さ	ステップアップ
1	32	0

ステップの位置決めを支援する視覚的な仕切り。
デフォルトで表示される値 = 4。

パターン区切り線。
例 = 3.

パターン区切り線。
例 = 7.

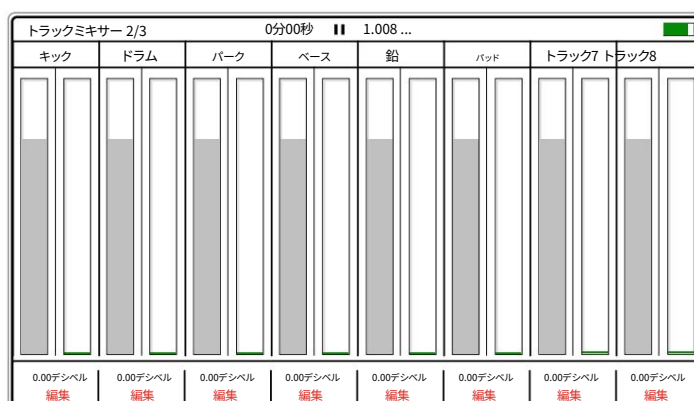
パターンフォーマット4

ノート

■ トラック名の編集

トラック名は編集してカスタム テキストに変更できます。トラック名の長さは最大 7 文字です。デフォルトはトラック 1、トラック 2、トラック 3 などですが、ドラム、パーカッション、ベースなどのより適切な名前に設定できます。

1. [4]を押してマスターを選択します。マスターは3つのページから構成されており、それぞれが [4]ボタンを押すごとに順番に切り替わります。ページは上部のバーの左側に表示されます。
2. ページ 2/3 - トラック ミキサーに移動します。このビューにはすべてのトラックが表示されます。
3. [Rec] を押すと、編集モードのオン/オフが切り替わります。オンに設定すると、各トラックの下部に赤い「Edit」という文字が表示され、トラックごとの画面ボタンが表示されます。
4. 編集するトラックの対応する画面ボタン1～8を押します。たとえば、トラック 1 の画面ボタン (左側の1 番目のボタン) を押します。
5. 英数字の QWERTY キーボードが表示され、デフォルトの「トラック 1」の名前を変更できるようになります。D パッド ナビゲーションと画面ボタン コマンドを使用した QWERTY 機能を使用して、通常どおり編集します。トラック名には最大 7 文字を使用できます。
6. 8番目の画面ボタンの[保存]を押して確認し、すぐに保存します。トラックの新しい名前。
7. 必要に応じて、他のトラックに対して手順 4 ～ 6 を繰り返します。



記録

[Rec] を押すと、マスター ページ 2/3 でトラック名エディターのオン/オフが切り替わります。画面ボタン 1 ～ 8 を押して、編集する特定のトラックを選択します。

4 パターンフォーマット

4.7 クイック スタート ステップの作成。

パターンは単なる空のコンテナであり、メロディのビートを作成するにはステップを追加する必要があります。ステップは基本的に、音符、楽器 (サンプルに基づく)、および 2 つのエフェクト スロットで構成されます。このセクションでは、ステップの構成について簡単に説明してから、後のセクションでより詳細に説明します。

■ パターンにステップを追加する

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. カーソルの位置を垂直方向に移動するには、(上) または (下) を押します。トラック間で位置を水平方向に移動するには、(左) または (右) を押します。
範囲は、[Shift] + D-Pad ナビゲーション ボタンを使用して選択できます。
3. 録音モードを選択し、[Rec] を押します。通常の再生モードでは、選択されたステップは緑ではなく赤で表示されます。
4. ステップを追加するには、専用のステップ機能のノート、楽器、FX1 または FX2 ボタンを押したまま、D パッド ナビゲーションを使用してステップを設定します。また、D パッドの代わりに [+] / [-] ボタンを使用することもできます。
 - [Note] + (上)、(下)、(左)、(右) を押したままにして、ノートの選択を移動します。
強調表示された音符の値をステップに追加します。
 - [楽器] + (上) または (下) を押したままにします。楽器リストからハイライトされた楽器を追加します。これには楽器リストで利用可能な楽器が必要です。デフォルトの音符も割り当てられます。
 - [FX1] + (上) または (下) を押したままにします。ハイライトされたエフェクトが
ステップにエフェクト リストを追加します。
 - [FX2] + (上) または (下) を押したままにします。ハイライトされたエフェクトが
ステップにエフェクトリストを追加します。
5. D パッド ナビゲーターの中央 (Enter) ボタンを使用すると、現在のステップと設定を他のステップ スロットに繰り返し適用できます。

■ パターン内の既存のステップを編集する

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. 位置を垂直方向に移動するには、(上) または (下) を押します。
トラック間で水平方向に配置するには、(左) または (右) を押します。範囲は、[Shift] + D-Pad ボタンを使用して選択できます。
3. 録音モードを選択し、[Rec]を押します。通常の再生モードが設定されている場合、選択されたステップは緑ではなく赤で表示されます。
4. ステップを編集するには、専用のステップ機能ボタン ([Note])を押します。
[Instrument]、[FX1]、[FX2]を選択すると、ステップ選択境界ボックス内のパラメータがハイライト表示されます。
5. (上)、(下)、(左)、(右) ボタンまたは [+] と [-] を使用して、保持されているオプション (ノート、楽器など) の選択したステップ設定を変更します。

■ パターン内のステップを削除する

1. [1]を押して「パターン」ページを開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. 位置を垂直方向に移動するには、(上) または (下) を押します。トラック間で位置を水平方向に移動するには、(左) または (右) を押します。
3. ノートまたはインストゥルメント パラメータが選択されていることを確認します。FX1 または FX2 パラメータが選択されているときに削除すると、FX パラメータ設定のみが削除され、ステップ全体が削除されるわけではありません。MIDI インストゥルメントを削除するには、パラメータ、具体的には [Note] または [Instrument] を削除する必要があります。
4. [削除]を押します。選択したステップまたは選択したステップ範囲が削除されます。
パターンから削除されました。

■ パターンにステップを挿入する

1. [1]を押し続けると「パターン」ページが開きます。[メニュー]からもアクセスできます。
2. 位置を垂直方向に移動するには、(上) または (下) を押します。トラック間で位置を水平方向に移動するには、(左) または (右) を押します。
3. [挿入]を押します。新しい空のステップ行が追加され、選択したステップが挿入されます。
以下の手順は下に移動します。



5

シーケンス手順

ステップを順序付けるプロセスは、Tracker Mini パターン設計の中心的なプロセスです。ステップとパターンは密接に関係しています。前述のパターン形式のセクションでは、パターンの一般的な作成、構造、およびパターンの一般的なナビゲーションについて説明しました。また、基本的なレベルでステップを追加および編集するプロセスについても説明しました。これにより、パターンの基礎が確立されました。

このセクションでは、ステップのシーケンスのワークフローとプロセスについてさらに詳しく説明し、より深く掘り下げて高度な視点を取ります。ステップの 4 つのコンポーネント（ノート、インストゥルメント、FX1、FX2）について詳しく説明し、それぞれの背後にあるものについて理解を深めます。ステップの操作プロセスにおける複数のオプション、インストゥルメントの作成方法や各エフェクトの機能などの詳細な説明が含まれています。ステップはビートやメロディーに使用でき、複数のトラックを組み合わせることでコードを作成できます。ここでは、ステップのオーディオ要素に焦点を当てます。

MIDI ステップとパターンについては、後のセクションで詳しく説明しますが、オーディオ ステップと MIDI ステップの両方の作成に同様のプロセスが適用されます。このセクションでは、パターン内のステップの操作に関連するプロセスとテクニックに重点を置いています。

付属のワークフロー ツールとヒントにより、パターンの作成と音楽制作のプロセスがスピードアップし、Tracker Mini をより快適に使用できるようになります。

5 つのシーケンス手順

5.1 専用のステップ パラメータ ボタン。

ステップは、音符やビートの再生、MIDI アクションのアクティブ化などのイベントをトリガーする構成要素であり、パターンの作成に使用されます。ステップは、パターン シーケンスで使用可能な 8 つのトラックそれぞれを表すパターン行にわたってプログラムされます。

ステップは、それぞれ専用の選択ボタンを持つ 4 つの主要コンポーネントの組み合わせです。

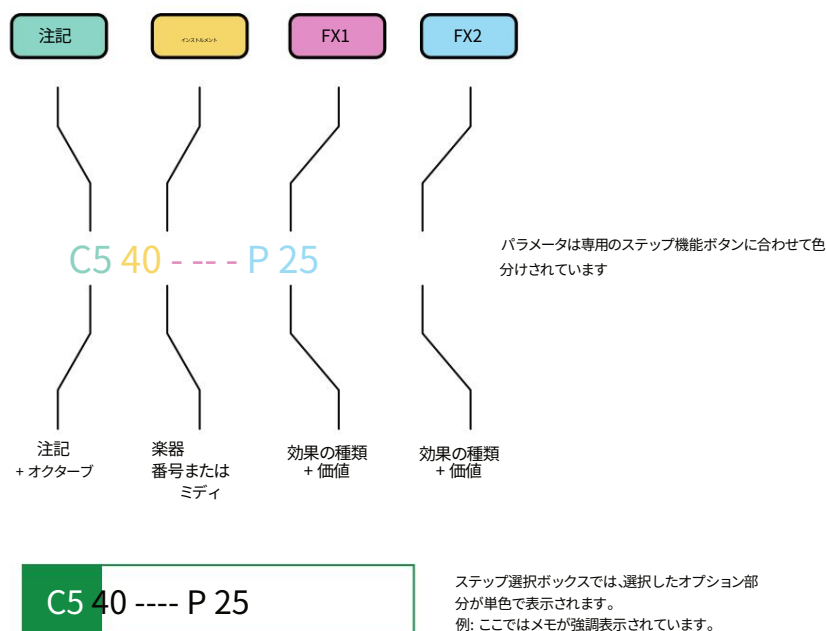
注: これはステップのピッチを設定し、サンプル マップされたドラム ヒットに基づいてメロディーやビートを作成するために重要です。

インストゥルメント。これは、サンプルとそれに割り当てられたパラメータおよび設定の組み合わせです。MIDI チャンネルの設定にも使用されます。

FX1。ステップにモジュレーションとオーディオ エフェクトを適用できる最初のエフェクト スロット。

FX2。ステップにモジュレーションとオーディオ エフェクトを適用できる 2 番目のエフェクト スロット。

ステップ専用パラメータボタン
パターン ページは [1] を押すか [メニュー] から選択できますが、ノート、インストゥルメント、FX1、FX2 には選択したステップを編集するための専用ボタンがあります。

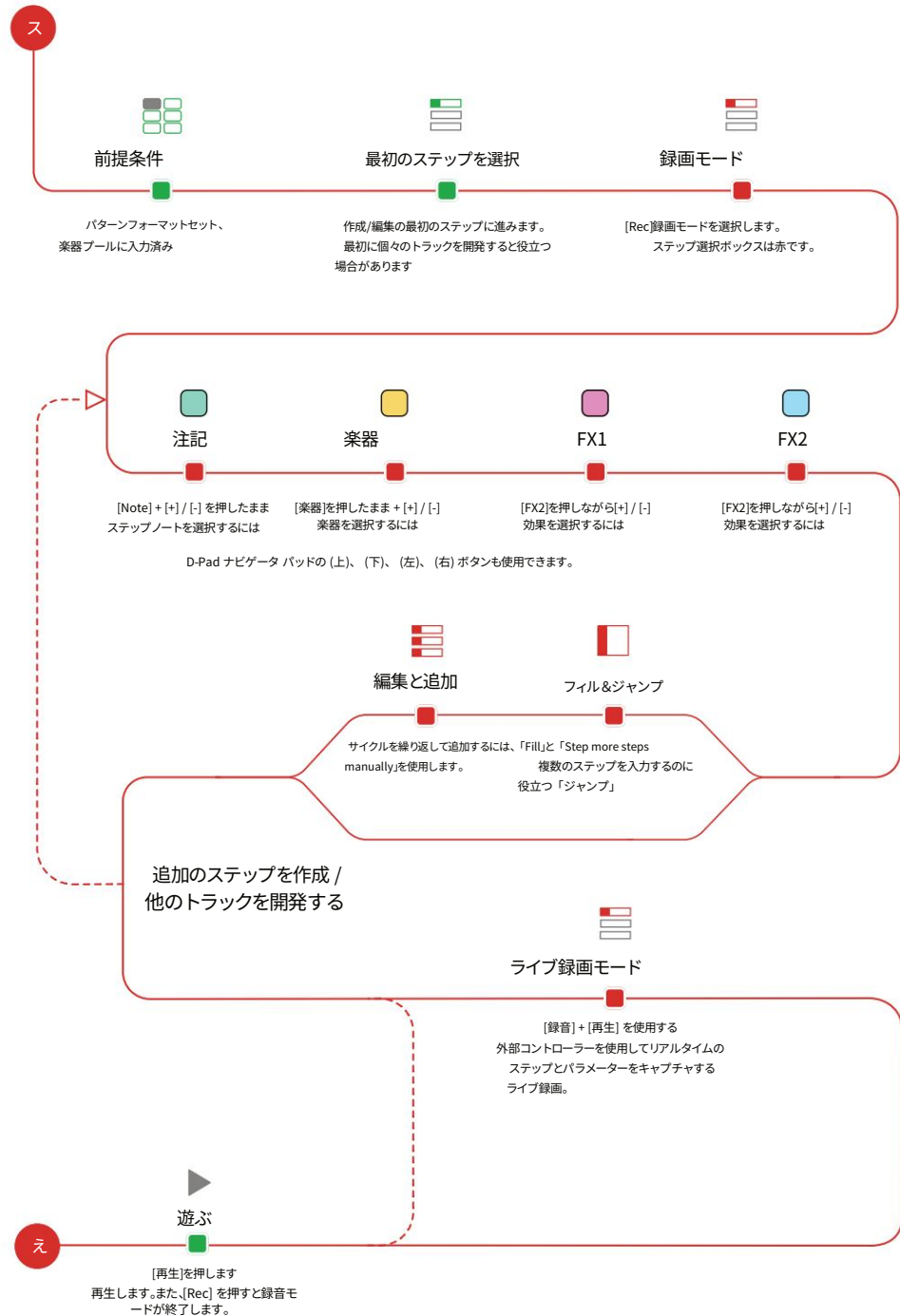


シーケンス手順5

ノート

5.2 ステップ作成のプロセス

ステップは Tracker Mini でシーケンス化され、各ステップにはノート、インストゥルメント、および 2 つの FX スロット オプションが含まれます。これらを関連性のあるトラックに構造化することをお勧めします。たとえば、特に開始点ではトラック 1 のキック ドラムです。



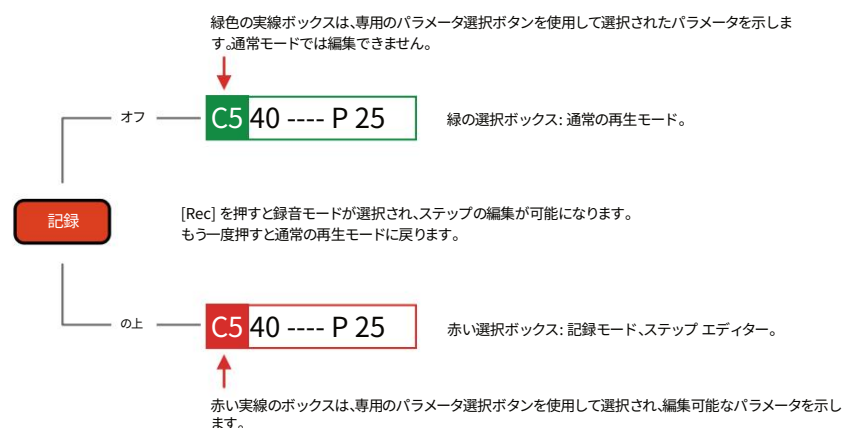
5 つのシーケンス手順

5.3 録画モード。

ステップは、パターン グリッドに録音することで作成されます。ステップを録音する方法は 2 つあります。1 つは、トラックごとに任意の間隔でステップを手動でプログラムする方法です。自動化された機能もワークフローに役立ちます。また、外部コントローラーを使用してリアルタイムのライブ録音も可能です。

選択したステップは、D パッド ナビゲーションを使用して移動します。アクティブなステップには、ノート、楽器、FX1、FX2 の 4 つの要素のうち少なくとも 1 つが表示されます。現在選択されているステップには、緑色の境界ボックスが表示されます。

記録モードで編集するために選択されたステップは、赤い境界選択ボックスとともに表示されます。



専用のパラメータボタンを素早くタップして特定のパラメータを選択します

■ 録画モードのオン/オフの切り替え

1. デフォルト モードでは、Tracker Mini はパターンを再生し、現在選択されているステップが緑色の境界ボックスで示されます。
2. [Rec] を押すと、再生モードと録音モードが切り替わります。パターン内のステップを作成、編集、構成するには、録音モードが必要です。録音モードのときは、境界ボックスが赤で表示されます。
3. [+] ボタンと [-] ボタンは、録音モードで「作業ステップ」を配置するための重要な編集機能です。選択されたパラメータは、単色で強調表示され、録音モードで [+] ボタンと [-] ボタンを使用して変更できます。D パッド ナビゲーション ボタンは、パターン内でカーソルを移動します。
4. 専用のパラメータ ボタンを押し続けると、ノート、インストゥルメント、FX1、または FX2 が一時的に選択され、オプションを選択したり、すばやくタップして選択をロックしたりできます。

シーケンス手順5

ノート

5.4 手動記録の手順。

パターン モードでステップを手動で追加するには、場所に移動し、いくつかのステップ入力ボタン オプションのいずれかを使用します。前提条件は、プロジェクトのインストゥルメント リストにサンプル/インストゥルメント オプションが事前に入力されていることです。

■ 手順を手動で入力して編集するためのクイックスタート

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 編集するターゲットステップを選択します。Dパッドナビゲータ（上）、（下）を使用して上から下へ、つまりステップ 1 行目までスクロールします。（左）、（右）を押してトラックを選択します。ステップは緑色の境界ボックスで強調表示されます。
3. [Rec]を押して録画モードに切り替えます。録画モードは赤色になります。
4. [プレビュー] - 5 番目の画面ボタンを押して、ステップのオーディオを聞きます。
5. メモ手順については、ワークフローに最も適したオプションを使用します。
メモ要素が選択されていることを確認し、[メモ]をタップして選択します。
 - デフォルトのノートを設定するには、[Note] + [+] / [-] または D-Pad ナビゲーター ボタンを押し続けます。選択するノートのノート マトリックスが表示されます。
 - 中央の D-Pad ナビゲーター (Enter) ボタンを押します。デフォルトのノートが現在のステップに配置され、カーソルが次の「ステップ ジャンプ」間隔にジャンプします。(Enter) を押し続けると、ステップの配置が繰り返されます。
 - 任意の [+] ボタンを押すと、定義済みの「C5」ノートが空のステップに配置されます。カーソルの位置は現在のステップに残ります。既存のノートでは、外側の [+] / [-] ボタンはオクターブ単位で変更され、内側の [+] / [-] ボタンは半音間隔でノートを変更します。
 - 空のステップで外側の [-] ボタンを押すと、定義済みの「OFF」コマンドがノート ステップに配置されます。
 - 空のステップで内側の [-] ボタンを押すと、定義済みの「FAD」コマンドがステップ ノートに配置されます。もう一度押すと「CUT」が配置され、もう一度押すと「OFF」が選択されます。
6. [Instrument] + [+] / [-] を押したままにして、楽器リストから選択します。楽器がすでに選択されている場合でも、[+] / [-] を使用して楽器を変更できます。モードをロックするには、押し続ける代わりに [Instrument] をタップします。
7. [FX1] + [+] / [-] を押したままにして、エフェクトリストから FX を選択します。また、[FX1] がすでに選択されている場合、[+] / [-] でエフェクトが変更されます。[FX2] にも同じ手順が適用されます。モードをロックするには、押し続ける代わりに [FX1] または [FX2] をタップします。

5つのシーケンス手順

ノート

手動ステップ入力

記録

パターンのステップを編集するには録音モードをオンにします

トラック1

トラック2

トラック3

トラック4

ステップジャンプ 1

ステップジャンプは (Enter)のみ

ステップジャンプ 2

C5 40 ---- P 25

D6 03 ---- V 10

D6 03 ---- V 10

D6 03 ---- 30 番

D6 03 ---- 50 50

ステップは個別に追加できます。

例: [Note] を押したまま、(上)、(下)、(左)、(右) で移動して、ノート グリッドからノートを選択します。

後続のステップは、D パッド ナビゲータ (Enter) ボタンを押すと記録されます。これにより、選択したノート パラメータが、「ステップ ジャンプ」間隔で定義された行に繰り返し記録されます。

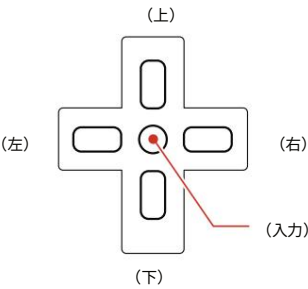
[Shift] + (上) または (下) で複数のステップ行を選択します。複数のトラックにまたがる場合 [Shift] + (左) + (右)

一番上の行で [Shift] + (上) を押すと、トラック内のすべてのステップが選択されます。[Shift] + (上) + (上) を押すと、すべてのステップが選択されます。

既存のパラメータの編集は、パラメータがすでに設定されている場合に限り、同時に行うことができます。これらの変更は元の値に対する相対的なものになります。ステップの割り当てられていない要素は空のままになります。

録音モードで (Enter) ボタンを押すと、音符と楽器が後続のステップに録音されます。これは、選択されたノートまたは楽器が FX パラメータに適用されていない場合に適用されます。

パターン内を移動するための D パッド ナビゲーター。 ステップパラメータ値を編集するためのマスター[+] / [-]。



- [+]

+

空のステップ: 「C5」の音符を配置する
既存の音符: オクターブを増やす
- [+]

+

空のステップ: 「C5」の音符を配置する
既存の音符: 半音を増やす
- [-]

-

空のステップ: 「FAD」コマンドを配置する
既存の音符: 半音を減らす
- [-]

-

空のステップ: 「OFF」コマンドを配置する
既存の音符: オクターブを下げる

C5 03 ---- V 50

選択された音符、C5。

C5 03 ---- V 50

選択された楽器、楽器 #3。

C5 03 ---- V 50

FX1が選択されましたが、効果は適用されていません。

C5 03 ---- 0

FX2 選択、音量 = 50。

編集用に[楽器]などの選択をロックするには、専用のパラメータボタンをすばやくタップします。

シーケンス手順5

ノート

ステップはまとめて編集することもできます。トラック内またはトラック間で範囲を選択して、選択した範囲を編集します。

■ ステップの範囲を手動で編集する

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 編集する対象のステップを選択します。D-Pad ナビゲータの (上)、(下) を使用するか、[+] / [-] を使用して上から下にスクロールします。(左)、(右) を押してトラックを選択します。
ステップは緑色の境界ボックスで強調表示されます。
3. [Shift] キーを押しながら (左) または (右) キーを押してトラック全体の範囲を選択し、[Shift] キーを押しながら (上) または (下) キーを押して行を選択し、選択範囲を拡大します。
4. 個々のトラックのすべてのステップを選択するには、
選択するトラックを選択し、[Shift] + (上) を押します。
5. パターン内のすべてのステップを選択するには、任意のトラックの一番上の行のステップを選択し、
[Shift] + (上) & (上) を押します。
6. [Rec] を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが赤くなり、集成的なステップ範囲を編集できるようになります。
7. 5番目の画面ボタンの[プレビュー]を押すと、選択した範囲のみを再生します。
8. [+] / [-] ボタンで、既存のパラメータ値をすべて変更します。
録音モード時に選択したステップ。
9. 編集するパラメータを選択します。変更できるのは既存のパラメータのみです。
空のパラメータ スロットは変更されず、開いたままになります。
 - ノートを変更するには、[Note] を押したまま、D パッド ナビゲータを使用してノートを選択します。
(Enter)、中央のボタンをタップして、選択したすべてのステップの既存のノートを置き換えます。
必要に応じて、[Note] をタップしてロックし、モードを維持します。
 - 楽器を変更するには、[楽器] + (上) (下) を押したままにするか、[+] / [-] ボタンを使用して、既存の楽器を新しい楽器に置き換えます。必要に応じて、[楽器] をタップしてロックし、モードを維持します。
 - FX1 および FX2 は、範囲が選択されている場合は変更できません。
8. [+] / [-] を押して、選択したパラメータの値をステップ範囲内で調整します。選択したパラメータは赤色で表示されます。値を同時に調整すると、FX 値を含む元の値に対してそれぞれ変更されます。

5 つのシーケンス手順

ノート

■ ステップとステップ範囲のコピーと貼り付け

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. ステップを選択して移動します。必要に応じて、[Shift] + (左) または (右)、[Shift] + (上) または (下) を押して、トラックと行の範囲を選択します。
3. [Rec] を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが赤くなり、ステップまたは集合ステップ範囲のコピーが可能になります。
4. [コピー]ボタンを押します。選択したステップまたはステップ範囲がクリップボードにコピーされます。
5. (上)、(下)、(左)、(右) を使用して、貼り付ける最初のステップにカーソルを移動します。左上のステップは範囲のアンカーです。
6. [Shift] + [コピー] ボタンを押して貼り付けます。コピーされたステップまたはステップ範囲がクリップボードから選択されたステップまたは相対範囲に貼り付けられます。必要に応じて元に戻すとやり直しを使用できます。

■ ステップとステップ範囲の削除

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. ステップを選択して移動します。必要に応じて、[Shift] + (左) または (右)、[Shift] + (上) または (下) を押して、トラックと行の範囲を選択します。
3. [Rec] を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが赤くなり、ステップまたは集合ステップ範囲のコピーが可能になります。
4. [削除]ボタンを押します。選択したステップ（音符または楽器が選択されているエフェクトはすべて削除されます。FX1 または FX2 のみが選択されている場合は、エフェクトのみが削除されます。
5. ノートを削除しても MIDI チャンネル値は削除されません。削除時に楽器パラメータを選択することで削除できます。

■ パターン全体をコピー/貼り付け

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. [1] + [コピー]を押したままにして、現在のパターンをクリップボードにコピーします。
3. 新しいパターンを選択し、[1] + (上) または (下) を押します。
4. [1] + [Shift] + [Copy]を押したままにして、現在のパターンに貼り付けます。

シーケンス手順5

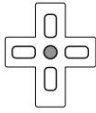
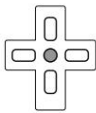

ノート

5.5 ステップジャンプ 複数のステップを記録する

D-Pad (Enter) ボタンを使用してステップを追加すると、完了するとアクティブなステップが自動的に次のステップに進みます。この間隔は、「ステップ ジャンプ」機能に基づいています。これは、定義された間隔でパターンを作成し、ワークフローを高速化するのに役立ちます。[+] / [-] ステップ入力方法を使用する場合、ステップ ジャンプは動作しません。

ステップジャンプの例

記録
パターンのステップを編集するには録音モードをオンにします

			トラック1	トラック2	
	ステップジャンプ 0	1	= ▶ 40 ---- P 25	D5 40 ---- P 25	選択されたステップは進まず、同じステップ位置に留まります。
	[入力]	2		D5 40 ---- P 45	
	ステップジャンプ 1	1	C5 40 ---- P 25	D5 40 ---- P 25	選択したステップは自動的に進み、次のステップの位置を選択します。
	[入力]	2	C5 40 ---- P 25	D5 40 ---- P 45	
	ステップジャンプ 4	1	C5 40 ---- P 25	D5 40 ---- P 25	選択したステップは4ステップ先に進みます。この例では、次の「オンビート」の位置を選択しています。
		2		D5 40 ---- P 45	
		3			
		4			
		5	C5 40 ---- P 25		
		6			
		[入力]			

ステップ ジャンプ設定は、特定の間隔（たとえば、各オン ビート ステップ、各オフ ビート ステップ、またはパーカッションの代替ステップなど）を入力するときに便利です。これにより、ワークフローが高速化され、興味深いシーケンスを作成するのに役立ちます。

5 つのシーケンス手順

ノート

■ ステップジャンプでステップを入力する

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. ステップを選択して移動します。
3. [Rec]を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが表示されます。
赤くなり、ステップを追加できるようになります。
4. [ステップジャンプ] を押したまま、3rd Screen ボタン + [+] / [-] を押します。必要なステップジャンプ間隔に値を設定します。内側の [+] / [-] ボタンは 1 ずつ増加し、外側のボタンは 10 ずつ増加します。
5. (Enter) D-Padボタンを押すとステップが入力され、アクティブなステップが「ステップジャンプ」設定で設定された値だけ進みます。
6. (Enter)を押し続けると、ステップが追加され、セットごとに進み間隔を変更するか、現在のステップを手動で編集します。

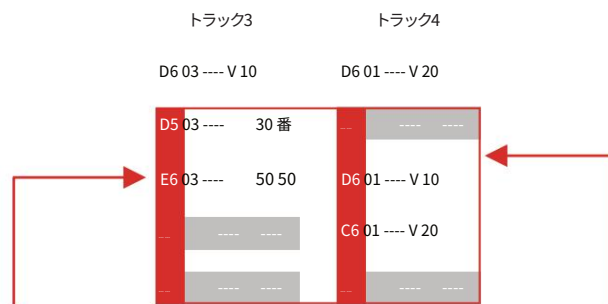
シーケンス手順5

ノート

5.6 複数のステップを記録する

「Fill」機能を使用すると、ステップ範囲をより精巧かつ詳細に作成できます。これにより、定義された基準が自動的に適用されたステップのバッチを作成できるため、ワークフローが高速化されます。また、Fill はメロディーやビートを生成したり、パターンを試したりするための非常にクリエイティブなツールです。

すでにステップが含まれている範囲、空のステップが含まれている範囲、またはその両方の組み合わせを塗りつぶすことができます。塗りつぶしは範囲内で実行され、ステップ ジャンプ パラメータは無視されます。



塗りつぶしパラメータ

選択したパラメータが入力する要素になります。

例: 図はノートが選択されていることを示しています

埋める範囲

塗りつぶしは、適用された塗りつぶし基準に基づいて、選択した範囲のステップに入力します。

例: 図は 2 つのトラック、4 行を示しています。

■ フィルユーティリティへのアクセス

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. [Rec]を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが表示されます。
赤に変わり、ステップの編集が可能になります。
3. ステップの範囲を選択します: [Shift] + (上)、(下)、(左)、(右)を押し続けます
4. 入力するステップパラメータが選択されていることを確認します。[Note]を押します。
[Instrument]、[FX1]、または[FX2]。パラメータは赤色で強調表示されます。
5. [Fill]、4番目の画面ボタンを押します。Fillユーティリティポップアップが開きます。
ウィンドウを開き、選択したステップ範囲と選択したパラメータに適用する基準を選択できるようにします。

5 つのシーケンス手順

ノート

塗りつぶしユーティリティウィンドウ

ウィンドウのレイアウトは、選択したステップ範囲とパラメータに似ています。
ただし、塗りつぶしのコンテンツと機能は、選択内容と選択したオプションに応じて変わります。一般的な塗りつぶしウィンドウと、共通機能の概要を以下に示します。塗りつぶしユーティリティは、主に Tracker Mini 画面の下のダイナミック スクリーン ボタンを使用して制御されます。

フィルにアクセスするには:-

パターンページ[1]の[Rec]モードのときに、[Fill] - 画面ボタンを押します。

- 1) 選択されたパラメータ、2) 選択されたステップ範囲、および 3) 「場所」と「塗りつぶしタイプ」で選択されたオプションに特に必要な基準を含む 5 つのフィーチャの動的領域。

例の図は、「ノート」と「定数」の選択で選択されたノートの範囲を示しています。

どこ？

選択したステップ範囲内で塗りつぶしを適用する場所のオプション。

例: Note は、ノートを含むすべてのステップにノート フィルを適用します。

塗りつぶしタイプ

選択したステップ範囲内でパラメータを適用する方法のオプション。

例: Constant は、一定の音符値 C2 を範囲に適用します。

キャンセル

適用せずに終了します。

塗り

塗りつぶし コマンドをアクティブにします。定義された条件を選択した範囲に適用します。

塗りつぶしユーティリティを開く前に、ステップの範囲が選択され、ステップ パラメータも選択されていることを確認します。この範囲とパラメータによって、塗りつぶしの適用が決まります。

シーケンス手順5

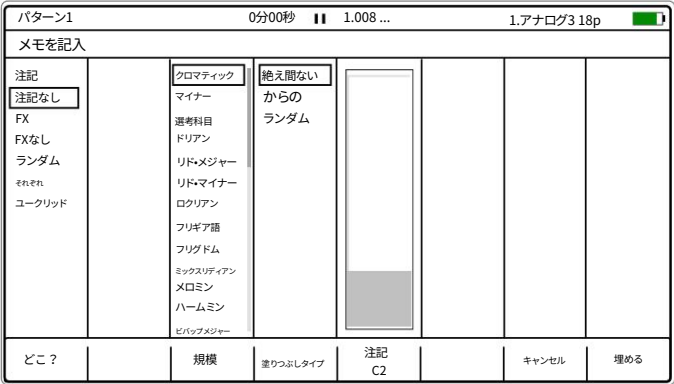
ノート

基本的なFillの使用例

フィルを作成するためのクイックスタートの紹介と例として、空の範囲にノートを入力し、パンバリエーションエフェクトを使用して一連のノートのFX1を埋めます。これにより、パーカッションセグメントが再生されます。

■ ノートフィルの作成

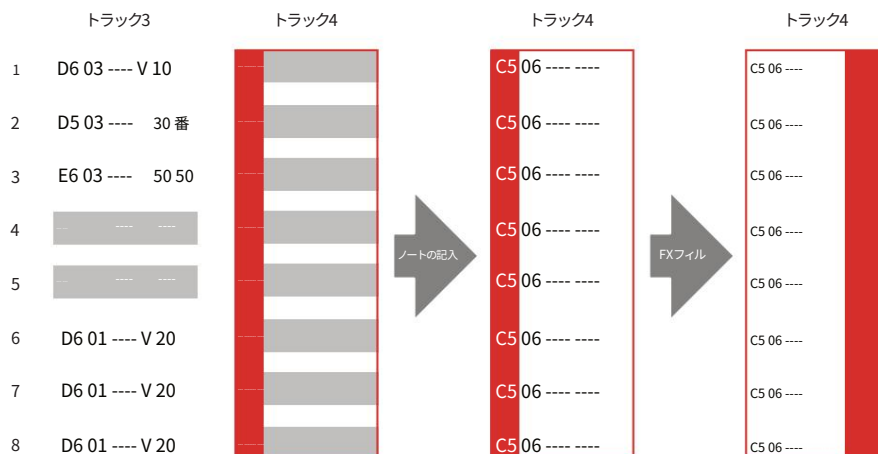
- 1.[1]を押してパターンモードページを選択します。
- 2. [Instrument] を押して、パーカッシブなサウンドを選択します。番号 '6' の楽器「606-ClosedHat」サンプルがプロジェクトの楽器リストに読み込まれており、この例ではこれを使用します。
- 3. [Rec]を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが表示されます。赤くなり、ステップの編集が可能になります。
- 4. 空のステップの範囲を選択します。[Shift] キーを押しながら (上)、(下)、(左)、または (右) を押します。この例では、1 つのトラックで 8 つのステップ行を選択します。複数の行とトラックを選択するオプションも可能です。
- 5. 選択したパターン範囲でノート ステップ パラメータが選択されていることを確認します。[Note] を押すと、赤色で強調表示されます。
- 6. [Fill]、4番目の画面ボタンを押します。Fillユーティリティポップアップが開きます。
- 7. [Where?]、1st Screenボタンを押します。繰り返し押すと、オプション。また、「Where?」セクションがハイライト表示された状態で、(上)、(下)、または [+]/[-] を押すと、オプションをスクロールして選択できます。



5 つのシーケンス手順

ノート

8. 境界ボックスで「ノートなし」を選択します。このオプションは、ノートが設定されていないすべてのステップを選択します。選択範囲が空なので、8 つのステップすべてがこのオプションで埋められます。
9. [スケール] - 3 番目の画面ボタンを押します。繰り返し押すと、オプションが切り替わります。また、(上)、(下)、または [+] / [-] でスクロールしてオプションを選択します。[クロマチック] を選択します。これは打楽器なので、スケールはそれほど重要ではありません。
10. [Fill Type] - 4 番目の画面ボタンを押します。繰り返し押すとオプションが切り替わります。[Constant] を選択します。これはパーカッション パターンなので、楽器にはスケールや音符の範囲は必要ないため、Constant を選択すると音符が繰り返されます。
11. [Note] - 5 番目の画面ボタンを押します。繰り返し押すとオプションが切り替わります。また、(上)、(下)、または [+] / [-] でオプションをスクロールして選択します。サンプルのルート音である C5 に設定します。
12. [塗りつぶし] (8 番目の画面) ボタンを押します。これにより、塗りつぶしコマンドがアクティブになり、選択した範囲にデータが入力されます。



デフォルトの音符値は C5 で、サンプルを元のピッチ値で再生します。ビート スライス サンプルの最初のスライス、音符 C2 を使用してトリガーされます。

1. 前の例に続き、パターンモード[1]で[Rec]
 オンの場合は、前のステップ範囲がまだ選択されていることを確認します。
2. [FX2]を押します。これにより、ハイライト表示されているエフェクト列FX2が選択されます。
 真っ赤。
3. [Fill]スクリーン ボタンを押します。Fill ユーティリティ ポップアップ ウィンドウが開きます。
 塗りつぶしユーティリティが Note Fill ではなく FX になったため、表示が変わります。
4. [Where?] - 最初の画面ボタンを押します。繰り返し押すとオプションが切り替わります。また、(上)、(下)、または [+]/[-] でスクロールしてオプションを選択します。
5. 境界ボックスで「ノート」を選択します。このオプションでは、ノートが設定されているすべてのステップが
 選択されます。これは、実質的に最近作成されたノートの範囲です。
6. 3rd Screen ボタンの[Fx Type]を押します。繰り返し押すとオプションが切り替わります。また、(上)、(下)、または [+]/[-] でスクロールしてオプションを選択します。選択した範囲に塗りつぶすエフェクトとして、「パンニング」を選択します。
7. 4 番目の画面ボタンの[Fill Type]を押します。繰り返し押すと、オプションが切り替わります。「From-To」を
 選択すると、パン値の範囲を入力できます。
8. [From]、5 番目の画面ボタンを押します。(上)、(下)、または [+]/[-] を押して値を設定します。これを -50 に設定
 します。
9. [To]、6 番目の画面ボタンを押します。(上)、(下)、または [+]/[-] を押して値を設定します。これを 50 に設定
 します。
10. 8 番目の画面ボタンである[塗りつぶし]を押します。これにより塗りつぶしコマンドがアクティブになり、
 選択した範囲に値を入力します。これにより、ステレオ イメージ内で左から右にパンするパーカッシブ パタ
 ーンが作成されます。値は、範囲全体にわたって等間隔で自動的に割り当てられます。



5つのシーケンス手順

ノート

ユーティリティ汎用ページ パラメータの入力 - 場所。

塗りつぶしユーティリティは、選択したステップ パラメータに応じたオプションを表示します。
たとえば、範囲内で FX パラメータが選択されている場合、塗りつぶしユーティリティは FX 塗りつぶしを表します。「Where?」や「Fill Type」などの一部の要素は汎用的です。

どこ？

メモを記入

注記なし		色定数				
FX		マイナー	からの			
FXなし		選択科目	ランダム			
ランダム		ドリアン				
それぞれ		リドメジャー				
ユークリッド		リドマイナー				

どこ？

ステップ 1

スケール塗りつぶしタイプ

注記 C2

キャンセル

埋める

「どこ？」オプションは、選択したステップ範囲内で、入力ステップと定義済みパラメータを配置する場所を決定します。これにより、選択したオプションに応じて、範囲内の空、すでに入力されている、またはその両方のステップに新しいステップが入力されます。

オプション	サブオプションの説明	
注記	-	選択した範囲内で既にノートがあるステップのみを入力し、元の値を上書きします。
注記なし	-	選択した範囲内でノートが存在しないステップ、つまり空白のノートステップのみを入力します。
FX	-	FX パラメータが既に存在する選択範囲内のステップのみを入力し、元の値を上書きします。
FXなし	-	FXパラメータが存在しない、つまり空のFXステップである、選択された範囲内のステップのみを入力します。
ランダム	-	既存のステップと空白のステップの両方について、選択した範囲内のステップをランダムに入力します。密度は関連するオプションです。
ランダム密度		密度パラメータは、「ランダム」オプションが選択されたときに、範囲のどの程度が塗りつぶされるかをパーセンテージで制御します。
それぞれ	-	1 ～ 32 の範囲で定義されたステップ間隔を使用して、範囲内のステップを入力します。ステップは関連オプションです。
それぞれ	ステップ	ステップパラメータは、「各」オプションが選択されている場合に、均等に分散されたステップ塗りつぶしの間隔を制御します。
ユークリッド	-	1 ～ 32 個のイベントに基づいて、範囲内でリズム パターンを生成します。イベントは関連オプションです。
ユークリッドイベント		イベントは、選択したステップの長さに応じてステップと間隔がどのように生成されるかを決定します。

シーケンス手順5

パート

ユークリッドパターン

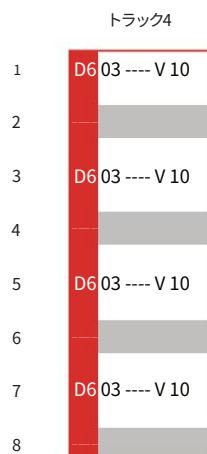
ユークリッド パターンは、よりクリエイティブなフィル機能です。他のオプションは構造に基づいてポピュレーションを実行しますが、ユークリッド オプションは、音楽シーケンスの生成においてよりクリエイティブなことを目指しています。ユークリッド パターンは、ステップと間隔によってパターン ビートが決定される数学モデルに基づいて生成されます。Tracker Mini は、「イベント」とステップの長さを使用して、ステップと間隔を計算します。

ユークリッド充填パターンの大まかなガイドとして次の式を検討してください。ステップは、イベントと長さの制約内で可能な限り「均等に」分散されるように、最も近いステップ位置に「丸め」られます。

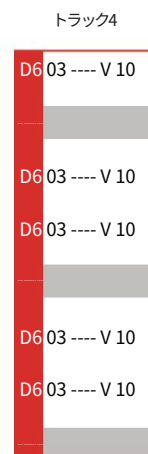
$$\text{ユークリッドの公式} = \text{ステップの長さ} / \text{イベント}$$

例:

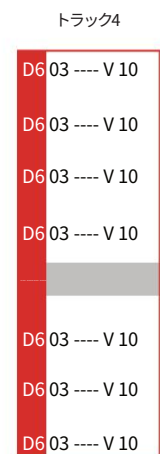
長さの 8 ステップ、イベント = 4。



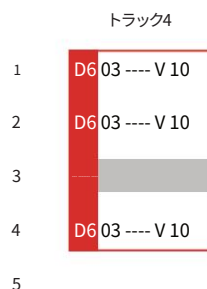
長さの 8 ステップ、イベント = 5。



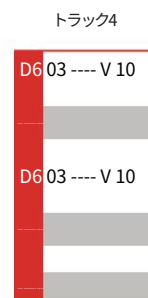
長さの 8 ステップ、イベント = 7。



長さの 4 ステップ、イベント = 3。



長さの 5 ステップ、イベント = 2。



長さの 3 ステップ、イベント = 2。



5つのシーケンス手順

ノート

塗りつぶしユーティリティの汎用ページ パラメータ - 塗りつぶしタイプ。

「塗りつぶしタイプ」オプションは、塗りつぶしユーティリティのもう 1 つの汎用パラメータであり、塗りつぶし値の範囲に重点を置いています。

塗りつぶしタイプ

メモを記入

注記なし		色定数					
FX		マイナー	からの				
FXなし		選考科目	ランダム				
ランダム		ドリアン					
それぞれ		リドメジャー					
ユークリッド		リドマイナー					

どこ？

ステップ
1

スケール塗りつぶしタイプ

注記
C2

キャンセル

埋める

「塗りつぶしタイプ」オプションは、パラメータ値に基づいて動作し、選択したステップ範囲に塗りつぶしパラメータを適用する方法を決定します。これにより、パラメータは個別の繰り返し要素として塗りつぶされるか、値の範囲に基づいて塗りつぶされるか、ステップパラメータがランダム化されます。

オプション	サブオプションの説明	
絶え間ない -	ノート、インストゥルメント、またはFXで指定された固定の単一パラメータ値を適用したステップを入力します。	
絶え間ない	注記、楽器またはFX	ステップを埋める際に適用されるパラメータ値を設定します。これはノート、インストゥルメント、FXによって異なります。
からの	定義された範囲に分散された複数のパラメータ値を適用したステップを入力します。	
から-まで から	ステップ範囲を埋めるために使用されるパラメータ値の範囲の開始点。	
開始-終了 終了	ステップ範囲を埋めるために使用されるパラメータ値範囲の終了点。	
ランダム	定義された範囲に分散された複数のランダムパラメータ値を適用したステップを入力します。	
ランダム	ステップ範囲をランダムに埋めるために使用されるパラメータ値の範囲の開始点。	
ランダムに	ステップ範囲をランダムに埋めるために使用されるパラメータ値範囲の終了ポイント。	

シーケンス手順5

ノート

メモを記入

選択した範囲の塗りつぶしも、選択したパラメータに基づいて行われます。ステップ範囲を選択すると、塗りつぶしパラメータ オプションには、範囲内で選択したパラメータが反映されます。

メモを記入

トラック4

C2 02 ---- P-50

C2 02 ---- P 50

メモを記入

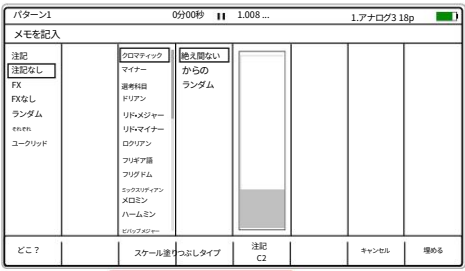
選択した範囲の塗りつぶしも、選択したパラメータに基づいて行われます。ステップ範囲を選択すると、塗りつぶしパラメータ オプションには、範囲内で選択したパラメータが反映されます。

メモを記入

トラック4

C2 02 ---- P-50

C2 02 ---- P 50



ノートを選択すると、範囲内に入力されるノートの音階が使用可能になります。ノートは、一定、ランダム、または範囲から範囲までの間になります。

規模	スケールラベル
クロマティック	クロマティック
マイナー	マイナー
選考科目	選考科目
ドリアン	ドリアン
リディアンメジャー	リド・マジ
リディア短調	リド・ミン
ロクリアン	ランダム
フリギア語	フリギア語
フリギア優勢	フリゲドム
ミクソリディアン	ミックスリディアン
メロディックマイナー	メロミン
ハーモニクマイナー	ハームミン
ビバップメジャー	ビバップメジャー
ビバップ・ドリアン	ビバップドール
ビバップ ミクソリディアン	ビバップミックス
ブルースマイナー	ブルースミン
ブルースメジャー	ブルースメジャー
ペナトニックマイナー	ペンタミン
ペナトニックメジャー	ペンタマジ
ハンガリーのマイナー	フン・ミン

規模	スケールラベル
ウクライナ語	ウクライナ語
マルヴァ	マルヴァ
トーディ	トーディ
全音	ホールトーン
減少	薄暗い
スーパーロクリアン	SLocrian
平城	平城
インセン	インセン
よ	よ
岩戸	岩戸
全体 半分	全体半分
雲井	雲井
倍音	倍音
ダブルハーモニク	ダブルハーム
インド人	インド人
ジブシーマイナー	ジブシーミン
ナポリタンメジャー	ネアボマジ
ナポリタン・マイナー	ネアボミン
謎めいた	塗りつぶしには使用されません

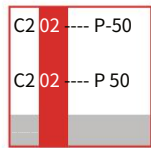
5 つのシーケンス手順

充填器具

範囲内で楽器パラメータが選択されると、塗りつぶしに楽器塗りつぶしが適用されます。これは、プロジェクトの楽器プールに基づきます。

充填器具

トラック4



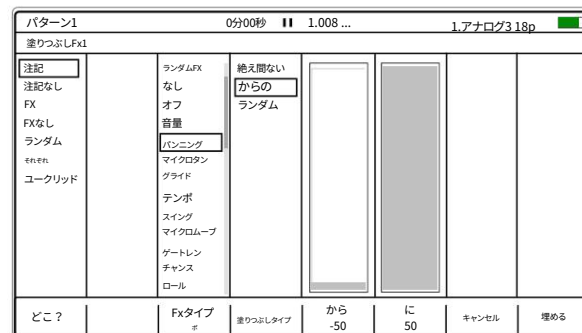
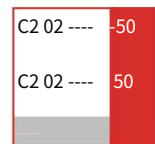
楽器を選択すると、プロジェクトの楽器プールが表示されます。また、From-To または Random Fill Type を使用して、さまざまなステップにわたって複数の楽器をステップに入力することもできます。

フィルFX

範囲内で 2 つの FX パラメータのいずれかを選択すると、塗りつぶしに FX 塗りつぶしが適用されます。これは、Tracker Mini 内で使用可能なエフェクト FX リストに基づいています。

充填器具

トラック4



2 つの FX のいずれかを選択すると、Tracker Mini のエフェクト リストが「Fx タイプ」として表示されます。選択したエフェクト文字が名前の下に表示されます。また、From-To またはランダム の「Fill Type」を使用して、ステップの範囲に FX 値設定のバリエーションを設定することもできます。

シーケンス手順5

ノート

5.7 外部コントローラーを使用したライブ録音手順

ライブ録音は、シーケンスにステップをプログラミングする場合や外部 MIDI コントローラーを使用する場合に、手動録音の代わりとして使用できます。手動ステップ録音は、複雑で正確なメロディーやアレンジメントを作成するときに便利です。ライブ録音は、より自然なシーケンスを実現するために Tracker Midi を MIDI システムに統合する場合に適しています。これは常に個人の好みと個人のワークフロー設定に基づいて行われます。

ライブ録音では、シーケンサーがループして複数のステップサイクルを録音しながら、外部コントローラーを使用してステップをリアルタイムで配置できます。

ライブ録音の考慮事項:-

- ライブで演奏および録音するには、外部 MIDI キーボード コントローラーを Tracker Mini に接続する必要があります。
- ライブ録音時にタイミングを補助するために、[設定] メニューでメトロノームをオンに設定すると便利がよくあります。
- 録画は、手動録画で説明したように、編集ツールとプロセスを使用して後で編集できます。ライブ録画は、すばやくシーケンスを取得し、後で正確に編集するのに役立ちます。
- トラックをアームする習慣があると便利です。アームされたトラックは録音できます。デフォルトでは、記録中のアクティブなステップが既存のステップと一致する場合、トラックは次の右側のトラック ステップに記録をシフトします。
- 量子化設定は、設定メニューの「録音」にあります。オプション。マイクロムーブ、ノートのタイミングのわずかなナッジやオフセット、ライブ録音も可能です。

ヒント: ライブ録音用にプロジェクトのテンポを下げるテクニックは、より遅い速度でより正確な音楽やリズムのパターンをキャプチャするのに役立ちます。パターンが録音されたら、テンポを通常の設定に戻します。

5 つのシーケンス手順

ノート

■ ライブレコーディングの準備

ライブ録画時には、さまざまな設定が利用できます。これらは状況に応じてオプションになります。

- メトロノームを設定します: [メニュー] > 設定 > メトロノーム: 状態オン。
- [メニュー] > 設定 > メトロノーム: プリロール オンでプリロール カウントを設定します。
- クオンタイズの設定: [メニュー] > 設定 > 一般 > 録音オプション
- 録音を可能にするためにトラックをアームまたはアーム解除します:-
[Shift] + [Rec] + 画面ボタンを押し続けると、トラックごとにアーム/ディスアームが切り替わります。
録音先のターゲット トラックのみをアームすると、ステップが使用されている場合に隣接するトラックにステップが録音されるのを防ぐことができることに注意してください。
- ステップを録音できるようにするには、ノート パラメータがハイライト表示されていることを確認します。インストゥルメントまたは FX がデフォルトでハイライト表示されている場合は、これらが録音されます。
- [Instrument] + [+] / [-] を押したままにして、録音するデフォルトの楽器を設定します。

■ クオンタイズ録音オプションの設定

1. [メニュー]を押したまま、Dパッドナビゲーションボタンを使用して、「構成」オプションを選択します。
 2. 左側のウィンドウで、「一般」を強調表示します。画面、D-Pad ナビゲーション、または [+] / [-] ボタンを使用してメニューをスクロールします。
 3. (右) を押して「一般」サブメニュー オプション ウィンドウを選択し、スクロールして「録画オプション」を選択します。画面、D パッド ナビゲータ、または [+] / [-] ボタンを使用してメニューをスクロールします。[変更]画面ボタンを押して編集します。
これにより、録音のクオンタイズが決定されます。
- ノートのみ: ノートのみをクオンタイズします。
 - マイクロタイミング: 再生時にナッジまたはオフセットを記録します。
ステップに「マイクロムーブ」FX 値として記録します。これらの FX を削除すると、量子化された値に戻ります。
 - ベロシティ: 外部 MIDI キーボードを使用して、ベロシティ値をリアルタイムで記録します。ベロシティは FX 値として記録されます。
 - マイクロタイミング + ベロシティ: 固定ベロシティ値とリアルタイムのマイクロタイミング値を両方の FX に記録します。

シーケンス手順5

ノート

■ パターンをリアルタイムでライブ録音

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. [Instrument] + (上)、(下) または [+] / [-] を押したままにして、オプションをスクロールして選択します。録音する楽器を選択します。ノートは、受信した MIDI キーボードからライブで録音されます。
3. [Rec] + [Play] を押してライブ録音モードを開始します。シーケンサーはすぐに開始するか、または「Pre roll」がオンに設定されている場合は 4 カウント後に開始します。
4. 外部MIDIキーボードコントローラーを演奏します。音符は「Note Off」値付き。
5. ステップは現在のトラックに記録されます。ノートは記録されません。
オーバーダビング。既存のノートと一致する録音は、デフォルトで次のトラックの右のステップ行に録音されます。この動作はトラックのアームに依存します。
6. [Rec] を押すと録音モードが終了し、再生が継続されます。
7. [再生]を押して再生を停止します。

5 つのシーケンス手順

5.8 注記手順

ステップ イベントの 4 つのコンポーネントの 1 つがノートです。これは、音楽的にスケールされたノート、またはサンプルやスライスに割り当てられたノートです。基本的に、ノートは楽器のステップ イベント内の単一のノート ピッチを制御します。デフォルトのノート値 C5 は、元のサンプル ピッチを参照します。したがって、C5 は適用された「ノート」から割り当てられたデフォルトのノートです。ビート スライスされた楽器を使用する場合、再生される最初のスライス は C2 として割り当てられます。

ノートの要約

注記

パターンで作業する場合、ノート パラメータには専用のボタンがあります。

C5 02V 10P 25

ノートはステップイベントの最初のパラメータであり、選択すると強調表示されます。

ノート グリッドは、ステップ イベントのノート値を選択するために使用されます。[Note] + D-Pad ボタンまたは [+] / [-] を押してノートを選択します。ステップが選択されているときに [+] / [-] を押すと、既存のノート进行调整できます。

C6	C#6	D6	D#6	E6			F6	F#6	G6	G#6	A6	A#6	B6			
C5	C#5	D5	D#5	E5			F5	F#5	G5	G#5	A5	A#5	B5			
C4	C#4	D4	D#4	E4			F4	F#4	G4	G#4	A4	A#4	B4			
C3	C#3	D3	D#3	E3			F3	F#3	G3	G#3	A3	A#3	B3			

クロマティック
表示されるスケール - デフォルト

最低音



音符の値は音符グリッド全体にマッピングされます。デフォルトでは左下の C3 から始まり、右上では左上の B6 から C6 になります。つまり、4 オクターブをカバーします。

ノート グリッドから選択したノートは、D パッド ナビゲーター (Enter) ボタンを使用して、ステップに繰り返し配置できます。

ノート

シーケンス手順5

ノート

■ ステップイベントへの音価の詳細な適用

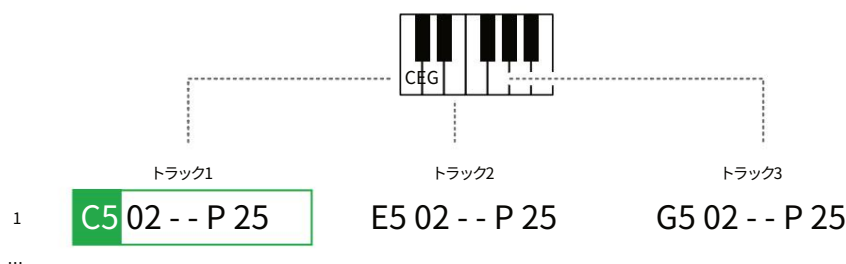
1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 空白または既存のステップ イベントを選択します。
3. [Note]を押して、ステップイベントでノートパラメータが選択されていることを確認します。
短く押します。[Note] を押し続けると、ノート グリッドが表示されます。
4. 録音モードを選択し、[Rec] を押します。通常の再生モードでは、選択されたステップは緑ではなく赤で表示されます。
5. ノートステップの配置にはいくつかの方法があります:-
 - デフォルトの音符を設定するには、[Note] + [+] / [-] または D-Pad ナビゲーター ボタンを押します。
選択する音符の音符グリッドが表示されます。グリッド内でハイライト表示された音符が、選択されたデフォルトになります。
 - 中央の D パッド (Enter) ボタンを押します。デフォルトのノートが現在のステップに配置され、カーソルが次のステップの「ステップ ジャンプ」間隔にジャンプします。(Enter) を押し続けると、(Enter) ボタンが放されるまで同じノートでステップ配置が繰り返されます。
 - 任意の [+] ボタンを押すと、定義済みの「C5」ノートが空のステップに配置されます。
以前に選択したデフォルトのノートはこの配置方法には反映されません。カーソルの位置は現在のステップに残ります。
 - 空のステップで外側の [-] ボタンを押すと、定義済みの「OFF」コマンドがノート ステップに配置されます。
 - 空のステップで内側の [-] ボタンを押すと、定義済みの「FAD」コマンドがステップ ノートに配置されます。もう一度押すと「CUT」が配置され、もう一度押すと「OFF」が選択されます。
6. 既存のステップ内のメモを編集するには:-
 - (Enter) を押すと、既存の音符が以前に選択した音符で上書きされます。楽器には影響しません。
 - 既存の音符では、外側の [+] / [-] ボタンはオクターブ単位で変更され、内側の [+] / [-] ボタンは半音間隔で音符を変更します。
7. ノートが追加され、青緑色のテキストで表示されます。新しいノートは常に、現在選択されている楽器(黄色)とともに空のステップに追加されます。既存のステップでは、ノートが変更され、既存の楽器は保持されます。

5 つのシーケンス手順

ノート

ポリフォニーとコード

Tracker Mini の各トラックは 1 つのボイスを処理できますが、複数の音符を同時に演奏することはできません。コードを作成するには、各トラックが 1 つの音符を表す場合に複数のトラックを使用します。したがって、三和音ではコードを演奏するために 3 つのトラックが必要になります。



トラックを新しいオーディオ サンプルにレンダリングして、使用されるトラックを減らすことができます。この再サンプリング方法は、FX スロットがいつぱいのときにオーディオ ファイルにレンダリングするためにも使用できます。

■ トラックをオーディオコードにレンダリングする

1. [1]を押してパターンモードページを選択し、[Rec]を押して記録編集モードを選択します。
2. [Shift] キーを押しながら (上)、(下)、(左)、(右) を押してレンダリングする範囲を選択します。
たとえば、コードを構成するすべてのトラックを選択し、オプションで16ステップのパターンの長さを
選択します。
3. [その他]を押します。8番目の画面ボタンで、さらに多くのパターンオプションを選択できます。
4. 1番目の画面ボタンである[レンダリング選択]を押します。
5. 命名ページが表示されます。コード名などの名前を編集したり、[自動名前] (5 番目の画面ボタン) を押して自動的に名前を適用したりできます。
6. 名前を入力したら、[レンダリングとロード]、7番目の画面ボタンを押します。
このオプションは、オーディオをレンダリングするだけでなく、サンプルをインストゥルメント リストに自動的にロードします。パターンを再生している場合は、再生が停止します。
7. ファイルが「エクスポート」されると、楽器リストが開き、
エクスポートされたサンプルをプレビューまたは選択します。
8. [1] を押してパターン ページに戻ります。次に、トラック上の楽器をレンダリングされたコード サンプルに置き換えます。サンプル再生のノートが同じデフォルト (例: C5) に設定されていることを確認します。
9. 他のトラック サンプルを削除して解放します。

シーケンス手順5

ノート

特別なメモコマンド

実際の音価の代わりに、3つの特別な音符コマンドを適用できます。これらは音符のサウンドを適用するために使用されるのではなく、音符の終了方法を制御するために使用されます。これらには、CUT (オーディオを即座に無音にする)、FAD (オーディオを徐々にフェードアウトする)、OFF (エンベロープのノート オフをトリガーしてリリース フェーズを開始する) が含まれます。

これらのオプションにアクセスするには、空のステップで Inner と Outer [-] を使用します。Inner [-] は 'FAD' メッセージを配置し、さらに [-] を押すと 'CUT' と 'OFF' に変わります。Outer [-] は 'OFF' メッセージを配置します。既存のステップでは、必要に応じて [+] / [-] を使用してノートまたはノート メッセージをさらに編集できます。

FAD - フェード。

オーディオの音を徐々に減らし、フェードアウトします。また、MIDI ノートをオフにします。

流行 02 -- v 45

カット - カット。

オーディオサウンドを直ちに停止します。また、MIDI ノートもオフになります。

カッ 02 -- v 45

OFF - オフ。

「ノートオフ」として機能し、エンベロープのリリースフェーズをトリガーしてサウンドを減らします。

オフ 02 -- v 45

5 つのシーケンス手順

パート

5.9 機器ステップパラメータ

各ステップ イベントには、サンプルに基づいたインストゥルメント (生の、または編集された、あるいはグラニューラー インストゥルメントまたはウェーブテーブル インストゥルメントに形成されたもの) があります。48 個のインストゥルメント プールに追加されたインストゥルメントはすべて、ステップに追加できます。

機器の概要

インストゥルメント

パターンで作業する場合、インストゥルメント パラメータには専用のボタンがあります。

C5 02V 10P 25

インストゥルメントはステップイベントの2番目のパラメータであり、選択するとハイライト表示されます。

[Instrument] を押したままにすると、ポップアップウィンドウに使用可能なインストゥルメント リストが表示され、ステップ イベントに読み込むために選択することができます。

パターン1			楽器	
1	C5 40 ---- P-25	C5 40 ---- H-25	C5 40 ---- P-20	C5 40 ---- P-25
2	C5 40 ---- P-25	C5 02 ---- P-20	C4 12 ---- A 4	C5 40 ---- P-25
3				2. アイデアキック
4				3. トランジェントキック
5				4. スネアワウ
6				5. クローズドハット1
7				6. ディープパッド
8				7. 粒状のブルック
9				8. ラーン
10				9. ドッグゴーン
11				10.
12				11.
13				12.
14				13.
15				14.

