



TRAKTOR 2

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.

Traktor Scratch products are authorized for use under license of patents owned by N2IT holdings B.V., including U.S. Patent Nos. 7,012,184 B2 and 7,238,874 B2.

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: Irmgard Bauer, David Gover, Chad Carrier, Nicolas Sidi

資料バージョン: 1.1 (04/2011)

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. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	ようこそ	19
1.1	TRAKTOR 2 資料	19
1.1.1	各資料紹介	19
1.1.2	本マニュアルについて	20
1.2	動作環境と互換性	21
2	TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO、TRAKTOR LE からのアップグレード	22
2.1	バックアップ	22
2.2	インストール	22
2.3	データのインポート	22
2.3.1	MIDI マッピング、ホットキーマッピングのインポート	23
2.3.2	曲のインポート	23
3	セットアップウィザード(Setup Wizard)	24
4	ユーザーインターフェイス	32
4.1	全体像	33
4.2	主要機能各部	34
4.2.1	アプリケーションメニューバー(Application Menu Bar)	34
4.2.2	ヘッダ(Header)	35
4.2.3	グローバルセクション(Global section)	37
4.2.4	デッキ(Decks)	41
4.2.5	ミキサー(Mixer)	45
4.2.6	ブラウザ	46
5	ブラウザ	48

5.1	トラックコレクション(Track Collection)	48
5.2	音楽フォルダのインポート	49
5.2.1	その他のインポート方法	51
5.3	iTunes によるトラック管理	51
5.3.1	iTunes にある曲の再生	51
5.3.2	iTunes から曲を複数選択してインポートする	52
5.3.3	iTunes プレイリストのインポート	52
5.4	トラックの検索(Search)	52
5.4.1	プレイリストの絞込み	52
5.4.2	検索内容を絞り込む	53
5.4.3	類似するトラックの検索	53
5.4.4	プレイリスト内の検索	53
5.5	コレクションとプレイリストの管理	53
5.5.1	プレイリストの新規作成	54
5.5.2	プレイリストへのトラック追加方法	54
5.5.3	コレクション内でのトラックの表示	54
5.5.4	トラックの削除	55
5.5.5	プレイリストの整理	55
5.5.6	フォルダ内でのプレイリストの管理	56
5.5.7	トラックコレクションサブフォルダ	56
5.5.8	お気に入り(Favorites)	57
5.5.9	準備プレイリスト	57
5.5.10	プレイリストのエクスポート	58

5.5.11	プレイリストのインポート	58
5.5.12	プレイリストの印刷	59
5.5.13	その他のプレイリスト機能	59
5.5.14	再生履歴(History Playlist)	60
5.6	トラックメタデータの編集	60
5.6.1	インラインエディットを介したトラックプロパティの編集	61
5.6.2	エディットダイアログ(Edit Dialog)を介したトラックプロパティの編集	61
5.7	トラックアイコン	62
5.8	プレビュープレイヤー	63
5.9	カバーアート(Cover Art)	63
5.9.1	カバーアートの表示	63
5.9.2	カバーアートの編集	64
5.10	コレクションメンテナンス	65
5.10.1	頻繁なチェック	65
5.10.2	分析(Analysis)	66
5.10.3	データディレクトリ	67
5.10.4	その他のメンテナンス機能	68
5.11	オーディオ CD の使用	68
5.11.1	CD テキスト	68
5.11.2	オーディオ CD とお気に入り	68
5.11.3	CD の取り出し	68
5.12	デジタルオーディオプレイヤーの使用	69

5.12.1	iPod	69
6	デッキ	70
6.1	デッキの種類	70
6.2	トラックのロード	74
6.3	デッキヘッディング	75
6.3.1	デッキフォーカス(Deck Focus)	75
6.3.2	デッキの種類(Deck Flavor)	75
6.3.3	再生モード(Playback Mode)	75
6.3.4	デッキレイアウト(Deck Layout)	76
6.3.5	デッキオーディオドラッグアンドドロップ	76
6.4	波形ディスプレイとストライブビュー	77
6.5	トランスポートコントロール(Transport Controls)	79
6.6	ループコントロール	80
6.7	テンポコントロール	81
6.7.1	マニュアルテンポコントロール	82
6.7.2	フェイズメーター	83
6.7.3	ビートシンク	83
6.8	アドバンスドパネル(詳細パネル)	85
6.8.1	ビートジャンプとループムーブパネル(MOVE Panel)	85
6.8.2	キューポイントとループマネジメントパネル(Cue Panel)	92
6.8.3	キューポイントタイプ	94
6.8.4	保存されたキューポイント、またはループの削除	96
6.8.5	ホットキューマッピング(Hotcue Mapping)	97

6.8.6	ビートグリッドパネル(GRID)	97
7	内部ミキサーとクロスフェーダーの使用	103
7.1	チャンネルフェーダー	103
7.2	クロスフェーダー(Crossfader)	103
7.3	イコライザー	104
7.3.1	イコライザータイプ	105
7.4	GAIN、Cue と PAN	106
7.5	FILTER、KEY と エフェクトインサート	107
7.5.1	ヘッドフォンコントロール	108
7.6	外部ミキサーモード時の内部ミキサー	109
8	外部ミキサーと TRAKTOR の併用	110
8.1	動作環境	110
8.1.1	ミキサー	110
8.1.2	オーディオデバイス (Audio Device)	110
8.2	ハードウェアのセットアップ	111
8.3	ソフトウェア設定	111
9	ヘッダとグローバルセクション	113
9.1	ヘッダ(Header)	113
9.2	グローバルセクション(Global section)	116
9.2.1	マスターパネル	116
9.2.2	ループレコーダー	118
9.2.3	マスタークロックパネル	119
9.2.4	MIDI クロックセンド (MIDI Clock Send)	120

9.3	エフェクトパネル	120
9.3.1	グループモード	121
9.3.2	シングルモード (Single Mode)	123
9.3.3	オーディオレコーダーパネル	125
9.3.4	配信(Broadcasting)	126
10	フェーダーとノブ用マウスコントロール	127
10.1	基本操作	127
10.2	アドバンスドコントロール	127
11	キーボードと MIDI ホットキーによるコントロール	129
11.1	キーボードホットキー	129
11.2	MIDI ホットキー	130
12	TRAKTOR Scratch の設定	131
12.1	ターンテーブルセットアップ	131
12.1.1	ターンテーブル用接続	131
12.1.2	TRAKTOR SCRATCH とターンテーブルの試奏	131
12.1.3	ヴァイナル上のコントロールゾーン	131
12.2	CD プレイヤーの設定	132
12.2.1	接続作業	133
12.2.2	CD プレイヤーで TRAKTOR SCRATCH を試奏する	133
12.2.3	CD 上のコントロールゾーン	133
12.3	ターンテーブル、CD プレイヤーの両方を使う	134
12.4	キャリブレーション (Calibration)	134
12.5	トラッキングモード	135

12.5.1	アブソルートトラッキングモード(Absolute Tracking Mode)	135
12.5.2	リレティブトラッキングモード(Relative Tracking Mode)	136
12.5.3	内部モード (Internal Mode)	136
12.6	関連環境設定項目	136
12.7	TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 トラブルシューティング	138
12.7.1	キャリブレーショントラブルシューティング	139
12.7.2	オーディオトラブルシューティング	142
13	環境設定 (Preferences)	143
13.1	143
13.2	オーディオ設定 (Audio Setup)	143
13.2.1	オーディオデバイス (Audio Device)	143
13.2.2	Phono / Line	143
13.2.3	ルーティング (Routing)	144
13.2.4	内蔵サウンドカード (Windows のみ)	144
13.3	アウトプットルーティング(Output Routing)	144
13.3.1	ミキシングモード	144
13.4	インプットルーティング(Input Routing)	145
13.5	MIDI クロック(MIDI Clock)	145
13.6	タイムコードセットアップ	146
13.7	ロード	147
13.8	Transport (トランスポート)	148
13.9	デッキ(Decks)	150
13.10	ミキサー(Mixer)	151

13.11 グローバルセッティング	152
13.12 エフェクト	153
13.13 ミックスレコーダー	154
13.14 ループレコーダー	155
13.15 配信(Broadcasting)	155
13.16 ブラウザ詳細	157
13.17 レイアウトマネージャー(Layout Manager)	157
13.18 ファイル管理 (File Management)	158
13.19 コントローラマネージャー (Controller Manager)	160
13.19.1 製品について	160
13.19.2 デバイスセットアップ (Device Setup)	160
13.19.3 アサインテーブル	162
13.19.4 デバイスマッピング (Device Mapping)	163
13.19.5 マッピング詳細(Mapping Details)	164
13.19.6 有効なコントロールタイプ	165
13.20 Traktor Kontrol X1	167
13.21 Traktor Kontrol S4	168
14 TRAKTOR の応用	174
14.1 TRAKTOR プロフィール	174
14.1.1 TRAKTOR ルートフォルダ	174
14.1.2 レコーディングフォルダ	175
14.1.3 完全バックアップ	175
14.1.4 バックアップからの TRAKTOR の復元	175

14.1.5	簡易バージョンの TRAKTOR の作成	176
14.1.6	自動コレクションバックアップ(Security Backup)	177
14.1.7	破損したコレクションの修正	177
14.2	MIDI クロックによる同期	177
14.2.1	テンポソースとしての TRAKTOR (MIDI Clock send)	178
14.2.2	外部 MIDI クロックシグナル (External Sync) に TRAKTOR を同期させる	178
14.2.3	異なるバージョンの TRAKTOR の同期	179
14.3	配信(Broadcasting)	179
14.3.1	ストリーミング プロトコル (Streaming Protocol)	179
14.3.2	TRAKTOR の設定	180
14.3.3	配信のスタート	180
14.3.4	配信用にマイクを設定する	181
14.4	各エフェクト詳細	181
14.4.1	イントロダクション	181
14.4.2	FX パネルモード	182
14.4.3	共通のパラメータ	184
14.4.4	Delay	184
14.4.5	リバーブ (Reverb)	185
14.4.6	Flanger	186
14.4.7	Flanger Pulse(フランジャー パルス)	187
14.4.8	Flanger Flux(フランジャー Flux)	187
14.4.9	ゲーター (Gater)	188

14.4.10 Beatmasher 2	189
14.4.11 Delay T3	189
14.4.12 Filter LFO(フィルター LFO)	190
14.4.13 Filter Pulse(フィルターパルス)	191
14.4.14 Filter (フィルター)	192
14.4.15 Filter:92 LFO (フィルター:92 LFO)	193
14.4.16 Filter:92 Pulse(Filter:92 パルス)	193
14.4.17 Filter:92(フィルター:92)	194
14.4.18 Phaser	195
14.4.19 Phaser Pulse(フェイザーパルス)	196
14.4.20 Phaser Flux	196
14.4.21 Reverse Grain(リバースグレイン)	197
14.4.22 Turntable FX(ターンテーブル FX)	198
14.4.23 Iceverb (アイスバープ)	198
14.4.24 Reverb T3	199
14.4.25 Ring Modulator (リングモジュレーター)	199
14.4.26 Digital LoFi (デジタルローファイ)	200
14.4.27 Mulholland Drive (ムルホランドドライブ)	200
14.4.28 Transpose Stretch (トランスポーズストレッチ)	201
14.4.29 BeatSlicer Buffer (ビートスライサー バッファ)	202
14.4.30 Formant Filter (フォルマントフィルター)	202
14.4.31 Peak Filter (ピークフィルター)	203
14.4.32 Tape Delay (テープディレイ)	203

14.4.33 Ramp Delay (ランプディレイ)	204
14.4.34 Auto Bouncer (オートバウンサー)	205
14.4.35 Bouncer (バウンサー)	206
15 チュートリアル	207
15.1 必要条件	207
15.2 以下の各章での目的	208
15.3 最初のトラックを再生する	209
15.3.1 トラックのクイックロード	209
15.3.2 トラックの再生	210
15.3.3 トラック音声が聞こえない場合	211
15.4 曲のミックス	213
15.4.1 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。	214
15.4.2 ミックスするトラックのロードと再生	217
15.4.3 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)。	217
15.4.4 トラック同士の同期	219
15.4.5 再生開始地点としてキューポイントを設置する (この機能は TRAKTOR LE 2 にはありません)	220
15.4.6 ビートスナップ	223
15.4.7 ビートを保つ機能	223
15.4.8 備考-左のトラックが終わってしまった場合	223
15.4.9 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。	224
15.4.10 マニュアルビートマッチング	226
15.5 レベルの調整	229

15.5.1	理論	229
15.5.2	練習	230
15.6	ループ機能 とキュー機能	231
15.6.1	ループの再生	232
15.6.2	ホットキューの使用 (TRAKTOR LE 2 にこの機能はありません)	235
15.7	FX の追加	236
15.7.1	デッキに FX ユニットをアサインする (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	237
15.7.2	グループモード	238
15.7.3	FX Unit の準備	239
15.7.4	FX ユニットのコントロール	240
15.7.5	シングルモード (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	241
15.7.6	スナップショットの保存	241
15.8	ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 にはない機能です)	242
15.8.1	コレクションからサンプルをロードする	243
15.8.2	サンプルのトリガー	243
15.8.3	トラックからサンプルを抽出する	244
15.8.4	更なるサンプル制御機能	246
15.9	ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ) の 使用	247
15.9.1	音源の選択	248
15.9.2	ループの録音	249

15.9.3 オーバーダブ	251
15.9.4 録音したループの更なる活用	251
15.10 同期(Synchronization)	252
15.10.1 イントロダクション	252
15.10.2 テンポマスター	252
15.10.3 ビートグリッド	256
15.10.4 そのほかの便利な同期用ツール	257
16 トラブルシューティング(Troubleshooting)	259
16.1 TRAKTOR 2 が起動しない	259
16.2 レイテンシーの問題	259
16.3 TRAKTOR 2 がクラッシュする	260
16.4 アップデート	260
17 ヘルプ	261
17.1 ナレッジ・ベース(Knowledge Base)	261
17.2 テクニカルサポート	261
17.3 レジストレーションサポート	262
17.4 ユーザーフォーラム	262
18 付録 A – 一般的な設定	263
18.1 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	263
18.2 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。	264
18.3 TRAKTOR と外部ミキサーを使用する。	265
18.4 TRAKTOR をコントローラーで使用する	266

18.4.1	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	267
18.4.2	ミキサーコントロールが無いコントローラー	268
18.5	TRAKTOR KONTROL S4 で TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を操作する	269
18.6	マイクの追加	269
18.6.1	Loop Recorder でマイクを使用する	270
18.6.2	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。.....	270
18.7	レコーディングセットアップ (TRAKTOR LE 2 にはない機能です)	271
18.7.1	内部音声の録音	271
18.7.2	外部音声の録音	272
19	デフォルトキーボードマッピング	275
19.1	TRAKTOR のパフォーマンスレイアウト	275
19.1.1	Transport (トランスポート)	275
19.1.2	サンプルデッキ	276
19.1.3	キューとループ (Cue & Loop)	277
19.1.4	お気に入り & ナビゲーション(Favorites & Navigation)	277
19.1.5	ループレコーダー	278
19.1.6	ズームとレイアウト	278
19.1.7	スクラッチモード(Scratch Modes)	279
20	アサイン可能な MIDI コントロール	280
20.1	基本コントロール	280
20.1.1	ロード(Load)	280

20.1.2	トランスポート (Transport)	280
20.1.3	タイムコード (Timecode)	281
20.1.4	キュー/ループ (Cue/Loops)	281
20.1.5	ミキサー (Mixer)	283
20.1.6	サンプルデッキ	284
20.1.7	ループレコーダー	287
20.1.8	FX グループ	287
20.1.9	FX シングル (FX Single)	288
20.1.10	録音	288
20.1.11	テンポ	289
20.1.12	トラック BPM	289
20.1.13	マスタークロック	290
20.1.14	プレビュー (Preview)	290
20.1.15	ブラウザ コントロール	291
20.1.16	レイアウト (Layout)	293
20.1.17	グローバル コントロール (Global controls)	294
20.1.18	モディファイアコントロール	295
20.2	アウトプットコントロール (Output Controls)	295
索引	297

1 ようこそ

TRAKTOR 2 は市場で最も強力な 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る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。

1.1 TRAKTOR 2 資料

本マニュアルでは TRAKTOR 2 の各部詳細について解説しています。ソフトウェアの詳細を確認するには、このマニュアルを参照してください。

1.1.1 各資料紹介

TRAKTOR 2 では多くの情報源を用意しています。主な各資料は以下の順番で読み進めると効率がよいでしょう。

1. セットアップガイド
2. TRAKTOR 2 Getting Started と ビデオチュートリアル
3. TRAKTOR 2 アプリケーション リファレンス (本資料)

TRAKTOR 2 の日々の使用に活用できるキーボードショートカットカードを用意しています。ここからは各資料について手短かに紹介します。

いくつかの資料(セットアップガイドとキーボードショートカットカード) は製品ボックスに同封してあります。全資料は以下の場所に PDF 形式の資料を用意してあります。

- Mac OS X: *Macintosh HD/Applications/Native Instruments/Traktor 2/Documentation*
- Windows: *Start > All Programs > Native Instruments > Traktor 2 > Documentation*

最初に—セットアップガイド

セットアップガイド(Setup Guide) 製品ボックス内に同封してあります。この資料は TRAKTOR 2 ハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。この資料内容が TRAKTOR 2 を習熟する為の最初の段階となります。



まずセットアップガイド(Setup Guide)参照してください。その後 TRAKTOR 2 Getting Started マニュアルを手にとって TRAKTOR 2 に関する知識を深めてください。

TRAKTOR 2 Getting Started マニュアル

セットアップガイド を読み、設定手順に従えば、TRAKTOR を起動することが可能となるはずです。次のステップは Getting Started マニュアルを読むことです。Getting Started マニュアルでは TRAKTOR 2 の実践的な取り扱い方法について解説します。

キーボードショートカットカード

キーボードショートカットカードは製品ボックスに同封してあります。このカードには TRAKTOR 2 ソフトウェアで活用するキーボードマッピングを記載しています。

ビデオ・チュートリアル

Native Instruments ウェブサイトでは、複数のビデオチュートリアルを用意しており、TRAKTOR 2 の使用過程における多様な操作方法について実際に操作しながら解説しています。ビデオを観賞するには以下の URL をお好きなウェブブラウザで表示してください。<http://www.native-instruments.com/traktor>

1.1.2 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は TRAKTOR 2 アプリケーションリファレンスマニュアルです。このマニュアルでは TRAKTOR 2 全般の詳細情報を用意しています。

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
 - 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、ハードウェアの呼称

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

各 TRAKTOR バージョンについて

TRAKTOR SCRATCH DUO 2、TRAKTOR DUO 2、TRAKTOR LE 2 はフルバージョンの TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 と比べ、使用可能な機能に制限があります。相違点はこの資料の各場所で表記してあります。

1.2 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。

www.native-instruments.com/traktor

! 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こと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 (↑17.1, [ナレッジ・ベース\(Knowledge Base\)](#)) 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 (SCRATCH) PRO/DUO、TRAKTOR LE からのアップグレード

本 TRAKTOR を新規購入した場合は、この章は読み飛ばして次の章に進んでください。しかし TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO、TRAKTOR LE を使用している場合は、この章は注意深く読み始めてください。

2.1 バックアップ

TRAKTOR 2 を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, 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。

2.3.1 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。

2.3.2 曲のインポート

TRAKTOR のデータベースの変更により、全トラックコレクション(Track Collection) を再分析する必要があります。この時ファイルに保存した BPM と Gain 値は BPM ロックがかかっていなくても変更されることはありません。

▶ BPM と Gain 値の再分析を行う場合は、ブラウザリストのエントリを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) して *Detect BPM (Async)* コマンドを選択し、BPM を再分析します。

Detect BPM (Async)

ブラウザウイ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。



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。

3 セッアップウィザード (Setup Wizard)

 TRAKTOR ソフトウェアのバージョン (SCRATCH、DUO、LE 等) によってセッアップウィザード (Setup Wizard) の表示内容が異なります。

セッアップウィザード (Setup Wizard) で簡単に TRAKTOR 2 セッアップを行うことができます。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、MIDI、セッアップを行い、あわせて自動的に対応する有効なオプションを設定します。
- TRAKTOR 2 の全設定をデフォルトの状態にリセットします。

Setup Wizard の起動方法は以下です。

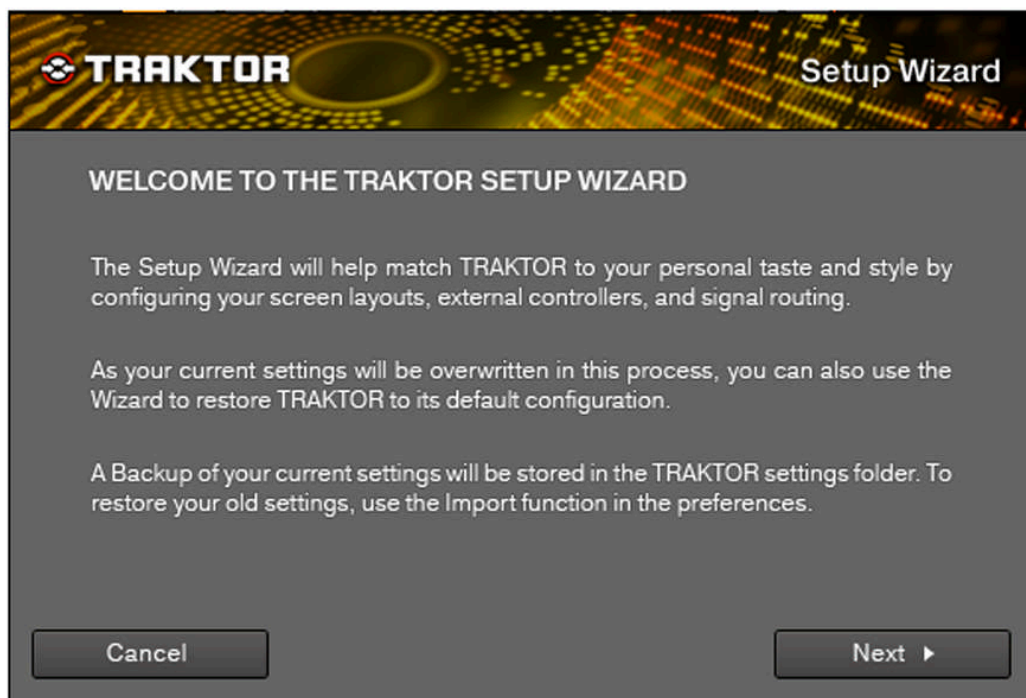
▶ アプリケーションメニューバーの [Help](#) メニューで *Start Setup Wizard* を選択する方法 (このバーはフルスクリーンモードでは表示されません)。 *Start Setup Wizard* [Help](#)

または

▶ 環境設定ウインドウの左下隅にある [Setup Wizard](#) ボタンを押します。 [Setup Wizard](#)

▶ 任意の設定を行い、その内容を適用する為に [Finish](#) をクリックします (または [Cancel](#) をクリックして設定内容を変更せずにセッアップウィザードを中止します)。 [Finish](#) [Cancel](#)

→ Setup Wizard は選択した設定を起動すると、対応したオーディオルーターティングオプションを構築し、TRAKTOR 2 の各設定をデフォルト値にリセットします。



3.1 — セットアップウィザード (Setup Wizard)



3-2 — ハードウェアコントローラスイッチ

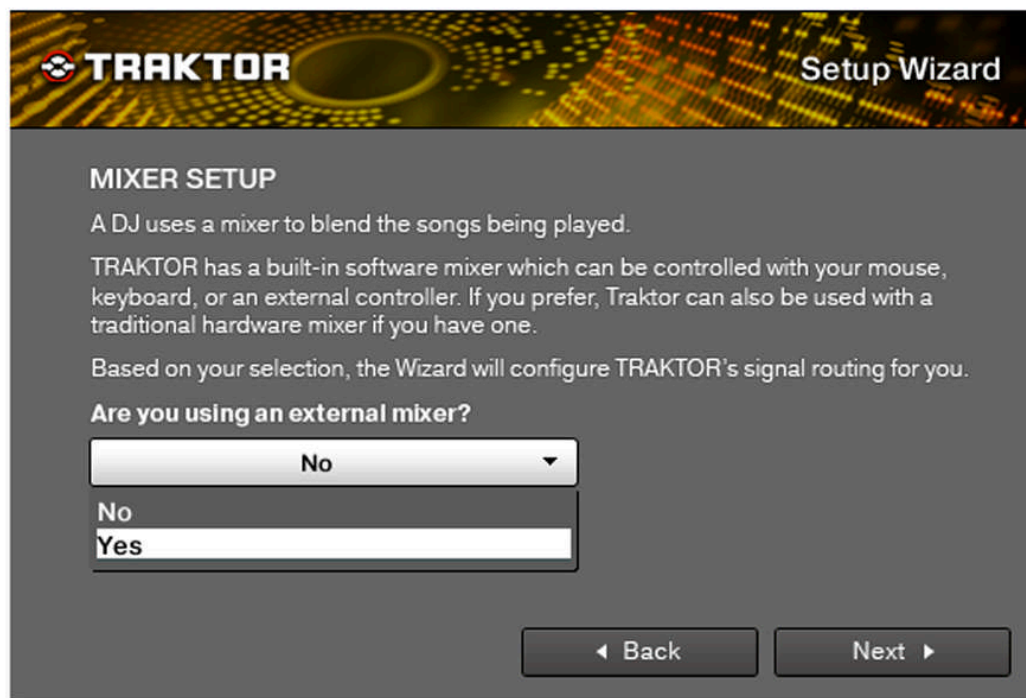
最初の質問は基本セットアップと TRAKTOR 2 用外部コントローラーに関するものです。



3-3 — ハードウェアコントローラーセクション

最後の画面で *Yes* を選択し、コントローラーの製造元とモデルを指定します。これで TRAKTOR が対応するマッピングをロードするようになります。

No を選択した場合、下図の画面に進みます。



3-4 — ミキサースイッチ

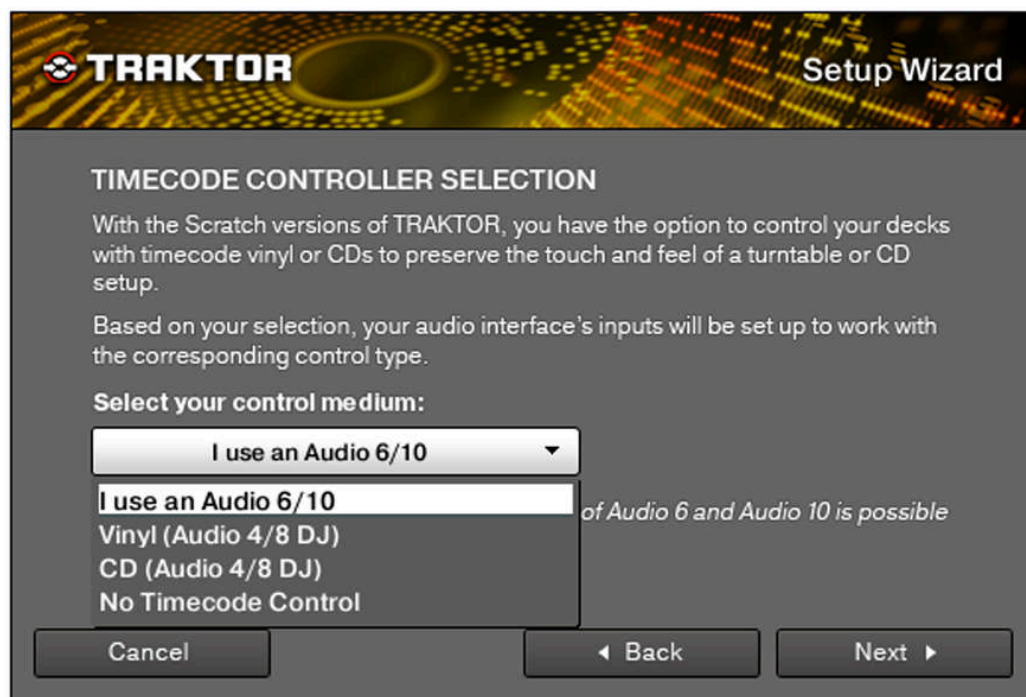
次のスクリーンで TRAKTOR の内部ミキサーを使用しているか、外部ミキサーを使用しているかを指定します。



MIDI コントローラーと外部ミキサーを混同しないでください。MIDI コントローラー / MIDI ミキサーを使用している場合、ここでは内部 (Internal) を指定してください。



TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 を使用している場合、この画面はスキップされます。



3-5 タイムコードメディア選択画面

この画面は TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2 使用している場合に表示されます。 TRAKTOR SCRATCH と AUDIO 4/8 DJ を使用している場合、TRAKTOR はタイムコードメディアによって対応するインプットに切り替わります。

! TRAKTOR AUDIO 6/10 を使用する場合 *Preferences > Audio Setup* と進み、コントロールパネルでインプットを切り替える必要があります。



3-6 — デッキセットアップ選択画面

ここでデッキの基本セットアップを設定します。デッキのセットアップを変更する場合、もう一度セットアップウィザードを開く必要はなく、TRAKTOR の環境設定 (Preferences) で行います。



3-7 — 最終画面

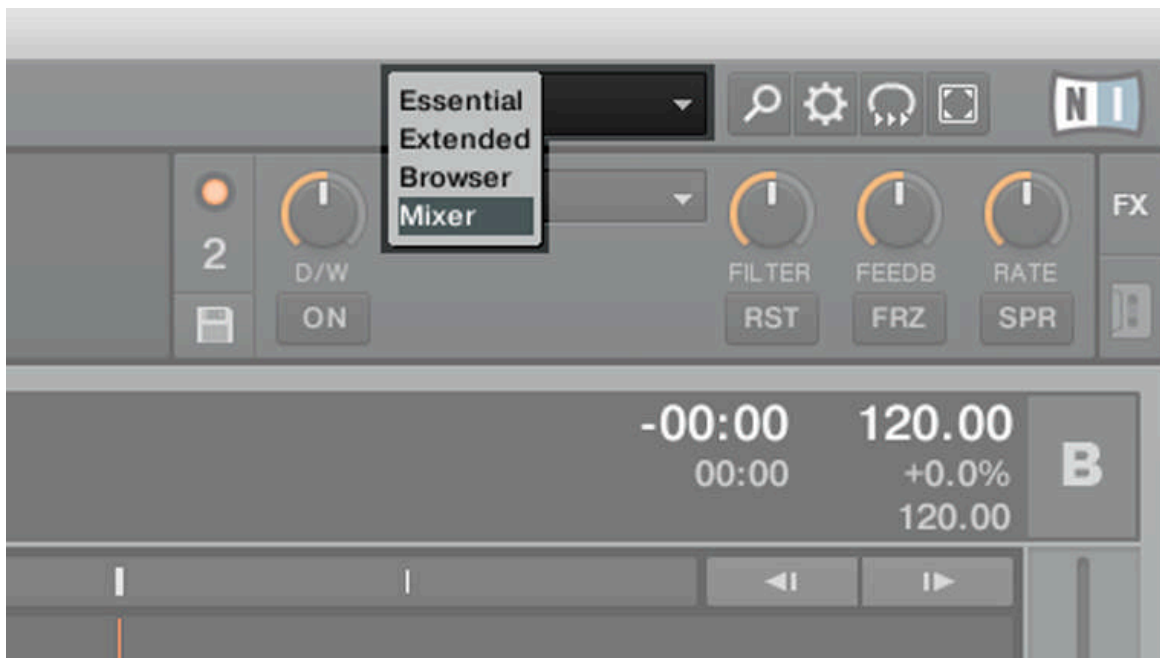
これがセットアップウィザードの最終画面です。ここでオプションの選択内容をまとめます。戻って (Back) 設定内容を変更したり、セットアップウィザードを完全にキャンセル (Cancel)、または Finish をクリックして選択内容を適用します。

4 ユーザーインターフェイス

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。

TRAKTOR 2 を初回起動すると、表示レイアウトは Essential View となります。以下で紹介する各部を全て表示された状態にするには、レイアウトセクター(Layout Selector) で **Mixer** を選択、表示します。



4-1 — Mixer レイアウト選択にレイアウトセクターを使用する

❗ TRAKTOR SCRATCH DUO/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が多いでしょう。ですが、このマニュアルでの解説内容を把握するために **Mixer** レイアウトを開いてください。

4.1 全体像

以下の図は TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のインターフェイスです。TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 または 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は若干異なります。



4-2 ソフトウェアの主な機能

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、マスタートラック、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。

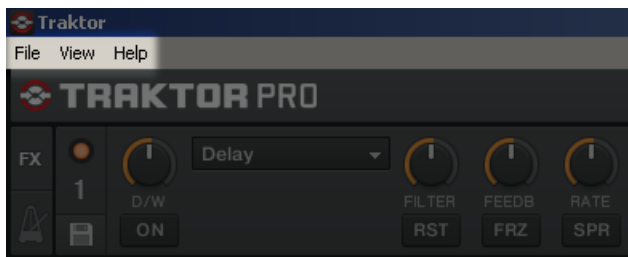
4. デッキ(**Decks**): TRAKTOR 2 には 4 台のバーチャルデッキがあります。各デッキではトラック、サンプル、ライブインプット音声を扱うことが可能です。デッキはレコード、テープデッキとして考えれば良いでしょう。
5. ミキサー(**Mixer**): TRAKTOR 2 ウィンドウの真ん中にあるのがミキサーです。ここで上記で解説したデッキからのオーディオ信号を各 4 チャンネルで受信します。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの基本的な使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であ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 (SCRATCH) DUO 2 には、Master Clock と Loop Recorder はありません。更に TRAKTOR LE 2 では Audio Recorder も使用できない機能となります。

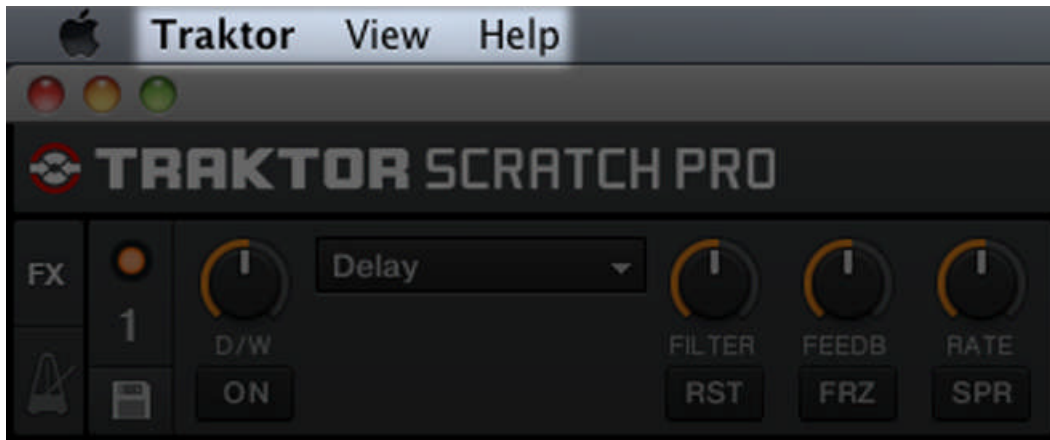
4.2 主要機能各部

この章では TRAKTOR 2 ソフトウェアの主要エリアと各部について解説します。

4.2.1 アプリケーションメニューバー(Application Menu Bar)



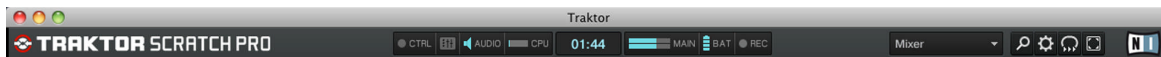
4-3 — Windows のアプリケーションメニューバー



4-4 — Mac OS X のアプリケーションメニューバー

File、View、Help メニューから TRAKTOR の各基本機能にアクセスします。例えば Help メニューからこの Getting Started マニュアルを開きます。

4.2.2 ヘッダ(Header)



4-5 — TRAKTOR ヘッダ

ヘッダ は TRAKTOR のユーザーインターフェイスの最上部にある小さな水平方向に延びる帯部分です。以下で左から順に各部について解説します。

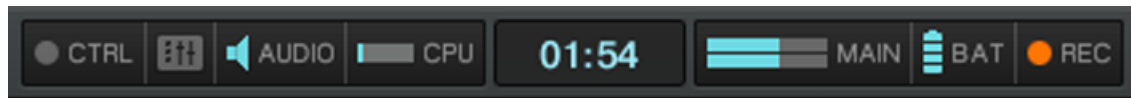
TRAKTOR 2 ロゴ



4-6 — TRAKTOR ロゴ

TRAKTOR ロゴをクリックするとアバウトスクリーンが表示されます。このアバウトスクリーンでは TRAKTOR ソフトウェアのフルバージョンナンバーを表示します。

ステータスインジケーター



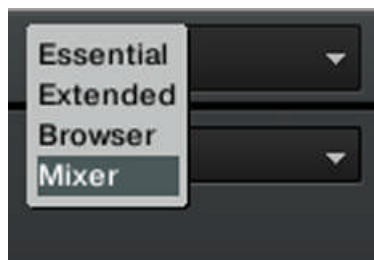
4-7 — ステータスインジケーター

各ステータス インジケーターは TRAKTOR ソフトウェアの現状を知る手がかりとなります。左から内容は以下となっています。

- **CTRL:** 入力 MIDI と Native (NHL) シグナルを表示します。シグナルを受信すると、青く点滅します。
- **Connection:** 全てのリストアップされたコントローラーを表示します (青は全て接続してあることを意味し、オレンジはいくつかのコントローラーを接続していない、無点灯で接続が無いことを意味します)。
- **AUDIO:** オーディオインターフェイスの接続状況を表示します (青は接続された状態、赤で接続していない状態、オレンジは内蔵サウンドカードを選択していることをそれぞれ意味します)。
- **CPU** メーター: TRAKTOR の内蔵オーディオエンジンで有効な CPU 量を示します。この部分でシステムで使用している処理負荷値を確認します。
- **System Clock:** システムの現在の時刻を表示します。
- **MAIN:** マスターアウトプットレベル (Master Output level) を表示します。シグナルがクリッピングするとこのメーターの先端部が赤くなります。
- **BAT**(バッテリーインジケーター): コンピュータのバッテリー残量を表示します。電源アダプターを使用している場合は青く点灯しますがバッテリーを使用している場合は赤く表示されます。
- **REC:** TRAKTOR のオーディオレコーダーの状態を表示します。録音中は赤くなります。

 TRAKTOR LE 2 に REC インジケーターはありません。

レイアウトセクター(Layout Selector)



4-8 — レイアウトセクター

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、デフォルトレイアウトの一つを選択します。
環境設定(Preferences)でレイアウトの削除、定義、自身で作成したレイアウトの保存が可能です。

! TRAKTOR DUO 2、TRAKTOR SCRATCH DUO 2、TRAKTOR LE 2 ではレイアウトのカスタマイズ機能は使用できません。

ユーティリティ(Utility)ボタン

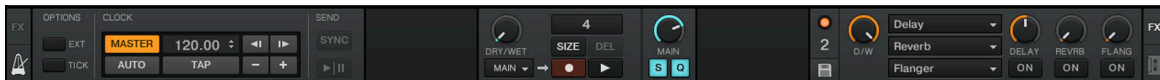


4-9 ユーティリティボタン

左から内容は以下となっています。

- **Maximize Browser:** このボタンを一度クリックすることでブラウザを大きく表示し、膨大なリストからトラックを検索する為の手助けとなります。
- **Preferences:** ここで環境設定(Preferences)を開き、TRAKTOR の全設定を行います。
- **Cruise:** このボタンを起動すると、クルーズ(Cruise、例、現在閲覧しているプレイリストの自動演奏)モードが起動します。
- **Fullscreen:** Fullscreen モードを起動し、ソフトウェアを全面表示します。 非常に見栄えのいい画面モードです。

4.2.3 グローバルセクション(Global section)

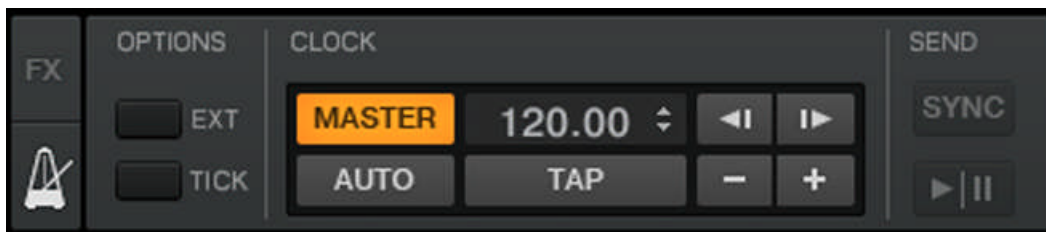


4-10 グローバルセクション

グローバルセクションには 6 つのパネルがあります。 コンピュータの解像度とスクリーンサイズによって異なりますが、全パネルを一度に全て表示できない場合があります。 この場合、任意のタブをクリックしてそのパネルを表示します。 以下で全パネルを解説します。

! TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 では、Loop Recorder と Master Clock は使用できません。 更に TRAKTOR LE 2 では Snap と Quantize ボタンはありません。

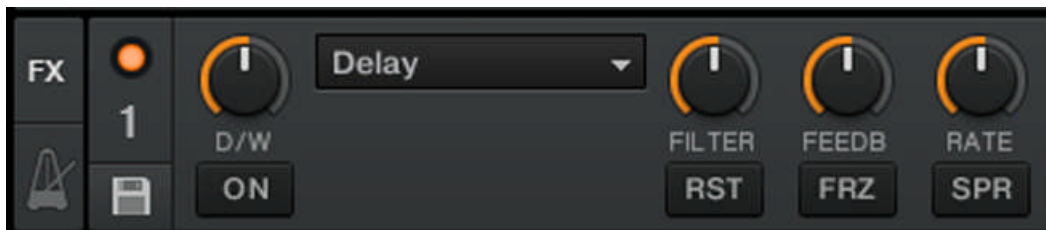
マスタークロック (Master Clock、TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)



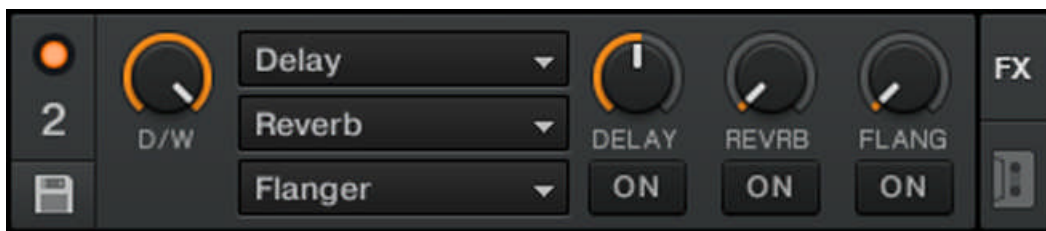
4-11 — マスタークロック

マスタークロック (Master Clock) で同期をコントロールします。各クロックモードに関しては [↑9.2.3, マスタークロックパネル](#) 章を参照してください。

FX ユニット (FX Units)



4-12 — Single モードの FX ユニット 1



4-13 — Group モードの FX ユニット 2

エフェクトを追加することでミックスに多彩な変化を加えることが可能となります。TRAKTOR 2 では多くの高性能エフェクト (FX) を装備しています。これらの FX は **FX Units** と呼ばれる場所にロードします。

TRAKTOR には 4 つの FX ユニットがあります。デフォルトでは 2 つの FX ユニットが起動した状態となっています。FX ユニット 1 と FX ユニット 2 はミキサーのチャンネル A-D に自由にアサイン可能です。TRAKTOR 2 では 2 種類の異なる FX ユニットモードを選択することができます。Single FX を選択して各 4 つのボタンとノブを使用して単体のエフェクトを制御するか、Group FX を選択して一つのノブを使用して 3 つのエフェクトを同時にコントロールします。

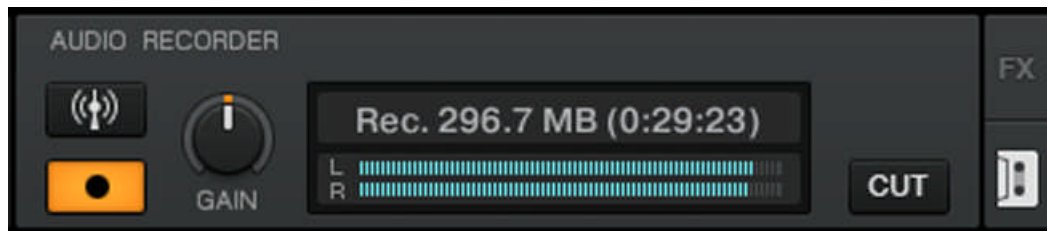
▶ *Preferences > Effects > FX Panel Mode* で FX ユニットモードを切り替えます。

Preferences > Effects > FX Panel Mode

! TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 では 2 つの FX ユニートを固定ミキサーチャンネルアサインを用いて使用し、使用可能なエフェクトの数も限られています。更にこれらの FX は Group FX モードのみで使用できます。TRAKTOR LE 2 では、1 つの Group FX のみが有効で、使用可能なエフェクト総数も更に限られています。

FX ユニットの詳細に関しては [↑ 14.4, 各エフェクト詳細](#) を参照してください。

オーディオレコーダー



4-14 オーディオレコーダー

オーディオレコーダー (Audio Recorder) ではメインアウトプットからのミックス音声 (TRAKTOR 2 のメインアウトプットからの音声、または外部ミキサーからのマスターアウトプット音声)、または他のソースからの音声 (ターンテーブル、マイク等) を録音することができます。録音した内容はコンピュータのハードディスク内に*.wav ファイルとして保存されます。またトラックコレクション (Track Collection) 内の専用フォルダ [Audio Recordings](#) にも追加されます。

! TRAKTOR LE 2 では Audio Recorder は使用できない機能です。

ループレコーダー (Loop Recorder、TRAKTOR PRO / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)



4-15 — ループレコーダー

Loop Recorder (ループレコーダー) はトラックをライブリミックスする為の強力なツールです。この機能でミキサーのメインアウトプット、特定のデッキ、または物理インプット音声から瞬時にループを作成します。ループを録音すると、自動的にそのループが再生されます。ループレコーダーで再生している音声をメイン音声にミックスすることも可能です。更に録音したループをハードディスクに保存したり、そのまま TRAKTOR 2 のサンプルデッキのサンプルスロットに移動させて使用することも可能です。ループレコーダーは Internal と External ミキシングモードで使用可能です。


マスターパネル



4-16 — マスターパネル

Master パネルには TRAKTOR の全体のボリュームをコントロールする **MAIN** ノブがあります。Snap (S) と Quantize (Q) ボタンについては後ほど解説します。これらのボタンは起動すると青点灯します。

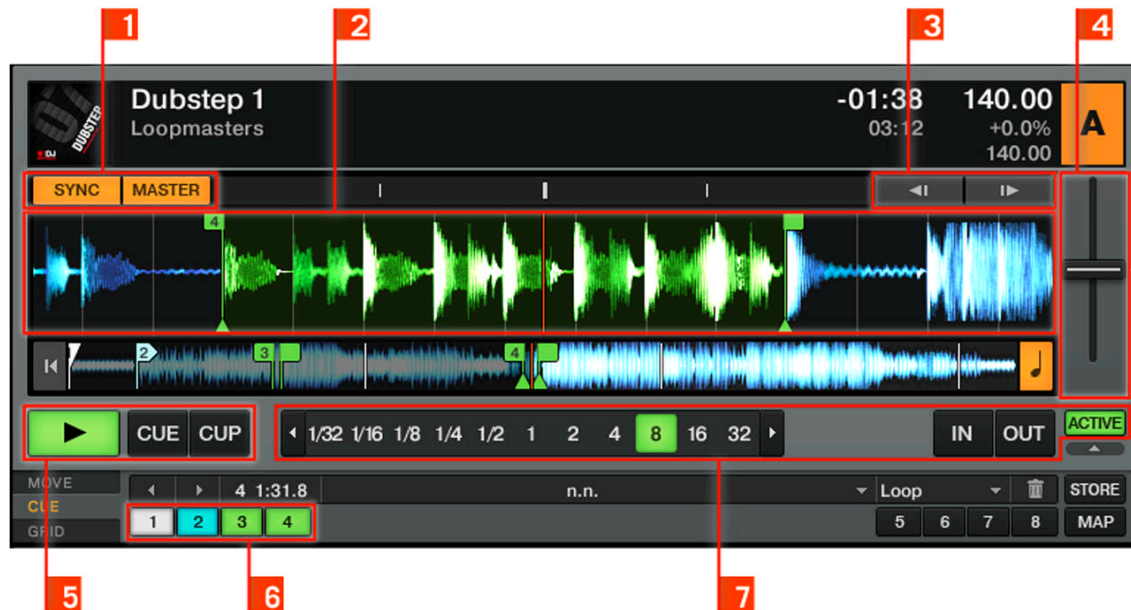
スナップモードを起動した状態で、トラック上で作成されるキューポイントは指定した場所に一番近いビート部分にキューポイントを作成し、次回ホットキューボタンを押してもこのビート位置を使用します。クオンタイズモードをオンにすることで、トラック中を移動しても(例、ホットキューボタンを押す、または波形表示部分の任意の部分をクリックする)ビートマッチした状態となり、現在保たれている同期の状態を崩すことはありません。

 TRAKTOR LE 2 に Snap または Quantize ボタンはありません。

4.2.4 デッキ(Decks)

TRAKTOR 2 には 4 つのバーチャル デッキ(**Decks**) があります。デッキは各種ハードウェアデッキとして考えれば良いでしょう。デッキでは 3 種の異なる音声を扱うことができ、それに合わせたデッキの種類を選択します。各デッキでは以下のインプットモードの一つを選択します。

トラックデッキ(Track Deck)



4-17 トラックデッキ

各トラックデッキには **SYNC** と **MASTER** ボタン(1)、テンポベンドボタン(3)、テンポフェーダー(4)の同期機能があります。 **Play** と **CUE/CUP** ボタン (5)、ホットキューボタン (6)、ループコントロール(7)も装備してあります。

サンプルデッキ (Sample Deck 、TRAKTOR LE 2 にはこの機能はありません)



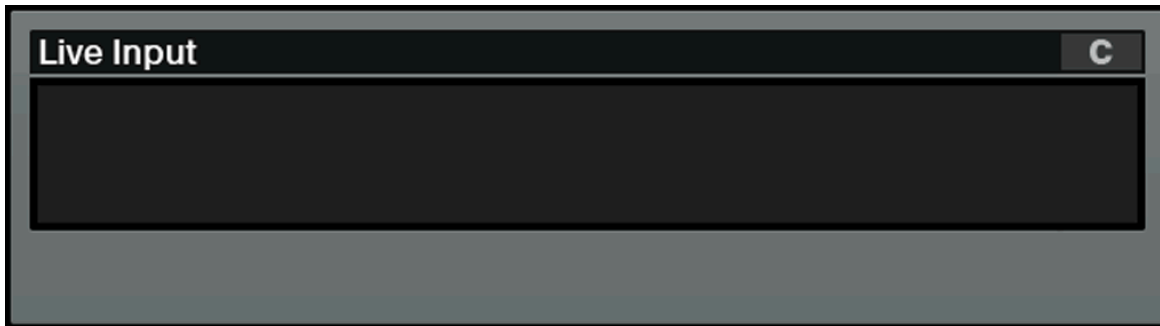
4-18 サンプルデッキ

各サンプルデッキには 4 つのサンプルスロット(2) があり、ここでサンプルをロードして **One-Shot** (1) または **Looped** (3) モードで再生します。各サンプルスロットには **Play** ボタン (4)、**Volume** ノブ (5)、**Filter** ノブ (6) があります。ループサンプルのテンポはテンポマスターに自動的にシンクします。

❗ TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 ではこのフィルターとボリュームノブは使用できません。縮小バージョンのサンプルデッキは使用可能です。

💡 TRAKTOR ウィンドウを小さく表示しすぎて、サンプルデッキフィルター(Sample Deck filters、6)を表示しきれない場合があります。TRAKTOR ウィンドウを可能な限り大きく表示、またはフルスクリーン表示し、サンプルデッキの全機能を画面上で全て表示してください。フルスクリーンボタンは TRAKTOR ヘッダにあります。TRAKTOR ヘッダの詳細に関しては [↑ 4.2.2, ヘッダ\(Header\)](#) を参照してください。

ライブインプット(Live Input)



4-19 — ライブインプットの状態のデッキ

ライブインプットに切り替えた デッキではターンテーブルやマイク等の外部アナログソースを使用することができます。その後 TRAKTOR 2 の FX を外部ソースからの音声に対して使用することができます。



デッキの詳細に関しては [↑6, デッキ](#) 章を参照してください。

4.2.5 ミキサー(Mixer)



4-20 — TRAKTOR 2 のミキサー

ミキサー(Mixer) は TRAKTOR 2 ウィンドウの真ん中にあります。ここにある 4 つのチャンネル(1) で上記した各デッキの音声を受信します。各デッキで 1 つのチャンネルを使用でき、チャンネルは各デッキで A から D に表記されます(TRAKTOR LE 2 のチャンネルは A/B のみです)。

一般的な DJ ミキサーと同様に、ミキサーには次のようないくつかの使用用途があります。ミキサーの用途を以下で紹介します。

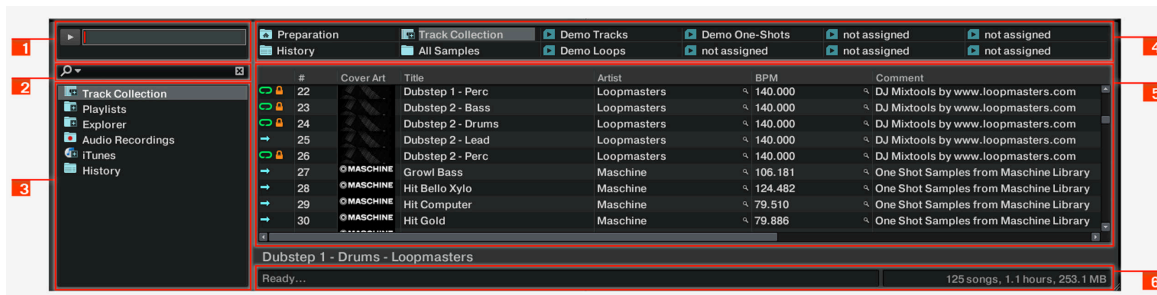
- 各チャンネル (2) の音量を調整する。
- 各チャンネルの周波数帯域を各 EQ (3) でコントロールする。
- FX アサイン (1) ボタンを介して FX ユニットにシグナルを送信する。
- メインセクションに全体の音声を送信、これがオーディエンスが聞く音声となります。

