



TRAKTOR 2

クイックスタートマニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.5 (05/2012)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2012. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	TRAKTOR 2 の世界へようこそ!	9
1.1	TRAKTOR 2 とは ?	9
1.2	マニュアルの注釈について	9
1.3	動作環境と互換性	10
2	TRAKTOR PRO、TRAKTOR LE 、TRAKTOR ME からのアップグレード	11
2.1	バックアップ	11
2.2	インストール	11
2.3	データのインポート	12
3	TRAKTOR のセットアップウィザード (Setup Wizard)	13
4	ユーザーインターフェイスについて	21
5	曲のインポート	24
5.1	トラックコレクション (Track Collection) とは?	24
5.2	音楽フォルダのインポート	24
5.3	iTunes によるトラック管理	26
5.3.1	iTunes にある曲の再生	26
5.3.2	iTunes から曲を複数選択してインポートする	26
5.3.3	iTunes プレイリストのインポート	27
6	チュートリアル	28
6.1	必要条件	28
6.2	以下の各章での目的	29
6.3	最初のトラックを再生する	30
6.3.1	トラックのクイックロード	30

6.3.2	トラックの再生	31
6.3.3	トラック音声が聞こえない場合	32
6.4	曲のミックス	34
6.4.1	ミックスするトラックをプレビュープレイヤーで試聴する。	34
6.4.2	ミックスするトラックのロードと再生	36
6.4.3	ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う(ビートマッチング)。	36
6.4.4	トラック同士の同期	37
6.4.5	スタートポイントとしてキューポイントをセットする。	38
6.4.6	ビートスナップ	41
6.4.7	ビートを保つ機能	41
6.4.8	備考-左のトラックが終わってしまった場合	42
6.4.9	チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする。	43
6.4.10	マニュアルビートマッチング	45
6.5	レベルの調整	47
6.5.1	理論	48
6.5.2	練習	48
6.6	ループ機能 とキュー機能	50
6.6.1	ループの再生	50
6.6.2	ホットキューの使用	54
6.7	FX の追加	56
6.7.1	FX ユニットにデッキをアサインする	57
6.7.2	グループモード	58
6.7.3	FX Unit の準備	58

6.7.4	FX ユニットのコントロール	59
6.7.5	シングルモード (Single Mode)	60
6.7.6	スナップショットの保存	60
6.8	ミックスで Remix Decks を使用する	61
6.8.1	コレクションからサンプルをロードする	62
6.8.2	サンプルのトリガー	63
6.8.3	トラックからのサンプリング	64
6.8.4	更なるサンプル制御機能	66
6.8.5	Remix Set の保存	68
6.9	Loop Recorder の使用	68
6.9.1	音源の選択	69
6.9.2	ループの録音	70
6.9.3	オーバーダブ	71
6.9.4	録音したループの更なる活用	72
6.10	同期 (Synchronization)	72
6.10.1	イントロダクション	72
6.10.2	テンポマスター	73
6.10.3	ビートグリッド	77
6.10.4	そのほかの便利な同期用ツール	77
7	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 の使用	80
7.1	デッキの起動	80
7.2	キャリブレーション (Calibration)	80
7.3	トラッキングモード	81

7.3.1	アブソルートトラッキングモード (Absolute Tracking Mode)	81
7.3.2	リレティブトラッキングモード (Relative Tracking Mode)	82
7.3.3	内部再生モード (Internal Playback Mode)	82
7.4	Timecode Preferences	83
7.5	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング	84
7.5.1	キャリブレーショントラブルシューティング	84
7.5.2	オーディオトラブルシューティング	96
8	TRAKTOR 2 のカスタマイズ	97
8.1	Routing (ルーティング)	99
8.2	デッキの種類の変更	99
8.3	エフェクト (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	100
8.4	TRAKTOR の見た目を変更する (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	102
8.5	MIDI とマッピング	102
8.6	プロファイルとバックアップ	103
9	付録 A – 一般的な設定	104
9.1	TRAKTOR を内蔵サウンドカードと共に代替システムとして使用する	104
9.2	外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。	105
9.3	TRAKTOR と外部ミキサーを使用する。	106
9.4	TRAKTOR をコントローラーで使用する	107
9.4.1	ミキサーコントローラー付 (また内蔵オーディオインターフェイスが付 いている場合もあります) コントローラー	108
9.4.2	ミキサーコントロールが無いコントローラー	109

9.5	TRAKTOR KONTROL S4 で TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を操作する	110
9.6	マイクの追加	110
9.6.1	Loop Recorder でマイクを使用する	111
9.6.2	ライブインプットとしてマイクを使用し、TRAKTOR FX を付加する。.....	111
9.7	録音設定	112
9.7.1	内部音声の録音	112
9.7.2	外部音声の録音	113
索引	116

1 TRAKTOR 2 の世界へようこそ!

TRAKTOR 2 をお選びいただき光栄です!この Getting Started ガイドでは TRAKTOR システムを正しく使用する為の手引きとなります。

1.1 TRAKTOR 2 とは？

TRAKTOR 2 は市場で最も強力で万能な DJ ソフトウェアです。TRAKTOR 2 でトラックを一般的な方法でミックスしたり、トラックとループを組み合わせてライブにおける強力なリミックスツールとして活用することが可能です。

各バージョンで異なる点

TRAKTOR Light Edition 2 と TRAKTOR Manufacturer Edition 2 ではフルバージョンの TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 に比べて使用できる機能に制限があります。異なる点はこの資料の各場所で表記してあります。

以下の製品を購入した場合、TRAKTOR バージョンは Manufacturer Edition 2 となります。

- **Pioneer DDJ-T1** (Traktor Pioneer DDJ-T1 Edition)
- **Numark 4TRAK** (Traktor Numark 4TRAK Edition)
- **Velocity MIDI Station** (Traktor Velocity MIDI Station Edition)

1.2 マニュアルの注釈について

資料の注釈について

本マニュアルでは、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容の大きな分類を見分けます。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



この電球アイコンでは有効なヒントとなる内容を記載してあります。ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。作業効率を図るためには一度確認しておくことをお勧めします。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容(*Open…*、 *Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパス、環境設定のパスはイタリックで表示されます。
 - その他の場所に表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずで
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

ソフトウェアの呼称

資料内では、TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 ソフトウェアを総じて “TRAKTOR 2” または “TRAKTOR” と呼びます。

TRAKTOR Manufacturer Edition 2 はここからは “TRAKTOR ME 2” または “ME 2” と呼びます。TRAKTOR Light Edition 2 箱励行は “TRAKTOR LE 2” または “LE 2” と呼びます。

1.3 動作環境と互換性

製品を使用するためにコンピュータが必要な動作環境と互換性 に関しては Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR セクションを参照してください。

<http://www.native-instruments.com/#/en/products/dj/traktor-pro-2/specifications/?page=2050>



動作環境の条件を満たしている場合でも TRAKTOR 2 機能をスムーズに使用できない場合があることをご了承ください。システムを Native Instruments のヒントに基づいてオーディオ使用に最適な状態にコンピュータを設定する必要がある場合があります。これらのヒントを確認するにはナレッジベースと TRAKTOR 2 マニュアルの “Getting Help” を参照してください。

各オペレーションシステムでの互換性を確認するには <http://www.native-instruments.com/compatibility> を参照してください。

2 TRAKTOR PRO、TRAKTOR LE、TRAKTOR ME からのアップグレード

上記で紹介した各バージョンから上位バージョンにアップグレードする場合は、ユーザーデータとマッピングをインポートする必要があります。この作業は TRAKTOR ソフトウェアを使用して簡単に行うことができますが、アップグレードの際にいくつかの点に気を配る必要があります。詳細は以下のセクションを参照してください。

2.1 バックアップ

TRAKTOR 2 を下位バージョンに上書きインストールする前に以下のフォルダとファイルをバックアップしてください。

- TRAKTOR はデフォルトで *[User]\My Documents\Native Instruments\Traktor* (Windows) または *User:Documents:Native Instruments:Traktor* (Mac OS X) にあります。
- 音楽フォルダは *Preferences > Data Location > Music Folders* に設置してあります。
- 上記の場所以外にあるデータは保存時にその他の場所を保存先として指定したはずです。



この時に TRAKTOR フォルダにある必要ないデータを全て削除しておくといよいでしょう(例、使用しないコントローラー用マッピング等)。

2.2 インストール

セットアップガイドの手順に従ってください。



原則としてハードウェア (TRAKTOR AUDIO 6/10、TRAKTOR KONTROL X1、TRAKTOR KONTROL S4、等) のインストールはソフトウェアのインストール後に行ってください。

このインストールで *[User]\My Documents\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) または *User:Documents:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X) に新規ユーザーフォルダを作成します。このインストールで以前の TRAKTOR バージョンがアンインストールされることはありません。よって、必要な場合は以前のバージョンを使用することができます。

2.3 データのインポート

- TRAKTOR 2 を初回起動する際、セットアップウィザード(Setup Wizard)が現れ、セットアップに関する簡単な質問をします。これで TRAKTOR の見た目と各環境設定項目を設定します。セットアップウィザードに関しては [↑ 3, TRAKTOR のセットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) を参照してください。
- 次に、TRAKTOR はユーザーフォルダの新規フォルダに既存のデータをインポートするか質問します。既存データは新規デフォルトフォルダにコピーしても内容が変わることはありません。

MIDI マッピング、ホットキーマッピングのインポート

TRAKTOR 2 ではマッピングシステムが以前とは異なります。以前の TRAKTOR バージョンで作成されたマッピングは、使用できるものと、正確にインポートできないものがあります。



ですから、ライブで使用する前にはインポートしたマッピングを必ず確認することを推奨します。

3 TRAKTOR のセットアップウィザード (Setup Wizard)

Setup Wizard の各ステップを経ることで TRAKTOR を簡単に設定することができます。この機能で設定を初期設定に戻すことも可能です。Setup Wizard で以下の 2 つを行います。

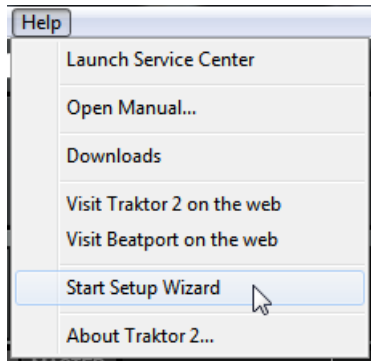
- ここで基本的なオーディオと MIDI の設定を行い、同時に対応する有効なオプションを自動設定します。
- TRAKTOR 2 の全設定をデフォルトの状態にリセットします。



TRAKTOR ソフトウェアのバージョン(e.g., LE 2, ME) によってセットアップウィザード (Setup Wizard) の表示内容が異なります。

Setup Wizard の起動方法は以下です。

- ▶ アプリケーションメニューバーの [Help](#) メニューで *Start Setup Wizard* を選択する方法 (このバーはフルスクリーンモードでは表示されません)。

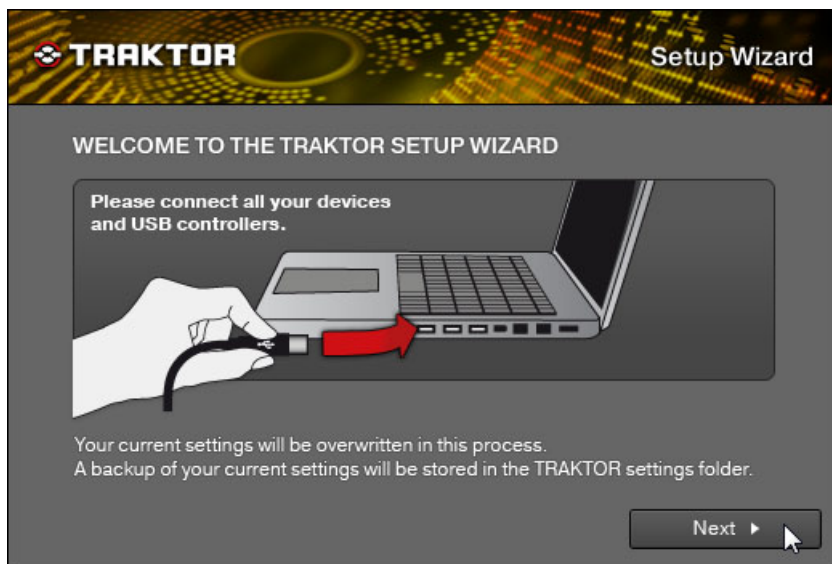


- ▶ または環境設定 (Preferences) ウィンドウの左下隅にある [Setup Wizard](#) ボタンを押します。

設定例

では Setup Wizard による設定例を紹介します。

1. 最初の画面で、**Next** をクリックして TRAKTOR コントローラーを USB を介して接続してあることを確認します。



2. MIDI コントローラーを使用して TRAKTOR を操作するか、しないかを選択し、**Next** (次)をクリックします。NI 社製の各 KONTROL 製品 (S4、S2、F1、X1 等) を使用している場合は、**No** を選択して TRAKTOR をこれらの機材で操作します。



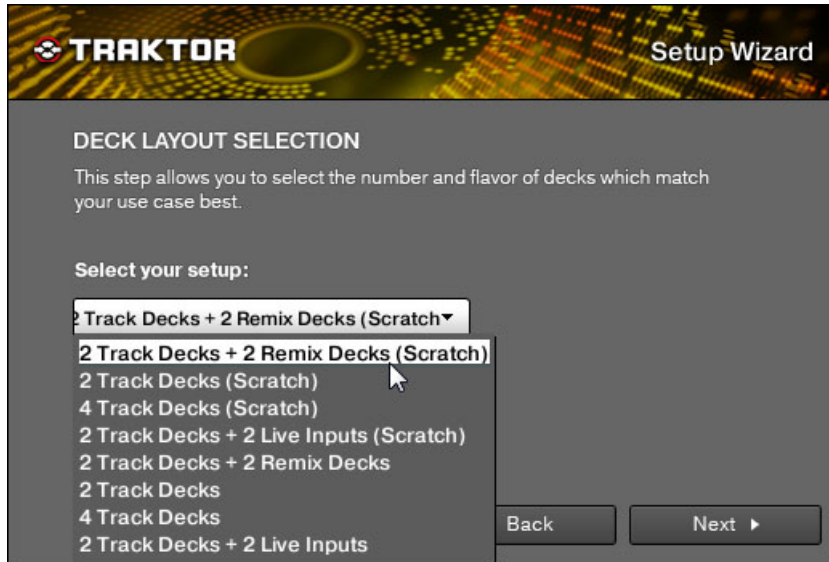
3. コントローラーを使用して TRAKTOR を操作すると選択した場合は、コントローラーの製造元と製品名をドロップダウンリストで選択し、**Next** をクリックします。



4. 使用している TRAKTOR バージョンが TRAKTOR PRO、ME、LE の場合は、外部 DJ ミキサーを使用するか、TRAKTOR の内部ソフトウェアミキサーを使用するか選択します。その後 [Next](#) をクリックします。TRAKTOR SCRATCH PRO を使用している場合、この画面は自動的にスキップし、外部ミックスが自動的に選択されます。



5. 各デッキの基本設定を選択します (デッキの数と Deck Flavors の設定を行います)。ここでの設定は後にソフトウェア上で簡単に変更することができます。使用している TRAKTOR のバージョンによって選択肢が異なります。

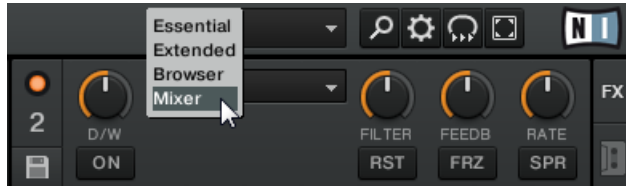


6. Setup Wizard の最後の画面ではここまでの選択内容を全て表示します。この設定例のまま TRAKTOR の設定を行った場合、以下の図のように表示され、内容は、4 つのデッキ (2 x Track Decks と 2 x Remix Decks)の使用、外部 DJ ミキサーの使用、ドイツ語キーボードレイアウト (システムセッティングによる) となります。設定内容を変更するには [Back](#) をクリック、[Cancel](#) をクリックし

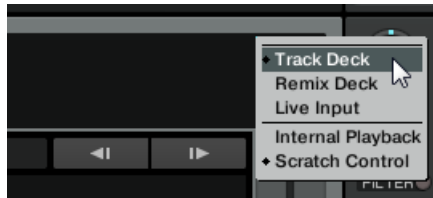
て Setup Wizard での設定内容を完全にキャンセル、または **Finish** をクリックして設定内容を適用します。



→ TRAKTOR が設定した内容とインターフェイスのレイアウトを反映した状態で起動します(外部 DJ ミキサーを使用するように設定した場合、TRAKTOR のソフトウェアミキサーは表示されません)。ユーザーインターフェイスのレイアウトの変更は TRAKTOR のヘッダの Layout selection メニューでいつでも変更することができます。



Deck Flavors を変更するにはデッキの右上にあるデッキを示すアルファベットをクリックし、表示されるドロップダウンメニューでフレーバーを選択します。



4 ユーザーインターフェイスについて

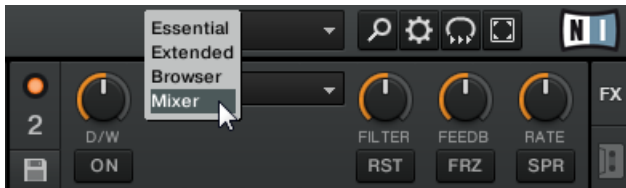
この章では TRAKTOR 2 のユーザーインターフェイスについて解説します。



まずはこの数ページを読んでいただいて、TRAKTOR 2 の主要項目を把握してください。

Preparation (準備)

TRAKTOR は各ユーザーインターフェイスレイアウトを使用し、各場面に対応するグラフィックユーザーインターフェイスを管理しています。これらを TRAKTOR では "Layouts" と呼びます。各レイアウト選択は TRAKTOR ソフトウェアのヘッダにある Layout ドロップダウンメニューで行います。



レイアウト選択には Layout selection ドロップダウンメニューを使用します。

選択したレイアウトによってユーザーインターフェイスの表示内容が切り替わります。

TRAKTOR 2 を初回起動すると、レイアウトは "Essential" となり、TRAKTOR デッキ全部と、デッキ用ナビゲーション用コントロール部を表示した状態となり、ミキサーは表示されません。

各部を全て表示するには

- ▶ ドロップダウンメニューで "Mixer" アウトを選択します。



TRAKTOR ME 2 を使用する場合、レイアウトは異なります。



TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用している場合、殆どの場合で TRAKTOR の内部ソフトウェアミキサーを使用するよりも外部ミキサーを使用する機会の方が多いでしょう。しかし、このマニュアルでの例をふまえるには Mixer レイアウトを開いてください。

全体像

以下の図は TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のインターフェイスです。TRAKTOR LE 2 を使用する場合は、グラフィカルユーザーインターフェイスが若干異なります。



ソフトウェアのメインエリアです。

(1)アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar): アプリケーションメニューバーからソフトウェアの基本的な機能と情報にアクセスします。

(2)ヘッダ(Header): ここにはいくつかのステータス表示インジケータと便利な機能、各ボタン(環境設定ボタン)があります。

(3)グローバルセクション(Global section): グローバルセクションには FX ユニット、マスタートロック、オーディオレコーダー、新機能、ループレコーダーがあります。

- (4) **Decks**: TRAKTOR には 4 台のバーチャルデッキがあります。各デッキではトラック、サンプル、ライブインプット音声を扱うことが可能です。デッキはレコード、テープデッキとして考えれば良いでしょう。
- (5) **ミキサー (Mixer)**: TRAKTOR 2 ウィンドウの真ん中にあるのがミキサーです。ここで上記で解説したデッキからのオーディオシグナルを各 4 チャンネルで受信します。各デッキごとにチャンネルが装備しています。他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの基本的な使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニットに音声を送り、その後最終的に上部のメインセクションに音声を送信され、その音声が観客に届きます。
- (6) **ブラウザ (Browser)**: ブラウザではトラックコレクションと呼ばれるデータベースで、所有しているトラックを管理します。これらのトラックをプレイリスト (Playlists) でグループ化し、様々な属性 (アトリビュート) で分類することで、プレイリスト内やコレクション全体で検索することができます。



