

Polyend Tracker Essentials

A Collection of Essential References
for The Polyend Tracker



Overview

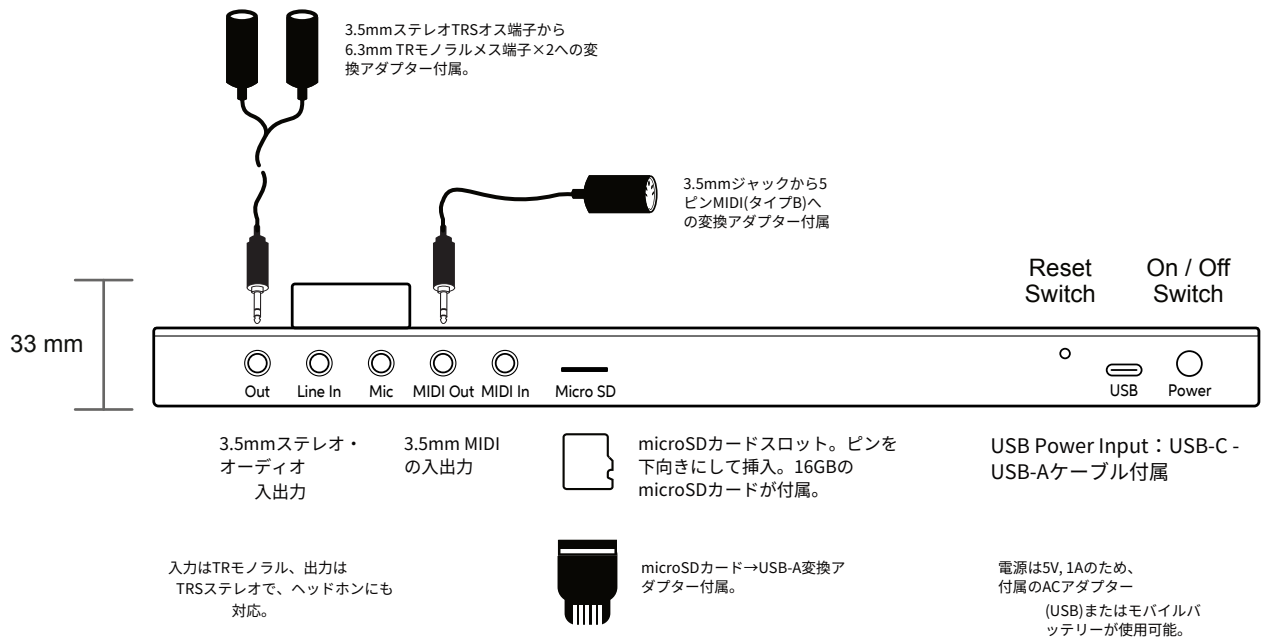
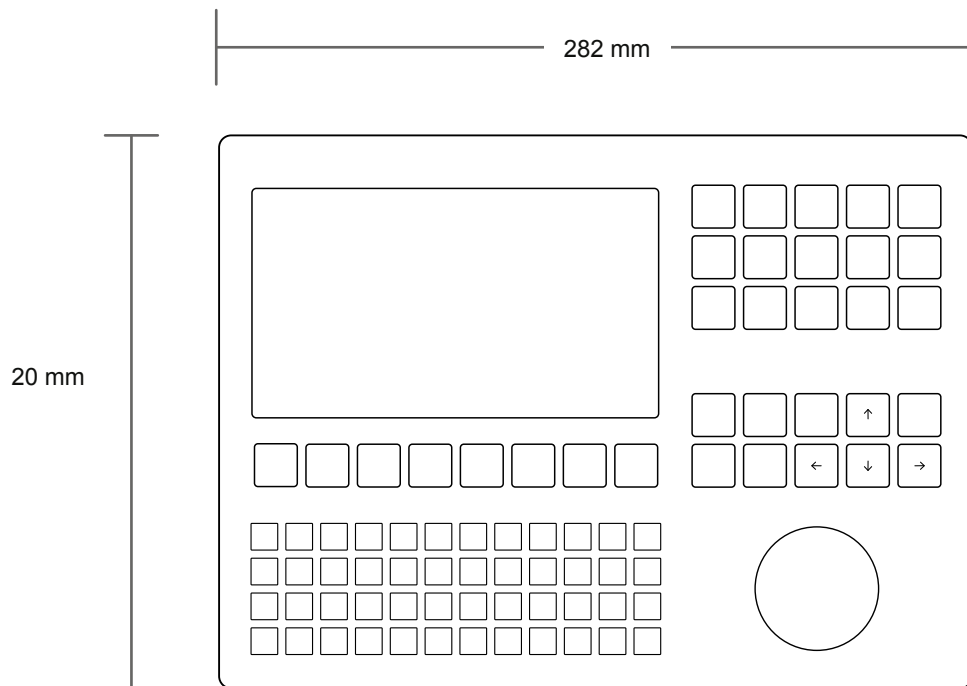
Polyend Trackerは、クラシックなソフトウェア音楽アプリケーションをハードウェアで実現した現代的な製品です。トラッカーは80年代後半、主にゲーム機上での音楽制作ツールとして登場し、90年代にはパソコン上でも人気を博しました。トラッカーとは、通常サンプルとそれに紐づくパラメーターをトリガーする、直線的な音符の連なりを組み立てるツールです。一般的なDAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)とは異なり、トラッカーは基本的にトラックを上から下へ再生します。Polyend Trackerは、選択したノート・ステップをループ再生することも可能です。トラッカーは一般にニッチな愛好家コミュニティを持つに留まり、他のDAWほどの人気を得ることはありませんでした。Polyend Trackerは、この関心を再び呼び起こし、トラッカーの作曲機能を現代的で親しみやすい形で提示しています。この一風変わったプログラミングスタイルの音楽制作に惑わされないでください。奇妙に見えるかもしれませんが、実はとてもパワフルで創造的な制作アプローチを提供します。

Polyend Trackerは、このヴィンテージなアプリケーションを、8つのシーケンストラックと多彩なエフェクト、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、モダンでスタイリッシュな筐体で提供します。小型で消費電力も低く、Trackerはポータブルな『オールインワン』ワークステーションとして理想的です。機能セットは幅広く、レトロゲームやラジオといった、興味深く意外性のある要素も含まれています。Trackerの操作自体は特に難しくありませんが、独特で馴染みの薄い基本コンセプトとワークフローのため、最初は少し戸惑い、習得に時間がかかるかもしれません。これは音楽制作における一風変わった視点かもしれませんが、それこそが楽しさの理由です。本ガイドは、学習の高速化と、本機の性能を最大限に引き出すことを目的としています。いつもの通り、Synthdawgのノートブックスタイルにより、あなた自身のメモを書き加え、このガイドブックを自分だけのものにすることができます。Trackerの旅は一風変わっていますが、楽しく、パワフルな音楽制作機であり、やりがいのある結果をもたらしてくれます。お楽しみください。

Tracker Essentials

Hardware Overview

ステレオ・オーディオ出力はヘッドホン出力も兼ねる。



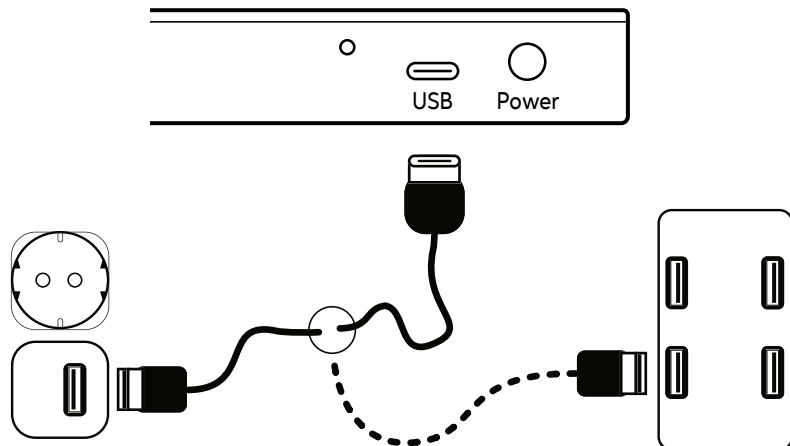
Start Up

Trackerは低消費電力のため、付属のACアダプター(USB)またはリチャージ可能なモバイルバッテリーから給電できます。Trackerを再起動すると、直前に開いていたプロジェクトが再度開かれます。

■ TRACKERの電源オン / オフ

1. 付属のUSB-C電源ケーブルでTrackerと付属のUSBプラグを接続します。またTrackerはポータブルUSBバッテリー*でも動作可能です。Trackerは5V, 1A定格の電源を使用します。
2. Trackerを動作させるには、SDカードが正しく取り付けられていることを確認してください。
3. 背面左側(上から見て)にある小さな電源ボタンを素早く押します。Trackerが起動し、直前のプロジェクトが再度開かれます。
4. 電源を切るには、背面左側(上から見て)にある小さな電源ボタンを、タイマーバーが終わるまで長押しします。Trackerの電源が切れます。