与える
選択

反転

重複
パターン

拡大する
パターン

縮む
パターン

コピー
パターン

[楽器] + D-Pad ナビゲーター ボタンまたは [+]/[-] を押したままにして、リストから楽器を選択します。また、[+]/[-] を使用してスクロールして選択します。外側のボタンでは、より大きな単位でスクロールします。

デフォルトの音価は C5 で、サンプルは元のピッチ値で再生されます。ビート スライス サンプル インストゥルメントの最初のスライスは C2 でトリガーされます。

シーケンス手順5

ノート

■ ステップへの器具の詳細な適用

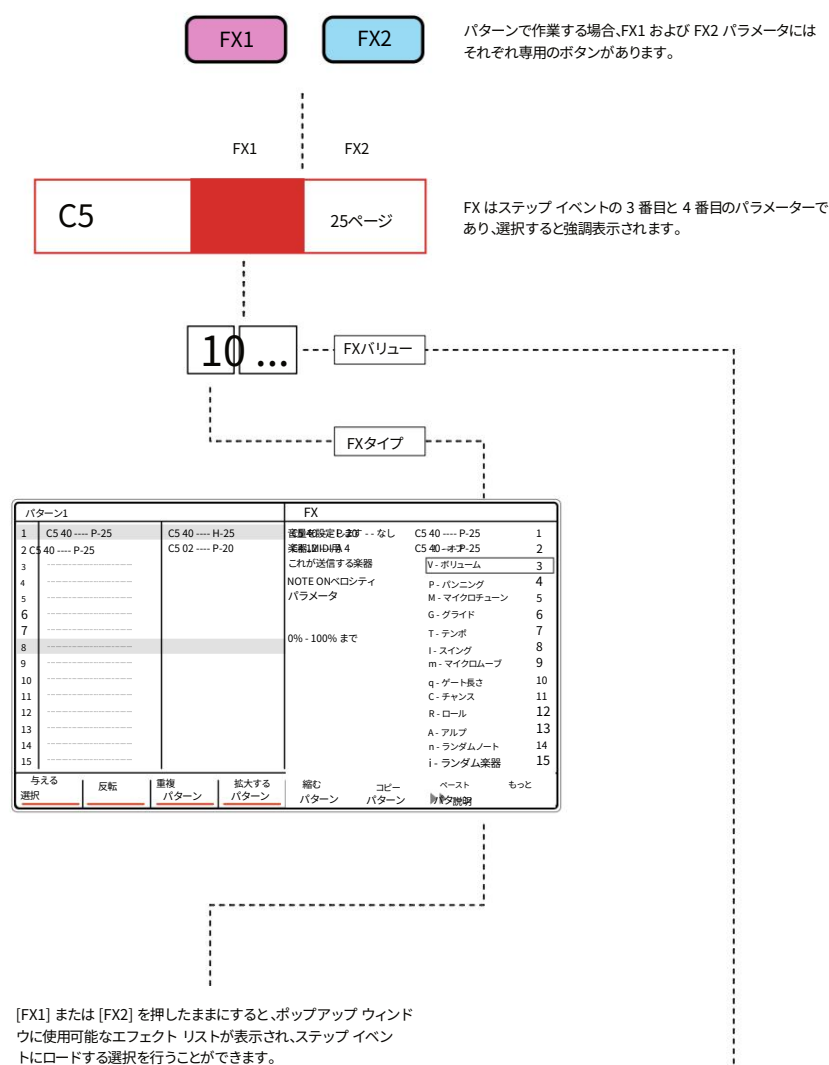
1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 空または既存のステップ イベントを選択します。
3. [Instrument] を押して、ステップ イベントでインストゥルメント パラメータが選択されていることを確認します。これは短く押すことです。ボタンを長押しすると、インストゥルメント リストが表示されます。
4. 録音モードを選択し、[Rec] を押します。通常の再生モードでは、選択されたステップは緑ではなく赤で表示されます。
5. 空のステップに器具を配置するには、いくつかの方法があります：
 - (Enter) を押すと音符が配置され、同時に現在の楽器も配置されます。
 - リストが表示されるまで [Instrument] を押したままにして放します。これにより、現在の楽器がステップに配置されます。
 - [Instrument] + (上) または (下) を押したままにして、楽器リストから選択します。デフォルトの「C5」ノートも空のステップに追加されます。
 - [Instrument] + [+] / [-] を押したままにすると、小さい増分または大きい増分でスクロールし、リストから楽器を選択します。デフォルトの「C5」ノートも空のステップに追加されます。
6. 既存のステップ内で楽器を編集するには:-
 - リストが表示されるまで [Instrument] を押したままにして放します。これにより、現在の楽器がステップに配置されます。
 - [Instrument] + (上) または (下) を押したままにして、楽器リストから選択します。
 - [楽器] + [+] / [-] を押したままにすると、小さい増分または大きい増分でスクロールし、リストから楽器を選択します。
5. 楽器が追加され、黄色のテキストで表示されます。
楽器は常にノートとともに追加されます。ノート メッセージ「OFF」、「FAD」、または「CUT」が存在する場合、楽器を追加することはできません。

5 つのシーケンス手順

5.10 FXステップパラメータ

各ステップ イベントには、エフェクト ライブラリから取り込むことができる 2 つの FX スロットがあります。各 FX には 2 つの部分があり、1 つ目は 1 つの文字で表されるエフェクト タイプ、2 つ目はその値です。

FXサマリー



[FX1]または[FX2]をタップして選択します。値を編集するには、[+] / [-]を使用して値を調整します。外側の[+] / [-]ボタンは、より大きな増分で値を変更します。

シーケンス手順5

フット

■ 空のステップへのエフェクトの詳細な適用

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 空白または既存のステップ イベントを選択します。
3. [FX1] または [FX2] を押して、ステップ イベントで FX パラメータが選択されていることを確認します。これは短く押すことです。[FX1] または [FX2] を押し続けると、エフェクト リストのポップアップが表示されます。
4. 録音モードを選択し、[Rec] を押します。通常の再生モードでは、選択されたステップは緑ではなく赤で表示されます。
5. 空のステップに FX を割り当てるには、次のいずれかを実行します。
 - [FX1] または [FX2] を押したままリストが表示されたら放します。これで現在のエフェクトがステップに配置されます。[+] / [-] を押して FX 値を調整します。外側のボタンはより大きな増分で調整します。
 - [FX1]または[FX2]を押しながら (上)または (下)を押して、リストからタイプを選択します。
[FX1]または[FX2]ボタンを放しても、FXステップは選択されたままになります。
[+] / [-] を押して FX 値を調整します。外側のボタンはより大きな増分になります。
 - [FX1]または[FX2]を押しながら[+]または[-]を押して、リストからタイプを選択します。
[FX1]または[FX2]ボタンを放しても、FXステップは選択されたままになります。
[+] / [-] を押して FX 値を調整します。外側のボタンはより大きな増分になります。
6. 既存のステップに FX を割り当てたり変更したりするには、次のいずれかを実行します。
 - [FX1]または[FX2]を押しながら (上)または (下)を押して、リストからタイプを選択します。
[FX1]または[FX2]ボタンを放しても、FXステップは選択されたままになります。
[+] / [-] を押して FX 値を調整します。外側のボタンはより大きな増分になります。
 - [FX1]または[FX2]を押しながら[+]または[-]を押して、リストからタイプを選択します。
[FX1]または[FX2]ボタンを放しても、FXステップは選択されたままになります。
[+] / [-] を押して FX 値を調整します。外側のボタンはより大きな増分になります。
7. FXスロットのその後の選択により、その値を調整することができます。
[Rec]モードのときは[+]と[-]ボタンを押します。

エフェクト リスト ウィンドウで、7 番目と8 番目の画面ボタンを押すと、強調表示されたエフェクトの説明のオン/オフが切り替わります。これは、FX を使用する際の補助となります。

5 つのシーケンス手順

ノート

FXの種類。

2 つの FX スロットには、FX エフェクトのライブラリから値を入力できます。各 FX には、エフェクト タイプとそれに関連付けられた値があります。

FXタイプの説明	
-	なし。空の FX1 または FX1 エフェクト。エフェクトは適用されません。
!	オフ。前のエフェクト ステップで使用されたエフェクトをオフに切り替えます。
	MIDI のVボリュームまたはベロシティ (NOTE OFF)。
ボ	ステップサウンドをステレオ平面の左/右に配置します。
	Mマイクログリッチ。ノートと MIDI 出力の微調整。
	G前のノートから現在のノートまでのグラインド時間 - ノートのピッチに基づきます。
T	テンポ変更。パターンテンポを変更します。
-	スイング。任意のステップトラックからのスイングをパターン全体に適用します。
m	マイクログリッチ移動は、ステップの位置を少しずつ前方に移動します。
q	ゲートの長さ。ステップ ノートのゲートの長さを調整します。
C	チャンスとは、音が鳴る確率です。
R	ロール、ビートでは、音量またはピッチの増減のオプションを使用して音符を繰り返します。
	ピッチベースのメロディーを作成するためのアルペジエーター。(MIDI コードも必要)
ん	ランダムノート。ランダム再生するノートの範囲を設定します。
-	ランダム楽器。ランダム再生する楽器の範囲を設定します。
ふ	ランダム FX。選択した範囲のステップにランダム FX を設定します。
ヴ	ランダムボリューム。各サイクルでランダムな速度変化を設定します。
「	サンプルの再生を逆方向に行います。再生終了から開始まで。
p	サンプル開始、ウェーブテーブル、またはグラニューラ位置の再生位置を設定します
ス	ステップの選択されたスライスを再生します - スライスされたサンプル
グ	ボリュームLFOレート
h	パンニングLFOレート
じ	フィルターLFOレート
け	ポジションLFOレート
-	LFOレートを微調整する

シーケンス手順5

ノート

FXタイプの説明

だ	ステップのオーバードライブ量
ら	ローパスフィルターのカットオフ。周波数は0～100%で表されます。
B	ローパスフィルターのカットオフ。周波数は0～100%で表されます。
H	ローパスフィルターのカットオフ。0～100%で表される周波数
s	遅延。送信効果の量 0-100%
t	リバーブ。センドエフェクトの量 0-100%
え	ビット深度。4 ビットから 16 ビット。
***	チューニング。-24 半音から +24 半音。4 オクターブの範囲。
ふ	スライドアップ量。範囲は 0 ～ 255 で、1/16半音刻みです。
J	スライドダウン量。範囲は 0 ～ 255 で、1/16半音刻みです。
***	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
b	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
c	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
d	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
e	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
ふ	MIDI 出力 (CC、PC、チャンネル、ポリアフタータッチ)。チャンネルと楽器が必要です。
0	MIDI コード、ノート出力。(Arp でも使用されます)。



6

楽器

Tracker Mini の言語では、楽器とは音を生成するステップの一部であり、基本的にはオーディオ サンプルに基づいています。

インストゥルメントは、プロジェクトでアクセスできるようにインストゥルメント プールにロードされます (プロジェクト セクションで説明)。プロジェクトには最大 48 個のインストゥルメントをロードできます。インストゥルメントの核となるのは、サンプルまたはサンプルの一部と、定義済みの設定のセットです。

サンプル パラメータは、サンプル自体の構成と、Tracker Mini 機器の機能セット内での統合を設定します。

サンプルはスライスして、たとえばドラム キットのビートとして使用できます。また、ウェーブテーブル エンジンとグラニューラ エンジンの中心的なオーディオ ソースを形成することもできます。これらはシンセサイザーのように動作します。また、純粋なスタンドアロン サンプルとして使用することもできます。

Tracker Miniでの楽器の構築と応用は、サウンドデザインに不可欠な基礎です。MIDI楽器も存在し、これらの応用についてはMIDIで説明されています。

セクションを参照してください。楽器を作成するためにできることは多岐にわたります。楽器を扱う作業には、実用的でプロセス重視のタスクと、創造的でインスピレーションに富んだ部分が交差していることは明らかです。どちらも同様に重要であり、サウンド デザインと楽器の作成にのみ時間を割く価値がある場合がよくあります。

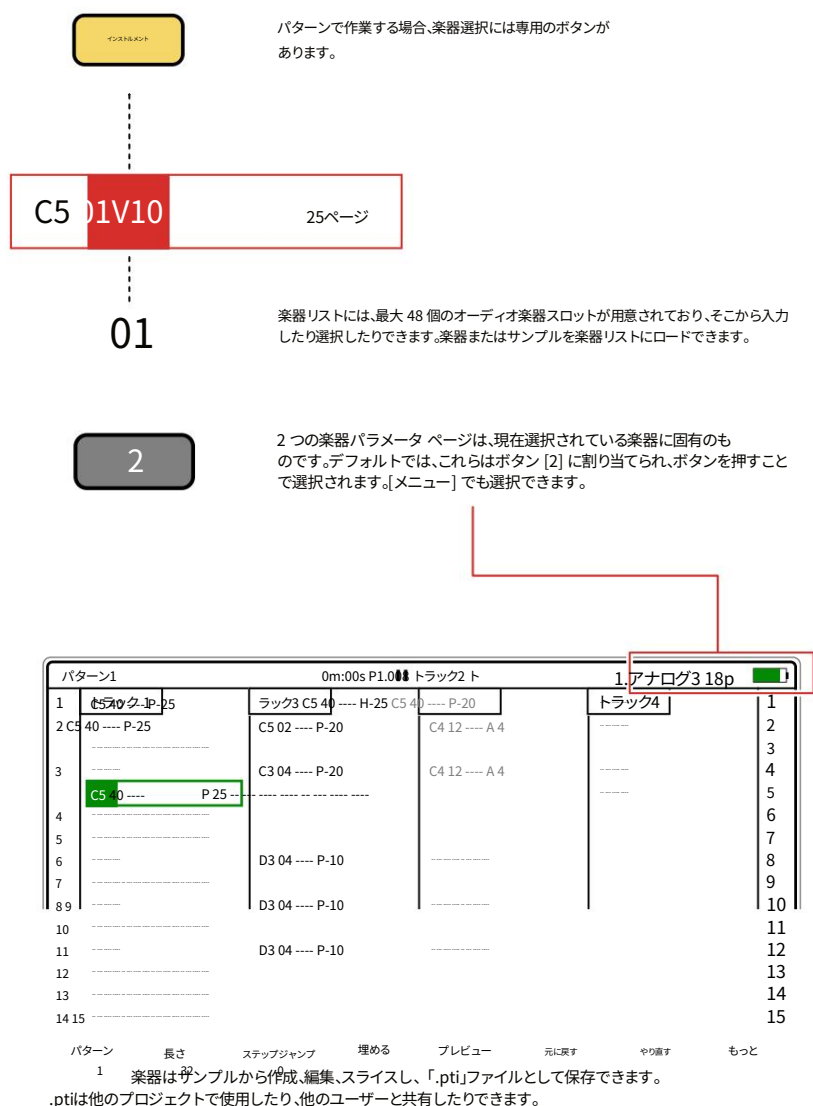
たとえば、パーカッション、ドラム、ベース、リード、パッド、テクスチャなどのライブラリを構築するのは良い習慣です。これにより、トラック デザインと曲全体の制作ワークフローがスムーズかつシンプルになり、パターンの組み立てと作成に重点を移すことができます。楽器は '.pti' ファイルとして保存され、プロジェクト間で使用したり、他の人に配布したり共有したりできます。

Tracker Mini は、音楽制作のためのオールインワン ソリューションを提供します。楽器のコレクションをすぐに利用できるようにすることで、この音楽制作プロセスがより速く、より効果的になります。

6 楽器

6.1 機器の概要

オーディオ インストゥルメントは Tracker Mini の主なサウンド ソースであり、オーディオ サンプルに基づいています。インストゥルメントは純粋なオーディオ サンプルにすることも、ウェーブテーブル シンセなどのより複雑なインストゥルメントに構成することもできます。インストゥルメント パラメータで設定を構成します。サウンドはエフェクトやモジュレーションによって影響を受けることがあります、基本的にインストゥルメントはサンプルを中核としており、適用されるステップによってトリガーされます。



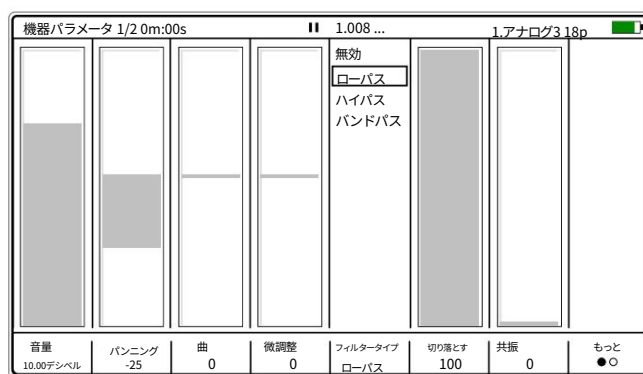
楽器6

ノート

6.2 機器パラメータページ

一連の楽器パラメータにアクセスして、サウンドを制御、形成、および変調できます。割り当てられたボタン [2] を切り替えると、2 つのページに直接アクセスできます。ページ 1 は一般的なパラメータで、ページ 2 はパラメータの自動化をカバーします。選択したパラメータで [Delete] を押すと、デフォルト状態にリセットされます。

1/2 ページ: 一般的なサンプルベースのパラメータ

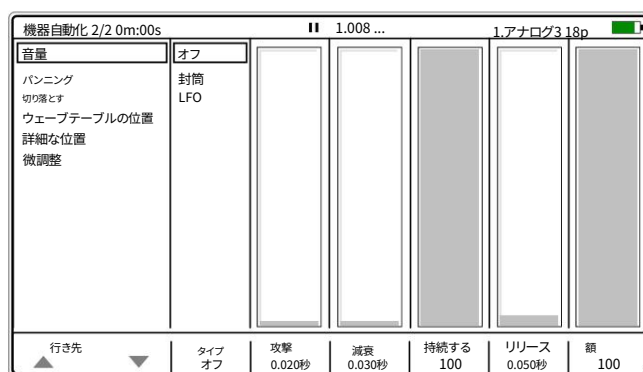


2

押すと、機器パラメータページが切り替わります。



2 ページ中 2 ページ: 自動化パラメータ



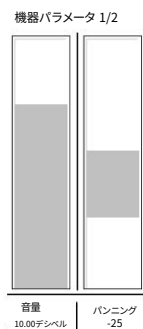
画面のボタンでパラメータ オプションを選択するか、(右) (左) を使用して各オプションを移動します。(上) (下) または [+] / [-] を押して値を調整します。外側の[+] / [-]ボタンは、より大きな増分で調整します。

6楽器

6.3 一般的な機器パラメータ - ページ 1

一般設定ページでは、一般的なオーディオ機能に影響するサンプル ベースのパラメータについて説明します。

ボリューム / パン

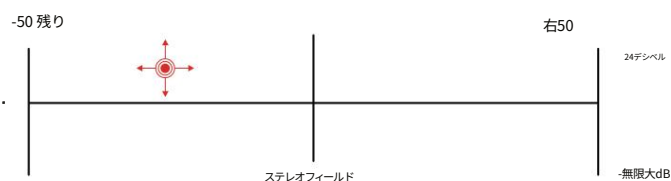


音量

楽器のオーディオレベルを調整します。
範囲は-inf dBから24.00 dBです

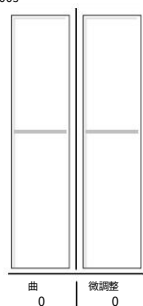
パンニング

ステレオ フィールド内のオーディオ位置の左から右
へのバランスを調整します。
範囲は -50L (完全に左) から +50R (完全に右) です。



チューニング

機器パラメータ 1/2 0m:00s

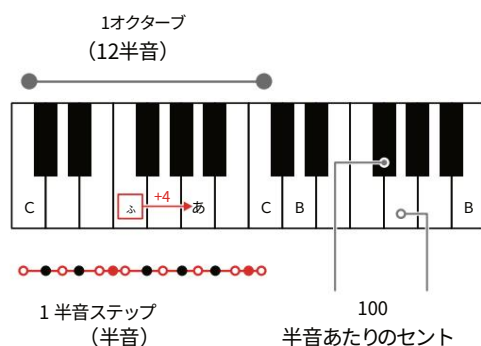


曲

サンプルのオーディオピッチチューニングを調整します。
範囲は -24 半音から +24 半音です

微調整

サンプルオーディオのピッチを微調整します。
範囲は -100 セントから +100 セントです



ノート

フィルター

1.008 ...

1.アナログ3 18p

無効

ローパス

ハイパス

バンドパス

0

100

0

フィルタータイプ

切り落とす

共振

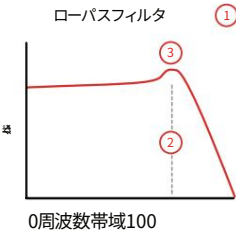
ローパス

100

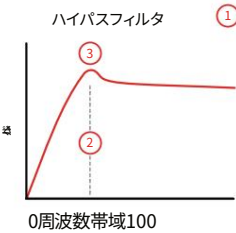
0

- フィルター タイプ ①
- 適用するフィルターのタイプを選択します。
- オプション: 無効、ローパス、ハイパス、バンドパス
- 切り落とす ②
- フィルターのカットオフ周波数。減衰ポイント。
- 範囲は0%〜100%
- 共振 ③
- 成するためにブーストされた周波数ポイント。
- 範囲は0%〜100%

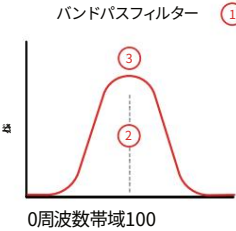
フィルターの種類と機能フィルターは、オーディオ信号内の周波数範囲の領域を減衰およびカットします。



ローパス フィルターは、カットオフ周波数より低い周波数を通過させ、カットオフ周波数より高いオーディオ信号周波数を減衰させます。レゾナンスは、選択した周波数でオーディオをブーストします。



ハイパス フィルターは、カットオフ周波数を超える周波数を通過させ、カットオフ周波数未満のオーディオ信号周波数を減衰させます。レゾナンスは、選択した周波数でオーディオをブーストします。



バンド パス フィルターは、カットオフ周波数の帯域内の周波数を通過させ、オーディオ信号周波数の残りを減衰させます。レゾナンスは、選択した周波数のオーディオをブーストします。Tracker Mini バンド パス フィルターでは、帯域幅 (Q) は調整できません。

6楽器

ノート

一般的なパラメータを制御するためのアクセスは簡単かつ迅速です。ここで説明するプロセスは、すべてのインストゥルメント パラメータとエフェクトにアクセスする場合に適用されます。

■ 機器パラメータの調整

1. 希望の楽器が選択されていることを確認します。これは右上に表示されます。画面の。
2. [2]を押して「機器パラメータ」ページを開きます。これは[メニュー]からもアクセスできます。
3. [2]をもう一度押すと、一般パラメータページとオートメーションパラメータページが切り替わります。
4. 楽器ページ 1/2 (ページ番号左上) 内で、楽器エフェクトにアクセスできます。[詳細]、8 番目の画面ボタンを押してエフェクト ページを開き、[戻る]を押してメイン ページに戻ります。
5. 選択するオプションの下画面ボタンを押します。(左) または (右) を押すとオプション間を移動します。選択したパラメータには赤い境界ボックスが表示されます。
6. 選択したオプション内で[+]または[-]を押して手動で調整します。
パラメータ値 (例 :音量)。外側の[+] / [-]ボタンを使用すると、より大きな増分で変更することができます。
7. または、(上)または(下)を押して段階的に調整します。
パラメータ値。ボタンを押し続けると値が連続的に調整されます。
8. パラメータを選択した状態で [Delete] を押すと、その値がデフォルト設定にリセットされます。たとえば、パンニングは 0 にリセットされます。
9. パラメータは列に表示されます。パー スタイルの値はメイン ページの上部に表示され、正確な値は画面ボタン ラベルの下パラメータ名の下に表示されます。
10. 機器パラメータを終了するには、別のページ (例 :[1])を選択します。

楽器6

ノート

6.4 楽器エフェクトパラメータ - ページ 1

一般設定ページ 1 では、一連の楽器エフェクト パラメータにもアクセスできます。楽器固有のエフェクトが 2 つ (オーバードライブとビット深度) あり、共通のディレイとリバーブを使用する送信コントロールも 2 つあります。

1/2 ページ: 一般的なサンプルベースのパラメータ

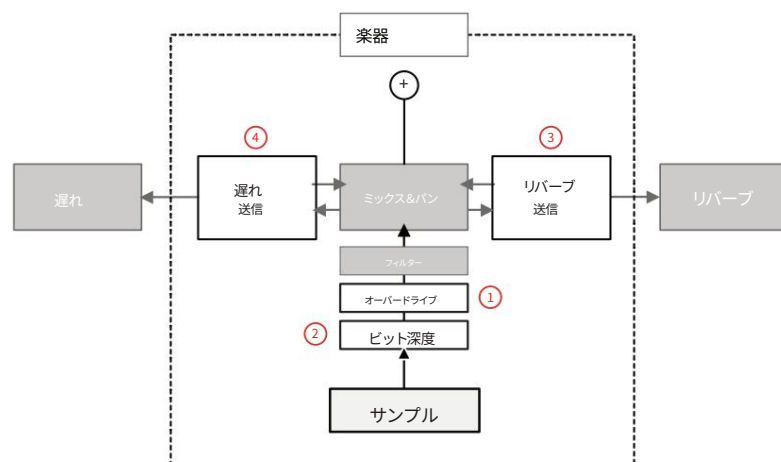
音量	パンニング	チューン	微調整 0	フィルタータイプ	カットオフ	共鳴 0	もっと
10.00 dB	-25	0		ローパス	100		● ○

楽器パラメータ効果

楽器エフェクト 0分00秒 1.008... 1.アナログ3 18p

①	②	③	④
オーバードライブ 0	ビット深度 16	リバーブ送信-inf dB	送信遅延-inf dB
楽器シンセサイザー			戻る ● ○

画面ボタンでパラメータオプションを選択するか、(右) (左)でオプションをナビゲートします。(上)または(下)を押して調整/選択します。



6楽器

ノート

エフェクト設定ページでは、特定の楽器に影響を与えるサンプル ベースのパラメータについて説明します。一般的なディレイとリバーブの設定は、Tracker Mini のマスター セクションにあることに注意してください。

オーバードライブ



オーバードライブ 0 ビット深度 16 リバーブセンド -無限大dB 遅延送信 -無限大dB

オーバードライブ

オーバードライブは、オーディオ サウンドにザラザラしたアグレッシブなトーンを加えます。アンプの限界を押し広げ、信号に歪みを生み出す従来の手法に基づいています。

範囲 0〜100%

ビット深度



オーバードライブ 0 ビット深度 16 リバーブセンド -無限大dB 遅延送信 -無限大dB

ビット深度

アナログ信号は、滑らかに変化する形状です。デジタル オーディオ サンプルは、オーディオ情報をサンプリングしてビット数に登録することでこれを表します。数値が高いほど、信号の表現品質が高くなります。Tracker Mini は CD 標準の 16 ビット オーディオを使用しますが、これを減らすことで、より LoFi なサウンド効果を得ることができます。

範囲 4-16

リバーブセンド



オーバードライブ 0 ビット深度 16 リバーブセンド -無限大dB 遅延送信 -無限大dB

リバーブセンド

リバーブ センドは、それ自体は専用の楽器エフェクトではありませんが、マスター リバーブに送信される楽器オーディオの量を制御します。これは信号にミックスされ、他のセンドと組み合わせられます。リバーブは空間を追加し、部屋の反射を表現して、空間の深さ、距離、または近接性をシミュレートします。

範囲 0〜100%

遅延送信



オーバードライブ 0 ビット深度 16 リバーブセンド -無限大dB 遅延送信 -無限大dB

遅延送信

ディレイ センドは、それ自体は専用の楽器エフェクトではありませんが、マスター ディレイに送信される楽器オーディオの量を制御します。これは信号にミックスされ、他のセンドと組み合わせられます。ディレイはサウンドにエコーと繰り返しを追加し、クリエイティブなエフェクトで、興味をそそる空間を埋めます。

範囲 0〜100%

楽器6

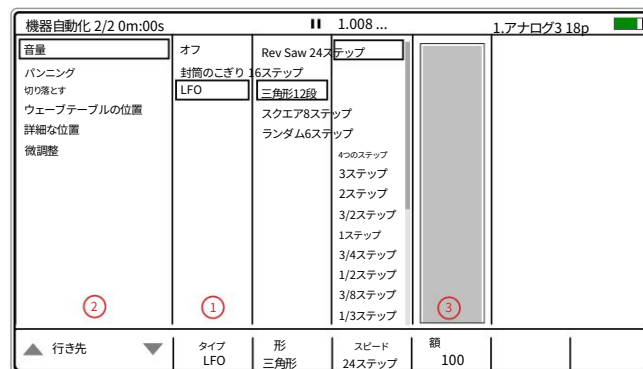
ノート

6.5 機器自動化パラメータ - ページ 2

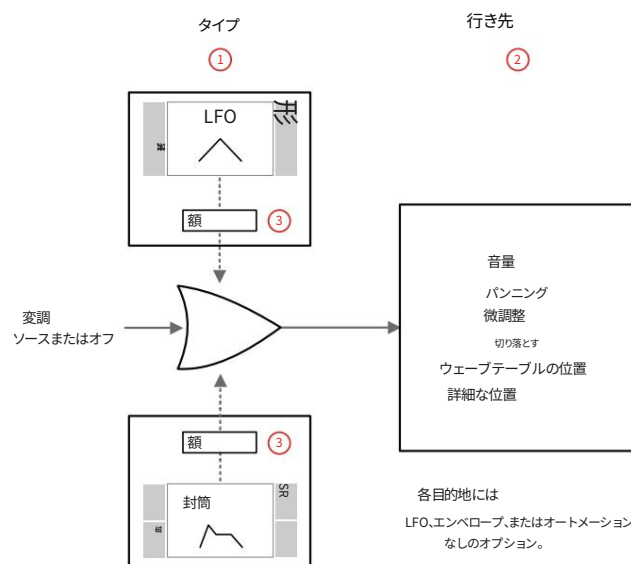
オートメーションはモジュレーションとも呼ばれ、楽器の音に動きと面白さを加えます。楽器のオートメーション設定ページでは、楽器の音のオーディオ サンプルのモジュレーションを制御する設定について説明します。これらのパラメータは、機器パラメータの 2 ページ目にあります。

モジュレーターは LFO またはエンベロープです。どちらも、選択可能な複数の宛先の 1 つに対して、一定期間にわたってオーディオを形成します。

使用可能なパラメータは、選択した宛先と自動化タイプによって異なります。



画面ボタンでパラメータオプションを選択するか、(右) (左)でオプションをナビゲートします。(上)または(下)を押して調整/選択します。



6楽器

ノート

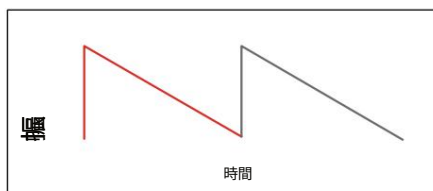
オートメーションを使用すると、サウンドに非常にクリエイティブで興味深い機能を追加できます。これは、楽器サンプルのパラメータを調整することによって適用されます。これにより、シンプルで静的なオーディオ サウンド (タイプがオフの場合) から、生成的に進化するサウンド デザインに微妙的な動きを加えることができます。自動化を組み合わせることで実験してみてください。

LFO - 低周波発振器

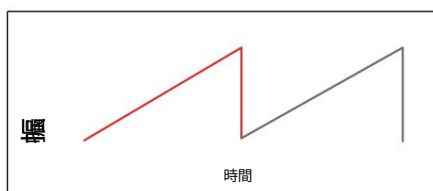
低周波発振器 (LFO) は、通常オーディオ ジェネレーターとして使用される通常のオーディオ発振器よりも低い周波数で動作します。LFO の目的は、他のデバイスのパラメータのモジュレーターとして機能し、興味をそそり、動きを生み出すことです。LFO の一般的な用途は、ビブラート効果を追加して音のピッチを制御することです。

LFOシェイプ

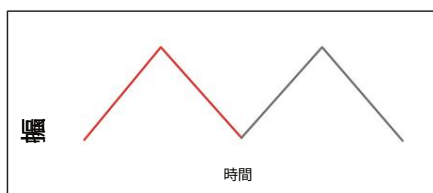
例では、LFO シェイプの 2 つのサイクルを示しています。速度はパターン全体のサイクルに影響します。



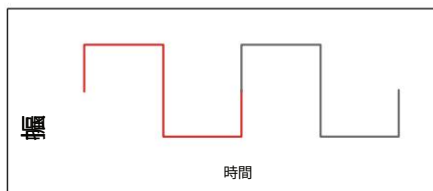
リバースソー
ランブダウンサウンドに最適



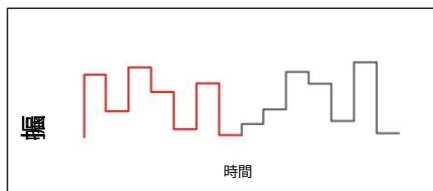
見た
ランブアップサウンドに最適です。



三角形
ビブラート風のサウンドに最適



四角
階段状のものや脈拍のあるものに最適



ランダム
ステップランダムサウンド

楽器6

ノート

形状と同様に、2 番目の重要なパラメータは速度です。Tracker Mini の LFO 速度はプロジェクトのテンポに厳密に同期されているため、ステップの数または間隔に基づいて割り当てられます。Tracker Mini にはクリック音除去アルゴリズムが搭載されていますが、サンプルのゼロ交差点に関する LFO サイクルが原因で、設定によってはオーディオクリック音が発生する場合があります。

LFO スピードス

スピードはパターン ステップ間隔に基づいています。

スピード *	スピード	スピード	スピード	スピード	スピード
ステップごとに	ステップごとに	ステップごとに	ステップごとに	ステップごとに	ステップごとに
128	24	4	3/4	3/16	1/24
96	16	3	1/2	1/6	1/32
65	12	2	3/8	1/8	1/48
48	8	3/2	1/3	1/12	1/64
32	6	1	1/4	1/16	

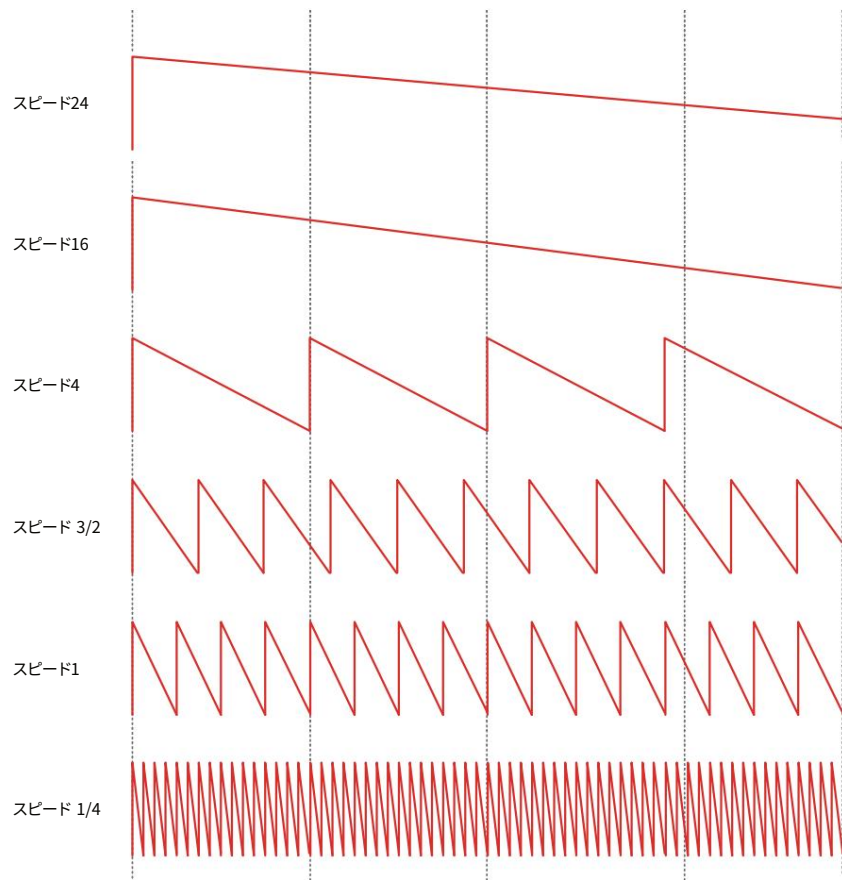
*

128 ～ 32 ステップの速度オプションは、ボリュームを宛先として利用できません。

スピード設定図

手順

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

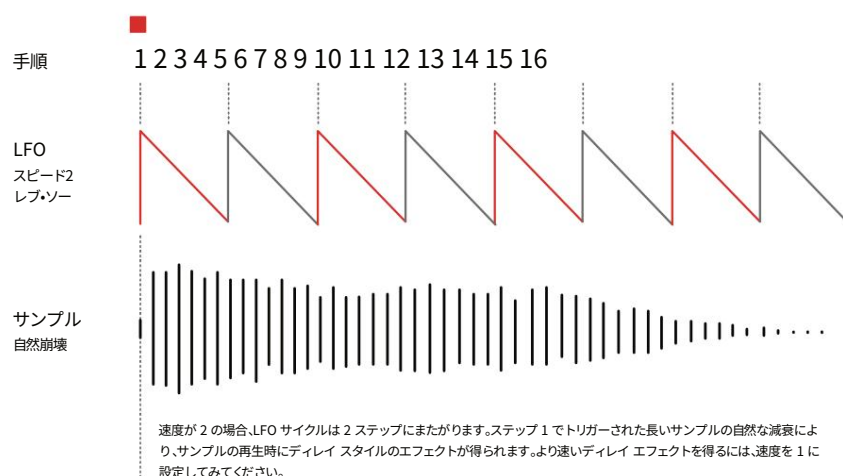
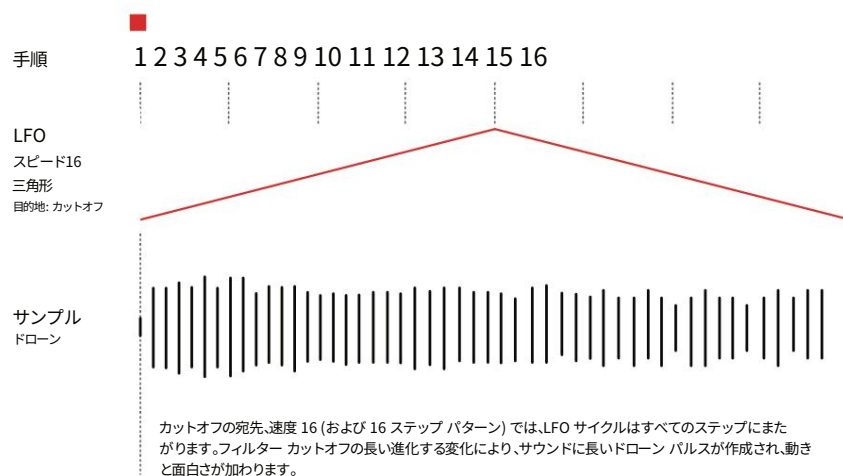
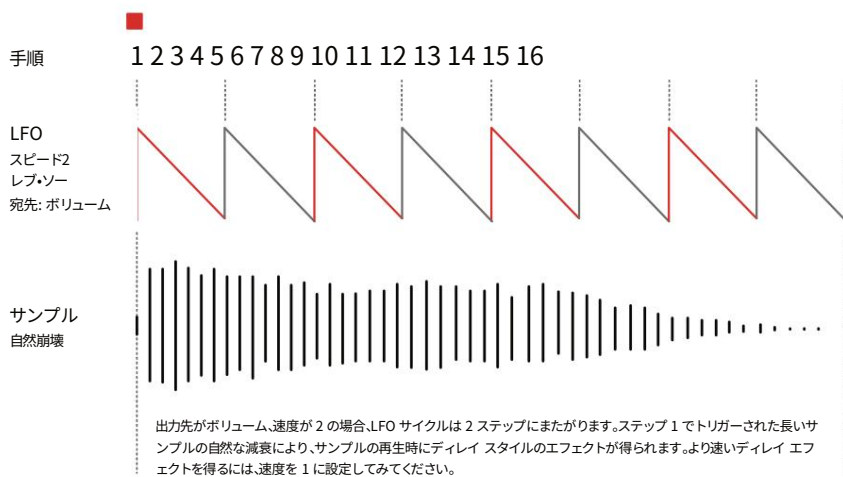


6楽器

ノート

速度と形状のオプションの例

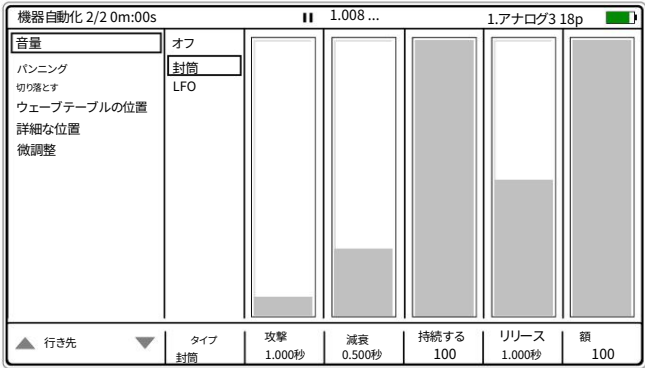
ステップに関して



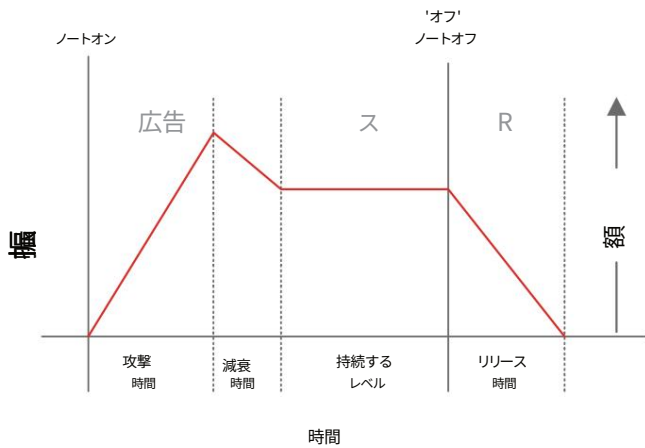
ノート

封筒

エンベロープは、時間の経過とともにオーディオを形作ります。LFO は循環しますが、エンベロープはワンショット機能と考えられており、通常は音符の長さによって動作します。これは通常、音符の音を形作り、音符のオンからオフまで (およびそれ以降) の音の展開方法を決めるために使用されます。また、モジュレーション効果として使用することもできます。Tracker Mini は、アタック、ディケイ、リリースの 3 つの時間範囲とサステイン レベルを持つ ADSR エンベロープを使用します。



ADSRエンベロープ



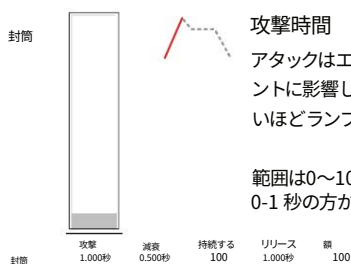
OFF コマンドは、ノート入力時に [-] ボタンでアクセスできるノート「OFF」特殊コマンドを使用して、個々のステップでトリガーできます。

6楽器

ノート

エンベロープ ページでは、時間の経過とともに楽器の音の形状に影響を与えるサンプル ベースのパラメータについて説明します。各パラメータの選択は、より関連性の高い範囲の領域で値を選択するための解像度を高めるために、直線的ではない場合があります。量は、エンベロープが適用される量を 0 ~ 100% で設定します。

攻撃

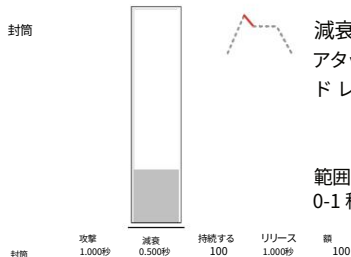


攻撃時間

アタックはエンベロープの初期期間です。これはサンプルのトランジェントに影響します。時間が短いほどパーカッシブな「ヒット」になり、時間が長いほどランプの変化が激しくなります。

範囲は0~10秒です。
0-1 秒の方が制御の解像度が優れています。

減衰

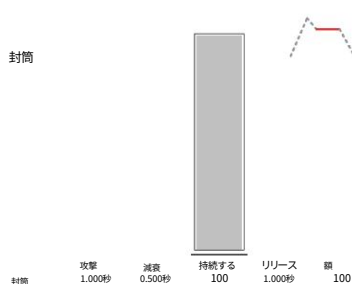


減衰時間

アタック フェーズとノートを適用した後に適用される減衰時間。サウンド レベルが安定した状態に落ち着くまでの期間。

範囲は0~10秒です。
0-1 秒の方が制御の解像度が優れています。

持続する

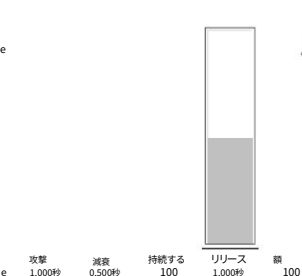


サステインレベル

これは音符/音が鳴る公称レベルです
最初の「ノートオン」要求後の持続。これは、ノートを保持している間継続的に再生されるレベルになります。

範囲は0~100%です。

リリース



リリース時間

これはエンベロープの最終段階で、ノートがリリースされた後にアクティブになります - Tracker Mini の「OFF」特殊ノート コマンド。これは、サステイン レベルから無音までサウンドが消散する期間です。

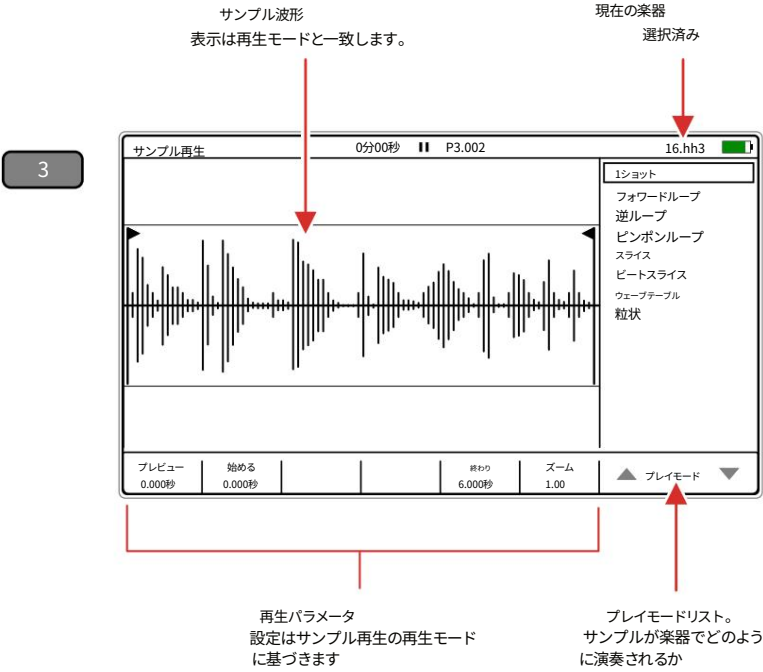
範囲は0~10秒です。
0-1 秒の方が制御の解像度が優れています。

6.6 サンプル再生の概要

インストゥルメントは、サンプル、編集済み、または未加工のものにすることができます。未加工の「.wav」サンプルをインストゥルメント リストに追加できます。サンプルを編集してさらにインストゥルメントとして開発すると、「drumkit1.pti」などの「.pti」インストゥルメントとして保存できます。これは、すべてのプロジェクトで使用したり、他の Tracker プロデューサーに配布したりできます。

このセクションでは、.pti インストゥルメントの使用の基本について説明します。エンドツーエンドのキャプチャ、編集、およびオーディオ サンプリングの使用については、別の場所で説明します。

サンプルを楽器として適用する方法は、「サンプル再生」ページで処理されます。このページには、デフォルトでは [3] ボタンまたは [メニュー] からアクセスできます。



注意: 再生中は波形表示で再生が視覚的にアニメーション化されませんが、プレビュー時には再生ヘッドが表示されます。

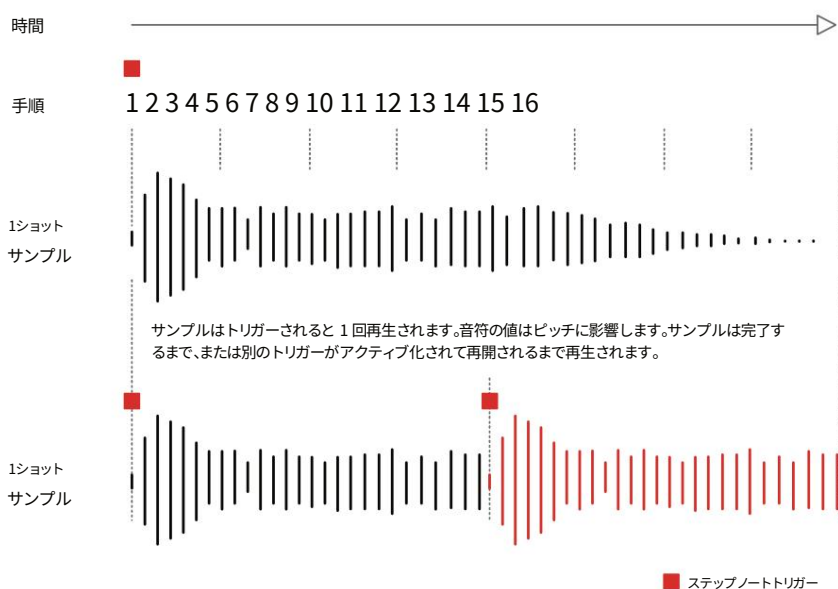
タイプ	プレイモードの説明	
遊ぶ	1ショット	基本的なサンプル再生。最初から最後まで 1 回再生します。
ループ	順方向ループ	サンプル再生。最初から最後まで再生し、ループで循環します。
ループ	逆方向ループ	サンプル再生。最後から最初まで再生し、ループで循環します。
ループ	ピンポン	ループ サンプルの再生。最初から最後まで再生してループを開始します。
スライス	スライス	サンプルをスライスします。ピッチベースのメロディーに使用します。
スライス	ビートスライス	サンプルはスライスされています。ビートベースの楽器に使用されます。
シンセサイザーウェーブテーブル		サンプルはシンセのようにウェーブテーブルとして使用されます。
シンセサイザーグラニューラ		サンプル粒子はグラニューラシンセのように使用され、再生されます

6楽器

6.7 ワンショットプレイモード

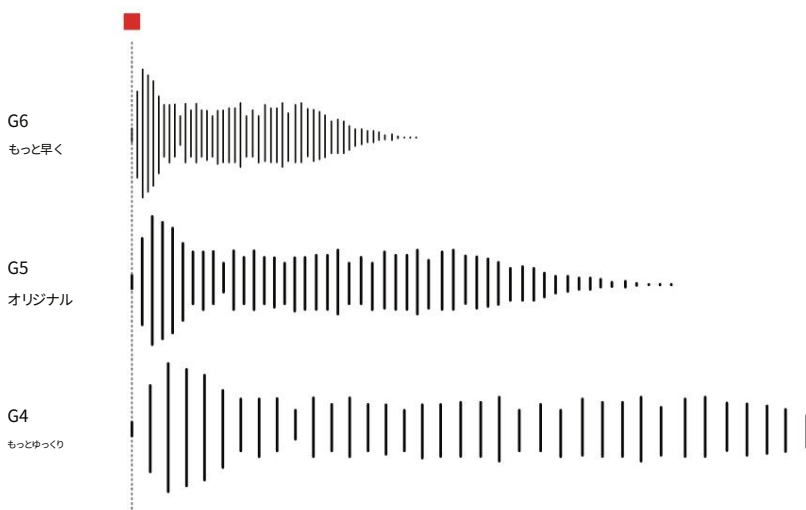
最も基本的な再生モードは1ショットで、サンプルを最初から最後まで1回再生するだけです。これは、オーディオをあまり編集せずにサンプルを使用し、サンプルの一般的な継続時間を維持する場合の通常の操作です。

音価、テンポ、パターンの長さもサンプルの再生方法に影響します。音価が高いほどサンプルの再生速度が速くなります。音価が低いほどサンプルの再生速度が遅くなります。インストゥルメント ステップをトリガーすると1ショット サンプルがトリガーされ、その期間または別のトリガーが開始されるまで再生されます。



サンプルはトリガーされると1回再生されます。音符の値はピッチに影響します。サンプルは完了するまで、または別のトリガーがアクティブ化されて再開されるまで再生されます。

音符の値が高いほどサンプルは短くなり、つまりスピードが上がり、音符の値が低いほどサンプルは長くなり、つまりスピードが遅くなります。希望する結果を得るには、サンプルとパターンの長さだけでなくテンポも考慮する必要があります。サンプルのテンポとピッチは Tracker Mini では自動的に分析されないため、元のオーディオをサンプリングして録音するときに手動で記録しない限り、通常はわかりません。

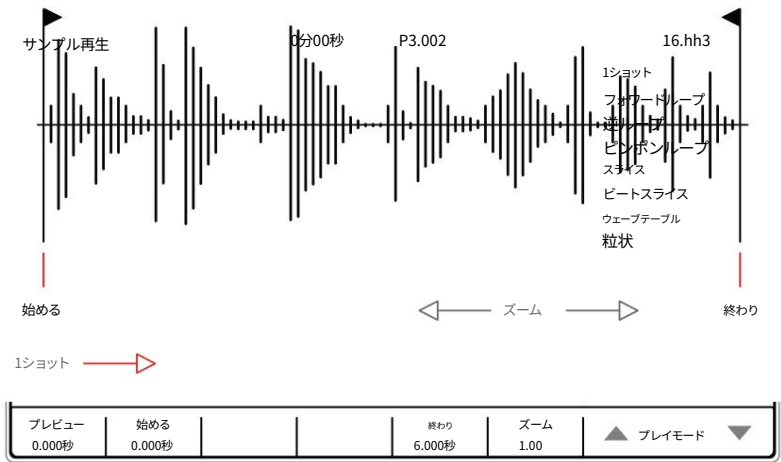


楽器6

ノート

1ショットパラメータ

1 ショット オプションの場合、使用可能なパラメータは 2 つの編集パラメータと 1 つの視覚補助のみとシンプルです。画面ボタンを使用して移動および選択します。また、パラメータを選択するには (左) (右) ボタンを使用し、値を調整するには (上) (下) または [+]/[-] を使用します。



関数パラメータ	画面ボタン	範囲の説明
編集	プレイモード7番目と8番目のモード	適用する再生モードを選択します。1 ショット プラス ループ モードとウェーブテーブル/グラニューラ シンセが含まれます。
援助	ズーム	6位 変数 より正確な編集を行うために、ビジュアル表示を水平方向にズームインします。再生には影響しません。ズームの参照ポイントは、以前に調整したパラメータ (開始) に基づきます。
援助	プレビュー	1位 変数 押し続けるとサンプルが再生されます。画面のボタン ラベルの下に数字は、現在の再生位置を秒単位で示します。プレビュー ボタンを放すと、約 1 秒間プレビュー再生が実行されます。
編集	始める	2番目 変数 サンプルの開始点を調整および編集します。これは、1 ショット サンプルがパターンでトリガーされる時、またはプレビューされる時に使用される開始位置です。マーカーは赤ですが、現在の位置でゼロ クロッシング ポイントが検出されると緑に変わります。
編集	終わる	5位 変数 サンプルの終了ポイントを調整および編集します。これは、1 ショット サンプルがパターンでトリガーされる時、またはプレビューされる時に使用される終了位置です。マーカーは赤ですが、現在の位置でゼロ クロッシング ポイントが検出されると緑に変わります。

ゼロクロッシング オプションは、[構成] > [プロジェクト設定] で設定できます。

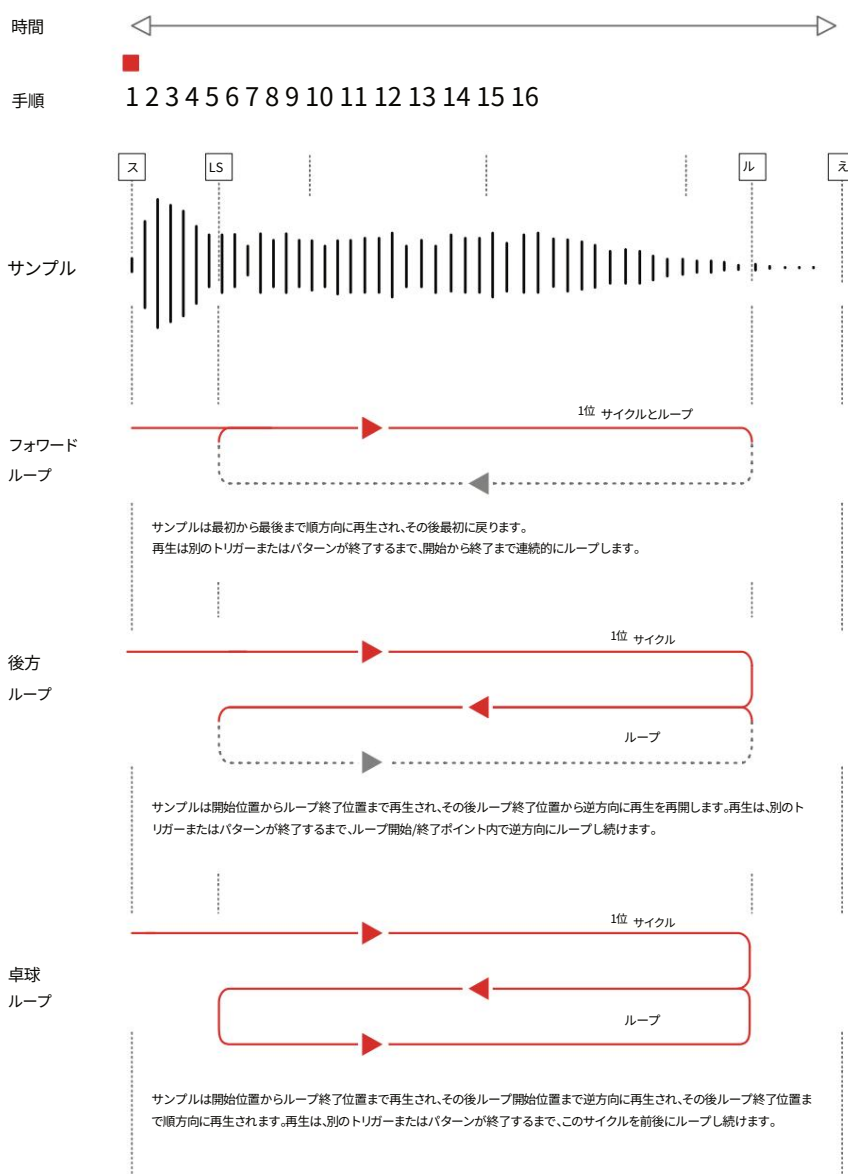
6楽器

6.8 ループ再生モード

ノート

ループ再生モードは、順方向ループ、逆方向ループ、ピンポン ループの 3 つあります。これら 3 つの再生モードはすべて同様の機能を持ち、再生方向のみが異なります。

音価、テンポ、パターンの長さもサンプルの再生方法に影響します。音価が高いほどサンプルの再生速度が速くなります。音価が低いほどサンプルの再生速度が遅くなります。インストゥルメント ステップをトリガーするとサンプルが 1 回トリガーされ、別のトリガーが開始されるかパターンが終了するまで、サンプルはループで再生され続けます。



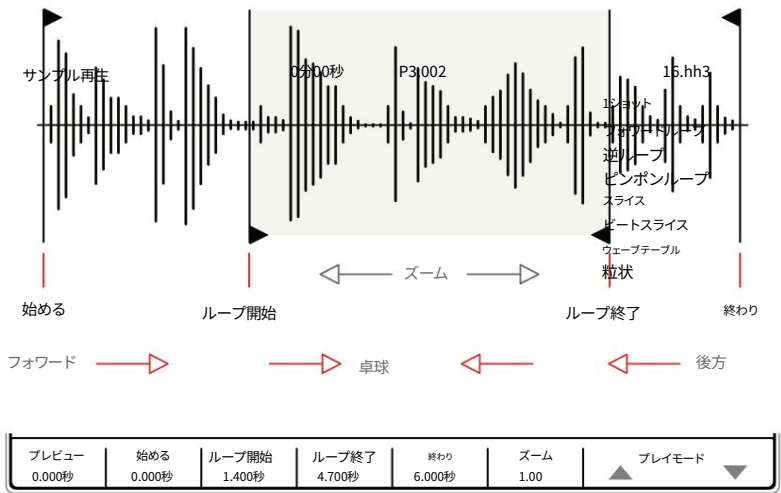
■ サンプルの再生は最初にトリガーされ、パターンが再生されている間はループし続けます。

楽器6

ノート

ループパラメータ

順方向ループ、逆方向ループ、ピンポン ループ再生のパラメータは、これらの再生モードで同一です。オプションは、開始/ループ開始、終了/ループ終了、およびズーム視覚補助です。画面ボタンを使用して移動および選択します。また、(左) (右) ボタンを使用してパラメータを選択し、(上) (下) または [+] / [-] を使用して値を調整します。



関数パラメータ	画面ボタン	範囲の説明	
編集	プレイモード7番目と8番目のモード	適用する再生モードを選択します。順方向ループ、逆方向ループ、ピンポンループ、1-ショットおよびウェーブテーブル/グラニューラシオンセ。	
援助	ズーム	6位	変数
援助	プレビュー	1位	変数
編集	始める	2番目	* 終了より低い
編集	ループスタート3		* 開始より高い
編集	ループ終了4		* 開始時より低い
編集	終わる	5位	* 開始より高い

* 開始 / 終了、ループ開始 / 終了の位置は交差できません。開始は常に終了の前になります。

6楽器

6.9 スライス再生モード

ノート

類似したスライス再生モードとして、スライスとビート スライスの 2 つが存在します。

スライス モードは通常、ピッチ ベースのキットを作成するためにオーディオ サンプルをスライスするために使用されます。スライス モードのパッドは現在のスケールを表します。

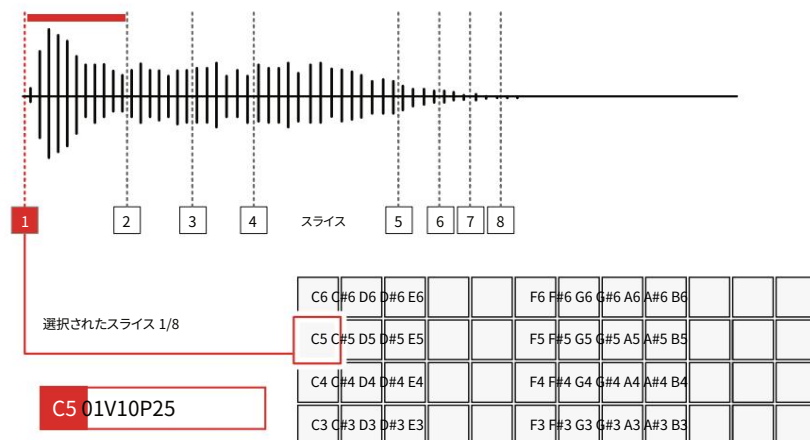
ビート スライス モードは通常、パーカッシブなサンプルや無調のサンプルをスライスするために使用されます。

ビート スライス モードのノートでは、ドラム キットのヒットなどの個々のスライスが表現され、ライブ ビートの演奏や録音に役立ちます。

ステップごとの個別のスライスは、FX の「S」ステップ機能からトリガーすることもできます。

スライス

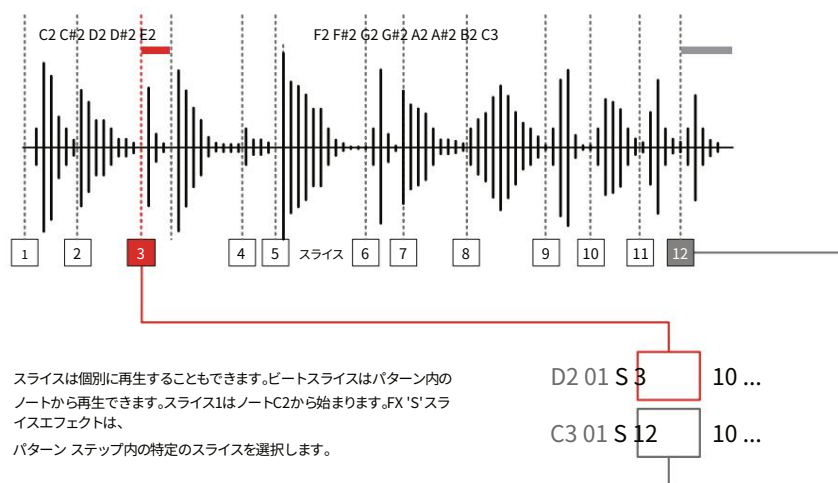
例: シンセノート、ピアノ、ストリングパッド



楽器に選択されたスライスはノートピッチで再生されます。元のサンプルピッチのデフォルトのノートは C5 です。これにより、ステップノートと現在のピッチスケールに基づいてメロディックにノートが再生されます。

ビートスライス

例: 楽器 1 のキック、スネア、ハット、エフェクトの組み合わせ。



スライスは個別に再生することもできます。ビートスライスはパターン内のノートから再生できます。スライス1はノートC2から始まります。FX 'S' スライスエフェクトは、パターン ステップ内の特定のスライスを選択します。

D2 01 S 3 10 ...