TRAKTOR LE 2 では Audio Recorder は使用できません。

詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

5 曲のインポート

殆どの場合、音楽コレクションは既にご自身のコンピュータ内に保管してあることでしょう。トラックのミックスをすぐに始めたい方は、この章を参考にしてください。ここでは TRAKTOR の強力なトラックコレクション (Track Collection) に曲をインポートする方法を解説します。

5.1 トラックコレクション (Track Collection) とは？

トラックコレクション(またはコレクション)では TRAKTOR PRO で使用したトラック、使用中のトラック、これから使用するためのトラックを表示します。
コンピュータにある音楽ファイルをもとに、コレクションを作成、トラックを簡潔に管理、タグ付けし、ミックス内で使用するトラックの準備も簡単になります。



特筆すべき点として、トラックコレクションはハードディスク内のファイル構造とは関係なく機能し、ファイル構造を変更することがない点が挙げられます (TRAKTOR 2 内でファイルを削除した場合は除く)。

トラックコレクションの機能

- 音楽ファイルの多様な情報を管理するデータベースとして機能します。
- トラックごとのタイトル、アーティスト名、BPM、ジャンル等の特性により用途に合った音楽ファイルを簡単に絞り込むことが可能です。
- TRAKTOR 専用情報としてトラックを保管する場所です。
- 情報としてトラックを扱う為のプレイリスト機能を備えています。

トラックコレクションにはない機能

- トラックの移動、コピー、ファイル形式を変換して隠しファイル内に保管すること。
- ハードディスク内のファイルの構造内の階層位置を変更すること。

トラックコレクションを使用するには、音楽ファイルをインポートする必要があります。

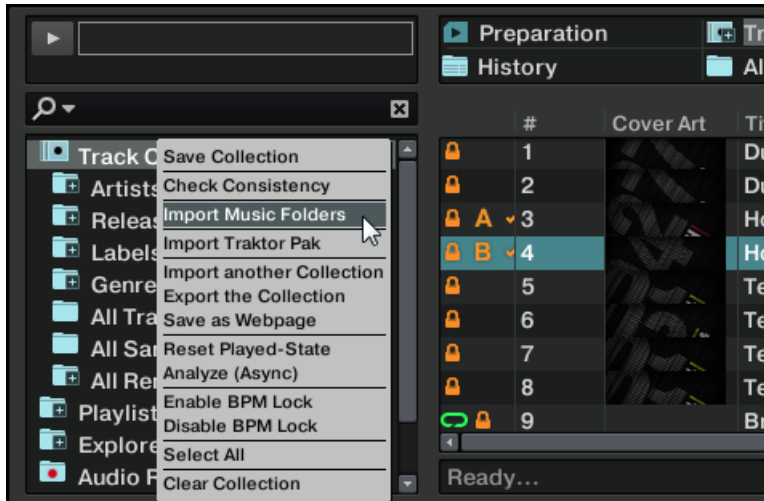


TRAKTOR は音楽をインポートする際に既にあるタグも読み、トラックのプロパティーの変更時 (例、ジャンルの変更) にも瞬時にその内容をタグ化し、書き換えます。

5.2 音楽フォルダのインポート

TRAKTOR はハードドライブ内にあるトラック群を簡単にインポートする機能を備えています。

- ▶ ブラウザツリーの **Collection** アイコンを右クリック (Windows) または [Ctrl]+クリック (Mac OS X) し、メニューで *Import Music Folders* を選択します。



トラックコレクション用メニューで **Import Music Folders** エントリを選択します。

デフォルトでは使用しているシステム内の **My Music** フォルダにある全ての音楽ファイルをインポートします。



TRAKTOR はデッキに初めて音楽ファイルをロードすると、その音楽ファイルの各特性(BPM、長さ等)を分析します。この機能の実行完了には時間がかかる場合があります。シンク、またはオートループ機能等を使用した DJ プレイを行う前には、この作業を事前に行っておき、DJ プレイに支障がないように備えておくのが賢明でしょう。



トラックコレクションが 10,000 ファイルを超える場合は、TRAKTOR 2 に分析させるトラックコレクションを 1,000 ファイル程度のファイルごとに分けて分析することを推奨します。この作業には時間がかかるので、コンピュータを使用しない就寝時等に、この作業を開始することで効率よく作業を進めることができます。



ブラウザウィンドウの下部のステータスバーでは分析状況を表示し、問題がある場合は警告画面を表示します。

他のフォルダからファイルを追加する

もし他のフォルダ、または外部ハードディスクに音楽ファイルがある場合は、TRAKTOR 音楽フォルダにそれらのフォルダも以下のように追加します。

1. *Preferences > File Management* と進みます。
2. **Music Folders** セクションの下部にある **Add...** をクリックします。
3. 追加するフォルダを選択します。
4. **Choose** (Mac OS X) または **OK** (Windows) で選択内容を適用します。
5. **Close** をクリックして変更内容を適用します。

この作業を繰り返し、全ての音楽フォルダを追加します。



サブフォルダも自動的にスキャンされます。よってこのリストにサブフォルダを手動追加する必要はありません。

5.3 iTunes によるトラック管理

iTunes で音楽コレクションを管理している場合、TRAKTOR 2 は iTunes ライブラリと iTunes プレイリストに直接アクセスします。

5.3.1 iTunes にある曲の再生

TRAKTOR から直接 iTunes ライブラリとプレイリストをブラウズすることも可能です。



iTunes ツリーノード (Tree Node) では iTunes ライブラリとプレイリストの表示機能のみを含んでいます。この表示画面では編集機能は使用できません。

TRAKTOR で iTunes の内容をブラウズする方法は以下となります。

1. ブラウザツリーで **iTunes** アイコンをクリックしてノードを開きます。
2. iTunes で使用する時と同じように、ライブラリとプレイリストをブラウズします。
3. 通常の TRAKTOR プレイリストでの操作と同じように、デッキにトラックをロードします (例、デッキにトラックをドラッグする)。

5.3.2 iTunes から曲を複数選択してインポートする

TRAKTOR 2 ユーザーインターフェイスを介して iTunes ライブラリから複数のトラックをトラックコレクションにインポートすることも可能です。

1. ブラウザツリーで **iTunes** アイコンをクリックして iTunes ノードを開きます。

2. トラックコレクション (Track Collection) にインポートする曲を選択します。
3. ブラウザツリーの **Track Collection** アイコンに選択した複数のトラックをドラッグします。
4. または選択したトラック上で右クリック (Windows) 、 または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューから *Import to Collection* を選択することも可能です。

5.3.3 iTunes プレイリストのインポート

TRAKTOR 2 ユーザーインターフェイスを介し、iTunes プレイリストを直接 TRAKTOR プレイリストとしてインポートすることも可能です。

1. ブラウザツリーで **iTunes** アイコンをクリックして iTunes ノードを開きます。
2. インポートするプレイリストを選択します。
3. **Playlists** アイコンにプレイリストをドラッグします。 またはプレイリスト上で右クリック (Windows) または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューで *Import to Playlists* を選択することも可能です。

→ ダイアログボックスが表示されるので、新規プレイリスト名称を設定します。名称を入力し、**OK** をクリックします。

6 チュートリアル

この章では TRAKTOR を使用する際に頻出する使用方法について解説します。
チュートリアルは実際に作業を行いながら進めます。単純な操作から紹介し、徐々に複雑な内容へと解説を進めることで、TRAKTOR 2 に慣れ親しんでいただきます。この内容を把握した後は、TRAKTOR 2 を使用してミックスが行うことができるようになるはずです。



TRAKTOR LE 2 または TRAKTOR Manufacturer Edition 2 を使用する場合、ソフトウェアの機能制限により、以下のインストラクション内容を設定、または操作できない場合があります。

6.1 必要条件

これらのチュートリアルは 最初から最後まで読み通すことで内容が把握できる内容となっています。ですが、以前から TRAKTOR を使用しており、操作方法に関して精通している場合は最初のチュートリアルは読み飛ばして次のチュートリアルに進んでもかまいません。または TRAKTOR を自分で試しながら使用方法をトライアンドエラーで把握したい場合は、必要な場合にこのチュートリアルを確認し、内容を理解していくことも可能です。



TRAKTOR を熟知している場合でも、各項では様々な使用上のヒントを紹介しているのでこのチュートリアルを読んでおくことをお勧めします。

チュートリアルではインストールの際にハードディスクにコピーされたデモトラックを使用します。ですからトラックコレクションに曲をインポートしていない状態でも、以下のチュートリアル内容を進めることが可能です。トラックコレクションに曲をインポートする方法に関しては上記の [↑5.2, 音楽フォルダのインポート](#) 章を参照してください。

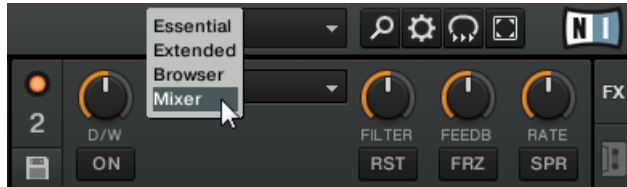


ここでは TRAKTOR システムが起動し、使用可能な状態となっていることを前提とします。この条件を満たしていない場合は、セットアップガイドを参照し、システムの正しい設定を終えてからここに戻ってください。

このチュートリアルを始める前に TRAKTOR のセッティングを変更した場合は、以下の手順に従って TRAKTOR システムを工場出荷時の状態に戻しておくことを強く推奨します。

1. スクリーン上にあるメニューバーの [Help](#) メニューをクリック (Mac OS X) またはウインドウ上部 (Windows) で *Help > Start Setup Wizard* と進みます。

2. Setup Wizard の指示に従い機器を設定します ([↑ 3, TRAKTOR のセットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) 章参照)。TRAKTOR が工場出荷時の状態にリセットされます。
3. レイアウトセクター (Layout Selector) メニューのオプションから Mixer レイアウトを選択します。



6.2 以下の各章での目的

以下のセクションでは 各章ですべきことを解説します。ここを読んで必要な内容を含むチュートリアルにジャンプしてください。

[↑ 6.3, 最初のトラックを再生する章](#)から [↑ 6.7, FX の追加](#)まで

以下のインストラクションを読んでください。各ステップで不明な点がある場合は、任意の章を読んでください。以下の内容を解説を読まずに実行できる場合は、それらの解説項目は飛ばして次の内容に進んでください。

1. [Demo Tracks](#) プレイリストに含まれるトラック *Techno 1* をデッキ A にロードし、再生を始める ([↑ 6.3, 最初のトラックを再生する](#))。
2. [Demo Tracks](#) プレイリストからトラック *Techno 2* をデッキ B にロードし再生を始める。デッキ A をテンポマスターにする ()。
3. デッキ B のテンポをデッキ A のテンポに同期させる ([↑ 6.5, レベルの調整](#))。
4. [↑ 6.6, ループ機能 とキュー機能](#) デッキ A に新規トラック House 1 をロードし、再生する。デッキ B をテンポマスターにする。
5. ループとキューポイントを両方のトラックで保存する。これができる場合、[↑ 6.6, ループ機能 とキュー機能](#)章は飛ばしても構いません。
6. デッキに FX ユニットをアサインできる場合、Single、Group FX モードの違いが判り、FX を変更することができる場合、[↑ 6.7, FX の追加](#)章は読みとばしても構いません。

↑ 6.8, ミックスで Remix Decks を使用する章から ↑ 6.10, 同期 (Synchronization)まで

↑ 6.8, ミックスで Remix Decks を使用する章と ↑ 6.9, Loop Recorder の使用章では新規 TRAKTOR 機能であるリミックスデッキ (Remix Decks) とループレコーダー (Loop Recorder) を紹介します。リミックスデッキとループレコーダーの各機能を理解するにはこのチュートリアルを参照してください。

↑ 6.10, 同期 (Synchronization) 章ではマスタークロック (**Master Clock**) モードとトラックの同期について解説します。TRAKTOR 2 からマスタークロックと同期に関する内容を更新したので、以前のバージョンの TRAKTOR で同期に関する内容を把握していても、この章は注意深く読み進めることを強く推奨します。

 曲のミックス [→ 34]

6.3 最初のトラックを再生する

このチュートリアルではまず、トラックのロード 方法と、再生 方法について解説し、さらにオーディオアウトプットのチェック方法と、再生音声を確認できない場合の対処方法について解説していきます。

必要条件

これらのチュートリアルを始める前に TRAKTOR 2 のセッティングを既に変更した場合は、↑ 6.1, 必要条件 章で解説するように、TRAKTOR 2 を工場出荷時の設定にリセットしておくことを推奨します。

6.3.1 トラックのクイックロード

デモトラックから *Techno 1* をデッキ A にロードします。

1. [Demo Tracks](#) の Favorite をクリックします。以下に [Demo Tracks](#) プレイリストが表示されます。
2. プレイリストで *Techno 1* をクリックします。トラックがハイライト表示されます。
3. トラックをデッキ A にドラッグアンドドロップします。トラックがロードされます。波形と 情報がデッキ A に表示されます。



Favorites はカスタム可能なショートカットで TRAKTOR のウインドウのブラウザ上部にあります。この Favorite プレイリストが表示されない場合は、*Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites* と進んで表示させてください。注意—このオプションは TRAKTOR LE 2 にはありません。

他のロード方法

- ▶ トラックを右クリック (Windows) または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) し、*Load Track in Deck A* を選択します。
- ▶ ホットキー [Ctrl]+[Left] をクリックします。

6.3.2 トラックの再生

- ▶ トラックをロードしたら、左デッキ下の PLAY ボタンを押します。



→ トラックが再生開始します。PLAY ボタンが光り、TRAKTOR 2 の波形が動き出します。



波形の右端でマウスを動かすと、プラス、マイナスボタンが現れます。これらを用いて波形の拡大、縮小表示の調節を行います。

各デッキごとのチャンネル



この章では TRAKTOR の内蔵ミキサーについて解説します。TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する場合、外部ミキサーを使う場合が殆どでしょう。そういった場合でも、TRAKTOR の EQ、チャンネルフェーダーとクロスフェーダーに関する解説を読み進めれば、自身で使用するミキサーに対して使用方法を応用できる事でしょう。

各デッキで再生しているオーディオはミキサー上の各チャンネルで更にコントロール可能です。デッキ A にトラックをロードしているので、サウンドはチャンネル A でコントロールします。



ミキサーのチャンネル A です。

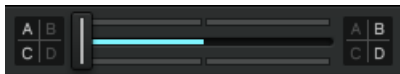
この時点でスピーカーまたは PA から音声が確認できるはずです。そうでない場合は、以下のセクションを確認してください。

6.3.3 トラック音声が聞こえない場合

デッキでトラックが再生されているのに再生音量が低すぎる場合、または無音の場合は、以下のことを確認してください。

- ミキサーの下部分にある クロスフェーダーを左いっぱいに切っているか確認してください。
- 上にあるチャンネル A のチャンネルフェーダーをあげて下さい。
- チャンネルメーター (チャンネルフェーダー横にある垂直方向に羅列してあるインジケーターがそれです。上図参照) が反応しているか確認してください。反応していない場合は、音声を出力したいチャンネルフェーダー用の各 HI、MID、LOW と FILTER ノブが中央に調節してあるか確認し、GAIN エンコーダーをダブルクリックしてチャンネルインプットのゲインを 0 dB にします。

- TRAKTOR 中央上部の **MAIN** レベルメーターが反応しているか確認してください。 反応していない場合は、**MAIN** ノブを上げてください。



上にあるチャンネル A のチャンネルフェーダーをあげて下さい。



チャンネルメーター (チャンネルフェーダー横にある垂直方向に羅列してあるインジケーターがそれです。上図参照) が反応しているか確認してください。反応していない場合は、音声を出力したいチャンネルフェーダー用の各 HI、MID、LOW と FILTER ノブが中央に調節してあるか確認し、GAIN エンコーダーをダブルクリックしてチャンネルインプットのゲインを 0 dB にします。

MAIN レベルメーターが反応しているのに音声が確認できない場合は、セットアップガイドを参照して環境設定 (Preferences) でオーディオセットアップとオーディオルーターティングを再確認してください。



TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する場合、外部ミキサーのマスターアウトノブ/フェーダーは TRAKTOR の **MAIN** ノブとは独立して機能します。各ノブ/フェーダーを注意深く調節し、大きな音量であると共にクリッピングが無い適切な音量を保ってください。

6.4 曲のミックス

ここまでで TRAKTOR 2 を操作して素早くトラックをロードし、トラックの再生ができるようになったはずです。次に曲をミックスしてみましょう。ここからは、デジタル DJ が知っておくべきミックスの基本的操作を解説します。トラックの試聴、トラックの同期、ベストな位置からのトラックの再生、クロスフェーダーを使用したトラックのミックス方法について解説します。

必要条件

ここからの解説は、前述したチュートリアルの内容を把握しているものとします(↑6.3, [最初のトラックを再生する参照](#))。TRAKTOR 2 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック *Techno 1* をデッキ A にロードしてあります。トラックは音声を確認できる状態で再生しています。デッキ A の **MASTER** ボタンが点灯しています。
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

6.4.1 ミックスするトラックをプレビュープレイヤーで試聴する。

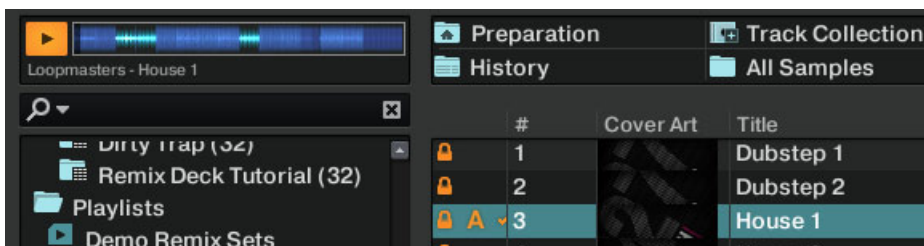


外部ミキサー(例、TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用している) を使用していて、モードを外部ミックス (External Mixing) にしている場合、Preview Player を使用する代わりに、ハードウェアミキサーのキュー機能を使用して次のトラック候補を試聴します。しかし デッキ (AUDIO 4/8/6 DJ) または Send Outputs (TRAKTOR AUDIO 10) を用いて *Preferences > Output Routing > Output Preview* でプレビュープレイヤーをオーディオインターフェイスのアウトプットにアサインすることも可能です。

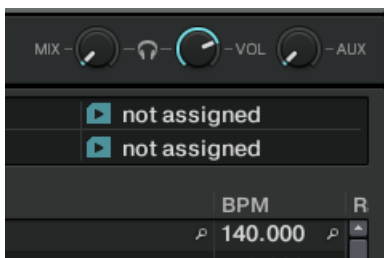
他のトラックをロードする前に、TRAKTOR のプレビュープレイヤー(Preview Player) を使用して直接ブラウザからヘッドフォンでトラックを試聴することができます。



プレビュープレイヤーが見当たらない場合は、*Preferences > Browser Details > Show Preview Player* と進んでプレイヤーを起動します。TRAKTOR LE 2 のユーザーはこのオプションは使用できません。



ブラウザの左上にある TRAKTOR の Preview Player です。



ブラウザの上の Cue Mix と Cue Vol ノブです。

- ▶ ヘッドフォンがサウンドカード、コントローラー、またはハードウェアミキサーのヘッドフォン端子(セットアップに応じて任意の場所に接続してください)に接続してあるか確認してください。
- 1. デモプレイリストでトラック *Techno 2* をクリックしプレビュープレイヤーにドラッグします。すると、トラックが再生されます。
- 2. Cue Mix ノブ (MIX) を左いっぱいにならしてトラック候補の音声のみを試聴します。
- 3. Cue Vol ノブ (VOL) でヘッドフォン音声の音量を調節します。
- 4. 波形の好きな場所をクリックしてトラックの他のパートを試聴します。
- 5. プレイヘッド (垂直線です) をクリックアンドドラッグしてトラック内をスクロールします。
- 6. プレビュープレイヤーの再生ボタンをクリックすると、プレビュープレイヤー内での再生が停止します。
- 7. プレビュープレイヤーからトラックをデッキにドラッグしてロードするか、他のトラックを選択して試聴を続けます。



