

TRAKTOR KONTROL D2



オペレーション 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: Christian Schulz

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.9 (048/2015)

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。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30 29-30

D-10997 Berlin

Germany

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard

5th Floor

Los Angeles, CA 90028

USA

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F

Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,

Tokyo 150-0001

日本

www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street

London EC2A 4NU

UK

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2015. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	TRAKTOR KONTROL D2 の世界へようこそ!	10
1.1	TRAKTOR KONTROL S8 の更新内容	10
1.2	各資料紹介	11
1.3	マニュアルの注釈について	13
2	D2 の使用—Getting Started	17
2.1	ブラウザの使用	17
2.1.1	ブラウザを開く	18
2.1.2	音楽フォルダのスクロール	18
2.1.3	タッチ操作によるブラウズ	20
2.1.4	トラックのプレビュー	20
2.1.5	トラックの整理	21
2.2	トラックのロードと演奏	23
2.3	デッキフォーカスの切り替え	25
2.4	デッキビューの切り替えとズーム機能	28
2.5	キューポイントの使用	32
2.5.1	キューポイント (HotCues) の設置と削除	33
2.5.2	ホットキューを用いてトラックを揃える	35
2.6	デッキテンポの調節	35
2.7	キーロックの使用	38
3	D2 の使用—ステップアップ	43
3.1	タッチストリップの使用	43
3.1.1	タッチストリップを使用したシーク	43

3.1.2	タッチストリップを使用したナッジ／ピッチベンド	47
3.1.3	タッチストリップによるスクラッチとバックスピン	49
3.2	HOTCUE モードでループを再生する	54
3.2.1	ループの起動と起動解除	55
3.2.2	ループの移動	57
3.2.3	ループの保存	58
3.3	LOOP モードでループを再生する	59
3.3.1	事前に設定したサイズによるループ	60
3.3.2	ビートジャンプ	61
3.4	FREEZE モードの使用	62
3.4.1	トラックでフリーズモードを起動する	63
3.4.2	フリーズスライスサイズの調整	65
3.4.3	スライサーモード	66
3.5	FLUX モードの使用	70
3.6	リミックスデッキによるリミックス	71
3.6.1	リミックスセットのロード	72
3.6.2	サンプルのトリガー	75
3.6.3	異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする	79
3.6.4	レベル調節とリミックススロットのフィルターの使用	81
3.6.5	リミックスデッキでのタッチストリップの使用	81
3.7	リミックスモードを用いてトラックデッキからサンプルを取り込む	82
3.8	FX の追加	89
3.8.1	FX にデッキをアサインする	89

3.8.2	グループ FX モード時の FX ユニットの設定	90
3.8.3	グループ FX 内のエフェクトを交換する	93
3.8.4	シングル FX モード時の FX ユニットの設定	95
3.8.5	スナップショットの保存	100
3.8.6	FX ルーティング	101
3.9	リミックスデッキでパフォーマンスモードを使用する	101
3.9.1	パフォーマンスモードの選択と適用	102
3.9.2	Performance Mode Pitch の使用	103
3.9.3	Performance Mode Filter の使用	104
3.9.4	Performance Mode FX SEND の使用	105
3.10	Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス	106
3.10.1	Stem ファイルのロードと演奏	108
3.10.2	トラックビューと Stem ビューの切り替え	110
3.10.3	Stem Deck による演奏	112
3.10.4	ミックスに他の Stem ファイルを追加する	115
3.10.4.1	デッキ B に Stem ファイルをロードする	115
3.10.4.2	異なる Stem デッキのサウンドを組み合わせる	117
3.11	ビートグリッドの活用	117
3.11.1	ビートグリッドのチェック	117
3.11.2	ビートグリッドを手動で作成する	119
3.11.3	追加補助操作	122
4	ハードウェアリファレンス	126
4.1	コントローラー概要	126

4.2	デッキ	128
4.2.1	DECK ボタン	129
4.2.2	FLUX ボタン	129
4.2.3	Mode Select ボタン	130
4.2.3.1	HOTCUE ボタン	131
4.2.3.2	LOOP ボタン	131
4.2.3.3	FREEZE ボタン	132
4.2.3.4	REMIX ボタン	134
4.2.4	ループエンコーダー	134
4.2.5	EDIT ボタン	135
4.2.6	CAPTURE ボタン	135
4.2.7	ディスプレイエリアと各コントロール部です。	136
4.2.7.1	BACK ボタン	137
4.2.7.2	BROWSE エンコーダー	137
4.2.7.3	セッティングボタン	138
4.2.7.4	ディスプレイボタン	139
4.2.7.5	ディスプレイ (Display)	141
4.2.7.6	View ボタン	145
4.2.7.7	パフォーマンスモードボタン	145
4.2.8	パフォーマンスコントロール	145
4.2.9	スロットボリュームフェーダー	146
4.2.10	各パッド	147
4.2.11	Touch Strip	149

4.2.12	トランスポートコントロール	150
4.3	FX ユニット	152
4.3.1	FX SELECT ボタン	153
4.3.2	FX ユニットアサイン	154
4.4	リアパネル	154
4.4.1	ケンジントンロックスロット	155
4.4.2	USB 接続	156
4.4.3	POWER セクション	156
4.4.4	USB HUB	157
5	TRAKTOR の環境設定ペイン	158
5.1	デフォルト復元 (Restore Default)	159
5.2	タッチコントロール	159
5.3	タッチストリップ	159
5.4	キャリブレート	160
5.5	LED	160
5.6	ループモードサイズ	160
5.7	MIDI コントロールの起動	160
6	トラブルシューティング-ヘルプ	168
6.1	トラブルシューティング	168
6.1.1	TRAKTOR が起動しない	168
6.1.2	TRAKTOR がクラッシュする	168
6.1.3	アップデート	168
6.2	ヘルプ	169

6.2.1	ナレッジベース	169
6.2.2	テクニカルサポート	169
6.2.3	レジストレーションサポート	170
6.2.4	ユーザーフォーラム	170
7	技術仕様	171

1 TRAKTOR KONTROL D2 の世界へようこそ!

TRAKTOR KONTROL D2 をお選びいただき S8 き、ありがとうございます。

TRAKTOR KONTROL D2 とは?

TRAKTOR KONTROL D2 で直接 TRAKTOR PRO の各機能に触れることができ、通常コンピュータースクリーンで行う各作業をコントローラーハードウェア上でこなすことができるようになります。

D2 を各ライブ環境で活用することで、コンピューターを用いた DJ スタイルの長所を生かし、観客の雰囲気にあわせて即座に緩急をつけることができるようになります。

1.1 TRAKTOR KONTROL S8 の更新内容

この章では TRAKTOR 2.9 から採用している D2 の各新規、更新内容の概要を紹介します。

TRAKTOR PRO の新規 Stem Deck Flavor

TRAKTOR 2.9.0 より新しく Stem Deck を採用、.stem.mp4 ファイルの再生とミックスを行うことができるようになりました。TRAKTOR 2.8.0 から導入された自動デッキフレーバー切り替え機能により、.stem.mp4 ファイルをロードするとデッキが自動的に Stem Deck へと切り替わります。Stem Deck 機能は Track Deck とほぼ同等ですが、Stem に対応した 4 つの Slot Volumes、Filters、FX Sends を搭載しています。



現時点で Stem ファイルに含まれるデータ量は従来のトラックに比べて多いので、Stem Deck にロードする前には Stem ファイルを必ず分析してください。分析を行わないで Stem ファイルをロード、再生することはできません。トラック、または Stem Files の分析方法は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

TRAKTOR KONTROL D2 用 Stem サポート

TRAKTOR KONTROL D2 コントローラーは Stem Decks に対応するようになりました。D2 内蔵ディスプレイに全 4 つ分の Stem を表示、更に専用パフォーマンスノブ、ボタン、フェーダーが Stem 使用時のミックスに対応 (Slot Volumes、Slot Filters、Slot FX Sends)します。

Stem デッキの詳細はセクション [↑ 3.10, Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス](#) を参照してください。

Controller Manager の Stem、Remix Deck のサブミックスコントロール

Remix Deck 用サブミックスコントロールは Controller Manager 内で Deck Common コントロールにアップグレードされました。Slot Volume、Slot Filter、Slot Mute、Slot FX Send Amount 等の各コントロールは “*Deck Common > Sub-Mix*” に移動しました。これらのコントロールを MIDI コントローラーにマッピングする場合は、これらのコントロールで Stem Deck または Remix Deck のいずれかを制御できるようになります。このアップデート以前に Remix Deck 用に MIDI マッピングを行った場合は、これらのコントロールは自動的に Deck Common Sub-mix コントロールにマッピングされます。

ブラウザでの Stem ファイル管理

.stem.mp4 ファイル管理用に新規フォルダ “All Stems” がブラウザ内に設置されました。Track Collection 内の全 Stem ファイルはブラウザ内のこの部分で検索することができます。Track Collection 内の全 Stem ファイルはブラウザ内のこの部分で検索することができます。

パフォーマンス最適化

Stems の再生にはコンピューター内での参照対象の物理量が増えるため、TRAKTOR 内での CPU 負荷の最適化が施されております。この最適化によって Stem を使用しない場合でもその向上内容を体験することができるでしょう。

1.2 各資料紹介

TRAKTOR KONTROL D2 には資料として多くの情報ソースを用意しています。各レベルのユーザーがより効率よく理解を進めるために、以下の順序で各資料を熟読することを推奨します。

- ・ TRAKTOR Getting Started
- ・ TRAKTOR マニュアル
- ・ TRAKTOR KONTROL D2 マニュアル (本資料です)

はじめに-Getting Started

この資料はハードウェアコントローラーを用いて TRAKTOR を使用するための設定方法のガイドで、その内容は Setup Wizard の解説と、Track Collection に音楽をインポートする方法となります。この解説の後、TRAKTOR の基本内容とワークフローについて触れながら、システムを正しく設定していきます。

TRAKTOR マニュアル

マニュアルでは TRAKTOR の全ワークフローを解説します。更に TRAKTOR の主要機能を把握するために、この資料では各設定内容に対する解説を用意しています。その内容はターンテーブル、外部 DJ ミキサー、オーディオインターフェイス、SCRATCH 使用時の TRAKTOR の基本設定の解説となります。



TRAKTOR の Help メニューから TRAKTOR マニュアルにアクセスします。「*Open Manual...*」エントリから TRAKTOR のアプリケーションフォルダ内の Documentation サブフォルダを開くことができます。

TRAKTOR KONTROL D2 マニュアル

D2 マニュアルでは D2 が関連する TRAKTOR の操作方法について触れます。詳細解説を含んだチュートリアルセクションでは D2 を用いたトラックのロード方法、ミックス、キューポイントの設定方法、ループ、Remix Decks の操作といった、各基本操作を解説します。

その次に、包括的な Hardware Reference（ハードウェアリファレンス）を参照し、TRAKTOR KONTROL D2 コントローラーにある各コンポーネントの内容詳細を確認してください。このマニュアルの後半には一般的な問題の解決方法と、機器の全技術仕様を記載しています。

CONTROLLER EDITOR マニュアル

専用 TRAKTOR ソフトウェアを用いて D2 を使用する他に、MIDI 対応するアプリケーションやデバイス用 MIDI コントローラーとして S8 を活用することもできます。このための設定には Controller Editor と呼ばれるソフトウェアを用い、D2 のパッド、ノブやフェーダーやエンコーダーに MIDI コントローラーメッセージをアサインします。CONTROLLER EDITOR は通常 TRAKTOR インストール時に自動的にインストールされます。詳細を確認するには、ハードディスク内のコントローラーエディターインストールフォルダ内のサブフォルダ、Documentation にある CONTROLLER EDITOR Manual (PDF) を参照してください。

その他のオンライン情報

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

- ・ ナレッジベース
- ・ ユーザーフォーラム
- ・ テクニカルサポート
- ・ レジストレーションサポート

これらの詳細は [↑6.1, トラブルシューティング](#) と [↑6.2, ヘルプ](#) を参照してください。

1.3 マニュアルの注釈について

このセクションでは、本マニュアルで使用しているテキストと表記内容について解説します。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、特記事項内容の大まか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はイタリックで表示されます。
 - ・ その他の場所で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す。
 - ・ D2 コントローラー画面表示内容は薄い灰色で明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー画面上で確認できるはずです。
 - ・ ハードウェアコントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
 - ・ 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。
 - ・ コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ 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。

機能名称の注釈について

資料内で、TRAKTOR KONTROL D2 ハードウェアコントローラーは「コントローラー」または D2 と記載します。

TRAKTOR 2 ソフトウェアと TRAKTOR SCRATCH は **TRAKTOR** と表記されます。

コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

殆どの場面で“+”サインは組み合わせて**同時**に使うボタン(またはボタンとパッド)を表現するために用いられます。例えば以下の解説で用います。

“SHIFT + PLAY を押します”

この表現の意味は以下となります。

1. SHIFT を押したままにします。
2. SHIFT を押したまま、PLAY を押して放します。
3. SHIFT を放します。

FX ノブとボタン

各ディスプレイの上には記載のない、FX ノブと FX ボタンがあります。同様にディスプレイ下のノブにも特定の用途記載はありませんが、ボタンには ON と記載してあります。これらを判別するために、ディスプレイ上の各ノブとボタンは **FX ノブ 1-4** と **FX ボタン 1-4** と呼び、ディスプレイ下のノブとボタンは **パフォーマンスノブ 1-4** 及び **パフォーマンスボタン 1-4** と呼びます。



FX とパフォーマンスコントロールの判別用番号です。

ディスプレイボタン

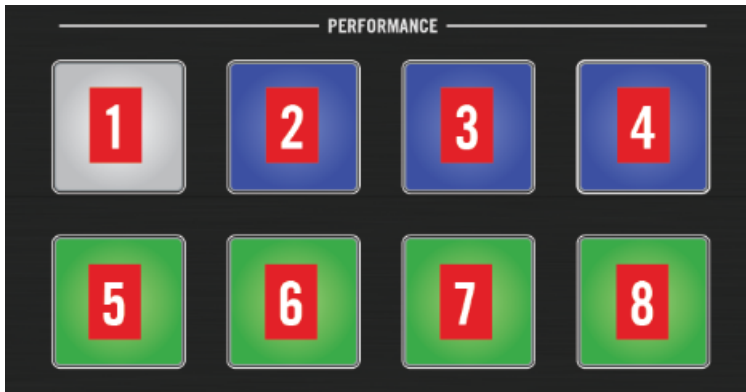
ディスプレイの両サイドには四角いアイコンによる 2 つのボタンがあります。これらを判別するために、ここでの記載内容を参照してください。



ディスプレイボタンの判別用番号です。

各パッド

各デッキには 8 つのマルチカラーパッドがあります。 必要な場合は以下の順序を参照してください。



PERFORMANCE セクションのパッドの判別用番号です。

2 D2 の使用—Getting Started

このセクションでは TRAKTOR KONTROL D2 を使用する際に頻出する使用方法について解説します。殆どの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 KONTROL D2 に慣れ親しんでいただきます。

ここから紹介するチュートリアルでは、TRAKTOR KONTROL D2 インストールの際同時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。

このチュートリアルでは TRAKTOR ソフトウェア専用コントローラーとしての本機の解説を進めます。この章の最後には TRAKTOR KONTROL D2 使用の基本的内容を把握し、DJ プレイで活用することができるでしょう。

基本必要条件

ここでは TRAKTOR KONTROL D2 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別途のセットアップガイドを参照し、そこでの必要事項を終えてからこの章に戻ってください。

このチュートリアルを始める前に TRAKTOR KONTROL D2 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 KONTROL D2 システムをデフォルトの状態に戻しておくことを強く推奨します。

1. TRAKTOR ソフトウェアのスクリーンの最上部 (Mac OS X)、またはウインドウの最上部 (Windows) にあるメニューバーで **Help** メニューをクリックし、*Help > Start Setup Wizard* と選択します。
2. 表示されるウインドウで、**Next** をクリック、セットアップ画面をスキップします。
3. **TRAKTOR SETUP** 画面で、何も選択しないで右下隅の **Finish** をクリックします。
⇒ これで TRAKTOR KONTROL D2 がデフォルトの状態にリセットされます。

ここでのチュートリアルは TRAKTOR KONTROL D2 がデフォルトの状態であることを前提とします。デフォルトの状態でない場合、ここで解説する内容と異なる結果が生じる場合や、重要な解説を理解できない場合があります。

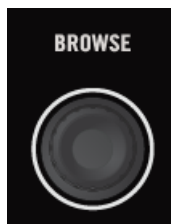
2.1 ブラウザの使用

このチュートリアルではブラウザを使用した音楽ライブラリへのアクセス方法を解説します。解説内容はブラウザ内の整理とプレビューの方法、デッキへのトラックのロード方法となります。

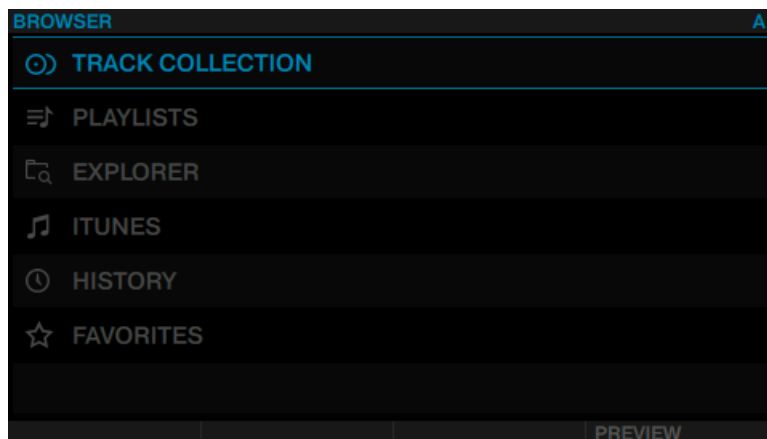
2.1.1 ブラウザを開く

ブラウザを開く方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを押します。










画面にブラウザが表示されます。



2.1.2 音楽フォルダのスクロール

音楽フォルダのスクロール方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを回します。選択したエントリーが青くハイライト表示されます。画面の一番上のブラウザビューにフォルダ構造内の現在値を表示します（例、BROWSER>PLAYLIST>DEMO TRACKS）

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.
SORT BY #			PREVIEW		

フォルダを開き、トラックをロードする方法は以下となります。

- ▶ フォルダを開くには **BROWSE** エンコーダーを押します。
- ▶ トラックをロードするには **BROWSE** エンコーダーを押します。

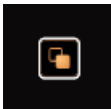
以前のフォルダに移動する方法は以下となります。

- ▶ **BACK** ボタンを押します。



ブラウザを閉じる方法は以下となります。

- ▶ **VIEW** ボタンを押します。ディスプレイがトラックビューに戻ります。



2.1.3 タッチ操作によるブラウズ

D2 の通常操作の他に、タッチ操作によるブラウザ制御を行うことも可能です。タッチ動作によるブラウズを行うには **BROWSE** エンコーダーのタッチセンシティブ機能を開始しておく必要があります。

1. TRAKTOR の環境設定 (preferences)を開きます。
2. **TRAKTOR KONTROL D2** タブを選択します。
3. Touch Control の **Auto Open Browser on Touch** を起動します。

→ これで **BROWSE** エンコーダーをタッチ操作できるようになります。

起動することで以下のタッチ操作を行うことができるようになります。

ブラウザを開く方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーをタッチします。対応する画面にブラウザが表示されます。

ブラウザを閉じる方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを放す、またはブラウザの使用をやめます。ディスプレイがトラックビューに戻ります。

2.1.4 トラックのプレビュー

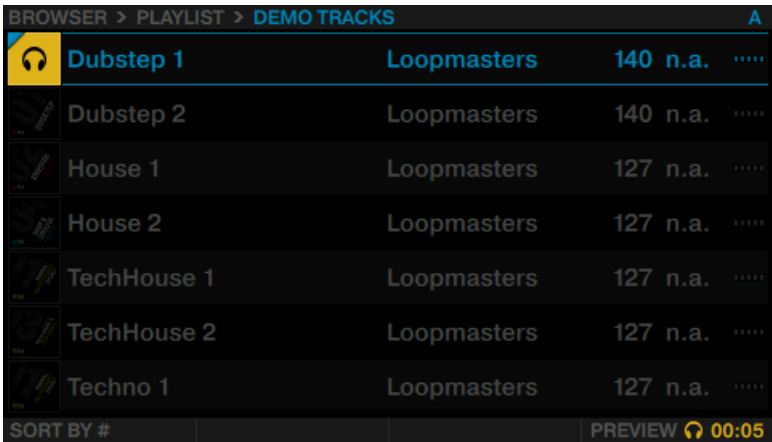
TRAKTOR KONTROL D2 のブラウザで直接トラックをプレビューすることができます。プレビュー音声は TRAKTOR Output Review チャンネルを介してミキサーに接続しているオーディオインターフェイスで聞くことができます。



TRAKTOR によるオーディオチャンネルのルーティング方法は TRAKTOR マニュアルの 14.3 Output Routing を参照してください。

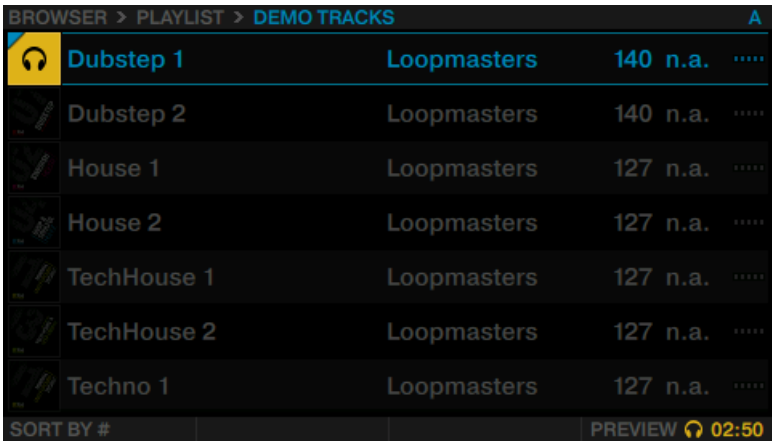
選択したトラックのプレビュー方法は以下となります。

1. **ON** ボタン 4 を押してプレビューを開始します。プレビュー音声は Output Preview チャンネルで聞くことができます。



BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS			
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #		PREVIEW 00:05	

2. パフォーマンスノブ 4 を回してトラック内を移動します。



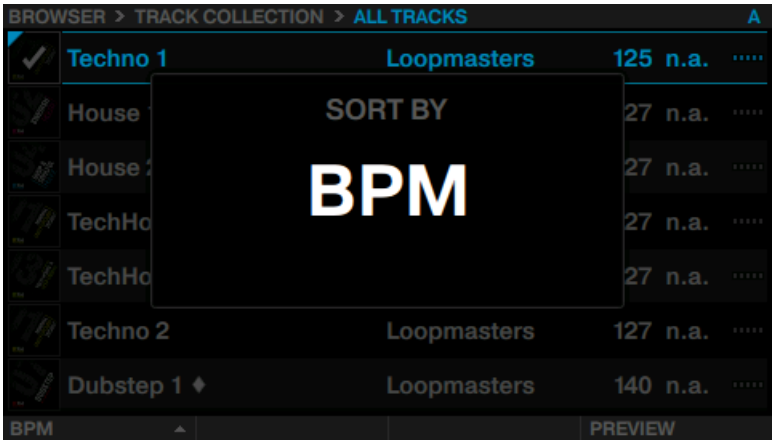
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS			
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #		PREVIEW 02:50	

2.1.5 トラックの整理

膨大なトラックを含んだフォルダ内を素早くスクロールするために、各カテゴリー TITLE、ARTIST、BPM、IMPORT DATE、#、KEY でトラックを整理することができます。選択したカテゴリーはブラウザの左下に表示されます。

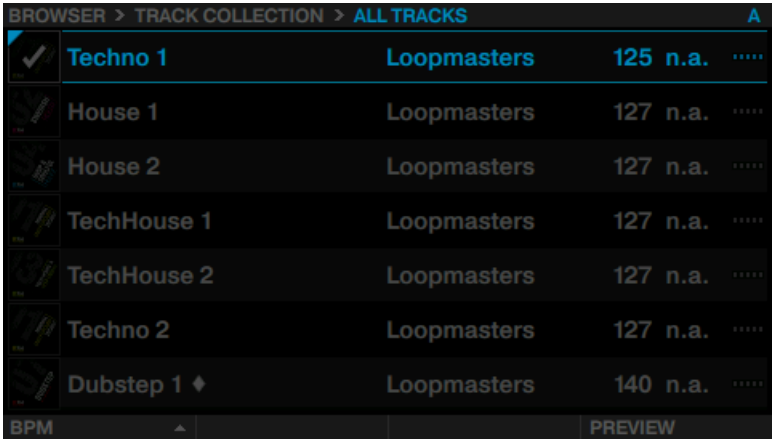
他のカテゴリーでトラックを整理する方法は以下となります。

- ▶ SORT BY ポップアップウィンドウで任意のカテゴリが選択されるまでパフォーマンスノブ 1 を回します。トラックが再度整理されます。



更にトラックは各カテゴリで上昇、下降順に並べることができます。

- ▶ **ON** ボタン 1 を押すことで上昇、下降順に切り替えます。



ブラウザでトラックを下降順に並べています。

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS A

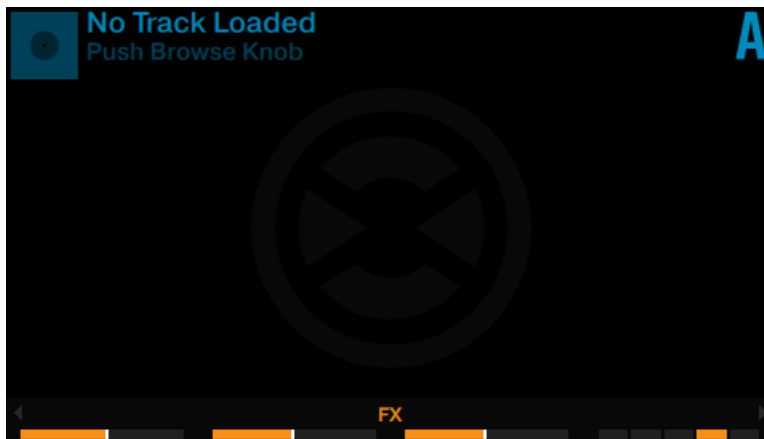
	Dubstep 1 ▾	Loopmasters	140	n.a.
	Techno 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	125	n.a.