電源は付属のACアダプター(USB)から5V, 1A。

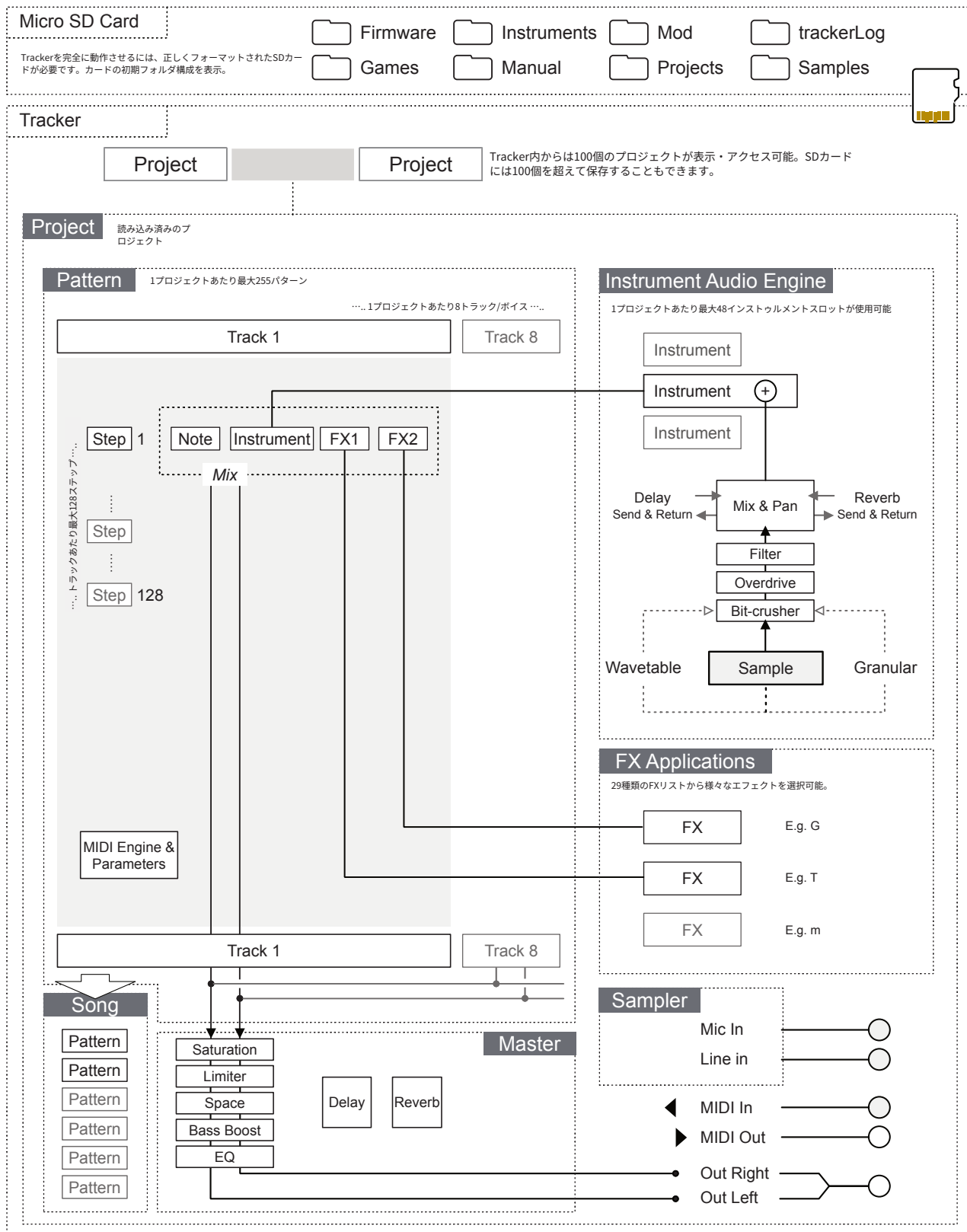


またはモバイルバッテリーを使用。
起動時の瞬間電流は約1.2A、通常状態では約0.5A

* Polyendはスマート機能のない標準的なモバイルバッテリーの使用を推奨しています。インテリジェント/スマート機能付きのモバイルバッテリーやPC/Macの電源には、Trackerが必要とする継続的な給電を妨げる機能が搭載されている場合があります。USB-CからUSB-Bへのケーブルが付属します。また、後期のTrackerモデルではUSB-CからUSB-Cのケーブルも使用できます。

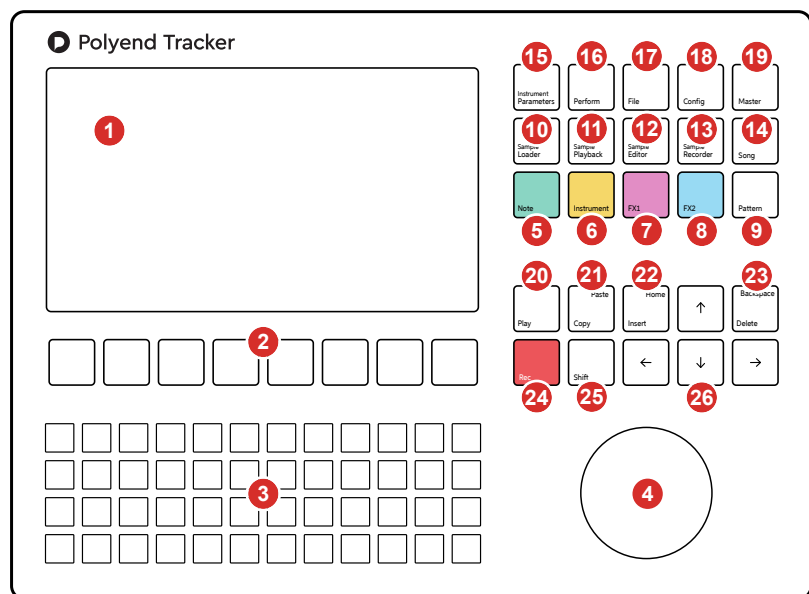
Tracker Essentials

Tracker Audio Structure



- 1 LCD Display : 7インチ、LCD TFT、800×480ディスプレイ。
- 2 Screen Buttons : [Screen buttons]は各ボタンの上に表示される機能に応じて変化します。
- 3 Grid Pads : 4×12のシリコン製多機能[PADS]グリッド。
- 4 Jog Wheel : ナビゲーションとパラメーター調整に使用するロータリー(Jog)ホイール。
- 5 Dedicated Note Button : ステップの[Note]要素を選択します。
- 6 Dedicated Instrument Button : ステップの[Instrument]を選択します。
- 7 Dedicated FX1 Button : ステップの[FX1]のエフェクトを選択します。
- 8 Dedicated FX2 Button : ステップの[FX2]のエフェクトを選択します。

- 9 Dedicated Pattern Button : [Pattern]モード／ページを選択します。
- 10 Sample Loader Button : [Sample Loader]でサンプル選択用のブラウザを開きます。
- 11 Sample Playback Button : [Sample Playback]で再生オプションメニューを開きます。
- 12 Sample Editor Button : [Sample Editor]でエディターオプションを開きます。
- 13 Sample Recorder Button : [Sample Recorder]モード／ページを選択します。
- 14 Song Mode Button : [Song]モード／ページを選択します。



- 15 Instrument Parameter Button : [Instrument Parameter]オプションを開きます。
- 16 Perform Mode Button : [Perform]モード／ページを選択します。
- 17 File Button : [File]の管理オプションを選択します。
- 18 Config Button : [Config]オプションを開きます。
- 19 Master Button : マスターエフェクトとミキサー機能を含む[Master]モード／ページを選択します。
- 20 Play Button : [Play]を押すとパターンまたはソングを再生します。再度押すと再生を停止します。もう一度押すと再生を再開します。
- 21 Copy / Paste Button : [Copy/Paste]を押すと選択中の項目をコピーします。[Shift] + [Copy/Paste]でコピーした項目をペーストします。
- 22 Insert / Home Button : [Insert/Home]を押すと挿入します。[Shift] + [Insert/Home]を押すとパターンの先頭(『ホーム』)に戻ります。
- 23 Delete / Backspace Button : [Delete/Backspace]を押すとリセットまたは一つ戻ります。[Shift] + [Delete/Backspace]で選択中の項目を削除します。
- 24 Rec Button : [Rec]を押すと、パターンやパフォーマンス設定を編集するための録音モードのオン/オフを切り替えます。
- 25 Shift Button : [Shift] + 他のボタンを押すと、そのボタンの副機能を選択します。
- 26 Navigation Buttons : 4つのナビゲーションボタン[Up]、[Down]、[Left]、[Right]。メニューやオプションの操作に使用します。

画面の明るさは調整可能ですが、コマンドボタンはバックライト非搭載のため、暗い環境やライブ・パフォーマンス時に見えにくい場合がある点にご注意ください。

Tracker Essentials

Page Layout.

NOTES

各ページには、選択した機能に応じた情報とコントロールオプションが表示されます。内容はコンテキストごとに異なりますが、Trackerのほぼ全ての汎用ページに共通する機能とナビゲーションの原則がいくつか存在します。

現在選択され、ページ上に表示されている機能／ページ。複数ページが

存在する場合はこれも表示されます(例: 2/3)。

現在の再生位置を分・秒で表示。パターンやソング内の経過時間ではなく、総再生時間です。

トランスポートの状態

現在のパターンとステップ位置

選択中のインストゥルメントを表示しますが、全ページに表示されるわけではありません。『File』メニュー

ページの場合は、現在のプロジェクトを表示します。

Pattern 1 0m:00s || P1.008 1.Analog 3 18p

Pattern 1		0m:00s		P1.008		1.Analog 3 18p		
1	Track 1	--- P-25	Track 2	--- H-25	Track 3	--- P-20	Track 4	--- P-25
2	C5 40	--- P-25	C5 02	--- P-20	C4 12	--- A 4	C5 40	--- P-25
3	---	---	---	---	---	---	---	---
4	---	---	---	---	---	---	---	---
5	C5 40	--- P 25	---	---	---	---	---	---
6	---	---	---	---	---	---	---	---
7	---	---	---	---	---	---	---	---
8	---	---	---	---	---	---	---	---
9	---	---	---	---	---	---	---	---
10	---	---	---	---	---	---	---	---
11	---	---	---	---	---	---	---	---
12	---	---	---	---	---	---	---	---
13	---	---	---	---	---	---	---	---
14	---	---	---	---	---	---	---	---
15	---	---	---	---	---	---	---	---

選択した機能・設定に固有
ます。

Pattern	Length	Step Jump	Fill	Preview	Undo	Redo	More
1	32	0					●○○

中央エリアには、選択した機能・設定に固有の情報が表示されます。

Pattern 1 Length 32 Step Jump 0 Fill Preview Undo Redo More ●○○



最大8個の状況依存の選択肢。メニューオプション、ナビゲーションコマンド、または空欄のいずれかになります。

ページ選択

物理的なScreen Buttonsは、その直上に

表示されたコマンドを表します。

選択できないオプションは薄く表示されます。例えば、先に別の

項目を選択する必要がある場合などです。

NOTES

QWERTY Keyboard.