ミキサーには当然 クロスフェーダー (5)があり、これで各チャンネル間を音声の途切れなく移動し、Headphones Cue (4) ボタンでトラックを試聴します。クロスフェーダー (5) の右にある Cue Mix (6) と Cue Vol ノブ (7) でヘッドフォン音声をコントロールします。AUX ノブ (8) で AUX インプットの音量をコントロールすることで、マイク等の外部信号の音量をコントロールします。

❗ TRAKTOR DUO 2、TRAKTOR SCRATCH DUO 2、TRAKTOR LE 2、で FX アサインはアサイン変更できません。また PAN ノブ也没有ません。

💡 ミキサーの詳細に関しては [↑7, 内部ミキサーとクロスフェーダーの使用](#) を参照してください。

4.2.6 ブラウザ



4-21 — TRAKTOR のブラウザ

TRAKTOR の ブラウザにあるツールでトラックを管理、データベースを構築します。これを、トラックコレクション(Track Collection)と呼びます。 サーチフィールド(Search field、2) でトラックを検索し、プレイリストをフェイバリットスロット (Favorite slot、4) にドラッグすることで素早い検索を可能にし、特定の属性(アトリビュートともいいます)でブラウザリスト (Browser list、5) を整理します。 このブラウザリストで全てのトラックタグを編集可能です。 ブラウザツリー(Browser Tree、3) を使用することで、ハードドライブを検索し、セッションごとに自動的に保存されるプレイリストを含んだ各プレイリストにアクセスします。 プレビュープレイヤー(Preview player、1) で、デッキにトラックをロードする前にトラックを試聴することができます。 ステータスバー(Status bar、6) には基本情報を含んでいます。

(1) プレビュープレイヤー(Preview Player) : ブラウザリストのプレビュープレイヤーアイコンをクリックし、プレビュープレイヤーにトラックをロードします。 プレビュープレイヤーに直接トラックをドラッグ、ドロップすることも可能です。 これでトラックをデッキにロードする前にトラックを試聴することが可能となります。

(2) サーチフィールド (Search Field): コレクション内のトラックのタグを基にした検索をここで行います。 詳細はトラックの検索(Search) [↑5.4, トラックの検索\(Search\)](#) の章を参照してください。

(3) ブラウザツリー(Browser Tree)

- トラックコレクション(Track Collection):にインポートした全てのトラックが保管されます。 アーティスト、リリース日、レーベル、またはジャンル別に自動分類されます。

- プレイリスト(Playlists): TRAKTOR の全プレイリストを保管しています。
 - エクスプローラー(Explorer):トラックをハードディスク内で検索を行います。 この機能を使用すると、インポートされていないトラックの検索も可能です。
 - アーカイブ(Archive): Explorer ノード内のアーカイブブラウザサブノード (Archive browser sub-node) で、ヒストリープレイリスト (History playlist) を含んだフォルダにアクセス可能です。 ヒストリープレイリストは使用時刻と “Start-Time”、“Duration”、“Deck” の各情報を追加コラムで表示し、再生情報を閲覧可能です。
 - オーディオレコーディング (Audio Recordings) : Traktor オーディオレコーダーで録音された全ての録音を保管しています。
 - iTunes: 全プレイリストを含んだ iTunes ライブラリへのアクセスがここで可能です。
 - お気に入り (Favorites): この機能で頻繁に使用するプレイリスト、またはフォルダに直接アクセスします。 フォルダ、またはプレイリストをお気に入り用スロットにドラッグ、ドロップしてマッピングします。
 - トラックインフォ (Track Info): 現在選択しているトラックのタイトル、アーティスト名、を表示します。
 - ヒストリー (History): 現在のセッションの再生履歴を表示します。 この履歴は各セッションごとに自動保存されます。 これまでのセッションの履歴はエクスプローラーノードのアーカイブ(Archive)サブノードに保存されています。
- (4) お気に入りスロット (**Favorite Slot**) : ブラウザリストからフォルダ、またはプレイリストをドラッグアンドドロップします。
- (5) ブラウザリスト (**Browser List**): 選択した分類項目の順序に沿ってトラックを表示します(フォルダ、プレイリスト、検索結果、タグ)。
- 各分類項目のヘッダをクリックしてリストを整理します。 もう一度クリックすると、順序が逆転します。
 - 各項目欄の表題部分を右-/[Ctrl]-クリックすることで、項目の表示、非表示を設定することができます。
 - 項目欄ごと左右任意の位置にドラッグ、ドロップして項目の順序を整理することも可能です。
- (6) カバービュー(**Cover View**) : アートワークがある場合は、ブラウザリストで現在選択しているトラックのカバーアートを表示します。
- (7) ステータスバー(**Status Bar**) : トラックの分析状況の表示、分析進行状況の表示、エラーメッセージ、 TRAKTOR 全体の状態をここで表示します。



ブラウザに関する詳細は [↑5, ブラウザ](#) で確認してください。


5 ブラウザ

このセクションでは TRAKTOR ブラウザの詳細を解説します。ブラウザ(Browser)はプレイリストを使用して曲を簡潔に管理するために設計されています。まず TRAKTOR と互換性のあるファイルタイプを紹介します。


互換性のある音楽ファイル形式

TRAKTOR では以下の音楽ファイル形式を使用可能です。

- MP3
- M4A (AAC)
- WAV
- AIFF
- WMA
- FLAC
- OGG Vorbis

 DRM-保護された音楽ファイルは TRAKTOR で使用することができません。例えば、iTunes ストアで購入した AAC-トラック等がその対象例です。


 TRAKTOR で WMA を使用するには、Windows Media Player をインストールする必要があります。

 M4A ファイルを TRAKTOR で使用するには Quicktime がインストールしてある必要があります。

5.1 トラックコレクション(Track Collection)

トラックコレクション(またはコレクション)では TRAKTOR 2 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。

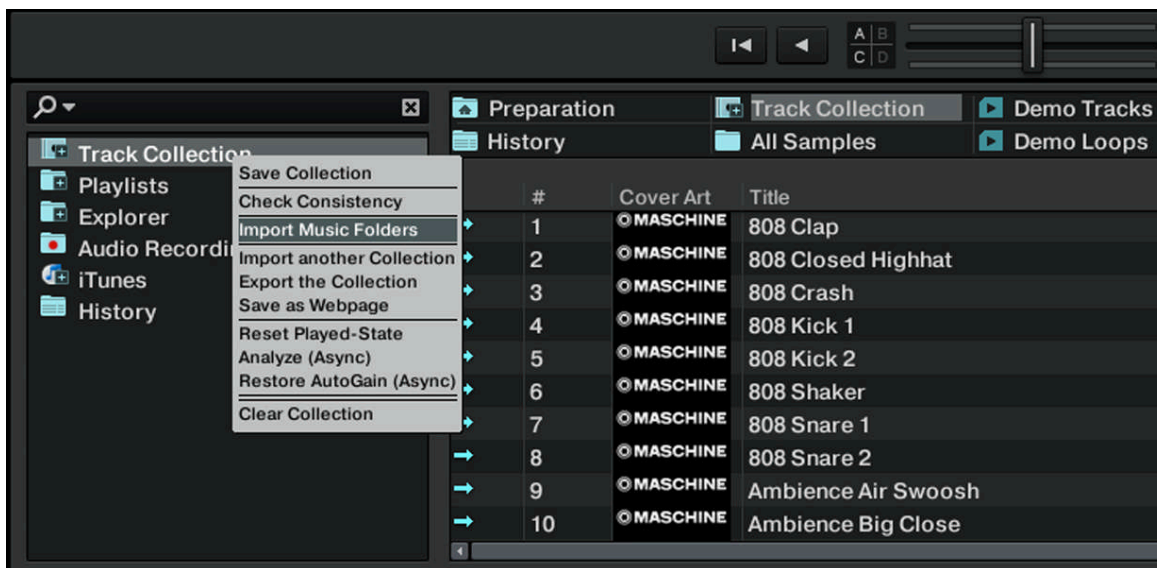


TRAKTOR は音楽をインポートする際に既にあるタグも読み、トラックのプロパティーの変更時(例、ジャンルの変更)にも瞬時にその内容をタグ化し、書き換えます。

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。 *Import Music Folders* [Collection](#)



5-1 トラックコレクション用メニューで Import Music Folders エントリを選択する

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 プレイに支障が出ないように備えておくのが賢明でしょう。


💡 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。

5.2.1 その他のインポート方法

TRAKTOR には使用している音楽フォルダーには入っていないフォルダやトラック 1 曲をインポートする方法があります。

- ▶ トラックまたはフォルダを Mac OS X Finder または Windows Explorer から TRAKTOR ブラウザツリーのコレクションアイコン (**Collection**) にドラッグ、ドロップします。 **Collection** または
- ▶ TRAKTOR **Explorer** アイコン内からトラック、またはフォルダーをドラッグ、ドロップします。このアイコンは使用しているコンピューターに接続してある全てのドライバを意味します。

Explorer

または

- ▶ TRAKTOR **Explorer** アイコンのトラック、またはフォルダを右-/[Ctrl]-クリックして、*Add to Collection* を選択することも可能です。 *Add to Collection Explorer*




デスク内で再生したトラックは随時コレクションに追加されます。

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。

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。
4. 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。

5.4 トラックの検索(Search)

サーチフィールドに検索対象となるキーワードを入力すると、リストの表示内容が絞り込まれます。 各操作には以下のホットキーを使用します。

5.4.1 プレイリストの絞り込み

1. サーチ(Search)フィールドをクリック、または Ctrl/Cmd+F を押します。
2. トラックに関係のある単語もしくは文字列を入力します。(例 トラック名の最初のアルファベット)
3. 入力を進めるにつれ、右側に表示されるリストが徐々に絞り込まれていきます。
4. タブ [Tab] キーを押すことで、テキスト入力とリストをスクロールするのに必要なホットキーコントロールの切り替えが可能です。



検索中ホットキーは無効となります。

- ▶ テキストを入力した後に [Enter] キーを押すと、全トラックコレクションの検索を行います。
- ▶ [Esc] キーを押すと、検索ワードを削除し、テキスト入力モードを終了します。
- ▶ 各プレイリストはテキスト入力欄の入力内容が無くなるまで関連する検索結果を維持します。

5.4.2 検索内容を絞り込む

リファインリストにあるオプションを使用し、メタデータフィールドにある情報を用いて更なる絞り込み検索を行うことが可能です。

1. サーチフィールド(Search Field)でキーワードを入力します。
2. サーチ(Search)フィールドの後ろにあるリファインボタン(Refine、虫眼鏡ボタンです) を押しドロップダウンメニューから任意のフィールドを選択します。
3. リストはドロップダウンメニューの内容 e に関連し、更に検索結果を絞り込みます。

5.4.3 類似するトラックの検索

ブラウザリストでは、場所によってはトラックメタデータフィールドに小さな虫眼鏡アイコンが表示されます。これは特定のメタフィールド内で同じ内容の情報を所有しているかチェックする機能です。

- ▶ ブラウザリストで、アーティスト名称の隣にある虫眼鏡をクリックします。
- ▶ TRAKTOR は Artist フィールド内で同じ情報を持つトラックを検索します。

5.4.4 プレイリスト内の検索

特定の曲を含むプレイリスト全てを検索することも可能です。

1. ブラウザリストでトラックを右/[Ctrl]-クリックし、Show in Playlists を選択します。このトラックを含むプレイリストがリスト表示されます。
 2. プレイリストをクリック、選択します。
- エントリがブラウザリスト内で表示されます。

5.5 コレクションとプレイリストの管理

プレイリストはトラックの管理とセットの準備に最適な機能です。基本的にプレイリストでは、実際のレコードを整頓するよりもはるかに優れた効率でトラックを管理、整理することが可能です。

- ▶ 同一の曲を異なるプレイリスト内で管理することも可能です。
- ▶ プレイリストの順序を替えたり、並び替えを元に戻すことも可能です。

▶ 更にプレイリストを保存、ロード、エクスポートすることも可能です。

5.5.1 プレイリストの新規作成

メソッド I

1. ブラウザツリー内のプレイリスト (**Playlist**) フォルダアイコンを右/[Ctrl]-クリックします。
2. メニューから *Create Playlist* を選択します。
3. 新規プレイリストの名称をウインドウに入力します。
4. **OK** をクリックして適用します。
5. **プレイリスト** フォルダに新規プレイリスト(**Playlist**)が表示されます。

メソッド II:

1. ブラウザリストで単一、または複数のトラックを選択します。
2. それらをブラウザツリーのプレイリスト (**Playlist**) フォルダにドラッグします。
3. 新規プレイリストの名称をポップアップウインドウに入力します。
4. **OK** をクリックして適用します。
5. これで、プレイリストフォルダに新規プレイリスト(**Playlist**)が表示されます。

5.5.2 プレイリストへのトラック追加方法

1. 一曲、または複数のトラックを選択してクリック、ホールドします。
2. マウスをホールドしたまま、トラックを任意のプレイリストにドラッグします。 ブラウザリストの見た目が変わり、追加先となるプレイリストを表示します。(この性質は、プレイリストがオリジナルの順番を保っている場合に有効です。)
3. プレイリストへとマウスを移動すると、赤色のラインが表示され、トラックをプレイリストのどの位置に移動するか確認できます。
4. プレイリストの順序を変更している場合は、トラックはその順番で挿入されます。



この性質は、プレイリストが整理された順番を保っている場合に有効となります。

5.5.3 コレクション内でのトラックの表示

ブラウザツリーの Explorer ノードまたは、TRAKTOR 内の iTunes ライブラリを閲覧する際、コレクション内に既にインポートした全てのトラックは、右/[Ctrl]-クリックすると、オプションに Show in Collection が追加されます。このオプションを選択すると、ブラウザがコレクション内でトラックを表示する画面に切り替わります。

5.5.4 トラックの削除

基本削除オプション

コレクションからトラックを削除するには、削除するトラックを選択し、右-/[Ctrl]-クリックし、メニューから *Delete* を選択します。セキュリティダイアログは 3 種の異なるオプションを選択肢として備えています。

Delete from collection (コレクションから削除する)

▶ このオプションにチェックを入れると、選択したトラックはコレクションから削除されます。



Collection から一曲以上のトラックを削除すると、全てのプレイリストにある同一曲が削除されます。

Delete from collection and remove TRAKTOR tags (コレクションから削除し、同時に TRAKTOR タグも削除する)

▶ このオプションをチェックすると音楽ファイルから全ての関連 TRAKTOR タグを削除します。

Delete from collection and delete from hard drive (コレクションから削除し、同時にハードドライブからも削除する)

▶ コンピューターから完全にこのトラックを削除したい場合はこのオプションをチェックしておきます。

一つのプレイリストからトラックを削除する

トラックを削除するには 2 つの方法があります。

▶ 一曲またはそれ以上のトラックをクリックし、使用しているコンピュータのキーボードにある、[Del] または [Backspace] キーを押してください。

または

▶ 一曲またはそれ以上のトラックを右-/[Ctrl]-クリックし、Delete を選択してください。

5.5.5 プレイリストの整理

プレイリストの整頓方法はいくつかあります。# をクリックして変更した順序を元に戻すことも可能です。

ヘッダ項目による整理

1. ヘッダの項目のいずれかをクリックし、選択した項目の基準に沿ってトラックを整理します。もう一度クリックすると整理順序が反転します。

2. #-ヘッダをクリックすると、順番が元に戻ります。
3. TRAKTOR を再起動すると、全てのプレイリストが元通りになります。

新規整理順序の適用

1. ヘッダの項目のいずれかをクリックし、選択した項目の基準に沿ってトラックを整理します。
2. 変更した順序を採用するには、プレイリストのアイコンを右-/[Ctrl]-クリックし、Consolidate オプションを選択します。

プレイリスト内の選択したトラックの順序変更を適用する。

1. #-カラムをクリックしてプレイリストの順番を元に戻します。
2. 一曲またはそれ以上のトラックを選択し、プレイリスト内を上下移動します。
3. マウスを放した時にトラックが配置される位置が、赤ラインで表示されます。



プレイリストがオリジナルの順番である場合に有効です。 #-ヘッダをクリックして、オリジナルの状態にします。

5.5.6 フォルダ内でのプレイリストの管理

プレイリストフォルダーを作成して現在の Playlists を更に管理することも可能です。

1. ブラウザツリー内のプレイリスト (Playlist) フォルダアイコンを右/[Ctrl]-クリックします。
2. メニューから *Create Folder* を選択します。
3. 新規プレイリストフォルダの名称をダイアログで入力します。
4. OK をクリックします。
5. プレイリスト Playlist フォルダアイコン内に新規作成したプレイリストフォルダが表示されます。
6. これで、このフォルダにプレイリストをドラッグドロップ可能となりました。

5.5.7 トラックコレクションサブフォルダ

トラックコレクション (Track Collection) アイコンの下にあるサブフォルダには各グループごと(アーティスト名、リリース日、レーベル、ジャンル)に分かれています。 数字はこのカテゴリ内のエントリー数を示します。 各サブフォルダ内で All Tracks、または All Samples を見ることが可能です。

▶ エントリーのうちの一つをダブルクリックし、各カテゴリの詳細を確認してください。

例:

アーティスト (Artists) をダブルクリックするとプレイリストが拡張し、コレクション内の全てのアーティストとトラック数を表示します。

- ▶ アーティスト名をクリックして、ブラウザリストにある全トラックを表示します。

5.5.8 お気に入り(Favorites)

お気に入りウィンドウはブラウザの上にあるナビゲーションツールです。 お気に入りが表示されない場合は、*Preferences > Browser Details* と進み、*Show Playlist Favorites* を有効にしてください。



どのファイルブラウザフォルダ、プレイリストでもお気に入りとしてアサインすることが可能です。

あらかじめアサインしてあるお気に入り:

- Track Collection (トラックコレクション)
- History (履歴)
- Preparation (準備)
- All Tracks
- All Samples
- Demo Tracks
- Demo Loops
- Demo One-Shots

お気に入り項目の作成方法は以下の通りです。

1. プレイリスト(Playlists)フォルダをクリックして、その内容を表示します。
2. プレイリスト名称をクリック、ホールド、ドラッグし、空のお気に入り(Favorite)スロットへと移動します。

これでお気に入りアイコン(Favorite Icon)をクリックするだけで、このプレイリストに瞬時にアクセス可能となりました。



新規プレイリストを既存のお気に入りにはドラッグすると、それまで使用していたお気に入りに上書きされます。

5.5.9 準備プレイリスト

全てのプレイリストは準備プレイリストとして考える事が可能ですが、特別な機能を兼ね備えた唯一のプレイリストのみが準備プレイリストとして成立します。

- プレイリストアイコンが通常のものから専用準備プレイリストアイコンへと切り替わります。

- 準備プレイリスト内のトラックにはダイヤモンドアイコンが表示されます。そのアイコンは“待機”中であることを意味します。これにより、準備プレイリストに追加済したトラックを容易に確認することが可能となります。
- 任意のプレイリストを右-/[Ctrl]-クリックし、*Select as Preparation List* を選択すると、このリストが準備リストとして切り替わります。
- 任意のトラックを右-/[Ctrl]-クリックして *Append to Preparation Playlist* を選択すると、このトラックが準備リストへと追加されます。
- 任意のトラック、または複数のトラックを選択して右-/[Ctrl]-クリックし、*Add as Next to Preparation Playlist* を選択すると、準備プレイリストに最後に追加したトラックの後にこれらのトラックを追加します。

5.5.10 プレイリストのエクスポート

プレイリストをエクスポートすることで、プレイリスト内のトラックとプレイリストファイルを含むフォルダを作成します。

プレイリストのエクスポートは以下の様に行います。

1. プレイリストを右-/[Ctrl]-クリックし、メニューで *Export Playlist* を選択します。
2. エクスポートしたプレイリスト用名称を入力します。
3. 移動先となるパスを入力します。
4. OK をクリックします。

5.5.11 プレイリストのインポート

プレイリストをインポートする方法はいくつかあります。

メソッド I

1. ブラウザツリーの TRAKTOR Explorer 内のプレイリストを選択します。
2. ブラウザツリーのプレイリスト (Playlists) フォルダ、または新規作成したプレイリストフォルダに、プレイリストファイルをドラッグドロップします。
3. プレイリストとその中の全トラックが使用しているトラックコレクションに追加されます。



以上の方法で旧バージョンの TRAKTOR からプレイリストをインポートすることも可能です。

メソッド II

1. Windows Explorer または Mac OS X Finder 内でプレイリストファイル (*.nml) を選択します。

2. ブラウザツリーのプレイリスト(**Playlists**) フォルダ、または新規作成したプレイリストフォルダに、プレイリストファイルをドラッグドロップします。
3. プレイリストとその中の全トラックが使用しているトラックコレクションに追加されます。

メソッド III

▶ TRAKTOR プレイリスト(Playlist)フォルダまたは新規作成したプレイリストフォルダを右-/[Ctrl]-クリックし、*Import Playlist* を選択します。

▶ プレイリストとその中の全トラックが使用しているトラックコレクションに追加されます。

メソッド IV

TRAKTOR プレイリスト(**Playlist**)フォルダまたは新規作成したプレイリストフォルダを右-/[Ctrl]-クリックし、*Import Playlist Folder* を選択します。

プレイリストフォルダとその中の全トラックが使用しているトラックコレクションに追加されます。

5.5.12 プレイリストの印刷

プレイリストをプリントアウトする事で、HTML 形式のプレイリストのトラック名称情報を保存することが可能です。

1. ブラウザツリー内のプレイリストを右/[Ctrl]-クリックします。
2. *Save as Webpage* を選択します。
3. プレイリスト名称を入力します。
4. ファイルの出力位置を入力します。
5. リストオプションからファイルを追加したい項目欄(カラム)を選択します。
6. **OK** をクリックします。

5.5.13 その他のプレイリスト機能

TRAKTOR プレイリストを右-/[Ctrl]-クリックして以下の追加オプションを見つけてください。

- **Rename:** ここで選択したプレイリストの名称を変更します。
- **Consolidate:** 現在のプレイリストの順序構成を保存します。
- **Remove Duplicates:** 選択したプレイリスト内で重複するトラックを削除します。
- **Analyze:** 選択したプレイリストのトラックを分析します。
- **Clear Playlist:** 選択したプレイリストのトラックを全て削除します。
- **Delete Playlist:** 選択したプレイリストを削除します。この削除でトラックコレクションにある同一のトラックを削除することはありません。
- **Select as Preparation List:** 現在のプレイリストを準備リストにします。

- **Reset Played State:** ブラウザリスト内のアイコンコラムにある全てのトラックアイコンを削除します。
- **Restore AutoGain:** ゲイン変更があった場合オリジナルゲイン値を再計測します。

5.5.14 再生履歴(History Playlist)

TRAKTOR は自動的に演奏したトラックを History Playlist でリスト化します。自分が使用したトラックを記録しておく、気に入ったトラック順序を後で確認することが可能です。

 TRAKTOR LE 2 にこの再生履歴機能はありません。

再生履歴保存場所

- ▶ TRAKTOR を閉じると、プレイリストが削除されます。プレイリストは、*My Documents \Native Instruments\Traktor\History* (Windows) 、または *Users/~\Native Instruments\Traktor\History* (Mac OS X) に保管してあります。*My Documents\Native Instruments \Traktor\HistoryUsers/~\Native Instruments\Traktor\History*
- ▶ 再生履歴(History Playlist)では、TRAKTOR によるセッションごとに再生日と再生時間を管理します。


再生履歴使用時のヒント


プレイがうまくいったときはこの再生履歴をインポートし、その後のプレイに有効活用可能です。TRAKTOR を長く使用し続けると、再生履歴の量も増えます。その場合は以下を実行してください。

1. 各 Windows Explorer/Mac OS X Finder を使用して TRAKTOR フォルダへと進み、History (Windows: *My Documents\Native Instruments\Traktor\History*, Mac OS X: *Users/~\Native Instruments\Traktor*) を開きます。
2. 殆どの場合、リスト内のトラックは 1 kb です。これはサイズが 5kb 以下の Playlists には 4-6 トラック程度しか記録されていないことを意味します。
3. 特別な理由がない限り、これらの小さな再生履歴を削除して、リストを簡潔にします。

5.6 トラックメタデータの編集

コレクション内の各トラックは“タグ”や“メタデータ等”の各情報を備えており、それらは曲名や、アーティスト名、カバーアートから構成されています。TRAKTOR にはこれらの情報を編集する 2 通りの方法があります。

 TRAKTOR LE 2 でトラックメタデータを編集することはできません。

 iTunes を使用してコレクションの管理を行っている場合、タグ情報の編集は iTunes 上で行うことを強くお勧めします。

5.6.1 インラインエディットを介したトラックプロパティの編集

1. ブラウザリストでトラックをクリックし、ハイライト表示した状態にします。
2. 編集したいフィールド内をクリックします (例アーティスト名称)。
3. インフォフィールドにカーソルが表示されます。
4. アーティスト名称を編集します。
5. 他のフィールドをクリックして編集を続けます。
6. 使用しているコンピュータのキーボードの [Enter] エンターキーを押してインラインエディティングモードを終了し、入力内容を適用、または [Esc] キーを押して編集を取りやめます。

5.6.2 エディットダイアログ(Edit Dialog)を介したトラックプロパティの編集

全てのプロパティがブラウザリストに表示されているわけではありません。トラックに関する全ての情報にアクセスするには、エディットダイアログ(Edit Dialog)を使用します。このダイアログで選択した複数のトラック情報を同時に編集することが可能です。

シングルトラックの編集

1. ブラウザリスト内でトラックをクリック、選択します。
2. 選択したトラックを右-/[Ctrl]-クリックし、メニューから *Edit* を選択します。
3. ブラウザリストがエディットダイアログに切り替わります。
4. トラック情報を編集します。
5. トラックプロパティの隣にあるドロップダウンメニューで使用しているトラックコレクションから保存済みのプロパティを選択します。
6. Restore ボタンで変更した情報を元に戻します。変更した内容を適用するには、**Apply** または **OK** をクリックします。 **Cancel** をクリックすると編集をキャンセルします。

トラックのセレクションの編集

- ▶ 複数のトラックをまとめて編集する場合は(例 アルバムの全トラック)、トラックを選択した後(単体のトラックを編集したときと同じように) メニューから Edit を選択します。
- ▶ 現在、エディットダイアログの殆んどのチェックボックスがチェックされていない状態です。
- ▶ エディットダイアログの下には [Previous](#)、[Select All](#) と [Next](#) の各ボタンがあります。これらのボタンでトラックのセレクションをブラウズします。 [Previous](#)、[Select All](#) [Next](#)
- ▶ チェックボックスは選択したトラックに共通項がある場合に表示されます。 関係するフィールドを変更し、適用してその内容がメタデータタグに保存された場合にもチェック表示されます。
- ▶ 選択したトラックの属性を全体的に変更する場合は、(例アーティスト名称を変更する場合)下のボックスがチェックされていることを確認し、[Apply](#) または [OK](#) を押します。 [Apply](#) [OK](#)
- ▶ 選択したトラックを各自に編集する場合は、ダイアログの下にある [Previous](#) と [Next](#) ボタンでトラック間を移動します。 [Previous](#)[Next](#)
- ▶ Restore をクリックすると、変更内容が元に戻ります。
- ▶ 編集を取りやめる場合は、[Cancel](#) をクリックします。 [Cancel](#)

5.7 トラックアイコン

観衆の前でパフォーマンス中にセットの内容が確認できることは、プレイ中に非常に有利な要素の一つです。アイコン欄ではトラックの情報を表示します。ここでの情報内容を元に順序を整理することも可能です。

- ▶ アルファベット [A](#)、[B](#)、[C](#) と [D](#) でトラックがどのデッキにロードされているか表示します。 [ABC](#)
[D](#)
 - ▶ チェックマーク([Check Mark](#))はそのトラックがデッキの一つで既に再生されたことを意味します。 [Check Mark](#)
 - ▶ [!マーク](#)([Exclamation Mark](#)) はファイルが見つからなかったことを意味します このアイコンが表示される理由として、そのトラックを保管している保存機器(例、外部ハードドライブ)が接続されていない場合や、トラックの保管位置の変更、トラック名称の変更などがあげられます。 [!マーク](#)
([Exclamation Mark](#))
 - ▶ ロック([Lock](#)) はそのトラックのビートグリッドがロックされていることを意味します。 [Lock](#)
 - ▶ 三角 ([Triangle](#)) マークは既に演奏済みのトラックであることを示します。 試聴のみを行ったトラックにマークが付くことはありません。 このアイコンは履歴フォルダとアーカイブフォルダ([History](#)、[Archive](#))のみで表示されます。 [Triangle](#)
- この項目欄に表示されるトラックの順序は以下を意味します。

- ▶ 再生されたトラックは上部に表示されます。
- ▶ 再生中のトラックは中心に表示されます。
- ▶ 再生していないトラックは下部に表示されます。
- ▶ ファイルが見つからないトラックは一番下に表示されます。

5.8 プレビュープレイヤー

TRAKTOR のブラウザにはプレビュープレイヤーがあり、デッキにロードせずにトラックを試聴することが可能です。 プレビュープレイヤー(Preview Player)は内部/外部ミキサーモードで使用できるよう設計されて居ます。 プレビュープレイヤーでトラックを試聴するには以下の方法があります。

- ▶ ブラウザからトラックをプレビュープレイヤーに、ドラッグドロップします。

または

- ▶ ブラウザリストの[試聴](#)項目欄にある小さなヘッドフォン(Headphones)アイコンをクリックします。 [試聴](#)

プレビュープレイヤーを使用する利点として、デッキを使用する必要がないということが挙げられます。 またトラックの再生状況および再生数に影響がないという点も挙げられます。 小さなプレイ、ポーズ([Play/Pause](#))ボタンを押してプレビュープレイヤーを停止します。 小さな [Stripe](#) をクリックしてトラックをスキップします。



プレビュープレイヤーを使用するにはアウトプットを "Output Preview" (外部ミキサーモード)、または "Output monitor" (内部ミキサーモード)にアサインする必要があります。 設定は [Preferences > Output Routing](#) と進んで行います。

5.9 カバーアート(Cover Art)

TRAKTOR はトラックのカバーアート用各機能を装備しています。 ブラウザ上でカバーアートを表示するだけでなく、使用しているハードドライブから好きなイメージを割り当てることも可能です。

5.9.1 カバーアートの表示

カバーアートウィンドウ

TRAKTOR はブラウザツリーの下にカバーアートウィンドウを用意しています。 この機能は環境設定ウィンドウで有効化/無効化を設定可能です。

▶ *Preferences > Browser Details* と進み、[Show Cover Art](#) にチェックを入れて表示します。
Preferences > Browser Details [Show Cover Art](#)

リストウィンドウ

ブラウザリスト内にカバーアート用カラムがあります。起動と起動解除の方法

▶ ブラウザリストのヘッドラインを右-/[Ctrl]-クリックし、カバーアート ([Cover Art](#)) をチェックします。[Cover Art](#)

5.9.2 カバーアートの編集

TRAKTOR ではトラックコレクションから jpeg 形式のカバーアートをインポート、または削除することが可能です。

設定方法は以下となっています。

カバーアートのインポート

1. トラック上で右-/[Ctrl]-クリックし、*Import Cover* を選択します。
2. このダイアログボックスを使用して TRAKTOR のカバーアートイメージファイルへと進みます。
3. イメージファイルを選択した後、ダイアログを確認します。
4. この作業でカバーアートがファイル内に保存されました。



一度に複数のトラックを選択してそれらのトラックにカバーアートを割り当てることも可能です。



TRAKTOR LE 2 にカバーアートの編集機能はありません。

カバーアートの削除

カバーアートの削除方法は以下です。

1. トラック上で右-/[Ctrl]-クリックし、*Delete Cover* を選択します。
2. カバーアートはこの作業で削除されます。



一度に複数のトラックを選択してそれらのトラックのカバーアートを削除することも可能です。

5.10 コレクションメンテナンス

ブラウザ内の管理をライブ環境下で行うことは非常に面倒な場合があります。 もう使わないトラックの削除、別のハードディスクへと移動したトラックの管理等はとても面倒です。

5.10.1 頻繁なチェック

整合性チェックリポート(Consistency Check Report)はトラックコレクション全体の状態を管理する機能です。

1. ブラウザツリーでトラックコレクションアイコン ([Track Collection Icon](#)) を右-/[Ctrl]-クリックし、メニューで *Check Consistency* を選択します。
2. 一度 TRAKTOR が整合性をチェックすると、整合性チェックリポートが表示され、チェック結果を表示します。

概観表示(Show Overview)/見つからないトラック(Missing Tracks)/分析する必要があるトラック(Tracks to Analyze)

整合性チェックリポートでは以下の情報を表示します。

- **Total Tracks:** コレクション内のトラック総数を表示します。
- **Tracks Missing:** ハードドライバから削除されたトラックの総数及び元のトラック位置から移動したトラックの総数を表示します。
- **Tracks Not Analyzed:** 分析されていないトラック総数を表示します。
- **Tracks Missing Stripe:** インポートされ分析も済んでいるが、ウェーブフォーム(ストライプ)が移動、または削除されているトラックの総数を表示します。
- **Total Tracks To Analyze:** 分析する必要があるトラックの総数を表示します。

見つからないトラックの検索

整合性チェックリポートではコレクションで見つからなかったトラック情報を確認することが可能です。

1. リロケート ([Relocate](#)) ボタンをクリックしてください。
2. 多くのサブフォルダを含むフォルダにトラックを配置し直すには時間がかかります。 リロケート中でもコレクションにダメージを与えることなく作業を続行可能です。
3. ブラウザウインドウで、移動したトラックがハードドライバ内のどこにあるかブラウズします。
4. 複数のトラックを異なるフォルダで探すには、トラックが保存してある一番上の階層のフォルダを選択します。 さらにその上のメインハードドライバフォルダを選択することも可能です。

見つからないトラックの削除

コレクション内で行方不明なトラックをこれ以上照会しない場合は、リムーブ ([Remove](#)) ボタンをクリックしてそれらの情報を削除します。

トラックの分析

コレクション内にまだ分析していないトラックがある場合は、分析ボタン([Analyze](#))をクリックして分析を行うことが可能です。

起動時の整合性チェック結果の表示

整合性チェックリポートは TRAKTOR を起動するたびに表示させることも可能です。この機能により、膨大なコレクションの確認作業を行うため、TRAKTOR のスタートアップ所要時間が増えるのでライブ環境下での使用は推奨しません。

1. [Preferences > File Management](#) と進みます。
2. [Show Consistency Check Report on Startup](#) と書いてあるチェックボックスをクリックし、設定画面を閉じます。
3. これで、整合性チェックリポートが、TRAKTOR を起動するたびに表示されます。

5.10.2 分析(Analysis)

TRAKTOR は分析機能“Analysis”でトラック内の重要な各情報を収集します。以下がその例です。

BPM の検出

音楽の種類によって正確な BPM を検出します。BPM 検出とビートグリッド作成に関する詳細は [↑6.8.6, ビートグリッドパネル\(GRID\)](#) 章を参照してください。


ゲイン値

各トラックにはトラックの音楽ジャンルによる音量差があります。分析によって検出されるゲイン値は、トラック音量を 0dB にする為に用いるチャンネルゲインノブの最適な設定を行うために正確に割り出されるものです。

▶ トラックをデッキにロードする際にこのゲイン算出を行う場合は、[Preferences > Mixer > Level](#) と進んで [Set Autogain When Loading Track](#) を起動し、オートゲイン (Auto Gain) 機能を有効にしてください。[Preferences > Mixer > Level Set Autogain When Loading Track](#)

ストライプ

この分析処理でストライプと呼ばれる波形ディスプレイの下に小さな波形を表示します。分析が行われていない場合は、トラックのストライプは表示されません。

 このストライプ部の波形はファイルサイズ節約の為保存されることはありません。音楽を他のコンピュータに移動する場合は移動先で音楽ファイルを再分析してください。

自動分析(Auto Analysis)

TRAKTOR にデッキにトラックをロードした時点で自動分析を開始させるか、またはコレクションにトラックがインポートされた直後に分析を開始するかを設定することが可能です。

- ▶ *Preferences > File Management* と進み、バックグラウンドトラック分析オプションを設定します。 *Preferences > File Management*
- ▶ 分析オプションに関しては [↑ 13.18, ファイル管理 \(File Management\)](#) を参照してください。
- ▶ ブラウザ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。

5.10.3 データディレクトリ

TRAKTOR には特定のファイルタイプを作成、また関連付けする機能を備えています。これらのファイルタイプは専用デフォルトディレクトリに保存されます。これらのディレクトリパスは環境設定ウィンドウで変更することができます。

- ▶ *Preferences > File Management > Directories* と進みます。 *Preferences > File Management > Directories*

以下のファイルタイプは、エクスクラメーションマーク(…!)をクリックして、ディレクトリを変更することが可能です。

- **Root Dir** (ルートディレクトリ): TRAKTOR がコレクション情報と設定内容をロード、保存するときに参照するファイルパスです。
- **Sample Dir** (サンプルディレクトリ): TRAKTOR がサンプル情報と設定内容をロード、保存するときに参照するファイルパスです。
- **iTunes Music Library**: iTunes Library (このパスは iTunes 内での設定と同じとなります)のファイルパスです。
- **Music Folders**: Import Music Folders 機能を使用した時に音楽をスキャンする場所をここで指定します。

5.10.4 その他のメンテナンス機能

- **Reset Played State:** 各トラックの隣にあるトラック使用回数とトラックアイコンをリセットします。
- **Relocate:** ダイアログを開き、見つからないトラックを探します。音楽フォルダを再構成した時に非常に便利です。
- **Analyze (Async):** 選択したトラックの分析を開始します。
- **Show in Explorer/Finder:** ここでトラックを Windows Explorer または Mac OS X で表示します。
- **Search in Playlists:** 選択したトラックを検索し、選択したトラックを含む全プレイリストを表示します。


5.11 オーディオ CD の使用

この章ではオーディオ CD の活用法について解説します。

5.11.1 CD テキスト

これまで、オーディオ CD のトラックは Track01、Track02 と表示されていました。

アーティスト名、タイトル等の関連情報を含んだオーディオ CD を挿入すると、TRAKTOR のブラウザでこれらの情報を確認することが可能です。

 全てのオーディオ CD が、テキスト表示するわけではありません。

5.11.2 オーディオ CD とお気に入り

- ▶ オーディオ CD アイコンをお気に入り (Favorite) にドラッグすると、CD がお気に入りとしてアサインされ、CD を取り出してもその情報が保たれたままとなります。
- ▶ CD ドライバにオーディオ CD がロードされていない場合は、お気に入り (Favorite) に赤で X 表示されます。

5.11.3 CD の取り出し

TRAKTOR 上で操作して CD を取り出すことも可能です。

- ▶ Audio CD を右-/[Ctrl]-クリックし、*Eject CD* を選択して CD を取り出します。*Eject CD*

5.12 デジタルオーディオプレイヤーの使用

TRAKTOR で、デジタルオーディオプレイヤーのトラックを使用することが可能です。

1. TRAKTOR を起動し、使用しているコンピュータにプレイヤーを接続します。TRAKTOR は MP3 プレイヤーをハードドライバとして認識し、ブラウザツリーでアイコンを表示します。この作業には、最高 10 秒かかります。
2. プレイヤーを初めて選択するときに **Loading** メッセージが表示され、TRAKTOR が曲とプレイリストを読み込んでいることを表示します。
3. ロードが終了すると、他のハードディスクからトラックを選択するのと同じようにトラックを選択することが可能となります。

! トラックの再生中にプレイヤーを接続、接続解除すると、オーディオが停止する場合があります。オーディオの再生中に、プレイヤーの取り外しをしないよう細心の注意を払ってください。

5.12.1 iPod

Apple iPod は独自の音楽ファイル保管方法を採用しています。iPod をコンピュータに接続すると、TRAKTOR はその接続を iPod と認識し、ブラウザに表示します。

iPod をダブルクリックし、iPod にあるトラックとプレイリストにアクセスします。

! iTunes ストアで購入した保護されている DRM ファイルは使用することが出来ません。

6 デッキ

TRAKTOR 2 には 4 つのバーチャル デッキ(**Decks**) があります。デッキはハードウェアのデッキと同等と考えてください。しかしバーチャルデッキには強力な追加機能とコンピュータのシステムを用いた柔軟性を兼ね備えています。

デッキでは 3 種の異なる音声を扱うことができ、それに合わせたデッキの種類を選択します。

6.1 デッキの種類

選択肢となるデッキの種類は以下となっています。

- **トラックデッキ(Track Deck)**: トラックはハードディスクにデジタル方式で保管してある曲のことを意味します。このモードで、任意の曲順で構成されたプレイリスト (**Playlist**)を用いてトラックを再生します。トラックを扱うデッキをトラックデッキ(**Track Decks**)といいます。

トラックデッキの使用法詳細に関しては [↑ 15.3, 最初のトラックを再生する](#) を参照してください。

- **サンプルデッキ(Sample Deck)**: サンプルは音声を断片化したものを意味します。音声自体はトラックの同じ再生部分となんら変わる点はありません。トラックとサンプルの相違点はその大きさと使用用途で、基本的にサンプルのサイズはトラックと比べて小さく、ミックス内で追加される音声として使用します。特にライブラリミックスでサンプルは非常に効果的に機能します。サンプルを扱うデッキをサンプルデッキ(**Sample Decks**) といいます。各サンプルデッキにはサンプル関連各機能を備えた 4 つのサンプルスロット (**sample slots**) があります。

サンプルデッキの使用法詳細に関しては [↑ 15.8, ミックスでサンプルを使用する \(TRAKTOR LE 2 にはない機能です\)](#) を参照してください。

- **ライブインプット(Live Input)**: 上記した 2 つの音声タイプはどちらもハードディスクから再生されますが、各デッキをライブインプット(**Live Inputs**)に切り替えることで、TRAKTOR 以外からの音声を使用することが可能となります。マイク音声ターンテーブル、シンセ等、取り込める音声の制限は無く、全て TRAKTOR のシグナルフローで扱うことが可能です。

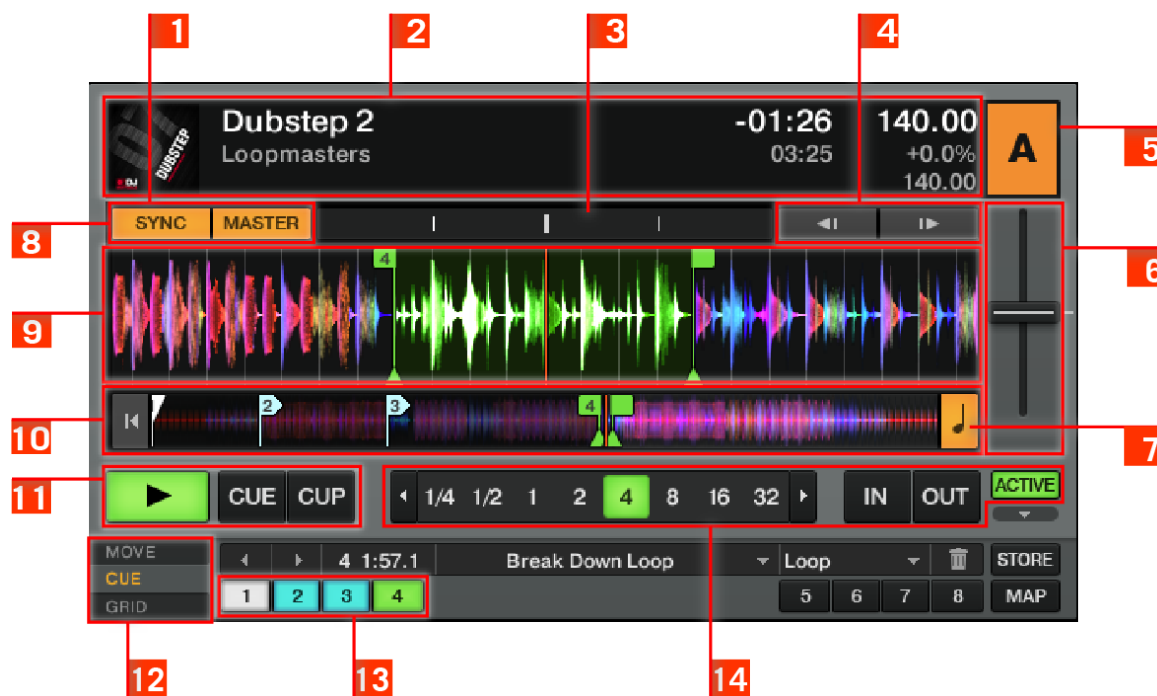
! TRAKTOR LE 2 には 2 つのデッキがあるのみで、デッキの種類は変更できません。TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 では 4 つのデッキが使用できますが、デッキの種類の変更は上段の 2 つのデッキに対して有効となります。

▶ デッキの種類を選択するには、デッキの名称部分をクリックしてドロップダウンメニューを開きます。その後任意のデッキの種類を選択します。

デッキ環境設定に関しては [↑ 13.9, デッキ\(Decks\)](#) を参照してください。

❗ TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 を使用している場合、再生モード (内部再生、または Scratch Control) を選択することも可能で、TRAKTOR AUDIO 6 または TRAKTOR AUDIO 10 オーディオインターフェイスを使用する場合はドロップダウンメニューから完全に音声をバイパスする Direct Thru モードを使用することが可能です。詳細は TRAKTOR AUDIO 6/10 オーディオインターフェイスのセットアップガイドを参照してください。

トラックデッキ(Track Deck)



6-1 — トラックデッキについて

ここではトラックデッキ内容を紹介します。以下で全機能について解説します。

(1) **Deck Cover Artwork:** ロードしたデッキに関するアートワークを表示します。

(2) **Deck Heading:** デッキヘディングではロードしたトラックのアーティスト名やタイトル、テンポ等の各情報を表示します。↑6.3, [デッキヘディング](#)で解説するように、ユニークなドラッグアンドドロップ機能も持ち合わせています。

- (3) **Phase Meter:** マスターデッキ、またはマスタートラックが刻むビートに対して、再生中のトラックのビートがどのくらいずれているのか表示します。
- (4) **Bend:** 一時的に再生中のトラックを遅く/速くします。
- (5) **Deck Focus:** デッキ部分を黄色ハイライト表示することで現在操作しているデッキを判別しやすくします。デッキ名称部をクリックし、メニューを用いてデッキ種類を変更、再生方法(内部/外部)を変更します。
- (6) **Tempo Fader:** スライダーを上下することでトラックの再生テンポの緩急を調節します。
- (7) **Key:** キーロック機能を起動/起動解除します。
- (8) **SYNC button:** テンポマスターに現在再生しているトラックを同期させます。 **MASTER button:** デッキを同期用テンポマスターとします。
- (9) **Waveform Display:** ロードしたトラックの波形を操作内容にあわせて表示します。色が明るい部分は高い周波数を表示し、暗い部分は低周波数を表示します。
- (10) **Stripe:** ストライプではロードしたトラックの波形全体を表示します(キューポイントとループを含む)。
- (11) **Transport buttons:** 再生/一時停止ボタン、**CUE** (Cue/Play) 、**CUP** (Cue/Pause) の各ボタンのことを示します。
- (12) **Advanced Panels:** **MOVE** (Loop move と beat jump)、**CUE** (Cue Point と Loop Management)、**GRID** (Beatgrid) 各パネル用詳細コントロールオプションを含んでいます。
- (13) **Hotcues:** ここでトラックに対して 8 個のユーザー Cue/Loop In Points を設置可能です。
- (14) **Loop Controls:** ここでオートループとループのサイズ設定を行います。
- ▶ トラックデッキの使用法詳細に関しては [↑ 15.3, 最初のトラックを再生する](#) を参照してください。

サンプルデッキ (Sample Deck 、TRAKTOR LE 2 にはこの機能はありません)



6-2 サンプルデッキ

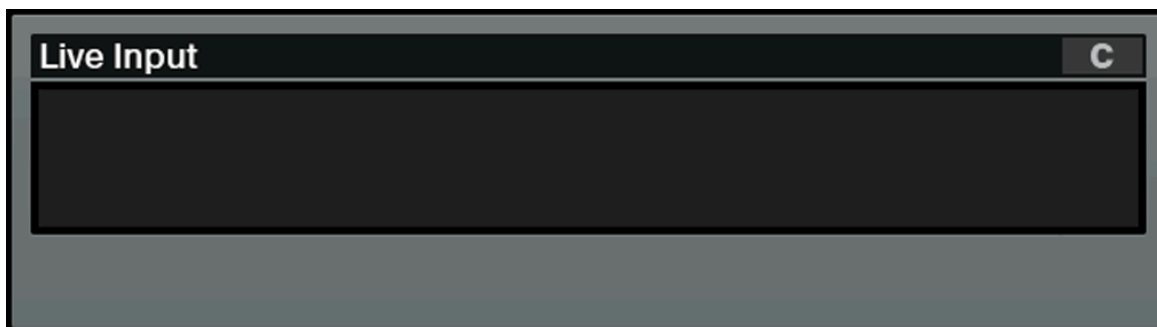
各サンプルデッキには 4 つのサンプルスロット(2) があり、ここでサンプルをロードして **One-Shot** (1) または **Looped** (3) モードで再生します。各サンプルスロットには **Play** ボタン (4)、**Volume** ノブ (5)、**Filter** ノブ (6) があります。ループサンプルのテンポはテンポマスターに自動的にシンクします。

▶ サンプルデッキの使用法詳細に関しては [↑15.8, ミックスでサンプルを使用する](#) (TRAKTOR LE 2 にはない機能です) を参照してください。

❗ TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 ではこのフィルターとボリュームノブは使用できません。縮小バージョンのサンプルデッキは使用可能です。

💡 Sample Deck スロットフィルターは TRAKTOR アプリケーション画面を小さく表示しすぎて表示しきれない場合があります。ウインドウを可能な限り大きく表示、またはフルスクリーン表示し、全機能を画面上で表示してください。フルスクリーンボタンは TRAKTOR ヘッドにあります。

ライブインプット(Live Input)



6-3 — ライブインプットの状態のデッキ

ライブインプットに切り替えた デッキではターンテーブルやマイク等の外部アナログソースを使用することができます。その後 TRAKTOR 2 の FX を外部ソースからの音声に対して使用することができます。

6.2 トラックのロード

デッキにトラックを ロードする方法は以下です。

- **Drag and Drop:** ブラウザからマウスを用いてトラックを任意のデッキにドラッグアンドドロップする。
- **Right-click:** 選択したトラック上でマウスを右-/[Ctrl]-クリックしてメニューで *Load Track in Deck A/B/C/D* を選択する。
- **Default Keyboard:** 上下矢印キーを使用してブラウザリスト内からトラックを選択する。その後 [Ctrl] + [Arrow Left] でトラックをデッキ A にロード、または [Ctrl] + [Arrow Right] でトラックをデッキ B にロードします。
- **MIDI Command:** MIDI コマンドを使用して各デッキにトラックをロードします。この操作を行うにはコマンドをキーボード、または MIDI コントローラーにマッピングしておく必要があります。詳細は [↑11.2, MIDI ホットキー](#) を参照してください。

トラックをロードするには以下のルールに従ってください。

- サンプルデッキに 48 秒以上のトラックをロードすることはできません。
- ブラウザで右クリックしてメニューをだし、サンプルデッキにトラック、またはサンプルをロードすることはできません。
- デフォルトキーボードを使用してトラックをロードする際は、デフォルトキーボードマッピングを使用しているか確認してください。

6.3 デッキヘッディング

デッキヘッディング(Deck Heading) ではロードしたトラックの情報を表示し、デッキの種類(Deck Flavor)、再生モード(Playback Mode)、デッキレイアウト(Deck Layout) を変更する為に使用することも可能です。デッキヘッディングから他のデッキに音声をドラッグドロップすることも可能です。

6.3.1 デッキフォーカス(Deck Focus)

- 各デッキは A、B、C、D と呼びます。TRAKTOR では現在選択しているデッキの名称部分がハイライト表示され、そのデッキを操作していることを示します。

6.3.2 デッキの種類(Deck Flavor)

デッキ 名称部をクリックしてデッキの種類を変更します (Track Deck、Sample Deck、Live Input)。別の方法として *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進んでデッキの種類を選択することも可能です。

6.3.3 再生モード(Playback Mode)

- デッキ名称部(A、B、C、D のどれか、デッキレターともいいます) をクリックして再生モード(Playback Mode) ドロップダウンメニューを表示します。ここで *Internal Playback* または *Scratch Control* に変更します。 *Internal Playback* (内部再生モード) でトラックデッキはデッキのトランスポート (Transport)セクションに **Play**、**CUE**、**CUP** ボタンを表示します。Scratch Control モードでは、**CUE** と **CUP** ボタンが Relative Mode (リレティブモード) と Absolute Mode (アブソルートモード) タイムトラッキングアイコンに切り替わり、Scratch Control の使用に対応します。Scratch Control モードで TRAKTOR はデッキをコントロールする為にタイムコードシグナルを使用します。

Scratch Control の詳細は [↑12, TRAKTOR Scratch の設定](#) を参照してください。

▶ 再生トラッキングモード(Absolute、Relative、Internal) に関しては [↑12.5, トラッキングモード](#) を参照してください。



Scratch Control の各オプションは *Preferences > Timecode Setup* にあります。

6.3.4 デッキレイアウト(Deck Layout)