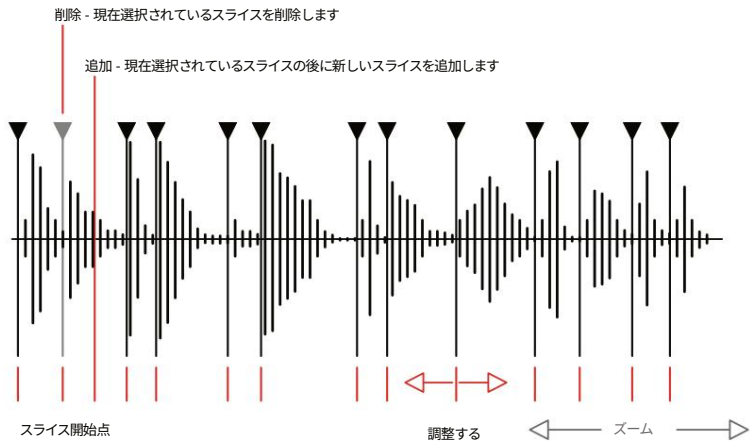
C3 01 S 12 10 ...

楽器6

ノート

スライスパラメータ

スライスとビート スライスのパラメーターは再生モード間で同一ですが、使用時の動作が異なる場合があります。画面ボタンを使用して移動および選択します。また、(左) (右) ボタンを使用してパラメーターを選択し、(上) (下) または [+]/[-] を使用して値を調整します。



関数/パラメータ	画面ボタン	範囲の説明	
編集	プレイモード7番目と8番目のモード	適用する再生モードを選択します。スライス、ビートスライス、1ショット、ウェーブテーブルが含まれます。グラニュレーションセとループモード。	
援助	ズーム	5位	変数 より正確な編集を行うために、ビジュアル表示を水平方向にズームインします。再生には影響しません。ズームの参照ポイントは、以前に調整したパラメータ、つまりスライス番号に基づきます。
編集	スライス	1位	変数 使用可能なスライス数から編集するスライス番号を選択します。また、スライス再生モードのときにスケールで再生するスライスを選択します。再生をプレビューしたり、ビート スライス再生モードでスライスを選択したりするには、(Enter) を使用します。
編集	調整する	2番目	変数 選択したスライスの開始位置を調整します。前または次のスライスの位置を超えることはできません。ズームを使用すると、正確な編集に役立ちます。赤いマーカーはゼロ交差点で緑色に変わります。
編集	追加	3位	現在選択されているスライス開始マーカーの後に新しいスライスを追加します。スライスは、現在選択されているスライス開始と次のスライス開始または終了位置の間の中央に追加されます。
編集	取り除く	4番目	現在選択されているスライス開始マーカーを削除します。プロンプトは表示されず、すぐに削除されます。
編集	自動スライスページ 2.1 回目の自動		既存のスライス マーカーを自動的に削除し、各トランジェント ポイントに一連の新しいマーカーを追加します。確認を求めるプロンプトが表示されます。
編集	スライス数ページ 2.3 番目1 - 48		「均等」スライス オプションを使用するときに作成するスライスの数を設定します。これにより、サンプル全体に均等間隔のスライスの数が適用されます。
編集	均等にスライスする2ページ目.2番目		サンプルを「number」で設定された等間隔のスライスにスライスすることを開始します。確認を求めます。

6楽器

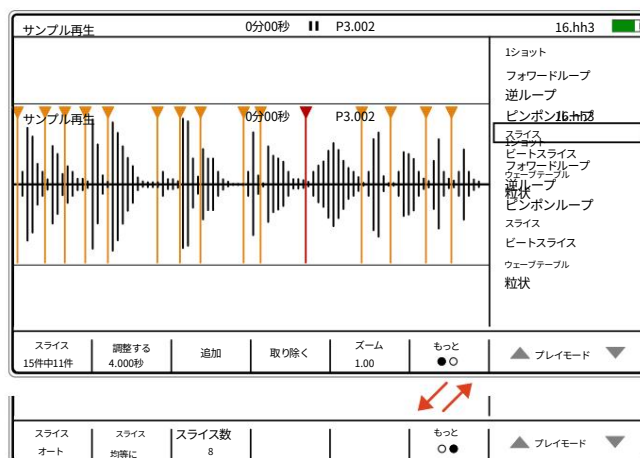
ノート

■ サンプルのスライス

1. 編集するサンプルで目的の楽器が選択されていることを確認します。
画面の右上に表示されます。
2. [3]を押して「サンプル再生」ページを開きます。これは
[メニュー]から選択します。
3. 7番目または8番目の画面ボタンを押して、「スライス」または「ビートスライス」に移動します。
必要な機能に応じた再生モード。
4. サンプルをスライスするには、スライス手順の1つまたは組み合わせに従ってください。
テクニック。最大 48 スライスまで可能です。
 - a. トランジェント スライス。サンプルを、動的な振幅の変化が検出されたポイントにある複数のスライス
に自動的にスライスします。スライス数は、検出されたトランジェントの数に基づきます。[詳細]、
8 番目のボタンを使用してページを切り替えます。
 - ページ2 - [スライス自動]、1番目の画面ボタン、
プロンプトが表示されたら、[確認]をクリックして承認します。既存のスライスはクリアされ、
新しいスライスが作成されます。
 - b. 均等スライス。これにより、サンプルが設定された数の等間隔の位置でスライスされます。
[詳細]、8 番目のボタンを使用してページを切り替えます。
 - ページ2 - [スライス数]、3 番目の画面ボタン、(上) または (下) を押して、作成するス
ライスの数を設定します。
 - ページ2 - [均等にスライス] (2 番目の画面ボタン) を押します。
プロンプトが表示されたら[確認]をクリックします。既存のスライスがクリアされ、等
間隔の新しいスライスが作成されます。
 - c. 手動スライス。これにより、現在選択されているスライス開始マーカと次のスライス開始の間の
中心点に 1 つのスライスが追加されます。
 - スライスを選択し、[スライス]を押します X/Y。ここで X は選択したスライス、Y は使用可能
なスライスの合計数です。[スライス]オプションは、ページ 1 の1 番目の画面ボタン
です。
 - (上)または (下)を押してスライスの番号を選択します。
 - 3番目の画面ボタンの[追加]を押します。新しいスライスが追加されます。スライスが存
在しない場合は、サンプルの開始位置にスライスが追加されます。
 - 追加された新しいスライスは自動的に現在のスライスになります
選択されたスライス。

■ スライスの削除

1. [3]を押して「サンプル再生」を開きます。[メニュー]も使用します。 [その他]を使用してページを切り替え、8番目のボタンでページ1を選択します。
2. 7番目または8番目の画面ボタンを押して、「スライス」または「ビートスライス」に移動します。
必要な機能に応じた再生モード。
3. スライスを選択し、[スライス]、1st Screen ボタンを押します。X / Y、ここで X は選択したスライス、Y は使用可能なスライスの合計数です。
4. (上)または(下)を押して、削除するスライス番号を選択します。
5. 4番目の画面ボタンの[削除]を押します。選択したスライスが削除されます。
すぐに、現在アクティブなスライスは前のスライスに戻ります。



■ スライス開始位置の調整

1. [3]を押して「サンプル再生」ページを開きます。[メニュー]からでも開きます。
[その他]、8番目のボタンを使用してページを切り替えます- ページ1を選択します
2. 7番目または8番目の画面ボタンを押して、「スライス」または「ビートスライス」に移動します。
3. スライスを選択し、[スライス]、1st Screen ボタンを押します。X / Y、ここで X は選択したスライス、Y は使用可能なスライスの合計数です。
4. (上)または(下)を押して編集するスライス番号を選択します。
5. [調整]、2番目の画面ボタンを押します。ズームを使用すると、正確な編集を行うことができます。
6. (上)または(下)を押してスライスの開始位置を調整します。

6楽器

6.10 ウェーブテーブル再生モード

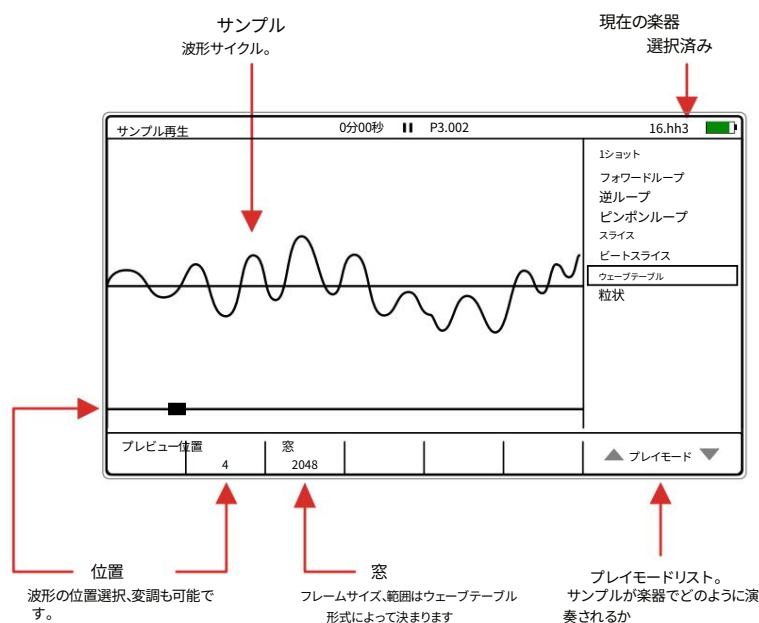
Tracker Mini ではウェーブテーブル インストゥルメントを作成できます。サンプルをウェーブテーブル ソースとして使用して、クラシックなウェーブテーブル シンセサイザーをエミュレートします。

標準の Tracker Mini サンプルは、そのまま使用することも、ウェーブテーブル シンセのアプリケーションに合わせて特別に準備されたサンプルとして使用して、パフォーマンスを向上させることもできます。Tracker Mini ウェーブテーブル合成は、インストゥルメント ライブラリにシンプルでありながらも独創的なオプションをもたらします。

ウェーブテーブル合成とは何ですか？

最も一般的なシンセサイザー モデルは減算合成です。これは、通常、さまざまな方法で調整された 1 つ以上のオシレーターを使用する音源に基づいています。次に、周波数をフィルター (減算) し、エンベロープを適用し、エフェクトを追加することで、サウンドが形作られます。ウェーブテーブル シンセサイザーは通常、これらの同じ原理に従いますが、「オシレーター」はウェーブテーブルと呼ばれる一連の波形から形成されます。実際には、ウェーブテーブルはフレームと呼ばれる積み重ねられたサンプルのセットで構成され、標準は 256 フレームです。

ほぼ無限の波形位置をナビゲートまたは変調し、波形テーブルで「単一サイクル」を選択することは、波形テーブル サウンド デザインの基本要素です。Tracker Mini では、波形テーブルのサイズ (フレームあたりのサンプル数) は「ウィンドウ」パラメータによって設定されます。これは、使用可能なテーブルの長さと考えてください。デフォルトの最大値は、元のオーディオ サンプル形式によって定義されます。波形テーブル内の「位置」も選択可能で、サウンド デザイン プロセスで重要です。位置も変調できます。

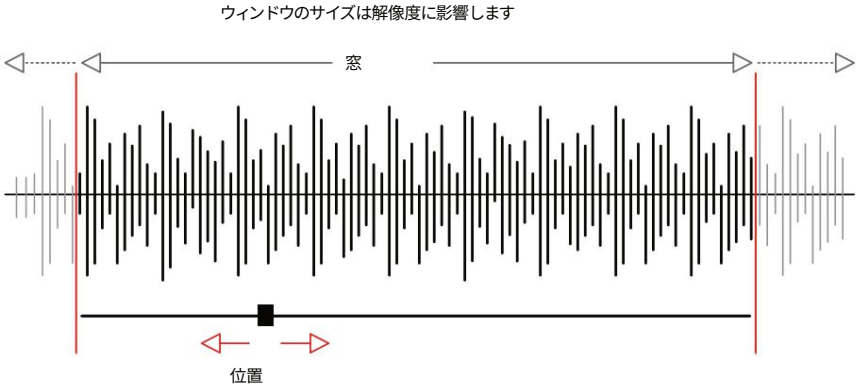


ノート

ウェーブテーブルパラメータ

ウェーブテーブル再生モードは、ウェーブテーブル合成の簡略化されたアプリケーションであり、2つのコアパラメータで構成されます。ウィンドウはウェーブテーブルの長さ（フレームあたりのサンプル数）であり、元のファイルに基づいて最大値が設定されます。

位置パラメータは、クリエイティブなサウンドデザインとオーディオ操作を可能にするものです。手動で調整してスイートスポットを見つけたり、エンベロープやLFOで調整したりできます。



関数/パラメータ	画面ボタン	範囲の説明
編集	プレイモード7番目と8番目のモード	適用する再生モードを選択します。ウェーブテーブル、グラニューラー、1ショット、3つのループモードが含まれます。
援助	プレビュー	1位 押したままにすると、ウィンドウで選択された現在の位置から波形が再生されます。また、位置を調整しながら押したままにすると、目的のサウンドを「スキャン」できます。
援助	窓	3位 変数 ウェーブテーブルの幅は、デフォルトの最大値から調整できます。パラメータは通常、最大値（通常は2048）から2ずつ小さくなります。
編集	位置	2番目 変数 ウェーブテーブルウィンドウ内の再生位置を選択します。手動で調整して目的の「スイートスポット」を見つけたり、動きや興味を引くためにLFOまたはエンベロープで調整したりできます。

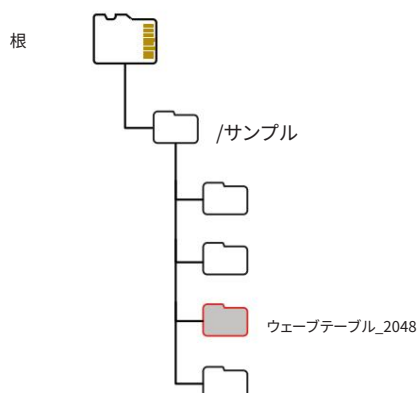
6楽器

ノート

ウェーブテーブルの最適化

ウェーブテーブル合成を操作するための最良の方法は、ウェーブテーブル用に作成された WAV ファイルを使用することです。これにより、指定されたフレームとサンプルの規則が遵守されます。また、オーディオ サンプルは、波形間の段階的な遷移ではなく、スムーズな遷移で作成されます。ダウンロード可能な多数の準備済みウェーブテーブルがありますが、オンラインの[サウンド シート](#)も確認してください。作成者とModbap Modular [OsirisEdit](#)波の生成について詳しく学びます。

Tracker Mini のファクトリー ウェーブテーブル ファイルは、SD カードのサンプル フォルダーにあります。



オンラインで無料で入手できるウェーブテーブル サンプルが多数あります。標準サンプルを使用することもできますが、ウェーブテーブル形式の WAV ファイルを使用すると、パフォーマンスが向上し、スムーズになります。最も一般的な標準は 2048 サンプル / フレーム (256 フレーム) です。これは XFer Serum、U-He Hive、Dune に適用されますが、他にも存在する可能性があります。Ableton Live Wavetable は 1024 サンプルを使用し、2048 形式が適用されるとサンプルを減らします。

標準のオーディオ ファイルは、位置を移動するときに「段階的に」聞こえる場合があります。
Tracker Mini には、標準サンプルを処理してサウンドをスムーズにし、パフォーマンスを向上させるオンボード最適化ツール WT Smoother が搭載されています。これにより、ファイルは Tracker Mini の Wavetable Synth に適した形式に効果的に変換されます。処理されたオーディオ波形をナビゲートすると、位置間の遷移がよりスムーズに聞こえます。

■ WT SMOOTHERを使用してサンプルを最適化する

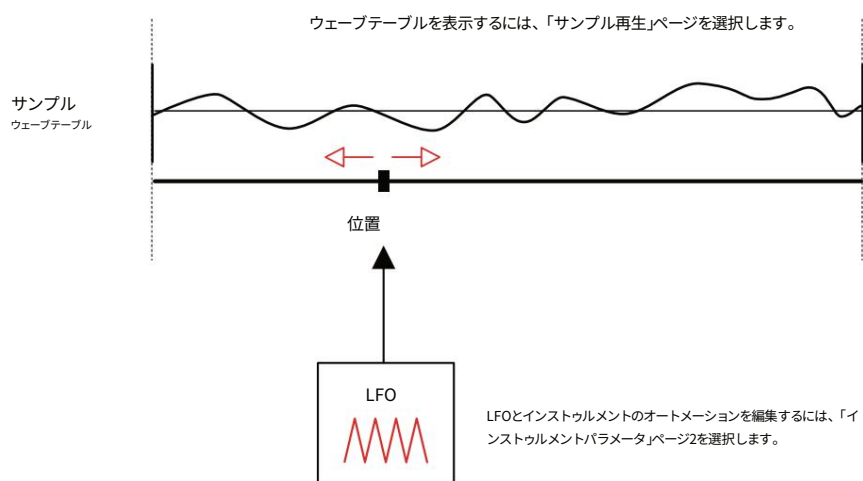
1. サンプルがインストールメントリストにロードされ、選択されていることを確認します。
現在アクティブです。楽器リスト内のサンプルは SD カードからオンボード メモリにコピーされることに注意してください。
2. [メニュー] を押して、「サンプル エディター」を選択します。「サンプル エディター」での操作は、メモリ内のサンプルに対して破壊的に実行されます。
ただし、元のファイルは SD カード上にそのまま保持されます。
3. オーディオファイルを編集します。[開始]、1st Screen ボタンと[終了]、2nd Screen ボタンでマーカーを選択します。(上) または (下) または [+] / [-] を押して位置を調整し、処理するサンプルの一部を選択します。
4. 7番目または8番目の画面ボタンを押して、「WT Smoother」に移動します。
5. [効果を選択]、6番目の画面ボタンを押して、WT Smootherを選択します。
6. WT Smoother アプリケーションの[Window Num]、1st Screen ボタンを押します。
フレームを選択します。デフォルトの 256 は通常の設定です。(上) または (下) または [+] / [-] を押して調整します。
7. WT Smoother アプリケーションの[Window Len] (2 番目の画面) ボタンを押します。
サンプルの長さを選択します。デフォルトの 2048 は通常使用される設定です。
(上)または (下)または[+] / [-]を押して調整します。
- 8.編集中にオーディオを試聴するには、[プレビュー]、7 番目の画面ボタンを押します。
再生前にオーディオを処理する必要があります。[停止]を押して、7番目
プレビューを停止するには、もう一度画面ボタンをタップします。
9. [適用] (8 番目の画面) ボタンを押して、新しいオーディオ ファイルを適用してレンダリングします。
これはウェーブテーブルに変換され、よりスムーズで洗練されたオプションとしてウェーブテーブル再生
モードで使用できます。
10. プロジェクトを保存すると、編集した楽器もプロジェクトに保存されます。
フォルダーに保存します。[Shift] + [3] を押したまま、[保存] (5 番目の画面ボタン) を押します。プロジェクトを保存すると、インストールメントもインストールメント サブフォルダーに自動的に保存されます。これらには他のプロジェクトからアクセスできます。

6楽器

ノート

ウェーブテーブルの変調

ウェーブテーブルの位置は、希望のサウンドを探すために調整および編集する重要なパラメータです。このパラメータは、エンベロープまたは LFO を使用して、インストゥルメント オートメーション ページ内から調整することもできます。これにより、動きと面白さが加わります。



LFO の実行中にウェーブテーブル ページで[プレビュー]を押し続けると、アニメーション化された位置がリアルタイムで動的に表示されます。

LFO 速度が速いと、グリッチやノイズの多いサウンド デザインが作成される可能性があります。特にリバーブなどのエフェクトを追加してサウンド テクスチャとアンビエンスを開発するには、LFO 速度またはエンベロープを遅くし、ウェーブテーブル ウィンドウを減らします。

テンポ/ステップに同期した速度を試して、リズムカルなパターンを作成してください。LFO の量も、LFO が適用される強さに影響します。

演奏中にウィンドウと位置を手動で調整し、LFO を使用してサウンドを試してみてください。

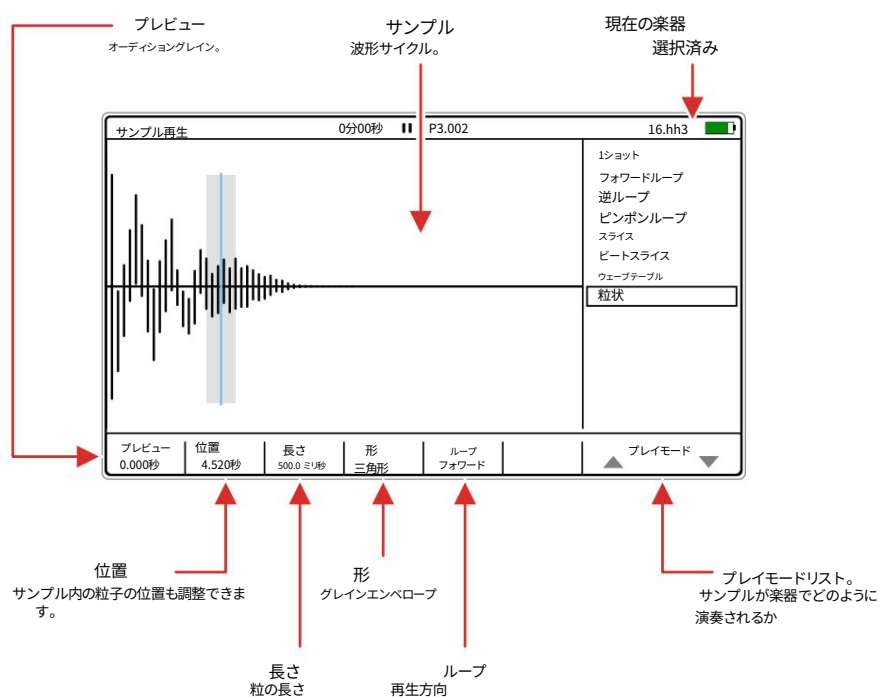
6.11 詳細な再生モード

グラニューラー インストゥルメントは Tracker Mini で作成できます。すべての Tracker Mini インストゥルメントと同様に、グラニューラー シンセはサンプルをコア サウンド ソースとして使用します。グラニューラー合成は、グリッチなサウンドスケープやテクスチャサウンドに最適です。

グラニューラー合成とは何ですか？

グラニューラー合成では、サンプルを小さなスライスに分割します。これを顕微鏡レベルと表現しましょう。これらの狭いスライスは通常 1 秒未満ですが、多くの場合、継続時間はもっと短く、グレインと呼ばれます。グラニューラー シンセサイザーでは、再生をグレインの周りでループさせることでサウンドが生成されます。グラニューラー シンセに活気を与えるために、特にグレインの位置を使用してモジュレーションを使用するのが一般的です。グラニューラー シンセでは、フィルターやエンベロープなど、減算合成と同じ機能を使用できます。

グレインの位置を変調することは、LFO またはエンベロープを使用できる Tracker Mini のグラニューラー合成の実装の中心です。位置と長さを最大 1000 ミリ秒の範囲で設定するためのパラメーターがあります。また、再生パラメーターの形状とループ方向も、グラニューラー シンセ再生モードで手動で調整できます。



6楽器

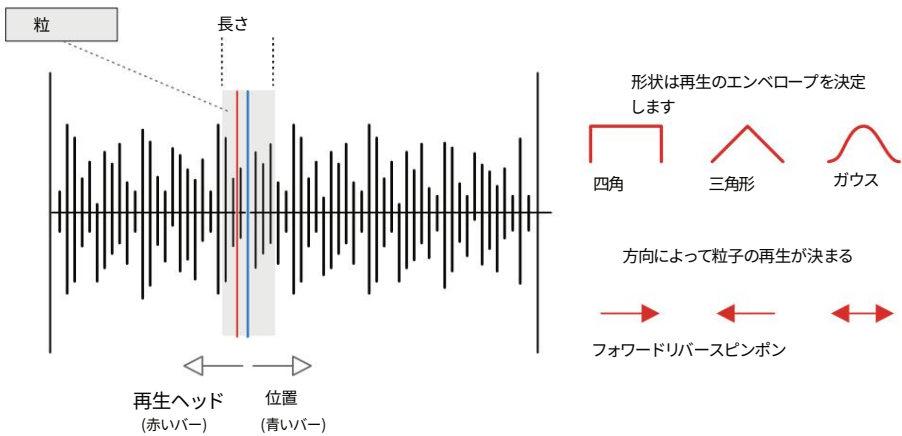
ノート

詳細なパラメータ

グラニュー再生モードは、グラニュー合成の簡略化されたアプリケーションであり、4つのコアパラメータで構成されます。グレインの長さはオーディオの小さなスライスの長さで、ループはグレイン全体の再生方向を定義します。

シェイプは、アタックフェーズで認識される、グレインの再生に適用されるエンベロープシェイプです。ポジションパラメーターは、その音響特性を引き出すものです。手動で調整してスイートスポットを見つけたり、エンベロープまたはLFOで調整して動きや面白さを加えることができます。

Tracker Miniは単一のグレインで動作します。

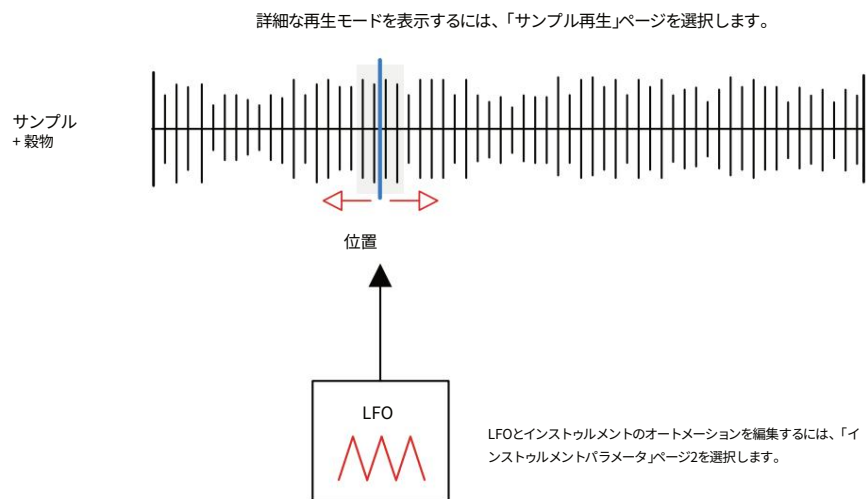


関数パラメータ	画面ボタン	範囲の説明
編集	プレイモード7番目と8番目のモード	適用する再生モードを選択します。ウェーブテーブル、グラニュー、1ショット、3つのループモードが含まれます。
援助	プレビュー	1位 押し続けると、現在選択されている位置からグレインが再生されます。また、位置を調整しながら押し続けると、目的のサウンドを「スキャン」できます。
編集	位置	2番目 変数 サンプル内のグレインの再生位置を選択します。手動で調整して希望の「スイートスポット」を見つけたり、LFO またはエンベロープで調整して動きや面白さを加えることができます。
編集	長さ	3位 1~1000ミリ秒 粒子の幅をミリ秒単位で設定します。これは再生されるサンプルの小さなスライスになります。
編集	形	4番目 四角、三角形、ガウス グレイン再生のエンベロープの形状を設定します。特に攻撃フェーズで重要です。
編集	ループ	5位 フォワード、逆行する、卓球 グレインの再生方向を選択します。

ノート

粒状位置の調整

グラニューラーポジションは、エンベロープまたはLFOを使用してインストールメントオートメーションページから調整できます。これにより、動きと面白さが加わり、グリッチやテクスチャのサウンドが作成されます。



LFO の実行中にグラニューラー ページで[プレビュー]を押したままにすると、アニメーション化された位置がリアルタイムで動的に表示されます。

LFO の速度と粒度パラメータは、生成されるサウンドに影響を与える可能性があります。また、LFO の量によって、サンプルの位置を変えながらナビゲートされる量が決まります。量が少ないと、より予測可能なテクスチャとパッドのようなサウンドになります。量を大きく設定すると、サンプル内の位置が広くなり、グリッチが多く予測不可能なサウンドが作成されます。

6楽器

6.12 楽器の共有

インストゥルメントは、同じデバイス上の他のプロジェクトと共有することも、別の Tracker Mini に転送して共有することもできます。これは、新しいインストゥルメントを開発する場合や、たとえばアルバムの複数のトラックにまたがるシグネチャー サウンドを開発するなど、再利用されるインストゥルメントを作成する場合に便利です。

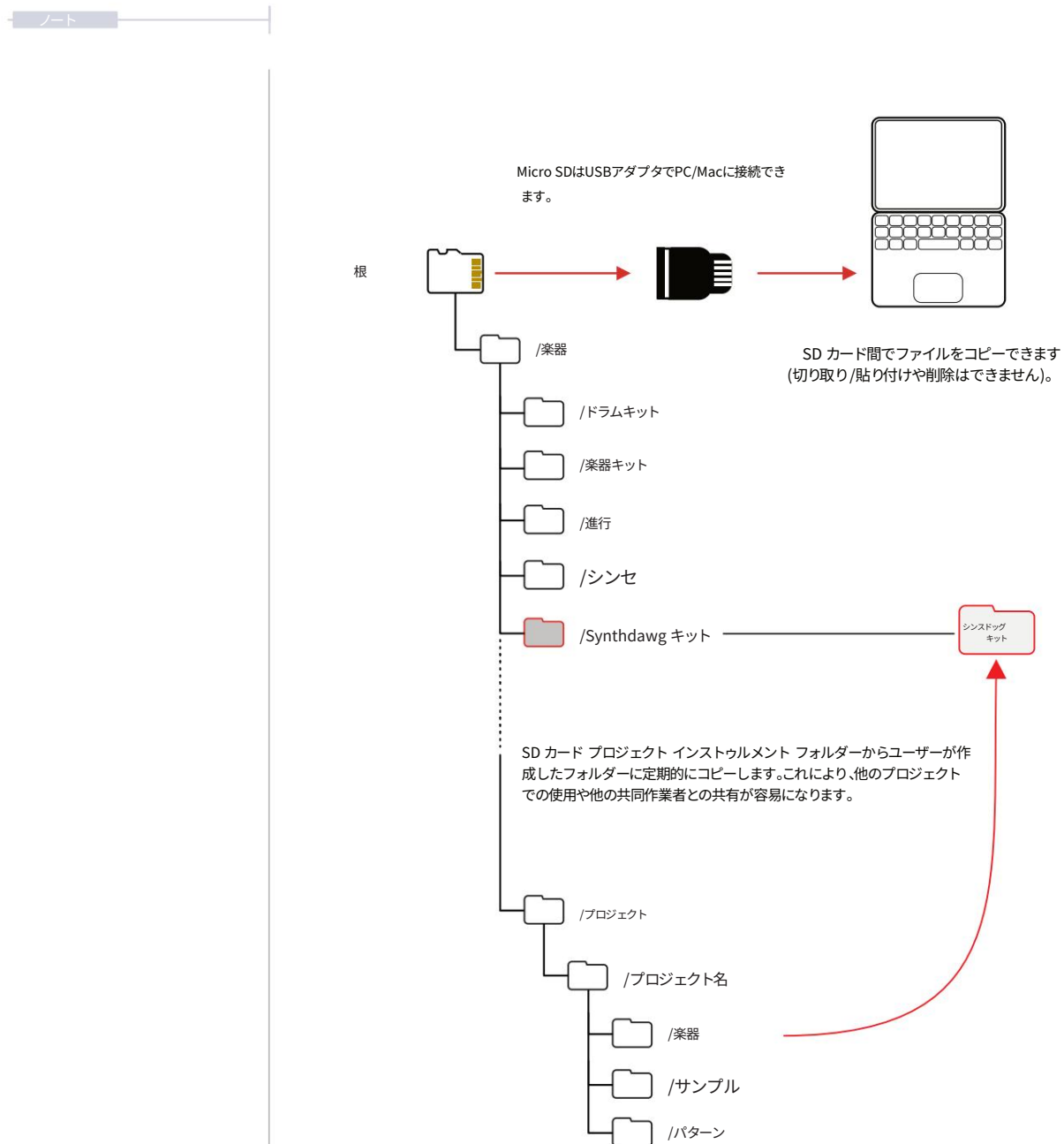
楽器は、プロジェクトとともに「.pti」ファイル形式で保存され、プロジェクトの「instruments」サブフォルダに格納されます。プロジェクト フォルダと楽器フォルダは、すべてのプロジェクトからアクセスできます。どこを探せばよいか、何を探せばよいかがわかっていれば問題ありません。すべてのプロジェクトとその楽器を記憶しておくのは簡単なことではありません。楽器のライブラリを管理するには、いくつかのヒントが役立ちます。Tracker Mini には詳細なファイル管理機能がないため、SD カードにアクセスするには PC または Mac を使用する必要があります。



.pti ファイルには、パラメータ設定を処理する約 400 バイトのヘッダーが含まれています。さらに、サイズが異なるサンプルが含まれており、インストゥルメント ファイルにパックされています。

- 通常どおりに楽器を作成します。プロジェクトを保存すると、楽器も現在のプロジェクト フォルダに保存されます。他のプロジェクトから作成またはロードされた楽器は、現在のプロジェクトに保存されます。
- instruments フォルダ内に「user」サブフォルダを作成することを検討してください。これを使用して、ユーザー機器のライブラリを構築できます。
- Tracker Miniで保存時に別のフォルダを選択することはできません
楽器。定期的に、PC / Mac を使用して楽器を SD カードの「ユーザー」楽器フォルダに手動でコピーできます。これはハウスキープিং タスクであり、SD カードの完全なバックアップと組み合わせることもできます。
- プロジェクトは元のファイルが保存されていることを認識するため、プロジェクトから元の楽器を切り取ったり削除したりしないでください。
- ユーザー フォルダーは、PC / Mac を使用して SD カード間でコピーするだけで、共同作者やデバイス間で簡単に共有できます。

楽器6



ユーザー インストゥルメントの命名規則を検討してください。プロジェクトに含まれるインストゥルメントを使用する場合、これはそれほど重要ではありませんが、この手法はユーザー ライブラリを管理するときに役立ちます。インストゥルメントの名前は、「サンプル ローダー」ページで変更できます。pti ファイルの整合性を保護し、将来のアクセスを容易にするために、PC/Mac ではなく Tracker Mini でインストゥルメントに常に規則的な名前を付けることをお勧めします。



7

FXステップ

ステップの4つの要素すべてをよく理解することが重要です。これにより、ステップシーケンスを最大限に活用できるようになります。このセクションでは、2つのFXスロットについて詳しく説明します。

FXスロットは、通常とは若干異なる方法で適用される37種類のエフェクトのライブラリにアクセスできます。これらには、オーディオとMIDIアプリケーションの両方を適用して、ディレイなどの従来のエフェクトと同様に、変調と制御を行うことができます。これらは段階的に適用でき、各ステップを細かく制御できます。また、他のステップと組み合わせて構築すると、Tracker Miniで非常にクリエイティブなオプションが提供されます。これらは非常に強力であり、利用可能なエフェクトの範囲と適用方法を知るために時間と学習投資を費やす価値は間違いなくあります。

ステップエフェクトは、一般的な楽器やマスターエフェクトとは異なることを認識することが重要です。通常のエフェクトの慣例は、インラインまたはオーディオパスウェイの送信構成として操作することです。Tracker Mini FXは

ステップ自体または動作しているパターンに偏っています。これにより、ステップレベルで非常に幅広いクリエイティブオプションが提供されます。一部のステップFXは、Tempoなど、すべてのトラックに適用されます。FXブラウザーでは、各エフェクトを簡単に参照できます。

これらの説明はTracker Mini FX選択ページにあり、各コンポーネントごとに選択できます。ヘルプガイドは、ボックス内で作業するときに役立ち、基本的なリファレンスを提供します。

このセクションでは、FXに焦点を当てた視点から、パターンにFXを適用する実用的で簡単な例とともに、より詳細で徹底したリファレンスを提供します。

7つのFXステップ

ノート

7.1 ステップFXの説明

ステップ FX は、専用のステップ FX ボタンを使用して 2 つのステップ位置のいずれかに適用できる 37 種類のエフェクトのコレクションです。適用したり組み合わせたりすることで、クリエイティブなステップ パターンを生成できます。FX では、同じステップ イベントにノートと楽器が常に必要というわけではありません。たとえば、フィルター カットオフは、前にトリガーされたノートに適用されたカットオフ値を調整できます。

FX リストには、各エフェクトに関する簡単な情報も記載されています。

FX1

FX2

パターン1		FX	
1 C5 40 ---- P-25	C5 40 ---- H-25	音量を固定も、変ず -- なし	C5 40 ---- P-25 1
2 C5 40 ---- P-25	C5 02 ---- P-20	発音のID 4	C5 40 ---- P-25 2
3		これが送信する楽器	V- ボリューム 3
4		NOTE ON/ペロシティ	P- パンニング 4
5		パラメータ	M- マイクロチューン 5
6		0% - 100% まで	G- グライド 6
7			T- テンポ 7
8			s- スイング 8
9			m- マイクロムーブ 9
10			- ゲートの長さ 10
11			C- チャンス 11
12			R- ロール 12
13			A- アルプ 13
14			n- ランダムノート 14
15			s- ランダム楽器 15

与える
選択

反転

重複
パターン

拡大する
パターン

縮む
パターン

コピー
パターン

ペースト
パターン

もっと

■ 効果の説明にアクセスする

- 1. [1]を押して「パターン」ページを選択します。[メニュー]からもアクセスできます。
- 2. 空白または既存のステップ イベントを選択します。
- 3. [FX1] または [FX2] を押しながら (上) または (下) を押してエフェクトをハイライトします。[+] / [-] ボタンを使用してリスト内を移動することもできます。
- 4. [FX1]または[FX2]を押したままFXブラウザウィンドウを開いたまま、画面ボタン 7 または 8 を押します。これにより、説明ウィンドウが開いたり閉じたりし、強調表示された効果の説明が表示されます。
- 5. [REC]モードの場合、ステップごとにFXも選択されます。
このメニュー リスト内を参照します。録音モードでは、ステップが赤で表示されます。

FX パラメータ値を編集するときは、録音モードで [+] および [-] ボタンを使用します。ステップにインストゥルメントがロードされた状態で FX スロットの値を調整すると、エフェクトを通じて適用されたオーディオが自動的にプレビューされます。

7.2 ステップFXリファレンス

エフェクトは、ステップで選択できる 37 種類の FX のライブラリに含まれています。各エフェクトの詳細は、その機能によって異なります。また、一部のエフェクトでは、他のステップやノート、楽器との相互作用が関係する場合があります。説明は FX メニューに組み込まれていますが、説明は限られています。FX をより深く理解することは有益であり、一見すると混乱する可能性のあるものもより明確になります。

ステップ FX スロットには 1 つのエフェクトをロードできます。各ステップには 2 つの FX スロットがあるため、合計 2 つの FX が可能です。これは制限があるように思われるかもしれませんが、オーディオ信号チェーンには従来のエフェクトもいくつか存在することを覚えておく価値があります。たとえば、ディレイなどです。FX は、オーディオに影響を与えるだけでなく、ステップの動作や、場合によってはパターン自体にも影響を与えるミニ アプリケーションのようなものとも考えるべきです。

このセクションとそれに続く部分では、特に実用的な使用例の中で、それらの使用方法をわかりやすく説明します。

オーディオサウンドに影響します。

ステップの動作に影響します。

構造/タイミングに影響する

V ボリューム
P パンニング
M マイクロチューニング
n ランダムノート
i ランダム楽器
v ランダムボリューム
r 逆サンプル
P サンプル/波形内の位置
g ボリューム LFO レート
h パンニング LFO レート
j フィルター LFO レート
k ポジション LFO レート
LFO レートを微調整する
D オーバードライブ量
L ローパスフィルター
B バンドパスフィルタ
H ハイパスフィルター
遅延送信
t リバーブセンド
E ビット深度
U チューニング

- なし
! オフ
C チャンス
R ロール
f ランダム FX
S サンプルのスライス再生

T テンポ
私はスイングする
m マイクロタイミング
G グライド
q ゲート長さ
アルベジエーター
a - f MIDI 出力
F スライドアップ
J スライドダウン
O MIDI コード

7つのFXステップ

7.3 なし

ノート

FXタイプタグ	効果
-	なし - FX は適用されません

FXの説明

エフェクトは適用されないため、ステップのサウンドは楽器と音符のみに基づいて決定されます。これは基本的に空のエフェクトです。

値の範囲

該当なし

例

どのステップでも、デフォルトの状態は FX1 と FX2 が空です。このエフェクトを適用すると、既存の FX を削除し、通常の空の状態にリセットできます。

	FX1	FX2	
1	D6 03	----	最後の 2 つのスロットは FX 用です。空の場合は破線で示されます。これは、ステップのデフォルトの空の状態です。
5	D6 03	----	
9	D6 03	----	
13	D6 03	----	
16	D6 03	----	録音編集モードでは、選択されたステップは緑または赤で囲まれます。編集するステップの部分は、FX1、ステップ 1 が選択されていることを示す図のようになり、選択すると塗りつぶされます。

ノート

7.4 オフ

FXタイプタグ	効果
!	オフ

FXの説明

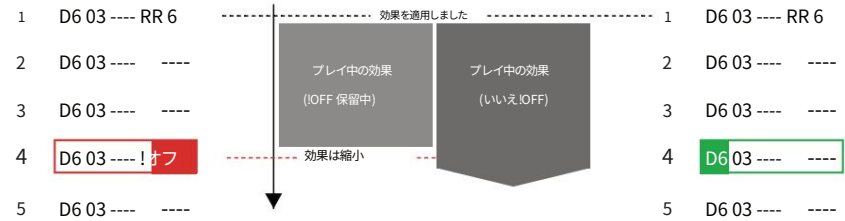
前のステップでトリガーされた効果を無効にします。

値の範囲

の上

例

ステップ 1 でトリガーされたロールは、後続のステップで聞こえるようになります。その後、!OFF ステップ コマンドを適用すると、トラックの効果が制限されます。



7つのFXステップ

ノート

7.5 ボリューム

FXタイプタグ	効果
五	ボリューム / 速度

FXの説明

この個々の楽器ステップに音量レベルを適用します。
MIDI の場合、NOTE ON Velocity パラメータが送信されます。

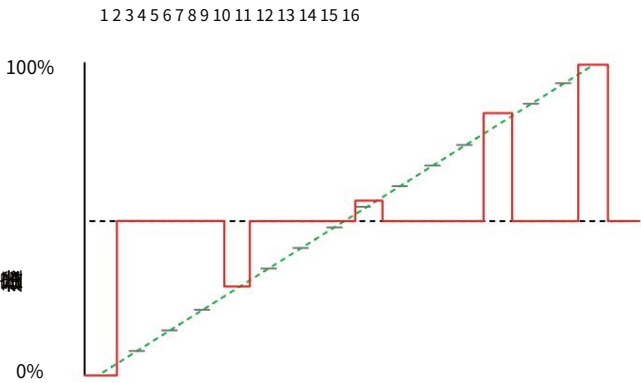
値の範囲

0 - 100%

例

例として、パターンのステップごとに音量が徐々に上がっていく 16 ステップを示します。これは段階的なランプになります。よりスムーズなランプを作成するには、フィル機能を使用して、「From-To」または Live Rec を使用してすべてのステップを埋めてみてください。これはステップごとにトリガーされますが、よりスムーズな音になります。

1	D6 03 ---- 0	1	D6 03 ---- 0
5	D6 03 ---- V 30	2	D6 03 ---- V 6
9	D6 03 ---- V 55	3	D6 03 ---- V 13
13	D6 03 ---- V 80	15	D6 03 ---- V 94
16	D6 03 ---- V100	16	D6 03 ---- V100



7.6 パンニング

FXタイプタグ

効果

ボ

パンニング

FXの説明

ステレオ フィールド内でオーディオを配置し、信号を左/右の位置にパンします。これはステップごとに適用されます。

値の範囲

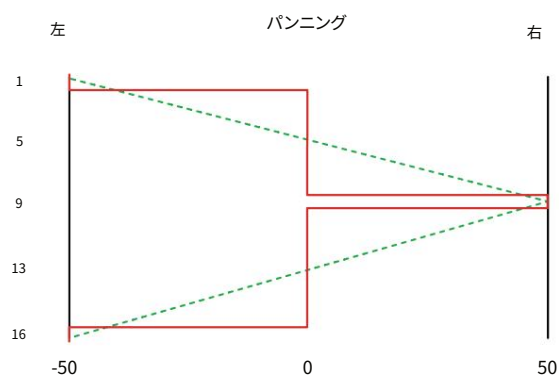
左 -50 - 右 +50

例

16 ステップを左から右にパンし、その後再び左に戻す例。ステップごとにステレオ位置に対してトリガーされます。よりスムーズで段階の少ないトランジションを作成するには、塗りつぶしを使用して、「From-To」を使用してすべてのステップを入力します。

1	D6 03 ---- -50
5	D6 03 ---- P 0
9	D6 03 ---- P 50
13	D6 03 ---- P 0
16	D6 03 ---- P-50

1	D6 03 ---- -50
2	D6 03 ---- P-42
3	D6 03 ---- P-31
15	D6 03 ---- P-38
16	D6 03 ---- P-50



7つのFXステップ

7.7 マイクロチューン

ノート

FXタイプタグ

効果

ま

マイクロチューニング

FXの説明

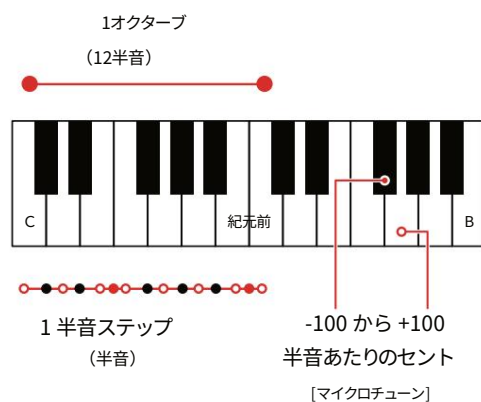
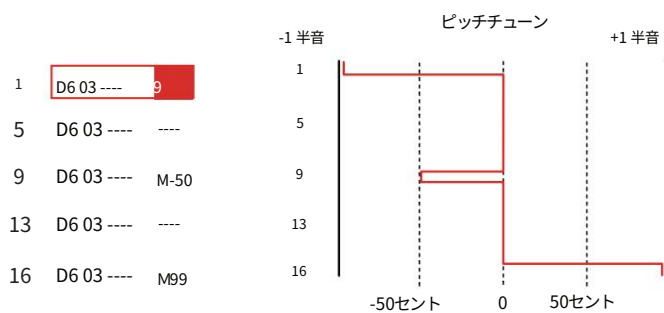
ステップノートまたは MIDI 出力の微調整ピッチ調整を適用します。
セント単位で操作します。100セントは1半音です。

値の範囲

-99 ~ +99 セント

例

半音は 100 セントですが、チューニングが非常に細かいため、マイクロチューニングの最大範囲はほぼ半音になります。これにより、音楽性を維持しながら、特にパーカッシブなサウンドにバリエーションを加えることができます。



ノート

7.8 グライド

FXタイプタグ	効果
グ	グライド

FXの説明

ステップがアクティブになると、グライド タイム設定に基づいて、一定の期間にわたって、前の音符の値のピッチから現在のステップの音符の値まで、スムーズな遷移が作成されます。グライド タイムは、時間を表すパーセンテージで表されます。

値の範囲

0 - 100%

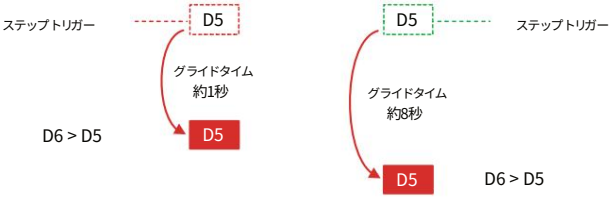
例

グライド時間のトランジションを短くしたり長くしたりすることで、ステップ ノートのピッチを使用してクリエイティブな効果を生み出すことができます。グライドを他のステップと組み合わせて使用して実験してみてください。

1	D6	03	----	----	1	D6	03	----	----
2	D6	03	----	----	2	D6	03	----	----
3	D6	03	----	----	3	D6	03	----	----
4	D5	03	----	48	4	D5	03	----	G74
5	---	---	----	----	5	---	---	----	----

ステップトリガー	D6	D6	ステップトリガー
----------	----	----	----------

グライド時間にわたって、前の音符 D6 から音符 D5 までグライドします。



滑空時間コンバーター（推定）																												
%	0	13	25	38	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100													
秒	0	0	25	0	5	0	75	1	0	2	4	3	8	5	2	6	6	8	0	9	4	10	8	12	2	13	6	15

7つのFXステップ

7.9 テンポ

ノート

FXタイプタグ	効果
T	テンポ変更

FXの説明

ステップでトリガーされた % テンポ変更を適用します。TSTP テンポ停止 - シーケンサーの実行を停止します。MIDI がプロジェクト テンポに同期されている場合、これは MIDI 出力クロックにも影響します。

値の範囲

10 - 400%

例

テンポの変更は、ステップ以降のパターン全体に適用されます。TSTP コマンドは、シーケンサーを停止する完全停止ステップを追加します。TSTP は、値を設定するときを使用できるオプションです。この例のデフォルトのテンポは 120 です。

例1.

```

1  D6 03 ----
5  D6 03 ----
9  D6 03 ---- 200
13 D6 03 ----
16 D6 03 ----

```

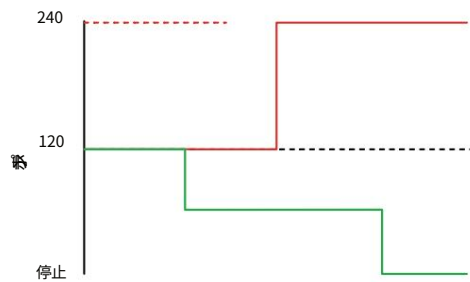
例2.

```

1  D6 03 ----
5  D6 03 ---- T 50
9  D6 03 ----
13 D6 03 ---- TSTP
16 D6 03 ----

```

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



例1.
パターンは最初のサイクルを再生し、ステップ 9 でテンポの変更をトリガーします。パターン全体のテンポが変更され、新しいテンポがトリガーまたは設定されるまで、後続のパターン サイクルを通じて継続されます。

例2.
パターンは定義されたテンポで再生され、トリガーされると変更され、TSTP イベントがアクティブになるとパターンが停止します。

ノート

7.10 スイング

FXタイプタグ

効果

*

スイング

FXの説明

パターンのタイミングにグループまたはシャッフルを導入します。50% ではスイングなしです。範囲はパターン スイングの 25% ~ 75% です。MIDI 出力にも適用されます。

値の範囲

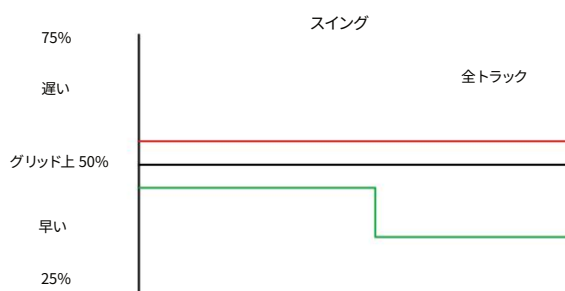
25 - 75%

例

ステップトラックのスイングはパターン全体に適用されます。これによりグルーブを作成できます。バリエーションを試してみるのもいいかもしれません。数字ではなく耳で調整してください。

1	D6 03 ---- 55
5	D6 03 ---- P 0
9	D6 03 ---- P 50
13	D6 03 ---- P 0
16	D6 03 ---- P-50

1	D6 03 ---- 45
5	D6 03 ---- ----
9	D6 03 ----わたし 35
13	D6 03 ---- ----
16	D6 03 ---- ----



7つのFXステップ

ノート

7.11 マイクロムーブ

FXタイプタグ	効果
ノート	マイクロムーブ

FXの説明

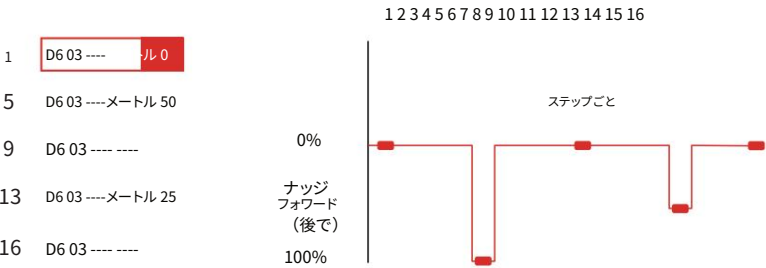
ノート ステップに小さなオフセットを適用します。これにより、設定に基づいた量だけノートが前方に移動します。

値の範囲

0 - 100%

例

トラック ステップの一部をオフセットしたり、小さなステップの変化を加えたりするために使用できます。これはスイングに似ていますが、パターンではなくステップに適用されます。



範囲は 0 ~ 100% ですが、実際のノートのシフトはわずかな量のみです。
0% 設定は「グリッド上」であり、ナッジはパターン内で前方に移動します。

ノート

7.12 ゲート長さ

FXタイプタグ

効果

q

ゲート長さ

FXの説明

ノート ゲートの長さを調整し、サウンドの形成に役立ちます。「インストゥルメントのパラメーター」にあるインストゥルメントのエンベロープ設定と連動して動作します。

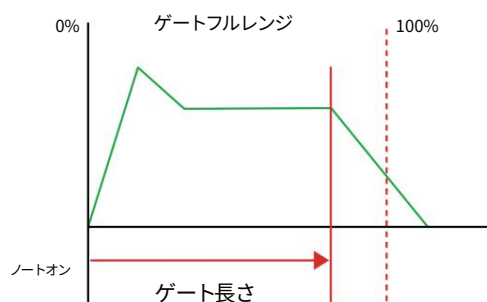
値の範囲

0 - 100%

例

ノートのゲートを増減します。これはエンベロープと連動して、ノートの長さを決定し、時間の経過とともにサウンドを形成するのに役立ちます。

1 D6 03 ---- 80
 5 D6 03 ----
 9 D6 03 ----
 13 D6 03 ----
 16 D6 03 ----



封筒
 ゲートは ADSR インスト
 ヂュルメント エンベロープと連動
 して動作します。



7つのFXステップ

7.13 チャンス

ノート

FXタイプタグ	効果
C	チャンス

FXの説明

ステップの確率条件を設定します。これにより、ステップが再生されるかどうかの確率が適用されます。パーセンテージが高いほど、再生される可能性が高くなります。100% は常に再生され、0% は決して再生されません。

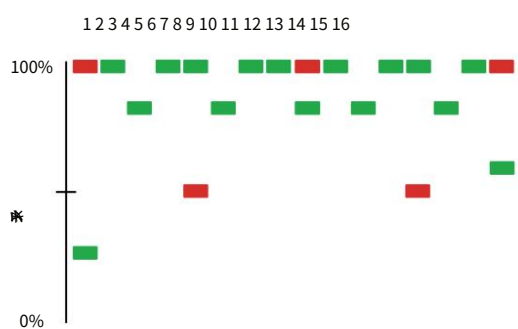
値の範囲

0 - 100%

例

パターンにバリエーションを追加できます。たとえば、パーカッシブな音符シーケンスには、鳴るかどうかを決定するチャンス設定を持ついくつかのステップを含めることができます。これにより、メロディーやビートに興味深さと多様性が生まれます。

1	D6 03 ---- V 0	1	D6 03 ---- 25
5	D6 03C 50V 30	2	D6 03 ---- ----
9	D6 03 ---- V 55	3	D6 03 ---- C 85
13	D6 03C 50V 80	15	D6 03 ---- ----
16	D6 03 ---- V100	16	D6 03 ---- C 55



ノート

7.14 ロール

FXタイプタグ

効果

R

ロール

FXの説明

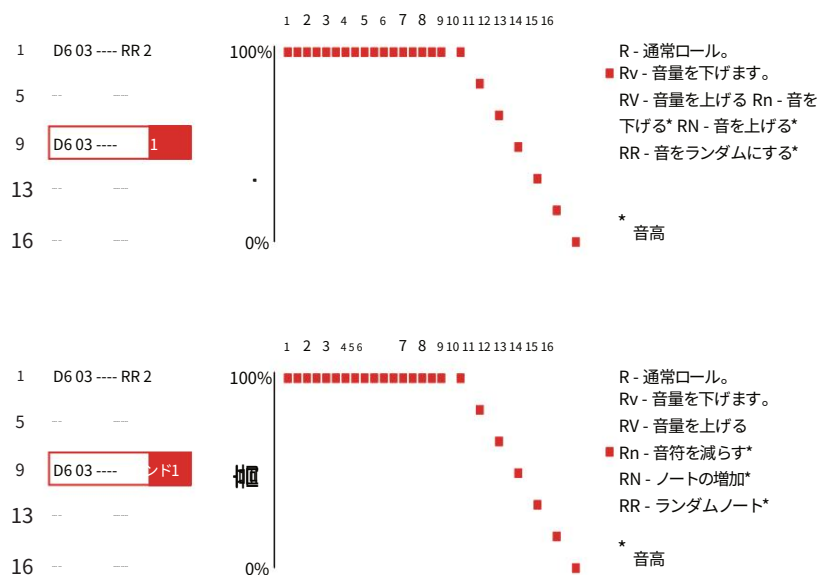
ステップ分割を使用して適用されるノートの繰り返し。これは、選択したロール タイプに応じて、ストレート リピートまたは進化するリピートになります。タイプのオプションは、R、Rv、RV、Rn、RN、RR で、ステップ分割の範囲は 0 ～ 16 です。