一部のページでは、トラック名やプロジェクト名などの入力にテキスト編集が必要です。アルファベット・数字のポップアップエディターを使用する場合も同様の機能が適用されます。画面にはQWERTYキーと編集対象のテキストが表示され、4×12のパッドグリッドがキーボードのキーとして機能します。入力の確定・キャンセル・保存にはScreen Buttonsを使用します。

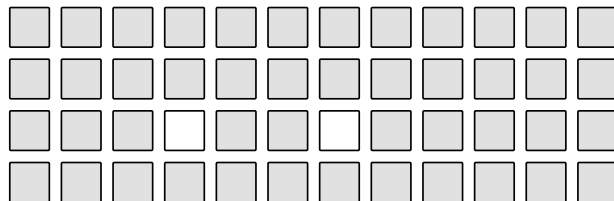
画面には、グリッドパッドに対応するキーが表示されます。パッドと画面上の文字の対応関係の目安として、『f』と『j』のキーがハイライト表示されます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	Backspace	
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	-	+
a	s	d	f	g	h	j	k	l	@	Caps Lock	
z	x	c	v	b	n	m	Space				

Enter	Auto Name					Cancel	Save
-------	-----------	--	--	--	--	--------	------

文字とタイトルは、[Up]、[Down]、[Left]、[Right]で移動して選択し、[Enter](左から1番目のScreen Button)を押すことで文字を確定できます。

[Cancel](左から7番目のScreen Button)でキャンセルすることも可能です。入力が完了したら[Save](8番目のScreen Button)で名前を保存します。



QWERTYキーボードは4×12のグリッドパッドで表現されます。『f』と『j』のキーがハイライトされます。矢印キーで選択した文字も明るくハイライトされ、パッド上でも点灯して目安になります。パッドを使った文字入力の方が簡単な方法です。

命名画面が表示されている間、以下のTrackerボタンが命名エディター内で機能します：-

- [Up]、[Down]、[Left]、[Right]でキーボード上の選択位置を移動します。名前がハイライトされている場合は、名前のテキスト内を左右に移動します。
- [Insert/Home]で、現在ハイライトされている文字をカーソル位置の名前に挿入します。
- [Delete/Backspace]で、テキストカーソル位置から名前内の文字を削除・バックスペースします。

Tracker Essentials

Summary of Configuration Options

『Config』メニューでは、多数のオプションを設定できます。これらのデフォルト設定でも使い始めるには十分な場合がありますが、特定のワークフローや状況に応じて変更するとより適した動作になることがあります。詳細については該当するセクションで解説し、ここではグローバル設定の概要のみを示します。

Menu	Option	Description	Book Section
Project Settings	Performance Presets	パフォーマンスプリセットを、グローバル設定またはプロジェクトごとのローカル設定として保存できます。	Performance Mode
Project Settings	Pattern Divider	選択中のステップのハイライトレベルを設定し、パターンを見やすくします。	Pattern Format
Project Settings	Pads Scale	ノート再生／選択に使用する際の、4×12グリッドパッドのスケールを設定します。	Sequencing Steps
Project Settings	Pads Root Note	4×12グリッドパッドマトリクスの左下パッドのルートノートを、C2～C4の間で設定します。	Sequencing Steps
Project Settings	Pads Layout	パッドグリッドでルートノートの真上に位置するパッドのノートオフセットを、半音1～12の範囲で設定します。	Sequencing Steps
Project Settings	Anti-aliasing	アンチエイリアシング『On』で音がクリアに、『Off』でローファイなヴィンテージ感になります。	
Project Settings	Limiter Mode	リミッターのアタックとリリースの特性を、控えめから極端までの間で設定します。	Master Effects
Project Settings	Sends Mode	センドをプリフェーダー(ボリュームに依存しない)またはポストフェーダーに設定します。	Master Effects
Project Settings	Extra Headroom	出力オーディオに余分なヘッドルームを追加し、クリッピングを回避します。	
Project settings	Snap to Zero	オーディオのゼロクロス点にスナップします。サンプル再生ページで緑色のマーカーとして使用されます。	Instruments
General	Radio Region	ラジオの周波数を地域(ヨーロッパ、オーストラリア、米国、日本)に合わせて設定します。	Audio
General	Display Brightness	7インチディスプレイの明るさを、High・Medium・Lowの3段階で調整します。	System
General	Display Theme	画面のカラースキームです。Originalは背景が暗く、Monochromeは明るい配色です。System 10th Anniversaryテーマも利用可能です。	
General	Display Font	テキストフォントの設定です。Originalはクラシックなコンソール風、『New』はより小さく標準的な見た目です。	System
General	Pad Brightness	4×12グリッドパッドの明るさを、High・Medium・Lowで調整します。	System
General	Pads Preview	グリッドパッドで、アクティブなトラックのノートやグリッドエディター内のパターン行をハイライト表示できます。	

Menu	Option	Description	Book Section
General	Recording Options	記録する内容(ノート、クオンタイズ、マイクロタイミング、ベロシティなど)のオプションを設定します。	Sequencing Steps
General	Numbering Mode	全ての数値を10進数(0開始または1開始)または16進数形式に設定します。クラシックな見た目になります。	System
General	Pattern Arrangement	パターン表示を、従来の縦型オリジナル、縦型リボルバー、または横型表示に設定します。	Patterns
General	Pattern Top Info	パターン画面上部に、トラック名のみ、追加情報、またはオフのいずれかを表示するように設定できます。	Patterns
General	Line In Channel	ライン入力のオーディオ入力を、ステレオ、モノラル(左)、モノラル(右)のいずれかから選択します。	Audio
MIDI	Clock In	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もしくはMIDI Inジャック)に設定します。	MIDI
MIDI	Clock Out	Tracker Miniのクロック出力を設定します。Off、USB、MIDI Out、USB+MIDI Outから選択します。	MIDI
MIDI	Transport In	トランスポートコマンドのソースを、内部(デフォルト)または外部(USB/MIDI Inジャック)に設定します。	MIDI
MIDI	Transport Out	トランスポートコマンドの出力を、Off・USB・MIDI Outジャック・USB+MIDIジャックから設定します。	MIDI
MIDI	Notes In	外部ノート入力のルーティングを設定します。Off、USB、MIDI Inジャック、またはUSB+MIDIジャックから設定します。	MIDI
MIDI	Notes Input Channel	外部機器から入力されるノートのMIDIチャンネルを設定します。全チャンネルまたはCh 1-16から選択します。	MIDI
MIDI	MIDI Out	MIDI出力のルーティングを、Off、USB、MIDI Outジャック、またはUSB+MIDIジャックから設定します。	MIDI
MIDI	CC In	CC(コントロールチェンジ)入力のルーティングを、Off、USB、MIDI Inジャック、USB+MIDI Inジャックに設定します。	MIDI
MIDI	CC In channel	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。全チャンネルまたはCh 1-16から選択します。	MIDI
MIDI	Middle C	ミドルCをC-3、C-4、C-5、C-6のいずれかに設定します。Trackerと外部機器の音域を合わせます。	MIDI
MIDI	Clock Sync Correction	受信同期のレイテンシー補正です。-6〜+6の範囲。MIDIジャックまたはUSBクロック入力と併用します。	MIDI

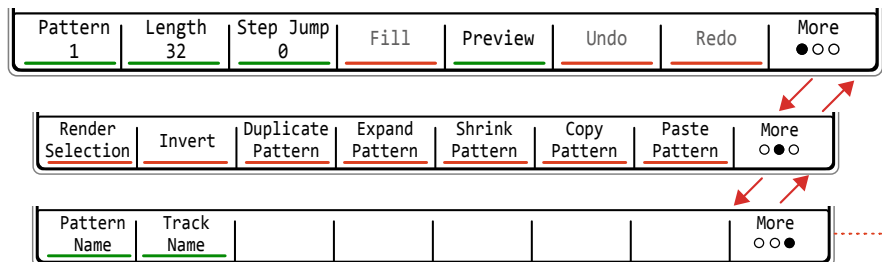
Tracker Essentials

Menu	Option	Description	Book Section
Metronome	State	ライブ録音時のメトロノームのオン/オフを切り替えます。	Projects
Metronome	Pre Roll	録音開始前に4拍のカウントインを行います。	Projects
Metronome	Time signature num	拍子記号の分子(上段)	Projects
Metronome	Time signature denum	拍子記号の分母(下段)	Project
Metronome	Volume	メトロノームの音量レベル	Projects
Firmware	Firmware Update	SDカードの『firmware』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実行します。	System
Firmware	Current version	インストール済みOSの現在のバージョンを表示します。表示専用の項目です。	System
Firmware	Build	ファームウェアのビルドバージョン表示	
Firmware	Reset config	この設定メニューを初期設定にリセットします。	System
Info	Licenses	ライセンスに関する情報とクレジット。	

Configuring a Pattern.

パターンとステップの編集は『Pattern』モードで行います。最初に必要なのは、後でステップを追加してメロディやビートを作るための、パターン自体の作成です。パターン用のコマンドは、ページ下部にあるダイナミックなScreen Buttonsから利用できます。これらはモードや選択内容によって変化します。

ページ下部に表示されるダイナミックなScreen Buttonsは、パターン作成用のオプションを制御します。



Menu Option	Function	Description
Pattern	Pattern Selection	編集するパターンを選択します。プロジェクト内のパターン番号1～255から選択します。
Length	Pattern Length	パターン内のステップ行数を調整します。デフォルトは32ですが、パターンには最大128行まで設定できます。
Step Jump	Programming Aid	パッドでのステップ入力を補助します。選択カーソルを、指定したステップ数だけ自動的にジャンプさせます。
Fill	Programming Aid	ステップの入力を補助します。指定した選択条件に基づいて、自動的にステップを埋めます。
Preview	Instrument Preview：ステップのインストゥルメントを再生し、音を確認できます。	
Undo	Undo Last Command	実行可能な場合、直前の操作前の状態に戻します。最大20回分のコマンドを取り消せます。
Redo	Redo Last Command	実行可能な場合、直前の操作後の状態に戻します。最大20回分のコマンドをやり直せます。
Render Selection	Bounce Audio	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。他の場所での利用やトラック使用量の削減に便利です。
Invert	Invert Steps	選択範囲内の全ステップを上下反転します
Duplicate Pattern	Extends Pattern	パターン全体とそれに紐づくステップを拡張し、パターンの長さを2倍にします。
Expand Pattern	Extends Pattern	既存のステップの間に空のステップを追加してパターンを拡張し、長さを2倍にします。
Shrink Pattern	Contracts Pattern	2つおきにステップを削除してパターンの長さを縮小し、半分の長さになります。
Copy Pattern	Copy	パターン全体を仮想クリップボードにコピーします。
Paste Pattern	Paste	仮想クリップボードにコピーしたパターンを、現在位置から貼り付けます。
Pattern Name	Name the Pattern	アルファベット・数字キーボードを開き、現在のパターン名を変更・編集します。
Track Name	Name the Track	アルファベット・数字キーボードを開き、現在のトラック名を変更・編集します。
More	Change Page	次のコマンドページを選択します

Tracker Essentials

NOTES

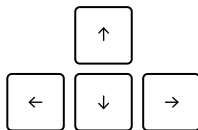
パターンとステップの編集は『Pattern』モードで行い、[Pattern]ボタンを押すと選択できます。ステップを編集するには[Rec]を選択します。パターンモードの表示は、Config設定で変更できます。