MIDI コントローラーは外部機器ですが、コントローラーで TRAKTOR の内部ミキサーをコントロールするので TRAKTOR の内部ミキサーモード (Internal Mixing) を選択する必要があります。

6.4.2 ミックスするトラックのロードと再生

トラック *Techno 2* を選択してデッキ B にロード、再生します。

1. プレビュープレイヤーからデッキ B にトラックをドラッグアンドドロップします。他のロード方法は [↑6.3.1, トラックのクイックロード](#) 章で解説しています。ロードされると、デッキ B にトラック情報と波形が表示されます。
2. 右デッキの Play ボタンを押し、再生を開始します。トラックが再生開始します。Play ボタンが点灯し、TRAKTOR のデッキ B の波形が動き出します。

この時点ではクロスフェーダーが左いっぱいの状態なのでデッキ B のトラックはまだスピーカーから確認することはできません。では、ゆっくりとデッキ B のトラックをミックスしてみましょう。

ゆっくりと右方向にクロスフェーダーを動かすことで、デッキ B のトラックが徐々に聞こえ始め、クロスフェーダーを更に右に動かすことでデッキ A のトラックが徐々にフェードアウトしていきます。ここまでではまだ満足いくミックスになっていないのは明らかです。次のトラックをミックスする前に、デッキ B のトラックをデッキ A のトラックにビートマッチさせる操作が必要です。もう一度、クロスフェーダーを左いっばいに動かしてください。

6.4.3 ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う(ビートマッチング)。

ここからは次のトラック(ここではトラック B)のミックス をヘッドフォン内で準備できるように慣れる必要があります。



チャンネル B のヘッドフォン Cue ボタンです (青く点灯します)。

- ▶ チャンネル B のヘッドフォンキューボタンをクリックします。
ボタンが点灯し、デッキ B の音声キューチャンネルに送信され、ヘッドフォンで試聴可能な状態となります。

Cue Mix (MIX) ノブを使用してヘッドフォン内のキュートラック (デッキ B) とメインミックス (デッキ A) の音量バランスを調節します。左に回すことでキュートラックの音量を上げ、右に回すとメインミックスの音量が上がります。

ここまでで、観客にメインミックスを聞かせたままデッキ B の曲を試聴することができるようになります。ヘッドフォンで聞いているミックスとは関係なく、メインミックスはクロスフェーダーとチャンネルフェーダーでコントロール可能です。



外部ハードウェアミキサーを使用している場合は、その機材にヘッドフォンキューボタン(フェーダーの場合もあります) が装備してあります。

6.4.4 トラック同士の同期

デッキ B で再生しているトラックをミックスする前に、TRAKTOR の自動シンク機能を使用してデッキ A のテンポにあわせませす。この作業は SYNC ボタンを押すだけで行うことができます。



デッキの左上にある SYNC ボタンです。

- ▶ デッキ B の SYNC ボタンを押してデッキ A のトラックに同期させます。
- ▶ SYNC ボタンが点灯します。これは 2 つのトラックが完全に同期したことを意味します。



同期機能は正確な Beatgrid 情報を使用することで成り立ちます。デモプレイリストのトラックは既にビートグリッド処理が施されています。

キューミックスノブ (MIX) をゆっくり回し、デッキ B のトラックがデッキ A のトラックに同期しながらミックスされているか確認してください。



トラックのテンポ調整中の音声は観客に聞かれることが無いよう 注意してください。

6.4.5 スタートポイントとしてキューポイントをセットする。

ミックスを開始する場所を簡単にコントロールする方法があります。例えば殆どの場合、テンポだけでなく、トラックのダウンビートもマッチさせる必要があるでしょう。トラックの特定の位置から再生開始することを (ミックスインやトリガー等) “キューイング” といいます。

TRAKTOR ではこのキューの為にポイントをマークすることができ、それらをキューポイントと呼びます。キューポイントは各トラックで保存することが可能で、次のセッションでも使用することができます。



TRAKTOR LE 2 に Cue Points 機能はありません。

Cue Points ポイントを使用するには、まずアドバンスドパネル（Advanced Panel）で **CUE** タブを開く必要があります。

- ▶ **ACTIVATE** ボタンの下の 小さな矢印ボタンをクリックしてデッキ A/B のアドバンスパネルを開きます。その後 **CUE** ボタンをクリックして **CUE** タブを選択します。



- ▶ デッキ B で、トラックの再生状態に関わらず、点灯していないホットキューボタンをダウンビート上で押します。仮にこれをホットキューボタン 2 とします。ホットキューボタンが青く点灯します。これはキューポイントを設置したことを意味し、同じホットキューボタンを押すことでこのポイントに戻ることができます。実際に試してください。



トラック同士を揃える

両方のトラックを揃える作業は非常に簡単です。

1. デッキ A、B のプレイボタンを押します。
2. デッキ A がテンポマスターとなっているか確認します。そうでない場合は、MASTER ボタンをクリックします。
3. デッキ B の SYNC ボタンが押してあるか確認します。そうでない場合は、Sync ボタンをクリックしてデッキ A と同期させます。
4. デッキ A のトラックのダウンビートを確認しながら先ほどデッキ B に配置したホットキューボタンを押します。デッキ B の再生位置が保存したキューポイントに移動し、再生がそこから始まります。両方のトラックが完全に揃ったので、これでミックスが可能な状態となります。

6.4.6 ビートスナップ

ホットキューをビートにあわせて正確に配置することにそれほど気を使う必要はありません。デフォルトで TRAKTOR 2 はこの作業を自動で行います。この機能はスナップ (Snap) モードと呼びます。このモードを起動/起動解除するにはグローバルセクション (Global Section) にある小さな **S** をクリックします。



グローバルセクションの Snap ボタン (S) です。

スナップモードを起動した状態で、トラック上で作成されるキューポイントは指定した場所に一番近いビート部分にキューポイントを作成し、次回ホットキューボタンを押してもこのビート位置を使用します。

6.4.7 ビートを保つ機能

TRAKTOR はデフォルトでトラック同士のビートマッチを維持するので、ホットキューボタンを正確に 設置する事にそこまで気を使う必要がありません。これはクオンタイズモードによるもので、モードが起動していると、Global セクションのクオンタイズボタンが点灯します。



グローバルセクションの Quant ボタン (Q) です。

クオンタイズモードをオンにすることで、トラック中を移動しても (例、ホットキューボタンを押す、または波形表示部分の任意の部分をクリックする) ビートマッチした状態となり、現在保たれている同期の状態を崩すことはありません。

6.4.8 備考—左のトラックが終わってしまった場合

デッキ A のトラック *Techno 1* はこのチュートリアルを始めた時点から再生しているので、トラックが終わっている場合があります。そういった場合、以下の手順を行ってください。

- ▶ 左デッキで Jump to Start ボタンをクリックしてトラックの最初に戻って再生を開始します。
- ▶ [Shift]+T (デッキ A) または [Shift]+G (デッキ B) を押すことでもこの動作を行うことが可能です。



デッキのプレイボタンのすぐ上にある Jump to Start ボタンでトラックの最初に戻ります。

6.4.9 チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする。

では TRAKTOR 2 の EQ とフィルターを使用してみましょう。



EQ ノブと FILTER ノブ

- ▶ チャンネル B の EQ ノブと **FILTER** ノブを回してキュートラックで各ノブの効果を確認します。



フィルターを起動するには "FILTER" とある横の小さなボタンをクリックします。起動すると青く点灯します。

EQ とフィルターは違和感無くトラックをミックスするのに最適なツールです。最も一般的なテクニックはミックスするトラックの低音部を下げておく方法です。操作例は以下です。



ここからが本格的なミックス作業となります。まず CUE MIX ノブ (MIX) を右いっぱい回してヘッドフォンでメインミックスを確認します(またはヘッドフォンをはずしてスピーカーからメインミックスを確認します)。

- ▶ クロスフェーダーが左にきってある状態でチャンネル B の LO を下げ、デッキ B のトラックの低音部を下げおきます。
- ▶ クロスフェーダーを徐々に中央に向かって動かし、チャンネル B の音声を徐々にミックスします。
- ▶ 両方のトラックが同時に鳴っており、ベースを元の状態に戻すには、両チャンネルの LO ノブを使用してチャンネル A のベースを下げつつ、チャンネル B のベースを徐々に上げます。
- ▶ クロスフェーダーを徐々に完全に右に持っていくことでトラックミックスが完了します。これが TRAKTOR 2 を使ったあなたの最初のミックスです!

6.4.10 マニュアルビートマッチング

TRAKTOR のシンク機能を使うことなく、マニュアル操作でビートマッチを行うことも可能です。マニュアルビートマッチを好む DJ も少なくありませんし、また状況によってはマニュアルビートマッチングを行わなくてはならない場合もあります。

- ビートグリッド処理を行っていないトラックを用いる場合
- ヴァイナル、またはオーディオ CD と同期する場合
- 他の DJ と交互にプレイする場合
- クオンタイズが関係ない(生演奏等にあわせる)場合

ここでは実際にデッキ B のトラックとデッキ A の新規トラックをマニュアルビートマッチングします。



ここからは デッキ B の音声スピーカーから出力している音声です。ですので、ここからはデッキ A に集中します。

はじめに

- ▶ まずクロスフェーダーが右いっぱいとなっているか確認します。
- ▶ デッキ A の SYNC ボタンをオフの状態にします。



まずは似たような BPM のトラックを選択するとよいでしょう。

テンポフェーダーとフェイズメーターでテンポを調節する。

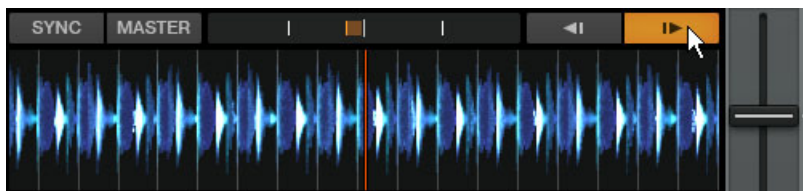
各デッキのテンポは TEMPO フェーダーで手動調節します。



TEMPO フェーダーを使用してデッキのテンポを調節します。

- ▶ デッキ A のテンポフェーダーを調節してデッキ B のトラックのテンポにあわせます。

テンポがマッチしても各トラックのタイミングがずれる場合はフェイズメーターを左右にドラッグしてダウンビートをあわせます。テンポバンドボタンを使用することでも同様の操作を行えます。



フェイズメーター、またはテンポバンドボタンを使用してフェイズを調節します。

手動キューとビートアライン



TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する場合、デッキは Scratch Control Playback モードとなり、ターンテーブル、または CD プレイヤーを使用してキューポジションを選択することになります。デッキの名称部分をクリックして表示されるメニューで Internal Playback モードを選択、モードを切り替えることも可能です。このモードを使用する場合は以下の手順で操作してください。

まずは気に入ったキューポイント (例、ブレイク) を探してください。

1. デッキ A が停止した状態でデッキ A のトラックの波形をブレイクが始まる位置までドラッグします。
2. **CUE** ボタンをクリックします。キューポイントを示す青い三角が表示されます。
3. **CUP** ボタンをクリックし、デッキ B のダウンビートが聞こえたら放します。ボタンを放すとトラックの再生が開始します。
4. ここまでを正しく行えば、トラックは同期します。トラックの同期がずれる場合は、TRAKTOR のテンポフェーダーを調節し、**CUP** ボタンをもう一度押して、同じ手順を繰り返します。
5. フェイズメーターを使用してダウンビートをそろえます。
6. 準備ができたなら、デッキ B の曲からクロスフェーダーを使用してデッキ A の曲をミックスしてください。



マニュアルビートマッチングには練習が必要です。時間をかけ、納得がいくミックスが出来る様になって下さい。ビートマッチングは他の DJ が行っている操作をよく見ることで習得できる場合があります。これはインターネットでビートマッチングの解説動画を探せば簡単です。後は日々の練習あるのみです！

6.5 レベルの調整



ハードウェアミキサーを使用する TRAKTOR SCRATCH PRO 2 ユーザーにとっても次のセクションで解説する内容は重要です。各解説をハードウェアミキサーに置き換えてチュートリアルを読み勧めてください。

更に先に進む前に、ミックスでは音量調節も重要な要素であることを解説しておく必要があります。ここでは簡単なヒントを例に出すので、今後の参考にしていただければと思います。



このセクションの敷居が若干高いと感じた場合でも、特にライブ環境でのトラブルを避けるために、時間をかけて読み進めてここでの内容を把握しておくことを推奨します。

6.5.1 理論

基本としてミックスには 3 つのルールがあります

ミックスの各段階で有効なダイナミックレンジをフル活用する。この点に気をを使うことで、全てのデッキを停止したときにスピーカーから発生する「ノイズフロア」と呼ばれる雑音がプレイ中に発生するのを回避します。

スムーズなミックスのためにデッキ同士のシグナル音量を均一に保つ。どちらかのトラック音量が他のトラックに覆いかぶさる、といったことが無いようにします。

クリッピングを避ける。オーディオインターフェイスにも限界があります。この限界を超えると音声が歪み、観客に不快な思いをさせるでしょう。



Traktor の内部ミキサーはデジタル音声処理の性質上クリッピングを起こすことはありません。クリッピングはオーディオインターフェイスへのアウトプット段階で生じます。

6.5.2 練習

音量調節の手助けとして、TRAKTOR 2 は音量調整用メーターとコントロール部を備えています。各レベルメーターにはシグナルレベルを色表示するバーを備えています。クリッピング等はこれらのメーターで以下のように表示されます。

- ▶ レベル調節には練習が必要です。レベルは上の段の 3 番目程度になるように調節し、決してレベルメーター上部の赤い部分に到達しない様にします。



各トラックをミックスする際の低音の制御方法例に関しては [↑6.4.9, チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする](#)。で解説しています。ここでも音声がクリップしない様に気を使ってください。

各チャンネルで有効なダイナミックレンジをフル活用する。

ミキサーの各チャンネルには垂直表示するチャンネルメーターを備えています。このメーターではそのチャンネルのプレフェーダーレベル (チャンネルフェーダーを通過する前の音声レベル) を表示します。このレベルを調節するには **GAIN** ノブを使用します。

- ▶ チャンネルの **GAIN** ノブを調節し、音声がおレンジの域に達することによるクリッピングを裂けつつ、音声がなるべく青表示部の上の位置(3 番目程度)に到達するよう調整します。



もちろんあなたのトラックの表現力に関して妥協する必要はありません。常に音量を最大にするのではなく、トラック内で最大になる部分にあわせてゲインを調節しておくといでしょう。



TRAKTOR 2 は新規にトラックをロードするたびにトラックレベルを自動的に調節します。この「Autogain」機能はトラックから検出されたゲイン情報を元に機能します。デフォルトでこの機能は起動しており、無効にするには *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track* と進んで機能を無効にします。無論、EQ、フィルター、キュートラックに適用したエフェクトによってはミックスを開始する前に音量をもう一度確認するのが賢明でしょう。更にトラック中のどこでミックスを開始するかで音量が異なるので、その部分の音量を他のトラックの音量と揃えることが重要です。

チャンネル同士のレベルを合わせる

更に 2 つのチャンネル同士の必要以上の音量差を無くすために、ミックスで使用する曲同士のチャンネル音量をそろえる必要があります。

- ▶ キューしたチャンネルをミックスする前に、**GAIN** ノブを調節してチャンネルメーターが現在スピーカーから流れている曲のチャンネルメーターと大体同じになるよう調節します。この作業中トラックの各音量が大きく影響します。Autogain 値はゲインレベルの指標となり、以上で解説した状態になるようにトラックに適用されます。

メインアウトプットレベルのコントロール



TRAKTOR の **MAIN** アウトプットレベルは外部ハードウェアミキサーのマスターアウトコントロールで独立して調節することも可能です。

全てのチャンネルから送信される各シグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの位置に関係し、最終的に一つにまとまります。このミックスは TRAKTOR の **MAIN** アウトプットに送信されます。このセクションでは **MAIN** レベルメーターでミックスの全体の音量を表示し、**MAIN** レベルノブで調節することが可能です。

- ▶ **MAIN** ノブを調節してレベルが青、オレンジの部分を超え、赤い部分に到達しないように注意し、上の段の 3 番目程度に到達するよう音量を調節します。



デフォルトでのミキサーヘッドルームは -6 dB となっています。これは **MAIN** レベルメーターのオレンジのエリアから赤いエリアまでの音量差が 6 dB あることを意味します。ヘッドルームはシグナルピークによる音声のクリッピングを避けるための、いわば「予備音量部分」として使用します。しかし、ヘッドルームはアウトプット音量全体として機能するので、このヘッドルームに相当する音量を DJ ミキサー、またはアンプのボリュームを調節して加えるとよいでしょう。



単純に言い換えると、ソフトウェアでは音量を抑え目にして、ハードウェアで足りない音量を補うということです。



TRAKTOR 内部ミキサーのデジタルヘッドルームの設定は *Preferences > Mixer > Levels > Headroom* で行います。アンプシステムを使用しても十分な音量を得ることができない場合は -3 dB または 0 dB にすることも可能ですが、やむをえない場合に限りこの設定を施してください。



安全上の観点から、デフォルトでは TRAKTOR のメインアウトプットに リミッターが設置されています。このリミッターを起動した状態では、**MAIN** レベルメーターの赤いクリッピングインジケータが点灯すると、リミッターが起動したことを意味します。リミッターが音声の 歪みを解消した結果、代償として、削減されたダイナミックレンジを取り返すことはできなくなります。ですから、リミッターを使用しているとはいえ、音声のクリップが無いようにしておくことを推奨します。リミッターは *Preferences > Mixer > Enable Limiter* で解除することができますが、アウトプットを常に確認し、スピーカーに多大なダメージを及ぼしかねないクリッピングが生じないようにします。

6.6 ループ機能 とキュー機能

ここまでで、基本的なミックス操作方法について学んだので、ここからは TRAKTOR のループ機能について解説します。

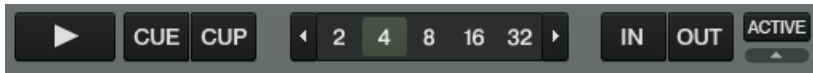
必要条件

TRAKTOR 2 が以下の状態であるか確認してください。

- デッキ A にトラック *House 1* をロードしている。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。テンポマスターとなっています。
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

6.6.1 ループの再生

TRAKTOR のデッキにはデッキディスプレイのすぐ下にループセクションに専用ループコントロール部があります。



ループセクションです。左から順に、Auto Loop ボタン、IN と OUT ボタン、ACTIVE ボタンとなっています

ループを既定のサイズにセットする。

ではデッキ A にループを追加します。

- ▶ 再生しているトラックでループを使用するには Auto Loop ボタンの一つをクリックします。
- これでトラックにループを自動追加し、ループ部分は緑色で表示されます。また、ACTIVE ボタンも緑色に点灯します。
- ビートのループの長さは Auto Loop ボタンにある数値に対応します。



デッキのループセクションの Auto Loop と ACTIVE ボタンです。

- ▶ ループのサイズを変更するには、Auto Loop ボタンをクリックします。

手動でループをセットする

ループのスタートポイントとエンドポイントを手動で設定することも可能です。設定にはループセクションの Loop IN と Loop OUT ボタンを使用します。



Loop IN と Loop OUT ボタンです。

- ▶ ループインポイントを設定するには IN ボタンを押します。
- ▶ ループアウトポイントを設定するには OUT ボタンを押します。OUT ボタンを押すとループが設置されループ再生を開始します。

上記のチュートリアルで Snap モードについては解説済みです(↑6.4.5, スタートポイントとしてキューポイントをセットする。参照)。このモードは Loop In と Loop Out ポイントにも影響するので、この設定で各ループポイントは自動的にビートに設置されます。

ループの移動

使用しているループをループセクションの左にある MOVE アドバンスドタブを用いて素早くトラック内を移動させることも可能です。



MOVE Advanced タブです。

- ▶ 左のドロップダウンメニューから *Loop* を選択します。
- ▶ 右のリストで任意のボタンを押すことで Move Size を選択します。
- ▶ Loop Move ボタン (矢印ボタン)でループを前後移動します。



Move Advanced タブには Loop In または Loop Out ポイントのどちらかのみを移動するオプションもあり、この機能でドラムを効果的に盛り上げたりすることができます。