- **Full** または **Advanced** デッキを使用している場合、デッキに 3x3 の欄がデッキヘッディングに表示されます。ここではロードしたデッキの情報、フェイズメーター、テンポ、カバーアートが表示されます。 *Preferences > Decks > Deck Heading* と進んでデッキヘッディングで表示する内容をカスタマイズすることも可能です。
- デッキレイアウトを変更するにはデッキヘッディングをダブルクリックします。これは画面のサイズによって表示する内容を多く/少なくする場合に有効です。ダブルクリックごとに異なるデッキレイアウトに切り替わります (**Micro**、**Small**、**Essential**、**Full**、**Advanced**)。 **Micro**、**Small** または **Essential** デッキレイアウトを使用する際は、トラック情報の最初の項目のみが表示されます。 サンプルデッキのみでは **Micro** と **Small** のみが有効です。



TRAKTOR は小さな画面表示用に Micro と Small デッキを用意しています。 Micro デッキではヘッダは最初の欄のみを表示し、波形ディスプレイは表示されません。

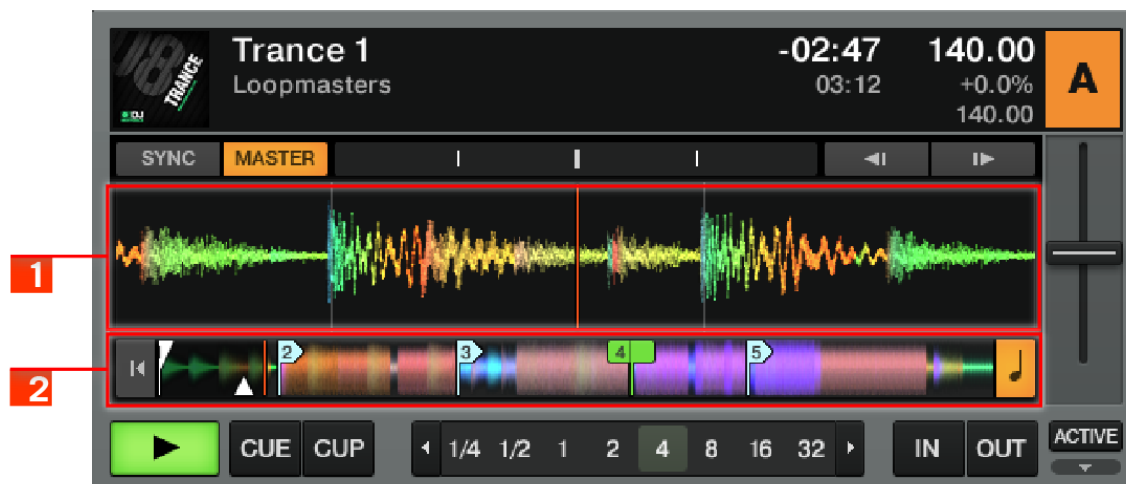
6.3.5 デッキオーディオドラッグアンドドロップ

- デッキにトラックをロードしている場合、デッキヘッディングをマウスでホールド、ドラッグアンドドロップして他のトラックデッキにトラックとその再生位置情報をコピーすることができます。 この操作はトラックの再生中に行うことも可能なので、プレイ内容に新たなアイディアを与えることでしょう。
 - デッキにトラックがロードしてある場合、トラックをサンプルとしてデッキヘッディングからサンプルスロットにマウスのホールドドラッグアンドドロップでエクスポートすることも可能です。 サンプルがループモードでロードされ、オリジナルトラックの部分的内容を再生します。トラック自体を再生している場合はサンプルはロードされミュートした状態で再生されます。 ミキサーの対応するチャンネルのフィルターセッティング内容もサンプルと共にコピーします。必要であればサンプルスロットで引き続きフィルターノブを使用して調節することも可能です。
- サンプルは現在の再生位置からコピーされます。
 - 現在の再生位置が起動しているループ内である場合は、サンプルはそのループのコピーとなりサンプルの再生位置もループ内の再生位置と同じとなります。
 - 現在の再生位置が起動しているループの範囲外の場合は、サンプルは現在の再生位置から開始し、サイズは選択したループサイズのものとなります (ループサイズディスプレイでサイズを確認してください)。

- サンプルプレイボタンが薄く点灯し、サンプルがロードされ、ミュート、または停止した状態であることを示します。サンプルをミュートしている場合は、サンプルスロット内の波形が薄く光り、サンプルプレイボタンの点灯/無点灯によって、サンプルが再生/停止しているか確認することができます。マウスをサンプルスロットまで移動し、**Mute** をクリックしてサンプルを聞きます。
- 💡 ロードしたトラックからサンプルをインポートする場合、メインミックスで 3 回サンプルを再生すると、そのサンプルは自動的にコレクションに保存されます。サンプルを再度利用する場合は、ブラウザの 'All Samples' フォルダを閲覧してください。
- 💡 サンプルスロットに音声をドラッグすることで複雑なミックスを素早く構築することが可能となります。 *Filter LFO* や *Gater* 等のエフェクトを短いサンプルに加えることで、これらのサンプルがミックス内でテンポと同期するシンセとして機能します。テンポと同期するミックスを行うにはマスターパネルで Snap (S) と Quantize (Q) を起動してください。

サンプルデッキの使用方法に関しては [↑15.8, ミックスでサンプルを使用する \(TRAKTOR LE 2 にはない機能です\)](#) を参照してください。

6.4 波形ディスプレイとストライプビュー



6-4 トラックデッキ— 波形ディスプレイとストライプビュー

Waveform Display (波形ディスプレイ、**1**) と **Stripe View** (ストライプビュー、**2**) はロードしたトラックの視覚的表示部分です。波形はすぐに確認できますが、ストライプはトラックの分析が終わるまでは表示されません。トラックが分析されると、直ちにストライプが表示されます。トラックの分析に関しては [↑ 5.10.2, 分析\(Analysis\)](#) を参照してください。

(1) Waveform Display: 波形ディスプレイではロードしたトラックの詳細と、再生状況の詳細情報を表示します。

- 波形ディスプレイは **Essential**、**Full**、**Advanced** デッキレイアウトで表示されます。 **Micro**、**Small** デッキレイアウトモードでこのディスプレイは表示されません。 デッキレイアウトを変更するには、デッキヘッディングをダブルクリックするか、*Preferences > Decks > Deck Layout* と進んで変更します。
- 波形ディスプレイでは色によって音声内容を区別し、明るい色が高音部を、暗い色で低音部を表示します。
- **+** と **-** ボタンをクリックして波形を拡大/縮小することができます。 **=** シンボルをクリックして拡大/縮小画面をリセットします。
- 波形ディスプレイでは BeatJumps、Cue Points、Loops、Beatmarkers の表示も請け負っています。波形ディスプレイを拡大して正確にマーカーを設置することができます。
- 波形ディスプレイとストライプビューは同じカラーモード (Color Mode、色のテーマ) を使用します。カラーモードは 4 種類あり、選択肢は **Ultraviolet**、**Infrared**、**X-Ray**、**Spectrum** となっています。カラーモードの選択は *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode* で行います。
- マウスコントロールモードによってマウスで波形をドラッグするときの反応が異なります。マウスコントロールモードは 2 種類あり、選択肢は **Vinyl** と **Snap** です。選択は *Preferences > Transport > Mouse Control* で行います。トランスポートマウス(Transport Mouse) モードに関しては [↑ 13.8, Transport \(トランスポート\)](#) を参照してください。マウスモードに関しては [↑ 10, フェーダーとノブ用マウスコントロール](#) を参照してください。

(2) Stripe View: ストライプビューで曲全体を表示します。そこでは現在の再生位置と共に、キューポイント、ループの全てを表示します。

- ストライプビューは全デッキレイアウトモードで表示されます。
- ストライプビューでは BeatJumps、Cue Points、Loops、Beatmarkers の表示も請け負っています。
- 設定したトラック終了警告タイム (Track End Warning Time) に近づくと、ストライプビューが赤く点滅します。この警告タイムは *Preferences > Decks > Miscellaneous* で変更可能です。
- ストライプディスプレイ内をクリックしたときの反応は、スナップ (S) とクオンタイズ (Q) モードによって異なります。スナップとクオンタイズはグローバルセクションのマスターパネルで起動することができ、ビートジャンプ(BeatJumps)とエフェクトにテンポシンクします。マスターパネルに関しては [↑ 9.2.1, マスターパネル](#) を参照してください。

6.5 トランスポートコントロール(Transport Controls)



6-5 トラックデッキ — トランスポートコントロール

トランスポートコントロール (Transport Controls) は、TRAKTOR の内部再生モードで曲を再生するためのメインボタンです。

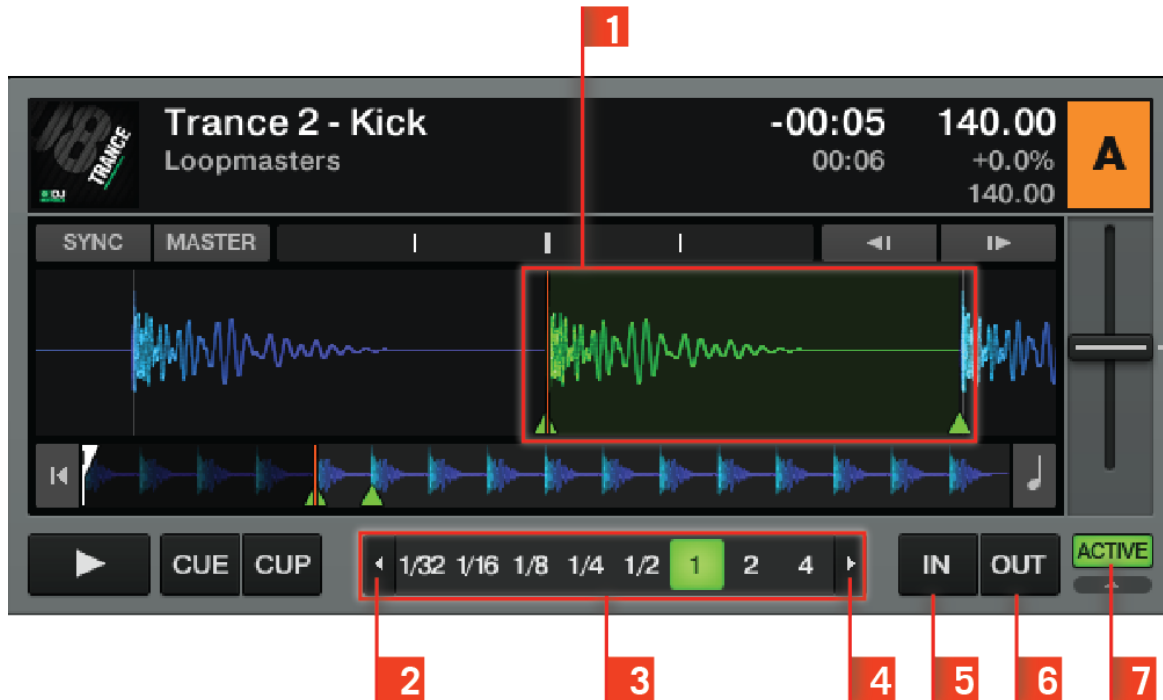
(1) Play: Click Play/Pause でトラックが再生、一時停止します。

- **(2) CUE:** このボタンにはトラックの再生状態によって複数の機能を果たします。
- 停止中のデッキで **CUE** をクリックすると、現在の停止位置に新規フローティングキューポイントを設置します。スナップモード (Snap Mode) ではキューポイント (Cue Point) は再生位置から一番近い位置にあるビートへと移動します。
- トラックを停止した状態でフローティングキューポイントに待機している場合は、**CUE** ボタンをクリック、ホールドすると各キューを試聴できます。**CUE** を放すとフローティングキューポイントに戻ります。
- 再生中に **CUE** をクリックすると、クリックした手前にあるフローティングキューポイントに移動し、その位置で停止します。

(3) CUP (Cue/Play): **CUP** ボタンは **CUE** とほぼ同等に機能しますが、ボタンを押している間は再生を停止します。

- 停止状態のデッキで **CUP** をクリックすると、フローティングキューポイントを作成し、ボタンを離すとそこから再生します。
- 再生中に **CUP** をクリックすると、クリックした手前にあるフローティングキューポイントに移動し、その位置で停止します。ボタンを離すと再生を再開します。

6.6 ループコントロール



6-6 トラックデッキループコントロール

メインループコントロールには、ミックス内のループをよりクリエイティブにするために必要な機能を備えています。

Auto Looping(オートルーピング):

- **Loop Size control (3)** の数字をクリックしてループの元の長さを設定します。この数字はビート単位でのループの長さを示します。
- ループサイズを設定している間は、関係するボタンと **ACTIVE button (7)** が緑にハイライト表示されます。無効の場合ボタンは灰色となります。
- **loop (1)** を起動すると、波形ディスプレイでも緑に表示されます。

- ループを停止するには同じループの長さの数字をクリックするか、**ACTIVE** ボタン (7) をクリックします。
- 起動しているループのサイズを瞬時に変更するには、**Loop Size control (3)** で他の数字を選択します。
- **Loop Size control (3)** の両端で矢印ボタン (2 または 4) をクリックして各設定値を確認します。現在選択している範囲が大きすぎて表示しきれない場合、この矢印ボタンが点滅します。

マニュアルループ

- **Loop In button (5)** をクリックしてループのスタートポイントを設定します。
- **Loop Out button (6)** をクリックしてループのエンドポイントを設定します。トラックがこのポイント間でループし、アクティブ (Active) ボタンがハイライト表示されます。
- ループを停止するにはハイライト表示している **ACTIVE** ボタン (7) をクリックします。

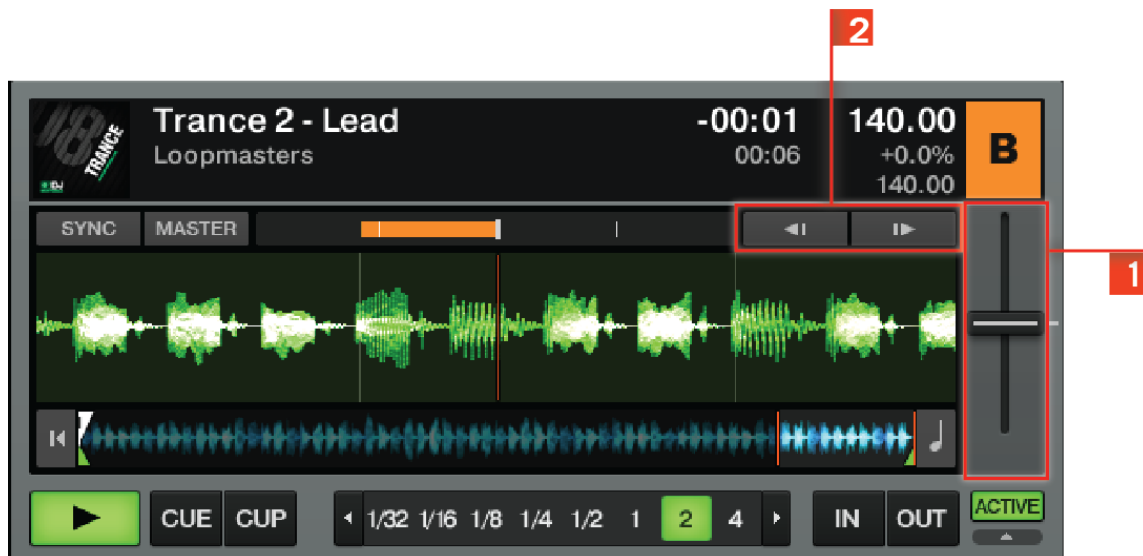


マスターパネルでスナップ (S) と クオンタイズ (Q) を有効にすると途切れることのない自然なループとなります。

6.7 テンポコントロール

TRAKTOR ではカスタマイズ可能なテンポフェーダー (Tempo Fader)、2 個のテンポベンドボタン (Tempo Bend Buttons) や、各種自動同期機能を備えています。これらの機能で斬新なミックスコントロールが可能となります。

6.7.1 マニュアルテンポコントロール



6-7 テンポコントロール

(1) Tempo Fader: テンポフェーダー を上下することでトラックのテンポを任意に変更します。TRAKTOR のテンポフェーダー (Tempo Fader) には、スタンダードなターンテーブルや、テンポ変更可能な CD プレーヤーに標準的に装備されているピッチフェーダー機能が装備されています。

- テンポを段階的に変更するには、テンポフェーダー上にマウスを動かすと表示される + and - ボタンを使用します。
- 更に、マウスのスクロールホイールを使用してテンポフェーダー(Tempo Fader)を上下に動かすことも可能です。
- +、- ボタンとスクロールホイールの感度を変更するには、+と - ボタンを右、コントロールクリックし、感度オプションの各選択肢を任意に選択します。

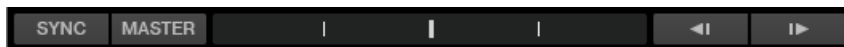
(2) Tempo Bend Buttons: テンポベンド (Tempo Bend) ボタンは 2 曲のトラックを同じテンポで再生しているのに、トラック同士がずれている場合に使用します。この機能はレコードを使用してビートマッチする際に、指でレコードに少し触れてテンポを合わせる動作と同様です。

- ▶ 左の矢印をクリックし、トラックを少し遅くし、右矢印で速めます。どちらかのテンポベンド (Tempo Bend) ボタンを押し続けると、ボタンを離すまでピッチは変更し続けます。

6.7.2 フェイズメーター

フェイズメーター(Phase Meter) はトラック同期の視覚表示機能です。ここではトラックが、マスターデッキまたはマスタークロックと同期しているかその状態を表示します。

- 各トラックが同期している場合は、メーターが中心部に留まります。



- トラックのフェイズが後方にずれていく場合は、黄色のストライプはマーカールの中心よりも左に現れます。



- トラックのフェイズが前にずれていく場合は、黄色のストライプはマーカールの中心よりも右に現れます。



- フェイズメーター(Phase Meter)内をクリックし、手動でマーカールの中心に移動させることでもフェイズ調節が可能です。この調節はマウスのスクロールホイールを使用して行うことも可能です。
- Preferences > Decks > Deck Heading > Show Phase Meter* と進んでフェイズメーター機能全体の起動/起動停止を制御可能です。

6.7.3 ビートシンク

自動ビートシンク は TRAKTOR の主要な機能の一つです。同期はクリックひとつで簡単に行うことができます。

Sync ボタン: SYNC ボタンで素早くビートをマッチさせることができます。

シンク(SYNC) をクリックすると、自動的にトラックのテンポをあわせ、再生中のトラックのテンポを Master Deck または デッキをマスターデッキとして選択していない場合は、Master Clock にマッチさせます。

SYNC ボタンは起動したままの状態にしておくことも可能です。デッキがシンクできない状態となっている場合は、この SYNC ボタンが半点灯します。SYNC ボタンは以下の状況で半点灯します。

- 選択したデッキがマスターである場合。
- ループの尺が 1 ビートよりも小さい場合(フェイズシンクができないため)。
- 同期しようとしているトラックがカスタム設定したテンポフェーダー幅を超えている場合。このピッチ調整幅は *Preferences > Transport > Tempo* で変更可能です。

これらの状況の解決策として、他のデッキを選択する、1 ビート以上のループ尺を選択する、ループを解除する、有効なビートグリッドを含むトラックをロードする、環境設定でテンポフェーダーの可変幅を変更する、他のトラックテンポに近いトラックをロードすると、**SYNC** ボタンが完全点灯し、同期機能が復帰します。

! トラックが有効なビートグリッド情報を持たない場合は、**SYNC** は機能しません。トラックはデッキに始めてロードする際に自動的に分析されます。トラックがビートグリッドを持たない場合、またビートグリッドが正確ではない場合は、手動でビートグリッドを設定する必要があります。詳細は [↑6.8.6, ビートグリッドパネル\(GRID\)](#) を参照してください。

Sync Mode: トラックの同期には二通りあり、それらは **TempoSync** と **BeatSync** となります。Sync モードは *Preferences > Transport > Sync Mode* と進んで選択できます。

- **TempoSync:** トラック同士のテンポのみの同期を行います。各デッキのフェイズ(位相)は **SYNC** ボタンがオンの状態で修正され、デッキのトラックにずれが生じると、**SYNC** が薄く点灯します。このモードではテンポは同期したままとなります。
- **BeatSync:** トラック同士のテンポと位相を同期させます。**SYNC** ボタンをオンにすることでデッキの位相が修正されます。手動でトラックの位相をずらすと **SYNC** が薄く光りますが (スクラッチやジョグホイールを手で押さえる等の動作)、デッキを通常再生する (レコードやジョグホイールから手を放す等の動作) と TRAKTOR はトラック間の位相を再度修正します。

この仕様により (TRAKTOR SCRATCH を使用している場合でも) 複数のトラックのテンポを同時に変更したり、位相が変化した場合でも、トラックのテンポは常に同期した状態となります。

マスターデッキ

- マスターデッキは他のデッキに同期用テンポ情報を伝達します。マスターデッキのモードは 2 種類あり、グローバルセクションのマスタークロックパネルでいずれかを選択します。
- 自動モードで TRAKTOR は途切れることなく長い時間トラックを再生しているデッキを、自動的にマスターデッキとします。
- マニュアルモードでは任意のデッキの **MASTER** ボタンをクリックしてマスターデッキを選択することが必須条件です。

マスタークロックをマニュアルモードにすると、マスターデッキを手動で毎回指定する必要があります。

- マニュアルモードでどのデッキもマスターとして選択していない場合は、マスタークロック自体が再生同期テンポとなります。

Sync Start/Sync Lock: デッキで **SYNC** を起動させると、新規トラックをロードしてもこの状態を保ちます。一度シンクを押せば再度 **SYNC** ボタンを押す必要はありません。

状況によってはシンク機能がうまく機能しない場合があります。以下がその例です。

- ループサイズが整数値ではない場合(通常 1/16-1/2、Master & Slave)
- 同期テンポがテンポフェーダーレンジ外(Master & Slave)の場合



Beatgrid を使用しないでトラックを再生している場合、**Sync** ボタンはロックされません。この場合トラックを新規ロードする度に改めて **Sync** を起動する必要があります。

ビートシンク (Beat Syncing) の参考チュートリアルは [↑ 15.10, 同期\(Synchronization\)](#) にあります。

6.8 アドバンスドパネル(詳細パネル)

アドバンスドパネルでは、ループ (**Loops**) とキューポイント (**Cue Points**)、ホットキュー(**Hotcueing**)、ビートジャンプ (**BeatJumping**) の編集、保存機能とビートグリッド (**Beatgrids**) の追加機能を備えています。

Micro、Small、Essential デッキレイアウトを使用している場合、アドバンスドパネルを開くことはできません。この場合、デッキヘディングをダブルクリック、または *Preferences > Decks > Deck Layout* と進んで Full、Advanced デッキレイアウトに切り替えてください。

▶ **Full** デッキレイアウトモードでアドバンスドパネルを開くには **ACTIVE** ボタンの下の **Advanced Open/Close** ボタンをクリックしてください。 **ACTIVE**

▶ アドバンスドパネルを常に表示する場合は、*Preferences > Decks > Deck Layout* と進んで **Advanced** デッキレイアウトモードを選択します。 *Preferences > Decks > Deck Layout* その後 3 種のサブパネル **MOVE**、**CUE**、**GRID** を選択することも可能です。

6.8.1 ビートジャンプとループムーブパネル(MOVE Panel)

ビートジャンプ (BeatJump) とループムーブ (Loop Move) パネル (**MOVE**) で既に設定してあるループの編集を行います。この機能でビート番号がついた各ループポイントに移動することが可能です。

- この機能には、以下で解説する 4 つのモードがあります。Move Mode メニューを使用してモードを変更します。
- アマウントコントロール (Amount Control) は全てのモードで使用可能です。この機能を使用して、ビート、またはループジャンプのサイズを選択します。黄色の値で選択したサイズを設定します。左右ボタンを使用してムーブサイズ間を移動します。



TRAKTOR LE 2 に BeatJump と Loop Move パネルはありません。



マスターパネルでスナップ (**S**) とクオンタイズ (**Q**) を起動することで、BeatJump と MOVE 操作が自然になります。

MOVE パネルには 4 つのオプションがあります。

Move — BeatJump



6-8 Move BeatJump アドバンスドパネル

この Move モードでトラック内を前後移動します。

- ▶ **Move Amount Control (2)** を使用して移動サイズを設定します。
- ▶ **MOVE ボタン (4)** をクリックして選択した **MOVE サイズ (3)** にあわせて前後移動します。
- ▶ **FINE ボタン (5)** を起動すると正確な位置に移動することが可能となります。更に **xFINE (1)** を選択することで更に正確な BeatJumping を可能にします。



MIDI コントローラーに MOVE ボタンをアサインすることで BeatJumping を瞬時に行うことが可能です。BeatJump マーカーのアサイン方法と TRAKTOR Controller Manager に関しては [↑ 13.19, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#) を参照してください。

Move — Loop



6-9 Move Loop Mode アドバンスドパネル

このムーブモードでループ全体を移動することが可能です。起動しているループ (1) は緑にハイライト表示されます。

- ▶ **Move Mode** メニュー (2) で *Loop* を選択します。 *Loop*
- ▶ **Move Amount Control** (4) を使用して移動サイズを設定します。
- ▶ **Move** ボタン (6) をクリックし、選択した **MOVE** サイズ (4) でループを移動します。

- ▶ **LOOP (8)** を起動すると、ループ尺分ループが移動します。 **Move Amount** コントロール (4) は **LOOP (8)** ボタンをクリックすると **LOOP (5)** が自動的に切り替わります。
- ▶ **FINE** ボタン (7) を起動すると、ループを正確に移動することが可能となります。更に **xFNE** (4) を選択することで更に正確なループのジャンプが可能となります。

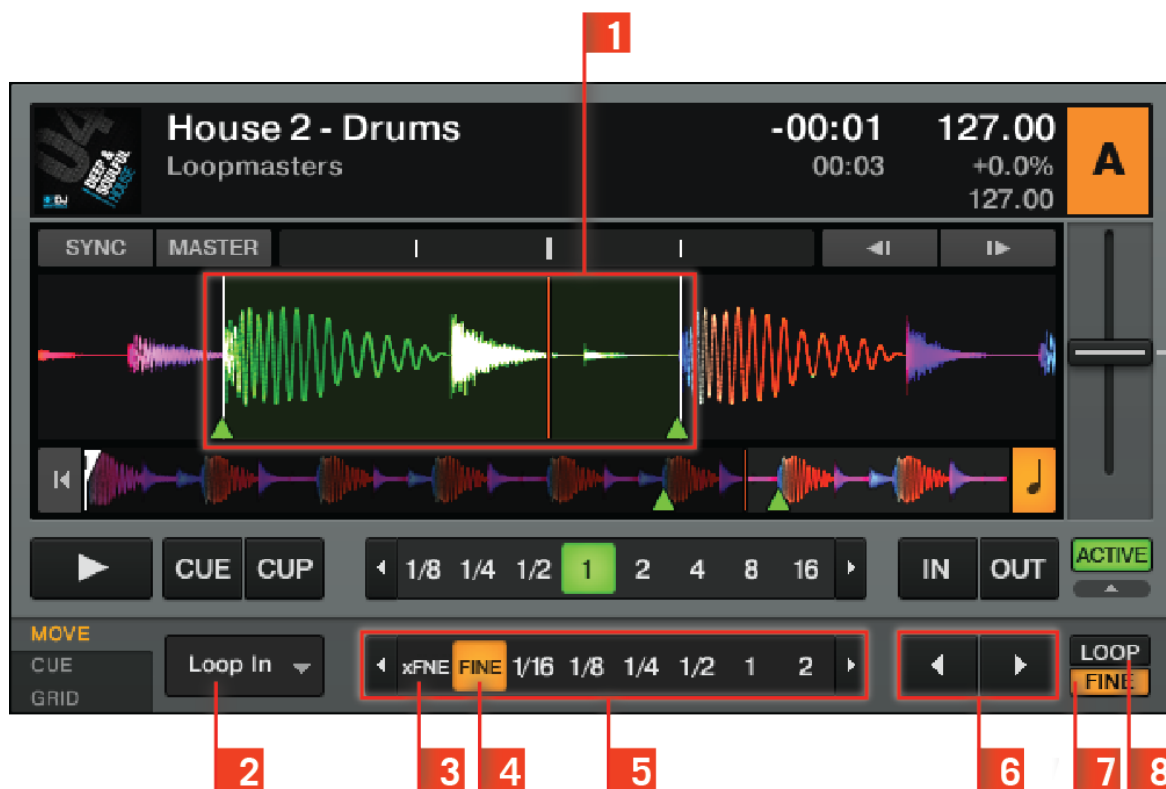


マスターパネルでスナップ (S) とクオンタイズ (Q) を起動することで自然なループジャンプが実現可能となります。



好きなループが見つかったら、デッキヘッディングからクリックドラッグしてサンプルデッキスロットにループをコピーします。 サンプルデッキの詳細は [↑ 15.8, ミックスでサンプルを使用する \(TRAKTOR LE 2 にはない機能です\)](#) で参照してください。

Move — Loop In



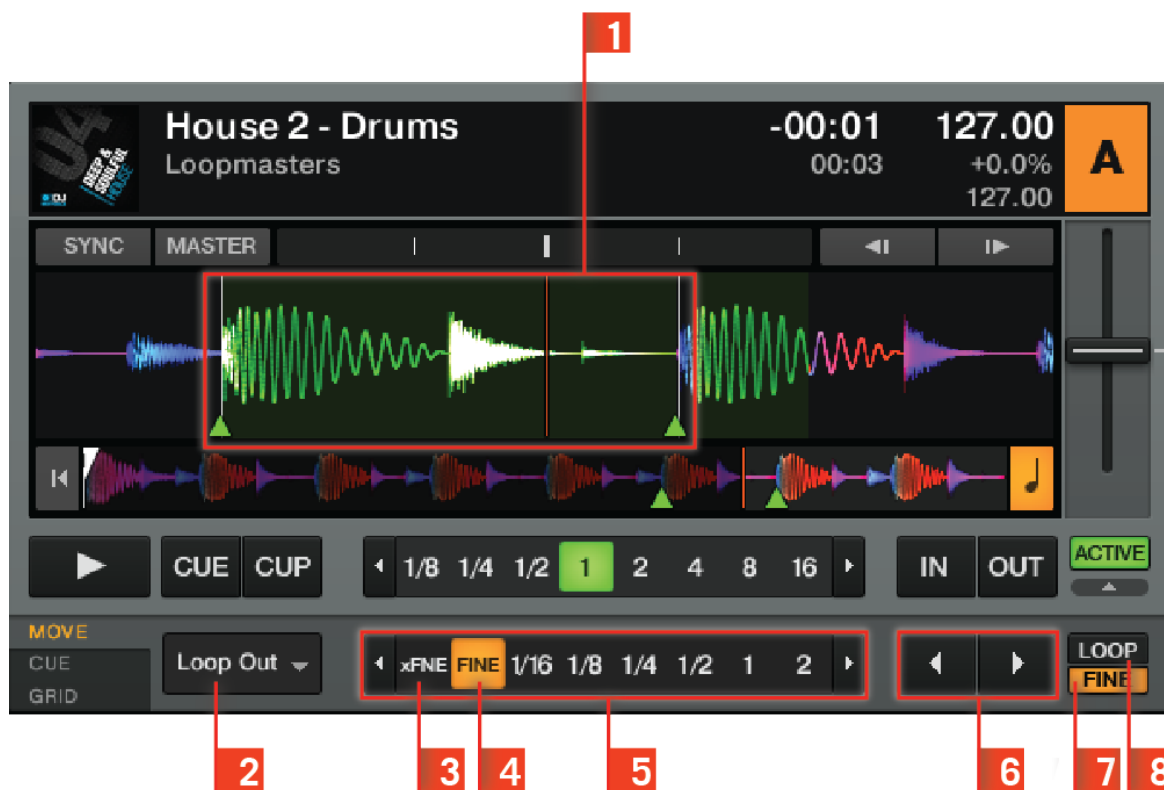
6-10 Move — Loop In Mode アドバンスドパネル

このムーブ モードで Loop In Point を移動可能にします。これにより MOVE 前後ボタンをクリックすることでループサイズを大小に変更することができます。起動しているループ (1) は緑にハイライト表示されます。

- **Move Mode** メニュー (2) で *Loop In* を選択します。
- **Move Size Control** (5) を使用してムーブサイズを選択します。
- **CUE MOVE Back/Forward** ボタン (6) を使用して選択した設定値で **Loop In Point** を移動します。

- **LOOP (8)** を起動して **CUE MOVE Back/Forward** ボタン (6) を使用することでループ尺が半分/倍になります。
- **FINE** ボタン (7) を起動すると、Loop In Point を移動することで、**loop size (1)** を正確に編集することが可能となります。 **MOVE Size Control (5)** は自動的に **FINE (4)** に切り替わります。更に正確な編集を行う場合は **xFINE (3)** を使用します。

Move — Loop Out



6-11 Move — Loop Out Mode アドバンスドパネル

このムーブモードで **Loop Out Point** を移動可能にします。これにより MOVE 前後ボタンをクリックすることでループサイズを大小に変更することができます。起動しているループ (1) は緑にハイライト表示されます。

- **Move Mode** メニュー (2) で *Loop Out* を選択します。
- **Amount** コントロール (5) で移動サイズを設定します。
- **CUE MOVE Back/Forward** ボタン (6) を使用して選択した設定値で Loop Out Point を移動します。
 - **LOOP** (8) を起動して **CUE MOVE Back/Forward** ボタン (6) を使用することでループ尺が半分/倍になります。
 - **FINE button** (7) を起動すると、Loop Out Point を移動することで **Loop Size** (1) を正確に編集することが可能となります。MOVE Size Control (5) は自動的に **FINE** (4) に切り替わります。更に正確な編集を行う場合は **xFNE** (3) を使用します。

6.8.2 キューポイントとループマネジメントパネル(Cue Panel)



6-12 Cue Point と Loop Management

キューポイントとループマネジメントパネル (CUE) でキューポイントとループの保存とマッピングを行います。保存したキューポイントを用いてトラック内の特定の位置を記録しておくことが可能です(例ヴォーカルの入り、特定の楽器が入る場所、間奏の場所等)。

- フローティングキューポイントは常にキューポイントとループを保存する為の起点として活用します。

- 各トラックで最大 32 のキューポイントとループを保存することができます。



Micro、Small、Essential デッキレイアウトを使用している場合、アドバンスドパネルを開くことはできません。 *Preferences > Decks > Deck Layout* と進んで Full または Advanced レイアウトに切り替えてください。



TRAKTOR LE 2 でキューポイントとループマネジメントパネルは使用できません。

キューポイントの保存:

1. トランスポートコントロールの **CUE** ボタン (1) を使用し、キューポイントを配置します(スクラッチユーザーは **CUE** ボタンを起動する為に一時的にデッキを内部再生モードにしてください)。
2. **STORE** (9) をクリックします。
3. 保存したキューポイントから次のキューポイントへの移動は前後 (**Next/Previous**、4) キューポイントボタンを使用します。

→ キューポジション (**Cue Position**、5) でトラック内のどの位置にキューポイントが配置されているか表示します。



空の Hotcue ボタンをクリックして現在の位置をキューポイントとして保存することも可能です。

▶ **Cue Name display** (6) で **Cue Point** (3) の名称を設定します。このディスプレイをクリックし、名称をハイライト表示した後、新規名称を入力します。

▶ キューネームディスプレイ (**Cue Name**、6) の右のドロップダウンメニュー (7)、またはホットキューボタン (**Hotcue**、5) を使用して、保存してあるキューポイントにスキップ可能です。

▶ キュータイプセクター (8) メニューでタイプを変更することで、キューポイントに別の性質をアサインすることが可能です。

以下の Cue Point Types をメニューから選択可能です。

- *Cue* (キューポイント)
- *Fade-In* (フェードインキューポイント)
- *Fade-Out* (フェードアウトキューポイント)
- *Load* (ロードキューポイント)
- *Grid* (グリッドマーカー)
- *Loop* (ループインポイント)



正確にキューポイントを設定するには、赤いプレイマーカー(PlayMarker) とトラックを揃えてください。STORE を押したときに キューポイントが異なる場所に移動する場合は、マスターパネルの Snap (S) をオフにしてください。

6.8.3 キューポイントタイプ

このセクションでは キューポイントセレクトードロップダウンメニューの 異なるキューポイントタイプ についての詳細を解説します。 各キューポイントタイプは波形とストライプ各ビュー上で色付のマーカーで表示されており、キューポイントが設置してある場合はそれらも色付マーカーで表示されます。

In と Out (フェードイン/フェードアウトキューポイント)



6-13 フェードイン/フェードアウトキューポイントの設定

フェードイン/フェードアウトキューポイントは2つのトラックを自動的にキュー/再生する機能です。 この機能を使用するにはフェードインキューポイントの一つのデッキに設置し、もう一つのデッキにフェードアウトキューポイントを設置する必要があります。 フェードインとフェードアウトキューポイントはオレンジで表示されます。 設定方法

1. デッキ A にトラックをロードします。
2. トラックの最後に向かってスクロールします。
3. **CUE (1)** をクリックしてフローティングキューポイントをこの位置に移動します。
4. **STORE (4)** をクリックしてキューポイントを保存済みキューポイントにします。
5. **Cue Type Selector (3)** メニューで *Fade-Out* を選択します。
6. オレンジの **Fade Out Cue Point (2)** が波形ディスプレイとストライプビューに表示されます。
7. デッキ B にトラックをロードします。

8. **STORE (6)** をクリックしてトラックのイントロ部分に保存されているキューポイントを設置します。
9. キュータイプセレクター **(5)** のドロップダウンメニューから *Fade-In* を選択します。
10. オレンジの **Fade In Cue Point (7)** が波形ディスプレイとストライブビューに表示されます。
11. デッキ **A** のフェードアウトポイント **(2)** 以前からトラックを再生します。
12. デッキ **A** のフェードアウトキューポイント **(2)** を通過すると、デッキ **B** のトラックのフェードインキューポイント **(7)** から自動的に再生を開始します。

メモ

- *Preferences > Loading > Loading* と進んで **Activate Fade In & Fade Out Markers** オプションを有効にする必要があります。
- フェードアウトキューポイントが次のトラック再生のトリガーとして機能している場合、フェードインキューポイントはトリガー機能を実行しません。
- 反対のデッキが空の場合は、トリガー機能は実行されません。
- フェードインとフェードアウトキューポイントを、クルーズモードで応用することも可能です。

Load (ロードキューポイント)

ロードキューポイントがあるトラックは、このポイントへと自動的に移動した状態でロードされ、トラック内のキューポイントへと手動移動する手間を省きます。ロードキューポイントは黄色表示されます。

- ロードキューポイントを使用するには、*Preferences > Loading > Loading* と進んで **Initially cue to Load Marker** オプションを有効にする必要があります。

Grid (ビートマーカ)

ビートマーカ (Beatmarker) でビートグリッド (Beatgrid) の開始点を設定します。これは特殊なキューポイントで、等間隔のグリッドをビートラインとして表示する機能です。TRAKTOR これらのグリッドをトラックの同期用に使います。ビートマーカは白く表示されます。ビートマーカとビートグリッドに関しては [↑ 6.8.6, ビートグリッドパネル\(GRID\)](#) を参照してください。

Loop (ループインポイント)

ループの保存過程は、基本的にキューポイントを保存する方法と同じです。ループマーカは緑表示されます。

1. Loop コントロールでループを設定する ([↑ 6.6, ループコントロール](#) 参照)。
2. **STORE** をクリックします。
3. ループマーカが緑のループインポイントとループアウトポイントに切り替われば、ループが保存されたことを意味します。



保存されたループには保存されたキューポイントと同じ方法でアクセスします。

6.8.4 保存されたキューポイント、またはループの削除



6-14 保存されたキューポイント、またはループの削除

保存されたキューポイントとループを完全に削除する場合は、以下の手順に従ってください。

1. 前後キューボタン(**Next/Previous Cue**、1) またはドロップダウンメニュー (2) を使用して、任意のキューポイント、またはループを選択します。
2. **Bin** ボタン (3) をクリックします (アンドゥーはありません)。
3. ここまでで、**Cue Point** または **Loop** が削除されました。

6.8.5 ホットキューマッピング(Hotcue Mapping)

TRAKTOR では 8 個のホットキュー (Hotcue buttons) ボタンを使用して、保存してあるキューポイントまたはループを呼び出すことが可能です。この機能で頻繁に使用するキューポイントとループに簡単に移動することが可能です。

- キューポイントを保存すると、ホットキューにマッピングします。STORE を 2 回クリックするとホットキューが複製されます。
- アサインを変更する場合は、アサインしたホットキューをクリックし、MAP をクリックした後、新しいホットキューボタンをクリックします。
- キュー/ループインポイントを選択し、ゴミ箱 (Wastebin) アイコンをクリックすると、キュー/ループポイントが削除されます。この処理でキュー/ループインポイントが完全に削除されます。



MAP 機能でキューポイントとループを順序なく保存することが可能となります。

ホットキューの使用方法

ホットキューボタンの性質はトラックの再生状態によって異なります。

- デッキの再生中にホットキューボタンをクリックするとマッピングした Cue/Loop In Point に移動し、そのまま再生を続けます。
- デッキを停止している状態ではホットキューボタンはトランスポートコントロールの CUE ボタンと同様に機能し、クリックすることでマッピングした Cue/Loop In Point に移動します。ホットキューボタンを押し続けるとボタンを放すまで再生を続けます。ボタンを放すとキュー/ループポイントに移動し、停止します。



マスターパネルでスナップ (S) とクオンタイズ (Q) を起動することで自然なホットキュージャンプを実現します。

6.8.6 ビートグリッドパネル(GRID)

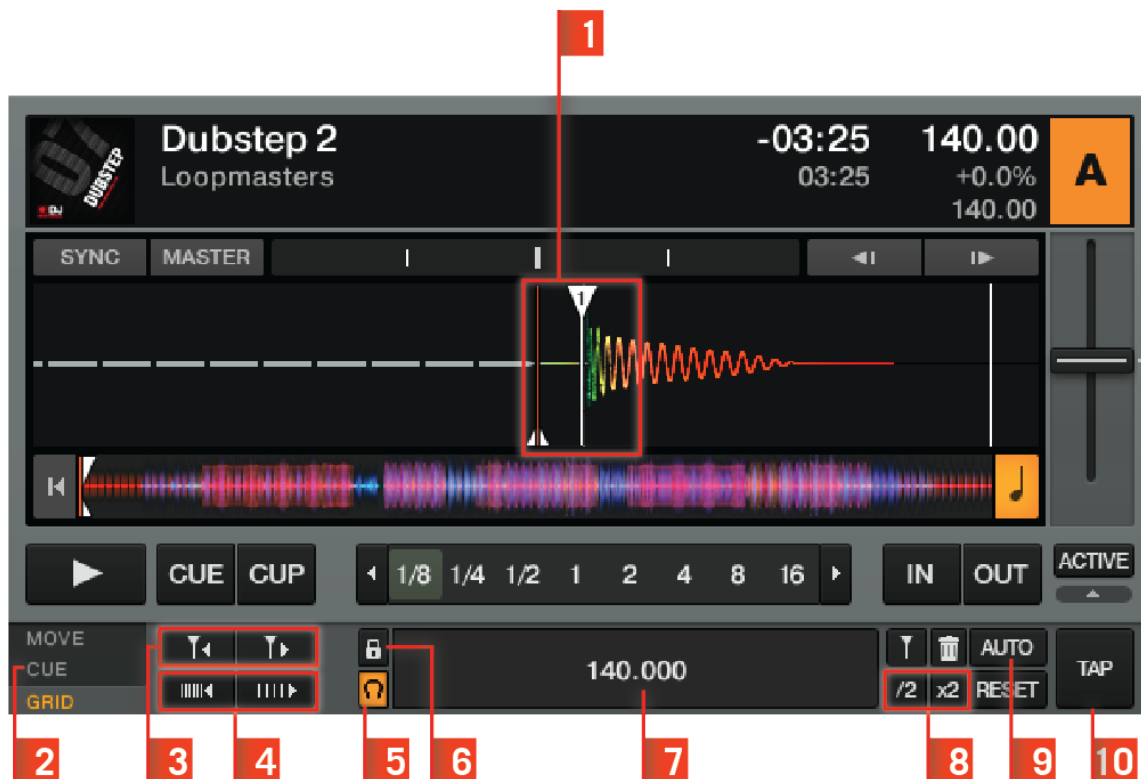
ビートグリッド (Beatgrid) は完璧なループを設定する為の基礎となる機能です。ビートグリッドはトラックのテンポを視覚的に表示する機能です。

ビートグリッドパネルで (GRID) ビートマーカ、ビートグリッド、保存したトラックの BPM を管理します。



Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode と進んでビートグリッドの見た目を変更することができます。

ビートグリッドの活用



6-15 ビートグリッドの使用

全てのテンポとループとムーブ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. トラックを分析し (↑ 5.10.2, 分析(Analysis) 参照)、デッキにロードします。 *Preferences > File Management > File Management* と進んでこの機能を自動で行うよう設定しておくことも可能です。

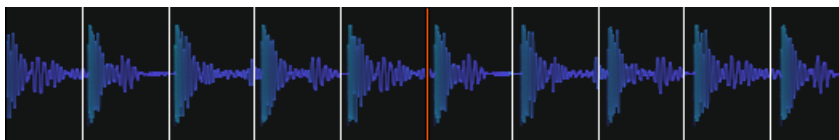
2. 波形ディスプレイの **+** シンボルをクリックして明確に表示します。マウスを波形ディスプレイ上に動かすと **+** シンボルが表示されます。
3. トラックの最初の **ビートマーカー (Beatmarker、1)** を確認してください。もしビートマーカーがビートの上でない場合は、**Move Grid** ボタン (3) で修正します。更に **CUE** パネル (2) を使用して、任意の位置にビートマーカーを設置することも可能です。オートビートマーカーをマニュアルに設定する場合は、オート (**AUTO、9**) ボタンを押します。
4. ビートマーカーからトラックを徐々に前に移動することで (波形ディスプレイ上でのドラッグ) ビートグリッドがビート上に正確に配置してあるか確認します。スナップモード (Snap Mode) の時は、ウェーブフォームをクリックしてビートグリッドの位置を音で確認します。マスタートロック (グローバルセクション) の **TICK (5)** ボタンを起動して音声を再生しながらビートグリッドを確認することも可能です。
5. **BPM Increase** と **Decrease** ボタン (4) を使用してグリッドを正確に調節します。
6. **x2** と **/2** ボタン (8) でテンポを倍/半分にしたり、**TAP** ボタン (10) で正確なテンポを叩き出します。他にも **Tempo** ディスプレイ (7) をダブルクリックして手動で BPM 値を入力することも可能です。(トラックのテンポに合わせて **TAP** ボタン (10) を 4 回クリックすることでビートグリッドを素早く設定することも可能です。アドバンスドパネルで他のコントロール部を設定するよりも、この方法でより少ない時間で正確なテンポとダウンビートを設定することが可能となります。)
7. この作業をトラックの最後まで行います。トラック全体でのビートグリッドの正確な配置が終了したら、ロックビートグリッドボタン (6) をクリックします。これでこのトラックに対する正確なビートグリッド配置が完了しました。

ビートグリッド作成時に気をつけるポイントは以下となっています。

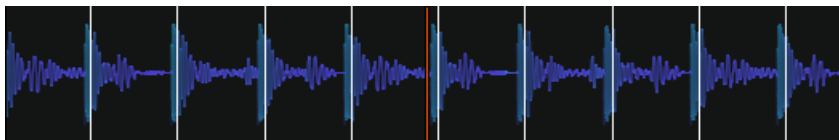
- ▶ 外部ミキサーモードでは、ビートティック (ビート音またはクリック音、5) を聞くために内部ミキサー内のキューボタンを有効にする必要があります。
- ▶ ラップトップの内蔵サウンドカードを使用する場合は、内部ミキサーのキューボタンを起動し、アウトプットモニターセッティングを設定してビート音が聞こえるようにする必要があります。
Preferences > Output Routing > Output Monitor と進んでモニターセッティングを調節します。
Preferences > Output Routing > Output Monitor
- ▶ **Move Beatmarker** ボタン (3) を押しながら左クリックすることでビートマーカーを細かく移動し、右-/[Ctrl]-クリックで大きく移動します。
- ▶ **BPM Increase** と **Decrease** ボタン (4) を押しながら左クリックすることでグリッドを細かく変更し、右-/[Ctrl]-クリックで大きく変更します。

- ▶ ビートマーカを配置していない状態で *Preferences > File Management > BPM Detection* と進んで *Set Beat-Grid when detecting BPM* を起動します。 *Preferences > File Management > BPM Detection Set Beat-Grid when detecting BPM*
- ▶ ハイライト表示された **Lock Beatgrid** ボタン (6) を押してロックされたビートグリッドのロックを解除します。
- ▶ やり直す場合は **RESET** ボタン を押します。

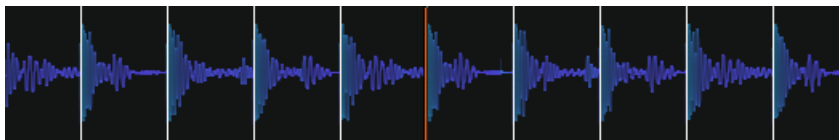
ビートグリッド例



6-16 ビートグリッドの間隔が狭すぎ、間隔を広げる必要がある場合



6-17 ビートグリッドが広すぎ、間隔を狭める必要がある場合



6-18 完璧なビートグリッド設定例



Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode と進んでビートグリッドの見た目を変更することができます。

オートビートマーカ

TRAKTOR はトラックの分析過程で、曲中の一番最初のバスドラムに自動的にビートマーカを配置します。トラックを分析する場合、一番最初のビートグリッドは TRAKTOR が検出したテンポとなります。

- **GRID** アドバンスドパネルの **AUTO** ボタンを押してビートグリッドを再構築します。

マニュアルビートマーカ



6-19 ビートマーカの手動設定

別の方法として、**CUE** パネル (1) を用いて手動でビートマーカを設定することも可能です。

1. トラック内で適切なダウンビートを探し、再生ポジションを正確に移動します。
2. **CUE** ボタン (2) をクリックします。
3. **CUE** パネルで **STORE** (5) を選択し、**Cue Type**、**Grid** (4) を選択します。
4. 必要であれば **Cue Name Display** (3) をクリックしてビートマーカの名称を変更します。



マスターパネルでスナップ (S) とクオンタイズ (Q) を起動してビート上にマーカーを配置します。ビートが正しくない場合は、スナップモードを解除してください。

ビートマーカークの削除

ビートマーカの削除は **CUE** パネルで行います。

1. 前後キューポイント (**Next/Previous Cue Point**) ボタン、または キューネームディスプレイ (**Cue Name Display**) の横にあるドロップダウンメニューでビートマーカースelectionします。
2. 削除 (ゴミ箱) ボタンをクリックしてビートマーカースelectionを永久に削除します。

ビートグリッドのロック

ビートマーカースelectionとビートグリッドの設定が完了したら、ロック (**Lock**) ボタンを押して設定内容をロックします。

1. ロック (**Lock**) ボタンをクリックすると、**GRID** パネルの全ボタンが無効の状態となります。
2. 保存したテンポ (BPM) はロックされるので、ロック (**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。
3. 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。

Tick (ビートグリッドに対応するクリック音声)

ティック (Tick) は基本的にトラックのビートとビートグリッド位置を確認する為のガイド音声として機能します(このクリック音はモニターアウトプットで出力されます)。

6-20 聴覚的ガイドとしてのビートグリッド設定

(1) Cue: 内部 TRAKTOR ミキサーでトラックを試聴します。

(2) Tick: ティックボタン (小さなヘッドフォンアイコンです) を起動するとメトロノームと同様に機能する音声を発音するので、ビートグリッドの編集時に便利です。

▶ 内部ミキサーモードでティックは、ヘッドフォンでキューした場合のみで確認できます。

▶ 外部ミキサーモードでティックは、内部ミキサーモードのヘッドフォンキュー (Cue) が有効な場合にデッキチャンネルシグナルとともに再生されます。

(3) MIX: **MIX** ノブでヘッドフォン内のマスターシグナルとキューシグナルをミックスします。

(4) VOL: **VOL** ノブでヘッドフォン用モニターアウトプットボリュームを調節します。

▶ ラップトップの内蔵サウンドカードを使用する場合は、内部ミキサーのキューボタンを起動し、アウトプットモニターセッティングを設定してビート音が聞こえるようにする必要があります。

Preferences > Output Routing > Output Monitor と進んでモニターセッティングを調節します。
Preferences > Output Routing > Output Monitor

7 内部ミキサーとクロスフェーダーの使用

内部ミキサーは TRAKTOR の中心部です。内部ミキサーを使用して、ミックスのコントロールとサウンドの変化に富んだ調節を行います。

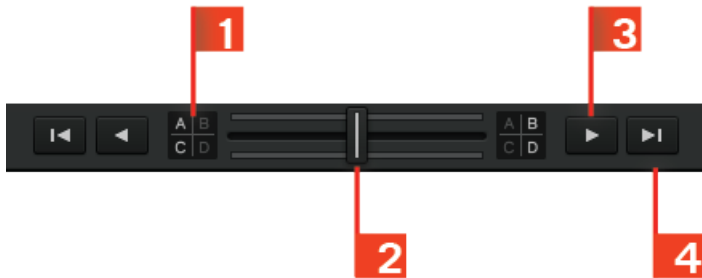
7.1 チャンネルフェーダー

チャンネルフェーダー (Channel Faders) でチャンネルの音量を調節します。チャンネルレベルメーターは現在再生しているトラックと次に再生するトラックの音量差を調節する手助けとなります。