BPM PREVIEW

ブラウザでトラックを上昇順に並べています。

2.2 トラックのロードと演奏

デモトラックから「Techno 1」をデッキ A にロードします。チェックするにはデッキディスプレイを確認します。青く A と表示されるはずですが。









デッキ A インジケーターがあるデッキディスプレイです。








デッキディスプレイは No Track Loaded と表示されるはずですが。ブラウズノブを押し以下を行います。

1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。

2. FAVORITES > Demo Tracks フォルダに進みます。

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	1m
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d

3. Techno 1 にスクロールします。

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

4. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキ A にトラックをロードします。
トラックがロードされました。波形とトラックインフォがディスプレイに表示されます。



5. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。**PLAY** ボタンが点灯します。

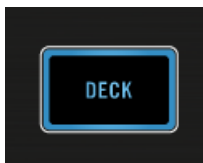
→ 画面の波形が動き出します。このトラックは **MASTER** として認識されます。

ミキサーでトラック音声が聞こえるはずですが、音声を確認できない場合は、ケーブルを正しく接続しているか確認し、ミキサーのマニュアルを読んでください。

2.3 デッキフォーカスの切り替え

D2 で 4 つの TRAKTOR デッキをミックスすることは可能ですが、フォーカスできるデッキは 1 つとなります。他の各デッキにアクセスするには、デッキフォーカスを切り替える必要があります。D2 のデッキの位置によって、デッキ A/B、デッキ B/D に切り替えることができます。

- ▶ **DECK** ボタンを押します。



- ・ デッキ A または B をフォーカスしている場合、**DECK** ボタン、モードセレクトボタン、LOOP エンコーダーの LED リングが青く点灯します。



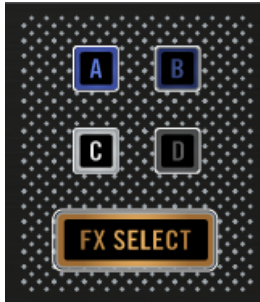
- ・ デッキ C または D をフォーカスしている場合、DECK ボタン、モードセレクトボタン、LOOP エンコーダーの LED リングが白く点灯します。



D2 のデッキコントロールの切り替え

もう一方のデッキに切り替える方法は以下となります。

1. **DECK** ボタンを押したままにします。有効なほうの 2 つの Deck Assign ボタンが点灯します。



2. 薄く点灯している Deck Assign ボタンを押して、もう一方のデッキに切り替えます。



3. **DECK** ボタンを放します。

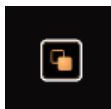
2.4 デッキビューの切り替えとズーム機能

デフォルトでディスプレイはフォーカスしたデッキのみを表示します。これを Single View（シングルビュー）と呼びます。更に Spilt View（スプリットビュー）に切り替えて画面で両方のデッキを同時に表示することもできます（デッキ A/C は左に、デッキ B/D は右に表示されます）。一つのデッキをフォーカスしているディスプレイは以下の図のような見た目となります。



シングルビューのデッキ A

- ▶ ディスプレイエリアの右上端のビューボタンを押して、デッキビューをシングルビュー、またはスプリットビューに切り替えます。

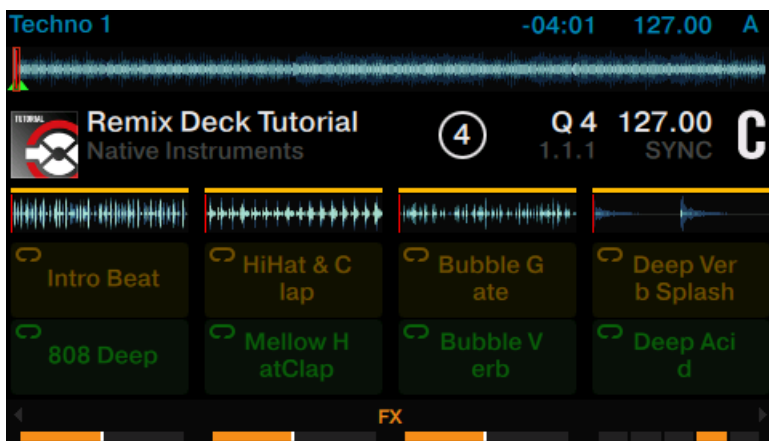


→ ディスプレイがスプリットビューとなり、両方のデッキを表示します。

この場合でも、フォーカスしているデッキが常に画面の大半を占めます。



スプリットビューでデッキ A をフォーカスした状態です。



スプリットビューでデッキ C をフォーカスした状態です。



デッキビューを変更しても、デッキフォーカスが変わることはありません。

ズーム

現在の再生ヘッド位置の詳細を確認するには、波形ズーム機能を使用します。
波形のズーム方法は以下となります。

- ▶ ディスプレイボタン 3 を何回か押して任意の倍率に拡大します。



波形の縮小表示方法は以下となります。

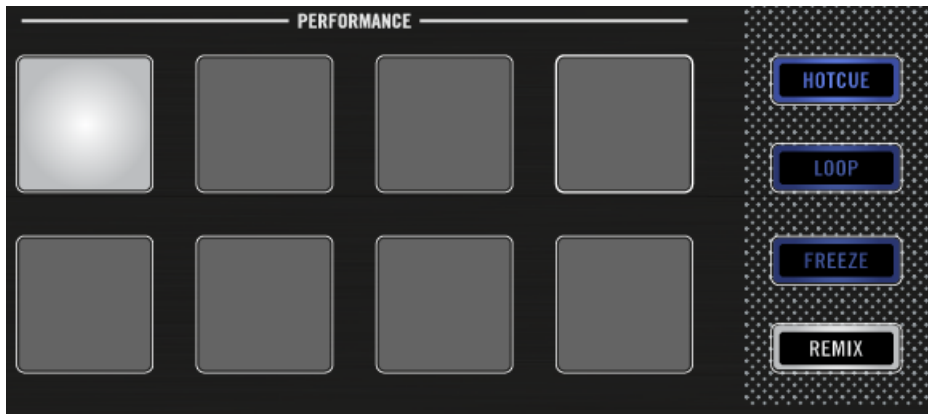
- ▶ ディスプレイボタン 4 を何回か押して任意の倍率に縮小します。



2.5 キューポイントの使用

このチュートリアルではトラックの特定の場所に移動する HotCues 機能について解説します。Track Deck が HOTCUE モードの場合、パッドに HotCues をアサインすることができます。

トラックデッキが HOTCUE モードの場合、パッド 1 は常に Start Cue Point となり、このキューポイントはトラックのロード時に自動的にアサインされます。残りのパッドにはここから解説するように各 HotCues をアサインすることができます。



パッド 1 は Start Cue Point となります。

必要条件

ここからの解説は、前述した各チュートリアルの内容を把握しているものとします(デッキの起動参照)。ここまでの各設定で、TRAKTOR KONTROL D2 は以下の状態となっているはずです。

- ・ トラック「Techno 1」はデッキ A にロードしてあります。
- ・ デッキ A は HOTCUE モード (デフォルトモードです) となっています。

2.5.1 キューポイント (HotCues) の設置と削除

トラックにキューポイントを設置する方法は以下となります。

- ▶ デッキでトラックの再生状態に関わらず、点灯していないパッドをダウンビートにあわせて押すことで、ここではパッド2を押すと、パッドが青く点灯します。



- これでキューポイントを設置したことを意味し、パッドを押すことでこのポイントに戻ることができます。
- ▶ ディスプレイではキューポイントが青くハイライト表示され、パッドナンバーも表示されます。トラックごとに最大8個のキューポイントを設置できますが、最初のキューポイントは自動的に設置され、8個の一つに含まれます。



ディスプレイでハイライト表示されたキューポイントです。

キューポイントの削除方法は以下となります。

- ▶ キューポイントがあるパッドを押す際に **SHIFT** を押します。
- キューポイントが削除され、パッドが無灯の状態となります。

ビートスナップ

TRAKTOR のデフォルト設定によりホットキュー設置は自動的に行われるので、ホットキューを設置する際に正確なタイミングをあわせる必要は殆どないでしょう。これはスナップモードによるもので、TRAKTOR ソフトウェアの **S** ボタンが点灯することでこの機能が起動しているか確認することができます。



TRAKTOR ソフトウェアの S と Q ボタンです。

Snap モードを起動すると、トラックに設置したホットキューが一番近いビートに配置されるので、キューポイント使用時に常にダウンビートをトリガーするようになります。

2.5.2 ホットキューを用いてトラックを揃える

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 C を再生してください。
 1. 他のトラックのダウンビートを確認しながら先ほど配置したホットキューパッドを押します。
- 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。

2.6 デッキテンポの調節

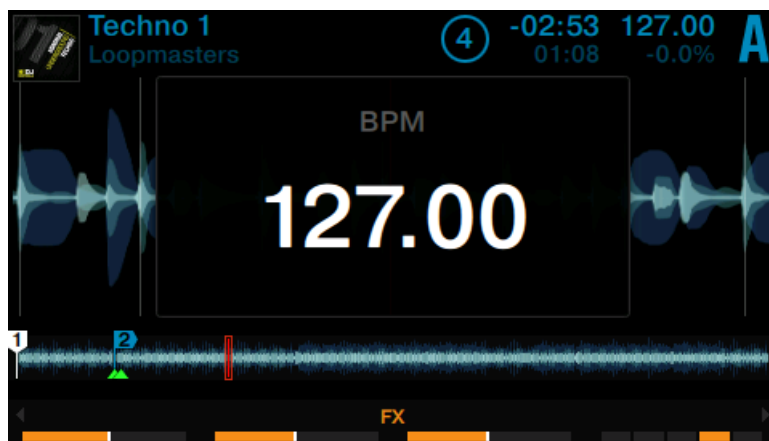
デッキのテンポ調節は BPM モードで設定することができます。

デッキテンポの調節

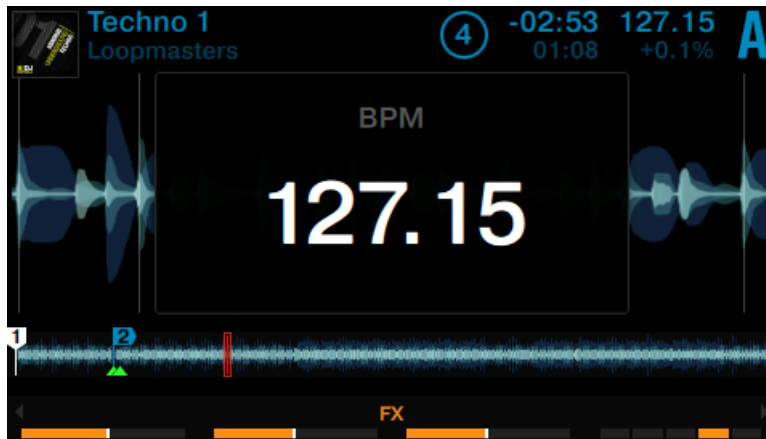
1. ディスプレイボタン 1 を押します。



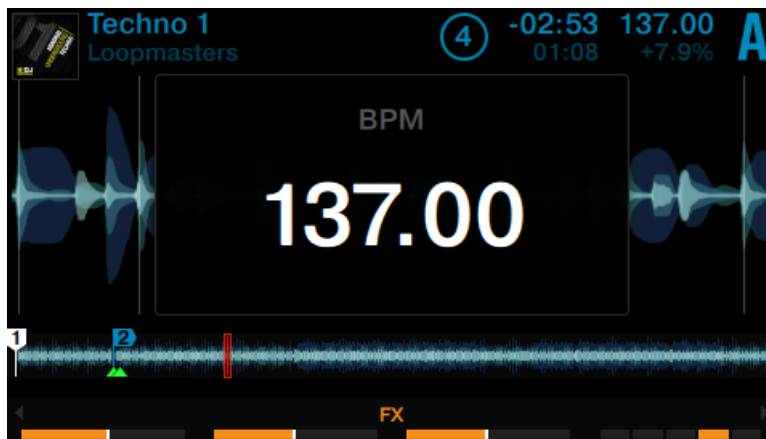
BPM ポップアップがディスプレイ上に表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを時計回りに回してテンポを上げ、**BROWSE** エンコーダーを反時計回りに回すことでテンポが下がります。



3. **SHIFT** ボタン + **BROWSE** エンコーダーを時計回りに回すことで小数点よりも上の単位でテンポを上げ、**BROWSE** エンコーダーを反時計回りに回すことで小数点よりも上の単位でテンポが下がります。



4. ディスプレイボタン 1 をもう一度押す、または View ボタンを押すことで BPM ポップアップが閉じます。

→ これでデッキテンポが変更されます。

デッキが MASTER となっている場合は、**BROWSE** エンコーダーでテンポ調節を行うことで、**SYNC** ボタンを起動しているその他のデッキのテンポも変更されます。



自動デッキシンク機能を使用できない状況では (TRAKTOR デッキで外部音声を使用している場合等) は、デッキの BPM を手動で設定します。

2.7 キーロックの使用

トラック同期の際は最低一曲のトラックテンポを変更することになり、トラックの音程 (ピッチ、キー) も変化します。テンポを細かく調整するだけであれば、ピッチ変化はさほど問題になりませんが、大きくテンポを変えた場合、キックの重みを失う、ボーカルが極端に変化する、ハーモニーが変化することでミックスする際にハーモニーが整わない、等の支障が生じる場合があります。こういった結果を避けるために、TRAKTOR は **Keylock** 機能を装備、テンポ変動とは関係なく、ピッチを固定することができます。この機能によりピッチを固定したテンポ変更、テンポを固定したピッチ変更が可能となります。D2 でキーロック機能を起動する方法は以下となります。

必要条件

D2 が以下の状態であるか確認してください。

- ・ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、再生しています。

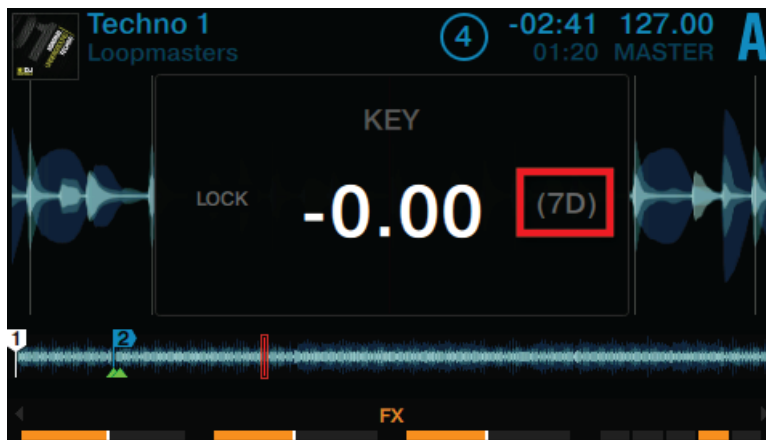
オリジナルピッチを保持したままテンポを調節する

他のトラックが速いテンポで、音程を保ったままそのテンポに合わせるには、トラックのテンポを調節する前にトラックのキーを固定しておく必要があります。

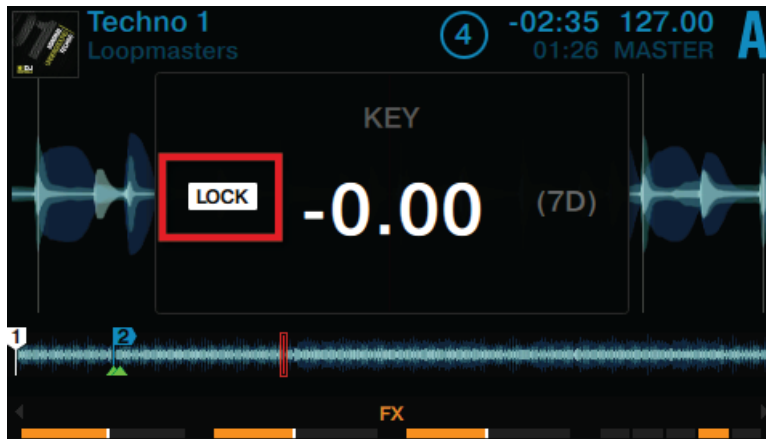
1. テッキでディスプレイボタン 2 を押します。



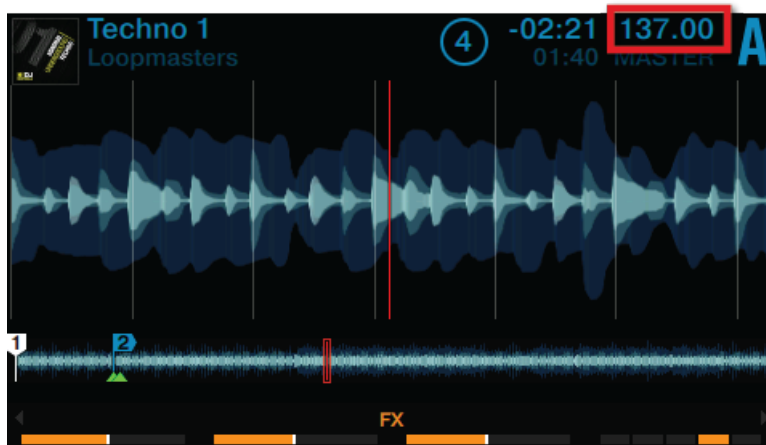
ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によって分析済みのトラックであれば、ここにキーが表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してトラックのキーロックを起動します。LOCK が白く点灯します。



3. ディスプレイボタン 2 をもう一度押すことでディスプレイの KEY ポップアップが消えます。
4. 次にディスプレイボタン 1 を押して BPM ポップアップを開き、**BROWSE** エンコーダーを回すことでトラックのテンポを調節します。



→ テンポは変化しますが、トラックキーはそのまま保持されます。

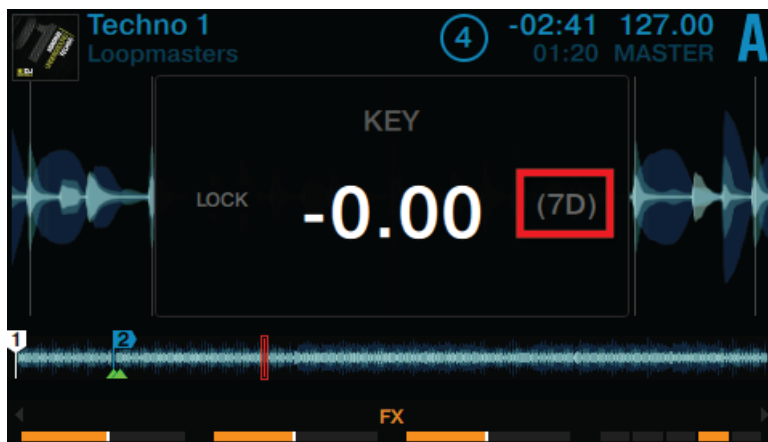
オリジナルテンポを保持したまま音程を調節する

テンポを変更することなくキーのみを変更することも可能です。

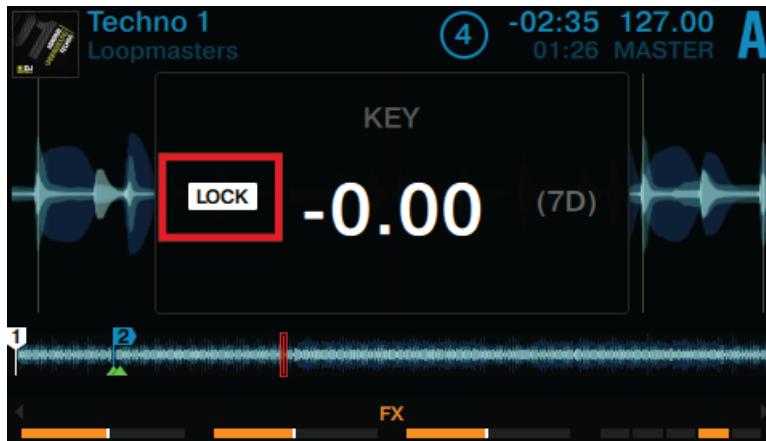
1. デッキでディスプレイボタン 2 を押します。



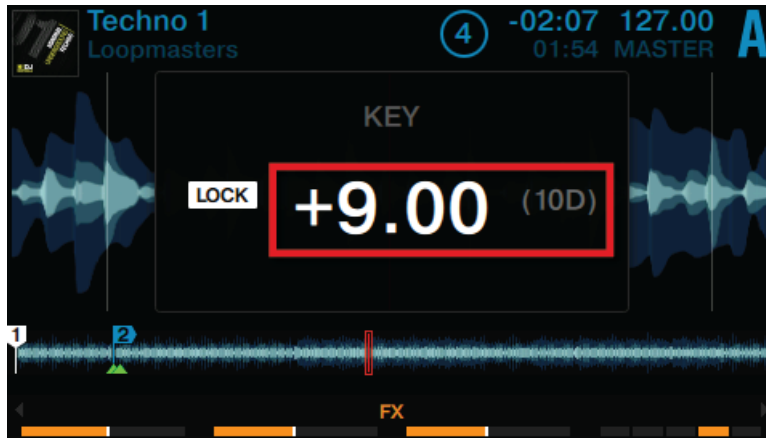
ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によりトラックが分析済みであればここにキーが表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してトラックのキーロックを起動します。LOCK が白く点灯します。



3. デッキの **BROWSE** エンコーダーを回してトラックのキーを変更します。



4. ディスプレイボタン 2 をもう一度押すことでディスプレイの KEY ウィンドウが消えます。

→ これでトラックテンポを保ったままトラックのキーを変更することができます。

3 D2 の使用—ステップアップ

3.1 タッチストリップの使用

D2 には通常 DJ コントローラーに搭載しているジョグホイールはありません。ジョグホイールの代わりに直感的に使用できるタッチストリップを採用しています。このチュートリアルでは以下の状況下でどのようにタッチストリップを活用するか解説します。

- ・トラック内の移動
- ・テンポベンド（ナッジ）
- ・スクラッチ、バックスピン、ホールド

必要条件

D2 が以下の状態であるか確認してください。

- ・トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止している。

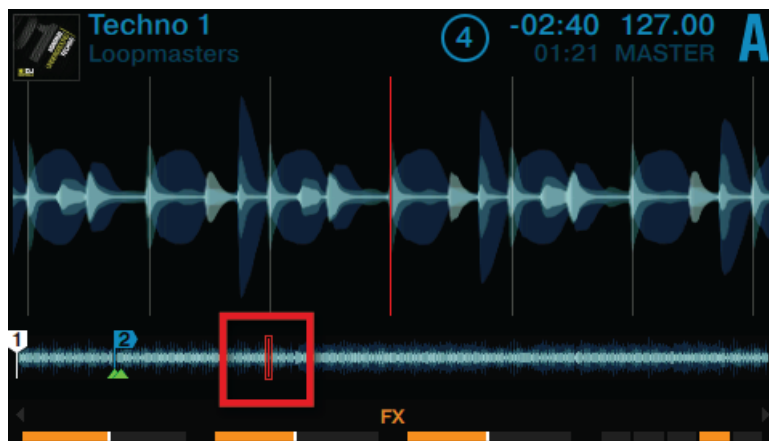
3.1.1 タッチストリップを使用したシーク

PLAY ボタンを押してください。

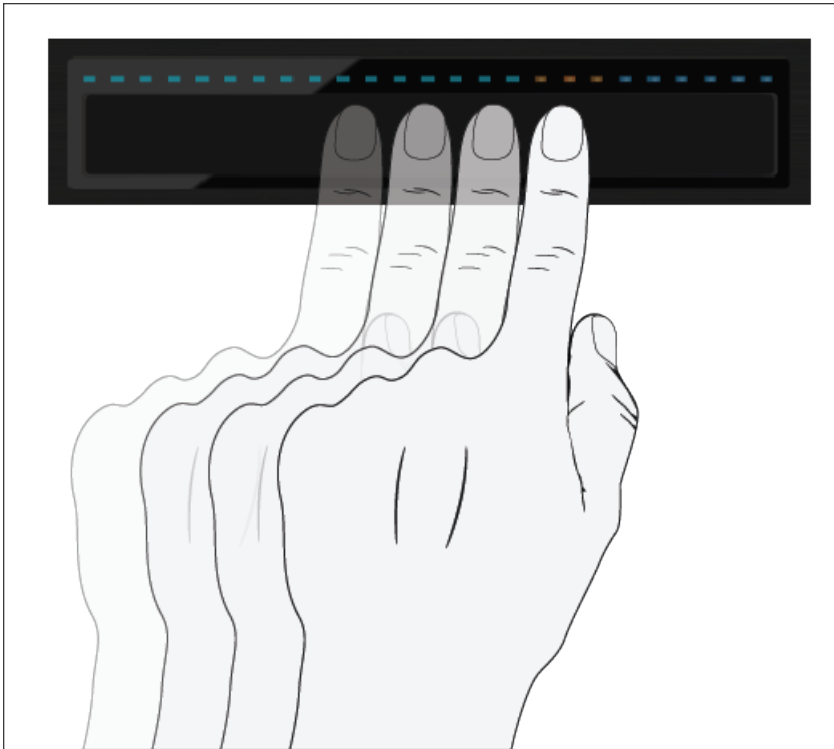
1. **SHIFT** ボタンを押している間は、タッチセンシティブエリアの LED ストリップが次のような状態となります。



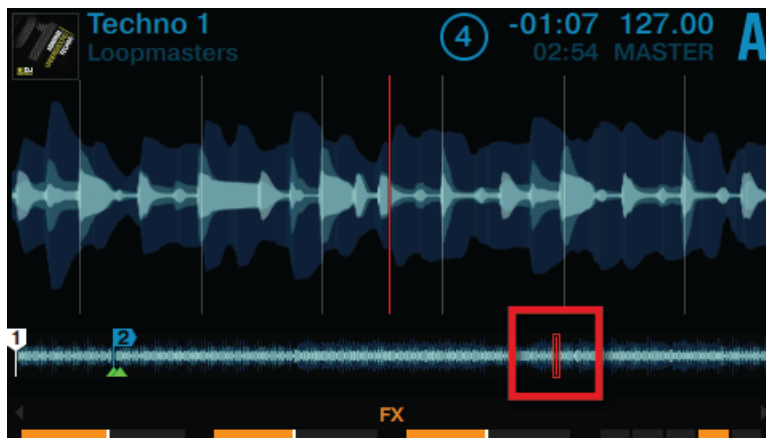
LED セグメントはトラックの全長を示します。3つのオレンジセグメントがトラックの現在の再生位置を表示します。



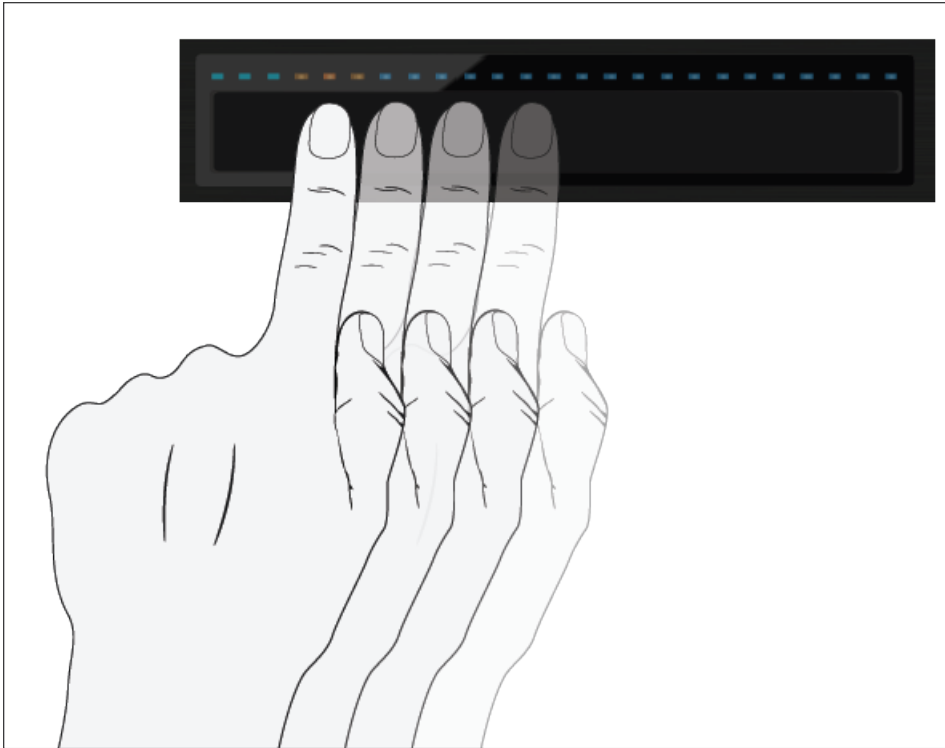
1. **SHIFT** を押したままオレンジ LED の下のタッチストリップ部分に触れ、スワイプするとトラック波形の前方に移動します。



3つのオレンジ LED も指を右に動かすにつれ移動し、波形の再生ヘッドも移動します。



2. 左にスワイプすると、トラック波形が後方に移動します。



3つのオレンジ LED も指を左に動かすにつれ移動し、波形の再生ヘッドも移動します。





さらに、**SHIFT** + タッチストリップ上の任意の位置を押すことで、トラックの任意の位置に直接移動することも可能です。

3.1.2 タッチストリップを使用したナッジ/ピッチベンド

自動シンク機能を使用しない DJ は物理的にターンテーブルとタイムコードヴァイナル、または一般的なヴァイナルを用いて一時的にヴァイナルの速度を遅らせたり速めることでトラックのビートをあわせる必要があります。D2 ではこれらの操作をタッチストリップ上で行うことができます。

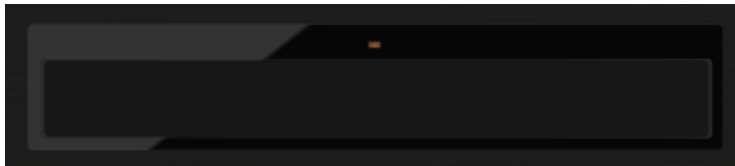
タッチストリップ上の LED で視覚的にデッキのフェイズを確認することができます。この機能でトラックに必要なテンポベンド操作を行うことができます。

以下のチュートリアルでは同期機能を用いずに、タッチストリップの手動操作でデッキ A の「Techno 1」とデッキ B の「Techno 2」のビートマッチを行います。