[Shift] + [Insert/Home]を押すと
カーソル位置がステップ1に戻ります

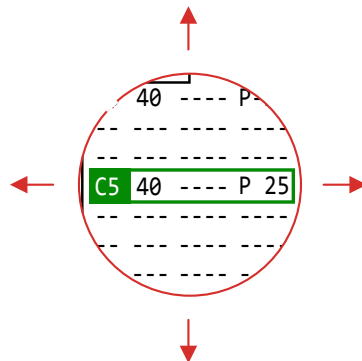
上部バーのパターン情報は、Config設定の General >
Pattern top info で変更できます。上部バー：Off、
Tracks Only、または追加情報から選択します

ステップ行

ステップを選
択するには
[Up]または[Down]を押すか(Jog)を回して垂直方向に移動
末尾を超えると先頭のステップ1に戻ります



[Left]または[Right]を押して、
Trackerグリッド内を
水平方向に移動します



8 Track viewへの切り替え。1つの要素を8トラック全体
に表示します

Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Track 5	Track 6	Track 7	Track 8
---	C5	---	---	---	---	---	---
---	---	C4	D2	---	---	---	---
---	---	C4	---	---	---	---	---

[Pattern] + [Note] - ノートパラメーターのみで8トラックを表示します

[Pattern] + [Instrument] - インストゥルメントパラメーターのみで8トラックを表示します

[Pattern] + [FX1] - FX1パラメーターのみで8トラックを表示します

[Pattern] + [FX2] - FX2パラメーターのみで8トラックを表示します

[Pattern] + 最大2個のパラメーターボタンを長押しすると、
8トラックで2パラメーターを表示します。

[Pattern]を押すと、4トラック・全ス
テップパラメーター表示に戻ります

NOTES

Steps.

ステップとは、ノートやビートの再生、MIDIアクションの起動といったイベントをトリガーする構成単位で、パターンの作成に使用します。ステップは、パターン内で利用可能な8トラックそれぞれに対応するパターン行に沿ってプログラムします。

ステップは4つの主要な要素の組み合わせで構成され、それぞれに専用の選択ボタンがあります：

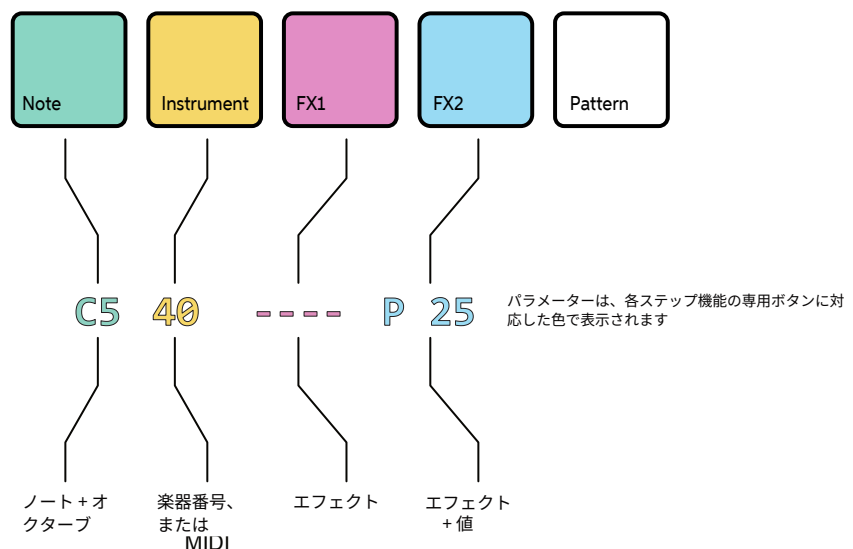
Note。 ステップの音程を設定します。サンプルにマッピングされたドラムヒットに基づくメロディやビートの作成に重要です。

Instrument。 サンプルと、それに割り当てられたパラメーター・設定の組み合わせです。MIDIチャンネルの設定にも使用します。

FX1。 ステップにモジュレーションやオーディオエフェクトを適用できる、1つ目のエフェクトスロットです。

FX2。 ステップにモジュレーションやオーディオエフェクトを適用できる、2つ目のエフェクトスロットです。

Step Dedicated Parameter Buttons : [Pattern]を押すとPatternページが選択されます。Note、Instrument、FX1、FX2には、選択中のステップを編集するための専用ボタンがあります。



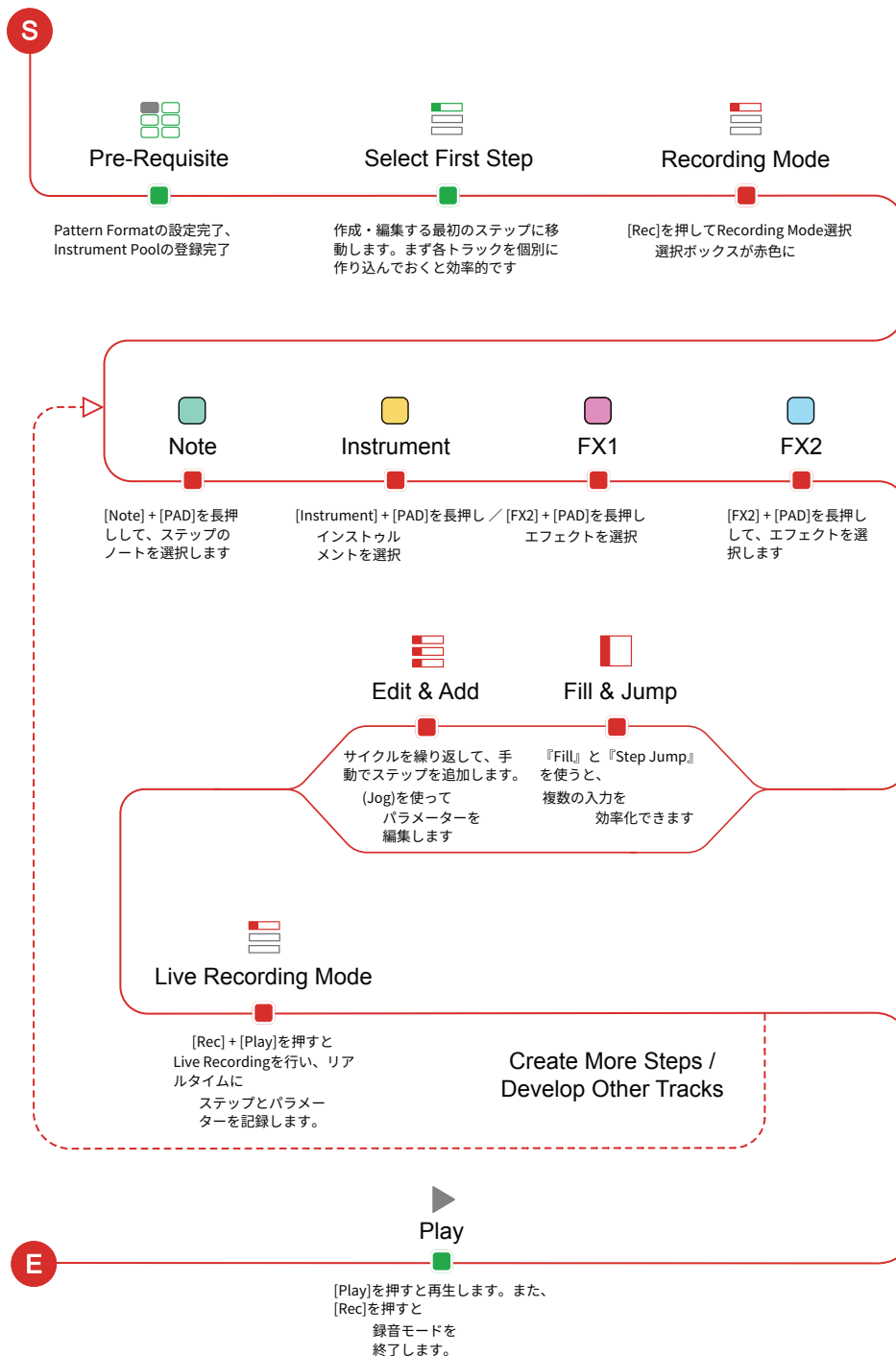
C5 40 ---- P 25

ステップ選択ボックスは、選択されているオプション部分が単色で表示されます。例：ここではNoteがハイライト表示されています。

Tracker Essentials

NOTES

Tracker内でステップがシーケンスされ、各ステップにはNote、Instrument、そして2つのFXスロットのオプションが含まれます。関連性のあるトラックに構造化しておくことをお勧めします。例えば、特に開始時点ではキックドラムをトラック1に配置するといった具合です。



Manual Step Entry



パターン内のステップを編集するには、レコーディングモードをオンにします

	Track 1	Track 2	Track 3	Track 4
Step Jump 1	C5 40 ---- P 25		D6 03 ---- V 10	D6 03 ---- V 10
Step Jump 2			D6 03 ---- V 30	
			D6 03 ---- V 50	

ステップは個別に追加できます。例：[Note] + [PAD]を長押しして選択します。

以降のステップは、パッドを押すことで記録されます。選択中のパラメーターが、『Step jump』の間隔で定義された行に順次記録されます。

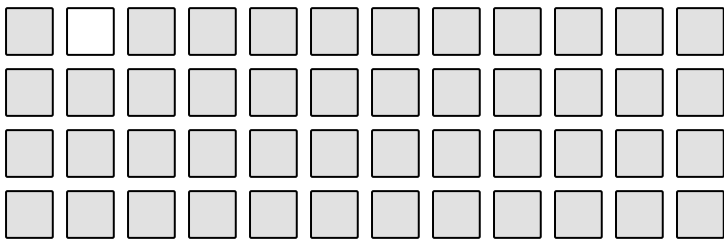
[Shift] + [Up]または[Down]で複数のステップ行を選択します。
[Shift] + [Left] + [Down]で複数トラックにまたがる選択も可能です

先頭行で[Shift] + [Up]を押すと、そのトラックの全ステップを選択します。
[Shift] + [Up] + [Up]を押すと全ステップを選択します。

既存のパラメーターへの編集は同時に行えますが、パラメーターが既に設定されている場合のみ可能です。変更は元の値に対する相対値になります。ステップ内の未割り当ての要素は空のままです。

レコーディングモードで[PAD]を演奏すると、1)ステップに選択されているパラメーターと、2)実際に押したパッド番号に応じて、対応するパラメーター値が記録されます。