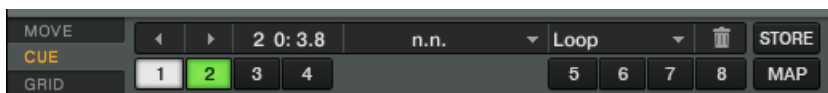


TRAKTOR LE 2 に Moving Loops 機能はありません。

ループの保存

上記のチュートリアルで キューポイントの保存方法について解説しました。同様にループの保存も可能です。

- ▶ ループを保存するには、点灯していないホットキューボタンを押します。
- ホットキューボタンが緑色に点灯します。これはループをこのボタンに設置したことを意味し、同じホットキューボタンを押すことでこのポイントに戻ることができます。



ループを保存した状態の緑の CUE タブです。



8 個のホットキュースロットを使い切ったとしても、STORE ボタンを使用してトラックに更にホットキューやループを保存することが可能となります。MAP ボタンでこれらの順序を変えることができます。



TRAKTOR LE 2 に Storing Loops はありません。

ループの解除

現在のループを解除する場合は、以下の手順に従ってください。

- ▶ ループを停止するには、緑の **ACTIVE** ボタンをクリックします。ループが停止し、通常のトラック再生を開始します。



ループが起動していない状態で **ACTIVE** ボタンを押すとループが起動します。トラック内の次のループが起動します。

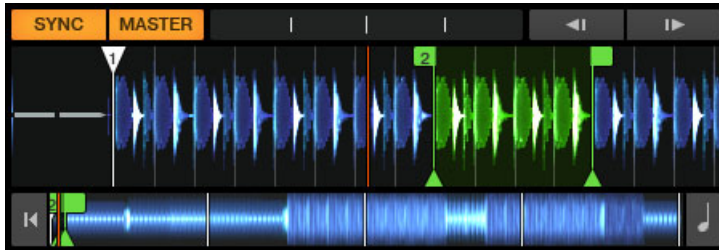
6.6.2 ホットキューの使用

ホットキューを使用してキューポイントとループを保存する方法は既に解説しました。ここではこれらの使用方法について更に掘り下げて解説します。

- ▶ まず **CUE** アドバンスド タブをもう一度開きます。

既に解説したように、点灯していないホットキューボタンを押すと、ループが起動していない場合は、ボタンを押した時点での再生位置にキューポイントを設置します(ホットキューボタンが青く点灯します)。ループが起動している場合はループを保存します(ホットキューボタンが緑に点灯します)。

デッキの波形では、対応する位置にホットキューボタンが示す色と同じ色の垂直線が表示されます。更にその線に表示される番号はホットキューボタンの番号と同じなので、正しく区別することができます。



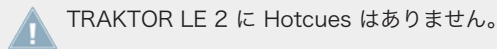
キューポイントをホットキュー 1 に、ループをホットキュー 2 に保存した状態の波形ディスプレイです。

間違えた場合、またはあるホットキューをもう必要としない場合は、素早く削除することも可能です。

1. 任意のホットキューをクリックします。
2. Trash (ゴミ箱シンボル) ボタンをクリックします。



→ これでボタンの点灯が消えるはずです。



ホットキューの効果的な使用方法

ホットキューはブックマークとしての意味合いを持つだけのものではなく、曲の再構成に用いたり、ビートジャグリングに応用することも可能です。

例としてここではホットキュースロットに保存したループをミックスの中に導入する方法を紹介します。ここで紹介する内容を、今までの復習として操作内容を確認しながら行ってください。

トラック *Techno 2* はデッキ B にロードしてあります。ここではデッキ A のトラックがスピーカーから流れており(クロスフェーダーが左いっぱいの状態)、デッキ B でミックスするトラックを準備しているとします。

- ▶ デッキ B のトラックの再生を開始し、デッキ B のヘッドフォンキューボタンを起動することでヘッドフォンで試聴できる状態にします。

1. デッキ B のループセクションの各コントロールを操作し、トラックのイントロ周辺で任意のループを設定します。
2. いいループが見つかったら、点灯していないホットキューボタンを押して保存します。
3. 対応するホットキューボタンをもう一度押し、デッキ A のダウンビートにあわせたループを再生します。
4. ここまでを設定してから、例えば前述したようにループの低音成分をカットしておいて、ループのミックスを開始します (↑6.4.9, [チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする](#)。参照)。
5. トラックが完全にフェードアウトする直前に、次にミックスするトラックで用意しておいたループを解除すればミックスが完了します。



CUE アドバンスドタブには更にオプションがあります。

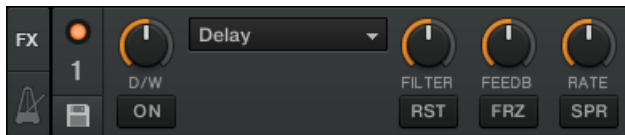
6.7 FX の追加



TRAKTOR LE 2 の FX セクションではデッキごとに 1 つの Group FX 使用でき、FX 総数は他のバージョンと比べて限られています。

ここまでで、トラックをデッキで再生し、ミックスに関する基礎も学んだのでここからはエフェクト (TRAKTOR では "FX" と呼びます) について解説を進めます。

TRAKTOR は強力なエフェクトセクションを装備しています。デフォルトで TRAKTOR には 2 つの異なる FX ユニットがあり、これらを各デッキに自由にアサインすることが可能です。



Group モードの FX ユニットです。



Single モードの FX ユニットです。

必要条件

TRAKTOR 2 が以下の状態であるか確認してください。

- デッキ B に *Techno 2* をロードしています。トラックは再生しており、音声も聞こえる状態で、テンポマスターとなっています。
- デッキ A は停止した状態です(そうでない場合は、左デッキの **PLAY** ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。

6.7.1 FX ユニットにデッキをアサインする

では FX ユニットのデッキにアサインしましょう。アサインには FX アサインボタンを使用します。



各チャンネルの FX アサインボタンです。

ここでは FX Unit 1 をデッキ B にアサインします。

- ▶ チャンネル B にある FX アサインボタン **1** を押してデッキ B を FX Unit 1 にアサインします。



通常 FX ユニットのひとつのチャンネル (FX 1 をデッキ A に、FX 2 をデッキ B に等) にアサインしますが、このチュートリアルでは TRAKTOR の多機能 FX アサインについて紹介します。同じ FX ユニットの他のチャンネルにアサインすることも可能です。例えば、これらの FX をデッキ A にロードしてあるトラックに適用する場合は、FX Assign ボタン **1** をデッキ A でも押します。



TRAKTOR LE 2 にこの機能はありません。

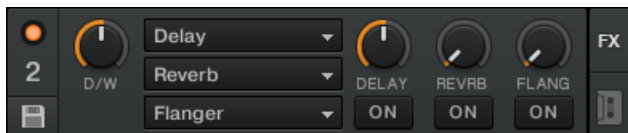


TRAKTOR ME 2 にこの機能はありません。

6.7.2 グループモード

まずは Group モードについて解説します。このモードで単一の FX ユニット内で 3 つの異なるエフェクトを同時に使用することができます。

対応する FX Unit の上に 3 つのエフェクトスロットが設置されます。

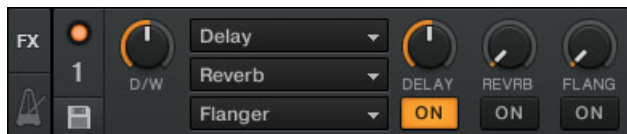


Group FX です。

6.7.3 FX Unit の準備

デフォルトでは 3 種のエフェクトが両方の FX ユニットにロードされ、それらは Delay、Reverb、Flanger となります。

- ▶ 対応する FX ON ボタンを押して 3 種のエフェクトから起動するエフェクトを選択します。



→ FX ボタンが点灯し、選択したエフェクトが起動します。

- ▶ D/W ノブを回してエフェクト効果のない元の音 (dry) とエフェクト後の音 (wet) とのバランスをコントロールします。ゆっくり D/W ノブを時計回りに回して FX 効果を強調、反時計回りで FX 効果を少なくします。

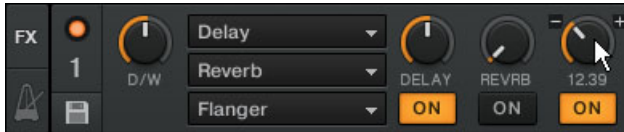
→ これでデッキ B の音声が FX Unit 2 によって加工されます。



もちろんこれら 3 つのエフェクトを全て起動して使用することも可能です。

6.7.4 FX ユニットのコントロール

任意の FX ノブを回すことでこの FX ユニットの各 FX をコントロールします。



FX ノブです。

- ▶ FX ノブ 1-3 を任意に回し、得られる音声を確認してください。

スロット内での FX の交換

各スロットに他の FX をロードすることも可能です。では最初の FX スロットを Gater と交換してみましょう。



TRAKTOR LE 2 に Gater エフェクトはありません。

- ▶ **Delay** の隣にある下向きの矢印をクリックしてドロップダウンメニューを開きます。リストで **Gater** を選択します。
 - ▶ 最初の FX が起動していない場合は、対応する FX ボタンを押して起動します (ボタンが点滅している必要があります)。
- Gater が等間隔で音声をカットしているか確認してください。効果がわからない場合は **D/W** を最低でも 50% に設定してください。

テンポと同調する FX

ここからは以下の手順に従ってください。

- ▶ FX ノブを様々な位置にし、音声にどのような効果が現れるか確認してください。
- ゲートエフェクトがマスターテンポと同調していることが確認できるでしょうか？



確認するにはマスターテンポを変更してください。トラックのテンポと共に FX (Gater) のテンポも変化するはずです。

6.7.5 シングルモード (Single Mode)

各 FX Unit を シングル (Single) モードに変換することも可能です。各 1 個のパラメーターを備えたマルチ FX の代わりに、Single モードでは複数のパラメーターを備えた単体の FX を使用することが可能となります。

ここでは FX Unit 2 を使用します。

- ▶ チャンネル B の FX アサインボタン 1 を押して FX アサインを削除します。
 - ▶ チャンネル B にある FX アサインボタン 2 を押してデッキ B を FX Unit 2 にアサインします。
- FX ノブとボタンで選択した FX の詳細設定項目を操作できるようになります。RST ボタンを押すと設定値が元の状態にリセットされます。グループモードと同様に、D/W ノブでエフェクトのドライ/ウェットバランスを調節します。



TRAKTOR LE 2 に Single モードはありません。



TRAKTOR ME 2 に Single モードはありません。

6.7.6 スナップショットの保存

同じ FX 設定を常時使用し、使用するパラメーターの値をデフォルトとして使用したい場合は、以下の手順に従ってください。

1. FX ノブとボタンを任意の設定にします。
 2. スナップショットボタンを押して (フロッピーディスクアイコン) 設定内容をスナップショットとして保存します。
- 次回この FX をロードした状態で RST (リセット) ボタンを押すと、パラメーターはこの設定値を再現します。

6.8 ミックスで Remix Decks を使用する

旧バージョンでは Sample Decks と呼んでいた機能は大幅に進化し、機能名称は Remix Decks となりました。この機能についてここで簡単に触れていきます (Remix Deck のコントロール各部についての情報は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください)。



"Remix Deck Tutorial" Remix Set をロードした状態の Remix Deck C です。

Remix Decks を用いてミックスにサンプル (ワンショット、またはループ) を追加することができ、Sample Cells を駆使したライブリミックスの演奏を行ったり、Track Decks または Loop Recorder からサンプルを取り込むことが可能です。Remix Deck とその内容を Collection 内に Remix Set として保存可能で、保存後は Playlist から各サンプルを使用することも可能となります。



旧バージョンで TRAKTOR の Sample Decks をしていた場合でも混乱する必要はありません。以前の Sample Slot 用各機能はそのまま使用することが可能です。



TRAKTOR LE 2 に Remix Decks はありません。



TRAKTOR ME 2 に Remix Decks はありません。

必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

- デッキ B に *Techno 2* をロードしています。トラックは再生しており、音声も確認できる状態で、テンポマスターとなっています。ここからはトラックを再生するデッキを「トラックデッキ」と呼び、リミックスデッキと区別します。TRAKTOR 2 では、2 つの上部のデッキ(A と B) がトラックデッキで、下の 2 つのデッキが(C と D) リミックスデッキとなります。デッキがリミックスデッキではない場合は、デッキ C と D の大文字アルファベット部分 (C/D) をクリックして *Remix Deck* を選択します。

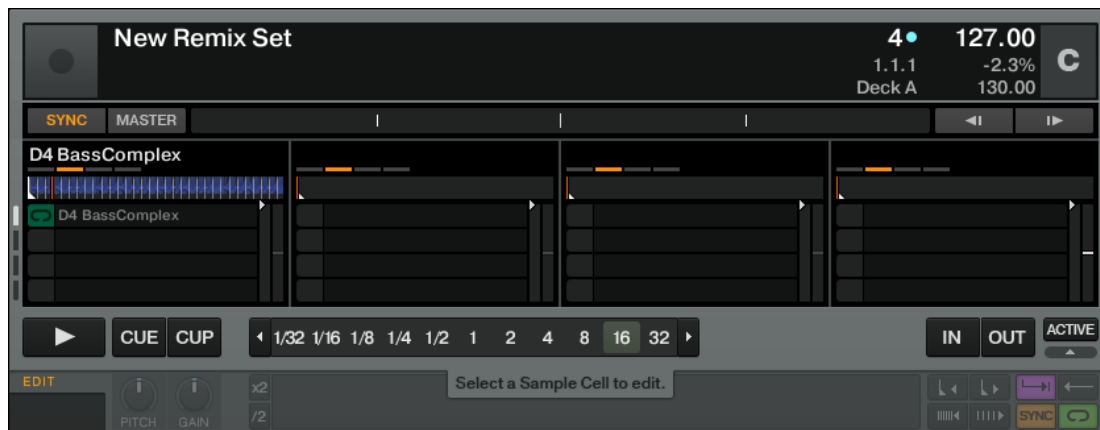


- デッキ A は停止した状態です(再生中の場合は、左デッキの **PLAY** ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。

6.8.1 コレクションからサンプルをロードする

TRAKTOR のトラックコレクションからサンプルを直接ロードできます。

1. フェイバリット(Favorites) でプレイリスト、[All Samples](#) をクリックします。
2. プレイリストでサンプル、*D4 BassComplex* をクリックします。
3. デッキ C の 左上の最初の Sample Cell にドラッグします。

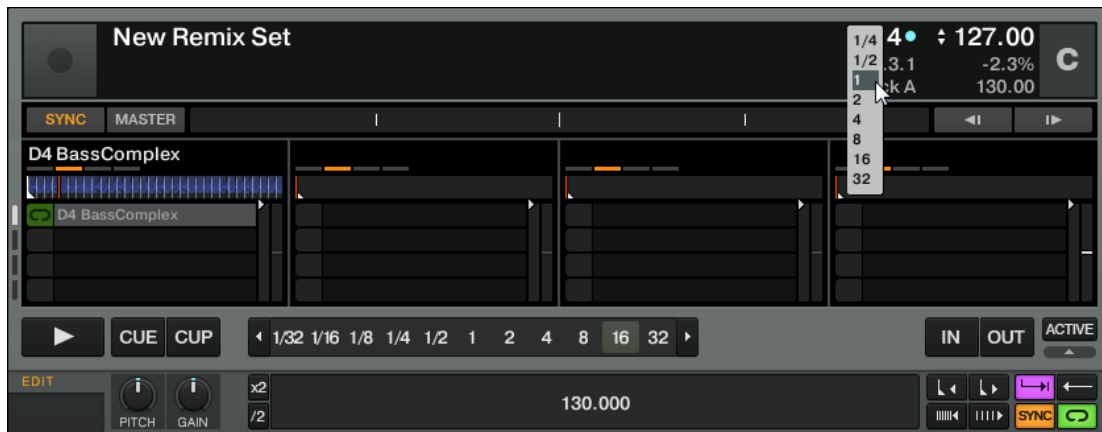


→ これでサンプルがロードされ、再生可能な状態となりました。

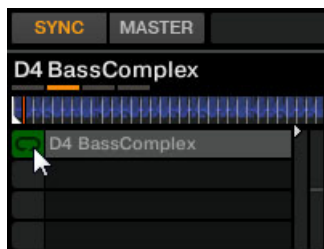
6.8.2 サンプルのトリガー

サンプルのトリガー方法は以下の方法で行います。

1. Deck C で SYNC を起動しているか確認し、マスターデッキであるデッキ B と同期するようにしておきます。
2. デッキヘッディングのクオンタイズ値選択メニューで、Remix Deck のクオンタイズ値 (Quantize Value) を 1 (1 ビート) にしておきます。メニューを開くには、デッキヘッディングの青い点の隣にあるクオンタイズ数値をクリックします。



3. デッキ C のプレイボタンをクリックします。Remix Deck がデッキ B と同期しながら再生を開始します。サンプル自体はまだ再生していません。
4. デッキ B のダウンビートにあわせて Sample Cell の左側にある Play Type インジケーターをクリックして Sample Cell を起動します。



- Play Type は内部タイムライン上の次のダウンビートに差し掛かるまで点滅し (クオンタイズ値によって点滅時間が異なります)、ダウンビートにあわせてデッキ B と同期しながら再生を開始します。
- ▶ サンプルを停止し、プレイマーカーをサンプル開始地点までリセットするには、[Shift] + を押しながら Sample Mode インジケータをクリックします。サンプルはクオンタイズ値の設定内容にあわせて再生を停止します。



クオンタイズ値はサンプルの再生を開始するまでの時間を示すものではなく、Remix Deck の内部タイムラインを示すものとして機能します。

6.8.3 トラックからのサンプリング

ここまでで TRAKTOR のブラウザを使用してリミックスデッキの一つにサンプルをロードする方法について解説しましたが、ここでは便利なパフォーマンス機能を紹介します。

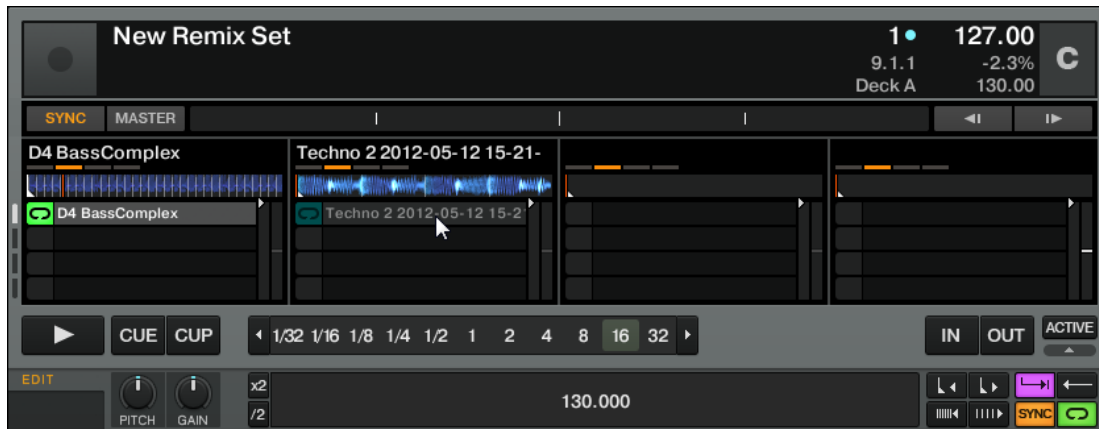
1. *Techno 2* をデッキ B で再生しているか確認してください。トラックの最後まで再生されたら、デッキの再生ボタンの上にある Skip Back to Start ボタンを押します。コンピュータのキーボードで [Shift]+G を押しても同様の操作を行えます。
2. グローバルセクションのマスターパネルでスナップモード (S) を起動しているか確認してください。



3. ↑6.6.1, ループの再生で解説するようにループセクションで制御することができるよう、このトラック内でループを作成してください。



4. デッキ B のデッキヘディングからトラック (Techno 2) を Remix Deck C の最初の Sample Cell にドラッグアンドドロップします。



→ ループが Remix Deck C にサンプルとしてコピーされます。

- ▶ ここまでを終えたら、Remix Deck C でデッキ B からサンプルしたループを再生しながら、Track Deck B に異なるトラックをロードすることが可能となります。ループを取り出し、様々なタイミングでミックスに使用することができるので便利です。