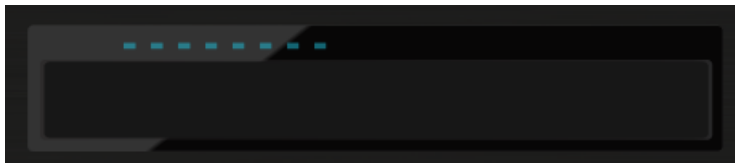
ステップ 1、トラックの再生

1. デッキ A で **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。デッキが **MASTER** となります。
2. デッキ B で **SYNC** ボタンを押し、同期を解除します。**SYNC** ボタンが無灯の状態となります。
3. デッキ A のトラックを聞きながら、ダウンビートにあわせてデッキ B の **PLAY** ボタンを押します。

→ タイミングが合っていれば、LED ストリップの真ん中の LED が点灯し、各トラックのビートが揃っていることを示します。



タイミングがずれている場合は、タッチストリップ上の青 LED がいくつか点灯し、ビートのずれを示します。



ステップ2、フェイズの修正

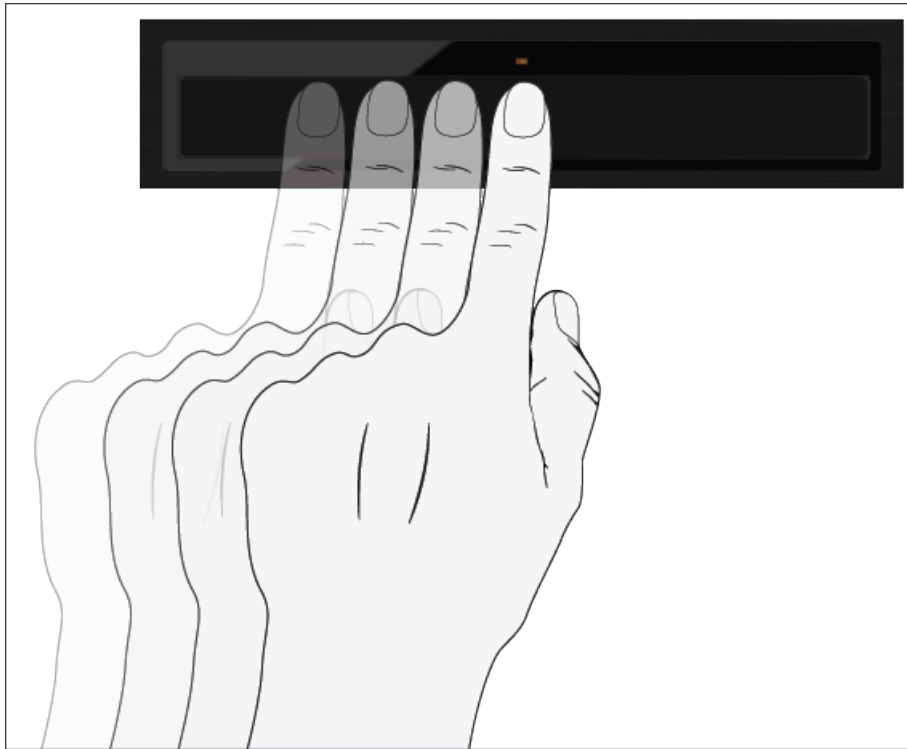
フェイズ修正を行う方法は以下となります。

右のタッチストリップの青 LED が表示される場合はデッキが MASTER になっていません。

- ▶ タッチストリップで指を左にスワイプし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。

左のタッチストリップの青 LED が表示される場合は、デッキが MASTER になっていません。

- ▶ タッチストリップで指を右にスワイプし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。



→ これで両方のトラックが揃います。



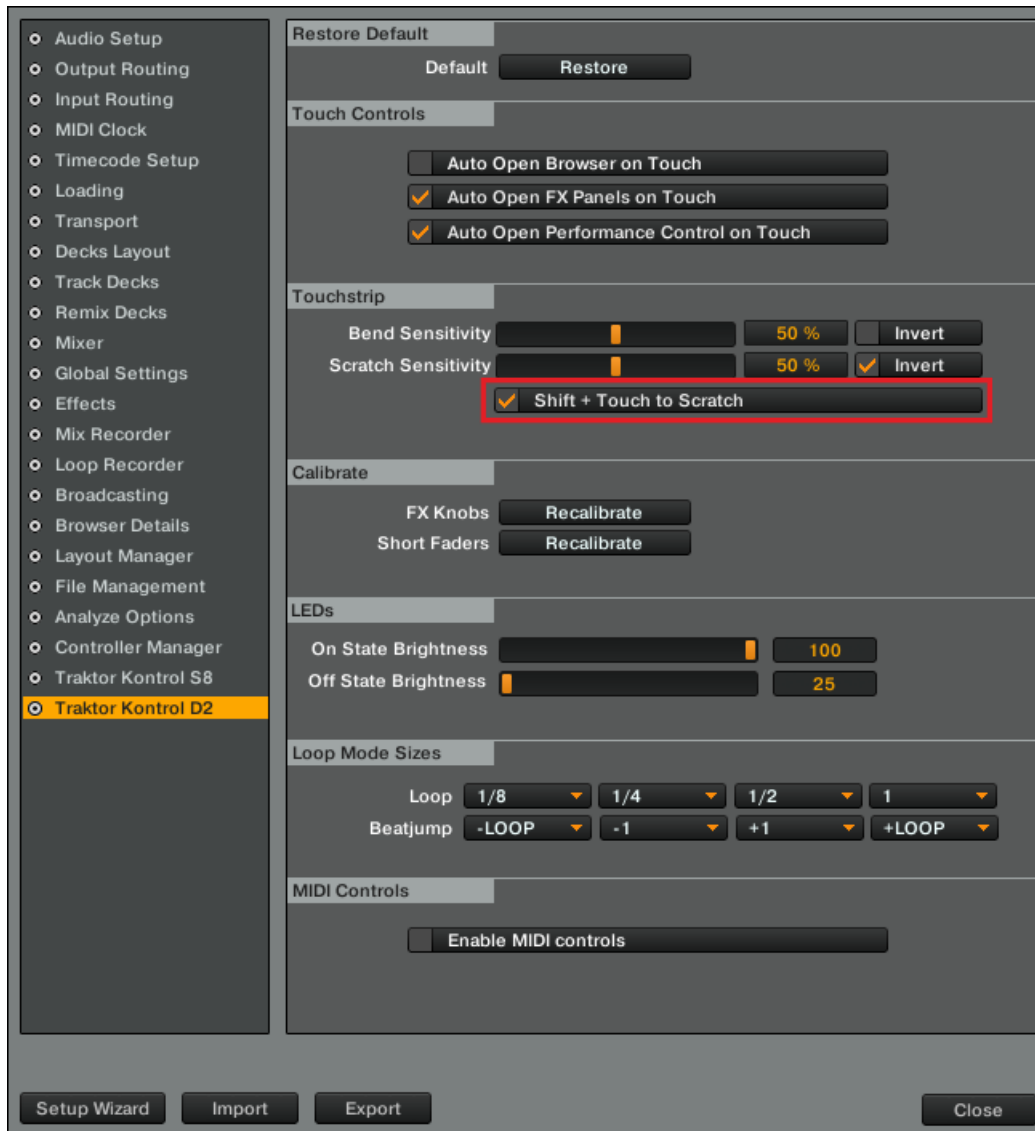
3.1.3 タッチストリップによるスクラッチとバックスピン

ターンテーブルのヴァイナルを操作するのと同様に、タッチストリップで Track Deck または Remix Deck をスクラッチすることもできます。この機能ではデフォルト設定では機能しないので、以下の方法で設定する必要があります。

D2 の環境設定で Touch から Scratch にする方法は以下となります。

1. TRAKTOR ウィンドウで *File* をクリックし、*Preferences* をクリックし、環境設定画面を表示します。

2. TRAKTOR KONTROL D2 ウィンドウに進み、Touchstrip セクションの Shift + Touch to Scratch にチェックを入れます。

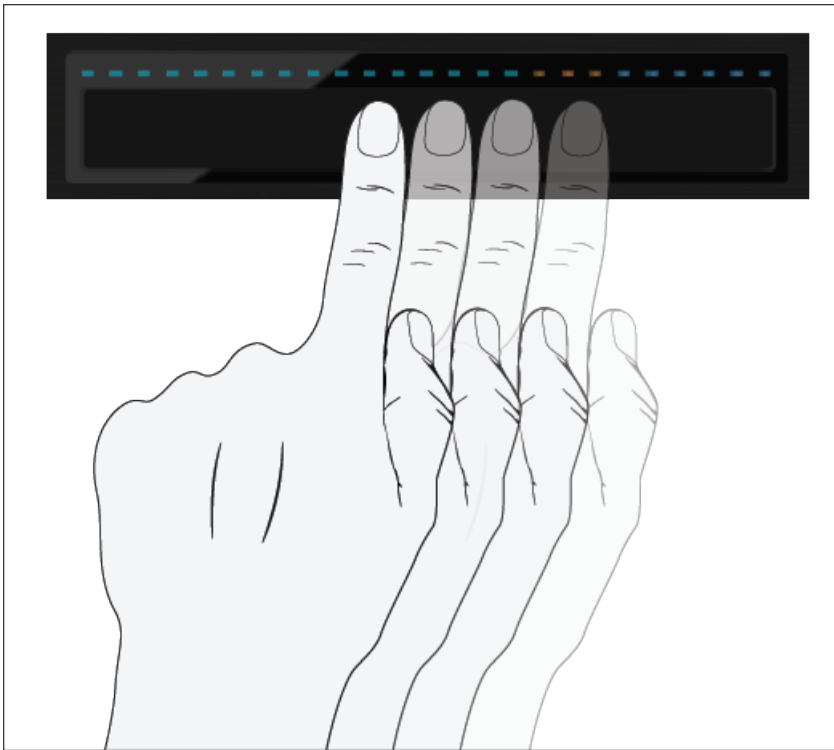


3. **Close** をクリックして Preferences ウィンドウを閉じます。

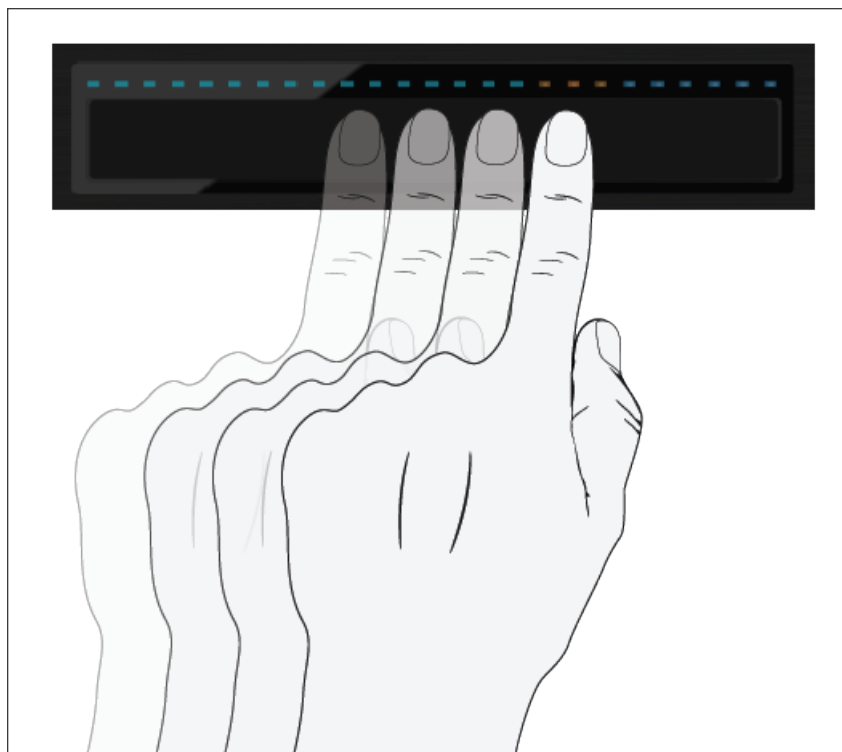
スクラッチプレイ

デッキ

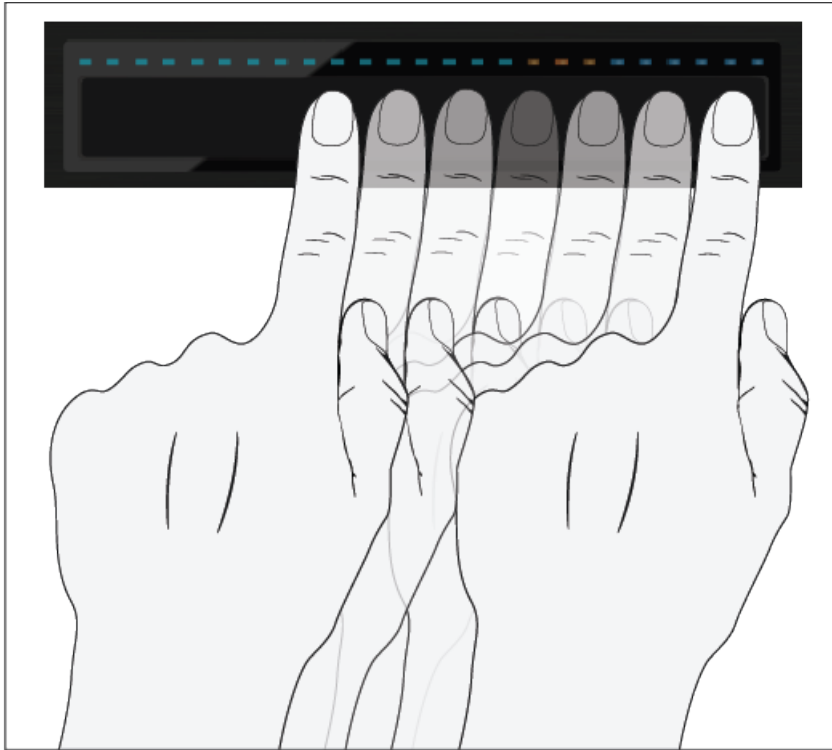
1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。
2. タッチストリップを左にスワイプします。これでプレイヘッドが微妙に動き、再生方向をなぞるスクラッチ音声が聞こえるはずです。



3. タッチストリップを右にスワイプします。これでプレイヘッドが微妙に動き、逆再生のスクラッチ音声が聞こえるはずです。



4. ビートにあわせてタッチストリップ上で指を動かしてスクラッチを行ってください。



→ タッチストリップから指を放すとトラックはその位置で停止します。



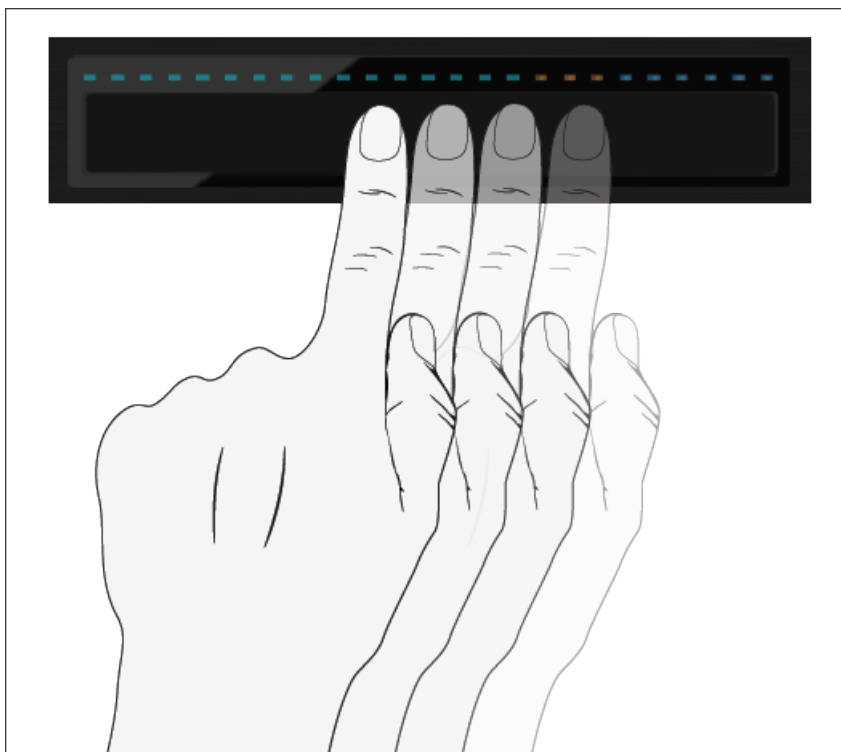
スクラッチはトラックが停止している状態で行うことができます。

バックスピン

デッキ

1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。

2. タッチストリップを右から左に素早くにスワイプします。これでプレイヘッドが動き、逆再生のバックスピン音声が聞こえるはずです。



→ タッチストリップから指を放すとトラックはその位置で停止します。



SHIFT ボタンを放すと TRAKTOR はバックスピンを止めます。

3.2 HOTCUE モードでループを再生する

ここまでで基本的なミックス方法とタッチストリップの使用方法を習得したので HOTCUE モードによる D2 のループ機能について解説を進めます。

その次のチュートリアルで解説する専用 LOOP モードの使用のほかに、デフォルトの HOTCUE モードでループを使用することも可能です。この機能により HOTCUES と各ループを同時に使用することができます。

必要条件

D2 が以下の状態であるか確認してください。

- ・トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。

3.2.1 ループの起動と起動解除

デッキ A のトラック内にループを設置してみましょう。

以下はデッキでループを起動する方法です。

1. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. **HOTCUE** ボタンを押し、HOTCUE モードを起動します。



3. LOOP エンコーダーをもう一度押します。LOOP エンコーダーの周りの LED リングが反応し、ループが起動したことを示します。

→ この操作でトラックの現在の再生位置から自動的にループを追加します。



上の例は 4 ビートのループを起動しています。ループサイズはループ起動中に変更することができます。

- ▶ LOOP エンコーダーを回してループサイズを変更します。



ループサイズ設定値幅は 32 ビートから 1/32 ビートまでです。



ループサイズ設定値はループをセットする前後どちらでも設定することが可能です。事前にループサイズを設定した場合は、次に起動したループがそのサイズとなります。

起動したループの起動解除方法は以下となります。

- ▶ LOOP エンコーダーをもう一度押します。

→ 再生内容が通常再生に戻ります。



ループが起動していない状態で LOOP エンコーダーを押すと、ループが起動し、トラック内の次のループが再生されます。

3.2.2 ループの移動

ループサイズを選択した状態でこのループをトラック内の別の場所に移動することも可能です。
ループの移動方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** ボタンを押し、LOOP エンコーダーを回します。ループがトラック内を移動し、各移動先でループ再生を続けます。



ループの移動単位はループサイズと同じで、ディスプレイに表示される内容と同一値となります。

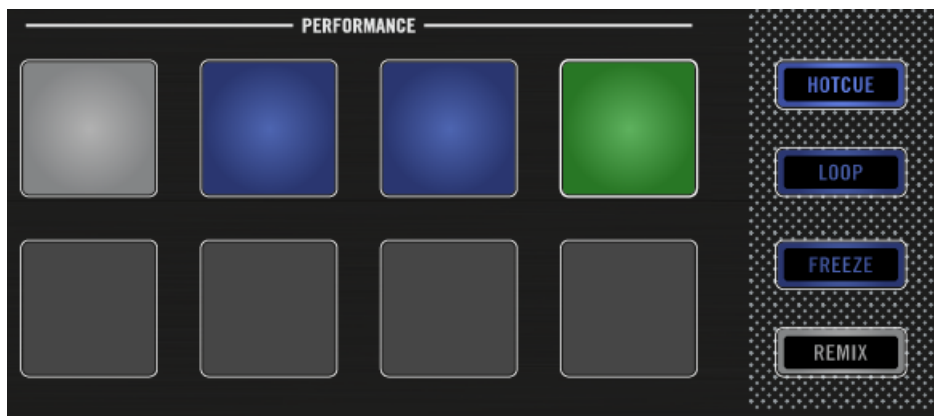


ループを起動していない状態で LOOP エンコーダーを回すと、同じステップサイズで前後に移動することができます。

3.2.3 ループの保存

以前のチュートリアルではキューポイントの保存方法について解説し、その内容は点灯していないパッドを押す、というシンプルな操作でした。ループの保存方法はそれと似ています。では現在トラック内に 2 つのホットキューを保存したとして、解説を進めます。

1. LOOP エンコーダーをもう一度押しループを起動します。
2. 起動したループを保存するには、点灯していないパッドを押します。パッドが緑に点灯します。



ディスプレイは緑のマーカを表示、ループを示します。マーカは対応するパッドの番号も示します。



→ これでループを保存したことを意味し、パッドを押すことでこのポイントに戻ることができます。

ループの削除

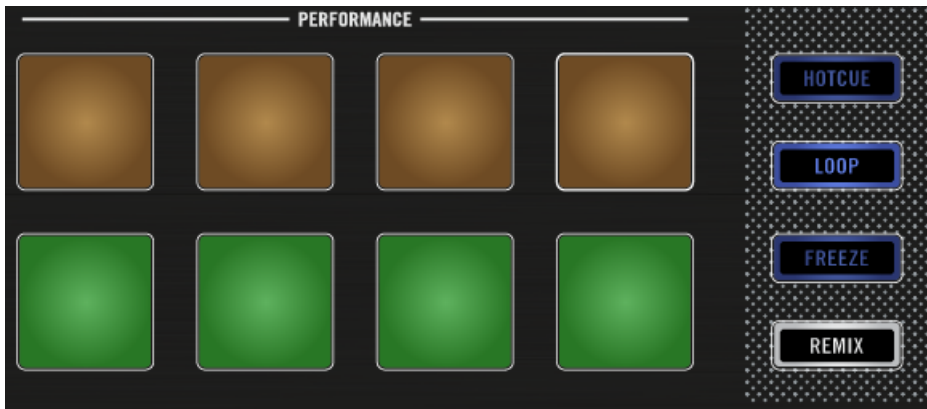
以下はループの削除方法です。

- ▶ **SHIFT** ボタンと、ループを削除したいループがあるパッドを押します。

3.3 LOOP モードでループを再生する

LOOP モードにはトラックデッキとリミックスデッキでループを使用する際に必要な各コントロールオプションを用意、以下のチュートリアルではそれらの内容を解説します。

LOOP モードを起動すると、パッドの一番上の列が緑に点灯し、一番下の列がオレンジに点灯します。緑のパッドは 4 つのループサイズを示します。オレンジのパッドはビートジャンプサイズを表示します。



ループモードで点灯した状態のパッドです。

必要条件

D2 が以下の状態であるか確認してください。

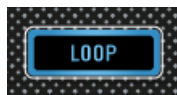
- ・ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止している。

3.3.1 事前に設定したサイズによるループ

LOOP モードでは、パッドの一番上の列でループを事前設定してある値でトリガーします。デフォルトで値は(左から) 1/8、1/4、1/2、1 ビートとなります。

ループの起動方法は以下です。

1. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. **LOOP** ボタンを押して LOOP モードを起動します。



LOOP ボタンが明るく点灯し、パッドも点灯します。

トラックを再生しながら LOOP モードを起動すると、以下のようにループが起動します。

- ▶ 緑のパッドの一つを押して 1/8 ビート、1/4 ビート、1/2 ビート、1 ビートのいずれかのループを起動します。LOOP エンコーダーの周りの LED リングが反応し、ループが起動したことを示します。



- ▶ 同じ緑のパッドをもう一度押す、または LOOP エンコーダーを押すことでループ起動を解除します。
- ▶ ループを起動した状態で LOOP エンコーダーを回すと LOOP サイズが変化します。これでループサウンドに変化をつけることができます。



ループサイズは TRAKTOR のソフトウェアプリファレンスで変更することができます。
Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Loop.

3.3.2 ビートジャンプ

オレンジのパッドでトラック内を設定したビートジャンプ値で前後移動することができます。デフォルトではオレンジパッド 6 と 7 で 1 ビート分の前後移動、パッド 5 と 8 ではループエンコーダーで設定している値で前後移動します。

以下は 1 ビート前後移動する方法です。

1. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. **LOOP** ボタンを押して LOOP モードを起動します。



LOOP ボタンが明るく点灯し、パッドも点灯します。

3. パッド 6 を押して 1 ビート後ろに移動します。この操作によって再生ヘッドがループ設定幅を超える場合でもループ再生が続きます。
4. パッド 7 を押して 1 ビート前方に移動します。ループ設定範囲を超えて移動する場合は、通常再生が続くようになります。



ビートジャンプサイズは TRAKTOR のソフトウェアプリファレンスで変更することができます。
Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump.