例ではPad 2が選択されています。



D6 03 ---- V 50

Noteが選択され、D6を表すPad 3が押されています。

D6 03 ---- V 50

Instrumentが選択され、Instrument #3を表すPad 3が押されています。

D6 03 ---- V 50

FX1が選択されていますが、エフェクトは適用されていません。

D6 03 ---- V 50

FX2が選択され、エフェクト#3(Volume = 50)を表すPad 3が押されています。

専用パラメーターボタン(例：[Instrument])を短くタップすると、選択がロックされます

Tracker Essentials

NOTES

[PAD]を使ってステップを追加すると、入力完了後にアクティブなステップが自動的に次のステップへ進みます。この間隔は『Step Jump』機能に基づいています。これは、一定間隔でパターンを作成する際やワークフローの高速化に役立ちます。

Step Jump Examples



パターン内のステップを編集するには録音モードをオンにします

Track 1

Track 2



Step Jump
0

1

=

C5 40 ---- P 25

D5 40 ---- P 25

選択中のステップは進まず、同じステップ位置に留まります

2

D5 40 ---- P 45



Step Jump
1

1

C5 40 ---- P 25

D5 40 ---- P 25

選択中のステップは自動的に進み、次のステップ位置が選択されます

2

C5 40 ---- P 25

D5 40 ---- P 45



Step Jump
4

1

C5 40 ---- P 25

D5 40 ---- P 25

選択中のステップは4ステップ先に進みます。この例では、次の『オンビート』位置が選択されます。

2

D5 40 ---- P 45

3

4

5

C5 40 ---- P 25

6

Step Jump設定は、例えば各オンビートステップ、各オフビートステップ、パーカッション用の交互ステップなど、特定の間隔で入力する際に便利です。ワークフローが高速化され、面白みのあるシーケンス作成にも役立ちます。

FX Steps.

2つのFXスロットには、FXエフェクトのライブラリから選んで割り当てることができます。各FXにはエフェクトタイプと、それに対応する値があります。

FX Type	Description
- None	FX1またはFX2エフェクトが空の状態。エフェクトは適用されません。
! Off	直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。
V Volume	ボリュームまたはMIDIベロシティ (NOTE OFF)
P Pan	ステップの音をステレオ空間内で左右に定位します。
M Micro Tune	ノートおよびMIDI Outのピッチを微調整します。
G Glide	直前のノートから現在のノートへのグライドタイム(ノートピッチに基づく)。
T Tempo	パターンのテンポを変更します。
I Swing	任意のステップトラックから、パターン全体にスウィングを適用します。
m Micro Move	ステップ位置をわずかに前方へずらします。
q Gate Length	ステップのノートのゲート長を調整します。
C Chance	ノートが再生される確率です。
R Roll	ビートリビートでノートを繰り返し、ボリュームやピッチの増減オプションも使用できます。
A Arpeggiator	ピッチに基づくメロディを作成します。(MIDI Chordも必要)
n Random Note	ランダム再生用のノート範囲を設定します。
i Random Instrument	ランダム再生用のインストゥルメント範囲を設定します。
f Random FX	選択した範囲からランダムなFXをステップに設定します。
v Random Volume	各サイクルでランダムなベロシティの変化を設定します
r Reverse	サンプル再生を逆にします。末尾から先頭へ再生されます。
p Position	サンプルの開始位置、ウェーブテーブル位置、またはグラニューラー位置の再生位置を設定します
S Slice	ステップに対して選択したスライスを再生します(スライスサンプル用)
g	ボリュームLFO速度
h	パンニングLFO速度
j	フィルターLFO速度
k	ポジションLFO速度
l	ファインチューンLFO速度

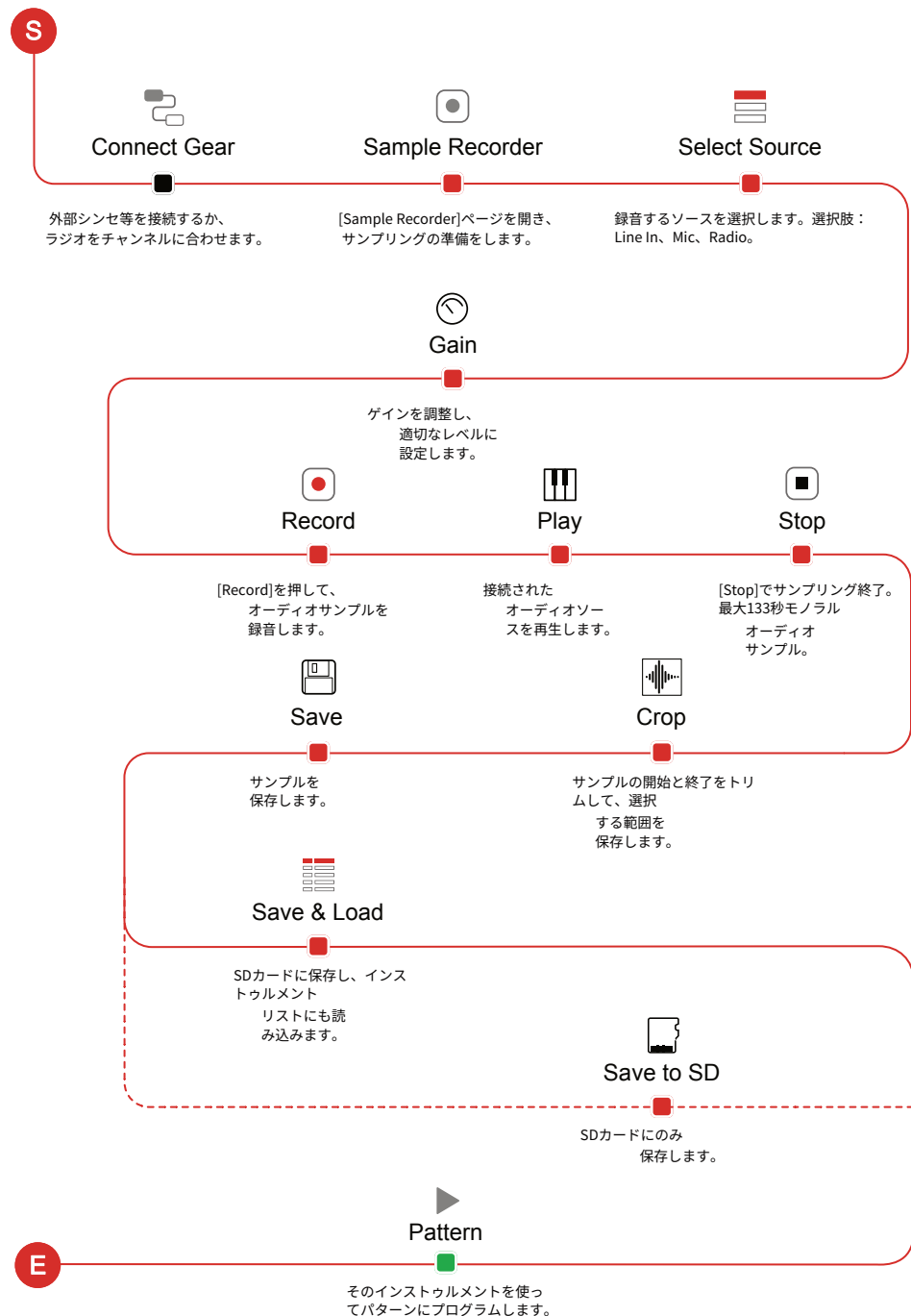
Tracker Essentials

NOTES

FX Type	Description
D Overdrive	：ステップのオーバードライブ量
L Low Pass Filter Cutoff	：カットオフ周波数を0～100%で表します
B Low Pass Filter Cutoff	：カットオフ周波数を0～100%で表します
H Low Pass Filter Cutoff	：カットオフ周波数を0～100%で表します
s Delay	：センドエフェクト量を0～100%で設定します
t Reverb	：センドエフェクト量を0～100%で設定します
E Bit Depth	：4ビット～16ビット。
U Tuning	：-24半音～+24半音。4オクターブの範囲。
F Slide Up	：スライドアップ量。範囲は0～255、1/16半音刻み。
J Slide Down	：スライドダウン量。範囲は0～255、1/16半音刻み。
a MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
b MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
c MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
d MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
e MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
f MIDI Out(CC、PC、Chan & Poly Aftertouch)	：チャンネルとインストゥルメントの割り当てが必要です
0	MIDI Chord：ノート出力。(Arpと併用も可)。

Recording Audio

Trackerでのサンプリングは『Sample Recorder』ページで行います。これはプロセスの最初のステップであり、この後に録音したオーディオの編集が続きます。このページでのサンプリングは、Line In、Radio、Micの各オーディオソースから行えます。

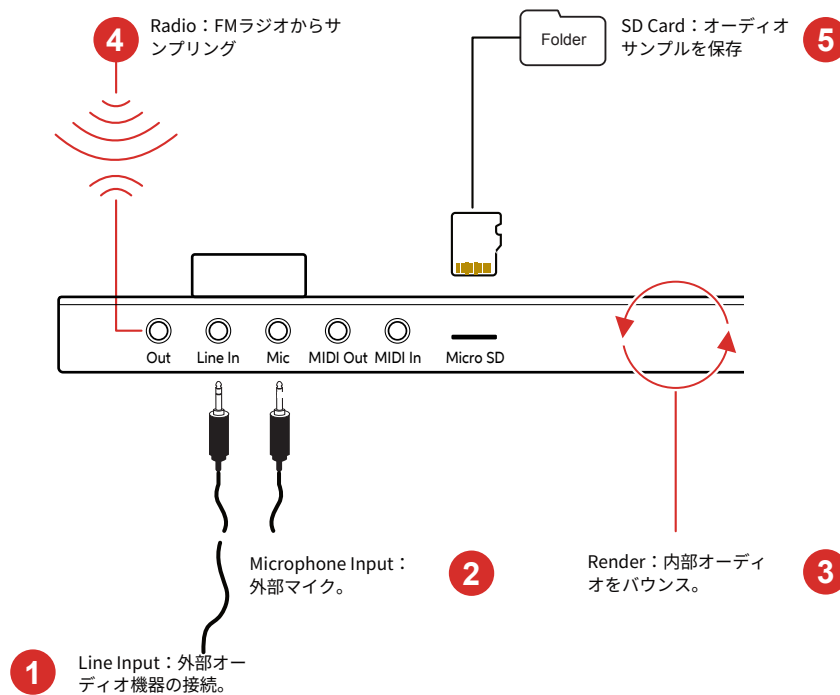


Tracker Essentials

Audio Sources

NOTES

Trackerがオーディオにアクセスできるソースは複数あります。中には『ライブ』ソースとして簡単にサンプリングできるものもあれば、手動で管理したりデバイス内でレンダリングしたりするものもあります。