▶ チャンネルフェーダーは **Micro**、**Essential**、**Full**、**Advanced** デッキレイアウトを選択した場合に表示されます。デッキヘッディングをダブルクリック、または *Preferences > Decks > Deck Layout* と進んでこれらのレイアウトモードを選択します。 *Preferences > Decks > Deck Layout*

▶ TRAKTOR ヘッドのレイアウトセクターから **Mixer** を選択します。デフォルトでチャンネルフェーダーはこのレイアウトでは表示されます。

7.2 クロスフェーダー (Crossfader)



7-1 クロスフェーダー

クロスフェーダー (Crossfader) を左右に移動することで、デッキ間の曲のつながりをスムーズに行います。

(1) Crossfader Assign ボタン: どのデッキ音声をクロスフェーダーの両端で発音するか選択します。

▶ クロスフェーダー (Crossfader) をアサインしていないデッキはチャンネルフェーダー (Channel Fader) のみでコントロール可能となります。

(2) **Manual Crossfade**: クロスフェーダーをクリックしたままドラッグして左右に移動します。

▶ クロスフェーダー (CrossFader) をダブルクリックすると、フェーダーが中心に戻ります。

(3) **Manual Crossfade** ボタン: クロスフェーダースイッチボタンをクリックしてクロスフェーダーを進行方向に向かって動かします。

▶ クロスフェーダー(CrossFader)をダブルクリックすると、フェーダーが中心に戻ります。

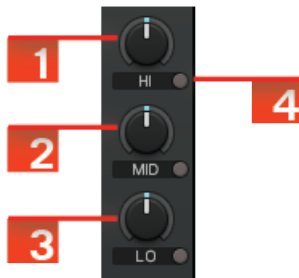
(4) **Automatic Crossfade**: クロスフェーダームーブボタンを使用してクロスフェードを自動で行います。 クロスフェーダームーブ (Crossfader Move) ボタンをクリックするとクロスフェーダー (Crossfader) が自動的にフェード開始します。

移動を停止するには、クロスフェーダームーブ (Crossfader Move) ボタンをクリックします。

▶ *Preferences > Mixer > Crossfader* と進み、オートクロスフェードタイム (Auto Crossfade Time) を調節可能です。 *Preferences > Mixer > Crossfader*

7.3 イコライザー

イコライザー はミックスにおいて非常に重要なツールです。 これでミックスしているサウンドの音質を調節します。 各周波数帯域は選択した EQ タイプによって異なります。



7-2 標準的な 3-バンド EQ

(1) **HI**: このダイヤルを使用して高周波数帯域を調節します。

(2) **MID**: このノブを使用して中周波数帯域を調節します。

(3) **LO**: このダイヤルを使用して低周波数を調節します。

(4) **Kill** スイッチ: この機能で周波数帯域を完全にカットします。 各帯域では独立した Kill スイッチを装備しています。



EQ ノブは最新機能を搭載しています(↑10, フェーダーとノブ用マウスコントロール 参照)。

7.3.1 イコライザータイプ

TRAKTOR は著名 DJ ミキサーを参考にした 4 種の EQ を装備しています。EQ タイプを変更するには *Preferences > Mixer > EQ Selection* と進んでください。



TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 で EQ タイプを選択することはできません。



曲同士をミックスしている間、同じ帯域同士がぶつかることによるクリッピングを避けるために、EQ を使用することをお勧めします。

Classic: クラシックイコライザーは標準的なクラシック TRAKTOR 3-バンド EQ です。各デッキの周波数帯 (Low、Mid と High) をコントロールします。

各バンドで+12/-24 db までの各周波数帯域音量をコントロールします。キルスイッチ(Kill Switches)も搭載しており、これを起動すると周波数を全てカットします。

P600: P600 は 3 バンド (low、mid、high) EQ を備えた標準的なクラブ DJ ミキサーです。クラシック EQ と同じように機能しますが、+12/-26 dB までの調節範囲を備え、キルスイッチを使用した場合は -26 dB まで周波数をカットします。

NUO: NUO は Ecler NUO 4 チャンネルミキサーの EQ エミュレーションです。3 バンドの EQ を装備しています(low、mid、high)。低域と中域の周波数調整範囲は +10/ -30 dB で、高域は +10/ -25 dB の間で調節可能です。クラシックと P600 ミキサータイプと同じように、キルスイッチは全ての周波数に対して有効ですが、調整範囲は-30/-25 dB となっています。

Xone: Xone は Allen & Heath XONE:92 DJ ミキサーの EQ エミュレーションです。この EQ は 4 種の周波数帯域を調整可能です(low、mid-low、mid-high、high)。高域と低域は 12 dB/oct ロールオフで完全にカット可能です。中域は -30 dB までのカットが可能です。

7.4 GAIN、Cue と PAN



7-3 ゲイン、キュー、パンを備えたミキサー

(1) GAIN: **GAIN** ノブでチャンネルフェーダーのレベルメーターにある各チャンネルのプレフェーダーレベルを調節します。

▶ **GAIN** はフルサイズデッキレイアウトのみで表示します。 **GAIN** が表示されない場合は *Preferences > Decks* と進んでレイアウトを変更してください。 *Preferences > Decks* **GAINGAIN**

▶ TRAKTOR は *Preferences > Mixer* で設定可能な強力なオートゲイン機能を装備しています。この機能は分析処理で算出された数値を基にしています。 *Preferences > Mixer*

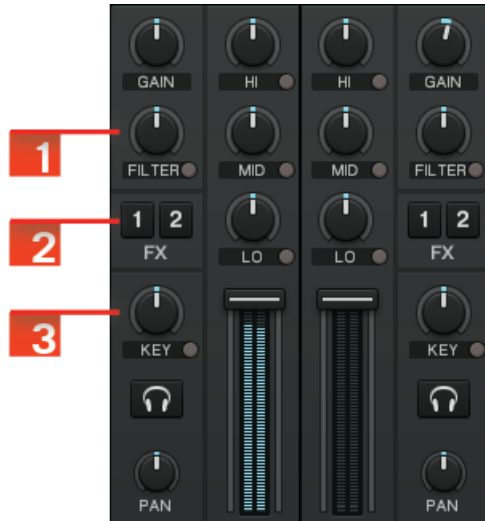
(2) Cue: **Cue** ボタンでモニターアウトプットを介してデッキをオーディションすることが可能です。

! キュー機能を使用するには、マルチチャンネルオーディオデバイスが必要です。キューはデッキをフルサイズにした場合のみ表示します。

(3) PAN: **PAN** ノブで各デッキの左右ステレオチャンネルのバランスを調節します。

▶ **PAN** はトラックデッキアドバンスドパネルを有効にすると確認可能です。 **PAN**

7.5 FILTER、KEY と エフェクトインサート



7-4 FILTER、KEY と エフェクトインサートを備えたミキサー

この章では **FILTER** ノブ、**KEY** ノブとエフェクトインサート(**FX** ノブ) に関する基本事項について解説します。

(1) FILTER: **FILTER** ノブにはバイポーラ (2 極) フィルターを装備しています。

- ▶ このフィルターはセンター位置にすると無効となります。
- ▶ 右方向にまわすとハイパスフィルターとなります。右に回すほど、低域と中域がカットされます。
- ▶ 左方向にまわすとローパスフィルターとなります。左に回すほど、高域と中域がカットされます。
- ▶ *Preferences > Mixer > Filter Selection* と進んで Allen & Heath 社製 Xone シリーズフィルターをエミュレートした **Xone:92** を選択するか、通常のリダー (**Ladder**) フィルターを選択します。 *Preferences > Mixer > Filter Selection* **XoneLadder**

(2) Effect Insert: 各チャンネルにある 2 つ (または 4 つ) のエフェクトインサートボタンでシグナルチェーンにエフェクトユニットを挿入します。

- ▶ 全てのエフェクトユニットをひとつのチャンネルに設置することが可能です。

- ▶ 同一のエフェクトユニットをひとつ以上のチャンネルに設置することも可能です。
- ▶ 1 種類のエフェクトユニットを全チャンネルに設置することでマスターエフェクトとして使用することも可能です。
- ▶ エフェクトユニットを外部センドモードに切り替えることで、関係する FX ボタンが無効になります。



インサートボタンでエフェクトを停止することでこのエフェクトインスタンスの音声処理を停止することで CPU パワーを節約します。

(3) KEY: **KEY** ノブでテンポに影響することなく再生しているトラックのピッチを変更することができません。キーコントロールはノブの下小さなボタンを押すことで起動します。キーを活用して音程的に辻褄が合ったミックスを可能にします。

- ▶ 中心で音程はオリジナルのままです。
- ▶ 左右に回すことで音程を調節します。



TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に KEY ノブはありません。

7.5.1 ヘッドフォンコントロール

7-5 ヘッドフォンコントロール

(1) CUE: 内部 TRAKTOR ミキサーでトラックを試聴します。

(2) TICK: **TICK** ボタンでメトロノームと同等に機能する音声を再生し、ビートグリッドの編集に役立てます。

- ▶ 内部ミキサーモードでティックは、ヘッドフォンでキューした場合のみで確認できます。
- ▶ 外部ミキサーモードでティックは、内部ミキサーモードのヘッドフォンキュー (Cue) が有効な場合にデッキチャンネルシグナルとともに再生されます。

(3) MIX: **MIX** ノブでヘッドフォン内のマスターシグナルとキューシグナルをミックスします。

(4) VOL: **VOL** ノブでヘッドフォン用モニターアウトプットボリュームを調節します。

(5) AUX: **AUX** ノブで AUX インプットボリュームをコントロールすることで、マイク等の外部信号の音量をコントロールします。

▶ ラップトップの内蔵サウンドカードを使用する場合は、内部ミキサーのキューボタンを起動し、アウトプットモニターセッティングを設定してビート音が聞こえるようにする必要があります。
Preferences > Output Routing > Output Monitor と進んでモニターセッティングを調節します。*Preferences > Output Routing > Output Monitor*

7.6 外部ミキサーモード時の内部ミキサー

TRAKTOR では内部ミキサーの代わりに外部ミキサーを使用することも可能です。いくつかの内部ミキサーの機能を、外部ミキサー使用時にも続けて使用することが可能です。

クロスフェーダー ([Crossfader](#)) と、チャンネルフェーダー ([Channel Faders](#)) は外部ミキサーモード時では使用できません。

外部ミキサー使用時に使用可能な内部ミキサーの機能は、以下となります。

- TRAKTOR の内部ミキサーの EQ
- デッキの [FILTER](#)
- [KEY](#) と [FX](#)
- [GAIN](#) ノブ
- ヘッドフォンキュー (Cue) ボタンはマスタートラックパネルが有効な場合に [TICK](#) を使用するとき 사용합니다。
- [PAN](#) ノブはハードウェアミキサーがチャンネルごとにパンコントロール機能を装備していない場合に便利で。



マスターパネルの [MAIN](#) ノブは外部ミキサーモードでも機能し、ボリューム全体の調整を目的として使用することが可能です。



TRAKTOR の内部 EQ は外部ミキサーモードでも使用可能です。

8 外部ミキサーと TRAKTOR の併用

TRAKTOR には全 DJ セットアップを交換、またはデッキを交換する機能が装備されています。この場合 TRAKTOR を外部ミキサーと共に使用します。この設定により、ハードウェアミキサーのノブとフェーダーを使用してデジタルトラックをアナログ感覚で使用することが可能となります。

8.1 動作環境

セットアップ内容により、ハードウェアの設定内容が異なります。

8.1.1 ミキサー

外部ミキサーモードで、TRAKTOR の各デッキはミキサーの各チャンネルにルートされます。TRAKTOR デッキが必要な インプットは LINE レベルインプットで、CD プレイヤーを扱う場合と同様です。

最も基本的な TRAKTOR セットアップでは 2 台の再生デッキを使用するので、2 チャンネルのミキサーが必要となります。

3 台、または 4 台のデッキを追加して、このセットアップを拡張可能です。各追加ソースはミキサー上の追加インプットを必要とします。

TRAKTOR センドエフェクトを使用することでセットアップがより複雑になります。この機能を使用することでミキサーのもうひとつのチャンネルが必要となるだけでなく、ミキサーから直接エフェクトシグナルを送るための、エフェクトセンドアウトプットが必要になります。通常このアウトプットは FX センドノブ、またはミキサーの各チャンネルのボタンでコントロールします。

8.1.2 オーディオデバイス (Audio Device)

全てのデッキをミキサーに接続するには複数のステレオチャンネルを含むオーディオインターフェイスが必要となります。TRAKTOR では複数のサウンドカードをサポートしない代わりに、サウンドカードを集約し、ひとつのオーディオ機器として TRAKTOR のオーディオセットアップ内で扱うことが可能です。

センドエフェクト機能を使用する場合は、オーディオインターフェイスに、ミキサーからのエフェクトセンドシグナルを扱うステレオインプットが備わっている必要があります。

使用しているハードウェアに十分なチャンネルがある場合は、プレビュープレイヤーもサウンドカードのアウトプットに接続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とコントローラーは TRAKTOR の使用に最適な設計が施されています。これらの機器の情報は <http://www.native-instruments.com/traktor> を参照してください。

TRAKTOR SCRATCH PRO

TRAKTOR SCRATCH PRO を使用している場合、Audio 10 と 必要であれば TRAKTOR SCRATCH PRO 認定ミキサーが必要です。

8.2 ハードウェアのセットアップ

↑ 18.2, 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。 を参照してミキサーの接続方法を参照してください。

8.3 ソフトウェア設定

TRAKTOR を始めて起動する場合は、セットアップウィザードを起動して、外部ミキサーモードの基本設定を行ってください。 この設定は環境設定画面で行うことも可能です。 設定を行うには、ヘッダの **Preferences** ボタンをクリックして *Preferences > Audio Setup* と進むか、アプリケーションメニューバーの *File > Audio Setup* と進んでステップ 3 からの設定を進めます。

1. セットアップウィザードで外部ミキサー (**External Mixer**) オプションを選択します。
2. **OK** をクリックし、選択を確認します。 この動作で環境設定の **Audio Setup (オーディオセットアップ)** ページを開きます。
3. オーディオデバイス (**Audio Device**) ドロップダウンリストで外部オーディオインターフェイスを選択します。
4. 使用しているシステムの許容範囲内のレイテンシーとサンプリングレートを設定します。 まずは 15 ms 程度の高いレイテンシーから試すことをお勧めします。(ここではレイテンシーの設定はほどほどにしておくといよいでしょう。 の値にたっぷりとレイテンシーの設定を行い、使用しているシステムの限界をテストしてください。)
5. **アウトプットルーティング (Output Routing)** ページを開き、TRAKTOR のアウトプットからオーディオインターフェイスのアウトプットに出力するようにアサインします。
6. **Mixing Mode** セクションで **External** を選択します。
7. **アウトプットデッキ A、B、C、D** をミキサーに接続されている外部オーディオインターフェイスの全てのアウトプットにアサインします。 各チャンネルにアウトプットのセットを接続しなくてはなりません。 **デッキ A** には使用するオーディオインターフェイスのアウトプット 1 と 2 に接続し、**デッキ B** にアウトプット 3 と 4 を接続するといった具合です。 センドエフェクトを使用するには **Output FX Return** を (典型的にはミキサーの FX Return に接続してあるチャンネルに) アサインする必要があります。

8. センドエフェクトを使用する場合は、インプットルーティング ([Input Routing](#)) ページに進み、[Input FX Send \(Ext\)](#) をアサインします。基本的にアサイン先はミキサーの FX センドアウトプットです。
9. Close ボタンをクリックし、環境設定を閉じます



Native Instruments 社製のオーディオインターフェイスとコントローラーは TRAKTOR の使用に最適な設計が施されています。設定に関する詳細は機器の資料を参照してください。

TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用している場合は、タイムコードセットアップ (Timecode Setup) を設定する必要があります (↑ [13.6, タイムコードセットアップ](#) 章を参照してください)。

9 ヘッダとグローバルセクション

TRAKTOR のヘッダセクションには各ステータスインジケータと便利な機能とボタンを備えています。グローバルセクションには TRAKTOR のメインアウトプットがあるマスターパネルを備えています。ここでエフェクト、マスタートロック、オーディオレコーディングの各設定を行います。

9.1 ヘッダ(Header)



9-1 — TRAKTOR のヘッダ

ヘッダ は TRAKTOR のユーザーインターフェイスの最上部にある小さな水平方向に延びる帯部分です。以下で左から順に各部について解説します。

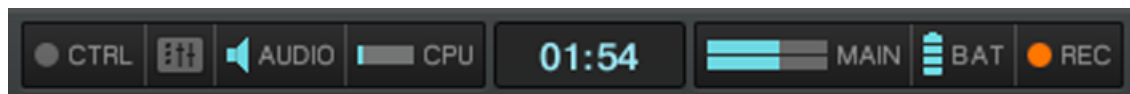
TRAKTOR 2 ロゴ



9-2 — TRAKTOR ロゴ

TRAKTOR ロゴをクリックするとアバウトスクリーンが表示されます。このアバウトスクリーンでは TRAKTOR ソフトウェアのフルバージョンナンバーを表示します。

ステータスインジケータ



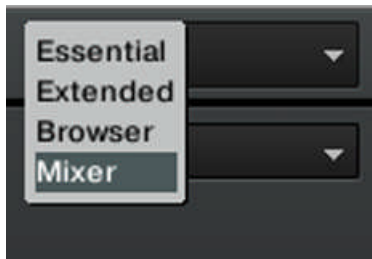
9-3 — ステータスインジケータ

各ステータス インジケータは TRAKTOR ソフトウェアの現状を知る手がかりとなります。左から内容は以下となっています。

- **CTRL** インジケーター: 入力 MIDI と Native (NHL) シグナルを表示します。シグナルを受信すると、青く点滅します。
- **Connection**: 全てのリストアップされたコントローラーを表示します (青は全て接続してあることを意味し、オレンジはいくつかのコントローラーを接続していない、無点灯で接続が無いことを意味します)。
- **AUDIO** インジケーター: オーディオインターフェイスの接続状況を表示します (青は接続された状態、赤で接続していない状態、オレンジは内蔵サウンドカードを選択していることを意味します)。
- **CPU** メーター: CPU TRAKTOR の内蔵オーディオエンジンで有効な CPU 量を示します。この部分でシステムで使用している処理負荷値を確認します。
- **System Clock**: システムの現在の時刻を表示します。
- **MAIN**: マスターアウトレベル (Master Output level) を表示します。シグナルがクリッピングするとこのメーターの先端部が赤くなります。
- **BAT** インジケーター: コンピュータのバッテリー残量 を示します。電源アダプターを使用している場合は青く点灯しますがバッテリーを使用している場合は赤く表示されます。
- **REC** インジケーター: TRAKTOR のオーディオレコーダーの状態を表示します。録音中は赤くなります。

! TRAKTOR LE 2 に REC インジケーターはありません。

レイアウトセクター(Layout Selector)



9-4 — レイアウトセクター

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、デフォルトレイアウトの一つを選択します。環境設定(Preferences)でレイアウトの削除、定義、自身で作成したレイアウトの保存が可能です。

! TRAKTOR DUO 2、TRAKTOR SCRATCH DUO 2、TRAKTOR LE 2 ではレイアウトのカスタマイズ機能は使用できません。

ユーティリティ(Utility)ボタン



9-5 — ユーティリティボタン

左から内容は以下となっています。

Maximize Browser: このボタンを一度クリックすることでブラウザを大きく表示し、膨大なリストからトラックを検索する為の手助けとなります。

Preferences: ここで環境設定 (Preferences) を開き、TRAKTOR の全設定を行います。

Cruise: クルーズモードではプレイリスト、またはトラックコレクションを自動的に連続再生する機能です。クルーズ (Cruise) を起動すると、トラックが途切れることなくこの再生モードが開始します。

クルーズモードを起動するには、ヘッダのクルーズ (Cruise) ボタンをクリックします。

! TRAKTOR LE にクルーズモードはありません。

- 再生しているトラックのチャンネルフェーダー(Channel Fader)はもう一方のフェーダーが閉じている間は完全に開いた状態になります。
- クロスフェーダー(Crossfader)は自動的に中心に移動します。
- 現在再生しているトラックが再生され続けます。
- 現在再生しているトラックが終わりに近くなると、TRAKTOR が自動的に次のトラックをプレイリストから反対のデッキにロードし、再生開始します。
- その後次のトラックがプレイリストからロードされ という具合に自動連続再生を続けます。

メモ

- ▶ クルーズモードを起動するには最低でも 1 曲のトラックを再生している必要があります。
- ▶ トラック間の音量差による違和感を避ける為に、再生しているトラックのチャンネルフェーダーを最大にしておきます。代わりにマスターパネルの **MAIN** ノブを下げてください。 **MAIN**
- ▶ プレイリストを使用して自動再生するトラックのリストを作成します。
- ▶ フェードとロードマーカーとクルーズモードを併用してトラックのつながりをコントロールすることも可能です。そのために、*Preferences > Loading > Loading* と進み、*Use Fade In & Out Markers* を選択します。*Preferences > Loading > Loading Use Fade In & Out Markers*

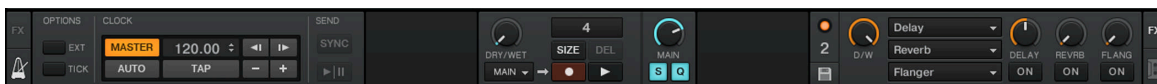
▶ 現在再生しているトラックのチャンネルフェーダーを下げて、次のトラックへのつながりを手動で開始することも可能です。



クルーズモードは外部ミキサーモードでも使用可能です。

- **Fullscreen:** Fullscreen モードを起動し、ソフトウェアを全面表示します。

9.2 グローバルセクション(Global section)



9-6 — グローバルセクション

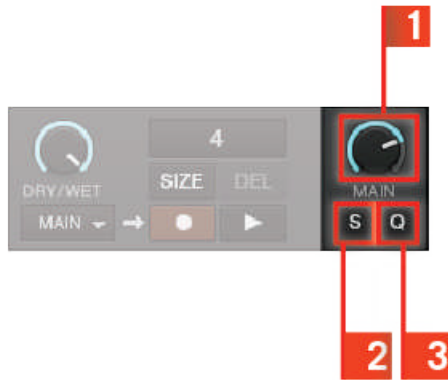
グローバルセクション には 6 つのパネルがあります。 コンピュータの解像度とスクリーンサイズによって異なりますが、全パネルを一度に全て表示できない場合があります。 この場合、任意のタブをクリックしてそのパネルを表示します。



TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 では、Loop Recorder と Master Clock は使用できません。 更に TRAKTOR LE 2 では Snap と Quantize ボタンはありません。

9.2.1 マスターパネル

グローバルパネル中心にあるマスターパネルに、メインボリュームとコントロールモードボタンがあります。



9-7 マスターパネル

メインレベル

- ▶ **MAIN** ノブ (1) でメインボリュームアウトプットをコントロールします。
- ▶ デフォルト位置は(0db) で、12 時の方向です。
- ▶ ここを調整し、ヘッダの **MAIN** レベルメーターをクリップのない適切な音量にします。
- ▶ 外部ミキサーモードでは **MAIN** ノブで、外部ミキサーのインプットに送る TRAKTOR の音量全体を調節します。

コントロールモード

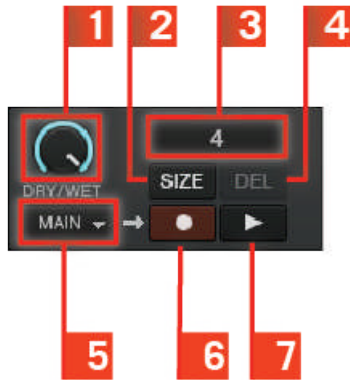
TRAKTOR のコントロールモードは再生時のマウスクリックとキューポイントの性質に影響し、トラック内の同期操作やキューポイントの正確なセッティングに対応します。

全てのモードは各自独立して起動可能です。これらの機能はデッキ全体に有効です。起動するとモードボタンである **Snap** (2) と **Quantize** (3) が青く点灯します。

S (Snap) (2): グローバルセクションのマスターパネルにあるスナップボタンはキューポイント、またはループの設定に影響します。スナップをオンにすると、キューポイントまたはループは常に最も近くにあるビート上に設定されます。

Q (Quantize) (3): この機能でキューポイントと保存したループ間を同期したまま自然に移動します(ホットキューでも同様に機能します)。クオンタイズモードでのトラック内の移動は、同期したまま次の再生位置への移動が可能です。

9.2.2 ループレコーダー



9-8 ループレコーダー — マスターパネル

ループレコーダーで各音源からの入力音声を即座に録音、新規素材として活用することが可能です。レコーディングソース (**Recording Source**, 5): ドロップダウンメニューには以下の選択肢があります。

- *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、マイクの使用方法については [↑18.6, マイクの追加](#) を参照してください) を録音します。

SIZE ボタン (2) を押して録音内容の録音尺を設定します。録音尺はプログレスバー (3) に表示されます。**Record** ボタン (6) を押して録音を開始し、再度押すことでオーバーダブの開始と停止を操作します。**Play** ボタン (7) を使用して再生/停止操作をします。プログレスバーは録音中は赤く、再生中は青く表示されます。**DRY/WET** ノブ (1) で録音シグナルをメインに送る量を調整します。

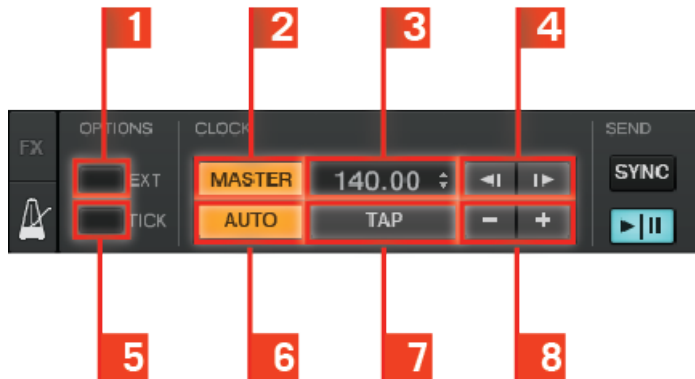
▶ ループレコーダー (Loop Recorder) の詳細は [↑15.9, ループレコーダー \(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ\)の使用](#) を参照してください。

▶ ループレコーダー機能を使用してマイク録音する方法は [↑18.6.1, Loop Recorder でマイクを使用する](#) を参照してください。

! TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 を使用する場合、External Mixing モードで有効なオプションは Ext のみです。

9.2.3 マスタークロックパネル

マスタークロックは TRAKTOR の心臓部で、エフェクトと同期機能のに関するテンポの指標となります。ここでは MIDI クロック信号を外部ハードウェアとソフトウェアに送信する役割も果たします。マスタークロックパネルを表示するには、グローバルセクションの左にあるメトロノームアイコンをクリックします。



9-9 マスタークロックパネル

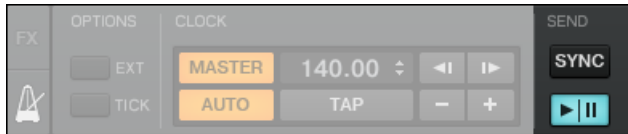
EXT (1): マスタークロックを外部 MIDI クロックと同期します。 **TICK (5):** マスタークロックのメトロノーム音声のオン/オフ機能です。 **MASTER (2):** このボタンを起動することで 4 つのデッキがこの参照テンポを使用します。このモードは TRAKTOR が MIDI クロックメッセージを介してマスターテンポを他のアプリケーションに送信する場合、または TRAKTOR のテンポスレーブとなっているハードウェアに送信する場合に使用します。 **AUTO (6):** デッキの一つをテンポマスターとして自動的に選択します。マスタークロックは自動的にマスターデッキに同期します。テンポディスプレイ (3): 現在のテンポとマスタークロックとのオフセットを表示します。 **TAP (7):** ビートをタッピングすることで手動でマスターテンポを設定します。 **Tempo Bend buttons (4):** 一時的にマスターテンポを遅く/速めます。 **Tempo Up/Down ボタン (8):** マスターテンポの緩急を段階的に調節します。 **SYNC:** MIDI クロックを介して接続された外部スレーブをリセットします。 **MIDI Clock Start/Stop:** 外部同期用 MIDI クロックのオン/オフ切り替えです。

▶ マスタークロックパネルの使用例に関しては [↑ 15.10, 同期\(Synchronization\)](#) を参照してください。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にマスタークロックパネルはありません。

9.2.4 MIDI クロックセンド (MIDI Clock Send)

MIDI クロック 機能で、TRAKTOR 内で再生しているトラックのテンポに、外部ハードウェアを同期させることが可能です。



9-10 マスタークロックパネル — MIDI クロックセンド

- ▶ グローバルセクションの左端のほうにあるメトロノームシンボルをクリックしてマスタークロックパネルに切り替えます。
- ▶ 同期させるスレーブ機器に MIDI クロック スタートメッセージを送るには、再生/停止ボタンをクリックします。もう一度クリックすると、MIDI クロックストップメッセージを送信します。再生/停止
- ▶ SYNC をクリックすると、MIDI クロックストップメッセージを送信、続いてスレーブ機器を再同期するために MIDI クロックスタートメッセージが送信されます。SYNC
- ▶ MIDI クロックシグナルを送信する為には *Preferences > MIDI Clock* と進んで *Send MIDI Clock* を起動する必要があります。 *Preferences > MIDI Clock* *Send MIDI Clock*
- ▶ TRAKTOR アプリケーションの送受信間でビートマッチさせるには、MIDI クロック送信オフセットを送信アプリケーションの *Preferences > MIDI Clock* で調節する必要があります。 *Preferences > MIDI Clock*



通常の MIDI クロックメッセージは、環境設定の "Send MIDI Clock" を有効にしている限り継続的に送信されます。

9.3 エフェクトパネル

TRAKTOR には 4 つの独立したエフェクトユニットを備えています。これらのコントロールパネルはグローバルセクションの左右両方に設けてあります。マスタークロック、またはオーディオレコーダーをエフェクトパネルに切り替えるには、グローバルセクションの FX と表示されたタブをクリックします。

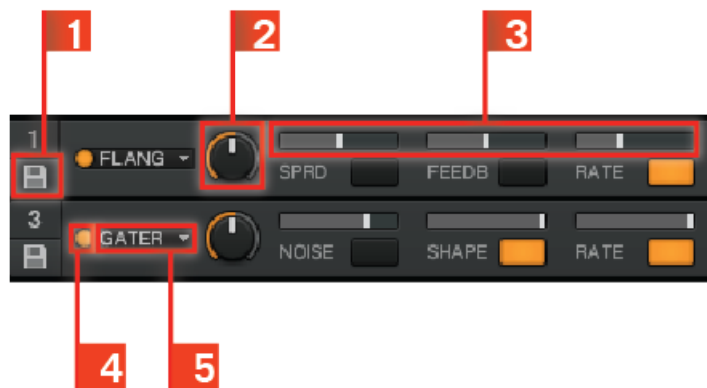
2 つ、または 4 つのエフェクトを選択できます。2 エフェクトモード (デフォルト) から 4 エフェクトモードへの切り替えは、*Preferences > Effects > FX Unit Routing*で行います。

各エフェクトユニットは各 TRAKTOR のデッキに設置可能です。単体のデッキ、または複数のデッキに一度に同じエフェクトを割り当てる場合は、各デッキにある FX アサイン(FX Assign) ボタンをクリックします TRAKTOR のエフェクトはインサートエフェクトが標準仕様ですが、これらをセンドエフェクトとして使用することも可能です。

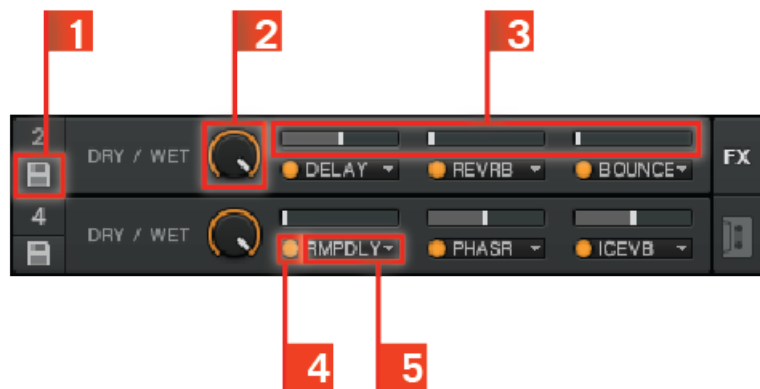
各エフェクトユニットは 2 種類のモードを使い分けることができ、それらは以下で解説するグループとシングルからなっています。このモード切り替えは *Preferences > Effects > FX Panel Mode*でも可能です。

- ▶ エフェクトの使用方法詳細は [↑ 15.7, FX の追加](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトパラメーター詳細に関しては [↑ 14.4, 各エフェクト詳細](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 13.11, グローバルセッティング](#) を参照してください。

9.3.1 グループモード



9-11 2 FX ビュー



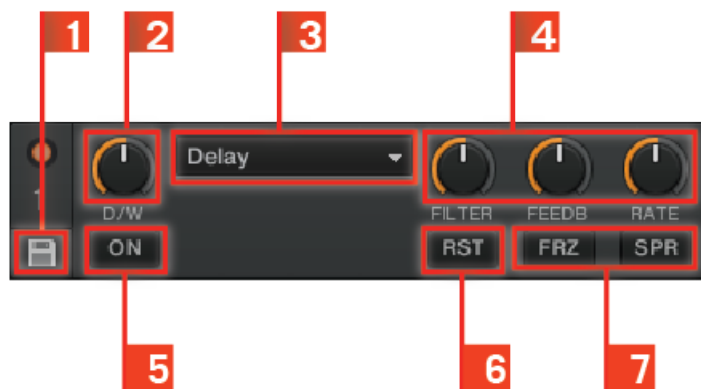
9-12 4 FX ビュー

グループエフェクトモードで、ひとつのパネルで最大 3 種類のエフェクトを使用可能です。設定方法は以下となっています。

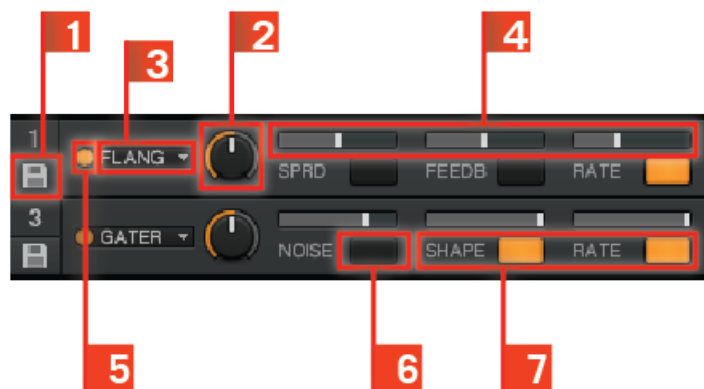
- ▶ エフェクトセクター (**Effect Selector**、5) から使用したいエフェクトを選択します。
- ▶ 3 つの **Effect On buttons (ON)** (4) を使用して各エフェクトのオン/オフ切り替えを行い、**Effect Amount knobs** (3) でエフェクト適用量を設定します。
- ▶ エフェクトチェーン全体において、エフェクト適用前後の音声バランス調整は **D/W ノブ** (2) で調節します。
- ▶ これらの設定をデフォルトとして設定する場合は、スナップショットボタン (1) を押します。
- ▶ エフェクトのデフォルトセッティングを呼び出す場合は、エフェクトノブをダブルクリックします。

! TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に 4 FX ビューはありません。

9.3.2 シングルモード (Single Mode)



9-13 2 FX ビュー



9-14 4 FX ビュー

シングルエフェクトモードで、単一エフェクトのパラメーター全てを調整することが可能です。

▶ エフェクトセクター (3) でエフェクトを選択します。

▶ エフェクトパラメーターノブの 1 から 3 (**Effect Parameter Knobs、4**) とエフェクトボタンの 1 と 2 (**Effect Buttons、7**) で選択したエフェクトを編集します。 オプション内容は選択したエフェクトによって異なります(↑14.4, [各エフェクト詳細](#) 参照)。

! グループ、シングルモードの両方で、4 FX ユニットを起動すると、ノブが小さなスライダーに切り替わります。

- ▶ **Effect On** ボタン (**ON**) (**5**) でエフェクトをオンオフ切り替えします。
- ▶ The **D/W** ノブで (**2**) エフェクト適用前後の音声バランスを調節します。
- ▶ これらの設定をデフォルトとして設定する場合は、スナップショットボタン (**1**) を押します。
- ▶ リセット (**RST、6**) ボタンでパネル内の全エフェクト設定をデフォルト値にリセットします。

! TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にシングルモードはありません。

センドエフェクト (Send Effects)

エフェクトユニットはセンドエフェクトとして使用することも可能です。 この機能は外部ミキサーモードのみで有効で(マルチチャンネルサウンドカードとの併用)、設定画面で設定する必要があります。

1. *Go to Preferences > Output Routing* と進み、ミキシングモードを **External** にします。 そして、使用しているオーディオ機器のアウトプットを Output Send にします。 このアウトプットは通常外部ミキサーの FX リターンインプットに接続されます。
2. *Preferences > Input Routing > Input FX Send (Ext.)* と進み、オーディオ機器のインプットを Input Send として設定します。 このインプットは通常外部ミキサーの FX センドアウトプットに接続されます。
3. 次に *Preferences > Effects > FX Unit Routing* と進み、最低でも一つのエフェクトユニットを Send にします。
4. これで FX ユニットに送られているオーディオシグナルは、FX センドノブ、または外部ミキサーのボタンでコントロール可能となりました。

! TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にセンドエフェクトはありません。

FX Pre セレクション

▶ 選択したエフェクトのみを使用し、その他のエフェクトを使用しない場合は、以下の方法で設定してください。 *Preferences > Effects > FX Pre-Selection* と進んでエフェクトを選択します。この設定によって選択したエフェクトのみを、エフェクトパネルで表示します。

Preferences > Effects > FX Pre-Selection

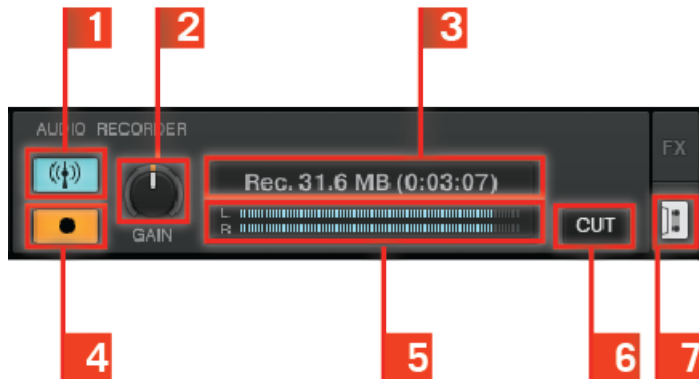
▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 13.11, グローバルセッティング](#) を参照してください。

9.3.3 オーディオレコーダーパネル

TRAKTOR のオーディオレコーダーは、あなたのミックス内容の録音や、外部ソース(マイク、ターンテーブル等)音声の録音に使用します。この機能は配信時にも使用可能です。

! TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にオーディオ録音パネルはありません。

ミックスの録音



9-15 — オーディオレコーダー

▶ 録音を開始する前に、*Preferences > Mix Recorder* と進んでどのチャンネルを録音するか選択し、また録音音声の保存場所を指定する必要があります ([↑ 13.13, ミックスレコーダー](#) 参照)。

Preferences > Mix Recorder

- ▶ オーディオレコーダーを表示するには、グローバルセクションの右にあるテープ (7) アイコンをクリックします。
- ▶ **GAIN** ノブ (2) で録音レベルを調整します。 **Recording** メーター (5) を参考にして録音レベルを設定してください。
- ▶ 赤い録音ボタン (4) をクリックして録音を開始します。 もう一度クリックすると録音をやめ、オーディオレコーディングフォルダに録音ファイルを保存します。
- ▶ ディスプレイ (3) ではファイルサイズと録音時間を表示します。
- ▶ **CUT** (6) をクリックすると TRAKTOR がそこまでの録音内容を保存し、途切れることなく新規録音を開始します。
- ▶ 青い配信ボタン (1) をクリックすることでミックスを配信することができます (サーバーのインストールと設定が必要です)。 詳細は [↑ 13.14, ループレコーダー](#) を参照してください。

9.3.4 配信(Broadcasting)

TRAKTOR にはインターネットを介してミックスを配信する機能を備えています。

- ▶ 配信を開始するにはオーディオレコーダーパネルを起動し、配信(Broadcast)ボタンをクリックします。
- ▶ 配信を行うには、*Preferences > Broadcasting* と進んで設定を行ってください。 使用するネットワークとサーバーの設定によって設定内容が異なります。 *Preferences > Broadcasting*
- ▶ 詳細は [↑ 13.15, 配信\(Broadcasting\)](#) を参照してください。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に配信機能はありません。

10 フェーダーとノブ用マウスコントロール

マウスやタッチパッドによるソフトウェアコントロール 用に、TRAKTOR は各オンスクリーンコントロール 機能を装備しています。

10.1 基本操作

TRAKTOR の全てのノブとフェーダーはマウスによるコントロール、またはマウスのホイール、そしてノブやフェーダーの脇にある小さなプラス/マイナス (Plus/Minus) ボタンをクリックして操作します。 マウスをドラッグは値を大きく変化させるのに有効で、プラス/マイナス (Plus/Minus) ボタンは微調整に有効、ノブは特定の値を定めるために有効です。

マウสดラッグ

マウスをノブやフェーダーの上でホールドし、マウスを上下にドラッグします。 この動きでノブは時計回り、反時計回りに回転、フェーダーを上下移動させることが可能です。
ノブ、またはフェーダーをダブルクリックし、設定を元に戻します。

スクロールホイール

フェーダーとノブの上でスクロールホイールを上下、右左回りに動かす事で数値を変更します。



ノブをクリックホールドし、水平方向にドラッグします。 このノブで詳細設定を行います。

プラス/マイナスボタン

ノブとフェーダーの上に移動すると、小さな“+”、“-” ボタンが現れます。
それらをクリックして、ノブとフェーダーの数値を段階的に変更します。

10.2 アドバンスドコントロール

上記のスタンダードなマウスクリック機能の他に、TRAKTOR には各プラス、マイナスボタン、マウスホイール、マウス右ボタン、を有効利用可能なアドバンスド機能を兼ね備えています。



複数のボタンを持たないトラックパッドやマウスを使用している場合は、この機能はクリックしている間 [Ctrl] キーを使用することで有効に使用することが可能です。

感度

TRAKTOR ではパラメーターコントロールを、5 種類の感度から選択することが可能です。

1. **+** または **-** ボタンを右-/[Ctrl]-クリックして感度オプション (*Min*、*Fine*、*Default*、*Coarse*、*Switch*) を開きます。
2. ここから 1 種類を選択してください。
3. **+** と **-** ボタンまたは、マウスホイールをクリックし、ノブとフェーダーの性質がどのように変更したか確認してください。

右-クリック/[Ctrl]-クリック機能

1. 右-クリック/[Ctrl]-クリック したままノブ、またはフェーダーをドラッグします。ゴーストポインター (Ghost Pointer) が灰色表示され、ノブとフェーダーの動きが停止します。
2. 右マウスボタンを押したまま、左クリックホールドします。これでノブとフェーダーの値をゴーストポインターの位置へと移動します。
3. 右マウスボタンをホールドしたまま左マウスボタンを離します。ノブとフェーダーの位置は元の位置に戻りますが、灰色のゴーストポインターは表示されたままとなります。
4. ゴーストポインターの値を使用する場合は、ノブとフェーダーの値をゴーストポインターの位置にしてから右マウスボタンを離します。灰色表示のゴーストポインターが消えるので、左ボタンを離します。

11 キーボードと MIDI ホットキーによるコントロール

TRAKTOR 内の全コントロール部は、使用しているコンピュータのキーボードまたは MIDI コントローラーで使うことが可能です。TRAKTOR では、使用しているキーボードと MIDI コントローラーの各マッピングを保存するために、セッティングファイル (*.tsi) を使用します。



マウスと、キーボード、MIDI ホットキーを組み合わせ使用して、TRAKTOR をコントロールすることも可能です。

11.1 キーボードホットキー

キーボードホットキーは、使用しているコンピュータのキーボードで TRAKTOR をコントロールするための機能です。TRAKTOR には基本的なコントロール機能を含むスタンダードマッピングが、デフォルトで割り当てられています。同封されている資料には、デフォルトマッピングが記載してあります。

その他のキーボードマッピングは環境設定からロード可能です。

1. TRAKTOR のヘッダの環境設定 (Preferences) ボタンをクリックして環境設定を開くか、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開きます。
2. **Import** (Preferences ウィンドウの左下隅) をクリックします。
3. *My Documents\Native Instruments\Traktor\Settings* (Windows) または *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) と進み、[**settingsfilename.tsi**] を選択します。
4. ダイアログを確認し、環境設定画面を閉じます。
5. 使用しているコンピュータのボタンを使用し、TRAKTOR をコントロールします。
6. マッピングをカスタマイズする方法は [↑ 13.19, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#) を参照してください。
7. *Application Menu > Help > Downloads* と進んで Native Instruments ホームページの TRAKTOR ダウンロードウェブサイトを開きます。ここでは、その他のキーボードマッピングをダウンロード可能です。



TRAKTOR LE 2 にキーボードホットキーはありません。

11.2 MIDI ホットキー

TRAKTOR では MIDI コントローラーを使用可能で、また市場で流通している多くのコントローラーの設定ファイルをインストールすることが可能です。

設定方法は以下の通りです。

1. MIDI コントローラーをマニュアルに従って使用しているコンピュータに接続します。
2. TRAKTOR を起動し、*Preferences > MIDI Setup* と進みます。
3. MIDI インプット機器 (MIDI Input Devices) と、MIDI アウトプット機器 (MIDI Output Devices) にある **Active** をクリックし、コントローラーを起動します。
4. 環境設定ウインドウの左下にある **Import** ボタンをクリックします。
5. *My Documents\Native Instruments\Traktor\Settings* (Windows) または *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) と進み、“*settingsfilename.tsi.*” を選択します。
6. ダイアログを確認し、環境設定画面を閉じます。
7. MIDI コントローラーを使用して、TRAKTOR を操作します。
8. 使用しているコントローラーにセッティングファイルがない、またはマッピングのみを設定する場合は、[↑ 13.19, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#) 章でマッピング作成方法に関して参照してください。
9. アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進み、Native Instruments ホームページの TRAKTOR ダウンロードウェブサイトを開きます。ここでは、その他の MIDI マッピングをダウンロード可能です。

 TRAKTOR LE 2 に MIDI ホットキーはありません。


 ヘッダの MIDI インジケータが MIDI メッセージを受信する度に点滅します。

高解像 (14 Bit) MIDI サポート

TRAKTOR は高解像テンポフェーダー等の高解像 MIDI (14-ビット MIDI メッセージまたは 2 バイト MIDI メッセージ) コントローラー等もサポートしています。MIDI ラーンを使用し、TRAKTOR の各パラメーターを高解像フェーダーに通常の MIDI フェーダーと同様、アサインすることが可能です。

12 TRAKTOR Scratch の設定

この章では TRAKTOR SCRATCH の設定方法と全機能について解説します。

 TRAKTOR LE 2 に Scratch はありません。

12.1 ターンテーブルセットアップ

ここではターンテーブルの接続方法について解説します。

12.1.1 ターンテーブル用接続

ターンテーブルの接続方法に関しては [↑ 18, 付録 A – 一般的な設定](#) を参照してください。オーディオ機器の資料も参照してください。

12.1.2 TRAKTOR SCRATCH とターンテーブルの試奏

1. TRAKTOR Scratch を起動します。
2. Deck と書かれた場所の下にある下向きの矢印をクリックし、*Scratch Control* をインプットソースとして選択しているか確認します。
3. スコープ (Scope) が表示されない場合は、*Preferences > Decks > Platter / Scope* と進み、対応するメニューで任意のデッキのスコープを起動します。
4. コントロールレコードをターンテーブルの上に起きます。
5. ミキサーのインプットを"フォノ"から"ライン"に切り替えます。
6. チャンネル A と B の TRAKTOR AUDIO 6/10 インプットモードをソフトウェアコントロールパネルでモードを切り替え Control Vinyl に設定します。
7. デモプレイリストからデッキ A にトラックをロードし、ターンテーブルをスタートし、コントロールレコードに針を落とします。
8. TRAKTOR SCRATCH がタイムコードコントロールシグナルを検知すると、青いアブソルートモード (Absolute Mode) ボタンが点灯し、トラックが再生されます。

問題が生じる場合は [↑ 12.7, TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 トラブルシューティング](#) を参照してください。

12.1.3 ヴァイナル上のコントロールゾーン

コントロールヴァイナルには各再生機能を備えた、以下 3 つのゾーンを備えています。

リードイン (Lead In) - レコードの最初の無音部分

- ▶ レコードのリードインゾーンに針を落とすと、トラックの最初の位置にアブソルートモードでスキップします。
- ▶ 環境設定での選択したオプションの内容によって、リレティブトラッキングモードでトラックを再生していても、レコード針をレコードに置くことでモードがアブソルートモードに切り替わり、トラックの最初にスキップします。

プレイバックゾーン (Playback Zone) - レコードのメイン部分

- この部分は A 面は 10 分ごとにマーカーで分割されており、B 面は 15 分ごととなっています。この分割部分は時間の視覚的表示部分としての役割を果たすのみで、再生中のトラックが途切れるといった影響はありません。
- このゾーンでトラックの通常再生を行います。



TRAKTOR はヴァイナルの終わりに近づくと、内部モードに切り替わります。

スクロールゾーン (Scroll Zone) - レコードの最後の 2 トラック部分

- ▶ *Preferences > Timecode Setup* と進んで、[Use playlist scrolling zone](#) オプションが選択されている場合は、スクロールゾーンに針を落とすと、レコードを手動前後回転することにより、プレイリスト内を前後することが可能です。*Preferences > Timecode Setup* [Use playlist scrolling zone](#)
- ▶ レコードの回転をやめると、対応するトラックがロードされます。
- ▶ 選択したトラックを再生するには、プレイゾーンに再度針を落とします。



トラックが 10 分のプレイバックゾーンを超える場合は、通常スクロールゾーンで再生を続けます。針をもう一度落として再生を停止し、スクロールモードに切り替える必要があります。レコードが最後の位置に達した場合でも、トラックはエンドレスレコード部分で再生を続けます。

12.2 CD プレイヤーの設定

ここでは CD プレイヤーの接続方法について解説します。

12.2.1 接続作業

↑ 18, 付録 A – 一般的な設定 章で、CD プレイヤーの接続方法を参照してください。オーディオ機器の資料も参照してください。

12.2.2 CD プレイヤーで TRAKTOR SCRATCH を試奏する

1. TRAKTOR Scratch をスタートします。
2. Deck と書かれた場所の下にある下向きの矢印をクリックし、*Scratch Control* がインプットソースとして選択されていることを確認します。
3. スコープが表示されない場合は、*Preferences > Decks* と進んで *Platter/Scope* パネルを選択してください。
4. コントロール CD を CD プレイヤーに挿入してください。
5. Mixer Line/In ケーブルを接続するミキサーのチャンネルが、ラインに切り替わっているか確認してください。
6. チャンネル A と B の TRAKTOR AUDIO 6/10 インプットモードをソフトウェアコントロールパネルでモードを切り替え Control CD に設定します。
7. デモプレイリストからデッキ A にトラックをロードし、CD をスタートします。
8. TRAKTOR SCRATCH がタイムコードコントロールシグナルを検知すると、青いアブソルートモード (Absolute Mode) ボタンが点灯し、トラックが再生されます。

問題が生じる場合は、オーディオインターフェイスの資料も参照してください。

12.2.3 CD 上のコントロールゾーン

コントロール CD には各再生機能を備えた、以下 3 つのトラックを備えています。

- **CD Track #1: Lead In — (0:04 min)**

CD Track #1 にスキップすると、ロードしたトラックのリードインにスキップします。環境設定での選択したオプションの内容によって、リレティブトラッキングモードでトラックを再生していても、トラックの最初にスキップすることでモードがアブソルートモードに切り替わります。

- **CD Track #2: Playback Zone — (27:30)**

このトラックで、通常再生を行います。



TRAKTOR はコントロール CD のトラック 2 の最後に近づくとき内部モードに切り替わります。

- **CD Track #3: Scroll Zone — (2:30)**

CD トラック #3 に移動すると、CD プレイヤーのジョグホイールを前後に手動移動することで、プレイリストの曲選択を行います。

ジョグホイールの回転をやめると、対応するトラックがロードされます。選択したトラックを再生するには、CD トラックを# 1 までスキップします。



トラックが 27:30 分のプレイバックゾーンを超える場合は、通常スクロールゾーンで再生を続けます。その場合、手動でトラック 3 に移動し、スクロールモードに切り替える必要があります。トラックが 30 分を超える場合でも、内部ミキサーモードで再生を続けます。

12.3 ターンテーブル、CD プレイヤーの両方を使う

ターンテーブル、CD プレイヤー各 1 台ずつ使う 場合、上記の内容に沿って接続を行い、TRAKTOR AUDIO 6/10 をタイムコードコントロールヴァイナルモードにしておきます。

12.4 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、CD の初回使用時に自動的に行われます。TRAKTOR はタイムコード発信元の位置とテンポ、音声のクオリティを分析します。シグナルに問題がない場合はシグナルメーターが満たされ、スコープでは 2 つの円が表示され、タイムコードメディアが検出されます。関係するデッキにトラックをロードすると、そこも起動します。



12-1 — 適切な形状のスコープと完全に点灯した状態のタイムコードメーター

スコープの見た目が異なる場合、またはキャリブレーションに失敗した場合は、[↑ 12.7, TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2](#) [トラブルシューティング](#) のトラブルシューティングを参照してください。