ループエンコーダーを用いてリアルタイムにビートジャンプサイズを設定する

デフォルトでパッド 5 とパッド 8 ではディスプレイで表示するループサイズ値で前後移動します。値の変更方法は以下となります。

1. ループエンコーダーを回してビートジャンプサイズを 1/32 ビートから 32 ビートまでの値の中から選択します。これでディスプレイのループサイズが変化します。
2. パッド 5 を押すとディスプレイで表示している値で再生位置が後ろに移動します。この操作によって再生ヘッドがループ設定幅にとどまる場合はそのループ再生が続きます。
3. パッド 8 を押すとディスプレイで表示している値で再生位置が前方に移動します。この操作でループの外に再生ヘッドが移動すると、ループの外での再生が続きます。

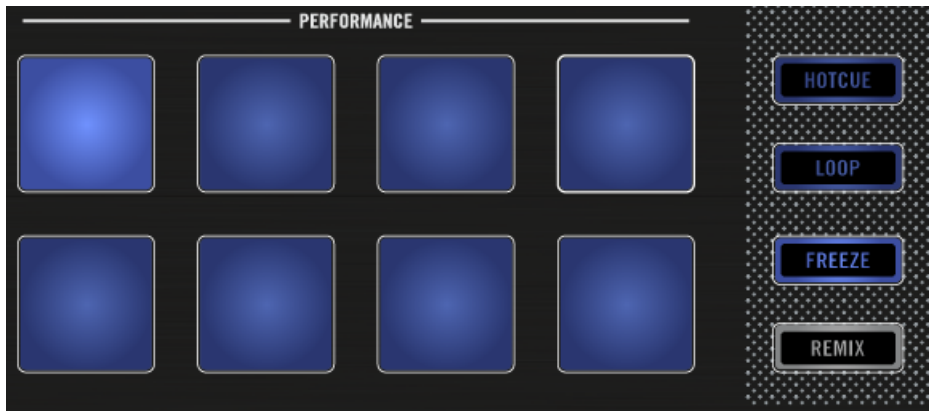
3.4 FREEZE モードの使用

FREEZE モードで Freeze Slice Size と呼ばれるバーが追加され、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされ、青く点灯します。パッドのどれかを押すとマッピングされた各スライスをトリガーようになります。パッドから指を放さなければ、トラックの最後まで再生が続きます。FREEZE モードでは 1 - 8 の番号が波形に設置され、スライス位置を示します。パッドの最初の列がスライス 1 - 4、次の列がスライス 5 - 8 をトリガーします。



ディスプレイの FREEZE オーバーレイです。

パッドが青く点灯し、トラックの波形にフリーズスライスが表示されます。一番明るく光るパッドを確認することでフリーズエリアのどの部分を再生しているか判別することができます(上図参照)。



フリーズモードのデッキです。

必要条件

D2 が以下の状態であるか確認してください。

- ・ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。

3.4.1 トラックでフリーズモードを起動する

デッキ A

1. **PLAY** を押してトラックを再生します。



2. **FREEZE** ボタンを押します。



現在の再生位置がディスプレイで示す値でフリーズし、自動的に 8 個のスライスが設置されます。



3. 8 個のパッドを用いて各スライスをトリガーします。



4. **HOTCUE** ボタンを押してフリーズモードを解除します。
スライスを何もトリガーしない状態であれば、再生ヘッドがフリーズエリアを越え、トラックの最後まで再生を続けます。

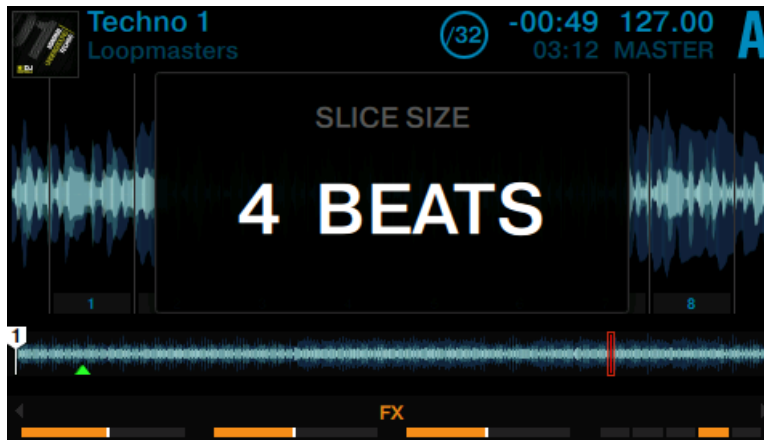
3.4.2 フリーズスライスサイズの調整

1. **FREEZE** ボタンを押したままにします。



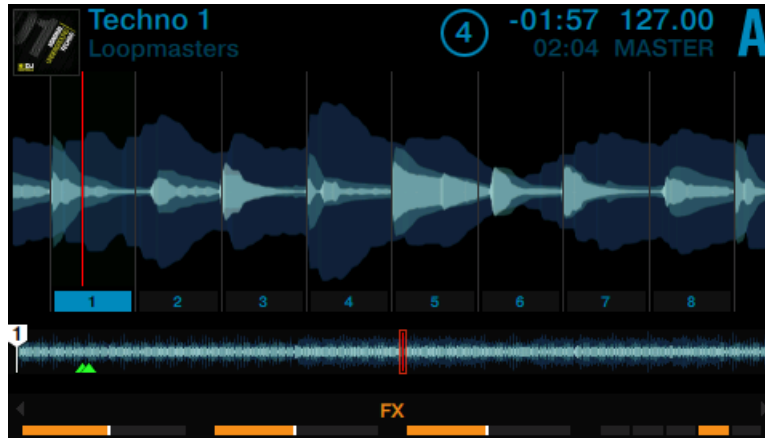
ディスプレイに SLICE SIZE ウィンドウが表示されます。

2. **FREEZE** ボタンを押したままループエンコーダーを回してスライスサイズを 1/4 ビートから 4 ビートの間で変更します。



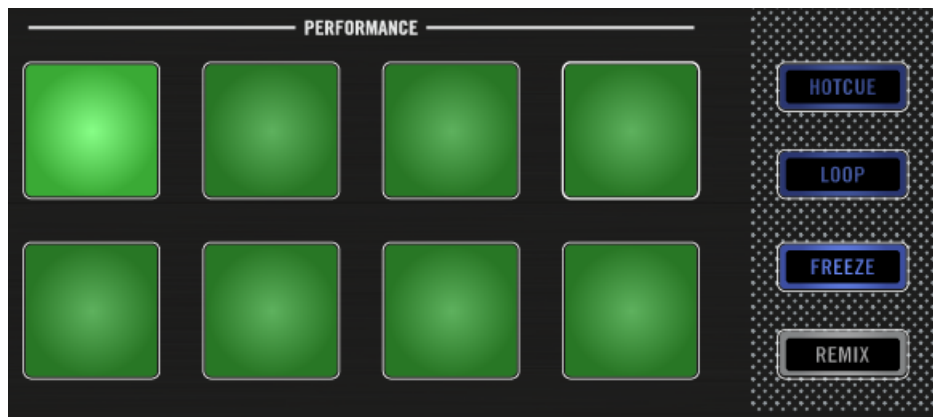
3. **FREEZE** ボタンを放します。

→ スライスサイズとズーム内容が変更されます。



3.4.3 スライサーモード

フリーズモードの拡張機能に、スライサーモードがあります。フリーズモード時にループボタンを押すとパッドの再生性質が変化します。全トラックのスライスの最初から最後までを再生する代わりに、スライサーモードでパッドを押し続けることで選択したスライスのみをループ再生します。



スライサーモードを起動した状態です。

デッキでスライサーモードを起動する方法は以下となります。

1. LOOP エンコーダーを回して任意のループサイズを設定します。



2. ループエンコーダーを押してループを起動します。



3. **FREEZE** ボタンを押して現在のループに対してスライサーモードを起動します。



スライスは緑で表示されます。



スライサーモードを起動した状態で以下の動作を行うことができます。

- ▶ 各パッドを押してスライス間を移動します。



- ▶ パッドを押したままにすると、そのスライスが再トリガーされます。



- ▶ 2つのパッドを同時に押すと、選択したスライス間全域をループ再生します。



- ▶ LOOP エンコーダーを回してループサイズを変更します。スライスのサイズは瞬時に変更し、ディスプレイの波形も内容に合わせて変化します。



- ▶ ループエンコーダーまたは **HOTCUE** ボタンを押してスライサーモードを解除します。再生内容が通常再生に戻ります。

3.5 FLUX モードの使用

FLUX モードを起動すると、全デッキで 2 番目の再生ヘッドがトラックの構成通りに進み、ループの使用、キューポイントの使用、トラック内での前後スキップによる余剰分とは関係なくトラックの尺通りに再生ヘッドが進行します。これによりトラックが必要以上に長くなることが無くなります。以下は通常再生操作と比較した FLUX モード内容となります。

- ・ HOTCUE モード: パッドを押したままにしてキューポイントから再生を始めます。パッドを放すと、再生位置がトラックの元々の尺を維持した状態で再生を続けている 2 番目の再生ヘッドの位置に移動します。
- ・ LOOP モード: ループを解除すると、ループの最後尾に移動せず、2 番目の再生ヘッドの位置に移動します。
- ・ FREEZE モード: パッドを押したままにしてキューポイントから再生を始めます。パッドを放すと、再生位置が、トラックの元々の尺を維持した状態で再生を続けている 2 番目の再生ヘッドの位置に移動します。

必要条件

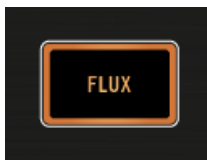
D2 が以下の状態であるか確認してください。

- ・トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。

Flux モードの起動

デッキ A で HOTCUE モード、LOOP モード、FREEZE モードで Flux モードを起動する方法は以下となります。

1. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. **FLUX** ボタンを押しして FLUX モードを起動します。 ボタンがオレンジに点灯します。



3. 通常通りにパッドを演奏します。パッドを放すとすぐに 2 番目の再生ヘッドの位置から再生が続きます。
4. **FLUX** ボタンをもう一度押しして FLUX モードを解除します。



FLUX ボタンを起動すると、パッドによるスライスモードを使用できない状態になります。

TRAKTOR 環境設定 (Preferences) で Touch to Scratch オプションを起動した場合、FLUX モードを使用して 2 ビート分バックスピンを用いることができます。

1. **FLUX** ボタンを押しして FLUX モードを起動します。
2. **SHIFT** ボタンを押したまま、タッチストリップを右から左に素早くにスワイプします。
3. 2 ビート後に **SHIFT** ボタンを放します。

→ バックスピンが停止し、通常再生が開始します。

3.6 リミックスデッキによるリミックス

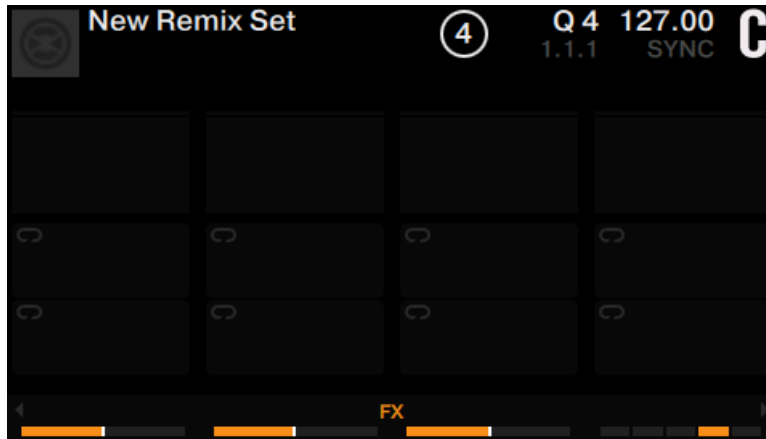
前のチュートリアルではトラックデッキでのミックス方法、D2 による詳細機能について解説しました。このチュートリアルでは、リミックスデッキの使用方法を解説します。リミックスデッキでは、事前に用意された Remix Sets の再生/演奏や、トラックをサンプルすることで自身のリミックスセットを作成することが可能です。

必要条件

- ・ デッキ C を起動している。
- ・ 全リミックススロットボリュームフェーダーが上がっている。

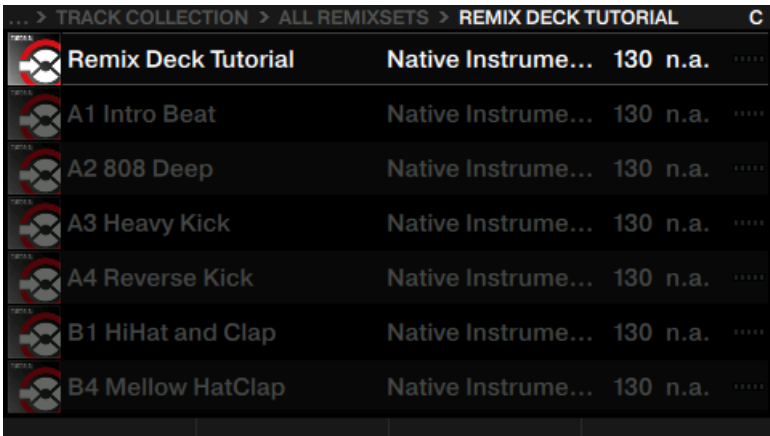
3.6.1 リミックスセットのロード








1. デッキで **DECK** ボタンを押し、デッキ C に切り替えます。 Remix Deck C が左ディスプレイに表示されます。



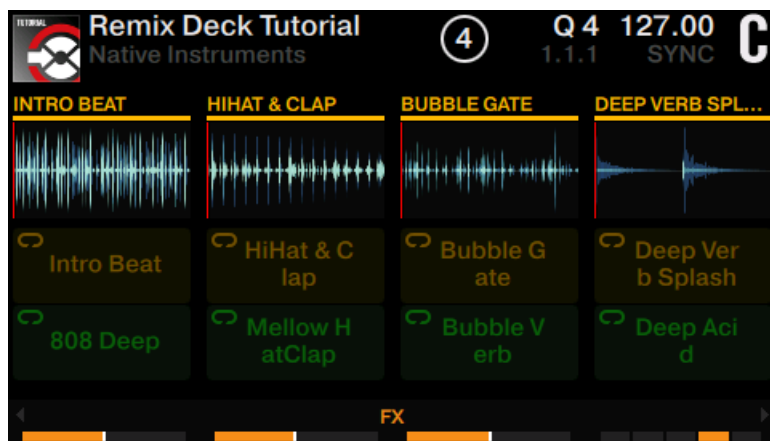
1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. フォルダー TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial に進みます。

3. リミックスセット Remix Deck Tutorial を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。

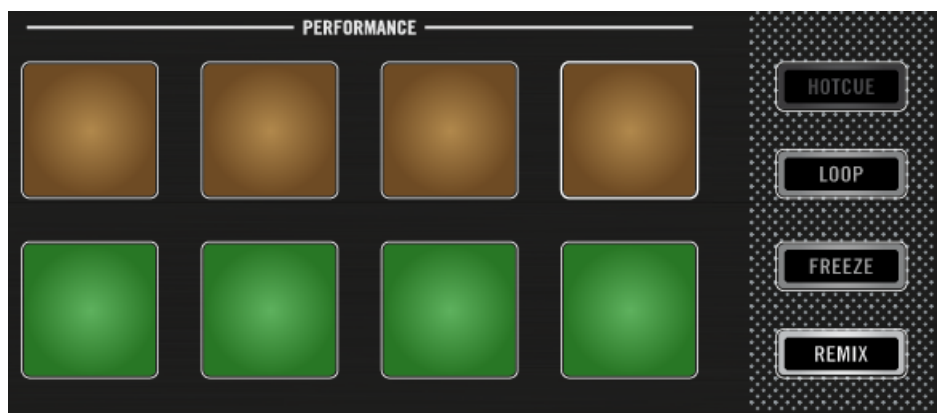


... > TRACK COLLECTION > ALL REMIXSETS > REMIX DECK TUTORIAL C				
	Remix Deck Tutorial	Native Instrume...	130	n.a.
	A1 Intro Beat	Native Instrume...	130	n.a.
	A2 808 Deep	Native Instrume...	130	n.a.
	A3 Heavy Kick	Native Instrume...	130	n.a.
	A4 Reverse Kick	Native Instrume...	130	n.a.
	B1 HiHat and Clap	Native Instrume...	130	n.a.
	B4 Mellow HatClap	Native Instrume...	130	n.a.

→ リミックスセットがデッキ C にロードされます。ディスプレイは以下の図のような見た目となります。



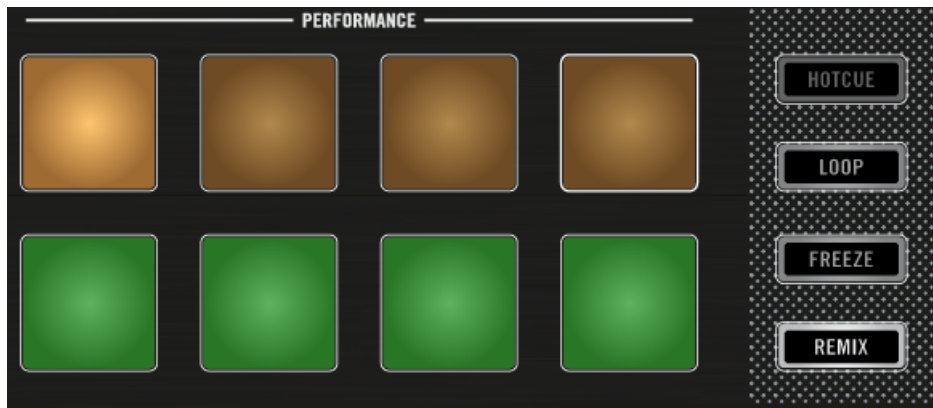
パッドがオレンジと緑に点灯し、ディスプレイのリミックスデッキページと連動するようになります。



3.6.2 サンプルのトリガー

リミックスデッキの操作方法を把握するには、以下の順序で各操作を行ってください。

1. パッド 1 を押してサンプル Intro Beat をトリガーします。デッキの再生が始まります。

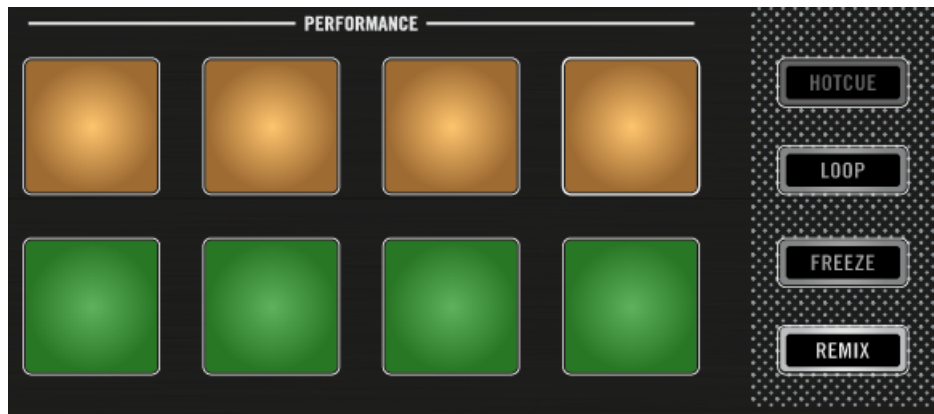


サンプルがハイライト表示され、サンプルの波形上の再生ヘッドが起動し、サンプルはループ再生されます。



2. **SHIFT** + パッド 1 を押すと再生停止します。
3. パッド 1、2、3、4 を押して各サンプルをトリガーします。

→ 最初の 4 つのパッドが点灯します。



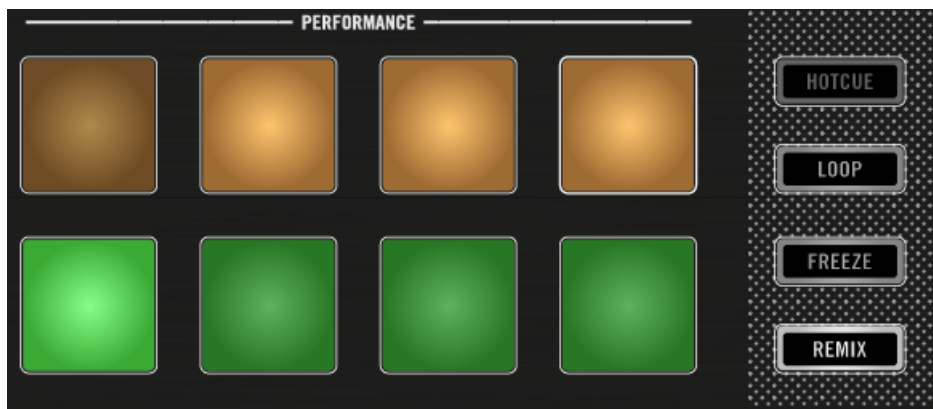
サンプルが再生されます。



リミックススロットの他のサンプルを選択する

サンプル再生中にリミックススロット内の他のサンプルに切り替えることもできます。以下はその例です。

- ▶ パッド 5 を押します。パッド 1 のサンプル Intro Beat が停止、パッド 5 のサンプル 808 Deep が再生開始します。



パッド 5 のサンプル 808 Deep がディスプレイ上でもハイライト表示されます。



各リミックススロットで一度に再生できるサンプルは一つです。

リミックスセットの他のページを選択する

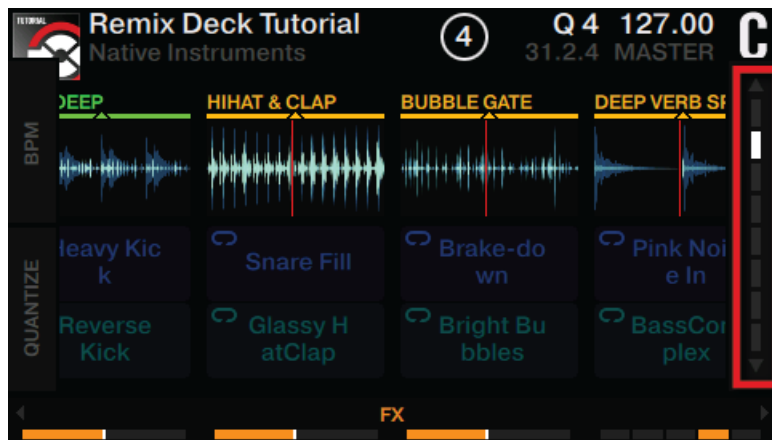
リミックスセットに収納できるサンプルは最大 64 サンプルです。 コントローラーでリミックスセットは 8 ページ構成となり、各ページで 8 個ずつのサンプルを収納できます。

以下がリミックスセットの他のページの選択方法です。

- ▶ ディスプレイボタン 4 または 3 を押して上下にページをスクロールします。



デッキの LOOP エンコーダーを回す際に REMIX ボタンを押し続けることで、同じ操作を行うことも可能です。

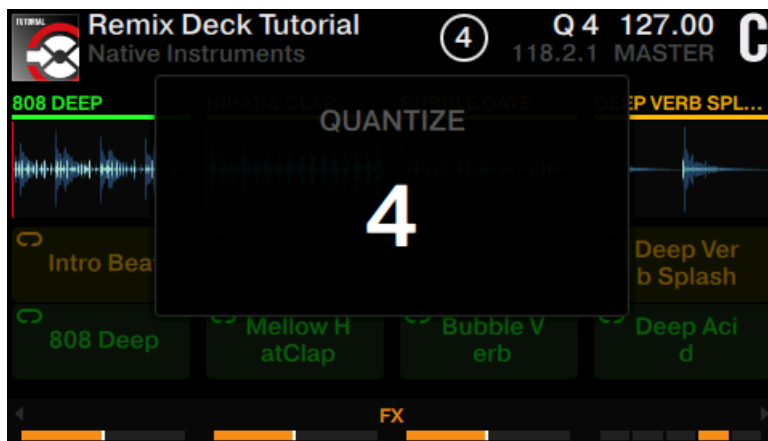


3.6.3 異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする

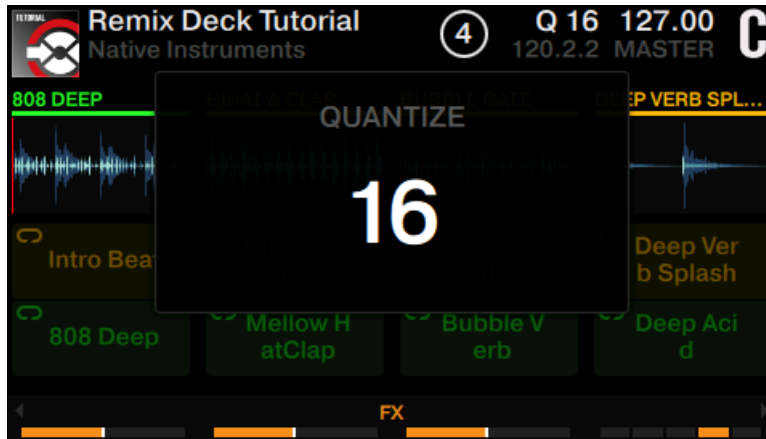
1. ディスプレイボタン2を押します。



QUANTIZE ウィンドウがディスプレイに表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを回してクオンタイズ値 16 ビートを選択します。



3. ディスプレイボタン 2 をもう一度押して QUANTIZE ウィンドウを閉じます。クオンタイズ値がディスプレイに表示されます。



4. パッドを押してサンプルをトリガーします。
- パッドを押すと、TRAKTOR は現在再生しているサンプルを 16 ビート分再生してから、押したパッドのサンプルの再生を開始します。クオンタイズサイズを 8 ビートにした場合 TRAKTOR は 8 ビート分現在再生しているサンプルを再生した後新しいサンプルの再生を開始します。

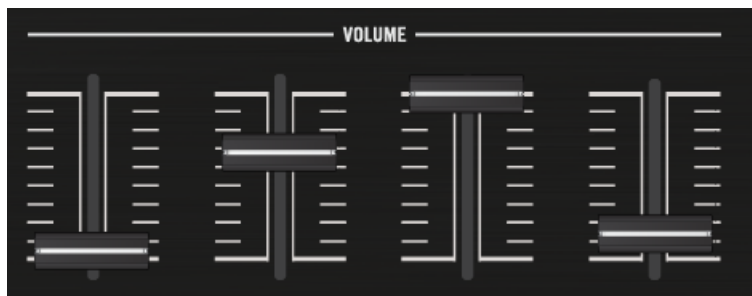


クオンタイズ値のさまざまな設定値を試しておくことをお勧めします。フレーズにあわせるためには長い設定値にしておく方がよい場合があります。活発な変化が必要な場合はこの値は短く設定しておいたほうがうまく機能することが多々あります。

3.6.4 レベル調節とリミックススロットのフィルターの使用

リミックススロットのアウトプットレベルを調節してサンプル間の音量差を均等にすることもできます。

- ▶ スロットボリュームフェーダーをゆっくり上げる、または下げることでサンプルをスムーズにフェードインフェードアウトします。



3.6.5 リミックスデッキでのタッチストリップの使用

このチュートリアルではリミックスデッキでのタッチストリップの活用方法について解説します。

リミックスデッキではトラックを再生しない状態にしてください。

- ▶ タッチストリップをスワイプし、起動しているサンプルの再生ヘッドを動かしてください。右にスワイプすると、リミックスデッキ内のリミックススロットの再生ヘッドが後方に動き、左に動かすことでリミックススロットの再生ヘッドが前方に動きます。



トラックデッキと同様に、リミックスデッキも **SYNC** ボタンを起動していてもフェイズがずれる場合があります。タッチストリップでは LED を介してそのずれを即座に視認することができます。



リミックスデッキではタッチストリップを用いてシークを行うことはできません。

リミックスデッキではトラックを再生しない状態にしてください。

- ▶ タッチストリップをスワイプし、テンポベンドに用います。
- ▶ **SHIFT** ボタンを押したまま右から左に素早くスワイプし、サンプルをバックスピンします。
- ▶ **SHIFT** ボタンを押したままタッチストリップに指を当てたままにするとサンプルがその位置でホールドします。

TRAKTOR の環境設定の Touch to Scratch オプションを無効にしても Remix Decks のシフトボタンの性質が変わることはありません。

3.7 リミックスモードを用いてトラックデッキからサンプルを取り込む

トラックデッキで再生しているトラックからサンプルを取り込み、リミックスセットとして活用することもできます。



リミックスモードでは現在のリミックスセットページに対してのみサンプルを取り込むことができます。保存するリミックスページを選択してから取り込みを行ってください。



取り込み元は常にトラックデッキとなります。

必要条件

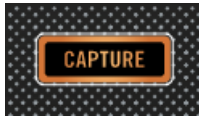
- ・ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- ・ デッキ C が空のリミックスデッキとなっています。
- ・ 全 Remix Slot ボリュームフェーダーが一番上まで上がっています。

サンプルの取り込みと再生

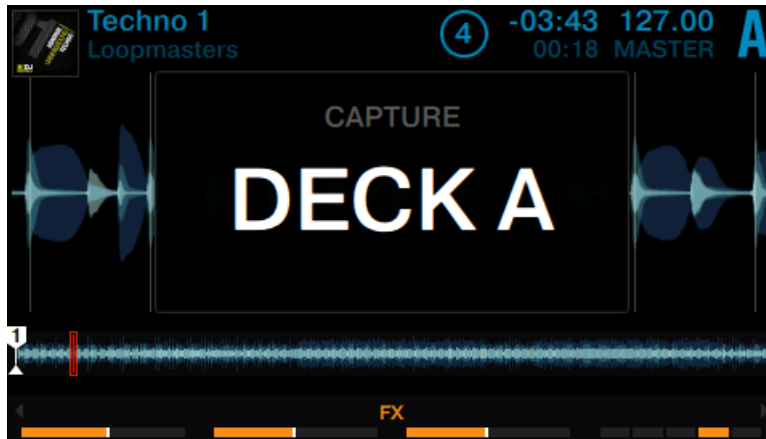
デッキ A のトラックからサンプルを取り込む方法は以下となります。

1. デッキ A にフォーカスします。

2. **CAPTURE** ボタンを押したままにします。LOOP エンコーダーの周りの LED リングが白と青に点灯します。



3. **CAPTURE** を押しながらデッキのループエンコーダーに触れ、表示される「CAPTURE」ポップアップウインドウでループエンコーダーを回して取り込み音源となる「DECK A」を選択します。

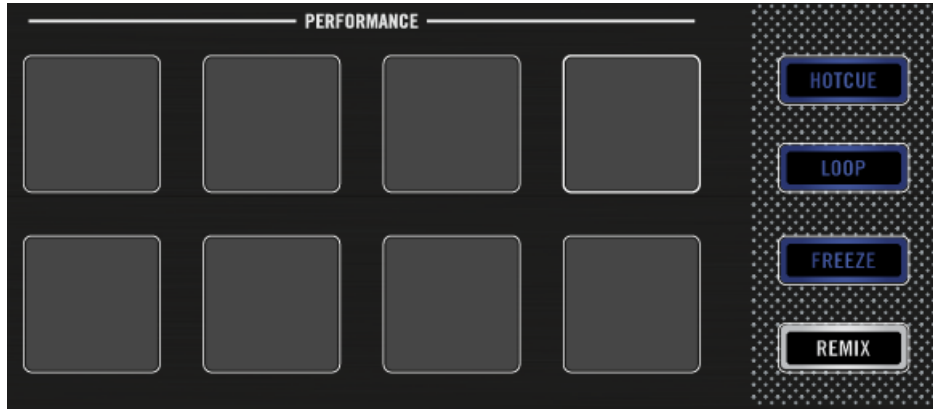


4. ループエンコーダーを放して CAPTURE ウインドウを閉じ、**CAPTURE** ボタンを放します。

5. **REMIX** ボタンを押して REMIX モードを起動します。



Remix Deck C には何もロードしていないので、パッドは無灯の状態となります。



6. ビューボタンを押してスプリットビューに切り替えます。



デッキ A と C がディスプレイに表示されます。

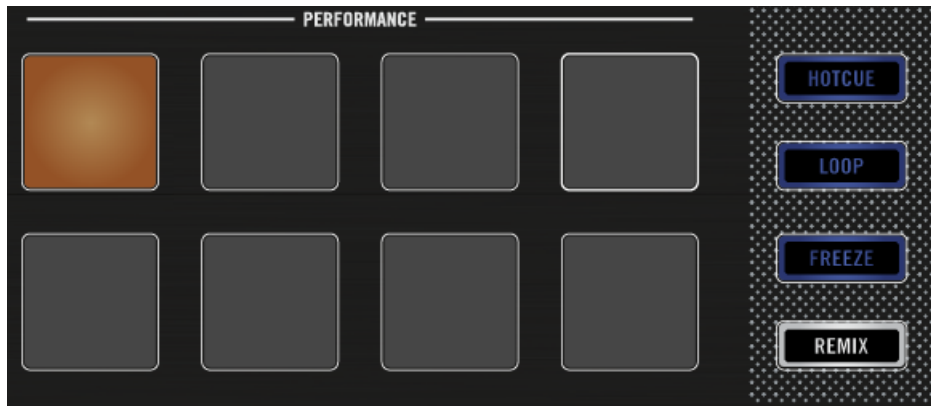


7. LOOP エンコーダーを回して取り込みサイズを変更します。



8. デッキ A で **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
9. 点灯していないパッドを押し、現在の再生位置からサンプルを取り込みます。