- 1 Line Input : ステレオ(TRS)およびモノラル(TS)オーディオ入力に対応した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チャンネルとRチャンネルを個別に選択することもできます。
- 2 Mic Input : ステレオ(TRS)およびモノラル(TS)オーディオ入力に対応した3.5mmマイク入力ジャック。ステレオ信号は録音時にモノラルに変換されます。48Vファンタム電源は供給されないため、通常はダイナミックマイクを使用してください。
- 3 Render : 内部機能として利用できる機能がRenderです。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(書き出し)し、サンプルとしてすぐに利用したり、インストゥルメントリストから使用したりできます。
- 4 FM Radio : TrackerにはFMラジオが内蔵されています。出力端子にアンテナやケーブルを接続すると受信感度が向上します。受信地域はラジオ機能内で設定できます。ラジオはTracker内で直接録音・サンプリングできます。
- 5 SD Card : オーディオサンプルはSDカードに保存されます。Tracker内でサンプリング・保存できるほか、PCやMacを使って外部ソースから手動でSDカードに転送することもできます。

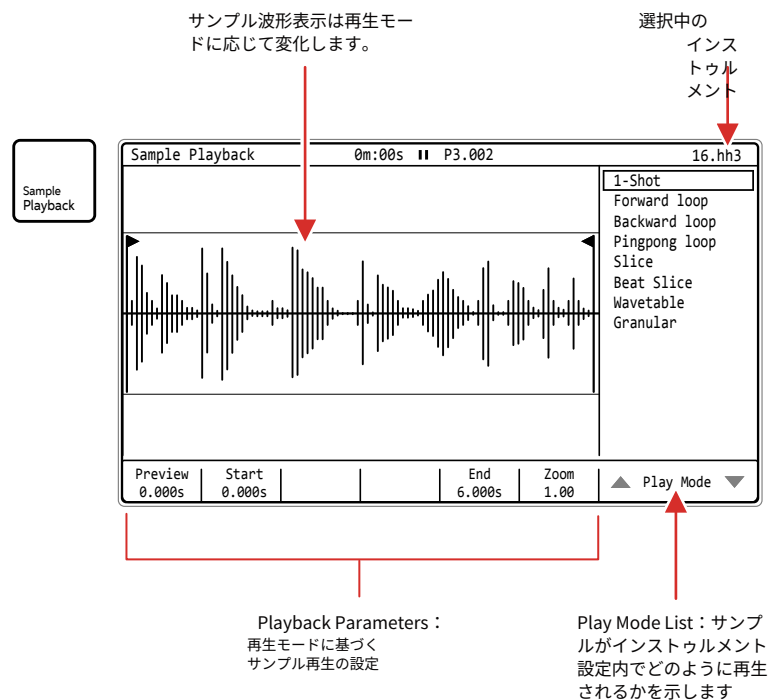
Trackerには、外部機器との接続や、より一般的な6.3mmモノラルケーブルの使用を可能にする、3.5mmステレオオス端子から6.3mmモノラルメス端子×2への変換アダプターが付属します。

Sample Playback Overview

インストゥルメントには、サンプル(編集済み・未編集を問わず)が使用できます。未編集の『.wav』サンプルはそのまま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、インストゥルメントとしてさらに作り込んだ場合は、例えば『drumkit1.pti』のような『.pti』インストゥルメントとして保存できます。これは全プロジェクトで使い回したり、他の制作者と共有したりできます。

本セクションでは『.pti』インストゥルメントの基本的な使い方を扱います。録音・編集・サンプリングを一連の流れで行う方法については、別のセクションで解説します。

サンプルをインストゥルメントとして適用する方法は『Sample Playback』ページで扱い、専用の[Sample Playback]ボタンでアクセスします。



注：再生中、波形表示にはアニメーションは表示されません。

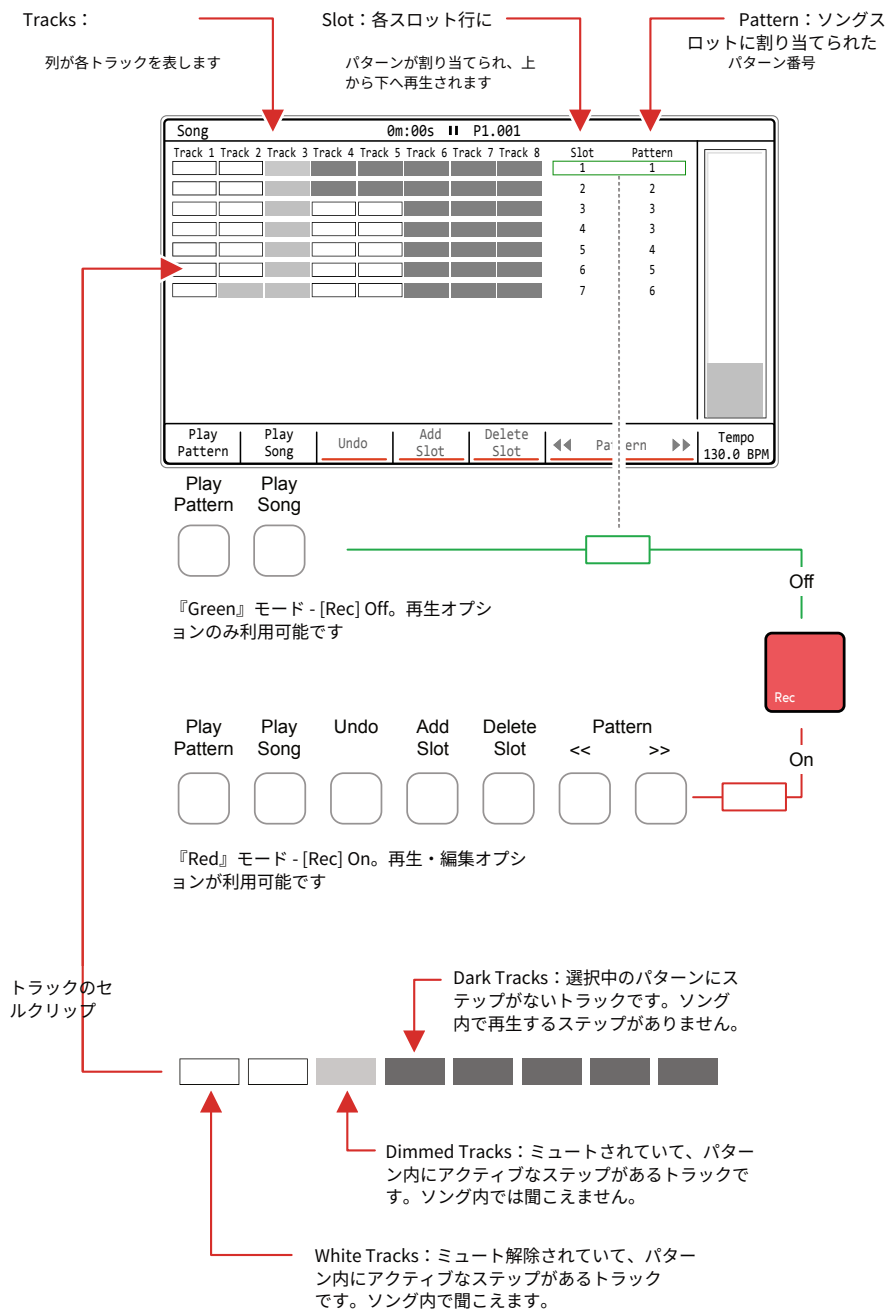
Type	Play Mode	Description
Play	1-Shot	基本的なサンプル再生。先頭から末尾まで1回再生します。
Loop	Forward Loop	サンプル再生。先頭から末尾まで再生し、ループを繰り返します。
Loop	Backward Loop	サンプル再生。末尾から先頭まで再生し、ループを繰り返します。
Loop	Pingpong Loop	サンプル再生。先頭→末尾→先頭の順に再生を繰り返します。
Slice	Slice	スライスされます
Slice	Beat Slice	スライスされます
Synthesizer	Wavetable	サンプルがシンセのようにウェーブテーブルとして使用されます。
Synthesizer	Granular	サンプルの粒(グレイン)が、グラニューラシンセのように使用・再生されます

Tracker Essentials

Song Mode

NOTES

[Song]を押すとSongページを選択します。または[Song]を長押しすると、他のページから一時的にこのページを表示し、[Song]を離すと元のページに戻ります。ソングモードのインターフェースは、デフォルトではスロット1・パターン1のみで、他は空です。ソングスロットは最大255個まで使用できます。ソングモードで[Play]を押すと、個々のパターンではなくソング全体が再生されます。スロット内のパターンの各トラックは、セルクリップとして表示されます。



Muting Tracks : ソングモードではミュート操作はできません。ミュート/ミュート解除は、PatternページまたはTrack Mixer(Master Page 2/3)で行ってください。

MIDI

MIDIを扱う前提条件として、[Config]メニューの設定を、使用したいMIDI機器構成に合わせて適用しておく必要があります。これにより、Trackerがクロックやトランスポートなどの機能をリードする側になるか、あるいは別のプライマリデバイスからのコントロールと同期に応じるセカンダリのフォロワーとして動作するかが決まります。またNoteとCCの挙動もここで設定します。

Menu	Option	Description
MIDI	Clock In	Trackerのクロックを、内部生成クロック(デフォルト)またはUSB/MIDI Inジャック経由で受信する外部クロックのいずれかに設定します。
MIDI	Clock Out	Trackerのクロック出力先をOff、USB、MIDI Out、USB+MIDIジャックから設定します。
MIDI	Transport In	トランスポートコントロールコマンドのソースを、内部(デフォルト)、またはUSB/MIDI Inジャック経由で外部デバイスから受信するコントロールに設定します。
MIDI	Transport Out	Trackerの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。Off、USB、MIDI Outジャック、またはUSB+MIDIジャックに設定します。
MIDI	Notes In	外部デバイスからのノート受信方法を設定します。Off、USB、MIDI Inジャック、またはUSB+MIDIジャックに設定します。
MIDI	Notes Input Channel	外部ノート入力用のMIDIチャンネルを設定します。全チャンネルまたはCh 1-16から選択します。
MIDI	MIDI Out	他のデバイスと通信するMIDIの出力ルーティングを設定します。Off、USB、MIDI Outジャック、またはUSB+MIDIジャックに設定します。
MIDI	CC In	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。Off、USB、MIDI Inジャック、USB+MIDI Inジャックに設定します。
MIDI	CC In channel	CC(コントロールチェンジ)メッセージの受信に使用するMIDIチャンネルを設定します。全チャンネルまたはCh 1-16から選択します。
MIDI	Middle C	TrackerのミドルCをC-3、C-4、C-5、C-6のいずれかに設定します。外部機器との音域が自然に一致しない場合に、音域を調整します。
MIDI	Clock Sync Delay	受信クロック同期のレイテンシー補正です。設定範囲は-50~+50で、1単位=パターンステップの1/250です。同期エラーが発生しない限り、デフォルトの0.0のままにしてください。