12.5 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。

12.5.1 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。

▶ レコードとトーンアームを模したボタンを押してアブソルートトラッキング (Absolute Tracking) モードを起動します。



このモードで針を他の場所に移動 (針を落とす) することでトラック間を移動または CD プレイヤーでトラック間を移動します。

12.5.2 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 (Relative Tracking) モードでは現在の コントロール Vinyl/CD の実際の位置とトラックの位置の関係性がなくなります。このモードでもスクラッチ等のトラックのマニュアルコントロールは可能ですが、レコードの針を上げてコントロールヴァイナルの他の位置に針を移動してもトラックの位置が変わることはありません (コントロール CD で同等の動作をしても同じ結果となります)。

▶ トーンアームが無いレコードを模したボタンを押してリレティブトラッキング (Relative Tracking) モードを起動します。



リレティブトラッキングモードはループを使用、またはマスターにトラックを同期させると自動的に起動します。

12.5.3 内部モード (Internal Mode)

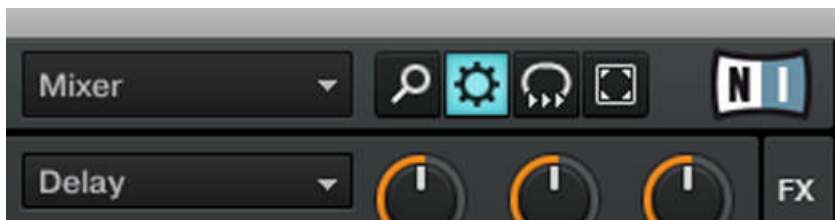
内部プレイバック (Internal Playback) は再生ボタン、またはソフトウェアのテンポフェーダーでデッキ再生を制御することを意味し、このモードでは外部ターンテーブルや CD プレイヤーは無視されます。



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。

12.6 関連環境設定項目

以下のセクションでは TRAKTOR の関係するタイムコード環境設定の一部を紹介します。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。



12-2 — 環境設定ボタン

Preferences > Audio Setup > Built-in Soundcard

ここで コンピュータに TRAKTOR AUDIO シリーズサウンドカード (AUDIO 4 DJ、8 DJ、TRAKTOR AUDIO 6、10) を接続していない場合の TRAKTOR SCRATCH 2 用デフォルト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

このオプションを起動すると、コンピュータに触れることなくリレティブトラッキングモードからアブソルートモードに変更することができます。

- ▶ ヴァイナルでは、レコードの最初の部分に針を落とします。
- ▶ CD ではトラック 1 にスキップします。

Preferences > Decks > Platter/Scope and > Tempo Fader (TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

ここで各デッキのスコープとテンポフェーダーを有効/無効にします。



起動したスコープの大きさを変更するには、タイムコードメーターの上にある小さな矢印をクリックします。



12-3 — スコープ拡大/縮小ボタン

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

デッキ A でトラックをループ再生していると考えてください。このオプションを有効にした場合、同じトラックをデッキ B にロードすると、デッキ A と同じ再生位置から再生します。起動しているループ機能と、全てのテンポ情報も同じように複製されます。ターンテーブル操作によるジャグリングプレイを好む場合はこのオプションを有効にしておくとし便利でしょう。

12.7 TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 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 [↑ 16, トラブルシューティング\(Troubleshooting\)](#) を参照してください。

12.7.1 キャリブレーショントラブルシューティング

キャリブレーションに問題がある場合は、スコープビューを確認することで何が問題なのか把握できる場合があります。以下のセクションではキャリブレーションに成功した場合のスコープを紹介し、問題が生じた場合に表示される一般的なエラーメッセージについて触れます。

キャリブレーションが正しく行われた場合



12-4 — 正常な形のスコープ

2 つの形のいい円は各チャンネルが有効でキャリブレーションが正しく行われたことを意味します。

Scratch を使用できない



12-5 — 無効の状態の Scratch

正しいオーディオドライバ、即ち TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 をサポートするオーディオインターフェイスを選択しているか確認してください（例、*Preferences > Audio Routing* と進んで TRAKTOR AUDIO 6/10 または AUDIO 4/8 DJ 等を選択しているか確認してください）。

チャンネルがない



12-6 — チャンネルがない

スコープが水平、または垂直線を表示している場合は、インプットチャンネルの左右どちらかが無いことを意味します。まずカートリッジとターンテーブル、または CD プレイヤーの接続を確認し、インプットルーティング環境設定 (Input Routing Preferences) の内容を確認し、その後その他のケーブルや機器全てをチェックしてください。セットアップ内のコンポーネントを順に交換、チェックし、各コンポーネントのチャンネルの有無を確認してください (実際のコンポーネントではこの方法で問題を解決可能です)。

間違ったインプットモード

コントロールヴァイナルを使用しているのにオーディオインターフェイスの設定が *CD/Line* となっている、あるいはその逆の設定を行っている場合でもキャリブレーション作業は正常に機能しません。タイムコードメディアに合ったインプットモードを選択してるか確認してください。



12-7 — CD インプットモードでタイムコードヴァイナルを使用する

オーディオインターフェイスのインプットを CD/Line モードにしてコントロールヴァイナルを使用した場合、スコープの見た目はこのようになります。



12-8 — タイムコードヴァイナル入力モードでタイムコード CD を使用する

オーディオインターフェイスの入力を タイムコードヴァイナルモードにしてタイムコード CD を使用した場合、スコープの見た目はこのようになります。

12.7.2 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 [↑16.2, レイテンシーの問題](#) 章で基本的な音声向上につながるヒントを参照してください。以下のヒントは TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 と対応するオーディオインターフェイス用のものです。

▶ TRAKTOR SCRATCH 用推奨オーディオインターフェイスを *Preferences > Audio Setup* でサウンドカードとして選択しているか確認してください。 *Preferences > Audio Setup* *Preferences > Input Routing* と進み、TRAKTOR 入力チャンネルのインターフェイス入力のアサイン状況を確認します。タイムコードレコードを再生することでメーターが反応するはずです。

13 環境設定 (Preferences)

TRAKTOR には使用しているシステムをカスタマイズする為のオプションを用意しています。以下の章では環境設定パネルでの表示順に全てのオプションを解説します。

13.1

13.2 オーディオ設定 (Audio Setup)

この章では TRAKTOR の各オーディオ オプションについて解説します。

13.2.1 オーディオデバイス (Audio Device)

- **Audio Device:** オーディオデバイスを選択します。外部オーディオインターフェイスを使用していない場合は、内蔵サウンドカードをオーディオ機器として設定してください。
- **Sample Rate:** サウンドカードが対応する適切なサンプルレートを選択します。高いサンプリングレートを設定するほど、コンピュータへの負担は大きくなります。標準値は 44.1 kHz でこの値は CD の仕様規格となっています。
- **Latency:** Mac OS X ではスライダを使用してオーディオレイテンシーを使用しているシステムにあわせて設定します。Windows では **Settings** ボタンをクリックしてオーディオデバイスのコントロールパネルを開いてオーディオレイテンシーを設定します。低いレイテンシー値が理想的ですが、同時にコンピュータに負担をかけます。この値を低く設定しすぎると、オーディオドロップアウトやその他のノイズの発生の原因となる場合があります。まずレイテンシーセッティングを 15ms にして、使用しているシステムに最適な設定値に調節してください。設定値は 5 から 10ms 程度が適切です。

13.2.2 Phono / Line

Input Channel: ここで Native Instruments AUDIO 4 DJ と AUDIO 8 DJ インターフェイスの入力チャンネルをフォノ、またはラインに切り替えます。この切り替えはターンテーブル、CD プレイヤーの使用時に必要です。



TRAKTOR AUDIO 6 と TRAKTOR AUDIO 10 の各コントロールパネルアプリケーションで入力モードを変更する必要があります。



Native Instruments のオーディオインターフェイス情報は <http://www.nativeinstruments.com/traktor> で確認してください。

13.2.3 ルーティング (Routing)

Swap Channel: TRAKTOR 内のオーディオインターフェイスのチャンネル (チャンネルペアの交換) の再ルーティングを可能にします。これは物理的にオーディオハードウェアの配線を接続しなおす手間が省けて便利です。

13.2.4 内蔵サウンドカード (Windows のみ)

Win Built-In: ここで代替サウンドカードを設定します。ここで設定したサウンドカードがオーディオセットアップセクションのオーディオデバイスが使用できない場合のシステム用サウンドカードとなります。

13.3 アウトプットルーティング(Output Routing)

Preferences > Output Routing で TRAKTOR からオーディオインターフェイスまでのシグナルパスを設定します。まず使用するミキシングモードを選択します。

13.3.1 ミキシングモード

Internal: TRAKTOR の内部ミキサーを使用する場合は **Internal** ミキシングモードを選択します。内部ミキサーモードでは、以下のオプションを装備しています。

- **Output Monitor:** トラックを試聴するアウトプットを選択します。TRAKTOR の内部ミキサーのキューボタン (ヘッドフォンアイコン) を使用してオーディオシグナルを内部ミキサーのチャンネルやクロスフェーダーとは関係ないステレオペアに音声を送信します。内部ミキシングモードでモニターチャンネルはブラウザのプレビュープレイヤーのアウトプットチャンネルを兼用します。 **Mono** をクリックしてチャンネルをモノ対応に変更します。
- **Output Master:** マスターアウトプット用アウトプットを選択します。 **Mono** をクリックしてチャンネルをモノ対応に変更します。
- **Output Record:** 録音アウトプット用アウトプットを選択します。レコーディングアウトプットは TRAKTOR からミキサーへのインプットを切り離す、または録音内容を録音機器へと送るための、マスターアウトプットを出力するために使用します。



内部ミキシングモードで TRAKTOR を使用する場合はオーディオインターフェイスを使用する必要があります。Native Instruments は TRAKTOR の使用に設計された TRAKTOR AUDIO 6/10 インターフェイスを使用することを推奨します。これらの機器でステレオマスターアウトプットとヘッドフォンミックス (キューシグナル) を聞くことが可能となります。

External: 外部ハードウェアミキサーを使用する場合は **External** ミキシングモードを選択します。 外部ミキサーモードでは、以下のオプションを装備しています。

- **Output Deck A/B/C/D:** 各デッキのアウトプットペアを選択します。 オプション内容はオーディオデバイスによって異なります。 各デッキを一つのアウトプットにまとめることも可能です。 これでオーディオインターフェイスのアウトプットに限りがある場合に対応します。
- **Output Preview:** プレビュープレイヤー (Preview Player) 用のアウトプットを選択します。
- **Output FX Return:** センドエフェクトを使用するアウトプットペアを選択します。



Native Instruments は TRAKTOR の使用に設計された TRAKTOR AUDIO 6/10 インターフェイスを使用することを推奨します。

13.4 インプットルーティング(Input Routing)

- **Input Deck A — D:** このメニューで TRAKTOR を設定して、外部音声出力機器を使用するためのサウンドカードの各インプットを設定します。 インプットセレクションの右側にボリュームメーターがあり、シグナルの入力がある場合のシグナルレベルを表示します。 各デッキを一つのインプットペアにまとめることも可能です。
- **Input FX Send (Ext):** センドエフェクトを使用するインプットペアを選択します。
- **Input Aux:** Aux インプット用インプットペアを選択します。



Input Aux はアウトプットルーティングのミキシングモードで内部 (Internal) を選択した場合に有効となります。

13.5 MIDI クロック(MIDI Clock)

センド MIDI クロック(Send MIDI Clock)

- **Send MIDI Clock:** このオプションをチェックすると、TRAKTOR は各機器に MIDI クロックシグナルを送信します。 ここで外部のハードウェアとソフトウェアを同期させることが可能となります。
- **Sending Offset:** ここで MIDI クロックシグナルのオフセットタイムを設定します。





TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に MIDI クロックはありません。

13.6 タイムコードセットアップ

タイムコードインプット

コントロールシグナルスコープでタイムコードコントロールシグナルの現在の状況を確認することができます。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にタイムコードセットアップはありません。

 TRAKTOR SCRATCH ライセンスと対応するハードウェアをインストールしてある場合に Scratch オプションを使用できます。

デコーダゲイン(Decoder Gain)

ここで、受信タイムコードシグナルのボリュームを表示します。高いゲインシグナルでよりよいコントロールトラッキングが可能となります。

トラッキング(Tracking)

- **Track Start Position:**ここでトラッキングの開始位置を選択します。この機能は、レコードの擦り切れている場所やスクラッチする場所にシールを貼る場合に有効です。
- **Turntable Speed:**45 RPM と 33 RPM の回転数のどちらかを選択します。
- **Tracking Alert:**タイムコードコントロールシグナルが正常ではない場合は、トラッキングボタンが赤く点滅します。レコードを手動で前後に移動している場合に赤点滅するのは正常な動作ですが、通常再生時にこの現象が起きる場合、通例針に埃がたまっています。
- **Load next track when flipping record:**このオプションをチェックすると、レコードを裏返しにすると、プレイリストにある次のトラックをロードします。
- **Use playlist scrolling zone:** このオプションでプレイリストの曲選択を行う、例えば CD トラック #3 への移動を、CD プレーヤーのジョグホイールを前後に手動移動することで行う、といったことが可能となります。詳細は [↑12.2.3, CD 上のコントロールゾーン](#) を参照してください。
- **Switch to Absolute Mode in lead-in:**コントロールヴァイナルのリードインに針を置く、またはコントロール CD の最初のトラックにスキップすると、トラッキングモードがアブソルートモードに切り替わります。プレイバックモードの詳細は [↑12.5, トラッキングモード](#) で確認してください。
- **Switch to Absolute Mode when loading:**トラックをロードすると、アブソルートモードに切り替わります。プレイバックモードの詳細は [↑12.5, トラッキングモード](#) で確認してください。

13.7 ロード

ロード

- **Loading only into stopped Deck:** 再生中のデッキへのトラックのロードを防ぎ、アクシデントによる意図していないデッキへのトラックのロードを防ぎます。
- **Stop playback at end of track:** トラックが最後まで再生されると、デッキの再生が停止します。
- **Duplicate Deck when loading same track:** デッキにトラックをロードしている場合、デッキヘッディングをマウスでホールド、ドラッグアンドドロップして他のデッキにトラックとその再生位置情報をコピーすることができます。この動作の詳細は [↑6.3.5, デッキオーディオドラッグアンドドロップ](#) を参照してください。
- **Load next at end of track:** この機能で TRAKTOR は自動的に現在有効なプレイリスト (現在再生しているトラックを含むプレイリスト) 内のトラックをロードします。再生中に他のプレイリストに切り替えても他のプレイリストに切り替わることはありません。
- **Initially cue to Load Marker:** このオプションを有効にしてトラックをロードすると、自動的に設置してあるロードマーカーにキューします。



TRAKTOR LE 2 に Initially Cue to Load Marker 機能はありません。

- **Activate Fade In & Out Markers:** このオプションでトラック同士のフェードイン (Fade In)、フェードアウト (Fade Out) を自動的に行うオートクロスフェード機能を有効にします。



TRAKTOR LE 2 に Active Fade In and Fade Out Markers 機能はありません。

- **Cruise loops Playlist:** このオプションでクルーズモード (Cruise Mode、Autoplay) を起動します。このオプションをチェックすると、TRAKTOR は再生中のプレイリストの最後まで再生すると、プレイリストの最初から再生を繰り返します。



TRAKTOR LE 2 に Cruise Loops Playlist 機能はありません。

各コントロールのリセット (Resetting Controls)

- **Reset all deck controls when loading track:** トラックがロードすると、デッキのすべてのコントロールをデフォルトの状態にリセットします。


- **Reset all mixer controls when loading track:**トラックがロードされると、ミキサーのすべてのコントロールをデフォルトの状態にリセットします。

13.8 Transport (トランスポート)

Tempo(テンポ)

Set Tempo Range: テンポフェーダーのグローバルテンポレンジ、または各デッキごとのテンポレンジを設定します。ここでテンポ設定値上下幅を設定します。設定値は 2%、4%、6%、8%、10%、12%、14%、16%、18%、20%、25%、35%、50%、100% です。

100% を設定すると、TRAKTOR のソフトウェアテンポフェーダーでトラックを停止することも可能です。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にテンポフェーダーレンジ機能はありません。

テンポベンド感度 (Tempo Bend Sensitivity)

Tempo Bend Sensitivity (テンポベンド感度) スライダーを動かすことでテンポベンド機能の感度を調節することができます。

テンポベンドコントロールの感度を上げるには、**Tempo Bend Sensitivity** スライダーを右に、感度を下げるにはスライダーを左に動かします。

感度設定値幅は 0-200%です。

▶ 徐々にテンポを変化させるには **Tempo Bend Progressive Sensitivity** ボタンを使用します。**Tempo Bend Progressive Sensitivity**

シンク (同期) モード

トラックの同期を行うには 2 つの方法があり、それらは **TempoSync** と **BeatSync** となります。


- **TempoSync:** トラック同士のテンポのみの同期を行います。各デッキのフェイズ (位相) は **SYNC** ボタンがオンの状態で修正され、デッキのトラックにずれが生じると、**SYNC** が薄く点灯します。このモードではテンポは同期したままとなります。
- **BeatSync:** トラック同士のテンポと位相を同期させます。**SYNC** ボタンをオンにすることでデッキの位相が修正されます。手動でトラックの位相をずらすと **SYNC** が薄く光りますが (スクラッチやジョグホイールを手で押さえる等の動作)、デッキを通常再生する (レコードやジョグホイールから手を放す等の動作) と TRAKTOR はトラック間の位相を再度修正します。


この仕様により (TRAKTOR SCRATCH を使用している場合でも) 複数のトラックのテンポを同時に変更したり、位相が変化した場合でも、トラックのテンポは常に同期した状態となります。

Key Lock

ここでキーロック機能を使用する場合の、タイムストレッチングの精度を調節します。

- 遅いプロセッサを使用している場合は、*ECO* にします。
- 速いプロセッサを使用している場合は、*HiQ* にします。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に Key Lock Quality 機能はありません。

 キーロック機能は、キーロックレンジの設定とは別にデッキごとに、手動によるオンオフが可能です。

ループ(Loops)

- **Auto-Detect Size:** このスライダーで、トラック内でループとして自動認識させるサイズを設定します。自動認識されたループは緑のマーカーで表示されます。
- **Sync Phase when exiting Loop:** このオプションを使用して 1 ビートよりも小さいループサイズを使用して同期がずれた 2 つのトラックを自動的に同期させます。

再生カウント(Play Count)

Min.Playtime: このスライダーで設定した再生時間を超えると、トラックが再生済みトラックとして再生履歴に記録されます。トラック再生時間が設定した時間を超えると、トラックに再生済みを意味するアイコンが表示されます。プレイカウントにも加算されます。

ビートカウンター(Beat Counter)

Bars per Phrase: ここでフレーズとして成り立つ為何小節を含むべきか設定します。1・小節は・4・ビートです。ここでの設定内容は *Preferences > Decks > Deck Heading* の Beats と Beats to Cue オプションに直接影響します。

マウスコントロール (Mouse Control)

以下のオプションはマウスで波形をクリックした場合の性質に影響します。各モードは以下となっています。

- **Vinyl:** 波形をクリックすると、レコードの上に指を置いたように波形が停止します。マウスをホールドしたまま動かすと、レコードのスクラッチやスピンと同等の動きが再現可能です。
- **Snap:** マウスの矢印が常にロードしたトラックのビート上に移動します。
 - ウェーブフォーム(波形)内をクリックすると、再生位置がクリックした場所の次のビートへと移動し、再生停止します。

- デッキの停止中に波形内でマウスでクリックしホールドすると、Cue ボタンのように機能します。
- 波形を右クリックすると、再生/停止ボタンのように機能します。

! 環境設定のスナップモードとマスターパネルのスナップモードは異なります。 マスターパネルのスナップボタンに関しては [↑9.2.1, マスターパネル](#) 章を参照してください。

! TRAKTOR LE 2 にマウスコントロール機能はありません。

Cue Play (CUP) モード

- **Instant:** [CUP](#) を押すと、瞬時に再生を開始します。
- **On Release:** [CUP](#) ボタンを放すと、再生を開始します。

13.9 デッキ (Decks)

デッキスタイル (Deck Style)

- **Deck Flavor:** 各デッキをトラックデッキ、サンプルデッキ、またはライブデッキに切り替えます。トラックデッキでは通常のトラックを再生、サンプルデッキでは 48 秒以下のサンプル、またはループを再生する為に使用します。ライブインプットは外部音声を内部ミキサーとエフェクトに送信します。
- **Deck Layout:** Micro、Small、Essential、Full、Advanced Decks から用途に合わせて任意の画面を選択可能です。Micro と Small Decks では 波形ディスプレイとアドバンスドコントロールは表示されません。アドバンスドデッキを選択して詳細コントロール部を表示します。
- **Enable Deck C&D:** デッキ C と D のオンオフ切り替えです。ここをチェックしないと、デッキ C と D が隠れてミュートの状態となりますが、その場合でもライブインプットは常時有効となります。
- **Tempo Fader:** デフォルトのアドバンスドコントロールパネルを選択します。
- **Platter / Scope:** TRAKTOR SCRATCH 使用時に Minimized、Platter、Scope Scratch の各パネル表示を切り替えます。このパネルをオフにしておくことも可能です。

! スクラッチパネル (Scratch Panels) は TRAKTOR SCRATCH 専用で、必要なハードウェアをインストール済みである必要があります。

- **Advanced Tabs:** デッキレイアウトでアドバンスドパネルを選択した場合に、ここで 3 つのアドバンスドパネル表示モードを切り替えます。表示パネルは Move、Cue、Grid です。

デッキヘディング (Deck Heading)


- **Show Cover Art:** カバーアートのオンオフです。

- **Show Phase Meter:** 全デッキに対するフェーズメーターのオンオフです。
- **Top/Middle/Bottom Row:** ここでデッキヘディング内で表示する、ロードしたトラックの各情報を選択します。ここには 9 つのフィールドがあります。上から下へと欄は小さくなっており、情報の重要度に準じて整理されます。

その他(Miscellaneous)

- **Grid Mode:** ビートマーカの見た目を *Full*、*Dim*、*Ticks*、*Invisible* から選択します。
- **Show Minute Markers:** 全デッキに対するミニットマーカのオンオフ機能です。ミニットマーカーストライプ上でトラックを毎分表示する機能です。
- **Track End Warning:** このスライダーを使用してトラックが終わりに近づいたときの事前警告開始時間を設定します。トラックデッキの再生位置が Track End Warning タイムに到達すると、ストライプビューが赤く点滅し、トラックが終わりに近づいていることを知らせます。Track End Warning の設定時間幅は 0 秒から 120 秒となっています。
- **PlayMarker Position:** 全デッキのプレイマーカの位置を変更します。プレイマーカ (PlayMarker) はトラック内の現在の再生位置を表示します。スライダーを動かしてプレイマーカの位置を設定します。プレイマーカが 0 で位置は左端となり、50 でマーカは中央に (デフォルトです)、100 でマーカは右端となります。
- **Stripe View Fit:** ストライプビューをレコード(タイムコードメディアの事を指します)の長さから、ロードしたトラックの実際の長さに切り替えます。レコード (Record) ではロードしたトラックが短くてもストライプビュー全体で表示します。
- **Default Zoom:** トラックデッキの波形画面のデフォルトズーム値を変更します。値が -1.00 でズームアウトの限界、+1.00 でズームインで表示可能な限界となります。デフォルト値を設定すると、トラックデッキは何度使用してもその設定値を保ちます。波形ディスプレイの **+** と **-** シンボルを使用してズームビューを変更することも可能です。
- **Color Mode:** 4 つの選択肢 (*Ultraviolet*、*Infrared*、*X-Ray*、*Spectrum*) から選択してください。

13.10 ミキサー(Mixer)

 TRAKTOR LE 2 にミキサーはありません。


EQ セレクション

EQ Type: クラシック 3 バンド EQ (*Classic*) または以下のエミュレーション EQ Pioneer DJM-600 の (*P600*)、Ecler Nuo4 (*Nuo*)、または Allen & Heath XONE:92 (*Xone*) から選択してください。

 TRAKTOR DUO に EQ セレクションはありません。

フィルターセレクション (Filter Selection)

- **Ladder:** チャンネルフィルターノブのフィルターエフェクトと同様のラダーフィルターを使用します。
- **Xone:** Xone:92 フィルターのエミュレーションで、チャンネルフィルターノブの Filter:92 エフェクトと同様です。

 TRAKTOR DUO に フィルターセレクションはありません。

クロスフェーダー (Crossfader)

- **Auto Crossfade Time:** このスライダーで曲同士の自動クロスフェード機能のフェードタイムを設定します。
- **Smooth/ Sharp:** クロスフェードカーブを設定します。

 TRAKTOR DUO に Smooth/Sharp 機能はありません。

Level (レベル)

- **Set Autogain when loading track:** このオプションをチェックすると、TRAKTOR が自動的にゲインを調節します。
- **Enable Limiter:** このオプションを有効にして、クリッピングを防ぎます。

ミキサーレイアウト

- **EQ + Fader:** このオプションを起動/起動解除してミキサーから EQ とフェーダーを追加/削除します。
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance:** このオプションを起動/起動解除してミキサーから Filter、Key、Gain、Cue、Balance を追加/削除します。
- **Crossfader:** このオプションを起動/起動解除してミキサーからクロスフェーダーを追加/削除します。

13.11 グローバルセッティング

グローバルセクション (Global section)

- **Show Global Section:** このオプションを起動/起動解除して グローバルセクションを表示/非表示にします。

- **Left:** グローバルセクションの左にあるエフェクト 1 またはマスタートラックをデフォルトで表示するかここで選択します。
- **Right:** グローバルセクションの右側にあるエフェクト 2 またはレコーダーをデフォルト表示するかここで選択します。

その他(Miscellaneous)

- **Fullscreen Resolution:** フルスクリーン表示の TRAKTOR の拡大具合を調節します。 *Desktop* と設定した場合、TRAKTOR はコンピュータの解像度を 1:1 で使用します 他のオプションを使用する場合は、TRAKTOR が低スクリーン解像度を認知、フルスクリーン表示画面は元のサイズよりも大きめの見た目となります。 選択肢の内容は使用しているハードウェアによって異なります。
- **Switch to Fullscreen on Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動することにフルスクリーンモードで表示します (TRAKTOR ウィンドウの最大表示)。
- **Show Tooltips:** ツールティップを表示/非表示します。 TRAKTOR に慣れたい場合はツールティップ (Tool Tips) を有効にして随時表示されるインターフェイスの解説を参考にしてください。
- **Deck Focus:** 以下のメニューからデッキフォーカスのコントロールを選択してください。
 - *Software:* ソフトウェアにデッキフォーカスをコントロールさせます。
 - *Hardware:* ハードウェアにデッキフォーカスをコントロールさせます。
 - *None:* デッキフォーカスを無効にします。
- **Show value when over control:** このオプションをチェックすると、ゲインやマスターボリュームまたはエフェクトノブの上に移動すると、ノブの実際の値を表示します。
- **Reset Hidden Dialogs:** [Reset](#) ボタンで、“Don't Show This Again”チェックボックスをクリックして隠していた全ダイアログを再表示します。

13.12 エフェクト


FX ユニットルーティング

TRAKTOR は全てのエフェクトをインサートまたはセンドエフェクトとしてルーティング可能です。

- **Insert:** インサートモードでエフェクトは、チャンネルフィルターの手前のシグナルチェーンにインサートされます。 ダイレクトシグナル (Dry) とエフェクトシグナル (Wet) のバランスはエフェクトパネルにある、[D/W](#)-ノブで調節可能です。
- **Send:** センドモードでエフェクトユニットは TRAKTOR の内部シグナルフローから独立します。 エフェクトユニットは *Preferences > Input Routing* と進んで選択したオーディオインターフェイスの入ットのひとつからインプットを受信します。 エフェクトセンドのアウトプットは *Preferences >*

Output Routing と進んで選択したオーディオインターフェイスのアウトプットのひとつに送られます。各 1 個のサウンドカードインプットとアウトプットがサポートされています。1 つ以上のセンドエフェクトを使用する場合は、1-2-3-4 とチェーンされます。

- **2 FX Units/4 FX Units:** 2 個または 4 個のエフェクトユニットのいずれかを選択します。
- **Restore Parameters when switching FX:** このオプションを有効にするとエフェクトを切り替えたときにエフェクトをデフォルト設定にリセットします。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にエフェクトユニットルーティング機能はありません。

FX パネルモード (FX Panel Mode)

FX1/FX2/FX3/FX4: シングル、またはグループエフェクトのいずれかを選択します。

- シングルモードでは、選択したエフェクトの詳細設定が可能です。
- グループモードでは、一つのパネルにつき 3 種の選択したエフェクトをコントロール可能です。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に FX パネルモードはありません。

エフェクトプレセクション (Effect pre-selection)

TRAKTOR では多様なエフェクトを装備しています。これらのエフェクト全てから任意に厳選したエフェクトを、エフェクトユニットのエフェクトセクター (Effect Selector) に表示可能です。

▶ プレセクションからエフェクトを外す場合は、選択したエフェクトの **REMOVE** ボタンを押すか、ダブルクリックします。プレセクションからエフェクトを外す場合は、選択したエフェクトの **REMOVE** ボタンを押すか、ダブルクリックします。

▶ プレセクションに有効なエフェクトを追加するには、選択したエフェクトの **ADD** ボタンを押すか、ダブルクリックします。

▶ ドロップダウンメニューに表示されるエフェクトの順番を変更するには、リスト内の選択したエフェクトを **Up**、**Down** ボタンを使用して移動します。 **UpDown**

13.13 ミックスレコーダー

Source(ソース)

- **Source:** TRAKTOR の内部マスターアウトプットを録音するには、**Internal** を選択し、ターンテーブル、マイク、または外部ハードウェアミキサー等の外部音声を録音するには、**Extern** を選択します。

- **External Input:** 外部オーディオを録音する TRAKTOR のインプットを選択します。このドロップダウンメニューには以下のオプションがあります。
 - デッキ A (Deck A)
 - デッキ B (Deck B)
 - デッキ C (Deck C)
 - デッキ D (Deck D)
 - インプット FX センド (Ext.)

ファイル

- **Directory:** ここでオーディオ録音内容を保存するファイルパスを指定します。
- **Prefix:** 各録音音声のファイル名称用に prefix を使用します。
- **Split File at Size:** ファイルサイズを選択すると、録音時にそのファイルサイズに到達するとファイルを分割します。最大ファイルサイズは、2048 メガバイトです。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にレコーディング機能はありません。

13.14 ループレコーダー

レイテンシー

Rec. Latency: 外部ミキサーモードの場合はループレコーダーの録音レイテンシーを調節します。

オーバーダブ

Loop Decay: オーバーダブの際の録音音声のフェードアウトの度合いをパーセント調節します。

13.15 配信(Broadcasting)

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に配信機能はありません。

配信機能で 自分の DJ セットをライブ配信可能となります。配信を行うには 'client and server' (クライアントとサーバー) 設定を行う必要があります。コンピュータにサーバーをインストールすることでストリーム (TRAKTOR) をサーバーのクライアントに伝達することが可能となります。

▶ サーバーを正確に設定し、配信前にはサーバーを起動しておく必要があります。サーバーの設定と配信に関しては [↑ 14.3, 配信\(Broadcasting\)](#) を参照してください。
配信環境設定ページ詳細は以下となります。

プロキシ設定(Proxy Settings)

Proxy Settings: プロキシを介してインターネットに接続している場合は、このセクションで使用しているプロキシにあわせた TRAKTOR の設定をする必要があります。

- *Custom:* 自分のカスタムプロキシ設定を追加する場合にはこのオプションを使用します。
- *Default:* このオプションを選択して使用しているコンピュータの TRAKTOR 用プロキシと同じプロキシ設定を使用します。
- *None:* プロキシを使用しない場合はこのオプションを選択します。

サーバー設定 (Server Settings)

このメニューを使用して TRAKTOR をサーバーを使用可能な状態に設定します。

- **Address:** コンピュータの IP (インターネットプロトコル) アドレスを手動入力します。



使用しているコンピュータの IP アドレスを確認するにはオペレーションシステムのヘルプセクションを参照してください。

- **Port:** 殆どのサーバーはデフォルトポート設定 8000 を使用します。
- **Mount Path:** リスナーが接続する為のマウントパス (特定のディレクトリ) を入力します。これは同じサーバーで 2 つの配信を行う場合に便利です。
- **Password:** サーバーのパスワードを入力します。



セキュリティ上の観点からサーバーのデフォルトパスワードを変更しておくといでしょう。

- **Format:** 配信用サウンドクオリティーを選択します。高解像度では多くのバンド幅を必要とするので、接続に適した設定値を使用してください。

メタデータセッティング (Metadata Settings)

このセクションを使用して、使用している配信ストリームのメタデータを設定します。ここでの情報をリスナーと共有します。

- **Stream URL:** この URL (User Resource Location) で自身の配信が行われるので、この URL をリスナーに教える必要があります。
- **Stream Name:** 配信の名称を入力します。

- **Stream Description:** 配信内容を入力します。
- **Stream Genre:** 配信する音楽のジャンルを入力します。

13.16 ブラウザ詳細

編集

- **Allow Inline Editing in List Window:** チェックすると、ブラウザリストをダブルクリックすると、音楽ファイルのメタデータが編集可能となります。
 - 自宅やスタジオ等でトラックの準備をされていて、素早くタグにアクセスしたい場合はこのオプションを選択してください。
 - このオプションのチェックを外すと、ブラウザリストのトラックのタグのインライン編集は変更不可能となり、ライブセット中などに誤って変更してしまう場合等に備えることができます。

ブラウザ詳細


- **Show Preview Player:** プレビュープレイヤーのオンオフです。
- **Show Cover Art:** カバーアートウィンドウのオンオフです。
- **Show Playlist Favorites:** コレクションブラウザの最上部にある、ブラウザフェイバリットのオンオフです。
- **Show Track Info:** インフォウィンドウのオンオフです。
- **Show Status Bar/Error Messages:** ステータスバーのオンオフ切り替えです。 このエリアではエラーメッセージも表示します。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に Browser Details (ブラウザ詳細) 機能はありません。

- **Font & Font Size:** ここで TRAKTOR のブラウザで使用するフォントのサイズを選択します。
- **List Row Height:** ここでブラウザリストの欄の大きさを設定します。

13.17 レイアウトマネージャー(Layout Manager)

この章で TRAKTOR のレイアウトの調節方法を理解してください。

 TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 にレイアウトマネージャーはありません。

- **Change Name:** ここで選択したレイアウトの名称を入力します。 Rename をクリックして、入力内容を適用します。

- **Personal Layouts:** このリスト内に保存した全レイアウトを表示します。レイアウトを起動するには、エントリをダブルクリックします。使用しているレイアウトは *Active* と表示されます。このリスト内での順番は TRAKTOR のヘッダのレイアウトセクター (**Layout Selector**) と同様の順番となります。 **Add** をクリックし、レイアウトマネージャーに新規レイアウトを追加します。 **Remove** で選択したレイアウトを削除します。 **Move Up/Down** で changes TRAKTOR のヘッダセクションのレイアウトドロップダウン内の選択したレイアウトを移動します。

13.18 ファイル管理 (File Management)

このサブディレクトリには、使用している音楽ファイルに関する全てのオプションを含んでいます。

ファイル管理 (File Management)

- **Import Music-Folders at Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動する度に、これまでにインポートされていない曲を含む音楽フォルダの全トラックを自動インポートします。
- **Determine track-time automatically (before analysis):** このオプションをチェックすると、TRAKTOR はトラックを分析する前に、おおよそのトラックタイムを算出します。
- **Analyze new tracks on load/import:** 新規トラックのロード、インポート時に分析を全て自動的に行います。
- **Analyze new tracks when loading into Deck:** このオプションでトラックをデッキにロードするときのみに分析を行います。TRAKTOR 下部にあるプログレスバーで分析経過の表示と分析に問題がある場合の警告を行います。トラックを分析する際、バックグラウンド分析を行うため、CPU に大量の負荷が生じる可能性は低くなります。



分析には高い CPU 負荷がかかります。分析処理の優先順位は TRAKTOR において比較的低いため負荷がかかることは殆どありません。しかし、TRAKTOR 以外のソフトを他に使用している場合は、そのソフトウェアに負担がかかる場合があります。

- **Show Consistency Check Report on Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動するたびに整合性チェックリポートが表示されます。このリポートはトラックコレクション情報とそれらの情報を管理するためのオプションを備えています。



TRAKTOR LE 2 にファイル管理機能はありません。

ファイルストラクチャーモード (File Structure Mode)

このファイルストラクチャーモードで、プレイリストをエクスポートする際のファイルストラクチャーを決定します。

- **None:** エクスポート中にファイル名称が変わることはありません。
- **Flat:** エクスポートの際にファイル名称が **01 Artist - Title** 形式の表示に変更されます。
- **Artist:** エクスポートの際に、アーティスト名称を含んだサブフォルダーを作成します。
- **Label: Artist:** エクスポートの際に、レーベル名称を含んだサブフォルダーを作成します。

BPM 検出レンジ (BPM Detection Range)

- **Min/Max:** 再生する曲の BPM の最大値と最小値を設定します。この値は TRAKTOR の BPM 分析機能が正確な BPM を検出するのに役立ちます。このレンジはなるべく狭く設定し、数値が倍にならないようにしてください。(例 80 - 159 BPM と設定することで 80 - 161 BPM と設定するよりよい結果が得られます)。設定できる最低値は 40BPM で最高値は 300BPM です。
- **Set Beatgrid when detecting BPM:** このオプションをチェックすると、TRAKTOR は自動的にビートマーカを設置します。
- **Store Beatmarker as Hotcue:** TRAKTOR がトラックを分析する際 BPM 検出に参照するビートマーカを作成します。このオプションを有効にすると、ビートマーカはホットキュー (HotCue) として活用することも可能となります。このオプションを無効にしておくことでアクシデントによる(ホットキューとして使用している)ビートマーカの削除を避けることが可能となります。

複数のディレクトリ (Directories)

- **Root Dir:** ここが *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files* へのパスです。フォルダは変更可能です。変更するには、…! ボタンをクリックし、任意のフォルダパスを指定します。Default Dir をクリックして、各パスをデフォルトの状態に戻します。
- **Sample Dir:** ここはサンプルデッキで使用するサンプルファイルのパスとなります。フォルダは変更可能です。変更するには、…! ボタンをクリックし、任意のフォルダパスを指定します。Default Dir をクリックして、各パスをデフォルトの状態に戻します。
- **iTunes Music Library:** TRAKTOR で iTunes 機能を使用する場合は、使用している iTunes ライブラリファイルがどこにあるか認識させる必要があります。…! ボタンをクリックし、iTunes ライブラリファイルのパスを認識させます

音楽フォルダ (Music Folders)

自身が使用している独自の音楽フォルダストラクチャーを使用する場合は、このリストに自身の音楽フォルダを追加します。TRAKTOR はこの音楽フォルダに含まれている全ての音楽ファイルを自動インポートします。

- **Add...**: 音楽フォルダとしてフォルダを追加します。
- **Delete**: リストから選択した音楽フォルダを削除します。
- **Change...**: 音楽フォルダの名称変更等を行った場合は、このボタンを押し、TRAKTOR に変更内容を認知させます。

13.19 コントローラーマネージャー (Controller Manager)

このセクションでは TRAKTOR のコントローラーマネージャー (*Preferences > Controller Manager*) の詳細を解説します。新規コントローラーマッピングを作成する前にコントローラーハードウェアが TRAKTOR セットアップウィザード(↑3, [セットアップウィザード\(Setup Wizard\)](#) 参照)に認知されているか確認する必要があります。ここにはセットアップウィザードで簡単にロード可能な多くの MIDI コントローラー用テンプレートを用意しています。



コントローラーマッピングを試す為に、TRAKTOR の環境設定 (Preferences) ページは開いたままにしておき事をお勧めします(そうでない場合、環境設定ウインドウをサイド開く際に異なるマッピングが選択される場合があります)。

13.19.1 製品について

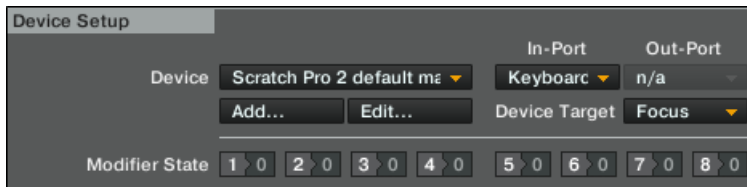
コントローラーマネージャーでは TRAKTOR の MIDI とキーボードマッピング、MIDI セットアップの全てを 1 枚のプリファレンスページにまとめます。設定とマッピング内容はインポート、エクスポート、カスタマイズ可能で、このプリファレンスページで行います。



このマニュアルのこのセクション、または関係するセクションでは、"コントロール" は MIDI チャンネル、コントロール、互いに反応するコントロール用パラメーターの TRAKTOR マッピングを意味します。

13.19.2 デバイスセットアップ (Device Setup)

デバイスセットアップ (Device Setup) でコンピューターのキーボード、各 MIDI コントローラー、いくつかの HID 機器の複数のマッピングを作成します。




13-2 デバイスセットアップセクション

! デフォルトでは、全ての MIDI In- 及び Out- ポートはマッピングごとで有効な状態となっています。これによって設定する MIDI セットアップに支障をきたす場合があります。まず始めに "All Ports" にしておいて代わりに各 MIDI マッピングで有効な MIDI 機器を選択する必要があります。

! 全てのマッピングは全て有効です。コントロール各部で動作に不具合が生じる場合は、In-/ Out-ポートを "None" にすることで、任意のマッピング以外全てのマッピングを無効にしてください

- **Device:** 編集するマッピングを選択してください。この選択によって使用するマッピングのみを有効にするものではないので、In- /Out- ポートを "None" にしてください。
- **In-Port:** 選択したマッピングの MIDI In ポートを選択します。デフォルトでは *All* となっており、この設定を実際の MIDI in ポート、またはバーチャル MIDI ポートに切り替えます。

 バーチャル MIDI コネクションは同じコンピュータ上にある 2 つのアプリケーション間で MIDI データを送信する際に用います。

- **Out-Port:** 選択したマッピングの MIDI Out ポートを指定します。デフォルトでは *All* となっており、この設定を実際の MIDI out-ポート、またはバーチャル MIDI ポートに切り替えます。
- **Add...:** ここでは以下のオプションを含むメニューを開きます。
 - *Generic Keyboard:* ここで TRAKTOR をコンピューターのキーボードでコントロールするためのマッピングを作成します。
 - *Generic MIDI:* TRAKTOR を MIDI コントロールでコントロールする為のマッピングを作成します
 - *Import:* ここでハードディスクからデバイスリストにマッピングを追加します。既にロードしてあるマッピングが上書き、または削除されることはありません。この機能は常に新規デバイスを作成するので、デバイスの同時使用を避けたい場合は、リストから他のデバイスを削除する必要があります。
 - *Add...* メニューはこのバージョンの TRAKTOR がサポートしている専用機器の全マッピングを含んでいます。
- **Edit...:** ここでは以下のオプションを含むメニューを開きます。

- *Edit Comment*: マッピング名称にコメントを追加します。これはデバイスリストのマッピング名称の最初に表示されます。
 - *Duplicate*: 現在選択しているマッピングをコピーします。
 - *Export*: ハードディスクにファイルとして現在選択しているマッピングを保存することが可能です。
 - *Delete*: 現在選択しているマッピングを削除します。
 - *Show Version*: TSI ファイルのバージョンを表示します。
- **Modifier State**: ここで現在のマッピング内の各 8 個のモディファイヤーの現在の値を表示し、それらは主に複雑なマッピングのデバッグ用ツールとして用いられます。モディファイヤーを使用している場合、モディファイヤーに現在アサインされている値を知ることは重要で、不具合の解決する際に便利です。
 - **Device Target**: コントロールするデバイスを選択します。有効なオプションは Decks A - D、またはデッキフォーカス (Focus) です。

13.19.3 アサインテーブル

アサイン (Assignment) テーブルで機器内で現在選択しているマッピング用の全てのアサインを表示します。現在選択しているマッピングを含めた全てのマッピングしたデバイスは全て有効となっている点に注意してください。

Assignment Table						
Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond1	Con
Favorites Select	In	Global	Direct	F1		
Favorites Select	In	Global	Direct	F2		
Favorites Select	In	Global	Direct	F3		
Favorites Select	In	Global	Direct	F4		
Favorites Select	In	Global	Direct	F5		
Favorites Select	In	Global	Direct	F6		
Favorites Select	In	Global	Direct	F7		
Favorites Select	In	Global	Direct	F8		

Add In... Add Out... Duplicate Delete

13-3 アサインテーブル(Assignment Table)



大きなマッピングを見やすくする為に、欄のヘッダをクリックしてアサインテーブルを整理すると便利です。また各コントロールアサインに内容の詳細コメントを加えコメント欄のヘッダをクリックすることで更に見やすい表示が可能です。

- **Control:** これが機能アサインの名称です。 *Add in...*、*Add Out...* ボタンでコントロールを追加します。全てのコントロールの全リストとそれらの内容に関しては TRAKTOR マニュアルの 20 章を参照してください。
- **I/O:** コントロールをインプット (ノブ、ボタン、エンコーダー) として使用した場合、またはアウトプット (LED、レベルメーター) として使用する場合にここが反応します。
 - TRAKTOR 各部を外部 MIDI コントローラー部 (MIDI コントローラーのノブ等) にアサインしたい場合に MIDI input Control (In) を使用します。
 - MIDI アウトプットコントロール (Out) は主にコントローラーが LED アウトプット等に反応し、ソフトウェアのユーザーインターフェイスの現在の状況を表示する場合に使用します。
- **Assignment:** ここではマッピングディティール (Mapping Details) セクション内のアサイン (Assignment) で特定した対象を表示します。対象はデッキコントロール用の *Deck A* から *D*、または *Device Target*、及び他のコントロールとモディファイヤー用の *Global* となります。これらのセッティングは以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Mode:** マッピング詳細 (Mapping Details) セクション内でコントロール用に設定したインタラクションモードを表示します。使用可能なモードはコントロールの種類によって異なります (例、ボタンフェーダー/ノブ、エンコーダー)。インタラクションモードに関しては以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Mapped to:** コントロール (インプット機器) 用ソース、またはターゲット (アウトプット機器) を表示します。
- **Cond1 / Cond2:** マッピング詳細 (Mapping Details) セクション内で設定した一番目と二番目のの状態を各値で表示します。モディファイヤー (Modifiers) は以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Comment:** ここにコントロールアサインと共に保存されるコメントを書き込みます。

! 現在選択されているコントロールはリストで黄色表示になります。リスト内に他のコントロールがあり、選択したコントロールと同様に *Mapped to* で同様のコントロールソースをアサインした場合、濃い黄色で表示されます。この機能は大きなマッピングリストをデバッグする際に特に便利です。

13.19.4 デバイスマッピング (Device Mapping)



13-4 デバイスマッピングセクション

- **Learn:** ここで関係するインプットパラメーターを回す/押す/叩く動作で任意のノブ/ボタン/キーにコントロールをマッピングすることが可能です。
 - ラーン (Learn) 機能は MIDI インプットコントローラーと HID コントロール(キーボード、マウス等)に対して有効です。
 - ラーンモードはもう一度このボタンを押すまで有効となります。これによって一度にいくつかのコントロールをアサインすることが可能です。
 - 必要ないアサイン処理を避ける為にラーン機能を解除することを忘れないでください。
- **Assignment Drop-Down menu:** ここで手動によるコントロールのアサインを行います。
 - MIDI アウトプットコントローラー、HID (キーボード、マウス等)をアサインするにはこの方法を使います。ドロップダウンリストの初めの項目で MIDI チャンネル(1-16)を選択します。アサインが何も機能しない場合は、MIDI コントローラーの MIDI チャンネル、または HID が MIDI を受信する設定にしてあるか確認してください。
- **Reset:** このボタンで現在のアサインを削除します。
- **Comment:** ここにコントロールアサインと共に保存されるコメントを書き込みます。

13.19.5 マッピング詳細(Mapping Details)

Mapping Details		Modifier	Value	Modifier	Value
Modifier Conditions	-	-	-	-	-
Type of Controller	Button				
Interaction Mode	Direct	Assignment		Global	

13-5 マッピング詳細セクション

- **Modifier:** モディファイヤー (Modifier) でいくつかの条件で他のコントロールを操作する為のコントロール部となる MIDI メッセージ、またはキーボードキーを指定します。
 - 各モディファイヤーは If コマンドとして機能します。コントロールを行うには、モディファイヤーの値が条件を満たす必要があり、そのためにモディファイヤーと値の条件をここで設定する必要があります。一度この条件を設定すると、Mod1 と Mod2 (例、M1=0) 欄の下のアサインテーブル内に対応するコントロールの値が表示されます。
- !** モディファイヤーは常にマッピングの一部として機能します。モディファイヤーをマッピングの外で使うことはできません。各マッピングで最大 8 個のモディファイヤーを使用可能です(M1 から M8)。
- **Assignment:** 有効なオプションは *Deck A* から *D* と デッキコントロール用 *Device Target*、他の Controls と Modifiers 用の *Global* です。

- ここでデッキの一つを選択すると、コントロールは常にこのデッキにルートされます。 *Device Target* を選択すると、上にある Device Setup セクションの実際のターゲットを指定することができます。



旧バージョンの TRAKTOR の Focus オプションを使用するには以下を行ってください。 *Assignment* のドロップダウンメニューで *Device Target* を選択し、 Device Setup セクションの *Device Target* メニュー内の *Focus* を選択します (5.2 章参照)。

- **Type of Controller:** ここで有効となるコントロールタイプはマッピングに追加したコントロールターゲットによって異なります。 以下は例です。
 - デッキの Play/Pause はボタンのみにマッピング可能で、他のパラメーター (Filter Cutoff ノブ等) はノブやフェーダーにアサイン可能です。 インタラクションモード (Interaction mode) とマッピング詳細 (Mapping Details) セクションのオプションは選択したタイプによって異なります。



旧バージョンの TRAKTOR とは異なり、有効なタイプはラーン機能、または物理コントロールをアサインした後に表示されます。

13.19.6 有効なコントロールタイプ

コントロールターゲットによって有効なタイプが異なる点にご注意ください。

ボタン



インタラクションモード (Interaction Mode) ドロップダウンリスト内で表示されるモードのリストは実際に編集するパラメーターによって異なります。 例、Play/Pause コントロールリストがボタンの各モード (Toggle、Hold、Direct) を表示、Tempo Control では各モード (Direct、Inc、Dec、Reset) を表示。

ボタンのインタラクションモードは以下です。

- **Toggle:** MIDI ボタンまたは Key を押して、放すと、TRAKTOR のボタンが有効となり、もう一度ボタンを押して放すと、解除されます。
- **Hold:** これはボタンのデフォルトセッティングです。 MIDI ボタンまたはキーを押した状態で、TRAKTOR ボタンが押したままの状態となります。 MIDI ボタン/キーを放すと、TRAKTOR ボタンも放した状態となります。
- **Invert:** 動作を反転させます。 インプットコントローラーにおいてこれは MIDI または キーボードボタンを放すと TRAKTOR ボタンを押した状態となります。

- **Direct:** これを選択すると、以下のボタンオプションで 0 または 1 を指定可能となります。現在の TRAKTOR の状態とは関係なく特定の MIDI ボタン、またはキーで常に TRAKTOR ボタン操作を設定する場合に用います。例、デッキ A 用の Play/Pause コントローラーを指定し、インタラクションモードを Direct にし Direct モードの値を 1 にします。MIDI ノートまたはキーボードノートを MIDI ラーン機能を用いてアサインします。すると現在の Deck A Start ボタンの設定(押す、押していない状態)に関わらず指定した MIDI ボタンまたはキーを叩くと、デッキ A のトラックを再生し、Start ボタンを押すことなく再生が開始され、既に再生している場合は何も起こりません。

ボタンオプション

! Button オプション内容は設定したインタラクションモード、場合によっては編集しているパラメーターによって異なります。

- **Value** (Direct モード): 数値のレンジは編集しているコントロールによって異なります。いくつかのコントロールでは整数を設定するのみとなります。
- **Invert** (Toggle、Hold モード): 外部コントロールの動作を反転します。インプットコントローラーにおいてこれは MIDI または キーボードボタンを放すと TRAKTOR ボタンを押した状態となります。
- **Auto Repeat:** ボタンを押し続けることでインプットを自動リピートします。これは特定のコントロールのみに有効な機能です。
- **Resolution:** インプットの増加、減少の度合いを調節 (fine または coarse) します。この機能は Deck TEMPO フェーダーの下ボタン等特定のコントロールにのみ有効です。

! このセクションには他にも有効なパラメーターがあります。ここに表示される全てのパラメーターは有効な各コントロールで設定済みです。

フェーダー/ノブ

フェーダーまたはノブは以下のインタラクションモードの一つを使用可能です。

- **Direct:** 現在の外部コントロールの位置が TRAKTOR パラメーターの位置と同調します。
- **Relative:** TRAKTOR パラメーターの位置が外部コントロールと異なることがあります。Relative モードはインクレメンタルノブ (-1 と +1 値を送信するノブ) への使用に適しています。以下は Relative インタラクションモードの使用例です。
 - 高解像のテンポフェーダーです。これで *Sync* を押して同期したままテンポフェーダーを微調整可能となります。
 - フィルター等のパラメーターの全レンジの一部のみをコントロールする場合。
 - Relative モードはノブまたはフェーダーが異なるパラメーター間で兼用されており、他のアサインに切り替えた場合に音飛びが生じるのを避ける為に使用します。

フェーダー/ノブオプション

- **Soft Takeover** (Direct モード): 有効にしてパラメーターをコントロールし始める際にパラメーターがジャンプするのを防ぎます。
- **Invert** (Direct、Relative モード): 外部コントロールの動作を反転します。高いフェーダー/ノブの値で TRAKTOR での値が低くなります。

エンコーダー(Encoder)

- **Enc.-Mode:** 2 つのエンコーダータイプのどちらかを選択します。 *7Fh/01h* は殆どのコントローラーで使用可能です。しかしもし使用しているエンコーダーマッピングがうまく機能しない場合は (例、反転する等) またはマッピングしたパラメーター値が大きく変わりすぎる場合、エンコーダーモードがあていないので、*3Fh/41h* モードを使用することを推奨します。