値の範囲

タイプごとに0～16

例

ロールは非常に用途が広く、ボリュームやノートのピッチを上げ下げしたり、ノートをランダム化したりするために適用できます。



7つのFXステップ

ノート

7.15 アルペジエーター

FXタイプタグ	効果
あ	アルプ

FXの説明

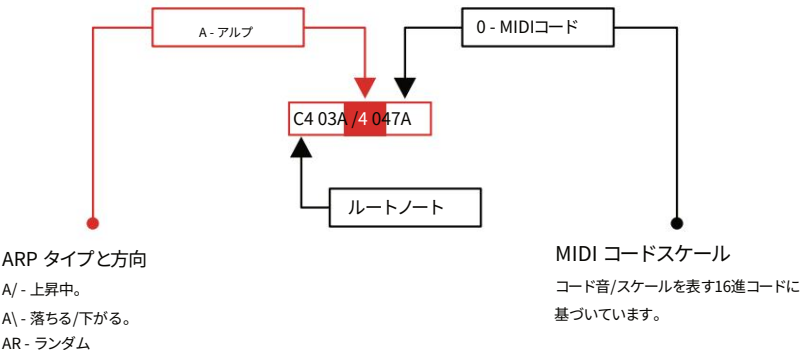
アルペジエーター。これは音価を必要とし、他のFXスロットにも割り当てられているMIDIコードと連動して動作します。

値の範囲

以下を参照してください

FX1 スロットを Arp タイプに設定します。これは音符メロディーで操作できます。
上/上昇 'I' または下/下降 'I' またはランダム 'R'。値は、テンポ ディバイダを数値 (例: 6) または乗数 (例: .6 (ドット 6)) として基にしています。

FX2 スロットを MIDI コードに設定します。これは MIDI で使用されるエフェクトですが、Arp のスケールの詳細も提供します。



トラッカーミニコードの例

MIDIコード 16進コード	規模	A/ 上昇コード 例ルートC	A\ 下降和音 例ルートC	AR ランダムコード 例ルートC
0 27	サス2 C - D - G		G - D - C	順不同
0 57	Sus4 C - F - G		ソ - ヘ - ハ	順不同
0 37	分	C - D# - G	G - D# - C	順不同
0 47	メジャー	ハ - ホ - ソ	ソ - ホ - ハ	順不同
0 5C	オープン4 C - F - C		ハ - ヘ - ハ	順不同
0 7C	オープン5 C - G - C		ハ - ソ - ハ	順不同
0379	Min6 C - D# - G - AA - G - D# - C ランダム順			
037A	Min7 C - D# - G - A# A# - G - D# - C ランダム順			
0479	メジャー6 C - E - G - A		あ - げ - ホ - ハ	順不同
047B	メジャー7 C - E - G - B		ロ - ソ - ミ - ハ	順不同

ノート

例

Arp はノートをルートとして使用し、Arp エフェクトは方向とタイミングを設定します。アルペジエートされるコードを作成するには、他の FX スロットにも MIDI コードが必要です。MIDI コードの値を「0」に設定すると、半音階でノートが再生されます。これは、特定のスケールを適用する前に方向とタイミングを正しく設定するために Arp を設定するときに便利です。

Arp の方向と間隔は、1、2、3、4、6、8 の区切り、および .1、.2、.3、.4、.6、.8 の範囲で指定できます。ドットの値は乗数を示します。

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

+12

A/4 4つ重

根

A\ 4

-12

16進コードは
+ ルートからの半音

例0 37A Min7

ルート + アルペジオ音符

ダ#

A#

C

グ

0

+3

+7

+10

A/はC - D# - Gの上昇アルペジオを演奏します
A\はG - D# - Cの下降アルペジオを演奏します
ARIはC - D# - Gをランダムな順序で演奏します

Tracker Mini は、MIDI コードの説明に一連のスケールを示します。これらは便利な例ですが、すべてのコードを完全に網羅しているわけではありません。MIDI コード FX で 16 進数で表される他のコードも利用できます。MIDI コード割り当ての 16 進数コードにコードを変換すると、より広い範囲を使用できるようになります。または、より実用的な方法として、試行錯誤して、スケールを選択するときに「正しい」音を耳で聞く方法もあります。

16進コードは
+ ルートからの半音

例0 5A

A#

C

ふ

0

+5

+10

0 5A

0

+5

+10

ルートからの半音

16進数から10進数への変換

16進数	1 2 3			4 5 6			7	8 9	A B C D E F						
12月	1 2 3			4 5 6			7	8 9	10 11			12 13	14 15		

その他の例

16進コードは
+ ルートからの半音

例0 27 Sus2

C

だ

グ

0

+2

+7

16進コードは
+ ルートからの半音

例0 67 sus

ファ#

C

グ

0

+6

+7

16進コードは
+ ルートからの半音

例: 027A

A#

C

グ

0

+2

+7 +10

16進コードは
+ ルートからの半音

例: 057B

C

ふ

イ

グ

リ

ス

0

+5

+7 +11

7つのFXステップ

7.16 ランダムノート

ノート

FXタイプタグ	効果
ん	ランダムノート

FXの説明

パターンの再生サイクルごとにランダムに選択される音符の範囲を設定します。間隔はパッドに選択されたスケールに基づきます。

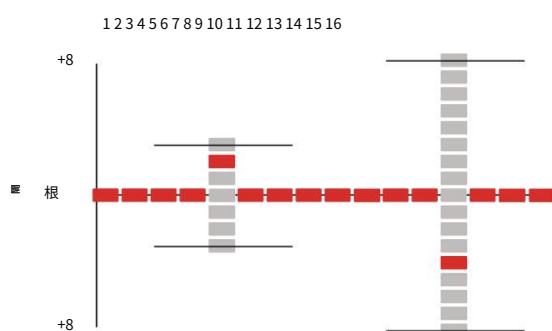
値の範囲

0 ~ +/-100

例

ランダム化は、値で設定された範囲内で適用されます。デフォルトでは、半音階全体の +/- 半音範囲です。ただし、これは構成設定に基づいているため、別のスケールに変更することができます。音楽性を保つために小さな範囲設定から始めて、異なる設定を適用してバリエーションを試してください。

- 1 D6 03 ---- ----
- 5 D6 03 ---- 3 範囲はルートからの-3から+3の偏差です
- 9 D6 03 ---- ----
- 13 D6 03 ---- 8 範囲はルートからの-8~+8の偏差です
- 16 D6 03 ---- ----



ノート 'n' は、各パターン サイクルを通じてランダムに再生されます。選択範囲は、FX の +/- 値によって設定されます。これはルート ノート (例 D6) を基準に適用され、ランダム ノートが選択される +/- オフセットを決定します。

7.17 ランダム楽器

ランダム楽器

7つのFXステップ

7.18 ランダムFX

ノート

FXタイプタグ	効果
ふ	ランダムFX値

FXの説明

同じステップで、他のスロットにある FX のランダムな FX 値 (タイプではない) を選択します。設定された範囲に基づいて、パターン サイクルごとにランダムに選択されたものを再生します。

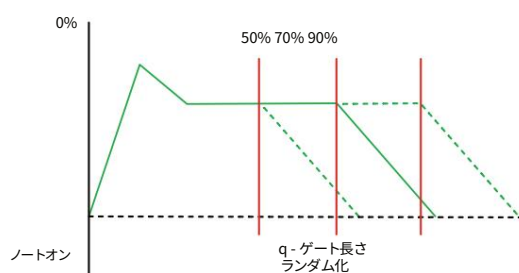
値の範囲

0 ~ +/-255

例

この機能を使用すると、パターンにバリエーションを追加できます。たとえば、FX1 Random 20 は FX2 Gate length に適用され、ランダム化された値になります。Gate length の全範囲は 0 ~ 100% です。Gate length 以外の FX2 機能も使用できます。

- 1 D6 03 ---- V 0
- 5 D6 03f 20 q 70 FX1はFX2の値をランダム化します (q - ゲートの長さ)
- 9 D6 03 ---- V 55 20 枚 ▶ 70 位
- 13 D6 03C 50V 80
- 16 D6 03 ---- V100



ゲート長さ

ゲート長の値は、FX1 によって適用される +/-20 から FX2 のデフォルトの 70 までランダム化されます。したがって、ゲート長の値の変化は、各パターン サイクルで 50 ~ 90 の間で選択される値になります。

ノート

7.19 ランダムボリューム

FXタイプタグ

効果

ヴ

ランダムボリューム

FXの説明

ペロシティのランダム化により、パターン各サイクルで音量の変化を作成します。これは、デフォルトの音量レベルから +/- の範囲内でランダムに選択される値です。

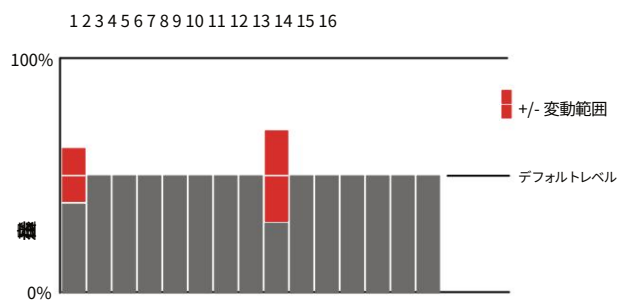
値の範囲

0 ~ +/-100

例

これは、アクセントや音量レベルの可聴変化を作成するのに役立ちます。

1	D6 03 ---- 10	範囲は現在のデフォルトからの-10~+10の偏差です。
5	-- --	
9	D6 03 ---- v 20	範囲は現在のデフォルトからの-20~+20の偏差です
13	-- --	
16	-- --	



ランダムな音量ステップがトリガーされるまで、再生はデフォルトの音量で行われます。その後、範囲内のどこかの値が適用されます。

7つのFXステップ

7.20 逆サンプル

ノート

FXタイプタグ	効果
r	サンプル再生を逆再生する

FXの説明

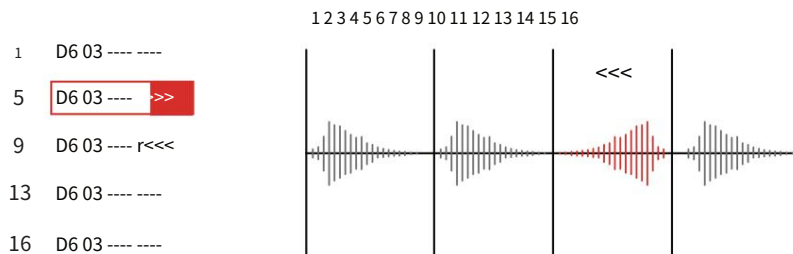
サンプルの再生を逆方向に行います。サンプルを通常どおり順方向に再生するか、逆方向に再生します。

値の範囲

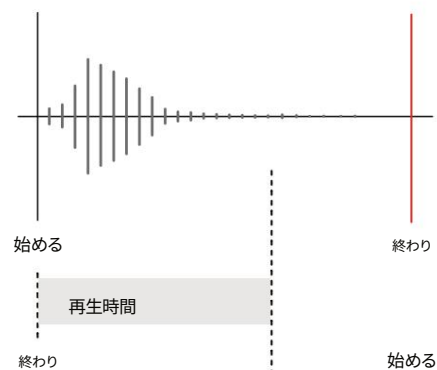
<<< または >>>

例

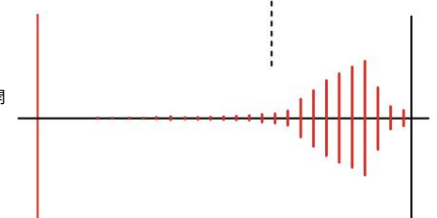
サンプル再生を逆再生するのは簡単なアプリケーションです。逆再生はアクティブ化されたステップでのみ行われます。実際のアプリケーションでは、サンプルの長さを知ることも重要です。サンプルの「末尾」が長い場合、逆再生すると音が聞こえなくなる可能性があります。サンプル再生の「終了」パラメータの調整も変更する必要があるかもしれません。



通常のサンプル方向。
サンプル再生設定で設定された
「開始」から「終了」パラメータまでの
再生。



サンプルの方向が反転しました。
サンプル再生設定で設定された「終了」から「開始」パラメータまでの再生。
ステップの継続時間内に音声を聞くには、終了を調整
する必要がある場合があります。



7.21 位置

FXタイプタグ

効果

p

位置

FXの説明

再生のサンプル開始位置が設定されます。これは、選択した再生タイプに基づいており、ワンショット サンプル、ウェーブテーブル、グラニューラに適用すると効果的です。

スライスされたサンプルを使用する場合、「スライス」FX は代替オプションです。

値の範囲

0 - 100%

例

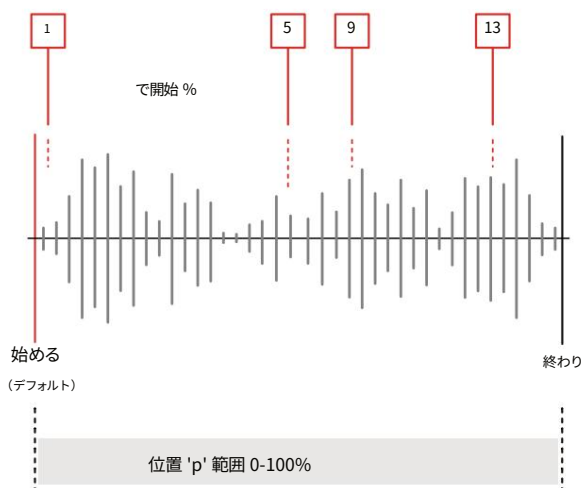
さまざまなサンプルと開始点を試してください。フル サンプル (ワンショット)、ウェーブテーブル、グラニューラタイプを使用すると、より顕著な効果が得られます。サンプル内の「スイート スポット」を見つける幸運な偶然が生まれる可能性もあります。

個々のステップを使用してバリエーションを自動化し、動きと興味深さを生み出します。

- | | | | |
|----|------------|-------|-----------------------------|
| 1 | F5 22 ---- | 5ページ | このステップでのみ機器22で使用するサンプルの開始位置 |
| 5 | F5 22 ---- | 47 | このステップでのみ機器22で使用するサンプルの開始位置 |
| 9 | F5 22 ---- | p 65 | このステップでのみ機器22で使用するサンプルの開始位置 |
| 13 | F5 22 ---- | 85ページ | このステップでのみ機器22で使用するサンプルの開始位置 |
| 16 | F5 22 ---- | | 'p'の間のステップの位置は通常の開始時に動作します |

開始位置が定義されたステップ

機器サンプルタイプ。
サンプルの再生タイプによって異なります。ワンショット、ウェーブテーブル、グラニューラを使用します。



7つのFXステップ

ノート

7.22 スライス

FXタイプタグ	効果
ス	スライス再生

FXの説明

トリガーされたステップで選択したスライスを再生します。ステップの FX 範囲は 1 ~ 48 ですが、通常はスライスを小さなグループ (例: 16 ステップ) で適用します。その場合、選択したステップは範囲内でラップされます。

値の範囲

0 - 48

例

LFO は、ステップ LFO パンのレート、または LFO FX が設定されていないデフォルトのインストゥルメントパラメータ速度を使用して、各ステップでトリガーされます。LFO サイクルはトリガーごとにリセットされます。

1	F5 16 ---- S5	このステップのみ、ビートスライスされたインストゥルメント16からスライス5
5	F5 16 ---- 18	ビートスライスされたインストゥルメント 16 からのスライス 2 (ラップされた 16+2)。
9	F5 16 ---- S 12	このステップのみ、ビートスライスされたインストゥルメント16からスライス12を作成します
13	F5 16 ---- S8	このステップのみ、ビートスライスされたインストゥルメント16からスライス8を作成します
16	F5 16 ---- ----	スライス選択が定義されていない場合は、最後のスライス (例: 16) がデフォルトになります。

	5	1	13	9
ステップ				
スライス選択	18*	5	8	12
スライスがトリガーされました	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
ビートスライス	<div><div>12</div><div></div></div>	<div><div>3456</div><div></div><div></div></div>	<div><div>8</div><div></div></div>	<div><div>101112</div><div></div></div> <div><div>151516</div><div></div></div>

*18 = 16 最大範囲 + 2

ビートスライスサンプル。
たとえば、ドラム キット全体で 16 ビートのスライスされた「ヒット」。Steps 'S' FX は定義されたスライスをトリガーします。



ノート

7.23 ボリュームLFO

FXタイプタグ

効果

グ

ボリュームLFOレート

FXの説明

インストールメント ボリューム LFO のレートを選択します。この設定は、プロジェクトのテンポに応じて増分されます。LFO は、インストールメント パラメータ P2/2 にあります。

値の範囲

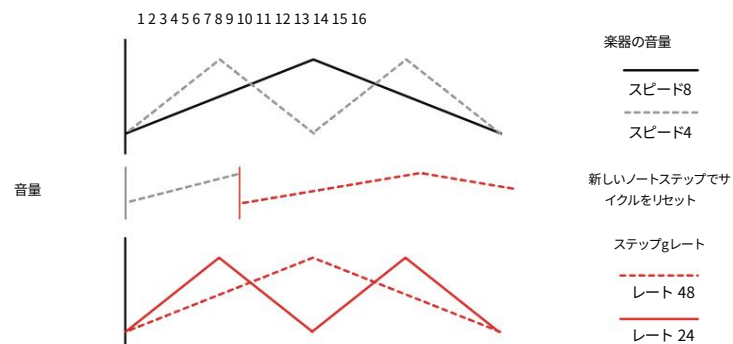
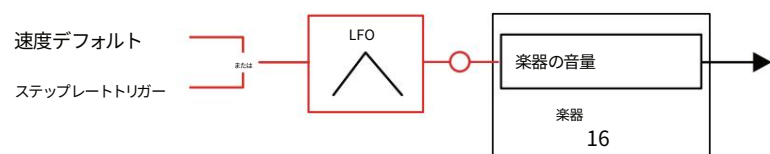
様々な

例

LFO は、ステップ ボリューム LFO のレート、または LFO FX が設定されていない場合はデフォルトのインストールメント パラメータ速度を使用して、各ステップでトリガーされます。LFO サイクルはトリガーごとにリセットされます。

g 料金	128 96		64	48	32	24	16	12 8		6	4	3
	2	3/2	1	3/4	1/2	3/8	1/3	1/4	316 (3/16)	1/6	1/8	/12 (1/12)

- 1 F5 16 ----- インストールメントパラメータボリュームLFOで設定された速度が適用されます
- 5 F5 16 ----- △ 48 ステップはLFOレートの変更をトリガーします
- 9 ----- 前のステップLFOレートが継続
- 13 -----



7つのFXステップ

ノート

7.24 パンニング LFO

FXタイプタグ	効果
h	パンニングLFOレート

FXの説明

インストール パンニング LFO のレートを選択します。この設定は、プロジェクトのテンポに応じて増分されます。LFO は、インストール パラメータ P2/2 にあります。

値の範囲

様々な

例

LFO は、ステップ パン LFO のレート、または LFO FX が設定されていない場合はデフォルトのインストール パラメータ速度を使用して、各ステップでトリガーされます。LFO サイクルはトリガーごとにリセットされます。

h 料金													
128	96	64	48	32	24	16	12					8	6
3/4	1/2	3/8	1/3	1/4				316	1/6	1/8		/12	/16
								(3/16)				(1/12)	(1/16)
												/24	/32
												(1/24)	(1/32)
												/48	/64
												(1/48)	(1/64)

- 1

F5 22 -----

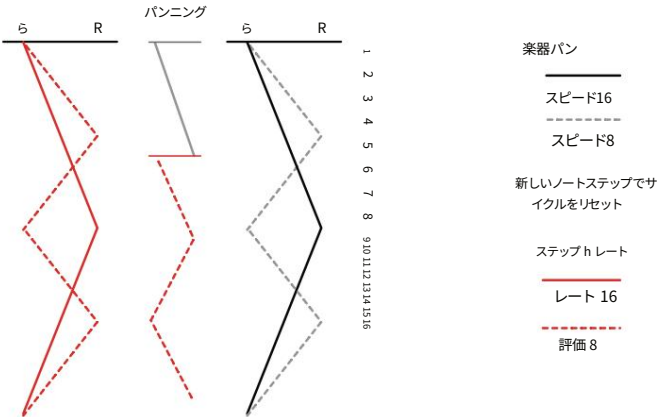
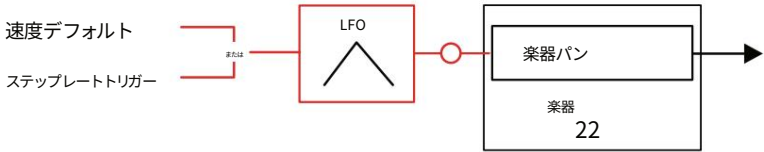
インストールパラメータパンニングLFOで設定されたスピードが適用されます
- 5

F5 22 -----

16

ステップはLFOレートの変更をトリガーします
- 9

前のステップLFOレートが継続
- 13



ノート

7.25 フィルター LFO

FXタイプタグ	効果
じ	フィルターカットオフLFOレート

FXの説明

インストール フィルター カットオフ LFO のレートを 選択 します。この設定は、プロジェクトのテンポに 応じて 増分 されます。LFO は、インストール パラメーター P2/2 に あります。LFO の動作に 影響を 与える フィルター タイプを 設定 する必要があります。

値の範囲
様々な

例

LFOは、フィルターステップLFOのレート、またはLFO FXが設定されていないデフォルトのインストールパラメータ速度を使用して各ステップでトリガーされます。LFOサイクルはトリガーごとにリセットされます。128〜32のより高いレートはスイープやミッドレンジに適しています4〜1/3はダブステップスタイルのウォブルに適しています。

128	96	64	48	32	24	16	12	8							6	4	3	2	3/2	1
3/4	1/2	3/8	1/3	1/4					316	1/6	1/8		/12	/16	/24	/32	/48	/64		
									(3/16)				(1/12)	(1/16)	(1/24)	(1/32)	(1/48)	(1/64)		

- 1

F5 24 ----

インストールパラメータLFOで設定された速度が適用されます
- 5

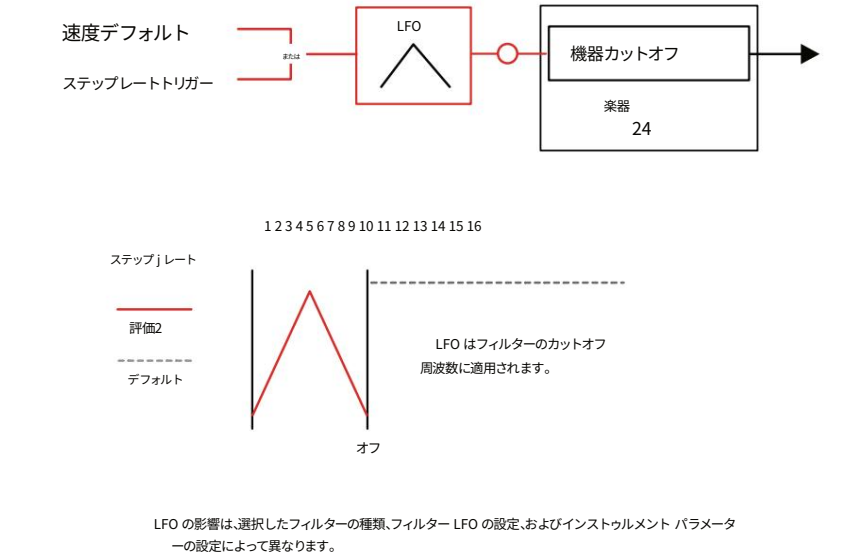
F5 24 ---- !オフ

OFFは、すべてのオーディオをカットするフィルタ状態を回避するために使用できます。
- 9

F5 24 ---- ----

デフォルトのフィルター設定で再生します
- 13

---- ---- ----



7つのFXステップ

ノート

7.26 ポジションLFO

FXタイプタグ	効果
け	ポジションLFOレート

FXの説明

インストゥルメントのウェーブテーブル/グラニューラ サンプル位置 LFO のレートを選択します。
この設定はプロジェクトのテンポに応じて増分されます。LFO はインストゥルメント パラメータ P2/2 にあります。

値の範囲

様々な

例

LFO はウェーブテーブルまたはグラニューラ サンプル内の位置を調整します。LFO からの位置変調を適用するには、これらの再生モードのいずれかを設定する必要があります。
ステップごとに LFO の速度を変えることができます。

h 料金													
128	96	64	48	32	24	16	12					8	6
3/4	1/2	3/8	1/3	1/4				316	1/6	1/8		/12	/16
								(3/16)				(1/12)	(1/16)
												/24	/32
												(1/24)	(1/32)
												/48	/64
												(1/48)	(1/64)

- 1

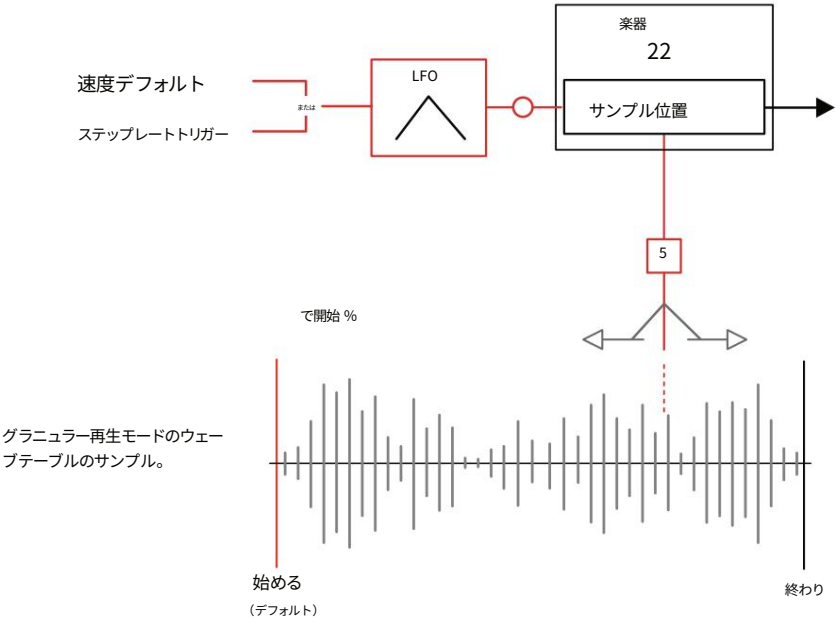
F5 22 -----

インストゥルメントパラメータバンニングLFOで設定されたスピードが適用されます
- 5

F5 22 ----- 12

ステップはLFOレートの変更をトリガーします
- 9

前のステップLFOレートが継続
- 13



ノート

7.27 LFO を微調整する

FXタイプタグ

効果

I

LFO レートを微調整する

FXの説明

インストゥルメントの LFO を微調整するレートを選択します。この設定はプロジェクトのテンポに応じて増分されます。LFO はインストゥルメント パラメータ P2/2 にあります。

値の範囲

様々な

例

LFO は適用される各ステップによってトリガーされます。レートを遅くすると、ピッチのわずかな変化が生まれます。

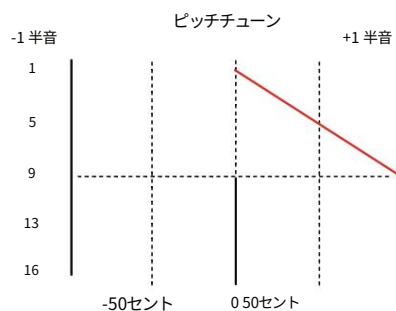
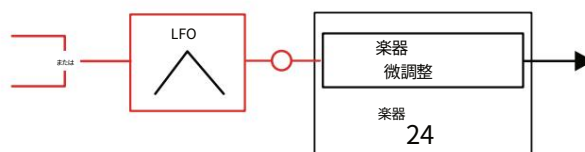
I 料金

128	96	64	48	32	24	16	12	8							6	4	3	2	3/2	1
3/4	1/2	3/8	1/3	1/4					316 (3/16)	1/6	1/8	/12 (1/12)	/16 (1/16)	/24 (1/24)	/32 (1/32)	/48 (1/48)	/64 (1/64)			

- 1 **F5 24 ---- 8** ステップの LFO の速度。
- 5 ----
- 9 F5 24 ---- 正しいピッチで音符を発する
- 13 ----

速度デフォルト

ステップレートトリガー



7つのFXステップ

7.28 オーバードライブ

ノート

FXタイプタグ	効果
だ	オーバードライブ量

FXの説明

特定のステップの持続時間に適用されるオーバードライブの量を選択します。
オーバードライブは、インストゥルメント パラメータ P1/2 - エフェクトにあります。

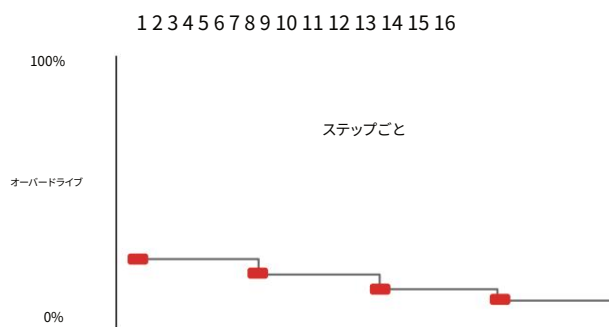
値の範囲

0~100%

例

特定の楽器にオーバードライブを簡単に追加し、パターン全体に変化をつけるために使用できます。

- | | | | |
|----|--|--|----------------------|
| 1 | F5 16 ---- | 20 デー | |
| 5 | F5 16 ---- | 17 | オーバードライブ楽器効果のバリエーション |
| 9 | F5 16 ---- | D 10 | |
| 13 | F5 16 ---- | 5 5 | |
| 16 | F5 16 ---- | ---- | |



オーバードライブを使用する場合、特にヘッドフォンを使用する場合は注意してください。音量が大きくなる可能性があります。最初は小さい設定から始めて、必要に応じて拡張してください。

7.29 ローパスカットオフ

FXタイプタグ

効果

ら

ローパスフィルタ

FXの説明

ローパス フィルターのインストゥルメント カットオフ周波数を調整します。インストゥルメント フィルターはインストゥルメント パラメーター P2/2 にありますが、無効にしてもこのエフェクトは動作します。

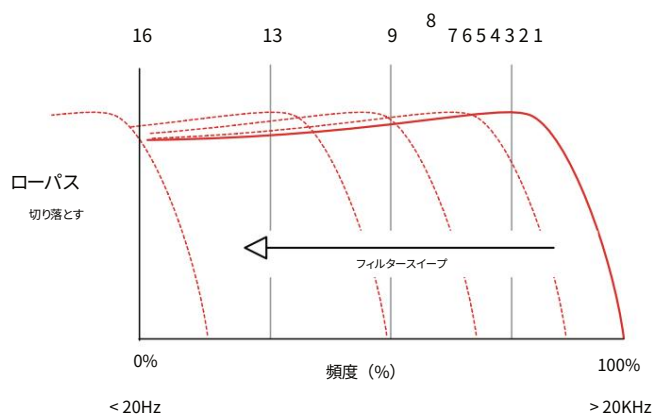
値の範囲

0~100%

例

カットオフ周波数は、適用される各ステップによってトリガーできます。これにより、複数のステップで値をランプアップする FX ステップのみを使用したスイープや、グリッチのあるシーケンス フィルター効果が可能になります。100% では、すべての周波数が存在する状態で通常通りサウンドが再生されますが、0% ではすべての周波数が完全にカットオフされます。

1	F5 16 ----	フィルターなしでトリガーされたノートと楽器
5	--- -- --- 80	
9	--- -- ---- 60 メートル	
13	--- -- ---- 40 メートル	
16	--- -- ---- 0 10 ...	ステップ1でトリガーされたサンプルは完全にフィルタリングされます



7つのFXステップ

7.30 バンドパスカットオフ

ノート

FXタイプタグ	効果
B	バンドパスフィルター

FXの説明

バンド パス フィルターのインストールメント カットオフ周波数を調整します。インストールメント フィルターはインストールメント パラメーター P2/2 にありますが、無効にしてもこのエフェクトは動作します。

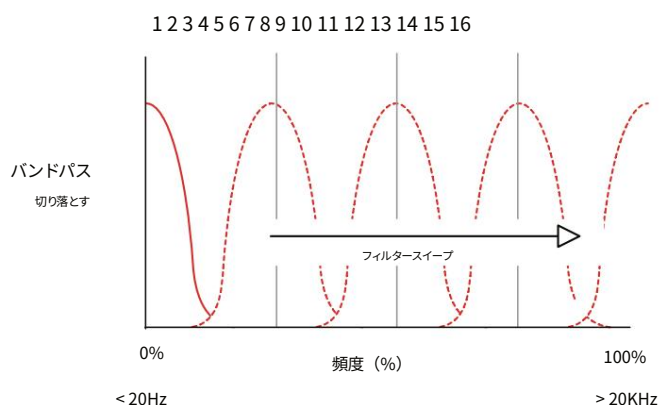
値の範囲

0~100%

例

カットオフ周波数は、適用される各ステップによってトリガーできます。これにより、複数のステップで値をランプアップする FX ステップのみを使用したスワイプや、グリッチのあるシーケンス フィルター効果が可能になります。

- | | | | |
|----|---|------|-----------------|
| 1 | F5 16 ---- | 0 ビ | ノートと楽器のトリガー |
| 5 | <div style="border: 1px solid red; width: 100px; height: 15px; background: linear-gradient(to right, white, red);"></div> | | |
| 9 | --- -- ---- | B50 | |
| 13 | --- -- ---- | B75 | バンドは周波数をスワイプします |
| 16 | --- -- ---- | B100 | |



ノート

7.31 ハイパスカットオフ

FXタイプタグ

効果

H

ハイパスフィルタ

FXの説明

ハイパス フィルターのインストールメント カットオフ周波数を調整します。インストールメント フィルターはインストールメント パラメーター P2/2 にありますが、無効にしてもこのエフェクトは動作します。

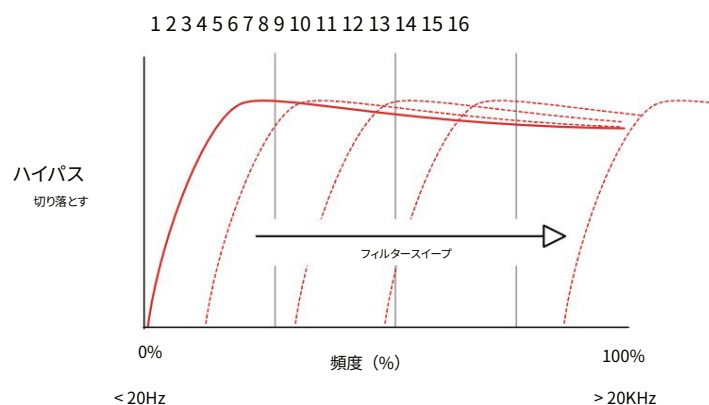
値の範囲

0~100%

例

カットオフ周波数は、適用される各ステップによってトリガーできます。これにより、複数のステップで値をランブアップする FX ステップのみを使用したスワイプや、グリッチのあるシーケンス フィルター効果が可能になります。0% では、すべての周波数が存在する状態で通常のサウンドが再生されますが、100% ではほぼすべての周波数がカットオフされます。

- | | | |
|----|-------------|----------------------------------|
| 1 | F5 16 ----- | フィルターなしでトリガーされたノートと楽器 |
| 5 | ----- 5歳 | |
| 9 | ----- 高さ50 | |
| 13 | ----- 高さ75 | |
| 16 | ----- H100 | ステップ1でトリガーされたサンプルは完全にフィルタリングされます |



7つのFXステップ

7.32 遅延

ノート

FXタイプタグ	効果
S	ディレイエフェクト送信

FXの説明

ディレイ エフェクトに送信するオーディオ信号の量を設定します。ディレイ エフェクトの設定はマスター セクションにあります。ディレイの種類、フィードバックなどは、マスター設定でプロジェクトに対して一般的に調整されます。

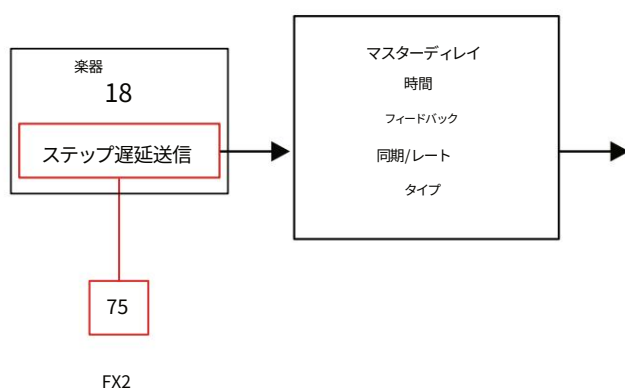
値の範囲

0~100%

例

エフェクトはトリガーされたステップに適用され、ディレイが聞こえ、パターン全体に広がります。サウンドはマスター エフェクトの設定にも依存します。このステップ エフェクトは、ディレイに送信されるオーディオの量のみを制御します。

1	F5 18 ----	0 ビ
5	F5 18 ----	5 ノートで開始された遅延送信金額
9	---	-- --
13	F5 18 ----	----
16	---	-- -- 遅延はステップを超えたオーディオテールを持つ



ノート

7.33 リバーブ

FXタイプタグ

効果

t

リバーブエフェクトセンド

FXの説明

リバーブ エフェクトに送信するオーディオ信号の量を設定します。リバーブ エフェクトの設定はマスター セクションにあります。リバーブ サイズ、ダンピング、プリディレイなどは、マスター設定でプロジェクトに対して一般的に調整されます。

値の範囲

0~100%

例

エフェクトはトリガーされたステップに適用され、リバーブが聞こえ、パターン全体に広がります。サウンドはマスター エフェクトの設定にも依存します。このステップ エフェクトは、リバーブに送信されるオーディオの量のみを制御します。

1 F5 16 ----

5 F5 16 ---- 50

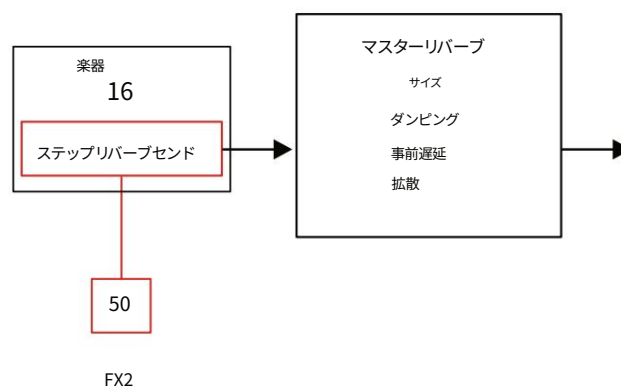
ノートで開始されるリバーブ送信量

9 --- -- --

13 F5 16 ----

16 --- -- --

リバーブはステップを超えたオーディオテールを持つ



7つのFXステップ

ノート

7.34 ビット深度

FXタイプタグ	効果
え	ビット深度

FXの説明

ステップのビット深度を設定します。これは 4 ビットから 16 ビット (通常の最大設定) までの範囲で設定できます。レートが低いほど、LoFi の粒状感のあるサウンド テクスチャが作成されます。

値の範囲

4〜16ビット

例

エフェクトはトリガーされたステップに適用され、LoFi サウンドを適用します。これは、チップチューンやクラシック ビデオ ゲームのようなサウンド、LoFi やグリッチのエミュレーションを作成するのに最適です。

1	F5 18 ---- E 4	ノイズの多いテクスチャを作成するには、4 ビット削減に設定します。
5	F5 18 ---- ----	
9	--- -- --	
13	F5 18 ---- E12 12	
16	--- -- --	

ノート

7.35 チューン

FXタイプタグ

効果

4000

チューニング調整

FXの説明

4 オクターブの範囲でステップ チューニングを調整します。ステップ ノートから -24 セミトーンから +24 セミトーンまでのバリエーションを導入します。

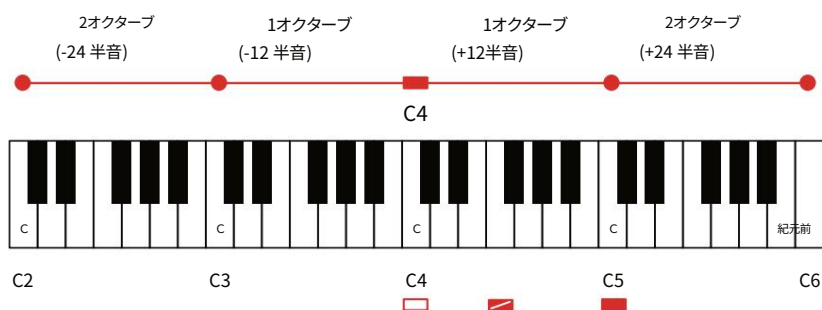
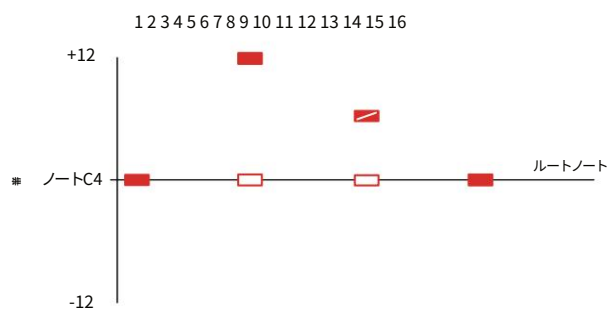
値の範囲

-24 から +24
半音

例

チューニング パラメーターは、現在のステップを実際の「ノート」設定から転置します。

1	C4 09 ----	移調せずに演奏した音符C4
5	C4 09 ---- ユー12	音符 C4 12 半音上に移調
9	C4 09 ---- ユー5	音符 C4 5 半音上に移調
13	C4 09 ---- う 0	移調せずに演奏した音符C4
16	----	



7つのFXステップ

ノート

7.36 スライドアップ

FXタイプタグ	効果
ふ	スライドアップ - ピッチ

FXの説明

現在の音符を開始基準として、ピッチ スライドを作成します。間隔は0 ~ 255 の範囲にわたって1/16 半音単位でマッピングされます。

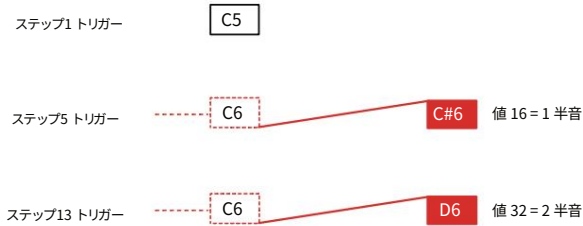
値の範囲

0-255

例

グライド効果は時間ベースのピッチ変更で動作し、前のステップから参照されますが、スライド機能は半音単位で動作し、現在のステップの音価からピッチを制御します。16 単位の値は半音を表します。

1	C5 18 ----	----	C5音を発する
5	C6 18 ----	F16	C6ノートをトリガーし、1半音上、つまり16/16にスライドします。
9	---	-- --	
13	C6 18 ----	F32	C6ノートをトリガーし、2半音 (32/16)上に移動します。
16	---	-- --	



現在の音符からピッチを半音の1/16 ずつ上にスライドします。値が 16 の場合、1 半音スライドします。

スライド範囲コンバーター (推定)

値	0	16	32	64	80	112	128	192	224	255		
半音	0	1	2	4	5	7	8	12	14	16		

7.37 スライドダウン

FXタイプタグ

効果

J

スライドダウン - ピッチ

FXの説明

現在の音符を開始基準としてピッチ スライド ダウンを作成します。間隔は0 ~ 255 の範囲にわたって1/16 半音単位でマッピングされます。

値の範囲

0-255

例

グライド効果は時間ベースのピッチ変更で動作し、前のステップから参照されますが、スライド機能は半音単位で動作し、現在のステップの音価からピッチを制御します。16 単位の値は半音を表します。

1	C5 18 ----	----	C5音を発する
5	C6 18 ----	J80	C6ノートをトリガーし、5半音下がって80/16になります。
9	---	-- --	
13	C6 18 ----	F112	C6ノートをトリガーし、7半音下がって112/16になります。
16	---	-- --	

ステップ1 トリガー

C5

ステップ5 トリガー

C6

G5

値 80 = 5 半音

ステップ13 トリガー

C6

F5

値 112 = 7 半音

現在の音符からピッチを半音の1/16 ずつ上にスライドします。値が 16 の場合、1 半音スライドします。

スライド範囲コンバーター (推定)

値	0	16	32	64	80	112	128	192	224	255		
半音	0	1	2	4	5	7	8	12	14	16		

7つのFXステップ

7.38 MIDIメッセージ

ノート

FXタイプタグ	効果
ア - ヘ	MIDI CC AF メッセージ

FXの説明

MIDI 出力メッセージを発行します。これらは、インストゥルメント パラメータで選択可能な CC (コントロール チェンジ)、PC (プログラム チェンジ)、ポリフォニック アフタータッチ、またはチャンネル アフタータッチです。チャンネルに設定された MIDI インストゥルメントが必要です。

値の範囲

0-127

例

グライド効果は時間ベースのピッチ変更で動作し、前のステップから参照されますが、スライド機能は半音単位で動作し、現在のステップの音価からピッチを制御します。16 単位の値は半音を表します。

1 C5 18 ----

5 C6 M01 ---- 24

9 --- -- --

13 C6 18 ---- F32

16 --- -- --

CC 値 24 を MIDI チャンネル 1 に送信します。
制御するパラメータは「機器パラメータ」で設定されます

モジュレーションホイール。

MIDI インストゥルメントを使用する場合、宛先パラメータはインストゥルメント パラメータ設定で定義されます。

0 銀行
1 モッドWh
2 ベッドルーム
3
4 フィート
5 グライド
6 データ
7 チャンネル
8 バランス
9
10 パン
11 経験 12
13
CCA
1

FX1 または FX2 + 値

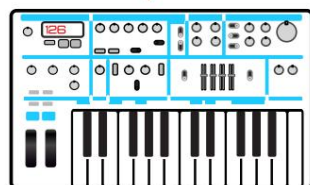
24 個 送信するCC値

範囲 0 - 127

楽器

M01 MIDIチャンネル1

最大 16 個の MIDI インストゥルメント、それぞれ最大 6 個の CC 値をホスト可能



外部デバイスを制御するための MIDI メッセージ。

ノート

7.39 MIDI コード

FXタイプタグ	効果
0	MIDIコード出力

FXの説明

ステップ FX の数値 (16 進数) に基づいたノートの組み合わせである MIDI コードを送信します。MIDI コードは、Arp ステップ FX と組み合わせて使用することもできます。

値の範囲

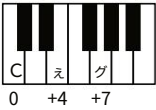
様々な

例

コードは、MIDI コード ステップで適用された 16 進数値から派生し、定義されたコード ライブラリから選択されます。最初の「0」は MIDI コード効果を表し、その他の数字はルート ノートからのオフセットであるコード ノートを表します。

- 1 C5 18 ---- 0 47 メジャーコードをトリガーします: C5 + 4 半音 + 7 半音。
- 5 C6 18 ---- ---- C6 ノートをトリガーします。
- 9 --- -- --
- 13 C6 18 ---- F112
- 16 --- -- --

16進コードは
+ ルートからの半音
例0 47メジャー



16進数から10進数への変換

16進数1	2	3 4 5		6 7 8		9 A B C D E F						
12月1日	2	3 4 5		6 7 8		9	10 11	12 13	14 15			

トラックー ミニコード (ルート C の例)

MIDIコード 16進コード	規模	コード ルートCの例	MIDIコード 16進コード	規模	コード ルートCの例
0 27	サス2	ハ - レ - ソ	0368	ディム7	C - D# - F# - G#
0 28	Sus2 #5 C - D - G#		036A	ハーフディム C - D# - F# - A#	
0 36	ディムトライアド C - D# - F#		0378	最低b6	C - D# - G - G#
0 37	分 C - D# - G		0379	最小6	C - D# - G - A
0 47	メジャー	ハ - ホ - ソ	037A	最小7	C - D# - G - A#
0 48	オーグトライアド C - E - G#		037B	ミニメジャー7 C - D# - G - B	
0 57	サス4	ハ - ヘ - ソ	0479	メジャー6	ハ - ミ - ソ - ラ
0 5A	スタック4	ハ - ファ - ア#	047A	ドム7	C - E - G - A#
0 5C	オープン4	ハ - ヘ - ハ	047B	メジャー7	ハ - ミ - ソ - シ
0 67	サス#4	C - F# - G	0489	8月追加6 C - E - G# - A	
0 7C	開く5	ハ - ソ - ハ	048A	8b7 C - E - G# - A#	
0 7E	スタック5	ハ - ソ - レ	048B	オーグ メジャー7 C - E - G# - B	
0279	Sus2Add6 C - D - G - A		057A	サス b7 C - F - G - A#	
027A	Sus2 b7 C - D - G - A#		057B	Su4Maj7 C - F - G - B	
027B	Sus2Maj7 C - E - G - B				



8

オーディオ

オーディオは Tracker Mini の中心的要素であり、ほとんどすべての中心にあります。サンプリング - 編集 - 演奏のエンドツーエンドのプロセスには、オーディオに関連する多くのサブトピックが含まれます。パターンは、サウンドをトリガーする楽器と音符を使用して作成されます。プロセスは、オーディオの調達、キャプチャ、または録音から始まります。サンプリングには複数のオーディオ ソースを使用できます。外部ライン レベル ギアまたは内部マイクを接続できます。さらに、内部オーディオをレンダリングする機能も便利な機能です。Tracker Mini は PCM WAV ファイルで動作し、44.1kHz、16 ビットを使用するように自動的に変換します。プール内のサンプルは補間されます。アンチエイリアシング オプションは、[構成] メニューで使用できます。/パターンの一部、完全な曲、またはトラック ステムをレンダリングしてエクスポートするためのオプションが多数あります。ほぼリアルタイムでオーディオに順次レンダリングされるため、レンダリングには時間がかかる場合があることに注意してください。

楽器やパターンで使用するオーディオを準備し、再生モードやエフェクト経由のルーティングなどの他の機能との統合をさらに進めます。各プロジェクトには、モノラルで約 12 分、ステレオで約 6 分のオーディオ サンプルを保存できますが、高品質のオーディオを使用すると使用可能なメモリが減少する場合があります。

Tracker Mini は、付属の SD カードに多数のサンプルとインストゥルメントがプリロードされた状態ですぐに使用できます。これらは、作業を開始するのに最適で、追加のユーザー サンプルやサード パーティのサンプルパックを追加してインポートすることもできます。オーディオを録音およびサンプリングする際は、著作権法および元の素材の所有権を遵守することが重要です。特にトラックを商業的にリリースすることを検討している場合は、関連する法律を順守するように注意してください。

破壊的編集機能のツールキットは、

8オーディオ

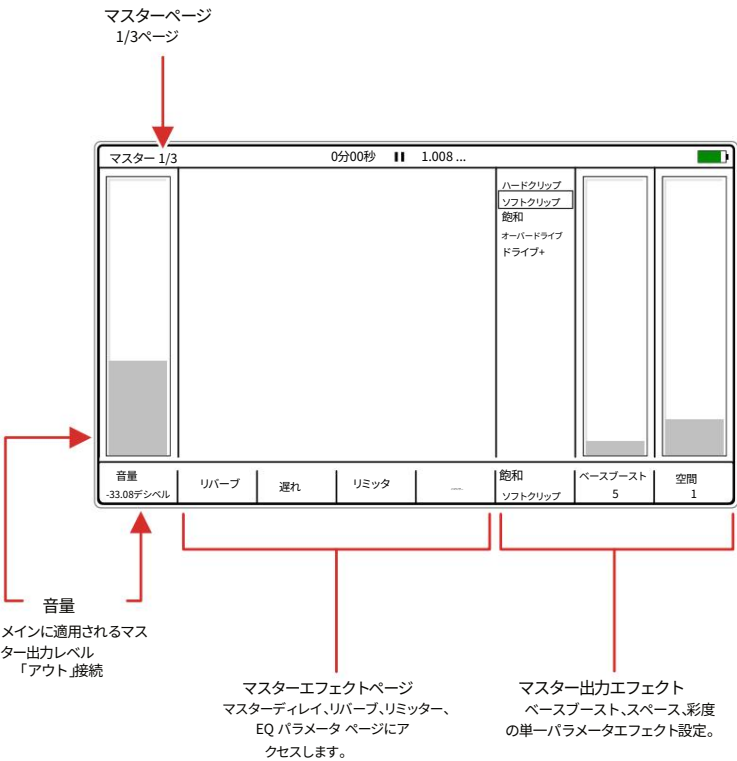
ノート

8.1 マスターページ - オーディオコントロール

オーディオはマスター ページで制御されます。マスター ページには 3 つのページがあり、デフォルトでボタン [4] で選択されています。ここでは、Tracker Mini ミキサーを使用してオーディオ レベルとマスター エフェクトを制御します。このセクションでは、オーディオ レベルとルーティング コントロールについて説明します。マスター エフェクトについては、別のセクションで説明します。

マスター - ページ 1

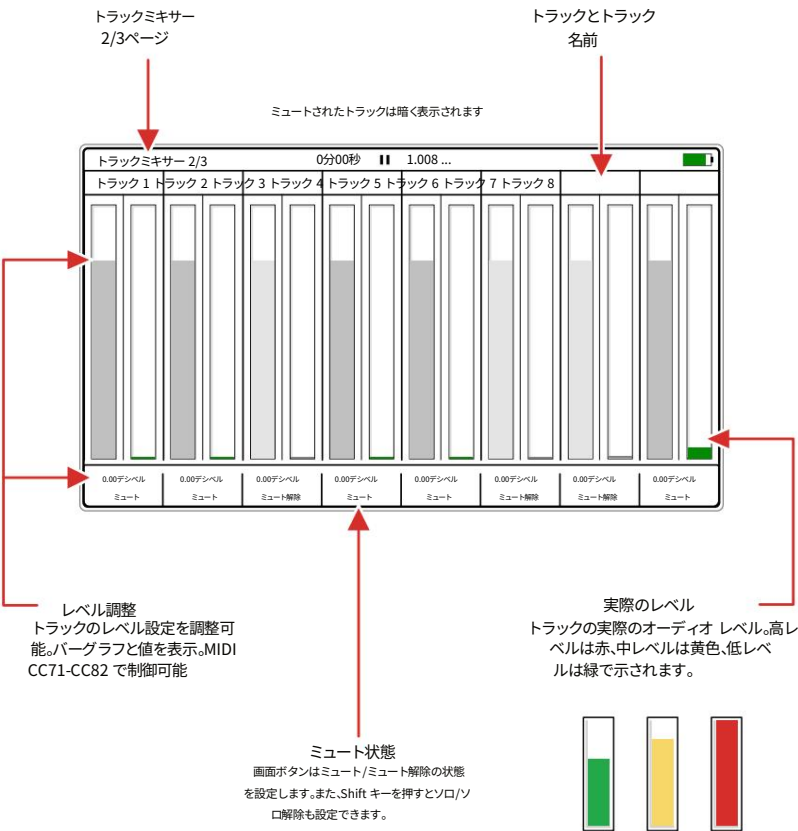
マスター ミックスはマスター ページの最初のページであり、メイン出力レベルと一連のエフェクトが含まれており、マスター リバースおよびディレイ エフェクトにアクセスできます。すべてのトラックである「マスター」のレンダリングされたオーディオ エクスポートは、マスター ページ 1 のボリューム レベルと機能を使用します。



関数	指示
ナビゲートオプション	(左)または(右)を押します
パラメータの編集	オプションを選択した状態で、(上)または(下)または[+] / [-]を押します。
エフェクトページを選択するには、画面のボタン2 [リバーブ]、3 [ディレイ]、4 [リミッター]、または5 [EQ]を押します。	
クイックレベル調整 [4] + [+] または [-] を押し続けます。ボタン [4] はデフォルトでマスターページに割り当てられています。	

トラックミキサー - ページ 2

このマスター ページでは、トラックの音量レベルを制御します。[4] を押すと、各ページが切り替わりま
す。8 つのトラックのそれぞれがリアルタイム バー メーターで表示され、バーに現在の設定が表示され、トラ
ック ラベルに特定の値が表示されます。個別のステムとしてレンダリングされたトラックでは、トラックに設定さ
れたレベルが使用されます。このページでは、[Rec] を押すとトラック名を編集できます。



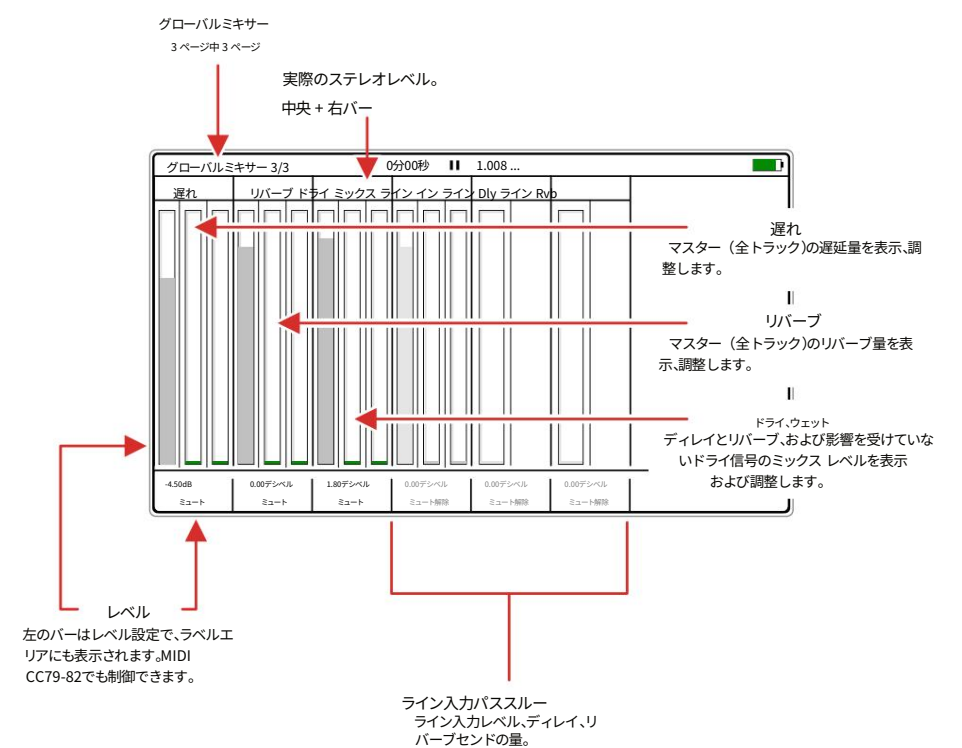
関数	指示
トラックレベルを調整するには、トラック画面ボタン1〜8を押したまま、(上)または(下)または[+] / [-]を押します。	
トラックをミュート	トラック画面ボタン1〜8を押してミュート/ミュート解除を切り替えます
トラックのミュートを解除	トラック画面ボタン1〜8を押してミュート/ミュート解除を切り替えます
ソロトラック	[Shift]キーを押しながらトラック画面ボタン1〜8を押すと、ソロのオン/オフが切り替わります。
トラック名を編集する	[Rec]を押して編集モードにします。名前を変更するトラックのトラック画面ボタン1〜8を押します。

ミュート ボタンの動作。
マスター セクションでは、ボタンを押した後放すとミュートが適用されます。これは、ボタンを押すとすぐにミュートが適用されるパターン セ
クションのミュートとは異なります。

8オーディオ

グローバルミキサー - ページ 3

グローバル ミキサーはマスター ページの 3 ページ目であり、パススルーのライン入力レベルとライン入力ディレイ/リバーブ センド レベルが含まれています。また、全体的なマスター ディレイ、リバーブ レベル、ドライ/ウェット ミックスも利用できます。これらはすべてミュートおよびソロにできますが、ライン ディレイとリバーブはミュート/ミュート解除のみ可能です。ボタン [4] を押すとページが切り替わります。



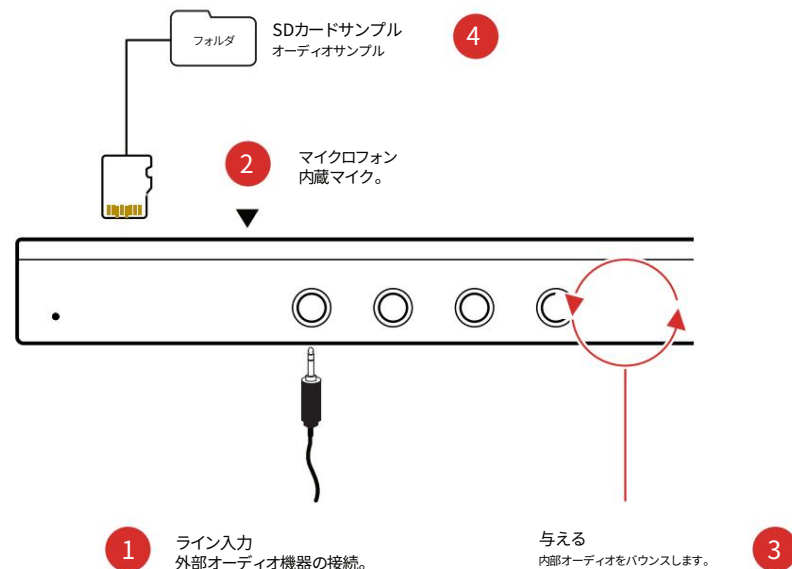
関数	指示
レベル調整	オプション画面ボタン1〜6を押したまま、(上)または(下)または[+] / [-]を押します。
ミュートオプション	オプション画面ボタン1〜6を押してミュート/ミュート解除を切り替えます
トラックのミュートを解除	オプション画面ボタン1〜6を押してミュート/ミュート解除を切り替えます
ソロオプション	[Shift]キーを押しながらオプション画面ボタン1〜4を押すと、ソロのオン/オフが切り替わります。