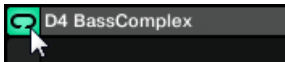
コピー元のデッキでループを再生していなくても、Remix Deck ではそのデッキ音声を元にループを作成しますが、現在の再生位置からループの摘出を開始します。ループは自動的に現在設定しているループサイズにカットされます。

- ▶ デッキ B からいくつかのサンプルを取り出し、上述した各操作に慣れてください。

6.8.4 更なるサンプル制御機能

サンプルをリミックスデッキにロードすると、このサンプル音声を制御することが可能となります。この機能の可能性はここで解説する以上のものです (TRAKTOR 2 マニュアル、または TRAKTOR KONTROL F1 マニュアルを確認して Remix Deck のコントロール用各部の操作内容を確認してください) ので、ここではその一端を紹介するまでにとどめておきます。

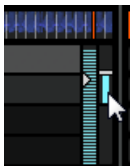
- Sample Cell の左側の Play Type インジケーターボタンで各 Sample Cell の再生と停止操作を行います。ここでサンプルをワンショットにするか、ループ各モードにするか指定することも可能です。Play Type インジケーターをクリックしてサンプルの再生を開始します。サンプルを停止し、プレイマーカーをサンプル開始地点までリセットするには、[Shift] + を押しながら Sample Mode インジケーターをクリックします。サンプルはクオンタイズ値の設定内容にあわせて再生を停止します。



- Volume フェーダーで関連する Sample Slot の音量を調節します。



- Filter フェーダーで Sample Slot に対してハイ/ローパスフィルターを適用することができます。



- Sample Slot の Slot Player にカーソルをあてると、追加 Slot Parameter ボタンが表示されます。これらの設定により、関連する Sample Slot の全 Sample Cells の性質とサウンドの設定を施します。Slot Parameter ボタンの詳細に関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

- Advanced Panel (アドバンスドパネル) の Play Type ボタンで **Sample Cell** をワンショットモード、またはループモードに切り替えます。この切り替えによって Sample Cell の左側の Play Type インジケータのシンボルも切り替わります。

Remix Deck の Advanced Panel は Advanced Deck Layout のみで表示されます。Deck 上部の境界線をダブルクリックしてデッキレイアウトを切り替えてください。



詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

- 各ミキサーチャンネルにあるデッキ GAIN (Deck Gain) ノブで、そのデッキにある全サンプルの音量をまとめてコントロールします。
- 各ミキサーチャンネルのデッキ FILTER (Deck Filter) ノブで、そのデッキの全サンプルにローパス/ハイパスフィルターをまとめて適用することができます。
- 各チャンネルミキサーにある FX アサイン (FX Assign) ボタンで、そのデッキの全サンプルに対して FX ユニットを適用することができます。
- 各ミキサーチャンネルにある EQ ノブで、そのデッキの全サンプルのイコライジング処理を行うことができます。

リミックスデッキ (Remix Deck) ホットキー

キーボードホットキーを使用することで各操作が更にスムーズになります。Sample Slot の状態によってホットキーによってトリガーされる操作内容は異なります。

- スロットが空の場合は、サンプルはその上のデッキからロードされます。
- サンプルをミュート再生している場合は、ミュート再生が解除されます。
- サンプルを発音しながら再生している場合は、ミュートされます。
- サンプルが停止している場合は再生を開始します。
- サンプルを再生している場合は、キーを押したままにしてサンプルを停止、リセットします。

各サンプルスロットのホットキーは左からデッキ C では [Z]/[X]/[C]/[V] を使用し、デッキ D では [B]/[N]/[M]/[] (日本語キーボードの場合) を使用します。

さらにサンプルを再生している状態のホットキーの操作内容は以下となります。

- ▶ [Shift] + Hotkey で Sample が停止し、プレイマーカーがサンプルの開始位置にリセットされます。

- ▶ [Shift] + Hotkey をもう一度押すことで Sample Cell からサンプルを削除します。
- ▶ [Shift] + Hotkey をもう一度押すと、Browser List で選択しているアイテムが Sample Cell にロードされます。



Hotkeys は常に Sample Slot の一番上の Sample Cell をコントロールします。



このホットキーマッピング英語対応キーボードのものです。各国語によってはキー配置が異なります。

6.8.5 Remix Set の保存

Remix Deck を編集し、保存したい段階となったら、Collection に保存して後にプレイリストから単体で使うことが可能となります。操作は非常に簡単です。

1. デッキヘディングのデッキ名称部分をクリックします。
2. デッキ用に新規名称を入力します。
3. 名称部分をクリックホールドして Browser List にドラッグアンドドロップします。

→ これでコレクションに Remix Set が保存されます。さらに全 Samples は "All Samples" フォルダに個別のサンプルとして保存されます。

6.9 Loop Recorder の使用

すでに Remix Decks を使用してワンショットサンプルとループをトリガーする方法は紹介しました。これらは既存の音素材を用いて使用する機能です。一方ループレコーダーではその場で録音した音声を瞬時に用いることが可能となります。



ループレコーダーです。

例えばサウンドカード (またはミキサー) のマイクインプットからの音声、スクラッチの録音、FX パラメーターを操作しながらトラックの一部を録音する等、アイディアは様々です。

必要条件

TRAKTOR 2 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック *Techno 2* はデッキ B にロードしてあります。トラックは再生しており、音声も確認できる状態で、テンポマスターとなっています。デッキ A は停止した状態です。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。
- FX ユニット 2 はシングル (Single) モードで、デッキ B にアサインしてあり、FX をロードしてあります。この時点ではエフェクトはオフの状態 (ON を無効にしておく) にしてください。



TRAKTOR LE 2 で Loop Recorder を使用することはできません。



TRAKTOR ME 2 で Loop Recorder を使用することはできません。

6.9.1 音源の選択

ループレコーダー (Loop Recorder) では各種音源をインプットすることが可能です。ソース (Source) メニューをクリックすることで好みの音源を選択することができます (メニューはループレコーダーの **DRY/WET** ノブの下にあります)。



Loop Recorder の Source メニューです。

このメニューでの選択肢は以下となっています。

- *Main* で TRAKTOR のシグナル全てを録音します。
- *Cue* でヘッドフォンキューボタンを押してあるチャンネルの音声を録音します。
- *Ext* で TRAKTOR の Input Send チャンネルにアサインしてある音声を録音します。
- *Aux* で TRAKTOR の Aux チャンネルにアサインしてある音声 (マイクインプット等、マイクの使用法については [↑9.6, マイクの追加](#) を参照してください) を録音します。

ここではメインアウトプットを録音します。

- ▶ Source メニューで *Main* を選択します。

6.9.2 ループの録音

ではループを録音しましょう。

ループサイズの調節

録音を始める前に、録音するループのサイズを決めておく必要があります。

- ▶ **SIZE** ボタンを繰り返し押して、録音するループのサイズ (小節) を決めます。

ループの現在のサイズはループレコーダーの上部で確認できます。ここでは 4 ビート分のループを選択します。



選択したループサイズはソフトウェア上で表示されます。

録音の開始

録音手順は以下となります。

- ▶ **LO** と **MID** ノブを左に回しきってチャンネル B の低域、中域をカットしておきます。
- ▶ ループレコーダーの **DRY/WET** ノブを右に回しきります。

準備ができたら 録音ボタンを押します。

ループレコーダーがパンチイン (録音ボタンが点灯します) し、選択したループサイズ分の録音が終わると自動的にパンチアウト (録音ボタンがオフとなります) し、そのままループの再生を始めます (再生ボタンが点灯します)。操作は以上です。

EQ 調整内容が録音音声にも反映されます。



録音を終えると、ループ再生を自動的に開始します。再生を自動的に開始したくない場合は、録音中に **PLAY** ボタンを押してください。これでループが自動的に再生されることはなくなりました。

録音したループをコントロールする

ループレコーダーの **DRY/WET** ノブを使用してループ音声とメインアウトプット音声の音量バランスを調節することが可能です。

再生ボタンを押すことで、録音したループの再生、停止操作が可能です。このとき、以下のことに気付くはずですが。

- ループレコーダーは現在のテンポマスター (ここではデッキ B です) と同期します。
- ループレコーダーを停止している間は **DRY/WET** ノブの位置を気にかける必要はありません。ループレコーダーを停止すると、**DRY/WET** は自動的にバイパスされノブの位置は関係なくなります。この機能によってメインシグナルの音量がごちなくなるのが無くなります。

ループの削除、再録音

ループが気に入らない場合は、再録音しましょう。

- ▶ ループレコーダーが停止している間に **UNDO** ボタンを押します (ループレコーダーを再生している間はこのボタンは表示されません)。

→ これで再録音が可能となります。

ここではデッキ B の FX Unit 2 にロードした FX のパラメーターを操作しながらループを録音してみましょう。

1. チャンネル B の EQ は中央に戻してください。
2. ループレコーダーの録音ボタンを押して FX Unit 2 の FX ノブとボタンを操作してください。

Loop Recorder は audio (FX 音声を含む) を録音しているので、既存のトラックから新規ループを作成することとなります。

6.9.3 オーバーダブ

録音したループに音声を重ね録りすることも可能です。保存方法は以下となります。

- ▶ ループレコーダーで既存のループを再生中に録音ボタンを押してスクラッチやボーカル等を重ね撮りし、もう一度録音ボタンを押すことでオーバーダブを終了します。

→ これで新しい音声が入ったループ上に追加されました。

- ▶ 内容が気に入らない場合は、**UNDO** を押してやり直すことも可能です。

- ▶ **UNDO** をもう一度押すと、アンドゥー前の内容に戻ります。
- ▶ ループレコーダーの内容を全て削除するには、ループレコーダーを停止している間に **DEL** を押してください。

6.9.4 録音したループの更なる活用

Loop Recorder の強みは、録音したループを Remix Deck に移動することができる点です。操作方法は以下です。

- ▶ ループレコーダーのループレングス (Loop Length) ディスプレイをクリックし、そこからループを Remix Deck の空のサンプルスロットにドラッグします。
- これでサンプルスロットにループが保存され、ループレコーダーに新規ループを録音することが可能となります。
- ループは自動的にコレクションに追加されるので、いつでも再使用することが可能となります。

6.10 同期 (Synchronization)

では次に、TRAKTOR の同期機能について解説します。ここでの内容に慣れてしまえば、これらの強力なツールを使ってリッチで複雑なミックスを作ることができるようになるでしょう。

6.10.1 イントロダクション

ここまでのチュートリアルでも、TRAKTOR の同期機能を既に何回か使用しました(以下がここまでの使用例です)。

- 現在流れているトラックにミックスするトラックを同期させる(↑6.4, 曲のミックス参照)。
- ループをビートから外れることなくキューポイントに移動させる(↑6.6, ループ機能 とキュー機能参照)。
- Gater FX のトラックへの同期(↑6.7, FX の追加参照)。
- トラックからサンプルを抽出しトラックと同期再生させる(↑6.8, ミックスで Remix Decks を使用する参照)。
- ループレコーダーで録音したループとトラックとの同期(↑6.9, Loop Recorder の使用参照)。

6.10.2 テンポマスター



TRAKTOR 2 からこの同期機能は機能拡張と更新が施されたので、TRAKTOR SCRATCH PRO 2 ユーザーはタイムコードヴァイナルや CD を使用してこの機能をフル活用できます。

同期を行う為には、TRAKTOR が同期するための指標となるメインテンポを必要とします。当社では、このメインテンポをテンポマスター (**tempo master**) と呼びます。テンポマスターは流動的にそのつど変化しますが、テンポマスターを同期の為に使用し、テンポマスターは常に一つの参照テンポを使用する、というルールは一貫しています。



例えばトラックデッキで **SYNC** を起動することは、TRAKTOR に “このデッキのトラックを現在のテンポマスターと同期しろ” と命じていることとなります。

TRAKTOR ではマスタートラックやトラックデッキをテンポマスターとすることができます。

- TRAKTOR のマスタートラックはテンポとビートグリッドで使用する区切りを提供します。
- トラックデッキはテンポと現在再生しているトラックのテンポとフェイズを供給します。



TRAKTOR LE 2 ユーザーはデッキをテンポマスターとして設定するオプションのみを使用できません。

セットアップ例

様々なデッキのセットアップを用いてミックスを作成することが可能で、例えばトラックデッキのみを使用、またはリミックスデッキとトラックデッキの併用(デフォルト)、またはリミックスデッキのみの使用等のセットアップが考えられます。

好みの DJ スタイルと、デッキのセットアップによって、テンポマスターの指定方法も異なってくることでしょう。以下ではその使用例を挙げておきます。

新規同期機能のコンセプト

これまでは、トラックをトラックを他のトラックと同期すると、フェイズも同じように同期していました。TRAKTOR 2 では TempoSync モードを使用するとテンポシンクとフェイズシンクはそれぞれ独立して機能します。言い換えると、TempoSync を選択した状態でトラックをこすってずらしても、**SYNC** が完全に無効になることはなく、代わりに薄く点灯します。BeatSync を使用する場合、トラックがずれると **SYNC** ボタンが薄く光りますが、TRAKTOR は強制的にトラックを同期した状態に戻します。

このコンセプトにより TRAKTOR SCRATCH ユーザーを含む全ユーザーに対してトラックをテンポマッチした状態で使用可能となるので、複数のトラックのテンポを同時に変更することができ、更にトラックのフェイズを変更しても同期したままとなります。

同期できるもの、できないもの

基本的にループモードで再生しているサンプルとテンポが関係する FX は常に現在使用しているテンポマスターに呼応して自動的に同期します。

逆にトラックのビートマッチを手動で行う場合、またはビートマッチの必要が全くない場合はトラックデッキで自動シンクを無効選択することが可能です ([↑6.4, 曲のミックス](#)参照)。

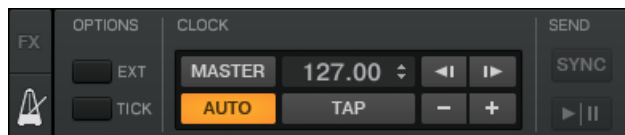
自動的に TRAKTOR に決定させる - Auto モード



TRAKTOR LE 2 では **AUTO** はデフォルトで起動した状態となっています。しかし任意のデッキの **MASTER** ボタンをクリックすることで、デッキマスターを手動設定することも可能です。マスタークロック (Master Clock) パネルは無効の状態となっています。

まず TRAKTOR のマスタークロックに注目しましょう。

- ▶ ウィンドウの左上にあるメトロノームアイコンをクリックしてマスタークロックパネル (Master Clock) パネルを表示します。



TRAKTOR 2 のマスタークロックパネルです。

このマスタークロックパネルで起動した **AUTO** ボタンを確認することができ、TRAKTOR が Auto モードであることを表示します。



Auto モードはデフォルトで起動した状態となっており、ここまでのチュートリアルは、このモードを起動した状態で行いました。

AUTO を起動することで、TRAKTOR は各トラックデッキを状況に応じて自動的にテンポマスターとして切り替えます。

- テンポマスターとしてセットされたトラックデッキが停止した場合。

- そのトラックデッキに新規トラックをロードした場合。
- この機能によって使用中にテンポマスターの指定に関してミックス中は全く気にする必要がなくなります。



トラックデッキ上で全く再生を行っていない場合は、クロックがテンポマスターとなり、これによってスピーカーから流れる FX や、ループの音声テンポが保たれます。

確認する場合は以下の通りです。

1. 再生しているデッキを停止します。マスタークロックパネルの **MASTER** ボタンが点灯し、マスタークロック (Master Clock) が現在のテンポマスターとなります。
 2. デッキ A と B に各トラックをロードします。
 3. デッキ A の再生を開始します。デッキ A がテンポマスターとなり、マスタークロックパネルの **MASTER** がオフとなり、その左のデッキの **MASTER** ボタンが点灯します。
 4. デッキ B を再生し、デッキ A のトラックに(手動、または自動 **Sync** 機能を用いて)ビートマッチさせます。
 5. デッキ A を停止します。
- これでデッキ B がテンポマスターとなり、左デッキディスプレイの **MASTER** ボタンがオフとなり、右デッキのインジケーターが点灯します。



- 2つのデッキのみでプレイする場合、またはビートマッチを手動で行う場合は、新規トラック追加時に現在テンポマスターとなっている値を参照する **Auto** モードを使用すると良いでしょう。
- 手動+自動シンクの組み合わせによる演奏を模索している場合もやはり、**AUTO** ボタンを起動したままにし、必要に応じて各デッキの **SYNC** ボタンを起動すると良いでしょう。
- **SYNC** を有効にすると、デッキはミックス中一定のテンポを保つようになります。
 - **SYNC** を無効にすると、新規トラックはそのトラック自体のテンポで再生されます。
- 手動で特定のデッキをテンポマスターとして指定することも可能です。

- ▶ トラックデッキをテンポマスターとして手動設定するには、デッキの **MASTER** ボタンをクリックします。

テンポマスターとしてマスタークロックを使用する (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

2 つのデッキの他にも同期した Remix Deck 等を使用する場合は、マスタークロックをテンポマスターとして使用するとよいでしょう。マスタークロックは必要に応じて変更しない限りは常にテンポマスターとして機能します。ビートシンクしたトラックのみを使用するミックスを作成する場合、またはセット中同じ BPM を使用する場合はこのモードが最適です。設定方法は以下です。

1. TRAKTOR のマスタークロックパネルで **AUTO** ボタンを無効にします。
2. マスタークロックパネルの **MASTER** ボタンをクリックしてテンポマスターとして設定します。
3. ここまででマスタークロックパネルの見た目はこうなります。
4. **SYNC** ボタンを押して全デッキの同期機能を起動します。

これで瞬時に全デッキがマスタークロックのテンポと同期します。その後 **MASTER** ボタンの右にある数値を設定することでマスタークロックのテンポを任意の再生テンポに変更します(上図参照)。

- ▶ マスタークロックのテンポを表示する BPM 数値をクリックしたままマウスを上下に動かすことでテンポを変更することも可能です (キーボードホットキー、または MIDI コントロールによってテンポを変更することも可能です)。

→ 各デッキでもテンポが変化します。

Auto モードでは任意のデッキの **MASTER** を押すことでテンポマスターを変更します。



同期機能からフェイズ機能を独立して扱うことが可能となったので、テンポマスターとして TRAKTOR のマスタークロックを設定することを Scratch バージョンを含んだ全てのユーザーに対して推奨します。スクラッチ等を行ってもテンポは同期したままとなるので、タイムコードヴァイナル、CD を使用する場合でもこの設定をお勧めします。

6.10.3 ビートグリッド

トラックデッキを信頼できるテンポマスターとして機能させるには、曲のテンポを正確に自動分析する必要があります。分析が正しく行われていない状態では、デッキのトラックをテンポ参照対象として使用することは難しいでしょう。各トラックは TRAKTOR によって分析され、BPM (テンポ) とビートの位置 (“トランジェント”) を検出します。この情報を用いて TRAKTOR はビートグリッド(Beatgrid) と呼ばれる同期参照グリッドを作成します。



Beatmarker (1) 付トラック波形とビートグリッド (白い垂直線、2) です。

トラックのビートグリッドはそのトラックデッキがテンポマスターになったときに使用するだけでなく、現在のテンポマスターに同期する際にも使用します。



チュートリアル内で使用するトラックは分析済みなのでテンポマスターとして問題なく使用できるビートグリッドを備えています。手持ちの曲で同期機能を効果的に使用するには、まずそれらのトラックを分析しビートグリッドを作成しておく必要があります。デフォルトでは、デッキに始めて任意のトラックをロードすると、自動的に分析処理されますが、分析がうまくいかない場合に備えて手動でこのビートグリッドを訂正することも可能です。

6.10.4 そのほかの便利な同期用ツール

同期に関連する機能は他に 3 つあり、それらは Snap/Quantize 各モードと、キーロック機能です。

スナップとクオンタイズ (Snap/Quantize) モード

スナップとクオンタイズに関しては [↑ 6.4, 曲のミックス](#) で既に解説しています。トラック同期をサポートするツールは他にもあります。

- Snap モードはループやキューポイントを確実にトラックのビート上に配置されるように機能します。

- Quantize モードはトラック内のどの場所 (ループ、キューポイント、ビート) に移動してもビートを維持するように正確にシンクする為のサポートとなります。