エンコーダーオプション

- **Rotary Sensitivity** (Relative モード): ここで TRAKTOR コントロールの速さを設定します。高い設定値で TRAKTOR フェーダーまたはノブが速く動きます。
- **Rotary Acceleration** (Relative モード): 殆どのアプリケーションではこの値を *0%* にすることを推奨します。この値の微調整は *Sensitivity* パラメーターを試した後にしたほうが良いでしょう。
 - TRAKTOR コントロールポジションは外部コントロールの動きによって変わります。副作用として例えばフェーダーを素早く上げてゆっくりもとの位置に戻すと TRAKTOR コントロールの値が異なる場合があります。
- **Invert** (Direct、Relative モード): 外部コントロールの動作を反転します。高いフェーダー/ノブの値で TRAKTOR での値が低くなります。

13.20 Traktor Kontrol X1

TRAKTOR には以下で解説するオプションを含んだ *Traktor Kontrol X1* 環境設定ページがあります。

エフェクトノブ

Recalibrate Button: 製品の経年劣化に伴い、上部の 8 つのアナログ・ノブにずれが生じる場合があります。このボタンをクリックすると、TRAKTOR KONTROL X1 の TRAKTOR の絶対域と位置へ修正する処理が開始されます。TRAKTOR は全てのノブを左、右、中央に回すように促します。

LED

On-State/Off-State Brightness: TRAKTOR KONTROL X1 の LED 光度を調節します。ON と OFF の明るさの状態は個々に調節できます。

Page/Layer スイッチ

Shift/Hotcue: SHIFT と HOTCUE ボタンの挙動を Hold (Gate) から Toggle 動作に切り替えます。

MIDI モード

MIDI Mode: このボックスへチェックを入れると、TRAKTOR KONTROL X1 は SHIFT と HOTCUE を同時に押すと、MIDI モードへ切り替わるようになります。

デフォルト復元

X1 をデフォルト設定値に戻します。

2 つのコントローラー

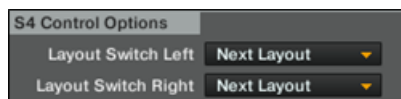
- **Default Mapping:** 2 台の TRAKTOR KONTROL X1 コントローラーを使用する場合、このオプションで TRAKTOR デッキのペアをどちらの TRAKTOR KONTROL X1 で制御するのか選択し、マッピングをデフォルトの状態に戻します。
- **Swap Sides:** SWAP コマンドで 2 台の TRAKTOR KONTROL X1 コントローラーマッピングをマッピングの状態とは関係なく互いに交換します。

13.21 Traktor Kontrol S4

S4 コントロール オプションセクションで TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの反応を調整します。以下はこれらのセッティングに関する内容です。

S4 コントロールオプション

Layout Switch Left and Layout Switch Right: 左右レイアウトスイッチ (Layout Switch) メニューで両方のデッキのレイアウト切り替え機能の性質を変更します。



13-6 Layout Switch Left and Right セッティング



S4 でレイアウトの切り替えは左デッキでは SHIFT + DECK C、右デッキでは SHIFT + DECK D です。

各メニューには以下のオプションがあります。

- *Next Layout* (デフォルト)を使用してリスト内の各レイアウトを移動します。
- *Layout 0*: リストの既存のレイアウト #0 を選択します。
- *Layout 1*: リストの既存のレイアウト #1 を選択します。

これらの既存のレイアウトは *Preferences > Layout Manager* でカスタマイズ可能です。レイアウトの作成と管理詳細については TRAKTOR PRO 2 アプリケーションリファレンスを参照してください。

Direct FX 1-3: 3 種のメニュー (Direct FX 1、Direct FX 2、Direct FX 3) で SHIFT を押したままにするとロードする FX を選択します。



13-7 Direct FX 1-3 セットアップ



Single モードでは SHIFT + FX ボタン 1、SHIFT + FX ボタン 2、または SHIFT + FX ボタン 3 を押し、選択した Direct FX を各 FX スロットにロードします。Group モードでは SHIFT + FX On を押して 3 つの Direct FX を各 FX スロットにロードします。

Sample Play Buttons: サンプルプレイボタン(Sample Play Buttons) メニューでトラックデッキのサンプルプレイボタンに他の機能をアサインします。



13-8 Sample Play Buttons セットアップ



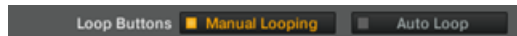
トラックデッキのサンプルプレイボタンのデフォルトの性質に関してはセクションで解説しています。

オプションは以下となっています。

- **--AUTO--** (デフォルト):これがデフォルトの性質です。 ボタンは下部デッキ内容によって 2 種類の機能を果たします。
 - 下部デッキがサンプルデッキの場合(デフォルトデッキ)、サンプルプレイボタンで下部デッキのサンプルスロットをコントロールします。
 - 下部デッキをトラックデッキにすると、サンプルプレイボタンは現在のデッキのビートジャンプをトリガーし、左から 4 ビート分後退、1 ビート分後退、1 ビート分前進、4 ビート分前進するボタンとなります。下のデッキをフォーカスした場合も同様の機能を使用可能となります。
- **ビートジャンプ(Beatjump)**: サンプルプレイボタンはビートジャンプ機能をトリガーし、左から 4 ビート分後退、1 ビート分後退、1 ビート分前進、4 ビート分前進するボタンとなります。

- **ダイレクトループ(Direct Loop):** でサンプルプレイボタンはループをセットし、左から 8 ビート分前の部分をループ、4 ビート分前の部分をループ、4 ビート分後の部分をループ、8 ビート分後の部分をループします。
- **Hotcue 5-8:** この設定でサンプルプレイボタンはホットキュー 5 から 8 にアクセスします。この機能はホットキュー 1-4 と同様です。

Loop Buttons: ループボタン (Loop Buttons) セットアップでトラックデッキの LOOP IN と LOOP OUT ボタンに別機能をアサインします。



13-9 Loop Buttons セットアップ

ループセクションでトラックのループを操作します。

オプションは以下となっています。

- **Manual Looping (デフォルト):** このオプションを選択すると、ボタンはマニュアルループ用ボタンとなります。
 - ループが起動していない時に LOOP IN ボタンを押すとフローティングキューポイントを設置し、LOOP OUT ボタンでループアウトポイントを設定し、フローティングループ(浮動ループ)がこのポイント間で起動します。
 - ループを起動すると、ジョグホイールをまわしながらこれらのボタンを押すことで各ループインポイント、ループアウトポイントを移動させることが可能となります。
- **Auto Loop:** このオプションを選択すると、ボタンはオートループ機能に対応します。
 - ループを起動していない状態で LOOP IN と LOOP OUT ボタンを使用すると 4-ビートと 8-ビートのフローティングループが起動します。
 - ループ起動時に LOOP IN ボタンを押すとループが半分に、LOOP OUT ボタンを押すと倍になります。

Tempo Faders: テンポフェーダー (Tempo Faders) セットアップで TEMPO フェーダーを Absolute モード、または Relative モードに切り替えます。

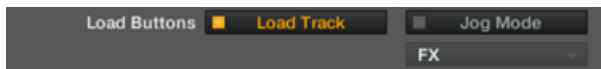


13-10 Tempo Faders セットアップ

- **Absolute (デフォルト):** ソフトウェアデッキのテンポフェーダーと S4 の TEMPO フェーダーの位置が同等となります。

- **Relative:** このモードでハードウェアの TEMPO フェーダーでの操作内容はハードウェアのフェーダーの位置とは関係なくソフトウェアのデッキ上のテンポフェーダーに対応します。この機能はデッキのテンポを他の方法で変更した場合(デッキを他のテンポに同期した場合、デッキフォーカスを変更した場合、ソフトウェアでテンポを変更した場合等)便利です。
 - これでアクシデントにより TEMPO フェーダーを触ってしまってもテンポが大きく変わることはありません。
 - Tempo Offset ボタンは Absolute モードの機能と同等です。TEMPO フェーダーのテンポ可変幅を調整することも可能です。テンポオフセットボタンの両方が点灯していない状態でこのボタンを押すと、レンジを上下に調整できます(例、デフォルト値 $\pm 6\%$ では 6% 変化します)。ソフトウェアデッキのテンポフェーダーも動作に追従します。
 - Absolute のように SHIFT を押しながらフェーダーを動かすことで、ソフトウェアのデッキテンポを変更することなく TEMPO フェーダーの位置を変更することができます。これによりソフトウェア上のテンポレンジ幅をカバーできるだけに留まらず、この幅を大きく超えてデッキテンポ可変幅 $\pm 100\%$ を使用することが可能となります(Preferences > Transport > Tempo での設定幅による)。当然ソフトウェアのテンポフェーダーレンジを越えると、ここでの表示内容はデッキテンポとは関係ないものとなります。マウスでソフトウェアフェーダーを動かすことで、デッキテンポはソフトウェアのフェーダー位置に戻ります。

Load Buttons: ロードボタン (Load Buttons) セットアップでデッキの LOAD ボタンに別機能をアサインすることが可能となります。



13-11 Load Buttons セットアップ

オプションは以下となっています。

- **Load Track** (デフォルト): LOAD を押すことでクイックロード時には選択したトラックをデッキにロードします。SHIFT + LOAD でデッキからトラックを削除します。
- **Jog Mode:** LOAD を押すとジョグホイール用 Jog mode を起動します。Jog Mode Select メニューで 2 種類のジョグモードの内の一つを選択することができます。
 - **FX:** ジョグホイールで上にある FX ユニットの FX パラメーター 3 を Hold モードで使用可能となります。ジョグホイールを放すと、値が元に戻ります。
 - **Filter:** ジョグホイールでチャンネルの FILTER ノブを Hold モードで使用できます。ジョグホイールを放すと、フィルターが元の値に戻ります。



FX: ジョグホイールで上にある FX ユニットの FX パラメーター 3 を Hold モードで使用可能となります。ジョグホイールを放すと、値が元に戻ります。



Jog モードを起動しても、SHIFT + LOAD でデッキにトラックをロードすることができます (Browse モードでのロードも可能です)。

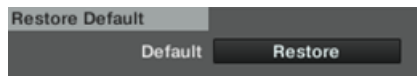
Jog Wheel: Disable Jog Wheel Push オプションにチェックを入れると TRAKTOR KONTROL S4 ジョグホイールのタッチセンシティブ機能が無効となります。このオプションにチェックを入れると、TRAKTOR がジョグホイールへの接触に反応しなくなる為、通常のスクラッチができなくなります。ホイールのテンポベンド機能は通常使用できます (ジョグホイールの外輪を回す)。



13-12 デフォルトでこのオプションにはチェックが入っていない状態となっています

デフォルト復元

Restore Default セクションには Restore ボタンがあるのみです。



13-13 Restore ボタン

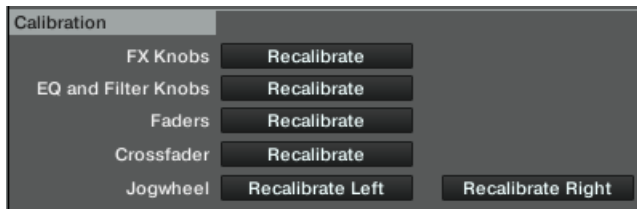
このボタンを押すことで TRAKTOR KONTROL S4 が全てデフォルト値に戻ります。同時に、セットアップウィザード (Setup Wizard) で基本デッキ設定を選択してください。

デフォルトに戻す方法は以下です。

1. Restore ボタンを押します。以下のメッセージが表示されます。
2. 確認して適用すると、デフォルトコントロールセッティングとオーディオルーティングが設定されます。これで TRAKTOR KONTROL S4 をフレッシュな状態から始めることができます。

キャリブレーション (Calibration)

Calibration セクションで S4 の各ノブとフェーダー、ジョグホイールをキャリブレーション(校正)し、各コントロール部を最適な状態に調整します。



13-14 Calibration セクション

キャリブレーション処理は 4 つの各グループに対して個別に行うことが可能で、専用リキャリブレート (Recalibrate) ボタンを押すことで実行します。

- **FX Knobs:** FX ユニットの FX DRY/WET ノブと FX ノブ 1-3 のキャリブレーションを実行します。
- **EQ and Filter Knobs:** ミキサーの全てのチャンネルの EQ、FILTER ノブのキャリブレーションを実行します。
- **Faders:** TEMPO とチャンネルフェーダーをキャリブレーションします。
- **Crossfader:** ミキサーのクロスフェーダーのキャリブレーションを実行します。
- **Jogwheel:** ジョグホイールの感度をキャリブレートします。左右ホイールは個別にキャリブレーションされます。



キャリブレーションの実行方法に関しては TRAKTOR KONTROL S4 マニュアルを参照してください。

LEDs

LED セクションには S4 の全 LED の明るさを調節する為の 2 つのスライダーがあります。

- **On State Brightness:** On の状態の LED の明るさを調節します。
- **Off State Brightness:** Off の状態(薄く点灯)の LED の明るさを調節します。

14 TRAKTOR の応用

この章では TRAKTOR の更なる詳細機能について解説します。

14.1 TRAKTOR プロフィール

14.1.1 TRAKTOR ルートフォルダ

TRAKTOR はルート (Root) フォルダと呼ばれる、TRAKTOR プロファイルフォルダを作成するための全情報を保管しています。

ルートフォルダのデフォルトパスは以下となっています。

- ▶ Windows: *My Documents\Native Instruments\TraktorMy Documents\Native Instruments\Traktor*
- ▶ Mac OS X: *Users/~/.Native Instruments/TraktorUsers/~/.Native Instruments/Traktor*



Preferences > File Management > Directories と進んでパスを変更することも可能です。

そこでは以下のファイル形式を管理しています。

- *.nml = 全てのプレイリスト (コレクション、ヒストリープレイリスト、ユーザープレイリスト) にはこの拡張子が付きます。
- *.tsi = 各設定用(キーボード、MIDI、環境設定、レイアウト)の拡張子です。
- *.log = TRAKTOR の起動時に作成されるログファイル用拡張子です。

ルートフォルダを複製しておく、以下の用途で活用可能です。

- このフォルダのバックアップとしての用途。コレクション、各設定内容、MIDI マッピングとホットキーのバックアップ。
- ホストコンピュータで TRAKTOR を使用する際、トラックを含んだ全データを簡易ハードディスクに保存しておく場合。ホストコンピュータでの自身の作業環境の再現。その簡易ハードドライブに音楽も保存しておく必要があります。
- その他のコンピュータでの自身の作業環境の再現と TRAKTOR の起動。
- 同一のコンピュータ内での個人別各コレクションと個人別ユーザープロファイルの使用。

TRAKTOR 内でルートフォルダを切り替え、同時に TRAKTOR のプロファイルを切り替えることも可能です。

14.1.2 レコーディングフォルダ

このルートフォルダ以外に、TRAKTOR は録音機能を使用して録音されたオーディオファイルを保存しておくフォルダがあります。TRAKTOR の録音音声保存形式は WAV です。レコーディング(Recordings) フォルダはデフォルトで以下の場所にあります。

- ▶ Windows: *My Music\Traktor\Recordings**My Music\Traktor\Recordings*
- ▶ Mac OS X: *Users/~/.Music/Traktor/Recordings**Users/~/.Music/Traktor/Recordings*

 レコーディングフォルダの保存位置は *Preferences > Mix Recorder* と進んで変更可能です。

14.1.3 完全バックアップ

コレクションの自動バックアップとは別に、定期的に TRAKTOR フォルダを手動でバックアップしておくことを推奨します。

- ▶ ルートフォルダ名称は、TRAKTOR です。ルートフォルダのデフォルトパスは上記 [↑ 14.1.1, TRAKTOR ルートフォルダ](#) で明示しています。

他の場所にルートフォルダを移動した場合は、以下の手順でルートフォルダ位置を認知させてください。

1. *Preferences > File Management > Directories* と進みます。
2. Root Dir の隣にある “…!” ボタンをクリックしてください。
3. ファイルブラウザがルートフォルダの現在地を表示します。

カスタマイズした TRAKTOR ファイルの完全バックアップを行うには、TRAKTOR ルートフォルダを全コピーし、別のハードディスクに保存します。

レコーディングフォルダのバックアップも同時に行ってください。レコーディングフォルダのデフォルトパスは上記 [↑ 14.1.2, レコーディングフォルダ](#) で明示しています。

14.1.4 バックアップからの TRAKTOR の復元

メソッド 1:

この方法を実行すると、現在の設定内容とコレクションが削除されます。この方法は、TRAKTOR の再インストールを行ってから実行してください。

この作業は TRAKTOR を起動せずに行ってください。

1. 現在のルートフォルダーにバックアップしているルートフォルダーの内容を上書きします。上書き先となるフォルダのデフォルトパスは、Windows: *My Documents\Native Instruments\Traktor*、Mac OS X: *Users/~/.Native Instruments/Traktor* となっています。

2. TRAKTOR を再起動します。



Preferences > File Management > Directories と進んでパスを変更することも可能です。

メソッド 2:

この方法を実行すると、現在の設定内容とコレクションは維持したままとなります。この方法で、設定内容同士の切り替えが可能となります。

1. ルートフォルダのバックアップをコピーし、DJ 用コンピュータに取り入れる。
2. *Preferences > File Management > Directories* と進みます。
3. Root Dir の隣にある “...” ボタンをクリックしてください。
4. ステップ 1 で作成した、バックアップフォルダ位置を指定してください。
5. 確認後、TRAKTOR を再起動してください。

14.1.5 簡易バージョンの TRAKTOR の作成

使用している全トラックとルートフォルダを、簡易ハードドライブに保存することによって、TRAKTOR を起動しているホストコンピュータに、個人プロファイルを再現することが可能です。方法は以下の通りです。

コンピュータ 1 での作業

この作業は TRAKTOR を起動せずに行ってください。

1. 必要な全トラックを簡易ドライブに移動してください。
2. 使用しているルートフォルダを簡易ハードドライブにコピー、ペーストしてください。
3. TRAKTOR を起動してください。
4. *Preferences > File Management > Directories* と進みます。
5. Root Dir の隣にある “...” ボタンをクリックしてください。
6. 簡易ドライブにコピーしたルートフォルダを指定します。
7. TRAKTOR を再起動し、ルートフォルダが切り替ったか確認します。

コンピュータ 2 での作業

1. 簡易ドライブを接続します。
2. 使用しているコンピュータにインストールしてある TRAKTOR を起動します。
3. *Preferences > File Management > Directories* と進みます。
4. Root Dir の隣にある “...” ボタンをクリックしてください。
5. 簡易ドライブのルートフォルダを指定します。
6. TRAKTOR を再起動します。

ドライバ (Windows) の名称と表示内容、カスタマイズしたユーザーディレクトリ (Mac OS X) の位置が変わらない場合は、再インストール前と設定内容が変わることはありません。
変更先となるドライブが以前と異なる場合は全てのトラックに保管場所が不明であることを意味する感嘆符 (!) が付きます。) indicating that the links are broken. リロケート機能を使用してこれらのトラックの所在地であるドライブ名を再認知させてください。

14.1.6 自動コレクションバックアップ(Security Backup)


コレクションの内容 を変更して、TRAKTOR を終了するごとに、コレクションのバックアップが “*Traktor*” ルートフォルダ内の “**Backup**” フォルダに作成されます。トラックコレクションを誤って削除、またはコレクションの一部が破損している場合は、以下を行ってください。

1. コレクションツリーアイコンを右/[Ctrl] クリックしてメニューでから *Import Another Collection* を選択します。
2. *Backup* を選択します。
3. *Collection* フォルダで、復元するバックアップフォルダを選択します。
4. **OK** をクリックします。

14.1.7 破損したコレクションの修正

破損したコレクションは、TRAKTOR の正常な起動の妨げになる場合があります。破損したコレクションが原因で、TRAKTOR が起動しない場合は、以下の手順に従ってください。

1. TRAKTOR ルートフォルダファイル **collection.nml** を、**collection_original.nml** に名称変更してください。
2. TRAKTOR を再起動すると、新規コレクションを作成します。
3. 上記の手順に沿って、コレクションのバックアップをインポートしてください。

 ファイルのダメージが激しい場合、この方法ではファイルが復帰しない場合もあります

14.2 MIDI クロックによる同期

TRAKTOR で外部のハード/ソフトウェアを同期させることが可能です。この機能には MIDI クロックシグナルと、グローバルセクションのマスタークロックパネルを使用します。

14.2.1 テンポソースとしての TRAKTOR (MIDI Clock send)

テンポソース (マスタークロック) として TRAKTOR を使用する場合は、MIDI クロックシグナルを外部ハードウェア、またはソフトウェアに送信する必要があります。

1. *Preferences > Controller Manager* と進んで新規 MIDI デバイスを作成します。MIDI クロックシグナルを送るデバイスに **Out-Port** をアサインします。
2. MIDI クロックを送るには *Preferences > MIDI Clock* に進んで **Send MIDI Clock** オプションにチェックを入れます。
3. グローバルセクションで、メトロノーム (Metronome) をクリックして、マスタークロックパネルを開きます。
4. **AUTO** または **MANUAL** モードを選択します。
5. MIDI クロックシグナルの送信を開始するには、**Start/Stop** ボタンをクリックします。再度クリックすると送信を停止します。MIDI クロックが有効な場合は、**Start/Stop** ボタンが青く点灯します。
6. テンポディスプレイで、MIDI クロックシグナルを BPM で表示します。
7. シンク (**SYNC**) ボタンをクリックすると、TRAKTOR が MIDI クロック停止メッセージを直ちに発信し、その後 MIDI クロックスタートメッセージが発信し、外部ハード、ソフトウェアを再同期させます。
8. TRAKTOR と、シグナルを受信するハード/ソフトウェア間のずれを修正する必要がある場合があります。修正には *Preferences > MIDI Clock* と進んで **Sending Offset** スライダーを使用します。



MIDI クロックで外部ハードウェアを同期する場合は、マスタークロックをマスターテンポソースとして選択する必要があります。

14.2.2 外部 MIDI クロックシグナル (External Sync) に TRAKTOR を同期させる

TRAKTOR は他のコンピュータで起動している TRAKTOR、他のアプリケーション、または MIDI クロックを送信しているハードウェアから MIDI クロックシグナル(クロックスレーブ)を受信することが可能です。

1. *Preferences > Controller Manager* と進んで新規 MIDI デバイスを作成します。MIDI クロックシグナル入力情報を受信するために用いるデバイスに **In-Port** をアサインします。
2. グローバルセクションで、メトロノームをクリックして、マスタークロックパネルを開きます。
3. **EXT** ボタンをクリックして外部モードを選択します。このモードで TRAKTOR のマスタークロックが、外部 MIDI クロックシグナルをスタートすると同期します。

4. アプリケーション、または MIDI クロックシグナルを送信しているハードウェアのクロックと同期するには、シグナルを送信している機器をスタートします。
5. TRAKTOR と送信ソフトまたはハードとの間にオフセット (ずれ) が生じる場合は、そのずれを送信デバイス (マスター) 内で調節する必要があります。

14.2.3 異なるバージョンの TRAKTOR の同期

異なるコンピュータで起動している、異なるバージョンの各 TRAKTOR を同期させるには、以下の手順に従ってください。

MIDI クロックシグナルを送受信するために、2 台のコンピュータを MIDI 接続してください。

1. クロックマスターとなるコンピュータを決め、以下の章の手順に従ってください ([↑9.2.3, マスタークロックパネル](#)章参照)。
2. もう一台のコンピュータでも、以下の手順に従って設定を行ってください ([↑9.2.3, マスタークロックパネル](#)章参照)。
3. 両方のコンピュータを同期するには、マスタークロックパネルの **TICK** ボタンを押してください。
4. 2 つのクリックが聞こえるようになったら、テンポ送信コンピュータの **SYNC** ボタンを押して、受信コンピュータをリセットします。
5. *Preferences > MIDI Clock* と進んで MIDI Clock Sending Offset スライダーを調節し、2 つのクリック音が完全に同期するようにします。
6. 調節ができたらクリックを解除し、これで同期使用可能な状態となります。

14.3 配信(Broadcasting)

TRAKTOR を使用して、あなたのミックスをインターネット上で配信することが可能です。基本的にマスターアウトプットから聞こえる音声インターネットに流れ、世界中のリスナーが同時にそのミックスを視聴可能となります。

14.3.1 ストリーミング プロトコル (Streaming Protocol)

TRAKTOR はストリーミングプロトコルとして、Icecast を使用します。TRAKTOR ソフトウェアは Icecast サーバーにデータを送信可能な、Icecast クライアントを装備しています。

この機能を使用するには、Icecast サーバーを使用しているコンピュータへのアクセスが必要となります。使用しているコンピュータに、最低でも 128 kb/s のアップストリーム能力が必要です。有効なバンドウィズをリスナー間で共有するので、常に高いストリーム能力を必要とします。

▶ Icecast サーバーの設定方法に関しては以下のウェブサイト

<http://www.icecast.org/docs.php> の "Docs" エリアを参照してください。



このストリーミングプロトコルとサーバーの設定方法に関しては、オフィシャル Icecast ホームページ (www.icecast.org) を参照してください。



Mac OS X ユーザーの方へ : Icecast は Windows と Linux のみで使用可能です。Mac を用いた配信方法に関しては [rogue amoeba の Nicecast のサイト](http://rogue-amoeba.com/nicecast/) rogueamoeba.com/nicecast/ を参照してください。

14.3.2 TRAKTOR の設定

配信機能を使用する前に、ローカルクライアントがサーバーに接続でき、ラジオストリームが正確なメタデータをやり取りできるように、TRAKTOR を設定する必要があります。

1. TRAKTOR で *Preferences* > *Broadcasting* と進みます。
2. 現在のインターネットの設定に基づき、プロキシを設定します。プロキシを使用しない場合は **None** を選択します。
3. 次に、接続したい Icecast のサーバーのアドレスを入力します。ここで入力する内容はホストネーム、または IP アドレスとなります。
4. サーバーを使用するポートを指定します。殆どのサーバーはデフォルトで 8000 と設定されています。
5. Icecast 用のパスとパスワードを入力します。この情報は、icecast サーバーのホストと、そこからデータをストリームする許可されたクライアントのみが所有可能です。
6. ストリーミング形式を選択します。ビットレートが高いほど、各単体のストリームに使用される情報処理能力 (バンドウィズ) が高くなります。ここでの調整によって、視聴できる人数の総数が異なる結果となります。
7. 最後にクライアントのメタデータをまとめます。ここでの情報がサーバーとリスナーに送信されます。



明確で、リスナーに判り易い解説を明記することをお勧めします。

14.3.3 配信のスタート

必要な各設定が済めば、いよいよ配信のスタートが可能です。

1. グローバルセクションの、オーディオレコーダーパネルを開きます。
2. 配信 (Broadcast) On/Off ボタンをクリックします。
3. ボタンが点灯すると、サーバーに接続されていることを意味し、配信を開始可能となります。
4. シンボルが点滅している場合は、icecast サーバーへの接続が失敗したことを意味します。設置項目をもう一度見直し、すべての入力情報が正しく設定されているか確認してください。

14.3.4 配信用にマイクを設定する

配信の際にマイクを使用し、更にマイク音声にエフェクトを使用することも可能です。

この例ではデッキ C をインプットデッキとします。

1. *Preferences > Decks > Deck Layout* と進んで **enable C&D** を選択します。
2. *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進み、デッキ C の **Line Input** を選択します。
3. マイクをオーディオインターフェイスの Mic または Line インプット (ゲインを調節する必要があります) に接続します。
4. *Preferences > Input Routing > Input Deck C* と進み、ドロップダウンリストからマイクを接続したインプットを選択します。



インプットデッキで FX slot 1 または FX slot 2 を選択してマイク音声にエフェクトを使用します。

14.4 各エフェクト詳細

14.4.1 イントロダクション

この章 では TRAKTOR の各エフェクト詳細に関して解説します。 個々の FX とそのパラメーター詳細に関して解説する前に、FX ユニットの仕組みについて解説します。

FX ユニットにはグローバルセクションからアクセスします。 左にある FX Unit 1 は Master Clock パネルと同様に右の FX Unit 2 にはオーディオレコーダーがあります。 **FX ユニット** にアクセスするには **FX** ボタンを押します。

TRAKTOR には 4 つの FX ユニットがあります。 デフォルトでは 2 つの FX ユニットが起動した状態となっています。 全ての FX ユニットはミキサーのチャンネル A-D に自由にアサインすることが可能です。

TRAKTOR 2 では 2 種類の異なる FX ユニットモードを選択することができます。 Single FX を選択して各 4 つのボタンとノブを使用して単体のエフェクトを制御するか、Group FX を選択して一つのノブを使用して 3 つのエフェクトを同時にコントロールします。 グループモードのエフェクトは連結した状態で使用します。

► *Preferences > Effects > FX Panel Mode* で FX ユニットモードを切り替えます。

Preferences > Effects > FX Panel Mode

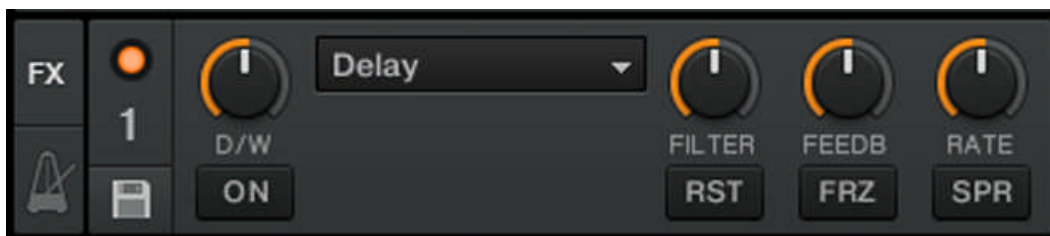
! TRAKTOR DUO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 では 2 つの FX ユニットの固定ミキサーチャンネルアサインを用いて使用し、使用可能なエフェクトの数も限られています。更にこれらの FX は Group FX モードのみで使用できます。In TRAKTOR LE 2 では Group FX のみを使用可能で、エフェクトの種類も限られています。

14.4.2 FX パネルモード

Single (シングル)

Single モードで FX ユニットに単体のエフェクトをロードし、4 つのパラメーターを使用して選択したエフェクトを緻密に設定することが可能となります。エフェクトをロードするにはドロップダウンメニューを開いて任意のエフェクトを選択します。

シングルモードの FX ユニットの見た目はこうです。



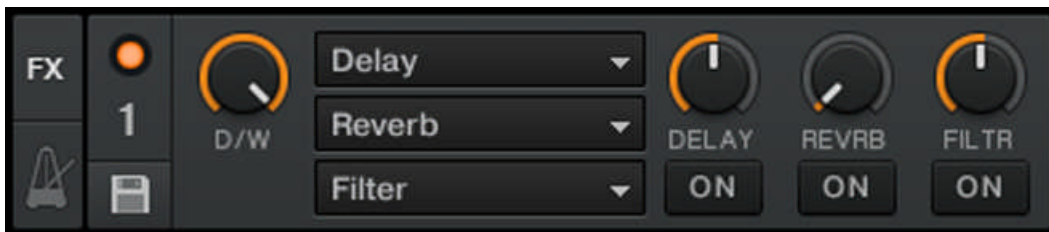
14-1 シングルモードの FX ユニット

- ▶ エフェクトを起動するには **ON** ボタンを使用します。
- ▶ 効果を強調するには **D/W** (Dry/Wet) ノブを右に回します。
- ▶ 各エフェクトには独立したパラメーターが装備されます。以下の各詳細を参照してください。
- ▶ **RST** ボタンを使用してエフェクトをリセットします。

Group (グループ)

Group モードで FX ユニット内で最大 3 種のエフェクトを使用することが可能となり、各エフェクトで利用できるパラメータは一つとなります。エフェクトをロードするには各スロットでドロップダウンメニューを開き、使用するエフェクトを選択します。選択したエフェクトの順序によってシグナルの鳴り方が変化します。もともとのシグナルは最初のエフェクトによって加工され、このシグナルが次のエフェクトに送られる・・・といった具合です。

グループモードの FX ユニットの見た目はこうなります。



14-2 グループモードの FX ユニット

- ▶ **ON** ボタンをクリックするとエフェクトが起動します。**ON**
- ▶ 効果を強調するには **D/W** (Dry/Wet) ノブを右に回します。**D/W**
- ▶ **ON** ボタンをクリックして個々のエフェクトを起動します。**ON**



TRAKTOR では多くのエフェクトを装備しています。有効なエフェクトの数を減らすとより効率よくエフェクトを選択することができて便利な場合があります。追加/削除可能なエフェクトの総数を減らしてドロップダウンメニューを簡潔に表示させるには *Preferences > Effects > FX Pre-selection* と進んでメニュー上の選択肢となるエフェクトを事前に選択しておきます。

TRAKTOR で 4 つの FX ユニットを選択できるように設定した場合は FX ユニットの表示画面の見た目が少々変わります。



14-3 4 種類の FX ユニットを使用する場合のシングルモードの FX ユニット



14-4 4 種類の FX ユニットを使用する場合のグループモードの FX ユニット

- ▶ *Preferences > Effects* と進んで各 FX をインサートエフェクト、またはセンドエフェクトとして設定することも可能です。*Preferences > Effects*
- ▶ エフェクトの実際の使用方法に関しては [↑ 15.7, FX の追加](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトの詳細に関しては [↑ 14.4, 各エフェクト詳細](#) を参照してください。

- ▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 13.11, グローバルセッティング](#) を参照してください。



Preferences > Controller Manager と進み、コントローラーマネージャー (Controller Manager) を使用してコントローラーに各パラメーター等をアサインすることで MIDI による FX ユニットのコントロールが可能となります。

14.4.3 共通のパラメータ

全てのエフェクトは一貫して以下のパラメーターのセットを備えています。

- **D/W** (Dry/Wet): 全エフェクトにおいて、このパラメーターでダイレクトシグナル (Dry、左方向) と、エフェクト効果付加後のシグナル (Wet、右方向) とのバランスを調整します。



いくつかのエフェクトは非常に単純で、D/W ノブのみで処理加工することも可能です。これらのエフェクトにおいてこのノブは、D/RNG (Dry-Range) と呼ばれてます。

- **ON**: 全てのエフェクトにおいて、このボタンでエフェクトのオンオフ切り替えを行います。ディレイやリバーブのようなバッファを用いたエフェクトオフにした後ある程度エフェクト音声を発音し続ける場合があります。特定のチャンネルでエフェクト効果を完全に無効にするにはミキサーstrippの Effect Assign ボタン (FX ボタン 1、2、3、4) を使用します。



エフェクトによっては、ON ボタンを押すことを合図にエフェクトバッファを満たすサンプル処理を開始する場合があります。これらのエフェクトは OFF の状態から開始する必要があります。この場合エフェクトを ON にした状態から音声を再生しても、シグナルは発音されません。


- **RST** (リセット): 全エフェクトにおいて、**RST** ボタンでエフェクトパラメーターをデフォルト値にリセットします。エフェクトを入れ替えると、新しいエフェクトがデフォルトの状態ロードされます。
- **Snapshot**: 新規デフォルト値はエフェクトパネルのスナップショットボタン (フロッピーディスク) を押すことで保存することができます。 **RST** を押すことでスナップショットをいつでも再現することができます。


14.4.4 Delay

クラシックテンポシンクディレイでフリーズボタン (Freeze Button) 付きです。ディレイのレートは TRAKTOR のマスタークロックによって制御されており、ディレイ具合はテンポ変更時にあわせそのテンポ値に同期します。


シングルモード (Single Mode)

- **FILTER**: 内部で結合したハイ、ローパスフィルターです。(バンドパスフィルターに近い機能です)。ノブが左端に位置した状態で、フィルターが開いた状態となり、ノブを右に回すほどロー/ハイの各フリークエンシーをカットします。
- **FEEDB** (フィードバック): ディレイのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE**: ディレイタイムをコントロールします。7 種の選択肢を使用して、コントロールします。各選択肢は最小値から最大値まで 1/32、1/16、1/8、3/16、1/4、3/8、4/4 となっています。

 **RATE** ノブはフリーズモードでも機能し、マッシュアップを表現することが可能です。ノブの値を下げるのは一瞬にし、バッファがなくならないようにしてください。

 エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することも可能です。フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブは左端まで絞っておく必要があります。

 フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **SPR** (ステレオスプレッド): 左右ディレイタイムのずれをすることでエフェクトの奥行き間を演出します。ディレイタイムは: L Min — Max: 1/32、1/16、1/8、3/16、2/4、3/8、4/4 R Min — Max: 1/32、1/8、3/16、3/8、3/8、2/4、4/4 となっています。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **RATE** ノブのフィードバック値を中間地点に設定した場合と同等です。

14.4.5 リバーブ (Reverb)

クラシックリバーブ で、ルームサイズ変更機能、ローとハイパスフィルターおよび、フリーズ機能を備えています。

シングルモード (Single Mode)

- **HP**: エフェクトループ用ハイパスフィルターです。左いっぱいに戻すと完全にフィルターが開きます。

- **LP**: エフェクトループ用ローパスフィルターです。右いっぱいに戻すと完全にフィルターが開きます。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。
- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **SIZE** と同等です。

14.4.6 Flanger

テンポベース、フリーレートコントロール、ステレオ位相調整が可能なスタンダードなフランジャーです。

シングルモード (Single Mode)

- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右ステレオチャンネルの位相をコントロールし、ステレオ幅を広げます。Min はフェイズオフセットがない状態、Max でフェイズオフセットが最大の状態です (1/2 ピリオド)。
- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min でフィードバックなし、Max で強いフィードバック
- **RATE**: フランジャーオシレーションのレートを調節します。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars, 8 bars, 4 bars, 2 bars, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16 となっています。
- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: 30 秒 (Min) から 1/30 sec (Max) のレンジ間を、テンポとは関係なく自由にレートをコントロール可能です。
- **LFO RESET** (マスターパネル): オシレーションをリセット、DN/UP の調整による、最低値/最高値もリセットします。



マスターパネルの LFO RESET ボタンで低周波オシレーションフェイズ (low frequency oscillation phase) を 0 とします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

▶ フランジングサウンドのアップ、ダウンのレートをコントロールするノブです。ノブはシングルモードの、フリーランモードを起動した時の **RATE** ノブと同じように機能します。 **RATE**

14.4.7 Flanger Pulse(フランジャー パルス)

革新的なセミオートフランジャーで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。この機能の付属オシレーションはその効果が無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SHAPE**: フランジャーパルスのシェイプをコントロールします。 コントローラーのレンジが多数のパターンを処理可能で、常に斬新なエフェクト効果を生み出します。 **FEEDB** と **AMNT** ノブとの併用でこのノブの可能性を追求、気に入った設定ができれば、保存することも可能です。してください
- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **AMNT** (アマウント): ノブには中央部から左右 2 つの処理ゾーンがあり、そこでフランジャーフリークエンシーの、モジュレーションアマウントをコントロールします。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、フランジングエフェクト効果に深みを与えます。
- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフランジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブには中央部から左右 2 箇所の処理ゾーンがあります。 ノブはシングルモードの AMNT と同じように作用します。

14.4.8 Flanger Flux(フランジャー Flux)

フランジャーの手動コントロールにはジョグホイールの使用が適しています。

シングルモード (Single Mode)

- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **PITCH**: エフェクトのピッチをコントロールします。 ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適応します。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、フランジングエフェクト効果に深みを与えます。

- **SPR** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフランジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブでエフェクトの **PITCH** をコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適應します。

14.4.9 ゲーター (Gater)

ゲーターはリズムカルに音声をミュートする機能です。マスタートラックがミュートするタイミングの基礎テンポとなります。リズムパターンに、ヒスノイズを追加することも可能です。

! Gater と音楽のビートをあわせるには、ビートグリッド処理を正確に行い、マスタートラックのテンポをオートモードで追従するようにしておく必要があります。

シングルモード (Single Mode)

- **NOISE** (ノイズレベル): ゲートに付加されるヒスノイズの量を調節します。Min: でヒスノイズが無い状態、Max: でヒスノイズが付加された状態です。
- **SHAPE**: ゲートのシェイプをコントロールします。最小値から中央までが 1% Hold、0% Decay — 50% Hold、0% Decay 、となっており、中央から最大値までが 50% Hold、0% Decay — 0% Hold、100% Decay となっています。
- **RATE**: ゲーターのレートをコントロールします。5 種の選択肢を使用して、コントロールします。選択肢は最小から最大まで Off — 1/4 — 1/8 — 1/16 — 1/32 となっています。
- **MTE** (ミュート): 音楽を完全にミュートし、ヒスノイズのみを出力します。

! ノイズレベルが 0 の状態で MTE を使用すると、オーディオアウトはありません。

- **STT** (スタッター): 3/16 のゲートタイムでスタッター効果を再現します。

! STT を起動すると、**RATE** ノブの効果はなくなります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブでゲーターのレートをコントロールすることで、シングルモードの **RATE** ノブと同じように機能します。

14.4.10 Beatmasher 2

ビートマッシャー 2 はバッファエフェクトで使用しているオーディオ素材から短いループを抽出してマッシュアップ加工するエフェクトです。

シングルモード (Single Mode)

- **ON**: このエフェクトをオンにすると、マスタートラックテンポを基に、1 小節分の音声をサンプリングします。新しくオーディオをサンプルするには、このスイッチをオフにし、もう一度オンします。

! エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

- **GATE**: サンプル素材をミックス、ゲート加工する複合コントロール機能です。
 - 左端でエフェクトをバイパスします。左端から中央部までは、バッファ化されたオーディオサイズが徐々に大きくなります。
 - 中央部ではバッファ化されたオーディオを再生します。中心から右に移動していくと、オーディオをゲートしていきます。
- **ROT** (ロテート): 1/8 音符単位で、サンプルしたオーディオがオリジナルのオーディオへと変化します。ロテートノブを最小値に設定すると、連続的にサンプルをロテートさせます。
- **LEN** (レングス): バッファから再生しているオーディオの長さ (レングス) をコントロールします。
- **WRP** (ワープ): 音楽的に各小節でエフェクトを再同期させます。
- **REV** (リバーブ): バッファ化されたオーディオサンプルを逆再生します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルモードの **LEN** (レングス) と同じように作用します。

14.4.11 Delay T3

クラシックなテンポシンクディレイでフリーズボタン付きです。ディレイのレートは TRAKTOR のマスタートラックによって制御されており、ディレイ具合はテンポ変更時にあわせそのテンポ値に同期します。

シングルモード (Single Mode)

- **FILTER**: 内部ハイパスフィルターとローパスフィルターです (バンドパスフィルターに近い機能です)。(バンドパスフィルターに近い機能です)ノブを中心位置にすると、フィルターが開きます。右回しで低周波数を切り、左回して高周波数を切ります。

- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。
 - Min で少ないフィードバックとなります。
 - Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE**: デレイタイムをコントロールします。以前の TRAKTOR バージョンと比べて、ノブは Min で長いデレイタイム、Max で短いデレイタイムとなります。7 種の選択肢を使用して、コントロールします。ノブの位置はボールド字体で表示します。
 - Min - Max: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.



エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止している間、設定したフィードバック値でデレイを再生し、デレイをフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することは可能です。フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブ中心位置に固定しておく必要があります。



フリーズモードであってもデレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。



RATE ノブはフリーズモードでも機能し、興味深いマッシュアップを表現することが可能です。ノブの値を下げるのは一瞬にし、パッファを紛失しないようにしてください。

- **FR.R** (フリーラン): ここを押すとデレイタイムは同期せずに連続的に変化させることができます。デレイを使用している時に、デレイタイムを変更する場合は、ピッチとリズムが急に変化します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **RATE** ノブのフィードバック値を中間地点に設定した場合と同等です。

14.4.12 Filter LFO(フィルター LFO)

テンポシンク LFO を備えたクラシックなラダーフィルターです。LFO はビートグリッドを基準にトラックと同期、またはフリーランモード(Freerun Mode)を使用可能です。



フリーランモード(**FR.R**)で、フランジャーオシレーションのレートは音楽自体のテンポを無視し、設定レンジが 30 秒(Min)から 1/30 秒(Max)となります。

シングルモード (Single Mode)

- **D/RNG** (Dry-レンジ): Dry-Wet と LFO-レンジの組み合わせでエフェクトの効き具合をコントロールします。左端に設定すると、フィルターは完全にバイパスされます。左端から徐々に移動すると、フィルターが効き始め、右に動かすほど LFO のレンジ幅も大きくなります。
- **SHAPE**: LFO のシェイプをコントロールします。左端でシェイプはトライアングル、右に動かすほど鋸波形へと変化します。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: 低レゾナンス/Max: 高レゾナンス
- **RATE**: フィルターオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars, 8 bars, 4 bars, 2 bars, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16 となっています。



LFO **RST** ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: フリーランモード (**FR.R**) でフェーザーオシレーションのレートは音楽のテンポとは関係なくなり、30 秒 (Max) から 1/30 秒 (Min) まで連続的に設定レンジを変化させることが可能となります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードのフリーランモードの **RATE** ノブと同様に機能します。

14.4.13 Filter Pulse(フィルターパルス)

革新的なラダーフィルターを基礎とした、オートコントロールフィルターエフェクトで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。

この機能のオシレーションはその効果が無声部分がある音楽で発揮することから、ドラムループ等に対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SOFTEN**: カットオフエンベロープの滑らかさをコントロールします。右に回すほど、フィルタースロープの効きが柔らかくなります。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。

- **AMT**: フィルター使用に伴う周波数をコントロールします。通常のフィルターと比べて、フィルターフリークエンシーは音声のピークによってコントロールされ、結果興味深いパターンやフィルタースウィープを生成します。中心ではモジュレーション効果は生まれず、右回しでモジュレーションは上向きに、左回しで下向き変調します。
- **P.SN** (ピーク感度): ここでピークエンベロープフォロワーのスレッシュホールドを 50% から 80% に上げます。
- **P.MD** (ピークモード): ここでピーク感度を起動します (上記参照)。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **AMNT** と同じように作用します。

14.4.14 Filter (フィルター)

ラダーフィルターを基礎とする、各 2 ノブ、シングルノブモードを使用可能な、クラシックフィルターです。

シングルモード (Single Mode)

- **HP** (ハイパス):
 - ローカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 左端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **LP** (ローパス):
 - ハイカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 右端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **BRJ** (バンドリジェクト): フィルターをバンドリジェクとモードに切り替えます。このモードでは、2 つのカットオフフリークエンシーの間の周波数帯成分がカットされます。
- **DJM** (DJ モード):
 - パネルを 1 ノブフィルターコントロールに切り替えます。 **LP** ノブがロー、ハイ各周波数帯をコントロール可能な、バイポラーコントロールになります。
 - 中心で全周波数帯をパスします。
 - 中心から左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
 - 中心から右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。



DJ モード(DJM)で **LP** ノブの表示が **LP/HP** となり、ローカット、ハイカット周波数の両方の機能を持ったコントロール部となります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブは・DJ モードでのエフェクトをコントロールし、シングルモードの **LP/HP** ノブと同じように機能します。

14.4.15 Filter:92 LFO (フィルター:92 LFO)

このフィルターは、Allen & Heaths Xone:92 ミキサーを元にデザインされ、LFO テンポシンクが付属しています。LFO はビートグリッドを基準にトラックと同期、またはフリーランモードを使用可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **D/RNG** (Dry-レンジ): Dry-Wet と LFO-レンジの組み合わせでエフェクトの効き具合をコントロールします 左端に設定すると、フィルターは完全にバイパスされます。左端から徐々に移動すると、フィルターが効き始め、右に動かすほど LFO のレンジ幅も大きくなります。
- **SHAPE**: LFO のシェイプをコントロールします。左端でシェイプはトライアングル、右に動かすほど鋸波形へと変化します。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: 低レゾナンス/Max: 高レゾナンス
- **RATE**: フィルターオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars, 8 bars, 4 bars, 2 bars, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16 となっています。



LFO **RST** ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: フリーランモード (**FR.R**) で LFO オシレーションのレートは音楽のテンポとは関係なくなり、30 秒 (Max) から 1/30 秒 (Min) まで連続的に設定レンジを変化させることが可能となります。

14.4.16 Filter:92 Pulse(Filter:92 パルス)

これは、革新的な Allen & Heaths Xone:92 ミキサーのフィルターを基礎としたオートフィルターエフェクトで、音声のピークに反応して興味深い効果をもたらします。

この機能の付属オシレーションはその効果は無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SOFTEN**: カットオフエンベロープの滑らかさをコントロールします。 右に回すほど、フィルタースロープの効きが柔らかくなります。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。 高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。 Min で低レゾナンス/Max で高レゾナンスとなります。
- **AMT**:
 - フィルター使用に伴う周波数をコントロールします。 通常のフィルターと比べて、フィルターフリークエンシーは音声のピークによってコントロールされ、結果興味深いパターンやフィルタースウィープを生成します。
 - 中心ではモジュレーション効果は生まれず、右回しでモジュレーションは上向きに、左回しで下向き変調します。
- **P.SN** (ピーク感度): ここでピークエンベロープフォロワーのスレッシュホールドを 50% から 80% に上げます。
- **P.MD** (ピークモード): ここでピーク感度を起動します (上記参照)。

14.4.17 Filter:92(フィルター:92)

このフィルターは、Allen & Heath's Xone:92 ミキサーのフィルターを元にデザインされています。

シングルモード (Single Mode)

- **HP** (ハイパス):
 - ローカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 左端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。 高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。 Min: 低レゾナンス/Max: 高レゾナンス
- **LP** (ローパス):
 - ハイカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 右端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。

- **BRJ** (バンドリジェクト): フィルターをバンドリジェクとモードに切り替えます。このモードでは、2つのカットオフフリークエンシーの間の周波数帯成分がカットされます。
- **DJM** (DJ モード):
 - パネルを 1 ノブフィルターコントロールに切り替えます。LP ノブがロー、ハイ各周波数帯をコントロール可能な、バイポーラコントロールになります。
 - 中心で全周波数帯をパスします。
 - 中心から左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
 - 中心から右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。



DJ モード(DJM)で LP ノブの表示が LP/HP となり、低周波、高周波の両方をコントロール可能となります。

14.4.18 Phaser

テンポベース、フリーレートコントロール、ステレオ位相調整が可能なスタンダードなフェイザーです。フェイザーのコントロール方法は、フランジャーと同じです。

シングルモード (Single Mode)

- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右ステレオチャンネルの位相をコントロールし、ステレオ幅を広げます。Min でフェイズオフセットがない状態、Max でフェイズオフセットが最大の状態となります(1/2 ピリオド)。
- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min でフィードバックなし、Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE**: フェイザーオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars, 8 bars, 4 bars, 2 bars, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16 となっています。
- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: 30 秒 (Min) から 1/30 sec (Max) のレンジ間を、テンポとは関係なく自由にレートをコントロール可能です。
- **LFO RST**: オシレーションをリセット、DN/UP の調整による、最低値/最高値もリセットします。



RST ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

フランジングサウンドのアップ、ダウンのレートをコントロールするノブです。 ノブはシングルモードの、フリーランモードを起動した時の **RATE** ノブと同じように機能します。

14.4.19 Phaser Pulse(フェイザーパルス)

革新的なオートフェイザーで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。

この機能の付属オシレーションはその効果が無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SHAPE**: フェイザーパルスのシェイプをコントロールします。 コントローラーのレンジが多数のパターンを処理可能で、常に斬新なエフェクト効果を生み出します。 **FEEDB** と **AMNT** ノブとの併用でこのノブの可能性を追求、気に入った設定ができれば、保存することも可能です。してください
- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **AMNT** (アマウント): ノブには中央部から左右 2 つの処理ゾーンがあり、そこでフェイザーフリークエンスの、モジュレーションアマウントをコントロールします。
- **8PL** (8 ポール): エフェクトの効き具合を替える、6 ポールと 8 ポールフィルターの切り替えです。
- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフェイジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブには中央部から左右 2 箇所の処理ゾーンがあります。 ノブはシングルモードの **AMNT** と同じように作用します。

14.4.20 Phaser Flux

フェイザーの手動コントロールにはジョグホイールの使用が適しています。 フェイザー Flux のコントロール方法は、8 ポールスイッチをのぞいて、上記で解説したフランジャー Flux と同様です。

シングルモード (Single Mode)

- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。

- **PITCH**: エフェクトのピッチをコントロールします。 ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フェイズングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適応します。
- **8PL (8 ポール)**: エフェクトの効き具合を替える、6 ポールと 8 ポールフィルターの切り替えです。
- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフェイズングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブでエフェクトの **PITCH** をコントロールします。 ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適応します。

14.4.21 Reverse Grain(リバースグレイン)

選択しているオーディオ素材からループを作り出すバッファエフェクトで、逆再生機能と各オプションからなるマッシュアップ機能を備えています。

! エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

シングルモード (Single Mode)


- **ON**: オーディオをサンプリングし、バッファを逆再生します。
- **PITCH**:
 - サンプルしたオーディオのピッチをコントロールします。
 - 右端で通常のピッチです。 左に動かすほどピッチが徐々に下がります。
 - 設定範囲は 0 から 100 までです。
- **GRAIN**: オーディオグレインのサイズをコントロールします。 **SPEED** ノブとのコンビネーションで、興味深い効果を得られます。
- **SPEED**:
 - サンプルオーディオグレインの再生速度をコントロールします。
 - 右端で通常再生スピードです。
 - 左に移動するほど、再生速度が遅くなります。
- **INV** (反転): グレインを逆再生します。
- **FWD**: 逆再生から再生方向を反転します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **GRAIN** ノブと同じように機能します。

14.4.22 Turntable FX(ターンテーブル FX)

このエフェクトでレコードスピニングバックとスローダウンを再現します。

 エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

シングルモード (Single Mode)