ミュート ボタンの動作。
マスター セクションでは、ボタンを押した後放すとミュートが適用されます。これは、ボタンを押すとすぐにミュートが適用されるパターン セクションのミュートとは異なります。

8.2 オーディオソース

Tracker Mini がオーディオにアクセスできるソースは多数あります。

一部は「ライブ」ソースであり、簡単にサンプリングできます。その他は手動で管理されるか、デバイス内でレンダリングされます。



- 1 **ライン入力**
ステレオ (TRS) およびモノラル (TS) オーディオ入力を可能にする 3.5mm 入力ジャック。ステレオ信号は録音時にモノラルに変換され、L および R チャンネルを個別に選択することもできます。
- 2 **マイクロフォン**
Tracker Mini にはフロントパネルに内蔵マイクが搭載されており、ボーカル、環境音、一般的なオーディオを直接録音できます。
- 3 **与える**
内部機能で利用できる機能はレンダリングです。これは、選択したパターン/トラックに基づいてオーディオ ファイルをバウンスまたはエクスポートし、すぐにサンプルとして利用したり、インストゥルメント リストから使用したりできるようにします。
- 4 **SDカード**
オーディオ サンプルは SD カードに保存されます。これらは Tracker Mini 内からサンプリングして保存できますが、PC または Mac を使用して外部ソースから SD カードに手動で転送することもできます。

Tracker Mini には、外部機器との接続や、より一般的な 6.3mm モノラル ケーブルの使用を可能にする 3.5mm ステレオ オス ジャックから 2 x 6.3mm モノラル メス ソケット アダプターが付属しています。

8 オーディオ

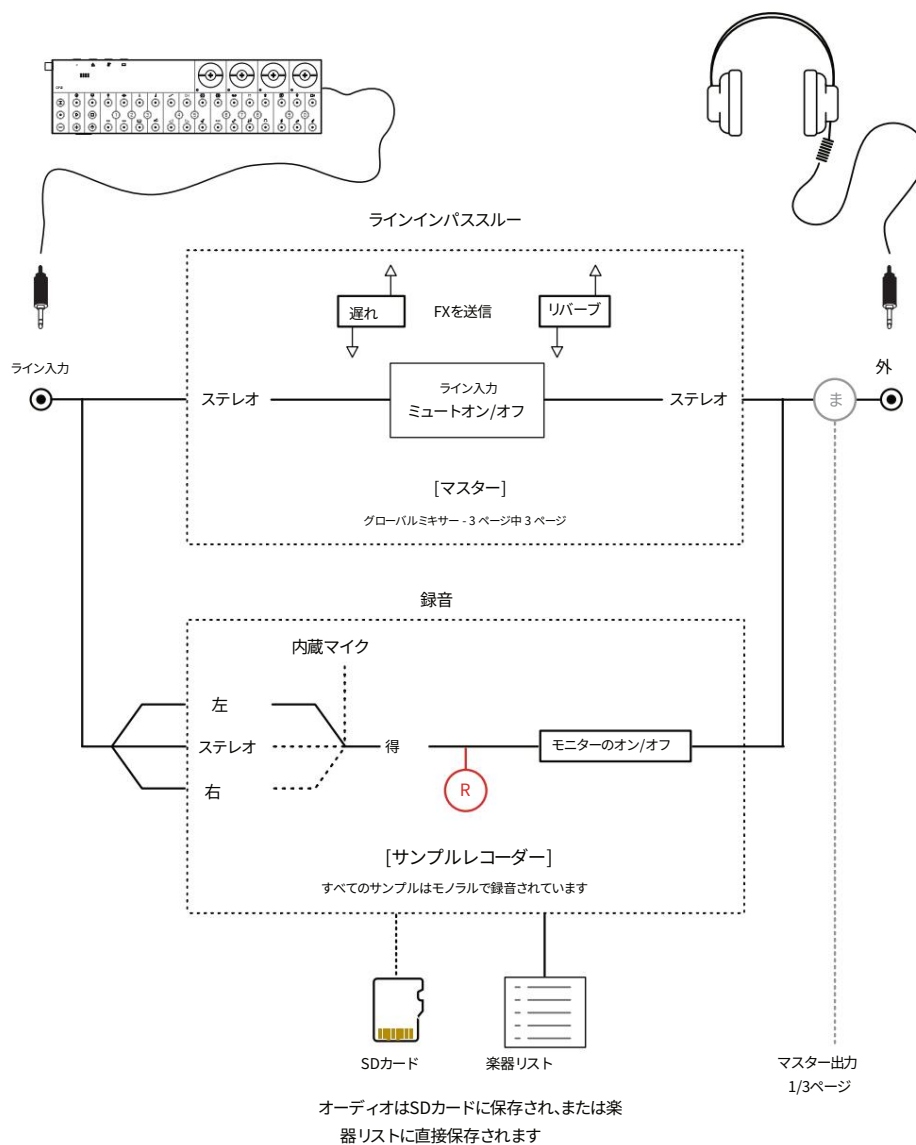
8.3 オーディオ入力

Tracker Mini には、外部ソースからのサンプリングと録音のソースを提供する 2 つのオーディオ入力があります。内蔵マイクは前面プレートにあります。

物理的なオーディオ入力はデバイスの下部にあり、付属の 3.5 mm から 2 x 6.3 mm アダプターを使用して、TRS ステレオまたは TS モノラル ジャックのいずれかを使用してライン入力にアクセスできます。

ライン入力

入力は左、右、ステレオから選択できます。これらは選択可能なオプションですが、Tracker Mini はモノラルで録音します。Tracker Mini はオーディオを録音したり、パターン オーディオを再生したりできますが、両方を同時に行うことはできません。サンプル録音が進行中の場合、パターンを再生すると MIDI は出力されますが、オーディオは出力されません。



ノート

サンプル レコーダー ページではサンプリング入力を選択できますが、一般的な入力「Config」パラメータ設定で定義されます。ミキサー パススルー オーディオはステレオで動作します。

■ サンプラーラインをステレオ/モノラルオプションに設定する

1. [Shift] + [4] を押すか、[メニュー] を使用して構成設定を開きます。
2. 1st Screen ボタンと2nd Screen ボタンを使用して移動し、「一般」を選択します。
3. 中央のウィンドウ ペインで、4 番目または5 番目の画面ボタンを押して、「ライン入力チャンネル」に移動します。
4. [変更]、6 番目の画面ボタンを押してオプションを選択します。ポップアップウィンドウが表示されます。
5. 中央のページ ペインで、4 番目または5 番目の画面ボタンを押して、「ステレオ」、「モノラル左」、または「モノラル右」を選択します。
6. 変更せずに終了する場合は、6 番目の画面ボタンの[適用]または3 番目の画面ボタンの[キャンセル]を押します。

■ パススルーパラメータでのミキサーラインの設定

1. マスターページを開き、[4]を押します。グローバルミキサーのページ3に移動します。
 3. [4] を押すとページが切り替わります。
2. ライン入力はデフォルトでミュートされています。ライン入力チャンネルをミュートまたはミュート解除するには、4 番目の画面の[ミュート解除]ボタンを押します。ミュート解除されている場合は [ミュート] と表示されます。
3. ライン入力はソロにできます。[Shift] + [Solo] 4th Screenボタンを押すと、ソロのオン/オフを切り替えるライン入力チャンネル。
4. [ミュート] ボタンを押しながら、4 番目の画面ボタンを押し、[+] / [-] または (上) または (下) を押してレベルを調整します。これにより、「ライン入力」設定が調整されます。
5. ライン入力信号はマスターディレイとリバーブにも送ることができます
効果。これらのチャンネルはミュートすることもできます。 [ミュート] / [ミュート解除]を押すと、それぞれの画面ボタンのミュート / ミュート解除状態が切り替わります。
6. ディレイとリバーブのセンド量を調整するには、それぞれのエフェクト画面ボタンの[ミュート]を押したまま、[+] / [-]または (上)または (下)を押します。
7. ミキサーバーグラフには、オーディオのレベルがリアルタイムで表示されます。
ミュートされている場合は暗く表示され、聞こえる / ミュートされていない場合は明るく表示されます。レベルと送信量の設定もバーとラベルに表示されます。

8 オーディオ

ノート

マイクロフォン

Tracker Mini には内蔵マイクが搭載されており、ライブ ボーカルやサウンドをデバイスに直接キャプチャできます。マイクは Tracker Mini の下部前面パネルにあり、ステレオ入力です。マイクはオーディオ入力と 3.5 mm ジャック経由で接続することもできますが、このパフォーマンスはマイク、プリアンプ、および関連する信号パスによって異なります。マイクを使用するには、いくつかの点を考慮する必要があります。

- Tracker Mini は、コンデンサー マイクに通常使用される 48V ファンタム電源を供給しません。そのため、ダイナミック マイクの使用をお勧めします。
- サンプル レコーダーのマイク選択入力は、内蔵マイクのオーディオを参照します。
- ライン入力にマイクを接続することもできますが、マイクからの録音は常にモノラルになります。実際のオーディオ チェーンとパフォーマンスは、外部構成 (プリアンプ、マイクの種類など) によって異なります。
- マイクを使用した録音は、ライン入力と同様の原理に従います。マイクと録音の性質により、録音前にゲインをさらに事前調整する必要がある場合があります。

8.4 サンプル形式

Tracker Mini を使用する際の一般的な原則は、短いサンプルを使用することです。創造性はしばしば制限によって刺激されます。SD カードのサイズは大きく、高品質のサンプルを多数保存できますが、Tracker Mini の内部メモリは貴重です。品質とファイルサイズのバランスは重要です。

プロジェクトサンプル時間

標準品質のオーディオ インポートでは、プロジェクトあたり最大 12 分 (モノラル)、またはプロジェクトあたり約 6 分 (ステレオ)。

個々のサンプルの録音時間

最大サンプル長は、ステレオ サンプルの場合は約 350 秒、モノラル サンプルの場合は約 700 秒です。

サンプルフォーマット

内部サンプラーエンジンは44.1kHz、16、24、浮動小数点32ビット、モノラルまたはステレオ、WAVオーディオファイルで動作します。

楽器リスト

サンプルは SD カードから Tracker Mini のメモリにロードできます。内部リストにロードされたサンプルはインストゥルメントになります。

ブラウザインポート形式

非圧縮 Wav ファイル。インポートされたオーディオは、44.1kHz、16、24 float 32 ビット、モノラルまたはステレオの WAV オーディオ ファイルで動作します。

ブラウザインポートファイルサイズ

大きなファイルはトリミングしてインポートできます。低品質インポートモードでファイルサイズを縮小することも可能です。

レンダリングされた出力ファイル

作成されたステムは PCM Wav ファイルです。エクスポートされたオーディオ ファイルは 44.1kHz、16 ビットです。

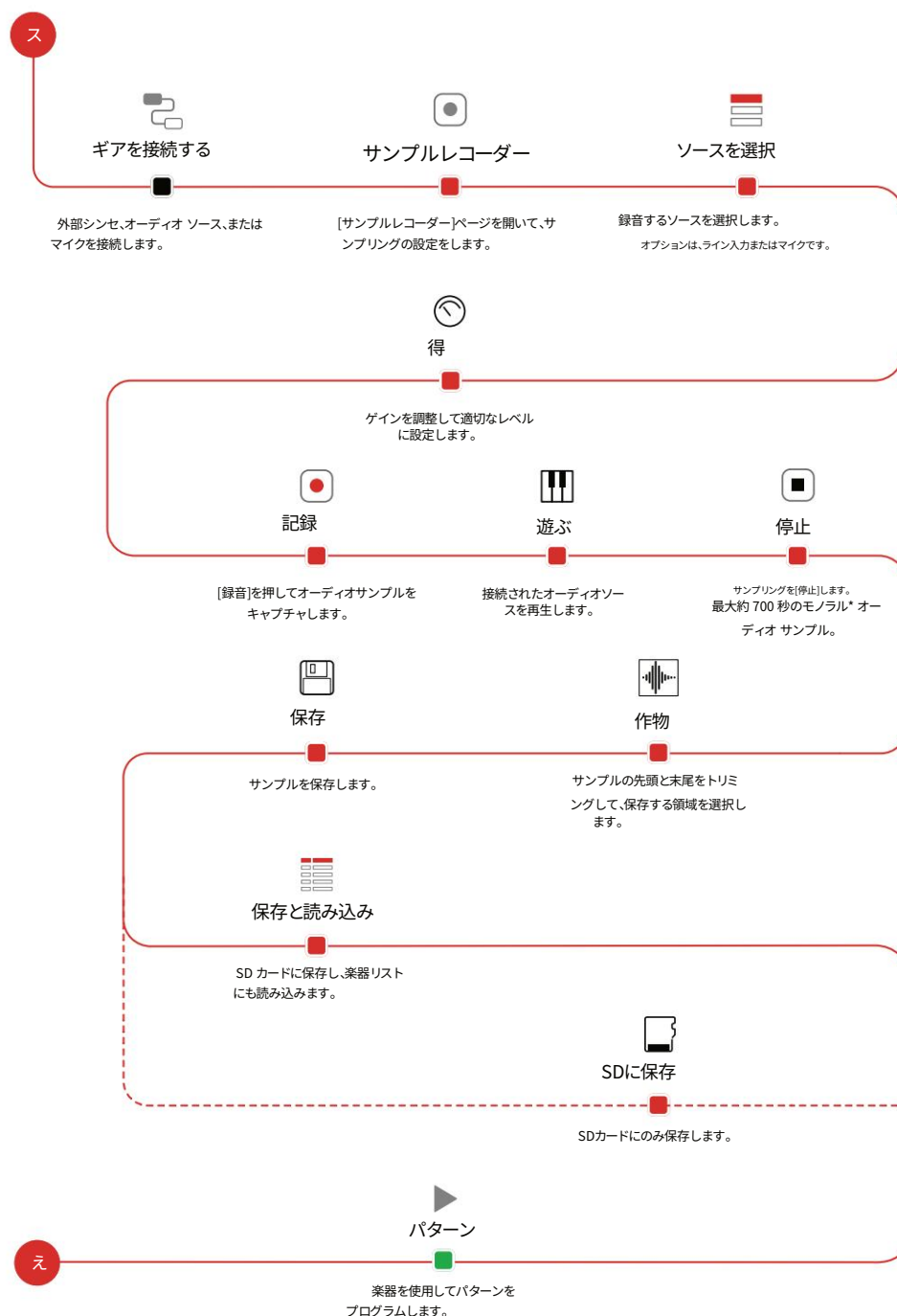
8 オーディオ

8.5 オーディオ録音ワークフロー

ノート

Tracker Mini のサンプリングは、「サンプル レコーダー」ページで行われます。これがプロセスの最初のステップであり、その後にはキャプチャされたオーディオの編集が行われます。

このページのサンプリングは、ライン入力またはマイクのオーディオ ソースから行うことができます。



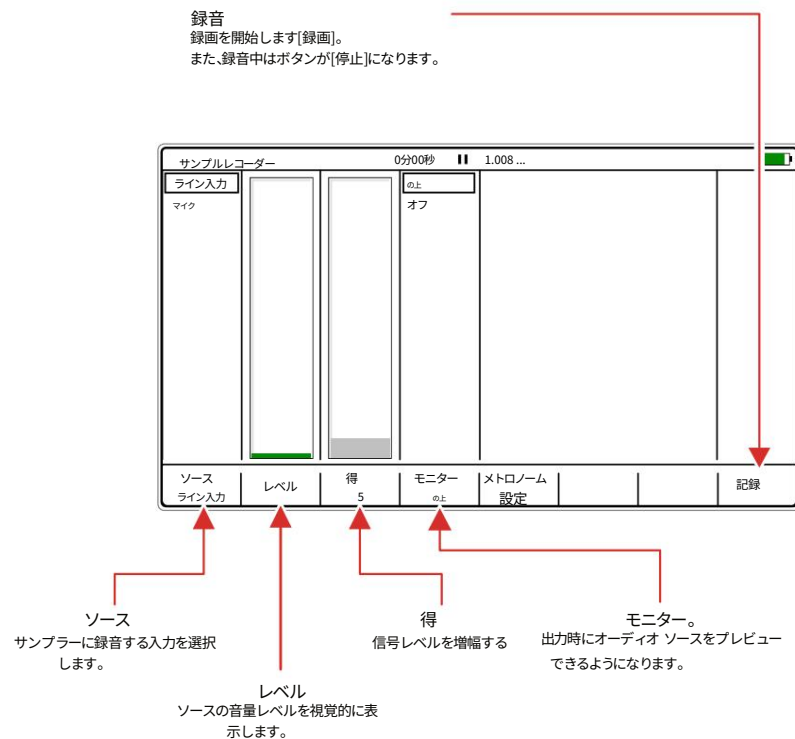
* サンプル時間、最大約 700 秒モノラルまたは約 350 秒ステレオ

8.6 サンプルング

誰もがサンプルングのワークフローを独自に開発し、録音するソースによってプロセスが異なる場合があります。Polyend Tracker Mini では、サンプルごとに約 45 秒の録音オーディオ時間が可能で、各プロジェクトの合計は 700 秒以上、モノラル サンプル時間は約 12 分、ステレオ サンプル時間は 6 分です。内部サンプラー エン진은、44.1kHz、16、24、浮動小数点 32 ビット、モノラルまたはステレオ、WAV オーディオ ファイルで動作します。

サンプルング段階で使用されるメイン ページは、[メニュー] からアクセスする「サンプル レコーダー」です。ここでは、サンプルング前にパラメータ設定を調整できます。選択したソースによって、使用可能なオプションが決まります。

録画の開始と停止のプロセスの制御は、このページから開始されます。



メトロノーム設定

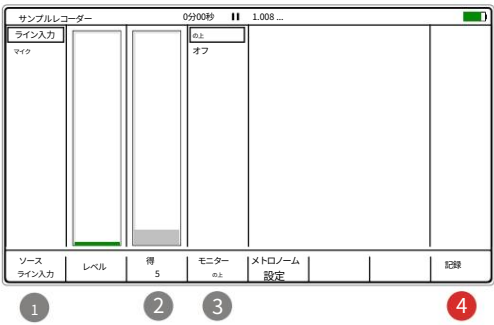
メトロノーム設定画面ボタンを使用すると、メトロノーム設定に直接アクセスできます。このページには、[メニュー] オプション > 設定 > メトロノーム からアクセスできます。

8オーディオ

ノート

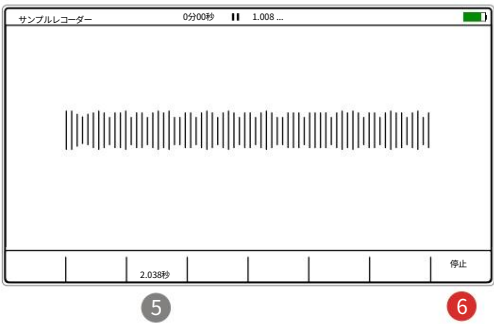
サンプリングプロセス

まず,[メニュー] 内の「サンプル レコーダー」ページを選択します。

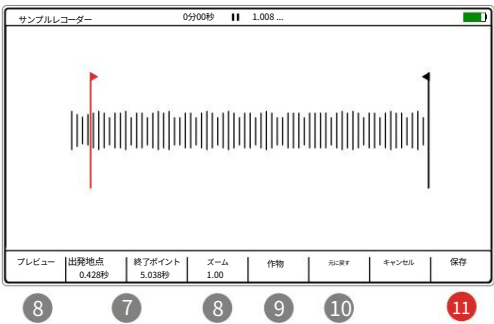


- 1 録音前のオプション操作として、オーディオの[ソース] を選択し、[モニター]をオンに設定し、[ゲイン]を調整して適切な録音レベルを確立します。ゲインを調整しながら外部デバイスを試聴し、その影響を確認します。
- 2
- 3
- 4 [録音] 8 番目の画面ボタンを押して、入力オーディオのサンプリングを開始します。

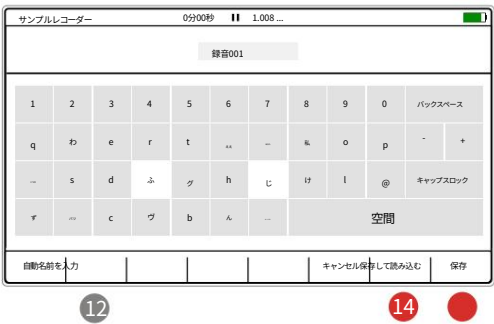
外部デバイスを再生します。



- 5 サンプラーはオーディオを Tracker Mini のメモリ バッファにキャプチャし、録音時間を表示します。メモリがいっぱいになると、モノラルで約 700 秒、ステレオで約 350 秒で録音が自動的に停止します。
- 6 [停止]を押します。8番目の画面ボタンは、サンプリング プロセスを手動で停止します。



- 7 オーディオをプレビューしながら録音したサンプルの [開始]と[終了]ポイントをトリミングして、位置を正確に調整します。また、正確な編集のための視覚的な補助として [ズーム] インまたはズーム アウトします。
- 8
- 9 必要に応じて、[切り取り] を使用して、選択した開始点と終了点を編集します。
- 10 [元に戻す]オプションを使用すると、以前の状態をリセットできます。
- 11 編集が完了したら[保存]を押します。保存せずに終了する場合は、[キャンセル]を押します。[はい] でキャンセルを確認します。



- 12 サンプルの名前を入力するか、[自動名前]を使用してシステム名を生成します。パッドは QWERTY キーボードとして機能し、[Enter] を押すと強調表示された文字が入力されます。
- 13 8番目の画面ボタンの[保存]を押して、ファイルをSDカードの「録画」フォルダに保存します。
- 14 7番目の画面ボタンの[保存と読み込み]を押すと、ファイルがSDカードの「録音」フォルダに保存され、サンプルがインストゥルメントリストに読み込まれます。このオプションでインストゥルメントリストが開きます。

■ サンプルレコーダーでのサンプリング

1. [メニュー]を押して「サンプルレコーダー」を選択し、サンプラーページを開きます。
2. 入力とレベルを設定します。
 - 録音する正しい入力を選択されていることを確認し、[ソース]を押して、1番目選択を切り替えるための画面ボタン。
 - モニタリングをオンを選択して、[モニター]、4番目の画面ボタンを押して切り替えます。
 - 録音を開始する前にデバイスを再生して録音音が聞こえるようにし、レベルの設定ができるようにすると便利な場合があります。
 - 入力レベルに合わせてゲインを調整します。[ゲイン]を押し、(上)、(下)、または[+] / [-]ボタンを押します。レベルメーターは赤ではなく、緑/オレンジ色で点灯し、約70%になります。
3. 8番目の画面の[録画]ボタンを押してサンプリングを開始します。経過した録画時間が表示されます。
4. 8番目の画面ボタンの[停止]を押してサンプリングを停止します。
録音されたデバイスの再生も停止します。停止が開始されない場合、メモリがいっぱいになるまでサンプリングが続行されます。
5. サンプルは保存前にトリミングできます。これにより、開始と終了のギャップや不要なオーディオを削除できます。[ズーム]、4番目の画面ボタン + [+] / [-] を使用すると、トリミングする領域に近づくことができます。
6. [スタート]、2番目の画面ボタンを押し、[+] / [-]を押して開始点を設定します。
[End]、3番目の画面ボタンを押し、[+] / [-]を押して終了点を設定します。必要に応じて両方を設定するには、反復的なプロセスが必要になる場合があります。
7. [Crop]、5番目の画面ボタンを押して、サンプルを選択した開始位置までトリミングします。
およびエンドポイント。サンプルは切り取られます。
8. サンプルを保存するには、[保存]、8番目の画面ボタンを押します。
9. テキスト エディター ウィンドウでサンプルに手動で名前を付けることができます。
または、[自動名前]、2番目の画面ボタンを押して、システムによって生成された名前を設定します。
10. [保存と読み込み]、7番目の画面ボタンを押します。これにより、SDカードに保存されます。
「録音」フォルダに移動し、楽器を選択して楽器リストを開きます。
11. または、8番目の画面ボタンの[保存]を押します。これにより、SDカードの「録画」フォルダにのみ直接保存されます。

8 オーディオ

8.7 内部オーディオのレンダリングとエクスポート

ノート

サンプリングは、通常、「サンプル録音」ページで外部ソースからオーディオを録音およびキャプチャするプロセスです。内部オーディオのサンプリングは、オーディオがレンダリングされる別のプロセスを通じて実行されます。

レンダリングは2つのレベルで利用できます：

- **パターン レベル。**レンダリング機能は「パターン」ページから利用でき、パターンの選択した部分に対して実行されます。これは、FX1 / FX2 をロックしてエフェクトをオーディオ サンプルに送信したり、複数のノートトラックを組み合わせるコード サンプルとしてレンダリングしたりするのに便利です。
- **プロジェクト レベル。**エクスポート機能は、「ファイル」ページで利用できます。これにより、完全なパターン、個々のトラック、サンプル、または曲全体をレンダリングして、直接 SD カードに保存できます。これは、完全なステムを作成し、後で DAW でミックス/リミックスしたり、別のパッケージで使用したり、他の人に配布したりするのに便利です。

パターン選択のクイックレンダリング

	トラック1	トラック2	トラック3	トラック4
1	D6 03 ----	E6 03 ----	D6 03 ----	D6 03 ----
2	D6 03 ----	E6 02 ---- F 4	D4 04 ----	D6 03 ---- T 50
3	D6 03 ---- V80	F6 02 ----	D4 04 ---- C 50	D6 03 ----
4	D6 03 ----	F6 02 ---- F 4	D4 04 ----	D6 03 ---- TSTP
5	D6 03 ----	E6 02 ---- メートル5	D4 05 ---- C 75	D6 03 ----
6	D6 03 ----	E6 02 ----	D4 05 ----	D6 03 ----
7	D6 03 ----	F6 02 ----メートル-5	D4 05 ---- C 75	D6 03 ---- T 50
8	D6 03 ---- V 60	F6 02 ----	D4 04 ---- C 50	D6 03 ----
9	D6 03 ----	D6 02 ---- TSTP	D4 04 ----	D6 03 ---- TSTP
10	D6 03 ----	D6 03 ----	D6 03 ----	D6 03 ----

ステップ選択

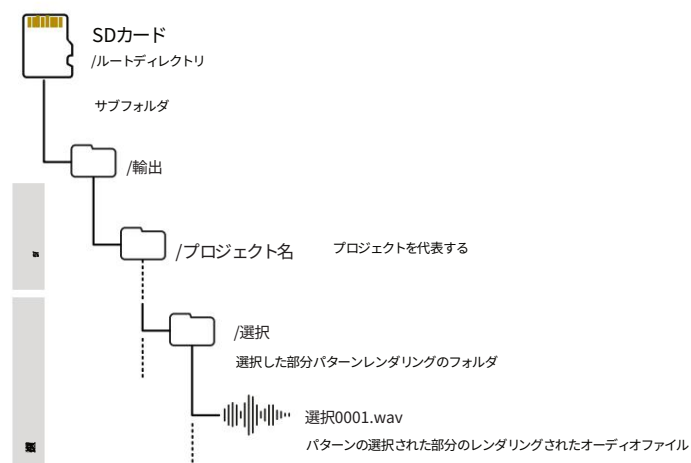
パターン内の複数のステップを、さまざまなトラックにわたって1つのサンプルにレンダリングできます。
パターン ページは、[Rec] モードをオンにして使用します。



パターン ページでレンダリング オプションを使用する場合のフォルダーの場所です。
/エクスポート/プロジェクト名/選択 - 現在のプロジェクト名に保存されます

■ パターンで選択範囲をレンダリングする

1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. [Rec]を押して録音編集モードを選択します。
3. [Shift] キーを押しながら (上)、(下)、(左)、(右) を押してレンダリングする範囲を選択します。
たとえば、パーカッション シーケンスの 3 つのトラック、8 つのステップを選択します。
4. [その他]を押します。8番目の画面ボタンで、さらに多くのパターンオプションを選択できます。
5. 1st Screen ボタンの [Render Selection] を押します。[Rec] がオフの場合、このボタンは淡色表示になり、使用できなくなります。
6. 命名ページが表示されます。名前を編集するか、[自動命名] (5番目の画面ボタン) を押して自動的に名前を適用することができます。手動で名前を編集すると、名前に関連性のあるものにすることができますが、プロセスは長くなります。自動命名は名前の関連性が低いかもしれませんが、プロセスは高速です。
7. 名前を入力したら、7番目の画面ボタン[レンダリングとロード]を押します。
このオプションは、オーディオをレンダリングするだけでなく、サンプルをインストゥルメント リストに自動的にロードします。パターンを再生している場合は、再生が停止します。
ファイルが「エクスポート」されると、楽器リストが開き、プレビューとサンプルの選択が可能になります。
8. または、[選択内容をレンダリング]、7番目の画面ボタンを押します。このオプションはオーディオをレンダリングします。再生中の場合、パターンの再生が停止します。これによりレンダリングされ、SD カードに保存されます。
9. SDカードの保存場所は「エクスポート/プロジェクト名/選択」にあります。
両方のレンダリング オプション用のフォルダー。レンダリングされたファイルは 44.1kHz、16 ビットです。ファイルはサンプル ローダーからアクセスできます。



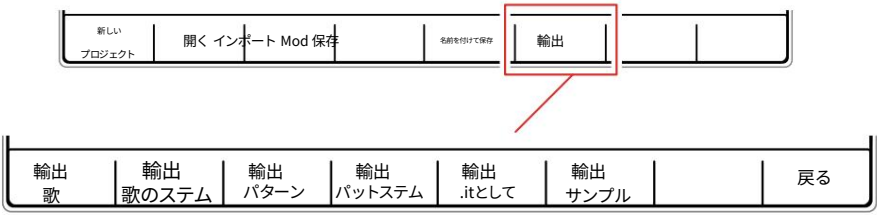
8 オーディオ

ノート

システムのレンダリングとエクスポート

トラックの完全なシステム、または完全な曲とパターンをレンダリングしてエクスポートする機能は、「ファイル」オプションにあります。システムをレンダリングするには、構成設定で MIDI Clock IN を Internal に設定する必要があります。

[Shift] + [3] を押すか、[メニュー] の [ファイル] にアクセスします。



ファイル ページでレンダリング オプションを使用する場合のフォルダーの場所です。
/エクスポート/プロジェクト名/選択 - 現在のプロジェクトの名前のフォルダにエクスポートします

関数	画面 ボタン	説明
曲をエクスポート	1位	選択した曲の個別のオーディオ ファイルをレンダリングします。ミュートされたトラックはレンダリングされません。システムは曲全体の長さをカバーし、44.1kHz、16 ビット PCM Wav ファイルです。
曲のシステムをエクスポートする 2 番目		ミュートされていない 8 つのトラックと 2 つのエフェクト (ディレイとリバブ) のそれぞれについて、個別のオーディオ ファイルをステレオでレンダリングします。ミュートされたトラックはレンダリングされません。さらに、完全な曲のステレオ ミックスがオーディオ ファイルとして作成されます。システムは曲全体の長さをカバーし、44.1kHz、16 ビット PCM Wav ファイルです。
エクスポートパターン	3位	選択したプロジェクト パターンの個別のオーディオ ファイルをレンダリングします。ミュートされたトラックはレンダリングされません。システムはパターン全体の長さをカバーし、44.1kHz、16 ビット PCM Wav ファイルです。レンダリングを表すために固有のフォルダーが作成されます。
輸出パットシステム4th		プロジェクト パターンの個別のオーディオ ファイルと完全なオーディオ ファイルをレンダリングします。ミュートされたトラックはレンダリングされません。システムはパターン全体の長さをカバーし、44.1kHz、16 ビット PCM Wav ファイルです。これにより、11 個のシステム (トラック、ディレイ、リバブ、マスター) がレンダリングされます。レンダリングを表す固有のフォルダーが作成されます。
.it ファイルをエクスポートする [ベータ機能]	5位	他のクラシックと互換性のあるファイルとしてプロジェクトをエクスポートします トラッカー。これには、Renoise、Schism Tracker、Milky Tracker が含まれます。 .it形式はTrackerでインポートできます。 トラッカー全体の変数によりエクスポートは保証されません モデル範囲。LFO はエンベロープとしてエクスポートされます。
サンプルのエクスポート	6位	プロジェクトの .pti インストゥルメント ファイルを .wav ファイルとしてエクスポートします。これにより、インストゥルメントがオーディオにキャプチャされます。インストゥルメント名で命名されたフォルダー Projects/ProjectName/samples内の SD カードにエクスポートされます。

レンダリング プロセスは、プロジェクトの長さに基づいてほぼリアルタイムで行われ (実際、曲のシステムは再生の長さの約 20% 速くレンダリングされます)、システムを 1 つずつレンダリングして動作します。つまり、システムをエクスポートする場合、レンダリング時間は元の曲の長さの 2 ~ 3 倍、場合によってはそれよりも長くなることがあります。レンダリングの進行状況は、処理中に表示されます。

ポート

■ 完全なパターンをレンダリングしてエクスポートする

1. [Shift] + [3] を押すか、[Menu] を押してファイル オプション ページを選択します。
2. [エクスポート]、7番目の画面ボタンを押して、エクスポート固有のオプションを選択します。
3. [パターンをエクスポート]、3番目の画面ボタンを押してレンダリングしてエクスポートします。
4. 現在アクティブなパターンがレンダリングされ、エクスポートされます。ミュートされたトラックはレンダリングされず、エクスポートされたオーディオ ファイルでは無音のままになります。
5. レンダリングを表すフォルダが SD カードに作成されます。これは /Export サブフォルダにあります。ファイル自体は「master」と呼ばれます。
wav' です。パターンがエクスポートされるたびに新しいフォルダが作成されます。フォルダの命名規則は次のとおりです:-

プロジェクト名_Pパターン番号_連続レンダリング番号

■ すべてのパターンステムをレンダリングしてエクスポート

1. [Shift] + [3] を押すか、[Menu] を押してファイル オプション ページを選択します。
2. [エクスポート]、7番目の画面ボタンを押して、エクスポート固有のオプションを選択します。
3. [パターン ステムのエクスポート] の3 番目の画面ボタンを押してレンダリングしてエクスポートします。
4. すべてのトラックとディレイおよびリバーブ オーディオがモノラルでレンダリングされ、エクスポートされます。また、すべてのトラックのステレオ マスター ファイルもレンダリングされます。ミュートされたトラックはレンダリングされず、エクスポートされたオーディオ ファイルでは無音のままになります。
5. SDカードにレンダリングを表すフォルダが作成されます。これは /Export サブフォルダにあります。11 個のファイルは、「track 1.wav」など、「delay.wav」、
「reverb.wav」、
「master.wav」という名前になります。パターンがエクスポートされるたびに、新しいフォルダが作成されます。フォルダの命名規則は次のとおりです。

プロジェクト名_Pパターン番号_Sステム用+連番

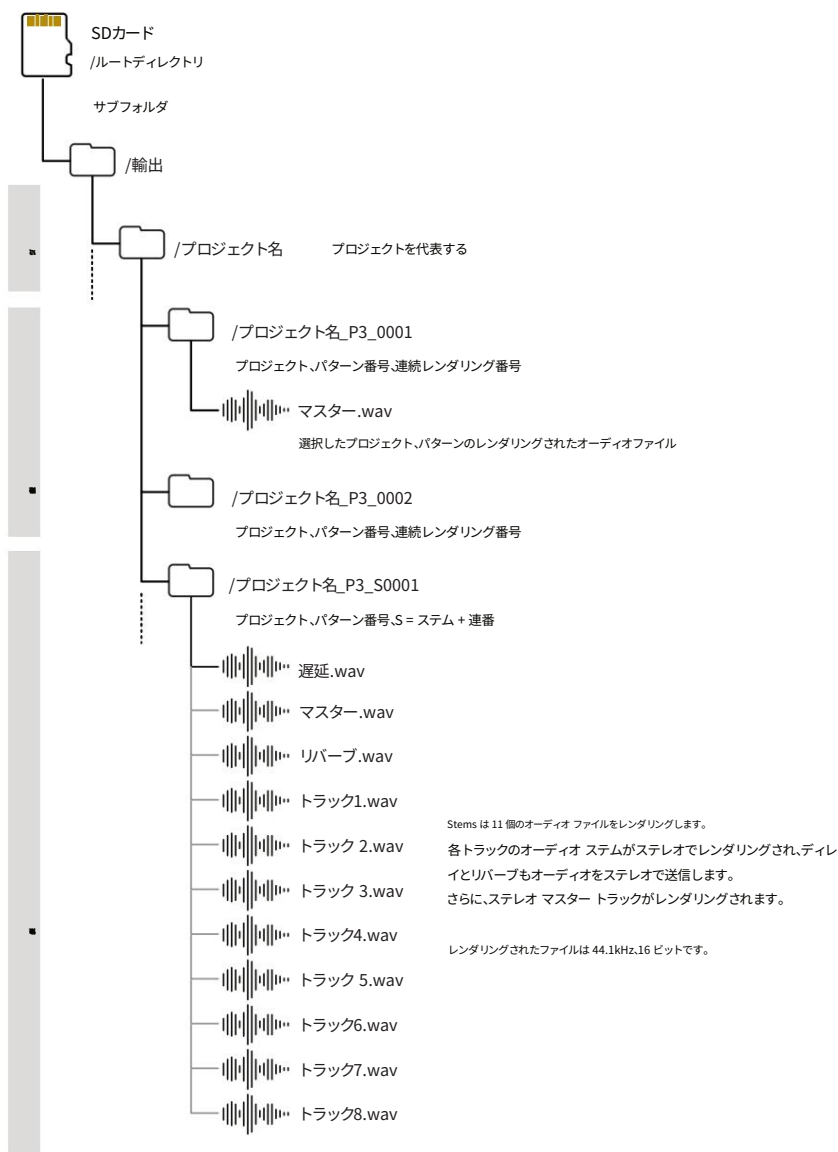
クラシック トラッカー モッドの .it ファイルをインポートおよびエクスポートするオプションは可能です。ただし、これはベータ機能であり、完全に機能しない可能性があります。

8 オーディオ

ノート

レンダリングされたパターンの場所

レンダリングされたファイルは /export フォルダにエクスポートされ、パターンとパターン ステム用の新しいサブフォルダーが作成されます。これらはサンプル ローダー機能ページからアクセスできます。



ノート

■ フルソングをレンダリングしてエクスポート

1. [Shift] + [3] を押すか、[Menu] を押してファイル オプション ページを選択します。
2. [エクスポート]、7番目の画面ボタンを押して、エクスポート固有のオプションを選択します。
3. [曲をエクスポート]、1st Screen ボタンを押してレンダリングしてエクスポートします。
4. 現在の曲がレンダリングされ、エクスポートされます。ミュートされたトラックはレンダリングされないため、エクスポートされたオーディオ ファイルでは無音のままになります。
5. レンダリングを表すフォルダが SD カードに作成されます。これは /Export サブフォルダにあります。ファイル自体は「master」と呼ばれます。
wav' です。曲がエクスポートされるたびに新しいフォルダが作成されます。フォルダの命名規則は次のとおりです:-

プロジェクト名_曲名_連続レンダリング番号

■ すべての曲のステムをレンダリングしてエクスポート

1. [Shift] + [3] を押すか、[Menu] を押してファイル オプション ページを選択します。
2. [エクスポート]、7番目の画面ボタンを押して、エクスポート固有のオプションを選択します。
3. [曲のステムをエクスポート]、2番目の画面ボタンを押してレンダリングしてエクスポートします。
4. すべてのトラックとディレイおよびリバーブ オーディオがステレオでレンダリングされ、エクスポートされます。また、すべてのトラックのステレオ マスター ファイルもレンダリングされます。ミュートされたトラックはレンダリングされず、エクスポートされたオーディオ ファイルでは無音のままになります。
5. SDカードにレンダリングを表すフォルダが作成されます。これは /Export サブフォルダにあります。11 個のファイルは、「track 1.wav」など、「delay.wav」、「reverb.wav」、「master.wav」という名前になります。パターンがエクスポートされるたびに、新しいフォルダが作成されます。フォルダの命名規則は次のとおりです。

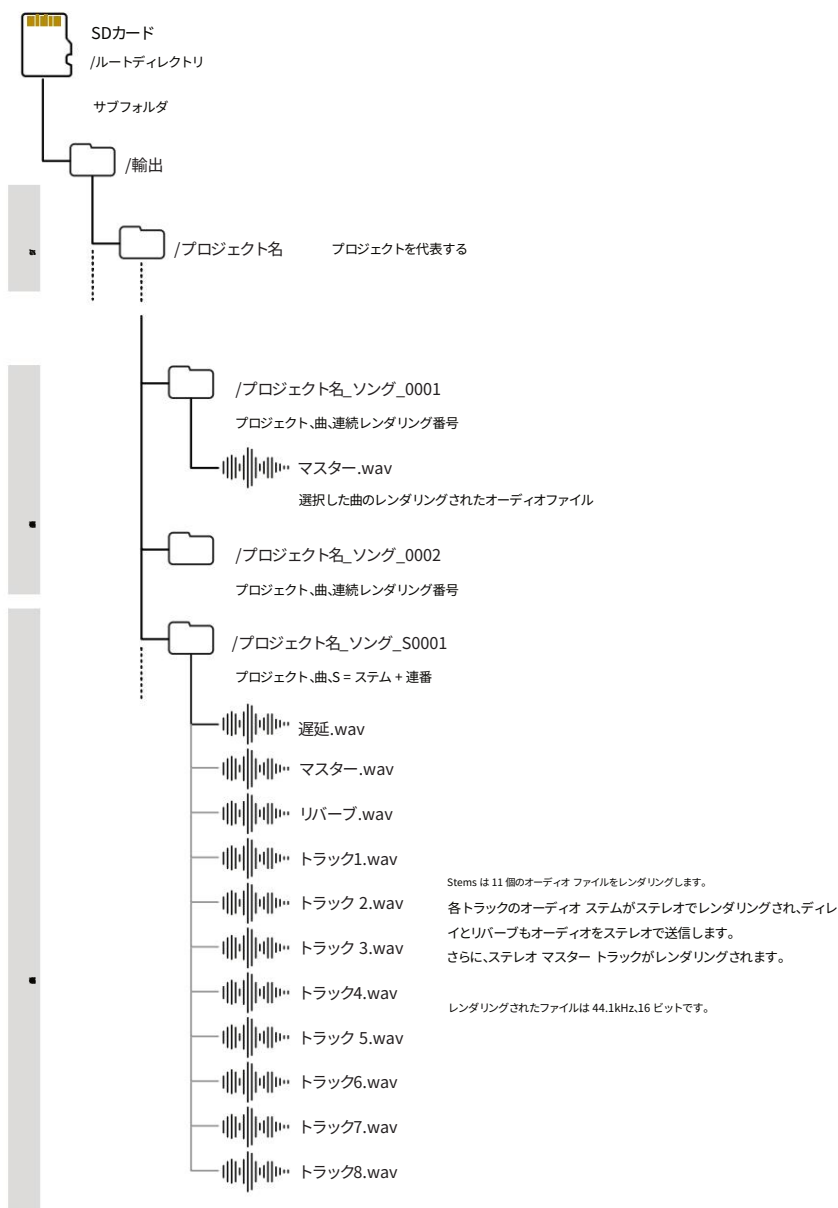
プロジェクト名_Song_S (ステム用) +連番

8 オーディオ

ノート

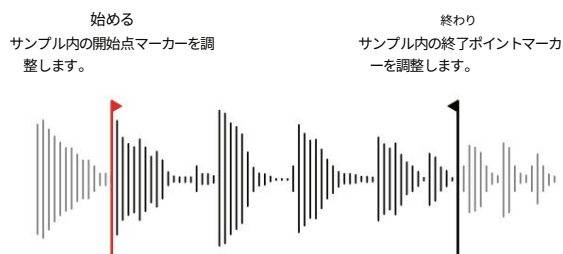
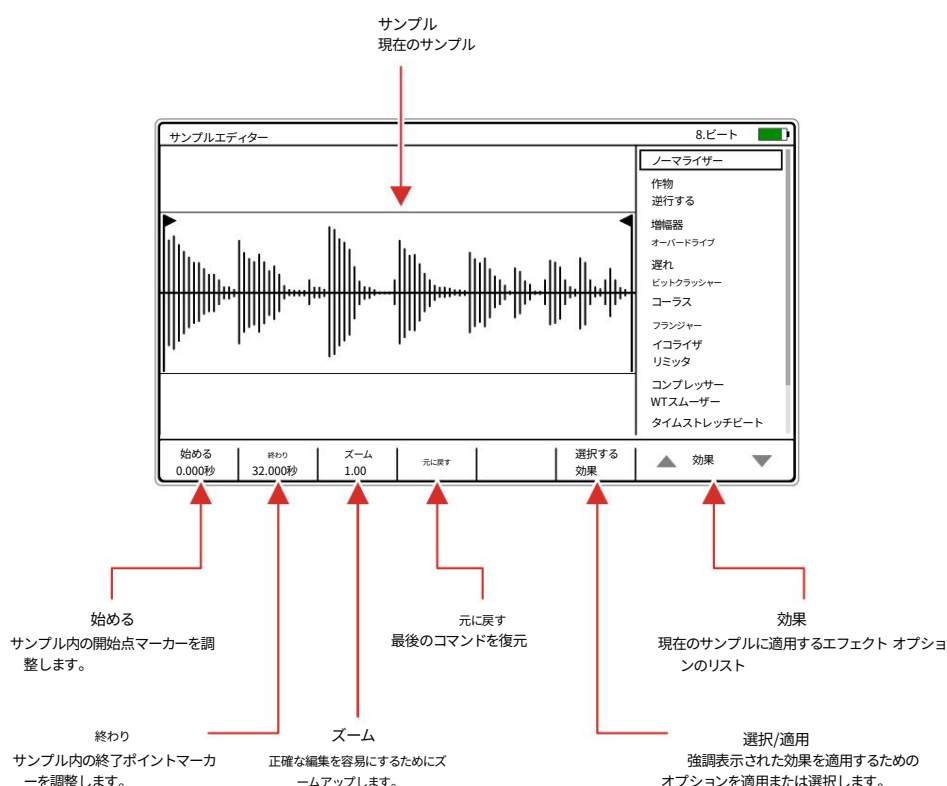
レンダリングされた曲の場所

レンダリングされたファイルは /export フォルダにエクスポートされ、曲と曲ステム用の新しいサブフォルダが作成されます。これらはサンプル ローダー機能ページからアクセスできます。



8.8 高度なオーディオ編集

サンプリングでは、「サンプル レコーダー」を使用してオーディオをキャプチャし、プロジェクトでサンプルをすばやく簡単に使用するための基本的な編集機能を提供します。サンプル エディター内から楽器を選択するには、[楽器] を押したままにしてブラウザを開きます。より高度な編集機能は、「サンプル エディター」にあり、現在選択されているサンプルに焦点が当てられます。D パッド (Enter) ボタンを押してオーディオをプレビューします。



開始点と終了点によって、適用されたエフェクトの影響を受けるサンプルの領域が決まります。サンプルは必要な位置に切り取られ、不要なオーディオを破棄することでメモリを節約できます。

8オーディオ

オーディオエフェクトの概要

これらのエフェクトは破壊的に適用され、プロジェクト メモリ内の選択されたオーディオ サンプルに焼き付けられます。保存しない限り、元に戻すコマンドで以前の状態を復元できます。元の SD カード ファイルはそのまま残り、影響を受けません。

効果	説明
ノーマライザー	選択したサンプルまたはサンプルの開始点と終了点の間の一部のゲインを調整します。ゲインはノーマライザーの 0 ～ 100% レベルに基づいて決定され、選択したオーディオを選択した範囲にわたって一貫して増幅または減衰します。
作物	オーディオを開始点と終了点でトリミングし、これらの設定範囲外のオーディオを破棄します。サンプル サイズを管理し、正確な長さのサンプルを作成するのに役立ちます。
逆行する	選択した開始点と終了点の設定間でオーディオを反転します。
増幅器	エフェクトで選択された「アンプ」レベル 0 ～ 5 で、開始点と終了点内のオーディオを増幅します。サンプルまたは選択範囲を効果的に倍増します。
オーバードライブ	選択したオーディオの開始と終了の間のオーディオ サンプルに歪みを追加します。ゲイン調整に加え、0、1、2の3つのモデルタイプが選択可能です。
遅れ	オーディオ サンプルまたは選択したオーディオの開始と終了の間に遅延を導入します。フィードバックと時間のパラメータは適用前に調整可能です。
ビットクラッシャー	オーディオ サンプルまたは選択したオーディオの開始と終了の間にビット クラッシュします。ビット数は 1 ～ 16 の間で調整できます。サンプル レートも調整できます。
コーラス	クラシックなマルチレイヤー楽器サウンドを提供するコーラス効果をオーディオ サンプルまたは選択範囲に適用できます。コーラス音声の数 1 ～ 8 と長さ 2 ～ 92 ミリ秒を調整してから、オーディオに効果を適用できます。
フランジャー	クラシックな位相ずれレイヤード サウンドを与えるフランジャー エフェクトをオーディオ サンプルまたは選択範囲に適用できます。エフェクトをオーディオに適用する前に、いくつかのパラメータ設定を調整できます。これには、長さ、オフセット、深度、レートが含まれます。
イコライザー	イコライザーは EQ とも呼ばれ、オーディオ信号の周波数帯域を増幅または減衰させることで影響を及ぼします。3 バンド EQ は、サンプルまたはサンプルの選択した部分に適用する前に調整できます。
リミッター	リミッターは、トランジェントを削減または制限することで、ダイナミックピークを制御または抑制するために使用されます。通常、補正機能または制御機能として使用され、クリエイティブな効果ではなく音量に関連付けられます。しきい値、アタック、リリースのパラメータが含まれます。
コンプレッサー	コンプレッサーはダイナミック レンジの管理と削減に使用されます。このアプリケーションでは、制御機能として使用されます。しきい値、比率、アタック、リリースなどの一般的なパラメータは、オーディオ サンプルまたは選択範囲に適用する前に調整できます。
WTスムーザー	これは、オーディオを最適化し、ウェーブテーブル再生モード機能とより互換性のあるサンプルに変換するために使用されるツールです。ウェーブテーブル ウィンドウの設定は、オーディオ サンプルまたは選択範囲に適用する前に調整できます。
タイムストレッチビート	サンプル時間を延長してサウンドに影響を与えるクリエイティブな操作ツール。ビートベースの素材に多く使用されます。テンポ、ステップ、マイクロステップ、グラニュルは、オーディオ サンプルまたは選択範囲に適用する前に調整できます。
タイムストレッチノート	サンプル時間を延長してサウンドに影響を与えるクリエイティブな操作ツール。メロディーベースの素材に多く使用されます。オーディオ サンプルまたは選択範囲に適用する前に、長さや粒度を調整できます。
フェードイン	オーディオ サンプルまたは選択した部分にフェード インをすばやく簡単に適用します。これは、サンプルの開始/終了の選択部分にわたって固定設定で動作します。
フェードアウト	オーディオ サンプルまたは選択した部分にフェード アウトをすばやく簡単に適用します。これは、サンプルの開始/終了の選択部分にわたって固定設定で動作します。

サンプルエディター

8ビット

ノーマライザー

作物

逆行する

増幅器

オーバードライブ

遅れ

フェー

イン

リミッ

コンプレッサー

WTスモウザー

タイムストレッチ

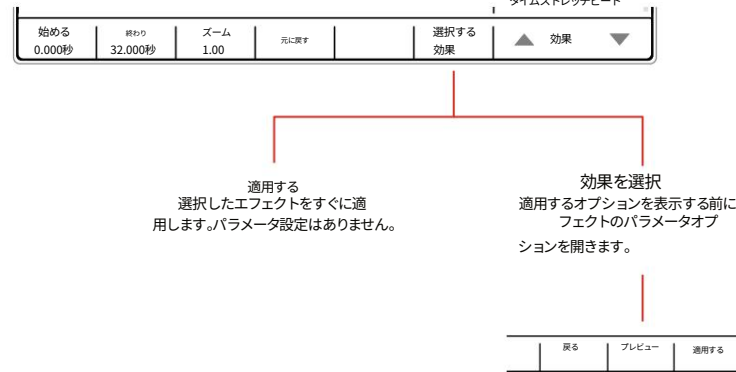
ビート

ノート

8.9 サンプルエディターエフェクト

サンプル エディター ページには、より高度な破壊的編集オプションがあります。

オーディオを修正、調整、または新しいサウンドを作成するために、包括的なエフェクトを適用することもできます。一部のエフェクトは直接適用されますが、他のエフェクトにはパラメータと設定があります。



選択したエフェクト サブページにあるプレビュー オプションを使用すると、エフェクトがレンダリングされ、エフェクトが適用されたサンプルが試聴されます。メインの「サンプル エディター」ページで、D パッド (Enter) ボタンを押すと、オーディオがプレビューされます。

エフェクトは、オーディオ サンプルまたは開始点と終了点の間で選択されたオーディオに適用されます。

■ オーディオエフェクトの適用

1. [メニュー]を押して、「サンプルエディター」オプションページを選択します。
2. [開始]または[終了]を押し、[+] / [-] または (上) (下) を押してサンプル選択領域を調整するか、開始点と終了点を端に残してサンプル全体をカバーします。
3. [エフェクト]、7番目または8番目の画面ボタンを押して、適用するエフェクトに移動します。
4. 目的の効果（境界ボックスの選択など）を強調表示した状態で、[効果を選択]または[適用]（6番目の画面ボタン）を押します。
5. 「適用」を押すと効果がすぐに適用されます。または、「効果を選択」を押すと効果ページのオプションが開きます。
6. エフェクトページとそのパラメータが利用可能な場合は、画面と[+] / [-]ボタンを使用して必要に応じて調整します。[戻る]を押すとページに戻ります。
 - [プレビュー] 7番目の画面ボタンを押して、新しく影響を受けたオーディオを聞きます。
 - 8番目の画面ボタンの[適用]を押して確定し、レンダリングします。

8 オーディオ

ノート

ノーマライザーとアンプ

ノーマライザーとアンプはどちらも、オーディオ サンプルまたはリージョン全体のゲインを調整するという点で同様の効果を適用します。ノーマライザー ゲインはレベル設定に基づいており、100% では、最高ピーク ポイントを基準としてサンプル全体のオーディオ レベルが最大になります。これは、一般的な正規化アプリケーションです。アンプは、オーディオ ゲインの乗数と考えてください。1 が現在の状態であり、1 未満の数値は減衰し、1 を超える数値は増幅します。増幅されたオーディオは、通常の範囲を超えることがあります。

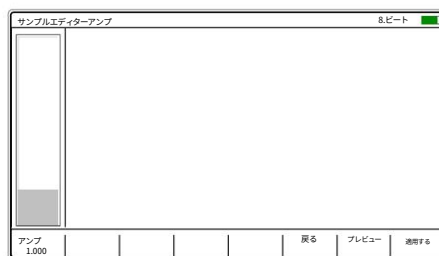
ノーマライザー

0~100%レベルに基づくゲイン調整



増幅器

ゲインは0.01~5の増幅範囲に基づいています



切り取りと反転

クロップ機能とリバース機能はどちらも、選択したオーディオ サンプルまたはオーディオ サンプル全体に即時編集を適用します。リバースはオーディオの再生方向を逆にしますが、クロップは開始 / 終了マーカーの外側のオーディオをトリミングして破棄します。ズームは、より正確なマーカー設定位置に焦点を合わせるのに役立ちます。

オリジナルのオーディオサンプルと開始/終了の選択。



元のオーディオ サンプルは、選択範囲の開始/終了に合わせて切り取られ、ウィンドウ全体で表示されるように自動的にズームされます。



元のオーディオ サンプルは、およそその開始/終了の選択に基づいて反転され、スムーズな遷移のために調整されます。

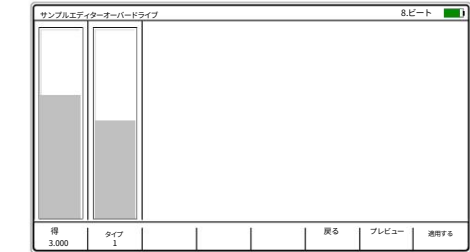


ノート

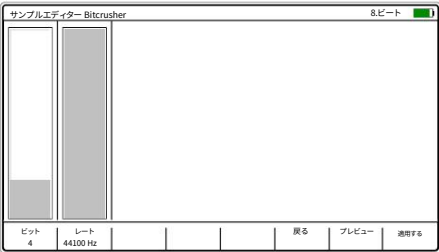
オーバードライブとビットクラッシャー

オーバードライブは、アナログ オーディオ信号をアンプに強く入力して得られる古典的なディストーション効果です。これにより、サウンドにグランジなエッジが加わったり、完全なディストーションがかかったりします。オーバードライブのアグレッシブな性質を考えると、ゲイン調整は歓迎すべき機能です。ビット クラッシングもディストーションのような効果を生み出すプロセスで、デジタル品質を標準の 16 ビット、44.1kHz から下げて、LoFi スタイルのサウンドを生み出します。

オーバードライブ
オーバードライブタイプは3種類あります。
ゲイン制御は 0.01 から 5.000 までです。



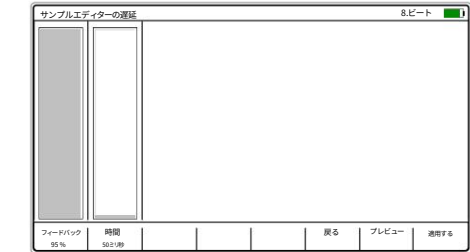
ビットクラッシャー
ビット削減は 16 ビットから 1 ビットまで、サンプル レートも 44100 Hz から 500 Hz まで調整できます。



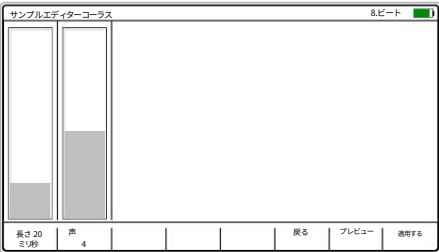
ディレイとコーラス

典型的な時間ベースのエフェクトには、ディレイとコーラスがあります。ディレイは、オーディオ信号を遅延させて入力にフィードバックすることでエコーを作成します。コーラスは、フィードバックする代わりに、信号のわずかに遅延したバージョンを重ねて、より厚みのある幅広いサウンドを作成するという点でディレイに似ています。

遅れ
遅延時間50ms〜5000ms。
1% - 95% のフィードバック。



コーラス
長さの範囲は 2 ms 〜 92 ms です。
音声はオーディオ 1 〜 8 のレイヤーを指します。

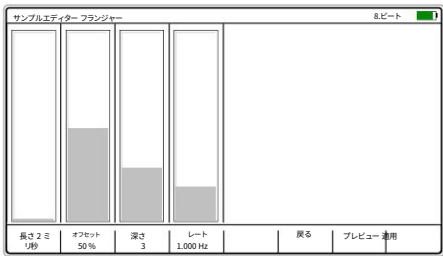


8オーディオ

ノート

フランジャー

フランジャーは、オーディオを 2 倍にして、再生時にオーディオ信号間にわずかな位相シフトと遅延を導入することで、ディレイと同様の原理に従います。フランジャーは、変化するスウィープ サウンドを提供します。



深さ
適用されるフランジャー効果の量。

レート
効果の変調速度。

長さ
信号間の遅延線の長さ。

オフセット
信号遅延のオフセット率

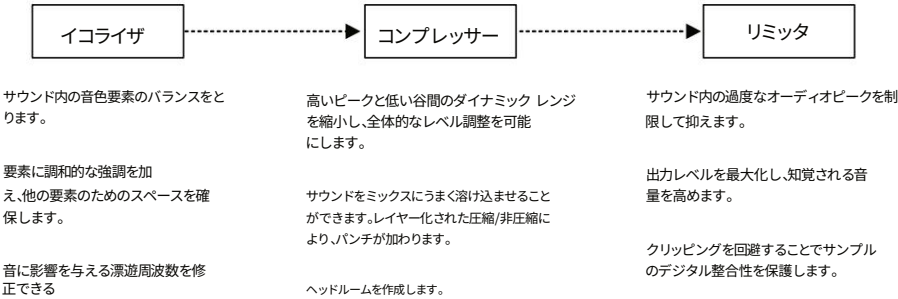
耳で調整する
フランジャーや他のエフェクトにはラベル付きの機能がありますが、これらのパラメータを数値で設定するよりも耳で調整する方がはるかに便利です。各パラメータを適用すると、ソースのオーディオ素材に応じて異なる出力が得られます。フランジャーのパラメータを耳で調整すると、微妙なトレモロからグリッチなリズムまで、さまざまなサウンドを見つけることができます。同じことが、すべてのクリエイティブなオーディオエフェクトにも当てはまります。

イコライザー、コンプレッサー、リミッター。

イコライザー、コンプレッサー、リミッターの 3 つのエフェクトは、クリエイティブなバリエーションを作るためではなく、サンプルをミックスして仕上げるために使用されます。音楽制作では、これらのエフェクトはシグナル チェーンの最後のほうで使われることが多く、トラックを磨き上げて仕上げたり、トラックをまとめたり、総合的な音色バランスを作ったり、音量を管理したり、最終リリースをマスタリングしたりするために使用されます。

Tracker Mini のサンプル編集のコンテキストでは、プロセスは個々のサンプル レベルで実行されます。ただし、一般的な音楽制作と同じ原則を適用して、最終的な出力サンプルを仕上げて生成することができます。これらのエフェクトは個別に適用されますが、目的に応じて順番に実行することもできます。以下に例を示します。