グローバルセクションの **S** と **Q** ボタンをクリックすることで、スナップとクオンタイズモードを有効/無効の状態にします。



S と Q ボタンで各 Snap と Quantize モードを起動/起動解除します。

プレイスタイルに合わせて起動/起動解除してください。以下は設定例です。

- ループをビートにあわせて再生したい場合は SNAP モードを起動し、Auto ループボタンを任意のビートに設定します。
- 逆にキューポイントをビートとは関係ないバックイングボーカルに合わせて設定したい場合は、点灯していないホットキューボタンを押す前に SNAP モードを解除しておきます。
- 同期しているトラックにバックビートに合わせてビートマッチしたトラックをミックスする場合は、再生ボタン (または Hotcue ボタン) を押す前に Quant ボタンを起動しておきます。
- 逆にリミックスデッキにロードしてあるサンプルで思いのままにジャムする場合、またはホットキューボタンを連続的に押してサンプルを立て続けに連続再生する場合は、Quant を解除して細かいビートを刻めるようにしておきます。

トラックのキーのロック

トラックの同期中にテンポを変えるとそれにあわせてトラックの音程も変化します。トラックのテンポを遅くすると音程が下がり、テンポを早くするとピッチが高くなります。テンポの微調整であれば問題ではありません。しかし大きくテンポを変えた場合の音程変化によって、キックに迫力がなくなる、ボーカルが不自然に聞こえる、等の理由で曲の印象が異なってしまう場合があります。

こういった結果を避ける為に、TRAKTOR にはテンポ (BPM) の変更による音程 (ピッチ) の変化を無くす為のキーロック機能を装備しています。

1. デッキ A と B にテンポが大きく異なるトラックをロードしてください。(TRAKTOR の内蔵テンポフェーダーのデフォルト設定値幅は $\pm 8\%$ ですのでトラックがこの幅 ($\pm 8\%$) を超えたピッチ変化がおきることはありませんが、この設定値範囲を越えたテンポ同期を手動変更で行うことはできません)。大きな設定値幅を使用するには *Preferences > Transport > Tempo* と進んで変更します)。
2. 両方のデッキを再生し、デッキ B をデッキ A に同期してください。デッキ B のトラックの音程が明らかに変化するはずです。
3. ここでデッキ B のキーロックを押します。このデッキのキーロック機能が起動します。

→ トラックの音程がオリジナルのピッチに戻ることで、トラックがオリジナルの雰囲気になります。ミキサーの対象となるデッキでキーロックインジケーターが点灯し、そのデッキのキーロック機能が起動したことを示します。



ミキサーでキーロックボタンを起動すると、現在の音程が適用されます。KEY ノブを使用して音程を変更し、他のデッキの音程とマッチするように調節してください。

7 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 の使用

この章ではタイムコードの使用方法に関する基本的内容を解説します。Timecode レコード、または CD でトラックをコントロールするには、TRAKTOR SCRATCH PRO 2 シリアルを持っている必要があります。



ここでは TRAKTOR SCRATCH システムを起動し、オーディオルーティングも正しく設定してあるものとします。TRAKTOR SCRATCH PRO 2 には自動インターフェイス検知機能があるので、ルーティングをそこまで気にかける必要はありません。問題が生じた場合はセットアップガイドを参照してください。



TRAKTOR AUDIO 6/10 を使用している場合は、インターフェイスの資料を参照してハードウェアを正しく設定してください。

7.1 デッキの起動

TRAKTOR AUDIO 6 または TRAKTOR AUDIO 10 のユーザーであればデフォルトで TRAKTOR デッキが無効となっていることに気づくでしょう。これはサウンドカードのアウトプットチャンネルが **Direct Thru** となっているためです。デッキモードメニューにはデッキ右上のアルファベットの部分（例、A と表示してある部分）をクリックしてアクセスします。

デフォルトで TRAKTOR のデッキが有効になるように設定するには、オーディオインターフェイスのコントロールパネルの Direct Thru デフォルト設定を変更します。

7.2 キャリブレーション (Calibration)

キャリブレーション 処理はタイムコードヴァイナル、コントロール CD の初回使用時に自動的に行われます。TRAKTOR 使用しているタイムコード媒体を検知し、シグナルクオリティーを確認し、シグナルが適切であればキャリブレーション作業を終了します。この作業の後、ソフトウェア上の回転プレートはターンテーブル、または CD プレーヤーの回転に同調し、レコードの動きも同調します。



回転プレートがタイムコードレコードの動きと同調します。



ターンテーブルを停止し、対応して停止するデッキを確認することで、どのターンテーブルでどのソフトウェアデッキを操作しているかを簡単に確認することができます。

ソフトウェアの回転プレートがターンテーブルの回転と同期しない場合、またはプレート、またはスコープディスプレイでエラーメッセージが表示される場合は、[↑7.5, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング](#)にあるトラブルシューティングを確認してください。

7.3 トラッキングモード

以下のセクションではタイムコードについて解説します。

7.3.1 アブソルートトラッキングモード (Absolute Tracking Mode)

アブソルートトラッキング(Absolute Tracking) モードでレコード針の位置、または CD のレーザー の位置とトラックの再生位置がリンクします。

- ▶ アブソルートトラッキング (Absolute Tracking) モードを起動するには、レコードとトーンアームを表示しているボタンをクリックします。



このモードで針をレコードの他の場所に移動 (針を落とす) することでトラック間を移動します。

7.3.2 リレティブトラッキングモード (Relative Tracking Mode)

リレティブトラッキングモード (Relative Tracking Mode) では通常の DJ プレイを行いながら、タイムコードコントロールを駆使してヴァイナル DJ プレイの新たな可能性を引き出します。Relative Tracking モードではループ再生、キューポイントの使用、ビートマッチ、スキップの回避を本物のレコードを使用しながら行うことができます。このモードではトラックの再生速度と再生位置が実際のターンテーブルの再生速度と再生位置とは関係なくなりますが、レコードを扱っている感覚はそのまま維持されます。

- ▶ Relative Tracking モードを起動するには、レコードとトーンアームを表示しているボタンをクリックします。



Relative Tracking モード使用時にトラックの先頭部分にスキップするには、針をレコードのリードインエリアに落とすか、CD プレイヤーではトラック 2 の先頭部分に戻ります。



Relative Tracking モードはループ再生の開始、またはトラックを他のテンポ (マスターテンポや他のデッキテンポ) と同期することで自動的に起動します。

7.3.3 内部再生モード (Internal Playback Mode)

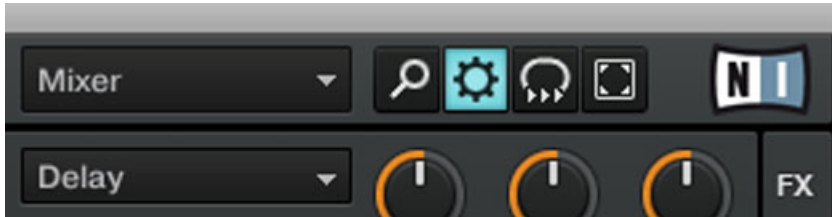
Internal Playback モードでは、デッキ再生は TRAKTOR の Play ボタンとテンポフェーダーでコントロールし、ターンテーブルや CD プレイヤーでの操作はこのモードでは無視されます。



ハードウェアに問題がある、または複数のデッキをコントロールするのに 1 台のターンテーブル、または CD しか使用しない場合に便利です。

7.4 Timecode Preferences

以下のセクションではタイムコードコントロールに関連する環境設定 (Preferences) に関して解説します。環境設定を開くには、右上隅の環境設定 (Preferences) ボタンをクリックします。



環境設定ボタンです。

Preferences > Audio Setup > Win Built-In (Fallback Option)

Windows ユーザーへ: ここで TRAKTOR AUDIO シリーズサウンドカード (AUDIO 4/8 DJ または TRAKTOR AUDIO 6/10) を接続していない場合のデフォルトの TRAKTOR SCRATCH 2 用オーディオデバイスを設定します。この場合、内部再生モード (Internal Playback) を使用することも可能です (デッキの名称部分をクリックして表示されるメニューで *Internal Playback* を選択します)



これは例えば飛行機の中で次のセットを準備する場合に便利な機能です。

Preferences > Timecode Setup > Switch to Absolute Mode in Lead-In

ループや同期等のいくつかの TRAKTOR コマンドが Relative Tracking モードに切り替わります。このオプションを起動しても、コンピュータに触れることなく簡単に Absolute Tracking モードに切り替えることができます。

- ▶ ヴァイナルでは、針をレコードのリードインエリアに落とします。
- ▶ CD ではトラック 1 にスキップします。

7.5 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング

この章ではタイムコード使用時の一般的な問題に関して解説します。 更なるトラブルシューティングは TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

7.5.1 キャリブレーショントラブルシューティング

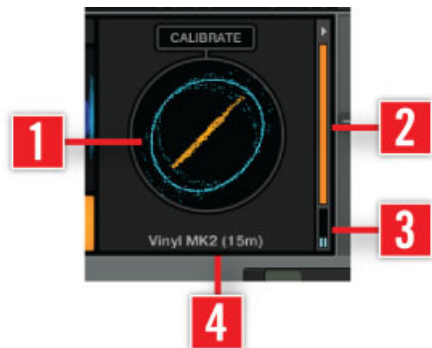
まず TRAKTOR を設定する際には、常に Scope パネルを確認してタイムコードコントロールが正常に機能しているか確認して下さい。デッキプレートがターンテーブルや CD プレーヤーの動きに同調していない場合は、特にここを確認することが重要です。

プレートをクリックして **Scope** パネルを開くか、プレートが表示されていない場合は、タイムコードクオリティメーターの上にある小さな矢印をクリックします。



クオリティメーターの上にある (最小化ボタン) 小さな矢印をクリックすることで Scope パネルを表示する代わりにトラック波形を大きく表示することができます。

パネルには 4 つの表示部があります。



Scope パネルの 4 つの表示部分です。

- (1) 受信しているタイムコードシグナルを表示する Scope です。
- (2) 右側にあるオレンジのクオリティメーターです。
- (3) 右下にある小さなステレオインプットレベルメーターです。
- (4) 中央下部にあるステータス表示部分です。

さらに **CALIBRATE** ボタンでタイムコードのキャリブレーション設定をリセットします。この機能は TRAKTOR を起動することで自動的に実行されます。

以下の図では最も一般的な設定を紹介しています。

キャリブレーションが正しく行われた場合

- **SCOPE:** 青い円とオレンジの対角線です (MK1 を使用している場合は 2 つのオレンジ円となります)。
- **QUALITY:** オレンジ
- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** 以下のうちのどれかとなります。



Vinyl MK2 (15/10 min)



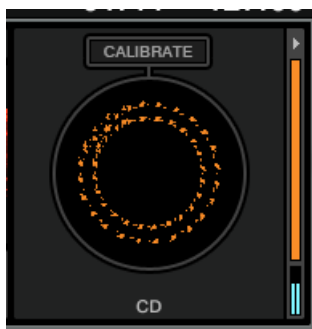
CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (再生速度によって点線が表示されます)

Scratch を使用できない



TRAKTOR のスクラッチ機能は Native Instruments が認定した特定のオーディオインターフェイスのみに付属しています。

- **SCOPE:** 空欄
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** "Scratch disabled"



Scratch disabled

原因: Scratch 用機器を選択していないことが原因です。

解決策: *Preferences > Audio Setup* で、TRAKTOR SCRATCH PRO 2 をサポートする各オーディオインターフェイス (TRAKTOR AUDIO 6/10、AUDIO 4/8 DJ、TRAKTOR KONTROL S4、または認定されたミキサー) 用に正しいオーディオドライバを選択してください。

インプットが反応しない

- **SCOPE:** 空欄
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 空欄
- **TEXT:** Waiting...



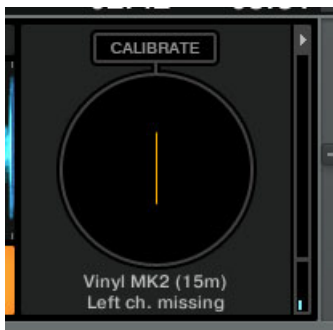
TRAKTOR が待機しています。

原因: インพุットチャンネルでシグナルを受信していない、または受信しているシグナルがキャリブレーション用ではないことが原因です。

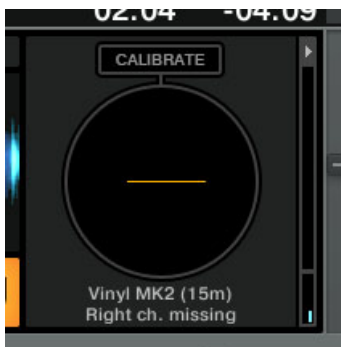
解決策: ターンテーブルや CD プレーヤーの RCA ケーブルが正しく接続されているか確認し、またインพุット感度がターンテーブル用に Phono、または CD プレーヤー用に Line となっているか確認してください。クオリティーインジケーターの下の各チャンネル用レベルメーターが反応しているか確認してください。また、環境設定でデッキへの各インพุットアサインが正しく設定されているか確認してください。

チャンネルがない

- **SCOPE:** 水平線、または垂直線となります。
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 片方のチャンネルのみ
- **TEXT:** "Waiting... Left/Right ch. missing"



左チャンネルが反応していません。



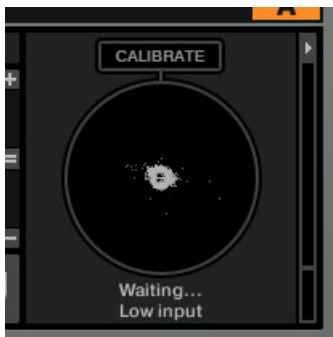
右チャンネルが反応していません。

原因: ターンテーブル、または CD プレーヤーの片方のチャンネル信号を受信していません。

解決策: ターンテーブル、または CD プレーヤーに接続してある全ての RCA ケーブルが正しく接続されているか確認し、トーンアームのヘッドシェルも確認してください。

インプット感度が低すぎる

- **SCOPE:** 小さな白い円となります。
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 空欄
- **TEXT:** "Waiting... Low input"



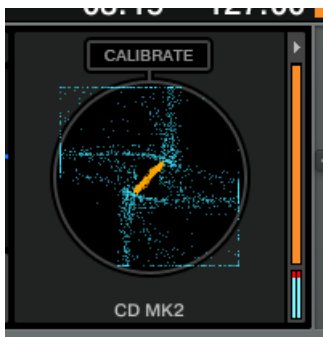
ターンテーブルが CD/Line インプットに接続されています。

原因: レコードプレーヤーがラインレベルインプットに接続されているためです。

解決策: オーディオインターフェイスのコントロールパネルでインプット感度を Phono に切り替えます。

インプット感度が高すぎる

- **SCOPE:** ランダム
- **QUALITY:** ランダム (シグナルレベルによって異なります)
- **INPUT:** フル (赤部分に到達し、クリップした状態となります)
- **TEXT:** ランダム (シグナルレベルによって異なります)



CD プレイヤーが Phono インプット (MK2) に接続されています。



CD プレイヤーが Phono インプット (MK1) に接続されています。

原因: CD プレイヤー、またはラインレベル音源がフォノプリアンプインプットに接続されています。
解決策: オーディオインターフェイスのコントロールパネルでインプット感度を Line に切り替えます。

グラウンドハム警告表示

- **SCOPE:** グラウンドシンボルで赤く覆われます。
- **QUALITY:** フル

- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** ハムの頻度によります。



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

原因: ターンテーブルのグラウンドの不備によるものです。

解決策: ターンテーブルのグラウンド線をミキサー、またはオーディオインターフェイスのグラウンド用端子に正しく接続されているか確認し、ターンテーブルとケーブルにも故障や不備が無いか確認してください。



普通の音源入りレコード再生時や、CD プレイヤーを Phono インプットに接続した場合にこの警告が表示される場合があります。こういった場合、この警告は無視してください。

ノイズが出る

- **SCOPE:** 不安定
- **QUALITY:** フル

- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** タイムコード媒体の種類が表示されます。



Vinyl MK2 (15 min)



Vinyl MK1 (15 min)

原因: ターンテーブルを重低音等で強く振動する場所に設置してあることが原因となります。

解決策: 殆どの場合、この問題はデコーダーによって解消されるので、さほど気に掛ける必要はありません。

不適切なタイムコードバージョン、タイムコード MK1 がスコープで灰色表示される。

- **SCOPE:** 灰色の 2 つの円
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** "Unknown Medium - Calib. failed"



Vinyl MK1 のキャリブレーションに失敗しました。

原因は以下が考えられます。

原因: 使用しているタイムコードレコードが古すぎる、または システムの CD (MK1) を購入した時期が 2011 年 10 月以降である。

解決策: システムには 2011 年 10 月 以降に購入した MK2 タイムコードメディアのみを使用するようにしてください。

または

原因: システムはタイムコード MK1 の使用に互換性がありますが、そのほかの理由でキャリブレーションに失敗しています。

解決策: ヘッドシェルカートリッジの 4 本のワイヤーが正しく接続してあるか確認してください。レコードが古すぎる場合は新しいタイムコードレコードを試す、または タイムコード CD を用いて問題を解消してください。

問題があるルーティングによるモノインプット

- **SCOPE:** 灰色の対角線
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** Waiting...