→ これでトラックからサンプルを取り込むことができました。



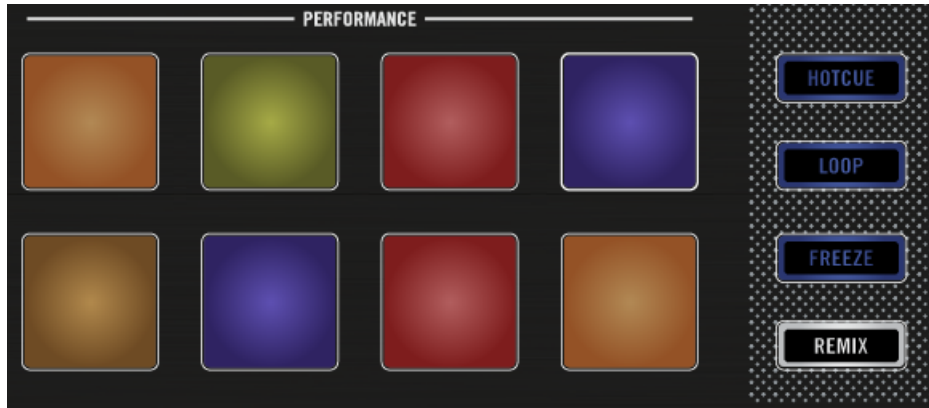
パッドに色が付き、取り込まれたサンプルがディスプレイに表示されます。



トラックデッキから取り込んだサンプルを再生する

サンプルを取り込んだら、以下の作業を続行することができます。

- ▶ 他のサンプルソースから（他の取り込みサイズを設定して）更にサンプルを取り込む。



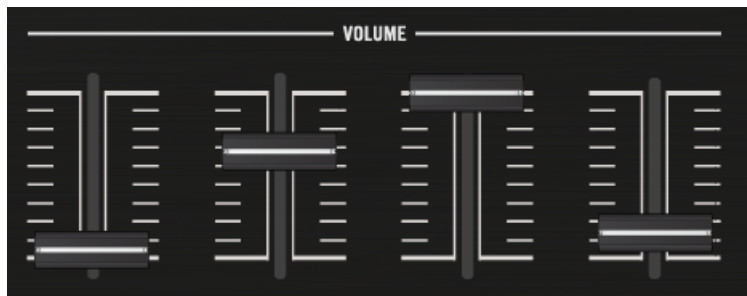
パッドには色が付き、最初に取り込んだ 4 つのサンプルがディスプレイに表示されます。



- ▶ 点灯しているパッドを押してサンプルを再生します。このサンプルはデッキ A で再生しているトラックにミックスされます。リミックススロットではサンプルがループ再生されます。



パッドの上のスロットボリュームフェーダーを動かしてスムーズにサンプルをフェードイン/アウトします。



- ▶ **SHIFT** ボタンを押したままにして、点灯しているパッドを押すことで再生が停止します。



TRAKTOR ソフトウェアのデッキレターをクリックして **Save Remix Set** を選択することで、新規リミックスセットを保存することができます。 **New Remix Set** を表示しているデッキヘッダをクリックすることで、名称変更を行うことができます。保存したリミックスセットは **BROWSER>TRACK COLLECTION>ALL REMIXSETS** に追加されます。

3.8 FX の追加

このチュートリアルでは基本的な FX ユニットの使用方法について解説します。デフォルトでは TRAKTOR PRO は 2 つの FX ユニットを使用でき、各デッキで使用することができます。FX はシングル FX とグループ FX があります。以下のセクションはこれらを解説する内容となっています。



2 台目の TRAKTOR KONTROL D2 コントローラーを追加することで、全デッキと FX ユニットをフル活用、TRAKTOR の能力を最大限に引き出すことができます。

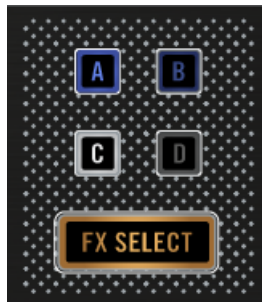
3.8.1 FX にデッキをアサインする

D2 上部の FX Unit で TRAKTOR ソフトウェアの FX Unit 1 または FX Unit 2 をコントロールします。どちらを制御するかは現在コントロールしているデッキによります。

- ・ デッキ A と C をコントロールしている場合、FX Unit で TRAKTOR ソフトウェアの FX Unit 1 をコントロールします。
- ・ デッキ B と D をコントロールしている場合、FX Unit で TRAKTOR ソフトウェアの FX Unit 2 をコントロールします。

起動している FX Unit にデッキ A と C をアサインする方法は以下となります。

- ▶ FX Assign ボタン **A** と **C** を押します。ボタンが明るく点灯します。



起動している FX Unit からデッキ A と C をアサイン解除する方法は以下となります。

- ▶ FX Assign ボタン **A** と **C** をもう一度 | 押します。

3.8.2 グループ FX モード時の FX ユニットの設定

FX ユニットをグループ FX モードにすることで、この FX ユニットで 3 種の異なるエフェクトを使用できるようになります。以下のセクションでは自身の **Group FX** の設定方法と FX ノブと FX ボタンを用いた 3 種のエフェクトのコントロール方法について解説します。

必要条件

- ・トラック「Techno 1」はデッキ A 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す。
- ・FX ユニットの全 FX ノブが中央にセットしてある。

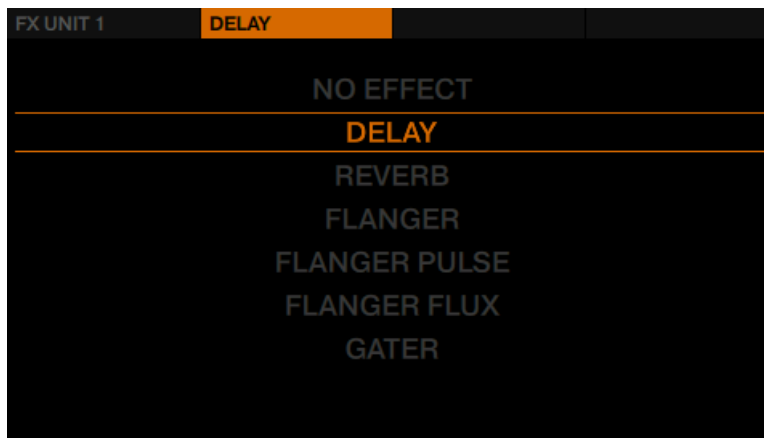
グループ FX モード時の FX ユニットの設定

以下は FX Unit にグループ FX をロードする方法です。

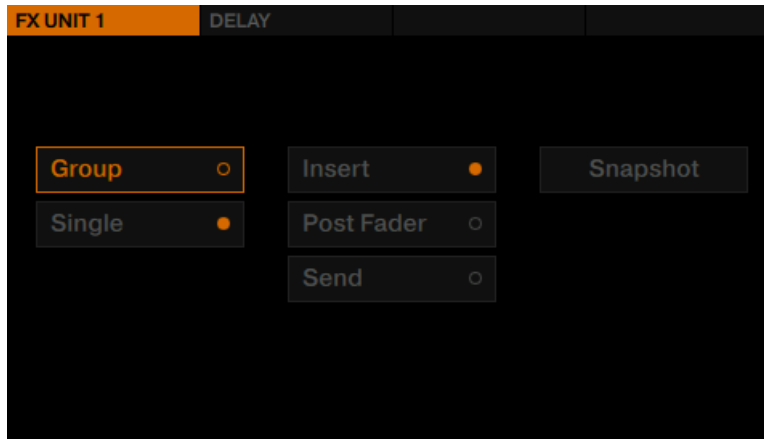
1. D2 の左上にある FX Unit の **FX SELECT** ボタンを押します。



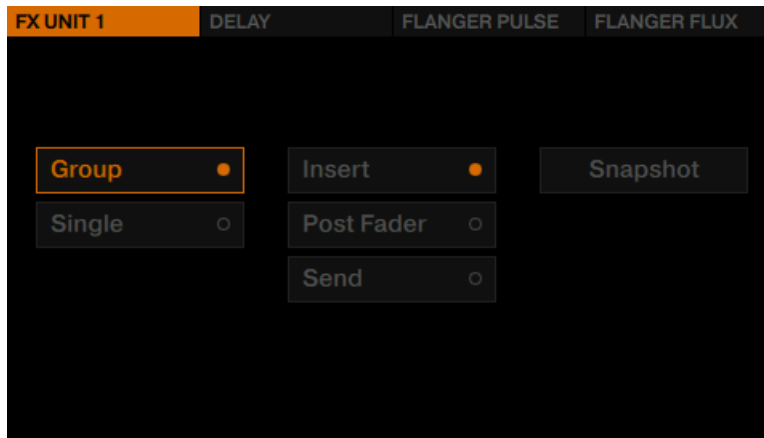
FX Unit 1 メニューが開きます。



2. FX ボタン 1 を押して FX Unit 1 オプションを表示します。



3. **BROWSE** エンコーダーを回して Group を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押して Group FX モードを起動します。3 つのデフォルトエフェクトが Group FX にロードされ、FX ユニットが Insert となります。



4. **FX SELECT** ボタンをもう一度押して FX ユニットメニューを終了します。

トラックにグループエフェクトを適用する

グループ FX を設定し、FX ボタンでエフェクトスロットを起動し、FX ノブで各エフェクトの一つのパラメーターをコントロールできるようになります。



FX ノブと FX ボタンです。

- ▶ FX ノブのどれかを操作すると、FX パネルがディスプレイに表示されます。



- ▶ FX ノブ 1 から 4 で、どのような効果を得ることができるか、各設定を試してください。FX パネルではパラメーターの変更過程を確認することができます。



- ▶ 各エフェクトスロットはその下の FX ボタン 2-4 を押すことで個別に起動/起動停止することが可能です。



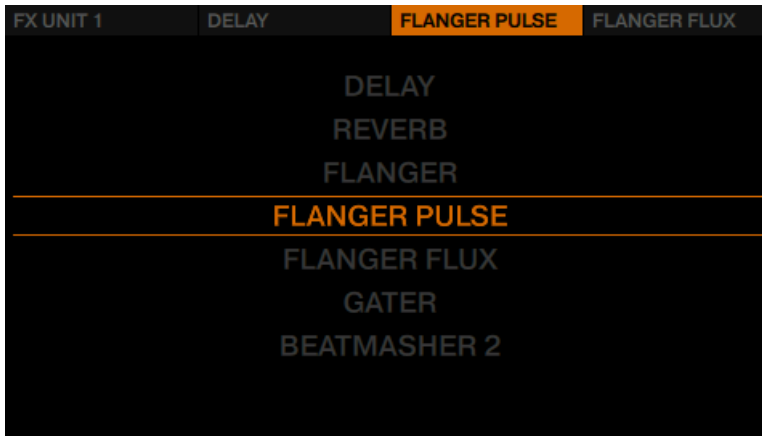
3.8.3 グループ FX 内のエフェクトを交換する

以下はグループ FX のエフェクトの交換方法です。

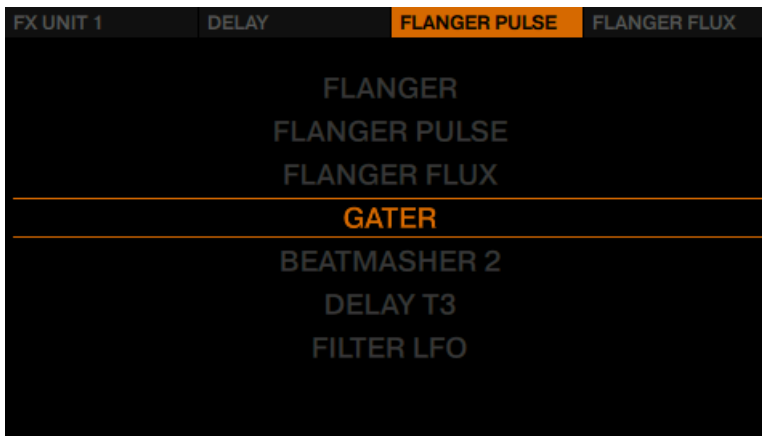
1. D2 の左上隅の FX ユニットの **FX SELECT** ボタンを押して FX ユニットメニューを開きます。



2. FX ユニットメニューで FX ボタン 3 を押してエフェクトスロット 2 のエフェクトを交換します。交換対象となる FX がディスプレイ表示されます。



3. **BROWSE** エンコーダーを回して Gater エフェクトを選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。



→ これでグループ FX 内のエフェクトスロット 2 のエフェクトを交換しました。他にも交換する場合は、グループ内の他のエフェクトスロットでも同じ操作を繰り返します。



3.8.4 シングル FX モード時の FX ユニットの設定

グループ FX では異なる 3 つのエフェクトを同時にしよう、コントロール可能なパラメーターは各一個でしたが、シングルモードでは単体のエフェクトの 3 つのパラメーターを同時に調節可能となります。ここでは FX ユニット 2 をシングル FX モードにし、ディレイエフェクトをロードします。

必要条件

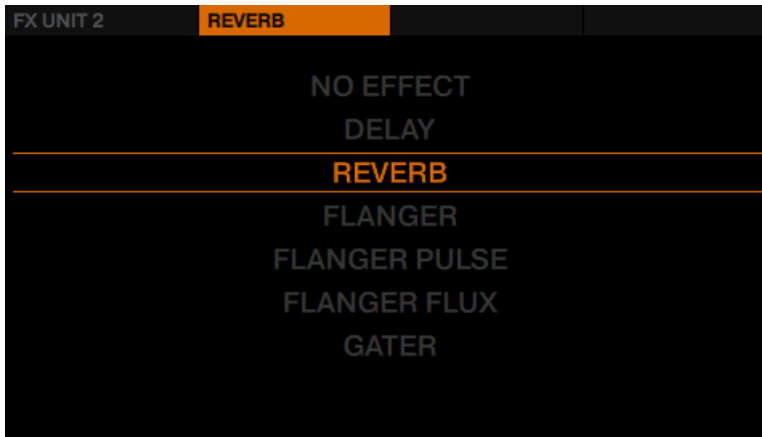
- ・ D2 が右デッキ B と D をコントロールし、D2 の FX Unit が TRAKTOR ソフトウェアの FX Unit 2 をコントロールします。
- ・ トラック「Techno 2」をデッキ B にロードしている。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。

以下は FX Unit 2 にシングル FX をロードする方法です。

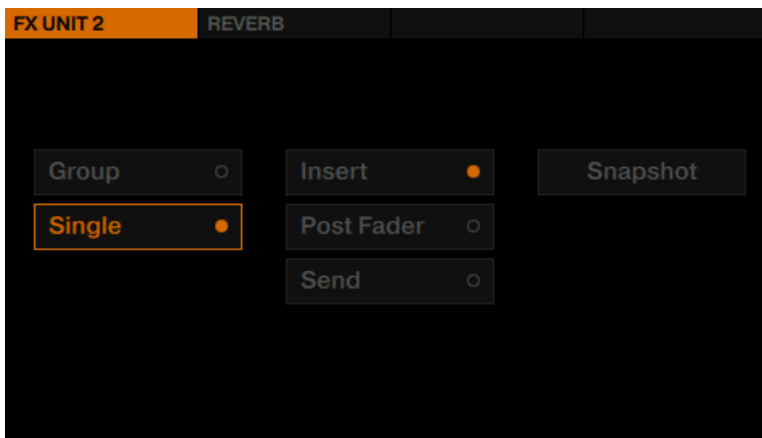
1. D2 の右上にある **FX SELECT** ボタンを押します。



FX Unit 2 のセットアップメニューがディスプレイに表示されます。

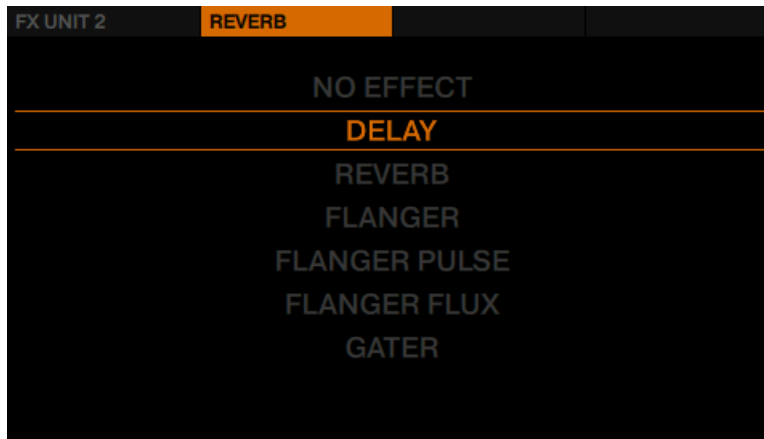


2. FX ボタン 1 を押して FX Unit 2 オプションを表示します。
3. Single と Insert オプションが選択してあるか確認します。



4. FX ボタン 2 を押して FX リストを表示します。

5. **BROWSE** エンコーダーを回して Delay を選択、**BROWSE** エンコーダーを押して FX をアサインします。FX Unit 2 メニューが閉じます。



6. FX ボタン 1 を押してディレイを起動します。再生トラックにディレイ効果が追加されます。



ディレイを起動した状態で、以下の操作を行うことができます。

- ▶ FX ノブ 1 を時計回りに回します。ディレイ音量が大きくなります。ディスプレイの FX パネルのミックス値も大きくなります。



- ▶ FX ノブ 1 を反時計回りに回します。ディレイ音量が小さくなります。ディスプレイの FX パネルのミックス値も小さくなります。



- ▶ FX ノブ 2-4 を回してディレイエフェクトの FILTER、FEEDBACK、RATE 値を調節します。



- ▶ FX ボタン 3 を押してディレイエフェクトのフリーズ機能(FRZ)を使用します。トラックがミュートし、ディレイ音声がフリーズします。FX ボタン 3 をもう一度押してフリーズを解除します。



- ▶ FX ボタン 4 を押してスプレッド機能(SPR) を起動、音声に広がりを付加します。



- ▶ FX ボタン 2 を押すことで FX パラメーターをリセットし、デフォルトの状態に戻すことができます。



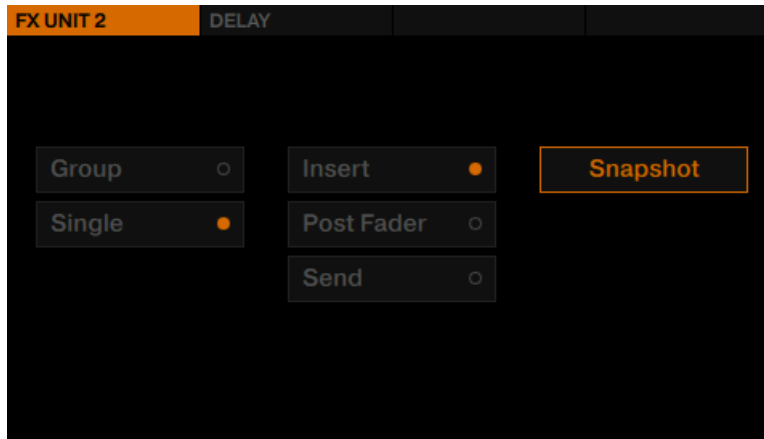
この結果ハードウェアのノブの位置とは関係なく、ソフトウェアの FX パラメーターのみがリセットされます。

3.8.5 スナップショットの保存

以下の方法で各エフェクトのデフォルト状態を保存することができます。

1. FX ノブとボタンを任意の設定にします。
2. FX ボタン 1 を押して FX Unit オプションを表示します。

3. **BROWSE** エンコーダーを回して **Snapshot** を選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーを押してスナップショットを保存します。

→ 次回この FX をロードした状態で FX ボタン 1 を押すと、パラメーターはこの設定値を再現します。

3.8.6 FX ルーティング

TRAKTOR のエフェクトはインサートエフェクトがデフォルトですが、これらをポストフェーダーエフェクト、センドエフェクトとして使用することも可能です。

- ▶ FX ルーティングを変更するには、FX ユニットオプションの **Insert**、**Post Fader**、**Send** を選択します。

3.9 リミックスデッキでパフォーマンスモードを使用する

D2 のリミックスデッキにはパフォーマンスモードがあり、各リミックススロットチャンネルをエフェクトに送信することができます。パフォーマンスモードはリミックスデッキのみで使用できます。デフォルトでパフォーマンスモードフィルターはディスプレイの下のパフォーマンスコントロール部に適用されます。



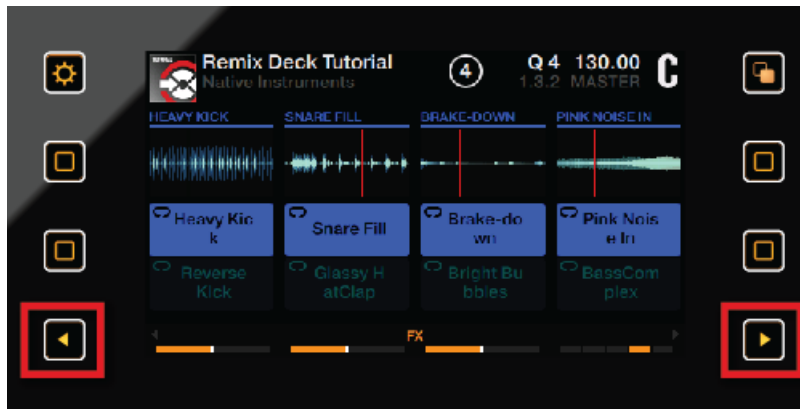
必要条件

- ・ リミックスセット「Remix Set Tutorial」を Remix Deck C にロードしてあります。
- ・ FX ユニット 2 がシングルモードで、Reverb FX をロードしています。
- ・ FX ユニット 2 をデッキ C にアサインしています。

3.9.1 パフォーマンスモードの選択と適用

以下は デッキ C での FX SEND Performance モードの選択方法です。

1. デッキ C にフォーカスします。
2. パッド 2、3、4 を押してサンプルをトリガーします。
3. 左の Performance Mode ボタンを押し、パフォーマンスコントロール部の上のディスプレイが FX SEND と表示するようにします。



4. **ON** ボタンを押して隔離ミックススロットの FX SEND を起動、起動解除します。パフォーマンスノブを回してドライ、ウェットシグナルのミックス度合いを調整します。



全パフォーマンスモードを同時に起動することもできます。各パフォーマンスモードを確認してモードが起動しているか確認してください。

3.9.2 Performance Mode Pitch の使用

Performance Mode Pitch を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに PITCH パラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回り、または反時計回りに回して各サンプルのピッチを調節します。



→ PITCH パラメーターでも、音声でもピッチの変化を確認できます。

3.9.3 Performance Mode Filter の使用

Performance Mode Filter を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FILTER パラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回りに回し、サンプルにハイパスフィルターをかけます。 パフォーマンスノブを反時計回りに回して各サンプルにローパスフィルターをかけます。



→ FILTER パラメーターでも、音声でもピッチの変化を確認できます。

3.9.4 Performance Mode FX SEND の使用

Performance Mode FX SEND で各リミックススロットの音声をアサインした FX ユニットに送信することができます。この場合、デッキ C は FX ユニット 2 にアサインされ、リバーブが追加されます。このパフォーマンスモードで **ON** ボタンを起動すると、直ちに FX ユニット 2 のエフェクトが付加されます。

Performance Mode FX SEND を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FX SEND ラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回りに回す、または反時計回りに回して FX SEND 量を調節します。



→ リミックススロットにリバーブエフェクトが付加されます。スロット 1 の値が 25%であれば、75%が元々の音声、25%がリバーブ音声となります。

3.10 Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス

このチュートリアルでは Stem ファイルのロード方法と再生方法を紹介、また Stem Decks での演奏方法を紹介します。

Stem ファイルを用いることで楽曲中の 4 つの異なる要素を用いて DJ プレイを行うことができます。トラックの 4 つのステムを個別に編集することで自在にトラックのインストールメンタルバージョン、リミックス、マッシュアップを作成することができます。また、ミックス時に従来 EQ 調整を行ってミックスするのに対し、ステムを活用することでより複雑かつ自然なミックスを行ったり、個別のステムにエフェクトを適用することでより自在にミックスを行うことができるようになります。また、複数の Stem Decks を用いて各ステムを交換することでよりクリエイティブなミックス、例えばボーカルを他のビートに乗せる、といったことが可能になります。D2 を TRAKTOR と共に使用することで音楽ミックスの可能性が広がります。

Stem ファイル

Stem File は .stem.mp4 ファイル形式となり、このファイルは 4 つのオーディオトラックを含み、これらを Stem パートと呼びます。各 Stem Part は楽曲の主要な要素を形成する 4 つの要素、例えばドラム、パーカッション、シンセ、ボーカルで楽曲が構成されます。TRAKTOR で Stem File を再生する場合は、デフォルトでは各要素をまとめて 1 曲として再生します。



現時点で Stem ファイルに含まれるデータ量は従来のトラックに比べて多いので、Stem Deck にロードする前には Stem ファイルを必ず分析してください。分析を行わないで Stem ファイルをロード、再生することはできません。トラック、または Stem Files の分析方法は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

Stem Deck

TRAKTOR KONTROL D2 のディスプレイ上では Stem Deck の見た目は従来の Track Deck とほぼ同様ですが、トラック情報の隣に **STEM** と表示されます。更に Stem Parts の各名称がパフォーマンスモードペインに表示されます。



D2 の Stem デッキです。

3.10.1 Stem ファイルのロードと演奏

必要条件

ここでは Track Collection に Stem ファイルをインポート、分析済みであり、TRAKTOR KONTROL D2 が以下の状態であることを前提に解説を進めます。

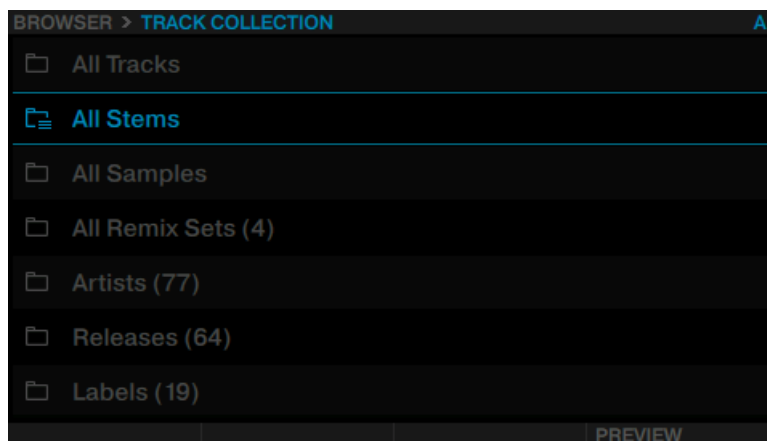
- ・ デッキ A にフォーカスし、停止している。
- ・ デッキの全スロットボリュームフェーダーが上がりきっている。