エフェクトチェーン/順序の例



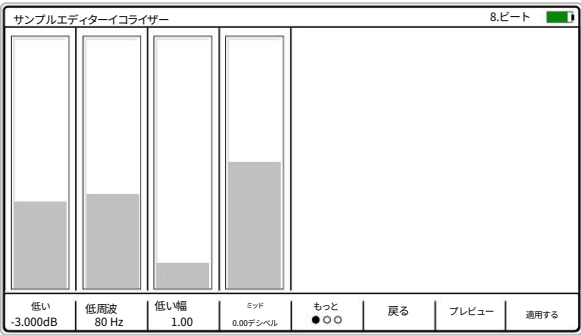
ノート

クリエイティブなオーディオ エフェクトでは、さまざまな設定を微調整して試すことが推奨されます。これはプロセス指向のツールでも可能ですが、これらのパラメーターの機能と目的を理解し、その操作の基本を理解することも推奨されます。

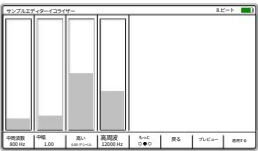
イコライザ

イコライザー (EQ とも呼ばれる) の目的は、オーディオ信号の周波数を増幅または減衰させて、音色特性を調整するか、不要な周波数要素を修正することです。イコライザーは通常、サウンドの特性を形作るために使用されますが、サウンドを他のサウンドと違和感なく調和させるためにも使用されます。サンプル エディターの EQ エフェクトには 3 つの周波数帯域があります。一般的な EQ 機能の詳細については、「マスター エフェクト」セクションを参照してください。

1/3ページ



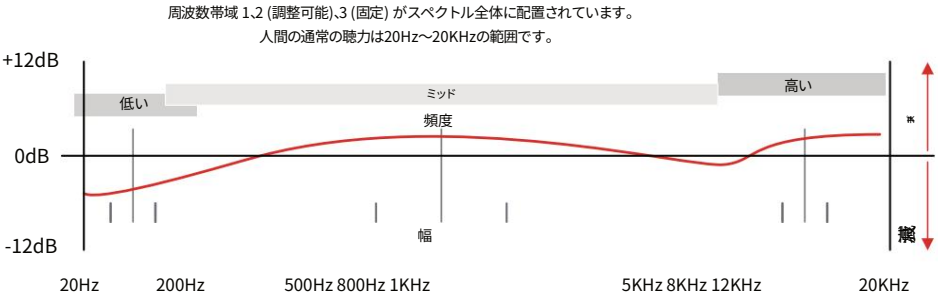
2/3ページ



3 ページ中 3 ページ



EQ機能	説明
低い	低い減衰量またはブースト量、-12 dB ~ + 12 dB。
低周波	低周波数範囲、10Hz - 200Hz
低い幅	EQ の幅 (Q とも呼ばれます)。範囲は 0.5 ~ 5 です。
ミッド	中域の減衰またはブースト量、-12 dB ~ + 12 dB。
中周波数	低周波数範囲、100Hz - 8KHz
中幅	EQ の幅 (Q とも呼ばれます)。範囲は 0.5 ~ 5 です。
高い	高減衰またはブースト量、-12 dB ~ + 12 dB。
高周波	高周波範囲、8KHz - 20KHz
幅広	EQ の幅 (Q とも呼ばれます)。範囲は 0.5 ~ 5 です。



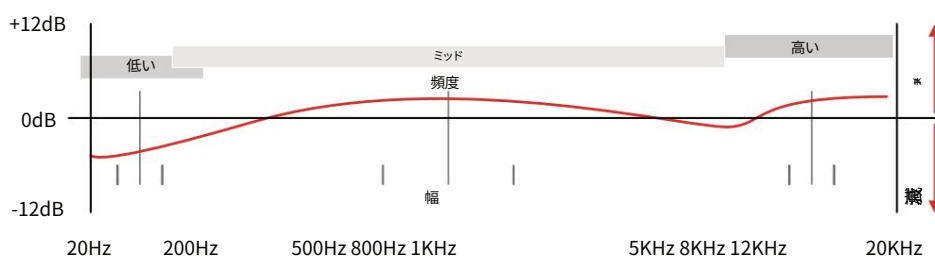
8 オーディオ

ノート

イコライザー周波数範囲

イコライザーは、ある範囲の周波数を増幅または減衰させることができます。音楽制作で考慮される通常の人間の聴覚範囲は 20Hz から 20kHz です。サウンドの特性と音色は、周波数範囲のポイントをブーストまたは減衰する調整によって影響を受ける可能性があります。これは、Tracker Mini の EQ 機能を使用して可能です。

周波数帯域 1,2 (調整可能)、3 (固定) がスペクトル全体に配置されています。
人間の通常の聴力は20Hz〜20kHzの範囲です。



サブベース

エネルギーレベルが高い場合、ローカットにより「聞こえない」エネルギーが除去され、ヘッドルームが確保されます。通常、この領域では明瞭性を確保するために周波数がカットされます。サブベース、ベース、キックドラムの強調。サブベースは 80Hz までの低周波数と見なされます。

ベース

通常、メロディックな要素とリズム要素を含む領域です。この領域を調整することで、ミックスを太くしたり薄くしたりできます。濁りは 300Hz 付近で発生するため、少しカットするとミックスの明瞭度が向上します。ミックスは 120Hz 付近で暖かみのあるものにすることができます。

ミッド

低中音域は多くの楽器がこの範囲をカバーするため、周波数が過負荷になり、濁った音になることがよくあります。500-1Kあたりでホーンのような音が、1-2Kでカットが役立ちます。ボーカル周波数は、通常の単語の周りの高中音域に現れます。ボーカルを 3K ブーストすると、ミックスに押し出すのに役立ちます。楽器とボーカルのバランスが正しいことを確認します。

高い

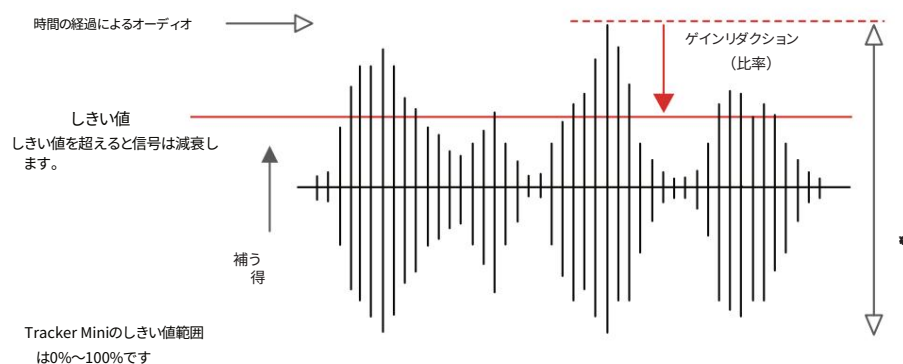
5〜10K の間で歯擦音が発生し、S、T などの文字が目立つことがあります。ディエッシングが役立ちます。通常、ハイシェルフは 6K+ 付近でミックスに空気感と存在感を加えることができます。4-6K 付近で EQ をかけると、明瞭度に影響し、サウンドを近づけたり、後ろに押し出したりすることができます。

ノート

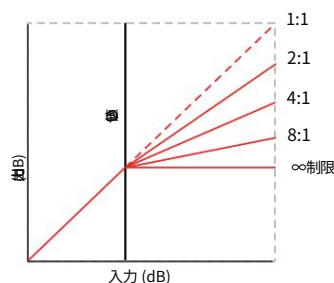
コンプレッサー

コンプレッサーは、基本的に信号のダイナミックレンジ（オーディオのピークとローの差）に作用します。多くの場合、コンプレッサーはダイナミックレンジを縮小し、全体的な信号ゲインを増加させてパンチとインパクトを与えるために使用されます。また、ダイナミクスのニュアンスが低減されるため、過度に使用すると鈍い音になることもあります。圧縮されたサウンド（インパクトを与える）と圧縮されていないサウンド（微妙なダイナミクスを与える）を重ねると、圧縮技術をさらに拡張できます。この技術は、パラレルコンプレッションまたはニューヨークスタイルコンプレッションと呼ばれることもあります。Tracker Mini では、圧縮されたトラックと圧縮されていないトラックの2つのトラックを作成し、単一のステムまたはサンプルにレンダリングできます。

コンプレッサーはどのように機能しますか？



簡単に言うと、コンプレッサーはしきい値を超えるオーディオのレベルを下げます。これは自動ボリュームコントロールと考えてください。ゲイン削減量は比率パラメーターによって決まります。比率が1:1の場合、ゲイン削減は行われませんが、緩やかな2:1の場合はしきい値を2dB超えるごとに1dBずつ削減されます。比率が高いほど、よりアグレッシブになります。コンプレッサーの速度と反応もエンベロープによって制御されます。Tracker Miniでは、これはアタックエンベロープとリリースエンベロープです。

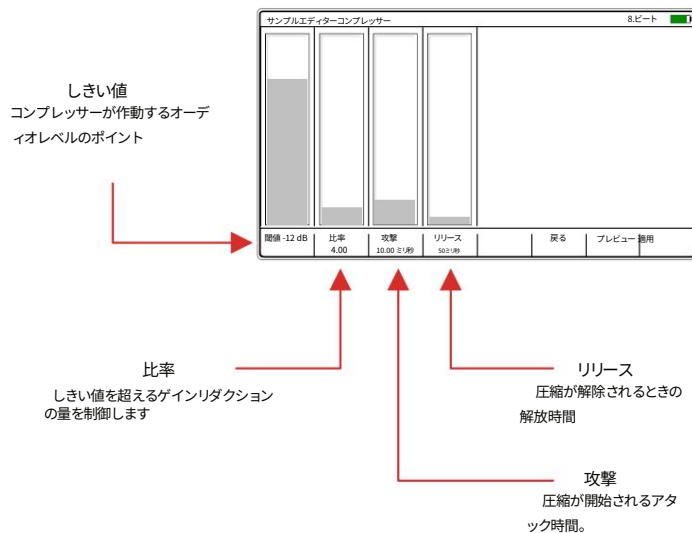


Tracker Miniには1~8の比率
設定があります

8 オーディオ

ノート

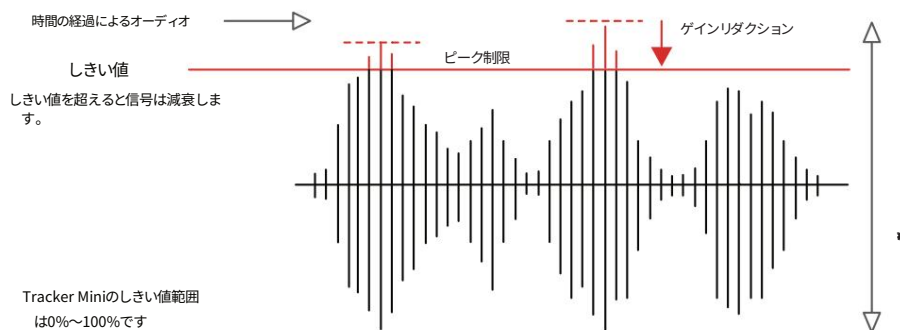
多くのデバイスや DAW では、コンプレッションは通常マスター エフェクトとして認識されますが、Tracker Mini ではマスター チェーンにコンプレッサーが存在せず、マスター リミッターに依存します。ただし、サンプルにレンダリングできるオーディオ エフェクトにはコンプレッサーが存在します。



リミッター

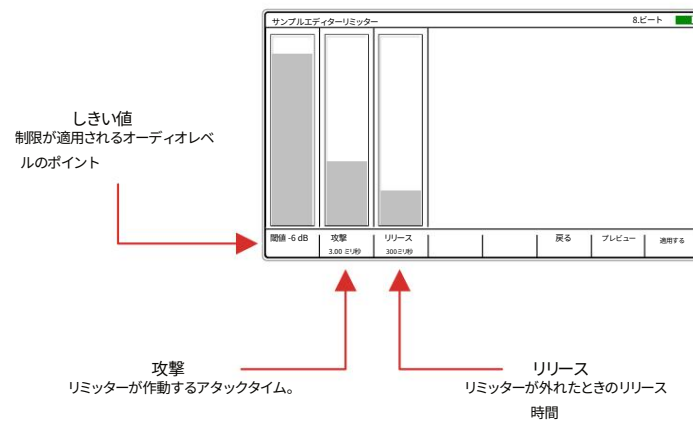
リミッターはコンプレッサーに似たユーティリティです。実際、コンプレッサーで高い比率 (たとえば 20:1) を使用すると、制限されていると見なされます。リミッターは基本的に、定義されたしきい値を超えるピークを減衰させることで、オーディオの整合性を保護し、過度のピークを回避します。

リミッターはどのように機能しますか？



ノート

Tracker Mini のリミッターには、リミッティングが開始されるしきい値の基本機能と、リミッター機能の動作を形成するアタック/リリース エンベロープがあります。



WTスムーザー

WT Smoother は、通常のオーディオ サンプルをウェーブテーブル再生モード シンセと互換性のある形式に変換するユーティリティです。基本的に、これはサンプル内の波形間の補間を最適化し、サンプル全体の遷移をスムーズにします。ウェーブテーブル シンセの詳細については、インストール セクションで説明します。

8オーディオ

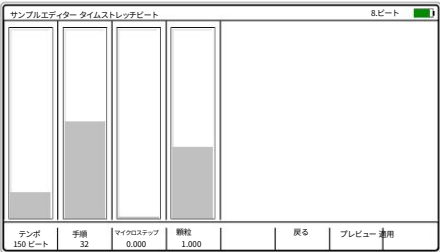
ノート

ビートとノートをタイムストレッチします。

サンプル エディター ツールキットでは、2 つのタイムストレッチ関数が使用できます。
タイムストレッチは、オーディオ サンプルの時間を調整し、ピッチに影響を与えずに継続時間を延長または短縮する機能です。タイムストレッチ ビートには、ドラムやパーカッションなどのリズム素材に適したパラメーターがあります。タイムストレッチ ノートは、メロディック素材に適しています。

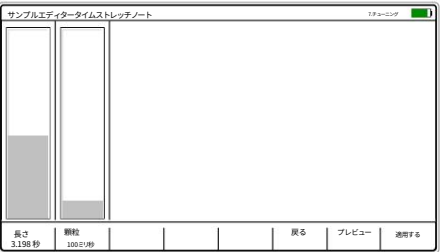
タイムストレッチビート

テンポとステップは、影響を受けるサンプルの継続時間を定義するために使用されます。Granule はオーディオ品質に影響します。

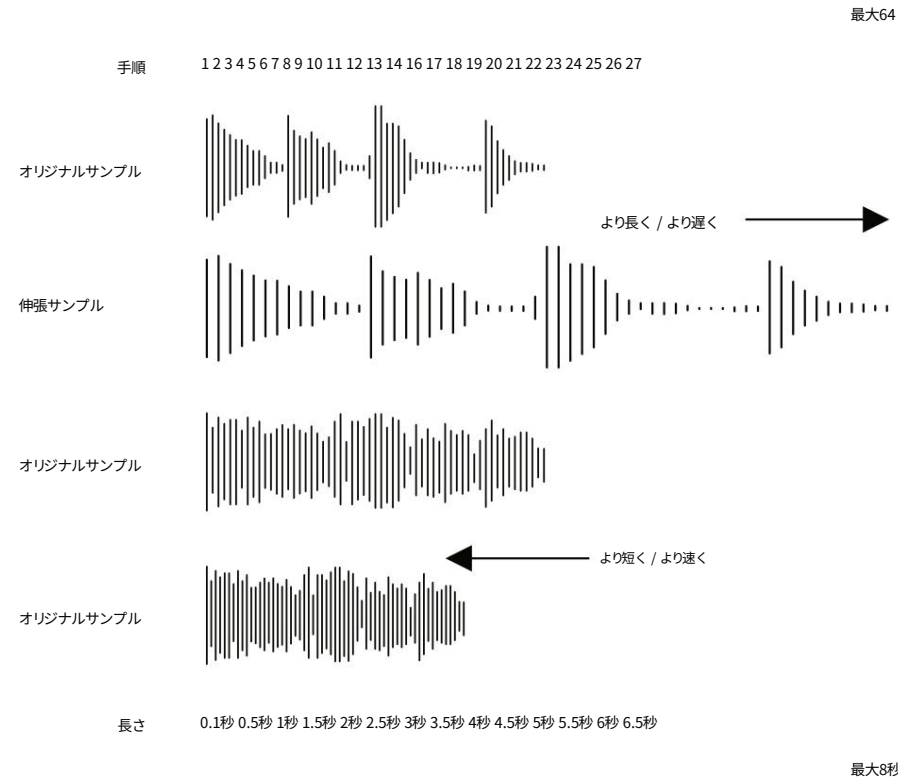


タイムストレッチノート

長さは、影響を受けるサンプルの継続時間を定義するために使用されます。粒子はオーディオ品質に影響します。



例



ノート

フェードインとフェードアウト

フェードインおよびフェードアウト ユーティリティは、オーディオ レベルのランプ アップまたはランプ ダウンを作成します。この効果は、開始マーカと終了マーカの間で選択されたオーディオに適用されます。通常、これはオーディオ サンプルの開始または終了時に適用されますが、オーディオ サンプルの選択部分に基づいてどこにでも適用できます。効果は調整可能なパラメーターなしですぐに適用されます。

例

オリジナルオーディオサンプル



オーディオの最後にフェードアウトを適用して、スムーズな音量遷移を実現します。



オーディオの開始時にフェードインを適用して、スムーズな音量遷移を作成します。



フェードは、開始マーカと終了マーカがカバーしているサンプルの任意の部分に適用できます (例: フェード アウト)。



8オーディオ

8.10 USB経由のオーディオ出力

Tracker Mini は、接続された USB 接続を介してオーディオを送信できます。
これにより、接続されたデバイスに 12 個のステレオ チャンネルが送信されます。構成は Tracker Mini 内で自動的に行われ、USB 接続に接続された互換性のあるデバイスはすべて Tracker Mini のオーディオ チャンネルにアクセスできます。

チャンネル出力		指示
1	1と2	マスター出力
2	3と4	トラック 1 ステレオオーディオ出力
3	5と6	トラック 2 ステレオオーディオ出力
4	7と8	トラック3ステレオオーディオ出力
5	9と10	トラック4ステレオオーディオ出力
6	11と12	トラック5ステレオオーディオ出力
7	13と14	トラック6ステレオオーディオ出力
8	15と16	トラック 7 ステレオオーディオ出力
9	17 & 18	トラック8ステレオオーディオ出力
10	19と20	リバーブステレオオーディオ出力
11	21と22	ステレオオーディオ出力の遅延
12	23と24	予約済み

集約デバイス

Tracker Mini の USB オーディオ機能との互換性を確保するには、集合デバイスをセットアップした Mac または PC を使用することを強くお勧めします。
集約デバイスは、複数のオーディオ入力と出力の要素を統合するために PC または Mac 上に作成される仮想インターフェイスです。これにより、PC または Mac への入力と出力に使用される複数の個別のデバイスに関する問題が解決され、DAW などのオーディオ ソフトウェアをシームレスに接続できるようになります。

集合デバイスの設定手順は、PC または Mac の OS や接続されたデバイスによって異なる場合があります。ここでは、参考として一般的なガイドを提供します。

マスター出力プレビューとメトロノーム

サンプル ローダーで SD カードからサンプルをプレビューすると、オーディオも USB マスター出力に送信されることに注意してください。メトロノームも USB マスター出力チャンネルに送信されます。

■ 集約デバイスの作成 - MAC

1. Tracker Mini が USB 接続を介して Mac に接続されていることを確認します。
2. Macで「Finder」機能を選択して開きます。
3. ファインダーページを開いて選択したら、メインヘッダーから選択します。
メニュー「移動」>「ユーティリティ」。
4. 表示されたユーティリティ オプション ページ内の「Audio MIDI セットアップ」アイコンをダブルクリックします。
5. オーディオデバイスのページが開きます。接続されているすべてのデバイスが表示されます。
左側のウィンドウ ペインにデバイスが表示され、Tracker Mini と Mac の内蔵スピーカーおよびマイクが含まれます。
6. 左下隅の「+」をクリックし、「集約デバイスの作成」を選択します。
7. 新しいデバイスが作成され、選択ボックスが表示されます。
集約されたデバイスに追加するデバイスのボックスをチェックします。たとえば、Tracker Mini や Speakers などです。
8. 必要に応じて、左側のウィンドウで名前をクリックしてデバイスの名前を変更します。
9. デバイスが作成されると、DAWのオーディオに表示されます。
インターフェース オプション (Ableton Live のオーディオ設定の「オーディオ入力」および「オーディオ出力」オプションなど)。
10. この集約デバイスは、Tracker Mini を Mac オーディオに接続するオプションとして選択する必要があります。これにより、Tracker Mini からのすべての利用可能な入力と、たとえば内蔵スピーカーへのオーディオ出力など、Mac のオーディオ出力が処理されます。

8 オーディオ

パート

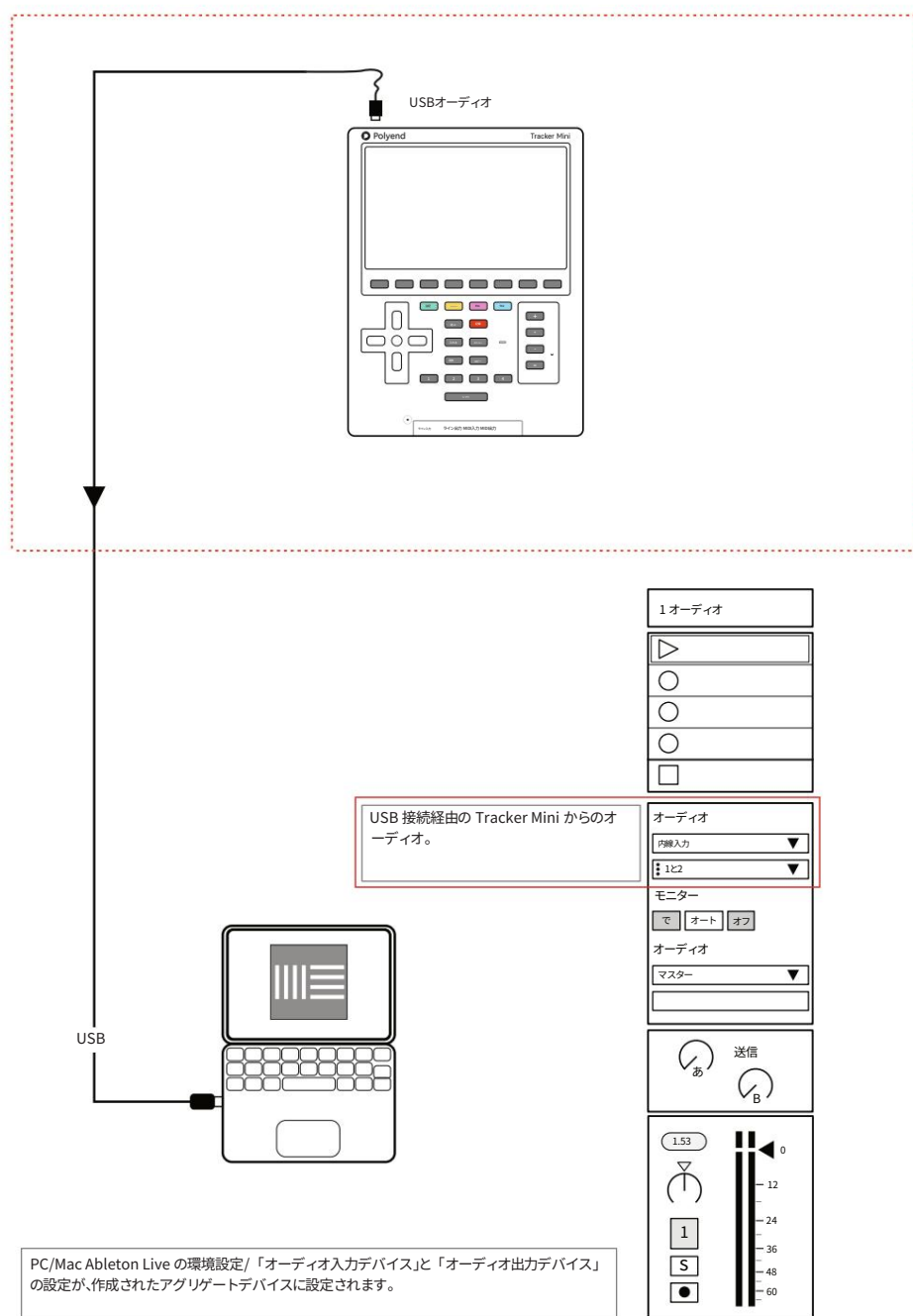
■ 集約デバイスの作成 - PC

1. PC にはデバイスを集約するためのネイティブ オプションがありません。PC では最新のオーディオ互換ドライバーを使用することをお勧めします。ASIO4ALL ドライバーは、PC のオーディオ アプリケーションでよく使用されるサードパーティ オプションです。以下のガイドでは、ASIO4ALL の使用を前提としています。
2. Tracker Mini が USB 接続を介して PC に接続されていることを確認します。
3. 選択した DAW でオーディオ インターフェイスとして ASIO4ALL ドライバーが選択されていることを確認し、ドライバーを開いてオプションを設定します。
4. ASIO4ALL ウィンドウの左側のウィンドウペインに、利用可能な入力および出力デバイス。
5. 統合するデバイスをチェックします。デバイス全体ではなく、特定の入力のみを集約するオプションがある場合もあります。これは通常、ASIO4ALL が「シンプル ビュー」モードになっていない場合に使用できます。
6. デバイスを選択すると、関連する入力が DAW のオーディオ インターフェイス オプションに表示されます (例: Ableton Live Audio 設定の「オーディオ入力」および「オーディオ出力」オプション)。選択するドライバーは ASIO4ALL である必要があることに注意してください。
7. この集約デバイスは、Tracker Mini を Mac Audio に接続するオプションとして選択する必要があります。これにより、Tracker Mini からのすべての利用可能な入力と集約されたオーディオ I/O 機能が処理されます。

ノート

USB 経由でオーディオを接続する機能が可能です。例としては、Ableton Live DAW などの互換性のあるアプリケーションをホストする PC または Mac を USB 経由で使用する場合があります。最良の結果を得るには、USB ハブを経由せず、デバイス間を直接接続することをお勧めします。

構成例: Tracker Mini を Ableton Live に出力します。





9

ソングモード

ステップは Tracker Mini の最も基本的な部分であり、楽器、エフェクト、ノートを組み合わせます。ステップは他のステップと組み合わせられて、パターン内でビートやメロディーを作成します。

パターンは、短い曲やリフを形成する断片です。ソングは Tracker Mini の最高レベルの構造であり、パターンの組み合わせによって完全な「ソング」とそのすべてのコンポーネントを再生できます。各プロジェクトには 1 つのソングを含めることができ、最大 255 のパターン スロットを保持できます。ソング モードは、パターンをアレンジしてエンドツーエンドのソングを形成したり、トラックを再アレンジしたりする環境です。

例えば、パターンを配置してイントロ、ビルドアップ、ブレイク、ドロップ、ブリッジ、アウトロを作成したり、アンビエントトラックを通じて新しい要素を導入したりすることができます。ソングモードは、[メニュー]内から選択するか、[Shift] + [1]を押して選択できます。これはデフォルトの機能ボタン構成です。ソングモードは、フルトラックのアレンジの最後の部分です。

概要: ソング モードは、パターンと連携して完全なソングを作成します。また、ライブでの即興演奏のためにパフォーマンス モードと連動して動作します。ソング ステムは、オーディオとして完全にレンダリングして、別のアプリケーションでミックスの仕上げやマスタリングに使用したり、リミックスの作成に使用したりすることもできます。これを使用して、サンプル ライブラリを開発できます。ソング全体、すべてのトラックを最終バージョンとしてレンダリングすることもできます。これらを他のアプリケーションで仕上げたり、さらに開発したりすることもできます。念のため、ソング モードには、ソングのアレンジメントを作成する機能だけでなく、トラック全体のマスターテンポも配置されます。

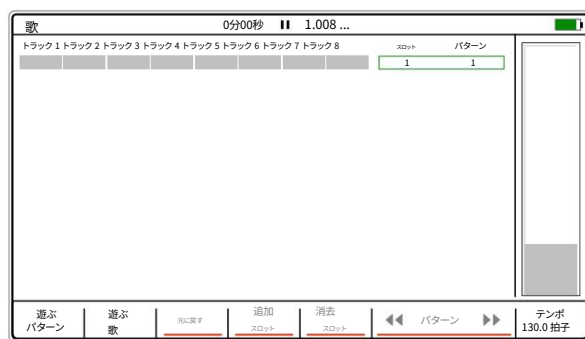
9 ソングモード

9.1 テンポ

テンポについてはすでに説明しましたが、テンポ設定はソングモードページにも存在することに注意してください。

■ テンポの設定

1. [Shift]キーを押しながら[1]を押します。
2. [Tempo]を押したまま[+] / [-]を押します。
3. 内側の[+] / [-]ボタンはテンポを少しずつ調整します。これは (上) (下) にも適用されます。外側の[+] / [-]ボタンは、より大きなステップで調整します。
4. テンポの変更は、ステップレベルでも適用できます。
ステップ効果。



テンポ
プロジェクトのテンポを調整します

9.2 取り決めの概要

曲のトラック全体は、リスナーの興味を維持し、曲のスタイルやジャンルを定義する多数のバリエーションで構成されています。パターンは、サウンド、トーン、キーなどのバリエーションを作成する場所であり、曲のモードは、構造のバリエーションを作成する場所です。固定モデルはなく、創造性は、適用される楽器やメロディーと同様に、曲のアレンジ方法から生まれます。例は説明目的で使用されています。

例: 典型的な EDM の曲の構成 + 例のパターン



9 ソングモード

ノート

ソング モード ユーティリティは、ミュートされたトラックや空のトラックを認識し、パターンを完全なソング アレンジメントに構築するのに役立ちます。

ソング モードを使用するには、パターンのコレクションから選択する必要があります。通常、これは新しく作成されたパターン、または基本パターンのバリエーションとして編集されたパターンです。たとえば、同じパターンをコピーして転置し、パートをミュートして、別のバージョンとして保存することができます。

Tracker Mini ではパターンに名前を付けることができず、パターン ページでパターン 1、パターン 2 などとして管理され、ソング ユーティリティに 1,2 などとして読み込まれ、SD カードに pattern_01.mtp、pattern_02.mtp などとして保存されます。各パターンとその機能および特徴を何らかの形で書き留めることをお勧めします。

行で表された曲のロットと、ロットに割り当てられたパターン。

パターン	ロット
1位 16ステップ	1
1位 16ステップ	2
2位 16ステップ	3
2位 16ステップ	4
P3 16ステップ	5
P3 16ステップ	6
P3 16ステップ	7
P3 16ステップ	8
P3 16ステップ	9
P3 16ステップ	10
P3 16ステップ	11
P3 16ステップ	12
P3 16ステップ	13
P4 8	
P5 8	
P6 8	
P7 8	
P8 16ステップ	

遊ぶ パターン 遊ぶ 歌 元に戻す 追加 消去 << パターン >> テンポ 130.0 拍子

各プロジェクトには 1 つの曲を含めることができ、最大 255 個のロットを含めることができます。

ソングモード9

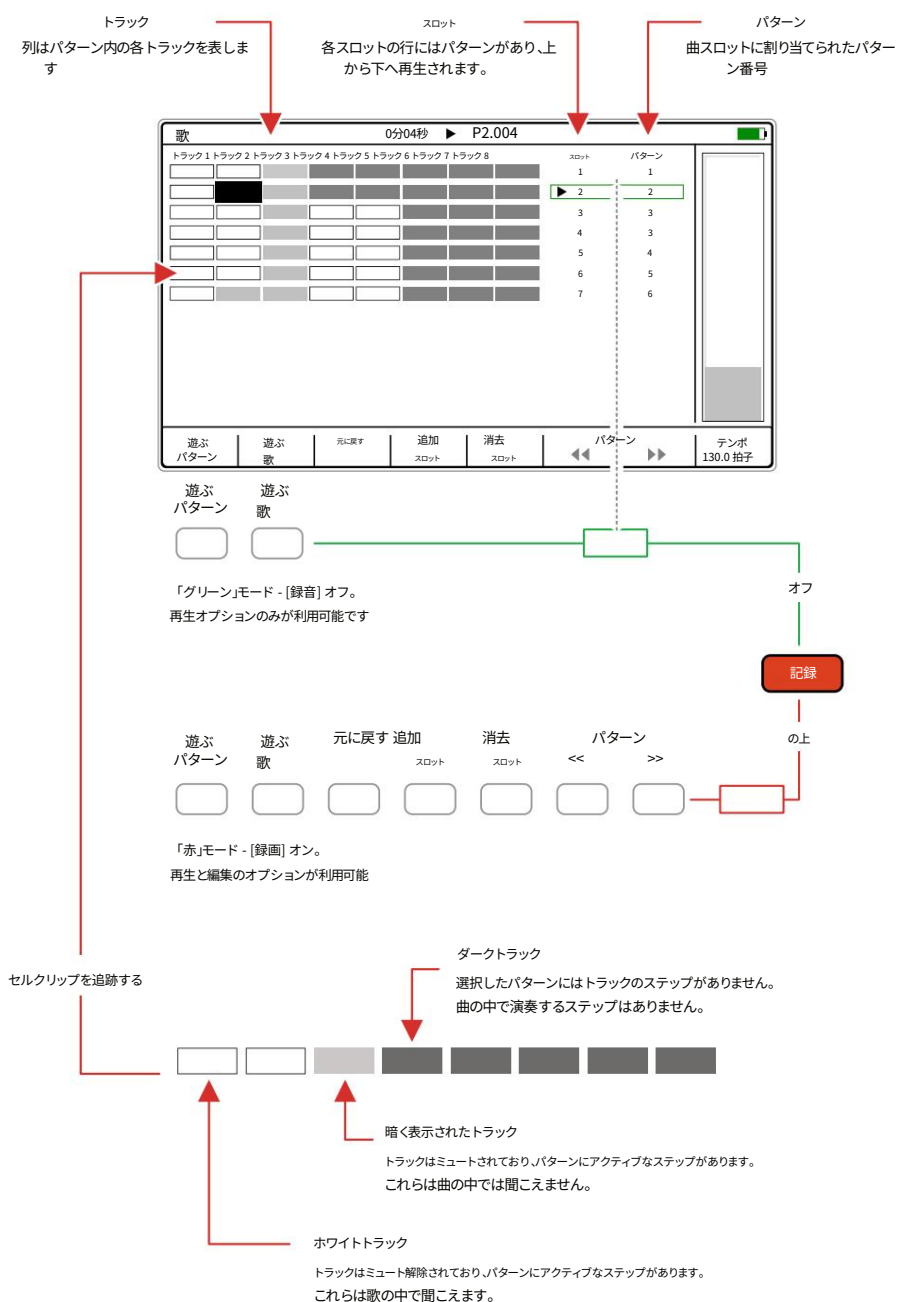
ノート

9.3 ソングモードインターフェース

[Shift] + [1] を押してソング ページを選択するか、[Shift] + [1] を押したままにして別のページ内から一時的にページを表示し、ボタンを放すと元に戻ります。ソング モードのインターフェイスは、パターン 1 の単一のスロット 1 以外はデフォルトで空です。最大 255 のソング スロットが使用できます。

ソングモードで[再生]を押すと、個々のパターンだけでなく曲全体が再生されます。

スロットのパターン内のトラックはセル クリップとして表されます。



トラックのミュート

ミュートはソング モードでは実行されません。ミュート/ミュート解除するには、パターン ページまたはトラック ミキサー - マスター ページ 2/3 を使用します。

9ソングモード

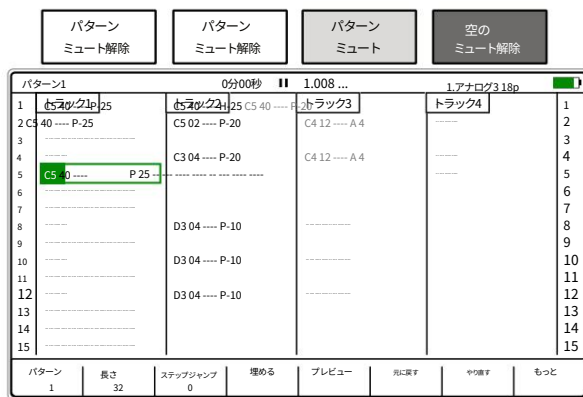
9.4 歌とパターンの関係

パターンは、ソング モード ユーティリティでソングに配置できます。ソングで選択されたパターンはパターン モードでも使用可能になり、パターン モードのステータスに合わせて、ソング モードでミュート / ミュート解除として表示されます。

ソング モードでトラックを編集すると、パターン モードに反映されます。トラックとパターンはソング モード内でコピーして貼り付けることができ、パターンも編集またはコピー/貼り付けできます。

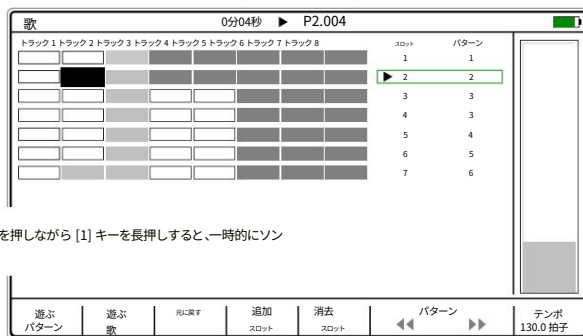
パターンはパターン ページまたはマスター ページでミュートされ、ソング モードのクリップ シェードに空のクリップとして反映されます。ソング モードで編集されたトラックは、実際のパターンに編集され、反映されます。

パターンモードで[再生]を押してソングモードに切り替えると、再生中のパターンのみが表示されます。



ソングモードとパターンモードは、同じまたは異なる「赤」-編集オンまたは「緑」-編集オフの状態になることができます。

パターン - [1]を押す
曲 - [Shift]を押しながら[1]を押す
[メニュー]からもご利用いただけます



別のページで、[Shift] キーを押しながら [1] キーを長押しすると、一時的にソングモードが表示されます。

ソング モードのパターンは、ミュート状態、ステップ位置など、パターン ビューからのトラック状態を反映します。これは、トラック スロットの色合いとヘッダー位置によって示されます。

トラックは、ソング モードでコピー/貼り付けによって並べ替えることができます。これにより、実際のパターンが編集され、パターンビューにも反映されます。

ソングモードで[再生]を押してパターンモードに切り替えると、ソング構造内で再生されている各パターンが表示されます。

9.5 曲の作成と編集

曲を作成するための前提条件は、一連のパターンが利用可能であることです。ただし、技術的には空のパターンを曲スロットに追加することもできます。曲の編集と作成は、[Rec] モードがオンに選択されている「赤」の録音モードで実行されます。それ以外の場合、曲モード ページには、パターンと曲の再生がオプションとして表示されます。トラックのミュートは曲モードでは適用されませんが、パターン ページまたはトラック ミキサー ページで設定されます。

■ ゼロから基本的な曲を作る

1. [Shift] キーを押しながら [1] を押すか、[メニュー] にアクセスしてソング モードを選択します。ステップ/パターン カーソルが緑色の境界ボックスで表示されます。また、再生を制御するための1 番目と2 番目の画面ボタンのみが「緑」モード、つまり [Rec] オフで使用できます。
2. [Rec] を押して編集をオンに切り替え、「赤」モードにします。ステップ/パターン カーソルが赤い境界ボックスで表示されます。また、画面上のすべてのボタン オプションが録音で使用可能として表示され、「赤」モード - [Rec] がオンになります。
3. 目的の場所に移動します:-
 - 選択された場所は、スロットとパターン番号の上に緑色または赤色の境界ボックスで表示されます。
 - スロットを移動するには、(上) と (下) または [+] / [-] を押します。
 - トラックを選択するには、(左) と (右) を押します。
 - [Shift] + [Insert] を押すと、一番上のスロット行にジャンプします。
4. 新しいソングスロットを追加するには、4番目の画面ボタンの[スロット追加]を押します。ソングスロットはパターンを表し、ソングモードページに行として表示されます。
5. 新しいスロット行を追加すると、次のようになります。
 - 現在選択されている行のすぐ下に追加されます。
 - 新しく追加されたスロットは、以前に選択した行を複製します。
 - 新しいスロット行も自動的に選択されます。
6. 選択した行のパターンを変更するには、(左) 6 番目の画面ボタンまたは(右) 7 番目の画面ボタンを押します。選択したパターンにステップやデータが作成されていない場合でも、プロジェクトで使用可能な 255 個のパターンすべてが曲で選択可能になります。
7. スロットを追加して、曲をさらに発展させ、長さや継続時間を延長することができます。

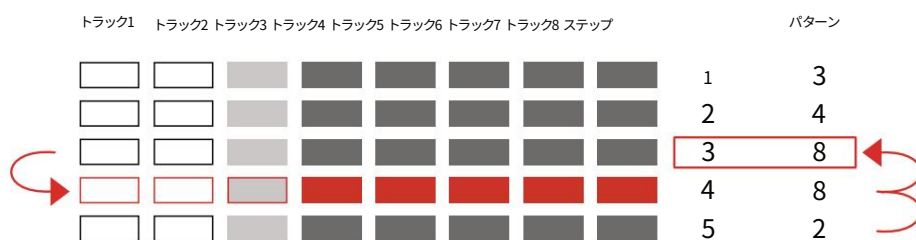
9 ソングモード

ノート

基本的な曲の作成は出発点ですが、ソングモードでは追加の編集機能も多数利用できます。個々のトラックの位置を変更することもできます。パターンを編集するときは、曲の構造とパターンが直接リンクされており、編集が互いに影響する可能性があるため、注意してください。

■ 既存の曲の基本的な編集

1. [Shift] + [1] または [Menu] を押して、ソングモードを選択します。スロットとパターンの選択境界ボックスは緑色になります。「緑」モード、つまり [Rec] がオフの場合、再生を制御するために使用できるのは1番目と2番目の画面のボタンのみです。
2. [Rec]を押して編集モードを「赤」に切り替えます。スロットとパターン境界ボックスは赤く表示されます。また、画面ボタンのオプションはすべて、「赤」モード（[Rec] オン）で使用可能として表示されます。
3. (上)、(下)または[+] / [-]を使用して、目的のスロット位置に移動します。ボタン。編集時に、選択した場所はスロット番号とパターン番号の上に赤い境界ボックスで表示されます。
4. 現在選択されている曲スロットを削除するには、[Delete Slot]を押し、5番目画面ボタン。選択した曲スロットが削除され、他のスロットの順序が上がります。
5. 4番目の画面の[スロットを追加]ボタンを押して、新しい曲のスロット行を追加します。
6. 元に戻すコマンドでは削除したスロットは復元されないで、曲の編集。

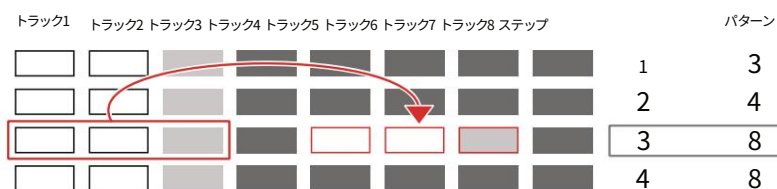


スロットを追加すると、現在のスロットが下の行に複製されます。また、新しいスロットも選択されます。

スロットを削除すると、現在のスロットが削除され、その下のスロットが順序上に移動します。

■ 曲内のトラッククリップを編集する

1. [Shift] + [1] または [Menu] を押してソングモードを選択します。ステップとパターンのカーソルが緑色の境界ボックスで表示されます。また、1番目と2番目だけが再生を制御する画面ボタンは、「緑」モード ([Rec] オフ) で使用できます。
2. [Rec] を押して編集を「赤」モードに切り替えます。ステップとパターンのカーソルが赤い境界ボックスで表示されます。また、画面上のすべてのボタン オプションが「赤」モード ([Rec] オン) で使用可能として表示されます。
3. 目的のトラッククリップに移動します。トラックに移動するには、(左) または (右)。選択範囲は、トラックのパターンの上に赤い境界ボックスで表示されます。
4. 複数のトラッククリップを選択するには、[Shift] + (左)、(右)、(上)、(下)を押します。赤い境界ボックスが選択されたトラックの範囲を示します。
5. 選択したトラッククリップを削除するには、[Delete]を押します。
6. [コピー] を押すと、ハイライト表示され選択されたトラックがコピーされます。目的のトラッククリップの場所に移動するには、(上) (下) または [+] / [-] を押します。(左) または (右) を押してトラックに移動します。選択範囲は、トラックのパターンの上に赤い境界ボックスで表示されます。
7. [Shift] + [コピー] を押して、以前にコピーした選択範囲を選択した場所に貼り付けます。複数のトラックを貼り付ける場合、強調表示されたトラックの場所は、コピーしたトラックの選択範囲の左上隅に固定され、隣接するトラックの場所に貼り付けられます。
8. ソングモードでのコピー/ペースト編集も実行されます
パターン自体に自動的に保存され、他のスロットの同じパターンに反映されます。パターン モードに切り替えると、行われた編集が表示されます。ソング モードとパターン モードは直接リンクされていることに注意してください。以前の編集は、[元に戻す] (3番目の画面ボタン) を押すと復元できます。



1つまたは複数のスロットトラックをコピーする

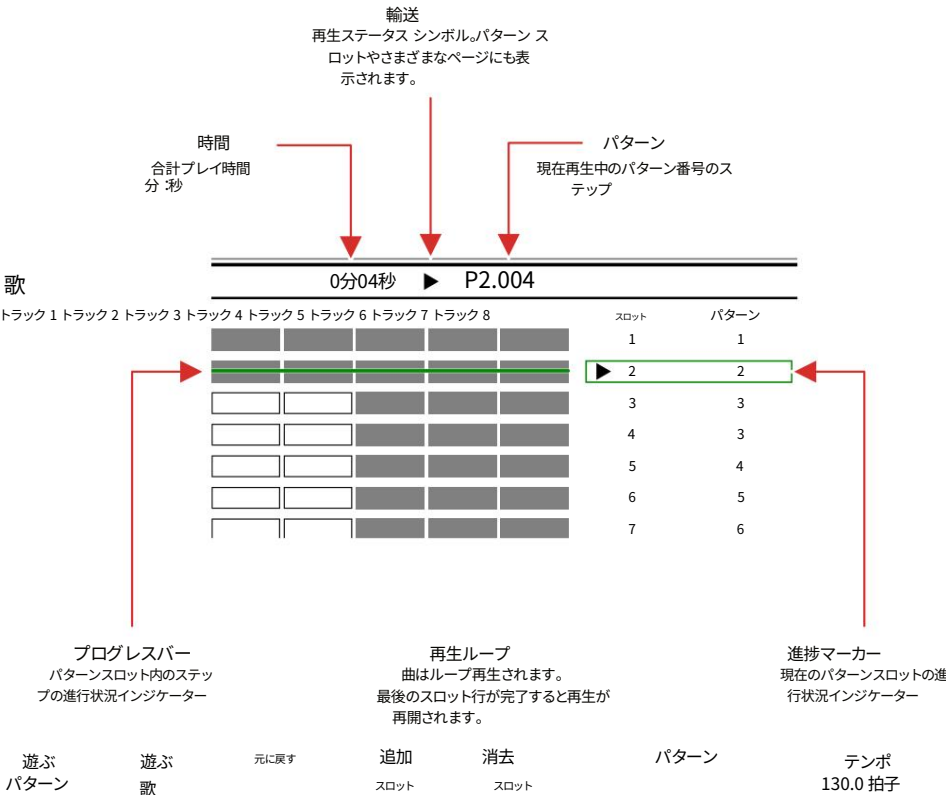
以前にコピーしたトラックを別の場所に貼り付けます。

9ソングモード

パート

9.6 曲とパターンの演奏

ソング モードでのソングの再生は、パターン ビューでのパターンの再生とは異なります。ただし、ソング モード内からパターンのみを再生することも可能です。専用の物理的な [再生] ボタンは、ソング モードでソングを再生し、パターン モードの場合にのみパターンを再生します。



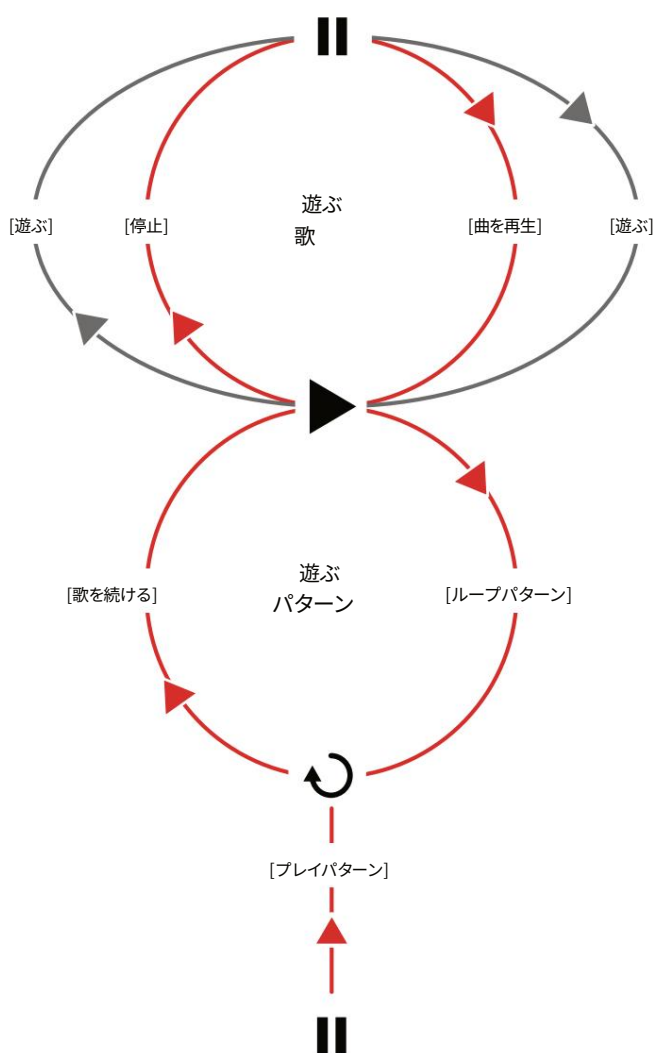
ソングモードの再生オプション

モード	シンボル	画面	ボタン	状態	ボタンの説明
歌	▶	[曲を再生]	曲を再生	再生	曲を再生します。パターンモードに変更すると、曲に合わせてパターンが再生され表示されます。[再生] を押すのと同じです。
歌	⏸	[停止]	一時停止	一時停止	再生中、ボタンを押すと一時停止が切り替わります。もう一度押すと、一時停止したパターンの最初から再生を開始します。[再生] を押すのと同じです。
歌を パターン	↺	[プレイパターン]	プレイパターン	プレイパターン	現在選択されているパターンをループ再生します。[Shift] + [再生] を押すのと同じ
パターン から歌へ	▶	[曲を続ける] 曲を再生	曲を再生	曲を再生	パターンの再生から現在の位置からの曲の再生に切り替えます。[Shift] + [再生] を押すのと同じです。
歌を パターン	↺	[ループパターン] ループパターン	ループパターン	ループパターン	曲の再生から、現在の位置からパターンの再生とループに切り替えます。[Shift] + [再生] を押すのと同じです。

ノート

再生動作。

ソング モードでの曲の再生は、専用の再生ボタンまたは画面ボタンから実行できます。曲はループ再生されます。つまり、最後のスロット行が完了した後も曲は最初から再生され続けます。パターンもソング モードから再生およびループできます。パターンと曲の再生を切り替えるには、現在の状態を反映して機能を変更する画面ボタンを使用します。



— 画面ボタン

— 専用ボタン

9 ソングモード

ノート

ソングモードでトラックをプレビューする

ソングモード内からソングとパターンを再生できますが、個々のトラッククリップのみをプレビューする機能も使用できます。これは、「Red」[Rec] モードで、個々のトラッククリップを選択した状態でのみ実行できます。

トラック1	トラック2	トラック3	トラック4	トラック5	トラック6	トラック7	トラック8	ステップ	パターン
								1	3
								2	4
								3	8
								4	8

選択されたトラッククリップ。
例パターン 8、トラック 2

[Shift] + [再生] または [Shift] + [トラックをプレビュー]。
個々のトラッククリップをプレビューします

[再生] または [停止] の 1st Screen ボタンが押されない限り、
クリップは 1 回完全に再生され、押されるとすぐに停止します。

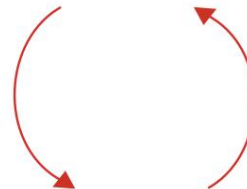
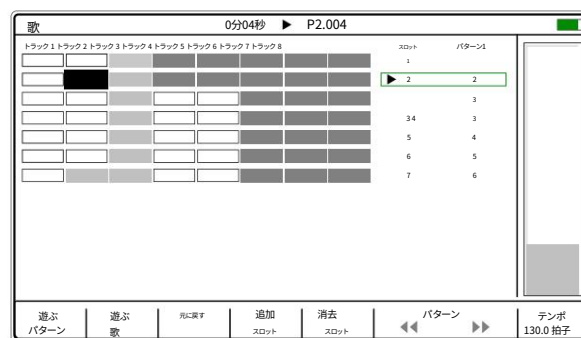
■ ソングトラッククリップのプレビュー

1. [Shift] + [1] を押すか、[メニュー] を使用して曲モードを選択します。
2. [Rec]を押して「赤」モードでの編集に切り替えます。スロットとパターン
境界ボックスは赤く表示されます。また、画面ボタンのオプションはすべて、「赤」モード ([Rec] オン)で
使用可能として表示されます。
3. 希望するトラッククリップの場所に移動し、(左)、(右)、(上)を押します。
および (下) を使用してスロット間を移動することもできます。単一のトラッククリップを選択します。
複数選択はプレビューできません。
4. トラッククリップを選択して赤くハイライトした状態で、[Shift] + [再生] を押します。
クリップは完全に 1 回再生されます。
5. または、トラッククリップを選択して赤くハイライトした状態で、
[Shift] + [トラックをプレビュー]、1st Screen ボタン。クリップが完全に 1 回再生されます。
6. いずれかのオプションから再生中に再生を直ちに停止するには、[再生] を押すか、[停止]、1 番目の画
面ボタンを押して再生を停止します。

9.7 ソングとパフォーマンスモードのリンク

曲とパターンは統合され、連携して動作します。さらに、曲は「Perform」パフォーマンス モードと連動して動作し、ライブパンチインエフェクトや即興演奏が可能になります。Perform については、ノートブックの後のセクションで詳しく説明します。

曲はソングモードで再生でき、割り当てられたすべてのスロットおよびパターンで再生されます。パフォーマンスモードに切り替えても曲は再生され続けます。



曲 - [Shift]を押しながら[1]を押す
実行 - [メニュー] + 「実行」を押し続けます



別のページで、[Shift] キーを押しながら [1] キーを長押しすると、一時的にソングモードが表示されます。

パフォーマンス モードで [再生] を押すと、パターン ページで設定されている現在のパターン、またはソング モードで設定されている現在のパターンのうち、最後に再生されたパターンが再生されます。パフォーマンス モードで [Shift] + [再生] を押すと、ソング全体が再生されます。



ページのヘッダーにある「ランダム」シンボルは、パフォーマンス モードでさまざまなパターンのトラックを選択してミキシングできることを示します。



10

マスターエフェクト

Tracker Mini では、さまざまなエフェクトが利用できます。FX1 および FX2 スロットで設定できるものもあれば、パフォーマンス モードで使用されるものもあります。

また、インストゥルメント パラメータを使用すると、インストゥルメント レベルのエフェクトにアクセスできます。このセクションでは、マスターエフェクトについて説明します。これらは、メイン オーディオ チェーンで使用できる一般的なエフェクトであり、マスター ページにあります。

プライマリーオーディオチェーンのエフェクトは、インサートエフェクトと呼ばれます。エフェクトは個々のトラックごとには利用できないため、すべてのトラックはマスターセクションを経由してルーティングされます。トラックミキサーもマスターセクションのページです。インサートエフェクトの例としては、メインオーディオに直列に動作するEQエフェクトがあります。センドエフェクトを使用すると、可変量のオーディオをメインオーディオに並列に送ることができ、その後、影響を受けたオーディオがメイン出力にミックスされます。基本的に、これらはリバースエフェクトとディレイエフェクトです。メインのリバースエフェクトとディレイエフェクトの設定は、マスターからアクセスできます。

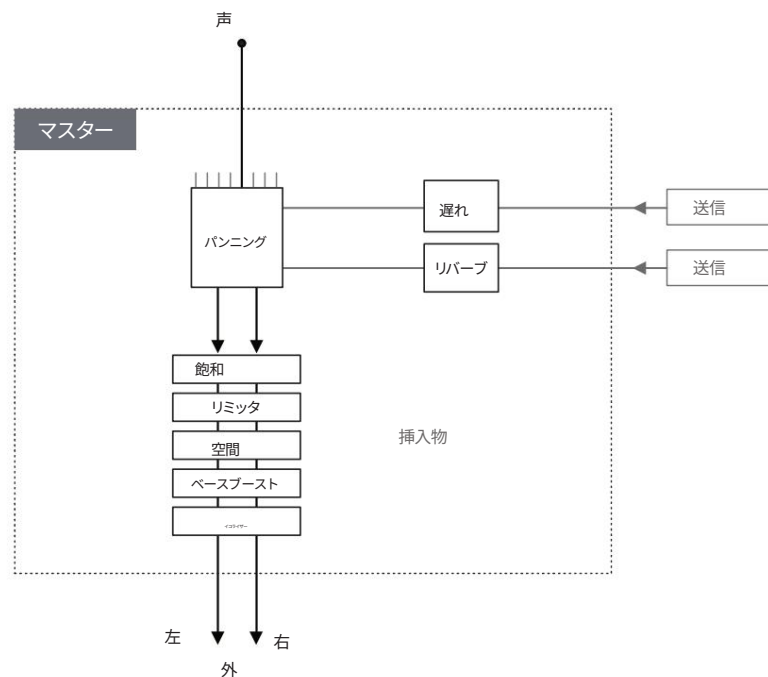
ページとグローバル ミキサーの送信量。

メインミックスページ、トラックミキサーページ、グローバルミキサー機能の3つのページは、ボタン[4]を押すと表示されます。デフォルトではマスターページに割り当てられており、[メニュー]からもアクセスできます。サブページもこれらのページ内に含まれています。パラメーターは、エフェクトに応じてサブページまたはマスターページから直接使用できます。ページは[4]を使用して切り替えることができます。マスターエフェクトには、いくつかのパラメーターと定義された機能があります。エフェクト設定を調整するときは、通常、耳で調整する方が適切であることを覚えておく価値があります。理論上の数値とアプリケーションは良い出発点ですが、変更を適用したときにサウンドがどのように影響を受けるかを聴くことほど良い方法はありません。

10 マスターエフェクト

10.1 効果の概要

Tracker Mini には 8 つのボイスがあります。再生時に各ボイスは 8 つのトラックのそれぞれで表されます。ボイスの共通処理は、ボイスがミックスされ、マスター エフェクトが適用されているマスター ステージでまとめられます。また、ディレイとリバーブの「送信」オーディオは、メイン出力にミックスされます。



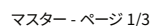
表示されている図は説明目的であり、Polyend の Tracker Mini 回路の正確な公式回路図ではありません。ただし、信号パスの概要を示し、このセクションで説明する 7 つのマスター エフェクトを識別するのに役立ちます。

リバーブとディレイのセンドエフェクトは、グローバルミキサーでプリフェーダーまたはポストフェーダーで送信できます。これは、[メニュー] からアクセスできる「Config」設定で設定されます。つまり、エフェクト オーディオは、ボリューム フェーダーで調整される前、またはボリューム フェーダーで調整された後に送信されます。

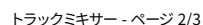
4



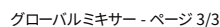
[マスター]を押すたびに、3つのマスター ページが切り替わります。ページ1はマスター、ページ2はトラック ミキサー、ページ3はグローバル ミキサーです。



ディレイとリバースのセンドエフェクト、リミッター、EQのパラメータ ページには、それぞれの画面ボタンを使用してアクセスできます。



ミュートやソロの設定がここで行えます。[Rec] がアクティブな場合、トラック名の編集も可能です。



ライン入力パススルーを制御します。このオーディオ信号にはリバーブとディレイを適用できます。

プリフェーダーまたはポストフェーダーのオプションを設定できます。

すべての設定は画面のボタンからアクセスできます

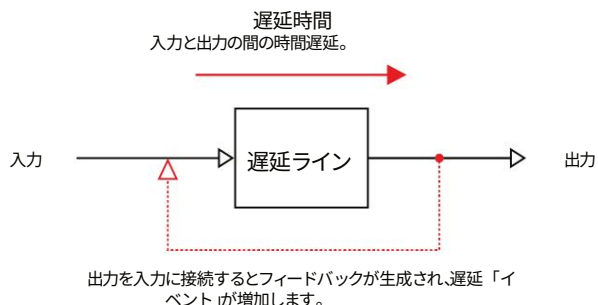
233

10 マスターエフェクト

10.3 マスターディレイ

ディレイは、2つの送信エフェクトの1つです。送信エフェクトは基本的に、調整可能な量のオーディオをメイン信号パスに並行してルーティングし、共通のオーディオエフェクトに送信します。この場合はディレイです。このディレイの影響を受けたオーディオは、メインオーディオパスに戻されます。エフェクト自体は共通の機能であり、複数の送信/戻り信号を管理します。したがって、共通のディレイパラメータの調整は、他の送信信号にも影響します。「送信/戻り」構成は、ディレイエフェクトの一般的なアプリケーションです。

遅延効果とは何ですか？



ディレイは、入力信号を遅延させて出力するために使用される一般的な制作エフェクトです。これは単純な原理ですが、ディレイを基礎として使用するエフェクトは数多くあります。例としては、エコー（明確な繰り返しを作成）やコーラス（短いディレイタップでエコースタイルよりも厚みのある感じを与える）のほか、ステレオフィールドの左右にディレイポイントを広げるピンポンディレイや、ボーカルに厚みを加えるのに効果的な古いテープディレイをエミュレートするスラップバックディレイなどの特定のディレイタイプがあります。