- **BRK (ターンテーブルブレイク)**
 - ターンテーブルをオン/オフした状態を再現します。
 - ターンテーブルブレイクのスピード **B.SPD** ノブでコントロールします。
 - **BRK** をオンにして **B.SPD** ノブのポジション調節を行い、スピードアップとスピードダウンタイムを別に調節します。
- **AMNT: RCK** ボタンで起動するロッキングモーションの度合いを調節します。
- **R.SPD** (ロッキングスピード): **RCK** ボタンで起動するロッキングモーションのスピードを調節します。
- **B.SPD** (ブレーキスピード): **BRK** で起動するブレーキモーションのスピードを調節します。
- **RCK** (ロック): ターンテーブルのロッキングモーションを起動します。
- **REW**: 巻き戻しエフェクトを起動します。リワインドの速さは **B.SPD** ノブで調節します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ON ボタンは **BRK** ボタンのように機能し、ノブはシングルモードの **B.SPD** ノブのように機能します。

14.4.23 Iceverb (アイスパーク)

アイスパーク (Iceverb) は革新的なリバーブで自発的にオシレートするフィルターを備えており、カラフルなエフェクトを演出します。アイスパークのフィルターはフィードバックループ外に位置しており、フィルターの設定とは独立したディケイ設定が可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **ICING**: フィルターのレゾナンスをコントロールし、リバーブカラーの強さを調節します。
- **COLOR**: フィルターのカットオフフリークエンシーをコントロールし、リバーブのカラーを調節します。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。 **SIZE** コントロールはフリーズモード時でも有効で、興味深いピッチエフェクトが使用可能です。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **SIZE** と同等です。

14.4.24 Reverb T3

クラシックリバーブで、ルームサイズ変更機能、ローとハイパスフィルターコントロールおよび、TRAKTOR 3 と TRAKTOR SCRATCH 各バージョンにある、フリーズ機能を備えています。

シングルモード (Single Mode)

- **LP**: エフェクトループ用ローパスフィルターです。左端に回すことで完全にフィルターが開きます。
- **HP**: エフェクトループ用ハイパスフィルターです。右端に回すことで完全にフィルターが開きます。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。
- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

▶ シングルモードの **SIZE** と同等です。 **SIZE**

14.4.25 Ring Modulator (リングモジュレーター)

リングモジュレーターはオーディオシグナルの高周波成分を変調するエフェクトです。

シングルモード (Single Mode)

- **AM-RM**: 音量モジュレーション(アンプリチュードモジュレーション)からリングモジュレーションへとモーフします。左から右へと移動することでリングモジュレーションの度合いが強くなります。 アンプリチュードモジュレーションはリングモジュレーションと比べ、柔らかい音となっています。
- **RAW**: モジュレーションオシレーターのシェイプをコントロールします。 左はサインウェーブで、柔らかく、右移動するほど音がスクエア波となり、激しい音となります。
- **PITCH**: モジュレーションオシレーターの周波数を左の値から右へと移動して調節します(100 Hz から 8371 Hz まで)。

Group Mode (1 ノブコントロール)


このノブはシングルエフェクトモードにある **RAW** と **PITCH** コントロールとの併用が可能です。

14.4.26 Digital LoFi (デジタルローファイ)

デジタルローファイで音声の、ビットデプスとサンプルレートを調節します。

シングルモード (Single Mode)

- **BIT** (Bit Depth): フルビットレート(左いっぱい)、1 ビット(右いっぱい) までの調節値幅によるビットレートを調節します。
- **SMTH** (サンプルレートスモース): サンプルレートリダクションにずれを付加することでエフェクトを滑らかにします。
- **SRTE** (サンプルレート): 左端でリダクションなし、右端で 100 Hz のサンプリングレートリダクションレンジを持つコントローラーです。

 このノブは SMTH (サンプルレートスモース) と併用することで効果を発揮します。

- **SPREAD**: 左右チャンネルの再生成されたサンプル間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードで、**SRTE** と **BIT** ノブを併用した状態と同様です。

14.4.27 Mulholland Drive (ムルホランドドライブ)

ムルホランドドライブは非常に繊細なオーバードライブで、2 期の独立したオーバードライブユニットと、ランダムオシレーターを備えています。 フィードバックを適用すると、この機能の付属オシレーションはその効果が無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。フィードバックなしの状態では、通常のオーバードライブと同様に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **TONE**:
 - フィードバックトーンの周波数をコントロールします。
 - 一定量以上のフィードバックを使用すると、効果が顕著になります。
 - FEEDB ノブと併用すると、トーンの表現力が増します。

- **FEEDB** (フィードバック): エフェクト内のフィードバック量を 0 から 100% の設定値でコントロールします。左端でフィードバック効果はなくなり、右端でチューブディストーションを使用したときのようなサウンドとなります。
- **DRIVE** (オーバードライブ): 2 つのオーバードライブ各のドライブ供給量を調節します。2 つのオーバードライブユニットがあり、DRIVE を左右にコントロールすることで、インプットシグナルが各ユニットに供給される量を調節します。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、エフェクト効果に深みを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **DRIVE** ノブと同じように機能します。

! 高い **DRIVE** と **FEEDB** の設定値で、インプットが無い状態でもサウンドを生成します。

14.4.28 Transpose Stretch (トランスポーズストレッチ)

トランスポーズストレッチは、グレインサイズコントロールとタイムストレッチを備えたピッチシフターです。

シングルモード (Single Mode)

- **STRCH** (タイムストレッチ): 左端からノブを動かすと、インプットが 1 小節ごとに ("Tx2" を選択した場合は 2 小節) 録音され、エンドレスにループ再生します。ノブを更に右に動かすことで、更にタイムストレッチされます。

! **STRCH** ノブを左端に設定し、エフェクトをインプットしてください。 **STRCH** ノブを左端に設定して、エフェクトをロードしてください。

- **GRNSZ** (グレインサイズ):
 - このノブは **GRN** ボタンを使用している場合のみ有効で、グレインのサイズをコントロールします。そうでない場合、グレインサイズは自動調整されます。
 - 左にすると大きなグレイン (333 ms) 右にすると小さなグレイン (5 ms) となります。
 - 非常に小さなグレインサイズで、FM/リングモジュレーションのようなメタリックなサウンドとなります。右に回しきってこの機能特有の伸びきったサウンドを生成します。
- **KEY**:
 - グレインのピッチをコントロールします。

- 中心にするとニュートラルとなり、オリジナルピッチで再生します。
- 右に動かすとピッチが上がり、最大で+1 オクターブとなります。
- 左に動かすとピッチが下がり、最大で-5 オクターブとなります。
- **GRN**: ここでグレインサイズコントロールを有効にします。
- **ST.2: STRCH** モードで、1 小節の代わりに 2 小節再生します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **KEY** と同等です。

14.4.29 BeatSlicer Buffer (ビートスライサー バッファ)

ビートスライサーバッファで 2 小節分の音声をサンプリングし、分割してそれらを異なる順序でリズムカルに再構成、再生します。この機能で異なる 20 のパターンを 5 種類分扱えます。効果は 2 小節をサンプリングしてから発音し、テンポを変更しても、マスタートラックに同期します。

シングルモード (Single Mode)

- **BUZZ**: 現在のパターンのビートの繰り返し (ビートルール) 率をここで調節します。
- **STYLE**: 5 つのパターングループから 1 つを選択します。
- **PAT** (パターン): グループ内の異なるパターンに切り替えます。グループの最初のパターンは常にニュートラルの状態です。
- **GO**: **GO** を押すと、オーディオがバッファ化され、同時にコントロール可能となります。バッファループのサイズは 1 小節分です。
- **2 BAR**: この **2 BAR** ボタンを有効にすると、2 小節分のバッファ全てがスライス対象となります。無効にすると通常通りスライスの最初の小節をスライスします。

グループモード

このノブはシングルエフェクトモードの **PAT** (パターン) ノブと同等です。

14.4.30 Formant Filter (フォルマントフィルター)

フォルマントフィルター は 3 つのバンドパスフィルターを使用することで人の母音を模倣するフィルターです。

シングルモード (Single Mode)

- **SHARP**: 母音発音を明確にします。
- **TALK**: 5 つの母音間をモーフします。 左に移動すると暗く、右で明るい音声となります。
- **TYP**: ボタンを無効にすると、母音がドイツ人発音に近くなります。 このボタンを起動すると、母音が英語発音に近くなります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの TALK ノブと同等です。

14.4.31 Peak Filter (ピークフィルター)

このピークフィルターでオリジナル音声の特定の周波数にピークを付け足します。 このピークによりオリジナル音声の 4 倍の音量ピークを付加することが可能です。 ブリックウォールリミッターで増幅された音量 (db) を 0 db に抑えることも可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **D/W**: D/W でエフェクトを付加した音声と、オリジナル音声とのバランスをとるだけでなく、ピークのフィルターフリークエンシーを増幅させます。
- **PUMP**: エフェクト音声にブリックウォールリミッターをかけます。
- **EDGE**: レゾナンスを増幅させることで、ピーク幅を変調します。 右に回すと強調している周波数が更に強調されます。
- **FREQ**: 強調する周波数を設定します。
- **KILL**: ピークを反転し、エフェクトをノッチフィルターに近い状態にします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **FREQ** ノブと同等です。

14.4.32 Tape Delay (テープディレイ)

テープサチュレーションを含んだ テンポに同期するアナログテープディレイのエミュレーションです。 エフェクトではディレイ信号にフィルターを使用することも可能で、信号をホールドするフリーズ機能も付いています。

シングルモード (Single Mode)

- **FILT (Filter):** 内部ハイパスフィルターです。 ノブを左端に位置した状態で、フィルターが開いた状態となり、ノブを右に回すほどローフリークエンシーをカットします。
- **FBK (フィードバック):** ディレイのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。
- **SPEED:** テープディレイのスピードをコントロールします。



エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ (フリーズ):** インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。 フィードバックに対し、フィルターを使用可能です。 フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブは左端まで絞っておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **ACCL:** テープスピードを高速化します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **ACCL** ノブと同等に機能します。

14.4.33 Ramp Delay (ランプディレイ)

調整可能な変化値で ディレイを生成し、異なるディレイレートで変化させます。

シングルモード (Single Mode)

- **FILTER:** 低/高周波数帯をコントロール可能な、バイポーラコントロールになります。 中心で全周波数帯をパスします。 中心から左に回すと、ハイからローへと徐々に周波数帯をカットします。 中心から右に回すと、ローからハイへと徐々に周波数帯をカットします。
- **DURATION:**
 - ディレイランプ (起伏) の長さを調節します。 ここでの調整値が異なるディレイレートへと移り変わっていく為の参照値となります。
 - 7 種の選択肢を使用して、コントロールします。 ノブ位置はボールド字体で表示します。 設定選択肢は最小から最大まで 1/4、2/4、4/4、2 BARS、4 BARS、8 BARS、16 BARS となります。
- **RATE:**
 - ランプディレイのスピードを調節します。

- 7 種の選択肢を使用して、コントロールします。 ノブ位置はボールド自体で表示します。設定選択肢は 4/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16、1/32 となります。



エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。 フィードバックに対し、フィルターを使用可能です。 フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブは左端まで絞っておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **FB+** (Feedback): フィードバックを 90% にまで上げます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **RATE** ノブを 2 小節で設定してある場合と同等の機能を果たします。

14.4.34 Auto Bouncer (オートバウンサー)

オートバウンサー はバッファを使用するエフェクトで 1 小節を参照してそこからあらかじめ設定してある 4 つのパターンを用いて再構築します。

シングルモード (Single Mode)

- **TRANS** (トランスポート): トランスポート回数を設定します。 真ん中から右に回すとパターン内のトランスポート回数が増えます。 真ん中から左に回すとパターン内のトランスポート回数が減ります。
- **BEND**: 繰り返し回数をここで調節します。 真ん中から右に回すとパターンのスピードが落ちます。 真ん中から左に回すとパターンのスピードが上がります。
- **PATTERN**: 5 つのパターンには 0-4 間で番号が振ってあります。
- **X2**: 繰り返し密度を倍にします。
- **ALT**: 他のパターン 0-4 を起動します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **BEND** ノブと同等に機能します。

14.4.35 Bouncer (バウンサー)

バウンサーはバッファを使用するエフェクトで 1 小節を参照して様々なスピードやピッチで繰り返します。

シングルモード (Single Mode)


- **TRANS** (トランスポーズ): トランスポーズ回数を設定します。真ん中から右に回すと繰り返し内容のピッチが上がります。真ん中から左に回すと繰り返し内容のピッチ下がります。
- **FILTER**: ローパスフィルターで、右いっぱい回すと完全にフィルターが開きます。左に回すほど、高周波数帯をカットしていきます。
- **SPEED**: 繰り返すサンプルのスピードを設定します。
- **AUT**: ここを起動すると 2 (2/4) ビートごとにインプットをリサンプルします
- **X2**: 現在のスピードを倍にします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **SPEED** ノブと同等に機能します。


15 チュートリアル

この章では TRAKTOR 2 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けます。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 DUO 2、TRAKTOR SCRATCH DUO 2、TRAKTOR LE 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適用できない場合があります。

15.1 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、このチュートリアルを読んで損はありません。各章では様々な使用上のヒントを紹介しています。

チュートリアルでは TRAKTOR 2 の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 2 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 2 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 2 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) またはウィンドウ上部 (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, セットアップウィザード\(Setup Wizard\)](#) 章参照)。TRAKTOR 2 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) のオプションから *Mixer* レイアウトを選択します。

! ここでのチュートリアルは TRAKTOR 2 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、重要な解説を逃す場合があります。

15.2 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。

↑ 15.3, 最初のトラックを再生する 章から ↑ 15.7, 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。チュートリアルが無くても以下の作業を行える場合は、その章は読み飛ばして他の章に進んでください。

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 (↑ 15.3, 最初のトラックを再生する章)。
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 (↑ 15.4, 曲のミックス章)。
3. デッキ B のテンポをデッキ A のテンポに同期させる (↑ 15.5, レベルの調整章)。
4. ↑ 15.6, 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。これができる場合は ↑ 15.6, 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、↑ 15.7, FX の追加 章は読み飛ばしても構いません。

↑ 15.8, ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 にはない機能です) 章から ↑ 15.10, 同期(Synchronization) まで

↑ 15.8, ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 にはない機能です) 章と ↑ 15.9, ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の使用 章では新規 TRAKTOR 機能であるサンプルデッキ (**Sample Decks**) とループレコーダー(**Loop Recorder**) を紹介します。サンプル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。

↑ [15.10, 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、同期に関する内容を更新したのでこの章は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、注意深く読み進めることを強く推奨します。

15.3 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、TRAKTOR 2 を↑ [15.1, 必要条件](#) 章で解説するように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。

15.3.1 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、TRAKTOR DUO 2、TRAKTOR SCRATCH DUO 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。 *Load Track in Deck A*
- ▶ ホットキー [Ctrl]+[Left] をクリックします。

15.3.2 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 DUO 2 または 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。



15-1 — チャンネル A

この時点でスピーカーまたは PA から音声を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。

15.3.3 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。

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/DUO 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。

15.4 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(↑ 15.3, 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。

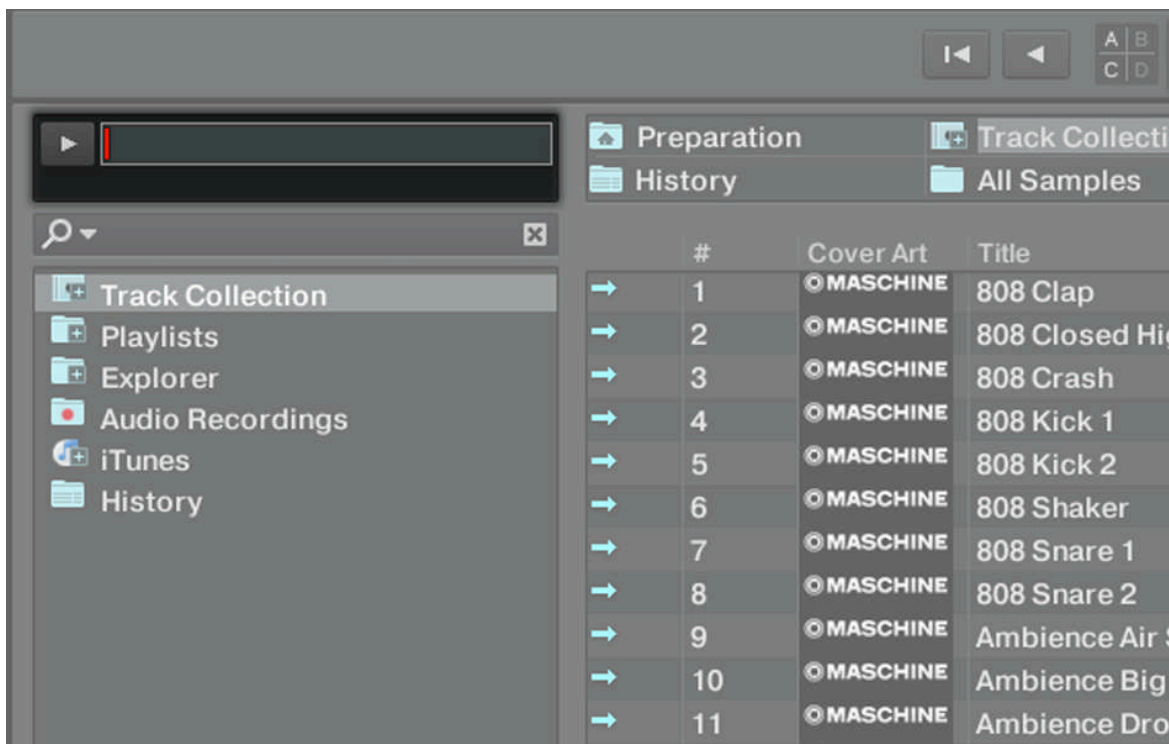
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

15.4.1 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 DUO/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 と TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 のユーザーはこのオプションは使用できません。



15-2 — TRAKTOR のプレビュープレイヤー



15-3 — Cue Mix と Cue Vol ノブ

▶ 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。

15.4.2 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 [↑15.3.1, 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。ここまではまだ満足いくミックスになっていないのは明らかなです。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ぱいに動かしてください。

15.4.3 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。



15-4 — チャンネル B のヘッドフォンキューボタン

▶ 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ますようになります。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。

15.4.4 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。



15-5 — SYNC ボタン

- ▶ 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
- ▶ 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。

SYNC

! 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が観客に聞かれることが無いよう 注意してください。

15.4.5 再生開始地点としてキューポイントを設置する（この機能は TRAKTOR LE 2 にはありません）

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。

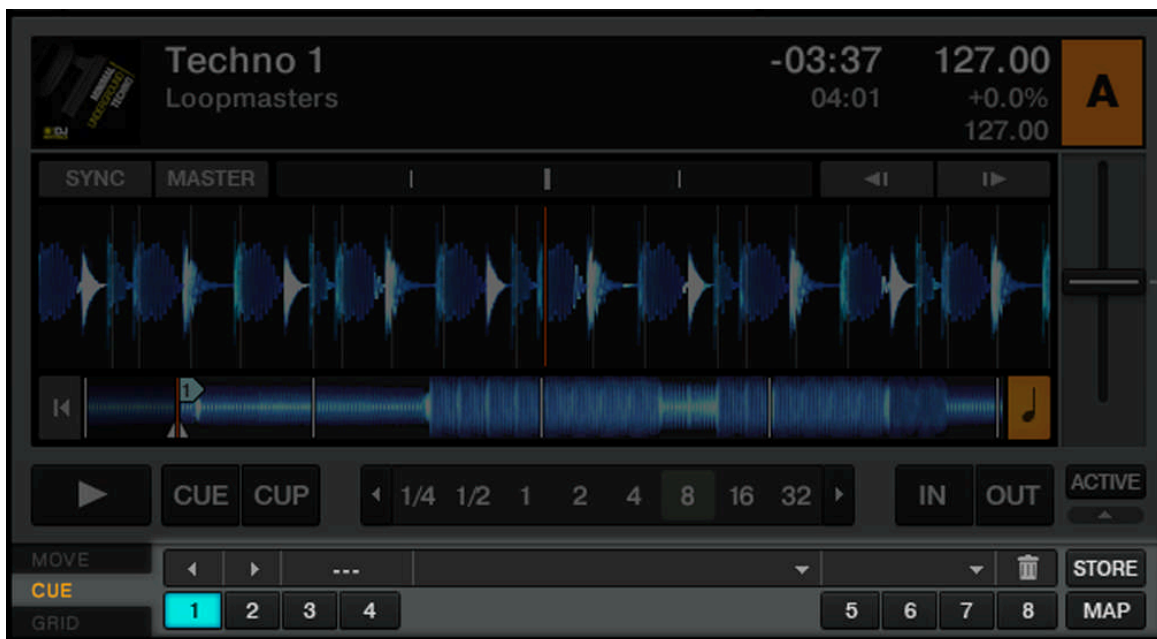
TRAKTOR 2 ではこのキューの為のポイントをマークすることができ、それらをキューポイントと呼びます。キューポイントは各トラックで保存することが可能で、次のセッションでも使用することができます。キューポイントを使用するには、キューポイントをコントロールする **CUE** アドバンスドタブを開く必要があります。

▶ **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 と B の下の アドバンスドタブを開きます。 **CUE** ボタンをクリックして **CUE** タブを選択します。 **ACTIVATECUECUE**



15-6 — CUE タブ

▶ 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 1 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。



15-7 — 最初のホットキューボタンが青く点灯します

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。

15.4.6 ビートスナップ

ビートにあわせてホットキューを正確に 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) モードと呼ばれます。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。



15-8 — グローバルセクションの Snap と Quant ボタン

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。

15.4.7 ビートを保つ機能

ホットキューボタンを設置するのにそこまで気を使う必要がないもう一つの理由があります。デフォルトで TRAKTOR はトラック同士がビートマッチを維持します。これはクオンタイズモードを起動することで機能します(このモードが起動しているか確認するには、Global セクションのクオンタイズボタンが点灯しているか確認してください。下図参照)。

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。

15.4.8 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しま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。



15-9 トラックの最初にジャンプします

15.4.9 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。



15-10 — 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。**FILTER**

! 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つ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ておきます。LO
- ▶ 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。LO
- ▶ 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!

15.4.10 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 の音声が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

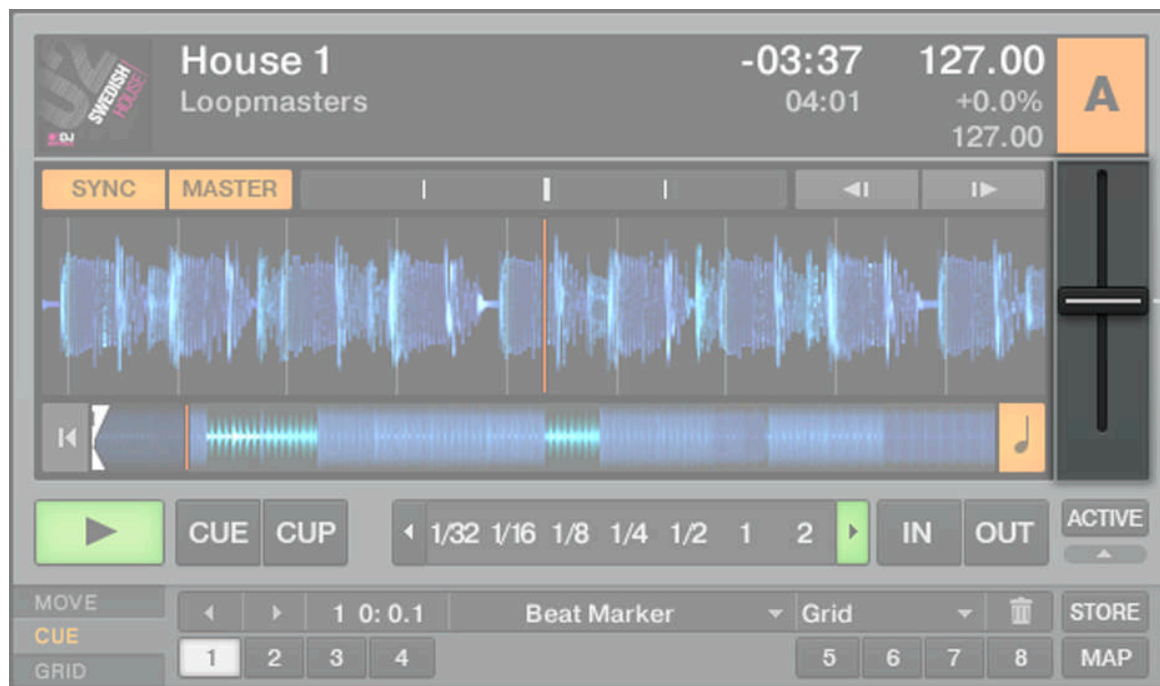
- ▶ まずクロスフェーダーが右いっぱいとなっているか確認します。
- ▶ デッキ A の SYNC ボタンをオフの状態にします。SYNC



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。

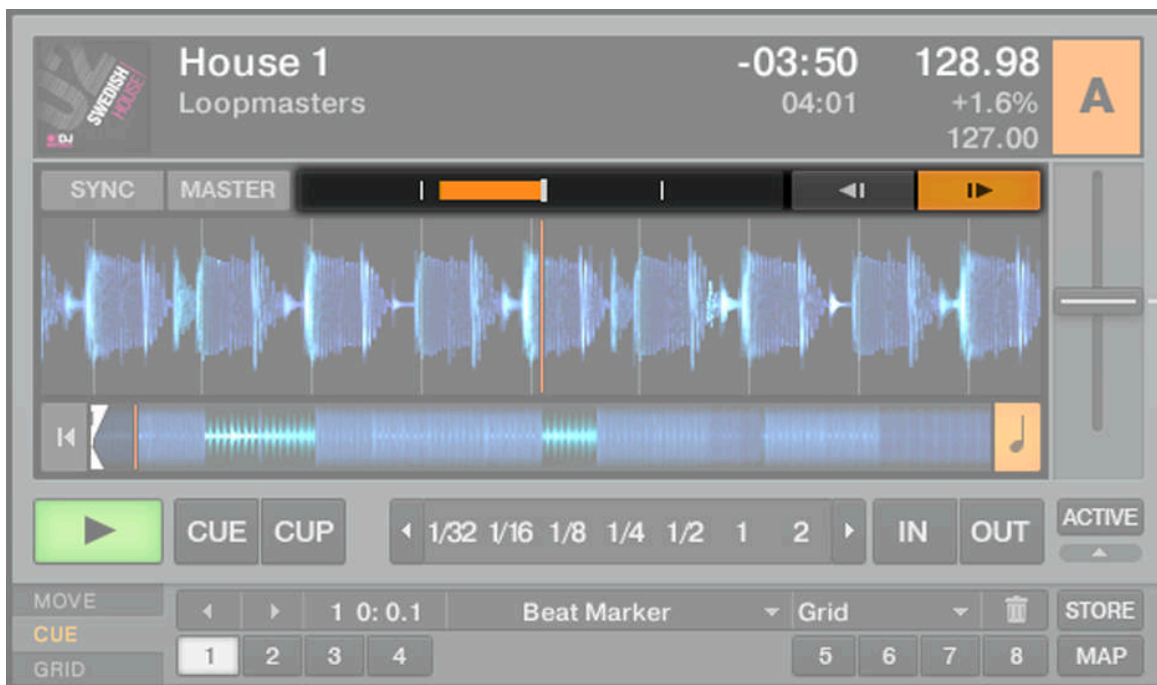
テンポフェーダーとフェイズメーターでテンポを調節する。

各デッキのテンポは TEMPO フェーダーで手動調節します。



15-11 — テンポ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。



15-12 — 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/DUO 2 を使用する場合は、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れば、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!

15.5 レベルの調整



ハードウェアミキサーを使用する TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 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始めてください。

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。

15.5.1 理論

ミックスでは異なるソースによるシグナルを混ぜることになります(そしてそれらの音声を加工する場合もあります)。

基本ルールは、シグナルのクリッピングを避けつつ(シグナルが歪まないようにすることです)、ダイナミックレンジをフル活用することです。これらを守るべき理由として、以下の二つがあります。

- ダイナミックレンジをフル活用することで、ミックス内のノイズレベルを最低限に抑えることができます。その結果曲の詳細がよりクリアな状態で表現されます。
- シグナルがクリッピングすると、音声が大きすぎるために歪みが生じます。これによりダイナミックレンジが狭くなり、音声が非常に悪くなり、スピーカーや観客の耳を害することになります。(ほぼ間違いなくクラブのオーナーやテクニシャンがあなたに文句を言いに来ることでしょう)

以上を理由に音量を最適な状態で保っておくことが重要です。音量調整の際には、できるだけ大きな音量で、しかも音声が歪まない状態にしてください。

15.5.2 練習

音量調節の手助けとして、TRAKTOR 2 にはいくつかの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表示する青いバーを備えています。上記したルールはこれらのメーターで以下のように反映されます。

▶ 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 [↑ 15.4.9, 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。ここでも音声クリップしない様に気を使ってください。

各チャンネルのレベルチェック

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で調節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 オ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 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。[GAIN](#) チャンネルの EQ と フィルターセッティングもレベルに影響し、同じように設定した FX も音量に影響することを念頭において調節してください。これらの内容を変更する際には、その度に [GAIN](#) ノブも調節してください。



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。

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曲同士の平均的な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。[GAIN](#)



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。

メインレベルの確認



TRAKTOR の **MAIN** 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。**MAIN**



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。このリミッターを有効にすると、MAIN LEVEL メーターの赤いインジケーターは、クリップ表示機能の代わりにリミッターが有効であることを表示する機能となります。リミッターが音声の歪みに対応した結果として、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。リミッターを解除するには *Preferences > Mixer > Enable Limiter* と進んで解除します。

15.6 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。

15.6.1 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。



15-13 — 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。ACTIVE
→ 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。

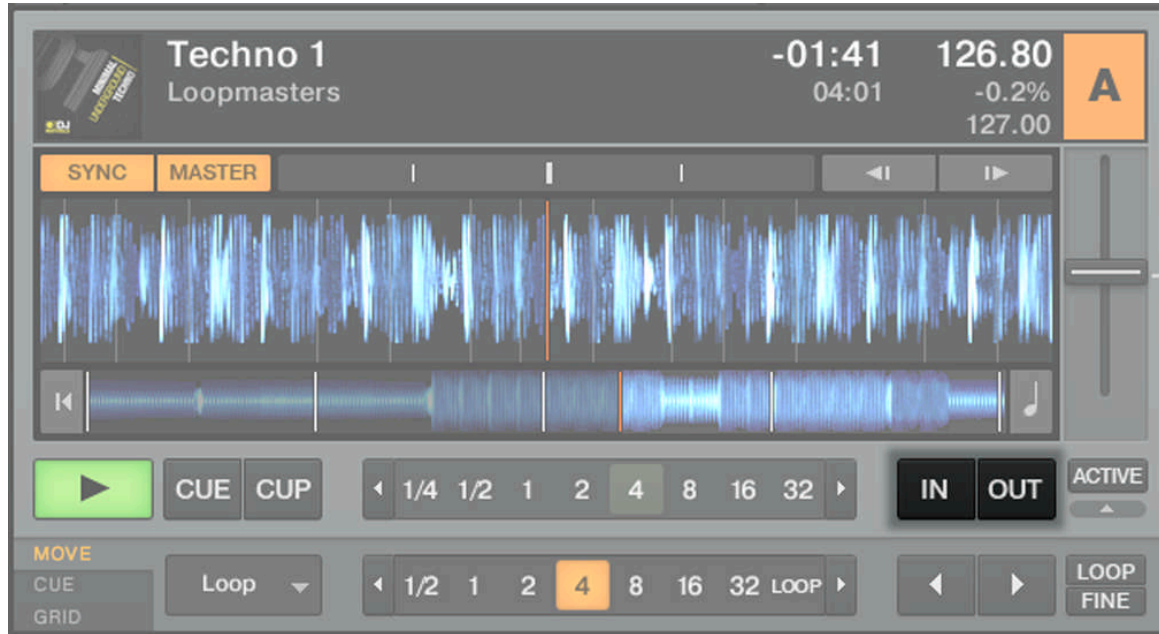


15-14 — ハイライト表示された Auto Loop と ACTIVE ボタン

- ▶ 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。



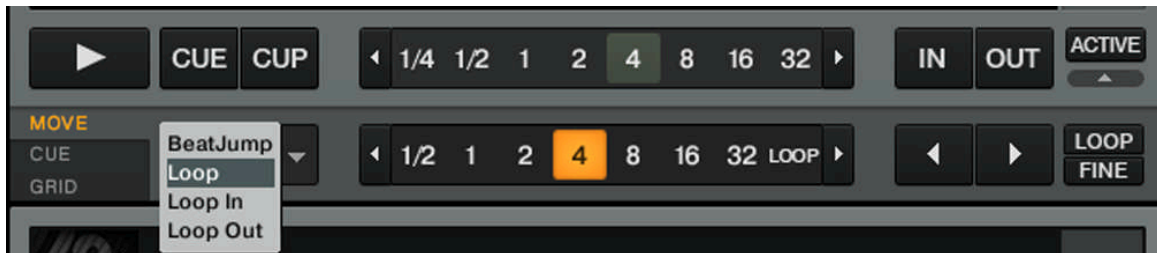
15-15 — Loop IN と Loop OUT ボタン

- ▶ 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。 IN
- ▶ 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。 OUTOUT

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(↑15.4.5, 再生開始地点としてキューポイントを設置する (この機能は TRAKTOR LE 2 にはありません)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 (TRAKTOR LE 2 にこの機能はありません)

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。



15-16 — MOVE アドバンスドタブ

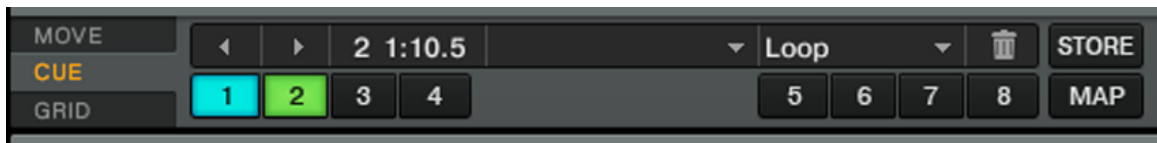
- ▶ 左のドロップダウンメニューから *Loop* を選択します。 *Loop*
- ▶ 右のリストで任意のボタンを押すことで Move Size を選択します。
- ▶ Loop Move ボタン (矢印ボタン)でループを前後移動します。

💡 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。

ループの保存 (TRAKTOR LE 2 にこの機能はありません)

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。



15-17 — ループを保存した状態の緑の CUE タブ

💡 8 個のホットキュースロットを使い切ったとしても、*STORE* ボタンを使用して更にホットキューやループをトラックに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。

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。 **ACTIVE**



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。

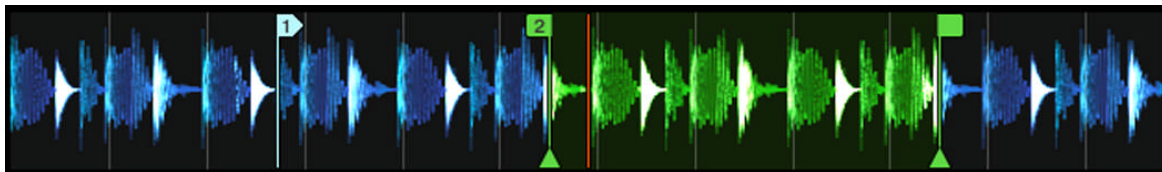
15.6.2 ホットキューの使用 (TRAKTOR LE 2 にこの機能はありません)

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。 **CUE**

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)。

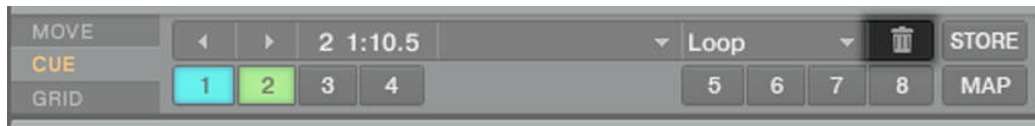
デッキの波形では、対応する位置にホットキューボタンが示す色と同じ色の垂直線が表示されます。更にその線に表示される番号はホットキューボタンの番号と同じなので、正しく区別することができます。



15-18 — キューポイントをホットキュー 2 に、ループをホットキュー 3 に保存した状態の波形ディスプレイ

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)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(↑ [15.4.9, 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。

15.7 FX の追加



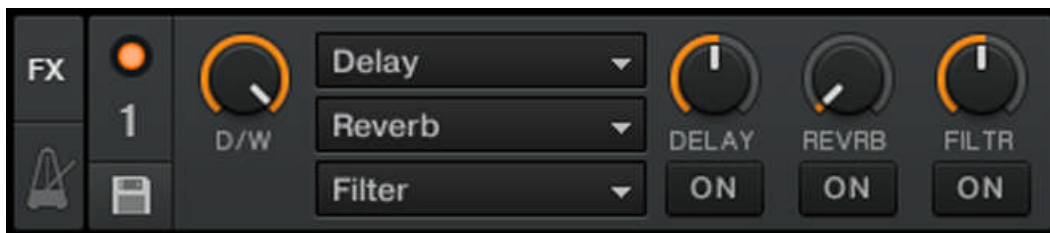
TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 の FX セクションには限りがあります。ミキサーアサイン は変更できず、2 FX ユニットのみを Group モードで使用する仕様となっています。FX の総数も限られています。



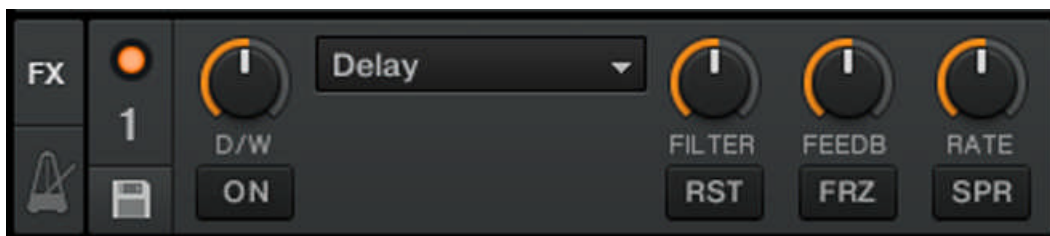
TRAKTOR LE 2 の FX セクションはデッキごとに 1 つの Group FX 使用でき、FX 総数も他のバージョンと比べ更に限られています。

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。



15-19 — グループモードの FX ユニット



15-20 — シングルモードの FX ユニット

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。

15.7.1 デッキに FX ユニットをアサインする (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

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。



15-21 — 各チャンネルの FX アサインボタン

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。 **1**

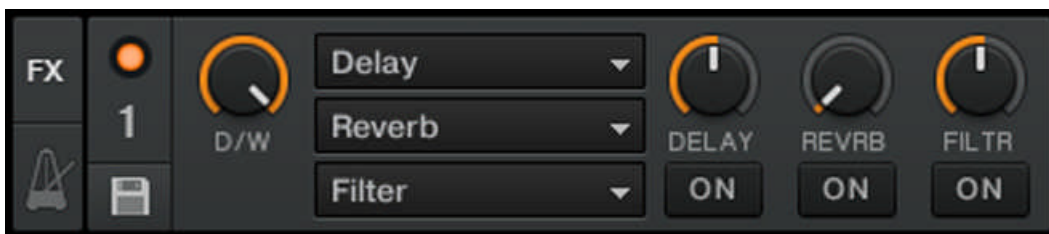


通常 FX ユニットを一つのチャンネル(FX 1 をデッキ A に、FX 2 をデッキ B に等) にアサインしますが、このチュートリアルでは TRAKTOR の多機能 FX アサインについて紹介します。同じ FX ユニットを他のチャンネルにアサインすることも可能です。例えば、これらの FX をデッキ A にロードしてあるトラックに適用する場合は、FX Assign ボタン **1** をデッキ A でも押します。

15.7.2 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。

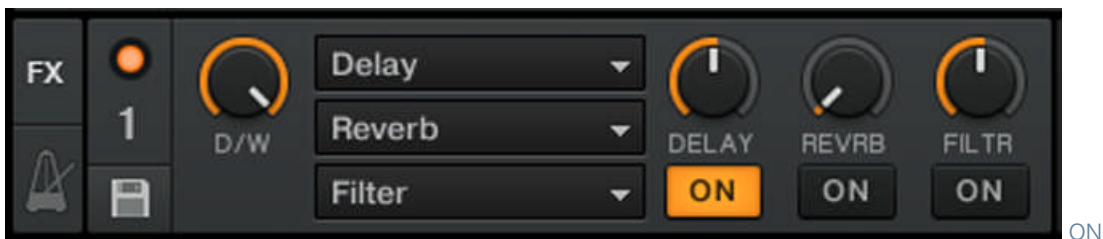


15-22 — グループ FX

15.7.3 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。



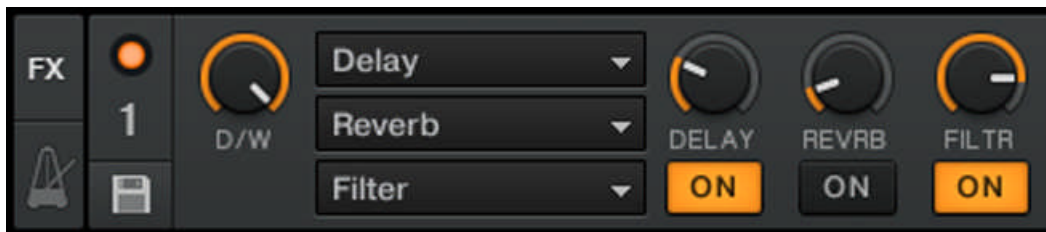
→ これでデッキ B の音声が FX Unit 2 によって加工されます。



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。

15.7.4 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。



15-23 — FX ノブ

▶ 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。 [GaterDelay](#)

1. 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。 [D/W](#)

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、音声中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が。

15.7.5 シングルモード (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)

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。

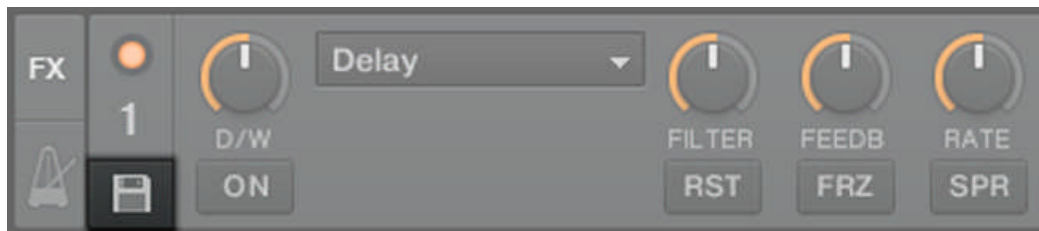
- ▶ チャンネル B の FX アサインボタン **1** を押して FX アサインを削除します。 **1**
- ▶ チャンネル B にある FX アサインボタン **2** を押してデッキ B を FX Unit 2 にアサインします。 **2**

→ 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。 **RSTD/W**

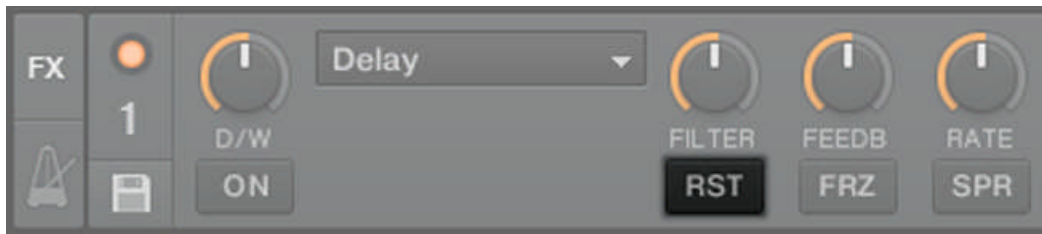
15.7.6 スナップショットの保存

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** 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。 **RST**



15-24 — リセット (RST) ボタン

15.8 ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 にはない機能です)

TRAKTOR 2 から新機能としてサンプルデッキ (Sample Deck) を追加しました。



15-25 — ロードしたサンプルを控えたサンプルデッキ C

サンプルデッキを用いてワンショットサンプルやループをミックスに取り入れることはもちろん、ループを取り込んで即座にトラックのリミックスを行うことができます。 サンプルデッキを使ってレイヤー可能な 8 クリップ分のトラックを操り、新しくトラックを組むことも可能です。



ループサンプルはマスターテンポに従い、ワンショットサンプルのテンポは変更されることはありません。

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、サンプル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) サンプルデッキとなります。
- 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。

15.8.1 コレクションからサンプルをロードする

最大 32 ビートのサンプルを TRAKTOR のトラックコレクションから直接ロードできます。

1. フェイバリット(Favorites) からプレイリスト、**Demo One-Shots** をクリックします。
2. プレイリストから *SFX Gold 1* をクリックして選択します。
3. このサンプルをデッキ C (左のサンプルデッキです) の最初のサンプルスロットにドラッグします。



→ 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。サンプルデッキ C の最初のサンプルスロット にサンプルがロードされた状態となっているはずです。

15.8.2 サンプルのトリガー

サンプルのトリガー方法は簡単です。

1. サンプルプレイ (Sample Play) ボタンを押してサンプルを再生します。
 2. もう一度サンプルプレイボタンを押してサンプルを停止します(サンプルの先頭に戻ります)。
- サンプルを再生させたままにすると、サンプルは一度再生を終えると停止します。これはサンプルがワンショットモード(**One-shot**) である為で、TRAKTOR 2 のサンプルスロットの上右隅の小さな青矢印がこのモードであることを示します。



15-26 — ワンショットモードのサンプル、SFX Gold 1

この小さな青い矢印をクリックすると、小さな緑の輪に切り替わります。これでサンプルはループモード (**Looped mode**) となります。ループモードでは再生内容を以下のようにコントロールできます。

- ▶ サンプルプレイボタンを押すとサンプル再生を開始します。
- サンプルはループ再生されます。
- ▶ もう一度サンプルプレイボタンを押してサンプルを停止します(サンプルの先頭に戻ります)。

! サンプルが聞こえない場合は、チャンネル C のフェーダーがあがっているか確認してください。クロスフェーダーが左側にあるか確認してください。ここまでの音声は全てデッキ C (サンプルデッキ) から発音するので、サンプルシグナルはミキサーのチャンネル C でコントロールします。

15.8.3 トラックからサンプルを抽出する

ここまでで TRAKTOR のブラウザを使用してサンプル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* がデッキ B で再生しているか確認してください。トラックが終わりかけている場合は、Skip Back to Start ボタンを押すか、コンピュータのキーボードの [Shift]+G を押してください。
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を起動しているか確認してください。
3. [↑ 15.6.1, 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 のヘッディング (**Techno 2** と表示してある部分です) をクリックし、サンプルスロット 2 にドラッグします。
- この動作で自動的にトラックデッキ B で再生しているループを抽出し、その下のサンプルデッキ D の 2 番目のサンプルスロットにロードします。



15-27 — デッキ B の再生中のループを、デッキ D の 2 番目のサンプルスロットにエクスポートした状態です

これでループはサンプルデッキ D でサイレント再生を開始します。更に Snap を有効にすることで、ループは現在テンポマスターとなっているトラックデッキ B と完璧に同期します。

もう一度サンプルプレイボタンをクリックしてサンプルを停止、リセットします。



前述したように、TRAKTOR 2 のサンプルスロットの右上隅にある緑のループマーク、または青い矢印をクリックすることでサンプル再生モード(ループ、ワンショットモード)を変更することができます。サンプルプレイボタンの機能はそのつど切り替わります。

これでデッキ B に異なるトラックをロードしても、元のトラックのループがデッキ D に保存された状態となり、いつでも再トリガー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。

サンプルプレイボタンを押したときにループを再生していなくても、ソースデッキから音声を取り出しますが、現在再生している位置から抽出することとなります。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 (Auto Loop ボタンは灰色表示となります)。


▶ 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。

15.8.4 更なるサンプル制御機能

サンプルをサンプル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。サンプルを用いた演奏方法は様々ですが、ここではそのいくつかを紹介します。

- サンプルボリューム (Sample Volume) ノブでそのスロットにあるサンプルの音量を調節します。
- サンプルフィルター (Sample Filter) ノブでそのスロットのサンプルにローパス/ハイパスフィルター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。

 TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 にサンプルボリューム、サンプルフィルター各ノブはありません。

 ループをサンプルスロットの一つに移動すると、このループはトラックコレクションの一部となり (例、[All Samples](#) ノード等に収納されます)、コレクションをブラウズすることでいつでも使用できるようになります。

サンプルホットキー

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。以下のキー操作で各動作を行うことができます。

- 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。

! 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。

サンプルの削除

サンプルデッキの各スロットの内容を削除する場合は、デッキ C では [CTRL] + [Z]、[X]、[C]、[V] を使用、サンプルデッキ D では [CTRL] + [B]、[N]、[M]、[、] (日本語キーボードの場合) を使用します。

→ サンプルプレイボタンがオフの状態となります。

15.9 ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の使用

ワンショットサンプルやループサンプルをトリガーするサンプルデッキの使用法に関しては既に解説しました。このデッキでは既存の音声を用います。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。



15-28 — ループレコーダー

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。

15.9.1 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)。



15-29 — TRAKTOR 2 のループレコーダーのソースメニュー

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、マイクの使用方法については [を参照してください](#)) を録音します。

! TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 を使用する場合、External Mixing モードで有効なオプションは *Ext* のみです。

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。 *Main*

📖 マイクの追加 [→ 269]

15.9.2 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。 **SIZE**
- 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。



15-30 — 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。 **LOMID**
 - ▶ ループレコーダーの **DRY/WET** ノブを右に回しきります。 **DRY/WET**
- 準備ができたなら 録音ボタンを押します。



15-31 — ループプレイヤー内の再生、録音ボタン

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。



15-32 — ループレコーダーの DRY/WET ノブです。

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。

- 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こ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)。**UNDO**

→ 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。

15.9.3 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。操作方法は以下です。

▶ 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。

→ これで新しい音声は元の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**

▶ **UNDO** をもう一度押すと、アンドゥー前の内容に戻ります。**UNDO**

▶ 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。**DEL**

15.9.4 録音したループの更なる活用

Loop Recorder の強みは、録音したループをサンプルデッキ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。

→ 更にこれでサンプルデッキにある各機能をコピーしたループに適用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。

15.10 同期(Synchronization)


では次に、TRAKTOR の本格的な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。

15.10.1 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([↑ 15.4, 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([↑ 15.6, ループ機能 とキュー機能](#)参照)。
- Gater FX のトラックへの同期([↑ 15.7, 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([↑ 15.8, ミックスでサンプルを使用する \(TRAKTOR LE 2 にはない機能です\)](#)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([↑ 15.9, ループレコーダー \(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ\)](#)の使用参照)。

15.10.2 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/DUO 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。サンプルデッキでサンプルをループモードで再生している場合、またはループレコーダーでループを録音する場合も常に現在のテンポマスターに同期します。

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 (SCRATCH) DUO 2 と 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す。

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、またはサンプルデッキとトラックデッキの併用(デフォルト)、またはサンプル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。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。

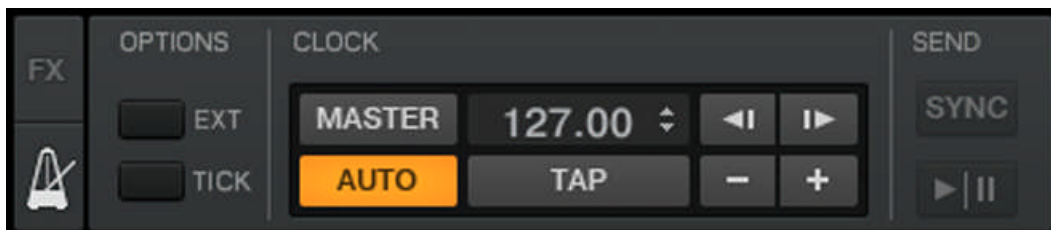
逆に、トラックのビートマッチを手動で行う場合、またはビートマッチの必要が全くない場合は、トラックデッキで自動シンクを無効選択することが可能です([↑ 15.4, 曲のミックス参照](#))。

自動的に TRAKTOR に決定させる - Auto モード

! TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 と TRAKTOR LE 2 ではデフォルトで AUTO モードが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。マスタートラック(Master Clock) パネルは無効の状態となっています。

まず TRAKTOR のマスタートラ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。



15-33 — TRAKTOR 2 のマスタークロックパネル

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が点灯します。



MASTER

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、トラック追加時に使用しているテンポマスター値を参照し、FX やサンプルデッキのループも正確に同期させることができる 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。 **MASTER**

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サンプル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ト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ト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)。

▶ マスタート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 のマスタート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。

15.10.3 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。



15-34 — Beatmarker (1) 付トラックとビートグリッド(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。

15.10.4 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 [↑ 15.4, 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。



15-35 — 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それぞれ有効/無効の状態にします。

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クিং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。
- 逆にサンプル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 +/-8% ですのでトラックがこの幅 (+/-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。

16 トラブルシューティング(Troubleshooting)

ここでは TRAKTOR 2 を使用中に起こりうる一般的な問題の解決方法を紹介します。

16.1 TRAKTOR 2 が起動しない

▶ TRAKTOR 2 の動作環境を確認してください。ここで必要最低条件を満たしている場合でも、高次機能 (例 キーロック、FX) の使用の際に支障をきたす場合があります。RAM 容量を増やすことでこの問題を大幅に回避可能です。

1. 最新バージョンの TRAKTOR 2 を使用しているか確認してください。最新バージョンは以下のリンクにあります。 <http://www.native-instruments.com/updates>
2. 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有効なものか確認してください。
3. 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はずしてください。
4. 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、トラックコレクションが無い状態で TRAKTOR を再起動し、名称変更したコレクションを再インポートしてください。

16.2 レイテンシーの問題

始めに、使用しているコンピュータにオーディオドロップアウトがなく、リアルタイムオーディオ処理に適しているかを確認してください。一般的に共有メモリグラフィックカードをラップトップに使用することは推奨されていません。オーディオソフトウェアの処理を円滑に行うには十分なメモリと的確な処理精度が必要です。

- ラップトップをバッテリーのみで使用すると電源管理システムがバッテリー省エネモードとなり CPU のクロックレートを下げる可能性があるためバッテリーのみの使用は推奨しません。
- 演奏中に使用しない機器は外して下さい (例、プリンター、スキャナー等)。使用しない機器を外すことで音楽ソフトに対する処理能力が向上します。
- ラップトップにはオーディオ処理を妨げる Bluetooth、イーサネット ネットワークアダプターや、ワイヤレス LAN カード等の内蔵デバイスが装備されていることが多々あります。これらの機器も TRAKTOR 2 を使用している時は、無効にしておく必要があります。
- Key Lock の処理には負荷が多くかかります。オーディオドロップアウト等、音声に支障がある場合は **ECO モード** (*Preferences > Transport > Keylock*) を使用します。処理能力の低いコンピュータでは Keylock 機能を全く使用しない方がいい場合もあります。

16.3 TRAKTOR 2 がクラッシュする

ランタイム中にクラッシュする場合は、Native Instruments テクニカルサポートチームに [↑17.2, テクニカルサポート](#) 章で紹介する手順でクラッシュログを提出します。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.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

16.4 アップデート

問題に直面した場合は、まず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。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。ソフトウェアのバージョン番号は Native Instruments 各アプリケーションの [About](#) ダイアログで表示可能です。このダイアログはユーザーインターフェイスの右上隅の NI ロゴをクリックしても開くことができます。更にインストールしてある全 Native Instruments アプリケーションのバージョン番号はサービスセンターの [製品一覧](#) ページでも確認することができます。アップデートはサービスセンターの[アップデート](#)ページ、または 以下当社ウェブサイトから行うことも可能です。 <http://www.native-instruments.com/updates>

17 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。



以下のセクションのリンクはサービスセンター (Service Center) アプリケーションからもアクセス可能です。

17.1 ナレッジ・ベース (Knowledge Base)

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。 ナレッジベースには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/knowledge.