Stem ファイルのロード

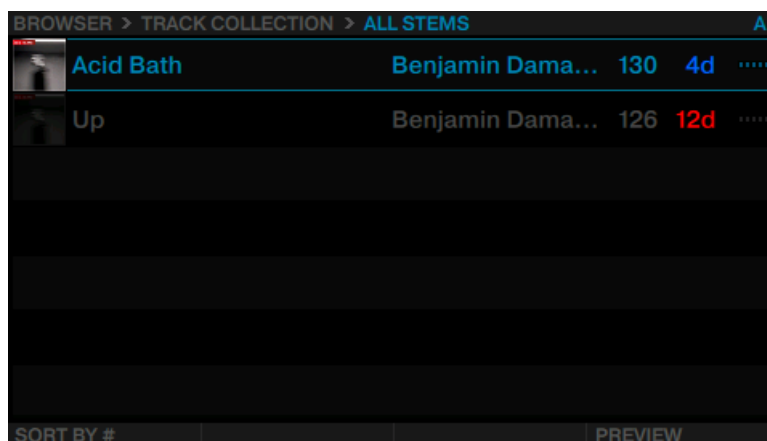
Stem ファイルをデッキ A にロードする方法は以下となります。

1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。

2. **BROWSE** エンコーダーを回し、TRACK COLLECTION > All Stems >と進みます。



3. Stem ファイルを選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーをもう一度押し、Stem ファイルをロードします。自動的にデッキフレイバーが Stem Deck に切り替わります。



- ▶ **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。

→ Stem ファイルが再生され、画面の波形が動き出します。

3.10.2 トラックビューと Stem ビューの切り替え

個別の Stem パートの波形を確認するには、Track View を Stem View に切り替えます。

Track View で画面は Stem File 全体の波形を表示します。



Track View の Stem Deck です。

Stem View でディスプレイは Stem Parts を 4 色の波形で表示します。



Stem View の Stem Deck です。

表示内容を切り替える方法は以下となります。

1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。現在の表示内容によってディスプレイボタン 3 または 4 が点灯します。



2. 点灯していないディスプレイボタンを押して表示内容を切り替えます。

3.10.3 Stem Deck による演奏

Stem File の再生中に Stem Deck で以下の動作を行うことができます。

各 Stem Parts の音量調節

曲の各要素の音量を調節、または各要素を完全に無音にすることができます。

- ▶ 4 つのスロットボリュームフェーダーを上げる、または下げて調節を行います。
- これで曲の各 Stem の音量を調節、または各要素を無音にすることができます。

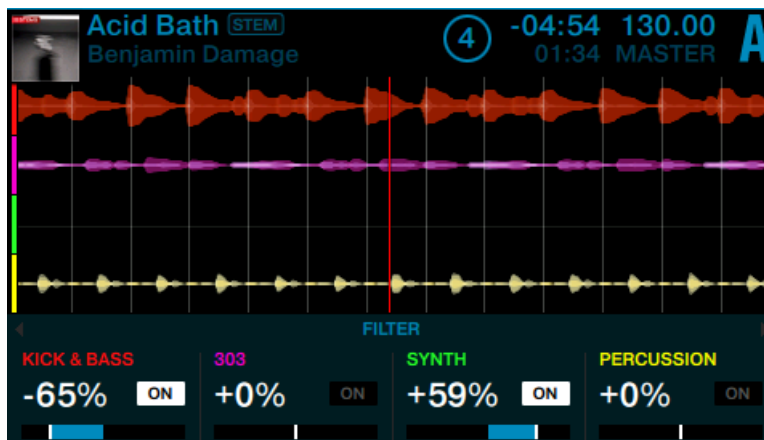
Stem Parts に FILTER を適用する

Stem Parts に FILTER を適用する方法は以下となります。

1. パフォーマンスモードペインで FILTER ページが選択されるまでパフォーマンスモードボタンを何回か押します。



2. ON ボタンを押してフィルターを起動します。
3. 対応するパフォーマンスノブを回してパラメーターを変更し、ハイパス、またはローパスフィルターを適用します。



Stem Parts に FX SEND を適用する

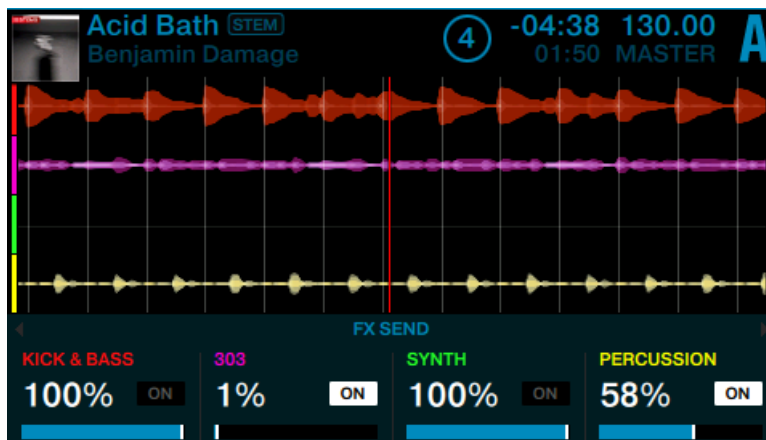
各 Stem Parts に FX SEND を適用することもできます。

FX Unit の FX を Stem Parts に適用する方法は以下となります。

1. 起動している FX Unit に Stem Deck をアサインします。
2. パフォーマンスモードペインで FX SEND ページが選択されるまでパフォーマンスモードボタンを何回か押します。



3. ON ボタンを押して Stem Parts に起動している FX Unit の FX を適用します。
4. パフォーマンスノブを時計回りに回す、または反時計回りに回して FX SEND 量を調節します。



Stem Deck による演奏についての追加情報

ここまでの Stem Decks の活用方法の他に、以前のチュートリアルで解説した各 Hotcues、Loops の適用、FREEZE モードの使用、FLUX モードの使用、Touch Strip を活用することができます。



Stem Files からサンプリングを行うことはできません、

3.10.4 ミックスに他の Stem ファイルを追加する

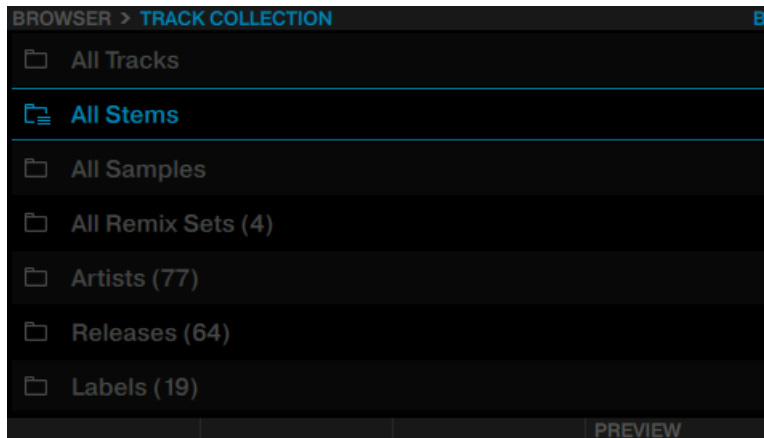
Stem Deck の基本的な使用方法をふまえて、ここからはデッキ A の Stem ファイルとデッキ B にある他の Stem ファイルとのミックス方法を解説します。ここでは 2 台目の TRAKTOR KONTROL D2 コントローラーを使用することをお勧めします。一台の D2 コントローラーのみを使用する場合、左右デッキコントロールポジションを常に切り替える必要があります。

デッキ B に Stem ファイルをロードする

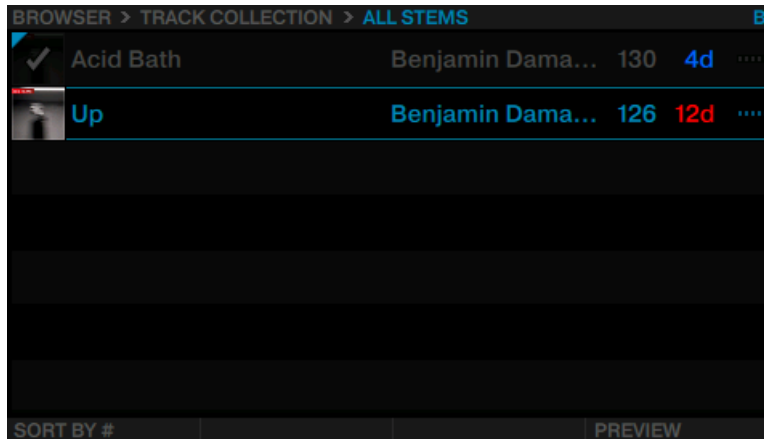
ここでは 2 台目の TRAKTOR KONTROL D2 コントローラーを使用していることを前提に解説を進めます。

Stem ファイルを右デッキ B にロードする方法は以下となります。

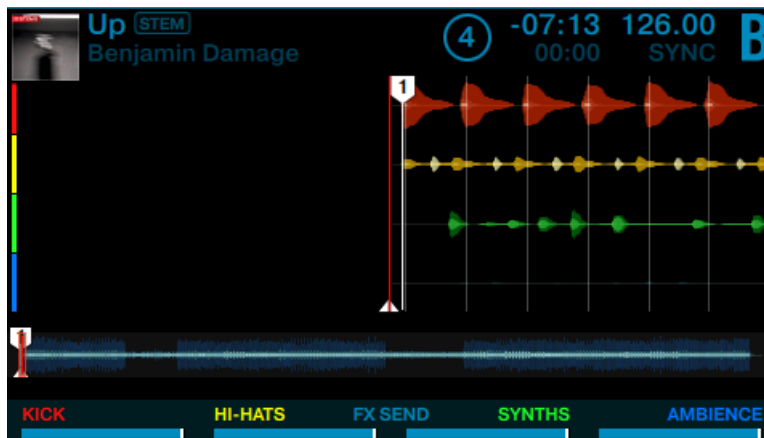
1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. **BROWSE** エンコーダーを回し、TRACK COLLECTION > All Stems >と進みます。



3. Stem ファイルを選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーをもう一度押し、Stem ファイルをロードします。デッキフレイバーが Stem Deck に切り替わり、自動的に SYNC となります。



5. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。

→ デッキ A の Stem ファイルと同期した状態でデッキ B の Stem File が再生されます。

全スロットボリュームフェーダーが下がりきった状態なので、デッキ B の Stem ファイル音声はまだ確認することはできません。

異なる Stem デッキのサウンドを組み合わせる

デッキ A/B の Stem File 再生中に Stem ファイルに対して以下の操作を行いミックスすることができます。ここでは選択した両方の Stem Files で同じ名称と波形色を使用していることを前提に解説を進めます（例、Stem Part 1 がドラム、Stem Part 2 がベース、Stem Part 3 がメロディー、Stem Part 4 がボーカルとします）。

サウンドを組み合わせる

ではデッキ A の Stem ファイルのサウンドと、デッキ B の Stem File のサウンドを交換します。

1. 右デッキのスロットボリュームフェーダーを一つずつ個々に上げていきます。両方の Stem Files の音声を確認できる状態となります。
2. 各 Stem Decks のスロットボリュームフェーダーを上げ／下げ、両方の Stem ファイルのサウンドをミックスします。
3. 左デッキのスロットボリュームフェーダーを下げます。これでデッキ B の Stem ファイルのサウンドのみが確認できるようになります。

3.11 ビートグリッドの活用

TRAKTOR はトラックの BPM を正確に認識し、ビートグリッド（Beatgrid）を設定します。テープマシーンや変形したヴァイナル等、また、トラック自体のリズムが複雑、かつ安定しない場合は手動でこの設定をしない必要があります、D2 では以下のように操作します。

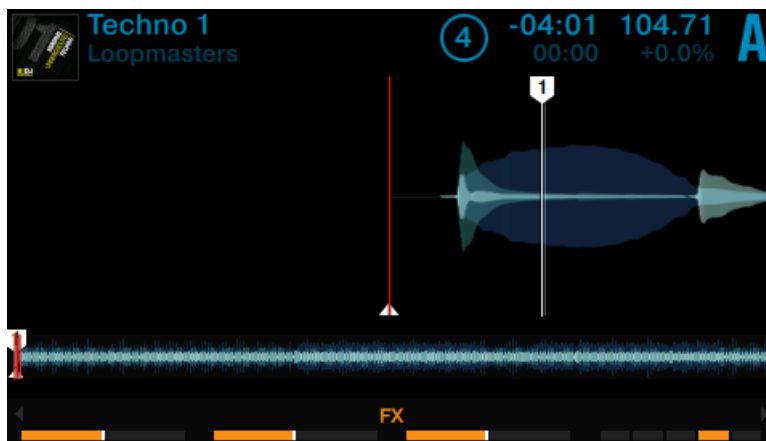
3.11.1 ビートグリッドのチェック

全ての Tempo、Loop、Move の設定を正確に管理するには、ビートグリッドを確認する必要があります。

1. トラックをトラックデッキにロードします。トラックが分析されます。

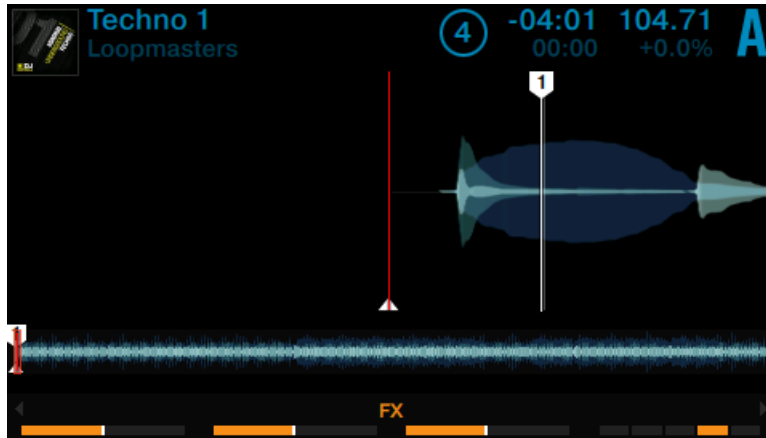


2. ディスプレイボタン 3 を押して波形を拡大し、内容を更に正確に表示します。



3. トラックの最初のビートマーカをチェックします。

→ ここではビートマーカが波形の最初の位置に配置されていない場合を例に挙げます。結果トラックが他のトラックと同期しません。



以下のセクションでは、ビートグリッドを手動で調整する方法を解説します。

3.11.2 ビートグリッドを手動で作成する

トラックがビートに沿って正確に設定されていない場合は、ビートグリッドモードを使用して内容を設定し直します。以下のセクションでは設定内容を解説します。

ビートグリッドモードにする

以下がビートグリッドモードを起動する方法です。

1. **EDIT** ボタンを押します。



ディスプレイにビートグリッドモードが表示されます。現在の再生位置の 4 ビートループが表示されています。



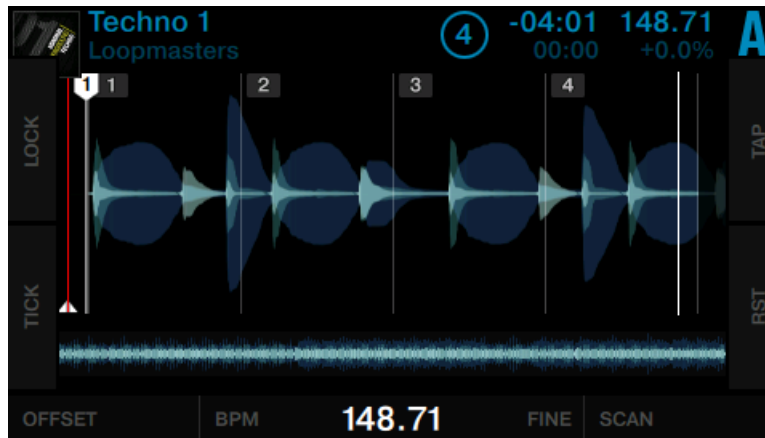
2. デッキの **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
ディスプレイでは分析された BPM 値による 4 ビートループが表示され、これが手動でビートグリッドを調整する際の指標となります。トラック再生中に白いポジションポインターが表示され、同期する位置をループ内で示します。バックグラウンドでは全トラックが再生され、赤い再生ヘッドがループ以降の波形を移動します。

ビートグリッドの相互関係

ビートグリッドモードを起動した状態でトラックを再生すると以下ようになります。

- ▶ パフォーマンスノブ 1 (OFFSET)を回してビートグリッドの下全波形を移動します。最初のビートマーカを波形の最初のピーク部分にあわせてください。

- ▶ パフォーマンスノブ 2 (BPM)を回して検出された BPM 値を大きな値で修正します。2、3、4、番目のビートが各ビートグリッドに合うように調節してください。



- ▶ パフォーマンスノブ 3 (FINE)を回して BPM 値を詳細調整します。



- ▶ **SHIFT** を押しながらパフォーマンスノブ 2 (BPM)を回すことで現在の BPM 値を倍、または半分にします。

- ▶ パフォーマンスノブ 4 (SCAN)を回してトラック内を移動します。トラック全域で正確にビートグリッドが設定されたか確認してください。

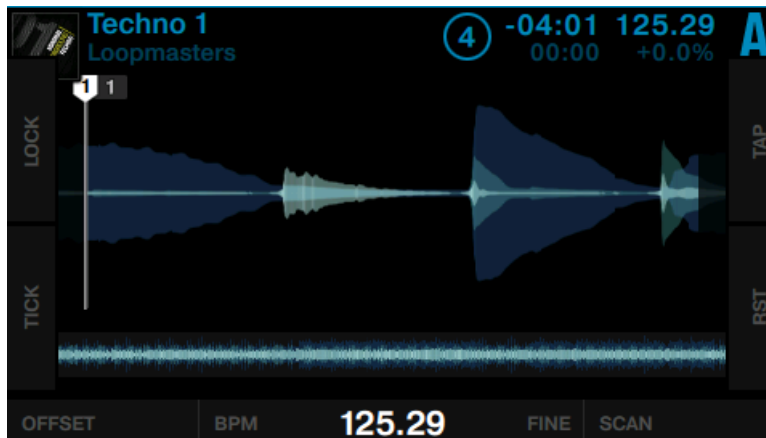
位置認識による Beatgrid テンポ調整

ビートグリッドモードの表示位置によりパフォーマンスノブ 3 と 4 (BPM) が対応し、ビートマーカークから離れた位置を調整した場合でも、波形位置が意図とは反する場所に移動することが無くなります。例えばトラック開始地点付近の Beatmarker でビートグリッドのテンポを変更すると、一定値でビートグリッド下の波形が移動します。その後このトラックをスキャンすると、テンポ調整することで波形が同じように移動し、Beatgrid テンポをトラックの尺にあわせてより正確に変更することができます。

Beatgrid ズームモード

この機能で最初のビートを拡大、ビートグリッド設定をより細かく行うことができます。

1. **ON** ボタン 1 を押して最初のビートを拡大します。



2. パフォーマンスノブ 3 と 4 を回してビートグリッドを調節します。
3. **ON** ボタン 1 をもう一度押して Beatgrid Edit Zoom モードを解除します。

3.11.3 追加補助操作

テンポのタップ

再生トラックにあわせてタップすることで手動でテンポを設定することもできます。

- ▶ ディスプレイボタン 3 (TAP) を 4 回押すと再生トラックにタップによる新規テンポが適用されます。



→ テンポが算出され、ビートグリッドも設置されます。

Tick (ビートグリッドに対応するクリック音声)

ティックはメトロノームのように機能し、各ビートで鳴ります。トラックのティックがビートに沿って完璧に同期するように調整してください。



この音声は CUE (ヘッドフォン) のみで確認でき、MAIN (オーディエンス) には聞こえません。

- ▶ ディスプレイボタン 2 を押して Tick を起動します。



→ ヘッドフォンでキューした場合、このティック音声が聞こえるようになります。

設定内容のリセット

この調節で変更内容がうまくいかない場合は、ここまでの編集内容をリセットすることができます。

- ▶ ディスプレイボタン 4 (RST)を押します。



→ これでここまでの設定内容がリセットされ、分析時に検出された値に戻ります。

ビートグリッドのロック

トラック全体のビートグリッドが正確に配置されたら以下を行います。

- ▶ ディスプレイボタン 1 (LOCK)を押します。



→ ビートグリッドパネルの全ボタンが無効の状態となります。

保存したテンポ (BPM) はロックされるので、LOCK をクリックしてロック解除するまでテンポ変更はできません。ロックされたビートグリッドがあるトラックには小さな**ロックアイコン**(Lock Icon)がブラウザアイコンとして表示されます。

4 ハードウェアリファレンス

この章では D2 のインターフェイス部を解説し、各部が TRAKTOR ソフトウェアとどのように連動するのか解説します。解説内容は、ユーザーインターフェイスのメインエリア概要、各ボタン、ノブ、フェーダー、カラー画面全域に関するものとなります。

4.1 コントローラー概要

このセクションではコントローラーのインターフェイスの各エリアの概要を紹介します。



D2 のトップサイドです。

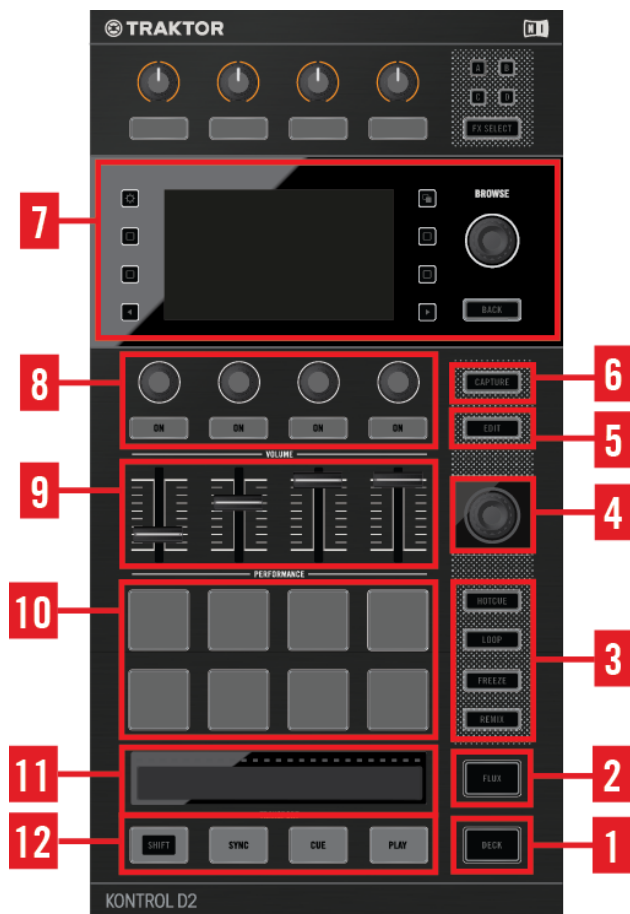
TRAKTOR KONTROL D2 のトップビューは大きく 2 つのエリアに分かれ、以下の表で印してあります。
この表には詳細セクションへのリンクも記載しています。

名称	内容	詳細セクションへのリンク
(1)	The Deck	↑ 4.2, デッキ
(2)	The FX Unit	↑ 4.3, FX ユニット

4.2 デッキ

D2 にはデッキセクションがあり、この部分で TRAKTOR PRO ソフトウェアのデッキ部分をハードウェアから制御します。有効な TRAKTOR デッキは常に一つのデッキモードで機能し、モードは Track Deck、Remix Deck、または Live Input となります。

以下の画像と表にはデッキ各部概要と詳細セクションへのリンクを記載しています。

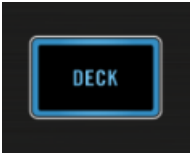


デッキのインターフェイス部です。

名称	内容	詳細セクションへのリンク
(1)	DECK ボタン	↑ 4.2.1, DECK ボタン
(2)	FLUX ボタン	↑ 4.2.2, FLUX ボタン
(3)	Mode Select ボタン	↑ 4.2.3, Mode Select ボタン
(4)	Loop Encoder	↑ 4.2.4, ループエンコーダー
(5)	EDIT ボタン	↑ 4.2.5, EDIT ボタン
(6)	CAPTURE ボタン	↑ 4.2.6, CAPTURE ボタン
(7)	Display と BROWSE コントロール	↑ 4.2.7, ディスプレイエリアと各コントロール部です。
(8)	Performance コントロール	↑ 4.2.8, パフォーマンスコントロール
(9)	スロットボリュームフェーダー	↑ 4.2.9, スロットボリュームフェーダー
(10)	各パッド	↑ 4.2.10, 各パッド
(11)	Touch Strip	↑ 4.2.11, Touch Strip
(12)	TRANSPORT コントロール	↑ 4.2.12, トランスポートコントロール

4.2.1 DECK ボタン

DECK ボタンで 1 次デッキと 2 次デッキのフォーカスを切り替えます。



DECK ボタン

一次デッキ(A または B) にフォーカスすると DECK ボタンが青く点灯し、2 次デッキ(C または D) にフォーカスすると白く点灯します。

4.2.2 FLUX ボタン

D2 の FLUX ボタンを押してフォーカスしたデッキを Flux モードにします。



FLUX ボタン

FLUX モードを起動すると、全デッキで 2 番目の再生ヘッドがトラックの構成通りに進み、ループの使用、キューポイントの使用、トラック内での前後スキップによる余剰分とは関係なくトラックの尺通りに再生ヘッドが進行します。これによりトラックが必要以上に長くなることが無くなります。

4.2.3 Mode Select ボタン

D2 のスロットボリュームフェーダーの下にはデッキごとに 8 つのパッドがあり、モードセレクトボタンで選択した内容によって、リミックスパッド用、ループマーカートリガー用、キューマーカートリガー用パッドと、機能が変化します。



モードセレクトボタンです。

モードセレクトボタンの基本的性質

- ・ トラックデッキのデフォルトモードはホットキューです。
- ・ リミックスデッキのデフォルトモードはリミックスです。
- ・ リミックスモードはリミックスデッキ専用です。
- ・ リミックスデッキにホットキュー機能はありません。

HOTCUE ボタン

トラックデッキのデフォルトモードは **Hotcue** です。Hotcue モードでは、トラックを再生した状態で CUE マーカーをパッドに保存、トリガーすることができます。フォーカスをリミックスデッキに切り替えると、このモードは自動的に無効の状態となります。



HOTCUE ボタン

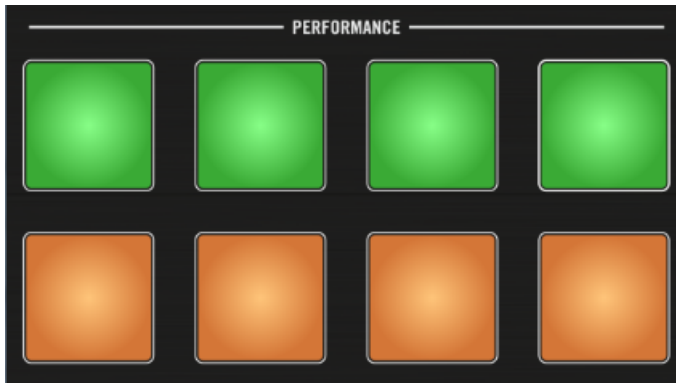
LOOP ボタン

LOOP ボタンで LOOP モードが起動します。



LOOP ボタン

Loop モードを起動すると、パッドの一例めが緑になり、2 番目の列がオレンジになります。



ループモードのパッドです。

ルーピング

- パッドの一例目（緑）でトラックの一部をループします。デフォルトではパッドにはよく使用されるループサイズがアサインされ、ループサイズはビートの 1/8、1/4、1/2、1 ビートとなります。



TRAKTOR の D2 Preferences でループサイズを変更できます。

Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes > Loop

詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

- ・ クオンタイズを起動すると、TRAKTOR は次のビートからループ再生ようになります。
- ・ クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にループが起動します。



FLUX モードを起動すると、パッドの性質が変化します。FLUX が起動していない場合、ループはパッドをもう一度押すまで起動したままとなります。FLUX を起動すると、パッドを放すとループ再生が解除されます。

Beatjump

2 列目のオレンジのパッドを押すことでトラックのテンポと同期した状態でトラックを前後に (設定されたステップ分) 移動します。デフォルトでステップサイズは以下となります。

- ・ 1 ループサイズ分後ろにジャンプします (デッキごとに異なります)。
- ・ 1 ビート分後ろにジャンプします。
- ・ 1 ビート分前にジャンプします。
- ・ 1 ループサイズ分前にジャンプします (デッキごとに異なります)。



ビートジャンプサイズは TRAKTOR のソフトウェアリファレンスで変更することができます。

Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump.