ディレイは時間ベースのエフェクトであり、必要な出力に応じてトラックのテンポとの同期（または非同期）も考慮する必要があります。

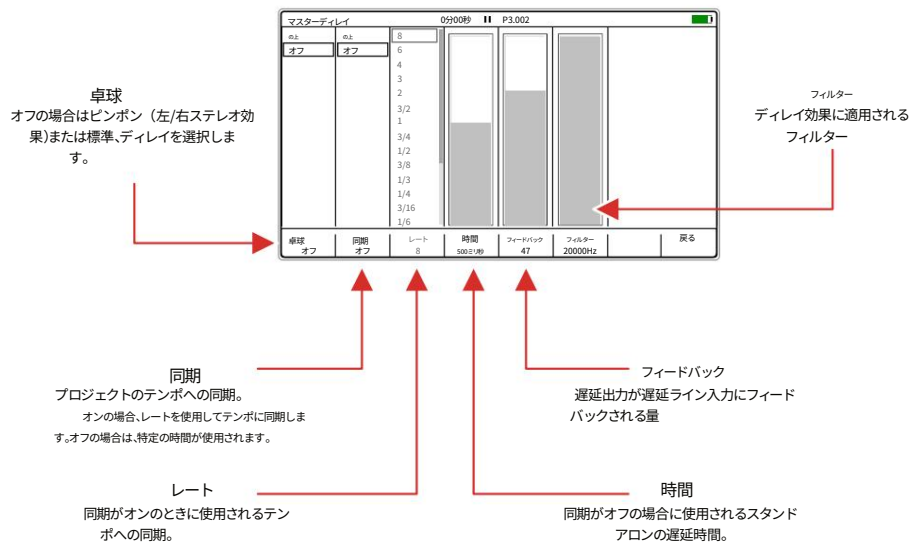
■ マスター遅延パラメータへのアクセス

1. [4]を押すか[メニュー]を使用してマスターセクションを選択します。必要に応じてもう一度押します。
「マスター」ページ 1/3 が表示されるまで。
2. [Delay]、3番目の画面ボタンを押します。
3. 6つの遅延パラメータがマスター遅延ページに表示されます。
4. [戻る]、8番目の画面ボタンを押してマスターページに戻ります。

ノート

マスターディレイページ

マスター ページ 1/3 からアクセスし、画面ボタンから選択します。



マスター遅延設定。

オプション	範囲	説明
卓球	オンオフ	ピンポンモードのオン/オフを切り替えます。これにより、ステレオフィールドの左から右に生成される遅延が設定されます。
同期	オンオフ	プロジェクト テンポへの同期のオン/オフを切り替えます。オンの場合、テンポに対するレートが遅延に使用されます。オフの場合、時間パラメータが使用されます。
レート	料金表を見る	プロジェクトのテンポに同期され、遅延時間に使用されるレート分割器/乗算器。 同期がオンに設定されている場合に利用できます。
時間	1 - 3500ミリ秒	遅延に使用される時間。同期がオフに設定されている場合にのみ使用できます。
フィードバック	0-99	遅延入力にフィードバックされる遅延出力信号の量。このパラメータは、オーディオの遅延の数を増やすものです。
フィルター	100Hz - 20000Hz	遅延にフィルターを適用し、サウンドトーンをより適切に形成するのに役立ちます。

料金オプション

8	6	4	3	2	3/2	1	3/4	1/2	3/8
1/3	1/4	3/16	1/6	1/8	1/12	1/16	1/24	1/32	

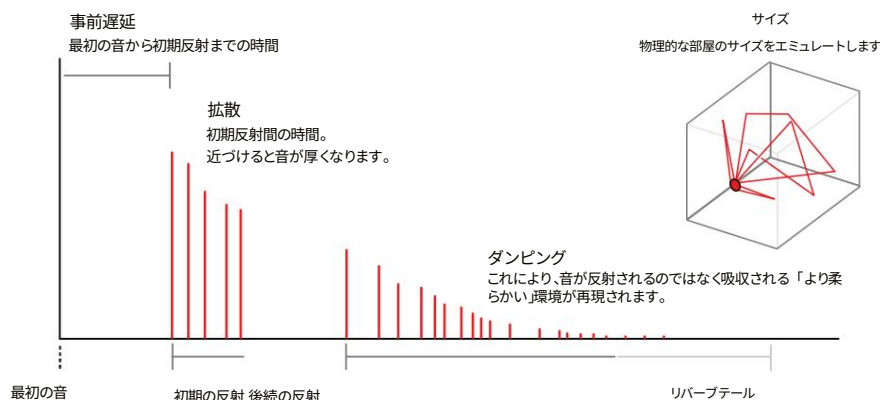
10 マスターエフェクト

10.4 マスターリバーブ

ノート

リバーブは、送信エフェクトの 2 番目です。前述のように、送信エフェクトは、調整可能な量のオーディオをメイン信号パスに並行してルーティングし、共通のオーディオ エフェクトに送ります。この場合はリバーブです。リバーブの影響を受けたこのオーディオは、メイン オーディオ パスに戻されます。エフェクト自体は、複数の送信/戻り信号を管理するための共通機能です。したがって、共通のリバーブ パラメータの調整は、他の送信信号にも影響します。「送信/戻り」構成は、リバーブ エフェクトの一般的なアプリケーションです。

リバーブ効果とは何ですか？



リバーブは、空間のオーディオ動作を再現するために使用される一般的な制作エフェクトです。小さな部屋や大きな部屋などの通常の空間では、オーディオの反射が異なります。大きな大聖堂と小さなバスルームで音が反射する様子を考えてみましょう。音は壁や部屋の他の要素の間で跳ね返り、反射します。これらの反射は、異なる時間と異なるレベルで人間の耳に届きます。リバーブは、この動作を再現するエフェクトです。

リバーブパラメータは主に空間/部屋の特性に焦点を当てています。

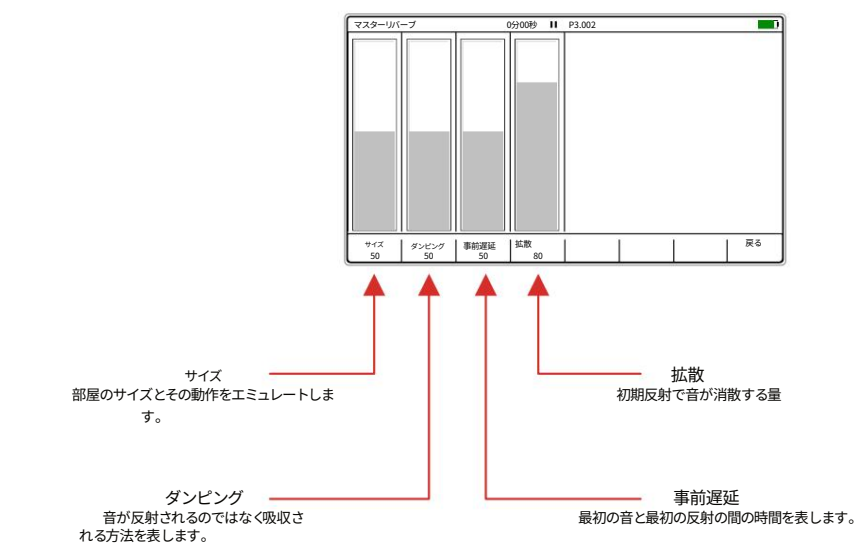
■ マスターリバーブパラメータへのアクセス

1. [4]を押すか[メニュー]を使用してマスターセクションを選択します。必要に応じてもう一度押します。
「マスター」ページ 1/3 が表示されるまで。
2. [リバーブ]、2番目の画面ボタンを押します。
3. 4つのリバーブパラメータがマスターリバーブページに表示されます。
4. [戻る]、8番目の画面ボタンを押してマスターページに戻ります。

ノート

マスターリバーブページ

マスター ページ 1/3 からアクセスし、画面ボタンから選択します。



マスターリバーブ設定。

オプション	範囲	説明
サイズ	0-100	物理的な部屋のサイズを複製します。
ダンピング	0-100	音は壁、家具、建具などで反射されますが、壁や素材に吸収されることもあります。これにより、空間内の音の吸収部分をエミュレートします。
事前遅延	0-100	最初の原音がトリガーされてから最初の反射音が聞こえるまでの時間。
拡散	0-100	拡散は、音がどれだけ拡散するかをエミュレートします。基本的に、これは初期反射間の時間間隔に基づいています。広ければ広いほど、リバーブ効果は薄くなります。

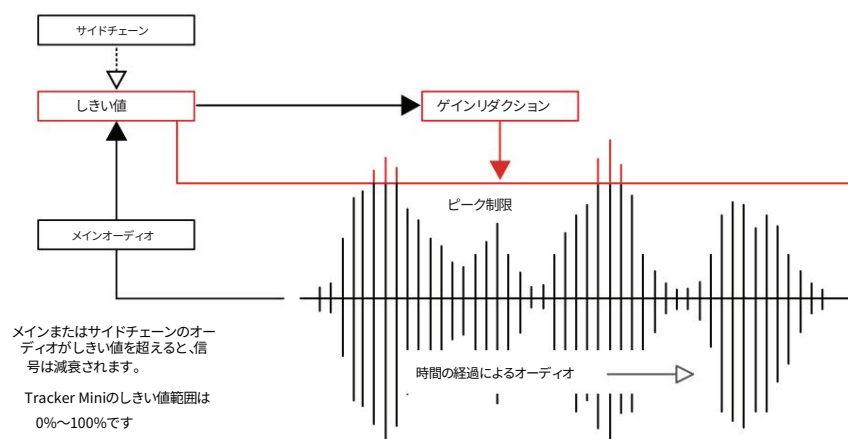
10 マスターエフェクト

10.5 リミッター

ノート

Tracker Mini のリミッターは、マスター エフェクト チェーンの 2 番目のインサート エフェクトとして動作します。ほとんどのアプリケーションではリミッターがチェーンの最後のエフェクトとして使用されるので、これは一般的な構成ではありません。Tracker Mini のインサート エフェクトは、出力の前にメインのオーディオ信号全体をルーティングします。

リミッターとは何ですか？



リミッターは通常、オーディオ チェーンの最後に使用され、しきい値を超える信号を抑制し、レベルを定義された制限内に維持してデジタル クリッピングを回避することで、デジタルの整合性を保護します。リミッターは、サウンド レベルを開発し、知覚される音量を上げるのに役立ちます。

Tracker Miniのリミッターにはサイドチェーン機能もあります。リミッターのしきい値はメインオーディオ（サイドチェーンオフ）に基づいています。サイドチェーンオプションは、メインオーディオの代わりに代替オーディオ信号をルーティングしてゲインリダクションをトリガーします。これはクリエイティブに使用でき、トラックまたは外部オーディオ信号によってトリガーできます。

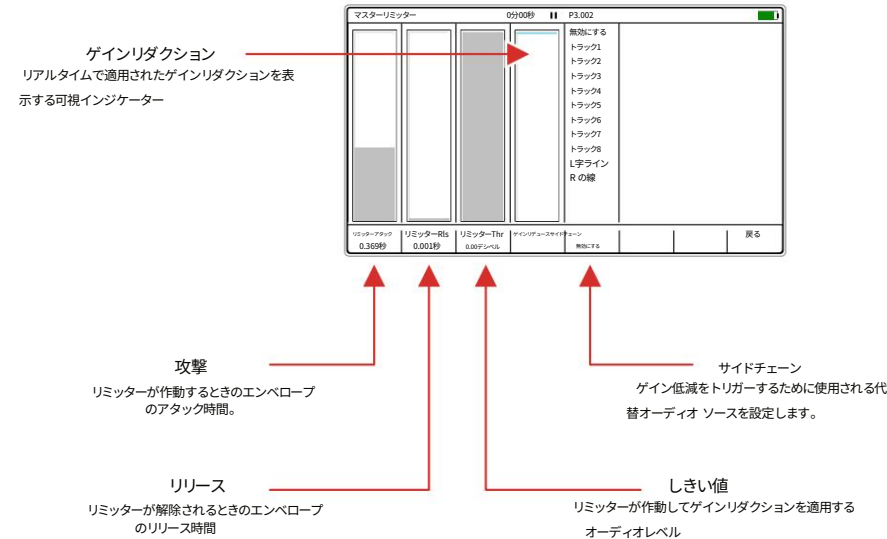
■ マスターリミッターパラメータへのアクセス

1. [マスター]を押してマスターセクションを選択します。必要に応じて、マスターページ1/3が表示されるまでもう一度押します。
2. [リミッター]、5番目の画面ボタンを押します。
3. 5 つのリミッター パラメーターがマスター リミッター ページに表示されます。
4. [戻る]、8番目の画面ボタンを押してマスターページに戻ります。

ノート

マスターリミッターページ

マスター ページ 1/3 からアクセスし、画面ボタンから選択します。
リミッターの動作を極端にするか微妙にするかは、[設定] [メニュー] オプションで設定できます。



マスターリミッター設定。

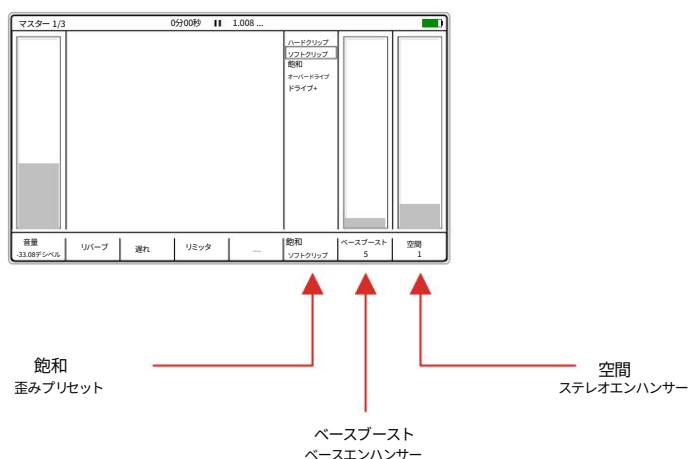
オプション	範囲	説明
リミッターアタック	0.001 - 1.000秒	リミッターが作動するときのリミッターの動作を制御するエンベロープ アタック タイム。
リミッターRls	0.001 - 1.000秒	リミッターがドロップアウトするときのリミッターの動作を制御するエンベロープのリリース時間。
リミッター Thr	-無限大 dB から 0dB	ゲイン リダクションと制限が適用されるしきい値レベル。ソースはオーディオ ソース (メインまたはサイドチェーン)に基づきます。
ゲインリデュース		適用されているゲイン リダクションを視覚的にリアルタイムで表示します。パラメータ設定は提供されず、表示のみとなります。
サイドチェーン	無効化、追跡 1-8、ライン入力LR	トリガーとして使用される代替オーディオ信号を選択します。通常の状態では無効になっており、メインオーディオが使用されます。または、L または R の個々のトラックまたはラインを選択することもできます。

リミッターの設定は反復的なプロセスです。ソースと高速アタックおよびリリースを設定し、しきい値から始めて曲を再生しながら少しずつ調整します。適切なゲイン削減に達したら、アタックとゲインを微調整してサウンドをさらに形作ります。

10 マスターエフェクト

10.6 彩度、空間、低音ブースト

彩度、スペース、ベースブーストは、それぞれ 1 つのパラメーターを持つシンプルなエフェクトで、メインオーディオ出力に適用されるエフェクトの量を調整したり、彩度の場合は定義されたプリセットを設定したりします。



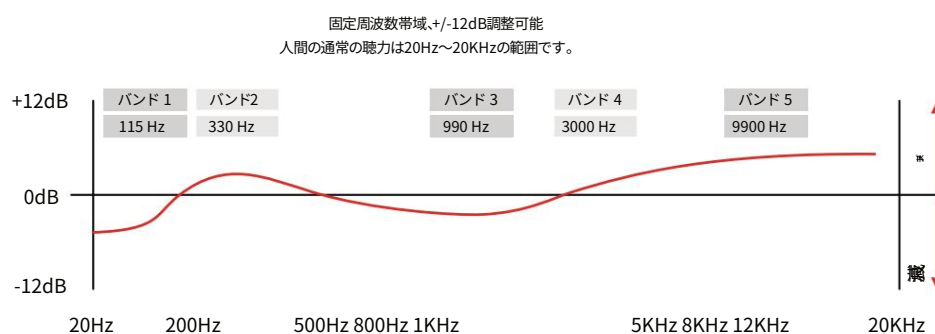
サチュレーションはマスター チェーン全体で最初のエフェクトです。微妙な歪みを加える 5 つのプリセット オプションから選択します。スペース オプションは 0 ~ 8 の範囲で、ステレオ イメージを強化するワイドナーです。ベース ブーストは 0 ~ 100% の範囲で、約 0 ~ 5 dB を表します。これにより、80 Hz 付近のベース周波数が強調されますが、これは一部の素材では微妙になることがあります。どちらも好みに応じて適用されるため、さまざまな曲で微調整して調整し、素材とトラックに最適な場所を見つけてください。

■ 彩度、ベースブースト、スペース値の調整

1. [4]を押すか[メニュー]を使用してマスターセクションを選択します。必要に応じてもう一度押します。
「マスター」ページ 1/3 が表示されるまで。
2. 効果を選択するには:-
 - [彩度]、6番目の画面ボタンを押す
 - [Bass Boost]、7番目の画面ボタンを押します
 - [スペース]を押して、8番目の画面ボタン
 - (左) または (右) ボタンでも移動や選択ができます。
3. [+] / [-] または (上)、(下) を押して設定値を調整します。

イコライゼーション (EQ と呼ばれる) は、特定の周波数帯域を調整してサウンド スペクトルを形成できるエフェクトです。これにより、トーンを調整し、サウンド デザインに聴覚的なクリエイティブ効果をもたらすことができます。

EQとは何ですか？



EQ は、いくつかの周波数帯域で設定されます。多くのモデルには、調整可能な周波数、帯域の幅、および特定の周波数でブーストまたは減衰する機能があります。Tracker Mini の EQ は、チェーン内の最後のマスター エフェクトであり、5 つの固定周波数帯域があります。

調整はdBブーストまたは減衰に基づいており、範囲は次の通りです。
12dB ~ +12dB。範囲全体で 0.00dB に設定すると、EQ は適用されず、オーディオは影響を受けません。

人間の通常の可聴範囲は 20Hz から 20kHz です。この範囲は EQ が特定の範囲で動作し、サウンド要素に影響を及ぼします。例:

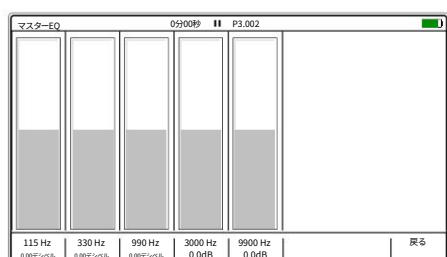
- ボーカルの歯擦音は 3 ~ 7kHz 付近で発生します。3kHz または 9.9kHz でカットして歯擦音を除去し、目立つ「S」要素を除去してください。
- 70~150Hz 付近のマイクのランブルを除去できます。
- 9kHz 付近をブーストして、サウンドに空気感と輝きを加えます。
- 1kHzでカットすると、ボーカルの「ホーン音」が除去され、ボーカルの音質が向上します。
- 300Hzでカットして濁りを除去
- 115Hz でブーストして暖かさを加えます。

10 マスターエフェクト

ノート

■ マスターEQパラメータへのアクセス

1. [4]を押すか[メニュー]を使用してマスターセクションを選択します。[4]をもう一度押して、「マスター」ページ 1/3 が表示されます。
2. [EQ]、6番目の画面ボタンを押します。
3. 5つのEQパラメータがマスターEQページに表示されます。
4. [戻る]、8番目の画面ボタンを押してマスターページに戻ります。



10.8 エフェクト設定オプション

マスターエフェクトの「Config」[メニュー]でいくつかのオプションを設定できます。リミッターの動作は、極端から微妙まで変更できます。また、マスターミックスリバーブとディレイは、ボリュームレベルフェーダーの前/前、またはフェーダーの後/後に送信するように設定できます。

■ マスターエフェクトの設定オプションの設定

1. [メニュー]を押して「設定」を選択し、設定メニューを開きます。
2. 最初の列で、「プロジェクト設定」を選択します。1st Screen と 2nd Screen ボタンを使用して移動します。または、(左) または (右) を使用してメニューを移動し、(上) または (下) を押して機能を選択します。
3. 「プロジェクト設定」サブメニューでは、「リミッター モード」と「センド モード」を調整できます。中央のサブメニューから4 番目または5 番目の画面ボタンを使用してオプションを選択します。
4. リミッターのオプションは次のとおりです。
 - 微妙: エンベロープのアタックとリリースの強さに影響します
動作します。Subtle は穏やかで透明なスタイルを提供し、高速トランジェントをキャッチするのが遅くなります。
 - Extreme: よりアグレッシブなモデルを提供します。すべてのトランジェントをキャッチしますが、サウンドに色彩を加える効果もあります。
5. 送信エフェクト:
 - プリフェーダー: 楽器の音量に関係なく、オーディオをエフェクトに送ります。エフェクト信号はボリュームコントロールとは無関係なので、音量が大きくなる場合があります。
 - ポストフェーダー: 楽器の音量によって調整された後のオーディオを送信するため、特に変調されている場合、効果がレベルとより比例して一致ようになります。
6. [変更]、6番目の画面ボタンを押してオプションを変更します。
7. 4 番目または5 番目の画面ボタンで移動し、[適用] を押して、6 番目の画面ボタンを押してオプションを承認します。



11

ミディ

オーディオの操作については広範囲に説明してきましたが、Tracker Mini には包括的な MIDI 機能も備わっています。MIDI は、たとえば 1 つのデバイスがシーケンスを制御して別のシンセに送信するなど、デバイス同士が通信できるようにするプロトコルです。

オーディオの多くのプロセスと指示は MIDI にも適用されます。たとえば、パターンのステップは、オーディオ サンプル インストゥルメントをトリガーするのではなく、MIDI を送信するように設定できます。ステップの MIDI 構成は、インストゥルメントと同じように処理されます。したがって、Tracker Mini はシーケンサーから外部ギアを制御できます。さらに、外部ギアを Tracker Mini を制御するように設定することもできます。MIDI を使用する場合は、いくつかの基本的な事項を考慮する必要があります。マルチギア セットアップのクロックは、デバイス間のタイミングを制御します。そのため、プライマリ リードとして設定するメイン クロックは 1 つだけにすることをお勧めします。

また、どのデバイスがシーケンスを停止および開始するかのトランスポート制御も考慮してください。

これらはもちろん、MIDI と連携して動作する機器のコレクションを編成する際に行われる設計上の選択であり、最初に考慮する必要があります。Tracker Mini への MIDI は、USB 接続または MIDI インターフェイスを介して設定できます。MIDI インターフェイスでは、アダプタ ケーブルを使用して 3.5 mm 接続を標準の 5 ピン DIN スタイルの MIDI 接続に変換します。Tracker Mini によって外部デバイスから制御されるオーディオも Tracker Mini にサンプリングし直すことができるため、セットアップの中心として最適です。MIDI は、Tracker Mini を複数のデバイス セットアップで使用する場合のサウンド デザインの領域を広げ、楽器のコレクションを同期して操作できるようにします。

11MIDI

11.1 MIDIの定義

Tracker Mini に関する MIDI 関連の用語とテクノロジーの一部を明確にするために、主要な定義の概要を示します。Tracker Mini は、TRS からタイプ B MIDI アダプターを使用します。また、MIDI over USB も可能です。

5ピンMIDI	5 ピンから TRS MIDI	
		
ミディDIN24	ミディDIN48	ミディ
これは MIDI Out および Thru によく見られ、従来のデバイスの同期を可能にします。 これは、0V および 5V メッセージを 4 分音符あたり 24 パルス (PPQN) の同期信号として使用します。 Tracker Mini は内部で 192 PPQN を使用し、USB 経由で送受信することもできます。	これは MIDI Out および Thru によく見られ、従来のデバイスの同期を可能にします。 これは、0V および 5V メッセージを 48 パルス/四分音符 (PPQN) の同期信号として使用します。 Tracker Mini は内部で 192 PPQN を使用し、USB 経由で送受信することもできます。	楽器デジタル インターフェース。電子楽器間の通信に使用するプロトコル。 互換性のない DIN 信号に MIDI 機器を接続しないでください。 Tracker Mini には USB MIDI だけでなく、5 ピン DIN 入出力用のインターフェースもあります。
MIDI CC	MSB と LSB	MIDI規格
MIDIコントロールとノートチェンジメッセージは、0~127。 127. コントロール チェンジ (CC) は、ノート データがノートをトリガーするときにパラメーター値に影響します。 Tracker Mini にはいくつかの CC 割り当てが定義されています。	最上位バイトと最下位バイト。MSB は、ほとんどの MIDI アプリケーションに適した 128 のデータ解像度を提供します。より高度なデバイスでは、MSB と LSB の値を使用して解像度を 16,384 ステップに増やします。	MIDI 標準は定義されていますが、多くのシンセサイザー開発者はこれを若干異なる方法で解釈します。 各デバイス レベルの実装を完全に理解するには、それぞれのドキュメントを確認することが常に重要です。
NRPN	システムエクス	安全データシート
非登録パラメータ番号は MIDI 標準の一部です。CC と NRPN は技術的には非常に似ていますが、NRPN は標準ではあまり明確に定義されていません。NRPN はより多くのデータを使用し、より優れた制御を提供できます。	システムエクスクルーシブ。これは通常の MIDI 通信設定の拡張であり、通常はバックアップ、パッチ、プリセット、ファームウェア更新などのデータをデバイス間で転送するために使用されます。	サンプル ダンプ標準。これは、デバイス間でデータを転送するために使用される古い転送プロトコルです。現在ではほとんど見られません。
このガイドでは、「プライマリ リード」という用語は、主な制御責任を負うデバイスを指します。たとえば、クロックとトランスポートを制御し、中心的なリードとなります。プライマリ リード デバイスによって制御され、プライマリ リード デバイスに従い、メイン制御メッセージに応答することで従属するデバイスは、「セカンダリ フォロワー」と呼ばれます。		

11.2 MIDI設定

MIDI を操作する際の前提条件は、[メニュー] からアクセスできる「構成」オプションの構成設定が、目的の MIDI ギア セットアップに適用されていることを確認することです。これにより、Tracker Mini がクロックやトランスポートなどの機能をリードするか、または別のプライマリ デバイス コントロールからの制御と同期に応答するセカンダリ フォロワーとして機能するかが決まります。また、ノートと CC の動作も設定できます。

メニュー	オプション	説明
ミディ	出勤	Tracker Mini クロックを、内部で生成されたクロック (デフォルト) または USB または MIDI 入力ジャックから受信した外部クロックの間で設定します。
ミディ	退勤	Tracker Mini クロック出力を他のデバイスに送信します。オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプション。
ミディ	輸送イン	トランスポート制御コマンドのソースを内部 (デフォルト) 、または USB または MIDI 入力ジャックを介して受信した外部デバイスからの制御に設定します。
ミディ	輸送アウト	Tracker Mini トランスポート コントロール コマンドを他のデバイスに送信します。オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャック オプションに設定します。
ミディ	ノート	外部デバイスからノートを受信する方法の入力を設定します。オフ、USB、MIDI 入力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプションに設定します。
ミディ	ノート入力チャンネル	外部ノート入力の MIDI チャンネルを設定します。すべてのチャンネルまたは Ch 1-16 を選択します。
ミディ	MIDI出力	他のデバイスと通信するための MIDI の出力ルーティングを設定します。オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプションに設定します。
ミディ	CC入力	外部デバイスからの CC (コントロール チェンジ) 入力の処理方法を定義します。オフ、USB、MIDI 入力ジャック、USB + MIDI 入力ジャックに設定します。
ミディ	CC 入力チャンネル	CC (コントロール チェンジ) メッセージを受信するために使用する MIDI チャンネルを設定します。すべてのチャンネルまたは Ch 1-16 を選択します。
ミディ	中央のC	Tracker Mini の中央 C を C-3、C-4、C-5、C-6 に設定します。自然に一致しない場合は、これによりノート範囲が外部ギアに合わせて調整されます。
ミディ	クロック同期遅延	着信クロック同期の遅延補正。オプションの範囲は -50 ~ +50 で、各単位はパターン ステップの 1/250 です。同期エラーがない限り、デフォルトの 0.0 のままにしておきます。

ペロシティは外部 MIDI コントローラーから記録できますが、記録オプションで設定する必要があります。

メニュー	オプション	説明
	プロジェクト記録オプション	このオプションは、プロジェクトの記録オプションを設定します。外部コントローラーからの速度を記録するには、速度を含むオプションの 1 つを選択する必要があります。

11MIDI

パート

設定メニューの設定は次の項目によって異なります:

- デバイスはどのように接続されていますか？ デバイスは USB で接続しますか？ MIDI ジャック アダプターを使用して MIDI 5 ピン接続で MIDI を送受信するのはどれですか？
- どのデバイスがプライマリリーダーになるか（メインコントローラー、例：メインクロック）またはセカンダリフォロワー（リードコントロールとして他のギアに応答し、たとえば別のクロックに同期する）ですか？
- MIDI ノートデータ（メロディー、コードなど）は通信されますか？
- MIDI CC 連続コントロール変更データは通信されますか（遅延レベルなどのパラメータを変更したり、パフォーマンス効果をトリガーしたりするため）？

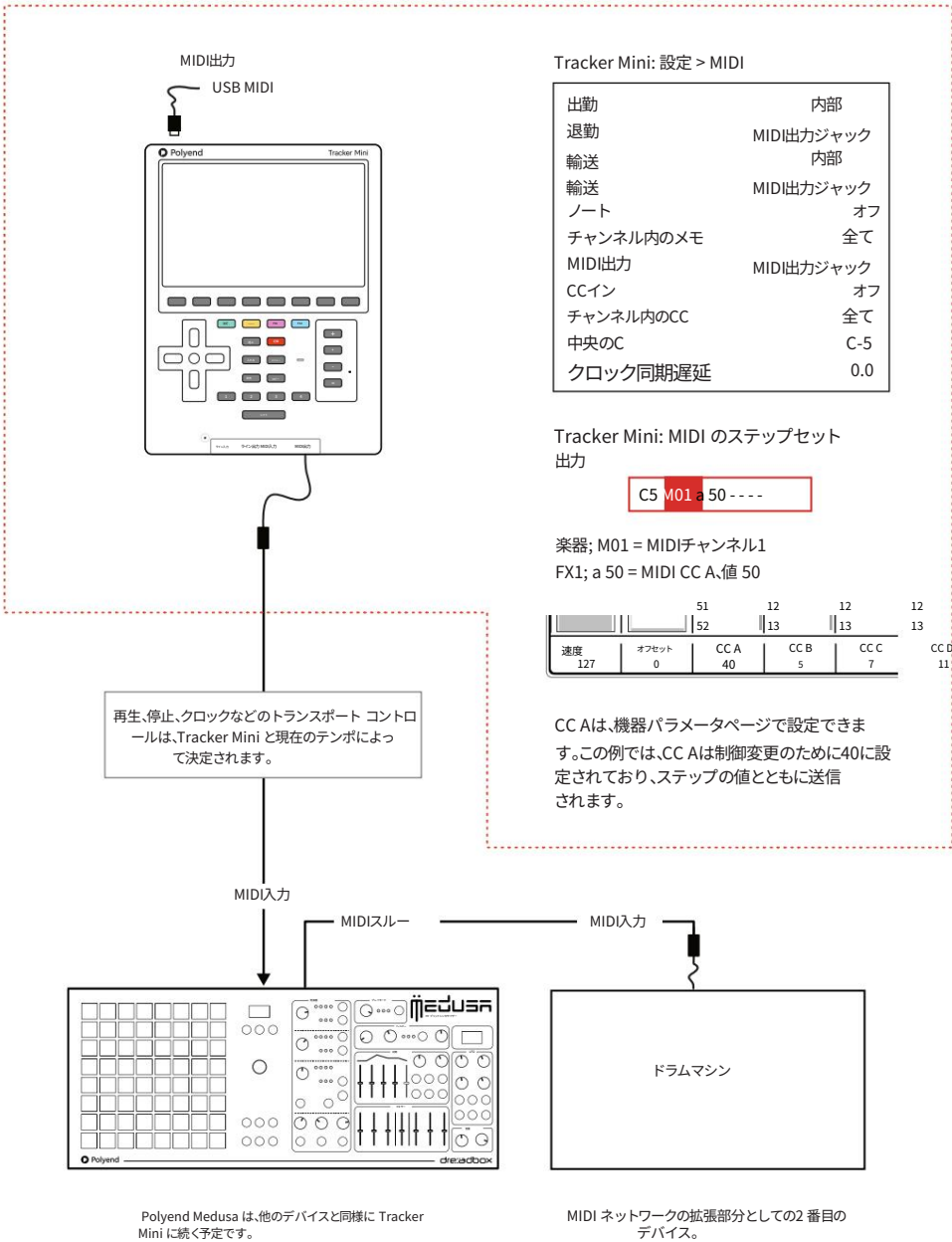
■ MIDI設定オプションへのアクセス

1. [Shift] + [4] または [Menu] を押して、「Config」設定メニューを選択します。
2. 最初の列で、「MIDI」を選択します。1st Screenと2nd Screen ボタンを使用して移動します。または、（左）または（右）を使用してメニュー間を移動し、[+] / [-] または（上）、（下）を押して機能を選択します。
3. 「MIDI」オプションは、中央のメニュー ウィンドウで使用できます。4 番目と5番目の画面ボタンを使用して移動します。または、（左）または（右）を使用してメニュー間を移動し、[+] / [-] または（上）、（下）を押して機能を選択します。
4. 強調表示されているオプションを編集するには、[変更]（6 番目の画面） ボタンを押します。
5. 4番目と5番目の画面ボタンを使用して、目的のパラメータ設定に移動します。または、（左）または（右）を使用してメニュー間を移動し、[+] / [-] または（上）、（下）を押して設定を選択します。
6. [適用]（6 番目の画面） ボタンを押して、強調表示されているオプションを確認します。

11.3 典型的なMIDI構成

MIDI 機器で設定できる構成は多数あります。複雑で複数のデバイスを必要とするものもありますが、シンプルな設定では 2 つのデバイスが通信できます。いくつかの典型的な例を示します。

構成例 1: Tracker Mini をプライマリ リードとして使用します。

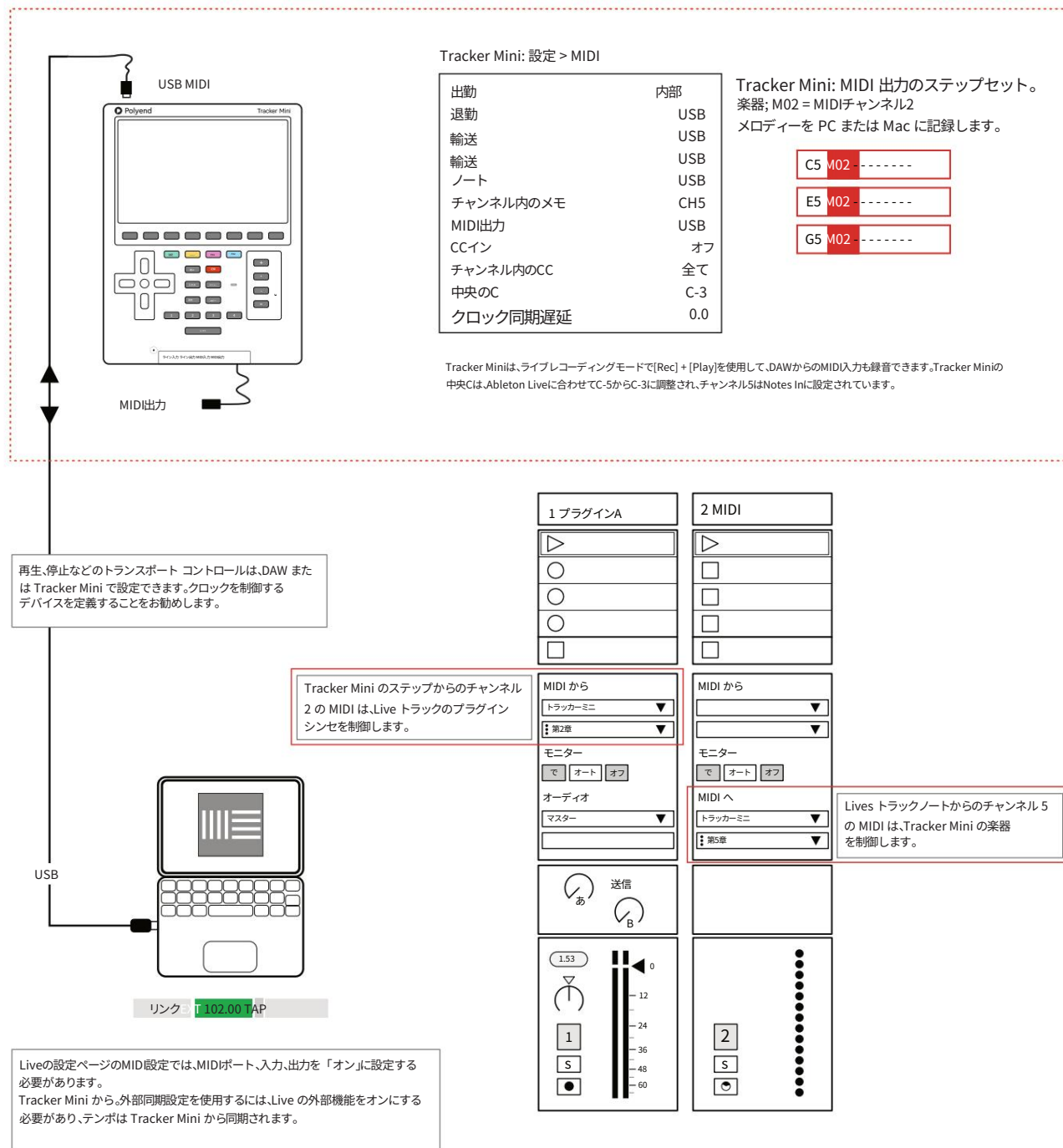


デバイスは、クロックとトランスポート、および Tracker Mini が通信する MIDI チャンネル (たとえば、チャンネル 1) を受信するように構成する必要があります。Medusa の CC 40 はフィルター カットオフ周波数を表し、この例では Tracker の各ステップでフィルター カットオフが設定されます。

11MIDI

MIDI 接続を介して PC または Mac に接続できるため、ソフトウェア シンセやプラグインを Tracker Mini で制御できます。Tracker Mini の電源は USB 接続であるため、Tracker Mini にはハブが必要になるか、PC / Mac から電源を供給する必要があります。

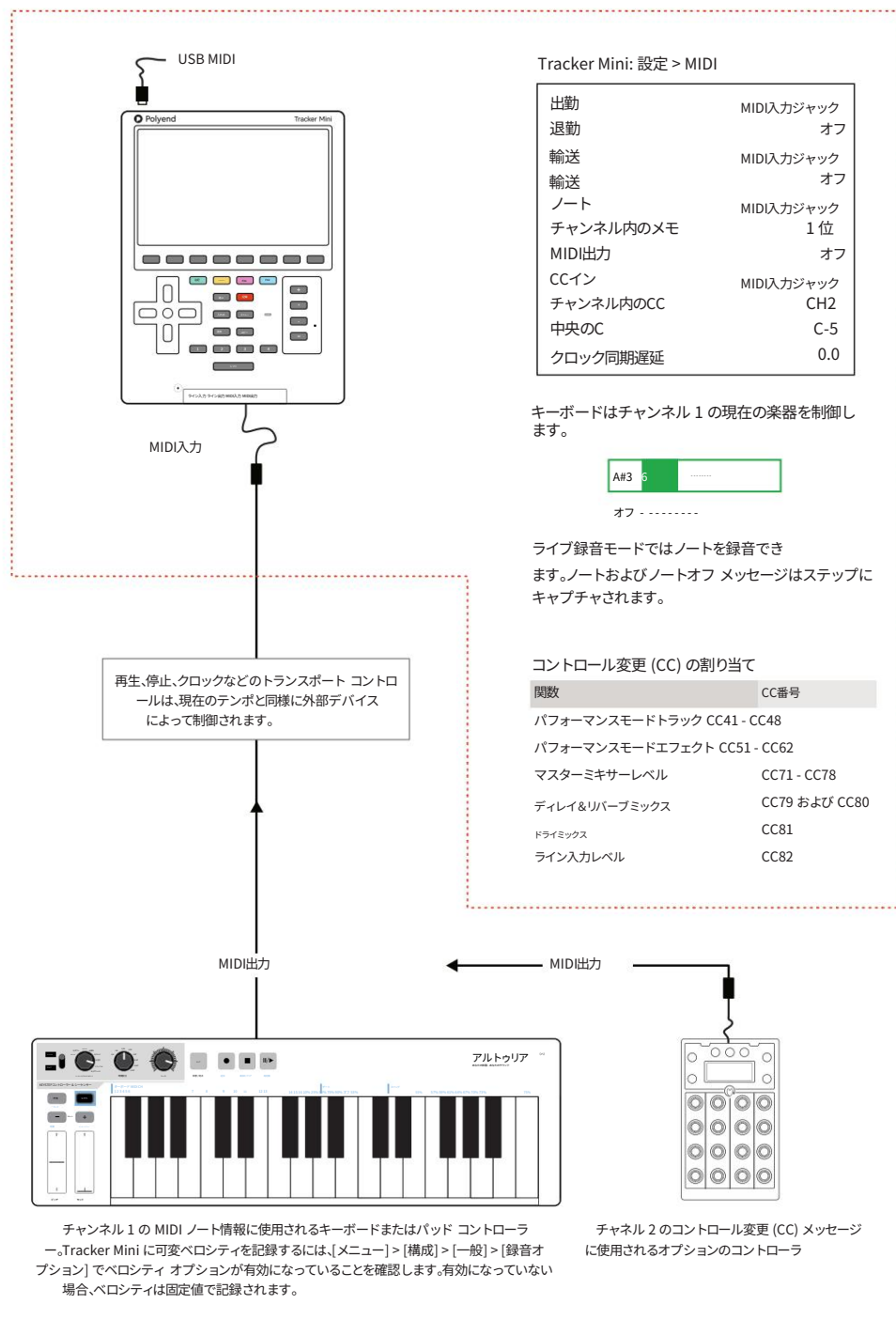
構成例 2: Tracker Mini と Ableton Live の入出力。



ノート

外部デバイス、キーボード、またはドラム パッドを USB または 5 ピン MIDI ドングル経由で接続し、Tracker Mini を MIDI で制御できます。ノートを再生または録音したり、割り当てられたパラメータを CC メッセージで制御したりできます。

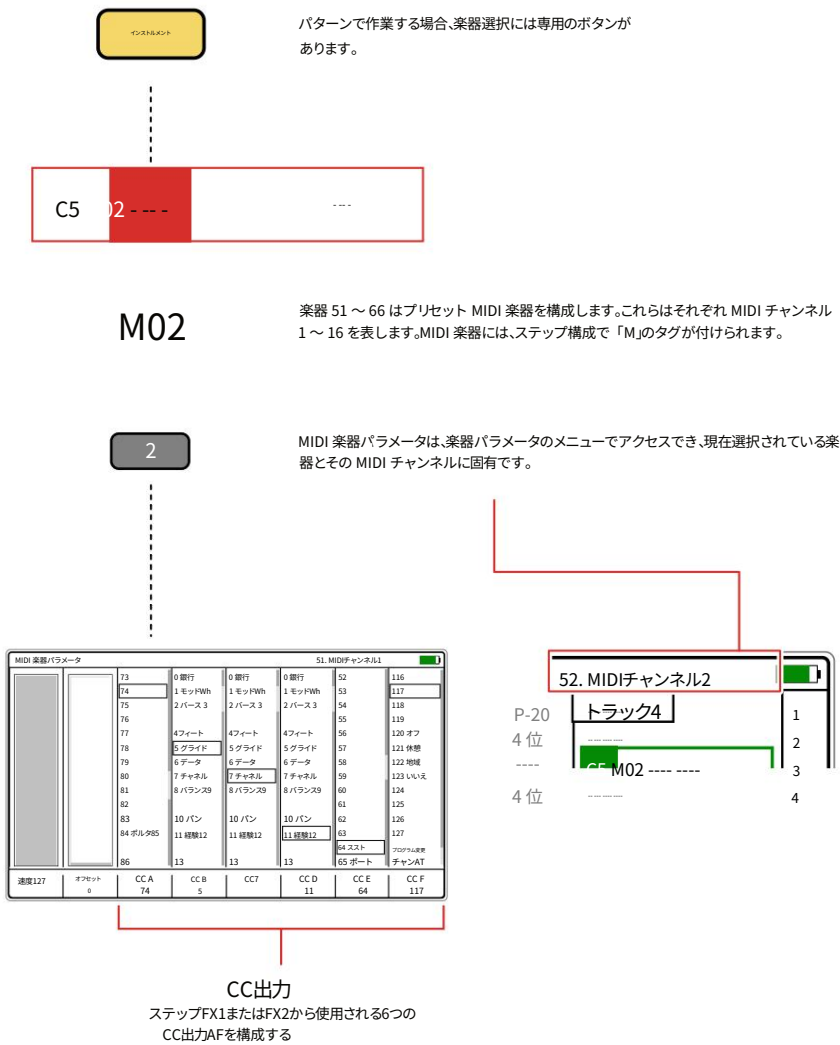
構成例 1: Tracker Mini をセカンダリフォロワーとして使用します。



11MIDI

11.4 MIDI楽器の概要

Tracker Mini には、パターンのステップに割り当てることができる一連の MIDI 楽器があります。MIDI はトラックごとではなくステップごとに定義されるため、MIDI 楽器とオーディオ楽器は同じパターンの同じトラックに配置できます。MIDI 楽器は基本的に、データを送信する MIDI チャンネルを定義し、楽器の MIDI パラメータへのアクセスも提供します。



送信するデフォルトのベロシティと、オフセットパラメータのMIDIレイテンシー補正を適用できます。

この図は、MIDI チャンネル 2 に設定された複数の MIDI 楽器を示しています。ノート値は、定義されたチャンネルで、別のシンセや DAW などの接続されたデバイスに送信されます。ノート値を MIDI 経由で送信するには、Config > MIDI パラメータで MIDI Out を正しく設定する必要があります。

送信される MIDI はプロジェクトのテンポに基づきます。また、テンポ FX をステップに適用すると、MIDI 出力のタイミングにも影響することに注意してください。

ノート

インストゥルメント パラメータは、MIDI インストゥルメントが設定されたステップを選択したときに使用できる MIDI 出力オプションを反映します。ノートはそのステップで設定され、MIDI インストゥルメントで定義されたチャンネルで送信されます。デフォルトのベロシティも MIDI 出力に設定できます。

MIDI ステップを扱う場合も、オーディオ ステップを扱う場合と同じ一般的なプロセスに従います。詳細については、前のセクションで説明します。

MIDIノート出力ステップの作成

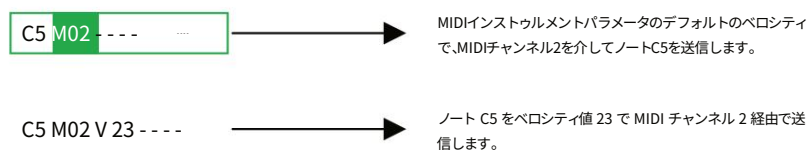
1. [1]を押してパターンモードページを選択します。
2. 編集する対象のステップを選択します。(上)、(下)を使用して上から下にスクロールします。
トラックを選択するには、(左)、(右)を押します。例: トラック 1 の行 1。ステップは緑色の境界ボックスで強調表示されます。
3. [Rec]を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが表示されます。
赤色に変わり、ステップの編集が可能になります。
4. ノート: [Note] + [+] / [-] を押したままにして、ステップのノートを設定します。
また、音符がすでに選択されている場合は、[-] / [-] を使用してその値を変更します。
5. インストゥルメント: [インストゥルメント] + [+] / [-] または (上) (下) を押したままにすると、リスト 51 ~ 61 のインストゥルメントに変更できます。それぞれが、ステップ メッセージが送信される MIDI チャンネルを表します。インストゥルメントは、ステップのインストゥルメント スロットに「M」で示されます。

楽器番号 名称		ステップタグ	MIDIチャンネル
51	MIDIチャンネル1	M01	1
52	MIDIチャンネル2	M02	2
53	MIDIチャンネル3	M03	3
54	MIDIチャンネル4	M04	4
55	MIDIチャンネル5	M05	5
56	MIDIチャンネル6	M06	6
57	MIDIチャンネル7	M07	7
58	MIDIチャンネル8	M08	8
59	MIDIチャンネル9	M09	9
60	MIDIチャンネル10	M10	10
61	MIDIチャンネル11	M11	11
62	MIDIチャンネル12	M12	12
63	MIDIチャンネル13	M13	13
64	MIDIチャンネル14	M14	14
65	MIDIチャンネル15	M15	15
66	MIDIチャンネル16	M16	16

11MIDI

11.5 MIDIベロシティの扱い

ステップによってトリガーされるノートのベロシティは、MIDI インストゥルメント パラメータ ページでデフォルトで設定されます。この範囲は 0 ～ 127 です。FX1 または FX2、'V' ステップ エフェクトを適用して、ステップ専用のベロシティを定義することもできます。外部ギアは、定義されたベロシティが送信されたノート メッセージを受信します。



Tracker MiniのFX値は0～100の範囲に基づいていますが、ほとんどのデバイスとDAWは0～127のベロシティ範囲を使用します。FXベロシティを適用して記録するときは、この点に留意してください。

ノートデータの録音は、外部機器から Tracker Mini のライブ録音モードで [Rec] + [Play] を使用して実行できます。ベロシティを録音するには、[Config] > [General] > [Recording Options] で、以下の 3 または 4 などのベロシティ オプションを設定する必要があります。オプションは次のとおりです。

1. ノートのみ: クオンタイズされたノートのみをパターンに記録します。
2. マイクロタイミング: マイクロタイミングでノートパターンに記録します。
3. ベロシティ: クオンタイズされたノートおよびベロシティをパターンに記録します。
4. マイクロタイミング + ベロシティ: マイクロタイミングとベロシティを使用してノートパターンに記録します。

音符 D2 は、楽器 8 に対して 47 のベロシティで録音されました。
音符ステップ FX のベロシティの範囲は 0 ～ 100 です。
録音オプションを「速度」に設定

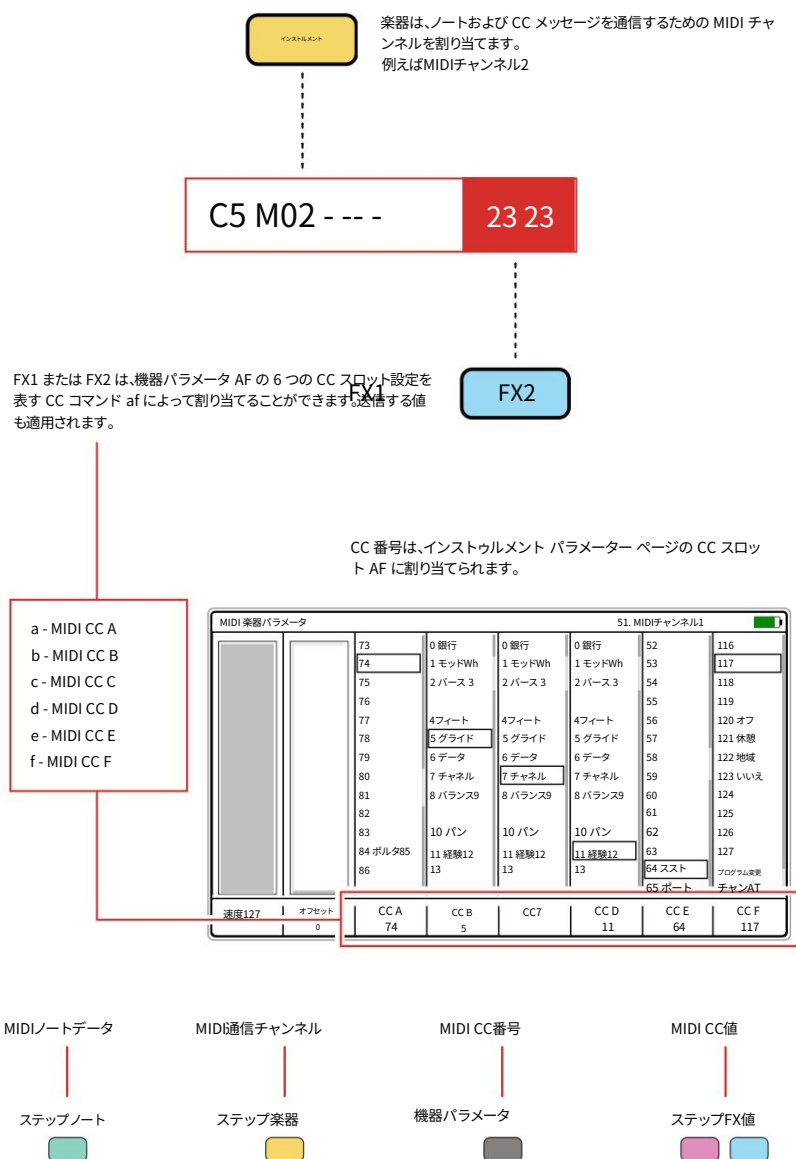
→ D2 08 V 47 ----

音符 E1 は、楽器 8 に対して 100 のベロシティで録音されました。
音符ステップ FX のベロシティの範囲は 0 ～ 100 です。
録音オプションを「速度」に設定

→ E1 08 V100 ----

11.6 MIDI CC 出力

連続コントロール変更メッセージ (CC と呼ばれる) は、Tracker Mini からステップごとに送信できます。ノートメッセージは他の機器のノートをトリガーしますが、CC はパラメータ変更を開始します。たとえば、別のデバイスのパンやフィルター カットオフを調整します。これらは、外部デバイスのパラメータに合わせるために Tracker Mini 側で一致させる必要があります。Tracker Mini には 6 つの CC パラメータ スロット (A ~ F) があり、CC を割り当ててステップの FX1 または FX2 で使用できます。



この図は、コントロール チェンジ 74 が CC A に割り当てられ、それが FX2 として値 23 に割り当てられていることを示しています。たとえば、Elektron Digitakt が受信デバイスの場合、このステップではフィルター カットオフを制御するメッセージが送信されます。

11MIDI

インストゥルメント パラメータ リストの MIDI CC 出力は、MIDI 標準に従います。多くの CC は未定義です。どの CC がどのパラメータに影響するかを知るには、接続されているデバイスの MIDI 構成を確認してください。このリストは、6 つの CC 割り当て A - F のそれぞれで使用できます。また、プログラム変更 128、チャンネル アフタータッチ 129、ポリフォニック アフタータッチ 130 もここで構成できます。

CC # 機能	CC # 機能	CC # 機能	CC # 機能
0 銀行 (MSB)	32銀行 (LSB)	64サステイン	96データ増分 +
1 モジュレーションホイール (MSB)	33モジュレーションホイール (LSB)	65ポルタメント	97データ減分 -
2 ブレスコントロール (MSB)	34ブレスコントロール (LSB)	66ソステヌート	98 NRPN LSB
3	35	67ソフトペダル	99 NRPN MSB
4 フットペダル (MSB)	36フットペダル (LSB)	68レガート	100 RPN LSB
5 グライド (MSB) ポルタメントレート	37 グライド (LSB) ポルタメントレート	69ホールド2	101 RPN MSB
6 データ入力 (MSB)	38データ入力 (LSB)	70	102
7 チャンネルボリューム (MSB) 39チャンネルボリューム (LSB)		71	103
8 L/Rバランス (MSB)	40 L/Rバランス (LSB)	72	104
9	41	73	105
10 パン (MSB)	42パン (LSB)	74	106
11 エクスプレッションペダル (MSB) 43エクスプレッションペダル (LSB) 75			107
12	44	76	108
13	45	77	109
14	46	78	110
15	47	79	111
16	48	80	112
17	49	81	113
18	50	82	114
19	51	83	115
20	52	84ポルタメント量	116
21	53	85	117
22	54	86	118
23	55	87	119
24	56	88高解像度速度	120全音オフ
25	57	89	121すべてをリセット
26	58	90	122ローカルオン/オフ
27	59	91	123すべての音符を消す
28	60	92	124
29	61	93	125
30	62	94	126
31	63	95	127

■ MIDI CC出力ステップの作成

1. Config > MIDI 設定が MIDI を送信するように設定されていることを確認します。[Shift] + [4] または [Menu] を使用して設定オプションを選択します。
2. [1]を押すか、[メニュー]からパターンモードページを選択します。
3. 編集する対象のステップを選択します。(上)、(下)を使用して上から下にスクロールします。
トラックを選択するには、(左)、(右)を押します。例: トラック 1 の行 1。ステップは緑色の境界ボックスで強調表示されます。
4. [Rec]を押して録音モードに切り替えます。ステップ境界ボックスが表示されます。
赤色に変わり、ステップの編集が可能になります。
5. [Instrument] を押したまま [+] / [-] または (上) (下) を押して、リストされているオプション 51 ~ 66 から MIDI 楽器を選択します。それぞれがステップ メッセージを送信する MIDI チャンネルを 表します。楽器は、ステップの楽器スロットに「M」で示されます。例: M01。
6. [FX1]または[FX2]を押したまま[+] / [-]または(上) (下)を押して、CCを設定します。
ステップ。これは a ~ f の 6 つのオプションのうちの 1 つです。選択したオプションは、ステップ FX スロットに小文字で表示されます。例: 'a' は MIDI CC A です。
7. FX を選択した状態で、[+] / [-] を押して CC 値を設定します。一連の ステップは、たとえば、値の上昇で埋めることができます。これは後で変更できます。例: 50 に設定します。
8. [2]を押して「楽器パラメータ」ページを選択します。楽器がMIDIチャンネルである場合、MIDIメッセージのオプションが表示されます。
9. 画面ボタンを押して、FXに一致するCCスロットを選択します。
選択。たとえば、上記の手順 6 で選択した MIDI CC A に一致させるには、[CC A]、3 番目の画面ボタンを押します。
10. [+] / [-] または (上) (下) を押して、CC パラメータ リストをスクロールします。割り当てる CC 番号を境界ボックスでハイライトします。これは通常、受信デバイスの MIDI CC 構成に基づきます。例: CC 74 は Elektron の Digitakt のフィルター カットオフです。
11. この例では、選択したステップがトリガーされると、CC 番号 74 (上記の手順 10 で設定) が MIDI チャンネル 1 (上記の手順 5 で設定) を介して CC 値 50 (上記の手順 7 で設定) を送信します。

11MIDI

11.7 MIDI CC 入力

コントロール チェンジ メッセージは Tracker Mini で受信できます。CC In は、MIDI チャネルの CC In チャンネルとともに [メニュー] > Config > MIDI メニューで設定する必要があります。Tracker Mini 内の MIDI CC マッピングには、CC メッセージの送信先が事前に定義されています。

CC # 機能	CC # 機能
41/パフォーマンスエフェクトトラック1パターン選択	71 マスター - トラックミキサー トラック 1 の音量レベル
42/パフォーマンスエフェクトトラック2パターン選択72	マスター - トラックミキサー トラック2ボリュームレベル
43/パフォーマンスエフェクトトラック3 パターン選択73	マスター - トラックミキサー トラック3 ボリュームレベル
44/パフォーマンスエフェクトトラック4 パターン選択74	マスター - トラックミキサー トラック4 ボリュームレベル
45/パフォーマンスエフェクトトラック5 パターン選択75	マスター - トラックミキサー トラック5 ボリュームレベル
46/パフォーマンスエフェクトトラック6 パターン選択76	マスター - トラックミキサー トラック6 ボリュームレベル
47/パフォーマンスエフェクトトラック7 パターン選択77	マスター - トラックミキサー トラック7 ボリュームレベル
48/パフォーマンスエフェクトトラック 8 パターン選択78	マスター - トラックミキサー トラック 8 ボリュームレベル
51 パフォーマンスエフェクトスロット1の値 - 上段79	マスター - グローバルミキサーディレイミックス
52/パフォーマンスエフェクトスロット2 値 - 上段80	マスター - グローバルミキサー リバースミックス
53/パフォーマンス効果スロット 3 値 - 上段81	マスター - グローバルミキサードライミックス
54/パフォーマンスエフェクトスロット4の値 - 上段82	マスター - グローバルミキサーライン入力
55/パフォーマンス効果スロット 5 値 - 上段	
56/パフォーマンス効果スロット 6 値 - 上段	
57/パフォーマンス効果スロット 7 値 - 上段	
58/パフォーマンス効果スロット 8 値 - 上段	
59/パフォーマンスエフェクトスロット9 - 上段	
60/パフォーマンス効果スロット 10 値 - 上段	
61 パフォーマンス効果スロット 11 値 - 上段	
62/パフォーマンス効果スロット 12 値 - 上段	

11.8 プログラムの変更

Tracker Mini には、プログラム変更メッセージを送信する機能があります。これは、プリセットまたは構成を切り替えることによって外部デバイスの現在の「プログラム」の変更をトリガーする MIDI 標準メッセージです。これはもちろん、受信デバイスのプログラム / バンク / プリセット構造と操作に依存します。多くの場合、シンセサイザーはバンクとプリセットを使用するため、プログラム変更によるデバイスの動作は異なる場合があります。

プログラム変更は、番号 129 を使用して CC パラメータとして設定されます。

例

パターン1

トラック3	トラック4
D6 03 ----	D6 03 ----
D4 04 ----	D6 M01 ---- 01 1
D4 04 ---- 50 キロ	D6 03 ----
D4 04 ----	D6 03 ---- 65 65
D6 03 ----	D6 03 ----
D4 04 ----	-- M01 ---- 02 2015/02/15
D4 04 ---- 50 キロ	D6 03 ----
D4 04 ----	-- M01 m 50 a 03