インプットルーティングに問題があるためキャリブレーションに問題が生じています。

原因: アサインが行われていない入力チャンネルによってデコーダーがモノシグナルを受信していません。

- 解決策: *Preferences > Audio Setup > Routing* と進んで **Restore** ボタンを押します。

再キャリブレーションを行わずにタイムコードメディアを取り替える

- **SCOPE**: 不安定な形状 (図参照)
- **QUALITY**: 空欄
- **INPUT**: 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT**: 図参照



Vinyl MK1 を MK2 としてキャリブレーションします。



CD MK2 を MK1 としてキャリブレーションします。



CD MK1 を MK2 としてキャリブレーションします。



Vinyl MK2 を MK1 としてキャリブレーションします。

原因: タイムコードメディウムをキャリブレーションを行わずに (MK1 または MK2 に)取り替えたのが原因です。

解決策: **CALIBRATE** を押してキャリブレーションを行います。

キャリブレーション失敗の他の原因

- **SCOPE:** 不安定
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 2 つのチャンネルが約半分の位置となります。
- **TEXT:** "Unknown Medium - Calib. failed"



Vinyl MK2 のキャリブレーションに失敗しました。

原因不明のキャリブレーション失敗です。ヘッドシェルカートリッジの 4 本のワイヤーが正しく接続してあるか確認してください。レコードが古すぎる場合は新しいタイムコードレコードを試す、または タイムコード CD を用いて問題を解消してください。

7.5.2 オーディオトラブルシューティング

音声に支障がある場合は、まず TRAKTOR 2 マニュアルの 16、17 章で音声向上につながるヒントを参照してください。

8 TRAKTOR 2 のカスタマイズ

TRAKTOR 2 は高度なカスタマイズが可能な DJ システムです。DJ スタイルに合わせて、最適な状態に各機能を編集してください。カスタマイズ機能の適用範囲はオーディオ設定、デッキ、ミキサー、トランスポートコントロール、ソフトウェア全体のレイアウト、FX、ブラウザ、ファイル管理と、多岐に及びます。

環境設定ウィンドウ

TRAKTOR 2 カスタマイズオプションの殆どは環境設定(**Preferences**)ウィンドウで行います。



TRAKTOR LE 2 と TRAKTOR ME 2 の環境設定内容には限りがあります。



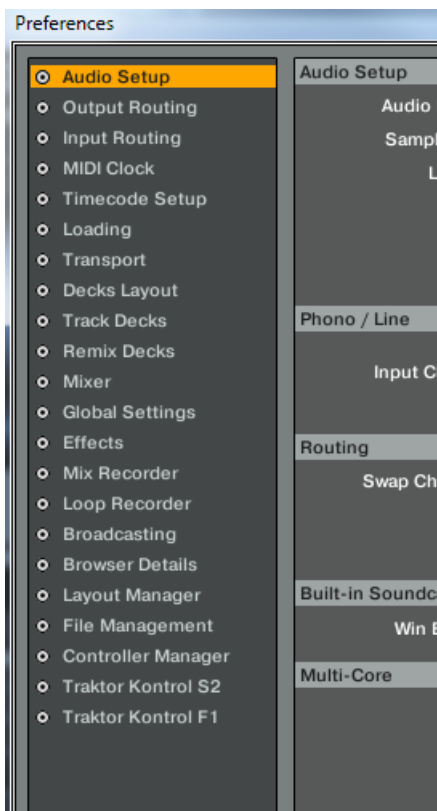
TRAKTOR ウィンドウの右上にある環境設定ボタンです。

- ▶ ヘッダの右にある環境設定 (Preferences) ボタンをクリックして TRAKTOR 2 の環境設定を開きます。



アプリケーションメニューバーから *File > Preferences...* と進んで環境設定を行うことも可能です (フルスクリーンモードでは表示されません)。

環境設定ウィンドウの設定項目は数ページにわたり、それぞれシステムの特定の機能をカスタムできるようになっています。ここでは重要な環境設定のみについて触れます。



環境設定ウィンドウの左側のリストがカスタム可能な各機能の見出しとなっています。

1. 設定画面を開くにはリストの見出し部分をクリックします。
2. 必要に応じて設定を変更してください。
3. 設定を適用するには、環境設定ウィンドウの下にある **Close** をクリックし、設定内容を取り消すには **Cancel** をクリックします。

8.1 Routing (ルーティング)

ミキシングモードの選択 (アウトプットルーティング)

Preferences > Output Routing > Mixing Mode と進んで内部/外部ミキシングを選択することも可能です。

以下の場合に内部 (**Internal**) ミキシングモードを選択します。

- TRAKTOR の内部ソフトウェアミキサーを使用している。
- アナログミキサーの代わりとなる MIDI コントローラーを使用している。

以下の場合に外部 (**External**) ミキシングモードを選択します。

- アナログミキサーを使用している。



FX、Remix 等を制御する為に、アナログミキサーと MIDI コントローラーを同時に使用することも可能です。

Native Instruments 社製のオーディオインターフェイスを使用している場合、アウトプットルーティングは自動的に行われます。他社製のオーディオインターフェイスを使用している場合、または何らかの理由でアウトプットルーティングを手動で変更する場合は、ここに必要なオプションがあります。

インプットルーティングの調整

Native Instruments 社製のオーディオインターフェイスは TRAKTOR 2 と完全にマッチするよう設計されています。オーディオインプットは必要に応じて TRAKTOR 2 内の任意の場所にルーティングすることが可能です。インプットルーティングは *Preferences > Input Routing* で設定します。

8.2 デッキの種類の変更

章で解説したように、全てデッキの種類 (トラックデッキ、サンプルデッキ、ライブインプット) を個別に変更することが可能です。

- ▶ デッキで直にデッキの種類を変更できます。任意のデッキの名称部分をクリックしてメニューで希望するデッキの種類を選択します。



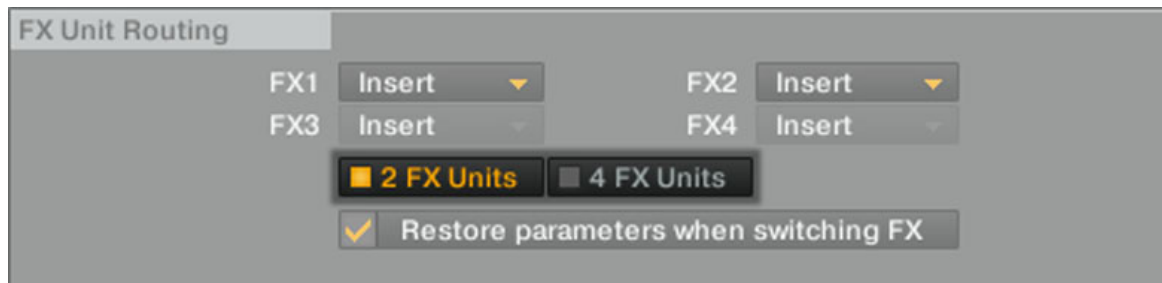
1 つまたは 2 つのライブインプットを起動して、ミキサーの任意のチャンネルを外部オーディオソース用に使用する場合は、オーディオインプットルーティングを正しく設定してください。



TRAKTOR LE 2 に Switching Deck Flavors 機能はありません。

8.3 エフェクト (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

TRAKTOR 2 には 4 つのエフェクトユニットがあります。デフォルトでは最初の 2 つの FX ユニットが起動しています。残り 2 つの FX ユニットを起動するには *Preferences > Effects > FX Unit Routing* と進みます。



FX Unit Routing セクションの FX ユニットセクターです。

- ▶ 4 つ全ての FX ユニットを起動するには、FX Unit Selector で [4 FX Units](#) を選択します。

新規エフェクト

TRAKTOR 2 から 4 つの新規エフェクトを追加しました。

- ▶ これらの選択は FX セレクターで行います。



- ▶ *Preferences > Effects > FX Pre-Selection* と進んで自分で作成したエフェクトリストにこれらの FX を追加・削除することができます。

8.4 TRAKTOR の見た目を変更する (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

TRAKTOR の環境設定 (Preferences) では TRAKTOR を自分の好みの設定にする為の多くのオプションを用意しています。以下のセクションではこのうち最も重要な項目についてのみ触れます。

デッキ (Decks)

Preferences > Decks Layout > Deck Flavor で Deck Flavor を変更、さらにここで [Tempo フェーダー](#)、[Scopes](#)、[Advanced Tabs](#) の起動起動解除を行います。

Preferences > Decks > Deck Heading にも便利な機能があります。ここでデッキヘッダの 3x3 欄の各内容を表示/非表示にすることができます。

ブラウザ詳細

Preview Player や Cover view が必要ない場合もあるでしょう。これらは *Preferences > Browser Details* と進んで表示のオンオフ切り替え設定を行います。ここで TRAKTOR ブラウザ内のフォントやサイズを設定することができます。

ブラウザ各項目欄の表示、非表示を切り替えるには、ブラウザのヘッドラインを右クリック (Windows) または [Ctrl]+クリック (Mac OS X) します。

波形ディスプレイ

TRAKTOR 2 の新規波形ディスプレイは 4 種類あり、*Preferences > Decks > Miscellaneous* と進んで好きなテーマを選択します。ここでデフォルトの波形の大きさやビートグリッドの濃さを設定します。

8.5 MIDI とマッピング

TRAKTOR 2 には市場に出回っている一般的なコントローラーのデフォルトマッピングを備えています。既存のマッピングのロード方法は以下です。

1. *Preferences > Controller Manager* と進みます。
2. [Add > Import](#) とクリックします。
3. *Default Settings > Controller* と進みます。
4. 表示される選択肢から任意のコントローラーを選択してください。



キーボードマッピングやレイアウトをロードする場合も同様の手順を踏んでください。保存先は Default Settings フォルダです。

これらのデフォルトマッピングは TRAKTOR 2 とコントローラーを使用する為の一番簡単な方法です。自身のマッピングを作成するには *Preferences > Controller Manager* と進んで設定を行ってください。



TRAKTOR LE 2 に MIDI マッピング機能はありません。

8.6 プロファイルとバックアップ

環境設定を納得いく状態に設定し、更に MIDI またはキーボードマッピングを作成したら、この情報をプロファイル (Profile) と呼ばれる場所にエクスポートすることが可能となります。

1. 環境設定を開き、
2. **Export** をクリックします。
3. エクスポートする設定項目にチェックを入れます。
4. 表示されるダイアログでハードディスク内のフォルダを選択し、名称を入力します。
5. エクスポートを実行するには **Save** をクリックします。

プロファイルは以下のような状況で活用します。

- TRAKTOR 2 を他のコンピュータで使用する場合。
- オペレーションシステムを再インストールした場合。

TRAKTOR 2 フォルダーはトラックコレクションを含んでいるのでバックアップを定期的に取り取ることを強く推奨します。TRAKTOR 2 フォルダのデフォルトパスは以下です。

- Windows: *My Documents\Native Instruments\Traktor 2.x.x*
- Mac OS X: *User:Documents:Native Instruments:Traktor 2.x.x*

プロファイルは以下の方法で再現します。

1. 環境設定を開き、
2. **Import** をクリックする。
3. 任意のプロファイルを選択します。



TRAKTOR LE 2 のこの機能はありません。

9 付録 A – 一般的な設定

この付録 では TRAKTOR 2 と各機材をあわせて使用する為の設定例を紹介しています。



もちろんここでは TRAKTOR 2 を正しくコンピュータにインストール、正しく設定してあることを前提とします。インストールの詳細に関しては別途のセットアップガイドを参照してください。

9.1 TRAKTOR を内蔵サウンドカードと共に代替システムとして使用する

このセットアップで TRAKTOR を外部機器を使用することなくコンピュータ内で使用することができます (使用例、電車や飛行機の中での使用)。



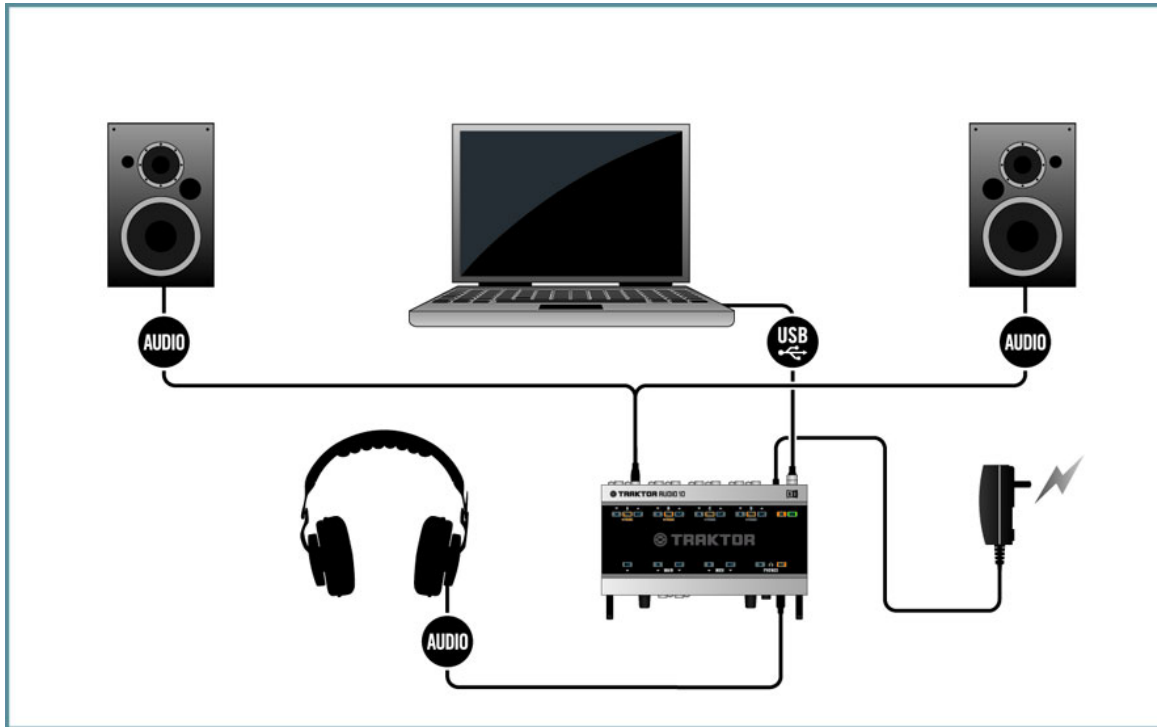
内蔵サウンドカードを使用する場合、トラック再生中に別のトラックを試聴することはできません。

- ▶ *Preferences > Audio Setup* と進みます。
- 1. 内蔵サウンドカードを **Audio Device** として選択します。
- 2. *Preferences > Output Routing* と進みます。
- 3. **Output Master** としてラップトップに付属する出力端子を選択します。



外部サウンドカードを使用している場合は、内蔵サウンドカードを代替システム (Fallback) として選択してください。ここからは、TRAKTOR 2 に外部サウンドカードを接続していないので、TRAKTOR 2 はこの代替サウンドカードをデフォルトで使用します。この新規オプションは移動中や準備等の度に手動で TRAKTOR の環境設定を設定する必要がなくなるので便利です。

9.2 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。



TRAKTOR を外部オーディオインターフェイスと共に使用します。

TRAKTOR の試聴機能を使用するには、オーディオインターフェイスのアウトプットに 2 つの独立したアウトプット (マスターアウト用と試聴用) が必要です。外部オーディオインターフェイスのインストールと接続方法に関しては製品マニュアルを参照してください。TRAKTOR では以下の設定を行います。

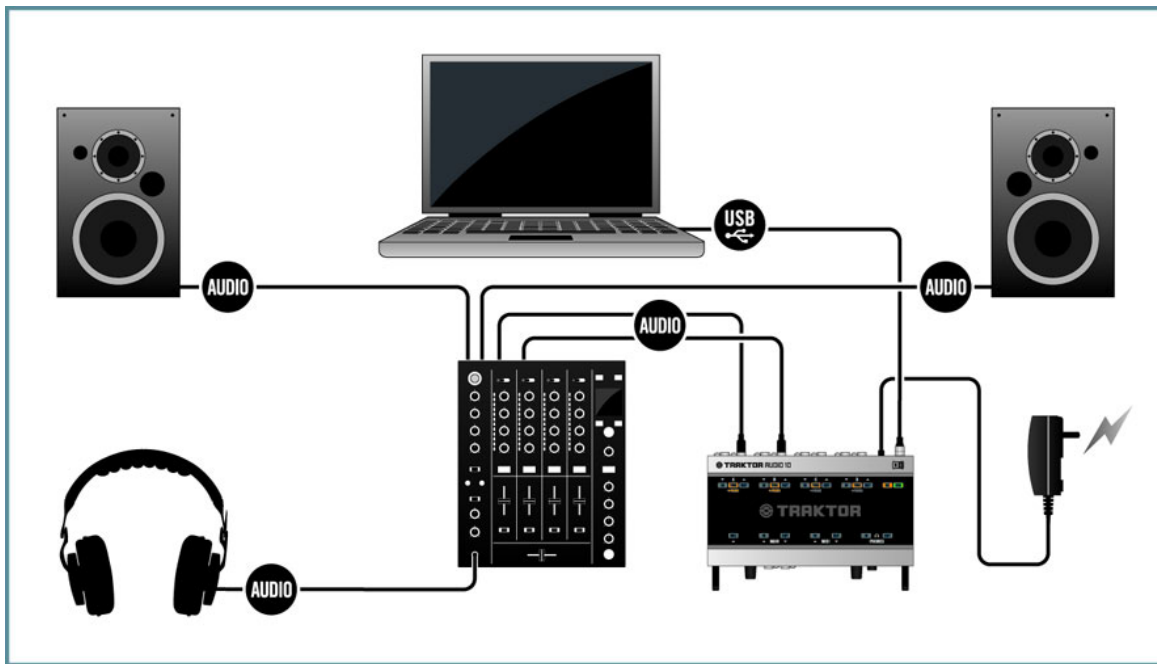
1. *Preferences > Audio Setup* と進みます。
2. 外部オーディオインターフェイスを [Audio Device](#) として選択します。
3. *Preferences > Output Routing* と進みます。
4. [Internal](#) ミキシングモードを選択します。

5. **Output Master** 用アウトプットを選択し、**Output Monitor** 用のアウトプットも選択します。
6. オーディオ機器にその他の出力がある場合は、**Output Record** 用にその出力を設定します。
7. 任意に出力を設定してください。ケーブル(通常 RCA) を使用して Master Output とアンプ、またはスピーカーを接続し、Monitor Output にヘッドフォンを接続してください。



外部ハードウェアミキサーを使用している場合、ルーティングは異なります。この場合は次の章も参照してください。

9.3 TRAKTOR と外部ミキサーを使用する。



外部ミキサーと TRAKTOR の併用

殆ど全ての TRAKTOR SCRATCH PRO ユーザーは TRAKTOR の内部ミキサーを使用する代わりに外部ミキサーを使用することでしょう。オーディオインターフェイスには使用するデッキ数分のアウトプット端子が必要となります。ミキサーには必要に応じた数のインプットチャンネルが必要です。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. *Preferences > Audio Setup* と進みます。
2. 設定を行っていない場合は、[Audio Device](#) として外部オーディオインターフェイスを選択します。
3. *Preferences > Output Routing* と進みます。
4. [External](#) ミキシングモードを選択します。
5. 各デッキ用アウトプットペアを選択します。
6. 任意に対応するアウトプットを接続します。例、ケーブル (通常 RCA ケーブルを使用します) を使用してハードウェアミキサーのインプットチャンネルと [Output Deck A](#) を接続します。
7. 他のデッキチャンネルでも同様の接続を行います。
8. ハードウェアミキサーのマスターアウトプットとアンプ、またはスピーカーを接続します。



ここまでで外部ハードウェアミキサーを用いてミキサーの各関連機能を制御できるようになりました。その他の TRAKTOR の機能に関しては MIDI コントローラーを用います。セットアップに MIDI コントローラーを追加する方法は以下です。

9.4 TRAKTOR をコントローラーで使用する



TRAKTOR LE 2 では Setup Wizard で設定できるコントローラー設定項目に限りがあります。

市場には様々な会社による異なる価格帯のコントローラーを買い求めることができます。殆どのコントローラーは USB を介してコンピュータに接続することが可能です。一般的にコントローラーの種類は 2 種類に区別することができます。

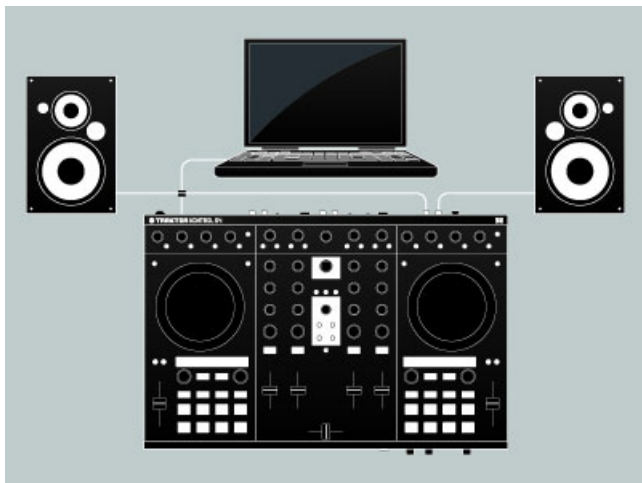
- TRAKTOR KONTROL S4 のようなミキサーコントローラー付コントローラー
- TRAKTOR KONTROL X1 のような ミキサーコントロール部が無いコントローラー



更に、オーディオインターフェイスを内蔵したコントローラーとそうでは無いものに区別することができます。典型的に、ミキサーコントローラー付コントローラーにはオーディオインターフェイスを内蔵したものが多く、次のセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 例にとり解説を進めます。

基本的にコントローラーにはデータ処理能力はなく、ソフトウェアの補助として機能します。TRAKTOR 2 では、各機能を好みの内容にアサインすることが可能で、Macros (コントロール機能の 2 つの操作を同時に処理する機能です) または Modifiers (シフトキーの使用により機能を複数コントロール部に持たせる機能です) を使用することも可能です。可能性はほぼ無限ですので、TRAKTOR 2 ではコントローラー各種にあわせたデフォルトマッピングを例として備えています。これらのデフォルトマッピングを起点にして任意のマッピングを行うとよいでしょう。

9.4.1 ミキサーコントローラー付 (また内蔵オーディオインターフェイスが付いている場合もあります) コントローラー



ミキサーコントローラー付 MIDI コントローラー (TRAKTOR KONTROL S4)

ミキサーコントロール付 MIDI コントローラーは外部ミキサーに似た各機能を備えています (EQ、チャンネルフェーダー、クロスフェーダー等)。これらは DJ ソフトウェアを使用するために設計されています。通常 USB を介してコンピュータに接続します。インストールとセットアップに関しては製品のマニュアルを参照し、その後機器を接続してください。TRAKTOR では以下の設定を行います。

内蔵オーディオインターフェイス付コントローラー

1. *Preferences > Audio Setup* と進みます。
2. MIDI コントローラーのオーディオインターフェイスを **Audio Device** として選択します。ここでは、*TRAKTOR Kontrol S4 (ASIO)* を選択します。