17.2 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ラムで使用するハードウェア、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。
www.native-instruments.com/knowledge

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
- ソフトウェアバージョン、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ーの機種を含む正確な情報



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、Readme ファイルに資料に含まれていない最新情報を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。

17.3 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。 www.native-instruments.com/regsuppfrm

17.4 ユーザーフォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラム(<http://www.native-instruments.com/forum>) 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。


18 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。


18.1 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)。

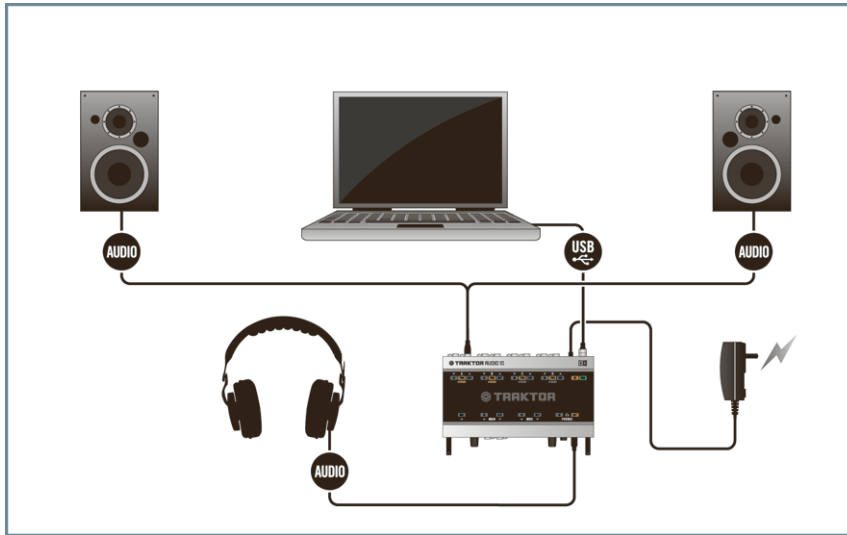
 内蔵サウンドカードを使用する場合、トラック再生中に別のトラックを試聴することはできません。

► *Preferences > Audio Setup* と進みます。 *Preferences > Audio Setup*

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。

18.2 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。



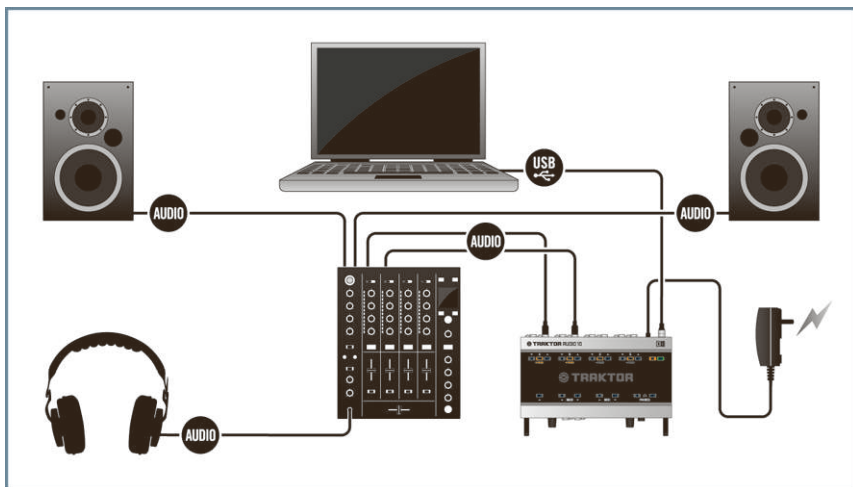
18-1 — TRAKTOR を外部オーディオインターフェイスと共に使用します。

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。


18.3 TRAKTOR と外部ミキサーを使用する。




18-2 — TRAKTOR と外部ミキサーを使用します。

殆ど全ての TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 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。

18.4 TRAKTOR をコントローラーで使用する

 TRAKTOR LE 2 ではコントローラーで制御可能な内容に限りがあります。

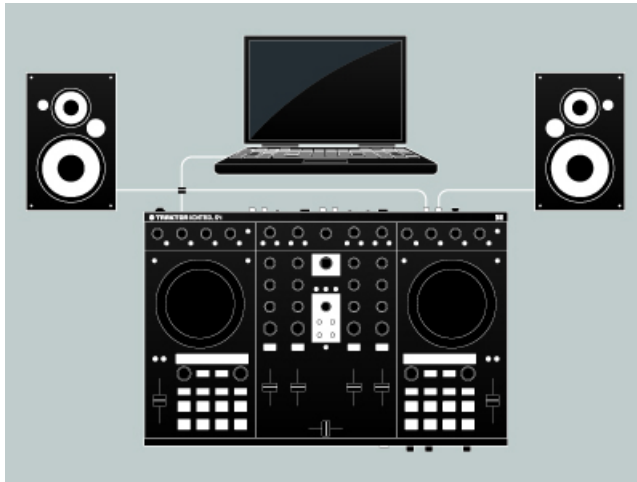
市場には様々な会社による異なる価格帯のコントローラーを買い求めることができます。殆どのコントローラーは USB を介してコンピュータに接続することが可能です。一般的にコントローラーの種類は 2 種類に区別することができます。

- 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。マッピングのインポート方法とマッピングの作成方法については [↑ 13.19, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#) を参照してください。

18.4.1 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



18-3 — 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す (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、このインジケーター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. ↑ [18.2, 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す (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、このインジケーター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。

18.4.2 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/DUO 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し (例、ブラウザノブ)、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。
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)。

18.5 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。

18.6 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。

18.6.1 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。

18.6.2 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。

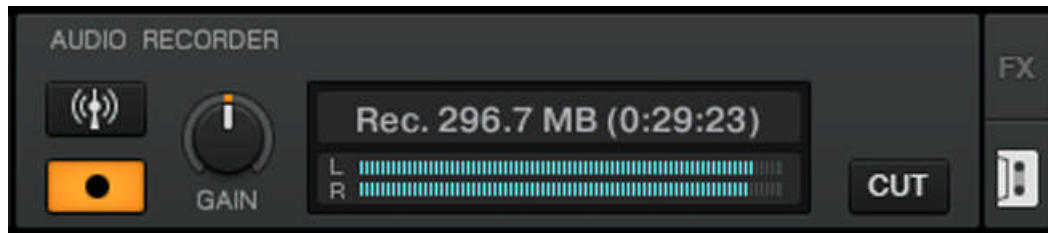
TRAKTOR デッキからマイクに FX を付加する場合は使用していないデッキ A-D のどれかにマイクインプットをアサインします。

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 Output Routing](#)

▶ **Preferences** ダイアログをを閉じるときは、関係するデッキ名称部分を押し、**Live Input** を選択します。**PreferencesLive Input**

→ 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。

18.7 レコーディングセットアップ (TRAKTOR LE 2 にはない機能です)



18-4 — オーディオレコーダーパネル

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。

18.7.1 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。

18.7.2 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/ DUO 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. 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/DUO 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 [↑ 18.6, 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。

このセットアップでの外部音源はターンテーブル、CD プレイヤー、マイクロフォン等となります。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 CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておく和良好的でしょう。

! 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。

19 デフォルトキーボードマッピング

TRAKTOR はいくつかのデフォルトキーマッピングをインストールしてあります。デフォルトマッピングは以下の章に記載してあります。

- ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Start Setup Wizard* と進んでデフォルトキーボードマッピングを再現します。 *Help > Start Setup Wizard*
- ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進んで Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ダウンロードサブサイトを開きます。そこにはさらなる各種キーボードマッピングと、MIDI マッピングが控えています。 *Help > Downloads*
- ▶ *Preferences > Controller Manager* と進んでキーボードマッピングを編集します。

Preferences > Controller Manager

- ▶ TRAKTOR コントローラーマネージャーで各機能をコンピュータのキーボードにアサインしてください。詳細は [↑ 13.19, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#) を参照してください。

! TRAKTOR DUO と TRAKTOR LE 2 に Keyboard Mapping 機能はありません。

Mac で F-キーを使用する

Apple キーボード、または Apple ノートブックを使用している場合、いくつかの F- キーはデフォルトで専用コマンド用となっています。TRAKTOR 内ではこれらのキーは、デフォルトでブラウザ内のお気に入りブレイリスト用となっています。

- ▶ 通常機能として F- キーを使用する場合は、キーボードの FN キーをホールドしてください。

19.1 TRAKTOR のパフォーマンスレイアウト

19.1.1 Transport (トランスポート)

コマンド (Command)	デッキ A (Deck A)	デッキ B (Deck B)
Cue	Q	A
Play/Pause	W	S
ビートジャンプ (BeatJump)	巻き戻し E / 早送り R	巻き戻し D / 早送り F

コマンド (Command)	デッキ A (Deck A)	デッキ B (Deck B)
テンポベンド (Tempo Bend)	巻き戻し T / 早送り Y (Z)	巻き戻し G / 早送り H
ビートシンク (Beat SYNC)	U	J
ビートマスター (Beat MASTER)	Shift + U	Shift + J
ビートタップ (Beat TAP)	I	K
KEY ON/OFF	Shift + Y (Z)	Shift + H

19.1.2 サンプルデッキ

コマンド (Command)	デッキ A (Deck A)	デッキ B (Deck B)
スロット 1 サンプル PLAY/MUTE	Z (Y)	B
スロット 2 サンプル PLAY/MUTE	X	N
スロット 3 サンプル PLAY/MUTE	C	M
スロット 4 サンプル PLAY/MUTE	V	,
トリガースロット 1	Shift + Z (Y)	Shift + B
トリガースロット 2	Shift + X	Shift + N
トリガースロット 3	Shift + C	Shift + M
トリガースロット 4	Shift + V	Shift + ,
スロット 1 削除	[Ctrl] + Z (Y)	[Ctrl] + B
スロット 2 削除	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
スロット 3 削除	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
スロット 4 削除	[Ctrl] + V	[Ctrl] + ,

19.1.3 キューとループ (Cue & Loop)

コマンド (Command)	デッキ A (Deck A)	デッキ B (Deck B)
Set/Select + Store Cue (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Cue (1-5) 削除	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
トラックスタートへのジャンプ	Shift T	Shift G
¼, ½, 1, 2, 4 小節ループの設定	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
4 ビートループのセット (Set 4 Beat Loop)	[(Ü)	' (Ä)
Loop IN/Set Cue	O	L
Loop OUT/Set Cue	P	; (Ö)
/2 (ハーフ) Loop Size	Shift + O	Shift + L
X2 (倍) Loop Size	Shift + P	Shift + ; (Ö)
起動	Shift + [Shift + ‘
GRID 調節	Shift + I	Shift + K

19.1.4 お気に入り & ナビゲーション (Favorites & Navigation)

コマンド (Command)	グローバル (Global)
ブラウザ画面の切り替え	スペースバー
お気に入り 1 - 12 の選択	F1 — F12
お気に入りを 1 - 12 の中から複数選択する	Shift + F1 — F12
ブラウザツリーのスクロール	左右矢印キー
トラックリストのスクロール	矢印キー上下
デッキ A へのロード	Shift + 左矢印キー
デッキ B へのロード	Shift + 右矢印キー

コマンド(Command)	グローバル(Global)
デッキ A をデッキ B に複製する	[Ctrl] + 右矢印キー
デッキ B をデッキ A に複製する	[Ctrl] + 左矢印キー

19.1.5 ループレコーダー

コマンド(Command)	グローバル(Global)
録音	Enter
元に戻す	Delete
再生/停止制御	Shift + Delete
削除	[Ctrl] + Delete
Size (レコードループサイズ)	Shift + Enter
Dry/Wet	[Ctrl] + Enter

19.1.6 ズームとレイアウト

コマンド(Command)	グローバル(Global)
ズームアウト	>
ズームイン	/ (-)
リセットズーム	Shift + >
リセットズーム	Shift + / (-)
レイアウト -	[Ctrl] + >
レイアウト +	[Ctrl] + / (-)

19.1.7 スクラッチモード(Scratch Modes)

コマンド(Command)	デッキ A(Deck A)	デッキ B(Deck B)
再生/内部モード	W	S
リレティブモード	Shift + Q	Shift + A
アブソルートモード	Shift + W	Shift + S

20 アサイン可能な MIDI コントロール

以下のセクション では 外部 MIDI コントローラーにアサイン可能な MIDI コントロール各部のリストを紹介します。詳細は "MIDI マッピング" について解説している章を参照してください。

▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進んで Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ダウンロードサブサイトを開きます。そこではさらなる各種キーボードマッピングと、MIDI マッピングが控えています。 *Help > Downloads*

20.1 基本コントロール

20.1.1 ロード (Load)

名称	内容
Load Next	次のトラックをデッキにロードします。
Load Prev	前のトラックをデッキにロードします。
Load Selected	選択したトラックをデッキにロードします。
Unload	デッキからトラックをはずします。
Load into Stopped Deck	選択したトラックを停止しているデッキにロードします。
Load Loop Play	デッキのループをオンにしたまま選択したトラックをロード、再生します。
Duplicate Deck A	デッキ A のトラックを別のデッキにロードします。
Duplicate Deck B	デッキ B のトラックを別のデッキにロードします。
Duplicate Deck C	デッキ C のトラックを別のデッキにロードします。
Duplicate Deck D	デッキ D のトラックを別のデッキにロードします。

20.1.2 トランスポート (Transport)

名称	内容
Play/Pause	トラックを再生/停止します。
Cue	隣接するキューポイントにキュー、または現在の再生位置にキューを設置します。

名称	内容
Cup (Cue Play)	隣接するキューポイントにキュー、現在の再生位置にキューを設置し、放すと再生を開始します。
Keylock	オリジナルキーにリセットします。
Seek Position	トラック内を前後移動します。
Scratch On	再生を停止し、TRAKTOR にスクラッチの準備をさせます。
Scratch	トラックをスクラッチします(デッキのスクラッチをオンにする必要があります)。
ジョグスクラッチ & テンポベンド	CD-DJ ジョグでトランスポートコントロールをします。

20.1.3 タイムコード(Timecode)

名称	内容
Calibrate	タイムコードをキャリブレート(調整)します。
Scratch Mode Int/Rel/Abs	TRAKTOR SCRATCH PRO スクラッチモードを切り替えます。
Reset Tempo Offset	テンポオフセットをリセットします。

20.1.4 キュ/ループ(Cue/Loops)

名称	内容
Cue	隣接するキューポイントにキュー、または現在の再生位置にキューを設置します。
Cup (Cue Play)	隣接するキューポイントにキュー、現在の再生位置にキューを設置し、放すと再生を開始します。
Loop In/ Set Cue	ループイン/キューポイントを設定します。
Loop Out	ループアウトポイントを設定します。
Cue Set + Store	キューポイントを設定、保存します。
Store Cue/Loop	フローティングキューポイント/ループを、ホットキューポイントのスロットに保存します。

名称	内容
Delete Cue/Loop	ホットキューポイントスロットを削除します。
Loop Size	ループサイズを決定します。
Loop Set	デフォルトレンジにより、ループを設定します。
Loop Size + Set	ループをサイズ変更し、ループを起動します。
Backward Loop Size + Set	有効なループを以前のループサイズ設定で再生します。
Loop Active	ループの on/off です。
Cue/Loop Move Size	キュー/ループムーブレングスを設定します。
Cue/Loop Move Mode	ムーブモードを選択します。
Cue/Loop Move	ウェーブフォーム上でキューポイント/ループを移動します。
Next/Prev Cue/Loop	前後の保存したキューポイント/ループにスキップします。
Jump to Act Cue	アドバンスドキューリスト内に表示してあるキューポイントにジャンプします。
Map Hotcue	GUI 上の選択したホットキューボタンに、ホットキューポイントをマッピングします。
Select / Set + Store Hotcue	ホットキューとして選択、セット、保存します。
Delete	選択したホットキューを削除します。

名称	内容
Cue Type	キュータイプを選択します。
Beatjump	選択した移動サイズでビートジャンプします。

20.1.5 ミキサー(Mixer)

名称	内容
Input Select	内部、外部チャンネルを切り替えます。
EQ High	高周波数用ノブです。
EQ High Kill	高周波数帯を全部カットします。
EQ Mid	中域周波数用ノブです。
EQ Mid Kill	中域周波数帯を全部カットします。
EQ Mid Low	中低域周波数用ノブです。
EQ Mid Low Kill	中低域周波数帯を全部カットします。
EQ Low	低域周波数用ノブです。
EQ Low Kill	低域周波数帯を全部カットします。
Filter	フィルター量
Filter ON	フィルターを ON にします。
Volume Fader	チャンネルの音量をコントロールします。
Key On	現在のキーをロックします。
Key	キーを設定します。
Effect Unit 1 On	エフェクトスロットのオンオフです。
Effect Unit 2 On	エフェクトスロットのオンオフです。
Effect Unit 3 On	エフェクトスロットのオンオフです。
Effect Unit 4 On	エフェクトスロットのオンオフです。
Deck Effect On	デッキエフェクトのオンオフ切り替えです。

名称	内容
Deck Balance	チャンネルのバランスをコントロールします。
Gain	チャンネルゲインをコントロールします。
Monitor Cue	モニターキューのオンオフです。
X-Fader	クロスフェーダーコントロール
X-Fader Curve	クロスフェーダーのミキシングカーブを設定します。
X-Fader Left	左にクロスフェードします。
X-Fader Right	右にクロスフェードします。
Auto X-Fader Left	左に自動クロスフェードします。
Auto X-Fader Right	右に自動クロスフェードします。
Master Volume	グローバルボリュームです。
Limiter	リミッター
Auto Gain	グローバルオートゲインで、全トラックを均一ゲインにします。
Monitor Volume	モニターのボリュームです。
Monitor Mix	モニターとマスター音量のバランスコントロールです。
Microphone Gain	マイクゲインを設定します。

20.1.6 サンプルデッキ

名称	内容
Slot Start / Stop	サンプルを再生 または停止します。
Load from List	ブラウザリストからサンプルをロードします。
Load from Deck	選択しているデッキからサンプルをロードします。

名称	内容
Group Playmode	4 スロット分のグループをループ、またはワンショット再生に切り替えます。
Clear Shot	選択したスロットからサンプルを削除します。
Save Sample	サンプルをトラックコレクションに保存し、ファイルを環境設定ロード/保存パスに保管します
Slot Gain	スロットのゲインです。
Slot Volume	スロットのボリュームです。
Slot Filter	スロットフィルターのオンオフ切り替えです。
Slot Filter Amount	スロットフィルター値を設定します。
Sample Play	ミュートした状態のサンプルを空のスロットにロードし、サンプルをミュート/ミュート解除、サンプル再生の開始/停止を行います。
Group Play	4 つのサンプルスロットを一度に再生します。
Group Trigger	ミュートした状態のサンプルを空のスロットにロードし、サンプルをミュート/ミュート解除します。Retrigger sample サンプルを開始/停止します。
Slot Mute/Unmute	スロットミュートのオンオフ切り替えです。
Sample Trigger	サンプルをミュート/ミュート解除します。Retrigger sample サンプルを開始/停止します。
Copy from Loop Recorder	サンプルスロットにループレコーダーの内容をコピーします。
Copy from Slot	サンプルスロットの内容をコピーします。

名称	内容
Copy Play Mode	シングルスロット、またはループプレイモードをコピーします。
Slot Size X2	ループサイズを倍にします。
Slot Size /2	ループサイズを半分にします。
Slot Size Reset	ループレングスを元の長さに戻します。
Slot Phase Sync	マスターのフェイズにスロットのフェイズを同期させます。
Slot Scratch On	スクラッチコマンドを起動します。
Slot Scratch	スクラッチコマンド用にジョグホイールを使用します。
Slot Tempo Bend (Stepless)	再生速度を調節します。
Slot Tempo Bend	段階的に再生速度を調節します。
Slot Tempo Fader	テンポフェーダーを調節します。

20.1.7 ループレコーダー

名称	内容
Loop Recorder Record	ループを録音します。
Loop Recorder Size	録音するループのサイズを設定します。
Loop Recorder Dry/Wet	ドライ/ウェットシグナルを調節します。
Loop Recorder Play/Pause	録音内容を再生/停止します。
Loop Recorder Del	録音内容を削除します。
Loop Recorder Undo/Redo	録音のアンドゥー/リドゥー機能です。

20.1.8 FX グループ

名称	内容
Effect 1 Select	FX を選択します。
Effect 2 Select	FX を選択します。
Effect 3 Select	FX を選択します。
Dry/Wet Group	コンボミックスパラメーターです。
Effect 1 Amount	FX 量です。
Effect 2 Amount	FX 量です。
Effect 3 Amount	FX 量です。
Effect 1 On	FX をオンにします。
Effect 2 On	FX をオンにします。
Effect 3 On	FX をオンにします。
FX Store Preset	現在の設定を FX プリセットとして保存します。
Effect LFO Reset	LFO パラメーターをオンにします。

20.1.9 FX シングル(FX Single)

名称	内容
Effect Select	FX を選択します。
Effect On	選択した FX を起動します。
Effect Param Reset	すべての FX パラメーター値を 0 に設定します。
Effect button 1	選択した FX によって内容が変わります。
Effect button 2	選択した FX によって内容が変わります。
Dry/Wet Single	選択した FX によって内容が変わります。
Effect Param 1	選択した FX によって内容が変わります。
Effect Param 2	選択した FX によって内容が変わります。
Effect Param 3	選択した FX によって内容が変わります。
FX Store Preset	現在の設定を FX プリセットとして保存します。
Effect LFO Reset	LFO パラメーターをオンにします。

20.1.10 録音

名称	内容
Audio Recorder On	録音を開始/停止します。
Audio Recorder Cut	現在の録音を中断し、直ちに新規の録音を開始します。
Recording Out Gain	録音ゲインを調節します。
Load Last Recording	デッキに最後に録音した音声をロードします。

20.1.11 テンポ

名称	内容
Set to Master	デッキをマスターにします。
Beat Sync	フェイズとテンポが同期します。
Phase Sync	フェイズのみを同期します。
Tempo Sync	テンポのみを同期します。
Tempo Bend	段階的に再生速度を調節します。
Tempo Bend (Stepless)	再生速度を調節します。
Jog Scratch + Tempo Bend	ジョグスクラッチとテンポベンドを調節します。
Tempo Fader	テンポフェーダーを調節します。
Tempo Range	テンポレンジを調節します。
Analyze Loaded Track	デッキのトラックを分析します。
Master Tempo Select	マスターテンポを選択します。

20.1.12 トラック BPM

名称	内容
Autogrid	BPM を分析し、ビートマーカを設定します。
Detect BPM	オリジナル分析値として検出された BPM を使用します。
Phase from Master	現在のマスターフェイズに適合するように Beatgrid を調整します。
Set Beatmarker	ビートマーカを設置します。
Delete Beatmarker	ビートマーカを削除します。
Move Beatmarker	波形内でビートマーカを移動します。
BPM	BPM を手動設定します。
Lock BPM	Grid アドバンスドパネルの全ボタンをロックします。

名称	内容
BPM x2	BPM 設定値を倍にします。
BPM /2	BPM 設定値を半分にします。
Beat Tap	ビートのタップ機能です。
Beat Tick	クリック音を起動します。

20.1.13 マスタークロック

名称	内容
Auto Master Mode	テンポマスターを off/Master/decks A-D の選択肢から選択します。
Master Tempo	マスターテンポを設定します。
Master Tempo Tempo Bend UP	マスターテンポを少し上げます。
Master Tempo Tempo Bend DOWN	マスターテンポを少し下げます。
Master Tempo Beat Tap	タップボタン(Tap Button)でマスターテンポを設定します。
Master Tempo Tick	マスターテンポのクリック音のオンオフです。
Clock Int/Ext	内部マスタークロックオプションと外部 (MIDI クロックシグナル) クロックインプット間の切り替えを行います。
Master Tempo Clock Send	マスターテンポクロックセンドのオンオフです。
Master Tempo Clock Sync MIDI	マスタークロックに外部クロックを同期させます。

20.1.14 プレビュー(Preview)

名称	内容
Preview Load Selected	プレビュープレイヤー内で選択したトラックをロード、再生します。
Preview Play/Pause	プレビュープレイヤー内のトラックを再生/停止します。
Preview Seek Position	プレビュープレイヤー内でトラックを探します。
Preview Unload	プレイヤーのトラックを削除します。

20.1.15 ブラウザ コントロール

Browser/List

名称	内容
List Delete	ブラウザリストを削除します。
List Reset Played-State	プレイリスト内のトラックの再生済み情報をリセットします。
List Analyze	リストにあるトラックを分析します。
List Restore AutoGain	AutoGain のリストです。
List Detect BPM	BPM のリストです。
BPM Lock	ロックした BPM のリストです。
BPM Unlock	アンロックした BPM のリストです。
List Edit	エディットリストです。
List Relocate	リロケートトラックのリファレンスです。
List Add Track To Collection	コレクションにトラック/フォルダを追加します。
List Add As One-shot To Collection	コレクションにワンショットサンプルを追加します。
List Add Loop to Collection	コレクションにループを追加します。
List Set to One-shot Sample	ワンショットサンプルのリストをセットします。
List Set to Looped Sample	ループサンプルのリストをセットします。
List Set to Track	トラックのリストをセットします。
List Select Up/Down	リスト内を移動します。
List Select Page Up/Down	リストページを選択します。
List Select Top/Bottom	リストを選択します。
List Select Extend Up/Down	複数のトラックを選択します。
List Select Extend Page Up/Down	各ページを複数選択します。
List Select Extend Top/Bottom	ページ全体を選択します。

名称	内容
List Select All	全トラックを選択します。
List Consolidate	統一したプレイリストです。
Search	検索機能を起動します。
Search Clear	サーチボックスを空欄にします。
List Search in Playlists	プレイリスト内を検索します。
List Show in Explorer	選択したトラックを OS ファイルブラウザで表示します。
List Clear	リスト内容を削除します。
Jump To Current Track	最後にロードしたトラックを選択します。
Append To Preparation List	準備リストの最後に追加します。
Add As Next To Preparation List	準備プレイリストの次のトラックとして追加します。

Browser/Tree

名称	内容
Save Collection	コレクションを保存します。
Tree Delete	ツリーからプレイリストを削除します。
Tree Reset Played-State	プレイリスト内の全トラックの再生情報をリセットします。
Tree Analyze	全てのリストのトラックを分析します。
Tree Restore AutoGain	リスト内のトラックの AutoGain を修復します。
Tree Edit	ツリー情報を編集します。
Tree Relocate	トラックのリファレンスを移動します。
Tree Import Collection	外部コレクションのインポート
Tree Import Music Folders	音楽フォルダのインポート
Tree Export	コレクションのエクスポート
Tree Export Printable	印刷可能なプレイリスト/コレクションをエクスポートします。

名称	内容
Tree Rename Playlist or Folder	任意のプレイリスト/フォルダの残りのダイアログを開きます。
Tree Select Up/Down	up/down を選択します。
Tree Select Expand/Collapse	ツリー内のノードを折込/拡張します。
Tree Create Playlist	新規プレイリストを作成します。
Tree Delete Playlist	フォルダーを削除します。
Tree Create Playlist Folder	プレイリストフォルダを作成します。
Tree Delete Playlist Folder	プレイリストフォルダを削除します。
Refresh Explorer Folder Content	フォルダをリフレッシュします。
Check Consistency	トラックの整合性をチェックします。
Add Folder To Music Folders	選択したフォルダを音楽フォルダ (環境設定で設定したパスです) に追加します。

Browser/Favorites

名称	内容
Favorites Select	お気に入りのプレイリストの一つを選択します。
Favorites Add	トラックをお気に入りのプレイリストに追加します。

20.1.16 レイアウト(Layout)

名称	内容
Only Browser Toggle	ブラウザの表示サイズを大きなものに切り替えます。
Select Layout	異なるレイアウト間の切り替えです。
Fullscreen	フルスクリーンのオン/オフです。
Deck Focus Select	選択したボタンをフォーカスします。
Toggle Last Focus	現在使用しているデッキと、その前に使用したデッキの切り替えです。
Patter / Scope Style	プレート / スコープ上のデッキスタイルを選択します。

名称	内容
Deck Mode CD	Vinyl/CD/Default 各モードを選択します。
Deck Mode	デッキコントロールモードを切り替えます。
Deck Flavor	デッキの種類を切り替えます。
Deck Size	Micro、Small、Essential、Full、Advanced モード各レイアウト間を切り替えます。
Show Advanced panel	詳細パネルの表示切替機能です。
Select Advanced Panel	詳細パネルモードを選択します。
Deck Zoom	波形のズームイン/アウトです。
Tool Tips Toggle	ツールティップ (Tool Tips) のオンオフ切り替えです。

20.1.17 グローバル コントロール(Global controls)

名称	内容
Snap Mode	スナップモードとなります。
Quantize Mode	クオンタイズドモードとなります。
Broadcasting On	配信を開始します。
Cruise Mode	プレイリスト内の全トラックを自動ミックス/再生します。
Show Slider Values	選択している間、値を表示します。
FX Panel Mode (Single/ Group)	FX アドバンスド、平常モードの切り替えです。
Send Monitor State	接続してあるハードウェアコントローラーに、有効な全ての MIDI アウトプット値情報を送信します。

20.1.18 モディファイアコントロール

名称	内容
Modifier #1	MIDI モディファイアです。
Modifier #2	MIDI モディファイアです。
Modifier #3	MIDI モディファイアです。
Modifier #4	MIDI モディファイアです。
Modifier #5	MIDI モディファイアです。
Modifier #6	MIDI モディファイアです。
Modifier #7	MIDI モディファイアです。
Modifier #8	MIDI モディファイアです。

20.2 アウトプットコントロール(Output Controls)

名称	内容
Phase Monitor	フェイズアウトプット
Beat Phase Monitor	フェイズアウトプット
Track End Warning	ライトが点滅します。
Toggle Last Focus	現在使用しているデッキと、その前に使用したデッキの切り替えです。
Monitor Deck AFL Left	AFL のレベルを表示します。
Monitor Deck AFL Right	AFL のレベルを表示します。
Monitor Deck PFL Left	PFL のレベルを表示します。
Monitor Deck PFL Right	PFL のレベルを表示します。
Monitor Mix Level Left	左チャンネルレベルを表示します。
Monitor Mix Level Right	右チャンネルレベルを表示します。
Master Level Left	左チャンネルレベルです。

名称	内容
Master Level Right	右チャンネルレベルです。
Master Level	マスターレベルです。
Master Clip Left	レベルの赤ライト表示部です。
Master Clip Right	レベルの赤ライト表示部です。
Master Clip	レベルの赤ライト表示部です。
Record Level Left	左チャンネルレベルです。
Record Level Right	右チャンネルレベルです。
Record Clip Left	左のクリップ音表示用ライトです。

索引

一般的な設定 [263]

音楽

トラックのロード [209]

トラックの再生 [210]

ミキシング [213]

試聴 [214]

同期 [219]

音楽のインポート [257]

音楽ファイル [48]

音楽フォルダ [49]

外部オーディオインプット [70]

外部ミキサー [110] [265]

ソフトウェアセットアップ [111]

概観 [32]

機能:サンプルデッキ [43] [73]

機能:トラックデッキ [42]

機能:ライブインプット [44] [74]

環境設定

TRAKTOR KONTROL S4 [168]

TRAKTOR KONTROL S4:Layout Switch
Left and Right (prefs) [168]

TRAKTOR KONTROL S4:LED [173]

TRAKTOR KONTROL S4:キャリブレーション [172]

TRAKTOR KONTROL S4:コントロールオブ
ション [168]

TRAKTOR KONTROL S4:デフォルトセッテ
ィングの再現 [172]

TRAKTOR KONTROL X1 [167]

アウトプットルーティング [144]

インプットルーティング [145]

エフェクト [153]

オーディオセットアップ [143]

グローバルセッティング [152]

コントローラーマネージャー [160]

コントローラーマネージャー:アサインテーブ
ル [162]

コントローラーマネージャー:コントローラー
タイプ [165]

コントローラーマネージャー:デバイスセット
アップ [160]

コントローラーマネージャー:デバイスマッピ
ング [164]

コントローラーマネージャー:マッピング詳細
[164]

タイムコードセットアップ [112] [146]

デッキ [150]

デッキスタイル [150]

デッキヘッディング [150]

トランスポート [148]

ファイル管理 [158]

ブラウザ詳細 [157]

ミキサー [151]

ミックスレコーダー [154]

ループレコーダー [155]

レイアウトマネージャー [157]

ロード [147]

配信 [155]

環境設定(Preferences) [37] [115]

機能

FX ユニット [39]

iTunes [51]

Jump to Start ボタン [223]

Quant ボタン [223]
Snap ボタン [223]
エフェクト [236]
オーディオレコーダー [39]
キーロック(Key Lock) [258]
キューポイント:キューポイントの設置 [220]
クルーズ [37] [115]
サンプル [242]
デッキ [41] [70]
トラックコレクション:概要 [48]
ブラウザ:お気に入り [47]
ブラウザ:カバービュー [47]
ブラウザ:サーチフィールド [46]
ブラウザ:ステータスバー [46] [47]
ブラウザ:フェイバリット(お気に入り) [46]
ブラウザ:ブラウザリスト [46] [47]
ブラウザ:プレビュープレイヤー [46]
フルスクリーンモード(Fullscreen) [37]
フルスクリーンモード:起動 [116]
プレビュープレイヤー [214]
ホットキュー [235]
マスタークロック [38]
ミキサー:Aux ノブ [45]
ミキサー:Cue Mix ノブ [45] [220]
ミキサー:Cue Vol ノブ [45]
ミキサー:FX Assign ボタン [45]
ミキサー:Headphones Cue ボタン [45]
ミキサー:クロスフェーダー [45]
ミキサー:チャンネル [45]
ミキサー:ヘッドフォンキューボタン [218]
ループ [231]
ループレコーダー [40] [247]
概観 [33]
同期 [219] [252]

内部ミキサー [210]
録音 [271]
見つからないトラックの検索 [65]
互換性 [21]
互換性のある音楽ファイル形式 [48]
再生ボタン (ループレコーダー) [250]
資料 [19]
自動分析 [67]
種類 (デッキ) [41] [70]
整合性チェック [65]
動作環境 [21]
同期 [252]
 Auto モード [253]
 Beatgrid [256]
 MIDI クロック [177]
 Quant ボタン [257]
 Snap ボタン [257]
 クロックモード [255]
 テンポフェーダー [227]
 テンポマスター [252]
 フェイズメーター [227]
 マニュアルビートマッチング [226]
 同期の新コンセプトについて [253]
波形 [235]
波形ディスプレイ [78]
配信 [179]
 設定 [180]
分析 [66]
分析 (Analysis) [50] [256]
編集
 シングルトラック [61]
 複数のトラック [62]
録音
 外部音声の録音 [272]

内部録音 [271]

録音ボタン [249] [251]

歪み [231]

アサイン可能な MIDI コントロール各部 [280]

Browser Controls [291]

Cue/Loops [281]

FX Single [288]

FX グループ [287]

Global Controls [294]

Layout [293]

Master Clock [290]

Output Controls [295]

Track BPM [289]

サンプルデッキ [284]

タイムコード [281]

テンポ [289]

トランスポート [280]

レビュー [290]

ミキサー [283]

モディファイアコントロール [295]

ループレコーダー [287]

ロード [280]

録音 [288]

アップデート [260]

アドバンスドパネル [85]

BeatJump [85]

Move Loop Out [91]

Move:BeatJump [86]

Move:Loop [87]

Move:Loop In [89]

キューポイント [94]

グリッドパネル(Grid Panel) [97]

ホットキュー:マッピング [97]

アプリケーションメニューバー [35]

イコライザーの種類 [105]

インジケーター

-
- AUDIO [36]
 - BAT (バッテリー) [36]
 - MAIN [36]
 - インストール [22]
 - インポート
 - データインポート [22]
 - マッピング [23]
 - 音楽フォルダ [49]
 - エディットダイアログ(Edit Dialog) [61]
 - エフェクト [39] [236]
 - FX の保存 (Snapshot) [241]
 - FX ユニットをデッキにアサインする [237]
 - Group モード [238]
 - Single モード [241]
 - エフェクト詳細 [181]
 - オーディオ CD [68]
 - イジェクト [68]
 - お気に入り [68]
 - オーディオインプット [70]
 - オーディオレイテンシー
 - 設定 [143]
 - オーバーダブ [251]
 - カバーアート [63]
 - インポート [64]
 - デリート [64]
 - 表示 [63]
 - キーボードショートカットカード [20]
 - キーボードマッピング [275]
 - キーロック [258]
 - 環境設定 [149]
 - キュー [220] [231]
 - キューチャンネル [218]
 - キューポイント [220]
 - Beatmarker [95]
 - Loop [95]
 - フェードイン・フェードアウト [94]
 - ホットキューの削除 [235]
 - ホットキューの設定 [235]
 - ロード [95]
 - 削除 [96]
 - 設置と保存 [220]
 - 保存 [93]
 - キューポイントタイプ [94]
 - キューポイントの確保 [221]
 - クオンタイズモード [223]
 - グリッドパネル [97]
 - クリッピング [229] [231]
 - クルーズモード
 - ユーティリティボタン [115]
 - 起動 [115]
 - グローバルセクション [116]
 - MIDI Clock Send [120]
 - エフェクトパネル [120]
 - マスタークロックパネル [119]
 - マスターパネル [116]
 - ループレコーダー [118]
 - クロスフェーダー [212] [226]
 - クロック [252] [253]
 - クロックのテンポ設定 (BPM) [256]
 - テンポマスターとして設定する [255]
 - パネル [254]
 - コネクション [114]
 - サポート [261]
 - サンプル [242]
 - アンロード [247]
 - サンプルコントロール [246]
 - サンプルのアンロード [247]
 - サンプルのロード (コレクション) [243]
-

- サンプルのロード (トラック) [244]
- トラックからの抽出 [76] [147] [244]
- トリガー [243]
- ロード [243]
- 再生 [243]
- 再生モード [243]
- 再生停止し、先頭に戻す [243]
- 特定のホットキー [246]
- サンプルスロット** [70] [243]
- サンプルデッキ** [242]
 - コンセプト [70]
- サンプルデッキ (Sample Deck)** [70]
- シンクモード**
 - 環境設定 [148]
- ステータス**
 - ユーティリティボタン [37] [115]
- ステータス LED** [36]
- ステータスインジケーター** [36] [113]
- ストライブビュー** [78]
- スナップ (Snap) モード** [223] [245]
- スナップショット (FX Unit)** [241]
- セットアップ** [263]
 - TRAKTOR KONTROL S4 と TRAKTOR SCRATCH [269]
 - オーディオデバイス [143]
 - マイク [269]
 - 外部オーディオインターフェイス [264]
 - 外部コントローラー [266]
 - 外部ミキサー (アナログ) [265]
 - 内蔵サウンドカード [263]
 - 録音 [271]
- セットアップウィザード** [24]
- セットアップウィザード (Setup Wizard)** [172]
- セットアップガイド** [19]
- ダイナミックレンジ** [229]
- チャンネル** [34] [45] [210]
 - CUE ボタン [218]
 - FILTER ノブ [213]
 - FX アサインボタン [238] [241]
 - GAIN エンコーダー [213] [230]
 - HI ノブ [213]
 - LOW ノブ [213]
 - MID ノブ [213]
 - フェーダー [212] [230]
 - メーター [213] [230]
- チャンネルフェーダー** [212]
- チャンネルメーター** [213] [230]
- チュートリアル** [207]
 - ビデオ [19] [20]
 - 環境設定 [207]
 - 目的 [208]
- データディレクトリ** [67]
- デッキ** [34] [41] [70]
 - トラックのダイレクトコピー [76]
 - 種類 [41] [70]
- デッキの種類** [75]
- デッキフォーカス** [75]
- デッキヘッディング** [75]
- デッキモード** [75]
- デッキレイアウト (Deck Layout)** [76]
- デフォルト FX** [239]
- デフォルトキーボードマッピング** [275]
- テンポ**
 - 環境設定 [148]
 - 自動調節 (Sync) [219]
 - 手動調節 [227]
- テンポコントロール** [81]
 - マニュアル [82]

テンポフェーダー [82]

テンポベンド [82]

テンポベンド感度

環境設定 [148]

テンポマスター [252]

クロックを設定する [255]

トラックデッキの設定 [255]

トラックデッキを設定する [256]

トラック

インポート [52]

ロード [209]

再生 [209]

トラックデッキ [243] [252]

コンセプト [70]

トラックデッキ(Track Deck) [70]

トラックでループを設定する。 [232]

トラックのロード [74]

トラックの再生 [209]

トラックの削除 [55]

プレイリストからの削除 [55]

トラックの同期

オートシンクの使用 [219]

マニュアル操作 [226]

トラックを最初から再生する [223]

トラック検索 [52]

トラック同士を揃える [222]

トラブルシューティング [259]

TRAKTOR が起動しない [259]

オーディオドロップ [259]

クラッシュ [260]

ヘルプ [261]

ヘルプ:サポート [261]

ヘルプ:ナレッジベース [261]

ヘルプ:フォーラム [262]

レイテンシー [259]

無音 [211]

トランスポート

CUE [79]

CUP (Cue/Play) [79]

再生(Play) [79]

ナレッジベース [261]

ノイズレベル [229]

バックアップ [22]

バッテリーインジケーター [36]

ビートグリッド

グリッドビュー [151]

ロック [102]

音声によるビートの確認 [102]

作成 [98]

ビートシンク [83]

ビートマーカー

オート [100]

削除 [101]

手動 [101]

ピッチ (トラック) [258]

ビデオチュートリアル [19] [20]

フェイズメーター [83]

フェイバリット(Favorites) [243]

フェーダー

TEMPO [227]

チャンネル [212]

フォーラム [262]

ブラウザ [46] [48] [214]

Maximize Browser ボタン [37] [115]

Show in Explorer/Finder [68]

お気に入り [57]

カバーアート [63]

コレクションメンテナンス [65]

- トラックアイコン [62]
- プレビュープレイヤー [63]
- 起動時の整合性チェック [66]
- 見つからないトラックの検索 [65]
- 見つからないトラックの削除 [66]
- 再生状況のリセット [68]
- 整合性チェック [65]
- ブラウザでトラックを試聴する [214]**
- プレイリスト [70] [243]**
 - iTunes [51]
 - iTunes からインポートする [52]
 - インポート [58]
 - エクスポート [58]
 - トラックの削除 [55]
 - トラックの追加 [54]
 - フォルダの管理 [56]
 - プリント [59]
 - 検索 [53]
 - 絞り込み検索 [52]
 - 作成 [54]
 - 準備 [57]
 - 整頓 [55]
- プレビュープレイヤー(Preview Player) [214]**
- プロフィール**
 - バックアップと復元 [175]
 - ルートフォルダ [174]
 - レコーディングフォルダ [175]
 - 簡易 TRAKTOR バージョンの作成 [176]
 - 自動バックアップセキュリティ (Automatic Backup Security) [177]
 - 破損したコレクションの修復 [177]
- ヘッダ [35] [113]**
- ヘッドフォン [214]**
 - コントロール [108]
 - ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [216]
 - ヘッドフォンミックスノブ (CUE MIX) [218]
 - ヘッドフォンを使用したミックスの準備 [217]
 - ヘッドフォン端子 (PHONES) [216]
- ヘルプ [261]**
- ホットキー [275]**
- ホットキュー [235]**
 - 確保 [221]
 - 削除 [235]
- ホットキューの確保 [221]**
- ホットキューの削除 [235]**
- ホットキューボタン [221]**
- ホットキューマッピング [97]**
- マウスコントロール [127]**
 - スクロールホイール [127]
 - プラス / マイナスボタン [127]
 - マウスドラッグ [127]
 - 右-クリック/[Ctrl]-クリック機能 [128]
 - 感度 [128]
- マスターディスプレイ [223]**
 - QUANT ボタンとインジケーター [223]
- マッピング**
 - インポート [23]
- マニュアルビートマッチング [226]**
- マニュアル注釈 [20]**
- ミキサー [45]**
 - EQ:HI [104]
 - EQ:Kill スイッチ [104]
 - EQ:MID [104]
 - EQ:タイプ [105]
 - FILTER [107]
 - Pan [106]
 - キュー [106]
 - クロスフェーダー [103]

ゲイン [106]
チャンネル [45] [210]
チャンネルフェーダー [103]
マスターディスプレイ [223]
ミキシング
 オートシンクを使用する [213]
ミックス
 EQ の使用 [224]
 フィルターの使用 [224]
 マニュアル操作 [226]
 レベルの調節 [229]
メイン(Main) [114]
メーター
 チャンネル [213]
メタデータ
 編集 [60]
メトロノームアイコン [254]
ユーザーフォーラム [262]
ユーティリティ ボタン [37] [115]
ライブインプット [70]
ライブラリ
 iTunes [51]
リミッター [231]
ルートディレクトリ [67]
ループ [231]
 オート [80]
 サイズの調節 [232]
 トラックの設定 [233]
 トラック内での設定 [232]
 マニュアル [81]
 ループの移動 [233]
 ループの解除 [235]
 ループの保存 [234]
 ループを既定のサイズにセットする [232]

移動 [233]
起動/解除 [235]
手動ループ [233]
保存 [234]
ループコントロール [80]
ループサイズの変更 [232]
ループセクション
 トラックデッキ [232]
ループの移動 [233]
ループの解除 [235]
ループの保存 [234]
ループの録音 [249]
ループモード [253]
ループモード(Looped mode) [244]
ループレコーダー [40]
 SIZE ボタン [249]
 Source メニュー (ソフトウェア) [248]
 UNDO ボタン [251]
 オーバーダブ [251]
 ソース(Source) [248]
 ソースメニュー (ソフトウェア) [118]
 ループサイズの調節 [249]
 ループの録音 [249]
 音源ソース [118]
 更なるオプション [251]
 再生 [250]
 再生ボタン [250]
 録音 [249]
 録音したループの削除 [251]
 録音ボタン [249] [251]
ループレコーダー(Loop Recorder) [247]
 DRY/WET ノブ [248]
レイアウトセクター [37] [114]
レイテンシー

設定 [143]
レコーディング [36]
レベル
調整 [229]
レベルメーター [230]
レベル調整 [229]
ロード
サンプル [243]
トラック [209]
レイアウト [37] [114]

AUDIO [114]
Audio Setup
代替 (Fallback) [137]
AUDIO インジケーター [36]
AUTO ボタン [254]
Auto モード (テンポマスター) [254]
AUX ノブ [45]

BAT [114]
BAT ステータス
チェック [114]
Beat Sync [148]
Beatgrid [256]
BeatSync [84]
BPM [256]

Clock
テンポマスターとして設定する [254]
Collection
サンプルの保存 [246]
Connection [36]
CPU [36] [114]
CTRL [36] [114]
CUE MIX ノブ [218]
CUE VOL ノブ [216]
Cue アドバンスド [235]
CUE ボタン (ミキサー) [218]

Deck Display
MASTER インジケーター [254]
Delay (FX) [239]
Demo Tracks [209]
DRY/WET ノブ (FX Unit) [239]
DRY/WET ノブ (FX ユニット) [241]
DRY/WET ノブ (ループレコーダー) [248]

EQ [213] [230]
トラックをミックスする際の使用 [224]

Filter (FX) [239]

FILTER ノブ [213] [230]

トラックのミックス [224]

FX [236]

デフォルト [239]

テンポシンク [240]

ロード (グループモード) [240]

同期 [253]

FX Buttons 00001-00003 [239]

FX Details

Ramp Delay [204]

FX Knobs 00001-00003 [241]

FX Unit

DRY/WET ノブ [239]

FX Buttons 00001-00003 [239]

FX Knobs 00001-00003 [241]

FX ノブ 00001-00003 [240]

コントロール [240]

スナップショット [241]

FX アサインボタン [238] [241]

FX ノブ 00001-00003 [240]

FX パネルモード [182]

FX ユニット [39] [230] [237]

DRY/WET ノブ [241]

Group モード [238]

Single モード [241]

チャンネルへのアサイン [237]

FX をチャンネルにアサインする [237]

FX 詳細 [181]

Auto Bouncer [205]

BeatSlicer Buffer [202]

Bouncer [206]

Delay [184]

Delay T3 [189]

Digital LoFi [200]

Filter [192]

Filter LFO [190]

Filter:92 [194]

Filter:92 LFO [193]

Filter:92 Pulse [193]

Flanger [186]

Flanger Flux [187]

Flanger Pulse [187]

Formant Filter [202]

Gater [188] [191]

Iceverb [198]

Mulholland Drive [200]

Peak Filter [203]

Phaser [195]

Phaser Flux [196]

Phaser Pulse [196]

Reverb [185]

Reverb T3 [199]

Reverse Grain [197]

Ring Modulator [199]

Tape Delay [203]

Transpose Stretch [201]

Turntable FX [198]

パネルモード:Group [182]

パネルモード:Single [182]

共通パラメーター [184]

GAIN エンコーダー [213] [230]

Gater (FX) [240]

Getting Started [19]

Group モード [238]

GUI

アプリケーションメニューバー [33]

グローバルセクション [33]

デッキ [34]

ブラウザ [34]

ヘッダ [33]

ミキサー [34]

HI ノブ [213]

iPod [69]

iTunes [51]

iTunes ディレクトリ [67]

LOOP IN ボタン

トラックデッキ [233]

Loop Move [85]

LOOP MOVE エンコーダー

トラックデッキ [233]

LOOP OUT ボタン

トラックデッキ [233]

LOW ノブ [213]

MAIN [36]

MAIN LEVEL

ノブ [231]

メーター [231]

MAIN ノブ (software) [213]

Main レベル [231]

MAIN レベルメーター [213]

Master Display

MASTER ボタンとインジケーター [254]

QUANT ボタンとインジケーター [257]

SNAP ボタンとインジケーター [257]

MASTER インジケーター (Deck Display)
[254]

MASTER インジケーター (Master Display)
[254]

Master パネル

インジケーター [40]

コントロール [40]

MID ノブ [213]

MIDI クロック

send [178]

同期 [177]

Mixer

EQ:LO [104]

Equalizer [104]

Move パネル [85]

MP3 プレイヤー [69]

One-shot モード [243]

PHONES 端子 [216]

PLAY ボタン (デッキ)

トラックデッキ [210]

QUANT ボタンとインジケーター [223] [257]

Quantize モード [257]

Quick Loading

トラック [208] [209]

REC [114]

Reverb (FX) [239]

S4 をラップトップで使用する [259]

Scratch

CD のコントロールゾーン [133]

Relative モード [136]

Scratch を使用できない [140]

アブソルートモード [135]

ヴァイナルのコントロールゾーン [131]

キャリブレーション [134]

キャリブレーショントラブルシューティング
[139]

スコープ [137]

チャンネルがない [141]

トラッキングモード [135]

トラブルシューティング [138]

環境設定 [136]

間違ったインプットモード [141]

設定 [131]

内部モード [136]

複製 [138]

Service Center [261]

Single モード [241]

SIZE ボタン [249]

SNAP ボタンとインジケーター [257]

Snap モード [233] [257]

Sync ボタン [83]

SYNC ボタン

トラックデッキ [219] [255]

Sync モード

BeatSync [84]

TempoSync [84]

System Clock [36] [114]

Tempo Sync [148]

TEMPO フェーダー [227]

TempoSync [84]

Track

info [209]

Track Collection

サンプルの保存 [246]

TRAKTOR 2 ロゴ [113]

TRAKTOR KONTROL S4

Direct FX 1-3 (prefs) [169]

Sample Play Buttons (prefs) [169]

レイアウト [168]

環境設定 [168]

TRAKTOR KONTROL X1

環境設定 [167]

TRAKTOR クロック [252] [253]

テンポマスターとして設定する [254] [255]

TRAKTOR 各バージョン [21]

TRAKTOR 2 Logo [35]

UNDO ボタン [251]

Upgrade

Upgrading from TRAKTOR (SCRATCH)

PRO/DUO and TRAKTOR LE [22]

Waveform [209]