- ・ クオンタイズを起動すると、TRAKTOR は次のビートに到達するのにあわせてジャンプようになります。
- ・ クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にジャンプします。

FREEZE ボタン

FREEZE ボタンで Freeze モードが起動します。

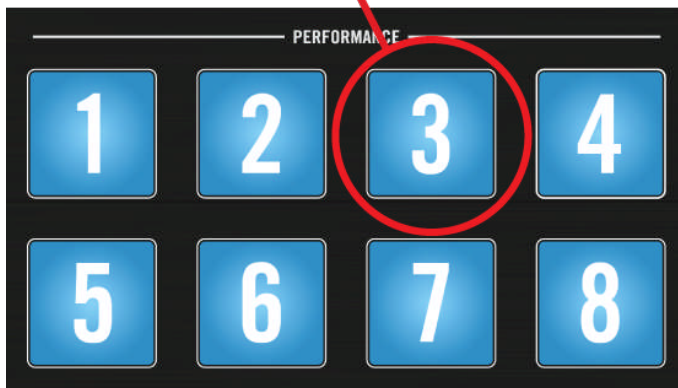
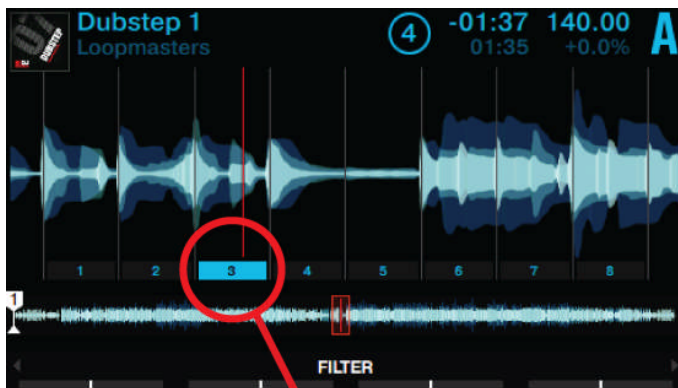


FREEZE ボタンです。

Freeze モード

FREEZE モードでループサイズと呼ばれるバーが追加され、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされ、青く点灯します。パッドのどれかを押すとマッピングされた各スライスをトリガーするようになります。パッドから指を放さなければ、トラックの最後まで再生が続きます。

FREEZE モードでは 1 - 8 の番号が波形に設置され、スライス位置を示します。最初の列がスライス 1 - 4、次の列がスライス 5 - 8 をトリガーします。



フリーズモードオーバーレイです。

- ▶ **FREEZE** ボタンを押しながらループエンコーダーを回すことでフリーズスライスのサイズを変更することができます。ディスプレイの波形も変更内容にあわせて表示内容を変更します。



スライスサイズの変更値幅は 1/4 ビートから 4 ビートです。

スライサーモード

Slicer Mode はフリーズモードの拡張機能です。フリーズモード時に **LOOP** ボタンを押すと、パッドの性質が変化、スライスによってトラックの最初から最後までを再生する代わりに、Slicer モードでパッドを押すことで各スライスをループ再生するようになります。



Slicer モードで選択したループを再生している間はパッドは緑になり、アサインしたスライスを再生している間はパッドは緑で点滅した状態となります。デッキのディスプレイでも同等の表示となります。

REMIX ボタン

リミックスモードではトラックで使用されている異なる音源の一部を取り込み、パッドにアサインすることができます。



REMIX ボタンです。

リミックスデッキのデフォルトモードはリミックスモードで、トラックデッキにこのモードはありません。トラックデッキにフォーカスしている場合は、このデッキの **REMIX** ボタンは無効の状態となります。



デッキでサンプル用音源を設定していない場合、D2 のディスプレイは **Error while copying** と表示します。

音声取り込み詳細は [↑ 4.2.6, CAPTURE ボタン](#) を参照してください。

4.2.4 ループエンコーダー

ループエンコーダーはトラックデッキ、リミックスデッキのループ機能専用です。押すことでループを起動し、回すことでループのサイズを変更、周りの LED リングはループが起動していることを示します。



ループエンコーダーです。



FLUX ボタンを起動した状態でループ再生を維持することはできません。この場合、エンコーダーを押している間のみループ再生され、ループエンコーダーから指を放すとループが解除されます。ループの起動、起動解除に関わらず、ループサイズはいつでも変更できます。

再生ヘッドの移動

ループが起動していない状態で、ループエンコーダーで再生ヘッドをループのサイズで移動するには **SHIFT** を押しながらループエンコーダーを回します。

4.2.5 EDIT ボタン

EDIT ボタンを押すことでトラックの **Beat Grid** を変更することもできます。TRAKTOR ソフトウェアはトラックを分析、自動ビートマッチと同期に必要なビートグリッドを設置します。



EDIT ボタンです。

殆どの場合 (**Analyze** 機能を使用する場合)TRAKTOR はトラックの BPM を正確に検出し、Beat Grid を設置します。テープマシーンや変形したヴァイナル等、また、トラック自体のリズムが複雑、かつ安定しない場合は手動でこの設定をしない必要があります、D2 では以下のように操作します。詳細は [↑ 3.11, ビートグリッドの活用](#) を参照してください。



EDIT ボタンはリミックスデッキを起動している場合無効となります。Beat Grid の編集内容はトラックデッキ使用時のみに機能します。

4.2.6 CAPTURE ボタン

CAPTURE ボタンを押すことでリミックスデッキで活用できる音源を素早く選択することができます。



CAPTURE ボタンです。

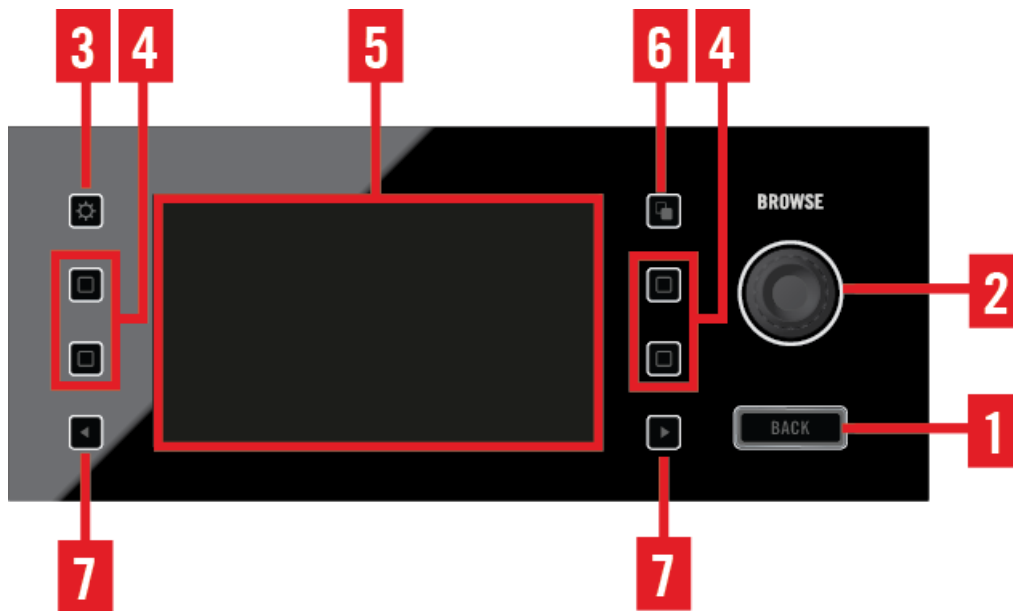
CAPTURE ボタンを押しながら BROWSE エンコーダーを回すことで音源を選択することができます。パッドを押すことで Capture 音源として選択したデッキ音声をリミックスセルに取り込みます。



取り込みサイズはデッキのループサイズが適用されます。

4.2.7 ディスプレイエリアと各コントロール部です。

D2 のカラーディスプレイではディスプレイボタンを活用することで、各機能を表示、非表示の状態にすることができます。以下の画像と表にはディスプレイと各コントロール部概要、詳細セクションへのリンクを記載しています。

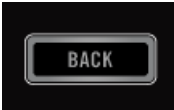


ディスプレイエリアと各コントロール部です。

名称	内容	詳細セクションへのリンク
(1)	BACK ボタン	↑ 4.2.7.1, BACK ボタン
(2)	BROWSE エンコーダー	↑ 4.2.7.2, BROWSE エンコーダー
(3)	セッティングボタン	↑ 4.2.7.3, セッティングボタン
(4)	ディスプレイボタン	↑ 4.2.7.4, ディスプレイボタン
(5)	Display	↑ 4.2.7.5, ディスプレイ (Display)
(6)	View ボタン	↑ 4.2.7.6, View ボタン
(7)	パフォーマンスモードボタン	↑ 4.2.7.7, パフォーマンスモードボタン

BACK ボタン

ブラウザを開いて **BACK** ボタンを押すとフォルダ構造内のブラウザの上階層に戻ります。ブラウザを解除するには、**BACK** ボタンを一秒以上押します。



BACK ボタンです。

BROWSE エンコーダー

BROWSE エンコーダーで **Browser** にアクセスし、トラックコレクションとプレイリスト内を移動します。



BROWSE エンコーダーと BACK ボタンです。

- ・ **BROWSE** エンコーダーを押してディスプレイ上でブラウザを開きます。
- ・ **BROWSE** エンコーダーを回すことでアイテムをスクロールします。もう一度押すとサブフォルダを開き、更に押すとそのアイテムをロードします。

ブラウザ以外にも、各ポップアップ画面で **BROWSE** エンコーダーを使用して BPM と KEY パラメーターの調節、または FX ユニット設定画面ではエフェクトを選択することができます。



ブラウザエンコーダーを設定してタッチ動作でブラウザを開くようにすることも可能です。TRAKTOR の *Traktor Kontrol D2* の Preferences で **Auto Open Browser on Touch** オプションを起動してください。

セッティングボタン

セッティングボタンは左上にあります。



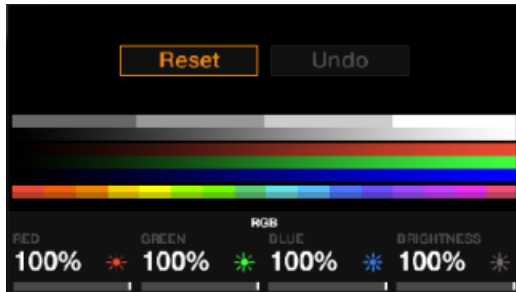
セッティングボタンです。

- ▶ このボタンを押して D2 のデバイス設定項目を使用します。

ディスプレイセッティング (RGB)

セッティング内で色 (RED、GREEN、BLUE の度合い) と画面の BRIGHTNESS (明るさ) を調節できます。

- ▶ ディスプレイの下のパフォーマンスノブを回して各パラメーターを調節します。



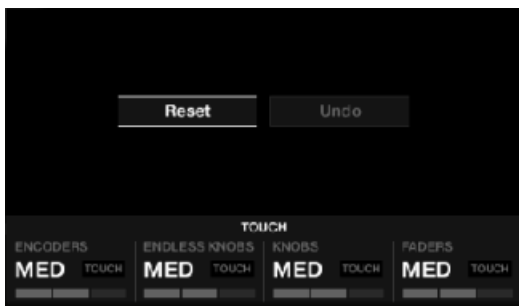
ディスプレイセッティングビューです。

タッチ感度セッティング (TOUCH)

1. セッティング内でディスプレイボタン 2 を 2 度押すと TOUCH セッティングに切り替わります。



2. ディスプレイの下のパフォーマンスノブを回して各コントロール部（ENCODERS、ENDLESS KNOBS、KNOBS、FADERS）の感度を調節します。



タッチセッティングビューです。

ディスプレイボタン

これらのボタンは各ビューによって機能内容が異なります。



ディスプレイボタン



これらのボタンを押してポップアップ画面を開き、各機能を確認してください。

以下は各ビューごとのボタン機能概要です。

トラックデッキビュー

- (1) **Display Button 1:** BPM ポップアップが表示されます。
- (2) **Display Button 2:** KEY ウィンドウが開きます。
- (3) **Display Button 3:** 波形をズームします。
- (4) **Display Button 4:** 波形をズームアウトします。

Remix Deck ビュー

- (1) **Display Button 1:** BPM ポップアップが表示されます。
- (2) **Display Button 2:** QUANTIZE ポップアップが表示されます。
- (3) **Display Button 3:** Sample Grid を 2 ステップ分上にスクロールします。
- (4) **Display Button 4:** Sample Grid を 2 ステップ分下にスクロールします



同じボタンをもう一度、またはビューボタンを押すことでいつでもポップアップ画面を閉じることができます。

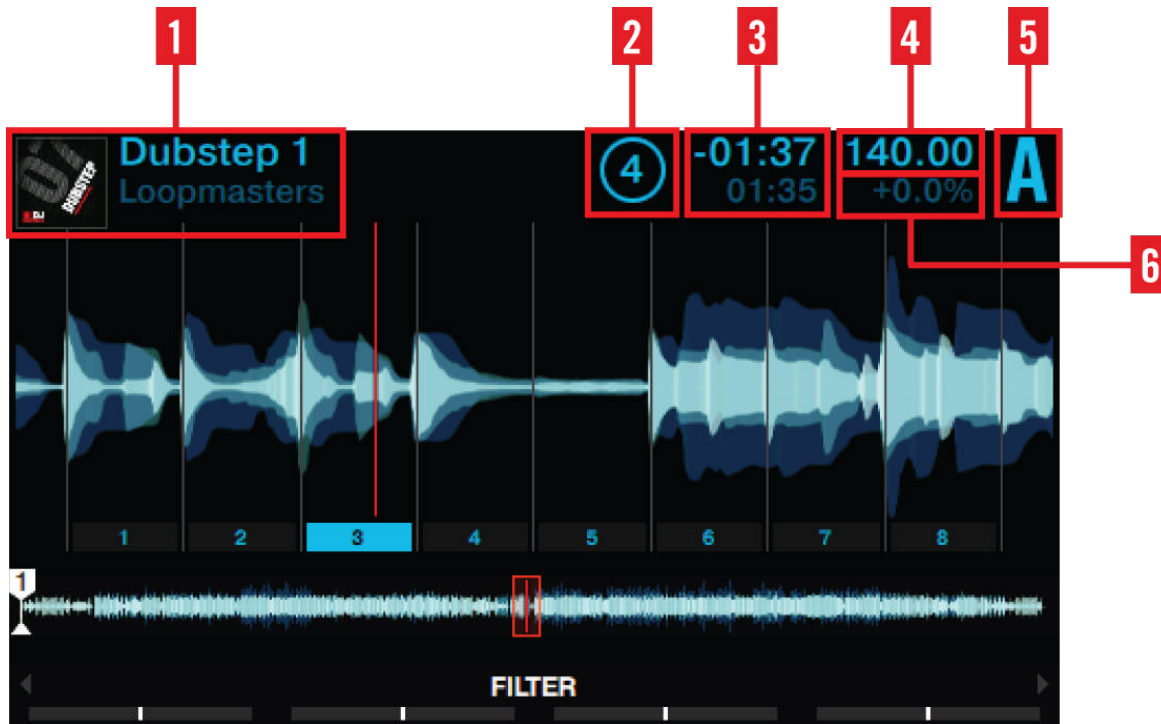
ディスプレイ (Display)

有効な各 TRAKTOR デッキは常に Track Deck、Remix Deck、または Live Input モードのどれかとなります。以下は D2 ディスプレイの表示概要です。

トラックデッキ (Track Deck)



トラックデッキビューです。



トラックデッキビューです。

D2 のトラックデッキビューで表示する情報は以下となります。

- (1) アートワーク、曲名、アーティスト名。
- (2) ループサイズ: 1/32 - 32 ビート
- (3) 再生ヘッド位置: 再生時間と残り時間
- (4) デッキテンポ BPM で表示します。
- (5) デッキフォーカス: デッキ A - D
- (6) 同期の状態: デッキが **Tempo Master** となっている場合、BPM 値の下に **MASTER** と表示されます。
SYNC はそのデッキが Tempo Master と同期していることを示します。デッキがまったく同期していない場合は、デッキヘッドにオリジナルテンポとの差をパーセント表示します。

リミックスデッキ (Remix Deck)



リミックスデッキビューです。



リミックスデッキビューです。

D2 のリミックスデッキビューで表示する情報は以下となります。

- (1)アートワークグラフィック、セット名称、アーティスト名
- (2)ループサイズ:1/32 - 32 ビート
- (3)クオンタイズ値.
- (4)デッキテンポ BPM で表示します。
- (5)デッキフォーカス: デッキ A - D
- (6)同期の状態: デッキが **Tempo Master** となっている場合、BPM 値の下に **MASTER** と表示されます。
SYNC はそのデッキが Tempo Master と同期していることを示します。デッキがまったく同期していない場合は、デッキヘッドにオリジナルテンポとの差をパーセント表示します。
- (7) **TRAKTOR のタイムライン** は Bars.Beats.Phrases.で表示されます。

View ボタン

ビューボタンはディスプレイエリアの右上端にあります。



View ボタンです。

このボタンで以下のビュータイプに切り替えます。

- ・ **Single View:** フォーカスしているデッキのみが表示されます。
- ・ **Split View:** 各デッキが表示されます。フォーカスしているデッキは大きな波形と詳細情報が表示され、フォーカスしていないデッキの波形は簡易モードとなり、マーカーと再生ヘッドを表示します。



デッキビューからポップアップを開くと (FX Selection メニュー、ブラウザ、BPM、または KEY)、View ボタンが点滅します。ポップアップ画面を閉じるには VIEW ボタンを押します。

パフォーマンスモードボタン

ディスプレイ下部両脇にあるパフォーマンスモードボタンは左右矢印で印してあります。



左パフォーマンスモードボタンです。

- ▶ 各パラメーターの **Performance Controls** (FILTER、PITCH、FX SEND)を表示するにはボタンを何回か押します。

4.2.8 パフォーマンスコントロール

ディスプレイ下部のデッキには 4 つのエンコーダーとボタンがあり、選択したパフォーマンスモードによってこれらで Remix Deck の各スロットの FILTER、PITCH、FX SEND をコントロールします。



パフォーマンスコントロール

パフォーマンスモード FILTER

Remix Deck のデフォルトパフォーマンスモードは **FILTER** です。Performance **ON** ボタンは Remix Slot の **FILTER** の起動／起動解除に用います。FILTER cutoff は対応するパフォーマンスノブでコントロールします。FILTER cutoff の調節内容はディスプレイの最下部のパフォーマンスポップアップに表示されます。



Remix Deck にフォーカスしていない場合でも、パフォーマンスコントロールを活用できます。

FX SEND

FX SEND を選択すると、各スロットでアサインした FX ユニットに対して送信するシグナル量をノブでコントロールすることができます。FX SEND 量に対応するノブの真上に表示されます。



FX SEND 量を増やしたのにエフェクト音声が確認できない場合は、Remix Deck が対応するミキサーチャンネルの FX ユニットにアサインされているか確認してください。

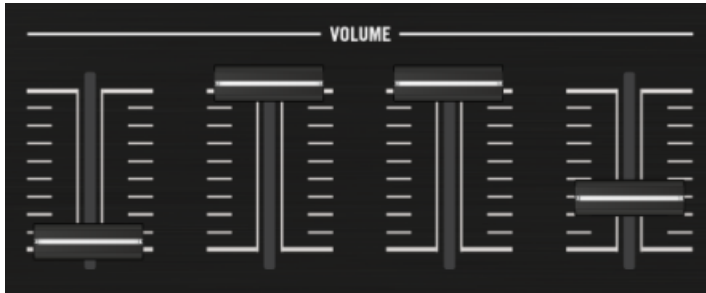
PITCH

PITCH を選択すると、現在再生しているサンプルのピッチをパフォーマンスノブで変更することができるようになります。言い換えると、各 Remix Cell に対して、音程修正ができる、ということになります。ピッチ変更量は対応するノブの真上に表示されます。

4.2.9 スロットボリュームフェーダー

D2 には各スロットにボリュームフェーダーが設けてあります。これでチャンネルフェーダーとクロスフェーダーを使用する以前に、単一のリミックスデッキで 4 スロット分の音声をミックスできるようになります。

- ・ デッキで Remix Deck を起動していれば、他のデッキをフォーカスしている場合でもフェーダーでリミックスデッキのボリュームをコントロールすることができます。
- ・ 1次、2次デッキの両方がリミックスデッキの場合は、フォーカスしているデッキのスロットボリュームをコントロールできます。



スロットボリュームフェーダーです。

4.2.10 各パッド

D2 のデッキには 8 個のパッドセットがあります。Mode Select ボタンで選択したモードによって、これらのパッドには異なる機能がアサインされます。



パッドです。

以下は各モードでのパッドの役割です。

HOTCUE モード

再生中に無効の状態のパッドを押すことでキューポイントを設置します。ボタンが点灯し、キューポイントが自動的にそのパッドにアサインされます。再度パッドを押すと、再生ヘッドがキューポイントに戻ります。

LOOP モード

ループモードでパッドを押すことで、*Preferences > Traktor Kontrol D2 > Loop Mode Sizes > Loop* の *as Loop Mode Size* で設定したサイズのループ再生が起動します。サイズはデフォルトで以下の値となります。

- ・ 1/8 小節ループ
- ・ 1/4 小節ループ
- ・ 1/2 小節ループ
- ・ 1 小節ループ

ループ機能はグローバルクオンタイズ設定値も認識します。

- ・ クオンタイズを有効にすると、TRAKTOR はつぎのビートにあわせてループを起動するようになり、ループがトラックテンポと同期するようになります。
- ・ クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にループが起動します。

FREEZE とスライサーモード

FREEZE モードで TRAKTOR 上にループサイズを基準にした区切り線を設置、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされます。スライスの再生を開始するには、各パッドを押します。フリーズモード場合のみスライスモードを使用することができます。以下はスライサーモードとフリーズモードの異なる点です。

- ・ スライサーモードでは、パッドを押し続けることでループが再生され続けます。
- ・ スライサーモードでは 2 つのパッドを同時に押すことで各パッドのスライスを順にループ再生します。

Freeze モードでループエンコーダーを押すと、Slicer モードが起動します。ディスプレイのスライスとパッドの色が青から緑に変化します。

REMIX モード

Remix モードでパッドは対応するリミックスセルの内容（リミックスセットで設定してあるトラック、ループ、またはサンプル）をトリガーします。Remix Set をロードすると、パッドは Sample Cells の色を使用します。ディスプレイボタン 3 と 4 を押して 2 ステップごと Remix Cells をスクロールします。

4.2.11 Touch Strip

D2 には通常 DJ コントローラーに搭載しているジョグホイールはありません。ジョグホイールの代わりに直感的に使用できるタッチストリップを採用しています。

タッチストリップでは以下の操作を行うことができます。

- ・ **シーク、ナビゲート**: トラック内を移動します。
- ・ **テンポベンド(ナッジ)** この機能でビートを調節します。
- ・ **スクラッチ演奏**
- ・ **ホールド** トラック、またはサンプルをホールドします。
- ・ **バックスピン** トラック、またはサンプルをバックスピンします。

タッチストリップ上部には LED があり、これらでタッチストリップでの操作内容を視認することができます。

フェイズメーター

Track と Remix Decks で LED は **Beat Phase Meter** として機能、MASTER デッキと比較したフォーカスしているデッキのビートのずれを視認することができます。これは TRAKTOR のデッキ上のメーターと同じです。

スクラッチの方向

ヴァイナルとターンテーブルでスクラッチを行ったことがなければ、このオプションは自然に受け入れることができるでしょう。このオプションを選択すると、タッチストリップを右にスワイプするとトラックの波形が前方に動きます。

- ▶ 方向を反転するには TRAKTOR の D2 preferences で **Invert** のチェックを外します。
Preferences > Traktor Kontrol D2 > Touchstrip > Scratch Sensitivity



タッチストリップの環境設定 (preferences) 詳細に関してはセクション [↑5.3, タッチストリップ](#) を参照してください。

テンポベンドの方向

TRAKTOR のデフォルト設定では、タッチストリップを指でスワイプする動作は、ヴァイナル速度を手で調節する動作に似ています。

- ・ 左に移動して少し早めます。
- ・ 右に移動して少し遅らせます。

ターンテーブルでビートマッチを行ったことがない場合、この動作は不自然に感じることもあるでしょう。代わりに波形に目を向け、トラックの再生ヘッドの位置をずらせばいいのですから。また、テンポベンドはシークの際に使うのみの場合が殆どでしょう。

- ・ 右にスワイプしてプレイヘッドを前にずらします。
- ・ 左にスワイプしてプレイヘッドを後ろにずらします。

方向を反転させるには、**Invert** オプションのチェックを外します。 *Preferences>Traktor Kontrol d D2>Touchstrip>Bend Sensitivity*

感度 (Sensitivity)

D2 には Sensitivity セッティングがあり、現状の設定で殆どの演奏環境に対応することができます。万が一操作に対するタッチストリップの反応が遅い、またはその逆である場合は、感度の調整を行います。タッチストリップの Bend Sensitivity (ベンド感度) と Scratch Sensitivity (スクラッチ感度) の調整は以下で行います。 *Preferences>Traktor Kontrol D2>Touchstrip*

4.2.12 トランスポートコントロール

D2 のデッキのトランスポートボタンで、再生コントロールを行います。

PLAY ボタン

PLAY ボタンでデッキのトラックを再生/停止します。



PLAY ボタンです。

CUE ボタン

CUE は TRAKTOR のキューポイントと連動します。



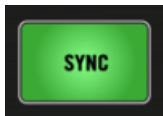
CUE ボタンです。

CUE ボタンの各機能は以下です。

- ・ デッキの再生中に **CUE** を押すと **Floating Cue Point** にジャンプ、再生を停止します。
- ・ デッキを停止した状態で **CUE** を押すと新規 **Floating Cue Point** が設置していたキューポイントに代わって設置されます。
- ・ デッキで **CUE + PLAY** を押すとこのボタンを放しても再生が続きます。
- ・ 左デッキで、**SHIFT + CUE** を押してトラックの最初にスキップします。

SYNC ボタン

SYNC ボタンを起動／起動解除することで現在 **Tempo Master** (**MASTER** または **TRAKTOR** の Master Clock)となっているデッキに同期／同期解除します。



同期している状態の SYNC ボタンです。

- ▶ 再生中に **SHIFT + SYNC** を押すとそのデッキが **Tempo Master** となります。
- そのデッキの天日がその外のデッキ、または FX が使用するテンポとなります。D2 のマスターデッキのデッキヘッドにも **MASTER** と表示されます。

SYNC ボタンは使用状況にあわせて以下の状態となります。

- ・ **デッキ** の BPM が同期し、テンポマスターともずれがない場合は、ボタンは明るい緑になります。
- ・ **デッキ** の BPM は同期しているが、テンポマスターとずれている場合は、ボタンは明るい赤になります。
- ・ デッキが同期していない場合は、ボタンは薄い緑になります。

フォーカスデッキのフェイズがずれている場合は以下のように調整します。

- ▶ タッチストリップをスワイプしてビートのフェイズをあわせてください。
- ▶ **SYNC** を 2 回押すことで **SYNC** し、テンポマスターと同期します。

SHIFT ボタン

SHIFT ボタンは、D2 の各コントロール部を一時的に変化させるためのボタンです。このボタンによりコンピューターの [Cmd] キーと同じように、各 **2 次機能** にアクセスします。



SHIFT ボタンです。

- ▶ ボタン、またはノブの2次機能にアクセスするには、**SHIFT** を押したままそのコントロール部を使用します。



SHIFT ボタンを使用して2次機能にアクセスする方法は、この資料を通して随時紹介しています。

4.3 FX ユニット

デッキ上部で D2 は2つの FX ユニットを搭載しており、これらは各デッキにアサインすることができます。4つのボタンとボタンで、リアルタイムに各パラメーターを操作することができます。



D2 の FX ユニットです。

ここでは FX ユニットの重要な機能の名称と機能を解説します。このセクションのノブは全てタッチセンシティブです。これらのノブに触れて FX ドロップダウンメニューを表示、ロードしたエフェクトの概要とコントロールアサイン、各パラメーター値も表示します。

- ・ シングルモードで単体のエフェクトを選択します。FX ノブで最大4つのパラメーターをコントロールできます。
- ・ グループモードで最大3つのエフェクトを使用できます。FX ノブでは各エフェクトに対して一つのパラメーターをコントロールできます。