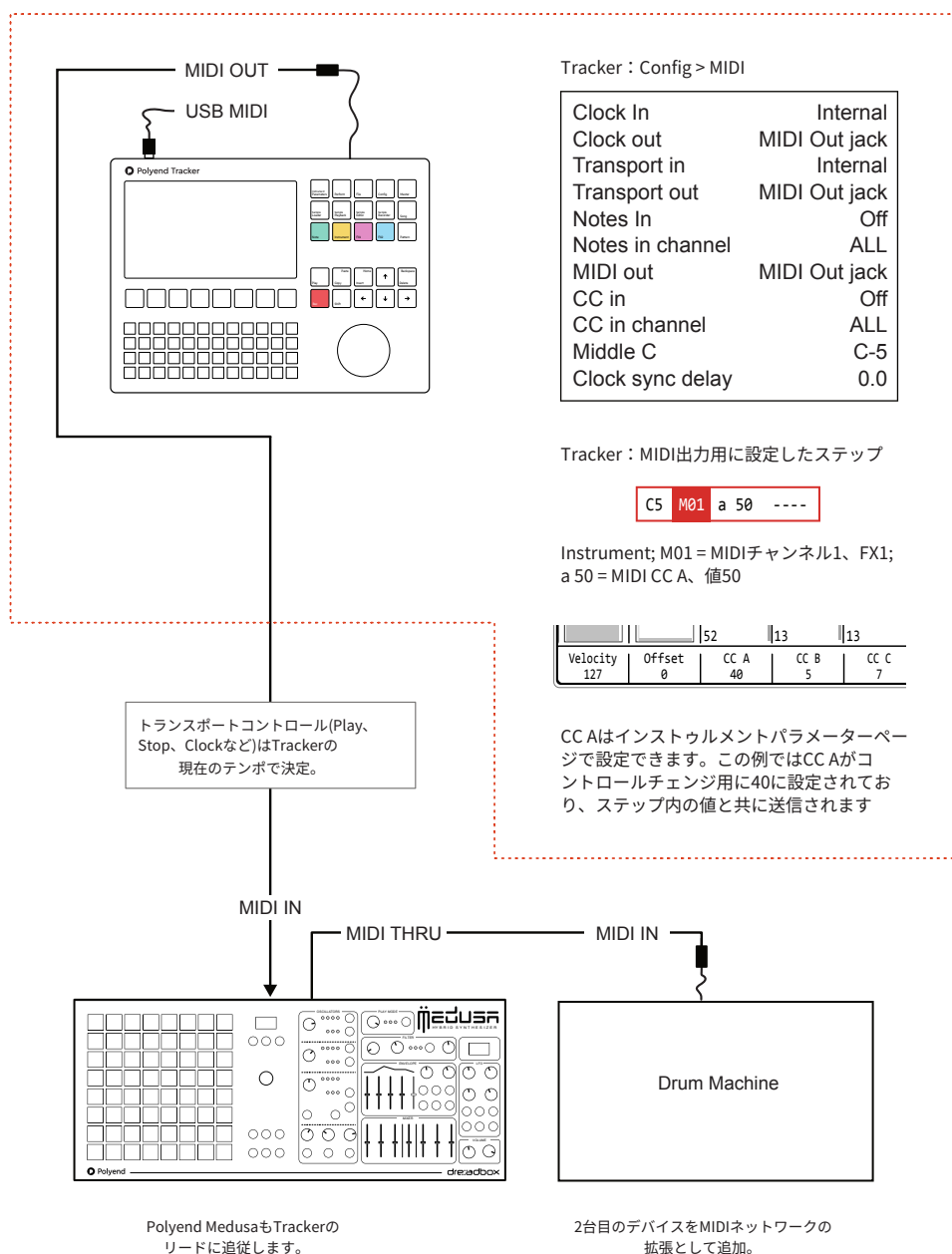
外部MIDIコントローラーからベロシティを記録できますが、この設定は録音オプションで行う必要があります。

Menu	Option	Description
Project	Recording Options	このオプションでは、プロジェクトの録音オプションを設定します。外部コントローラーからベロシティを記録するには、ベロシティを含むオプションのいずれかを選択する必要があります。

Tracker Essentials

MIDI機器では、多くの構成を組むことができます。複数のデバイスが関わる複雑な構成もあれば、2台のデバイスが通信するだけのシンプルな構成もあります。いくつかの代表的な例を以下に示します。

構成例1：Trackerをプライマリ(リード)として使用



デバイス側は、クロックとトランスポートを受信し、Trackerが通信するMIDIチャンネル(例：チャンネル1)を受信するように設定する必要があります。この例では、MedusaのCC 40はフィルターカットオフ周波数を表しており、Trackerの各ステップがフィルターカットオフを設定します。

Performance Mode Overview

Performance Modeでは、トラック・パターン・ソングをリアルタイムに即興操作でき、ライブ演奏時にバリエーションと面白みを加えられます。通常は『Perform』ページで操作しますが、MIDI入力でパフォーマンスパラメーターを制御するように設定することもできます。



Performance Mode : [Perform]を押すとパフォーマンスモード画面を選択します。パラメーターの編集とエフェクトの設定は、[Rec]を押してレコードモードで行います。パフォーマンスモードが有効な間も、パターンページとソングページを切り替えられます。

Playback Status :
パターンループ再生
またはソング全体の再生を
表示します

Perform Status : パフォーマンス
モードが
有効であることを
表示します。

MIDI CC :
上段の制御可能な値

Performance FX											
Volume	Panning	Tune	Low-pass cutoff	High-pass cutoff	Band-pass cutoff	Delay send	Reverb send	Sample position	Sample end	Sample Playback	Pattern Play Mode
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	>>>	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd

Punch In Effects :
12個の設定可能なパフォーマ
ンスエフェクトスロット

Track Selection : パフ
ォーマンスエフェクトの
影響を受けるトラックを
選択します(赤色で表示)。

Punch In Parameters : 各エフェ
クトにつき4個のパラメーターがあり、
それぞれ
4x12 Padで表示

Pad Grid

各パッドは、12個のエフェクトに定義された値のOn/Offの切り替えを表します。
エフェクト値は行1で

設定可能で、デフォルトでは
Off(---)に設定されています。

---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	>>>	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	/16	Fwd

選択中のエフェクトはTrackerの画面上で緑色または
(編集中の場合は)赤色で表示され、
対応するパッドが点灯します。



REC Mode : [Rec]を押すと、パフォーマンス設定を編集できます。選択項目とエフェクト選択のバウンディングボックスが赤色で表示されます。エフェクトの設定と値の編集は、PerformのREC Modeで行います。



Perform Effects List

Trackerには21種類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それぞれに選択して読み込みます。同じエフェクトを複数のスロットに適用することも可能です。「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加える制御を行うものです。

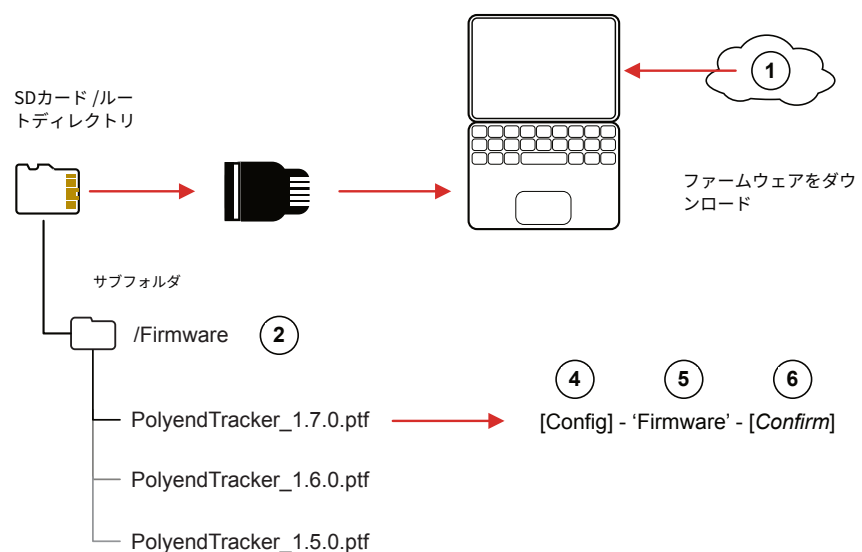
Effect #	Name	Range / Comments
1	Volume	-100～+100。音量レベルを調整します。
2	Panning	-100～+100。ステレオポジション。
3	Tune	-48～+48半音。MIDIにも適用されます。
4	Low-Pass Cutoff	-100～+100。フィルター周波数を調整します。
5	High-Pass Cutoff	-100～+100。フィルター周波数を調整します。
6	Band-Pass Cutoff	-100～+100。フィルター周波数を調整します。
7	Reverb Send	-100～+100。FXセンドレベル。
8	Delay Send	-100～+100。FXセンドレベル。
9	Sample Position	-100～+100。オーディオサンプルの開始位置。
10	Sample End	-100～+100。オーディオサンプルの終了位置。
11	Sample Playback	<<< >>> 逆再生・順再生方向。
12	Volume LFO Speed	-28～+28。LFO速度。
13	Panning LFO Speed	-28～+28。LFO速度。
14	Finetune LFO Speed	-28～+28。LFO速度。
15	Filter LFO Speed	-28～+28。LFO速度。
16	Grain/WT LFO Speed	-28～+28。LFO速度。
17	Step Repeater	Off, 16, 12, 8, 6, 4, 3, 2, 1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16.
18	Pattern Play Mode	Fwd, Back, Rnd, C1-C20 固定または既定のアルゴリズム『C』再生モード
19	Pattern Length	1-128 総ステップ数(選択・非選択にかかわらず全トラック)
20	Bit Depth	-12～+12。ビット深度を調整します。
21	Overdrive	-100～+100。オーバードライブを調整します。

Generic Firmware Update

ファームウェアアップデートは、バグ修正や新機能追加のためPolyendから随時提供されることがあります。アップデートの手順にはいくつかの方法があります。アップデートを行う際は、各アップデートに付属するPolyendの手順書に従うことを強くおすすめします。ここに記載する手順は一般的なガイドです。