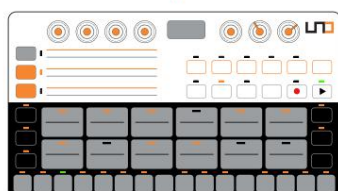
MIDI チャンネル 1、プログラム変更 129 が CCA に割り当てられます。この値によってプログラム選択がトリガーされます (この例では 01)。

MIDI チャンネル 1、プログラム変更 129 が CCA に割り当てられます。この値によってプログラム選択がトリガーされます (この例では 02)。

プログラム変更は、ノートより少し前にアクティブになります。ただし、ノート ステップの前のステップまたは前のパターン シーケンスの終了時にプログラム変更をトリガーし、マイクロムーブ「m」を使用してタイミングを調整する方がよい場合があります。

パターン2

トラック3	トラック4
D6 03 ----	D6 M01 ----
D4 04 ----	E6 03 ---- 50 50
D4 04 ---- 50 キロ	G6 M01 ----
D4 04 ----	D6 03 ---- 65 65



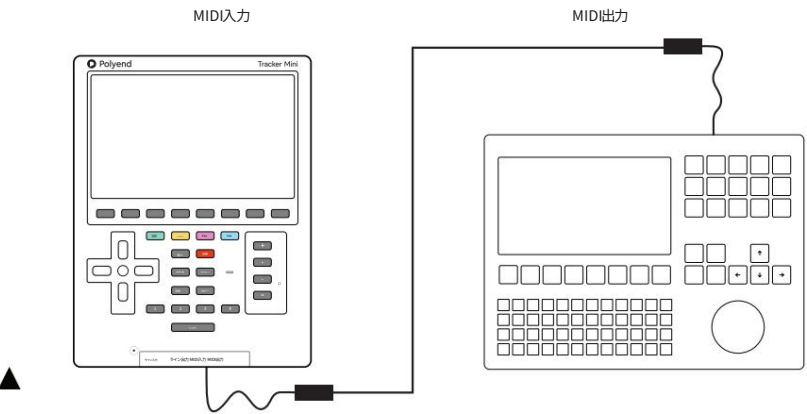
受信側デバイスの構成は、完全に一致しない場合があります。たとえば、プログラムは 0 ではなく 1 から始まる場合があります。Tracker Mini ステップ プログラム変更メッセージでは、オフセットを考慮する必要がある場合があります。

11MIDI

11.9 MIDIシンセサイザー

ノート

MIDI シンセサイザー モードは、外部 MIDI デバイスから Tracker Mini を制御し、MIDI 経由で最大 8 つのボイスを制御する場合に統合を可能にする機能です。Tracker Mini は、Tracker Mini の楽器を演奏および制御できる外部コントローラーのセカンダリ フォロワーとして動作します。これにより、MIDI CC が事前にマップされている Tracker、Tracker Mini、および Polyend Play 間の緊密な統合も実現します。



トラッカーミニ:

[メニュー] > 設定 > MIDI

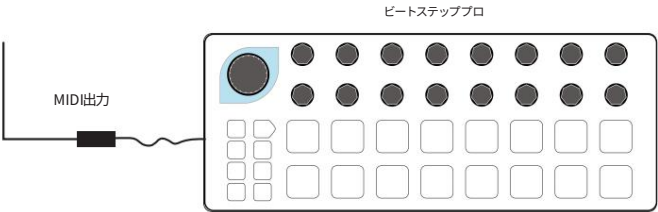
出勤	MIDI入力ジャック
退勤	オフ
輸送	MIDI入力ジャック
輸送	オフ
ノート	MIDI入力ジャック
チャンネル内のメモ	1 位
MIDI出力	オフ
CCイン	MIDI入力ジャック
チャンネル内のCC	1 位
中央のC	C-5
クロック同期遅延	0.0

遊ぶ:

メニュー > MIDI > CC マッピング > ジャック チャンネル 1

選択: Polyend Tracker Miniの値を設定する

再生中のロータリー コントロールは、MIDI CC を介して Tracker Mini の選択された楽器と完全に統合されるように自動的にマッピングされます。再生時にパッドを使用して Tracker Mini を制御できます。



Tracker Mini の MIDI シンセサイザー モードでは、他の MIDI デバイスを使用して楽器を制御することができます。

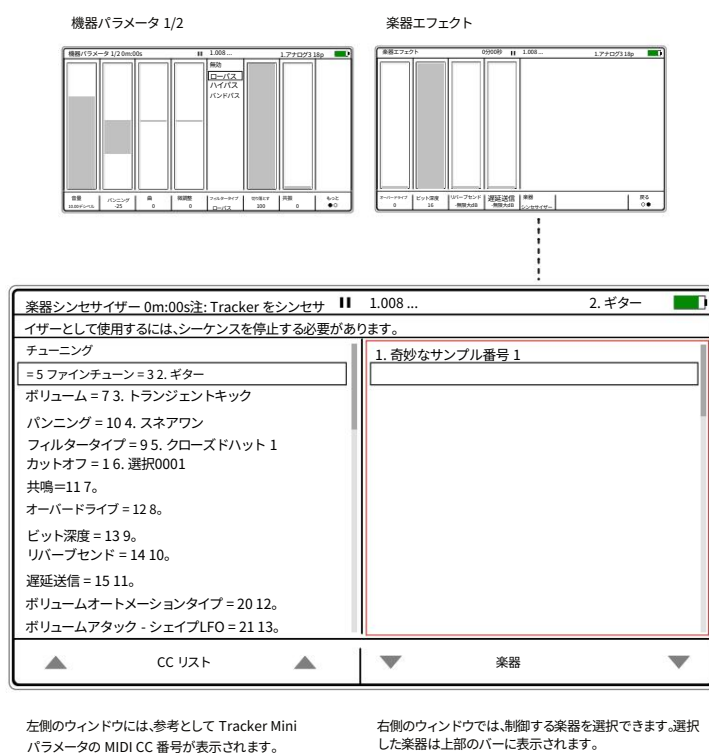
ノート

Polyend Play との統合は Play のコントロールをマッピングするための組み込み機能ですが、インストール パラメータ ページからアクセスできるインストール シンセサイザーでは他の MIDI コントローラも使用できます。

楽器シンセサイザーモード

2

[2]または[メニュー]から機器パラメータページを選択します。
楽器シンセサイザー。[その他]、[楽器シンセサイザー]の順にクリックしてアクセスします。



MIDI シンセサイザー モードの使用に関する注意事項:-

- 外部デバイスは、MIDI シンセサイザー CC コントロールと Tracker Mini の一般的な MIDI 構成 (チャンネルなど) と一致するように構成する必要があります。
- MIDI シンセサイザーとして使用するには、Tracker Mini のシーケンサーを停止する必要があります。
- 楽器シンセサイザーモードページは操作するために表示されます。最後に選択した楽器が、外部コントローラーからのシンセサイザー制御に使用されます。

11MIDI

ノート

■ MIDIシンセサイザーの設定

1. 外部デバイスがMIDI CCを設定するように設定されていることを確認します。
MIDI シンセサイザー ページでの Tracker Mini CC 割り当て。また、MIDI 構成が一致していること (たとえば、同じ MIDI チャンネル)。
2. 外部コントローラーを Tracker Mini に接続します。たとえば、MIDI 入力接続とデバイス間の MIDI ケーブルを使用します。Tracker Mini は、MIDI ドングルを使用して MIDI 5 ピン DIN とミニ ジャックを変換します。
3. Tracker Miniのデフォルトとして設定されているCC構成のリファレンスを取得するには、[2]を押して機器パラメータページ1に移動するか、[メニュー]を使用します。
4. 8番目の画面ボタンである[詳細]を押して、インストールメントエフェクトページを表示します。
5. [楽器シンセサイザー]画面ボタンを押します。
6. CC は参照として左側のウィンドウに表示されます。これはガイドとしてのみ表示されるため、このページ ウィンドウでは選択できません。
7. MIDIから送信先として楽器を選択するには
コントローラーとシンセサイザー楽器として、右側のウィンドウをスクロールして目的の楽器を選択します。これは一番上の行にも表示されます。
8. リストは画面ボタンでスクロールできます。ウィンドウが
選択され、赤く強調表示されたら、(上) と (下) または [+] / [-] ボタンを押します。
9. 外部 MIDI コントローラーで制御すると、楽器のパラメーターが調整されます。変更は楽器のパラメーター表示にリアルタイムでアニメーション表示されます。

ノート

シンセサイザーモード - MIDI CC 構成

CC # 機能	CC # 機能
5 曲	83 カットオフ自動化タイプ
3 微調整	84 カットオフ - アタック - シェイプ LFO
7 音量	85 カットオフ - ディケイ - スピード LFO
9 フィルタータイプ	86 カットオフサステイン
1 切り落とす	87 カットオフリリース
11 共振	88 カットオフ金額
12 オーバードライブ	102 ウェーブテーブルポジションオートメーションタイプ
13 ビット深度	103 ウェーブテーブル ポジション - アタック - シェイプ LFO
14 リバーブセンド	104 ウェーブテーブル ポジション - ディケイ - スピード LFO
15 遅延送信	105 ウェーブテーブルポジションサステイン
20ボリュームオートメーションタイプ	106 ウェーブテーブルポジションリリース
21 ボリューム - アタック - シェイプ LFO	107 ウェーブテーブルの位置量
22 ボリューム - ディケイ - スピード LFO	108 細分化された位置自動化タイプ
23 ボリュームサステイン	109 グラニューラーポジション - アタック - シェイプ LFO
24巻発売	110 グラニューラーポジション - ディケイ - スピード LFO
25 ボリューム量	111 グラニューラーポジションサステイン
26 パンニングオートメーションタイプ	112 粒度位置リリース
27 パンニング - アタック - シェイプ LFO	113 粒度位置量
28 パンニング - ディケイ - スピード LFO	114 オートメーションタイプの微調整
29 パンニングサステイン	115 微調整 - アタック - シェイプ LFO
30 パンニングリリース	116 微調整 - ディケイ - スピード LFO
31 パンニング量	117 サステインの微調整
	118 ファインチューンリリース



12

パフォーマンスモード

パフォーマンスモードは、ライブやリアルタイムパフォーマンスを目的とした環境を作り出す Tracker Mini の特別な機能です。ライブギグで演奏したり、即興で演奏したり、ライブリミックス、パフォーマンス、オンザフライの創造性のスキルを披露したりするのに最適です。これらのバリエーションとパンチインエフェクトは、ライブパフォーマンス環境に楽しさと挑戦をもたらす、Tracker Mini を使用する際の創造性を広げます。パフォーマンスモードには、[メニュー] オプションからアクセスできます。パフォーマンスページには 12 個のエフェクトスロットがあります。パフォーマンスエフェクトは、デフォルトのパラメータ値からの定義済みオフセットを瞬間的または固定の変更として適用できるプリセットと考えてください。12 個のスロットに最大 21 個のエフェクトをロードできます。エフェクトスロットは (右) (左) ボタンで選択し、12 個のエフェクトから選択します。エフェクトごとに 4 つの値のオプションがあります。4 つのエフェクト値は、4 つの [+] / [-] ボタンを使用してトリガーされます。

完全な曲です。パフォーマンス モードでは、トラックのミュートも管理できます。トラック パターンは、パフォーマンス エフェクトや楽器の調整とリミックスして組み合わせることができます。これにより、ライブ パフォーマンスの包括的な基盤を作成できます。専用の「最上段」の値は、MIDI を使用して外部から制御することもできます。この MIDI オプションを使用して、エフェクト値とトラックパターンの選択を制御することもできます。パフォーマンス テンプレートは、デフォルトではグローバルに保存されます。ただし、これを「構成」メニューで設定して、プロジェクトごとに保存することもできます。

Perform は Tracker Mini に新たな次元をもたらす、曲やパターンのハンドヘルド「プログラミング」をよりライブ パフォーマンスや即興環境に取り入れます。

これらはパターンを再生するときや

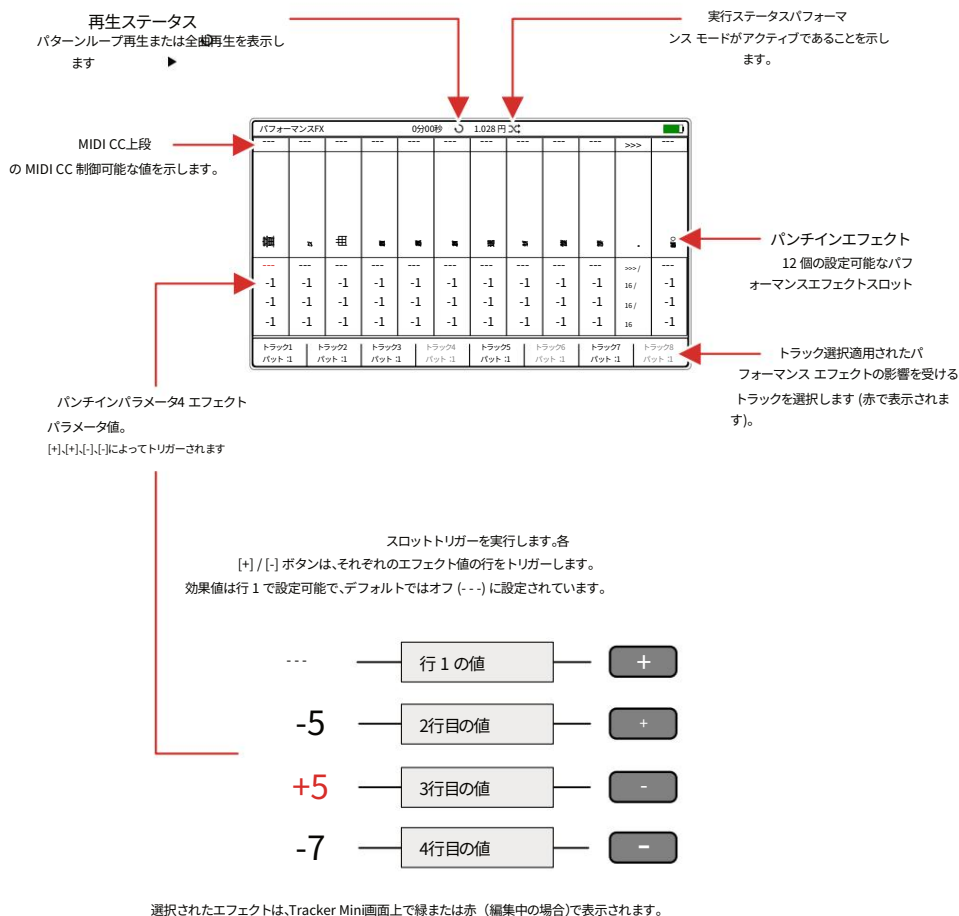
12パフォーマンスモード

12.1 パフォーマンスモードの概要

パフォーマンス モードでは、トラック、パターン、曲をリアルタイムで即興的にコントロールできるため、ライブ演奏時にバリエーションと面白さを加えることができます。これは通常、[メニュー] の [パフォーマンス] ページで処理されますが、MIDI 入力を設定してパフォーマンス パラメータを制御することもできます。

パフォーマンス モード[Menu]

を押してオプションにアクセスし、移動します。[Perform] オプションを選択すると、パフォーマンス モード画面が表示されます。パラメータの編集とエフェクトの構成は、[Rec] 録音モードで処理されます。パフォーマンス モードがアクティブな間は、パターン ページとソング ページを切り替えることができます。



記錄

REC モード[Rec]

を押すと、パフォーマンス設定を編集できます。選択範囲は赤く表示され、エフェクト選択の境界ボックスも赤く表示されます。パフォーマンスの Rec モードでは、エフェクトを設定したり値を編集したりできます。

[illegible]

12.2 実行 - クイックスタート

エフェクトが設定され、値が適切に設定されていると仮定すると、リアルタイムの即興演奏が可能になります。パフォーマンス エフェクトは、現在の設定からのオフセットとしてパラメーター値の変化を適用するものと考えてください。

■ パフォーマンスとライブで共演

1. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
2. [トラック1] - [トラック8]の画面ボタンを押して、再生するトラックを選択します。
エフェクトの適用をオン (赤) またはオフにします。選択された赤く点灯したトラックのみが、トリガーされたパフォーマンス エフェクトの影響を受けます。
3. [再生]を押してパターンを再生するか、[Shift] + [再生]を押して曲を再生します。
曲とパターンの再生を切り替えます。ディスプレイ ヘッダーには、パターンまたは曲の再生シンボルと、実行モード シンボルが表示されます。

パターンプレイ	0分00秒	↺	1.028 円	↗
曲の再生	0分00秒	▶	1.028 円	↗

4. エフェクトをパンチインするには:-
 - パンチインするエフェクトスロットを選択し、(左) (右)を押して移動します。
ターゲット効果列。
 - 4つの[+] [-] ボタンのいずれかを押して効果値を適用します
変更します。ボタンは上から下に、効果行の値を表します。
上の[+]は上段1を表し、下の[-]は下段4を表します。
 - [+] / [-]を使用してトリガーする列スロットと値を選択することで、複数のエフェクト値を同時に適用できます。
5. 一度押すと、効果は保持されます。効果をクリアするには、効果の行 1 の上部の [+] ボタンを押します。
一番上の行 1 は、デフォルト (効果オフ) を復元するために予約されています。一番上の行の値は変更できません。
6. 一時的に再生して値を即座に調整するには、[Rec] モードがオフになっていることを確認します。4 つの値のいずれかを変更するには、[+] / [-] を押したままにしてから、(上) または (下) を押します。
ボタンを放すと値は元の状態にリセットされます。
7. エフェクトはパラメータの現在の値にオフセットを適用します
影響を受けます。適用する値は、パラメータ行に記載されているとおりになります。たとえば、リード トラックまたはベース トラックのピッチ オフセットを設定します。
8. [Shift] キーを押しながら[トラックx] と画面ボタンを押してミュート/ミュート解除します。

12 パフォーマンスモード

12.3 トラックの選択

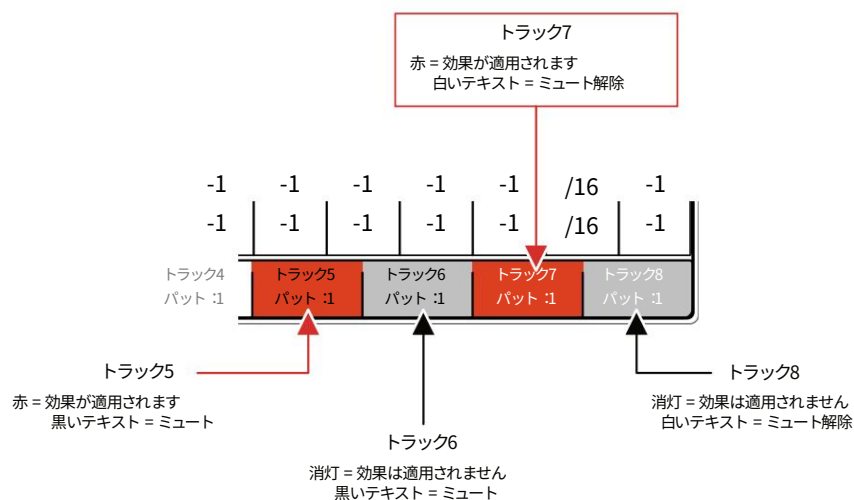
パフォーマンス モードでトリガーされたエフェクトは、選択したトラックにのみ影響します。これらは画面ボタンを使用して選択され、赤で表示されます。トラックは演奏ページ内からミュートすることもできます。

■ パフォーマンスエフェクトを適用するトラックの選択

1. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
2. [トラック1] から[トラック8] までを押します。これらは 8 つの画面ボタンで表されるボタンです。これにより、選択のオン/オフが切り替わります。
3. 選択されたトラックは画面のボタンラベルで赤く点灯します。
トリガーされたパフォーマンス効果は、選択したトラックにのみ適用されます。
消灯しているトラックは音は聞こえますが、効果は適用されません。

■ パフォーマンスページでトラックをミュートする

1. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
2. [Shift] + [トラック1] から[トラック8] (8 つの画面ボタンで表されます) を押します。これにより、ミュートのオン/オフが切り替わります。
3. ミュートされたトラックには、[Shift] キーを押したときの状態を反映したラベルが付けられます。
通常の表示では、ミュートされたトラック画面ボタンのテキスト ラベルは黒で表示され、ミュートされていない可聴トラックのテキストは白で表示されます。



パフォーマンスモード12

パート

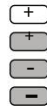
12.4 効果値を実行する

設定されたエフェクトにはそれぞれ、エフェクトの値を保持する 4 つのスロットがあります。これらは 4 つの [+] / [-] ボタンでトリガーされます。一番上の行はデフォルトの「オフ」として予約されており、他の 3 つの値は現在のエフェクト パラメータ値に対して相対的に設定されます。さらに、必要に応じて、外部機器からの MIDI CC 入力によって「一番上の行」の値を制御できます。

MIDI CC オプション
外部ギアにより制御されます。

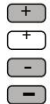
[+] / [-] は効果値をトリガーするために使用されます

値 1 - パッド行 1
選択した効果を「オフ」に設定します。



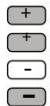
値 2 - パッド行 2

選択したトラックに対して選択したエフェクト値をトリガーします



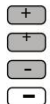
値 3 - パッド行 3

選択したトラックに対して選択したエフェクト値をトリガーします



値 4 - パッド行 4

選択したトラックに選択したエフェクト値をトリガーします



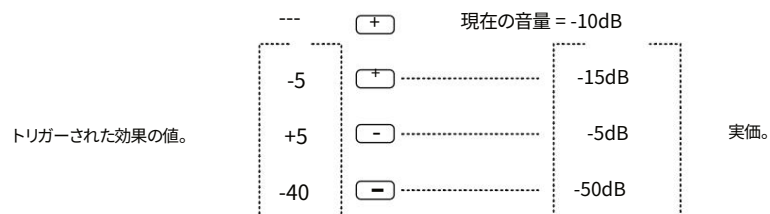
エフェクトを一時的に編集して再生する

[Rec]モードがオフの状態で、希望の行の[+] / [-]を押したまま、(UP)または(Down)を押します。値が変更され、一時的にエフェクトが適用されます。ボタンを放すと、値は元の値にリセットされます。

価値

値は、エフェクトの現在の設定に適用されるオフセットとして参照されます。最初の行の値オフセットは、デフォルトの状態にすばやく戻せるように、デフォルトではオフになっています。

たとえば、音量が -10dB に設定されている場合、トリガーされると値は各値ごとにオフセットされます。



■ トラックパターンの設定

1. 再生が停止しました。
2. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
3. [トラック1] から[トラック8] の画面ボタンを押しながら、(上) または (下) を押します。これにより、選択したトラックに割り当てられたパターンが選択されます。これらは、リアルタイム パフォーマンスやリミックス テクニックとして再生中に変更することもできます。

■ テンプレート保存動作の変更

1. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
2. 左側のウィンドウが赤くハイライト表示され、フォーカスされていることを確認します。(左) または (右) を押してウィンドウを移動します。ウィンドウの下に関連する画面キーを押して(上)または(下) に移動すると、メニュー ウィンドウが自動的に選択されます。
3. (上) (下)を押して、境界ボックスで「プロジェクト」をハイライトします。
設定オプション。または、左ウィンドウの下に関連する画面キーを押して(上)または(下) に移動します。
4. (上) (下)を押して、境界ボックスでハイライトします。
中央ウィンドウの「パフォーマンスプリセット」オプション。または、中央ウィンドウの下に関連する画面キーを押して、(上)または(下) に移動します。
5. 選択したパラメータ/設定を変更するには、[変更]を押します。使用可能なオプションをリストしたパラメータポップアップウィンドウが表示されます。
6. (上) / (下)または(上) / (下)画面ボタンを押して、
希望するオプションを選択します。「グローバル」設定ではすべてのプロジェクトの実行テンプレートが保存されますが、「プロジェクトごと」設定では個々のプロジェクトごとに保存されます。
デフォルトはグローバルです。
7. [適用] - 6番目の画面ボタンを押して選択を確定するか、[キャンセル] - 3番目の画面ボタンを押します。
変更せずに終了する画面ボタン。

12パフォーマンスモード

12.6 実行エフェクトリスト

Tracker Mini には 21 のパフォーマンス エフェクトがあり、12 個のエフェクト スロットのそれぞれに選択してロードできます。同じエフェクトを複数のスロットに適用できます。これらはエフェクトと呼ばれていますが、実際にはパラメーター値にバリエーションを適用するパラメーターを制御します。

効果 #	名前	範囲 / コメント
1	音量	-100 から +100 まで。 音量調整
2	パンニング	-100 から +100 ステレオポジション
3	曲	-48 から +48 半音。MIDI にも適用されます。
4	ローパスカットオフ	-100 から +100 まで。 フィルター周波数調整
5	ハイパスカットオフ	-100 から +100 まで。 フィルター周波数調整
6	バンドパスカットオフ	-100 から +100 まで。 フィルター周波数調整
7	リバーブセンド	-100 から +100 まで。 FXセンドレベル
8	遅延送信	-100 から +100 まで。 FXセンドレベル
9	サンプル位置	-100 から +100 まで。 オーディオサンプルの開始位置
10	サンプル終了	-100 から +100 まで。 オーディオサンプルの終了位置
11	サンプル再生	<<<>>> 後方、前方方向。
12	ボリュームLFOスピード	-28 から +28 まで。 LFO スピード
13	パンニングLFOスピード	-28 から +28 まで。 LFO スピード
14	LFO速度を微調整する	-28 から +28 まで。 LFO スピード
15	フィルターLFOスピード	-28 から +28 まで。 LFO スピード
16	グレイン/WT LFOスピード	-28 から +28 まで。 LFO スピード
17	ステップリピーター	オフ、16、12、8、6、4、3、2、1、1/2、1/3、1/4、1/6、1/8、1/12、1/16。
18	パターン再生モード	前進、後退、ラウンド、C1-C20 固定または事前定義されたアルゴリズム「C」再生モード
19	パターンの長さ	1-128 合計の長さ（すべてのトラック - 選択されているかどうかに関係なく）
20	ビット深度	-12 から +12 ビット深度調整
21	オーバードライブ	-100 から +100 オーバードライブ調整

12.7 リミックス

Tracker Mini は、トラックをオンザフライでリミックスできます。トラック ミキシングを適用するときに注目すべきテクニックが 2 つあります。まず、「パターン プレイ モード」エフェクトには、既存のパターンの定義済みシャッフルに基づいてパターン ミキシングを可能にする 20 個のカスタム アルゴリズム C1 ~ C20 があります。これは「カスタム プレイ モード」と呼ばれます。2 つ目は、曲を再生しながらトラックを手動でライブでリミックスできることです。どちらのテクニックもパフォーマンス モードで動作します。

カスタムプレイモード

■ カスタムパターン再生エフェクトの使用

1. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
2. [Rec]を押して記録モードを選択します。現在の値の行と境界ボックスは赤く表示されます。
3. エフェクト スロット間を移動するには、(左) または (右) を押します。
4. 選択したスロットにエフェクトをロードするには、(上)または(下)を押します。
「パターン再生モード」エフェクト。
5. 編集する行の [+]/[-] を押したままにして、(上) または (下) を押して特定のエフェクト行の値を変更します。Fwd = 前進、Rev = 後進、Rnd = ランダム オプション、および 'C' オプション。次の例を開始点として設定します。任意の C1-C20 値を選択できます。
 - パッド行 2 はエフェクト値の2行目です。C18 に設定します。
 - パッド行 3 は、エフェクト パラメータの3行目です。C19 に設定します。
 - パッド行 4 は、エフェクト パラメータの4行目です。C20 に設定します。
6. 他の「パターン再生モード」エフェクトを他のスロットに設定して、他の C1 ~ C17 カスタムプリセットをさらにカバーすることも可能です。
7. [Rec]を押して録画モードをオフにします。
8. [+]/[-] を使用して、選択したトラックの行をトリガーし、パフォーマンス スロットに設定されている 'C' アルゴリズムをアクティブにできるようになりました。また、[+]/[-] を押したまま行 1 を選択し、録音モード以外 のときに (上) (下) を押すことで、動的かつ一時的な変更を加えることもできます。[+]/[-] ボタンを放すと、この設定はクリアされます。

12パフォーマンスモード

ノート

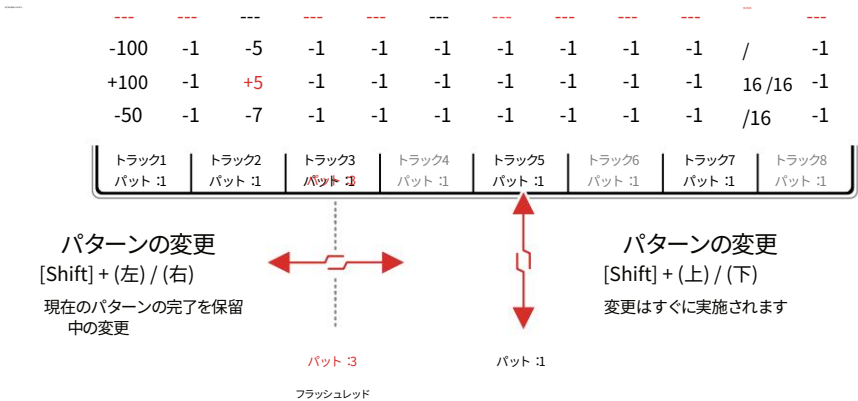
手動再生モード

■ パターンを手動で即座にリミックス

1. [メニュー]を押して、パフォーマンスモードの「パフォーマンス」ページを開きます。
2. [Rec]モードがオフになっていることを確認します。
3. [Shift] + [再生] を押して曲を再生します。曲の再生中にパターンをトラック間でリミックスできるため、曲に複数のパターンがあることを確認してください。実行アイコンはリミックスが可能であることを示します。
4. リミックストラックの再生:-
 - [トラックx] を押したまま、画面ボタンを押しながら (左) または (右) を押します。これにより、現在のパターンが完了すると、新しく選択したパターンが再生されます。パターンが赤く点滅し、変更の準備ができていることを示します。
 - [トラックx] を押したまま、画面ボタンを押しながら (上) または (下) を押します。これにより、選択したパターンがすぐに再生されます。
 - 1 つ以上の[Track x]、Screen ボタンを同時に押し続けると、複数のトラックのパターンを同時に選択できます。

4. パターンが再生され、最長のパターンがループ再生されます。
短いものはカットされます。

5. パフォーマンスモードを終了します。パフォーマンスモードで行った変更は

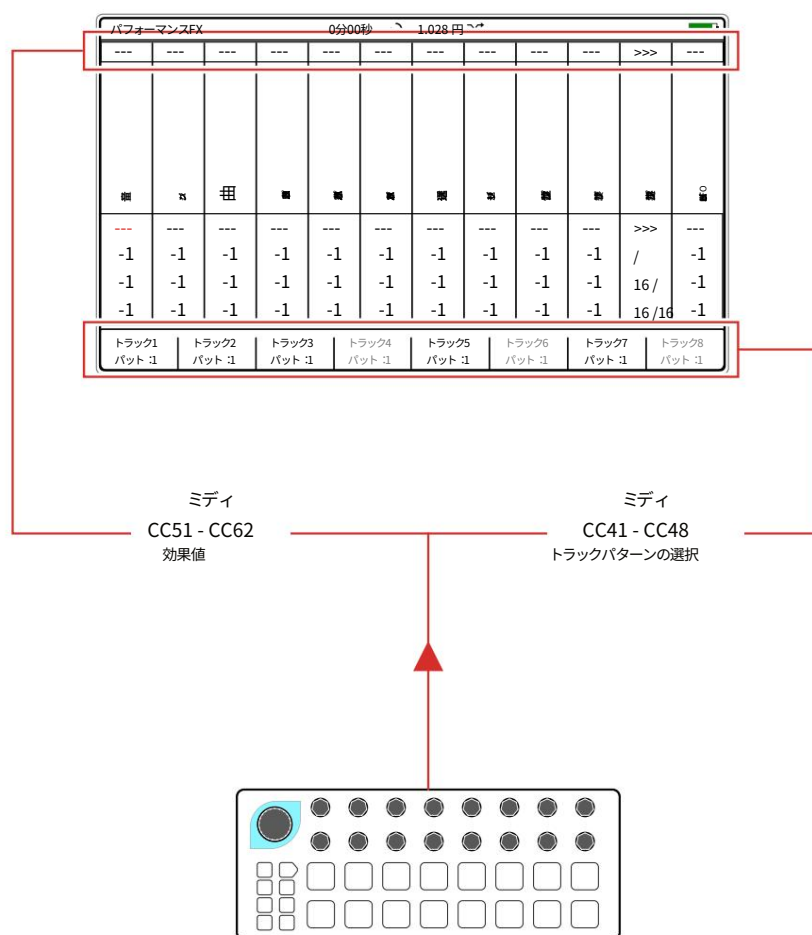


パフォーマンスモード12

ノート

12.8 MIDIによるパフォーマンスの制御

外部 MIDI コントローラーは、パフォーマンス モードでパフォーマンス エフェクトを制御するために簡単に割り当てることができます。MIDI 受信 CC は、12 個のエフェクト スロットと 8 個のトラック選択に対して事前定義されています。パフォーマンス エフェクトの一番上の行は、MIDI 受信値を表しています。



例: Beatstep は、エフェクト

値を設定する CC51 ~ CC62 を制御するロータリーで構成されています。これらには、パッドからトリガーされるプリセット CC 値も設定できます。コントローラーの CC 範囲は 0 ~ 127 で、エフェクトの範囲全体に反映されますが、範囲は異なる場合があります。たとえば、-100 ~ +100 のパン範囲は、0 ~ 127 の CC 値によって制御されます。

ロータリーは、CC41-CC48 を使用してトラックとパターンを選択するように設定することもできます。値はパターンを表し、パッドに割り当てることができるため、特定のパターンをトリガーできます。

受信 MIDI コントロール、クロック、チャンネル、トランスポートなど、特に受信 CC データが正しく受信されるようにするには、通信の MIDI 設定と定義された接続タイプが Config 設定で正しく設定されていることを確認します。

12 パフォーマンスモード

12.9 高度なパターン再生

最も簡単な方法は、[再生] を押してパターンの再生を開始および停止することです。
再生中に、いくつかのパターン変更をオンザフライで実行できます。
これは即興や演奏をするときに便利です。

■ プレイパターン - 復習

1. [1]を押すか、[メニュー]を使用してパターンページを選択します。
2. [再生]を押して現在のパターンを再生します。
3. [再生] を押すと、現在再生中のパターンを一時停止/停止します。
4. [Shift] + [1] を押してから [再生] を押して曲を再生します。
5. パターン ページ ビューでトラックをミュートまたはミュート解除するには、[Shift] + [トラック x] 画面ボタンを押し続けます。

■ パターンの再生 - 高度な再生

1. [1]を押してパターンページを選択します。
2. [再生]を押して現在のパターンを再生します。
3. パターンをオンザフライで順次変更するには:
 - [パターン]、1st Screen ボタン + (左) または (右) ボタンを押し続けると、新しいパターンが選択されます。これにより、現在のパターンの終了を待ってから新しいパターン選択に切り替わる、順次パターン変更が開始されます。キューされると、画面ボタンのパターン テキストが赤く点滅します。
 - [1] デフォルトで割り当てられたパターン + (左) または (右) ボタンを押し続けると、新しいパターンが選択されます。これにより、現在のパターンの終了を待ってから新しいパターン選択に切り替わる、順次パターン変更が開始されます。キューされると、画面ボタンのパターン テキストが赤く点滅します。
4. パターンを即座に変更するには:
 - [1] + (上)または (下)ボタンを押して新しいパターンを選択します。すぐにパターンの変更を開始します。
 - [パターン]、1st Screen ボタン + (上) または (下) ボタンを押して新しいパターンを選択します。これにより、パターンの変更がすぐに開始されます。
 - 新しいパターンを選択するには、[パターン]、1 番目の画面ボタン + [+] または [-] を押します。これにより、パターンの変更がすぐに開始されます。



13

システム

表面的には、このセクションは退屈な部分のように思えるかもしれませんが (多くの点でそれは真実かもしれませんが)、内容を見逃さないでください。

ファームウェアのアップデートなどは、まれにしか行われず、または一度限りのアクティビティと考えられていますが、少なくとも知っておくと役立つ要素もいくつかあります。困った状況に陥った場合に役立つヒントやアドバイスがいくつかあります。また、Tracker Mini を使用する際のハウスキーピングや適切な規律に関する役立つトピックもいくつかあります。

しかし、管理業務以外にも役立つヒントがいくつかあります。たとえば、画面イメージのキャプチャは見落とされがちな機能ですが、後で参照したり他の人と共有したりしたい設定を保存するのに役立ちます。画面の視覚スタイルとフォント、パッドの明るさを調整でき、個人の好みに応じて変更するオプションが用意されています。もちろん、一般的なファームウェア更新オプションもあります。

このセクションでは、Polyend のガイドラインと指示についても説明しますが、アップデートごとに変更される可能性があるため、ファームウェア リリースごとに Polyend のガイドラインと指示に常に従うことをお勧めします。現在のファームウェア バージョンは、起動画面とファームウェア構成ページで確認できます。ダウンロード可能なコンテンツとファームウェア アップデートにアクセスするには、デバイスの登録が必要です。登録は[Polyend.com](https://polyend.com)で行います。このセクションでは、システム全体の機能について説明するだけでなく、他のセクションでは説明されていないトピックもすべて網羅しています。

13 システム

13.1 デバイスの登録

Polyend がデバイスのサポートを提供し、将来のファームウェア アップデートにアクセスできるようにするには、Tracker Mini を Polyend Web サイトに登録する必要があります。

■ 登録 / サポート チェックリスト

- Polyend.com でアカウントを作成します。
- 関連するアカウント セクションでデバイス (Tracker Mini など) を登録します。
- アカウントでファームウェアのダウンロードにアクセスします。
- ライセンス情報はpolyend.com/licenses/でご覧いただけます。

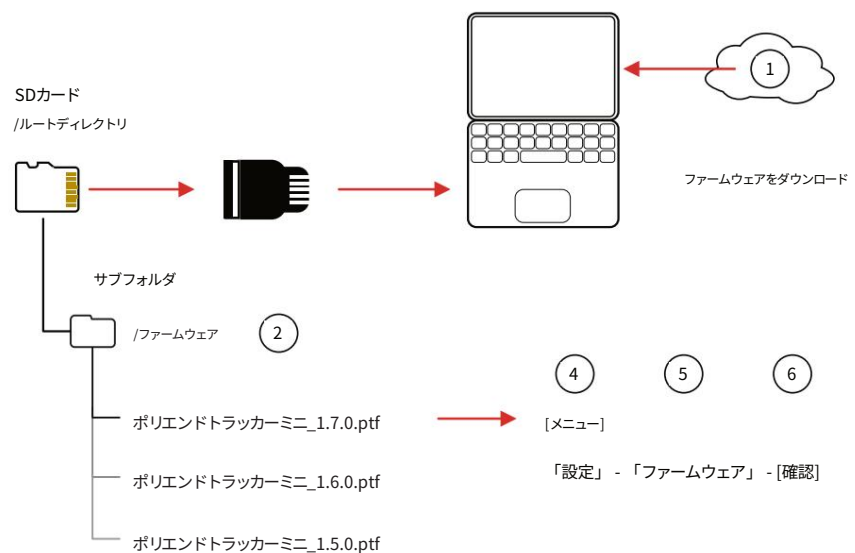
ノート

13.2 一般的なファームウェアアップデート

バグを修正したり、新機能を追加したりするために、Polyend からファームウェア アップデートが随時提供されることがあります。アップデートのプロセスはいくつかの方法で実行できます。アップデートを実行するときは、各アップデートに付属する Polyend の指示に従うことを強くお勧めします。ここでの指示は一般的なガイドです。

■ ファームウェアアップデート

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。Polyend に登録したアカウントから。
2. ダウンロードした .ptf ファームウェア ファイルを /Firmware フォルダにコピーします。このフォルダは SD カードのルート ディレクトリにあります。
3. SDカードをTracker Miniに挿入し、電源を入れます。
4. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
5. 「ファームウェア」メニューに移動します。中央のウィンドウで、インストールするファームウェア オプションを選択します。
6. [確認]、画面ボタンを押します。
7. ファームウェアがインストールされ、画面に表示されるプロンプトに従って操作します。インストールプロセスは通常 1 分未満です。
8. Tracker Mini は再起動しますが、更新が 100% 完了した後に手動で起動する必要がある場合は、オン/オフを押します。



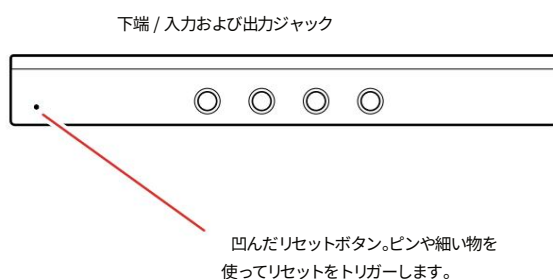
13 システム

13.3 緊急ファームウェアアップデート

ファームウェアのアップデートは、登録済みデバイスのポリエンド ポータルから入手できます。緊急時のために、背面パネルの裏側にリセット ボタンが用意されています。リセットは、アップデート方法に問題がある場合や Tracker Mini の問題を解決するために実行できますが、アップデートの通常のプロセスとして使用しないでください。

■ トラッカーMIDIとファームウェアのリセット

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。
Polyend に登録したアカウントから。
2. ダウンロードした .ptf ファームウェア ファイルを /Firmware フォルダにコピーします。これは SD カードのルート ディレクトリにあります。また、以前の更新ファイルがファームウェア フォルダに残っていることを確認します。
3. SD カードを Tracker Mini に挿入します。
4. ピンまたは細いものを使用して、内部リセット ボタンを押します。このボタンは、デバイスの下部の入力ジャックと出力ジャックの左側にあります。
5. Tracker Miniはリセットされ、SDカード上のファームウェアフォルダを検索します。
Tracker Mini を動作状態に戻すために、ランダムなファームウェアが選択され、インストールされます。インストール プロセスは通常 1 分未満で完了します。



リセット オプションは、Tracker Mini でロックアップやフリーズが発生した場合に便利です。このような状況では、新しい OS をダウンロードする必要はありません。 / firmware フォルダに、一連の公式で既知の正常なファームウェア リリースを保存しておくことをお勧めします。たとえば、1.5.0.1.6.0.1.4.0 などです。こうすることで、問題が発生した場合に手順 4 ~ 5 を実行でき、既知の状態からランダムに更新が実行されます。その後、「config」メニューで最新バージョンを選択して手動で更新できます。

13.4 設定のリセット。

設定の変更によって問題が発生し、元に戻すことができない場合があります。たとえば、適用した MIDI 設定をリセットする必要がある場合があります。設定全体をデフォルトにリセットできます。これは、設定メニューで実行します。

■ 設定をリセットする

1. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
2. メインメニューリストで、画面ナビゲーションボタンを使用して「ファームウェア」オプションを選択します。
3. ファームウェアサブメニューで「構成のリセット」を選択します。
4. [適用] (6 番目の画面) ボタンを押し、画面の指示に従います。以前に変更した設定はすべてデフォルト値に戻ります。

13 システム

13.5 ユーザー インターフェイス スタイル。

ノート

ディスプレイとパッドのスタイルを変更する機能は、構成設定で利用できます。これは、さまざまな環境で作業する場合に便利であり、基本的には個人の好みに基づいています。

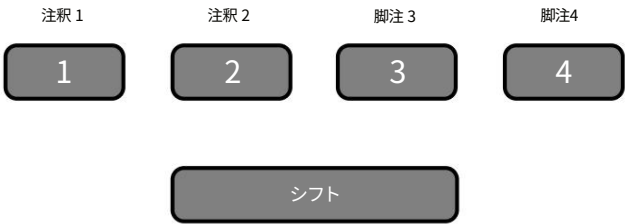
■ ユーザーインターフェーススタイルの変更

1. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
2. 画面ボタンを使用して「一般」メニュー オプションに移動します。
3. 中央のサブメニューには、3 つのユーザー インターフェイス要素があります。
 - ディスプレイの明るさ。オプションは高（デフォルト）、中、低です。
 - 表示テーマ。オプションはオリジナル（デフォルト）またはモノクロです。
 - 表示フォント。テキストのフォント。オプションはオリジナル（デフォルト）または新規です。
4. 設定を変更するには、画面ボタンまたは矢印キーを使用して、目的のサブメニュー オプションを強調表示します。
5. [変更] を押して、6 番目の画面ボタン オプションを選択します。上記のように利用可能なオプションが表示されます。画面ナビゲーションまたは矢印を使用して、目的のオプションを選択します。
6. [適用]、6 番目の画面ボタンオプションを押して選択を確定します。
7. 希望の設定が画面に表示されます。

13.6 割り当て可能な機能ボタン

Tracker Mini には、操作モードとそのページにすばやくアクセスするために使用される 4 つの割り当て可能なボタンがあります。各物理ボタンには 2 つのページを割り当てることができ、直接アクセスすることも、Shift キーを使用してアクセスすることもできます。割り当ては、[Fn ボタンの割り当て] の [構成] メニュー オプションにあります。

デフォルトのボタン割り当て



ボタンコンボ機能		ボタンコンボ機能	
注釈 1	パターン	シフト+Fn1	歌
注釈 2	機器パラメータ	シフト+Fn2	サンプルローダー
脚注 3	サンプル再生	シフト+Fn3	ファイル
脚注 4	マスター	シフト+Fn4	設定
未割り当て	実行する	未割り当て	サンプルエディター
未割り当て	ゲーム	未割り当て	サンプルレコーダー

■ ファンクションキーの割り当ての編集

- [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
- 画面ボタンを使用して「Fn ボタンのバインド」オプションに移動します。
- 中央のサブメニューに、8 つの割り当てが表示されます。目的のサブメニュー内の強調表示されたオプションを変更するには、(上)および(下)画面ボタンまたは D パッド ナビゲーション ボタンを押します。
- [変更]、6 番目の画面ボタン オプションを押します。使用可能なページ オプションが表示されます。画面 ナビゲーションまたは D パッド ナビゲーション ボタンを使用して、目的のオプションを選択します。
- [適用]、6 番目の画面ボタンオプションを押して選択を確定します。
必要に応じて、[キャンセル]オプションを使用することもできます。
- 選択した機能ボタンに希望の選択内容が割り当てられます。
これは、4つの物理ボタンを直接使用するか、[Shift] ボタンと併用する場合に利用できます。

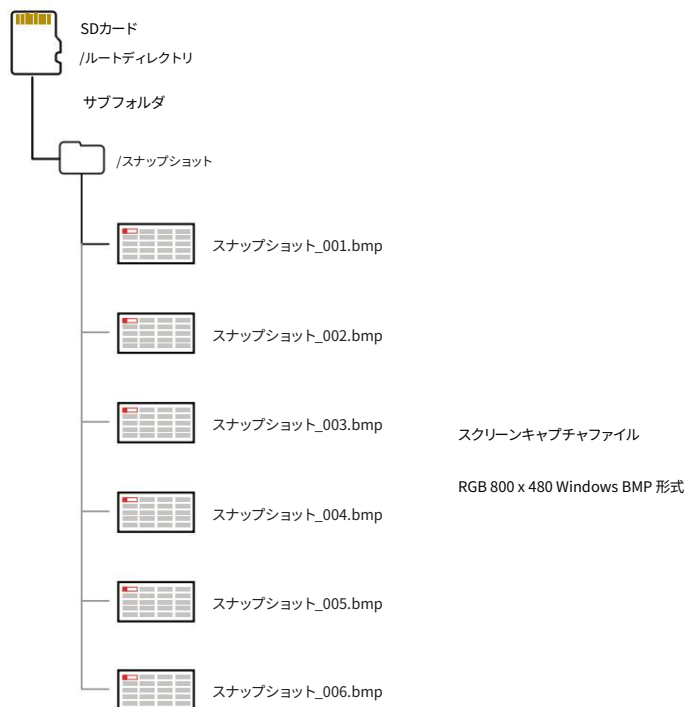
13 システム

13.7 スクリーンキャプチャ

現在表示されているページから画面イメージをキャプチャする機能は、Tracker Mini に組み込まれた機能です。

■ 現在の画像のスクリーン キャプチャ

1. キャプチャするページを選択します。
2. [Shift] キーを押しながらオン/オフ ボタンを押します。これは、ユニットの上端にある電源オン ボタンです。この操作では、キャプチャが完了したことを示す視覚的または聴覚的な確認は行われません。
3. 画面がキャプチャされ、.BMPとしてSDカードに保存されます。
スナップショット フォルダー内の画像ファイル。画面キャプチャの実行中は、コントロールの応答に若干の遅延が生じる場合があります。

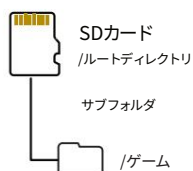


13.8 ゲーム

Tracker Mini は NES ROM ゲームを実行できます。コレクションはすぐに利用できるように提供され、SD カードのゲーム フォルダに保存され、「ファイル」オプションからアクセスできます。NES ROM ファイルはオンラインで見つかりますが、一部には互換性とパフォーマンスの問題がある場合があります。オンラインの一部のコミュニティでは、Tracker Mini で使用できるさまざまなゲームをテストしています。その他の NES ROM ファイルを SD のゲーム フォルダにロードしてアクセスします。

■ ゲームへのアクセス

1. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
2. 8番目の画面ボタンの[ゲーム]を押します。これにより、SDカードの/ゲームフォルダにある利用可能なゲームのリストが表示されます。
3. 画面の（上）（下）ボタンまたは（上）または（下）ボタン。
4. ゲームサウンドのオン/オフを切り替えるには、7番目の画面ボタンの[ゲームサウンド]を押します。
5. 8番目の画面の[開始]ボタンを押して、ハイライトされたゲームを開始します。
6. 操作方法はゲームによって異なります。一般的なキーは制御用のコマンドは次のとおりです:-
 - ナビゲーション用の（上）、（下）、（右）、（左）D パッド ボタン。
 - コントロール用の[A]と[B]、第 1画面と第 2画面のボタン。
 - [Sel Start]、8番目の画面ボタン、選択/開始。
6. ゲームを終了するには、上部のオン/オフボタンを押します。



追加の互換性のある .nes ファイルは Web からダウンロードでき、/Games フォルダーに配置すると Tracker からアクセスできるようになります。

デフォルトのゲーム リスト (.nes)

別人格
 追跡
 ラン
 芝刈り機
 ウタコ
 ズーム秘書

13 システム

13.9 SD カードの互換性とバックアップ

ノート

Tracker Mini で使用するために、バックアップを取るか、予備の SD カードを用意しておくことをお勧めします。SD の互換性に関する次の情報は重要です:-

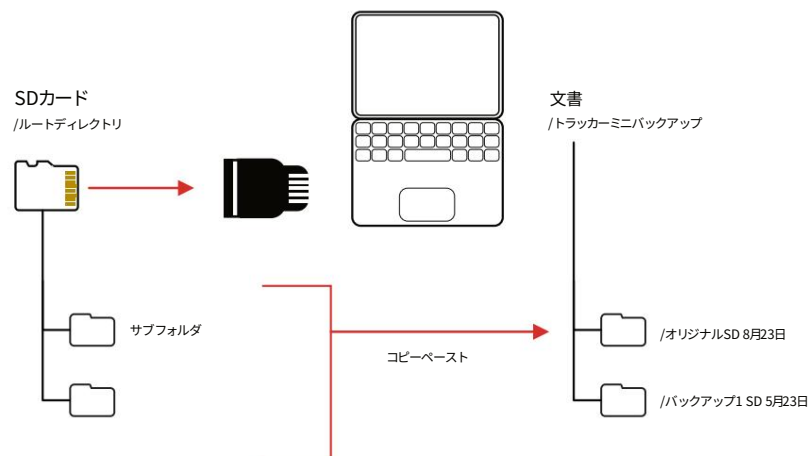
- Tracker Mini には 16GB の SD Micro SD カードが付属しています。より大きなサイズの SD カードも使用できます。付属の SD カードは、Sandisk Ultra、Micro SD、16GB、HC1 A1 です。
- カードのフォーマットは FAT32 MBR (マスター ブート レコード) である必要があります。その他の形式は認識されません。
- 実行されたプロセスに基づいて、Tracker Mini によっていくつかのフォルダーとサブフォルダーが作成されます。たとえば、サンプル フォルダーは、ファイルが 100 個に達すると分割されます。
- Tracker Mini は SD カードをリアルタイムで使用するため、SD カードが取り付けられていないと機能しません。SD カード上のフォルダー/ファイル構造が間違っていると、Tracker Mini に問題が発生することもあります。
- 「ワークスペース」フォルダなど、隠しフォルダがいくつか存在します。バックアップ用に SD カードの複製コピーを作成することをお勧めします。また、Tracker Mini が起動せずクラッシュした場合は、元のフォルダ/ファイル構造を完全に復元するか、バックアップ SD カードを使用することをお勧めします。
- Tracker Mini には、ほとんどの Mac / PC で使用できる SD カード USB リーダーが付属しており、ファイルの転送に役立ちます。
- Polyend は通常、プレリリース ファームウェアをオープン ベータとして提供します。これは新しい機能について早期に洞察を得るのに最適ですが、定義上、ベータ リリースには固有の問題があります。ベータバージョンはバグや機能のテストにのみ使用し、ライブ ギグや重要な本番環境では使用しないでください。

ヒント: SD カードは、さまざまな機器でのパフォーマンス レベルが悪名高い場合があります。これは主に、利用可能な速度と仕様が多岐にわたるためです。機器メーカーは、すべての SD 仕様やメーカーの製品をテストしているわけではなく、実際にテストすることもできません。したがって、機器メーカーが機器に供給する SD カードの種類にできるだけ近づけることをお勧めします。少なくとも、この SD カードの種類は、デバイス メーカーとユーザー コミュニティによってデバイス自体で徹底的にテストされていることがわかっています。

ノート

■ SDカードのフォルダとファイルのバックアップ

1. Tracker Mini を初めて操作するときに、元の構造を保存するために、最初のタスクとしてこれを実行することが推奨されます。また、時間の経過とともに作成されるプロジェクトとファイルを保存するために、定期的なバックアップも重要です。
2. 互換性のあるSDカードリーダーまたは付属のUSB SDアダプターを使用してSDカードをPCまたはMacに接続します。
3. ファイル マネージャー (PC/Mac オペレーティング システムによって異なります) を使用して、ドキュメント フォルダーに「Tracker Mini Backup」フォルダーを作成し、各バックアップのサブフォルダー (例: 「Original SD Aug23」、「Backup1 SD May23」) を作成します。バックアップ フォルダーに日付で名前を付けることをお勧めします。
4. SDカードのルートディレクトリにあるすべてのフォルダを選択し、PC/Mac クリップボード。
5. コピーしたフォルダーを、特定のバックアップの「Tracker Mini Backup」サブフォルダーに貼り付けます。
6. 通常の操作のために SD カードを Tracker Mini に戻します。



13システム

13.10 16進オプション

クラシック トラッカーでは、通常、16 進数形式が使用されます。これは、特に現代では馴染みのない人にとっては少し難しいかもしれません。そのため、10 進数形式がデフォルトとして使用されます。ただし、よりノスタルジックなユーザーにとっては、16 進モードでの番号付けもオプションです。

■ 10 進数と 16 進数の表示を切り替えます。

- 1. [Shift] + [4] キーを押すか、[メニュー] を使用して「構成」メニューを選択します。
- 2. (上)または(下)ボタン、第 1画面ボタン、および第 2画面ボタンを押して、「一般」メニューに移動します。(上)(下)ボタンも使用できます。
- 3. 中央のウィンドウペインで、(上)または(下)を押して、4番目と5番目の画面に移動します。
ボタンを使用して、「番号付けモード」オプションに移動します。矢印キーを使用して中央のペイン内を移動できます。
- 4. 6番目の画面の[変更]ボタンを押します。変更するオプションが表示されます。
- 5. (上) または (下) を押して、ステップ 0 から始まる標準の 10 進数を使用する「10 進数、0 からのステップ」、10 進法が使用されステップが 1 から始まる「10 進数、1 からのステップ」、およびクラシック トラッカー ビューの「16 進数」オプションを選択します。
- 6. [適用]、6番目の画面ボタンを押します。

16進数から10進数への変換

16進数	1	2	3			4	5	6		7	8	9	A	B	C	D	E	F						
12月	1	2	3			4	5	6		7	8	9	10	11				12	13	14	15			

13.11 公式仕様

オーディオ入力:

- アンバランスステレオ、TS (チップスリーブ)
- ライン入力:
 - オーディオ入力インピーダンス: 29 k Ω インピーダンス。
 - 入力レベル: 8.2 dBu ピーク
 - 信号対雑音比: 90 dB。
- マイク入力:
 - マイク入力インピーダンス: 2.9 k Ω インピーダンス
 - 入力レベル: 8.2 dBu ピーク。

オーディオ出力

- ライン出力:
 - 出力レベル 9 dBu ピーク (10k オーム負荷時)。
 - 信号対雑音比: 97 dB。
- ヘッドフォン出力:
 - 出力レベル: 17.6 dB (16k Ω 負荷時)
 - 信号対雑音比: 98 dB。



14

索引

14インデックス

- ワンショットプレイモード 118、120、122、126、134
- あ
 - ステップの追加 66
 - 115 の
 - 集合デバイス 212
 - アンプ 202
 - アーム90
 - アルペジエーター 152
 - オーディオ編集 199
 - オーディオエフェクト 200
 - オーディオ入力 285
 - オーディオ出力 212
- B
 - バックアップ 288
 - バックワードループ120
 - バンドパス168
 - ベースブースト240
 - ビット深度 172
 - ビットクラッシャー 203
 - 明るさ 284
- C
 - チャンス 150
 - コード 94
 - コーラス 203
 - コンプレッサー 204
 - 構成40、46
 - コピー 8、58、76
 - 作物 202
- だ
 - Dパッド8、10～11
 - 遅延 170、203、234
 - 37を削除
 - ステップの削除 67
 - 武装解除 90
 - ディスプレイテーマ 284
 - 重複パターン 56
- え
 - 編集手順 67
 - 効果 109、232
 - 封筒111、115
 - EQ 241、249
 - 均等スライス 124
 - イコライザー 204～206、241、249
 - ユークリッドパターン 84-85
 - パターン56を展開
 - 輸出 194、197
- ふ

フェードイン 211	計測自動化 111
フェードアウト 211	楽器ボタン8
ファイル 285	機器パラメータ 96, 104-106
79〜81、84、86、89を記入	反転 59
フィルター 163	け
ファインチューン 165	キーボード 36
ファームウェアアップデート 281-282	ら
フランジャー 204	LFO 111〜112、161〜165
フォント 284	LFOシェイプ112
フォワードループ120	LFOスピード 113
機能ボタン 12, 285	リミッター 204、208、238
FXの説明 138	ライン入力 184
FXタイプ100	ライブ録音 89、91
FX1 ボタン 8	ロード35
FX2 ボタン 8	ループ121
グ	ローパス 167
ゲーム 287	低品質サンプル 45
グローバルミキサー182	ま
粒状 131	手動記録 73
H	手動スライス 124
ハイパス169	マスター180
.	マスターページ 180
輸入機器 45	メトロノーム 40、62
挿入手順 67	マイク入力 186

14インデックス

マイクロSDカード7	パターン52~54,58,60
マイクロチューン 144	パターンの長さ 55
ミディ 249	パターン番号55
MIDI CC 入力 258,261,263,266	パターンビュー 62,64
MIDI CC 出力 255	効果値を実行する 269
MIDI 設定 247	エフェクトを実行する 272, 276
MIDI 定義 246	ピンポンループ120
MIDI楽器 252, 255	プレイ8
MIDI メッセージ 176	プレイモード 117
MIDIシンセサイザー260	曲を演奏する 226
MIDI ベロシティ 254	ポリフォニー94
<small>い</small>	位置 159,164
なし 140, 142	電源オン9
ノーマライザー 202	プレビュー 73,75
注92-93	トラックのプレビュー 228
ノートボタン8	プロジェクト33~34,38,40
お	プロジェクトマネジメント 35
オフ 141,143,145	<small>質問</small>
オーバードライブ 166, 203	クオンタイズ90
ポ	クイックリファレンスコマンド 20~21
ページマップ 30	QWERTYキーボード 17,29
パンニング 143,145,162	R
貼り付け58	ランダム 154, 156

REC8 録画	シフト8
オーディオ録音 188	シュリンクパターン57
録画モード 72	スライス 160
録画オプション 90	ソングモード 219
レンダリング94、192-196	スペース 240
リセット 282	ステップFXリファレンス139
リバーブ 171、236	ステップジャンプ 77-78
リバース202	スイング147、149、151
逆サンプル 158、174	シンセサイザーモード 261
ロール 151	T
ス	タップテンポ38
サンプルエディター 199	テンポ 38-39、146、148
サンプルエディターエフェクト 201	タイムストレッチビート210
サンプルフォーマット 187	タイムストレッチノート210
サンプル再生 117	トラックミキサー 181
サンプリング 189	トラッカーレガシーファイル 283、285
彩度 240	トラック16、61、65
35〜36 を保存	トランジェントスライス 124
35を節約	曲 173
画面ボタン 6、8、54	<small>あなた</small>
スクリーンキャプチャ 286	USB212 ケーブル
SDカード 288、291	USBパワー7
楽器の共有 134	ユーザーインターフェイススタイル 284

14インデックス

五

第142巻、第157巻、第161巻

わ

ウェーブテーブル 126、134

ワークフロー 19

WTスムーザー129、209

Copyright © 2024 by Polyend

All rights reserved. This book or any portion thereof may not be reproduced or used in any manner whatsoever without the express written permission of the publisher except for the use of brief quotations in a book review.

March 2024 - Tracker Mini OS 1.1.0 Rev 1

Manual Produced in the United Kingdom

by

www.synthdawg.com

Synthdawg