3. *Preferences > Output Routing* と進みます。
4. **Internal** ミキシングモードを選択します。
5. S4 ではアウトプットは自動設定されます。他の MIDI コントローラーを使用する場合は、**Output Master** のアウトプットを選択し、もう一つのアウトプットを **Output Monitor** 用を選択します。
6. オーディオ機器にその他の出力がある場合は、**Output Record** 用にその出力を設定します。
7. 任意に出力を設定してください。ケーブル (通常 RCA) を使用して MIDI コントローラーの Master Output とアンプ、またはスピーカーを接続し、Monitor Output にヘッドフォンを接続してください。
8. *Preferences > Controller Manager* と進みます。
9. *Add > Import* をクリックし、*Default Settings > Controller* と進んでリストでコントローラーを選択します。
10. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かし (例、クロスフェーダー)、**CTRL** インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケータが青く光り反応します。
11. TRAKTOR のコントロール各部も (クロスフェーダーを動かすことで) MIDI コントローラーでの操作に反応します。

内蔵オーディオインターフェイスが無いコントローラー

1. ↑9.2, 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。のインストラクションを参照してください。
2. *Preferences > Controller Manager* と進みます。
3. *Add > Import* をクリックし、*Default Settings > Controller* と進んでリストでコントローラーを選択します。
4. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かし (例、クロスフェーダー)、**CTRL** インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケータが青く光り反応します。
5. TRAKTOR のコントロール各部も (クロスフェーダーを動かすことで) MIDI コントローラーでの操作に反応します。

9.4.2 ミキサーコントロールが無いコントローラー

ミキサーコントロールが無い MIDI コントローラーは通常既存のセットアップへの追加コントロールとして使用します。例えば TRAKTOR SCRATCH PRO 2 設定に加えて 1 台目の MIDI コントローラーとなる外部ミキサーを使い、同時に 2 台目のコントローラーを使用します。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. *Preferences > Controller Manager* と進みます。
2. *Add > Import* をクリックし、*Default Settings > Controller* と進んでリストでコントローラーを選択します。
3. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かす (例、ブラウザノブ)、CTRL インジケーターを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケーターが青く光り反応します。
4. TRAKTOR も MIDI コントローラーの操作に反応します (ここでは TRAKTOR ファイルリストの選択部分が移動します)。

9.5 TRAKTOR KONTROL S4 で TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を操作する

TRAKTOR KONTROL S4 とタイムコードコントロールを用いて TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用することが可能です。設定方法は以下です。

1. TRAKTOR KONTROL S4 のインプット C/D にターンテーブル、CD プレイヤーを接続します。
2. ターンテーブルを使用する場合はインプットレベルスイッチ (Input Level Switch) を Phono に、CD プレイヤーを使用する場合は Line にします。
3. *Preferences > Audio Setup* と進み、**Audio Device** として *Kontrol S4 (ASIO)* を選択します。ターンテーブル / CD プレイヤーはデフォルトで デッキ C と D にルーティングされています。デッキ A と B を使用する場合は、手動でルーティングを行います。
1. *Preferences > Input Routing* と進みます。
2. **Input Deck A** 用に *In Ch C left/right* を選択、**Input Deck B** 用に *In Ch D left/right* を選択します。
3. **Input Deck C** 用に *In Ch A left/right* を選択、**Input Deck D** 用に *In Ch B left/right* を選択します。
4. メイントラックデッキでデッキ名称部分をクリックし、*Scratch Control* を選択しているか確認します。

9.6 マイクの追加

TRAKTOR でマイクを使用する場合は、マイクをオーディオインターフェイスのマイク端子に接続し、以下のセクションで解説する手順を踏んでください。

9.6.1 Loop Recorder でマイクを使用する



TRAKTOR AUDIO 10 を使用している場合、マイクインプットはフロントパネルの MAIN エリアの MIC と表示された部分となります。このインプットはデフォルトでは TRAKTOR の [Input FX Send \(Ext\)](#) チャンネルにルーティングしており、TRAKTOR AUDIO 10 のフロントパネルの MAIN OUT からシグナルを出力します。これでマイクインプットシグナルを TRAKTOR の Loop Recorder で使用できます。

TRAKTOR AUDIO 10 をオーディオインターフェイスとして使用しない場合は以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、*Input Routing* ページを選択します。
2. マイクを接続したチャンネルと TRAKTOR の [Input FX Send \(Ext\)](#) チャンネルをアサインします。対応するチャンネルの名称部分の脇にあるメニューを使用してチャンネルをアサインします。
3. オーディオインターフェイスにゲインコントロールがある場合は、マイクインプットチャンネルのインプットゲインを調節します (TRAKTOR AUDIO 10 にはこの機能があります)。ドロップダウンセレクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。

→ これで TRAKTOR の Loop Recorder でマイクを使用できるはずです。

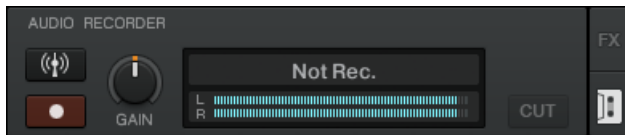
9.6.2 ライブインプットとしてマイクを使用し、TRAKTOR FX を付加する。

TRAKTOR デッキからマイクに FX を付加する場合は使用していないデッキ A-D のどれかにマイクインプットをアサインします。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、*Input Routing* ページを選択します。
2. マイクが接続してあるチャンネルを、ドロップダウンメニューを用いて TRAKTOR の空のデッキ (A-D) にアサインします。
3. オーディオインターフェイスにゲインコントロールがある場合は、マイクインプットチャンネルのインプットゲインを調節します (TRAKTOR AUDIO 10 にはこの機能があります)。
4. ドロップダウンセレクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。

- エフェクト処理されたシグナルは [Preferences](#) ダイアログの [Output Routing](#) ページでアサインしたデッキから出力されます (内部ミックスモードではアウトプットが常にマスターアウトになります)。
- ▶ [Preferences](#) ダイアログを閉じるときは、関係するデッキ名称部分を押し、[Live Input](#) を選択します。
- これでマイクをライブインプットとして使用し、ミックスにマイク音声を使用することが可能となります。

9.7 録音設定



オーディオレコーダーパネルです。

TRAKTOR 2 には内部/外部音声を録音する為の機能を備えています。この機能の内容はオーディオインターフェイスのインプット/アウトプットチャンネルと設定状況によって異なります。以下の設定例では TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードを用います。



TRAKTOR は音声を *.wav 方式で録音します。



TRAKTOR LE 2 では Audio Recorder は使用できません。

9.7.1 内部音声の録音



内部音声の録音は [Internal](#) ミキシングモードの場合のみで可能となります。

この設定例では TRAKTOR の内部ミキサーを使用した内部録音を行います。これは TRAKTOR が内蔵ミキサーの Master Output からの音声を録音することを意味します。この設定では他のケーブルは必要ありません。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. *Preferences > Output Routing* と進みます。
2. **Internal** ミキシングモードを選択します。
3. *Preferences > Mix Recorder* と進みます。
4. 音源として **Internal** を選択します。
5. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
6. **Prefix** (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
7. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。
8. グローバルセクションの上右隅にあるカセットアイコンをクリックしてオーディオレコーダーパネルを開きます。
9. トラックをデッキにロードし、プレイボタンを押します。
10. レベルメーターが反応するか確認してください。
11. **GAIN** ノブで録音レベルを調節してください。クリップしない様に気をつけてください。
12. 録音ボタンを押して録音を開始してください。



録音を終えたら、TRAKTOR の *Browser > Audio Recordings* からデッキに直接ロードすることが可能となります。

9.7.2 外部音声の録音



外部音声の録音は **Internal/External** ミキシングモードの両方で可能で、TRAKTOR SCRATCH PRO ユーザーに最適な録音方法です。

外部音声を外部録音モード (External Mixing Mode) で録音する。

このモードで外部音声を録音することができます。現在外部ミキシングモード (External) なので外部ハードウェアミキサーを音源とします。このセットアップにはミキサーの 2 番目のアウトプット (REC OUT または OUT 2 と表示されています)。このアウトプットをオーディオインターフェイスのインプットに接続します (例、TRAKTOR AUDIO 10 のチャンネル D 用 Inputs 9|10)。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、[Output Routing](#) ページを開きます。
2. まだ設定していない場合は、[External](#) ミキシングモードを選択します。
3. 環境設定 (Preferences) ダイアログで [Input Routing](#) ページを開きます。
4. ミキサーを接続したチャンネルと TRAKTOR の任意のチャンネルをアサインします。TRAKTOR AUDIO 10 を使用している場合は自動的に チャンネル D にアサインされます。
5. Preferences ダイアログで [Mix Recorder](#) ページを開きます。
6. 音源として [Extern](#) を選択します。
7. [External Input](#) ではオーディオインターフェイスの該当するインプットチャンネルを選択します。TRAKTOR AUDIO 10 では チャンネル D となります。
8. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
9. [Prefix](#) (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
10. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。

この設定が TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する際ライブセットを録音する為の展開的な設定となります。この設定を他の音声録音に応用することも可能です。ミキサーの代わりにオーディオインターフェイスにマイクを接続し、マイク音声を録音することも可能です。セットアップにマイクを追加する方法は [↑ 9.6, マイクの追加](#)を参照してください。

外部音声を内部録音モード (Internal Mixing Mode) で録音する。

この設定での外部音源はターンテーブル、CD プレイヤー、マイク等の音声となります。設定は任意の機器をオーディオインターフェイスのインプットに接続するのみです。ここではマイク用に TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードの MAIN チャンネルを使用します。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、[Output Routing](#) ページを開きます。

2. **Internal** ミキシングモードを選択します。
3. 環境設定 (Preferences) ダイアログで **Input Routing** ページを開きます。
4. マイクを接続したチャンネルを TRAKTOR の対応するチャンネルにアサインします。TRAKTOR AUDIO 10 を使用している場合は自動的に **Input FX Send (Ext)** にアサインされます。
5. Preferences ダイアログで **Mix Recorder** ページを開きます。
6. 音源として **Extern** を選択します。
7. **External Input** ではオーディオインターフェイスの該当するインプットチャンネルを選択します。TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードを使用している場合は、**Input FX Send (Ext)** を選択します。
8. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
9. **Prefix** (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
10. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を書き込む場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。



ラインレベルを介してターンテーブルを録音することはできません。ターンテーブルを録音する場合は、フォノ-ライン変換用機器をお買い求めください。

索引

一般的な設定 [104]

音楽

インポート [24]

トラックのロード [30]

トラックの再生 [31]

ミキシング [34]

試聴 [34]

音楽のインポート [77]

音楽ファイル [24]

音楽フォルダ [24]

外部ミキサー [107]

概観 [21]

概要 [22]

各レベルメーター [48]

環境設定 [97]

環境設定ボタン [97]

機能

トラックコレクション:概要 [24]

互換性 [10]

再生ボタン (ループレコーダー) [70]

動作環境 [10]

同期 [37] [72]

Auto モード [74]

Beatgrid [77]

クロックモード [76]

テンポフェーダー [46]

テンポマスター [73]

フェイズメーター [46]

マニュアルビートマッチング [45]

同期の新コンセプトについて [73]

内部ミキサー [31]

波形 [30] [54]

分析 (Analysis) [25] [77]

録音 [112]

外部音声の録音 [114]

内部録音 [113]

録音ボタン [70] [71]

アップグレード

TRAKTOR PRO、TRAKTOR LE、TRAKTOR
Manufacturer Edition からのアップグ
レード [11]

インストール [11]

インプットルーティング [99]

インポート

データインポート [12]

マッピング [12]

音楽 [24]

音楽フォルダ [24]

エフェクト

FX の保存 (Snapshot) [60]

FX ユニットをデッキにアサインする [57]

Group モード [58]

Single モード [60]

オーバーダブ [71]

キュー [38] [50]

キューチャンネル [37]

キューポイント [38]

キューポイントの設定 [38]

設定と保存 [38]

キューポイントの確保 [40]

クロスフェーダー [32] [45]

クロック [73] [74]

テンポマスターとして設定する [76]

パネル [74]

サンプル [61]

サンプルコントロール [66]

サンプルのロード (Collection) [62]

トラックからサンプリングする [64]

トリガー [63]

ロード [62]

再生 [63]

再生停止し、先頭に戻る [63]

特定のホットキー [67]

スナップ (Snap) モード [41]

スナップショット (FX Unit) [60]

スナップボタン [41]

セットアップ [104]

TRAKTOR KONTROL S4 と TRAKTOR
SCRATCH [110]

マイク [110]

外部オーディオインターフェイス [105]

外部コントローラー [107]

内蔵サウンドカード [104]

録音 [112]

チャンネル [23] [32]

FILTER ノブ [32]

FX アサインボタン [57] [60]

GAIN エンコーダー [32] [48]

HI ノブ [32]

LOW ノブ [32]

MID ノブ [32]

フェーダー [32] [48]

メーター [32] [48]

チャンネルフェーダー [32]

チャンネルメーター [32] [48]

チュートリアル [28]

環境設定 [28]

目的 [29]

デッキ [23]

デッキフレイバーの切り替え [99]

デフォルト FX [58]

テンポ

手動調節 [46]

テンポマスター [73]

クロックを設定する [76]
トラックデッキの設定 [76]
トラックデッキを設定する [76]
トラック
 インポート [26]
 ロード [30]
 再生 [30]
 情報 [30]
トラックコレクション
 インポート [24]
トラックデッキ [73]
トラックでループを設定する。 [51]
トラックの再生 [30]
トラックの最初に戻る [42]
トラックの同期
 オートシンク機能の使用 [37]
 マニュアル操作 [45]
トラック同士を揃える [40]
トラブルシューティング
 無音 [32]
バックアップ [11] [103]
フェーダー
 TEMPO [46]
 チャンネル [32]
ブラウザ [34]
ブラウザでトラックを試聴する [34]
プレイリスト
 iTunes からインポートする [27]
プレビュープレイヤー [34]
ヘッドフォン [34]
ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [35]
ヘッドフォンミックスノブ (CUE MIX) [37]
ヘッドフォンを使用したミックスの準備 [36]
ヘッドフォン端子 (PHONES) [35]

ホットキュー [54]
 確保 [40]
 削除 [55]
ホットキューの確保 [40]
ホットキューの削除 [55]
ホットキューボタン [40]
マスターディスプレイ [41]
マッピング
 インポート [12]
マニュアルビートマッチング [45]
マニュアル注釈 [9]
ミキサー
 Cue Mix ノブ [38]
 チャンネル [32]
 ヘッドフォンキューボタン [37]
 マスターディスプレイ [41]
ミキシング
 オートシンクを使用する [34]
ミックス
 EQ の使用 [43]
 フィルターの使用 [43]
 マニュアル操作 [45]
 レベルの調節 [47]
メーター
 チャンネル [32]
メトロノームアイコン [74]
ループ [50]
 サイズの調節 [51]
 トラックの設定 [52]
 トラック内での設定 [51]
 ループの移動 [52]
 ループの解除 [54]
 ループの保存 [53]
 ループを既定のサイズにセットする [51]

移動 [52]
起動/解除 [54]
手動ループ [52]
保存 [53]
ループサイズの変更 [51]
ループセクション
トラックデッキ [50]
ループの移動 [52]
ループの解除 [54]
ループの保存 [53]
ループの録音 [70]
ループモード [74]
ループレコーダー
UNDO ボタン [71]
オーバーダブ [71]
ループサイズの調節 [70]
ループの録音 [70]
更なるオプション [72]
再生 [71]
再生ボタン [70]
録音 [70]
録音したループの削除 [71]
録音ボタン [70] [71]
レベル
調整 [47]
レベル調整 [47]
ロード
サンプル [62]
トラック [30]

4 つの FX ユニットの使用 [100]

Audio Setup

Fallback [83]

AUTO ボタン [74]

Auto モード (テンポマスター) [74]

Beatgrid [77]

BPM [76]

Channel

CUE ボタン [37]

Clock

クロックのテンポを設定する (BPM) [76]

テンポマスターとして設定する [75]

Collection

インポート [24]

CUE MIX ノブ [37]

Cue Points

Hotcue の削除 [54]

Hotcue の設定 [54]

CUE VOL ノブ [35]

Cue アドバンスド [54]

CUE ボタン (Mixer) [37]

Customizing TRAKTOR

Deck フレーバー [99]

Deck

フレーバー [99]

Deck Display

MASTER インジケーター [75]

Delay (FX) [58]**Demo Tracks [30]****DRY/WET ノブ (FX Unit) [58]****DRY/WET ノブ (FX ユニット) [60]****DRY/WET ノブ (Loop Recorder) [69]****Effects [56]****EQ [32]**

トラックをミックスする際の使用 [43]

Favorites [62]**Filter (FX) [58]****FILTER ノブ [32]**

トラックのミックス [43]

Flavor (Deck) [99]**FX [56]**

デフォルト [58]

テンポシンク [59]

ロード (グループモード) [59]

同期 [74]

FX Unit

4 つの FX ユニットの使用 [100]

DRY/WET ノブ [58]

FX ノブ 00001-00003 [59] [60]

FX ボタン 00001-00003 [58]

Single モード [60]

コントロール [59]

スナップショット [60]

FX アサインボタン [57] [60]**FX ノブ 00001-00003 [59] [60]****FX ボタン 00001-00003 [58]****FX ユニット [56]**

DRY/WET ノブ [60]

Group モード [58]

チャンネルへのアサイン [57]

FX をチャンネルにアサインする [57]

GAIN エンコーダー [32] [48]

Gater (FX) [59]

Group モード [58]

GUI

Global セクション [22]

アプリケーションメニューバー [22]

デッキ [23]

ブラウザ [23]

ヘッダ [22]

ミキサー [23]

HI ノブ [32]

Hotcues [54]

iTunes [26]

Jump to Start ボタン [42]

Keylock [79]

Library

iTunes [26]

LOOP IN ボタン

トラックデッキ [52]

LOOP MOVE エンコーダー

トラックデッキ [52]

LOOP OUT ボタン

トラックデッキ [52]

Loop Recorder [68]

DRY/WET ノブ [69]

SIZE button [70]

Source [69]

Source メニュー (ソフトウェア) [69]

LOW ノブ [32]

MAIN LEVEL[ノブ \[49\]](#)[メーター \[49\]](#)**MAIN ノブ (ソフトウェア) [33]****Main レベル [49]****MAIN レベルメーター [33]****Master Display**[MASTER ボタンとインジケーター \[75\]](#)[QUANT ボタンとインジケーター \[77\]](#)[SNAP ボタンとインジケーター \[77\]](#)**MASTER インジケーター (Deck Display) [75]****MASTER インジケーター (Master Display)
[75]****Master ディスプレイ**[QUANT ボタンとインジケーター \[41\]](#)**MID ノブ [32]****Music**[同期 \[37\]](#)**PHONES 端子 [35]****Pitch (tracks) [79]****PLAY ボタン (デッキ)**[トラックデッキ \[31\]](#)**Playlist [62]**[in iTunes \[26\]](#)**Quant ボタン [41]****QUANT ボタンとインジケーター [41] [77]****Quantize モード [41] [77]****Quick Loading**[tracks \[29\]](#)[トラック \[30\]](#)**Remix Deck [61]****Reverb (FX) [58]**

Samples

Loading a Sample (Track) [64]

Scratch

アブソルートモード [81]

キャリブレーション [80]

トラッキングモード [81]

トラブルシューティング [84]

Setup Wizard [13]

Setups

外部ミキサー (アナログ) [107]

Single モード [60]

SIZE button [70]

SNAP ボタンとインジケーター [77]

Snap モード [52] [77]

SYNC button

on Track Decks [37]

SYNC ボタン

トラックデッキ [75]

Synchronization

Quant ボタン [77]

Snap ボタン [77]

Tempo

自動調節 (Sync) [37]

TEMPO フェーダー [46]

Track Deck [62]

TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ [97]

TRAKTOR Versions [9]

TRAKTOR クロック [73] [74]

テンポマスターとして設定する [75] [76]

TRAKTOR のカスタマイズ

MIDI とマッピング [102]

エフェクト [100]

プロファイルとバックアップ [103]

ルーティング [99]

見た目 [102]

UNDO ボタン [71]