■ ファームウェアアップデート

1. Tracker用の最新ファームウェアを、Polyend公式サイトからダウンロードします。
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に挿入し、電源を入れます
4. [Config]を押して、設定メニューを開きます。
5. 『Firmware』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の項目を選択します。
6. 画面上の[Confirm]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、画面上の案内に従って進みます。インストール処理は通常1分未満で完了します。
8. Trackerは自動的に再起動しますが、アップデートが100%完了した後に手動での起動が必要な場合はOn/Offを押してください。



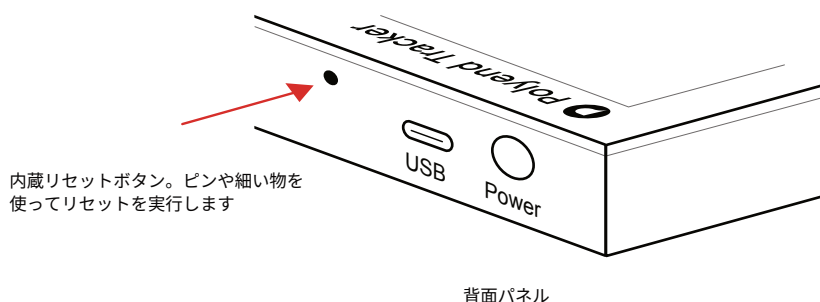
Emergency Firmware Update

NOTES

ファームウェアアップデートには代替の方法もありますが、これらは第一の選択肢として推奨されるものではなく、トラブルシューティング時に使用するためのものです。背面パネルの奥にリセットボタンが備わっています。また、専用のPolyendツールをダウンロードしてアップデートに使用することもできます。どちらの方法も、通常のアップデート方法に問題がある場合やTrackerの不具合を解消する場合にのみ使用し、通常のアップデート手順として使用しないでください。

■ TRACKERのファームウェアリセット

1. Tracker用の最新ファームウェアを、Polyend公式サイトからダウンロードします。
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。また、以前のアップデートファイルもfirmwareフォルダに残しておいてください。
3. SDカードをTrackerに挿入します。
4. ピンや細い物を使って内部のリセットボタンを押します。このボタンは本体背面、USB接続端子の近くのケース裏側にあります。
5. Trackerがリセットされ、SDカード上のfirmwareフォルダを検索します。Trackerを動作可能な状態に復旧するため、ランダムにファームウェアが選択されインストールされます。インストール処理は通常1分未満で完了します。



このリセット機能は、Trackerがロックアップやフリーズを起こした場合に役立ちます。このような状況で新しいOSをダウンロードする必要はありません。/firmwareフォルダには、動作確認済みの公式ファームウェアを複数バージョン保存しておくことをおすすめします(例:1.7.0、1.6.0、1.5.0)。そうしておけば、問題が発生した際に手順4～5を実行でき、既知の状態からランダムなアップデートが行われます。その後、『config』メニューで最新バージョンを選択して手動アップデートを行うことができます。

Quick Reference Commands

Function	Action	Tracker Buttons	Description
Master	Master Volume	[Master] + Turn (Jog)	マスター出力を調整します
Master	Master Tempo	[Song] + Turn (Jog)	マスターテンポを調整します
Master	General Navigation	[Up], [Down], (Jog)	全般的なナビゲーション。メニュー項目をスクロールします
Master	General Navigation	[Left], [Right]	全般的なナビゲーション。ページウィンドウ、サブメニュー、機能、表示列の間を移動します。
Master	Copy / Paste	[Copy/Paste]	状況に応じて、機能間でコピー&ペーストを行います(例:パターンのコピー)。
Master	Delete / Backspace	[Delete/Backspace]	状況に応じて、削除/バックアップを行います。選択中のパラメーターをデフォルト状態にリセットすることもできます。
Master	Edit Values	[Shift] + Turn (Jog)	全ページで数値の変化を高速化します。通常の調整には(Jog)単体を使用します。
Pattern	Pattern Mode Page	[Pattern]	パターンモード画面を選択します。
Pattern	Play Pattern	[Play]	パターンを最初から再生します。すでに再生中の場合は停止/一時停止します
Pattern	Continue or Loop	[Shift] + [Play]	一時停止中の位置からパターンの再生を再開します。ステップの範囲が選択されている場合は、その範囲をループ再生します。
Pattern	Play Song	[Song] + [Play]	パターンモード画面からソングを再生します。
Pattern	8 Track Note View	[Pattern] + [Note]	デフォルトの4トラックの代わりに、Noteのみを表示して8トラック全てを表示します。2要素を表示可能(例:+ [FX1]、[FX2]、[Instrument])
Pattern	8 Track Inst View	[Pattern] + [Instrument]	4トラックの代わりに、Instrumentのみを表示して8トラックを表示します。2要素を表示可能(例:+ [FX1]、[FX2]、[Note])
Pattern	8 Track FX View	[Pattern] + [FX1] or [FX2]	デフォルトの4トラックの代わりに、FXのみを表示して8トラック全てを表示します。2要素を表示可能(例:+ [Note]、[Instrument])
Pattern	4 Track View	[Pattern]	8トラック表示から4トラック表示に戻ります
Pattern	Check Patterns	Hold [Pattern] Screen Button	パターン画面ボタンを長押しすると、点灯するパッドに対応した使用可能なパターンが表示されます。
Pattern	Select Pattern	[Pattern] + [Up], [Down], (Jog)	パターン番号を選択します
Pattern	Sequential change	[Pattern] + [Left] or [Right]	再生中に、現在のパターンが終了した時点で再生を開始する新しいパターンを選択(キュー)します。パターンが赤く点滅します。
Pattern	Sequential change	[Pattern] + [Left] or [Right]	再生中に、現在のパターンが終了した時点で再生を開始する新しいパターンを選択(キュー)します。パターンが赤く点滅します。
Pattern	Immediate change	[Pattern] + [Up] or [Down]	再生中に、即座に開始する新しいパターンを選択します。
Pattern	Immediate change	[Up] or [Down] or (Jog) or [PAD]	再生中に、即座に開始する新しいパターンを選択します。
Pattern	Multiple Step Select [Shift] + [Up] [Down] [Left] [Right]		複数のステップをまとめて選択し、一括で編集できます。
Pattern	Multiple Step Select	[Shift] + [Up] On first step	現在のトラックの全ステップを選択します
Pattern	Multiple Step Select [Shift] + [Up] + [Up] On first step		全トラックの全ステップを選択します
Pattern	Mute Tracks	[Shift] + Screen Button	パターンモード画面では、画面ボタン1〜8がそれぞれトラック1〜8のミュート/ミュート解除を切り替えます。
Pattern	Lock Parameter Selection	Tap Dedicated Param Btn	編集またはナビゲーション中に、Note・Instrument・FX1・FX2パラメーターの選択をロックします。また、[Shift] +

Tracker Essentials

Quick Reference Commands

Function	Action	Tracker Buttons	Description
Pattern	Arm / Disarm	[Shift] + [Rec] + Screen Btn	トラックの録音有効化(アーム)/無効化を切り替えます。無効化されたトラックは録音できません。画面ボタンが各トラックに対応します。
Pattern	Live Rec > Play	[Rec]	ライブ録音中に[Rec]を押すと、再生は継続したまま録音モードを終了します。
Pattern	Live Rec Start	[Shift] + [Rec]	ライブ録音を開始します
Pattern	Select Top Row	[Shift] + [Insert/Home]	停止時に、再生位置をソングの先頭行またはパターンの先頭にリセットします。
Song Mode	Song	Press or Hold [Song]	[Song]を押すとソング画面に切り替わります。[Song]ボタンを長押しすると、他の画面からソング画面を一時的に表示します。
Song Mode	Play Song	[Play]	現在のソング行の先頭からソングを再生します。
Song Mode	Stop Song	[Play]	ソングの再生を停止/一時停止します。
Song Mode	Loop Row	[Shift] + [Play]	現在のソング行/パターンの再生をループします
Song Mode	Select Top Row	[Shift] + [Insert/Home]	停止時に、再生位置をソングの先頭行またはパターンの先頭にリセットします。
Song Mode	Tempo	[Song] + Turn (Jog)	プロジェクトのテンポを40～800BPMの範囲で1BPM刻みに調整します。(Jog)の代わりに[Up]または[Down]を使用することもできます
Song Mode	Tempo	[Shift] + [Song] + Turn (Jog)	プロジェクトのテンポを40～800BPMの範囲で0.1BPM刻みに調整します。(Jog)の代わりに[Up]または[Down]を使用することもできます
Perform	Play	[Play]	パターン再生
Perform	Play	[Shift] + [Play]	ソング再生
Perform	In Rec Mode	[Shift]+[Up],[Down]/(Jog)：現在のスロットのエフェクトを変更	
Perform	In Rec Mode	[Shift] + [Left] or [Right]	スロットのエフェクトを入替
Perform	In Rec Mode	[PAD] + Turn (Jog)	対応するパッド行のエフェクト値オフセットを編集します
Perform	Not In Rec Mode	[PAD] + Turn (Jog)	対応するパッド行のエフェクト値を一時的に変更します
Perform	Select	[Track x]	エフェクトを適用するトラックを選択します(赤色で表示)。
Perform	Perform	[PAD]	選択したトラックについて、エフェクトの選択された値をトリガーします。
Perform	Remix	[Track x] + Turn (Jog)	選択したトラックに新しいパターンを即座にロードします。ライブリミックスモード。ライブリミックスモード。
Perform	Remix	[Track x] + [Up] or [Down]	選択したトラックに新しいパターンを即座にロードします。ライブリミックスモード。ライブリミックスモード
Perform	Remix	[Track x] + [Left] or [Right]	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ロードします。ライブリミックスモード。
Perform	Mute / Unmute	[Shift] + [Track x]	選択トラックをミュート/解除します
Sample Loader	Navigate	Hold [Left]	サンプルローダーのブラウザで[Left]を長押しすると、左側のSDカードブラウザの先頭にジャンプします。
Sample Loader	Batch Select	[Shift] + Arrows	サンプルローダーでサンプルを一括選択します

Copyright © 2025 by Polyend

無断複写・転載を禁じます。書評における簡単な引用を除き、出版社の書面による
明示的な許可なく、本書またはその一部を
複製・使用することはできません。

October 2025 - Tracker OS 1.9.2 a

本マニュアルは英国にて制作されました

by

Synthdawg

www.synthdawg.com