以下の表には FX ボタンと FX ノブで制御できるパラメーターの概要と詳細セクションへのリンクを記載しています。

名称	シングルモード時の機能	グループモード時の機能
FX ボタン 1:	FX ユニット全体を起動／起動解除します。	-
FX ボタン 2	全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。	FX スロット 1 を起動、起動解除します。
FX ボタン 3	選択したエフェクトによって異なります。	FX スロット 2 を起動、起動解除します。
FX ボタン 4	選択したエフェクトによって異なります。	FX スロット 3 を起動、起動解除します。
FX ノブ 1	全 FX ユニットのドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。	全 FX ユニットのドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。
FX ノブ 2	FX パラメーター 1 をコントロールします。	FX ユニットの最初の FX ユニットをコントロールします。
FX ノブ 3	FX パラメーター 2 をコントロールします。	FX ユニットの 2 番目の FX ユニットをコントロールします。
FX ノブ 4	FX パラメーター 3 をコントロールします。	FX ユニットの 3 番目の FX ユニットをコントロールします。

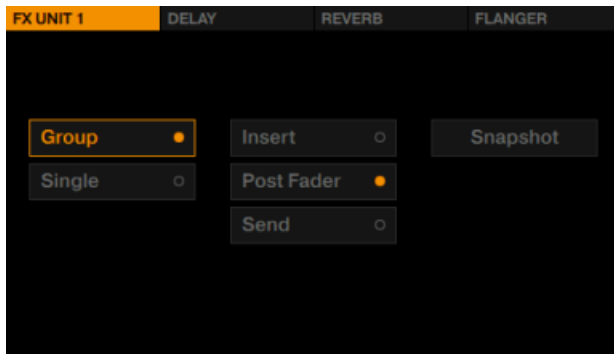
4.3.1 FX SELECT ボタン

FX SELECT ボタンを押すと、ディスプレイに FX セッティングが表示されます。



FX SELECT ボタンです。

FX Settings 画面は FX SELECT ボタンをもう一度押すまで表示されたままとなります。表示を解除すると、FX SELECT ボタンは薄く点灯するようになります。

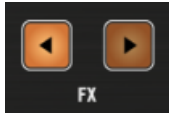


FX Unit 1 の FX Settings です。

この FX セッティング内のオプションで FX ユニットの使用内容を設定します。

4.3.2 FX ユニットアサイン

デッキのシグナルを FX ユニットに送信するには、ミキサーチャンネルの対応する FX Assign ボタンを押します。

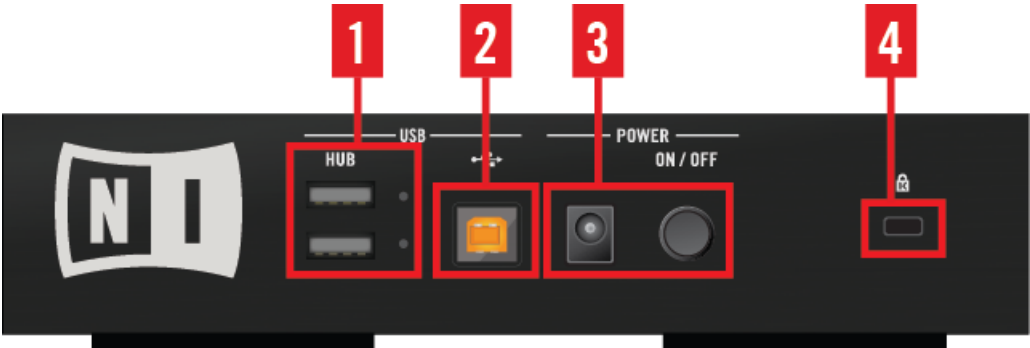


FX Assign ボタンです。

- ▶ TRAKTOR の 2 つの FX ユニットのデフォルト設定では、左 FX ボタンを押すとミキサーチャンネルを FX ユニット 1 にアサインします。右 FX ボタンを押すとチャンネルは FX ユニット 2 にアサインされます。アサインされると、FX アサインボタンが明るいオレンジに点灯します。

4.4 リアパネル

リアパネルには D2 の使用や他の TRAKTOR コントローラー等を接続するための USB 端子を装備しています。

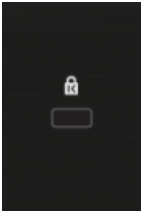


D2 のリアパネルの接続部です。

名称	内容	詳細セクションへのリンク
(1)	USB HUB	↑ 4.4.4, USB HUB
(2)	USB コネクタ	↑ 4.4.2, USB 接続
(3)	POWER セクション	↑ 4.4.3, POWER セクション
(4)	ケンジントンロックスロット	↑ 4.4.1, ケンジントンロックスロット

全接続部の仕様は [↑ 7, 技術仕様](#) を参照してください。 .

4.4.1 ケンジントンロックスロット



ケンジントンロックスロットです。

ケンジントンロックを用いて D2 を固定されたテーブル等に取り付け、盗難防止に役立てます。

4.4.2 USB 接続



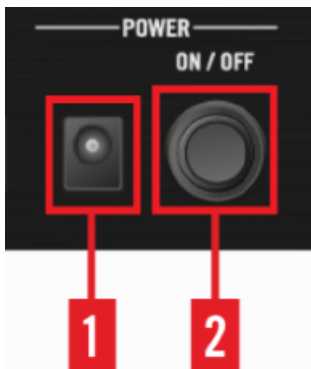
USB 端子です。

この端子を使用して D2 をコンピューターに接続します（同封の USB ケーブルを使用してください）。端子は USB 2 使用ですが、USB 3 仕様のコンピューターにも対応します。



USB ハブを使用している場合、TRAKTOR KONTROL D2 に大容量のデータが送信されると正常に動作しない場合があります。可能であれば、D2 を直接コンピューターの USB ポートに接続することを推奨します。

4.4.3 POWER セクション



POWER セクションです。

POWER セクションで、電源部とコンピューターに接続します。

- (1) **パワーサプライコネクター(15V - 2.66 A)**: 同封のパワーサプライを接続します。
- (2) **ON/OFF スイッチ**: このスイッチを押して機器をオンオフします。



同梱された電源以外の電源を TRAKTOR KONTROL D2 に対して使用しないでください。専用電源をなくした、または電源が故障した場合は、Native Instruments が推奨する電源を再購入してください。



電源を使用して D2 に接続する前に TRAKTOR KONTROL D2 IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS リーフレット(同梱しています)をお読みください。このリーフレットには各国で電源を使用する際のアダプターの装着方法を記載しています。



2 台目の TRAKTOR KONTROL D2 に電源を入れる場合は専用電源スプリッターケーブルを使用してください。

4.4.4 USB HUB

USB 2 Hub は TRAKTOR コントローラーやオーディオインターフェイスを使用する際に使用してください。



USB ハブです。

5 TRAKTOR の環境設定ペイン

Setup Wizard で設定を行うと、TRAKTOR の Preferences ウィンドウに D2 専用設定項目が表示されるようになり、ここでタッチ感度や、ボタンの LED の明るさ、各デッキのパッドにアサインされる Loop と Beatjump のサイズを設定することができます。



TRAKTOR の Preferences の D2 ペインです。

5.1 デフォルト復元 (Restore Default)

このボタンを押すことで TRAKTOR KONTROL D2 が全てデフォルト値に戻ります。同時に、セットアップウィザード (Setup Wizard) で基本デッキ設定を選択してください。

5.2 タッチコントロール

いくつかのコントロール部はタッチセンシティブです。TRAKTOR でタッチ機能を起動して、ボタンを押すこと等で行ってきた操作を、タッチ操作で行うことができるようになります。

- ・ **Auto Open Browser on Touch:** ここを起動すると、**BROWSE** ノブに触れることでブラウザを開き、ノブから指を放すとブラウザが閉じるようになります。この機能を起動解除すると、ノブを押すことで **BROWSE** ブラウザが開くようになります。
- ・ **Auto Open FX Panels on Touch:** 起動すると、**FX** ノブに触れるとノブのパラメーター値や **FX** ボタンの機能を表示する FX パネルが表示されます。起動解除してもパラメーターを引き続きコントロールできますが、パネルが表示されなくなります。
- ・ **Auto Open Performance Control on Touch:** 起動すると、ディスプレイの下のパフォーマンスノブに触れることでノブのパラメーター値や、パフォーマンスボタンの機能を表示するパフォーマンスパネルを表示するようになります。起動解除してもパラメーターを引き続きコントロールできますが、パネルが表示されなくなります。

5.3 タッチストリップ

タッチ機能は指が持つ微細な電気に反応し、個人によって反応度合いが異なります。デフォルト値では殆どのユーザーが問題なく使用できる状態にしてあります。タッチストリップの反応が悪いと感じた場合は、以下のようその設定を変更することができます。

- ・ **Bend Sensitivity:** デフォルト値は 50% です。ここでテンポバンド感度を調節します。実際に機能が使いやすいかどうか試しながらこの設定を行ってください。
- ・ **Scratch Sensitivity:** デフォルト値は 50% です。ここでスクラッチ感度を調節します。実際に機能が使いやすいかどうか試しながらこの設定を行ってください。
- ・ **Bend Invert:** デフォルトは起動解除された状態です。通常左にスワイプすることで再生内容を一時的に遅くします。この項目を起動すると、左スワイプで再生内容を一時的に早めます。
- ・ **Scratch Invert:** デフォルトで起動した状態です。左スワイプでトラックの再生位置の前方に進みます。起動解除すると左スワイプでトラック再生位置より後方に移動します。

- ・ **Shift + Touch to Scratch**: デフォルトで無効の状態となり、**SHIFT** ボタン+Touch Strip のスワイプでアブソルートシーク機能が起動します。このオプションを起動すると、**SHIFT** ボタン+のスワイプでスクラッチやバックスピン演奏を行うことができます。

5.4 キャリブレート

キャリブレーションで各コントロール部を最大限活用できるように「メンテナンス」します。これらの設定は既に正確なキャリブレーションが行われていますが、D2 ユニット使用精度の保持、向上のために時々キャリブレーションを行う必要がある場面が必ずあります。コントロール部で最大値、最小値を設定できない状態になったときに再キャリブレーションを行うことは必須です。

キャリブレーションはコントロール部のグループに対してまとめて行われます。まずは対応する **Recalibrate** ボタンを押してください。

- ・ **FX Knobs**: FX ユニット 1 と 2 の FX ノブを再キャリブレートします。
- ・ **Short Faders**: スロットボリュームフェーダーを再キャリブレートします。

5.5 LED

D2 のパッドとボタンにはバックライトがあり、2 つの明るさでオン/オフ状態を区別します。演奏環境下によってはこの明るさを設定する必要がある場合があります。

On State Brightness: ボタンとパッドの明るさを設定します。

Dim State Percentage: 無効の状態のボタンとパッドの明るさを設定します。

5.6 ループモードサイズ

デッキがループモードの場合、対応するパッドは 2 列に区別されます。最初の列は 4 つの **Loop** サイズで、次の列は 4 つの **Beatjump** サイズとなります。ここでは必要に応じて設定を行うことができます。

- ・ **Loop**: 一列目の 4 つのパッドに、ドロップダウンメニューで $1/32$ 、 $1/16$ 、 $1/4$ 、 $1/2$ 、 1 、 2 、 4 、 8 、 16 、 32 ビートの各値を指定できます。
- ・ **Beatjump**: 2 列目で指定できる Beatjump サイズは、 $-LOOP$ 、 -32 、 -16 、 -8 、 -4 、 -2 、 -1 、 $-1/2$ 、 $-1/4$ 、 $-1/8$ 、 $-1/16$ 、 $+1/16$ 、 $+1/8$ 、 $+1/4$ 、 $+1/2$ 、 $+1$ 、 $+2$ 、 $+4$ 、 $+8$ 、 $+16$ 、 $+32$ 、 $+LOOP$ となります。

5.7 MIDI コントロールの起動

TRAKTOR KONTROL D2 ではディスプレイの下のパフォーマンスノブ、パフォーマンスボタン、パフォーマンスフェーダーを MIDI アウトプットコントロールとして使用することができます。これらのコントロールで他のソフトウェアや外部機器に MIDI メッセージを送信することができます。この機能はデフォルトでは無効の状態、各設定を行う必要があります。

D2 で MIDI コントロールを起動する方法は以下となります。

1. TRAKTOR ウィンドウで *File* をクリックし、*Preferences* をクリックし、環境設定画面を表示します。
2. **TRAKTOR KONTROL D2** ウィンドウに進みます。 **MIDI Controls** セクションの **Enable MIDI controls** にチェックを入れます。



環境設定の

<guitext>

Enable MIDI Controls

</guitext>

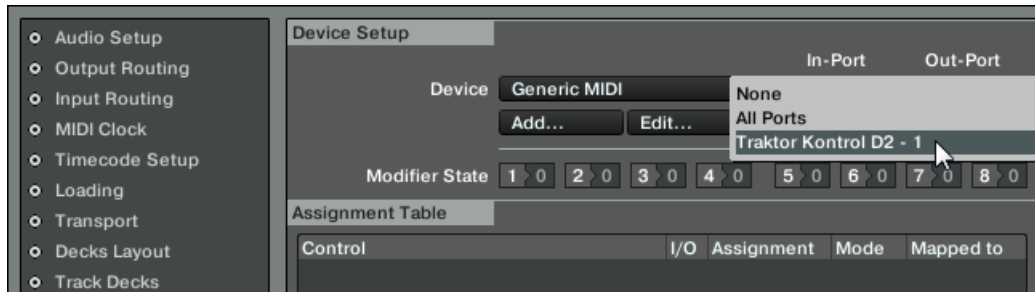
オプションです。

各 MIDI コントロールに MIDI メッセージと MIDI チャンネルをアサインする方法は以下となります。

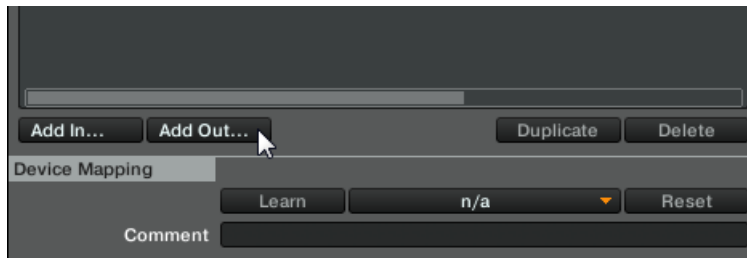
1. Preferences で [Controller Manager](#) タブを選択します。
2. [Add...](#) ボタンをクリックし、リストで [Generic MIDI](#) を選択、新規 Generic MIDI Device を作成します。



3. 右上隅で、Generic MIDI 機器に使用するアウトプットとなる MIDI ポートを選択します。

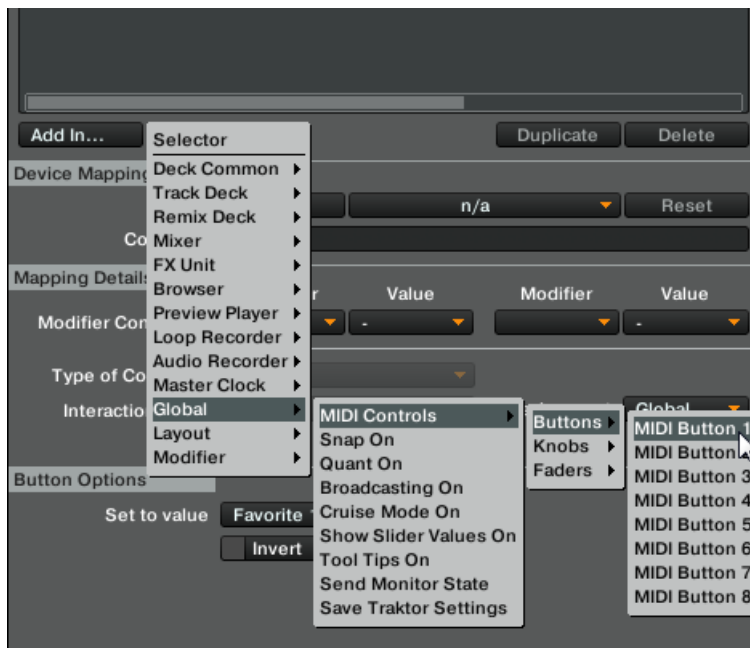


4. [Add Out...](#) ボタンをクリックします。

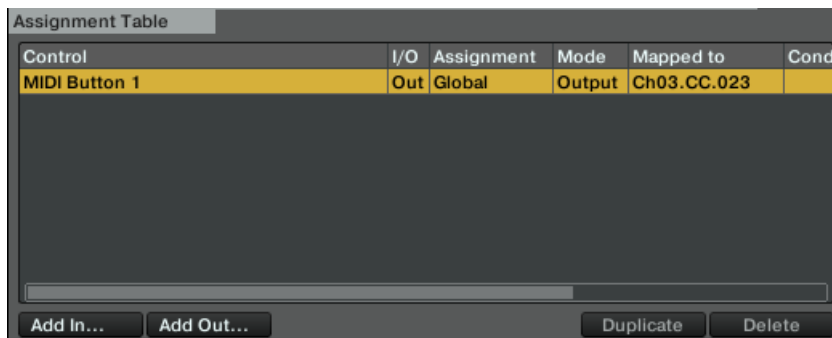


5. [Global > MIDI Controls >](#) に進みます。
ここで各 MIDI コントロールに MIDI メッセージと MIDI チャンネルをアサインします。ここにはノブ、フェーダー、ボタンのリストがあります。各カテゴリーの最初の 4 つのエントリは左デッキ(デ

ッキ A と C にアサインされます) に対応し、最後の 4 つのノブ、フェーダー、ボタンは右デッキ (デッキ B と D にアサインされます) に対応します。

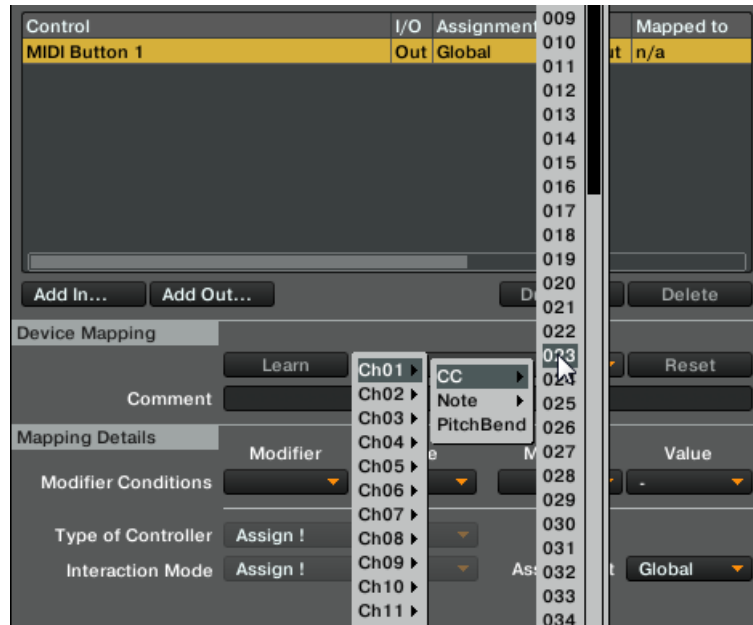


6. エントリーを選択してマッピングに追加します。



7. **Device Mapping** ドロップダウンメニューをクリックし、16 の MIDI チャンネルを表示します。任意の MIDI アウトプットチャンネルエントリーにマウスカーソルをあてます。メッセージタイプ **CC**、**Note**、**Pitch Bend** を含んだサブメニューが表示されます。 **Pitch Bend** を選択してこのコントロール

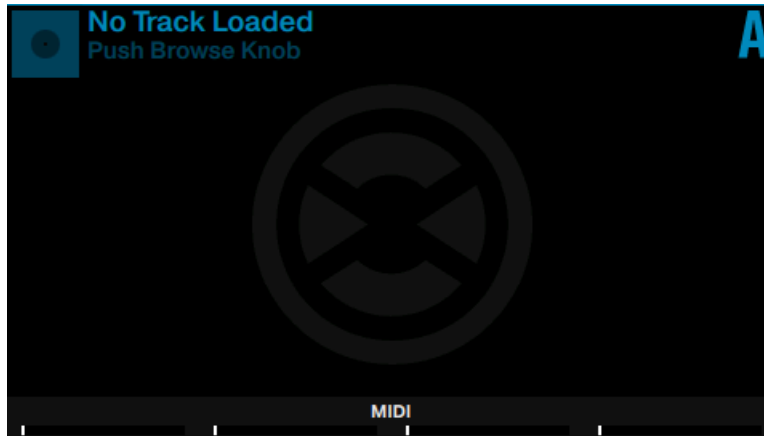
に MIDI Pitch Bend メッセージをマッピング、またはそのほか 2 つのメニューにマウスカーソルを当て、各 CC とノートナンバーと名称を表示することもできます。これらのどれか一つをクリックして特定のノートまたは CC をこのコントロール部にマッピングします。



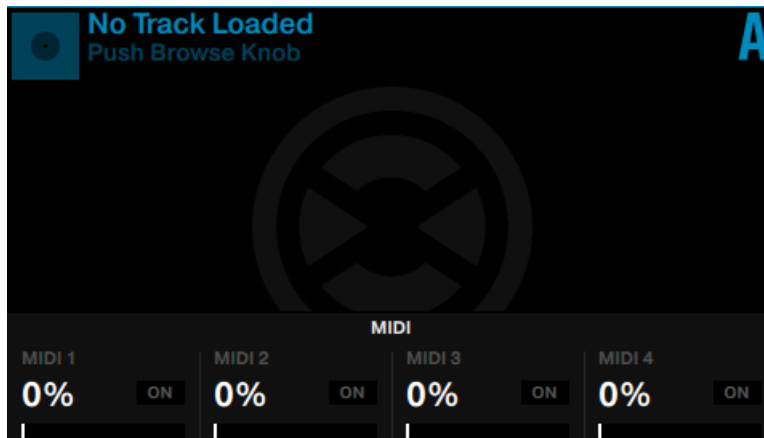
8. マッピングしたい各 MIDI コントロールに対しても同様の作業を繰り返します。
9. [Close](#) をクリックし、環境設定を閉じます

D2 のパフォーマンスコントロール部を MIDI Mode に切り替える方法は以下となります。

- ▶ MIDI ページが表示されるまで、画面の隣のパフォーマンスモードボタンを押します。



- ▶ パフォーマンスノブに触れ、選択した MIDI コントロールの現在値を表示する MIDI ペインを表示します。



Enable MIDI controls が起動していない場合は、MIDI ページは表示されません。



D2 で MIDI モードを起動すると、パフォーマンスノブとボタンで Controller Manager でアサインした MIDI メッセージを出力するようになります。MIDI メッセージを出力するよう Slot Volume Faders をアサインした場合は、D2 でコントロールする デッキが REMIX デッキではない状態を確認してください。その場合、Slot Volume Faders は Remix Slot ボリュームコントロールに対応したままの状態となり MIDI 出力はしません。

6 トラブルシューティング-ヘルプ

この章ではよくあるトラブルの解決法を解説しています。 TRAKTOR KONTROL D2 の設定と使用時に起こりうる一般的な問題はここで解説、解決可能です。

6.1 トラブルシューティング

以下は D2 がシステム上でうまく動作しない場合の確認項目です。

6.1.1 TRAKTOR が起動しない

- ・ TRAKTOR KONTROL D2 の動作環境を確認してください。 TRAKTOR が必要最低条件で動作したとしても、FX 等の各機能を使用することでうまく動作しない場合があります。
- ・ Service Center アプリケーションを起動して、最新の TRAKTOR バージョンがインストールしてあるか確認します。
- ・ クリックしたアプリケーションのエイリアス、またはショートカットが最新のものか確認してください。
- ・ コンピュータを再起動してください。他のオーディオインターフェイスとコンピュータで使用している周辺機器等の接続を外し、それで問題が解決するか確認してください。
- ・ TRAKTOR 2 のルートフォルダにある **collection.nml** ファイルを名称変更し、TRAKTOR を再起動してください。これで TRAKTOR が空の Collection を作成します。 名称変更した **.nml** ファイルを再インポートし、コレクションを再現してください。

ルートフォルダは以下にあります。

Windows: *|My Documents|Native Instruments|Traktor 2|*

Mac OS X: *YourUserFolder/Documents/Native Instruments/Traktor*

6.1.2 TRAKTOR がクラッシュする

オペレーション中にクラッシュする場合は、Native Instruments のテクニカルサポートチームに連絡、クラッシュログを提出してください。クラッシュログは以下のフォルダにあります。

- ・ **Windows:** *|My Documents|Native Instruments|Traktor 2|Crashlogs|*
- ・ **Mac OS X:** *YourUserFolder/Library/Logs/CrashReporter/*

6.1.3 アップデート

問題に直面した場合は、まず Service Center またはウェブサイトでソフトウェアのアップデートを確認、ダウンロードし、インストールすることをお勧めします。

<http://www.native-instruments.com/updates>

アップデートは問題の解消、オペレーションシステムのアップデートへの対応、またはソフトウェアの品質向上の度にリリースされます。

6.2 ヘルプ

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

以下のリンクは Service Center アプリケーションからもアクセスできます。

- ▶ サービスセンター (Service Center) アプリケーションを起動し、右上隅にあるサポート (Support) ボタンをクリックします。

6.2.1 ナレッジベース

オンラインナレッジベースには Native Instruments 製品の各情報をまとめており、また問題解決のヒントとなる情報を用意しています。ナレッジベースは以下にあります。

<http://www.native-instruments.com/knowledge>

6.2.2 テクニカルサポート

問題をナレッジベースで解決できない場合は、オンラインサポートフォーラムを使用して Native Instruments のテクニカルサポートチームに相談することも可能です。オンラインサポートフォームで使用しているハードウェア、ソフトウェアについてお答えください。ここでの情報は今後サポートチームが問題発生時に効率よく対応する為の資料となります。以下のオンライン・サポートにご連絡いただけます。

<http://www.native-instruments.com/suppform>

Native Instruments サポートチームとコンタクトをとる際、ハードウェア、オペレーションシステム、使用しているソフトウェアのバージョン情報、問題の詳細をチームに伝えることが問題を解決する為に非常に有効となります。情報として提示すべき情報は以下となっています。

- ・ 問題に到達するまでの操作手順
- ・ 問題解決するために自分で試した解決策
- ・ ハードウェアを含む使用しているセットアップの内容
- ・ 使用しているコンピュータの機種を含む正確な情報
- ・ ソフトウェアバージョンナンバー



ソフトウェアのバージョン番号はアプリケーション起動時に表示される TRAKTOR スプラッシュスクリーンで確認できます。起動してからも、右上隅の TRAKTOR ロゴをクリックすることで同じ画面を開くことができます。

新規ソフトウェア、またはソフトウェアをインストールした場合、資料に含まれていない情報が Readme ファイルに書き添えてある場合があります。テクニカルサポートにコンタクトする前に Readme をお読みください。

6.2.3 レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチームに連絡を取ってください。

サポートチーム

<http://www.native-instruments.com/suppform>

6.2.4 ユーザーフォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となるフォーラムの専門家と製品について直接会話することが可能です。テクニカルサポートチームはフォーラムに参加することはありません。他のユーザーと話し合っても問題が解決しない場合は、上記のコンタクト先を用いて Native Instruments のテクニカルサポートチームにコンタクトを取ってください。ユーザーフォーラムは以下にあります。

<http://www.native-instruments.com/forum>

7 技術仕様

各端子

USB-HUB: 2 x USB 2.0 タイプ A 端子

K: ケンジントンロックスロットです。

USB: USB 2.0 Type B 端子です。

POWER: パワーサプライコネクタです。

パワーサプライ

- ・ インプット: 100-240VAC、50/60Hz、1.5A
- ・ アウトプット: 15VDC、2660mA

寸法と重量

- ・ 奥行き: 37.8 cm
- ・ 高さ: 6.6cm
- ・ 幅: 19.6cm
- ・ 重さ: 1.5kg

環境仕様

- ・ 作業可能気温 +5 から +35 °C (41 から 95 °F) (85% 凝縮湿度では無い通常湿度)
- ・ 保管気温 0 °C から 40°C (32°F から 104°F) (85% 凝縮湿度ではない通常湿度)



高い湿度の場所、直射日光の当たる場所で本機を設置しないでください。